JURASSIC PARK : LE JEU VAUT (PRESQUE) LE FILM !

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

TILT

LES EXCLUS QUI FONT MAL

LES PLUS EROTIQUES DES JEUX MICRO



COBRA MISSION
L'EROTISME NIPPON P. 66

NOUS AVONS ACHETÉ LA 1ère 3DO !

PREMIER TEST
PREMIER JEU

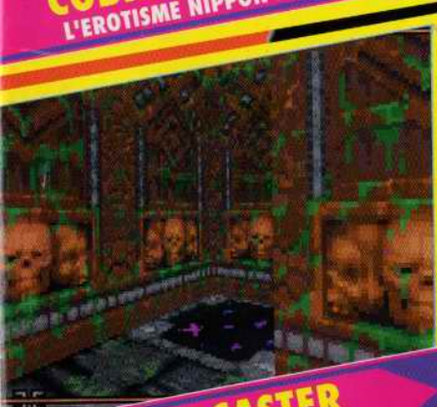
CRASH'N BURN UNE COURSE DIGNE D'UN JEU D'ARCADE P. 16

GAGNEZ

UN LECTEUR DE LASER-DISC ET LA TRILOGIE STAR WARS® EN LASER, DES JEUX LUCAS ET DES DIZAINES D'AUTRES CADEAUX ! (P. 154)

PASSEZ A LA TELE !

DES INVITATIONS A LA PREMIERE NUIT DES JEUX VIDEO DANS CE NUMERO
P. 162

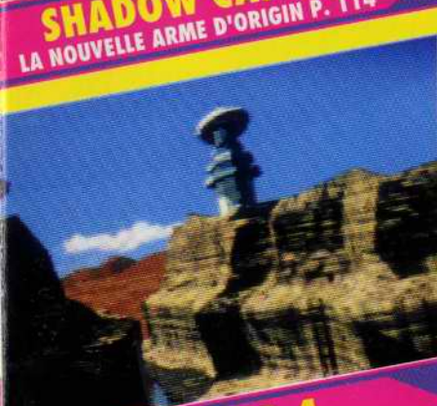


SHADOW CASTER
LA NOUVELLE ARME D'ORIGIN P. 114

SERPENT ISLE LA SOLUTION DETAILLEE P. 136

GRATUIT
3 DISQUETTES
VOIR P.164

STARLORD (PC)
QWAK (AMIGA)
FROGGIES OVER THE FENCE (ST)



SCAVENGER 4
COMMANCHE A TROUVE SON MAITRE ! P. 22

BBS : TOUS LES NUMEROS INDISPENSABLES P.60

PAINT BOX EST DE RETOUR ! VIVE LA CREATION GRAPHIQUE P.68

L 2207 - 119 - 32,00 F

N°119 NOVEMBRE 1993-32F.MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB. SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 L. ESPAGNE : 850 PTAS. CANADA : 9,95 SC. ISSN 073-6968

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

TLT 119

EDITO



J'ai réussi, j'ai réussi ! Après des mois passés à arpenter les couloirs de la rédaction en costume de Dark Vador (ou Darth Vader pour les puristes), j'ai réussi à convaincre toute l'équipe de me suivre pour tourner un remake de Star Wars. Le prétexte : un super concours organisé avec la complicité d'Ubi Soft, LucasArts et Micro Kid's. Passez donc par le Trombinoscope (p. 10) avant de découvrir tous les détails de ce fabuleux concours (p. 154) ! Ainsi plongé dans le futur, c'est à peine si nous avons été surpris de voir débarquer la première 3DO dans notre salle de tests. Non, là j'exagère ! En fait, tout le monde s'est rué dessus et les testeurs en sont presque venus aux mains pour essayer Crash'n Burn, le jeu de course fourni avec la machine. C'est Marc Menier, qui a finalement convaincu les autres de le laisser faire le test à l'aide d'arguments... frappants (Marc est spécialiste de boxe Thaï). Mais, il n'y a pas que la 3DO qui fasse très fort en matière de jeux CD : Rebel Assault de LucasArts, Return to Zork d'Activision, Rise of the Robots de Mirage, Scavenger de Psygnosis et Sherlock Holmes d'Icom nous prouvent que le CD va supplanter la disquette. Comment rester de marbre face à tous ces jeux ? Simplement en pensant que ceux du mois prochain risquent d'être encore plus extraordinaires !

DOGUE DE MAUVE

SOMMAIRE

TOUS LES JEUX DU MOIS 8

Un récapitulatif de tous les jeux testés dans ce numéro.

TROMBINOSCOPE 10

Assistez en direct (ou presque...) au tournage de Video Wars, le remake de la Guerre des Etoiles par toute la folle équipe de Tilt.

TOP - FLOP 12

Nos coups de cœur du mois... et nos coups de griffe aussi !

L'EVENEMENT 16

NOUS AVONS ACHETE LA 1ERE 3DO

PREMIER TEST, PREMIER JEU : CRASH'N BURN, UNE COURSE DIGNE D'UN JEU D'ARCADE !



La 3DO n'est plus un mythe, c'est une réalité ! Nous avons acheté la toute première machine à avoir posé le pad sur le sol français. Et nous vous présentons tous les produits à venir ainsi qu'un test détaillé du premier jeu sur 3DO : Crash'n Burn.

PREVIEWS 22

SCAVENGER 4

COMANCHE A TROUVE SON MAITRE



Scavenger 4, c'est le nouveau projet CD-ROM de Psygnosis, développé par les auteurs de Microcosm, conçu au départ comme un successeur de Comanche. Tilt vous présente toute son évolution et les plus belles images de ce shoot'em up sans égal.

GRATUIT 3 DISQUETTES

VOIR P. 164

RISE OF THE ROBOTS

LE STREET FIGHTER II DU FUTUR ! P. 26

Rise of the Robots est le nouveau jeu de combat concocté par Instinct Design, l'équipe interne de chez Mirage. Si le jeu final est à la hauteur de cette avant-première, Street Fighter II a bien du souci à se faire !



SAM & MAX HIT THE ROAD

LES DEGENERES DE L'ARCHI-PERDU P. 30

Nous avons pu jouer avec une version très avancée de Sam & Max Hit the Road, le nouveau jeu LucasArts, qui met en scène deux héros complètement ravagés issus d'une BD satirique. Découvrez-les dans une BD exclusive qui parodie allègrement Indiana Jones.

TILT D'OR 1993

LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNEE SERONT ELUS DANS LE PROCHAIN NUMERO DE TILT

NEWS 54

BBS : LES COORDONNÉES INDISPENSABLES P. 60
Vous voulez les dernières démos, les meilleurs logiciels du domaine public, les plus belles images... Connectez-vous aux meilleurs BBS grâce aux numéros de téléphone que vous donne Tilt. Vous en connaissez d'autres ? Envoyez-nous leur coordonnées !

LES PLUS EROTIQUES DES JEUX MICRO P. 66
COBRA MISSION, L'EROTISME NIPPON



L'érotisme arrive en force sur micro ! Après avoir longtemps banni le sexe de nos écrans, les éditeur commencent à poser leur veste. Tilt a sélectionné les images les plus «chaudes» du moment.

PAINT BOX 68

PAINT BOX EST DE RETOUR, VIVE LA CREATION GRAPHIQUE !
Here we go again ! La rubrique Paint Box revient, avec de pleines cargaisons de dessins : vos œuvres ! Amateurs d'infographie, à vos écrans, envoyez-nous vite vos chefs-d'œuvre (sur ST, Amiga, PC, Mac).

TESTS 72

JURASSIC PARK



LE JEU VAUT (PRESQUE) LE FILM
ILS débarquent ! Qui ça ? Mais les dinosaures de Jurassic Park, bien sûr ! Avec les T-shirt, les ballons, les chewing-gums, les céréales, les tatouages, les barettes et les chaussettes, il fallait bien qu'il y ait un jeu officiel sur Jurassic Park ! Et, ô surprise, il est très bien !

AVENTURE 110

DARK SUN



SSI REINVENTE LE JEU DE ROLES
Dark Sun - Shattered Lands, le nouveau SSI, est l'un des meilleurs jeux de rôles de ces derniers mois ! Le système de jeu a été entièrement recrée et l'univers est complètement dépaysant. La multitude des quêtes donne un sentiment de grande liberté.

SHADOW CASTER P. 114
Shadow Caster a provoqué bien des remous à la rédaction ! Résultat du test :positif ! On regrette que le jeu soit si court et si axé sur la baston pure.

HIRED GUNS P. 130
Enfin un jeu de rôles à la hauteur de l'Amiga. Hired Guns vous emmène dans un univers de SF sombre et dangereux. Mais vous ne partez pas seul : il est possible de jouer à quatre simultanément sur un seul Amiga !

MESSAGE IN A BOTTLE 136

SERPENT ISLE

LA SOLUTION DETAILLEE
Vous ne cessiez de la réclamer. Fangor l' Ent s'est attelé au labeur.



S.O.S P. 146
Et une solution complète de Space Quest V.

FORUM 156

Le Forum, c'est le courrier inter-galactique de Tilt ! Ce mois-ci, nous n'avons pas eu le temps de traduire les lettres en venusien mais nous passons les meilleures missives venues de la planète Terre.

ET AUSSI... 154

CONCOURS VIDEO WARS
GAGNEZ UN LECTEUR DE LASER-DISC ET LA TRILOGIE STAR WARS® EN LASER, DES JEUX LUCAS ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX ! P. 154

HOTLINE
DISQUETTE TILT P. 164
Découvrez nos trois démos du mois et le numéro de téléphone auquel Fangor officie tous les jeudi.

PETITES ANNONCES P. 166
P.A. de dernière minute : DdM cherche C64 pas cher avec lecteur disquette et nombreuses démos. Faire offre à : TILT - «J'offre mon C64 à Dogue de Mauve» - 9-13, rue du colonel Avia - 75754 Paris Cedex 15.

INDEX P. 174
Pour retrouver un jeu dans un ancien numéro de Tilt.

BAREME P. 176
Toutes les explications (révisées !) sur notre système de notation.

SORTIES DU MOIS P. 177
... chez votre revendeur.

PROCHAIN NUMERO P. 178
En décembre, Tilt sera explosif !

PASSEZ A LA TELE !
DES INVITATIONS A LA PREMIERE NUIT DES JEUX VIDEO P. 162

INDEX DES JEUX

B-Wing 98
Blastar 108
Carlos 36
Crash'n'Burn 18
CyberRace 84
Dark Sun 110
Globdule 50
Goblins 3 88
Hired Guns 130
Innocent Until Caught 116
Jurassic Park 72
Kasparov Gambit 96
Krusty's Funhouse 52
Mortal Kombat 44
Oscar 104
Overdrive 102
Qwak 92
Rebel Assault 40
Return to Zork 126
Rise of the Robots 26
Sam & Max Hit the Road 30
Scavenger 4 22
Serpent Isle 136
Shadow Caster 114
Sherlock Holmes 124
Space Hulk 94
Space Quest V 146
Star Trek 25th Anniversary 120
Street Fighter II 12
The Cartoons 76
The Patrician 128
The Settlers 48
Turrican 3 80

Illustration de couverture : Donna Matrix™ Reactor Inc./Digital Comics

Ce numéro comporte un encart broché entre les pages 66 et 67.


"Tu ne peux pas passer ton temps à tuer les gens."
"Pourquoi pas?"
T2
THE ARCADE GAME
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME "TERMINATOR 2"
MATT LAMPRELL NIKKI HEMMING DAVID MILLER WRITTEN BY DICK SHUNVARY EDITED BY MUSTAPHA SCALPEL
WARDROBE MAHATMA COAT ORIGINAL SCORE 205,500 GAGS JO KING HUGH MERR
BASED ON THE FILM "TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY" DIRECTOR JONNY WATSON
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Terminator, T2 Endoskeleton and depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V.
© 1992 Carolco Pictures International N.V. All rights reserved.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Il y a des jour
ALIE
VIRGIN INTERACTIVE ENTERT
PAUL DOWLING SEAN BRENNAN
EXECUTIVE REPRODUCER HERO DAVISON
Acclaim
Actuellement s


où rien ne va.
3
PRESENTS A PROBE PRODUCTION "ALIEN 3"
SCREENPLAY BY JOY PAD EXECUTIVE PRODUCER JOHN CARVER
MEDITOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LEN SCAPP
" DIRECTED BY D. RECTOR
Ta vie ne tient plus qu'à un combat...
MORTAL KOMBAT
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME
LEE THAL HUGH JUPPERCUT DANIELLE WOODYATT PETER BALL SCREENPLAY BY ANNE NIHILATE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY D. CAPITATION EDITOR R. CADE-CONVERSION DIRECTOR PAUL MILES
Acclaim
MIDWAY
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved. Mortal Kombat is a trademark of and licensed from Midway Manufacturing Company.
© 1992 All rights reserved. Used by permission.
vos écrans Amiga
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga



BLASTAR

CORE DESIGN

Vous aimez «blaster» des aliens gluants ? Vous mangez des boss de fin de niveau à chaque petit déjeuner ? Alors essayez Blastar, le nouveau shoot'em up de Core Design qui, s'il manque parfois de rythme, fait honneur aux capacités de l'Amiga.

SHOOT'EM UP

P. 108



GOBLINS 3

COKTEL VISION

Pour votre plus grande joie, Goblin revient. Cette fois-ci, il n'y a qu'un seul personnage dans le jeu, contrairement aux deux premiers épisodes de la saga. Notre nouveau héros, Blount, trouvera au cours de l'aventure plusieurs alliés. Les fans ne seront pas déçus !

JEU DE REFLEXION

P. 88



B-WING

LUCASARTS

Après une première suite juste correcte, LucasArts propose un super add-on pour X-Wing. Mais ne vous attendez pas à prendre tout de suite les commandes du nouveau bombardier de l'alliance : bien des missions vous séparent encore du B-Wing !

SIMULATEUR SPATIAL

P. 98



HIRED GUNS

PSYGNOSIS

Ça y est, Hired Guns sort enfin ! Ce jeu de rôles de chez Psignosis exploite un concept révolutionnaire : le jeu à quatre simultanément. Ça vous interpelle non ? A juste titre car ce soft destiné à l'Amiga va faire couler beaucoup d'encre.

JEU DE ROLES

P. 130



CRASH'N BURN

CRYSTAL DYNAMICS

Nous connaissions tous les capacités de la 3DO, moins ses applications dans le domaine ludique. Avec Crash' n Burn, une course de voitures futuriste, c'est chose faite. Si la jouabilité laisse à désirer, les graphismes et l'animation sont renversants.

COURSE-COMBAT

P. 18



INNOCENT UNTIL CAUGHT

PSYGNOSIS

Innocent nous met dans la peau d'un voleur. Jack T. Ladd, l'anti-héros, est un personnage aux antipodes du prince de King Quest VI. Avec Innocent, Psygnosis donne libre cours à nos mauvais penchants «virtuels», sur le ton de la plaisanterie !

AVENTURE

P. 116



CYBERRACE

CYBERDREAMS

Utilisant un système de mapping 3D proche de celui de Comanche, CyberRace invite à une course endiablée dans des décors «naturels» vraiment superbes. Mais pour bénéficier pleinement de ce jeu, il vous faudra une configuration très puissante !

COURSE FUTURISTE

P. 84



JURASSIC PARK

OCEAN

Ocean nous propose une adaptation micro d'un film à succès. Les droits payés, on pouvait craindre qu'il ne reste plus assez d'argent pour un développement de qualité. Fort heureusement il n'en est rien et Jurassic Park demeure un titre fort.

ACTION-REFLEXION

P. 72



DARK SUN

SSI

Après le succès des EOB, des Pools of Radiance, etc., SSI s'est lancé dans une refonte complète de son système de jeu. Pour le mettre en scène, un nouvel univers a été choisi, un monde dévasté, post-apocalyptique de l'univers de Dark Sun.

JEU DE ROLES

P. 110



KASPAROV

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts propose un jeu d'échec dynamique, puissant et riche de la présence constante de Kasparov, joueur exceptionnel. Les séquences vidéos et la bibliothèque de parties célèbres vous donne une idée de sa qualité.

REFLEXION

P. 96

JEUX TESTES DANS TILT CE MOIS-CI



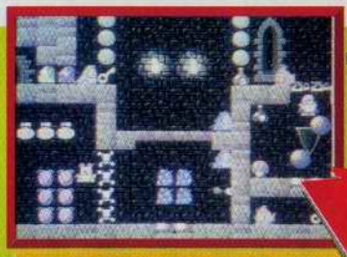
OSCAR

FLAIR SOFTWARE

Incroyable mais vrai ! Flair Software vient de créer le premier vrai jeu de plates-formes sur PC. Oscar est une révolution pour son adaptation sur PC tout à fait étonnante. Vous pouvez désormais vous éclatez sans limite sur votre PC.

PLATES-FORMES

P. 104



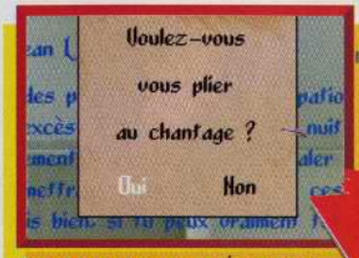
QWAK

TEAM 17

Debout, canard ! Quatre-vingts niveaux de fun concentré t'attendent dans Qwak, le dernier-né de chez Team17. Rends-toi à la croisée de Bubble Bobble Road et de Rodland Street, au centre de Jouabilité-Village. Au fait, on peut y jouer à deux !

PLATES-FORMES

P. 92



THE PATRICIAN

ASCON

Les «grands» éditeurs ne sont pas les seuls à avoir du génie. Ce jeu de stratégie, réalisé par la dynamique équipe allemande d'Ascon, est une totale réussite. Comme quoi, même les «petits» peuvent produire de très bons jeux !

COMMERCE-STRATEGIE

P. 128



RETURN TO ZORK

ACTIVISION

Return to Zork arrive sur CD-ROM. Pour une fois, ce support est superbement utilisé. Les animations en 3D précalculées, les digits vidéos et vocales ainsi que la splendide bande sonore CD en font un jeu «à voir absolument». Mais le jeu reste classique.

AVENTURE

P. 126



STAR TREK

MACPLAY

Sorti il y a plus d'un an sur PC, Star Trek 25th Anniversary est adapté sur Macintosh couleur. Toujours fidèle au feuilleton, ce jeu risque fort de provoquer un retard dans la parution de Tilt; certains des maquettistes se découvrant une âme de Trekkies.

AVENTURE-ACTION

P. 120



SHADOW CASTER

ORIGIN

Certainement l'évenement de l'année en matière de 3D mappée. Ce jeu de rôles, à la fois super-rapide et beau, vous permet d'incarner un personnage évolutif ! Au fur et à mesure de l'aventure celui ci apprend à se transformer... et tout y passe !

ACTION-JEU DE ROLES

P. 114



THE CARTOONS

LORICIEL

A mi-chemin entre Lemmings et Sleepwalker, Cartoons est un jeu d'action-réflexion qui met en scène deux personnages aux pouvoirs complémentaire. Ses astuces variées garantissent un intérêt soutenu tout au long des vingt-et-un niveaux du jeu.

ACTION-REFLEXION

P. 76



SHERLOCK HOLMES

ICOM

Bien qu'il présente peu d'améliorations importantes par rapport aux précédents volets, on peut succomber au charme de ces enquêtes policières. Les superbes et très longues séquences vidéo vous plongeront au cœur du Londres de la fin du XIX^{e}.

ENQUETE POLICIERE

P. 124



TURRICAN 3

RENEGADE

Turrican reste l'une des grandes références du jeu d'action sur micro. Après Turrican 2, les programmeurs de Factor 5 avaient disparus de nos écrans pour faire une excursion côté consoles. Ils reviennent en force avec «The Last Action Game» sur Amiga.

ACTION-PLATES-FORMES

P. 80



SPACE HULK

ELECTRONIC ARTS

Space Hulk vient d'être adapté sur Amiga. Dirigeant un commando de Marines, vous allez pouvoir pratiquer le nec plus ultra en matière de chasse futuriste : l'alien-safari. Il faut dire que tout est fait pour recréer l'ambiance oppressante du film.

ACTION-REFLEXION

P. 94

TROMBINOSCOPE

JEAN-MICHEL BLOTTIERE



Regardez bien cet homme... C'est le seul être à peu près normal de la rédaction de Tilt. Contrairement aux autres, lui ne passe pas ses week-ends déguisé en Ewok dans les caves de Seine-et-Marne. Il ne se roule pas par terre coiffé d'une perruque ridicule et n'agite pas fébrilement un rouleau de papier aluminium en soutenant qu'il s'agit d'un sabre laser... Pourtant, malgré son air sérieux, les autorités le soupçonnent de complicité avec ses subordonnés. En effet, le bougre s'est débrouillé pour que le film réalisé par sa bande de zazous passe à la télé dans Micro Kid's devant des milliers de télespectateurs innocents ! Mais que fait la police ?



DOGUE DE MAUVE

Grand instigateur du concours Vidéo Wars (voir page 154) notre rédac' chef adjoint unique et préféré a endossé une fois de plus son costume de Dark Vador pour faire quelques apparitions en forme de clin d'œil dans le fond du décor (avec un balai dans la cantina !). Marc exigeant d'avoir une doublure pour les cascades, Doguy a également dû jouer les «Rémi Julienne»... Affublé d'une perruque blonde et du Kimono de Luke Skywalker, Doguy était le sosie parfait de Marc (avec juste 342 Kilos de moins et des lunettes en plus !). Et c'est dans cette tenue qu'il a révélé au monde entier ses talents cachés de cascadeurs en laissant Loïc le balancer rageusement sur une malheureuse table qui ne lui avait rien fait !



MARC MENIER

Choisi pour incarner Han Solo à cause de son physique d'éternel jeune premier (« Hummm... signé les nanas de la rédaction»),et ex-dernier de la classe, Marc a failli perdre sa virilité («Ooohhh, signé les mêmes») en s'affalant dans un fauteuil, oubliant le pistolet laser en ferraille dans sa ceinture.

Visiblement très ému (c'est le mot exact ?), le pauvre a tenu à continuer courageusement malgré la douleur, articulant péniblement ses répliques d'une petite voix aiguë, et interprétant parfois assez librement le texte en transformant des répliques telles que « Et qui va le piloter, p'tit gars ? » en « Et qui va le peloter, pt'it gars ?».
(... signé toujours les mêmes). En tout cas, le résultat à l'écran est parfait, et Harisson Ford n'a qu'à bien se tenir ! («qu'est-ce qu'on vous disait ! Youpi ! les filles de la rédaction en liesse»)



MARC LACOMBE

Pour incarner Luke Skywalker, reconnu unanimement comme le «jeune et gentil bênet» de la saga, Marc a appliqué scrupuleusement la méthode de l'Actor Studio chère à Robert de Niro et Dustin Hoffman... Pour obtenir ce regard vide de poisson mort qu'on lui voit à l'écran, le malheureux a passé une semaine entière à regarder «Hélène et les garçons» en buvant du Cacolac. Sur le plateau, il s'est également fait remarqué en se fracturant le crâne à la fin d'un scène sur un tuyau de chauffage qui dépassait un peu trop du plafond. Manque de pot, l'incident n'a pas été filmé. Dommage, on aurait gagné le concours !

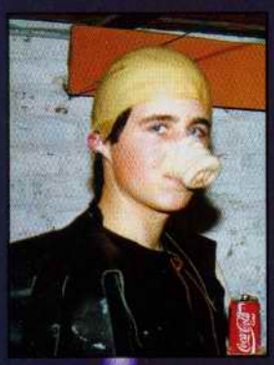
MORGAN FEROYD

Sur le tournage de Vidéo Wars, Morgan a souffert le martyr... Pour incarner le vénérable Jedi Obiwan Kenobi, cet allumé de première a tenu à porter toute la journée un masque collé sur son visage à la SuperGlue (si, si, puisqu'on vous dit qu'il est dingue !). Une idée d'autant plus curieuse que l'animal avait réalisé son masque lui même, en le moulant sur son propre visage !

Sur le plateau, son épée recouverte d'aluminium avait plus l'air d'un saucisson emballé pour un pique-nique que d'un sabre laser, mais Laurent Lefevre, notre cameraman, a eu la bonne idée d'effectuer les prises de vue avec le mode stroboscopique de la caméra... Résultat : un sabre laser convaincant pour vraiment pas cher !



LOIC BERTHELOT



Loïc travaille habituellement pour Consoles + mais vient nous filer un coup de main de temps en temps à Tilt pour donner son avis sur des jeux. Ce samedi-là, il était venu nous donner un coup de groin dans le rôle de l'extra-terrestre irrascible qui trouve que Luke a une sale tronche». Imaginez-vous face à cet ignoble individu, essayant autant que possible de garder votre sérieux pour ne pas gâcher la prise de vue... Difficile de contrôler les inévitables fous rires qui vous prennent à la vue de ce souriant faciès porcin... Marc, lui, n'y est jamais arrivé !

PASCAL BLANCHE

Décidemment, il semble que vous ne verrez jamais son véritable visage dans le trombinoscope ! Mais c'est bien lui, Pascal, notre dessinateur favori (à droite - l'autre, c'est Loïc, planqué sous la table). Après un bref passage derrière la caméra, Pascal s'est spécialisé dans les rôles de figurants extraterrestes de tous poils. Ses grognements de phacochère en rut en font de lui un des nominés les mieux placés cette saison pour le prix d'interprétation masculine du festival du film animalier de Bécon-les-Bruyères.





PIOTR KOROLEV

Notre spécialiste maison des simulateurs de vol s'est transformé devant nos yeux éblouis en barman professionel le temps d'un tournage. Il fallait le voir servir les cocktail d'un geste sûr, les yeux dans le vide et le mégot au coin des lèvres... Un vrai pro !
Malgré ses sourires angéliques, cet odieux individu a tenté de saboter le tournage en versant dans certains verres de l'Harpic «fraîcheur verte» sous prétexte de donner aux boissons l'apparence de breuvages plus futuristes que le jus de Pamplemousse de chez Pampryl ! Honte à lui !



NOELLE BERONIE

Les filles ne sont pas nombreuses chez Tilt, mais regardez comme on les gâte ! La malheureuse Noëlle a passé la moitié de la journée à marcher à genoux pour incarner cette étrange créature à mi-chemin entre le Jawa et le crapaud buffle. Un peu plus tard, elle incarnait un second extra-terrestre affublé d'un gros manteau de fourrure et d'un sac sur la tête... Quel courage ! Quelle abnégation ! Si des filles veulent venir travailler chez nous, envoyez-les nous, on les traitera comme il se doit ! Mais, quand on a proposé à Noëlle un troisième rôle, elle a refusé. Et là, on n'a pas compris...

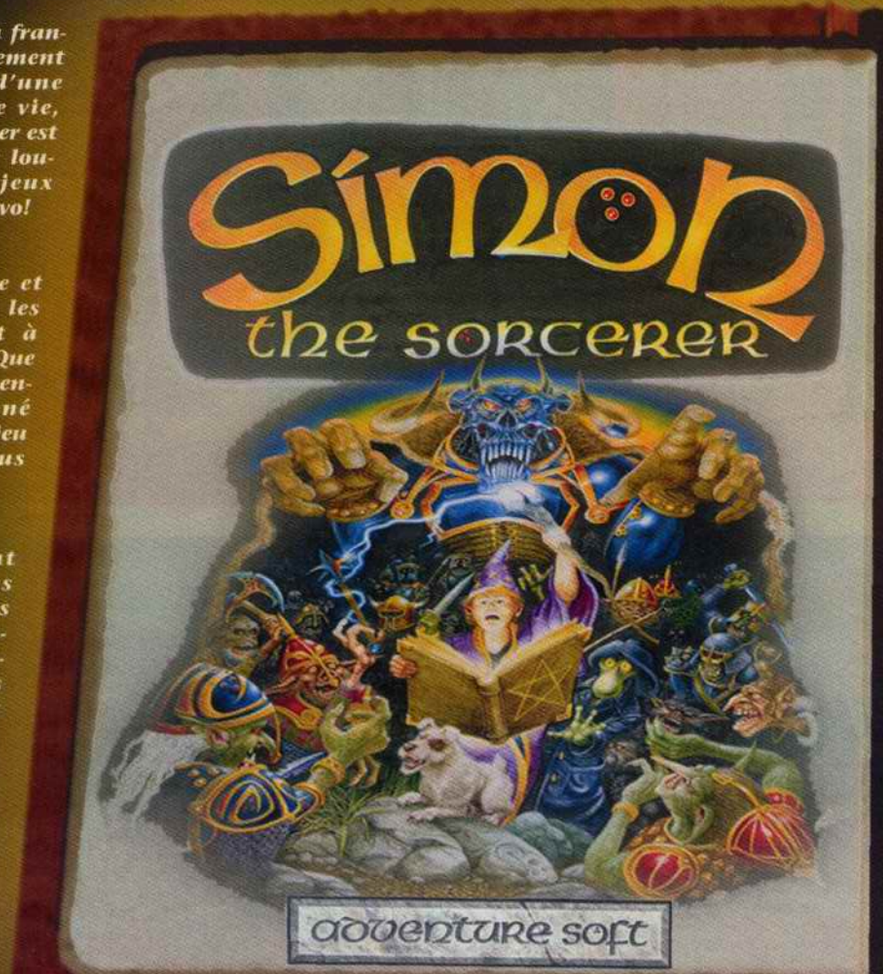
VERSION FRANCAISE INTEGRALE

Disponible sur PC - AMIGA

Traduit dans un français particulièrement bon et doté d'une bonne durée de vie, Simon the Sorcerer est peut-être le plus loufoque des jeux d'aventure... Bravo!
Gen 4

Simon est drôle et sympathique et les dialogues sont à mourir de rire. Que vous soyez un aventurier chevronné ou débutant, ce jeu ne peut pas vous décevoir.
Tilt

Les décors sont somptueux, les personnages superbes et l'animation très correcte. Les thèmes musicaux sont variés et participent bien à l'ambiance. Que vous dire de plus?
Joystick



Attention! ***Ce jeu contient une dangereuse proportion d'humour, de sorciers, de dragons, de géants, de barbares, de hiboux, de quadrupèdes, de nains, de larves, de princesses, de sorcières, de trolls, de chèvres, de gobelins, de druides, de magiciens, de grenouilles, de...***

"Que regardez-vous là?", dis-je brusquement. La pierre me regardait toujours, mais elle ne répondit point. Mais, cher ami, je ne fus pas surpris, tout, dans cette forêt magique, semblait être conçu pour me mettre en colère. Demain, un nain plein de bière va me jeter, et un marécageux socialement inadapté tentera de réveiller en moi un sentiment de culpabilité. L'élimination de la sorcière aux métamorphoses et la libération du sorcier Calypso peut sembler, pour les joueurs expérimentés, être encore une de ces bonnes vieilles aventures graphiques. Mais, après avoir savouré l'odeur des aisselles d'un troll en colère, après avoir été avalé par un batracien, après avoir découvert combien les champignons et les fleurs peuvent être inintéressants, je savais que je ne menais pas une quête ordinaire.

Avec des milliers d'images d'animation époustouflantes, des musiques en couleur qu'il faut entendre avec les oreilles pour pleinement les apprécier, vous explorerez un royaume si fascinant que vous serez fasciné.



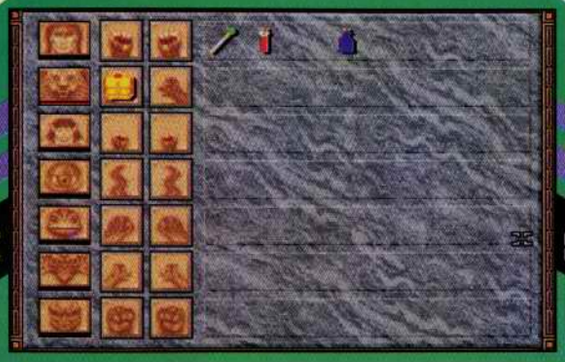


Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil
Tél : 48.57.65.52





TOP



PC 82 %

DARK SUN

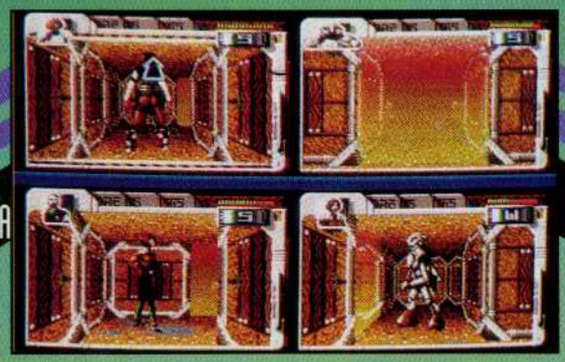
On l'attend depuis plus d'un an, Dark Sun - Shattered Lands ! Doté d'une interface graphique originale, Dark Sun vous séduira surtout par son originalité et l'incroyable diversité de son scénario. Mille et une quêtes dans l'univers impitoyable de Shattered Lands !



3DO 89 %

CRASH'N BURN

Le tout premier jeu sur 3DO ! Toute la rédaction s'est précipitée pour y jouer ! Une émeute a même failli éclater lorsque Marc Menier s'est vu attribuer le test. Quant à Serge, il purge une peine d'écriture forcée pour avoir tenté d'emmener subrepticement la 3DO chez lui.



AMIGA 88 %

HIRED GUNS

Ça faisait longtemps qu'on avait pas eu droit à un jeu de cette trempe sur Amiga ! Hired Guns réunit les meilleurs ingrédients de jeu d'action et de jeu de rôles pour un coktail explosif ! Et le clou du spectacle, c'est que l'on peut y jouer à quatre sur un seul Amiga ! Fort... et fun !

FLOP



PC 33 %

STREET FIGHTER II

SF II sur PC est plus que décevant. Les graphismes sont excellents, mais l'animation et le contrôle sont en dessous de tout. La difficulté est de plus très mal dosée. Avec Honda ou Chun Li, il suffit de faire le coup rapide en permanence pour gagner. Avec les autres, rien à faire !



PC 48 %

DRACULA

Acheter les droits d'un film ne suffit pas à faire un bon jeu. Ce Dracula-là n'est qu'un sous-clône de Wolfenstein 3D. Graphismes quelconques et peu variés, action mortellement répétitive, ce jeu ne présente que très peu d'intérêt, et finit directement dans les oubliettes.



AMIGA 55 %

OVERDRIVE

La future référence du jeu de course, Overdrive est une sacré déception ! Si la réalisation technique est impeccable, le jeu est injouable : impossible d'anticiper les méandres de la route. Vous passez votre temps dans le décor ou à swapper les disquettes du jeu. Dur !

Young & Rubicam 93



Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.

Performance 1. I.T.S. Concept avec double variateur *Une transmission intégrée qui vous assure accélération, performance (y compris dans les côtes). Et grâce à la courroie, plus de chaîne qui tâche (et qui fâche).*

Performance 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Tenue de route, confort, parce que rien ne sert de courir si on arrive mal en point.*

Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine *Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid.*



Performance 4. Freinage *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless... Tout ça mérite qu'on s'y arrête.*

Performance 5. Graissage séparé* et démarreur électrique* *(*Uniquement sur Fox L). Après les émotions, un peu de repos. Vous n'avez plus à pousser ni à kicker (démarreur électrique). Vous pouvez vous arrêter dans la première station venue (graissage séparé).*

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.

GOBLINS 3

DEBARQUE ENFIN SUR VOS ECRANS!

Qui est le héros de GOBLINS 3 ?

Son nom est Blount, journaliste à la recherche d'un scoop! Vous le verrez au cours de cette aventure hilarante, devenir progressivement un Super Héros. C'est un personnage très spécial qui vous entraînera de surprise en surprise : il pourra passer de la taille d'un géant à celle d'un lilliputien, ou encore se transformer en Loup-Garou...soudain des ailes lui pousseront dans le dos. Vous pourrez même manipuler son ombre et bien d'autres personnages. Surprenant, non ?





Vous ne connaissez pas encore le monde fantastique et délirant des Gobliins ?
Découvrez dès maintenant GOBLIINS1 et GOBLIINS2!





PC CDROM | PC Hard Disk | Macintosh | Amiga

Disponible actuellement sur PC HD, PC CD ROM, AMIGA Macintosh - Janvier 94

COKTEL VISION

Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...

Pilotez simultanément Fingus le diplomate et Winkle le farceur afin de sauver un jeune prince enlevé par un Roi Démon qui veut en faire son bouffon...

Coktel Vision - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex

GAGNEZ 200 DEMOS PC

AVEC

COKTEL VISION ET TILT

GOBLINS 3

Voici la dernière production du Monde GOBLINS ! Dans une ambiance plus "Cartoon" et plus hilarante, découvrez le nouveau héros de GOBLINS 3 un journaliste à la recherche d'un scoop très particulier...







Pour recevoir la démo PC, remplissez et renvoyez ce coupon le plus rapidement possible

BULLETIN REPONSE

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Ordinateur : .....

A retourner avant le 30 novembre 1993 minuit (cachet de la poste faisant foi)

à COKTEL VISION - CONCOURS GOBLINS 3 - E. KREUZ

Parc tertiaire de Meudon - 5 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET Cedex

Avec la REAL 3DO Interactive Multiplayer, on entre de plain-pied dans l'ère du multimédia. Regarder un dessin animé, apprendre l'histoire, jouer aux meilleurs jeux vidéo; dans un futur proche, tout cela sera possible grâce au standard 3DO. Et si la télévision devenait obsolète ?

Au moins, sur des machines multimédia comme la 3DO de Panasonic, pas besoin de se taper un soap opéra bidon et avilissant en attendant son programme préféré ! L'homme devient le maître de la machine (la télé donne parfois une impression contraire) et choisit son propre programme. Destinés aux personnes de tous âges et de tous lhorizons culturels, les futurs produits 3DO feront preuve d'un pluralisme impressionnant. Documentaires, dessins animés, simulateurs, jeux simples ou complexes, programmes éducatifs... Parents et enfants y trouveront leur compte. Si la 3DO a l'apparence d'une console, elle quitte le ghetto des jeux vidéo et se propose de divertir tout en cultivant. Désormais, grâce au standard 3DO, le terme multimédia ne sera plus un mot vide de sens.

Marc Menier



Voici notre 3DO ! Dans la salle des machines de Tilt.

NOUS AVONS ACHETÉ

DE VERITABLES DESSINS ANIMES !

Pour montrer la puissance de l'animation et la finesse des graphismes, deux dessins animés sont présentés dans le CD de démo offert avec la 3DO de Panasonic (dont un extrait du nouveau Batman, programmé sur Canal + actuellement). Mis à part quelques pixels et des dégradés moins nuancés, on se croirait presque en train de regarder la télé.
Avec le CD-ROM s'ouvrent de nouvelles perspectives dans les domaines ludique et éducatif : c'est ça, le multimédia !



Avec la 3DO, pas besoin de posséder de décodeur pour regarder Batman. Les graphismes sont vraiment proches de ceux de la série. Drôlement impressionnant !



Si les décors manquent parfois de finesse, les personnages de Thumbellina sont merveilleux. Si seulement vous pouviez entendre la bande sonore du CD...

La notion de multimédia inclut les jeux, bien évidemment. Pour être conviviale, une machine se doit avant tout de divertir, et il n'y a rien de tel qu'un bon jeu pour se détendre. De nombreuses compagnies leaders sur micro comme Electronic Arts ou Cryo développent déjà des produits spécifiques à la 3DO. Ils semblent plus que prometteurs. Les capacités de stockage du CD-ROM aidant, la puissance de la 3DO devraient nous offrir des jeux magnifiques, sans commune mesure avec ceux que l'on connaît actuellement.
Imaginez donc un Ultima IX sur 3DO avec des musiques CD, des voix digitalisées, des animations splendides. Le rêve devient réalité !

«MON PROF, C'EST MA 3DO !»

Il aurait été dommage de ne pas mettre la puissance de la 3DO au service de l'éducation. Le meilleur moyen d'apprendre étant encore de s'amuser, cancres et élèves studieux vont bientôt connaître une nouvelle manière de se cultiver. Ergonomique, conviviale, vivante, elle mettra au placard les rébarbatifs livres d'école et, qui sait, peut-être aussi les profs grincheux ?



20th Century Video Almanach retrace les événements marquants du XXe siècle en images et en son «live». Quand les encyclopédies prennent vie, l'histoire devient passionnante à découvrir.



Peter Pan permet aux plus jeunes de se familiariser avec les couleurs, en compagnie du héros de Walt Disney.

ENTREZ DANS LE FILM AVEC LA 3DO

Avec la 3DO, le spectateur devient acteur. Vous pourrez prendre part à vos films préférés grâce à une nouvelle génération de jeux. Les concepteurs de jeux ont une approche de plus en plus cinématographique, la 3DO leur donne enfin les moyens d'exprimer leur créativité.



C'est les trekkies qui vont sauter de joie. Star Trek 25th Generation est prévu sur la 3DO. La série culte renaît de ses cendres par la magie de l'informatique.



Jurassic Park sur 3DO ! Incroyable, non ? C'est un projet ambitieux certes, mais la 3DO n'est-elle pas un Interactive Multiplayer ? Il est permis de rêver.

LA PREMIÈRE 3DO !

LES JEUX SUR 3DO



Red Baron, un grand classique sur PC, sera adapté sur 3DO. Avec des graphismes réalistes et une animation d'enfer, il devrait être purement dément.



Shockwave d'Electronic Arts se présente comme un simulateur haut de gamme. Espérons que les programmeurs sauront privilégier la jouabilité.



Total Eclipse de Crystal Dynamics (ceux qui ont fait Crash'n Burn) devrait bientôt sortir. Si le jeu est à la hauteur de la démo fournie avec la 3DO, il fera sans doute un carton monumental.

Mad Dog McCree sur 3Do, c'est tout simplement le jeu d'arcade à domicile. Dommage qu'il ne soit pas prévu d'extension «pistolet joypad».





Admirez un canon de calibre 50 en pleine action. Il ne crache pas moins de cinquante munitions à la seconde, de quoi décapiter net un éléphant d'Asie (pas d'Afrique, trop gros !).

GENERIQUE

Editeur : *Crystal Dynamics*
Distributeur : *fourni avec la 3DO de Panasonic*
Conception : *Mark Wallace*
Programmation : *Bill Mitchell, Bill Willis*
Graphismes : *Steve Kongsle, Cyrus Lum*
Bande-son : *Burke Trieschmann*

VERSIONS

3DO — ***Crash'n Burn*** *est fourni avec la 3DO de Panasonic. Aucune autre version n'est prévue (et aucune machine ne semble capable de refaire la même chose, de toute façon !).*

TESTE SUR

Lecteur R.E.A.L 3DO *de Panasonic.*

MATERIEL

Machine : *3DO*
Contrôle : *joypad*
Média : *1 CD-ROM*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en anglais*
Protection : *aucune*



Le goudron ralentit considérablement les voitures. Vu les flammes qui sortent du capot, j'ai intérêt à rentrer vite fait au stand.



Et un missile «Black Widow» lancé, un ! Avec un tel engin de mort à ses trousses, cela m'étonnerait que ce damné pilote reste longtemps en tête du peloton.

CRASH'

Nous connaissions tous les capacités de la 3DO. Il restait à voir ses applications dans le domaine ludique. Avec Crash'n Burn, c'est désormais chose faite. Livré avec la 3DO de Panasonic, ce jeu de Crystal Dynamics est une course de voitures futuriste qui va faire date. Si la jouabilité laisse à désirer, les graphismes et l'animation sont renversants. Bien sûr, la 3DO est onéreuse mais que voulez-vous ? La qualité a un prix ! Testé par Marc Menier.

Crash'n Burn : s'écraser et brûler. Avec un titre pareil, on sent tout de suite l'influence du film-culte de George Miller, «Mad Max». A en croire les différents scénaristes, le futur de notre belle planète sera apocalyptique, désertique et violent. Crash'n Burn reste dans le ton. Si l'essence coule à flots, il en va de même des missiles et des mines sur le bitume.

Six pilotes s'affrontent dans une course effrénée contre la montre et la mort, parodie de rencontre sportive. Vous incarnez un de ces trompe-la-mort au volant de son tank à roulettes. Peu importe les moyens, il faut gagner à tout prix. Pas de juges, pas de public, ces compétitions sanglantes n'obéissent qu'à une seule loi : celle du plus fort.

DETRUIRE OU CONDUIRE, IL FAUT CHOISIR

Il est possible de développer différents styles de jeu. Les joueurs avides de sensations fortes choisiront un pilote nerveux avec une voiture rapide, capable de se faufiler entre les concurrents, terminer la course en tête et sabrer le champagne. Quelques mines bien placées devraient suffire à ralentir leurs adversaires. C'est ce que ▶

PROFESSION : PILOTE

Vous pouvez sélectionner votre pilote parmi six énergumènes plus dingues les uns que les autres. Entre le punk psychopathe et l'ancien G.I. fini à la bière, difficile de faire un choix potable. Chacun d'eux dispose de son véhicule personnel, rapide ou, au contraire, lent mais archiblindé. Orientez donc votre choix en fonction de votre style de conduite.



Ce n'est pas parce qu'on porte un plastron maculé de jaunes d'œuf et une tignasse de Zoulou qu'on est mauvais pilote. Rocker a les nerfs solides et une voiture puissante.



Dans tous les bons jeux, il faut une présence féminine. Ici, c'est Klaw. Quoique pour ce qui est du féminin, on se demande... En tout cas, cette punkette n'a pas oublié de débrider son moteur.



Max Amillion est mon petit préféré. Plus mongolo que lui, tu meurs ! C'est un «killer», un vrai, un aigle de la route ! Fort heureusement, il assure un max en vitesse pure.

DES OPTIONS QUI TUENT !

C'est le cas de le dire. Certains aiment à prendre la radio ou l'allume-cigares en option mais, dans Crash'n Burn, ce ne sont que missiles et mitrailleuses qui vous sont proposés. Moyennant finances. Avec l'argent gagné au cours du championnat, vous allez pouvoir choisir, parmi les quarante options, les joujous de vos rêves. Roulez, jeunesse !



Les mines permettent de se débarrasser des importuns trop rapides. Le modèle robot volant téléguidé fait mouche à tous les coups.



Les armures, c'est important, ça les armures ! Personnellement, je vous conseille l'armure réflective. Elle brille comme un miroir, c'est du dernier chic.



Ahhh ! Les canons ! Que ferait-on sans les canons ? On pourrait même plus faire sauter son prochain, ce serait d'une tristesse ! O joie ! Il y a même un lance-flammes !



Rien de tel qu'un bon missile à tête chercheuse pour se débarrasser des drônes. Le «Wild Devil» à reconnaissance infrarouge est particulièrement efficace.

N BURN



Crash'n Burn propose deux vues : une extérieure et une du cockpit. Cette dernière donne accès à un ordinateur de bord qui vise automatiquement les différentes cibles.

l'on pourrait appeler la technique du lapin : on court très vite et on serre les fesses. Pas très courageux, vous ne trouvez pas ? Les hommes, les vrais, opteront pour une stratégie plus guerrière. Pas besoin d'aller vite quand on a un gros lance-missiles. On part bon dernier et ensuite, on dégomme les autres pilotes comme des canards (ou des lapins, c'est au choix). L'ordinateur de bord se charge de calculer les trajectoires de tir, il suffit de garder sa cible dans la ligne de mire et son doigt appuyé sur la gâchette.

QUARANTE FAÇONS DE DONNER LA MORT

Les cinq concurrents qui participent à la course sont tous de sanguinaires psychopathes armés jusqu'aux dents. Inutile de vous dire que les parties ressemblent plus à des chasses à l'homme qu'à des courses de Formule 1.

En matière d'armement, il y a là de quoi satisfaire les plus fervents sadiques. Dans un pur esprit capitaliste, les plus rapides et les plus meurtriers empochent des primes en fin de course. Cet argent honnêtement gagné permet de «customizer» les véhicules. Suivant les options, les prix varient de 500 à 22 000 dollars. Etant donné que le vainqueur d'une course remporte 2 000 dollars à peine, vous comprendrez qu'il n'y a pas de petit profit. Un adversaire hors d'état de nuire : 500 dollars. Un drône (véhicule à pilotage ➤➤➤

TOP

- Une animation de top niveau
- Des graphismes «béton»
- Superbe mise en scène au niveau des options

FLOP

- Jouabilité limitée
- Bruitages du moteur décevants



Mieux vaut prendre un maximum de vitesse avant d'attaquer cette pente à 45°. Pas facile avec la couche de verglas qui couvre la piste.

VERDICT — OUI MARC

Des graphismes sidérants, une animation fluide et surprenante de rapidité, la 3DO marque vraiment un tournant dans le monde ludique. Nous sommes tous tombés sous le charme de cette course de voitures très arcade. Crash'n Burn n'est pas une simple vitrine destinée à exposer la puissance technique de la 3DO, c'est un jeu à part entière, intéressant et varié. D'accord, la jouabilité laisse à désirer mais dans l'ensemble, ça en jette un max. La présentation a été particulièrement soignée avec de nombreuses séquences digitalisées hyper-réalistes. Le CD-Rom est bien exploité et les accès disques sont rapides. On sent que les programmeurs ne maîtrisent pas encore parfaitement la machine, mais Crash'n Burn laisse présager des jeux superbes pour la 3DO. Dommage qu'elle soit si chère pour l'instant !

Marc Menier



VERDICT — OUI

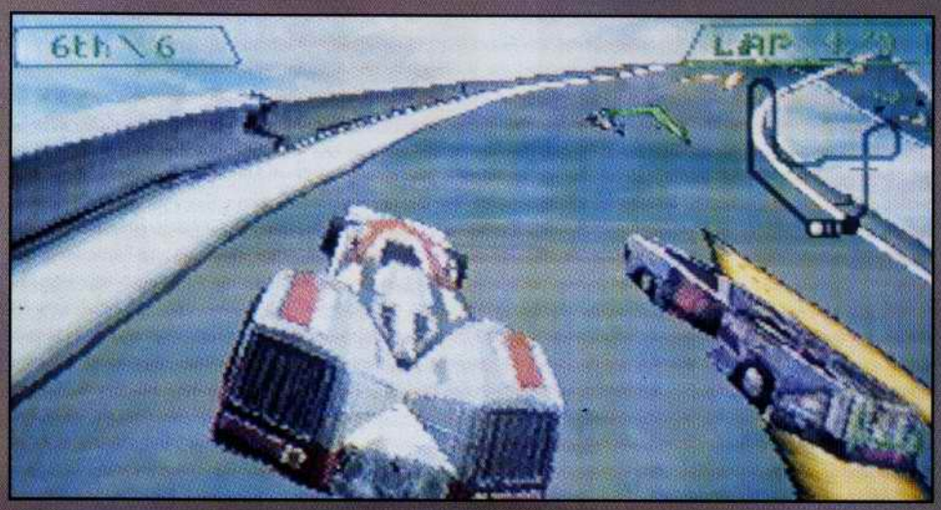
SERGE

En voyant ce jeu pour la première fois, je n'en ai pas cru mes yeux. Des graphismes et une animation aussi fluides ne pouvaient provenir que d'un Cray X-MP ! Eh bien non, il ne s'agissait «que» d'un jeu pour 3DO. Puis, après plusieurs parties, je suis passé par une phase de déception, essentiellement due à une action répétitive et une maniabilité plutôt moyenne de la voiture. Enfin, j'ai découvert le mode Tournoi, qui permet de gagner de l'argent et d'améliorer son véhicule. J'en ai aussitôt oublié les défauts du jeu et, à ce jour, la seule solution qui ait été trouvée pour me décoller de l'écran consiste à couper le courant ! Ceux qui ont eu l'idée de fournir ce jeu avec la machine ne se sont pas trompés. Crash'n Burn a deux mérites : il donne vraiment envie d'acheter une 3DO et surtout, il laisse entrevoir les capacités exceptionnelles de la machine. Ce soir, je casse ma tirelire !

Serge D. Grun



Ce circuit dans les nuages est un des plus géniaux du jeu. L'effet de transparence de la piste procure des sensations vertigineuses.





automatique, spécialiste des queues de poisson) carbonisé : 100 dollars. Avant d'acquérir le Hellfire Rotogun en kevlar, il faudra gagner beaucoup de courses ou bien faire un carnage. Les options se répartissent en six catégories : canons, armes à énergie, comme le laser ou le photon gun, missiles, mines, armures et une série d'options spéciales. Parmi celles-ci, on trouve la nitro qui donne un maximum de puissance au moteur, l'écran polarisé pour protéger le conducteur des laser-flashes aveuglants ou encore les pneus pour le combat. Après le close-combat avec Panza Kickboxing sur Amiga, découvrez le course-combat, façon Crash'n Burn ■

Il est impératif de faire un arrêt au stand pour réparer et ré-armer. Ce sont de précieuses secondes sacrifiées, mais pas perdues.

VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN

J'avais hâte de tester un jeu sur la 3DO. Techniquement, Crash'n Burn est géant. Le décor en 3D mappée est superbe, le scrolling fluide, des ombrages viennent se projeter sur la route et les accès disque sont invisibles. Excellent. Les perspectives utilisées pendant la course sont géniales. La piste monte, descend, tourne en s'inclinant. C'est une conception vraiment nouvelle. Le principe du jeu est très simple : une course de voitures façon Mad Max. Hélas, la maniabilité de la voiture est très douteuse. Eviter de justesse une mine est quasiment impossible et les manœuvres un peu brutales vous envoient dans le décor. Le sentiment d'interactivité s'en trouve atténué. Cela dit, Crash'n Burn est un bon logiciel que tout possesseur de 3DO se doit de posséder (ça tombe très +bien !), en attendant le très prometteur Total Eclipse.

Morgan Feroyd



CRASH'N BURN



CRASH'N BURN OBTIENDRAIT UNE NOTE FARAMINEUSE SANS SON PROBLEME DE JOUABILITÉ. NÉANMOINS IMPRESSIONNANT, IL LAISSE PRÉSAGER DES JEUX DÉMENTIELS SUR LA 3DO.

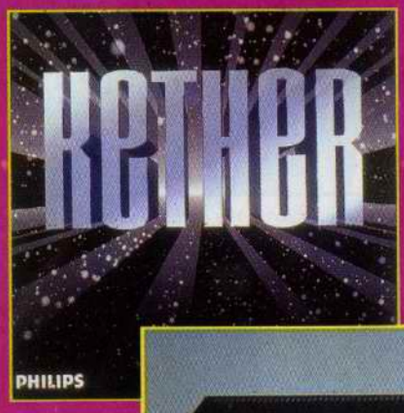
COURSE-COMBAT

GRAPHISMES	Jamais une course de voiture n'avait bénéficié de graphismes aussi beaux et détaillés. On en prend plein la vue.	96
ANIMATION	Aucun ralentissement, des effets de transparence magnifiques, 3D mappée impeccable, l'animation est parfaite, les accès CD-Rom quasi-instantanés.	97
MUSIQUE	Des mélodies de qualité CD, rythmées et enjouées mais, cependant, les musiques auraient pu avoir plus d'impact, de punch.	85
BRUITAGES	Une sacrée déception ! Si les voix digitalisées sont impeccables, le bruitage du moteur est plus que moyen, médiocre même.	70
PRISE EN MAIN	Présentation du jeu et des options géniale, animations et voix digits à gogo; la capacité de stockage du CD-Rom est largement utilisée.	92
JOUABILITE	Le contrôle de la voiture est plus qu'approximatif et peu réaliste (pas vraiment nerveux, ces bolides !). Dommage, le jeu en souffre.	60
DUREE DE VIE	Quarante options et six circuits différents, il y a de quoi vous occuper pendant de longues, longues, longues heures....	85

DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5	- / 1 JOUEUR	3DO

INTERET 89 %

JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !...



KETHER

SUR
CD-INTERACTIF
PHILIPS

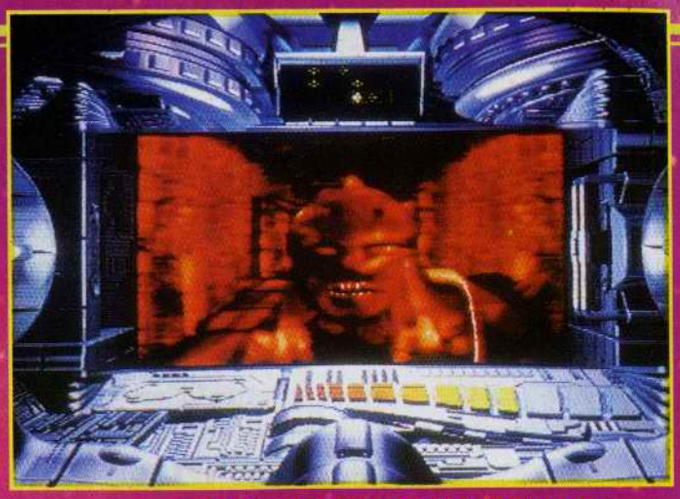


CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

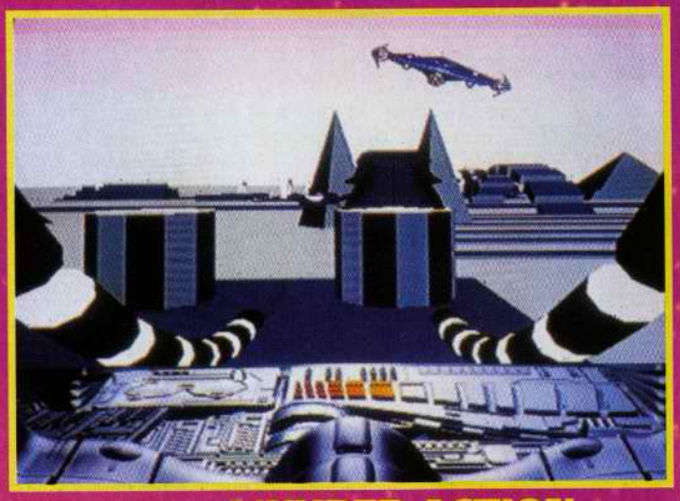
Jamais un jeu d'aventure n'a été aussi loin sur CD-Interactif. Bande-son fabuleuse, voix digitalisées, graphismes parfaits, action trépidante, suspense insoutenable, Kether est digne des plus grands Space Opera. Avec une seule différence : cette fois, c'est VOUS qui êtes aux commandes !

VOUS ÊTES UN HYPER-JOUEUR ? JOUEZ CD-I !



CD-i L'HYPER-AVENTURE

Cinq temples au coeur de l'espace-temps, les labyrinthes les plus tortueux, les monstres les plus redoutables, Kether est le plus grand jeu d'aventure jamais créé sur CD-I. Vous êtes un Maître ? Jouez CD-I!



CD-i L'HYPER-ACTION

Piquez sur des cités oubliées, foncez dans des tunnels infernaux, jouez-vous des vaisseaux ennemis qui se ruent à votre rencontre, survivez à des pluies de météorites, Kether est aussi un jeu d'action pure et dure. Vous êtes un Homme ? Jouez CD-I !



CD-i L'HYPER-GRAPHISME

Images de synthèse, véritables acteurs, décors hallucinants, 3D omniprésente, effets spéciaux inouïs, Kether est le premier vrai film interactif. Avec le CD-I, plongez au coeur de la réalité virtuelle ! Vous aimez les sensations fortes ? Jouez CD-I !

KETHER

SUR CD-INTERACTIF PHILIPS

VOUS ÊTES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

KID MEDIA

PHILIPS **PHILIPS**

SCAVENGER 4

Conçu au départ comme un successeur de Comanche, Scavenger 4 est devenu, au fur et à mesure de son développement, le shoot'em up en 3D le plus éblouissant du moment. Qu'est-ce qui se cache derrière ces belles images ? Tilt s'est rendu chez Psygnosis pour vous dévoiler en avant-première les plus beaux écrans de ce jeu hors du commun.

LE JEU SERA TERMINE SUR FM TOWNS A LA FIN OCTOBRE. LES VERSIONS PC CD-ROM ET 3DO SONT PREVUES POUR AVRIL

LE PLUS BEAU SHOOT'EM UP JAMAIS CREE !

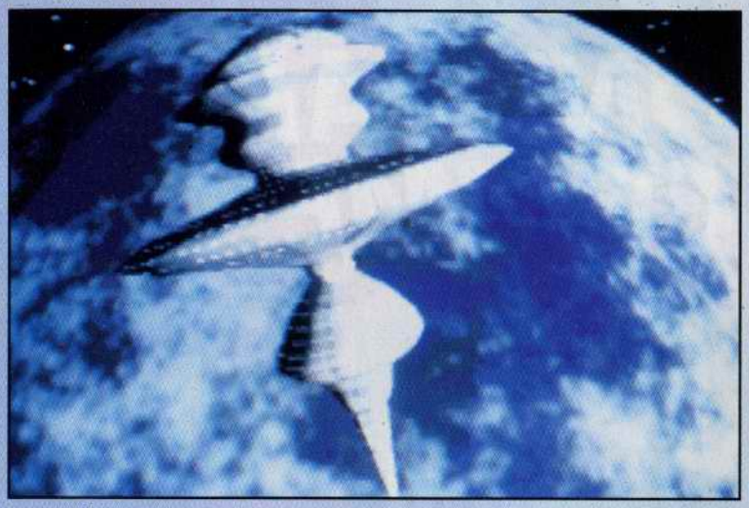
«Ces aliens sont allés trop loin ! Il faut envoyer quelqu'un sur leurs planètes pour leur apprendre la politesse !». Voici en substance ce qu'a décidé le chef militaire des forces terriennes basées sur Bodorette, la petite lune de la planète Bodor (je n'invente pas les noms, c'est dans le script !). Scavenger 4 vous met donc au commande d'un super vaisseau de combat, le Scavenger, parti «casser de l'alien» sur quatre planètes différentes.

Rien de bien nouveau en apparence ! Pourtant, il suffit de voir tourner une démo de Scavenger 4 pour se rendre compte qu'il ne s'agit pas d'un banal shoot'em up ! Scavenger 4 a été conçu avec toutes les routines et le savoir-faire utilisé dans Microcosm, premier produit sur CD-ROM de Psygnosis. Les premiers essais en faisaient un jeu «à la Comanche» : répré sentation en vision subjective, où le joueurs voit la scène (et le cockpit) par les yeux du pilote. Associé à des décors précalculés sur des Silicon Graphics, cela donnait un jeu visuellement incroyable ! Mais l'équipe s'est rapidement aperçue que la jouabilité ne suivrait pas. En effet, les graphismes précalculés ne laissaient au joueurs qu'une minuscule marge de manœuvre et son rôle se serait limité à celui de canonnier (à la façon du jeu d'arcade Starblade). Les concepteurs de Scavenger 4, dirigés par G.P «Kenny» Everett, ont donc changé leur fusil d'épaule en décidant de placer le joueur derrière le vaisseau, comme dans Afterburner.

Contrairement au pionnier Microcosm, qui souffre d'une jouabilité limitée, Scavenger 4 a profité de l'expérience et des recherches de l'équipe.

Le jeu est un vrai shoot'em up, avec ses pléthores d'ennemis qui vous attaquent sous tous les angles, ses décors torturés dans lesquels il faut éviter de se crasher, ses armes surpuissantes et ses boss de fin de niveau.

La mise en scène de Scavenger 4 est tout à fait exceptionnelle ! Tous les graphismes (y compris le Scavenger) ont été modélisés en 3D sur des stations Silicon Graphics Indigo avec les logiciels de➤



Au début du projet, l'équipe de Scavenger 4 a créé une intro animée particulièrement alléchante. On en attendait pas moins d'un jeu CD réalisé par Psygnosis.



L'intro de Scavenger 4 a nécessité la mise en place d'un tournage avec certains membres de l'équipe en guise d'acteurs qui ont été filmés sur un écran bleu avant d'être intégrés au décor généré par ordinateur.



Voici à quoi le jeu devait ressembler au départ : une sorte de Super Comanche. Mais l'équipe de développeurs s'est rendue compte qu'il faudrait alors sacrifier la jouabilité aux graphismes. Ils ont donc modifié le concept pour donner le jour à Scavenger 4.



Pour créer les graphismes de Scavenger 4, les artistes de chez Psygnosis ont utilisé des station Silicon Graphics. Ces petite machines sont capables de bien belles choses ! Admirez les effets d'eau sur cette image créée dans les premières semaines du jeu.



Ce paysage, qui n'apparaîtra sans doute pas dans la version finale, a été créé pour les nombreux essais qui ont précédé la mise en place du jeu proprement dit.



Ce boîtier sur la droite, c'est une Silicon Graphics Indigo, l'une des stations de Psygnosis sur laquelle les graphismes de Scavenger 4 ont été réalisés.



Ce canon ne se trouve pas dans le jeu final, mais il m'évoque furieusement une bataille sur une planète glacée, dans une célèbre saga de SF dont le nom m'échappe (voir page 154).

rendering les plus performants du marché. Sur FM-Towns, les décors en 3D, représentés avec de saisissants effets de matière (roches, flammes, glace, métal, etc.), défilent à toute vitesse et sans à-coup, malgré les accès incessants au CD. Et il ne s'agit pas d'un simple film au-dessus duquel se baladeraient quelques sprites. Vos balles explosent sur les obstacles et votre vaisseau encaisse des dommages à chaque fois qu'il heurte une paroi. Quant aux ennemis, ils arrivent se précipitent sur vous à toute allure.

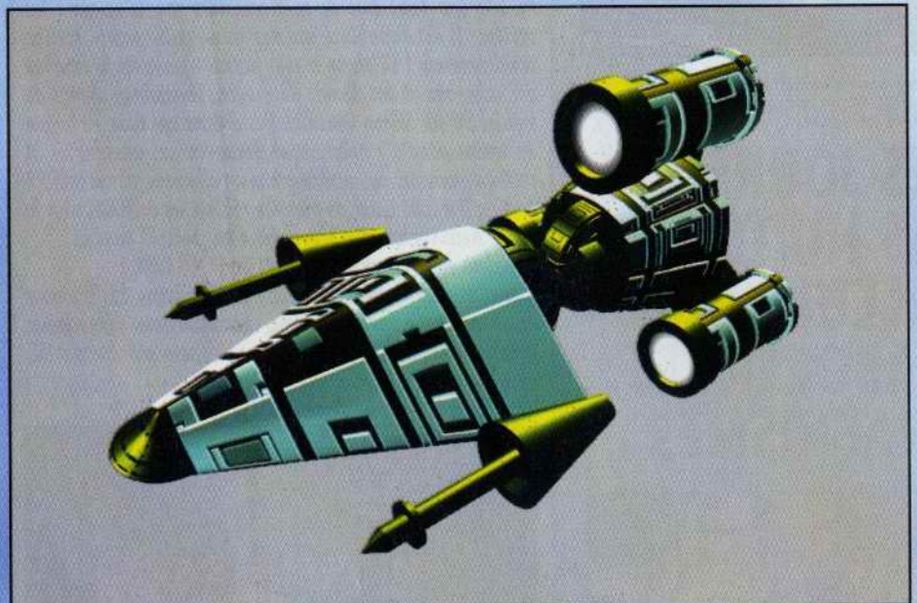
Les boss de milieu et de fin de niveau, quant à eux, ont été intégrés directement au décor. Cela offre des effets incroyables lorsqu'ils se rapprochent pour remplir bientôt la totalité de l'écran ! Il y a quatre niveaux en tout : paysage Volcanique, paysage Desertique, paysage Polaire et paysage Urbain (sur la planète Bodor elle-même, comme vous le subodoriez sûrement déjà !). Chacun de ces paysages, divisé en quatre sous-niveaux avec un look, des ennemis et des obstacles différents, réserve son lot de surprises.

Les options du jeu sont classiques mais efficaces : choix du contrôle (clavier, joystick...), nombre de vies (de une à cinq), niveau de difficulté, nombre de «continue», etc.

Scavenger 4 était pratiquement terminé sur FM Towns. La version PC CD-ROM (suivie par la version 3DO) devrait pour sa part arriver dans le courant du mois d'avril, les différences techniques entre les deux formats nécessitant un gros travail d'adaptation. Mais si l'équipe tient ses promesses quant à la jouabilité de Scavenger 4, le jeu en vaudra la chandelle ! ■

Dogue de Mauve











PRONOSTICS



DOGUE DE MAUVE

Bien qu'il s'éloigne finalement de Comanche, Scavenger 4 s'annonce comme un grand shoot'em up. L'équipe de Psygnosis a su utiliser intelligemment le CD-ROM... sans sacrifier la jouabilité.



MORGAN FEROYD

Je ne suis pas vraiment amateur de shoot'em up, mais celui-ci est tellement grandiose que j'ai bien été forcé de m'y intéresser. Si la jouabilité finale tient ses promesses, Scavenger 4 sera excellent !



MARC MENIER

Il est très beau, ce Scavenger 4, c'est sûr ! Par contre, je trouve que le concept en est trop classique. Après avoir joué à Crash'n Burn sur 3DO, je suis persuadé qu'il est possible d'innover sur CD.



Enfermé dans l'immense réseau égoutier de la planète Bodor, le Scavenger va devoir se glisser dans la fente d'un sas qui se referme !



Le niveau des volcans est l'un des plus beaux, avec ses coulées de lave et ses flammes jaillisantes. N'oubliez pas que tout ça bouge à 15 images/seconde .



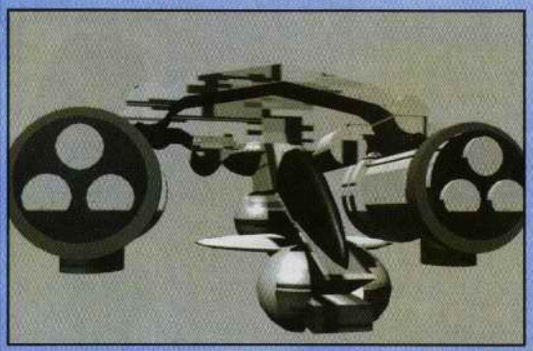
Ce écran-là ressemble assez aux niveaux organiques de Microcosm, premier jeu de CD-ROM de Psygnosis. Normal, puisque les deux softs sont des mêmes auteurs.



Votre vaisseau survole d'immenses étendues désertiques. Mais ne craignez rien, des tas d'aliens vont bientôt venir vous tenir compagnie.



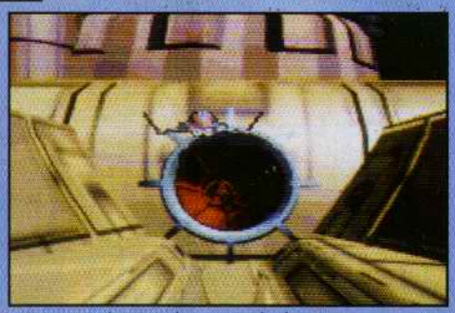
La planète Bodor (source de tous les maux) est entièrement recouverte par une gigantesque mégalopole aux innombrables ramifications. Un niveau très dur !



DES JOURS ET DES NUITS DE CALCUL POUR ELABORER LES GRAPHISMES



Les deux modules verts sur les côtés sont des armes-bonus. Pour obtenir une puissance de feu supérieure.



Vous êtes à l'entrée des égouts, le deuxième sous-niveau du paysage Urbain. Amis claustrophobes, bienvenue !

INTERVIEW

G.P "KENNY" EVERETT
PRODUCTEUR/PROGRAMMEUR

Tilt : Salut, Kenny. Es-tu à l'origine du projet de Scavenger 4 ?

Pas directement. Le concept original vient de Richard Browne et Nick Burcombe. Je suis, pour ma part, producteur et programmeur principal du jeu. C'est moi qui me suis occupé de Microcosm. Et mes connaissances en matière de jeux CD-ROM ont fait que je me suis retrouvé à la tête du développement de Scavenger 4.

Combien êtes-vous à travailler sur le jeu ?

Plus d'une vingtaine, si je compte tout le monde ! Il y a en gros cinq programmeurs, un musicien et pas moins de seize graphistes. Il faut dire que les graphismes prennent une place énorme sur le CD, puisque le jeu comprend quatre paysages, eux-mêmes séparés en quatre sous-niveaux distincts. Chacun d'entre eux dure entre deux et quatre minutes, à raison de 15 images/seconde. Sans parler des séquences intermédiaires entre les niveaux ou au moment du combat contre les boss !

Comment en êtes-vous venus à créer ce jeu ?

Microcosm a remporté un grand succès au Japon sur les FM Towns. Nous voulions donc créer un nouveau titre utilisant le système «Fractal Engine» de Microcosm. Nous avons crée une démo représentant une vue 3D à l'intérieur du vaisseau. C'était beau, mais la fenêtre était un peu trop réduite et la jouabilité risquait d'être médiocre. Nous avons donc opté pour une vue externe de derrière le vaisseau, ce qui nous a permis d'améliorer sensiblement la jouabilité et la taille de la fenêtre graphique.

Quelles contraintes avez-vous rencontrées lors du développement ?

Grâce à l'expérience de Microcosm, tout s'est plutôt bien passé. Le FM Towns est une superbe machine. C'est l'équivalent d'un PC 386 (ou 486) doté de co-processeurs spécialisés pour les sprites. Il est capable d'animer deux mille petits sprites simultanément ! La phase la plus longue a donc été la création des vaisseaux et des décors. Nous avons récemment changé de logiciel 3D sur Silicon Graphics. Nos artistes ont donc eu besoin de temps pour s'y habituer et découvrir ses possibilités. A certains moments, les machines étaient allumées jour et nuit ! A part ça, il a fallu gérer de manière réaliste les collisions avec le décor. Nous voulons que Scavenger 4 soit beau ET jouable.

Comment va se passer l'adaptation sur PC CD-ROM ?

A mon avis, ce ne sera pas facile ! Sur FM Towns, le CD tourne en permanence pendant le jeu, chargeant sans interruption graphismes et sons. Je ne sais pas si ce sera possible sur PC, mais nous y travaillons...

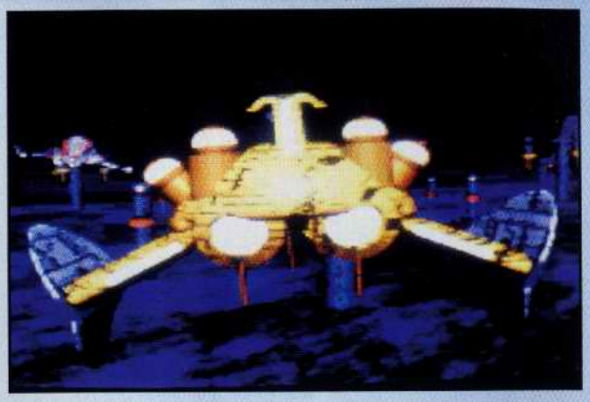
Merci, Kenny. Et bonne chance pour la suite !



Voici une partie de l'équipe responsable de Scavenger 4. Kenny, au centre, arbore fièrement son T-shirt Killing Game Show.



Attention, le décor n'est pas là que pour faire joli ! Si vous touchez ces parois en fusion, votre Scavenger risque de ne pas apprécier !



Cet énorme vaisseau ne vous veut pas que du bien ! Il vous aspergera de projectiles divers jusqu'à ce que vous ayez réussi à trouver son point faible.



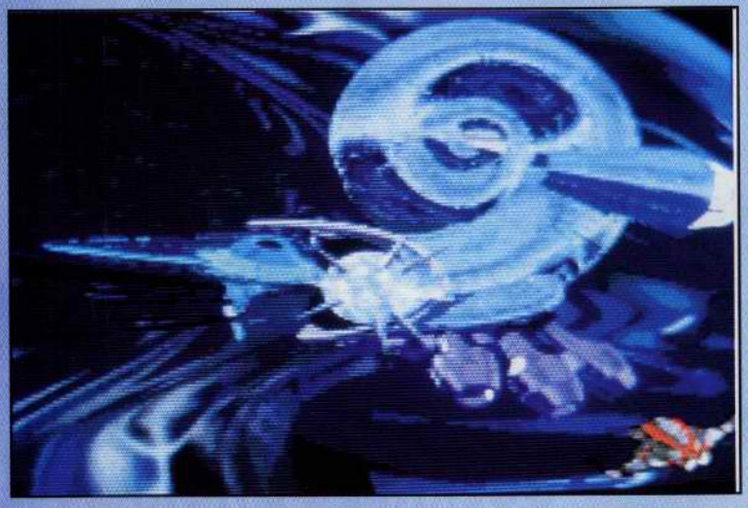
Des heures et des heures de calcul ont été nécessaires pour créer tous les graphismes de Scavenger 4. Mais le jeu en vaut la chandelle, non ?



Les programmeurs ont dû développer une technique spéciale pour gérer les collisions en 3D des projectiles avec le décor. Le réalisme et la jouabilité du jeu n'en sont que renforcés.



Le troisième niveau, celui de la Glace, est vraiment inhospitalier. Les aliens se déchaînent contre vous et les obstacles abondent. Mais que les graphismes sont beaux !



Cet immense mollusque robotisé est le boss de fin de niveau du paysage Polaire. Non seulement il est gigantesque, mais en plus, seuls certains de ces organes sont sensibles à vos attaques. Il va falloir viser juste !



LA BEAUTE DE COMANCHE ET LE RYTHME D'AFTERBURN

REGARDS

Psygnosis, qui vient d'ouvrir une filiale française, se montre plus productif que jamais. Outre Scavenger 4, les programmeurs nous préparent plusieurs nouveaux jeux dont Brian the Lion (plates-formes), Second Samurai (action) et Perihelion (jeu de rôles). Plus de détails sur ces softs dans les prochains numéros de Tilt.



Second Samurai (Amiga), la suite tant attendu de First Samurai.



Brian the Lion est le nouveau jeu de plates-formes de Psygnosis.

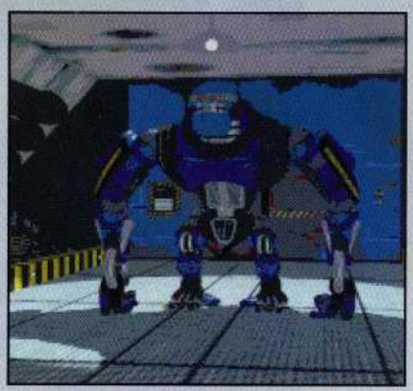


Perihelion, un jeu de rôles aux graphismes magnifiques. Et si je vous disais qu'il s'agit-là de la version Amiga en 32 couleurs ?

RI OF THE



Ce magnifique cyborg à la pause de body-builder, c'est vous ! Tous les graphismes de Rise of the Robots, réalisés sur PC avec 3D Studio 2, sont d'une qualité extraordinaire.





Si le jeu a été crée à la base pour PC SVGA avec CD-ROM, les autres machines n'ont pas été oubliées. L'équipe d'Instinct design apporte un soin

PREVU SUR PC CD, PC, A1200 ET AMIGA POUR JANVIER 94

Rise of the Robots a fait du chemin depuis sa première présentation en janvier au CES de Las Vegas. Basé sur une idée simple, il allie une qualité technique extraordinaire au fun d'un jeu de combat façon Street Fighter II. Tilt est allé à la rencontre des auteurs de ce soft pas comme les autres.

Dans la gigantesque cité de Metropolis 4 se trouve l'un des plus grands buildings du monde. Il abrite la manufacture centrale d'Electrocorp, le principal constructeur de robots militaires et industriels des USA. Il y a quelques mois, les patrons d'Electrocorp ont fait remplacer tous les travailleurs humains du complexe par un nouveau robot : le Supervisor, la machine la plus évoluée jamais créée. Autoconscient et capable de communiquer avec les autres robots, le Supervisor peut faire fonctionner toute l'entreprise à lui seul. Malheureusement, cette ➤

REGARDS

Sean Griffiths, le concepteur de Rise of the Robots, n'est pas un illustre inconnu. Loin de là. Il a fait partie des célèbres Bitmap Brothers et a participé à la création de Magic Pockets.
- Avant Rise of the Robots, la société Mirage avait déjà édité des jeux comme Ragnarok ou Humans. Mais Rise of the Robots pourrait fort bien projeter ce «petit» éditeur dans la sphère des grands.



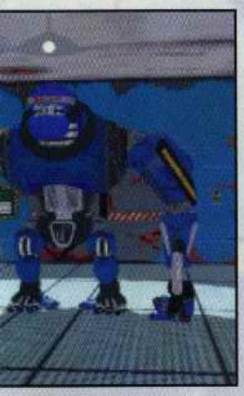
Que vous jouiez seul ou à deux, ça bastonne dur dans Rise of the Robots. Sur ces images, vous pouvez voir un duel entre les droids les moins puissants du jeu : le Loader et le Builder. Et déjà, cela donne lieu à une action intense. Croyez-moi, les combattants de Street Fighter II, à côté, c'est de la gnognotte !

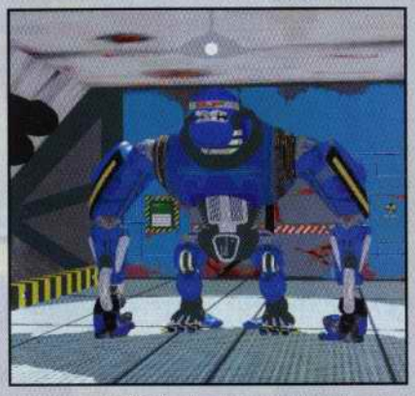


Pour tester les collisions, Andy (le programmeur de la version Amiga) a mis au point un éditeur spécial qui lui permet de dire au programme quand un robot en touche un autre et avec quel effet. Du beau boulot !

VOUS VOILA LANCE DANS LA PLUS IMPITOYABLE DES GUERRES : L'HOMME CONTRE LA MACHINE !

SE ROBOTS





tout particulier à l'adaption du jeu sur Amiga et A1200 (ces images seront d'ailleurs retravaillées plus tard). De gauche à droite : Amiga 500, Amiga 1200 et PC SVGA.



On vous avait pourtant dit de ne pas donner de cacahuètes aux animaux ! Maintenant, ce gorille-robot a faim... et il vous a choisi comme plat de résistance !



➤ invention providentielle (sauf pour les employés au chômage !) est détériorée : un «égo virus» s'est infiltré dans le cerveau du Supervisor, altérant sa programmation et le poussant à se considérer comme la priorité absolue. Brusquement, le Supervisor a provoqué l'arrêt complet des chaînes de montage et reprogrammé les systèmes de défense pour faire du siège d'Electrocorp un bunker imprenable. Et il s'apprête à se lancer dans une guerre impitoyable, celle des machines contre l'homme (ça ne vous rappelle rien ?). Chez Electrocorp, on ne voit qu'une solution. Envoyer dans le building un cyborg nouvellement conçu, insensible aux virus car dirigé par un cerveau humain (Robocop n'est pas loin !).

Sa mission : désactiver tous les robots renégats, neutraliser le Supervisor et éliminer le virus. Relié en permanence au réseau d'information des techniciens d'Electrocorp, le cyborg vient d'être largué par une navette à l'intérieur du complexe par un tunnel de maintenance. A lui de jouer maintenant...

Ce scénario cyberpunk bien ficelé sert de prétexte à un jeu de combat dans la lignée de Street Fighter II. Au programme : combat contre des robots de plus en plus forts, dotés chacun d'attaques spécifiques et mortelles et mode «versus» permettant à deux joueurs de s'affronter. Rise of the Robots n'a cependant rien d'un clone. Les auteurs (Instinct Design) ont voulu de bout en bout en faire un produit original, un jeu remarquable par ses qualités esthétiques et sa jouabilité. Et, croyez-moi, il vous réserve bien des surprises (que j'ai promis de ne pas dévoiler ici - pour ne pas vous enlever le suspense !).

Rise of the Robots est en tout point impressionnant : présentation, séquences animées ou jeu proprement dit. Les graphismes et les animations sont saisissants. Tous les décors, tous les objets, tous les robots ont été modélisés sur PC (486 DX2/66, cela va de soi) par des pros de la 3D avec l'aide de 3D Studio. Le résultat est non seulement original mais également supérieur à ce qu'un graphiste classique aurait pu réaliser. Et, bien sûr, tout cela cadre bien avec l'ambiance du jeu et le scénario.

Mais ces belles images ne cacheraient-elles pas, comme c'est souvent le cas, un jeu sans grand intérêt ? A priori, non. La philosophie de base, chez Instinct ➤➤➤



Malgré son air lourdaud, le Loader a à sa disposition une panoplie de coups... pour le moins renversants !

PRENANT, ACCROCHEUR ET FUN



Pour concevoir ce robot Japonais, Sean s'est inspiré des nippons Gundam et Patlabor.

Design, c'est qu'un jeu se doit avant tout d'être prenant, accrocheur et fun. Sean Griffiths et toute son équipe travaillent donc d'arrache-pied pour produire un jeu de combat à la hauteur. Des programmes spéciaux ont été mis au point pour gérer tous les test de collision (chaque mouvement de chaque robot est confronté à ceux des autres droids) et Andy Clark, le programmeur de la version Amiga, a passé des centaines d'heures à créer les routines d'intelligence artificielle qui définissent le comportement de chaque combattant.

Bref, Rise of the Robots a toutes les chances d'être un jeu à la fois magnifique et jouable. Un seul hic : les robots ne peuvent changer de côté (en sautant l'un par-dessus l'autre). La raison en est simple : il est impossible de faire tenir en mémoire tous les sprites d'un robot regardant vers la gauche ET vers la droite. Contrairement aux consoles, les micros ne possèdent pas les coprocesseurs qui permettent d'inverser automatiquement un sprite. Les jeux comme Barbarian ou The Way of the Exploding Fist palliaient ce problème en faisant s'affronter deux personnages identiques, à la couleur près, mais les robots de Rise of the Robots étant tous différents, on ne peut pas employer cette astuce. Cela nuira-t-il à la jouabilité finale du soft (certaines techniques de combat éprouvées consistent en effet à désorienter l'ennemi en sautant sans cesse devant et derrière lui) ? Il faudra attendre de tester la version finale pour le savoir.

Rise of the Robots devrait être terminé en janvier (après deux mois de tests intensifs). Il sortira sur PC CD-ROM et Super-VGA dans sa version la plus spectaculaire (intro animée, séquences intermédiaires détaillées) et aussi en version PC disque dur ainsi que sur A1200 et Amiga 500, chaque version tirant le meilleur parti des capacités de la machine. ■

Dogue de Mauve



Ce droid est un prototype militaire spécialement conçu pour le combat rapproché. La lutte va être rude !

PRONOSTICS

Dogue de Mauve



Il n'est pas dans mes habitudes de juger un jeu avant sa sortie. Mais je n'ai pas peur de m'avancer en disant que Rise of the Robots va faire un carton ! Le jeu est magnifique et la jouabilité sera hyper-soignée. Une raison supplémentaire de m'acheter un CD-ROM et une nouvelle carte mère pour mon PC !

Marc Lacombe



Les jeux de baffes, c'est bien, mais sur micro, ça fait des lustres qu'on n'a rien vu de vraiment révolutionnaire. Rise of the Robots est certes magnifique et graphiquement original mais j'attends de voir s'il apportera réellement du neuf dans le domaine.

Morgan Feroyd



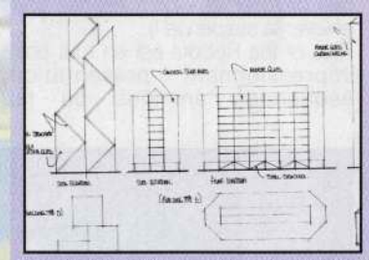
Le CD-ROM, c'est l'avenir ! Et les programmeurs de Rise of the Robots l'ont bien compris. Grâce à ce support et au mode S-VGA, ils ont créé un jeu incomparable (sauf peut-être à ceux de Cryo). Mais ils n'ont pas non plus négligé l'Amiga ou le PC avec disque dur. Bravo !

INTERVIEW

SEAN GRIFFITHS CONCEPTEUR DU JEU



Andy Clark (programmeur Amiga), Gary Leach (programmeur PC), Sean Griffiths (concepteur), Sean Nadin (modeleur 3D) et Kwan Lee (designer d'intérieur).



Tous les lieux visités dans Rise of the Robots ont été conçus sur papier par Kwan Lee.

Tilt : Bonjour, Sean. Tu es le responsable du projet Rise of the Robots. Peux-tu nous dire en quelques mots comment le jeu a démarré ?

Sean Griffiths : J'avais envie depuis longtemps de réaliser un soft dans la grande tradition des jeux de combat. Je voulais un jeu fun et très jouable mais également une mise en scène digne des techniques actuelles. J'ai rédigé une présentation du jeu et je l'ai proposée à Mirage qui a été emballé. J'ai alors pu créer mon équipe : Instinct Design.

Combien êtes-vous et comment travaillez-vous ?

Nous sommes seulement cinq personnes sur Rise of the Robots. Mais nous nous amusons beaucoup en travaillant ensemble. (Il me présente le reste du groupe) Andy est le programmeur de la version Amiga. C'est également lui qui a conçu les routines d'intelligence artificielle. Gary s'occupe de programmer la version PC. Sean est notre spécialiste des objets 3D, il a modélisé la majorité des robots du jeu. Kwan, enfin, s'occupe de tout ce qui est design des décors (il a une formation de designer d'intérieur). Quant à moi, je coordonne le tout.

Comment se fait-il qu'une équipe aussi réduite puisse réaliser un projet aussi énorme ?

La philosophie d'Instinct Design est proche de celle d'équipes comme les Bitmap Brothers, Bullfrog ou Sensible Software. Il s'agit de placer chaque jeu sous la responsabilité d'une seule personne qui s'assure que le concept du jeu est fort, que la jouabilité est au rendez-vous et que les programmeurs et les graphistes travaillent de manière coordonnée. Nous pensons qu'en travaillant ainsi avec les techniques les plus pointues du moment, nous sommes en mesure de produire des jeux vraiment top niveau. J'espère qu'avec Rise of the Robots, nous atteindrons ces objectifs.

Est-ce que tout le jeu a été réalisé avec 3D Studio ?

Oui, tous les graphismes du jeu ont été calculés sur PC en 3D «rendering» grâce à 3D Studio 2. Les images que nous obtenons sont d'une qualité quasi photographique, avec gestion des lumières, des ombres, de la perspective, etc. Pour ajouter au réalisme, nous avons inventé de nombreuses textures qui nous permettent de créer des sols crasseux, des traces d'impact sur les murs, etc.

Comment avez-vous conçus les incroyables mouvements des robots ?

En bossant comme des fous (rires) ! Nous nous sommes inspirés des mouvements réels de boxeurs ou de karateka pour les robots humanoïdes. Pour les autres, il a juste fallu faire travailler un peu notre imagination ! Je ne veux pas trop en dire sur le Supervisor mais je peux déjà annoncer qu'il réservera quelques surprises et qu'il possède un «lien de parenté» avec un dénommé T-1000.



Un jeu comme Rise of the Robots ne se conçoit pas comme ça à partir de rien ! Avant de s'attaquer à la modélisation du jeu sur ordinateur, Sean a réalisé un script hyper-détaillé du jeu avec le détail des séquences animées qui débutent et finissent chaque combat. Sur papier, c'est déjà sympa mais lorsque l'on voit le résultat sur l'écran, c'est carrément à tomber par terre !

ATTACHEZ VOS CEINTURES ... LA FUN 4 DECOLLE !!

FUN Radio

LA COMPIL MICRO 4

Disponible sur
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC 3,5"











INDIANA JONES AND THE FATE of ATLANTIS

Lemmings

CRAZY CARS 3

SUPERSKI 2

FIRST SAMURAI

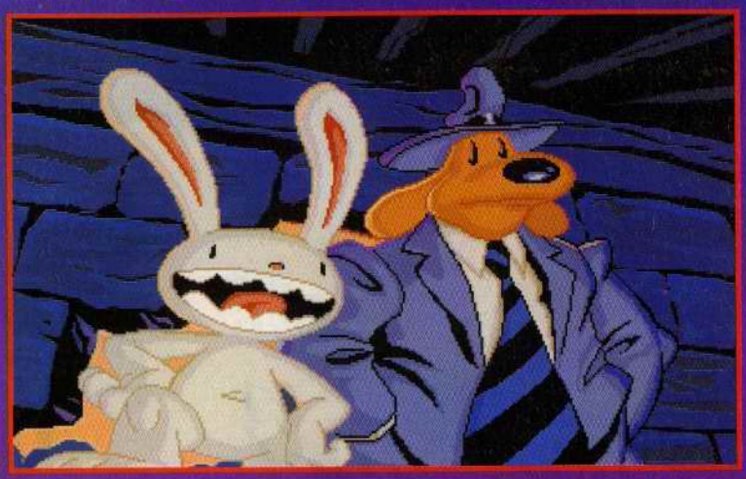
DISPONIBLES DANS LES FNACS ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
28, Rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél : (1) 48 57 65 52

© 1992 TITUS. © 1991 VIVID IMAGE.
Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Lucasfilm Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Used under authorization. All rights reserved.
All other trademarks are acknoledged as the property of their respective owners. © 1991 MICROIDS. © PSYGNOSIS 1991™ is a registered trademark of PSYGNOSIS LTD.
Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.
Atari ST is a trademark of Atari Corporation
IBM is a registered trademark of International Business Machines.

SAM & MAX

HIT THE ROAD



Voici Sam & Max ! Dès le début de l'aventure, les personnages se posent comme étant de vrais héros de cinéma. Les graphistes ont réalisé un travail exceptionnel.



Max est incurable ! Pour récupérer des papiers attestant que nos deux compères sont détectives privés, notre lapin n'hésite pas à martyriser ce pauvre chat. Que fait la police ? Elle sévit !

LA SORTIE OFFICIELLE DE SAM & MAX EST PRÉVUE POUR JANVIER SUR PC

Fans des Simpsons, de Day of the Tentacle ou de Tex Avery, voici venir le futur giga-projet-cartoon-cinématique-intergalactique de LucasArts : Sam & Max ! A la fois hilarant et gigantesque, ce jeu d'aventure va faire couler de l'encre. Et je le prouve...

Sam & Max est un jeu d'aventure issu de l'industrie LucasArts. Au programme : humour, techniques cinématiques appliquées au jeu, son iMuse. Alléchant, non ? Basé sur la bande dessinée de Steve Purcell, ce soft reprend les personnages d'un chien et d'un lapin policiers. Détrompez-vous, ces animaux ne sont pas de simples animaux de compagnie ; ils sont tout aussi humains que vous et moi dans leur comportement. Travaillant dans un bureau miteux, nos deux détectives privés vont avoir du pain sur la planche. En effet, le parc d'attraction du coin compte la disparition de son attraction principale : Bruno le Bigfoot ! Celui-ci était enfermé dans un bloc de glace à moitié décongelé...sans le big foot, évidemment. Le pire, c'est que la deuxième attraction principale a, elle aussi, disparue. Il s'agit de Trixie «la femme au cou de girafe». Coïncidence improbable ou authentique coup tordu ? C'est ce que nos héros devront rapidement découvrir car ils sont engagés par le responsable du parc pour élucider ce mystère. Dans leur périple, ils passeront par des lieux aussi célèbres et variés que la grande pelote de laine ou le musée des légumes !

Un jeu d'aventures très cartoon

Vous l'avez compris (dans le cas contraire, retournez à votre sieste), Sam & Max est un jeu complètement loufoque. On finit par se demander si Steve Purcell, son créateur, est humain. A mon avis, c'est tout au plus une sorte d'humanoïde à cheval entre la tentacule mégalomane et l'Umite euphorique. Bourré de références purement américaines (hélas), le jeu nécessite une grande culture «débile» pour être totalement apprécié. Si, dans la parenthèse plus haut, j'écrivais un petit hélas, c'est que la majorité d'entre nous ne pourra apprécier les gags à leur juste valeur. Autant dire qu'une traduction de qualité s'impose, malgré la difficulté de la chose. Néanmoins, ne soyons pas négatif, même sans maîtriser les finesses et l'argot de la langue, on peut trouver Sam & Max fabuleusement drôle ! Vous allez penser que cet argument est un peu bidon car la plupart des previews sont encourageantes (si, si, on nous le reproche)... Eh bien, c'est faux ! Nous allons tenter une petite expérience : concentrez-vous, détendez-vous. Pensez à un homme glissant sur une peau de banane. Sympa, non ? Bon, maintenant, songez à Demis Roussos avec la tête d'Amanda Lear en train de vous commenter la prochaine congrégation de lancer de nains. Fameux, non ? Encore plus fort : imaginez votre passage préféré des Monthy Python, de Gotlib et du «Hitchhiker's Guide» réunis (et ne trichez pas !). Alors, vous voyez que j'avais raison. Sam & Max est vraiment drôle.

Encore plus fort que Day of the Tentacle ?

Sam & Max se distingue des autres produits de Lucas par son interface de jeu quelque peu différente. Plutôt que de proposer des mots clés dans un encadré, les programmeurs ont préféré reprendre le système des jeux Sierra. Avec le bouton droit de la souris, vous sélectionnez une icône symbolisant votre action : prendre, parler, utilisez, se déplacer. Le maniement est très simple et permet d'avoir l'image de jeu en plein écran. En bas à gauche, une petite boîte symbolise votre inventaire. En cliquant dessus, vous avez accès à tous les objets récoltés durant votre quête. Notons qu'il est aussi possible d'utiliser Max comme un objet. Finalement, c'est un peu normal puisque, à part semer la zizanie, sortir des blagues et aller aux toilettes (sa manie), il n'est à peu près capable de rien. Plus accessible que les systèmes précédents, cette interface est pour le moment en cours de développement. En effet, les clics souris ne réagissent pas encore très bien. D'autres changements notables, comme la durée de vie du jeu, sont aussi à prendre en considération. Souvenez-vous, Day of the Tentacle était si court que l'on finissait frustré, pendu, mort noyé dans un accident de voiture. Ici, l'aventure peut toujours être menée comme bon vous semble, et regorge d'énigmes et d'actions . Le principe iMuse permettant de modifier la musique en fonction de l'intensité de vos actions est toujours présent. Et ce n'est pas un mal ! Il créait une ambiance du genre musique de film où vous viviez plus intensément les scènes. Hélas, nous n'avons pas pu constater de sa qualité dans la version que nous possédons. Les bruitages, quant à eux, sont particulièrement dans le ton. Ainsi, pour un accident de voiture, vous entendrez... une chasse d'eau !

Des graphismes hilarants !

Ce jeu est un vrai dessin animé. Les graphismes sont en 256 couleurs et de grande qualité. Les perspectives employées sont abracadabrantes et de nombreux détails sont glissés dans le décor. Evidemment, tout cela fait que l'animation a pour l'instant tendance à «ramer». On suppose que ce défaut sera corrigé dans la version finale. Nous avons planté le décor de Sam & Max. J'espère que l'eau vous est venue à la bouche, il ne nous reste plus qu'une chose à faire : attendre sa sortie. Heureusement, elle ne sera pas longue car la destruction moléculaire de vos neurones est prévue pour la mi-janvier. ■

Morgan Feroyd



L'introduction du jeu n'a strictement rien à voir avec l'aventure. En fait, une pauvre fille a été kidnappée par un savant fou et nos deux héros viennent la libérer. Après quelques secondes de combat, Max arrache la tête du savant puis annonce que ce n'était qu'un robot !



En haut de la plus grande pelote de laine du monde (un monument américain très connu) vous rencontrez un personnage étrange. il prétend pouvoir tordre une clé à molette par la pensée. Chiche !



Pour vous déplacer à travers les Etats-Unis, vous avez accès à une carte. Les lieux principaux sont symbolisés par des dessins plus gros. D'un simple clic, vous vous rendez d'un point à un autre. Au fur et à mesure de l'aventure, vous pourrez accéder à de nouveaux lieux.



Certains passages sous forme de jeu d'action vous mettent à l'épreuve. Ici, avec le «Wak-a-Rat», vous devez réussir à assommer vingt souris sur quarante.



Dans ce supermarché, vous rencontrerez le frère jumeau de Bernard Bernouilli (cf. Day of the Tentacle). Inspectez bien les rayons, vous y trouverez quelques produits très utiles.

SAM & MAX

Retrouvez la BD officielle de Sam & Max en page 34

REGARDS

- Steve Purcell est l'auteur d'une bande dessinée intitulée Sam & Max. Et le jeu de Lucas n'est autre que l'adaptation du monde créé par Steve pour un jeu vidéo. C'est aussi lui qui gère intégralement le projet. Vous pourrez retrouver l'une de ses BD dans le magazine.
- LucasArts est un éditeur de jeux vidéo qui intègre à ses projets un contenu cinématique. En incorporant, par exemple, des images des films de Star Wars à ses jeux.



Pour explorer la région, vous pourrez utiliser une longue-vue pour touriste. Après quelques bidouilles avec les câbles de la machine, pour pourrez observer plus précisément certains lieux très interessants.



Dans le tunnel de l'amour, vous constaterez à l'aide de votre lampe torche qu'une boîte de fusible est cachée dans le noir. Pour la faire disjoncter, Sam va précipiter Max dans l'eau et ensuite le plaquer sur les câbles électriques. Le résultat est...détonant !



De nombreuses animations sont prévues. Dans le bureau de Sam & Max, un jeu de fléchettes peu catholique est posé sur le mur. Dès que l'on demande à Sam de jouer, il lance pêle-mêle des fléchettes, une hache et une seringue sur la cible.





L'inventaire vous permet d'accéder facilement aux objets. Vous pouvez les utiliser les uns avec les autres, comme cette ampoule de lumière noire avec votre lampe torche. Elle vous sera particulièrement utile dans le «tunnel of love» de la fête foraine.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Je ne vous referai pas le coup de la tentacule qui bave sur la maquette (enfin, j'espère), mais calmement, je qualifirai Sam & Max de ... Yipee ! Tournicoti, tournicoton, je ressemble à un dindon qui a pété les plombs.

MARC LACOMBE



Certes Sam & Max paraît excellent, caustique à souhait, beau, etc. Mais je préfère rester un peu sceptique (on a sa fierté). L'interface du jeu ne semble pas encore au point et l'humour employé est souvent difficile à comprendre. Wait and see...

NOELLE BERONIE



C'est dément, c'est génial, c'est fantastique, c'est...le plus grand jeu du monde ! Et toc ! Certains trouveront ce jugement un peu naïf. Eh bien, c'est certainement qu'il vivent dans un monde ennuyeux !

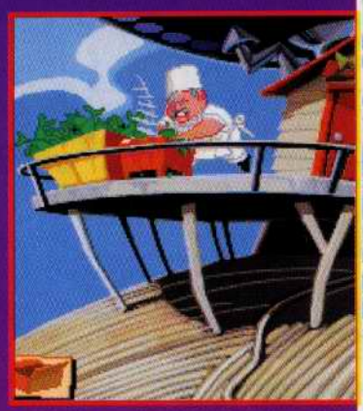




Dans la fête foraine, vous rencontrerez un personnage qui vous expliquera comment Bruno le Big Foot a disparu.



Dans la tente des «curiosités» (devrais-je dire monstruosités ?), le responsable vous engagera pour retrouver son attraction principale mystérieusement disparue.

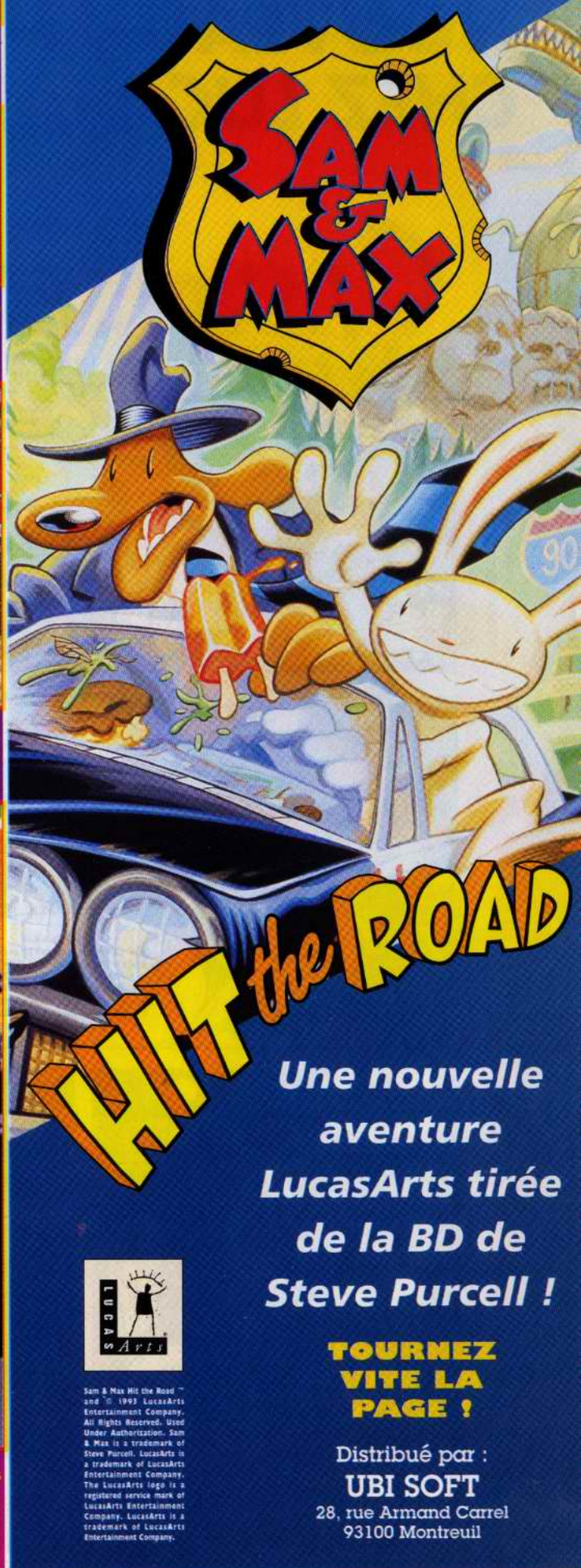


En haut de la grande pelote de laine, le roi du sushi passe sa journée à découper des poissons en rondelles.



Certaines séquences nécessitent toute votre adresse. Ici, il s'agit d'un petit jeu d'action où Max doit sauter par dessus les panneaux routiers. Complètement stupide, non ? C'est bien mon avis, et je trouve cela génial !

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 LES AVENTURES DES NOUVEAUX HEROS DEGENERES DE CHEZ LUCASARTS : SAM & MAX !



A SUIVRE...

Traduction française : Art of Words

HIRED GUNS

et ne ne enti erou vrde e.

RECHERCHONS :

pour opérations spéciales- de H/F/Humanoïde.Contrat à m durée indéterminée. FORTE re REMUNERATION.4 postes dis- la ponibles pour mercenaires expérimentés sans scrupule r connaissant tous types d'armement.

Aurez-vous les tripes !!!



Photos d'écran AMIGA

Rejoignez la bande des plus infâmes mercenaires du Système de Luyten pour mener à bien la mission la plus risquée jamais vue.

Dans un monde futuriste high-tech, vous ne vous battrez pas seulement pour finir le sale boulot mais aussi pour sauver votre peau.

"HIRED GUNS" a été salué dans la presse comme le nec-plus-ultra des jeux de rôles multi-joueurs (4 joueurs simultanés).

L'exceptionnelle qualité des graphismes, l'immensité du terrain à explorer et la richesse des 12 Mb de données offrent à ce jeu tout en français et installable sur disque dur une profondeur inégalée.

PSYGNOSIS

Disponible sur Amiga et très bientôt sur PC

PSYGNOSIS FRANCE 11, rue Bailly - 92200 Neuilly sur Seine

CARLOS

UN SPRITE DEMESUREMENT GIGANTESQUE !

PRÉVU SUR AMIGA, PC, ST, PC-CD POUR LE 15 NOVEMBRE

Basé sur le dessin animé qui vient de sortir sur les écrans, Carlos est un jeu de plates-formes édité par Microïds. Vous l'aurez deviné, l'auteur aux chemises hawaïennes du célèbre «Mais qu'est-ce tu bois, doudou, dis-donc ?» est le héros de ce soft très cartoon.



Voici tous les personnages que vous devrez délivrer dans le jeu. Ce sont, bien sûr, les héros du dessin animé.



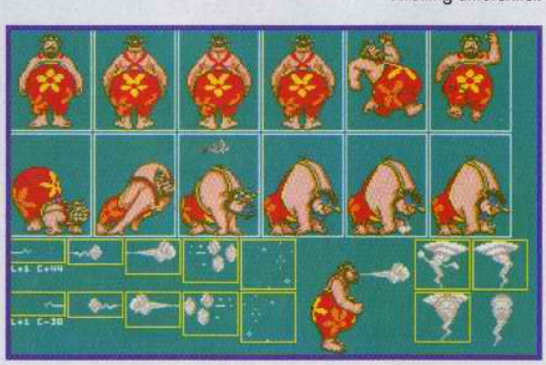
Le dessin-animé mettant en scène le chanteur Carlos vient tout juste de sortir. Présente sur tous les fronts, l'équipe de Microïds est en train de créer un jeu de plates-formes basé sur cette nouvelle série. Vous y incarnez Carlos, le chanteur aux incroyables chemises à fleurs. Le scénario est particulièrement simple. Vous devez traverser plusieurs mondes et y délivrer vos amis. Le jeu vous propose d'affronter de nombreux monstres dans des paysages variés, aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Vous rencontrerez, par exemple, des araignées, des singes, des serpents et des mouches géantes. Pour les vaincre, Carlos peut se transformer en taureau ou bien créer une tornade de son souffle puissant (il faut dire qu'il a du coffre, le bougre). Vous traverserez des grottes, des châteaux, des égouts, des forêts, des déserts... Le moins que l'on puisse dire, c'est que les décors sont très diversifiés. A la fin de chaque monde, vous rencontrerez un boss de fin niveau qui garde l'un de vos amis prisonnier. Une fois que vous en serez débarrassé, vous pourrez ouvrir la grille si vous avez, au préalable, ramassé les quatre morceaux d'un objet. Les niveaux regorgent de portes, de pièges, de passages secrets et de leviers. Ces derniers modifient le décor.

Le soft est composé de six mondes aux graphismes de qualité. Les sprites (dont certains sont gigantesques) sont en 16 couleurs et l'arrière-plan est en dégradé. Le fond est animé et propose un scrolling différentiel.

Entre chaque monde, vous pourrez voir une séquence animée reprise du feuilleton. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un boute-en-train tel que Carlos, que les chemises à fleurs fluo vous rendent gai et vous rappellent les vacances, ce jeu au concept très classique vous séduira. ■

Morgan Feroyd

Carlos est composé de six mondes aux graphismes de qualité. Les sprites (dont certains sont gigantesques) sont en 16 couleurs et l'arrière-plan est en dégradé. Le fond est animé et utilise la technique du scrolling différentiel.



Pour affronter les monstres du jeu, Carlos peut se transformer en taureau et piétiner tout ce qui bouge.

REGARDS

- Carlos est un dessin animé de vingt-six épisodes destiné aux enfants, qui passe sur TF1 et est produit par Saban International.
- Pour ceux qui l'ignoreraient encore, Microïds est l'éditeur de l'excellent Genesia, testé dans *Tilt* 117. La version PC de Genesia devrait d'ailleurs être disponible le mois prochain.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD

Carlos est un jeu qui, techniquement, paraît assez intéressant. Pourtant, il s'agit d'un jeu de plates-formes et ce n'est vraiment pas ce que je préfère sur micro. De plus, je ne suis pas sûr que le thème soit enthousiasmant (il faut aimer Carlos, quoi !).



MARC LACOMBE (PAS

Baser un jeu uniquement sur la notoriété d'un bonhomme même fort (c'est le cas de le dire) sympathique, d'un film ou d'un dessin animé me semble plutôt hasardeux... Espérons que les programmeurs feront preuve d'imagination. Mais si la musique du jeu reprend l'insupportable «Tirelipinpon sur le



MARC MENIER

Si le jeu ressemble beaucoup au dessin animé, Carlos risque d'être un gros bide (NDLR : il est fin, ce Marc) ! Espérons que ce n'est pas encore une simple opération mercantile basée sur un nom célèbre. Heureusement, les programmeurs de Microïds ont promis de faire un jeu original.



NFL™

NFL COACHES CLUB™



FOOTBALL

Au moment crucial, faites un tacle gagnant!

C'est du football américain pur. NFL Coaches Club Football, produit par MicroProse, leader des simulations sportives réalistes, est le jeu qu'attendaient tous les fans de football américain!
C'est l'occasion d'apprendre le sport qui fait rage en Europe et, une fois de plus, aucun détail n'a été oublié: du tirage au sort, au tacle final qui empêche de marquer un essai!





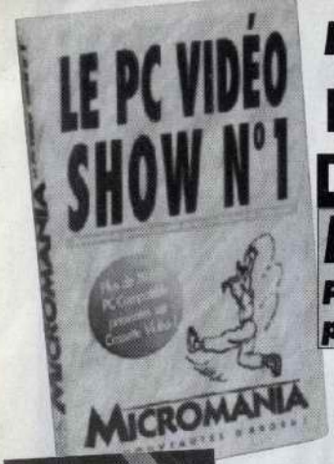
- Participez à des matches d'action unique, où VOUS contrôlez les passes, les dégagements ou les courses. Ou alors, pourquoi ne pas être l'entraîneur, dirigeant le jeu depuis la ligne de touche.
- Regardez ce spectacle passionnant de n'importe quel angle (pré-défini ou personnalisé), grâce aux affichages 3-D, multi-caméras, comme à la télévision.
- Utilisez rapidement et sans effort les stratégies de jeu des joueurs et entraîneurs de la NFL, qui ont été conçues avec l'assistance des meilleures équipes de la ligue de football américain la plus redoutable au monde.
- Observez n'importe quel match de la saison de la NFL, avec possibilité d'arrêt sur image et des options sophistiquées de replay immédiat.

NFL Coaches Club Football.
Pour compatibles IBM PC.

Aucun autre jeu ne s'en approche. Sinon, il se ferait écraser!

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. UK

MICROPROSE
Seriously Fun Software



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC Compatible présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA











CD ROM

REBEL ASSAULT

Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Sortie prévue fin novembre

MICROMANIA



ALONE IN THE DARK 2

Plus grand, plus beau et plus rapide , voilà ce qui vous attend avec ce jeu dévoreur de matière grise qui va être sans nul doute un hit ! Un jeu entièrement en français réalisé par Infogrames.



SYNDICATE DATA DISC

Avec cette extension du fameux hit d'Electronic Arts, ce ne sont pas que des missions supplémentaires, mais c'est aussi la possibilité de jouer à plusieurs simultanément ainsi que 3 nouvelles armes supplémentaires démentes !



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 !



STAR TREK 25 TH ANNIV.

Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace.

CD ROM



STAR TREK JUDGEMENT RITES

La suite de Star Trek 25th Anniversary : cette fois, ce sont 8 aventures successives que vous allez vivre. Des rencontres spaciales dignes de la fameuse série télévisée !



INCA 2

CD ROM

Un super jeu d'action aventure ! Un mystérieux astéroide met en danger votre planète ! Vous vivrez des séquences de combats spaciaux en 3D d'une fluidité stupéfiante entrecoupées d'effets cinématographiques rares ! VOIX EN FRANCAIS



FRONTIER ELITE 2

La suite ! Des graphismes plus vrais que nature ! Cette simulation spaciale vous emmènera découvrir les merveilles de l'Univers !



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.



SIMON THE SORCERER

Vous aimez Day of Tentacle ? Alors ce soft mérite vraiment votre attention. Avec ses superbes graphismes, son humour décapant et un scénario captivant, vous ne pouvez passer à côté de ce jeu !



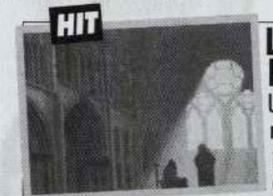
PRIVATEER

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 !



FLIGHT SIMULAT. 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 !



LANDS OF LORE

Un jeu de rôle médiéval 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.



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.



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.

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.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Alien Breed 2	Jurassic Park
Batman Returns	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Burning Rubber	Ryder cup
Cool Spot	Second Samourai
Cyberpunk	Shuttle
Darkmere	Stardust
Dracula	Startrek 25th Ann.
Elite 2 Frontier	Theater of Death
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Globdule	Winter Olympics
Gobblins 3	Wiz and liz
Innocent	Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

Genesia	ND/349F
Syndicate	ND/249F
Body Blows	ND/199F
Space Hulk	ND/299F
Dogfight	ND/299F
Dune 2	ND/299F
The Patrician	299/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Overdrive	ND/249F
Soccer Kid	ND/249F
Project X	ND/125F
Goal	ND/249F
Sensible Soccer 2	225/225F
F17 Challenge	ND/129F
Gunship 2000	ND/299F
Wing Commander	ND/299F
Civilization	275/299F
Alfred Chicken	ND/249F
Prime Mover	ND/199F
Bob's Bad Day	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F



* Sauf sur les Consoles - Remise différée

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



Les Magasins de Rosny et des Champs-Elysées sont agrandis !

NOUVEAU

MICROMANIA ROSNY 2 — NOUVEAU ! Magasin agrandi
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

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

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 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

IMICROMANIA LLLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas
59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 20 05 57 58

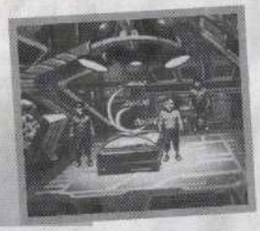
MICROMANIA

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.





CIVILIZATION
Batissez un empire qui résistera à l'épreuve du temps ! Un classique du jeu de stratégie : construisez les merveilles du monde et déterminez le destin de votre peuple.

LE TOP 10 MICROMANIA

Eight Ball de Luxe	299 F
Civilisation	349 F
Red Baron	299 F
Break Line	275 F
Carrier at War	349 F
A Train	369 F
Indy 4	399 F
Prince Of Persia	349 F
Chuck Yeager	399 F
V for Victory IV	349 F

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

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

REBEL



Niveau 3. Votre leader vous invite à tester vos capacités de pilote en grandeur réelle dans ce labyrinthe de canyons. Chaque fois que vous heurtez une paroi, votre énergie baisse, et finalement votre vaisseau explose dans une gerbe de flammes. Attention, ce n'est PAS une simulation !

Vous l'aurez deviné, Rebel Assault est directement tiré de la saga des Star Wars. Nous vous en avions déjà parlé il y a quelques semaines, et voilà que déjà le nouveau jeu de LucasArt pointe le bout de son nez. Au programme, de l'action, des séquences digitalisées tirées du film, une bande sonore sublime. Résultat : peut-être le meilleur jeu d'arcade qui soit !

SUR PC CD-ROM AVANT NOEL. SUIVRONT LES VERSIONS MEGA-CD ET CD-I, ADAPTÉES PAR JVC ET PHILIPS

A l'opposé de X-Wing, qui se veut autant une simulation qu'un jeu d'action, Rebel Assault est un pur shoot'em up. Mais, voilà, quel shoot'em up !

Inutile de dire que les joyeux loufoques de *Tilt* (Morgan, Doguy, Marc et moi, pour ne citer qu'eux) étaient religieusement attroupés pour la découverte de ce jeu. Nous avons donc pu apprécier toute la présentation, ainsi (c'est le plus important !) que deux niveaux complets de Rebel Assault.

Le premier (qui sera en réalité le troisième) vous propose de piloter un A-Wing (chasseur léger) dans des canyons en 3D précalculée. Ça vous rappelle Inca ? Que nenni ! Vous dirigez REELLEMENT le vaisseau, et vous devez user de toute votre dextérité pour éviter de vous écraser contre les parrois rocheuses.

UN SHOOT'EM UP PUR ET DUR !

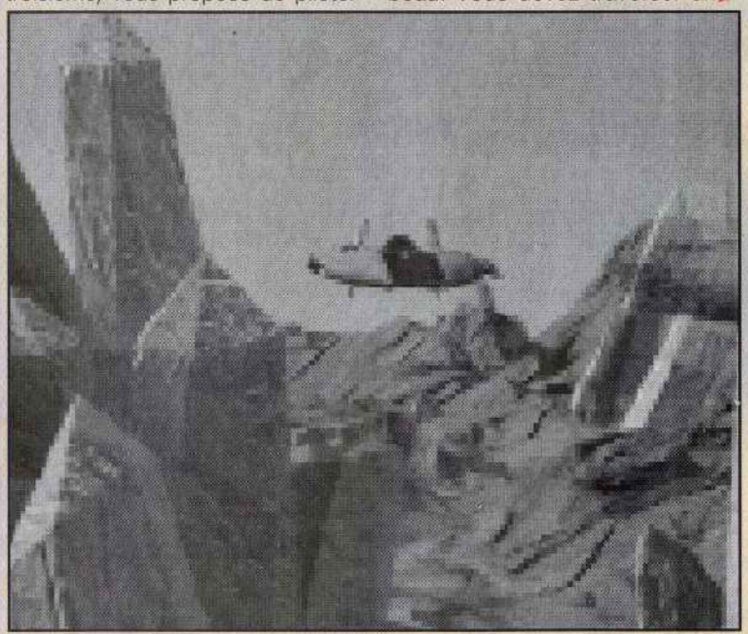
L'effet de vitesse est vraiment impressionnant, et surpasse tout ce qui a été fait dans ce genre. Je vous laisse admirer les photos, en vous rappellant que ÇA BOUGE !

Le second niveau (ce sera le sixième du jeu), plus classique, est tout aussi beau. Vous devez traverser un➤





Mission 6. Vous voilà dans un X-Wing, et vous devez traverser un champ d'astéroïdes, alors que vous êtes poursuivi par des chasseurs TIE. Là encore, l'animation est époustouflante, mais il vaut mieux ne pas vous arrêter pour admirer le paysage...



Chaque mission est précédée et suivie d'une séquence animée précalculée. L'effet de vitesse est créé, comme vous pouvez le voir, par un «flou» variable en fonction de la distance. Superbe.



Fini, les images fixes de X-Wing où seules les lèvres bougent. Ici, l'animation est - enfin - digne du film, et l'espace du CD (640 Mo) est parfaitement utilisé pour vous procurer un maximum de plaisir.

ASSAULT

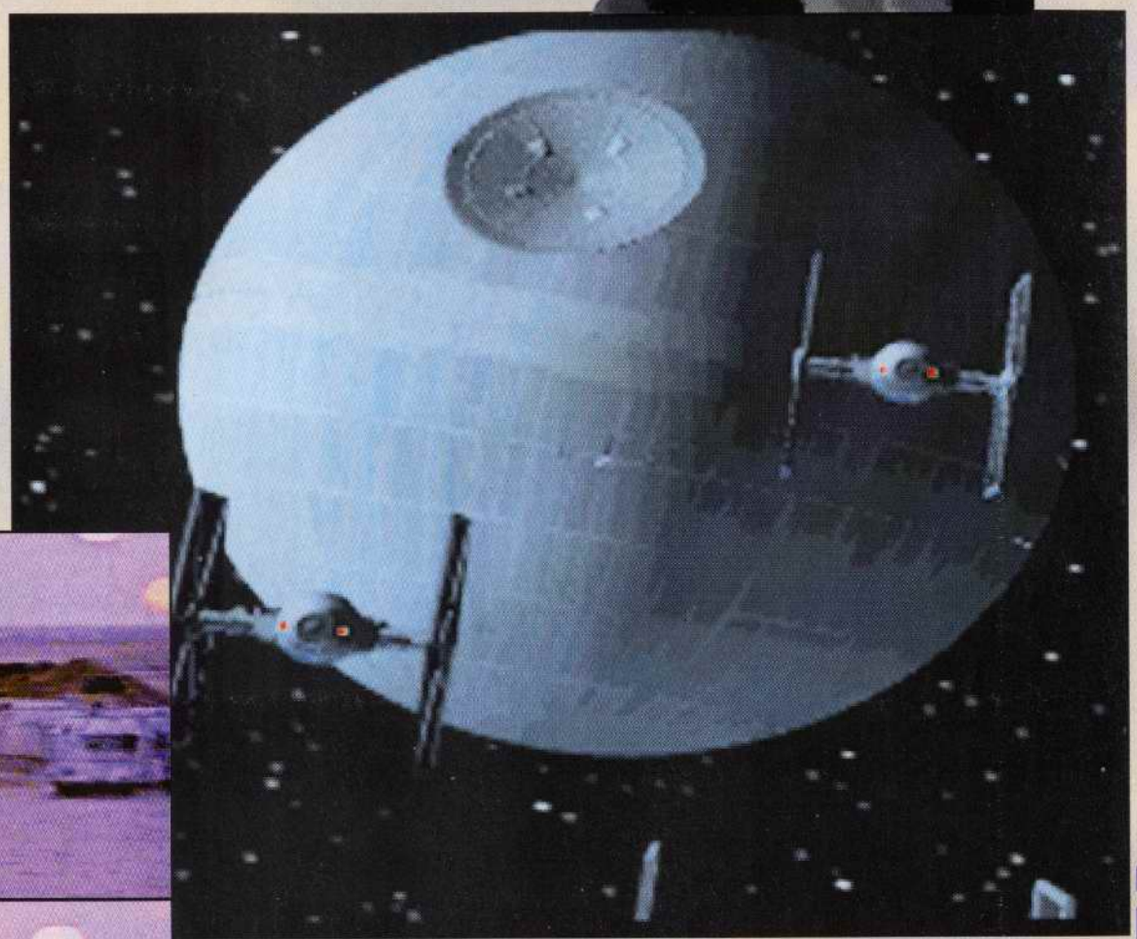


La séquence d'introduction, très longue, vous permettra de retrouver les protagonistes du film. L'animation, très rapide, compense la qualité moyenne de l'image. La bande sonore, est à la hauteur de vos espérances...

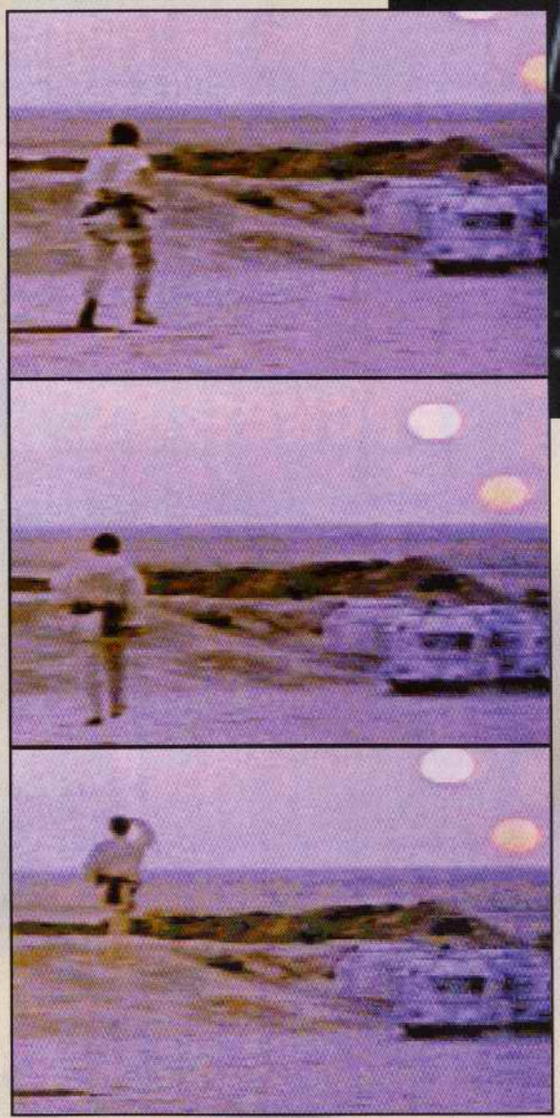
➤ champ d'astéroïdes, poursuivi par des chasseurs TIE. Là encore, la 3D précalculée est reine, mais cette partie fait plus penser à un X-Wing amélioré.

DES PAYSAGES VERTIGINEUX EN 3D PRÉCALCULÉE

Parmi les autres missions qui vous seront proposées (mais que nous n'avons pas encore pu découvrir), vous aurez droit à l'attaque de quadripodes impériaux, la défense d'une base rebelle, ou encore l'attaque (classique mais toujours aussi captivante) de l'Etoile noire. Techniquement, Rebel Assault est réellement impressionnant. Hormis The 7th Guest (je maintiens que ce n'est pas un jeu !), ce sera le➤➤➤



Comme il se doit, vous aurez à vous mesurer à l'instrument de destruction de l'Empire. Enfin, je suppose, car plusieurs animations font intervenir cette sympathique base de vacances. Toutes ces séquences sont, soit en images de synthèse, soit en digitalisations vidéo tirées du film. Engagez-vous, rengagez-vous, qu'ils disaient !



Une autre séquence vidéo, tirée du premier épisode, encore plus belle que la précédente. Alors, Luke, on rêve de partir dans les étoiles ? Qu'à cela ne tienne, il suffisait de demander !



Le CD est, pour une fois, parfaitement utilisé. Les chargement se font au fur et à mesure de l'animation, et même sur un CD lent, il n'y a ni pause dans l'image ni coupure dans le son. Les 600 Mo du support nous permettent d'espérer de très nombreuses séquences de ce type.

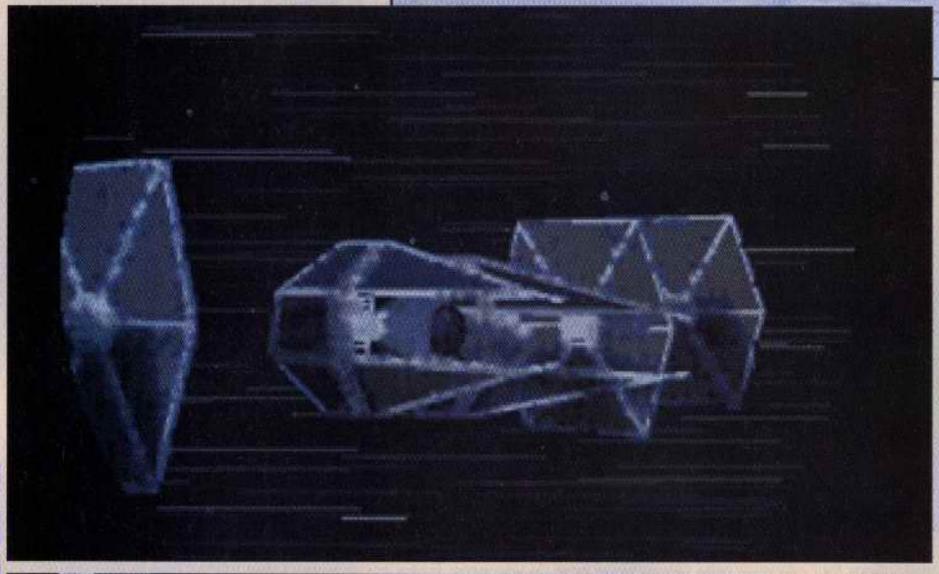
➤➤➤ premier à utiliser réellement les possibilités du CD-ROM. Les animations, rapides et fluides sur un 486 DX 33, sont soutenues par une bande sonore digne du film (de grandes parties en sont d'ailleurs extraites).

TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM

La technique utilisée pour les séquences vidéo tirées du film - réduction du nombre des couleurs et flou artistique - permet d'avoir une animation en temps réel et en plein écran.
Cependant, ce gain de rapidité dans l'animation s'effectue au détriment de la qualité de l'image.
Bon, abrégeons : ce que nous avons pu voir de Rebel Assault est superbe, et ce jeu s'annonce de surcroît aussi passionnant que difficile. Voici peut-être l'occasion rêvée de vous acheter un lecteur de CD-ROM, non ?■

Jean-Loup Jovanovic





Grâce au CD-ROM, Rebel Assault comprend des scènes animées dix fois plus nombreuses et complexes que celles de X-Wing.

Si ces Tie sont plus vrais que nature, c'est parce que les artistes de LucasArts les ont modélisés en se basant sur les vrais blueprints et les maquettes originales des films.

REGARDS

- Après X-Wing, Imperial Pursuit, B-Wing, Rebel Assault est le quatrième jeu de LucasArts exploitant le thème de la guerre des étoiles.

- Lucas Arts est une firme de jeu vidéo spécialisée dans les jeux d'aventure. Après des titres comme Monkey Island et Day of the Tentacle, ils préparent la sortie de Sam & Max, un jeu toonesque (pour en savoir plus, voyez l'article de Morgan Feroyd dans nos previews et délectez-vous de la BD).



Comme tous les plans extérieurs et les décors du jeu, l'intérieur des vaisseaux spatiaux de l'alliance ont été modélisés sous 3D Studio par les graphistes de chez LucasArts. Une technique de plus en plus courante pour les jeux sur CD (cf. Rise of the Robots ou Scavenger 4).



Rebel Assault ne se contente pas de vous faire voler dans l'espace en solitaire. La voix et le visage familier de vos coéquipiers viendront en permanence vous rappeler que les forces rebelles comptent dans leurs rangs plus d'un pilote courageux.

PRONOSTICS

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Cela fait plus d'un an que j'ai un lecteur de CD-ROM, mais chaque fois qu'on me demande s'il faut en acheter un, je reponds «attendez que de bons jeux arrivent sur ce support». Bon, et bien ca y est, vous pouvez l'acheter, Rebel Assault arrive et sera, sans aucun doute, sublime. Le premier jeu digne de ce nom sur CD-ROM ! Bravo LucasArts !

MORGAN FEROYD



Nous avons tous rêvé de pouvoir piloter un X-Wing à travers les tranchées de l'étoile de la mort. Avec la Technologie CD, c'est devenu possible car les images sont tirées du film Star Wars. Rebel Assault s'annonce novateur, mais je regrette pourtant, que son interactivité ne soit pas encore complètement au point.

MARC LACOMBE



Rien de plus spectaculaire que de voir défiler sous ses yeux, à une vitesse ébouriffante de superbes canyons, dont la texture et les ombres sont d'un réalisme à peine croyable... Le problème de la 3D précalculée, c'est qu'il n'est pas question de diriger votre vaisseau où bon vous semble, ce que je trouve terriblement frustrant !

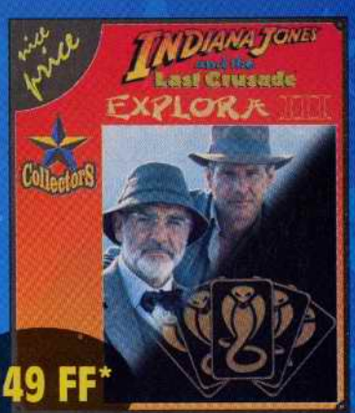
Jouez à prix malins avec LA GAMME Collectors



149 FF*

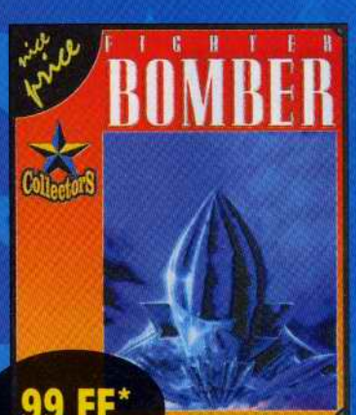


149 FF*

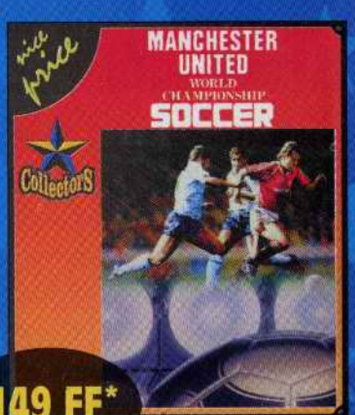


149 FF*

Une pluie d'étoiles sur vos micros



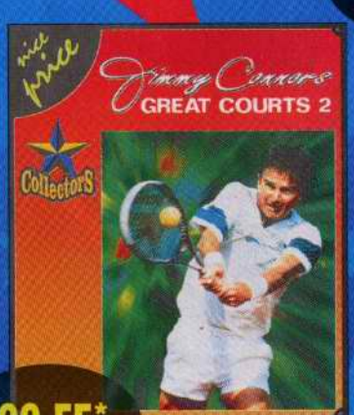
99 FF*



149 FF*



99 FF*



99 FF*

Disponible sur:
Atari ST
Amiga
IBM PC 3.5"

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois
Tél : 48.57.65.52

* Prix public généralement constaté. Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. IBM is a registered trademark of International Business Machines. © Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd, Japan. © Elite Systems Ltd. © Krisalis Software Ltd. © Microstyle © 1989 Geoff Grammond. © Rainbird Software. © 1991 VIVID IMAGE. © 1991 MIRRORSOFT LTD. © Blue Byte © Ubi Soft. LucasArts TM. © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used under authorization. Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of their respective owners. Their Finest Hour : The Battle of Britain ® and © LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. © Digital Integration Ltd. Activision. © Vektor Grafix. LucasArts TM. © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones ® Indy ® are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of their respective owners. © Infomedia. © 1991 OOP © 1991 White Wolf Productions. © 1991 By Blue Byte. © 1991 Mirrorsoft Ltd. © 1992 Ubi Soft.



KANO
Tour à tour voleur, assassin, escroc ou garagiste, ce sinistre individu a voué sa vie à la malhonnêteté.
Il est devenu un mercenaire sans pitié, prêt à toutes les bassesses pour de l'argent. Défiguré, il porte un masque de métal, mais que sur la moitié du visage. Très joli, non ?



SCORPION
Tout comme pour Sub-Zéro, la véritable identité de Scorpion est inconnue. Scorpion déteste Sub-Zéro. Appartiennent-ils à des clans rivaux. ? Pour mieux achever ses victimes, Scorpion les ligote avec un harpon et les attire vers lui (une technique de combat piquée à Wonder Woman !).



LIU KANG
Cet expert en arts martiaux pousse de petits cris aïgus, un peu à la manière de Bruce Lee. Il exécute un coup de pied fulgurant pour traverser l'écran en une fraction de seconde pour défoncer les côtes de ses adversaires avant qu'ils n'aient eu le temps de dire «ouf!» ou quoi que ce soit d'autre !



RAIDEN
Raiden serait en fait un dieu, qui aurait pris forme humaine pour participer au tournoi. (Le petit rusé, va !)
Il maîtrise parfaitement la foudre et couvre ses adversaires d'éclairs lumineux qui, à forte dose, feraient ressembler n'importe quel athlète à un toast trop cuit.



GORO
Né dans le quatrième plan astral de Shokan, royaume des mondes extérieurs (Autoroute A4, sortie Juvisy), Goro est le champion incontesté du tournoi depuis plus de 500 ans (le bougre est âgé de plus de 2 000 ans). Avec 300 kilos, et quatre bras il vient à bout de n'importe quel adversaire.

MORTAL KO

PRÉVU SUR AMIGA ET PC POUR LE MOIS DE DÉCEMBRE

Lancé à grands renforts de pub sur toutes les consoles à la fois, Mortal Kombat peut être considéré comme LE challenger officiel du légendaire Street Fighter II... Ce jeu de castagne aux graphismes impressionnants venu tout droit des salles d'arcade s'apprête maintenant à débouler sur nos micros... Les fanas de baston vont être aux anges !



Kano contre Scorpion, voici l'un des duels possibles dans Mortal Kombat. A l'instar de ceux de Street Fighter II, tous les combattants de Mortal Kombat ont à leur disposition une panoplie de coups spéciaux pour mettre à mal leurs adversaires.

Mortal Kombat est à l'origine un jeu de castagne particulièrement sanglant (voir encadré «Regards») qui fait fureur dans les salles d'arcade.
Acclaim a eu récemment la bonne idée de l'adapter à la fois sur Super Nintendo, Megadrive, Gamegear, Mastersystem et Gameboy, histoire de faire plaisir à tous les possesseurs de consoles à la fois. C'est Probe Software (déjà responsable des adaptations sur consoles Sega) qui se chargera de l'adaptation micro sur PC et Amiga. Dans la lignée de Street Fighter II, Mortal Kombat vous propose d'incarner une demi-douzaine de gaillards experts en arts martiaux et en broyage d'organes vitaux divers et variés.

Dans la lignée de Street Fighter II

Chaque personnage dispose d'un nombre impressionnant de coups, accompagnés d'inévitables «coups spéciaux» plus difficiles à réaliser et particulièrement assassins. Une grande partie de l'originalité de Mortal Kombat vient du fait que les coups sont vraiment différents pour chaque personnage : coups de pied fulgurants, décharges d'énergie pure, foudre, paralysation, capture au lasso... Tous les moyens sont bons pour réduire son adversaire en bouillie !

Des coups différents pour chaque personnage

Si les graphismes et l'animation de Mortal Kombat sont aussi impressionnants, c'est sans doute parce qu'ils ont été réalisés à l'aide de digitalisations d'athlètes et de karatékas filmés en train d'effectuer de spectaculaires mouvements devant un écran bleu.
Tous les personnages disposent ainsi de mouvements qui semblent parfaitement réalistes, même lorsqu'ils effectuent des bonds de plusieurs mètres sans prendre le moindre élan !
Le seul à avoir échappé à ce traitement est le terrible Goro, un lutteur venu d'un plan astral différent du nôtre et doté de quatre bras... Difficile de trouver un figurant capable d'incarner la bête, à moins d'écumer les baraques de fête foraine ou les environs des centrales nucléaires... Les programmeurs ont donc utilisé une marionette ➤➤➤



SUB-ZÉRO
Ce personnage à l'identité inconnue, fait partie d'une redoutable bande de ninjas chinois. Son coup préféré : transformer ses adversaires en bloc de glace pour mieux les achever.



JOHNNY CAGE
Johnny est une vedette de cinéma spécialisé dans les films d'arts martiaux... Difficile de ne pas noter la frappante ressemblance avec l'inévitable Jean Claude Van-Damme auquel il emprunte d'ailleurs le fameux grand écart facial (également baptisé casse-noisettes).

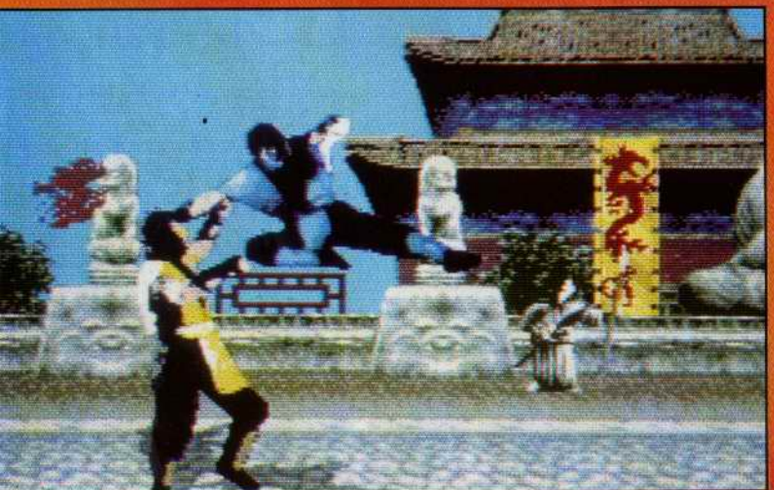


SONYA BLADE
Membre d'élite des unités spéciales US, Sonya s'est retrouvée embarquée par erreur dans le tournoi... Elle devra maintenant se battre pour retrouver la liberté. Sa façon d'attraper ses adversaires entre ses jambes pour mieux leur écrabouiller le crâne n'a vraiment rien d'érotique !

MBAT

REGARDS

Le moins qu'on puisse dire, c'est que la version arcade de Mortal Kombat ne faisait pas dans la dentelle... Le sang giclait de tous les côtés, les combattants se décapitaient allégrement, envoyaient leurs adversaires s'empaler sur des pics, ou s'arrachaient carrément la colone vertébrale ! Toutes ces joyeusetés ont bien sûr été consciencieusement gommées des versions consoles, enlevant ainsi au soft ce qui faisait une bonne partie de son charme...
Les coups sont donc désormais beaucoup plus soft et une bave blanchâtre a remplacé le sang. Il est vrai que les salles d'arcade sont interdites aux mineurs, tandis que les consoles sont accessibles aux plus jeunes... Mais il est tout de même dommage que les éditeurs de jeux jouent les pères la pudeur, tout en prennant soin de laisser hypocritement dans le programme un cheat mode qui permette de jouer en mode sanglant !
On ne sait pas encore si la version micro de Mortal Kombat subira le même triste sort.



«Sub-Zero, le ninja mort-vivant ramené sur Terre par son désir de vengeance, est bien décidé à en finir avec Scorpion». Y parviendra-t-il ? La réponse dans votre prochaine partie de Mortal Kombat !

Gagne avant les autres
tous ces superbes lots, jusqu'au 31 décembre 1993 !



Mega CD II



Mega drive

Alors dépêche-toi !



Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK, fait le combat et gagne sur le
36 68 21 88

Jeu de rôle
ALIEN **est de retour.**
Il veut ta peau !
Alors défie le sur le
36 68 80 33



Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee- Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?
ALORS LANCE TOI, APPELLE LE
36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS
36 70 21 01 ET 36 70 21 07

Arsenic

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???
C'est possible ! Sur le 36 15 Canal 21, tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.
CODE MEDIA 241

>>> d'une vingtaine de centimètres de haut, qui a été animée image par image devant la caméra avant d'être digitalisée. Le jeu propose un mode tournoi au cours duquel vous affronterez des adversaires de plus en plus coriaces jusqu'à la confrontation finale avec l'ignoble Goro, mais rien ne vaut une bonne baston à deux contre un copain !

RETROUVERA-T-ON LA MEME JOUABILITÉ QUE SUR CONSOLE ?

Les combats à deux sont d'autant plus excitants que chaque joueur apprend peu à peu à connaître son personnage et perfectionne chaque fois la précision de ses attaques. Ce n'est pas la première fois qu'un jeu de castagne sur console est adapté sur micro et on sait que l'adaptation de Street Fighter II sur PC est loin d'être une réussite (elle compte même parmi les plus beaux Flops du mois !). On espère donc que Mortal Kombat évitera les erreurs de son illustre prédécesseur et saura notamment conserver la jouabilité qui fait la réputation des jeux sur consoles !

Marc Lacombe



L'originalité de Mortal Kombat provient surtout du fait que les combattants n'ont pas été dessinés à la main mais digitalisés à partir de séquences filmés (divers «acteurs» spécialistes en arts martiaux ayant prêté leur physique aux personnages).

CADEAU BONUX !

La boîte contiendra en prime une petite BD très sympa qui raconte en détail les origines de chacun des combattants. Vous y apprendrez par exemple comment Goro est devenu le champion incontesté du tournoi, invaincu pendant plus de 500 ans !

PRONOSTICS

MARC LACOMBE



Il me paraît bien difficile de remplacer les six boutons d'un joypad Super Nintendo par le clavier d'un PC ou par un joystick disposant au mieux de deux boutons. Souhaitons que les programmeurs trouvent une astuce pour conserver la jouabilité des versions consoles !

MARC MENIER



Moi qui suis un fan de la version arcade de Mortal Kombat, je doute un peu des capacités de l'Amiga à faire un jeu bien sanglant et rapide. J'espère au moins que la censure ne frappera pas la version Amiga comme elle l'a fait sur consoles.

MORGAN FEROYD



L'adaptation complètement ratée de Street Fighter II sur micro a de quoi faire frémir.... Il ne nous reste plus qu'à espérer que Mortal Kombat ne souffre pas trop de sa conversion sur micro !



SAMEDI 6 NOVEMBRE 1993 À

FNAC MICRO

71, BOULEVARD SAINT GERMAIN
75005 PARIS

Vous invite à decouvrir les plus beaux jeux PC de

ELECTRONIC ARTS

SEAL TEAM
KASPAROV GAMBIT
NLH HOCKEY



Seal Team



Kasparov Gambit



NLH Hockey

Et en avant première:

SEA WOLF
HARPOON II
FORGOTTEN CASTLES

VENEZ NOMBREUX!

fnac

ELECTRONIC ARTS®

SAMEDI 18 DECEMBRE 1993 À

FNAC MICRO

71, BOULEVARD SAINT GERMAIN
75005 PARIS

Vous invite à une présentation des produits de fin d'année de

ORIGIN

SHADOWCASTER
ULTIMA VIII
PACIFIC STRIKE
PRIVATEER



Ultima VIII

Et en exclusivité vous pourrez découvrir:

SUPER STRIKE COMMANDER CDRom

De plus des copies de Ultima VIII dédicacées par Richard Garriot seront offertes.

fnac

ELECTRONIC ARTS®

THE SETTLERS

Avis aux fans des jeux de stratégie, ça va être la fête ! L'arrivée de The Settlers sur vos Amiga et vos PC, va vous faire découvrir un futur must. Ce nouveau jeu des développeurs de Blue Byte, risque fort de détrôner le tenant du titre, j'ai nommé l'inégalé Civilization. Alors, la compétition est ouverte !





Tous les éléments que vous voyez ici ont été bâtis petit à petit. Au début, vous ne commencez qu'avec votre château. Il faudra donc construire des routes, des maisons, des forteresses, etc.



Voilà un bon jeu de stratégie qui ne devrait pas vous décevoir. La richesse des tableaux fait parfois penser aux phases de construction dans Castles II. Dans une région que vous aurez choisie au départ, votre tribu prospérera et élèvera une civilisation dans la paix que vous lui assurerez.

PRÉVU SUR AMIGA POUR NOVEMBRE. UNE VERSION PC EST ANNONCÉE POUR MI-DÉCEMBRE

The Settlers est un jeu au concept assez étrange. Il reprend des éléments de Civilization, Lemmings et Populous pour faire un jeu original et surprenant.
Initialement, vous dirigez une tribu de Settlers qui, comme leur nom l'indique, doivent s'établir sur un territoire. Choisissez votre zone (près d'un lac, dans une prairie, etc.) et plantez le décor en construisant votre château.

LES PERSONNAGES RESSEMBLENT AUX LEMMINGS !

Votre civilisation vient de s'installer et va devoir annexer toute la région. Le but est de concevoir une société qui fonctionne (plus ou moins) parfaitement et croît sans cesse.
Dans le jeu, vous êtes une sorte de dieu qui préside à la destinée de petits personnages.
Ceux-ci ressemblent fortement aux Lemmings. Leurs attitudes et leur physique sont vraiment délirants. Ils évoluent dans votre village avec chacun une activité définie.
En fonction de vos besoins, certains Settlers partent du château et vont à un endroit donné s'acquitter de leur tâche. Il existe plus de vingt-cinq professions : maçon, bûcheron, pêcheur, fermier, forgeron, garde forestier, géologue...
Le nombre de personnages affichés simultanément à l'écran est impressionnant ! Selon l'activité d'une zone de votre territoire, vous pouvez voir plus de cinquante bonshommes se déplacer.
Chacun d'entre eux vaque à ses occupations comme si de rien n'était. Plus saisissante encore est la qualité des détails et le réalisme de cette micro-économie.
Par exemple, pour réaliser la charpente d'une maison, il faut posséder des planches de bois. Pour en posséder il faut que le bûcheron coupe un arbre, taille les branches, le transporte jusqu'au menuisier qui en fera des planches. Incroyable, non ?

PLUS DE CINQUANTE SPRITES SIMULTANÉMENT

Même les animaux domestiques ont leurs activités propres; Quand vous verrez les petits cochons se rouler dans la boue en poussant des grognements de satisfaction à longueur de journée, c'est sûr, vous voudrez en élever dans votre baignoire. Même Genesia, testé dans *Tilt* 117, n'avait pas fait mieux !

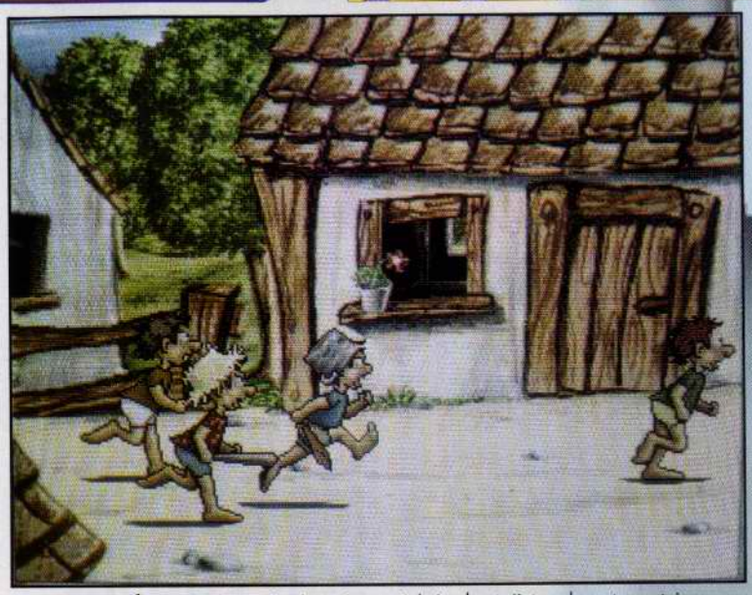
Dans ce microcosme, tout a été prévu. Les denrées circulent d'une façon logique et, au cas où un secteur se développerait moins, vous pourrez consulter le schéma récapitulatif de la circulation des biens et des richesses.
Après de nombreuses heures de jeu passées sur cette version bêta, nous n'avons repéré aucun bug. Autant vous dire que le jeu est presque fini !

UNE PROGRAMMATION SANS FAILLE

Chaque détail a été pris en compte et, malgré la complexité de la gestion de tout ce petit monde, notre Amiga n'a jamais peiné ou fait appel à une disquette. Toutes les informations sont traitées en permanence dans la mémoire de votre ordinateur.
Un seul petit détail frustrant toutefois, la gestion des autres Settlers par l'ordinateur n'est pas encore disponible. Mais, il est prévu que trois autres groupes puissent évoluer simultanément sur le même territoire. Comme ➤



Votre territoire est limité. Plus vous développerez votre village et plus les limites seront repoussées. C'est un bon moyen pour ne pas évoluer de façon anarchique.



Des séquences (fixes ou animées, je n'en suis pas sûr) viendront s'intercaler entre certaines phases du jeu. Ce graphisme fait d'ailleurs penser à une BD d'Asterix où les petits enfants jouent aux Romains et aux Gaulois.



Ici, plusieurs constructions sont en cours. On peut voir un moulin, une aciérie, une forteresse et la maison d'un tailleur de pierre. Chaque phase de l'édification est animée.

REGARDS

Blue Byte n'est pas une équipe sortie de nulle part. Elle a déjà fait ses preuves avec des grands titres comme Great Courts ou Battle Isle. Ces deux produits de qualité démontrent à quel point cette société est soucieuse de diffuser des produits impeccablement finis. Avez-vous déjà vu planter Battle Isle ? Non. Eh bien, il semblerait que vous ne soyez pas près de voir planter The Settlers. Précisons également que ce jeu a nécessité deux ans de développement.



vous vous en doutez, cela risque d'entraîner quelques conflits qu'il faudra bien évidemment gérer comme tout le reste de vos actions.

A DEUX, C'EST ENCORE MIEUX !

La version mise à notre disposition permettait de jouer à deux. Dans ce cas, l'écran est partagé en deux parties et les joueurs évoluent en même temps sur le territoire.
A ce propos, l'option «terraformer» vous permet de créer un territoire d'une façon aléatoire. Cela évite de rejouer sur un terrain que l'on connaît par cœur.
Pour le moment, le fonctionnement du jeu est parfois un peu mou. En effet, il faut attendre que certaines maisons soient construites pour évoluer et rien ne permet de presser la cadence de vos Settlers, car vous n'avez pas de contrôle direct sur leurs actions et déplacements. C'était un peu le cas dans Little Home Computer People, si vous vous souvenez de ce vieux soft. Espérons qu'une option «accélérer le temps» sera incluse dans le programme qui sera distribué.
Toutefois, cette version Amiga est particulièrement réussie.



L'option carte vous permet de visualiser l'ensemble de votre domaine. Hélas, elle apporte peu d'informations. Espérons que le tir sera rectifié dans la version finale.



En mode deux joueurs, la gestion des personnages est toujours aussi bien réalisée. Il faut bien sûr connecter deux souris pour que ce mode de jeu soit accessible.

De nombreux paramètres peuvent être ajustés. Cela vous permet de mettre l'accent sur certaines activités et le travail de certains Settlers. Vous pouvez aussi consulter un tableau récapitulatif de vos hommes ou de vos réserves. Enfin, deux graphiques d'informations statistiques vous permettent de contrôler la production de tel ou tel produit.



Ce dessin intermédiaire s'affiche à l'approche d'une forêt. Pour veiller au grain et éviter un désastre écologique, des gardes forestiers replanteront des arbres et compenseront la destruction causée par vos bûcherons.

Les graphismes sont clairs, les sons particulièrement sympathiques et vraiment bien gérés (en effet, vous n'entendez que les sons émis par les personnages présents dans la partie de l'écran que vous êtes en train de visionnez).
Sachant qu'une version PC est prévue, il faut espérer que les graphismes seront en haute résolution, sinon le jeu risque de perdre en qualité. Je me souviens que c'était d'ailleurs ce qui se passait avec Lemmings quand il est sorti sur PC.
En tout cas, The Settlers a d'ores et déjà tout du très grand hit. On attend donc de pied ferme sa sortie en France. Nous, ici, sommes persuadés qu'il fera un vrai malheur.■

Morgan Feroyd

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Je suis un fan des jeux de stratégie, et je passe souvent la nuit avec Civilization, pour ne rien vous cacher. Si The Settlers innove vraiment dans le genre comme on nous le promet, je n'ose même pas imaginer ce que ça va donner. J'attends avec impatience la version définitive pour y jouer !

DOGUE DE MAUVE



Annoncé sans fanfare ni trompette, TheSettlers a beaucoup d'atouts pour réussir. Cependant, j'envisage un problème : que ce soft souffre de ces trop longues périodes d'inactivité où il n'y a rien d'autre à faire qu'attendre, attendre, attendre... Espérons qu'une option «accélérer le temps» sera rajoutée.

MARC LACOMBE



Les personnages de Settlers ont vraiment l'air vivants. Et me rappelle vraiment les Lemmings. Même lorsqu'ils sont plus d'une trentaine présents au même moment à l'écran, chacun continue de vaquer à ses occupations ! Si la profondeur de jeu est au rendez-vous, The Settlers devrait être un grand soft !

GLOBDULE

Ces temps-ci, les jeux de plates-formes se bousculent au portillon et tous recherchent la petite touche d'originalité qui saura les distinguer des concurrents... Tout l'intérêt de Globdule réside dans son héros : une adorable petite bestiole dégoulinante !

PRÉVU SUR AMIGA (TOUS MODÈLES) POUR LE MOIS DE NOVEMBRE



GLOBDULE DEGOULINE UN PEU MOINS QUE SON COUSIN PUTTY...

Les jeux de plates-formes sont désormais tellement nombreux qu'il devient bien difficile pour les programmeurs de trouver quelque chose de vraiment nouveau. D'un jeu à l'autre, on retrouve donc souvent les mêmes bonus (invincibilité, énergie, etc.) et les même décors (forêts, grottes, monde hi-tech, glace, etc.)... Les créateurs semblent avoir déjà exploré toutes les possibilités du genre et la seule voie qui reste encore à explorer est la personnalité et les caractéristiques du héros lui-même (on l'a vu récemment avec l'excellent Soccer Kid et son ballon magique). Les joueurs commencent en effet à se lasser des sempiternels «ninja», «adorable bambin», «crapaud mutant», et autres héros réchauffés. Globdule ressemble à un jeu de plates-formes assez classique, mais son héros l'est beaucoup moins... Il s'agit en effet d'une petite boule de gelée dotée de deux jolis petits yeux très expressifs ! Certes, Globdule n'est pas la première petite bestiole dégoulinante à sévir dans un jeu de plates-formes... On se souvient encore avec émotion de l'excellent Putty, auquel Globdule ressemble comme deux gouttes de gelée.

Plus propre, Globdule dégouline un peu moins que son cousin Putty. Il est par contre capable d'adhérer à n'importe quelle surface en défiant les lois les plus élémentaires de la gravité, et c'est ce qui fait tout le charme du jeu. En effet, le fait de pouvoir ramper la tête en bas sur des parois horizontales ou verticales change la façon d'appréhender les obstacles... C'est assez déroutant au début, mais, vous verrez, on s'y fait très bien.

Globdule est capable de coller au plafond comme le premier Spiderman venu ! Voilà qui change considérablement la façon d'aborder les obstacles.



Lorsqu'il plonge dans l'eau, Globdule s'équipe automatiquement d'un petit masque de plongée! Glob ! Glob ! Glob !



L'animation du héros est assez réussie... Globdule se déforme à chaque saut comme si quelqu'un venait de le cracher sur le mur (beurk ! c'est vraiment une légende ragoûtante...).



Les monstres sont aussi rigolos que le héros lui-même... Jetez donc un œil à cette adorable vache accompagnée de ses petits, en bas de l'écran !

Le reste du jeu est plus classique, mais bénéficie d'une bonne réalisation, avec des musiques entraînantes, des graphismes assez sympas, ma foi, et des niveaux souvent très vastes.
La version finale devrait comporter plus d'une trentaine de bonus différents et des monstres très variés (plus d'une cinquantaine en tout). Bref, Globdule a pas mal d'atouts dans sa manche... Reste à savoir s'il sera suffisamment original pour sortir du lot. Psygnosis envisage en tout cas de l'adapter rapidement sur console, où la concurrence est encore plus rude ! Notre adorable petite boule de gelée réussira-t elle à se faire une place au soleil (pas trop, elle risquerait de fondre !) dans le monde sans pitié des jeux de plates-formes?■
Marc Lacombe





Ces lointains cousins de Bugs Bunny n'ont qu'à bien se tenir ! Globdule peut se débarrasser d'eux en leur sautant tout simplement dessus.



Collé sur le rebord de la baignoire, Globdule est prêt à bondir ! L'animal fait preuve d'une souplesse impressionnante !

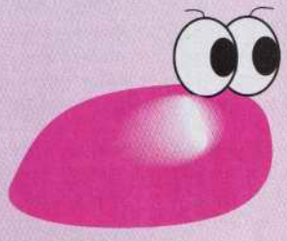


Comment résister à ce regard attendrissant ? Depuis Bambi, on n'avait rien vu d'aussi émouvant... Sniff ! Je ne voudrais pas remettre ça sur le tapis, mais je suis sûr que les filles vont toutes craquer pour Globdule !



Les décors renferment souvent de terribles pièges, fleuves de lave, précipices ou ces pics acérés.

GLOBDULE DEFIE LES LOIS LES PLUS ELEMENTAIRES DE LA PESANTEUR !



PRONOSTICS

MARC LACOMBE
Avec son héros au look sympa et aux capacités originales, Globdule a tout ce qu'il faut pour se hisser un cran au-dessus de ses principaux concurrents. Espérons qu'il ne sera pas qu'un jeu de plates-formes de plus !



MORGAN FEROYD
Soyons franc, Globdule est un jeu de plates-formes sans prétention. Rien n'y est étonnant, si ce n'est le déplacement fabuleux du personnage. Il donne une nouvelle dimension à un genre un peu éculé, il faut bien le reconnaître.!



DOGUE DE MAUVE
Sympa, ce Globdule ! Mais comme la démo était automatique, j'espère que la jouabilité sera à la hauteur du reste... D'après Psygnosis, il faudra quand même quelques temps pour s'adapter au mode de déplacement de ce blob facétieux.





Les graphismes de Globdule sont assez réussis et vont vous plonger dans un monde coloré et délirant !
On retrouve une fois de plus l'univers magique des jeux de plates-formes sur Consoles, cher aux éditeurs japonais.

KRUSTYS FUN HOUSE



La glace, ça glisse ! Krusty éprouve ici quelques difficultés à conserver son équilibre... Notez au passage dans le fond l'affiche pour le bowling de Barney, la distraction favorite de Homer.



Krusty va devoir se débarrasser des nombreux petits rongeurs qui ont envahi sa maison. A vous de déblayer le chemin pour que les sales bestioles puissent se diriger sans encombresr vers les terribles machines qui vont les exterminer.

PRÉVU SUR AMIGA [TOUS MODELES] POUR LE MOIS DE DÉCEMBRE

Les jeux inspirés du génialissime univers des Simpsons sont nombreux, mais bien peu méritent le détour... Celui-ci allie à la fois humour et originalité, et plaira autant aux inconditionnels de la série télé qu'aux joueurs amateurs de challenge difficiles ! Cool mec !

Sur consoles, les jeux inspirés des Simpsons ne se comptent plus... la plupart d'entre eux se contentent d'utiliser les noms et les graphismes des héros de la série pour dissimuler de petits jeux sans grande envergure (Bart's Nightmare, ou Bart vs the Space Mutants) et tenter de raffler le maximum d'argent.
C'est bien dommage, surtout quand on connaît l'esprit plutôt irrévérencieux de la série vis-à-vis du merchandising et des produits dérivés.
Krustys Fun House, créé à l'origine pour la Super Nintendo, a déjà le mérite de choisir pour tête d'affiche, non pas un des dégénérés de la célèbre famille Simpson, mais un des personnages secondaires de la série, le clown Krusty.
Krusty est une vedette de la télé qui détient le monopole des émissions pour enfants et inonde le marché de produits dérivés complètement ringards (poupées Krusty, réveil Krusty, céréales Krusty, on vous épargne le reste...) et parfois même dangereux.
Ses émissions, bourrées de dessins animés ultra-violents atteignent des sommets de nullité auxquelles Dorothée elle-même n'oserait pas rêver !

Pour inconditionnels des Simsons

Drôle de personnage donc pour incarner le héros d'un soft... Et le scénario du jeu est tout aussi délirant puisque le but de Krusty est d'exterminer, de la façon la plus ignoble possible, les rats qui traînent dans sa maison.
Le principe du jeu est semblable à celui de Lemmings si ce n'est que vous devrez guider les malheureuses bestioles vers des machines à tuer plutôt que vers la sortie du niveau !
Ici pas d'icône pour faire agir les rats, vous dirigez Krusty en personne, comme dans un jeu de plates-formes.

Ringardises simpsoniennes

Mais les obstacles sont peu nombreux et le jeu est bien plus un casse-tête qu'un jeu d'action. Pour détruire les rongeurs, Krusty peut ramasser des blocs de pierre ou de métal et les empiler de façon à rendre le passage accessible.
Krusty dispose également de tartes à la crème qui lui permettent de se débarrasser des plus grosses bestioles qui ont élu domicile dans sa maison. Chacune des portes de la maison correspond en fait à un niveau et il est possible de s'attaquer à n'importe quel niveau, dans n'importe quel ordre.
La version Amiga reste très fidèle à la version Super Nintendo, avec des graphismes pleins de couleurs et une jouabilité à toute épreuve. On ne voit donc vraiment pas ce qui pourrait empêcher Krustys Fun House de devenir un hit !

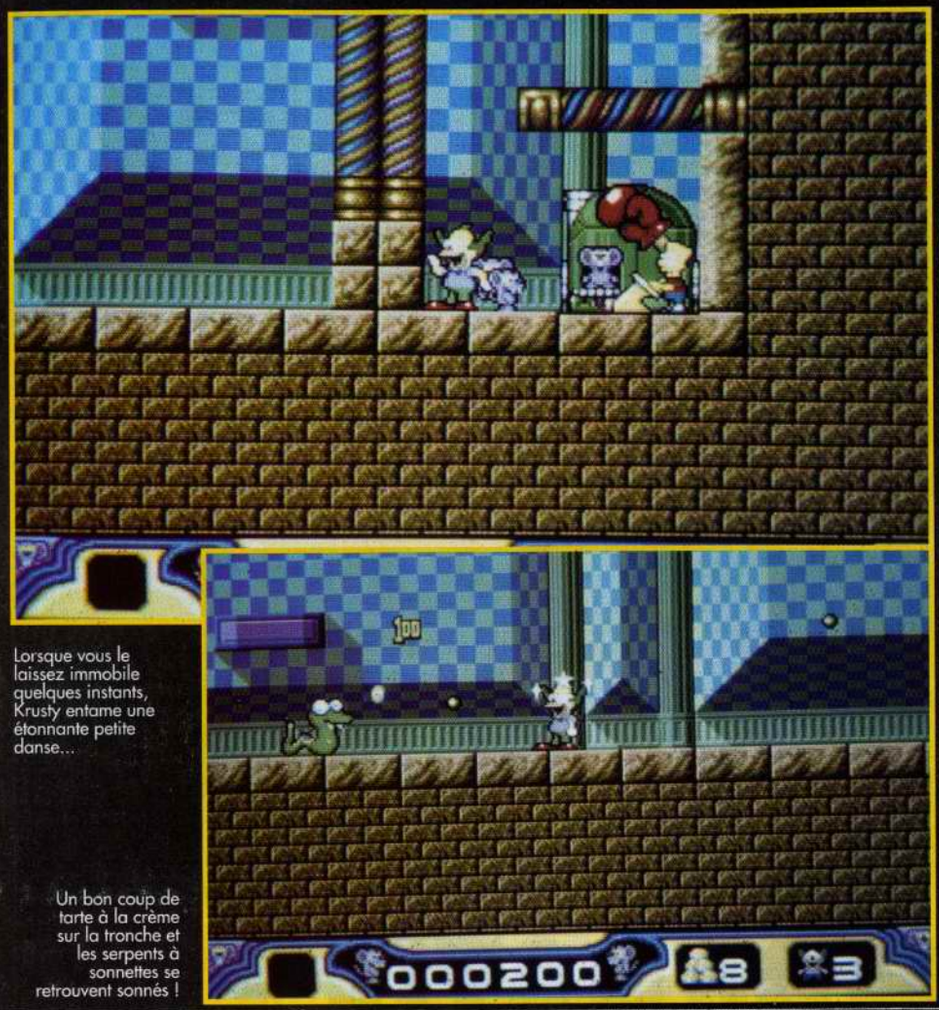
Marc Lacombe



Méfiez-vous des gouttes d'acide qui dégringolent du plafond... Les obstacles et les monstres sont peu nombreux et le jeu est plus orienté vers la réflexion que vers l'action.

REGARDS

Que ce soit bien clair.... Si vous n'êtes pas collé devant votre écran tous les samedis soir à 19 h 05 pour regarder les Simpsons sur Canal+ (en clair) je ne vous parle plus ! Canal diffuse en effet depuis le mois de septembre une nouvelle série de 24 épisodes de 26 minutes dans lesquels on retrouve bien sûr tous les personnages secondaires qui font le charme de la série : Monsieur Burns, le proviseur Skinner, Apu l'épicier, et l'inévitable Krusty ! Ne ratez pas ça !



Lorsque vous le laissez immobile quelques instants, Krusty entame une étonnante petite danse...

Un bon coup de tarte à la crème sur la tronche et les serpents à sonnettes se retrouvent sonnés !

PRONOSTICS

MARC LACOMBE



Je suis un inconditionnel des Simpsons et j'avoue que je suis prêt à craquer pour n'importe quel jeu qui me rappelle un tant soit peu leur univers délirant. Celui-ci est plein de clins d'œil aux personnages secondaires de la série et, de plus, est original et bien réalisé !

MORGAN FEROYD



Ca fait déjà un moment qu'on attendait Krustys Fun House sur micro... Le voilà qui pointe enfin le bout de son gros nez rouge ! Les fans des Simpsons tels que nous vont adorer ça... les autres aussi car le jeu est une réussite !

DOGUE DE MAUVE



Krusty n'est peut-être pas au même niveau que les Lemmings, mais c'est tout de même un agréable jeu de casse-tête qui vous fera passer de très bons moments. L'adaptation micro est très fidèle au jeu original sur console.

PREMIER MAIL ORDER

	AM	ST	PC
1869	196	-	279
3D CONSTRUCTION KIT 2	346	346	349
7TH GUEST - CDROM	-	-	469
A TRAIN	246	-	299
ACES OF THE PACIFIC	-	-	299
ACES OVER EUROPE	-	-	299
ADDAMS FAMILY	99	99	-
A320 AIRBUS (EUROPA)	246	246	323
A320 AIRBUS (USA)	246	246	323
ALIEN BREED SPECIAL ED	88	-	199
ALONE IN THE DARK	-	-	299
APOCALYPSE	196	-	-
ARABIAN KNIGHTS	126	-	-
ARCHER MACLEANS POOL	196	196	224
ATAC	226	-	299
AV8B HARRIER ASSAULT	226	226	249
B12 FLYING FORTRESS	249	249	299
BART VS THE WORLD	196	196	-
BATMAN RETURNS	226	-	226
BATTLEHAWKS	176	-	196
BATTLE ISLE 93	246	-	246
BATTLETECH 2 CDROM	-	-	149
BENEATH STEEL SKY	226	-	249
BLADE OF DESTINY	296	-	296
BLUES BROTHERS	86	-	86
BLUES BROTHERS CDROM	-	-	146
BODY BLOWS	196	-	196
CAMPAIGN	246	246	299
CAMPAIGN MISSION DISKS	126	126	139
CAMPAIGN 2	246	246	296
CAESAR	246	246	296
CAR & DRIVER	-	-	246
CASTLES II (A1200)	226	-	249
CHAMPIONSHIP MANAGER	196	196	196
CHAOS ENGINE	196	196	-
CHAOS ENGINE CD32	196	-	-
CHUCK ROCK	126	-	-
CHUCK ROCK 2	176	-	-
CIVILISATION	246	246	296
COMBAT AIR PATROL	196	-	-
COMBAT CLASSICS	226	-	226
COMMANCHE MAX OVERKILL	-	-	296
COMMANCHE MISSION DISK	-	-	136
COMMANCHE MISSION DISK 2	-	-	136
CRAZY CARS 3 CDROM	-	-	146
DAY OF THE TENTACLE	-	-	296
DAY OF THE TENTACLE CDROM	-	-	296
DENNIS	196	-	226
DESERT STRIKE	226	-	-
DIZZY COLLECTION	146	146	146
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	146	146	-
DUNE CDROM	-	-	296
DUNE II	196	-	246
DYNABLASTER	196	196	246

	AM	ST	PC
ELITE 2 (FRONTIER)	246	246	296
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINES	-	-	279
EYE OF THE BEHOLDER 1	226	-	249
EYE OF THE BEHOLDER 2	-	-	279
FALCON 3.0	246	-	296
FALCON 3.0 MIG29	-	-	169
FALCON 3.0 OPERATION TIGER	-	-	169
F1	196	196	226
F14 TOM CAT CDROM	-	-	146
F15 STRIKE EAGLE 2	126	126	126
F15 STRIKE EAGLE 2 CDROM	-	-	226
F15 STRIKE EAGLE 3	-	-	296
F16 COMBAT PILOT	86	86	86
F117A NIGHTHAWK	226	-	246
F19 STEALTHFIGHTER CDROM	-	-	226
FANTASTIC WORLDS	226	226	246
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	176	176	196
FIELDS OF GLORY	246	-	296
FIRST SAMURAI	-	-	226
FIRST SAM MEGA LO MANIA	196	196	-
FLASHBACK	226	-	246
FLIGHT SIMULATOR 5	-	-	346
FLIGHT OF THE INTRUDER	86	86	86
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	146	146	-
FORMULA ONE GRAND PRIX	226	226	246
FRONT PAGE SPORTS FTBALL	-	-	246
GLOBAL GLADIATORS	196	-	-
GOAL	196	196	296
GRAHAM GOOCH CRICKET	196	196	-
GREAT NAVAL BATTLES CDROM	-	-	296
GUNSHIP 2000	226	226	246
GUNSHIP CDROM	-	-	226
HARPOON	246	-	296
HARPOON BATTLESET	136	-	136
HARPOON BATTLESET	146	-	146
HARPOON SCENARIO EDITOR	146	-	126
HARRIER JUMP JET	246	-	296
HIRED GUNS	226	-	296
HIGH COMMAND	-	-	296
HISTORY LINE (1914-1918)	196	-	246
IK+	76	76	-
INCREDIBLE MACHINE	-	-	246
INDY ATLANTIS ADVENTURE	196	-	196
INDY FATE ATLANTIS CDROM	-	-	296
INNOCENT UNTIL CAUGHT	-	-	276
INT OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	176	-	196
JACK NICKLAUS GOLF	76	-	-
NICKLAUS UNLIMITED GOLF	-	-	126
JAGUAR XJ220	176	-	-
JAMES POND 3	-	-	246
JAMES POND 3	196	-	-
JIMMY WHITES SNOOKER	226	226	226
JOHN MADDEN	176	-	-
JOHN MADDEN 2	-	-	226

	AM	ST	PC
JURASSIC PARK	196	-	246
KICK OFF 3 512K	-	86	-
KICK OFF 3 1 MEG	86	-	-
KICK OFF 3 GIANTS OF EUROPE	76	-	-
KICK OFF 3 FINAL WHISTLE	76	76	-
KICK OFF 3 RETURN TO EUROPE	76	-	-
KICK OFF 3 WINNING TACTICS	66	66	-
KNIGHTS OF THE SKY CDROM	-	-	226
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	196	-	226
LASER SQUAD	126	-	126
LEMMINGS CHRISTMAS OH NO NOT MORE	246	246	246
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	196	196	246
LEGENDS OF VALOUR	296	296	346
LIBERATION	196	-	246
LINKS 386 PRO	-	-	296
LINKS BAUSY SPRINGS	-	-	156
LINKS BARTON CREEK COURSE	-	-	136
LINKS BATHEL COURSE	-	-	136
LINKS BOUNTIFUL COURSE	-	-	136
LINKS FIRESTONE COURSE	-	-	136
LINKS GLENEAGLES (SVGA)	-	-	156
LINKS HYATT COURSE	-	-	136
LINKS INNSBROOK (SVGA)	-	-	156
LINKS KAPALUA	-	-	156
LINKS MAUNA KEA COURSE	-	-	156
LINKS ST ANDREWS	-	-	156
LINKS TROON NORTH COURSE	-	-	136
LINKS THE BELFREY	-	-	136
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF	146	-	146
LIVING PINBALL	136	-	136
LOMBARD RAC RALLY	-	-	86
LOST VIKINGS	136	-	226
LOTUS THE CHALLENGE	-	-	246
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	86	86	-
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	86	-	-
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	196	196	-
LOTUS TURBO TRILOGY CD 32	246	-	-
MALLETTOM	246	-	296
MARIO IS MISSING	276	-	276
MEGATRAVELLER 2	196	196	226
MICRO MACHINES	146	-	-
MICROCOSM CDROM	-	-	346
MICROPROSE GOLF (D LEDBETTERS)	-	-	169
MOONWALKER	76	76	76
MORTAL KOMBAT	226	-	246
NAPOLEONICS	-	-	246
N. FALDOS C'SHP GOLF	226	-	226
NFL FOOTBALL	-	-	296
NHL HOCKEY	-	-	296
NIGEL MANSELLS WC	176	176	196
NIPPON SAFES	196	-	246
NO SECOND PRIZE	176	176	-
OVERDRIVE	176	-	-
PACIFIC ISLANDS	196	196	246

	AM	ST	PC
PATRIOT	-	-	226
PERFECT GENERAL	246	-	276
PGA TOUR GOLF +	196	-	226
PINBALL DREAMS	176	-	296
PINBALL FANTASIES	196	-	-
PITBALL MAGIC	86	-	86
PIRATES GOLD	-	-	296
POWERMONGER - WWI	146	146	-
PREMIER MANAGER 2	196	196	246
PRINCE OF PERSIA	86	86	86
PRINCE OF PERSIA 2	-	-	226
PRIVATEER	-	-	246
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)	-	-	146
PROTOSTAR CDROM	-	-	296
PUTTY	196	-	-
RACHAMOCE	246	246	296
RAILROAD TYCOON DELUXE	-	-	296
RAINBOW ISLANDS	76	76	126
REACH FOR THE SKIES	246	246	296
RED BARRON MISSION BUILDER	-	-	146
RETURN OF THE PHANTOM	-	-	296
ROAD RASH	196	-	-
SABRE TEAM	126	-	126
SEAL TEAM	-	-	276
SECRET OF MONKEY ISL	126	126	126
SECRET OF MONKEY ISL 1 CDROM	-	-	326
SECRET OF MONKEY ISL 2	246	-	246
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	186	186	196
SENSIBLE SOCCER CD32	196	-	-
SHADOW OF THE COMET	-	-	296
SHUTTLE	196	196	246
SHUTTLE CDROM	-	-	296
SIM CITY DELUXE	246	-	246
SIM CITY POPULOUS	136	136	246
SIM EARTH	246	-	296
SIM LIFE	226	-	246
SIMON THE SORCERER	246	-	296
SOCCER KID	196	-	196
SOCCER STARS COMPILATION	186	186	186
SPACE HULK	246	-	226
SPACE LEGENDS	226	-	246
SPACE QUEST 5	-	-	246
SPACE QUEST QUAD PACK	-	-	296
SPEAR OF DESTINY	-	-	276
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	246	-	246
STREETFIGHTER 2	196	196	196
STRIKE COMMANDER	-	-	296
STRIKE COMMAND SPECIAL OP2	-	-	156
STRIKE COMMANDER (SPEECH)	-	-	146
STRIKE COMMANDER CDROM	-	-	346
STRIP POKER2 + DATA DISK	76	76	-
STUNT ISLAND	-	-	246
SUPER CAULDRON	186	-	-
SUPERFROG	196	-	-

	AM	ST	PC
SYNDICATE	246	-	296
T.F.X. (A1200 SEUL)	246	-	296
TANK FORCE 1948	-	-	296
THE CREATEST	196	196	246
THE GREATEST CDROM	-	-	296
THE LEGACY	-	-	296
THE PATRICIAN	246	-	276
TERMINATOR 2029	-	-	246
TITUS THE FOX CDROM	-	-	146
TOBY LA FUSSA BASEBALL 2	-	-	246
TORNADO	246	246	296
TORNADO (MISSION BUILDER)	-	-	146
TORNADO (OPERATION DESERT STORM)	-	-	196
TROLLS	156	-	196
ULTIMA UNDERWORLD	-	-	296
ULTIMA UNDERWORLD 2	-	-	296
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CDROM	-	-	296
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	-	-	296
ULTIMA 7 (THE SERPANT ISLE)	-	-	296
ULTIMA 7 (THE SILVER SEED)	-	-	146
VEIL OF DARKNESS	-	-	276
V FOR VICTORY 1	-	-	246
V FOR VICTORY 2	-	-	246
V FOR VICTORY 3	-	-	296
V FOR VICTORY 4	-	-	296
WALKER	196	-	-
WAR IN THE GULF	196	196	246
WAYNE GRETSKY 3	-	-	296
WHALES VOYAGE	196	-	276
WING COMMANDER 1	126	-	146
WING COMMANDER 2	-	-	296
WING COMMANDER 2 DELUXE	-	-	326
WING COM. 2 SPECIAL OPS 1	-	-	146
WING COM. 2 SPECIAL OPS 2	-	-	146
WING COMMANDER ACADEMY	-	-	326
WOLFPACK CDROM	-	-	296
WORLD CLASS RUGBY (5 EAT)	126	126	126
X-WING	-	-	296
X-WING, B WING MISSION	-	-	146
X-WING IMPERIAL PURSUIT	-	-	146
YO JOE	196	-	226
ZOOL (AUSSI A 1200)	126	196	196
ZOOL 2 (AUSSI A 1200)	196	-	-
ZOOL CD32	196	-	-

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10 x	65	99	59	89	49	55
20 x	126	179	109	159	89	99
50 x	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 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173
ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. TI02 10 TINKLER SIDE, BASILDON,
ESSEX SS14 1LE, ANGLETERRE

TITRES

PRIX-FFrs

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

TI 119

DELUXE MAIS PAS CHER

A l'occasion de la sortie de Railroad Tycoon Deluxe, Microprose lance une offre promotionelle à l'intention des possesseurs du jeu original, Railroad Tycoon... tout court.
Ceux-ci pourront donc commander la version Deluxe en renvoyant simplement leur disquette originale et un chèque de 199 F (à l'ordre d'Ubi Soft) à cette adresse : Ubi Soft - Service consommateurs Microprose - 28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil.
Enfin, ceux qui préfèrent les galions aux trains seront ravis d'apprendre que Pirates! Gold devrait être disponible en version française intégrale à l'heure où vous lisez ces lignes. Mille sabords, quelle bonne idée, moussaillon !

DdM

LUDOVIC
IL EST NE, LE LUDIQUE ENFANT

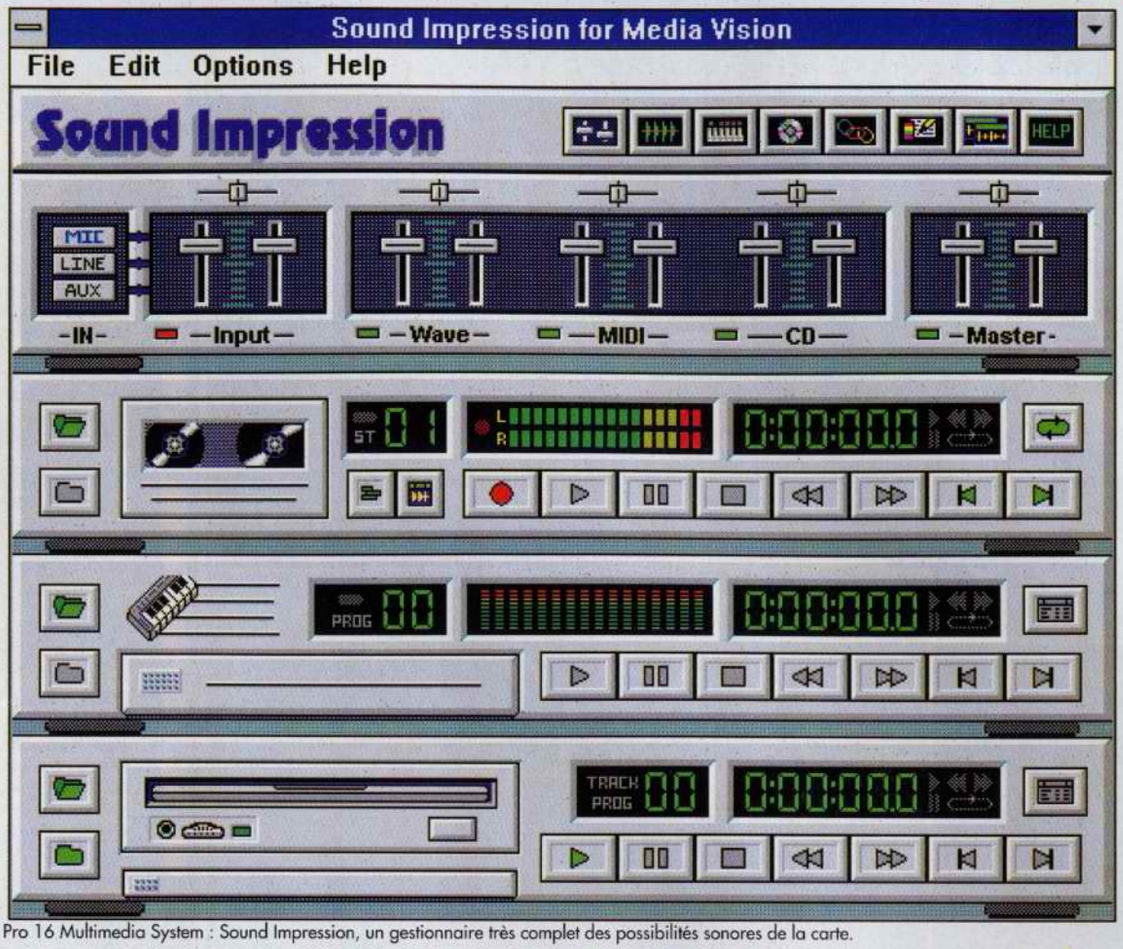
Ludovic, c'est le nom du premier Festival International du Jeu Video qui se déroulera du 30 octobre au 6 novembre prochains, au Centre international de la Communication de Roubaix. Les visiteurs y découvriront toutes les consoles (portables et autres) ainsi que les Mac et les PC destinés au jeu (et les ST ? et les Amiga ? NDLR).
Il est même prévu une compétition en direct par satellite entre Roubaix et une ville des USA. Si le «fun» sera de la partie, les choses sérieuses n'ont pas été oubliées. Sont prévus : un colloque avec de grands spécialistes (2m20 minimum, NDLR) et le lancement de concours de création qui déboucheront sur la remise, en 94, de Ludovic d'or, d'argent et de bronze.
De quoi motiver l'achat d'un billet de train pour Roubaix, non ? Pour tout renseignement, appelez le : (16) 20.65.43.00.

DdM

MEGALAND = MEGA CD-ROM

Le Club Megaland est une association de fanas d'informatique qui a décidé de se spécialiser dans la distribution de CD-ROM non professionnel. Leur catalogue comprend plusieurs dizaines de CD-ROM variés, remplis de programmes sharewares/freewares ainsi que d'images «pour adultes» à un prix variant entre 100 et 450 francs, selon le contenu. Si vous désirez recevoir le catalogue du Club Megaland, demandez-le par courrier en joignant deux timbres à 2,50 F. Club Megaland - BP 51 - 91430 Igny.

DdM



Pro 16 Multimedia System : Sound Impression, un gestionnaire très complet des possibilités sonores de la carte.

COMPARATIF : CARTES SONORES 16 BITS LAQUELLE FAUT-IL ACHETER ?

PRÉSENTATION

SOUNDBLASTER CD 16 PREMIUM

La carte-son est une SoundBlaster 16, modèle «simplifié» de la SoundBlaster 16 ASP dont nous vous avions déjà parlé. La seule différence réside en l'absence du DSP (mais l'emplacement est prévu pour un upgrade ultérieur).
Cette carte 16 bits incorpore une interface MIDI compatible MPU-401 et SoundBlaster, un port joystick, un connecteur d'extension pour Wave Blaster (expandeur MIDI de la marque), un amplificateur stéréo d'une puissance de 4 W et une interface pour lecteur de CD-ROM au format bus AT «propriétaire». En plus de son nouveau format, cette carte reste compatible SoundBlaster et AdLib. Le package comprend en outre deux enceintes amplifiées de bonne qualité, alimentées par piles ou transformateur (non fourni), un imposant microphone directionnel de qualité et de nombreux titres CD.
Le lecteur de CD-ROM est un modèle Panasonic double vitesse (taux de transfert de 300 Ko/s), doté d'un temps d'accès de 350 ms et d'une mémoire tampon de 64 Ko. Il bénéficie d'un chargeur motorisé par plateau mobile, à la manière des lecteurs CD audio de salon. Il est compatible CD Photo multi-session et CD-XA.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM

La carte sonore est la Pro AudioSpectrum 16. Cette carte 16 bits offre une interface MIDI (adaptateur en option), un port joystick, un amplificateur stéréo de 4 W et une interface pour lecteur CD-ROM au format SCSI. Le package comprend aussi un microphone ultra-miniaturisé et différents titres CD. Outre son format propre, elle reconnaît les formats AdLib et SoundBlaster.
Le lecteur de CD-ROM est un modèle Nec double vitesse (taux ➤

Aujourd'hui, les cartes sonores 8 bits du PC sont en passe d'être supplantées par leurs équivalentes 16 bits, plus performantes. Nous avons comparé quatre de ces nouvelles cartes, seules - Viva 16 et AdLib Gold - ou en package - SoundBlaster CD 16 Premium et Pro 16 Multimedia System.

de transfert de 300 Ko/s), offrant un temps d'accès de 250 ms et une mémoire tampon de 256 Ko. Le système de chargement est assez particulier. Il faut introduire le disque dans un chargeur externe (qui ressemble à un coffret de CD audio), soulever le volet de protection et introduire le chargeur dans la fente. Un moteur d'entraînement prend ensuite le relais à la manière des magnétoscopes. Ce lecteur est compatible CD Photo multi-session. Le pack Fusion Double CD-16 offre pour sa part un lecteur un peu moins performant. Toujours Nec double vitesse, son temps d'accès passe à 350 ms.

ADLIB GOLD 1000

Annoncée depuis déjà plus d'un an, la carte 16 bits d'AdLib est enfin disponible en France, distribuée par Infoco. Elle offre un port MIDI/joystick, une interface pour l'extension Surround Sound Module (à la base d'effets sonores étonnants), une autre pour lecteur de CD-ROM SCSI et un amplificateur stéréo de 1,2 W. Elle offre aussi des possibilités de compression/décompression hardware et un filtre anti-aliasing. Elle reste compatible avec l'ancien format AdLib, mais pas avec la norme SoundBlaster.

VIVA MAESTRO 16 ET 16VR

Ces deux cartes sont des modèles 16 bits stéréo, construites autour du DSP Aria, incorporant en standard une interface MIDI compatible MPU-401, ainsi qu'une interface SCSI. Elles sont compatibles avec la norme General Midi, ainsi qu'avec les cartes SoundBlaster et AdLib, et intègrent un amplificateur stéréo 4 W, un mixer numérique/analogique et une interface joystick. Le modèle 16VR comprend, en outre, un système de reconnaissance vocale.

INSTALLATION

SOUNDBLASTER CD 16 PREMIUM

La carte demi-longueur occupe un connecteur 16 bits, tandis que le lecteur CD-ROM interne prend sa place dans un emplacement 5"1/4. Il faudra toutefois disposer d'un connecteur d'alimentation libre et se procurer des rails de fixation pour le lecteur. La carte dispose d'une gamme étendue de jumpers pour paramétrer l'adresse d'entrée/sortie, l'interruption, le canal DMA, ou encore l'activation de l'amplificateur intégré ou du port joystick. L'installation est facile grâce à des



Le package SoundBlaster CD 16 Premium au grand complet.

programmes d'installation clairs, avec des programmes de test et de configuration se chargeant d'effectuer les modifications nécessaires à une pleine reconnaissance sous DOS comme sous Windows. Le volume est doublement réglable, par soft et par molette.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM

Il s'agit là aussi d'une carte 16 bits demi-longueur. Tout est prévu pour l'installation du lecteur CD-ROM interne : rails de fixation et même doubleur d'alimentation en Y pour éviter de se trouver en manque de connecteur. Seule ombre au tableau : le lecteur ne peut pas trouver sa place dans certains PC IBM, le boîtier trop juste empêchant l'ouverture du volet de protection du lecteur. Cette carte dispose elle aussi de nombreux jumpers de configuration pour régler les éventuels problèmes de conflit (point capital pour une carte SCSI). L'installation des programmes est aussi parfaite que pour la SoundBlaster 16. En revanche, le contrôle du volume ne peut s'effectuer que par soft.

AD LIB GOLD 1000

Cette carte demi-longueur n'occupe qu'un slot 8 bits. Elle dispose de quelques jumpers de configuration (joystick, MIDI, adresse), les autres paramétrages importants étant assurés par soft (interruption et DMA). Le contrôle du volume est géré par soft uniquement.

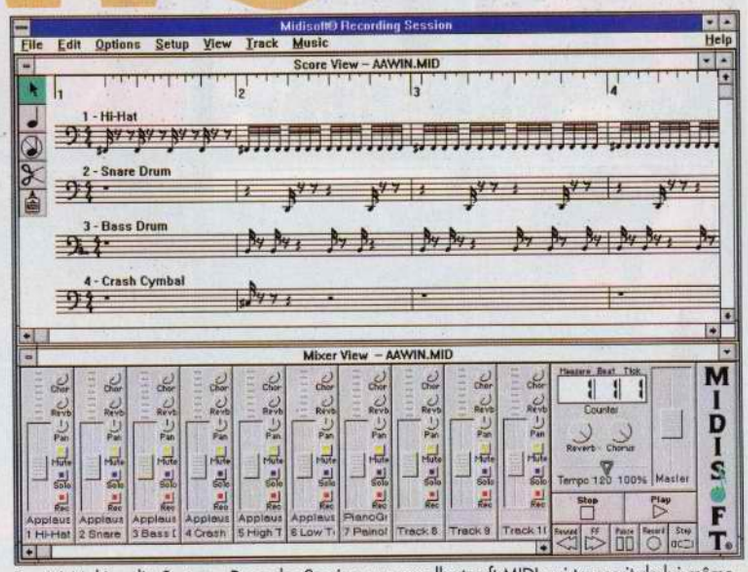
VIVA MAESTRO 16 ET 16VR

Il s'agit de cartes au format demi-long, qui s'insèrent dans un connecteur 16 bits. L'installation se résume à la configuration des canaux de DMA pour le synthétiseur et l'émulation SoundBlaster et au choix des interruptions pour les interfaces SCSI et MIDI, le synthétiseur et la partie SoundBlaster. Le choix offert est assez vaste, puisqu'il n'y a pas moins de quatre canaux de DMA (0, 1, 5 et 6) et quatre interruptions (7, 9, 10 et 12). Il faut cependant déplorer l'absence d'un réglage de volume sur la carte.

PROGRAMMES ASSOCIÉS

SOUNDBLASTER CD 16 PREMIUM

Les programmes peuvent être scindés en deux catégories : les softs disquette identiques d'un package à l'autre et les CD qui, eux, varient. Les programmes disquette développés spécialement pour la SoundBlaster 16 couvrent une gamme étendue de besoins. On y trouve en particulier un gestionnaire de fichier son au format .WAV (enregistrement, mixage, édition et effets), un programme d'échantillonnage 8 et 16 bits supportant OLE (pour insérer commentaires, bruitages ou



Pro 16 Multimedia System : Recorder Session : un excellent soft MIDI qui transcrit de lui-même la partition.

MAXTOR : PETIT MAIS COSTAUD !


Voici le disque dur PCMCIA de Maxtor. Il contient 105 Mo ! Et ça marche ! Cette photo n'est pas truquée!.

Un nouveau record en matière de disque dur vient d'être battu par Maxtor, qui annonce la commercialisation d'un disque dur de 105 Mo sur une carte PCMCIA type III (10,5 mm d'épaisseur). Le MXL-105-III, capable de supporter des chocs de 100 G en fonctionnement, est compatible avec tous les ordinateurs possédant un connecteur PCMCIA type III, et présente des caractéristiques qui n'ont rien à envier aux disques durs conventionnels : temps d'accès de 18 ms, taux de transfert 4 Mo/s, consommation inférieure à 2 watts (0,025 W en mode stand-by). C'est le premier disque dur PCMCIA à avoir une telle capacité. Son prix public estimé ne devrait pas excéder 3 500 F.

Le standard PCMCIA définit les caractéristiques physiques, électriques et logicielles pour des connecteurs acceptant de nombreux types de périphériques (cartes mémoire, disques durs, modems, etc.). Il garantit une installation et un fonctionnement totalement transparents pour l'utilisateur. Actuellement réservé aux ordinateurs portables, et aux notebooks, le standard PCMCIA est appelé à apparaître sous peu sur les machines de bureau. A noter que Maxtor prévoit un disque dur de 210 Mo pour l'année prochaine (et ils espèrent atteindre le Giga d'ici peu !).

Serge D. Grun

MIKROCAZ : LA BROCANTE DU FUTUR

Mikrocaz, le salon de l'informatique d'occasion. Et cette année, Mikrocaz proposera des animations et une présentation de matériel Multimédia. Un concours de dessin sera ouvert aux enfants de moins de douze ans sur le sujet : «Dessine-moi un ordinateur». Rendez-vous le 30 octobre aux Salles Saint Nicolas, à Compiègne (60). MAC'AO - (16) 44.83.14.56.

DdM

SPACEWARD HO !

A L'occasion du lancement de la dernière version de SpaceWard Ho!, le simulateur stratégique d'empire galactique tournant sur Mac, Upgrade organise un tournoi. Pour participer, il faut acquérir le kit (version limitée du programme + une galaxie de tournoi) et renvoyer ses meilleures sauvegardes à l'éditeur. Les 32 meilleurs participeront à une passionnante finale en réseau qui se déroulera le 20 novembre à la Fnac Micro. Tous les joueurs ainsi sélectionnés gagneront un prix, le premier recevant un lot valant la bagatelle de plus de 22.000 F !

Jacques Harbonn

QUATRO : LE CLASSIQUE DU JOYSTICK

Quatro et son petit copain Pinto sont les deux derniers joysticks de chez SpectraVideo. Alors, qu'est-ce-qu'ils nous ont pondu cette fois ? Un joystick en forme de mitraillette ? Un pad avec réveil-matin intégré ? Une manche à balai qui fait aussi le café ? Non, Quatro et Pinto sont des manettes de conception robuste (micro-switchs résistants et manche en métal) et hyper-classique. De bonnes manettes sans surprise pour ceux qui en ont marre des joystick «mode» qui durent trois heures (disponibles sur Atari, Amiga et PC, prix : B à C, selon modèles).

DdM



Pas de surprise avec Quatro et son petit frère Pinto : ce sont des joysticks classiques (solides et à un bon prix).

SUPERGAMES, L'EDITION 93

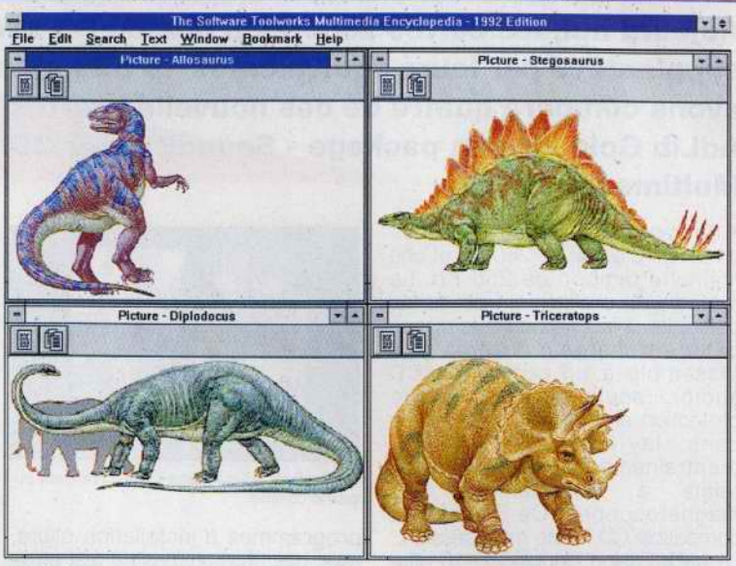
Supergames, le salon des jeux video, de la high-tech de loisirs et du multimédia, se tiendra du 24 au 28 novembre prochains au Parc des Expositions de Paris. Showay, les organisateurs ont voulu un salon de l'avenir : multimédia, réalité virtuelle et images 3D seront de la partie. La capacité d'accueil sera augmenter. Il couvrira 15 000 m² et réunira une centaine d'exposants. Espérons que ces cinq jours de show réuniront avec bonheur tous les amateurs de micro.

DdM

musiques dans les documents Windows), un agenda multimédia à rappel vocal, un programme de synthèse vocale (en anglais), un juxe-box, un orgue FM et un programme de lecture des CD audio sous DOS et sous Windows. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir un impressionnant programme de commande vocale, qui permet de piloter entièrement Windows à la voix. Et cela marche très bien !

Les CD-ROM du pack Premium couvrent principalement le domaine multimédia. Authorware Star, HSC Interactive et MacroMind Action sont des programmes destinés à faciliter la création de présentations multimédia combinant graphismes, sons et animations. Tempra et PhotoStyler (qui sait gérer les Photo CD Kodak) permettent la création d'images bitmap, et leur retouche. PC Animate Plus est, comme son nom le laisse supposer, un programme d'animation assistée par l'ordinateur. Tous ces programmes sont d'un très bon niveau. Deux derniers titres touchent des domaines plus généraux : l'encyclopédie multi-média Toolworks et The Animals, une visite guidée du zoo de San Diego, l'un des plus grands du monde. Ces deux titres exploitent pleinement les possibilités multimédias pour offrir une foule d'images, d'enregistrements sonores et d'animations.

Le pack Performance ne se différencie du Premium que par l'offre CD. On retrouve l'encyclopédie multimédia Toolworks, The Animals et PhotoStyler, complétés cette fois par deux programmes de loisir : Just Grandma and Me et Where in the World is Carmen Sandiego.



SoundBlaster CD 16 Premium : l'encyclopédie Toolworks, très riche mais sans document vidéo.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM

Tout comme le package Soundblaster, l'ensemble AudioSpectrum inclut des programmes disquette et CD-ROM. Les programmes disquette sont d'une grande variété : programme de synthèse vocale (en anglais), logiciel de compression/décompression, éditeur de sons, soundtracker 4 pistes, échantillonnage 8 et 16 bit avec liens OLE, écoute d'un CD audio et juke-box. A noter aussi qu'il existe un programme de commande vocale et séquenceur MIDI très performant.

Côté CD, huit applications sont fournies en standard, touchant des domaines très divers : jeu avec Battle Chess, Carmen Sandiego, Mantis (une aventure spatiale) et l'exceptionnel Civilization ; présentation multimédia avec Action ; culture générale avec l'excellente encyclopédie générale Compton, qui fait la part belle aux vidéos ou l'encyclopédie médicale de la Mayo Clinic et loisirs au sens large avec PC Karaoke.

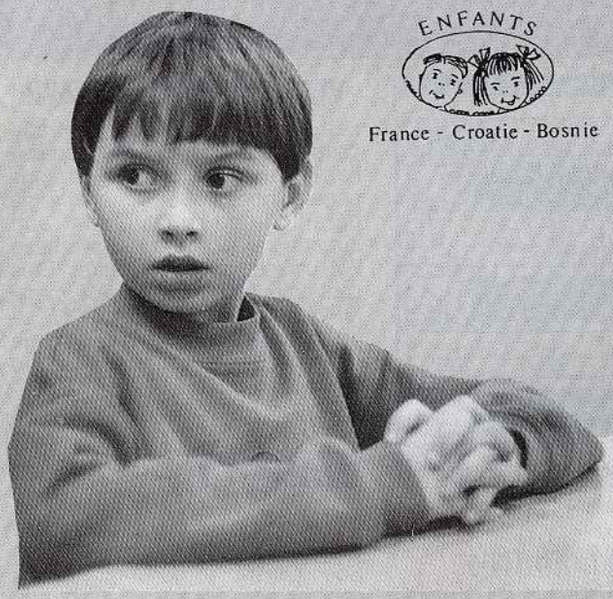
Là encore, un second pack moins onéreux, le Fusion Double CD-16, restreint les titres CD à Battle Chess, l'encyclopédie Compton et Arthur's Teacher.

ADLIB GOLD

L'offre est limitée à des programmes disquette. On trouve Groove Key (un programme MIDI), MCS Music Rack (un programme multimédia gérant



Pro 16 Multimedia System : La liste complète des chansons du CD PC Karaoke.



AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES MULTIMEDIA ET 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.

MULTIMEDIA

CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI		2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier	~~2360~~	1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier	~~3546~~	2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32		2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux)		1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4		1990
Scanner à Main 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm		599
CDI PHILIPS 220		3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo)		1990
AMIGA CD 32		2490

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 • CD 32 • MEGA CD MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO GAME GEAR • GAME BOY • LYNX

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

PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

PINBALL DREAMS REBONDIT !

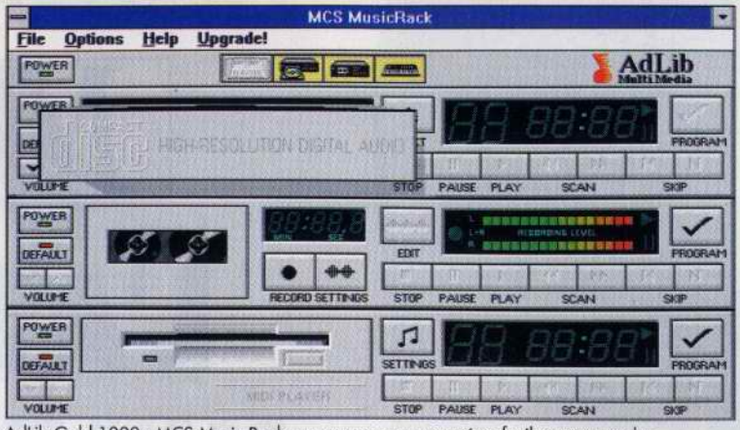
Vous vous souvenez sans doute du test de Pinball Dreams sur PC dans le Tilt 117. Nous expliquions que le jeu souffrait d'une jouabilité exécrable à cause des rebonds désordonnés et irréalistes de la balle. Pourtant, nous avons reçu des réactions de joueurs affirmant qu'il n'en était rien. Après une petite enquête auprès de l'éditeur, 21st Century Entertainment, nous avons découvert la clef de l'énigme. Etant donné les astuces de programmation très particulières utilisées dans le jeu, il arrive que des programmes résidents (drivers de hardware, programme de captures d'images, etc.) produisent des «interférences» et perturbent la trajectoire de la balle. D'autre part, certaines cartes VGA un peu anciennes afficheront un scrolling très lent, même sur un PC puissant. Faites donc attention, si vous achetez Pinball Dreams, qu'il soit compatible avec votre matériel. Mais si c'est le cas, le jeu devrait vous séduire ! Et pour les chanceux qui peuvent voyager, sachez que 21st Century Entertainment lance un concours international sur Pinball Dreams qui aura lieu du 11 au 14 novembre prochain lors du Future Entertainment Show à Londres.

DdM

PARTEZ POUR WORLD OF COMMODORE !

Atacom organise un voyage en avion pour les salons allemands Computier'93 (périphériques et accessoires micro) et World of Games (jeux sur toutes les machines) qui auront lieu à Cologne du 5 au 7 novembre .
Le départ est prévu le vendredi 5 à sept heures du matin et le retour le samedi 6 au soir. Le voyage comprend une nuit à l'hôtel.
Si ce voyage vous intéresse, contactez Atacom au (16.1) 64.34.03.42 pour de plus amples informations.

DdM



AdLib Gold 1000 : MCS Music Rack, un programme pour gérer facilement toutes les possibilités sonores de la carte.

les CD audio, l'échantillonnage et le MIDI), Studio Sonic 8 (un séquenceur) et deux démos. D'autres utilitaires complètent le tout : un petit logiciel pour l'enregistrement et la reproduction de sons sous DOS, un juke-box, un soundtracker (reproduction uniquement) et des utilitaires de synchronisation image/son.

VIVA MAESTRO 16 ET 16VR

Outre les deux pilotes SCSI et CD-ROM, sont fournis avec la carte un logiciel de mixage spécifique (qui permet de régler le volume sonore) et une application permettant de transformer le lecteur de CD-ROM en CD audio. Les autres logiciels sont plus classiques. On trouve un éditeur de sons, un juke-box MIDI, un logiciel de conversion texte/parole et, pour le modèle 16VR, un logiciel résident qui permet de contrôler à l'aide de la voix des applications DOS ou Windows.

LES PERFORMANCES

SOUNDBLASTER CD 16 PREMIUM

La grande nouveauté de la SoundBlaster 16 réside dans la possibilité d'échantillonner (et de reproduire) les sons en mode stéréo 16 bits jusqu'à une fréquence d'échantillonnage de 45 KHz (qualité CD). Pour le reste on retrouve la synthèse FM à vingt voix et quatre opérateurs. Combiné au lecteur CD-ROM double vitesse, l'ensemble respecte la norme MPC2 (nouvelle norme multimédia pour Windows). Un bon point aussi pour la compatibilité MIDI MPU-401.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM

Tout comme la précédente, la Pro AudioSpectrum 16 autorise l'échantillonnage et l'écoute en 16 bits stéréo jusqu'à une fréquence de 44 KHz. La synthèse reste aussi du même niveau : mode FM vingt voix à quatre opérateurs. Grâce au lecteur CD-ROM double vitesse, le package satisfait à la norme MPC2. L'interface SCSI est un autre «plus».

ADLIB GOLD 1000

En dépit des très importants progrès par rapport à la génération précédente, elle reste en retard sur ses concurrentes. Elle ne gère les échantillons sonores que sous 12 bits, en stéréo jusqu'à une fréquence de 44 KHz. Elle peut toutefois reproduire les échantillons 16 bits grâce à une astuce logicielle. Côté synthèse, elle se situe au niveau des deux premières : synthèse FM à vingt voix et quatre opérateurs. Bien qu'excellente à l'écoute, ces spécifications ne satisfont pas à la norme MPC2, mais seulement au MPC1.



AdLib Gold 1000 : Knowledge Adventure, la démo d'un programme de culture générale.

VIVA MAESTRO 16 ET 16VR

Les cartes Viva ont un avantage certain : la synthèse sonore se fait à l'aide d'un DSP, à partir de sons échantillonnés. Cette technologie garantit une qualité de son supérieure à celle de la synthèse FM, utilisée par les trois autres. Elles sont en outre conformes à la norme MPC2. La compatibilité MIDI MPU-401 joue aussi en leur faveur, de même que la présence d'une interface SCSI.

VERDICT

Grâce à leur prix plancher (Performance : 4 500 F, Premium : 5 000 F environ), les packages SoundBlaster 16 de Creative Labs sont les plus attirants, d'autant que la carte et le lecteur sont d'un bon niveau, le package très complet (micro, enceintes), et les programmes performants.
Les kits Pro AudioSpectrum 16 de Media Vision sont moins compétitifs (Fusion Double CD-16 : 5 000 F ; Pro 16 Multimedia System : 7 900 F). En revanche, les spécifications du lecteur CD du Pro 16 sont meilleures et l'interface SCSI est un avantage important si l'on souhaite acquérir d'autres périphériques du même type (disque dur amovible, streamer, scanner, etc.).
Les cartes Viva constituent un bon choix pour celui qui recherche le haut de gamme. Plus onéreuses (comparativement), elles sont aussi plus mélodieuses grâce au DSP et à leur «synthèse sonore» par échantillon. Le choix d'un port SCSI rapide est aussi du haut de gamme.
En dépit de sa qualité d'écoute, la carte AdLib Gold 1000 souffre de certains défauts. Elle n'est pas compatible SoundBlaster (c'est malheureusement très important pour les jeux), ne satisfait qu'à la norme MPC1 et s'avère onéreuse (1 660 F environ). Elle aura donc bien du mal à reprendre sa place de leader. AdLib, conscient du problème, pense d'ailleurs à commercialiser une version «allégée», limitée à l'écoute pour les échantillons. ■

Jacques Harbonn et Serge D. Grun



ViVa Maestro 16 et 16VR: respectivement sans ou avec reconnaissance vocale, mais toujours avec un son de grande qualité, grâce à la puce Aria.

JAGUAR : LE FAUVE A LES DENTS LONGUES



Le Jaguar, console 64 bits d'Atari, avec à ses cotés les manettes. Ces manettes sont identiques à celles du Falcon : croix de direction, 3 boutons de tir et 12 touches de fonctions complémentaires.



Alien vs Predator : un superbe labyrinthe 3D rehaussé par un mapping de surface ultra détaillé.

Le Jaguar, console sur laquelle Atari travaille depuis 3 ans déjà, est désormais finalisé et sera commercialisé dès le 4 novembre sur le marché US. Ses caractéristiques ont de quoi faire frémir. Son architecture 64 bits et multiprocesseurs (GPU: Risc 64 bits; DSP : Risc 32 bits; 68000) lui permet de disposer d'une puissance impressionnante : 55 MIPS (soit l'équivalent d'un 486 DX2/66). Les capacités graphiques sont du même niveau : codage couleur sur 32 bits (24 bits pour les 16 millions de couleur + 8 bits d'Alpha Channel dédiés aux effets), vitesse d'animation de 850 millions de pixels par seconde grâce au bus 64 bits, facilités hardware pour le jeu : scrolling, sprites, zoom/rotation, 3D. Le son n'est pas en reste : 12 voies en qualité CD (16 bits, 44 KHz) avec des possibilités d'effets sonores étourdissants grâce au DSP. En dépit de tout cela, le Jaguar reste de petites dimensions. Les premiers jeux que nous avons vu (versions alpha et bêta) laissent présager de performances exceptionnelles, à la fois pour les animations bitmap que pour la 3D vraie ou assimilée. Le Jaguar disposera d'un CD-ROM dédié (double vitesse, double buffering). Cet accessoire lui ouvrira les portes de la vidéo numérique plein écran (compression CinePak, déjà utilisée par Apple, Sega, 3DO), sans carte additionnelle et sans monopoliser les processeurs (50% du temps machine). Avec une cartouche logicielle, il pourra aussi lire les Video CD à la nouvelle norme MPEG 2. Le prix est au plancher : 200 dollars pour la console et 200 de plus pour le lecteur CD-ROM. Si les prévisions sont respectées, cette console sera distribuée en France dans le courant de l'année 94.

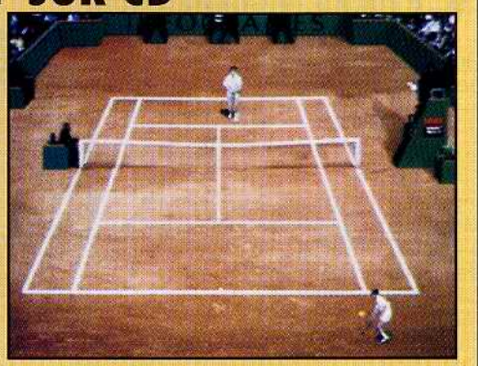
Jacques Harbonn



Crescent Galaxy : un shoot'em up horizontal qui s'annonce superbe : scrolling différentiel très, très rapide, effets 3D étonnants grâce au mapping de surface et au Gouraud Shading, monstres impressionnants, panoplie d'armes étendues, bruitages d'enfer, et j'en passe.

CD-I INTERNATIONAL OPEN TENNIS ELU MEILLEUR JEU SUR CD

C'est durant la Conférence Microsoft Intermedia qui s'est tenue à Wiesbaden les 22, 23 et 24 septembre dernier qu'International Open Tennis a reçu l'«International European Multimedia Award for the Best Entertainment Product» (ouf !). Comprenez que le jeu CD-I Philips réalisé par Infogrames a été élu meilleur jeu (produit de loisirs) devant tous les autres softs



Multimédia et CD-ROM présentés dans ce salon spécialisé. Un hommage rendu aux étonnantes capacités du CD-I !

DdM

International Open Tennis est certainement aujourd'hui le jeu CD-I le plus connu en France (souvenez-vous du succès de Télétennis et des matchs Micro Kid's animés par Yannick Noah).

AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

SUPER NES consoles et jeux

SNES + 1 manette	**690**	Jurassik Park	495
SNES + 1 manette + Mario All Stars	990	Street Fighter 2 Turbo	549
SUPER SCOPE + Jeux	590	Mortal Kombat	549
Mario All Stars	445	Sim City	445
		Addams Family 2	445

MEGA DRIVE et MEGA CD

Console MEGA DRIVE de base	**695**	**MEGA CD 2 + 1 jeu**	**695**
Mega Drive + Compil 3 jeux + 2 manettes	895	Game Gear + Columns	595
Jeux MEGA DRIVE		**Jeux MEGA CD**	
NHL Hockey 93	395	Sherlock Holmes	395
Streets of Rage 2	395	After Burner 3	395
Bulls Vs Blazers	395	Prince of Persia	395
Jungle Strike	395	Final Fight	395
X-Men	395	Batman Returns	395
BOB	395		

GAME BOY consoles et jeux

GAME BOY Basic	**299**	Mortal Kombat	269
Prince of Persia	269	Sonic 2	269
Jurassik Park	295	Super Hunch Back	269

AMIGA CD 32 consoles et jeux

AMIGA CD 32	**2490**	Star Trek	349
James Pond 2	270	Defender Crown	270
Pinn Ball Fantaisie	299	Jurassik Park	270
Sensible Soccer	320		

AMIGA

Body Blows	225	Golf Microprose	179
Civilization	295	Grand Prix F1	295
Combat Air Patrol	269	Indy 4	395
Dune 2	269	One Step Beyond	179
Genesia	279	Space Hulk	289
Goal	259	Syndicate	260

ATARI

B 17	269	Lemmings 2	295
Civilization	295	One Step Beyond	179
Golf Microprose	179	Silent Service 2	195
Grand Prix F1	295	Street Fighter 2	199
Guy Roux Manager	295		

PC

Privateer	395	Chess Maniac 5	329
Privateer Speech Pack	155	Shadow Caster	349
Kasparov Gambit	349	Rairoad Tycoon de Luxe	295
NHL Hockey	349	Fields of Glory	345
Seal Team	349	Syndicate	295
Street Fighter 2	295	Civilization	369
Betrayal at Krondor	349	Day of the Tentacle	395
Body Blows	269	Dune 2	349
Pirates Gold	329	Eye of the Beholder	295

CD ROM

Day of the Tentacle	395	Seventh Guest	495
Eye of the Beholder 3	369	Sherlock Holmes 3	369
Mad Dog Mc Cree	395	Dune	395

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 11 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	495	495
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

BBS

LES NUMEROS DE TELEPHONE INDISPENSABLES

Si vous voulez entrer dans le monde merveilleux des BBS, voici une liste de quelques serveurs sur lesquels vous pourrez faire vos premières armes. N'hésitez cependant pas à chercher dans votre région de nouveaux BBS.

TOP 50 (PC, payant)
(1) 43.59.05.62
(1) 45.62.81.50
(1) 45.62.97.65
(1) 44.95.78.00

SUBTEL PRO (PC, payant)
(1) 48.99.12.00
(1) 48.99.43.00
(1) 48.99.58.58

HERMES (PC, payant)
(1) 69.00.76.72
(1) 69.00.78.67

WINDOWS MANNER (PC, gratuit)
(1) 42.43.24.58
(1) 42.43.78.52

ALF (PC fourni, gratuit)
(1) 39.50.46.98

TEASER (PC, Atari, Amiga, Mac)
(1) 47.50.06.00
(1) 47.50.07.10

LES EDITEURS RECRUTENT !

Si vous avez toujours rêvé de mettre à profit vos talents de programmeur, graphiste ou musicien pour créer et éditer un jeu, c'est peut-être le moment de vous lancer. En effet, plusieurs éditeurs recherchent de nouveaux talents (amateurs ou pro) pour venir renforcer leur équipe. N'hésitez pas, contactez :

CRYO
Graphiste (DPaint) sur Atari, Amiga, PC, SNES, Megadrive
Programmeur Assembleur sur PC, Amiga, MCD, 3DO
Tél : (16.1) 46.07.28.91.
(Philippe Ulrich)

GENERATION 5
Musicien sur micro ayant des compétences en informatique.
Tél : (16.1) 79.96.99.59.

TITUS
Programmeur Assembleur sur toutes machines (micro et consoles). Expérience souhaitée.
Tél : (16.1) 43.32.10.92.
(Florent Moreau)

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Animateur minitel/service consommateur (support technique sur micro et consoles). Passion et connaissances techniques souhaitées.
Ecrire à Virgin - 233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris.

DIS PAPA, C'EST QUOI UNE HORLOGE ?

On parle de fréquence d'horloge. Qu'elle soit de 16 MHz, 33 MHz ou 50 MHz, vous savez que cela influe sur la vitesse de la machine. Mais savez-vous exactement à quoi correspond cette fréquence ?



Imaginons un homme qui fait un pas, s'arrête pour lancer un message, puis repart et ainsi de suite... Suivant sa forme physique, le temps nécessaire pour couvrir une distance et envoyer un nombre de messages donnés va forcément varier. Maintenant, transposons ceci à l'informatique. La personne devient le microprocesseur de votre bécane favorite. La distance qu'elle devra effectuer est une liste d'instructions (un programme). Les messages que le processeur envoie sont ses réactions vis-à-vis de ces instructions, qui iront du «Je t'écoute» au «Fais ceci», en passant par le «Merci» (NDLR : dis-donc, Julien, tu t'y connais drôlement en langage machine !). Mais lorsque le processeur fait un pas, il ne peut envoyer de message. Il devra pour cela attendre d'avoir fini son pas pour pouvoir s'exprimer. De plus, sa vitesse de marche est régulée par l'horloge de la carte mère du micro. Cette vitesse est exprimée en Hertz, ou plutôt en MegaHertz qui sont notés MHz et qui expriment la fameuse fréquence d'horloge. Rappelons qu'un MegaHertz vaut un million de Hertz. Prenons l'exemple d'un processeur cadencé à 7 MHz. Pour trouver le temps qu'il mettra à faire un pas, nous devons diviser le chiffre 1 par cette valeur (en Hertz). Cela fait donc : 1 divisé par 7 000 000, soit 0.000 000 15 seconde. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est une durée excessive pour tout microprocesseur qui se respecte. Calculons la durée d'un pas à une fréquence de 50 MHz. On a donc 1 divisé par 50 000 000, ce qui nous donne environ 0.000 000 02 seconde. Là, ça devient très rapide (presque huit fois plus qu'à 7 MHz !). La vitesse de la machine varie avec la fréquence d'horloge. Mais ce n'est heureusement pas le seul paramètre qui joue sur la rapidité d'un ordinateur.

Je m'explique: selon-vous, entre un 386 à 40 MHz et un 486 à 33 MHz, quel est le plus rapide ? Le 486 bien sûr ! Mais pas à cause de sa vitesse d'horloge. En effet les 386 et 486 sont différents. Et cette différence se trouve (entre autre) au niveau du message envoyé lors de l'arrêt. A l'arrêt, le microprocesseur, après avoir lu l'instruction du programme, enverra un message pour effectuer l'instruction. Et si le 486 n'a besoin que d'un seul pas pour lire la totalité de l'instruction, le 386, quant à lui, a besoin de trois pas. Ce qui, vous vous en doutez, ralentit considérablement le programme. Mais n'allez pas croire que le 386 est un pachiderme lent et poussiéreux. Il est en effet bien plus rapide qu'un 8088 (l'ancêtre qui équipait les premiers IBM PC), à qui il faut huit arrêts. Cette variation est due à la différence d'architecture des processeurs et à leurs jeux d'instructions. Car, en effet, chaque processeur a ses propres instructions. Et il doit traduire chacune d'entre elle dans son propre langage. S'il ne faut qu'un seul arrêt au 486, c'est tout simplement parce qu'il n'effectue pas de traduction et reconnaît toutes les instructions du programme. Les autres sont obligés d'effectuer cette traduction plus ou moins longue suivant le vocabulaire qu'ils connaissent. Mais s'il faut huit arrêts au 8088 et un seul au 486, on serait en droit de se dire qu'un 8088 à 40 MHz est aussi rapide qu'un 486 à 5 MHz. Eh bien non, car les ingénieurs qui ont créés successivement le 8088, le 286, le 386 et le 486 n'ont pas cesser d'optimiser (c'est-à-dire de rendre plus rapide) les traductions et les réactions des processeurs. Je tiens tout de même à vous rassurer en vous disant que jamais personne n'a réussi à monter un 8088 à 40 MHz sans faire griller les plombs de tous les immeubles avoisinants...

Voilà, j'espère que vous y voyez un peu plus clair maintenant sur ce qui fait ou non la rapidité d'un microprocesseur... Je dis bien «microprocesseur», car ce qui fait la force d'un PC, ce n'est pas QUE son cerveau, mais aussi ses membres (architecture de la carte mère, bus ISA, VESA ou EISA, mémoire cache, carte graphique, disque dur, mémoire ram, etc.)

Mais au fait, qui a dit que l'informatique était compliquée ?

Julien Houllier

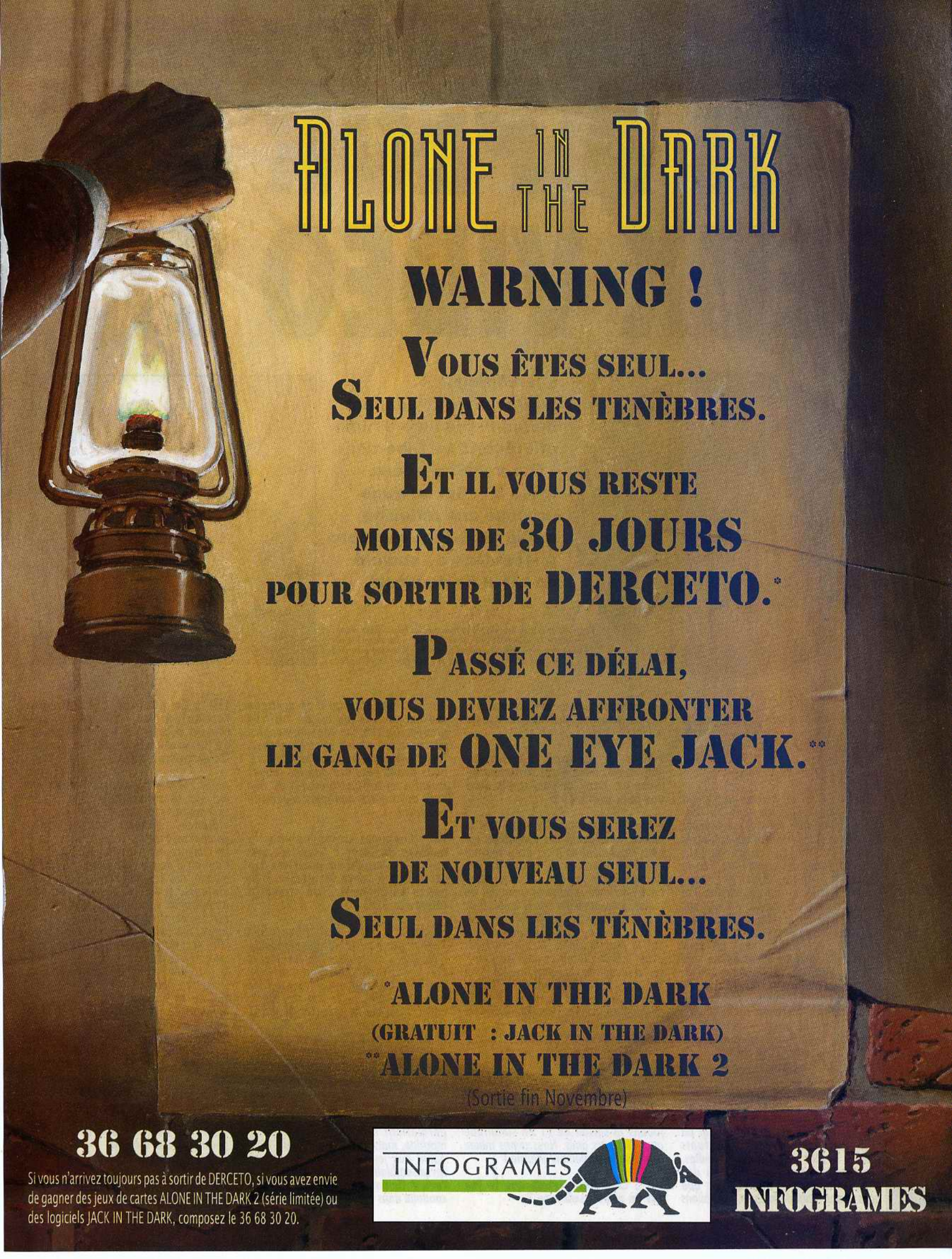
LE COÛT DE LA COULEUR

Que ce soit pour imprimer les plus belles pages graphiques des meilleurs jeux, vos propres chefs-d'œuvre ou des graphiques et autres documents techniques, l'imprimante couleur devient rapidement un outil indispensable. Malheureusement, les imprimantes à jet d'encre (les seules qui soient à des prix abordables pour le particulier) n'offrent pas toujours un résultat parfait. Aujourd'hui, les choses pourraient bien changer : Star Micronics sort sur le marché une imprimante couleur thermique conçue pour l'impression de documents graphiques (Windows, OS/2) avec une qualité proche du laser (contours nets, répartition égale des encres) avec une résolution de 360 dpi. Enfin, elle offre un certain nombre d'avantages utiles (mode de compression CDM de Windows 3.1, fonctions de Zoom, deux polices internes, etc.) Bref, pour un coût de, environ, 4 500 F, la SJ-144 fera le bonheur de ceux qui souhaitent obtenir des impressions couleur de qualité.

DdM



La Star SJ-144 met enfin la technologie de l'impression thermique couleur à la portée du grand public.


ALONE IN THE DARK
WARNING !
VOUS ÊTES SEUL...
SEUL DANS LES TENÈBRES.
ET IL VOUS RESTE
MOINS DE 30 JOURS
POUR SORTIR DE DERCETO.*
PASSÉ CE DÉLAI,
VOUS DEVREZ AFFRONTER
LE GANG DE ONE EYE JACK.**
ET VOUS SEREZ
DE NOUVEAU SEUL...
SEUL DANS LES TÉNÈBRES.
*ALONE IN THE DARK
(GRATUIT : JACK IN THE DARK)
**ALONE IN THE DARK 2
(Sortie fin Novembre)
36 68 30 20
Si vous n'arrivez toujours pas à sortir de DERCETO, si vous avez envie de gagner des jeux de cartes ALONE IN THE DARK 2 (série limitée) ou des logiciels JACK IN THE DARK, composez le 36 68 30 20.
INFOGRAMES
3615 INFOGRAMES

QUI A PEUR DES JEUX VIDEO ?

INTERVIEW ALAIN ET FREDERIC LE DIBERDER

Les Editions La Découverte viennent de publier le livre d'Alain et Frédéric Le Diberder : « Qui a peur des jeux vidéo ? ». Cet ouvrage propose une réflexion sur le jeu vidéo, véritable phénomène de société en cette fin de siècle.



Passionnés par le monde de la micro et les jeux vidéo, Alain et Frédéric Le Diberder ont rassemblé toutes les données sur le sujet. Forts de cela, ils ont pu poser les questions essentielles du monde de la micro et y apporter leurs réponses.

Tilt : Quelle a été votre motivation première pour écrire cet ouvrage ? Vous semblez particulièrement au courant du monde micro et vous utilisez des références très récentes.

Frédéric : C'est un peu le hasard qui nous a fait rédiger ce livre. En fait, nous sommes tous deux des passionnés de longue date. Depuis l'apparition de la micro-informatique en France, nous collectionnons les machines : Oric, Spectrum, Apple, Amstrad; nous sommes passés par tous les stades. J'ai même encore une console Animex sur laquelle je jouais à différentes versions de Pang. Puis nous nous sommes mis à faire des petits programmes que nous avons publiés. Nous avons même créé un jeu à but éducatif pour l'enseignement de l'économie. En fait, nous trempons dans le milieu depuis bien longtemps. A force de collecter des données (revues, programmes, jeux...) et de côtoyer ce monde, nous est venue l'idée de tout mettre en relation et de réfléchir sur le sujet.

Alain : En fait, nous voulions expliquer aux gens que les jeux vidéo ne sont pas le monde qu'ils croient. Que c'est un moteur culturel et économique de grande ampleur et pas uniquement un outil abrutissant pour leurs enfants comme le font croire certains médias. C'est aussi pour mettre fin à des critiques acerbes et non fondées que nous avons réagi de la sorte. N'oublions pas que nous sommes des passionnés et que nous voulions donc défendre notre hobby !

Tilt : A propos de hobby justement, avez-vous le temps de jouer et, dans ce cas, quels sont vos jeux préférés ?

Frédéric : Evidemment, comme tout le monde, nous avons des obligations qui nous empêchent de jouer aussi souvent que nous le voudrions. Et ce n'est pas un mal, car le jeu doit savoir se situer dans notre vie comme un moment de plaisir, sans empiéter sur le reste. Bien sûr, nous jouons quand même et c'est, je crois, Sim City et Civilization qui nous ont le plus fascinés. Je me souviens avoir acheté Civ un samedi où j'étais seul à la maison. J'ai commencé à jouer et lorsque j'ai éteint l'ordinateur, il était plus de cinq heures du matin ! En fait, nous apprécions les jeux que l'on peut explorer pendant des mois, quitte à ne jouer qu'à ceux-là. J'ai aussi passé énormément de temps sur des jeux d'action ou d'aventure.

Alain : Pour ma part, j'ai un petit péché mignon : Formula One Grand Prix. La première fois que j'ai vu ce jeu, j'ai complètement craqué ! Depuis, nous jouons la saison de F1 en simultané avec plusieurs amis. Nous avons même constitué un règlement interne !

Tilt : Considérez-vous que le jeu est un plaisir solitaire ?

Alain : Non. Bien qu'il se pratique souvent seul, le jeu est un loisir de groupe. On cherche régulièrement à partager son plaisir avec les autres. Lors d'une enquête menée pour le livre, nous avons constaté que les jeunes jouent à un soft parce celui-ci est bon mais aussi parce que leurs copains le possèdent.

Tilt : Comment envisagez-vous la machine du futur ? Serait-ce une sorte de machine multimédia accessible à toute la famille ? Je pense notamment à un standard comme la 3DO.

Frédéric : Bien sûr, l'évolution technologique passe par des standards. C'était, et c'est toujours, le cas avec le PC. La 3DO est certainement une machine qui regroupe les qualités indispensables pour l'avenir de la micro. A un défaut près, car la société 3DO a conservé la licence quant à l'exploitation des jeux sur sa machine. Pour faire une comparaison, lorsque vous allez dans un kiosque pour acheter un journal ou un magazine, vous trouvez tout à votre disposition. C'est vous qui décidez ce que vous comptez lire. Dans le cas de la 3DO, ils permettent à tous de construire la machine, mais ils restent les seuls juges quant aux jeux diffusés. Il me paraît invraisemblable que ce soit une firme comme Nintendo ou 3DO qui dicte ma conduite dans un achat !

Tilt : En parlant d'évolution technologique, un sujet qui revient souvent est le traitement de la violence dans les jeux. Qu'en pensez-vous ?

Alain : Il y a plusieurs niveaux de réponse. Le premier est : «Il y a de la violence dans les jeux. Et alors ?». Sans violence, dehors Shakespeare, Beethoven, Picasso. Censuré Guernica ! La violence est normale. Sans cela, il s'agirait d'un art hémiplégique. Notre monde, nos références, nos films sont violents. N'est-ce pas une simple transposition vers les jeux ? Civilization est l'exemple typique d'une réalité (actes, meilleures stratégies, etc.). Bien sûr, on peut paraître un peu provocateur en disant ça.

Le deuxième niveau de réponse est que le discours qui prétend que les jeux sont violents en se basant sur de soit-disant données statistiques est faux. Tout le monde le sait et ce n'est pas un argument valable car aucune étude réelle n'a été menée sur le sujet. De plus, il est impossible de démontrer que 80 % des jeux sont violents alors que dans ma boutique, j'en vois des aussi rigolos que des simulateurs de fourmilières, des Zool et autres Mario. Il semblerait même que les jeux vidéos favorisent le développement scolaire.

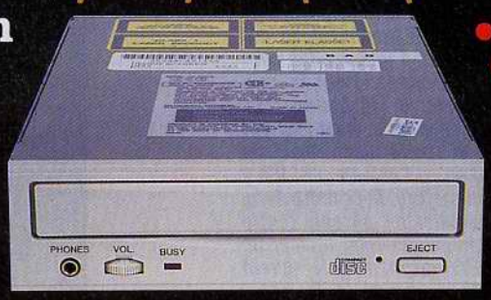
Troisièmement, la violence est un sujet qu'il ne faut pas négliger, c'est évident. C'est un vrai problème qu'il ne faut pas nier. Mais n'oublions pas que les jeux

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 A.S.P.

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-Kolobuki 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 119

sont extrêmement contrôlés. Et tout dépend de la façon dont le sujet est traité et perçu par les joueurs. Les enfants ne sont pas dupes et cette violence souvent stylisée ne les touche pas comme un acte de barbarie.

Tilt : Et l'évolution graphique dans tout ça ? On constate qu'avec l'arrivée en force du support CD, les images et les voix digitalisées prennent une place très importante. Croyez-vous que l'on assiste à un vrai mouvement créatif ?

Frédéric : A mon sens, les progrès en terme de programmation et de hard ne sont pas un point qui tire la micro vers le haut. Tout réside dans la conception d'un programme original. Les jeux comme Pang ou Tétris sont les vraies créations. Je préfère nettement Day of the Tentacle, un jeu complètement surréaliste, à Lost in Time, même si celui-ci est très beau. L'apport d'images digits n'aide en rien. Le réalisme dans le jeu est une impasse. Au contraire, cela sert plutôt à représenter des scènes violentes de façon réelle, comme nous en parlions, plutôt qu'à concevoir une vraie création. La technicité n'a rien à voir avec la créativité. Pour le moment, il ne s'agit que d'une phase transitoire. La micro se cherche et trouvera le créneau qui lui sera propre. Elle sera plus qu'une simple transposition de film interactif. Ce qui n'empêche pas que je la considère déjà comme un art.

Tilt : Serait-ce le «dixième art» dont vous parlez dans le livre ?

Alain : Bien sûr. C'est la plus importante des industries culturelles. Beaucoup considèrent les jeux vidéo comme une mode ou une activité pour les enfants. Ils ont tort, il ne s'agit pas d'une mode. C'est bien plus que cela. Des références culturelles et économiques existent déjà. On parle d'un vieux jeu comme d'un film des années trente (nous mettons d'ailleurs souvent le cinéma, la télévision et les jeux vidéo en rapport dans le livre). Des groupes industriels se sont formés et sont très puissants. Des équipes entières travaillent sur des projets. Certaines d'entre elles sont aussi des références. Pensez aux Bitmap Brothers, à Sid Meier... Le processus est irréversible. Il ne faut pas chercher à le contourner. Soit on l'accepte, soit on ne l'accepte pas. Il n'y a pas de demi-mesure. Avec notre livre, nous voulons aider les parents (entre autres) à appréhender cela, à créer un lien avec leurs enfants. Ils le savent pertinemment, d'ailleurs. Ils préfèrent nettement que leur enfant rentre à la maison et joue pendant des heures, plutôt qu'il traîne dans la rue. Le tout est de leur apprendre à doser ce loisir avec leur enfant et à ne pas en abuser. Comme toute bonne chose d'ailleurs.

Merci à vous deux.

Propos recueillis par Morgan Feroyd

«Qui a peur des jeux vidéo ?» est édité par La Découverte (prix B)



Tout à la fois dédié aux joueurs, aux parents et aux professionnels, «Qui a peur des jeux vidéo ?» est un ouvrage incontournable pour qui veut avoir une vraie réflexion sur le sujet.

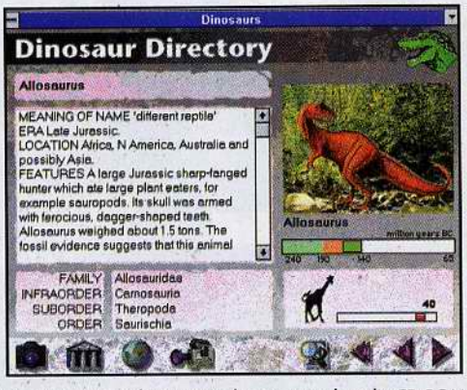
ETES-VOUS «DINOSAUROPHILES» ?

Comme tant d'autres, Jurassic Park vous a amener à succomber à la «dinosaurmanie» ? Vous avez envie d'en savoir plus sur ces incroyables reptiles qui ont dominé le monde pendant des milliers d'années ? Ne cherchez plus ! Dinosaurs !, l'encyclopédie multimédia sur PC CD-ROM est disponible. Vous pourrez apprendre leurs caractéristiques, approfondir leur histoire, les situer précisément dans la grande aventure de la vie, en savoir plus sur les fossiles, et demander l'avis des experts. Hélas, toutes ces informations passionnantes sont en anglais. Cette encyclopédie est illustrée d'un grand nombre de documents : dessins des créatures en situation, photographies de leur représentation dans le monde entier sous leurs diverses formes (jouets, dessins animés, parc d'attraction, muséum, etc.) et même vidéos avec son synchrone des experts, ainsi que des reproductions animées de certains parcs. Le gestionnaire, très agréable, permet de naviguer facilement au milieu de cette masse d'infos (CD-ROM Media Design Interactive, pour PC MPC)

Beaucoup plus modeste, Dinosaures est une application créée à l'aide de l'Explorateur. Elle vous apprendra qui sont les dinosaures, leur évolution (apparition, apogée et extinction) et les principaux musées et assimilés où l'on peut les contempler. Cette encyclopédie est architecturée autour de quelques pages hypertexte, complétées de quelques illustrations moyennes et d'un questionnaire clôturant chaque chapitre. Ses principaux avantages résident dans la langue (français) et le prix réduit, car elle ne soutient pas la comparaison avec la précédente (disquettes LMSoft pour PC; prix : B)

Quant à l'Explorateur, c'est un générateur d'applications destiné à créer facilement des documents interactifs. Au programme : hypertext, structure en arbre logique, souris, menus déroulants et gestion de divers types de données : texte, images et séquences animées (disquettes LMSoft pour PC; prix : G)

Jacques Harbonn



L'organisation et la structure de cette encyclopédie CD-ROM permettent de naviguer facilement dans l'arborescence.



Dinosaurs ! Difficile d'imaginer qu'il ne s'agit que de reconstitutions devant une telle qualité de réalisation.



Dinosaures. Bien plus modeste, cette base de données conviendra éventuellement aux plus jeunes.

FEDERATION FRANÇAISE DE LA SIMULATION

PILOTES, UNISSEZ-VOUS !

La simulation suscite un engouement tel qu'il devenait urgent de créer un organisme à même de centraliser les informations et organiser les différentes manifestations pour le rassemblement des fanas de simul. C'est chose faite puisque nous vous annonçons la naissance de la Fédération Française de Simulation. Cette association loi 1901 aidera entre autre à la constitution de clubs, à la création de logiciels ou de matériel et à l'organisation de meetings (expérimentez les simulateurs de vol professionnels, ça vous dirait ?). Elle mettra également sur pied le championnat de France de pilotage sur simulateur. Tilt ne pouvait que s'associer à cette initiative en devenant un des parrains de la FFdS et en vous incitant à adhérer (pour 300 F, une misère !) à l'association. Vous recevrez ainsi un bulletin de liaison qui vous permettra d'être au top de l'actualité de la simul. Tilt se fera évidemment un devoir de vous tenir informé de toutes les futures réalisations de la FFdS.

Fédération Française de Simulation, 62, rue Vasco de Gama, 75015 Paris. Tél.: (16 1) 46. 70. 72. 13.



Avec la Fédération Française de Simulation, tous les fans de simulation (navale, sportive ou de vol) vont se sentir pousser des ailes !

COKTEL VISION

PRESENTE

INCA

WIRACOCHA

SORTIE NOVEMBRE 1993

Sur PC CD ROM et PC HD

Speech pack disponible pour version PC HD



Scènes cinématiques



Nombreux personnages, dialogues en français



Combats spatiaux



Enigmes - Réflexion - Aventure

PRODUCTION : COKTEL VISION . COMEDIENS : I.BOND - Y.MOIRA - Y.KARADEC - KEN DO - J.GALLO

SCENARIO ET ADAPTATION : Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT . ILLUSTRATIONS / DECORS : COKTEL VISION - J.REY - J. KLUYTMANS - Y. CHOSSE

IMAGES DE SYNTHESE : COKTEL VISION - F.CHAUVELOT . VIDEO : P.LEGRAND - Y.CHOSSE . PROGRAMMATION : M.D.O. : O.GUERRIER - Y.HUBERT - D.VACHER - P.LAMARQUE - M.MARCIAQ . MUSIQUE ORIGINALE : G.DOUIEB . EFFETS SONORES : C.CALLET

Copyright © COKTEL VISION M C M X C I I I

Coktel Vision - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex

L'EROTISME SUR VOS ECRANS !











L'Erotisme, c'est le «loup blanc» des jeux micro. On en parle souvent mais personne ne l'a vu. Il faut dire qu'à l'exception de produits «spécialisés» (et souvent bien pauvres) comme les Strip Poker, le sexe est généralement absent de nos jeux préférés. Les éditeurs nous prendraient-ils pour plus jeunes et plus prudes que nous le sommes ? Heureusement non ! Depuis quelques temps les choses changent. Pensez à la scène d'amour de Serpent Isle, par exemple ! Ou encore à Emmanuelle et Fascination. Petit à petit, les jeux évoluent et s'adressent à un public plus mature. La preuve : les jeux américains et japonais vont plus loin encore en proposant des personnages et des scénarios vraiment sexy (le prix de ces logiciels tourne autour de 450 F). On envisage même aujourd'hui l'arrivée prochaine du «Cybersex» pour vivre des expériences érotiques en réalité virtuelle. Certains hocheront la tête de dépit tandis que d'autres applaudiront. Le tabou de la violence est levé depuis longtemps dans les films. Les jeux vidéo lèveraient-ils le voile du tabou du sexe ? Et de cela nous pouvons tous nous réjouir…

DdM





Images extraites de Cobra Mission (Megatech), Metal Eye (Elf), Shangrilia 2 (Elf) et Donna Matrix (Reactor).











NEOCOM SIMULATION

Présent au SUPERGAMES Show du 24 au 28 Novembre (Porte de versailles)

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

LOGICIELS DU MOIS

Flight Simulator 5	**420 FF**	Tornado	320 FF
Add On FS5 - Washington	320 FF	Falcon 3.0 missions (Fighting Tiger)	210 FF
Add On FS5 - New York	320 FF	Mig 29 - Add on Falcon 3.0	290 FF
Add On FS5 - San Francisco	320 FF	A.T.P.	420 FF
Add On FS5 - Paris	320 FF	Aces Over Europe	390 FF

ORCHID - SOUND WAVE 32



Compatible Sound Blaster
Roland MT 32
Microsoft Sound System

DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans

1790 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.

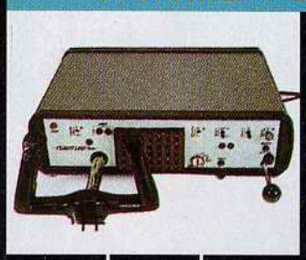
1890 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 590 FF

GAMME FLIGHT LINK ™



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF



YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF

MODEM TARGET

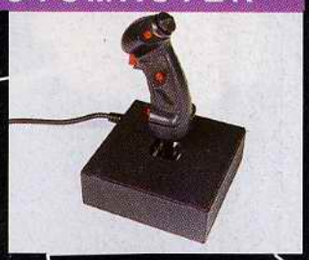


Fax modem Target
14 400 bauds
(externe)
V21/V22/V22bis/V23
V.32 / V.42 / V.42 bis.
2490 FF

GAMME THRUTSMASTER ™



Carte Jeu A.C.M
340 FF



Flight Control System Pro
1090 FF



Flight Control System
690 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF

CARTES SOUND BLASTER ™



SOUND BLASTER 2.0
690 FF

SOUND BLASTER PRO
990 FF

SOUND BLASTER 16
1390 FF

SOUND BLASTER 16 ASP
1750 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF

NEOCOM SIMULATION - 11/13 rue Baudin 94 200 Ivry sur Seine
Offre valable jusqu'au 31/12/93 dans la limite des stocks disponibles.

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces prix s'entendent TTC et port compris		Total TCC	

Non : ---------- Prénom : ----------
Adesse : ----------
Ville : ---------- Code Post : ----------
Tél : ----------
Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (libellé à l'ordre de NEOCOM)
☐ Carte Bancaire n° :
Date d'expiration : ----------
Date: Signature :

TI 119

HERE WE GO AGAIN !

Vous la réclamiez à cor et à cri, et oui, c'est elle, la revoici la revoilou, la PaintBox est parmi nous ! A priori, rien de changé, les habitués reconnaîtront la musique.
La rubrique est ouverte aux artistes de tous poils, de 7 à 77 ans (au-delà, il faut une dérogation), possesseurs d'un ordinateur ou de quelque chose de similaire (non, la carte multipoints ne compte pas). N'oubliez pas d'indiquer vos noms et prénoms ainsi que le type de votre bécane et, pour plus d'égalité entre les petits zé les grands, votre âge.
Exceptionnellement, et pour ouvrir le bal, cette rubrique ne contient pas de thème précis, mais vous propose une sélection des plus belles images que nous avons reçues depuis la dernière rubrique (celles-ci sont sur Amiga, mais le ST et le PC seront les bienvenus). Bien sûr, vous retrouverez la PaintBox le mois prochain.
Alors, pour le plaisir des jeux et des yeux, affûtez vos souris, déroulez vos palettes, et puisse la muse des pixels vous inspirer !
Pascal Blanché



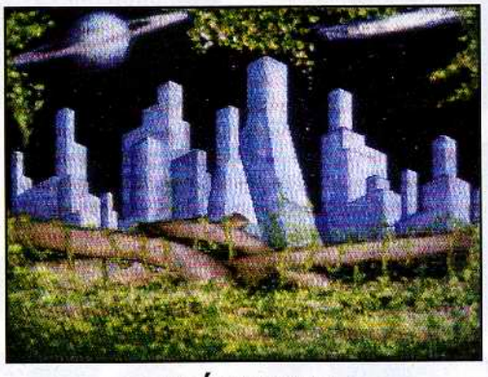
CITYY
de Gilémon Villemin sur Amiga

J'aurais plutôt intitulé cette œuvre : «Vénusian Mégateuf», ou «Twist again à Jupiter» ! Les personnages aux proportions étranges (les mensuration martiennes ?) semblent fort sympathiques. Les couleurs, psychédéliques, ont été traitées avec des options de dégradé variées. Résultat : des effets de volume très réussis.



PLANETE DE FEU
de Frédéric Bertrand sur Amiga

Les effets de matière terreuse sont intéressants par leur détail, et la lumière rasante sculpte le relief en ronde-bosse. La cité futuriste, perchée sur son rocher, donne un bon aperçu de la dimension du paysage. Un détail au premier plan, (un personnage, par exemple) apporterait encore plus de profondeur au dessin.



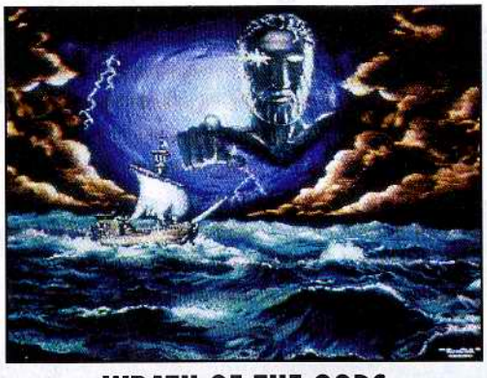
CITÉ PERDUE
de Franck Seyeux sur Amiga

Un bon exemple d'utilisation de l'option «smooth»... Les arbres au premier plan, légèrement flous, donnent une impression de profondeur intéressante et encadrent bien le sujet. Pour aller encore plus loin dans le réalisme, il faudrait donner à la végétation des teintes plus sombres, qui s'accorderaient mieux à l'ambiance nocturne.



« I'LL BE BACK»
de Jean-Baptiste Lefournier sur Amiga

Cette gueule d'amour, connue de tout ado, n'est pas une quelconque digitalisation... Non, non : il s'agit bien d'une réplique, que l'auteur a réalisée, avec amour, de ses petits doigts de fée, le tout avec une grosse loupe, oui, m'dame ! Remarquez l'utilisation lumineuse des tons complémentaires bleus et orangés.



WRATH OF THE GODS
de David Thévenot sur Amiga

Une bonne utilisation de la palette 4096 couleurs, et des effets de matière très bien rendus (sont-ils vraiment de l'auteur ?). Le dessin, très structuré, guide notre regard sur le personnage central, le long des lignes de fuites formées par les bandes nuageuses. Le navire manque un peu de «punch»... Il gagnerait à être plus haut en couleurs.



MIKOYAN
de Renaud Nagel sur Amiga

Un superbe jet, et que de détails ! C'est bien un F15, n'est-ce pas ? Les ombres portées accentuent les différents volumes de l'appareil... On a l'impression qu'il va crever l'écran ! Dommage que le fond ne soit pas plus travaillé ! Pourquoi ne pas mettre en fond l'image digitalisée d'un ciel nuageux qui accentuerait, par contraste, le rendu de la matière métallique ?

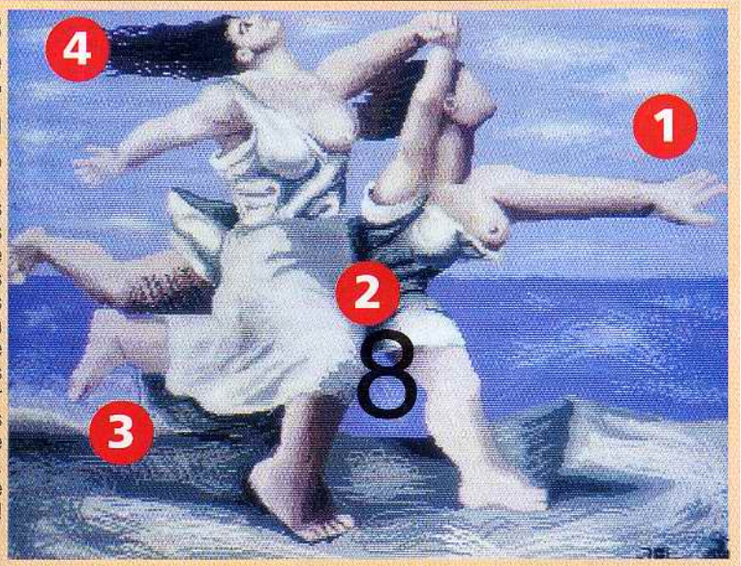


JUDGMENT DAY
de Jean-Baptiste Lefournier sur Amiga

«Dé plous en plous fort, sans les dents !» Par le même auteur que l'image au-dessus, ce T-800 est une réussite pour le rendu des matières ! Admirez les brillances des chromes et le jeu de reflets. La reproduction est l'une des meilleures écoles pour apprendre à dessiner. Tu es sur la bonne voie, continue.

COUP DE LOUPE

BAIGNEUSES de Jean-Baptiste Lefournier sur Amiga



Tout d'abord, bravo pour le thème choisi. Recopier les grands maîtres ne peut être que bénéfique. Les proportions et les teintes sont bien respectées. Bonne idée d'avoir utilisé des brosses pour reconstituer les touches de pinceau. L'ensemble est agréable à regarder. Picasso aurait été satisfait de son élève !

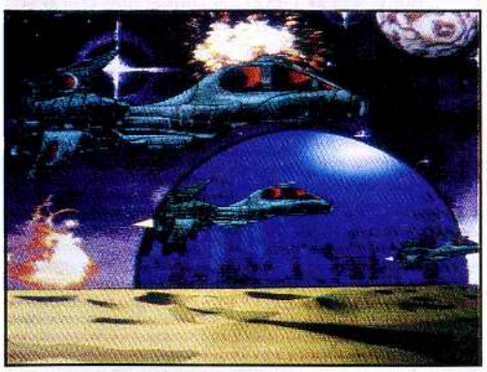
1. Les couleurs : agréables à l'œil. Malgré une pauvre palette de trente-deux teintes, l'auteur a su retranscrire toute l'ambiance du tableau original. N'oubliez pas qu'il est toujours possible de modifier sa palette une fois le dessin terminé. On peut ainsi aisément réhausser des couleurs, augmenter des contrastes...

2. Le volume des baigneuses a été obtenu grâce à un traitement en ombre et lumière tout en finesse : les zones sombres placées dans les replis des robes et des corps accentuent le relief. On a vraiment l'impression qu'une source lumineuse les éclaire du dessus.

3. Le traitement à la brosse et à l'aérographe imite à merveille la touche d'un véritable pinceau de poil de martre. En donnant une même direction aux trainées de couleur (diagonale par exemple), on peut obtenir des effets de mouvements très dynamiques et, en créant des oppositions, des rythmes très intéressants.

4. La composition : le tableau initial n'ayant pas un format écran, l'auteur a dû recadrer son œuvre en conséquence. Les personnages occupent pleinement la surface utilisée et donnent beaucoup de dynamisme et d'impact à l'image.

Envoyez-nous vos œuvres ! Mais seulement des copies, pas vos dessins originaux : LES DISQUETTES NE VOUS SERONT PAS RENVOYÉES. Essayez, dans la mesure du possible, de nous fournir un moyen de les lire facilement (slide-show et utilitaires...), certains disks ayant obstinément refusé de nous livrer leurs secrets.



DECOR SF de Bruno et Daniel Vuitsanovic sur Amiga

Cette œuvre est un mélange de différentes techniques. Ainsi, les vaisseaux ont d'abord été dessinés sur papier, puis retravaillés sur ordinateur. Le fond étoilé a été éxécuté sur un éditeur de fonds (domaine public). Le désert est tiré d'un dessin à l'aérographe scanné, et la ville, d'une photo digitalisée... Quel boulot ! Le résultat final aboutit à un «patchwork» efficace, haut en couleurs et en détails. Mais attention... Cette technique de dessin, propre à l'ordinateur, est assez difficile à maîtriser : l'image, à force d'ajouts, risque de perdre unité et lisibilité.



JET SUPERSONIC d'Olivier Clerc sur Amiga

Voilà un vaisseau au design linéaire. Les volumes de la carlingue ont été réalisés à l'aide d'aplats. Cependant, les teintes de l'appareil sont par endroits trop sombres et ne se détachent pas assez sur le fond étoilé. Un simple changement de palette devrait pallier ce petit handicap.

Envoyez vos disks à :
TILT
Rubrique PaintBox
9-13, rue du Colonel Avia
75754 PARIS Cedex 15



INSECT de Stephane Ramazeilles sur Amiga

Ça ne ressemblait pas à une fourmi rouge, ni à un masque à gaz, c'était plutôt un étrange mélange des deux... avec un plumeau dans le dos.» Ce curieux oiseau a été modelé avec des teintes tramées, utilisant une palette de couleurs qui, juxtaposées, sont plutôt agréables à l'œil. Dommage qu'il n'y ait qu'un triste fond noir; cela ternit l'image...



DAIS de Laurent Lafosse sur Amiga

Un coup de chapeau à l'artiste pour ce superbe portrait ! Le dessin, travaillé à la manière d'une estampe japonaise, semble avoir été tracé à la mine de charbon et au fusain. Cet effet est dû, en partie, au choix des teintes, mais aussi, bien sûr, au talent graphique de l'auteur qui a su mettre à profit les différentes options du logiciel. Du beau boulot, vraiment !



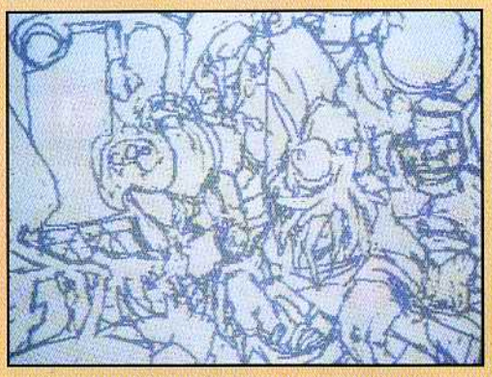
LINK de Laurent Lafosse sur Amiga

Une autre esquisse de Laurent (quand on aime, on ne compte pas). Celle-ci a été réalisée en haute définition : elle bénéficie donc d'une plus grande finesse de trait. Admirez le drapé du blouson ! Seul petit reproche : la taille. Le personnage est un peu perdu dans sa feuille. En tout cas, quelle patte ! (pas le singe, l'auteur !).

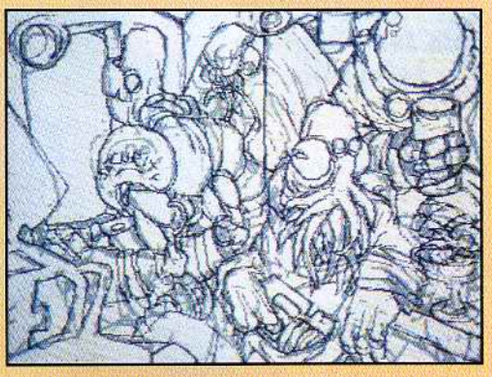
HERE WE GO AGAIN !

Nouveau ! Tous les mois, vous seront proposées, dans cette rubrique, différentes méthodes de dessin qui vous permettront d'améliorer vos performances graphique et donc vos chefs-d'œuvre. Ce ne sont là que des conseils : libre à vous d'en tirer parti.

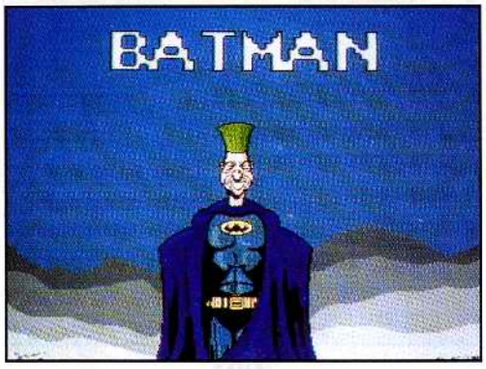
LES PETITS TRUCS



1. Tout d'abord, esquissez votre dessin à la brosse (deux pixels de large). Considérez votre écran comme une simple feuille de papier. Utilisez le clic gauche pour dessiner (une couleur pâle), et le droit pour effacer (la couleur de fond). N'hésitez pas, allez-y franchement : c'est sans doute l'étape la plus importante de votre dessin, la base. A ce stade tous les remords sont permis.



2. Prenez maintenant le crayon, couleur noire. Repassez par dessus les traits de votre esquisse. Votre crayonné est là pour vous guider, pas pour vous limiter. Laissez-vous guider, en souplesse, par votre œil; c'est le meilleur compas qui soit. Rajoutez les petits détails graphiques, et essayez, autant que possible, de garder un trait clair et net : c'est le tracé définitif !



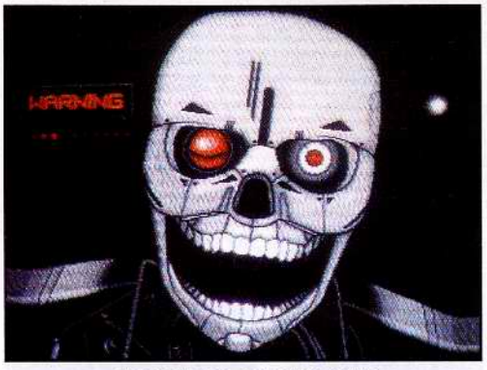
BATMAN
de Benoît Hemelsdael sur Amiga

Qu'elle a fière allure cette jolie chauve-souris. C'est quoi le nom de son coiffeur? «Jocker & Co» ? Le personnage, réalisé dans un style très cartoon est réussi, mais un peu trop petit... Le fond, simpliste, aurait mérité d'être un peu plus travaillé.



HARRY IN SPACE
de Laurent Cipriano sur Amiga

Un superbe vaisseau au design élancé et agressif (la Ferrari de l'espace !). L'auteur de ce dessin a su faire preuve d'imagination... Et la couleur ! Rose ! Quelle audace ! Ça nous change un peu des teintes acier classiques. A quand la station orbitale à la guimauve ?



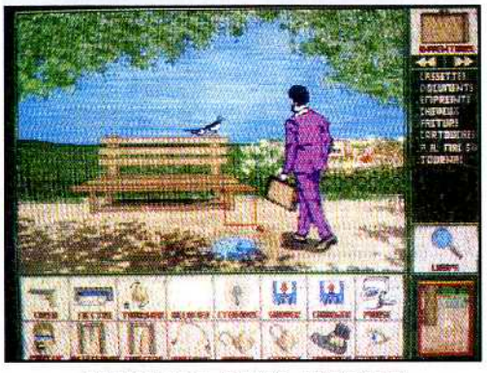
METALIC SKELETON
de Grégory Nunez sur Amiga

Coucou, qui voilà ? Mais oui, on dirait bien notre ami le T-800 ! A moins que ce ne soit son cousin... Y'a comme un air de famille. Le personnage est dessiné avec force de détails, surtout au niveau de l'encolure. Dommage, là aussi, que les couleurs soient aussi sombres !



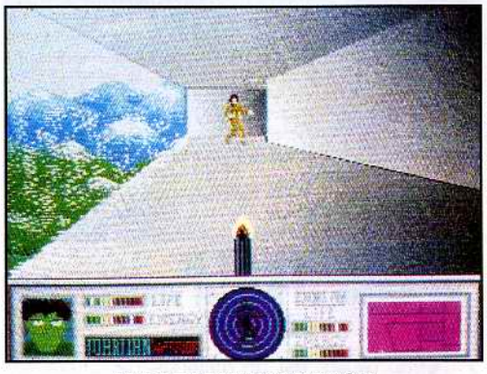
LUNAIRE
de Nicolas Pellotio sur Amiga

L'auteur a utilisé deux teintes dominantes uniquement pour composer son paysage de science-fiction. La ville en ombres chinoises contraste fortement avec les teintes orangées du décor. On devine à peine les planètes dans le lointain. Il faudrait modifier légèrement la palette pour accentuer un peu plus les dégradés : cela ferait ressortir les détails.



MEURTRE SANS MOBILE
de Franck Seyeux sur Amiga

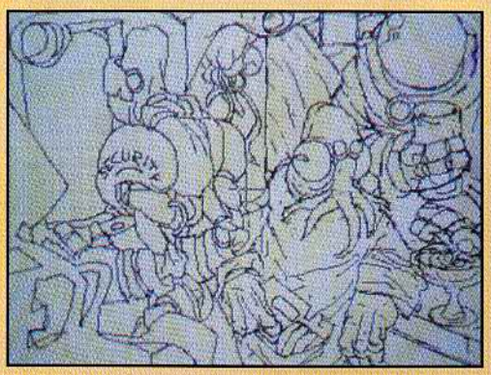
Bon... Voyons : fenêtre de visualisation, OK. Sacoche, OK. Menu, OK. Apparemment, tous les ingrédients sont réunis pour réaliser un bon jeu d'aventure. Le personnage gagnerait à être détouré d'un trait plus sombre qui le détacherait du fond. Pour obtenir une ambiance plus angoissante, (idéale pour une histoire de meurtre), travaillez les décors en ombre et lumière.



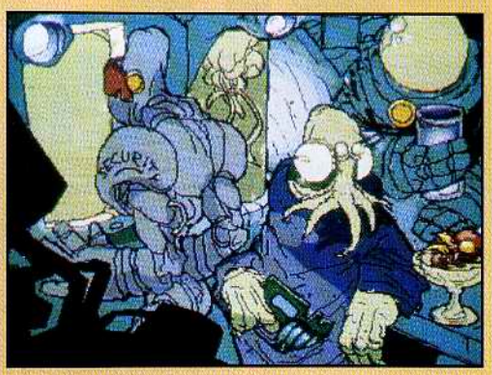
MARTIAN WARRIOR
de Sébastien Lacheray sur Amiga

Un écran de jeu en vue subjective... La perspective est bien rendue et le tableau de bord drôlement fourni (radars, barres d'énergie etc). Bref, tout ce qu'il faut pour réaliser un bon kill' em all à la Wolfenstein 3D. Il faudrait tout de même rajouter des détails pour varier le décor (des briques par exemple) et détourer le personnage d'un trait noir pour détacher du fond.

DU DOCTEUR PAINTBOX



3. Utilisez maintenant l'option «stencil» de votre programme ou son analogue. Gelez la couleur noire et effacez les traits d'esquisse. On y voit pas un petit peu plus clair déjà? Si vous en ressentez le besoin, rien ne vous empêche de rajouter encore quelques détails : plus il y en aura, plus beau le dessin sera... à condition, bien sûr, de ne pas nuire à sa lisibilité.



4. La phase dite, traditionnellement, d'encrage. Décomposez votre palette en trois ou quatre aplats différents et gardez deux ou trois teintes en réserve. Commencez par indiquer les différentes couleurs de votre dessin (les tons clairs d'abord). Evitez les teintes de valeurs trop identiques. Baissez les couleurs sur votre moniteur pour voir si votre œuvre reste lisible.

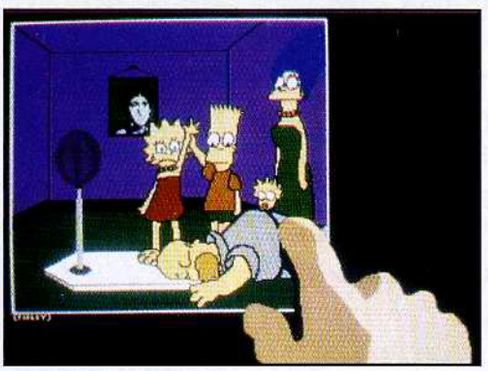


5. C'est la phase de finition. Faites ressortir les volumes en lissant les dégradés. Placer les ombres et lumières, pour mettre en valeur telle ou telle partie de l'image. Reéquilibrez l'ensemble du dessin avec la palette de couleurs (accentuation des contrastes par exemple). Une fois votre œuvre terminée, signez-la, faites-en une copie, et envoyez-la nous vite !

A VOS PINCEAUX !

Voici les thèmes que nous vous proposons pour la PaintBox du mois prochain :
- Des créatures z'extaterrestres dégoulinantes, baveuses, avec des tentacules et des antennes partout... N'hésitez pas à les mettre en situation, dans leur habitat, et faites leur réaliser une action : attaquer, manger, discuter dans un bar avec un copain de route (celui avec les trois yeux glauques), etc.
- Un dinosaure... (on se demande vraiment où nous allons chercher tout ça !) Même chose que pour les bonshommes verts au-dessus : mettez-les en scène ! Et si l'inspiration ne vient pas, faites donc un tour au cinéma...
- Une cité inca ou aztèque... Perdue au cœur de la forêt vierge, dans une végétation luxuriante. Quelques reptiles (pourquoi pas des dinos ?), et des indiens cachés dans l'ombre.

Vous pouvez aussi, bien sûr, illustrer d'autres thèmes de votre choix, ou nous envoyer vos (bonnes) idées pour les mois prochains.



SIMPSONS
d'Eliane Girard sur Amiga

Souvenirs, souvenirs... Homer vaincu par K.O par un inoffensif punching-ball. Le dessin respecte bien le style du célèbre dessin animé culte américain : tracé nerveux et aplats de couleurs vives. Attention au réveil de l'abominable homme des neiges :«BAAaaaart!"».



HIGHWAY
de Gregory Jacquet sur Amiga

Oh, la belle américaine que voilà... Admirez moi un peu ces rondeurs, ces courbes généreuses... Bon sang, quand je vois ça, ça me donne envie de...de... ben de la conduire, quoi ! (qu'est-ce qu' y vont imaginer, eux ?). Cela dit, les chromes pourraient être plus éclatants.



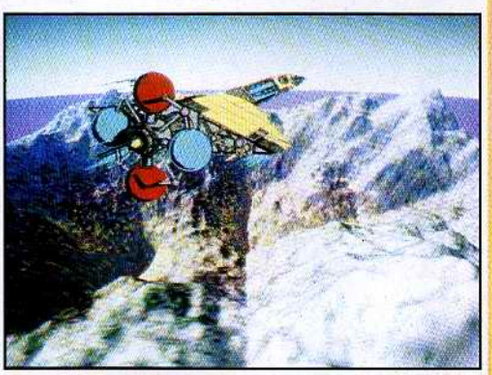
AKARI LIVE TOO
de Laurent Vincquier sur Amiga

Le voilà, il est de retour... Ce charmant bonhomme est en fait un savant mélange de Terminator (qu'on ne vous présente plus) et d'AKIRA (pour le laser). Le dessin fourmille de détails, mais perd malheureusement en lisibilité car les teintes ne sont pas assez contrastées. Il faudrait peut-être assombrir le fond afin de faire ressortir le personnage.



ATLAS DEAD 2
d'Eliane Girard (alias Ripley) sur Amiga

Un thème inspiré de la Grèce Antique... Nombre de points forts dans cette image : la composition est théatrale, le thème choisi, la Grèce Antique, intérressant et les proportions des personnages sont sans défaut. Dommage que l'ensemble soit si sombre... un reéquilibrage des couleurs devrait faire l'affaire.



MONTAGNE YOKO ET 27. X-WING
d'Eric Diliccio sur Amiga

Cette image a été réalisée à partir de programmes 3D différents comme sculpt-4D, et un générateur de paysage en fractale. Pour arriver à une telle qualité de rendu, l'auteur n'a pas hésité à utiliser les grands moyens : Amiga 2000 équipé d'une carte accélératrice 68030 cadencé 25 mhz et 5 mégas de mémoire vidéo. Le résultat est... surprenant !

JURASSIC PARK



Hammond et Ellie vous aideront de leur mieux en vous conseillant par talkie-walkie. Il faut de toute urgence, retrouver les enfants.



Ces tonneaux n'ont qu'une valeur décorative. En revanche, la carte (vignette en haut à droite) vous sera très utile pour vous repérer.

Une fois encore, Ocean nous propose une adaptation micro d'un film à très grand succès, parfaitement justifié, il faut le dire. Au vu des droits payés pour acquérir la licence, on pouvait craindre qu'il ne reste plus assez d'argent pour un développement de qualité. Fort heureusement, il n'en est rien et Jurassic Park est un soft puissant, même s'il ne confine pas au génie du film.
Testé par Jacques Harbonn.



Des passages où vous croyez être en sécurité à l'abri des terribles dinosaures livrés à eux-mêmes. Le répit sera de courte durée.

Les terminaux jouent aussi un rôle important en intérieur. De nombreux décors ont été calqués sur ceux du film.



Le scénario de Jurassic Park, le jeu, est très fortement inspiré de celui du film. En voici donc le résumé en quelques mots. Un milliardaire excentrique, John Hammond, est parvenu, grâce à son équipe de chercheurs, à faire revivre les dinosaures. Son but : créer un parc naturel d'un genre très particulier, où les visiteurs pourront contempler des dinosaures vivant dans leur milieu naturel. Bien évidemment, la présence de telles créatures demande des moyens de protection exceptionnels. Pour convaincre les financiers que tout est au point, Hammond fait appel à un couple de paléontologues, Alan Grant et Ellie Sattler. Mais, au cours de la visite, les systèmes informatiques de sécurité sont coupés volontairement par une crapule. Résultat : les dinosaures s'échappent de leur enclos, à la grande terreur du petit groupe de promeneurs. ➤

2 MINUTES DE JEU



C'est ici que tout commence. La jeep est devenue inutilisable et il faut retrouver au plus vite les deux enfants perdus dans cette «jungle» hostile.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE



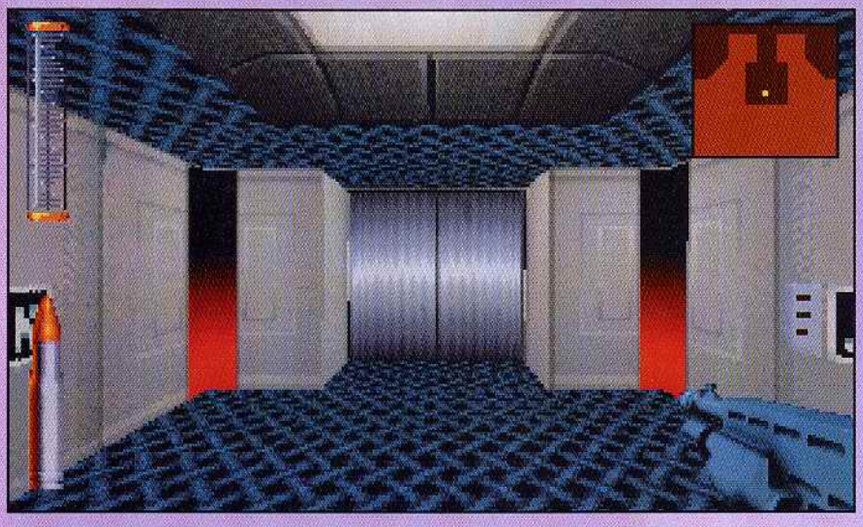
Le pont vient de s'effondrer et les enfants sont de l'autre côté. Le terminal à proximité (l'espèce de pylône) vous donnera le moyen de les rejoindre.



Voici les couloirs du centre de contrôle. Si la majorité des grilles s'ouvrent automatiquement à votre approche, certaines restent fermées tant que vous n'avez pas accompli la mission.



Admirez les effets de lumière. L'animation reste très rapide, même en mode plein écran, et peut être paramétrée (réglage des détails) pour s'adapter à la machine.



Cet ascenseur vous conduira tout droit vers des niveaux plus profonds et plus dangereux. Les bandes rouges défilent pour donner l'impression de mouvement.

GENERIQUE

Editeur : *Ocean*
Distributeur : *Ocean*
Conception : *Warren Lancashire, Matthew Wood*
Programme : *Leslie Long, David Chiles, Andy Miah, Robert Walker*
Graphismes : *Matthew Wood, Jullian Holtom, Bill Harbison, Jack Wikeley, Craig Whittle, Martin McDonald, Steve Wahid et bien d'autres*

VERSIONS

PC | AMIGA | PC CD

Jurassic Park *est disponible sur PC disquette. Une version Amiga et une autre PC CD-ROM ne devraient pas tarder.*

TESTE SUR

PC 486 DX33*, 16 Mo de RAM, carte SVGA 1 Mo, carte SoundBlaster 16*

MATERIEL

Machine : *PC 386 SX et plus*
Mémoire requise : *2 Mo (70 Ko libre en mémoire basse + 1 Mo EMS)*
Modes graphiques : *VGA/MCGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Roland*
Contrôle : *clavier, joystick*
Média : *6 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (5 mn environ)*
Espace requis : *10 Mo environ*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *? (préversion)*

SPIELBERG, L'HOMME DES PARIS IMPOSSIBLES

Jurassic Park n'est pas le premier film mettant en scène des dinosaures. Tous les cinéphiles se souviendront des combats épiques de King-Kong contre un tyrannosaure et un ptérodactyle, ou encore des dinosaures hantant le «Continent oublié», inspiré d'une histoire de Conan Doyle. Mais Spielberg reste le pionnier en ce qui concerne le réalisme des dinosaures de Jurassic Park. Il faut dire que les moyens étaient conséquents. Trois techniques complémentaires ont été mises à profit : «marionnettes» humaines animées directement, maquettes taille réduite -mais aussi en grandeur nature et animées par une association complexe de mécanique et d'informatique de pointe- et, enfin, images de synthèse réalisées par l'équipe de Terminator 2. Au total, deux ans de développement préparatoire, soixante artistes, ingénieurs et «marionnettistes» de très haut niveau et un budget faramineux.
Le film justifie ces moyens, puisque les dinosaures y sont aussi crédibles que les comédiens. Pour en savoir plus sur cette épopée créatrice, lisez l'excellent livre de Don Shay et Jody Duncan, récemment traduit en français.

➤Vous allez incarner Grant, qui tente de survivre dans cette apocalypse et aussi d'aider les autres. Le jeu s'articule en une suite de missions qui s'enchaînent logiquement.

LES DINOSAURES ATTAQUENT AU SOL ET PAR LES AIRS

Ainsi, il vous faudra retrouver les enfants dans le parc désormais mortel, les placer en lieu sûr (enfin, si l'on peut dire !) après moultes péripéties, et explorer le centre de contrôle souterrain pour réactiver les systèmes de sécurité. Bien évidemment, les dinosaures constitueront un danger de tous les instants, vélociraptors et tyrannosaures en particulier. Selon les missions, le mode de jeu change.

APOCALYPSE NOW

Dans les extérieurs, le paysage est présenté en vue aérienne 2D avec impression de relief, un peu à la manière de Chaos Engine. Vous serez sans cesse en butte aux attaques de petits dinosaures courants ou volants. Pour vous défendre, vous ne disposez au départ que d'un générateur qui électrocute vos agresseurs. Mais vous ne tarderez pas à mettre la main sur un fusil (aux munitions malheureusement limitées). ➤➤➤



Les raptors sont dangereux, rapides et ils ont oublié d'être stupides. Tirez-leur dessus tout en reculant pour ne pas vous exposer à leurs attaques.

TOP

- Un bon équilibre extérieur 2D/intérieur 3D
- Superbes effets de lumière en 3D
- Une bande-son prenante

FLOP

- Les séquences 2D ne sont pas très exaltantes
- Les éléments d'aventure restent succincts

VERDICT — OUI

JACQUES



Concevoir un jeu à partir d'un film aussi monumental que Jurassic Park est toujours une gageure. Pourtant l'équipe d'Ocean a réussi l'essentiel : rendre l'atmosphère à la fois magique et inquiétante du film. L'écran de choix de départ vous plonge en quelques secondes dans l'ambiance. L'image de fond est en fait animée et les cris incessants des dinosaures, à base de rugissements, de feulements et barrissements, ont déjà de quoi vous faire frissonner. Les décors en extérieurs sont assez somptueux. De plus il est indispensable de réfléchir un peu pour progresser. J'avoue avoir une très nette préférence pour les scènes en intérieur (vue 3D). La variété des lieux, l'éclairage pauvre, la musique oppressante et le risque perpétuel d'attaque des raptors garantissent un suspense soutenu tout au long des missions.

Jacques Harbonn

VERDICT — OUI MAIS...

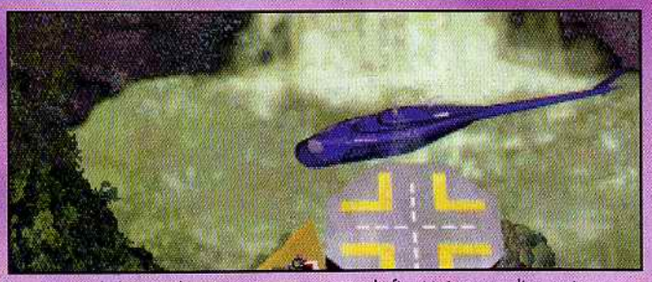
DOGUY



Mon opinion sur Jurassic Park est beaucoup plus partagée que celle de Jacques. Certes la bande-son est un véritable régal avec des musiques appropriées et les bruitages tirés du film (ah, le cri du Tyrannosaure !). Un bon point aussi pour le graphisme des niveaux 3D (même si, je l'avoue, les jeux à la Wolfenstein m'ennuient rapidement). En 2D, c'est nettement moins convaincant. Le relief est difficile à percevoir au début et le personnage peut disparaître dans le décor, tout en continuant à se faire attaquer. De plus, ceux qui, comme moi, n'ont aucun sens de l'orientation risquent de galérer un bon moment dans ce labyrinthe végétal. Certes, le terminal fournit un plan, mais il est trop succinct pour être utile. Jurassic Park demeure tout de même un bon soft... qui ne vous dispense pas de lire l'excellent roman de Michael Crichton.

Dogue de Mauve

D'autres objets trouvés vous seront très utiles : trousse de secours, baies calmant certains dinosaures, etc. Vous devrez retrouver votre chemin au milieu du dédale de clôtures et de la végétation. Vous pourrez d'ailleurs vous aider des terminaux disséminés pour disposer d'un plan succinct et connaître l'état des clôtures environnantes. Ces phases ne se limitent pas à l'exploration/combat. Quelques éléments d'aventure s'y mêlent. Ainsi, il vous faudra apprendre à contrôler les systèmes informatiques, à sortir d'enclos très profonds en mettant à profit les objets que vous pourrez déplacer (rochers, arbustes, etc.), à vous débarrasser du tyrannosaure (les balles ricochent sur lui) et trouver les différentes cartes d'accès.



Une image de la superbe séquence 3D animée de fin. Mais avant d'en arriver là, il faudra le mériter !

RÉALISME EN 3D PLEIN ÉCRAN

Les graphismes, à l'instar des missions, sont, dans le centre de contrôle, d'une toute autre nature. Les salles et couloirs sont représentés en 3D mappée avec déplacement progressif à la manière de Wolfenstein 3D et autre Underworld. Les effets de lumière sont particulièrement réussis. La luminosité varie d'intensité selon les lieux et les circonstances. Les effets de spots éclairant une zone sombre sont parfaitement rendus, ainsi que l'obscurcité progressive en fonction de la distance. Dans le noir, on voit même briller les boutons des portes et ascenseurs. Comble de bonheur, on peut obtenir un affichage plein écran, qui reste compatible avec un déplacement rapide sur un 486, ou encore lever et baisser la tête.

En ce qui concerne l'action, il vous faudra explorer sans vous perdre le complexe labyrinthique, satisfaire à la mission demandée (rétablir le courant, activer un système de contrôle, etc.) et, surtout, échapper aux griffes et aux dents des redoutables vélociraptors qui ont infiltré le complexe. A vous de recharger régulièrement votre fusil à l'aide de munitions éparses et de vous soigner au besoin en mettant la main sur des trousses d'urgence. Vos autres compagnons de galère vous fourniront parfois de précieux conseils par talkie-walkie.

DISNEY LAND PREHISTORIQUE

Ce soft d'océan propose donc deux types de mission, en extérieur et en intérieur, qui se succèderont en fonction du scénario (et de votre réussite). Il vous faudra certainement beaucoup de temps avant de remettre de l'ordre dans ce chaotique parc et d'avoir droit ainsi à la superbe et séquence de fin. Fort heureusement, un système de code attribué à chaque nouveau tableau permet de progresser plus facilement.

COMPARATIF

THE CHAOS ENGINE



The Chaos Engine, réalisé par les célèbres Bitmap Brothers, a de nombreux points communs avec les scènes 2D de Jurassic Park. La vue adoptée est une vue aérienne avec impression de relief. Jurassic Park va plus loin en termes de programmation (on peut passer derrière les éléments). Chaos Engine a cependant certains avantages. L'effet de relief y est plus lisible et la qualité des graphismes nettement supérieure. Il offre aussi une plus grande variété de créatures et de décors. Et si les deux programmes mêlent action et aventure, les astuces de Chaos Engine sont plus fines. En outre, il introduit quelques éléments de jeu de rôles et se joue à deux (avec l'ordinateur ou un deuxième joueur humain). En revanche, il n'offre pas l'excellent mode 3D de Jurassic Park et sa bande-son est plus axée sur la musique (qui du reste accompagne fort bien l'action) que sur les bruitages (qui font la force et l'ambiance de Jurassic Park).

WOLFENSTEIN 3D



Wolfenstein 3D est sans conteste devenu une référence en matière d'animation 3D (on dit souvent «un jeu à la Wolfenstein»). La comparaison avec Jurassic Park est donc inévitable. Les deux programmes misent sur une 3D mappée de qualité avec de nombreux éléments de décor. Ils offrent aussi tous deux un déplacement glissé (les personnages avancent comme s'ils étaient sur un skate board, au contraire d'Ultima Underworld qui présente les soubressauts dans la marche ou la course). Et Jurassic Park va beaucoup plus loin. Les décors sont beaucoup plus variés, on trouve même quelques souterrains «naturels» avec courbes et irrégularités. Les effets de lumière sont tout simplement splendides, et angoissants. Jurassic Park offre aussi un mode 3D plein écran, qui tourne de manière très satisfaisante sur un 486. Wolfenstein n'en reste pas moins un bon titre d'autant que son prix est réduit et qu'il dispose de nombreux «add-on».



JURASSIC PARK A SU CONSERVER L'AMBIANCE CAPTIVANTE DU FILM. LE JEU EST VARIÉ, LE MODE 3D EXCELLENT, LA BANDE SONORE ANGOISSANTE, MAIS LE TOUT RESTE UN PEU TROP CLASSIQUE.

ACTION-REFLEXION

GRAPHISMES — 84
Les éléments de décor des extérieurs sont joliment travaillés et le mapping des couloirs très bien réalisé.

ANIMATION — 87
L'animation 3D plein écran dans les couloirs est excellente, avec un effet d'accélération. En 2D, elle est correcte, mais moins éblouissante.

MUSIQUE — 82
Les séquences musicales sont assez variées et bien adaptées à l'ambiance.

BRUITAGES — 89
C'est l'un des points forts du programme. On retrouve la bande originale, avec les cris terrifiants des dinosaures en chasse.

PRISE EN MAIN — 80
La prise en main, très naturelle, n'oblige pas à se plonger de longues minutes dans le manuel avant de commencer.

JOUABILITE — 84
Le joystick répond bien et le commandes au clavier sont entièrement paramétrables.

DUREE DE VIE — 85
Vous ne pourrez contempler la séquence finale qu'après des heures, si vous n'êtes rebutés par la complexité des labyrinthes végétaux.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET 85 %

APPRENDS EN T'AMUSANT AVEC MARIO™



MARIO A DISPARU™
MARIO A L'ECOLE™
MARIO APPREND A COMPTER™
MARIO ET LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS™

4 aventures palpitantes et inédites,
pour apprendre en s'amusant avec Mario et Luidgi
la géographie, l'histoire...

Distribution exclusive

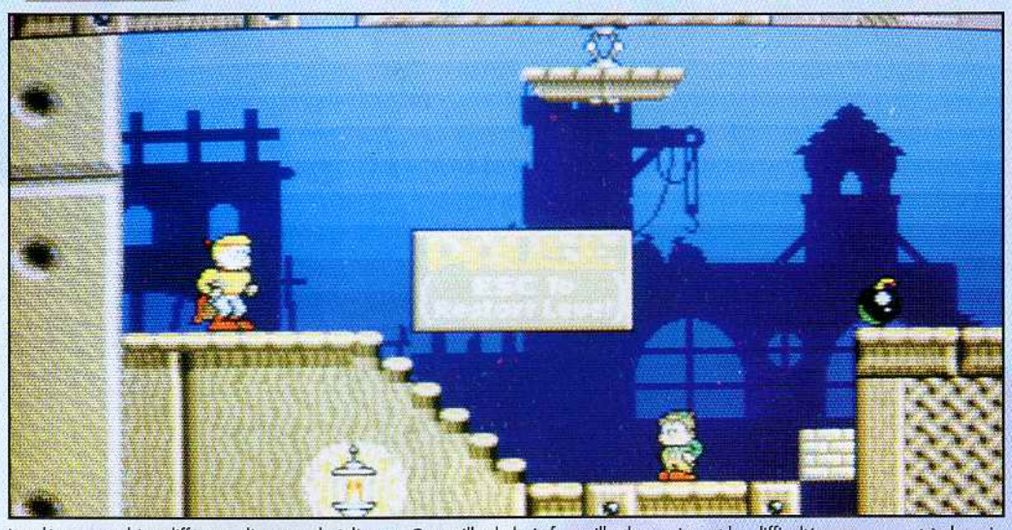
loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA

DISPONIBLE SUR PC

GAMME LUDO EDUCATIVE MARIO

édité par
MINDSCAPE INTERNATIONAL

™ and © 1993 Nintendo. All Rights Reserved



Les décors sont bien différents d'un monde à l'autre. Cette ville de bois fourmille de recoins et les difficultés commencent à devenir sérieuses. Faites attention à vous.

THE CARTOONS

A mi-chemin entre Lemmings et Sleepwalker, Cartoons propose un jeu d'action/réflexion. Son principe, mettant en scène deux personnages aux pouvoirs complémentaires, et ses astuces variées garantissent un intérêt soutenu tout au long des vingt-et-un niveaux du jeu. Le challenge est à la mesure des meilleurs. The Cartoons ne révolutionne pas les jeux vidéo, mais ceux qui raffolent de casse-tête vicelards s'y plongeront. Testé par Jacques Harbonn.

Tout allait pour le mieux dans la fabuleuse contrée de Loriland quand surgit l'infâme Milgramos qui déroba les sept anneaux magiques. Deux héros furent mandés pour partir à sa poursuite : Ringo, le chevalier, et Dave, le gringalet.
En tant que joueur, vous contrôlez directement Ringo. Celui-ci dispose d'une cape magique qui lui permet de voler. Mais sa carrure d'athlète l'empêche de pénétrer dans certains lieux (tavernes, maisons). C'est là qu'intervient Dave. Sa petite stature lui permet de se faufiler où bon lui semble. C'est aussi l'intellectuel du groupe, seul capable de venir à bout de Milgramos. En contrepartie, sa chétiveté le rend très vulnérable. Dave se contente d'avancer droit devant lui et de faire demi-tour dès qu'il rencontre un obstacle. Le but du joueur est de faire agir Ringo, de manière à préparer le chemin de Dave pour qu'il atteigne sans encombre la sortie, située à plusieurs écrans de là. L'écran principal suit Ringo. Mais une petite vignette montre en permanence Dave, tandis qu'une seconde vignette situe les deux personnages dans le niveau.

Zig et Puce façon Loriciel

Tous les moyens sont bons. Pour parvenir à ses fins, Ringo devra effectuer diverses actions. Tout d'abord, il peut détruire à coups de poing certains murets ➤➤➤

COMPARATIF

SLEEPWALKER



Ces deux programmes ont en commun le principe du premier personnage qui trace la route pour le second plus vulnérable. La réalisation de Sleepwalker est plus envolée (sur Amiga, tout au moins) avec sa présentation «dessin animé», ses sprites de bonne taille et surtout son scrolling multidirectionnel très fluide.
Même si la stratégie et les astuces ne sont pas absentes de Sleepwalker, ce titre privilégie tout de même l'action. The Cartoons, en revanche, mise davantage sur la variété des difficultés et des moyens de les résoudre. On peut se permettre d'être moyennement habile et pouvoir tout de même progresser dans The Cartoons, chose presque impossible dans Sleepwalker.
Les deux programmes s'adressent en fait à des publics un peu différents, qui trouveront leur compte avec le logiciel de leur choix.

VERDICT

OUI

JACQUES

J'ai toujours eu un faible pour ce style de jeu combinant action et stratégie. The Cartoons est un jeu attachant. Au début, on rate consciencieusement, soit parce que l'on ne trouve pas la bonne méthode, soit parce que le temps semble trop court. Et puis, on prend le coup de main et on s'embarque dans une longue aventure. Le jeu est certes limité à vingt-et-un niveaux, mais chacun d'eux est assez vaste. Les énigmes sont d'une grande variété. Mais surtout, la solution n'est pas univoque. Ainsi, pour franchir un obstacle, vous avez parfois le choix entre la construction d'un escalier, la mise en place d'un trampoline, voire d'un ascenseur, ou encore la destruction pure et simple de l'obstacle. The Cartoons est un jeu qui plaira à tous les passionnés de puzzle.

Jacques Harbonn



2 MINUTES DE JEU

PREMIER TABLEAU : SUIVEZ LE GUIDE !



Avec ce bloc de pierre barrant le passage, Dave effectuera d'incessants allers-retours. Mais d'un coup de poing, Ringo réduira le rocher en poussière.



Il faut boucher le trou pour éviter que Dave ne se coince dedans. Certains trous sont tapissés de pointes ou de flammes, bien plus dangereuses encore.



Il ne reste plus qu'à retirer le dernier obstacle (la marche) pour permettre à Dave d'atteindre, triomphant, la sortie. Ouf, sauvé d'affaires ! Mais heureusement qu'il n'était pas seul...

GRAND CONCOURS MARIO™
Avec TILT et les magasins AUCHAN



Jouez et gagnez 1 VTT + de nombreux autres lots.

- 1er prix : 1 VTT + 1 abonnement de 1 an à Tilt.
- 2e prix : 1 sac à dos + 2 CD ROM PC + 1 abonnement de 1 an à Tilt.
- du 3e au 5e prix : 3 logiciels PC + 1 abonnement de 1 an à Tilt.
- du 6e au 10e prix : 1 logiciel PC + 1 abonnement de 6 mois à Tilt.
- du 11e au 20e prix : 1 Tee-shirt MARIO + 1 frisbee MARIO.

GAMME LUDO EDUCATIVE MARIO

édité par MINDSCAPE INTERNATIONAL

™ and © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

BULLETIN DE PARTICIPATION

1. Quelle est la profession de MARIO ? .....
2. De quelle couleur est le sweet shirt de Luigi ? .....
3. Comment s'appelle l'animal qui aide MARIO dans ses déplacements ? .....
4. De quelle ville MARIO et LUIGI sont-ils originaires ? .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Bulletin à retourner à "Mindscape International, 1 rue Victor-Hugo 35000 RENNES"

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

art 1. Mindscape, les magasins Auchan et le magazine Tilt, organisent un grand jeu concours du 10 Octobre au 31 Mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

art 2. Ce concours est gratuit et ne comporte aucune obligation d'achat. Il est ouvert à toute personne à l'exception des membres et personnels des sociétés organisatrices ou participantes.

art 3. La participation au concours implique l'envoi d'un bulletin de participation. Des bulletins de participation originaux sont disponibles dans toutes les boîtes de MARIO A DISPARU version PC, MARIO ET LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS version PC, MARIO A L'ECOLE version PC, MARIO APPREND A COMPTER version PC, en vente dans les magasins Auchan. Un bulletin de participation figurera également dans le numéro 119 de Tilt daté Novembre 1993. Enfin les réponses peuvent être envoyées sur simple carte postale à Mindscape International, 1 rue Victor Hugo, 35000 RENNES.

art 3 bis. Les bulletins incomplets ou raturés ne seront pas pris en compte.

art 4. Une seule participation par personne sera acceptée.

art 5. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins comportant les bonnes réponses aux questions. Ce tirage aura lieu devant Huissiers de justice, le Mercredi 6 Avril 1994 à 14 heures à la SC LE CAM ET JAGU, huissiers de justice, 10 rue de Toulouse, 35000 RENNES.

art 6. Les lots seront expédiés individuellement à chaque gagnant par colis postal au plus tard le 30 Avril 1994 à l'adresse qu'il aura indiqué sur son bulletin de participation.

art 7. Les sociétés organisatrices et participantes se réservent le droit de proroger, d'annuler ou de modifier le concours, ainsi que les dates mentionnées, si les circonstances l'exigent. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités de ce concours.

La simple participation au concours implique de la part du candidat l'acceptation du règlement dans sa totalité.

Ce règlement est déposé à la SCP LE CAM et JAGU, Huissiers de justice, 10 rue de Toulouse, 35000 RENNES, et peut y être consulté.



Dave est seul confronté aux monstres de fin de niveau. Ne pouvant compter sur sa force, il doit faire preuve de jugeote. Il lui faut trouver le moyen de cribler la créature des cinq shurikens.

TOP

- Les difficultés ont plusieurs solutions
- Les multiples vues simultanées sont très pratiques
- Les énigmes sont variées et progressives

FLOP

- Pas d'idée vraiment originale
- Les sprites sont vraiment tout petits

GENERIQUE

Editeur : Loriciel
Distributeur : Loriciel
Programme : David Peres
Graphismes : Patrick Daher
Bande-son : Michel Winogradoff

VERSIONS

AMIGA PC

***The Cartoons** est disponible sur Amiga et devrait être adapté prochainement sur PC.*

TESTE SUR

***AMIGA 500**, 6 Mo de RAM, disque dur et deux lecteurs de disquette*

MATERIEL

***Machine :** Amiga tous modèles*
***Mémoire requise :** 512 Ko*
***Contrôle :** joystick*
***Média :** deux disquettes 3"1/2 DD*
***Installation disque dur :** impossible*
***Jeu :** en anglais*
***Manuel :** en français*
***Protection :** disquette.*

➤➤➤ bloquant le passage. Mais surtout, il est capable de transporter certains éléments du décor pour les positionner autrement. Ainsi, Ringo pourra user d'un bloc de pierre pour boucher un trou. Dans le même ordre d'idée, il peut aussi installer une marche pour permettre à Dave de franchir un obstacle. Il peut encore transporter des bombes, des plates-formes mobiles, des trampolines ou des ascenseurs, à placer au bon endroit, bien sûr. Ringo devra aussi apparier des blocs de couleur pour les faire disparaître, se débarrasser des créatures dangereuses en les écrasant sous un bloc de pierre ou en les frappant (il les craint tout autant que Dave), activer des interrupteurs ou des plaques sensibles, permettre à Dave d'accéder à certains lieux qu'il est seul à pouvoir explorer (afin qu'il y récupère des bonus, traite avec un marchand, etc.), et bien d'autres choses encore. Comme vous le voyez, Ringo n'a pas le temps de chômer. D'autant plus que la pendule, inlassablement, égrene les secondes. A la fin du temps imparti, un affreux piranha volant, invulnérable évidemment, poursuit Dave sans relâche pour le croquer.

DES BONUS ! EN VEUX-TU ? EN VOILÀ !

Heureusement, les bonus sont nombreux. Certains peuvent être ramassés indifféremment par l'un ou l'autre des personnages : or (très utile chez les marchands), cœur ou fiole remontant l'énergie, ou encore statuette pour une vie supplémentaire. Grâce à divers bonus qui lui sont réservés, Dave peut ralentir le temps, détruire les ennemis, devenir invincible, avancer plus vite, voler, ouvrir des portes et détruire des blocs de pierre. Par ce même système de bonus personnel, Ringo peut se téléporter à côté de Dave, tirer des boules de feu ou des rayons laser, détruire ou créer des blocs à distance et remettre la pendule à zéro. Les marchands que Dave visite, offrent d'autres moyens de compléter son équipement, contre monnaie sonnante et trébuchante. Un système de code attribué tous les trois niveaux (au changement de monde) permet de progresser plus facilement. Dans le même ordre d'idée, un drapeau de sauvegarde présent dans chaque niveau évite d'avoir à le recommencer au début. ■



Le marchand tient une boutique dans chaque monde. Mais seul Dave peut y pénétrer. Il faudra donc lui préparer le terrain.

VERDICT

BOF !

DOGUY



Je n'irai pas par quatre chemins : The Cartoons n'apporte en fait rien de nouveau, se contentant de grappiller des idées un peu partout. La «création de chemin» existait déjà avec Lemmings et autre Brat. L'utilisation des éléments de décor pour former ce même chemin avait été étrenné par Builderland. Enfin, l'idée de deux personnages, l'un protégeant l'autre, est déjà connue depuis Sleepwalker. The Cartoons n'utilise en fait que des ingrédients éprouvés. Mais il faut quand même dire à sa décharge que la sauce a bien pris. Le jeu se révèle assez amusant et on cherche sans cesse à vaincre les difficultés pour aller plus loin. Un bon point aussi pour la réalisation efficace et l'intérêt supplémentaire apporté par la gestion des bonus acquis. Au total, The Cartoons reste un jeu sympa, mais il est loin d'être indispensable. Tant qu'à choisir, je vous conseillerais plutôt Qwak !

Dague de Mauve



THE CARTOONS EST UN BON PETIT JEU D'ACTION/RÉFLEXION, PRENANT MAIS PAS VRAIMENT NOVATEUR.

ACTION REFLEXION

GRAPHISMES — 76
Les décors varient d'un monde à l'autre et les dégradés de ciel sont bien jolis. Mais les sprites sont trop petits.

ANIMATION — 78
Le scrolling est propre et l'animation des personnages correcte, mais le jeu n'exploite pas complètement les capacités de la machine.

MUSIQUE — 83
Les mélodies de Michel Winogradoff sont sympathiques et changent d'un monde à l'autre.

BRUITAGES — 72
Les principales actions sont sonores, mais la bande-son est largement dominée par la musique.

PRISE EN MAIN — 84
Le chargement est rapide et la judicieuse répartition des fichiers minimise les swaps disquette.

JOUABILITE — 78
Le contrôle est bon, mais imparfait : le lâcher des objets est imprécis, le programme d'aide n'en est pas vraiment un.

DUREE DE VIE — 81
De longues heures de jeu en perspective, mais peu de chance, après, de reprendre le jeu pour de nouvelles parties.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

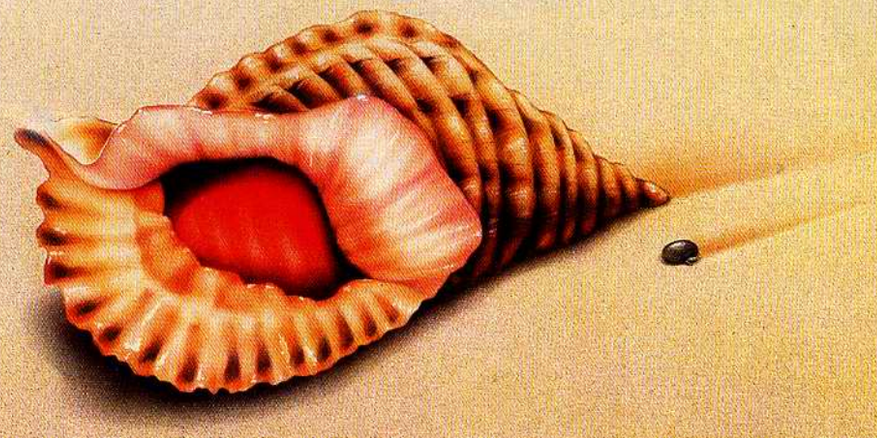
PRIX C

1 JOUEUR

AMIGA

INTERET 78 %

SOUNDWAVE 32



Le son des dieux.

PILIPILI

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

... ni fait autant de vagues.

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

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

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

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

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

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

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

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

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



Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous:

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

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

ORCHID

SOUNDWAVE 32

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

TURRICAN 3



Turrican reste l'une des grandes références du jeu d'action sur micro. Hélas, après Turrican 2, les super programmeurs de Factor 5 avaient un peu disparu de nos écrans pour faire une petite excursion du côté des consoles. Aujourd'hui, il reviennent en force avec The Last Action Game sur Amiga : Turrican 3 !
Testé par Dogue de Mauve.

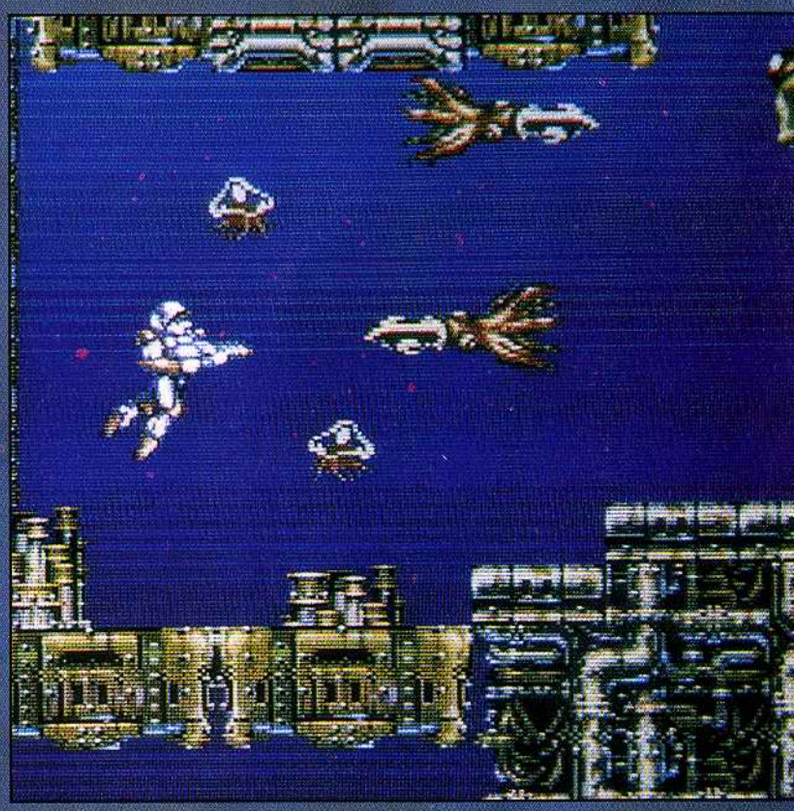
Ça faisait quelques siècles qu'on n'avait pas entendu parler de La Machine, l'horrible tyran cyborg mâtiné de Galactus qui s'était attaqué au Turrican dans le premier et le second épisode. Et voilà-t-y pas qu'il revient pour se venger et réduire les Terriens en esclavage ! Heureusement, Bren (le héros de Turrican 2 qui n'a pas pris une ride - il se fait faire un lifting tous les cinquante ans, c'est sûr !) entend l'appel au secours d'une jolie fille et se rue au combat avec un plaisir non dissimulé (petite séquence d'équipement à la Rambo). Voici en gros ce que raconte l'intro animée de Turrican 3, le nouvel épisode de la célébrissime série des Turrican.

Le retour de Bren et de la Machine

Au niveau du jeu, le principe est simple : vous dirigez un robot de combat humanoïde et surarmé à travers une quinzaine de niveaux infestés par les sbires de La Machine. En chemin, vous récupérerez des cristaux (pour obtenir des «continue» en plus), des armes (laser, tir multiple, plasma rebondissant...), des armures, des vies supplémentaires, etc. Et, à la fin de chaque zone, vous affronterez un boss aussi méchant que coriace.
Avec ce tout nouvel opus, les programmeurs de Factor 5 ont décidé d'exploiter à fond les possibilités de l'Amiga en matière de scrolling, de sprites, de zooms, etc. Turrican 3 profite donc de leur immense savoir-faire de programmeur et nous offre une action digne des consoles et de leur co-processeurs spécialisés (parallax, déformations, sprites et scrolling à 50 images/seconde).

Avec Turrican nouvelle formule, l'Amiga lave plus blanc !

La seule exception - et de taille - est celle des graphismes. Ceux-ci ont également été repris des versions Megadrive et Super Nintendo de Turrican mais avec une perte très nette de couleur (et une résolution inférieure à celle utilisée dans Turrican 2). C'est dommage car, sans ce défaut, Turrican 3 se serait classé d'office comme un must du genre sur Amiga !
La jouabilité a été revue depuis Turrican 2. Les tableaux, autrefois immenses au point que l'on s'y perdait, sont plus petits et mieux construits (mais rassurez-vous, il reste des tas de passages secrets pleins de bonus). En finissant un niveau, on sait combien de cristaux et vies on a récpérés et combien on en a laissé passer. Pratique pour faire mieux à la partie suivante !



Dans ce niveau sous-marin, votre Turrican aura une maniabilité plus réduite que d'habitude. Ces calamars mutants, ces moules cracheuses de perles et ces méduses venimeuses n'ont pas ce genre de problème et vont tout faire pour vous le prouver.

2 MINUTES DE JEU

PETITE VISITE (MUSCLEE) AUX ALIENS DE GIGER



Ici, les graphismes rendent hommage au talent de Giger, créateur du design original de Alien et Darkseed sur PC et Amiga. Le Turrican progresse à l'aide de son grapping.



Des bonus permettent d'obtenir des armes puissantes. Ici, ce sont des tirs qui rebondissent pour vous débarasser de tout ce qui pourrait ramper au-dessus ou au-dessous de vous.



Vous n'auriez peut-être pas dû éviter cette grosse mouche. Votre barre d'énergie en a pris un sacré coup et vous vous écroulez au sol. L'astuce aurait été d'utiliser vos smart-bombs.

«Maman ! Y font rien qu'à m'embêter !». Alors que vous descendez tranquillement sur cette plate-forme de transport, des tas de méchants aliens vous sautent dessus du fond de l'écran (l'effet de zoom en temps réel est très réussi !).

GENERIQUE

Conception : Factor 5
Editeur : Renegade
Distributeur : Mindscape

VERSIONS

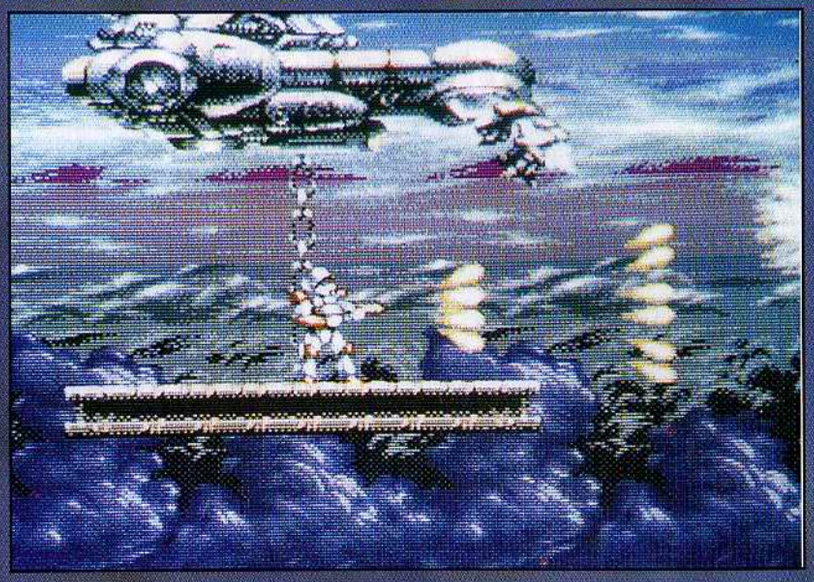
AMIGA *Turrican 3 est disponible sur Amiga. Aucune autre version prévue.*

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM.

MATERIEL

Machine : Amiga tous modèles
Mémoire requise : 512 Ko
Contrôle : joystick, joypad
Média : 1 disquette 3"1/2 DD
Installation disque dur : impossible
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : disquette



Ce niveau fera surtout appel à votre habileté et à vos réflexes. En effet, vous devrez sauter de plate-forme volante en plate-forme volante sans jamais vous arrêter car celles-ci croulent sous votre poids. Un des passages les plus délicats de Turrican 3.

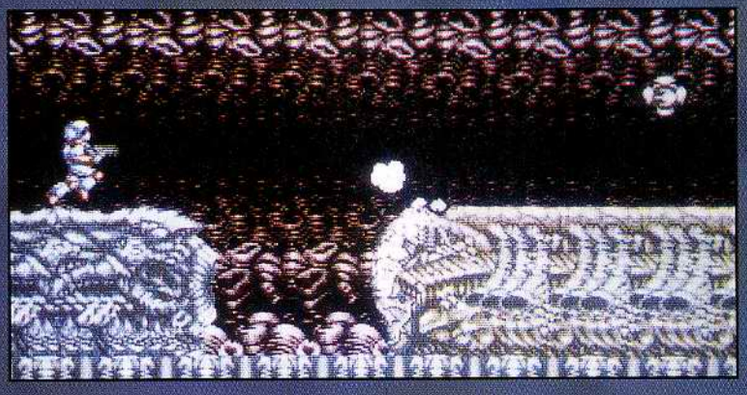
Ce niveau est une véritable course contre le scrolling. Il faut avancer sans cesse, sauter de wagon en wagon, éviter les monstres et les pièges qui parsèment le parcours, sans jamais vous faire rattraper par le scrolling. Dur !

La plus grosse innovation cependant concerne l'arme spéciale du Turrican. Auparavant, il s'agissait d'un laser rotatif qui permettait de détruire tous les ennemis dans un rayon de 180°. Désormais, le robot de combat que vous incarnez ajoute la ruse à son arc.

UNE JOUABILITÉ AMÉLIORÉE ET DES TROUVAILLES ORIGINALES

Cette fois, le Turrican dispose d'un grappin pour s'accrocher au mur, au sol ou au plafond. Son utilisation nécessite certe un peu de pratique, mais se révèle très rapidement aussi utile qu'agréable. La liberté de mouvement est d'autant plus grande que le grappin, extensible, est très bien gère (on peut tout à fait jouer à Tarzan pour atomiser les aliens par surprise).

Si l'on veut bien oublier la désolante pauvreté de la palette chromatique, tous ces éléments, combinés à des tableaux et des challenges variés ainsi qu'à de bonnes musiques d'ambiance, font de Turrican 3 un jeu d'action particulièrement prenant et une suite digne de ses prédécesseurs.



TOP

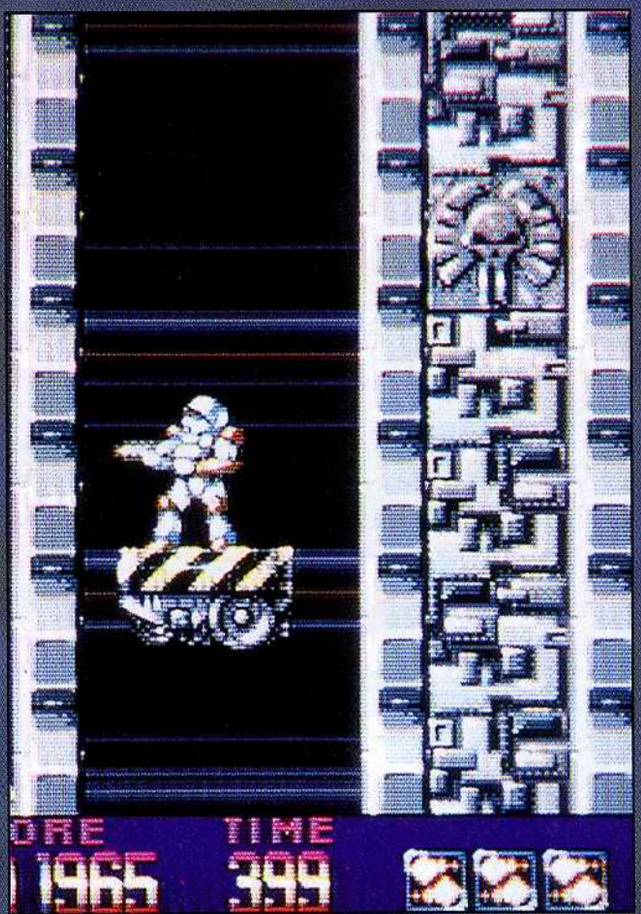
- Des tableaux plus denses que dans Turrican 2
- Le grappin est original et bien conçu
- C'est la suite de Turrican 1 et 2 !

FLOP

- Les graphismes «made in consoles» sont moins beaux que dans Turrican 2



Voilà le boss de fin de niveau. Si vous pensiez pouvoir maîtriser la situation, je me contenterais de vous rappeler que le «c» sur lequel vous êtes est sa queue !



La qualité technique de Turrican 3 est indéniable. Les programmeurs de Factor 5 utilisent toutes les techniques et les modes graphiques de l'Amiga (rasters, dual playfield, half-brite) pour nous fournir un jeu d'action de haut vol.

COMPARATIF

TURRICAN 2



Avant Turrican 3... il y a eu Turrican 2 ! Sorti depuis plusieurs années, Turrican 2 n'en reste pas moins une grande référence du jeu d'action (sur Amiga, et aussi sur ST). Classique dans sa conception (pléthore de monstres à tuer, bonus à récupérer, armes évolutives), Turrican 2 bénéficiait à l'époque d'une réalisation hors-pair : graphismes superbes, musiques excellentes (en sept voix au lieu de quatre), animation souple et fluide... Cela a fait de lui un must incontesté, même si on pouvait lui adresser quelques reproches, le plus gros étant que les niveaux étaient trop vastes (le temps étant limité, on perdait souvent une vie en s'égarant). Avec Turrican 3, les programmeurs de Factor 5 ont essayé de gommer tous les défauts et espèrent bien avoir obtenu LE jeu d'action/plates-formes sur Amiga. A priori, c'est réussi, le seul «hic» étant que les graphismes ont beaucoup perdu entre Turrican 2 et Turrican 3.

TURRICAN 3



LES ADEPTES DE TURRICAN RETROUVERONT AVEC BONHEUR LEUR HÉROS FÉTICHE. LES AUTRES APPRÉCIERONT LA QUALITÉ DE CE GRAND JEU D'ACTION.

ACTION/PLATES-FORMES

VERDICT — OUI MAIS...

DOGUY



Pour moi, comme pour beaucoup d'autres joueurs, Turrican est un jeu culte. Pourtant, je n'étais pas très doué (alors que Vladimir terminait Turrican 2 les doigts dans le nez). Mais ça ne m'a pas empêché d'y passer des heures et d'admirer la réalisation de l'ensemble qui surpasse encore la plupart des softs récents du même genre. Turrican 3 fait honneur à ses prédécesseurs : l'action est soutenue, les tableaux bien pensés et la difficulté progressive. Le grappin qui remplace le laser rotatif du Turrican est une superbe trouvaille et la réalisation technique est admirable. Mon seul regret concerne les graphismes qui sont ternes et un peu grossiers, même dans les tableaux les plus travaillés (la plupart ont été transcodés à partir des versions consoles... les couleurs en moins !). Ce défaut m'empêche de qualifier Turrican 3 de must, mais je le recommande quand même à tous les amateurs d'action.

Dogue de Mauve

Ce niveau est assez joli graphiquement mais, comme le reste du jeu, il manque cruellement de couleurs. C'est le seul défaut de Turrican 3 par rapport à ses prédécesseurs.





Tiens, une vieille connaissance ! Cette main géante, tout droit sortie de Turrican 1, est revenu pour tenter de vous réduire en bouillie. Une bonne astuce : vous transformer (pour un laps de temps déterminé) en shuriken indestructible et larguer des mines qui la détruiront lorsqu'elle touchera le sol.

VERDICT — NON

MARC



J'avais adoré le second épisode des aventures de Turrican... La jouabilité était parfaite, les décors étaient vastes et somptueux, et l'animation du héros spectaculaire. De plus, le soft était plein de bonnes idées, souvent très originales comme le lance-flammes orientable ou la capacité du héros à se transformer en shuriken humain. Ce troisième épisode ne fait que reprendre les éléments du précédent avec, forcément, l'originalité en moins. Les graphismes me semblent beaucoup moins réussis (les programmeurs se sont-ils contentés de reprendre les graphismes de la Megadrive, sans même les retravailler). La jouabilité me semble également un peu moins bonne (le maniement du grappin pose souvent des problèmes). Bref, je préfère encore rejouer à Turrican 2 plutôt que de me lancer dans ce Turrican 3 qui risque d'en décevoir plus d'un.

Marc Lacombe

GRAPHISMES — 68

Turrican 3 est nettement moins beau que ses prédécesseurs (les graphismes ont été importés des versions consoles) : c'est son défaut.

ANIMATION — 90

Rien à redire. Le scrolling parfaitement fluide, les sprites grouillent de partout et la démarche du Turrican est toujours aussi athlétique.

MUSIQUE — 84

On retrouve l'ambiance «Turrican», avec des variations sur les grands thèmes, mais aussi des musiques plus axées sur l'ambiance.

BRUITAGES — 82

Tirs, explosions, voix digitalisées. Tout cela est classique, mais efficaces. L'intro du jeu en Dolby Surround est impressionnante.

PRISE EN MAIN — 80

On insère la disquette dans le lecteur et, c'est parti ! Une petit intro avec des graphismes «à la japonaise» vous explique l'histoire.

JOUABILITE — 85

Elle a été revue par rapport à Turrican 2. Les tableaux sont moins vastes et mieux conçus. Le grappin est un peu déroutant au début.

DUREE DE VIE — 80

Moins long et un peu moins dur que ses frères, Turrican 3 offre un challenge de haut niveau avec ses quinze niveaux à explorer.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

JOUEUR 1

PRIX C

AMIGA

INTERET 83 %



BRAM STOKER'S

Dracula™

AVEC DRACULA, VOTRE AME EST EN JEU!

Minuit!!! Les douze coups ont frappé et déjà vous sentez le sang se glacer dans vos veines... Sensation qui vous laisse présager la nuit de terreur qui vous attend! Devant l'ombre inquiétante du château, vous êtes seul! Seul, face à l'effroyable destin que le Comte Dracula a forgé pour vous! Depuis les sombres corridors de la demeure hantée jusqu'aux plaines sauvages de Transylvanie, votre seule obsession sera de braver l'immortel aux crocs saillants.

Que l'aube semble lointaine pour celui qui, armé d'un pieu et d'eau bénite, va mettre son âme en péril pour venger les hommes de la malédiction de Dracula! Aurez-vous le courage de séjourner au château après le coucher du soleil?
Le réalisme de l'action poussé à son paroxysme, les décors tout droit venus de l'au-delà et la soif de sang du sinistre vampire transformeront votre premier frisson en un lugubre cri d'agonie!

DISPONIBLE SUR PC ET BIENTÔT SUR AMIGA, PC CD, TOUTES CONSOLES NINTENDO, TOUTES CONSOLES SEGA

PSYGNOSIS FRANCE, 11 RUE BAILLY, 92200 NEUILLY SUR SEINE

PSYGNOSIS

Bram Stoker's Dracula is a trademark of Columbia Industries Inc. ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.
Developed and Published by Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. © Psygnosis Ltd. All rights reserved.

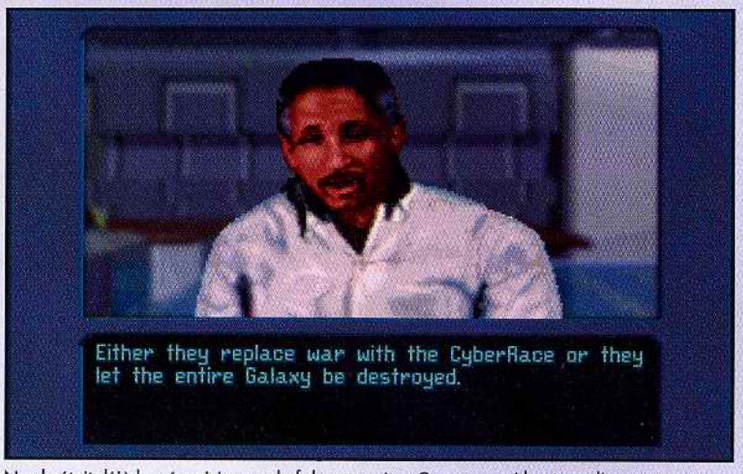
CYBERRACE

Utilisant un système de mapping 3D proche de celui de Comanche, CyberRace vous invite à une course endiablée dans des décors naturels. Course qui se double d'une guerre ouverte entre les clans. Le tout est assaisonné à une sauce galactique du meilleur goût, profitant pleinement des superbes graphismes de Syd Mead. Mais pour bénéficier pleinement du jeu, il faut une configuration puissante, voire surpuissante ! Testé par Jacques Harbonn.



Cet épineux présentateur sportif commente tout au long du jeu les différents événements se rapportant à la course.

Un événement étrange mit fin à la guerre meurtrière que se livraient depuis des années Terriens et Kaladasiens. Lors d'un combat, une nouvelle arme toucha une étoile locale et la transforma en redoutable nova, engloutissant en son sein toutes les étoiles du voisinage. Cet événement sans précédent précipita la fin de la guerre. Celle-ci fut remplacée par CyberRace, une course de véhicules volant au raz du sol, où tous les coups sont permis. John Shaw fut l'un des meilleurs pilotes de la Terre... jusqu'à ce que Mugyor, l'impitoyable aristocrate Kaladasien ne l'abatte impunément, prétextant une panne des systèmes de régulation. Vous incarnez Clay Shaw, le fils de John, dont le seul souci est la belle Alyssia, sa fiancée.



Nardo était déjà le mécanicien en chef de votre père. Ce sera aussi le vôtre, d'autant que sa compétence n'est plus à démontrer.



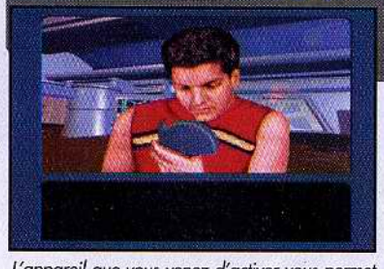
Quel infâme personnage, ce Dobbs. Il faut quand même lui reconnaître que ses idées ne sont pas toujours pourries. Il est dur en affaire mais juste.

Un jeu de course original

Or, un jour, Dobbs, un technocrate terrien, fait enlever votre Alyssia pour vous obliger à défendre les couleurs de la Terre dans cette course prestigieuse. CyberRace confronte 5 équipes de 3 véhicules chacune. A côté de l'équipe terrienne, vous découvrirez les Alcmaeons; s'ils sont vos alliés, ils peuvent aussi vous faire des crasses. Les Cerebuns font partie d'un empire non aligné et détestent tout le monde. Les Kaladasiens, vos ennemis de toujours, sont commandés par l'ignoble Mugyor. Enfin, restent les Drums, alliés des Kaladasiens. Avant de commencer la course, il faut penser à compléter votre ➤

2 MINUTES DE JEU

LES ALEAS DE LA COURSE
VOLEZ AU RAS DES PAQUERETTES POUR CUEILLIR



L'appareil que vous venez d'activer vous permet de passer commande pour toutes les fournitures nécessaires à votre course. Il faudra seulement respecter les quotas de poids et de prix.



Vous trouverez dans ce bar des personnages bien louches . Leur aide pourra faire éventuellement basculer la course à votre avantage, mais ce sera au détriment de votre bourse !



Le début d'une course est un moment difficile du fait de la «circulation». Profitez-en tout de même pour doubler vos adversaire, et pouquoi pas, en coupant carrément hors piste.



Non ce n'est pas votre fiancée mais l'informatrice Kalee. Ses tuyaux sont de valeur variable; tantôt précieux, tantôt percés.



Teeth est le roi des trafiquants d'armes. C'est auprès de lui que vous acquérerez la toute dernière technologie, au prix fort évidemment.

TOP

- Les animations 3D sont très réalistes
- Les décors sont de Syd Mead
- Le scénario n'est pas linéaire

FLOP

- Configuration lourde pour une animation fine et fluide
- Le jeu est un peu trop facile
- Ne fonctionne pas en mode protégé (mémoire XMS uniquement)

➤ équipement, grâce à l'argent avancé par Dobbs. Au début le choix reste limité : missiles «intelligents», mines, bouclier de protection et laser. Dobbs ajoutera des primes si vous éliminez les participants mentionnés.

Un équipement moderne

La course se déroule dans un paysage sauvage et tourmenté. Vous allez piloter un engin volant très particulier, tenant à la fois de l'avion et de l'hovercraft. En effet, vous n'aurez pas à vous soucier du contrôle de l'altitude, géré directement par l'engin. Votre véhicule dispose aussi d'un certain nombre de facilités. En haut un radar simplifié donne la position relative des véhicules proches. Il fournit même l'appartenance aux écuries, grâce à un système de codage couleur. L'arme active, avec éventuellement le nombre de munitions restantes, est affichée à ses cotés. L'état de votre bouclier (capital) est rappelé, ainsi que les dommages éventuels (importance et localisation). Une «boussole» indique en permanence la direction de la piste : très pratique quand on s'est perdu. Enfin le moniteur intégré peut fournir une vue arrière (pour contrôler si l'on vous suit de près), une vue latérale droite ou gauche ou une vue missile. Un indicateur d'énergie de tir complète le tout. Chaque tir consomme en effet une certaine énergie, renouvelée avec le temps. Le système interdit donc les tirs en rafale.

Une représentation superbe

La plus grande partie du cockpit est réservée à la vue 3D du panorama et de la course. Cette vue principale peut être commutée pour une vue latérale ou «caméra pis-teuse» plein écran , très jolie, mais injouable en pratique. La qualité de cette 3D est impressionnante. S'il ➤➤➤



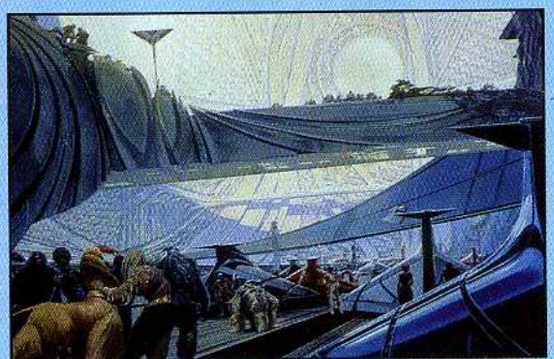
Booker prend les paris à 3 contre 1. Pour votre prestige, évitez de miser sur vos concurrents.

SYD MEAD, FUTURISTE GENIAL

Syd Mead est l'un des vision-naires de la science-fiction. On lui doit en particulier les décors impressionnants du Los Angeles du 21e siècle dans Blade Runner. Il a aussi inspiré la course magique de Tron et parti-cipé à Star Trek : The Motion Picture. Actuellement, il travaille à de nouveaux films et jeux interactifs.
Au départ, c'est une illustration de Syd qui inspira CyberRace. Sa connaissance de la conception des véhicules et des transports ont été très appréciées aussi.



Syd Mead en plein travail. Une table de travail qui fait envie à Pascal Blanché, notre journaliste de la Paint Box.



Voici l'illustration de Syd Mead qui a donné l'idée de CyberRace à l'équipe de Cyberdreams.

COMPARATIF

COMANCHE



Comanche est le jeu qui se rapproche le plus de CyberRace. Tout d'abord, les deux programmes utilisent le procédé 3D Voxel. Grâce au vol ras du sol, l'effet de relief de CyberRace est encore plus percutant. Mais en contrepartie, il demande beaucoup plus au processeur. CyberRace ne prend toute sa dimension que sur un 486 DX 33 au moins, alors que Comanche se contente sans problème d'un 386. Bien que différents en apparence, les deux scénarios ont aussi quelques points communs. Si Comanche est un jeu de mission de guerre et CyberRace un jeu de course, ce dernier offre tout de même de nombreux attributs guerriers, avec ses armes, protection et autres équipements de combat. CyberRace l'emporte peut-être par son scénario plus varié et ses longues séquences de coupe. Cela dit, il ne faut pas oublier que les deux programmes visent un public différent.

VOTRE BELLE



Voilà la récompense à une première place. Mais ce bonheur risque d'être de courte durée, tant que vous n'aurez pas prouvé votre supériorité absolue.



Freckles est l'alien le plus bizarre. Il vous sabote un appareil en un clin d'œil.

➤➤➤ n'y a aucun élément construit dans le paysage (en dehors des autres concurrents), les collines, vallons, canyons et autres sont impressionnants de réalisme. Votre vaisseau bondira de crête en crête, plongera dans les vallées sinueuses, foncera sur des parois dont il s'écartera au dernier moment, etc. A l'inverse des simulateurs de vol et assimilés, les zones planes restent très rares. L'impression de texture à la manière de Comanche est renforcée par la plus grande proximité du sol.

Le paramétrage permet d'ailleurs de choisir la finesse des détails qui influe beaucoup sur la vitesse d'animation. Sur un 486 DX33, en mode peu détaillé (les effets de pixelisation sont marqués mais pas gênant pour le jeu), on se croirait vraiment à bord d'un bolide fonçant à toute allure entre les montagnes (au moins 12-15 images/seconde).

Mais la vitesse d'animation sur cette même machine chute à 3-4 images/ seconde en détail maximum.

Une course vraiment mouvementée

Revenons à la course elle-même. Le but est de boucler le premier les dix tours de piste ou au moins d'en faire le plus possible (vous verrez, il n'est pas toujours évident de terminer la course). La piste est balisée par des «portes» holographiques sur lesquelles il est impossible de se crasher. Rien ne vous empêche de sortir du sentier balisé. Mais plus vous y resterez, plus vous gagnerez de l'argent. Les autres concurrents (les ennemis surtout, mais parfois aussi vos alliés) vont se faire un plaisir de vous ralentir. Les moyens sont multiples. Ils peuvent simplement vous bloquer le passage, réduisant votre vitesse à néant en cas de choc. Les missiles (signalés par voyant) ou les mines (visibles directement) vous feront effectuer un tour complet sur vous-même.

A l'issue de la course, Dobbs jugera de vos résultats et vous récompensera en conséquence. Si vous êtes premier vous aurez sans doute le plaisir de retrouver votre belle quelques instants. Sinon, il faudra patienter. Vous participerez de toutes manières à la course suivante.

D'autres événements vont intervenir aussi dans l'histoire, garantissant une grande variété des parties : découverte d'armes ou d'équipements nouveaux, modification des alliances, «surprise galactique», etc.

Le scénario n'est pas linéaire

Avant la course suivante, vous pourrez faire un tour au bar et y rencontrer des personnages glauques mais utiles.

Contre de l'argent, ils sont prêts à vous donner tous les renseignements, fournir des équipements exceptionnels, à accepter vos paris ou même à saboter les vaisseaux adverses. Vous pourrez aussi acquérir à mesure des équipements plus sophistiqués : leurre, armure lourde, projecteur holographique, pilote automatique, etc. Avec tout ça, vous ne devriez plus mettre très longtemps à rejoindre votre belle. ■

GENERIQUE

Editeur : Cyberdreams
Distributeur : Ubi Soft
Conception : Patrick Ketchum, John Krause
Programmeurs : John Krause, Gary Vick, Chris Granger
Graphismes : Syd Mead, Brandon MacDougall, Timothy Lee Ibbotson
Musique : Douglas Brandon

VERSIONS

PC — *CyberRace n'est disponible pour le moment que sur PC. Une version CD-ROM verra probablement le jour.*

TESTE SUR

PC 486 DX33, 16 Mo de RAM, carte SVGA 1 Mo, carte SoundBlaster 16

MATERIEL

Machine : PC 386 SX20 minimum (486 DX33 conseillé)
Mémoire requise : 4 Mo avec 550 Ko libre en mémoire basse.
Modes graphiques : VGA/MCGA
Cartes sonores : Ad Lib, SoundBlaster
Contrôle : clavier, joystick, ThrustMaster
Média : 6 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (15 à 60 minutes selon la machine)
Espace requis : 20 Mo
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : ? (préversion)



CYBERRACE EXPLOITE MIEUX ENCORE QUE COMANCHE LE PROCÉDÉ VOXEL. MAIS IL IMPOSE UNE CONFIGURATION TRES MUSCLEE POUR ETRE AGREABLE.

COURSE FUTURISTE

GRAPHISMES 88
Le procédé Voxel rend superbement les surfaces 3D. Les dessins de Syd Mead des scènes de coupe renforcent l'ambiance.

ANIMATION 93
Attention, cette note n'est valable que sur une grosse configuration. Sur unmodeste 386SX, elle chute à 60%.

MUSIQUE 76
Les musiques de présentation sont agréables, mais cessent pendant l'action.

BRUITAGES 88
Les digitalisation vocales sont longues et les bruitages d'action pendant la course réalistes et variés.

PRISE EN MAIN 75
Le jeu est facile à appréhender et la notice claire. Mais l'installation est trop longue et le lancement désagréable (boot spécial).

JOUABILITE 88
Le contrôle au joystick est parfait et les deux boutons intelligemment utilisés.

DUREE DE VIE 80
Le scénario se renouvelle mais l'occupation principale réside tout de même dans les courses, assez semblables les unes aux autres.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET 86 %

VERDICT — OUI — JACQUES

J'ai beaucoup aimé CyberRace qui combine le meilleur dans plusieurs domaines. En ce qui concerne la 3D mappée, le procédé Voxel inauguré avec Comanche fait ici des merveilles. L'impression de relief et de vitesse est même encore meilleure grâce à une attitude basse qui vous fait filer au ras de terre survolant les paysages arides CyberRace). Il faut certes une machine puissante, mais les 486 commencent à devenir la norme en matière de PC ludique. En matière d'ambiance de science-fiction, le talent de Syd Mead n'est plus à prouver (voir notre encadré). Enfin un bon point pour le scénario, pas du tout linéaire, qui garantit une bonne variété au sein d'une même partie ou d'une partie à l'autre. CyberRace est un logiciel qui mérite de figurer en bonne place dans votre ludothèque.

Jacques Harbonn



VERDICT — BOF ! — DOGUY

C'est vrai que sur un 486 DX2/66 CyberRace est rapide et palpitant. Mais j'ai testé CyberRace avec la configuration minimale recommandée (386SX 20Mhz) et je peux vous dire que cela change bien des choses. Même avec l'option «peu de détails», l'animation rame un max. Avec les détails fins, on a le temps de prendre un café entre chaque image ! Le plus grand attrait de CyberRace, c'est la fluidité de son animation. Sans elle, le jeu perd beaucoup. J'aurais aimé tout de même une plus grande variété dans les décors et dans les scènes de coupe. S'il était sorti au temps de Comancho, CyberRace aurait fait un carton. Aujourd'hui, sa technologie est déjà bien rodée et n'étonne plus. En résumé, si vous avez un PC puissant, vous pouvez acheter CyberRace. Sinon, abstenez-vous, vous risqueriez d'être déçu.

Doguo de Mauve



RETOUR 2048 le distributeur spécialisé ATARI

présente

JAGUAR™

LA CONSOLE DE JEUX LA PLUS PUISSANTE DU MONDE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + 1 JEU = 1 790 F.

- CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
- HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 Mo PAR SECONDE
- PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BLITTER
- PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
- TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
- EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.
- SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
- TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
- EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR 2048

JEUX : CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR...

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE

❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°..... (date d'expiration C.B : .....)

Nom.....Prénom.....Adresse.....

CP.....VILLE.....Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour tout savoir sur les disponibilités et les nouveautés, et pour commander par minitel 3615 RETOUR 2048

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15 T1 119



Le voilà, le scoop : un interview avec la reine Xina en personne ! Malheureusement pour notre héros, la lumière de la lune va le transformer en loup-garou.

GOBLINS 3

Goblin revient ! Pour notre plus grande joie. Cette fois-ci, il n'y a qu'un seul personnage dans le jeu. Mais, notre nouvel héros, Blount, nous réserve un grand nombre de surprises : Métamorphoses délirantes et rencontres étonnantes. Alors, suivez-moi dans la montagne de Foliandre.
Testé par Noëlle Béronie.

Goblins 3, vous le savez certainement déjà, est un jeu réflexion combiné avec des éléments propres aux jeux de plates-formes. Blount, le héros, est un journaliste-reporter du «Goblin News». Il part à la recherche d'un scoop retentissant sur la montagne de Foliandre. Ce lieu est particulièrement convoité par la reine Xina et le terrifiant roi Bodd, car il cache en son cœur un labyrinthe magique. Et le scoop est plutôt prometteur, puisque les clefs du labyrinthe viennent de disparaître avec la belle Wynnona, fille de feu le gardien du labyrinthe.



UN GOBLIN PAS COMME LES AUTRES !

Le scénario est différent de ceux des précédents épisodes puisqu'il ne s'agit pas d'une mission. (Souvenez-vous de Gobliins 2, où nos deux héros avaient été choisis pour retrouver le magicien qui avait ensorcelé le bon roi Angoulafre). Cette fois-ci, Blount, qui n'est autre que le prince bouffon enlevé dans Gobliins 2, a quitté, de sa propre initiative, la cour du roi pour la vie de reporter. Vous découvrirez le jeu au fil de nombreuses séquences animées qui relient les différents tableaux. Par exemple, la chute d'un bateau volant dans un tonneau en bois avec un parapluie comme unique parachute ! Drôlement tordue, comme séquence, non ? Les scénaristes auraient-ils abusé des bonnes choses ? Notre héros va-t-il s'écraser au fond d'un ravin ? Doit-il disparaître si jeune ? Pas de panique, Blount arrivera sur la terre ferme en un seul morceau. A peine remis de ses émotions, il croise le regard de la charmante Wynnona et c'est bien sûr, le coup de foudre. Malheureusement pour notre héros, sa douce est prisonnière de sept hommes de main du roi Bodd. Usant alors de toute sa malice, il parviendra sans trop de peine à la délivrer. Mais les clefs tombent entre les mains du fourbe Forbalus qui part en courant, poursuivi par Wynnona. Blount reste seul et désespéré. Mais une autre désagréable surprise l'attend : il se retrouve nez à nez et œil à œil



A l'auberge, vous devez vous servir du chien-client pour envoyer Chump récupérer une laisse. Mais que mange ce client ?

GOBLIINS 2 SUR CD !

Je profite de ce test de Goblins 3 pour annoncer que Gobliins 2 vient de sortir dans sa version PC CD-ROM. Le jeu n'a pas vraiment changé (toujours aussi pointilleux, avec ses clics au pixel près), mais il a beaucoup gagné au niveau sonore. Les bruitages et les musiques profitent parfaitement bien des capacités du CD.



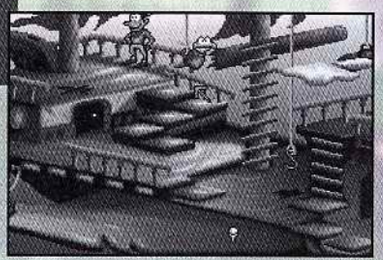
Chump le perroquet observe la façon dont vous allez vous débarrasser de ce garde. Il suffit de lui donner la main, puis de l'assommer. Tout simplement !

2 MINUTES DE JEU

«IL PLEUT, IL PLEUT, DES PIE



Blount va être surpris de constater à son réveil que la nef s'est vidée de son équipage. Et comme il pleut des pierres, il faut rapidement quitter le bateau avant qu'il ne s'écrase au sol !



La nef volante n'était pas tout à fait vide ! Chump le perroquet pourra aider Blount dès qu'il sera délivré (la canne de golf et le déboucheur vous seront bien utiles).



Le tableau de bord en haut vous donne accès à la gestion, aux jokers, aux «Goblin news», à l'inventaire (on y accède aussi en cliquant sur la souris), au but de l'étape et aux options.



Je vous ai parlé des gros plans et je ne vous mentais pas ! Appréciez la qualité du graphisme.

avec le tyrannique roi Bodd, accompagné de son terrifiant animal de compagnie (séquence animée). L'aventure tourne mal ! Enfermé dans une pièce noire à la suite de cette fâcheuse rencontre, notre héros va devoir se souvenir des trois couleurs primaires et de leurs dérivées. En jouant avec les différentes couleurs, il modifie les coloris de la pièce et fait apparaître de nouveaux éléments sur l'écran... Dans chaque monde, le Goblin acquiert de nouvelles informations qui lui permettent de comprendre progressivement les différentes énigmes. De plus, vous pouvez consulter pour chaque écran le «but de l'étape» Il vous indiquera ce que vous avez à faire dans ce tableau.

Le but du jeu est de pénétrer dans les châteaux du roi Bodd et de la reine Xina. Pour y parvenir, vous devrez traverser différents lieux regroupés en petits mondes de deux ou trois tableaux. Chaque monde comprend une énigme à résoudre et vous devrez souvent passer d'un tableau à l'autre pour rassembler tous les éléments de la solution. Notez bien que seul Blount peut utiliser les objets, mais qu'il lui est possible d'obtenir une aide précieuse des personnages qu'il rencontre, qu'il s'agisse de Chump le perroquet, Fulbert ➤➤➤



Ce tableau est particulier, puisque vous ne vous servez que des mains de Blount. C'est dans ce laboratoire que vous devez fabriquer de l'«ailixir», une potion qui fera pousser des ailes à notre viel ami goblin.



Ne vous laissez pas effrayer par ce monstre, ce n'est que Blount (si, si ! je vous l'assure). Une séquence animée vous montrera la transformation du goblin en Blount-garou. Impressionnant.

VERDICT

OUI

NOELLE



Pour vous parler de Goblins 3, je ne vous dirais qu'une seule chose : «Tobo tobo lo tobo...» Eh oui, vous l'avez compris, c'est du langage goblin. Cela signifie : «Si vous attendez ce jeu depuis longtemps, courrez, volez»... chez votre revendeur ! Et dans les plus brefs délais, si vous ne voulez pas que votre vie devienne insupportable. Tout, enfin presque, m'a ravie. Les graphismes sont très, très beaux ; les sons très, très drôles ; Blount très, très original... Le seul reproche que j'émettrai concerne la musique. Elle est plutôt rabat-joie et me fait penser à celles dont on nous rabâche les oreilles dans les supermarchés ! Ce n'est pas très flatteur pour un soft de cette qualité. Ce point ne modifie pas pour autant mon avis général sur le jeu. Mon verdict sera donc sans appel : Goblins 3 est démentiel !

Noëlle Bérouie

TOP

- Le dernier volet de la trilogie ne manque pas d'originalité
- Le scrolling superbe mérite d'être compté parmi les meilleurs
- Les transformations de Blount vous étonneront tous

FLOP

- La musique est casse-pieds
- On bloque longtemps sur certains tableaux



Voila une campagne bien triste depuis que le fleuve de l'amertume coule entre les deux royaumes de Xina et de Bodd. La petite porte à droite de l'écran vous permet d'aller à l'auberge.

COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



Je sais, je vous entends déjà me demander quel est le rapport entre Day of the Tentacle, un jeu d'aventure, et Goblins 3, un jeu de réflexion (excepté le fait qu'ils sont tous les deux excellents). Il faut oser les comparer, non ? Eh bien, je leur trouve des points communs. Les graphismes sont vraiment hilarants, à tel point que j'ai failli tomber de mon siège tellement je riais. Il y a également la résolution de petites énigmes et la complémentarité des actions. Blount ne pourrait jamais sauter pour attraper un objet si Gumb t n'actionnait pas une dalle. De même, si Hoogie n'avait pas fabriqué un costume de tentacule à l'époque de Georges Washington, Laverne n'aurait pas pu, quatre cents ans plus tard, se déguiser en tentacule pour échapper à la surveillance de ses geôliers. Convaincant, non ? Moi, je dois avouer que je préfère Goblins 3. Je me suis trop attachée aux deux premiers. Sentimentalisme ? Certainement.

RREUH !»



Voilà le moyen de quitter la nef... par un chemin plus périlleux encore ! Utilisez le parapluie et la dent aiguisée pour ce parachute de fortune.



Blount est irremplaçable : un bon canapé et voila le résultat ! Il préfère dormir plutôt que de convaincre l'épicier de l'aider. Secouez-moi cette limace !



GOBLIN 3 EST SANS AUCUN DOUTE LE JEU LE PLUS ABOUTI DE LA SÉRIE. PLUS BEAU, PLUS JOUABLE, PLUS DROLE. EN UN MOT : EXCELLENT !

JEU DE REFLEXION

>>> le serpent ou Ooya le sage. La difficulté, trop importante dans Gobliins 2, a été corrigée : cette fois, elle est évolutive et reste accessible. Et si vous êtes vraiment mauvais, pas de déception : cinq jokers ont été prévus spécialement pour vous ! Alors, n'hésitez pas à vous lancer à l'assaut de la montagne de Foliandre et à vous jeter dans cette folle aventure.



On dirait que quelqu'un veut voir Blount mort ! Notre goblin manifeste son désaccord en manipulant la flamme de vie.

LES NOUVEAUTÉS FOISONNENT

Le jeu ne manque pas d'atouts ! Il y a d'abord un scrolling horizontal hyper-fluide sur deux écrans de large par tableau. Au fur et à mesure, vous découvrirez que Blount est capable de se transformer : Blount-Garou quand il est exposé à la lumière de la lune, Blount-ombre ou encore Blount-reflet. La profusion d'actions en gros plan ne vous décevra pas non plus ! Et si vous en voulez encore, l'interactivité, caractéristique de la série des Goblins, est au rendez-vous. Enfin, les graphismes sont toujours aussi réussis et les bruitages beaucoup plus hilarants.
Coktel Vision, loin de nous décevoir, nous montre avec ce jeu qu'il est possible de donner une suite à une suite sans laisser un arrière-goût de «déjà vu». ■



Avez-vous vu la tête de Blount quand il aperçoit Wynnona ? Oui ! Notre héros est fou d'amour pour la demoiselle.

GENERIQUE

Editeur : *Coktel Vision*
Conception : *Muriel Tramis, Pierre Gilhodes*
Programmation : *R. Lacoste, E. Maguet, Christophe*
Graphismes : *Pierre Gilhodes, PACO, Jeff Rey, RASHEED*
Bande-son : *Charles Callet*

VERSIONS

AMIGA PC PC CD

Goblin 3 *est disponible sur PC. Une version Amiga et une version PC CD devrait voir le jour assez rapidement.*

TESTE SUR

PC 486 DX2 50, *8 Mo, cartes S-VGA et Soundblaster Pro 16 ASP*

MATERIEL

Machine : *PC 386SX 16Mhz et supérieur*
Mémoire requise : *1 Mo*
Modes graphiques : *VGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Intersound, ProAudio*
Contrôle : *souris*
Média : *5 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (10 minutes environ)*
Espace requis : *10 Mo environ*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*



L'écran du «but de l'étape» vous montre tous les personnages que vous allez rencontrer. Sélectionner la bonne bulle et vous aurez votre but pour le tableau dans lequel vous jouez.



VERDICT

OUI NICOLAS

Dans ce nouveau volet des aventures de Goblin, ce qui m'a marqué en tout premier, c'est le très grand soin que les programmeurs ont apportés aux décors. Mais c'est aussi les scènes d'animation hilarantes qui ponctuent les actions des Elles sont à se plier en quatre comme un cartable ! La difficulté des énigmes, bien que corsée, a été revue à la baisse pour une meilleure prise en main. D'ailleurs, vous ne dirigez qu'un seul goblin dans cette version (d'où le titre du jeu : un seul «G» et plus de «s»), c'est plus malin ! Vous pouvez vous faire aider par certains personnages comme un perroquet, un serpent ou encore un sage. Et je vous conseille d'inviter un copain à jouer. A deux, les idées viennent plus facilement. Et puis, c'est bien connu, l'union fait la force (de Goblin 3 !!!). Un jeu à posséder absolument !

Nicolas Gavet



GRAPHISMES — 88

Ils étaient bons dans Gobliiins, ils ont été améliorés dans Gobliins 2, ils sont proches de la perfection dans Goblin 3 !

ANIMATION — 85

J'ai déjà parlé du scrolling, aussi je renforce la note avec les mouvements des personnages aussi «toonesques» que réalistes.

MUSIQUE — 65

Aïe, aïe, aïe ! c'est le seul «hic» du jeu, mais il fait mal. La musique n'est pas du tout à la hauteur du reste.

BRUITAGES — 82

Ils renforcent le comique des personnages et de leurs mouvements. Ne vous privez pas d'humour !

PRISE EN MAIN — 83

Les cinq disquettes d'installation passent comme une lettre à la poste ! Et vous entrez tout de suite dans le jeu.

JOUABILITE — 81

Bravo ! La précision maniaque du curseur de Gobliins 2 a disparue pour laisser place à un maniement souple et agréable.

DUREE DE VIE — 83

Vous aurez droit à d'intenses séances de «brainstorming» (seul ou à plusieurs !) avant d'arriver au dix-neuvième tableau.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX A

1 JOUEUR

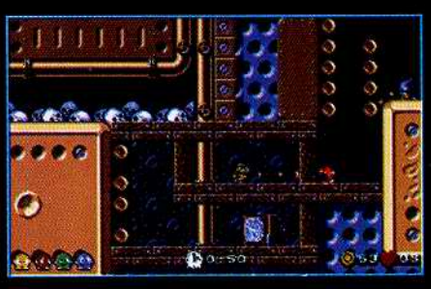
PC

INTERET 88 %

FURY of the FURRIES







Distribué par

MINDSCAPE

Disponible sur

PC

AMIGA

CD 32

Édité par

KALISTO

© 1993 ATREID CONCEPT SA 29 rue de l'école Normale 33073 Bordeaux Cedex

QWAK



Debout, canard ! Fini de couver tes œufs ! Quatre-vingts niveaux de fun concentré t'attendent dans Qwak, le dernier-né de chez Team 17. Où ça se trouve ? A la croisée de Bubble Bobble Road et de Rodland Street, au centre de Jouabilité-Village.
Oh, avant de partir, emmène un copain ou une poulette : on peut y jouer à deux !
Testé par Dogue de Mauve.

Comme le dit très bien la notice, un jeu aussi bon que celui-ci n'a pas besoin d'histoire. Le scénario de Qwak est donc des plus dépouillés : vous êtes un canard qui voyage à travers huit mondes pleins de fruits et de gemmes colorées. La vie d'un canard n'étant pas idyllique, vous devrez, comme il se doit, faire face à des hordes de méchants bien décidés à vous pourrir la vie, voire même à vous l'ôter ! En option dans le scénario : un deuxième canard pourra venir vous aider («Houla, coco, c'est trop compliqué, ça; le public risque de ne pas comprendre !»). Bref, Qwak n'essaye même pas de se dissimuler derrière une histoire bidon : le but du jeu est de s'amuser et de progresser de tableau en tableau, c'est tout !

UNE JOUABILITÉ PROCHE DE LA PERFECTION !

La jouabilité, c'est l'atout essentiel de Qwak. Votre canard répond à la perfection aux injonctions du joystick. Le jeu est hyper-intuitif et très agréable (pas de frustration, il faut rarement s'y prendre à deux fois pour atteindre l'endroit voulu). Le principe de jeu est simplissime : vous devez collecter dans chaque tableau les clefs qui vous permettront d'ouvrir la porte qui mène au suivant. Au passage, récoltez des gemmes (bonus de points), des fleurs (bonus de vie), des potions (effets divers, armures) et des fruits (qui, une fois ingérés, se transforment en œufs).

MANCHOTS, POULES MOUILLÉES ET CANARDS BOITEUX S'ABSTENIR

Evidemment, des tas de petits monstres vous barrent le passage ! Heureusement, vous pouvez vous en débarrasser en leur balançant des œufs à la figure (d'où la nécessité de ramasser un maximum de fruits). Pour assaisonner un peu cette salade, il existe des monstres plus ou moins résistants, des œufs de puissance variable, des boss de fin de niveau, des champignons qui transforment les fleurs en crânes (et vice-versa) et des tableaux spéciaux appelés «challenges».
Enfin, le mode deux joueurs simultanés offre des tas de possibilités (les canards pouvant se pousser mutuellement, grimper l'un sur l'autre, voire même se canarder). Ajoutez-y des décors variés, une bande-son très «cartoon» et des chargements réduits au minimum, et vous obtiendrez l'un des jeux de plates-formes les plus réussis du moment... à un prix défiant toute concurrence ! ■

VERDICT

OUI

DOGUY

J'ai découvert Qwak lors du dernier ECTS de Londres. Croyez-moi, étant donné le nombre de rendez-vous et de produits à voir sur ce genre de salon, il est fort rare que l'on ait le temps de jouer. Pourtant, Qwak a réussi à m'accrocher en quelques tableaux et j'ai passé une demi-heure complète à y jouer avec les gens de Team 17 (ratant du même coup deux autres rendez-vous !). C'est un signe qui ne trompe pas : malgré ses graphismes quelconques et son absence de prouesse technique (pas de zoom, de digits ou de 3D mappée ici) Qwak est un excellent soft. Le genre de hit qui vous scotcherait même à l'écran d'un ZX81, tellement il est «fun» et jouable. De plus, on peut se féliciter de la politique de prix adoptée par Team 17 qui propose des softs à moins de 150 francs. Un aussi bon jeu à un prix aussi abordable, ça ne se refuse pas : moi, j'achète !

Dogue de Mauve



GENERIQUE

Editeur : *Team 17*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception & programmation : *Jamie Woodhouse*
Graphismes : *Richard Heasman et Jamie Woodhouse*
Bande-son : *Bjorn Lynne*

VERSIONS

AMIGA — ***Qwak*** *est disponible sur Amiga (1Mo). Pas d'autre version prévue.*

TESTE SUR

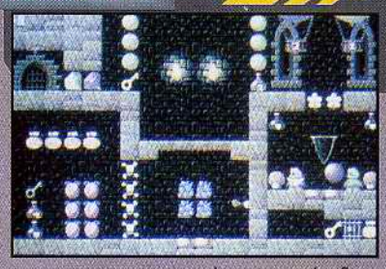
Amiga 500 *avec 1Mo de RAM*

MATERIEL

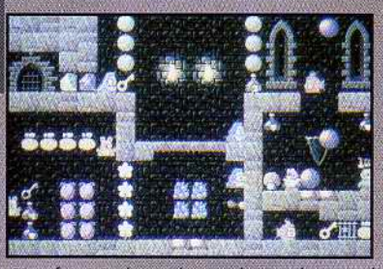
Machine : *Amiga tous modèles*
Mémoire requise : *1 Mo*
Contrôle : *joystick, clavier*
Média : *1 disquette 3"1/2 DD*
Installation disque dur : *impossible*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *disquette*

2 MINUTES DE JEU

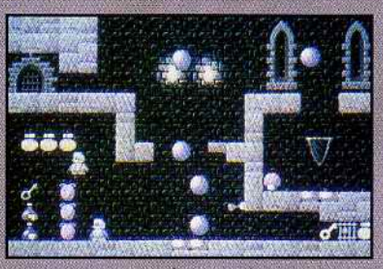
« FLEURS DANS LES CHEVEUX ET CHAMPIGNONS HALLUCINOGENES, T'EN VEUX ? »



Lorsque vous prenez un champignon, les fleurs de l'écran se transforment en crânes mortels. L'astuce consiste donc à ne pas toucher au champignon avant d'avoir attrapé les fleurs.



C'est fait ! Redescendez tandis que le second joueur mange l'un des champignons. Les crânes barrant l'accès à la partie inférieure gauche de l'écran sont devenus d'inoffensives fleurs.



Après avoir évité quelques méchants, ruez-vous sur les bonus entassés dans les coins (fruits, œufs, armures). De bonnes réserves pour affronter les tableaux suivants avec sérénité.

Voici un tableau bonus : nos deux canards sont équipés de casquettes à hélices qui leur permettent de voler. Il faut ramasser un maximum de fruits, éviter les monstres et sélectionner avec attention les objets qui pleuvent du haut de l'écran (gemmes, fruits géants, boules hérissées de pointes).

VERDICT

OUI MAIS...

MARC



Allez savoir pourquoi, il y a des jeux qu'on devrait détester et auxquels on prend soudainement goût, pour deux minutes de rigolade passées avec des copains... Qwak fait partie de ceux-là. Moi qui n'aime que moyennement les jeux de plates-formes et qui déteste ceux qui manquent d'originalité, j'aurais dû pousser de hauts cris en voyant débouler cette resucée de Bubble Bobble... Pourtant, je dois bien avouer qu'après quelques moments passées en compagnie de Doguy devant l'écran de l'Amiga, je me suis éclaté.
La réalisation est excellente (même si l'animation me semble franchement archaïque), mais c'est le mode deux joueurs qui fait tout le charme du jeu. Attention, Qwak est loin d'être un chef-d'oeuvre, mais si vous l'essayez et que comme nous, vous avez le coup de foudre, n'hésitez pas à vous l'offrir !
Marc Lacombe



«TRES BON, TRES CON», COMME DIRAIT MARC. QWAK EST L'EXEMPLE MEME DU JEU TOUT BETE QUI VOUS SCOTCHERA DES HEURES DURANT DEVANT VOTRE AMIGA.

PLATES-FORMES

COMPARATIF

BUBBLE BOBBLE



Qui ne connait pas Bubble Bobble ? Ce grand classique du jeu de plates-formes est à l'origine de toute une génération de logiciels mignons, fun et très jouables (Rodland, New Zealand Story, Rainbow Island et Qwak, bien sûr). Les deux joueurs y tenaient le rôle de petits dinosaures cracheurs de bulles de savon (qui, contrairement aux œufs de Qwak, ne rebondissaient pas), bien décidés à arriver au dernier tableau du jeu pour libérer leur copine prisonnière. Qwak a repris les mêmes principes que son ancêtre : graphismes gais et colorés, tableaux fixes, monstres et bonus à foison, jeu à deux, passages secrets, etc. Mais l'élève a fait plus fort que le maître, grâce à une réalisation nettement supérieure (Bubble Bobble est quand même sorti il y a quelque cinq ou six ans !). Aujourd'hui, donc, Qwak peut se targuer d'être le meilleur jeu dans sa catégorie... mais personne n'oubliera qu'il doit tout à Bubble Bobble.

RODLAND



Dans Rodland, les joueurs incarnent de petites fées (une fille et un garçon) dont la maman a été capturée par les Forces du Maaaal ! Bien qu'il reprenne des éléments classiques du genre (jeu à deux, tableaux fixes, graphismes «cute» -mignon-, bonus à gogo et réalisation impeccable), Rodland se distingue un peu de Qwak et Bubble Bobble par son action. Ici, les monstres sont plus gros et plus aggressifs et le joueur doit tout faire pour s'en débarasser avant de pouvoir terminer chaque niveau. L'arme utilisée est une baguette magique qui agit sur les monstres comme un rayon tracteur et permet de les balancer de-ci de-là jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Accessoirement, cet instrument sert aussi à créer des échelles magiques pour grimper de plate-forme en plate-forme. Les joueurs avides d'action pourront donc préférer Rodland à Qwak, qui profite cependant d'une meilleure jouabilité.

GRAPHISMES — 68

Rien de bien folichon dans les graphismes mais l'ambiance «cute» (mignon), nécessaire à ce genre de jeu, est bien là.

ANIMATION — 75

Fluide ! Du 50 images/seconde, quel que soit le nombre de sprites à l'écran. Par contre, l'animation des personnages reste sommaire.

MUSIQUE — 79

De bonnes musiques, bien dans le ton, soutiennant l'action (avec des thèmes particuliers pour les tableaux bonus, le compte-à-rebours, etc.).

BRUITAGES — 88

Simples mais extrêmement efficaces ! Les bruitages de Qwak correspondent si bien au jeu que c'en est un plaisir pour les oreilles.

PRISE EN MAIN — 80

Le packaging est des plus succints, mais on commence à jouer quasiment instantanément (la doc vous éclairera sur des points précis).

JOUABILITE — 95

La jouabilité est essentielle dans ce genre de jeu et, ici, elle est quasiment parfaite. Bravo !

DUREE DE VIE — 89

Vous en aurez pour votre argent : quatre-vingts tableaux (qui ne se succèdent pas toujours dans le même ordre) à parcourir, seul ou à deux.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

JOUEURS 2

PRIX B

AMIGA 1 MO

INTERET 87 %

TOP

- **La jouabilité est (quasi) parfaite**
- **On peut y jouer à deux !**
- **Le prix très attractif**

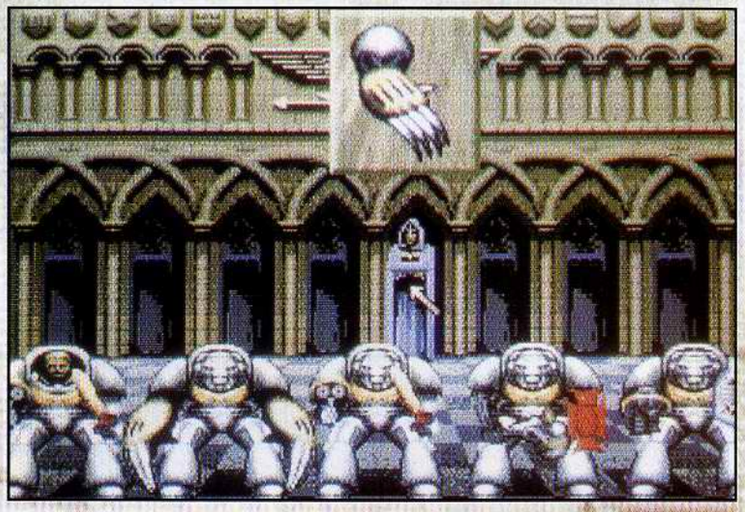
FLOP

- **Les canards ont l'air un peu ridicule**
- **Certains tableaux sont très difficiles**



Le jeu à deux est quand même plus agréable . Ici, c'est le canard bleu, protégé par son armure, qui se lance à l'assaut d'un nounours pas-beau-pas-gentil-du-tout.

SPACE HULK



Les Amigaïstes qui ont aimé le film Aliens vont être contents ! Space Hulk vient d'être adapté sur leur machine. Aux commandes d'un commando de Marines armés jusqu'aux dents, vous allez pouvoir pratiquer le nec plus ultra en matière de chasse futuriste : l'alien-safari. Il faut dire que tout est fait pour recréer l'ambiance oppressante du film. A jouer à cache-cache dans les coursives mal éclairées, on devient vite parano ! Testé par Marc Menier.

L'alien : une bestiole fort peu sympathique. De nos jours, ce sont les rats qui infestent les navires. Ces petits rongeurs, vecteurs de nombreuses maladies, sont une véritable plaie, des parasites pourchassés avec acharnement par les aventuriers des temps modernes : les dératiseurs. Dans le prochain millénaire, les rats sont remplacés par les aliens (nommés Genestealers dans le jeu). Plus grosses, plus vicieuses, ces affreuses bestioles pullulent dans les épaves de vaisseaux dérivant dans l'espace, attendant patiemment la venue de l'homme pour le dévorer. Les parasites sont devenus des prédateurs. Pour les contrer, il faut donc faire appel à l'élite des dératiseurs : les Terminators. Fusil plasma contre griffes acérées, exosquelettes high-tech contre armures chitineuses, vous avez à votre disposition les technologies les plus meutrières pour éradiquer les genestealers. A vous d'en faire bon usage !

OBJECTIF MISSION : DESTRUCTION

Au moins, le but à atteindre n'est pas difficile à comprendre ! A la tête d'un ou deux commandos composés chacun de cinq Terminators, les nombreuses missions que vous aurez à accomplir dans Space Hulk varient toutes autour du même thème : annihiler les Genestealers. L'équipement mis à votre disposition est limité, mais fort heureusement destructeur. Gants hydrauliques pour défoncer les portes, griffes électrifiées, canon ➤

Dans certaines missions (trop rares à mon goût), l'ordinateur vous laisse le choix de l'armement. Essayez de diversifier au maximum le matériel de chacun, c'est important.

GENERIQUE

Editeur : *Electronic Arts*
Distributeur : *Electronic Arts*
Conception du jeu d'origine : *Richard Halliwell, Games Workshop Studio*
Programmation : *Nick Wilson*
Graphismes : *Tim White, Andy Jones*
Bruitages : *Jason A.S Whitely*

VERSIONS

AMIGA PC

Space Hulk *est disponible sur Amiga et sur PC. Pas d'autre version prévue actuellement.*

TESTE SUR

Amiga 500 *avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquette*

MATERIEL

Machine : *Amiga 500 (et supérieur)*
Contrôle : *clavier et souris*
Média : *3 disquettes 3"1/2 DD*
Installation sur disque dur : *impossible*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*

COMPARATIF

SPACE CRUSADE



Space Crusade est en fait la première tentative d'adaptation du jeu de plateau de games Workshop sur Amiga. Je dis bien «tentative», car cette version micro n'apporte rien du tout par rapport au jeu de plateau, ce serait même plutôt le contraire. Des graphismes pauvres, quasiment aucun bruitage, pas du tout de musique, une interface de jeu peu ergonomique, c'était vraiment le flop total. Seuls les véritables passionnés du jeu de plateau peuvent trouver la volonté nécessaire pour jouer à Space Crusade. Si elles n'étaient pas desservies par une réalisation technique médiocre, les missions auraient été intéressantes. Une fois de plus, Space Crusade est le triste exemple de l'exploitation d'un nom célèbre pour vendre un jeu qui ne risque pas de le devenir. Fort heureusement, Space Hulk a été totalement remanié et n'a que peu de chose à voir avec Space Crusade. Les programmeurs ont su adapter le jeu aux critères des jeux micro et exploiter à bon escient les possibilités offertes par la machine, ce que Space Crusade avait été totalement incapable de faire.

2 MINUTES DE JEU

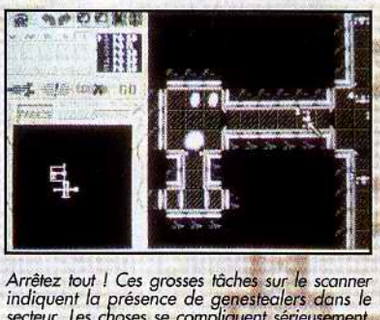
MISSION SUICIDE ! KAMIKAZE, VA !



Votre mission est simple : détruire au lance-flammes deux sites stratégiques situés à quelques dizaines de mètres de la zone de départ. Programmez les déplacements de chacun.



Branle-bas de combat ! Tout le monde sur le qui-vive ! Si les marines obéissent aux ordres de mission, tandis que le sergent (moi) surveille les écrans de contrôle, ce sera un vrai velours.



Arrêtez tout ! Ces grosses tâches sur le scanner indiquent la présence de genestealers dans le secteur. Les choses se compliquent sérieusement. Reprogrammez vite le mouvement des troupes !

d'assaut, lance-flammes, il y a au total neuf façons différentes de faire frire une cervelle de genestealer. Afin de réussir les missions, il est indispensable d'agir en équipe. Cinq Terminators, ce n'est pas de trop pour surveiller les nombreux couloirs. Comment contrôler, seul, cinq personnages en même temps ? Bonne question ! Pour remédier à ce problème, les concepteurs de Space Hulk ont alterné le jeu en temps réel (mode action) et les temps de réflexion. Le principe est simple : plus vous restez en mode action et plus vous accumulez de temps de réflexion. Lorsque vous jouez en temps réel, vous ne pouvez bien sûr contrôler qu'un seul personnage à la fois.

CONTROLEZ LES TERMINATORS, L'ÉLITE DES DÉRATISEURS

Pour agir en équipe, il est donc indispensable de planifier le déplacement et les actions de chaque Terminator sur la carte stratégique durant les temps de réflexion (limités, rappelons-le). Ceci étant fait, on repasse en mode action afin de surveiller la progression de chacun jusqu'à la prochaine pause-réflexion, qui permettra de donner de nouveaux ordres. Space Hulk est donc composé de deux parties distinctes : un aspect stratégique avec la carte et un aspect action. L'occasion rêvée de bousiller ces maudits genestealers et d'en finir une bonne fois pour toutes. ■

VERDICT — OUI MAIS... — MARC



La version PC de Space Hulk m'avait enthousiasmé mais là, je suis un peu déçu. Evidemment, on est en face du même jeu, mais l'ambiance oppressante de la version PC perd de sa force. La bande sonore n'est pas aussi convaincante, de même que les graphismes. L'image est tramée, on dirait que les programmeurs se sont contentés de reprendre les graphismes du PC. C'est bien là, à mon avis, le problème de cette version de Space Hulk. C'est une simple adaptation qui n'exploite pas à fond les capacités de l'Amiga. Alors il reste le jeu, excellent, mais tout de même c'est un peu fort de café. J'aime Space Hulk sur PC car sa réalisation technique en fait un jeu attrayant. C'est moins le cas sur Amiga (surtout avec les temps de chargement). Autant jouer au jeu de plateau, c'est plus convivial.

Marc Menier

SPACE HULK : LE JEU DE PLATEAU

Space Hulk, c'est au départ un jeu de plateau édité par Games Workshop. Comme toujours avec les Produits Workshop, des petites figurines très attrayantes sont fournies dans la boîte ; au moins, on en a pour son argent (le prix est à peu près comparable à celui d'un jeu micro : 350 F). Les règles sont très simples, les combats faciles à gérer et pourtant, avec un brin d'imagination, on retrouve toute l'ambiance speedée du film Aliens. Space Hulk sur plateau est vraiment très réussi. Deux addendums sont sortis pour Space Hulk, dont notamment le Deathwing que l'on retrouve dans la version micro. Si vous avez aimé le jeu sur Amiga ou PC, achetez le jeu de plateau, vous ne serez pas déçus. Et au moins, on peut y jouer à deux : une personne incarne les Terminators et l'autre.... les Genestealers.

VERDICT — OUI — MARC



Je suis un véritable fan du jeu de plateau de Games Workshop, à tel point que j'ai même aimé Space Crusade, malgré sa lenteur exaspérante et ses graphismes repoussants. C'est donc avec impatience que j'attendais de voir ce que donnerait Space Hulk sur Amiga... Même si l'ambiance sonore est un peu moins riche que celle de la version PC, on trouve dans Space Hulk tout ce qui manquait à Space Crusade : des graphismes et des animations spectaculaires qui vous plongent au cœur de l'action. Heureusement, l'aspect stratégique n'a pas été sacrifié pour autant... Le fait de devoir préparer les actions de vos marines en un temps limité permet de retrouver les grands moments d'angoisse qu'on pouvait ressentir avec le jeu de plateau. Space Hulk est un des rares jeux qui réussissent à mêler adroitement action et stratégie... J'adore ça !

Marc Lacombe



Trop tard ! Un genestealers vient de franchir les tirs de barrages du sergent Hicks. Et toutes ces sacrées bestioles vont prendre mes troupes de revers.

TOP

- L'alternance entre action et stratégie
- On retrouve en partie l'ambiance oppressante du film Aliens

FLOP

- Des temps de chargements inter...minables
- Réalisation technique moyenne



Ce nain dans sa grosse armure vous donne vos ordres de mission. Penard dans ses penates, il vous incite à vous battre courageusement, jusqu'au bout, contre l'ennemi. En plus, son plan de bataille marche une fois sur deux...



AVEC UN PRINCIPE DE JEU RÉELLEMENT INTÉRESSANT, SPACE HULK EST L'ADAPTATION RÉUSSIE D'UN JEU DE PLATEAU GÉNIAL, MALGRÉ UNE RÉALISATION TECHNIQUE PRÉSENTANT QUELQUES LACUNES.

ACTION-REFLEXION

GRAPHISMES 70
Ternes. On distingue trop la trame des décors, ils semblent avoir été repris de la version PC. Les graphistes auraient dû faire un effort.

ANIMATION 70
L'ensemble du jeu est assez statique, néanmoins les animations sont fluides. Au total, c'est tout de même assez lent.

MUSIQUE 50
Les musiques apparaissent lors des chargements, de l'intro, mais pas en cours de jeu. Difficile donc de mettre une bonne note.

BRUITAGES 80
Les bruitages constituent un atout du jeu. Ils auraient gagnés à être plus prononcés pour instaurer une ambiance vraiment oppressante.

PRISE EN MAIN 80
Le mode tutorial permet de s'accoutumer graduellement à toutes les nuances du jeu. Idéal pour apprendre à jouer.

JOUABILITE 80
Après un certain temps d'adaptation (voir un temps certain), l'interface de jeu est bien ergonomique.

DUREE DE VIE 80
Les missions sont suffisamment variées et difficiles pour vous garder longtemps en haleine. Fans d'Aliens, vous allez être ravis !

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX C

1 JOUEUR

AMIGA 1 MO

INTERET 78 %

KASPAROV'S GAMBIT

Kasparov, le grand champion du monde, joue aux échecs chez Electronic Arts ! Nouveau venu dans le petit monde fermé des échecs, E.A. frappe un grand coup en proposant ce programme dynamique et très puissant. L'impressionnante bibliothèque de parties célèbres, les commentaires de perfectionnement et les séquences vidéo étonneront plus d'un spécialiste.
Testé par Jacques Harbonn.



La disposition par défaut des fenêtres du mode 2D convient dans la plupart des cas. Mais rien ne vous empêche d'agrandir l'échiquier principal, au détriment d'une autre fenêtre.



Le recours à des éléments digitalisés n'apporte à mon avis pas grand-chose au mode 3D. Toutefois, ce set bois reste à peu près lisible.



Ce set marbre rend bien difficile la lecture des pièces lointaines. Essayez donc de deviner quelles sont les pièces noires qui se cachent dans le fond à droite !

GENERIQUE

Editeur : *Electronic Arts*
Distributeur : *Electronic Arts*
Conception/programmation : *Heuristic Software*

VERSIONS

PC

Kasparov's Gambit *n'est actuellement disponible que sur PC.*
Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

TESTE SUR

PC 486DX 33*, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte SoundBlaster 16.*

MATERIEL

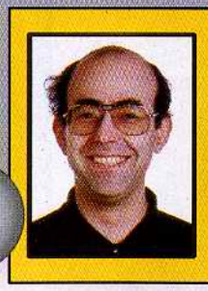
Machine : *286 et supérieures*
Mémoire requise : *1 Mo*
Modes graphiques : *VGA/MCGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, et bien d'autres*
Contrôle : *souris*
Média : *5 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (15 mn environ)*
Espace requis : *10 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *? (version bêta)*

Comme tous les programmes d'échecs récents, Kasparov's Gambit propose deux modes de visualisation.
La vue 3D tire parti de la digitalisation. L'angle de vue est suffisamment élevé pour permettre une bonne lisibilité de l'échiquier, mais la luminosité décroît régulièrement, plongeant les pièces du fond dans une pénombre pour le moins gênante.
Le mode 2D combine un grand nombre de fenêtres : échiquier, analyse du programme, prévision des coups, liste des coups joués, commentaires et vidéos de Kasparov, etc. Cette organisation n'est pas immuable, et ➤

GARRY KASPAROV, CHAMPION EXCEPTIONNEL

Comme la très grande majorité des champions du monde d'échecs, Garry Kasparov est d'origine russe. Son sens tactique et positionnel est redoutable et sa mémoire des parties proprement hallucinante. Il s'aide d'ailleurs de l'outil informatique, non pas pour trouver un adversaire à sa mesure (les programmes du commerce et même les programmes expérimentaux sur Cray II et autres très gros systèmes sont beaucoup moins forts que lui !), mais pour retrouver plus rapidement une partie dans sa gigantesque base d'échecs. Il y a plusieurs années déjà, Garry Kasparov a battu le record du meilleur classement Elo, détenu avant lui par Bobby Fisher ; ce qui fait de lui le plus grand champion d'échecs de tous les temps.

VERDICT — OUI — JACQUES



Kasparov's Gambit est vraiment un excellent jeu d'échecs. Il s'agit bien moins de l'apport de la vidéo (bien que la «présence» de Kasparov ne puisse laisser indifférent) que des options et de la force du programme. Celui-ci joue vraiment bien, de manière intelligente et naturelle, faisant complètement oublier que l'on est face à une machine. Les différentes personnalités, tout comme les modes handicap et le choix des temps de réponse, permettront à tous les joueurs de trouver un partenaire à leur niveau. Il subsiste tout de même quelques défauts, comme le mode 3D difficilement jouable ou l'attribution d'un Elo de 800 à l'homme de Néanderthal (l'Elo minimum d'un joueur commence en effet à 1000). Mais ces points de détail ne doivent pas empêcher l'acquisition de ce programme d'échecs superbe.
Jacques Harbonn

VERDICT — OUI — DOGUY



Nettement moins bon joueur d'échecs que Jacques, j'ai d'autant plus apprécié la capacité du programme à se mettre à la portée de tous. Vous voulez ridiculiser votre adversaire et lui mettre la pâtée : choisissez donc Mao Tse-tung ou Staline, ils ne sont vraiment pas doués. Et si eux aussi vous battent, n'hésitez pas, affrontez l'homme de Néanderthal ! J'ai beaucoup aimé les cours de tactiques (fourchettes de cavalier, échecs à la découverte, attaques doubles...) et surtout les options d'apprentissage. Grâce à Kasparov's Gambit, j'ai enfin pu apprendre quelques ouvertures-clés. Bientôt ouverture Alekhine, défense Caro-Kahn et autres Philidor n'auront plus de secret pour moi. Mon seul regret : l'absence d'évaluation Elo, qui m'aurait permis de savoir quand je serai prêt à rencontrer Kasparov (ou Jacques !).

TOP

- Le jeu est très fort mais accessible à tous
- Le mode d'apprentissage est excellent
- Les séquences vidéo sont un plus non négligeable

FLOP

- On ne peut pas jouer à deux
- La 3D est peu lisible

➤ vous avez la possibilité d'activer ou non certaines fenêtres, de les déplacer, de choisir leur taille, etc.

Jouer contre Kasparov ou l'Homme de Néanderthal

Kasparov's Gambit se singularise de ses concurrents par un certain nombre de points. Ainsi, il ne permet pas de jouer contre un autre joueur humain. En contrepartie, il offre un très vaste éventail de «personnalités», depuis Kasparov lui-même jusqu'à l'homme de Néanderthal (!), en passant par Al Capone, Staline, Napoléon, Mozart, Einstein et bien d'autres. Ces personnalités, que l'on peut remodeler, sont basées sur cinq facteurs (agressivité, créativité, attention, orthodoxie et force), qui conditionnent le niveau Elo estimé. La séquence des coups prévus est visible sur un mini-échiquier, où les pièces se déplacent selon la séquence calculée. Le retour arrière peut s'effectuer directement sur liste ou à l'aide de touches «avance-retour» de type magnétoscope. Mais le plus original concerne les fenêtres dédiées à Kasparov. L'une affiche les commentaires très précieux du champion, et l'autre ses conseils, sous forme de courtes séquences vidéo.

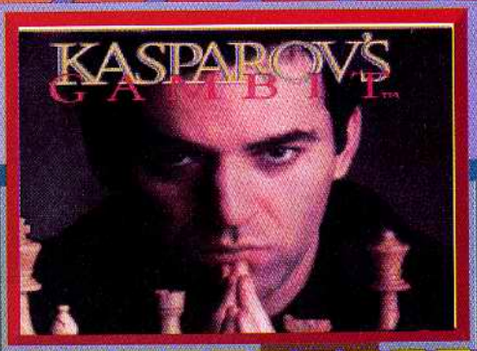
Pour ce qui concerne le jeu proprement dit, Kasparov's Gambit dispose d'une très vaste bibliothèque d'ouvertures paramétrables à volonté : minimale, agressive, hypermoderne, classique ou tournoi. Le contrôle du temps est aussi très riche, offrant différents modes (blitz, tournoi, handicap, vitesse, profondeur de recherche) entièrement paramétrables. Il manque seulement un mode «temps égal» bien pratique.

Une bibliotheque de parties celebres

Le programme dispose en outre d'une vaste bibliothèque de parties célèbres (cinq cents) et de positions d'apprentissage (cent vingt-et-une) pour comprendre ou perfectionner le roque, la prise en passant, le pat, les principales figures de mat, les tactiques gagnantes, et bien d'autres choses que je vous laisse découvrir. ■



Là encore, la digitalisation n'a pas fait de merveilles. Même le cavalier, pièce reconnaissable entre toutes, devient difficile à discerner au fond. Fort heureusement, le mode 2D permet de jouer sans problème.



JUN GRAND BRAVO À KASPAROV'S GAMBIT QUI N'A PAS UTILISÉ LE NOM DU CHAMPION COMME TREMPLIN DE VENTE MAIS POUR AMÉLIORER LES SERVICES OFFERTS.

JEU DE REFLEXION

GRAPHISMES 74
Ecrans 2D très lisibles et agréables à l'usage par leurs vastes possibilités de paramétrage. Le mode 3D digitalisé ne prouve pas son efficacité.

ANIMATION 78
Les séquences vidéo apportent un peu de sel à ce programme d'échecs, sans pour autant monopoliser trop de place sur le disque dur.

MUSIQUE 50
La musique de présentation est agréable mais s'arrête dès que le jeu commence, ce qui n'est pas un défaut pour un jeu d'échecs.

BRUITAGES 75
Les digitalisations vocales synchronisées avec l'image sont de bonne qualité et parfaitement compréhensibles... pour qui parle anglais.

PRISE EN MAIN 85
L'installation est rondement menée avec un choix impressionnant de cartes sonores, et paramètres complémentaires de surcroît.

JOUABILITE 85
La maniabilité à la souris est sans histoire : un premier clic sur la pièce pour la prendre et un second pour la lâcher.

DUREE DE VIE 90
A moins d'être du niveau de Kasparov, vous ne battrez pas le programme. Les parties célèbres et d'apprentissage prolongent la durée de vie.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

PC 286+

INTERET 90 %

COMPARATIF

GRANDMASTER CHESS



Bien qu'il date déjà de près d'un an, GrandMaster Chess demeure toujours inégalé en ce qui concerne la qualité de la représentation 3D. Il est en fait le seul qui permette vraiment de jouer sur l'échiquier 3D, grâce au recours au S-VGA et à la superbe perspective adoptée. D'un excellent niveau de jeu, il cède toutefois le pas devant la force de Kasparov's Gambit.
Bien qu'il sache très bien aussi se mettre au niveau de tous les joueurs, GrandMaster Chess est moins varié et moins «amusant» que Kasparov's Gambit dans ce domaine. Enfin, sa bibliothèque de parties célèbres et d'ouvertures est autrement plus succinte. Il n'y a pas de différence réellement significative entre les deux programmes en ce qui concerne la jouabilité.
Il est donc probable que, compte tenu de toutes ces particularités, les amateurs d'échecs préfèreront Kasparov's Gambit, alors que ceux pour qui la représentation graphique prime se tourneront vers GrandMaster Chess.

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

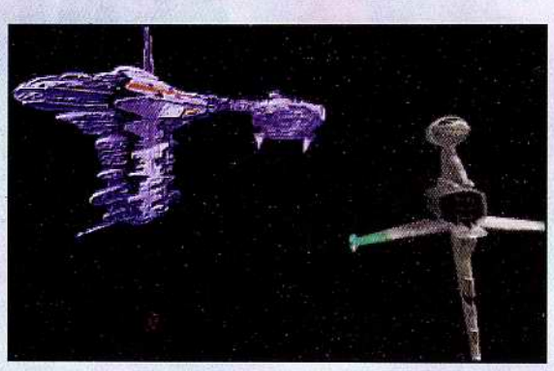


Très fort lui aussi (mais moins toutefois que Kasparov's Gambit), The Complete Chess System mise principalement sur une base de données d'échecs impressionnante. Mille cinq cents parties confrontant les meilleurs joueurs du monde entier sont ainsi accessibles très facilement, grâce à un système de recherche performant et intelligent. Sa bibliothèque d'ouvertures est tout aussi impressionnante et complète. On peut se servir de cette immense somme d'informations pour améliorer son jeu ou encore pour apprendre à contrer meilleur que soi (car il est possible de jouer à deux).
Pour le reste, Kasparov's Gambit l'emporte sans difficulté dans presque tous les domaines.
L'échiquier 3D n'est pas des plus lisibles dans les deux cas, et The Complete Chess System passe trop vite du très mauvais joueur au joueur un peu trop fort pour la majorité des gens. Enfin, il lui manque aussi les parties d'étude qui constituent l'une des grandes forces de Kasparov's Gambit.

B-WING

Après une première suite correcte mais sans grande originalité, LucasArts nous propose un super add-on pour X-Wing. Mais ne vous attendez pas à prendre tout de suite les commandes du nouveau bombardier de l'Alliance : bien des missions vous séparent encore du B-Wing ! Testé par Jean-Loup Jovanovic.





Le B-Wing, s'il a les mêmes fonctions que le Y-Wing, s'en distingue par bien des aspects. Il dispose de trois canons lasers et de trois canons à ions, et se révèle sensiblement plus rapide (et un chouïa plus maniable) que le vaisseau qu'il remplace. Bien évidemment, qui dit nouveau vaisseau dit nouvelles missions d'entraînement. En pratique, ce sont les mêmes qu'avec le Y-Wing.

Déjà, Imperial Pursuit nous a permis d'allonger la durée de vie de X-Wing, mais sans lui apporter de réelle amélioration. B-Wing, lui, en plus de la vingtaine de missions qu'il propose, apporte à X-Wing un nouveau vaisseau, avec les missions d'entraînement correspondantes.
Le B-Wing est un bombardier lourd, qui doit progressivement remplacer le Y-Wing. Il dispose d'une puissance de feu augmentée (trois tirs au lieu de deux) et, surtout, il est plus rapide et plus maniable que son prédécesseur. La version opérationnelle de ce nouveau vaisseau est actuellement en cours d'assemblage, et rien ne doit venir gêner cette phase. Surtout pas l'Empire !

NE VOUS ATTENDEZ PAS À PILOTER VOTRE B-WING D'ENTRÉE DE JEU

Le scénario, composé dans un premier temps de missions de protection des chantiers d'assemblage, dérive ensuite sur une classique «alliance avec un peuple qui ne sait pas encore que l'Empire, c'est le méchant, mais ne va pas tarder à le découvrir». De fait, ce ➤➤➤

La première mission : défendre le chantier d'assemblage des B-Wing.
A bord de votre X-Wing, vous devez éliminer les vagues successives d'ennemis.
On se croirait dans un shoot-them-up, non ?

GENERIQUE

Editeur : *LucasArts*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception : *LucasArts*

VERSIONS

PC *X-Wing n'étant disponible que sur PC, B-Wing peut difficilement apparaître sur d'autres supports.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.*

MATERIEL

Machine : *PC 386sx à 16Mhz et supérieur*
Mémoire requise : *2 Mo*
Modes graphiques : *MCGA/VGA*
Carte sonore : *AdLib, SoundBlaster, Roland, etc.*
Contrôle : *joystick (fortement conseillé), souris, clavier (déconseillé)*
Média : *1 disquette 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *2 Mo (en sus de X-Wing)*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *codes dans manuel*

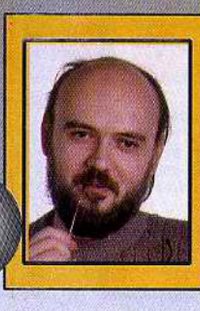
TOP

- **Toutes les qualités de X-Wing**
- **Enfin Skywalker dans le scénario**
- **Le B-Wing est superbe**

FLOP

- **Les nouveautés sont superficielles**
- **La difficulté est trop inégale**
- **A quand le vrai X-Wing 2 ?**

VERDICT — OUI MAIS... JEAN-LOUP



Sans aucun doute, B-Wing est plus intéressant qu'Imperial Pursuit. L'apparition d'un nouveau vaisseau apporte un réel plus, et son intégration subtile (mais classique) dans le scénario est bien pensée. De plus, le B-Wing possède une dynamique et un mode de pilotage qui lui sont propres. Cela dit, je trouve que le renouvellement de X-Wing par des «add-on» commence à sentir le réchauffé. Tout ça manque de vraies nouveautés, de types de missions différentes, de nouvelles armes... Enfin, il manque le je-ne-sais-quoi qui ferait de B-Wing un accessoire indispensable ! Ceux qui ont fini X-Wing avec facilité trouveront sans doute leur compte dans cette extension. Moi, personnellement, ce jeu commence un peu à m'ennuyer... J'attends plutôt l'arrivée de Rebel Assault ou encore de Tie-Fighter.

Jean-Loup Jovanovic

VERDICT — OUI MAIS... MORGAN



La mode est aux data-disks : Wing Commmander 1 et 2 (et Academy), Strike Commander, Comanche, et maintenant B-Wing ! C'est, certes, une bonne idée, mais aussi une manière facile pour les éditeurs d'user le concept d'un jeu jusqu'à la trame. B-Wing est agréable mais il n'est pas assez original et ne fait que prolonger un peu le plaisir du joueur. Le niveau de difficulté, mal dosé, en diminue l'intérêt. Et l'apparition d'un nouveau vaisseau ne suffit pas à compenser cette faiblesse. Malgré tout, les amateurs de la série prendront plaisir à découvrir ce nouvel appareil au concept unique. Les missions supplémentaires les relanceront dans la fantastique aventure de X-Wing. Si vous êtes fan de Star Wars au point de participer à notre grand concours, B-Wing ne pourra que vous séduire.

Morgan Feroyd



GOLDEN 7

1/3 Action
1/3 Réflexion
1/3 Aventure:
la compilation
100% CD Rom

CD ROM

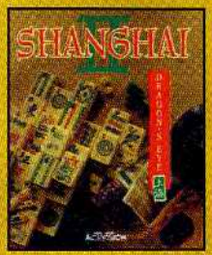
Disponible sur IBM PC CD ROM.

IBM is a trademark of International Business Machines. SHANGHAI II, SARGON V: © ACTIVISION. GREAT COURTS 2: © BLUE BYTE. © UBI SOFT. LEISURE SUIT LARRY 5, KING'S QUEST V: ® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc. © 1991 Sierra On-Line, Inc. RED BARON, HEART OF CHINA: ™ designates trademark of Dynamix, Inc. ® is a registered trademark of Dynamix, Inc. 1991. All rights reserved.

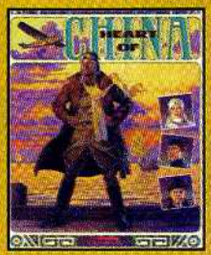
Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.



SARGON V



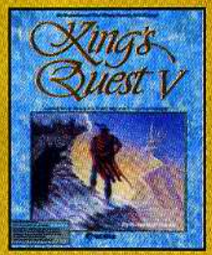
SHANGHAI II



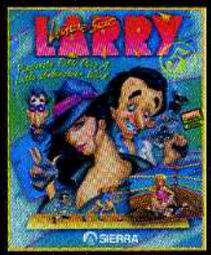
HEART OF CHINA



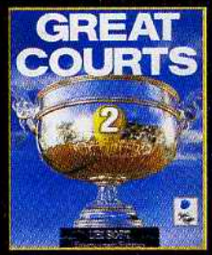
RED BARON™



KING'S QUEST V®



LEISURE SUIT LARRY 5™



GREAT COURTS 2

7 bonnes raisons de jouer sur CD Rom.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois
Tél: 48 57 65 52

COMPARATIF

REBEL ASSAULT



Comparer un «add on» à un jeu encore en gestation, il faut oser ! Mais que ne ferais-je pas pour vous ? Rebel Assault a, sur B-Wing, une multitude d'avantages. En premier lieu, il est original. Ce n'est pas la seconde suite d'un jeu déjà très grand, et il y a donc le plaisir de la nouveauté. Ensuite, il est (ou plutôt sera) beau, très beau, ce que l'on peut difficilement dire de X-Wing (même s'il n'est pas, à proprement parler, laid). Les missions sont aussi beaucoup plus variées : combats dans l'espace ou sur le sol (contre des quadripodes !), slalom dans des canyons, etc. Pour plus de détails (et de photos d'écran), reportez-vous à la preview de ce numéro. Ah, oui ! J'oubliais : Rebel Assault souffre aussi d'un handicap majeur par rapport à B-Wing : il ne sera disponible QUE sur CD-ROM. Si vous n'en avez pas encore, Rebel Assault (avec Sam & Max et Day of the Tentacle sur CD) vous donne une bonne raison d'en acheter un.



Yeah ! Vous voilà placé sous le commandement de Luke himself. Malheureusement, il ne vous accompagne pas pendant les missions. C'est quand même sympa, non ?



Comme à son habitude, LucasArts à soigné les détails. La grande taille, et surtout l'orientation verticale du B-Wing sont mises en valeur par le fait qu'il «sorte de l'écran».



Vue arrière du B-Wing. Admirez sa forme élancée et ses courbes futuristes. En vol hyper-spatial, les ailerons latéraux se rabattent...

➤➤➤n'est qu'à la quatrième mission que vous pouvez enfin apprécier les joies du pilotage d'un B-Wing. Ce supplément, s'il renouvelle un peu X-Wing, n'est pas, en lui-même, original : les graphismes, l'animation et les bruitages n'ont pas varié d'un Yoda (pardon, iota) ! De nouvelles séquences intermédiaires sont, bien entendu, incluses, et vous y découvrirez pour la première fois Luke Skywalker et la Princesse Leïa. Le niveau de difficulté est plus inégal que dans les précédents épisodes : les deux premières missions, difficiles, sont suivies de cinq autres beaucoup plus faciles, puis d'une huitième extrêmement difficile. Je bloque dessus, donc si vous trouvez une astuce pour protéger efficacement ce #&@!$# de transport, prévenez-moi. Je craque !

PAS FACILES, LES MISSIONS !

B-Wing est accompagné, comme Rebel Assault, d'un fichier «Top Ace», qui permet d'effectuer toutes les missions («historiques») de X-Wing et Imperial Pursuit. A ce propos, ces dernières missions sont proposées dans l'écran des missions historiques, même si vous ne possédez pas cette extention. Si vous en sélectionnez une, le jeu vous renvoie derechef à l'invite du DOS. Dommage... ■



Bien évidemment, B-Wing propose de nouvelles scènes intermédiaires. Cela dit, le jeu tient sur une disquette HD, ce qui laisse bien peu de place pour ces animations...

B-WING



X-WING EST TOUJOURS AUSSI GÉNIAL MAIS, APRES AVOIR EFFECTUE LES CAMPAGNES DU JEU ORIGINAL ET D'IMPERIAL PURSUIT, ON EPROUVE UN SENTIMENT DE DÉJÀ VU ASSEZ DÉPLAISANT.

SIMULATEUR SPATIAL

GRAPHISMES 78
X-Wing a déjà été noté et tout ce que je peux apprécier ici, c'est le dessin du B-Wing. Bon, eh bien, je le trouve très réussi.

ANIMATION 85
Les séquences intermédiaires sont encore meilleures que dans X-Wing. Le jeu lui-même n'a toujours pas changé...

MUSIQUE 80
Pas de nouvelle musique qui viendrait renouveler celles de X-Wing. Dommage, cela me permettrait de varier les commentaires...

BRUITAGES 85
C'est agaçant, à la fin, de devoir se référer à X-Wing en permanence. Ah, une nouveauté tout de même : la voix de Skywalker !

PRISE EN MAIN 84
Le manuel n'était pas encore disponible lors de ce test, mais le jeu est le même...

JOUABILITE 75
Bis repetita... Aucun changement dans les commandes du jeu. Heureusement, d'ailleurs...

DUREE DE VIE 74
Vingt missions de plus, voilà de quoi ajouter quelques semaines à X-Wing. Cela dit, cela commence à sentir le réchauffé.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

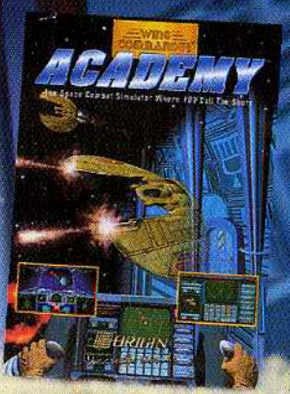
PRIX D

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET 76 %

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!

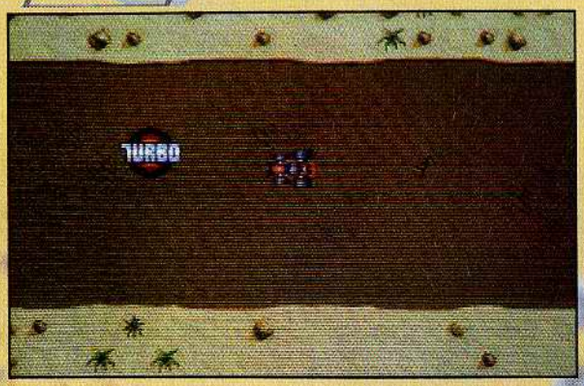
WING COMMANDER ACADEMY



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 bonus «Turbo» permettent d'accélérer de manière phénomènale pendant quelques secondes... Juste le temps d'aller se planter toutdroit dans le décor !



Vos adversaires vous sèmeront dès le début de la course et vous n'êtes pas près de les revoir.... Vous voilà seul, abandonné dans ces étendues désertes et glacées !



Que le circuit soit boueux, en béton, ou enneigé, le pilotage des véhicules est toujours identique.

OVERDRIVE

Avec son option deux joueurs, Overdrive aurait pu devenir une référence en matière de course de voitures. Mais son manque d'originalité et sa jouabilité douteuse en font un jeu assez quelconque. Dommage, Team 17 nous avait habitué à mieux... Testé par Marc Lacombe.

Jusqu'ici, l'équipe de Team 17 avait réussi un sans faute en réalisant successivement des jeux comme Project-X, Body Blows, ou Alien Breed. Ces titres synthétisaient à chaque fois le meilleur du genre (shoot'em up, baston, exploration) pour s'imposer comme LA nouvelle référence en la matière sur Amiga. Ceux qui, comme moi, avaient passé de longues heures sur d'excellentes courses de voitures en vue du dessus telles que Supercars attendaient donc beaucoup de Overdrive...

Cruelle déception !

Pas de chance, le «sommet du genre» qu'on attendait n'arrive même pas au niveau de ce qui a déja été fait. Overdrive propose une vingtaine de circuits, avec quatre types de véhicules différents. On peut y jouer à un ou à deux, en mode entraînement, course contre la montre ou encore championnat. L'action est présentée en vue du dessus et il est possible d'améliorer les capacités de la voiture en roulant sur des bonus (fuel, vitesse, direction, etc.).

Un scrolling trop rapide !

Le scrolling multidirectionnel et les véhicules sont tellement rapides qu'à moins de connaître les circuits par cœur, il est presque impossible de voir venir les virages et donc de tourner à temps. Le radar au bas de l'écran pourrait être utile, mais il n'indique ni votre position précise, ni celle de vos concurrents, et est trop mal situé pour pouvoir être consulté dans le feu de l'action.

Vous n'etes pas pres de revoir vos concurrents !

Les candidats contrôlés par l'ordinateur s'arrangent pour vous semer dès le départ et vous aurez donc souvent l'impression de jouer seul. L'option deux joueurs simultanés permet de pallier ce défaut (bien que la position de votre adversaire ne soit pas indiquée sur le radar), mais elle nécessite l'emploi de deux Amiga et d'un cable Link, ce qui n'est pas toujours pratique (sans parler de problèmes de manipulation de disquettes). Le jeu est de plus gâché par des accès disque très lents qui provoquent parfois des plantages. Pour les éviter, le mieux est encore de déconnecter le second lecteur de disquette, mais on aboutit à des séances de «grille-pain» encore plus nombreuses !

VERDICT — NON

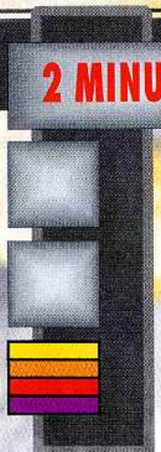
MARC

Ma réaction est d'autant plus tranchée que je suis terriblement déçu par Overdrive. J'ai passé d'excellents moments sur Supercars, et j'espérais que Team 17 aurait la bonne idée d'en reprendre les principaux ingrédients en y ajoutant un mode deux joueurs et en agrémentant le tout d'une réalisation «en béton». La réalisation est réussie, mais le jeu est presque injouable car l'écran défile bien trop vite. Les circuits et les véhi-cules ne sont pas assez différents les uns des autres, vos adversaires sont trop coriaces, même en mode débutant, et le championnat manque d'intérêt. Seul le mode deux joueurs est attrayant, mais le fait de devoir à chaque fois déménager deux Amiga est décourageant. A mon avis, Overdrive ne fait pas le poids face à des jeux tels Supercars ou Micro Machines.

Marc Lacombe



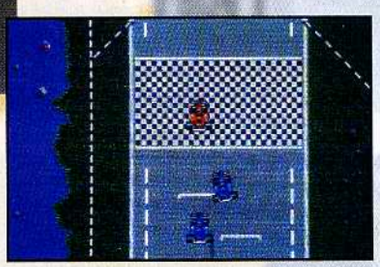
2 MINUTES DE JEU





Dans Overdrive, chaque circuit a un look différent mais le résultat est à peu près le même.

ON S'ENLISE...



La piste de Formule 1 est bien peu torturée et parsemée de rares obstacles, mais la conduite des bolides reste identique.



Les 4x4 évoluent sans problème sur ce circuit «boueux»... Pas de chaos, de dérapages ou d'enlisements, le terrain reste étrangement lisse.



VERDICT

NON

DOGUY

A priori, Overdrive a de quoi séduire. C'est un jeu de course rapide et varié qui bénéficie d'une très bonne réalisation technique. Les graphismes sont de bonne facture, l'animation hyper-rapide (trop, en fait) et la bande-son tout à fait honnête. Enfin l'option deux joueurs (avec deux Amiga, et donc deux versions du soft) apporte un plus indéniable. Malheureusement, ce jeu apparemment excellent est gâché par une jouabilité médiocre (la voiture se dirige parfaitement mais va si vite qu'il faudrait être le roi du joystick pour la maintenir sur la route) et des accès disque trop longs et trop nombreux (avec un seul drive, c'est le cauchemar !). Si vous cherchez une course de voitures, prenez plutôt le sympathique Micro Machines. Et si vous voulez vraiment acheter du Team 17 (ils le méritent !), offrez-vous plutôt Qwak, moins cher et mille fois plus fun.

Dogue de Mauve





OVERDRIVE NE PROPOSE RIEN DE NOUVEAU ET MANQUE DE JOUABILITÉ. MEME LE MODE DEUX JOUEURS SE RÉVELE PLUTOT DÉCEVANT.

COURSE-ARCADE

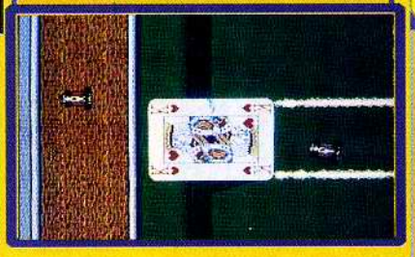
COMPARATIF

SUPERCARS



A mon avis, Supercars est à ce jour la meilleure course de voitures en vue du dessus jamais réalisée sur micro. Les circuits y sont très riches et très variés (avec des tunnels, des ponts, et différents obstacles), et il est possible d'améliorer son véhicule entre les courses. Pour cela, il suffit d'investir l'argent remporté en rendant visite au garagiste (pour acheter une nouvelle voiture, éventuellement d'occasion) ou au mécanicien (pour doter votre voiture d'équipements divers). Dans Overdrive, la seule façon d'améliorer votre véhicule est de ramasser divers bonus dans le feu de l'action (pas moyen, par exemple, d'équiper votre véhicule en fonction du terrain sur lequel il devra évoluer). La jouabilité de Supercars est par ailleurs nettement supérieure à celle d'Overdrive. Seul petit reproche : il est impossible d'y jouer à deux simultanément.

MICRO MACHINES



Micro machines est doté d'une jouabilité à toute épreuve et surtout d'une originalité qui fait défaut à ses concurrents... Plutôt que de courir sur des circuits de Formule Un ou des pistes boueuses, vous affrontez vos adversaires sur la table de la cuisine, sur le sol du garage, ou à la surface d'un bon bain... Les véhicules de Micro Machines sont en effet de petites voitures miniatures que vous allez trimbaler dans toute la maison. Micro Machines propose différents modes de jeux, avec des circuits et des véhicules vraiment variés (voitures de sport, hors-bords, tanks, 4x4, etc.), mais c'est surtout le mode deux joueurs qui est intéressant... Vous passerez en effet d'excellents moments en compagnie d'un copain, à essayer de le pousser vers le rebord de la table ou de le propulser droit sur un obstacle d'une magistrale queue de poisson !

GRAPHISMES — 80

Les décors manquent quelque peu de variété, mais ils sont assez réussis dans l'ensemble.

ANIMATION — 82

Le scrolling est fluide et rapide, tellement même que le jeu en devient pratiquement injouable.

MUSIQUE — 75

Les musiques qui accompagnent le jeu sont loin d'être inoubliables, mais elles collent plutôt bien à l'action.

BRUITAGES — 70

On retrouve les bruitages classiques de toutes les courses de voitures. Là encore, pas beaucoup d'originalité.

PRISE EN MAIN — 45

Les choses se déroulent trop vite pour qu'on ait le temps de réagir, même après plusieurs heures d'entraînement !

JOUABILITE — 48

Le champ de vision est trop réduit, le décor défile trop vite... et le radar situé au bas de l'écran n'est pas d'un grand secours.

DUREE DE VIE — 68

Le mode deux joueurs, qui aurait pu augmenter la longévité du soft, est trop compliqué à mettre en œuvre (il nécessite deux Amiga).

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

2 JOUEURS

AMIGA

INTERET 55 %

TOP

- Le scrolling est fluide et l'animation rapide (trop !)
- Il est possible de jouer à deux simultanément

FLOP

- L'écran défile trop vite pour que vous ayez le temps de prendre les virages
- Les accès disque sont beaucoup trop lents et provoquent parfois des plantages

GENERIQUE

Editeur : Team 17
Programmation : David J. Broadhurst
Graphismes : Haydn Dalton, Mike et Andy Oakley
Bande-Son : Allister Brimble, Christopher

VERSIONS

AMIGA — *Overdrive est disponible sur Amiga. Pas d'autre version prévue pour le moment.*

MATERIEL

Amiga tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : Joystick
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : logicielle.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquette.



Manque de réalisme : les Buggy ne risquent pas de s'enliser dans le sable de ce circuit.

OSCAR

Incroyable mais vrai ! Flair Software vient de créer le premier vrai jeu de plates-formes sur PC. Oscar est une révolution, non pas pour son genre mais pour son adaptation sur PC tout à fait étonnante. Le grand jour est enfin arrivé : vous pouvez désormais vous éclater sans limite sur votre PC. L'Amiga n'a qu'à bien se tenir ! Testé par Noëlle Béronie.

Oscar est un jeu de plates-formes sur PC. C'est aussi le nom du personnage principal du soft, un troll, qui exerce le métier de metteur en scène. De renommée mondiale, il est justement récompensé à la cérémonie des oscars (il les rafle quasiment tous !). Malheureusement pour notre héros, il se fait voler tous ses trophées à la sortie de la cérémonie. Furieux d'être ainsi dépossédé, il part à la recherche de son bien. Oscar débarque dans un immense hall de cinéma américain et il a le choix entre sept films : SCIFI, Horreur, Cartoon, Western, War, Game Show et Jurassic (la grande mode du moment). Il pourra aussi accéder à sept tableaux secrets dès qu'il aura réussi les trois scènes d'un film.



Voici le lieu de tous les espoirs d'Oscar : l'endroit où sont cachés ses trophées. Visez un peu la Ferarri. La classe, non ?



Votre arme principale : un Yo-Yo

Notre héros est tellement enthousiasmé par ces différents écrans qu'il se déguise pour chaque nouveau monde, espérant peut-être passer inaperçu. Que nenni ! Les nombreux et loufoques ennemis qu'il rencontre le reconnaissent au premier coup d'œil. Ne vous inquiétez pas trop, même si les «méchants» sont très rapides, vous les neutraliserez assez facilement avec un Yo-Yo que vous trouverez généralement au début du tableau. Le Yo-Yo vous permet également de casser certains murs en ➤


C'est grâce à l'affiche de film située à droite de l'entrée de la salle, que vous pouvez savoir vers quel monde vous vous dirigez. Ici, c'est le monde du Far West.



Et voila : Oscar s'ennuie et il vous dit des choses passionnantes du style «Bla, bla, bla...». Pourtant, le danger le menace. Regardez donc au-dessus de sa tête

2 MINUTES DE JEU

OSCAR - SCENE 1. MOTEUR ! ACTION !


Commencez le jeu par le monde cartoon (le troisième film). C'est le plus facile et le petit lutin que vous apercevez n'est pas un adversaire terrifiant !


Mémorisez bien l'endroit où vous pouvez récupérer votre précieux Yo-Yo. C'est l'un des rares objets qui réapparaît lorsque vous perdez une vie.



Trouvez rapidement l'emplacement du sympathique éléphant. Renversez-le et votre sauvegarde est assurée. Si vous perdez vos trois cœurs, vous recommencerez au même endroit.

TOP

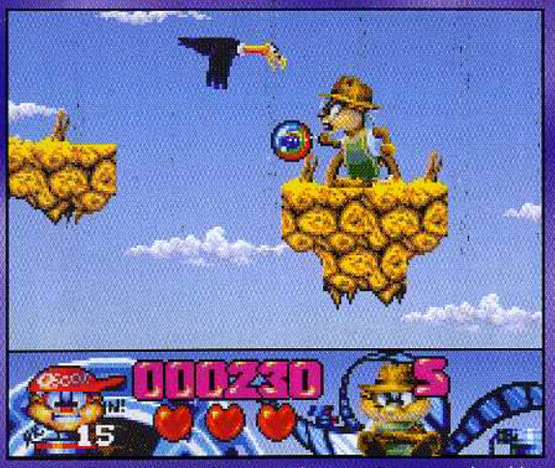
- L'originalité d'un jeu de plates-formes sur PC
- Les bruitages collent parfaitement à l'ambiance du jeu
- La diversité des thèmes est très intéressante

FLOP

- La difficulté n'est pas du tout progressive
- Le nombre d'Oscars répartis dans les niveaux est trop faible
- Les monstres sont trop nombreux et réapparaissent trop régulièrement



Il court, il court, le G.I. en direction d'un de ses oscars miniatures. Aurait-il peur qu'il lui échappe ?



Voici l'arme ultime ! Le Yo-Yo passe à l'attaque. Dommage, il semble mal parti pour atteindre sa cible !



Je vous préviens, ne vous moquez pas du gros éléphant rouge : il a la mémoire longue et lui seul peut assurer votre sauvegarde à ce niveau.



Si vous arrivez à accrocher votre Yo-Yo à cet arbre, vous pourrez monter pour récolter des trophées.



En veste et cravate, votre héros s'occupe intelligemment en jouant au Yo-Yo !

brique ou en roc, et vous ouvre des passages jusqu'alors inaccessibles. Et surtout, il vous permet de vous accrocher aux parois pour atteindre les plates-formes les plus hautes. Néanmoins, vous perdez cette arme à chaque fois que vous mourez et il ne vous reste plus qu'à sauter sur les ennemis pour les éliminer.

Votre but est de trouver un nombre défini d'oscars miniatures (entre neuf et vingt-trois selon les tableaux) disséminés à travers les niveaux, et également de ramasser un



maximum de bonus qui recèlent parfois des pouvoirs spéciaux. Restez bien sous les objets que vous venez d'éclater car vous pourrez trouver un speed-up (qui vous permet d'aller plus vite) ou encore un bouclier qui vous protège intégralement contre les monstres. Le bonus le plus intéressant est un cœur qui vous redonne de l'énergie. En effet, vous ne disposez que de trois vies avant de mourir pour de bon et de recommencer au début du tableau. Une option de sauvegarde vous permet de conserver votre position dans le niveau. Pour cela, il faut culbuter (oh, pardon !) un gros éléphant rouge. De plus, vous avez cinq vies par film et quatre «continues».

Le seul reproche que je ferai à ce jeu concerne sa difficulté. Il n'y a pas de sauvegarde entre les films et il faut parfaitement maîtriser ➤➤➤



Une fois que vous avez récupéré assez d'oscars miniatures, passez le CUT. Le metteur en scène apparaît en hurlant «O.K. Coupez. C'est dans la boîte».

VERDICT OUI

NOELLE



C'est vrai qu'Oscar est unique en son genre ! Vous jouez à un jeu de plates-formes très marrant et vous êtes sur votre PC. J'ai moi-même dû me pincer pour être sûre que je ne jouait pas sur Amiga.
Ce n'a rien d'étonnant, vu la qualité exceptionnelle de l'adaptation. La maniabilité du personnage est irréprochable, les sons collent parfaitement au genre du jeu et un soupçon d'originalité a été glissé dans la bande-son, genre tournage de film. Bref, Flair Software révolutionne le PC ! Ce qui m'a gênée, par contre, c'est la difficulté des tableaux. Au lieu d'être progressive, elle est élevée dès le début et stagne ensuite. C'est un peu vexant (on se dit qu'on est nul !) mais cela ne modifie pas pour autant mon point de vue : Oscar est excellent !

Noëlle Béronie

VERDICT OUI MAIS...

MORGAN



Si l'on m'avait dit un jour qu'un jeu de plates-formes de cette qualité verrait le jour sur PC, je ne l'aurais pas cru. Les programmeurs de Flair Software (créateurs de Trolls) ont fait appel à toutes les techniques des démomakers. Le joystick réagit parfaitement et le scrolling est quasi-impeccable. Pourtant, Oscar ne m'a pas vraiment convaincu. Après quelques minutes, j'ai senti une douleur très vive commencer à croître dans mon cerveau, un mal de crâne épouvantable ! Les fonds sont si colorés, les bruitages si présents, les mouvements du personnage si vifs... C'en était beaucoup trop pour moi ! (Petite nature ! NDLR) Alors, je veux bien admettre qu'Oscar est bien réalisé et que c'est une première sur PC, mais je préférerai plutôt me tourner vers d'autres types de softs.

Morgan Feroyd

GENERIQUE

Editeur : Flair software
Distributeur : non défini
Conception/Programmation : Flair Team
Graphismes : Flair Team
Bande-son : Flair Team

VERSIONS

PC | PC CD | AMIGA | A 1200

TESTE SUR

PC 486 DX2 50, 8 Mo, cartes S-VGA et SoundBlaster Pro 16 ASP.

MATERIEL

Machine : PC 386 DX 33 minimum
Mémoire requise : 640 Ko
Mode graphique : MCGA
Cartes sonores : AdLib et SoundBlaster
Contrôle : clavier, joystick analogique ou numérique (conseillé)
Média : 3 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : 5 Mo
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : aucune



Horreur, malheur, ce monde est hanté. Notre sympathique troll s'est transformé en Dracula pour affronter ses ennemis.



Oscar, alias Dracula, semble déterminé à retrouver ses statuettes. Il ne devra pourtant pas oublier que son oxygène est limité.

Décors futuristes, lunettes spatio-temporelles, Oscar va affronter le terrible alien, un des nombreux monstres du jeu.



➤➤➤dès le début les différentes options, notamment le Yo-Yo. Une fois passé ce stade, le soft devient vraiment éclatant. Vous avez d'ailleurs droit à un avant-goût en observant le personnage. Si vous le laissez inactif, il commencera par jouer avec son Yo-Yo ou son Game Boy, puis rotera et ira même jusqu'à émettre un son très proche du pet ! Ne vous outrez pas et faites-le bouger.

DU JAMAIS VU SUR PC !

La maniabilité d'Oscar est proche de la perfection. Vous avez l'impression qu'il n'y a quasiment pas de décalage entre vos mouvements de main sur le joystick et les mouvements du personnage. C'est époustouflant ! Et ce n'est pas tout, le scrolling multidirectionnel offre des décors sublimes. Du jamais vu sur PC ! Les couleurs et la variété ne font pas défaut (256 couleurs, attention les yeux !). Vous allez être émerveillé par le reflet du paysage sur l'eau, et, ô combien, agréablement surpris de le voir disparaître au profit d'une vue en coupe des profondeurs marines si vous décidez de vous y baigner. Décidemment, Oscar ne manque pas de génie ! ■

COMPARATIF

TROLLS



Trolls est le premier jeu de plates-formes de Flair Software sur PC. Le principe du soft est le même qu'Oscar : il faut récupérer, non pas des oscars, mais des bébés trolls répartis à travers les niveaux. L'option «Yo-Yo» existait déjà, mais n'avait qu'un rôle mineur. Là où se différencie nettement les deux jeux, c'est au niveau de la durée de vie et de la naïveté des tableaux. Dans Trolls, vous parcouriez des mondes de jouets, de confiseries... Personnellement, je ne suce plus mon pouce (NDLR : Menteuse !) Heureusement, le niveau est relevé par Oscar et c'est dans les mondes fantastiques du cinéma que vous évoluez. Certains bonus de Trolls renfermaient des malus, handicapant par moment votre personnage. Ces options prouvaient bien que le soft était trop facile ! Oscar quant à lui a déjà suffisamment à faire avec les Frankensteins et les robots non identifiés. Oscar, plus travaillé et à la fois plus amusant, est incontestablement le meilleur.

OSCAR



OSCAR RÉVOLUTIONNE LE PC ! LE JEU EST BEAU, BIEN PROGRAMMÉ ET JOUABLE AU JOYSTICK. INCROYABLE, NON ?

PLATES-FORMES

GRAPHISMES — 85
Ils furent certainement un des soucis principaux des créateurs, car ils sont sublimes. Tout à fait «toonesque».

ANIMATION — 83
Voici un jeu très franchement dynamique ! Le petit Oscar n'arrête pas de sauter comme un petit lapin !

MUSIQUE — 67
La musique est plutôt médiocre mais les nombreux bruitages vous la feront vite oublier.

BRUITAGES — 83
Les différents bruitages et voix digitalisées qui accompagnent les multiples mondes sont très bien adaptés aux situations.

PRISE EN MAIN — 81
J'insère les trois petites disquettes et, hop !, c'est parti, y'a pas de problème.

JOUABILITE — 79
Oscar répond parfaitement aux commandes. Par contre, l'utilisation du Yo-Yo pour s'accrocher aux parois n'est pas évidente.

DUREE DE VIE — 82
Il coulera de l'eau sous les ponts avant que vous ne visitiez tous les niveaux bonus.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX C

1 JOUEUR

PC 386 DX 33 +

INTERET 86 %

Une légende raconte que les géants finissent toujours par se rencontrer...

LE CHOC DES LEGENDES

Le CD-I de Philips et les héros de Nintendo* ne pouvaient pas échapper à leur destin !



Issu de la haute technologie, le CD-I sait être polyvalent... et puisqu'il y a un temps pour tout, il sait vous proposer des programmes pour tous les moments de la journée... et pour tous les âges de la vie.



Aujourd'hui, il vous permet de retrouver les héros de Nintendo dans de nouvelles aventures : "Zelda™, The Wand of Gamelon" et "Link™, The Faces of Evil". Retrouvez-les sur cette machine de rêve et laissez-vous emporter par la fluidité des animations, la pureté des graphismes et la remarquable qualité du son numérique...

Votre attention est toute entière absorbée par des aventures étonnantes dont vous êtes partie prenante...

Avec le CD-I, l'interactivité commence à prendre tout son sens...

Et vous n'avez encore rien vu !

Combattez interactivement les forces du mal.





PHILIPS INVENTE POUR VOUS

PHILIPS

PHILIPS

*TM et © 1993 Nintendo
** Photos © 1993 Philips, Nintendo

BLASTAR

Vous aimez «blaster» des centaines d'aliens gluants ? Vous mangez des boss de fin de niveau au petit déjeuner ? Alors essayez Blastar, le nouveau shoot'em up de Core Design qui, s'il manque parfois de rythme, fait vraiment honneur aux capacités de l'Amiga. Testé par Dogue de Mauve.

Comme tous les shoot'em up, Blastar commence par une tragédie. Alors que personne ne leur demandait rien, de gigantesques vaisseaux extra-terrestres se matérialisent près de la Terre et détruisent le croiseur interstellaire des forces terrestres.
Il n'y a qu'un seul survivant, un courageux (voire téméraire, voire même cinglé) pilote qui se retourne contre l'ennemi, bien décidé à venger la mort de ses camarades ! Et devinez qui sait...

MISE EN SCENE ETONNANTE ET REALISATION TECHNIQUE IMPECCABLE

Si le scénario est classique, la mise en scène l'est moins. A l'exception de quelques phases particulières, Blastar est vu du dessus avec un scrolling multi-directionnel fluide de 25 images/seconde (il est d'ailleurs préférable de bien se concentrer sur le vaisseau au centre de l'écran pour éviter d'avoir mal aux yeux). Cela signifie que votre vaisseau peut se déplacer dans toutes les directions et tourner sur lui-même à 360° (idem pour les ennemis).
Vous aurez à visiter plusieurs mondes, dont chacun se divise en deux à trois niveaux (avec un boss de fin à la clef évidemment !). A chaque fois, vous aurez un objectif à remplir, consistant à détruire un certain nombre de cibles stratégiques. Dans les niveaux supérieurs, il sera parfois nécessaire de voyager entre différentes zones en utilisant des tunnels bien gardés.
A la fin de chaque monde, on accède à un magasin qui permet (si vous avez ramassé suffisament de crédits en massacrant les aliens) de vous offrir armes, moteurs et protection.
Avec ce jeu, vous aurez droit à des séquences de scrolling horizontal, vertical et même des vues 3D à la Space Harrier.

BAZAR DE BLASTAR !

Vous affronterez des monstres organiques, des robots surarmés, des démons cracheurs de feu, des araignées cybernétiques et j'en passe... Les graphismes sont d'un excellent niveau (bravo Roberto !) et l'animation ainsi que la musique font honneur à l'Amiga. Techniquement, l'ensemble est très réussi mais la jouabilité aurait gagné à être améliorée. Le radar n'est pas très utile (son faible champ d'action provoque de nombreuses collisions avec les ennemis), on se perd très facilement et l'ordinateur n'affiche ni le nombre d'objectifs qui restent à détruire ni les options «continue» disponibles. Par contre, soulignons le fait qu'il est possible de paramétrer le joystick et d'utiliser un joypad de type Megadrive.■



Le deuxième niveau du premier monde. Après avoir détruit plusieurs cibles organiques (de grosses lèvres qui crachent de bactéries géantes), vous arrivez au centre du tableau pour «opérer» le cœur. Une chirurgie au laser qui risque de mal tourner.

GENERIQUE

Programmation : Tim Swann
Graphismes : Roberto Cirillo
Bande son : Martin Iveson
Editeur : Core Design
Distributeur : Virgin

VERSIONS

AMIGA — *Blastar est disponible sur Amiga (1 Mo). Aucune autre version n'est prévue.*

TESTE SUR

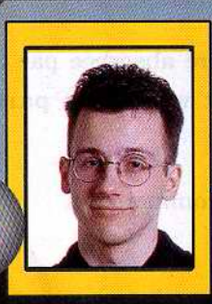
Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquette

MATERIEL

Machine : Amiga
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : joystick et clavier, joypad (2 boutons)
Média : 3 disquettes 3"1/2 DD
Installation disque dur : impossible
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : logicielle

VERDICT — OUI MAIS...

DOGUY



Je plaçais de grands espoirs dans Blastar. Il faut dire que depuis l'arrivée des consoles 16 bits, les shoot'em up ne courent plus les circuits imprimés de l'Amiga. Au niveau de la réalisation, pas de problème. Le vaisseau répond bien au joystick, les graphismes sont d'excellente qualité et la musique ajoute au plaisir de jouer. Malheureusement, Blastar pêche par un manque de dynamisme et un dosage impartait de la difficulté. Ainsi, pendant une demi-heure vous arpenterez les deux premiers niveaux en récupérant bonus, crédits et vies supplémentaires pour pouvoir poursuivre. Ca devient vite rasant ! Quant aux boss, la plupart d'entre eux sont faciles à vaincre mais mettent plusieurs minutes avant de mourir.
Mais je me suis bien amusé et je le recommande à ceux qui sont en manque de shoot'em up.
Dogue de Mauve

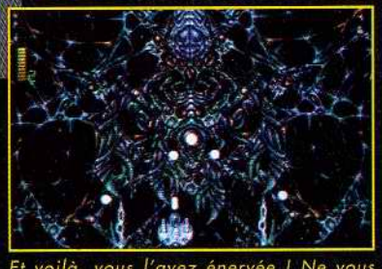


2 MINUTES DE JEU

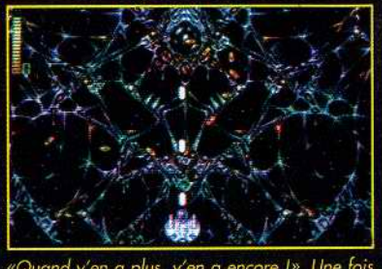
VOUS ET LE BOSS DE PREMIER NIVEAU UNE HISTOIRE SULFUREUSE...



A la fin du premier niveau, vous vous retrouvez devant cette horrible araignée chitineuse. Balancez-lui le maximum de phaser dans son œil unique.



Et voilà, vous l'avez énervée ! Ne vous inquiétez pas des deux rayons sur les côtés mais tâchez d'éviter absolument ses pinces tout en arrosant copieusement son œil.



«Quand y'en a plus, y'en a encore !». Une fois l'araignée vaincue, cet œil cyclopéen vous arrose avec des... des... des fayots, oui ! Tirez dans l'œil en évitant les projectiles.

COMPARATIF

COSMIC PIRATE

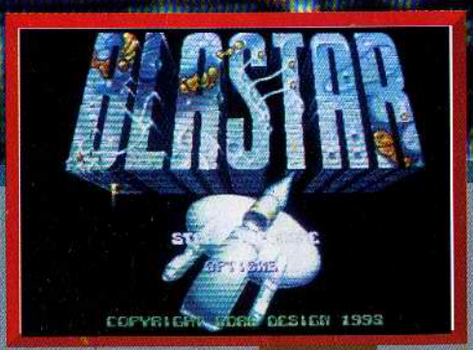


Sorti il y plus de trois ans, Cosmic Pirate de Palace Software ressemble à Blastar au niveau du mode de visualisation (vue du dessus, rotations des sprites sur 360°). Il est doté lui aussi d'une excellente réalisation et d'un univers intéressant (il est possible de s'entraîner au jeu sur des simulateurs en 3D fil de fer avant d'aller réellement au casse-pipe). Cosmic Pirate est doté de bons graphismes qui n'arrive cependant pas au niveau de Blastar. Il souffre également des même défauts : une trop grande liberté dans les mouvements et un manque de variété dans l'action (les missions proposées finissent pas toutes se ressembler).
Le nombre de niveaux n'est pas limité, le but étant d'obtenir la plus grande renommée possible et le meilleur vaisseau disponible (meilleur propulseur, meilleure arme, meilleur bouclier). En conclusion, Cosmic Pirate est sensiblement du même niveau que Blastar (mais sans doute plus difficile à trouver !).

PROJECT-X



Difficile de parler de shoot'em up sur Amiga sans parler de la référence du genre : Project-X de Team 17. Il s'agit ici d'un shoot'em up horizontal classique qui vous emmène par la main pour abattre les hordes d'adversaires déchaînés qui se jettent sur vous. Pas la moindre liberté d'action, donc, mais vos réflexes et votre ténacité seront mis à très rude épreuve. Project-X se distingue par une réalisation sans faille, au moins aussi bonne que celle de Blastar (scrolling hyper-fluide, sprites énormes et détaillés) et une difficulté élevée mais bien dosée. Contrairement à Blastar, la progression est régulière et l'action incessante (il n'est pas nécessaire de rester une demi-heure dans le premier niveau en collectant des bonus pour pouvoir aller loin dans le jeu).
En conclusion, Project-X reste la référence en matière de shoot'em up rapide et furieux mais Blastar pourra avoir votre préférence si vous aimez avancer à votre propre rythme et vous déplacer librement.



UN BON SHOOT'EM UP QUI TIRE BIEN PARTI DE L'AMIGA, MAIS SON MANQUE DE PUNCH ET SA DURÉE DE VIE ASSEZ COURTE L'EMPÊCHENT D'ÊTRE UN GRAND HIT.

SHOOT'EM UP

GRAPHISMES 85
Les graphismes sont vraiment très travaillés et mélangent avec brio le look «organique» et le côté hi-tech des vaisseaux spatiaux.

ANIMATION 85
Rien à redire. Le scrolling est fluide et tous les sprites sont bien animés (avec des rotations à 360° !).

MUSIQUE 92
Géniale ! La musique de Blastar, d'influence techno, donne envie de jouer et n'arrive pas à lasser (malgré la longueur des niveaux).

BRUITAGES 70
Sympathiques, sans rien d'inoubliable. Et puisqu'il faut choisir pendant le jeu, je vous conseille la musique.

PRISE EN MAIN 83
Belle présentation ! On peut commencer à jouer très vite mais il faudra un peu de pratique pour pouvoir dépasser le second niveau.

JOUABILITE 70
Le maniement est simple mais le radar manque de lisibilité et on aurait aimé avoir accès à un plan de chaque niveau.

DUREE DE VIE 45
Pour peu que vous soyez habitué aux shoot'em up, vous terminerez Blastar en quelques jours.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX C

1 JOUEUR

AMIGA 1 MO

INTERET 76 %

VERDICT NON

MARC

D'accord, Blastar est techniquement très impressionnant, mais j'avoue que ce genre de jeux me laisse plutôt froid... Je préfère les shoot'em up classiques, avec un bon vieux scrolling horizontal qui vous donne vraiment l'impression de progresser un peu plus à chaque partie. Ici, on se croirait gaumé dans une zone industrielle ! On a l'impression de tourner en rond... Les décors d'un même niveau se ressemblent tous, le radar n'indique les cibles stratégiques que lorsque vous êtes pile dessus (et encore, sans vous donner la moindre indication sur leur position précise), et il n'y a pas de compteur de cibles. De plus, je trouve le scrolling franchement fatiguant, surtout lorsque les décors de fond se mettent à onduler pour simuler le grouillement d'une gigantesque masse visqueuse (l'effet est superbe, mais mieux vaut avoir un bon gros tube d'aspirine à portée de main !).

Marc Lacombe



A la fin de chaque monde, vous avez accès à un magasin qui vous fournira armes, armures et propulsion en échange des espèces sonnantes et trébuchantes que vous aurez récupérées sur le corps de vos ennemis. Qui a dit que le job de pilote spatial était un boulot propre ?

TOP

- Les graphismes sont superbes et variés
- Les musiques sont dynamiques et ne lassent pas
- La réalisation est impeccable

FLOP

- La progression dans le jeu est mal dosée
- Impossible d'avoir musiques et bruitages simultanément
- La durée de vie est assez limitée



Ça y est, l'œil se ferme, vous avez vaincu le boss du premier niveau ! Vous allez pouvoir accéder au magasin et vous préparer à affronter Lavic Island.



Dans chaque niveau de Blastar, vous avez un certain nombre de cibles à détruire. Ici, la cible est dissimulée sous des roches qui se confondent avec le décor. Heureusement, vous êtes alerté de sa présence par votre radar en bas à droite de l'écran.

DARK SUN
SHATTERED LANDS

Après le succès des EOB, Pools of Radiance et autres Krynn, SSI s'est lancé dans une refonte complète de son système de jeu. Pour le mettre en scène, un nouvel univers a été choisi, dévasté, post-apocalyptique : l'univers de Dark Sun.
Testé par Jean-Loup Jovanovic.

Shattered Lands est le premier volet d'une nouvelle série de jeux tirés de Advanced Dungeons & Dragons, 2nde Edition. Il reprend tous les éléments classiques du jeu de rôles sur table, et les transporte, par un coup de baguette magique (ou par un «wish» si vous préférez) dans un jeu proche à la fois de Ultima VII et des précédents SSI (Pools of Radiance, etc.).
Le scénario est simple, mais cette simplicité est compensée par la richesse et l'originalité de l'univers dans lequel il vous fait évoluer. Il y a de cela une éternité, de grands mages ont livré bataille sur ce monde, qui était alors vert et riant. Tirant toute leur énergie de cette vie, ils ont transformé ce paradis en un désert aride. Le sable, les rochers et les lacs de silice vitrifiés l'ont envahi, seules quelques oasis préservent la vie. Dans ce monde où la magie est proscrite (mais toujours utilisée), des pouvoirs mentaux inconnus jusqu'alors sont apparus : les «psionics». Les puissances libérées par les magiciens fous ont donné naissance à de nouvelles races telles que les guerriers «muls» ou les très redoutables mantes religieuses géantes, les Thri-kreen. Tout cela n'est pas sans rappeler fortement l'univers de Mad Max, et son association avec AD&D est tout simplement explosive. Au départ du jeu, votre équipe, comptant quatre personnages, vient d'être capturée par des mages pervertis. Leur seul plaisir est de reproduire les jeux du cirque, et plus particulièrement les combats de gladiateurs.

A VOUS DE JOUER LES SPARTACUS

Votre premier objectif : fuir ! Plusieurs méthodes sont possibles, certaines simples, d'autres plus difficiles. Il vous faudra trouver la bonne. Mais une fois dehors, les difficultés ne font que commencer ! Les mages qui vous ont capturés ont décidé d'éliminer tous les ➤

2 MINUTES DE JEU

DANS LA POUSSIERE DE L'ARENE...



Vous avez été capturés, et vous devez à présent combattre dans l'arène. Le mage qui passe avant vous est bien mal parti : le «rampager» est insensible à ses sorts ! C'est votre premier contact avec le jeu. Impressionnant !



Le mage a été vaincu, et vous devez maintenant prendre sa place. C'est là que le jeu commence réellement. Vous allez devoir combattre une vague de monstres, suivie par d'autres si vous manquez de diplomatie...



C'est parti ! Le combat est inégal - en votre faveur, heureusement ! Les monstres qui vous sont opposés ne font guère le poids. Profitez-en pour découvrir toutes les possibilités de vos personnages : sorts, psionics, etc.

LES NOUVELLES RACES DE DARK SUN

L'univers de Dark Sun propose trois nouvelles races pour vos personnages.



Le demi-géant, fort et résistant, est un excellent combattant. Il est à noter que, dans Dark Sun, les caractéristiques peuvent dépasser 22 (pour 19 dans les mondes AD&D classiques)... Avec 21 en constitution, un personnage régénère ses points de vie pendant le jeu...



Le «mul» est un croisement entre humains et nains. Toujours de sexe masculin, il allie la taille et la sagesse des humains avec la force et de la constitution des nains. La classe préférée des muls est celle des gladiateurs, mais ils font aussi de très bons multiclassés.



Les Thri-kreen sont des mantes religieuses géantes, très intelligentes, à l'aise aussi bien dans le rôle de combattant que dans celui de mage ou de prêtre. Elles sont toujours de sexe féminin, les mâles subissant avec elles le même sort que chez leurs homologues de petite taille...

TOP

- L'univers est original
- La bande-son est excellente
- La réalisation technique est réussie
- On peut accélérer notablement les déplacements

FLOP

- Il reste quelques bugs gênants
- Environ cent heures de jeu, «seulement»
- Certains chargements sont très longs

petits villages indépendants, qui minent leur autorité. A vous de trouver comment les contrer. C'est classique, mais toujours très prenant, d'autant qu'une multitude de quêtes annexes viendront régulièrement vous détourner du scénario principal.

UNE MISE EN SCENE GRAPHIQUE ETONNANTE !

Shattered Lands ressemble beaucoup à Ultima VII. La vue de trois quarts utilise tout l'écran, qui scrolle au fur et à mesure de vos déplacements. Votre équipe...

GENERIQUE

Editeur : *SSI*
Distributeur : *PPS*
Programmation : *Russ Brown*
Graphismes : *Maurie Manning*
Musique et bruitages : *Cooksey*

VERSIONS

La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM et carte sonore Sound Blaster Pro.*

MATERIEL

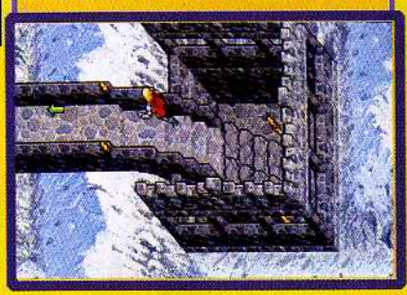
Machine : *PC 386sx 16 MHz minimum (386 DX conseillé)*
Mémoire requise : *2 Mo (3 Mo ou + conseillés)*
Modes graphiques : *MCGA / VGA*
Carte sonore : *toutes*
Contrôle : *clavier, souris*
Média : *5 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *environ 16 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *par manuel*



Il existe plusieurs méthodes pour quitter l'arène où vous êtes tenus prisonniers. L'une d'elles passe par l'information que vous donnera cette jeune femme. Si vous arrivez à soigner son mal de tête, bien sûr...

COMPARATIF

ULTIMA VII



Utilisant un mode de représentation proche de celui de Dark Sun, Ultima VII et sa suite Serpent Isle n'en sont pas moins très différents. Leur principale qualité est leur scénario, immense et complexe, un véritable petit bijou qui vous mènera de surprise en surprise. Graphiquement superbe, Ultima VII est aussi très lent, et un 486 DX à 33MHz est un minimum pour pouvoir y jouer sans trop souffrir. Malgré ses - immenses - qualités, ce jeu souffre de défauts majeurs et d'une ergonomie imparfaite. Par exemple, je préfère de loin le système de combats de Dark Sun, plus souple et nettement moins confus. Si vous disposez d'un PC «modeste», je vous recommande plutôt Dark Sun (en attendant Ultima VIII). Mais si vous possédez une grosse configuration, n'hésitez pas : prenez les deux !



C'est fini. Le gardien vous ramène aux baraquements des esclaves, non sans vous insulter copieusement. Obéissez sagement pour l'instant, il ne perd rien à attendre...



Non, ceci n'est pas un dragon. Un groupe de bandits, aidés d'une sorcière morte, a pris le contrôle d'une tribu de Wyvern. Vous devrez les combattre et rendre la liberté à ces sales bêtes. Dure vie que celle des héros...

▶▶▶ est représentée par un seul personnage (c'est le personnage «actif»). Le jeu fourmille bien évidemment de monstres variés, toujours originaux et très bien dessinés et animés, ainsi que d'objets magiques souvent spécifiques à cet univers. Quand vous arrivez au contact d'un monstre, le groupe se divise, et du temps réel le jeu passe au «tour par tour» classique (mais vous pouvez laisser l'ordinateur gérer le combat intégralement). Le terrain de jeu est divisé en une vingtaine de zones, qui représentent chacune une trentaine d'écrans, auxquelles s'ajoutent divers donjons et souterrains. Les graphismes, s'ils sont légèrement moins beaux que ceux de Ultima VII, sont aussi plus variés.

ET C'EST JOUABLE SUR UN 386 SX !

La petite taille du personnage et, surtout, la possibilité de désactiver les animations permettent une vitesse qui autorise l'utilisation de ce jeu même sur un 386 SX à 16 MHz. Les chargements entre les différentes zones sont en revanche assez longs. La musique est un des éléments forts du jeu : chaque zone dispose de sa propre mélodie, et elles sont toutes très belles. Les bruitages sont peu nombreux, mais très réussis. L'ergonomie aussi est de grande qualité. Les sorts, en particulier, sont chacun représentés par une icône différente. Un clic droit permet d'obtenir instanta-nément des informations sur un sort ou sur un objet. Seule ombre au tableau : quelques bugs «mineurs», un peu gênants, mais en général liés à une action spécifique. Il suffit donc de reprendre une sauvegarde, et de passer la séquence sans effectuer cette action pour pouvoir continuer le jeu. Attention : les fichiers de sauvegarde, qui ne font que 80 Ko au début du jeu, dépassent le mégaoctet à la fin. Prévoyez de la place sur votre disque dur !



L'appui sur la touche «O» permet d'obtenir la carte de la zone que vous visitez - ici, la caravane des elfes.



Cette caravane se compose de marchands de toutes sortes, qui vous proposeront divers objets utiles, ainsi qu'une mission délicate.

JETEZ VOS SORTS !



L'une des forces de ce nouveau moteur est l'utilisation des sorts. Ici, mon druide lance un «wall of fire». Vous positionnez le point de départ, et en gardant le bouton appuyé, pointez la zone d'arrivée. Le parallélépipède indique la zone couverte. Avec les sorts «instantanés», comme Fireball ou Ice Storm, un rectangle encadre, en plus, les individus touchés par le sort.



Le monde de Dark Sun est pein de surprises. Cette bouche géante est l'entrée d'un souterrain peuplé de demi-géants muets, esclaves d'un mage très puissant. A vous de trouver comment le vaincre...

VERDICT OUI

DOGUY



Aucun doute, Shattered Lands est un très bon jeu. Sa mise au point a certes été très longue mais ça valait la peine d'attendre. Bien que n'étant pas un fan d'AD&D (loin de là !), j'ai été rapidement captivé par l'univers aride et le scénario original de Shattered Lands. Ici, il n'y a pas que des méchants très méchants et des gentils très gentils. Certains personnages amicaux se révéleront être des traîtres et d'autres a priori hostiles pourront vous être très utiles. Enfin, votre conduite n'est jamais jugée : vous pouvez tuer des innocents sans être puni. Troublant. Au niveau de la réalisation, le jeu est agréable et suffisamment rapide pour être exécuté sur un 386. Shattered Lands est assurément l'un des bons jeux de rôles du moment (en attendant Dungeon Master 2 et Ultima VIII). Moi, j'achète !

Dogue de Mauve



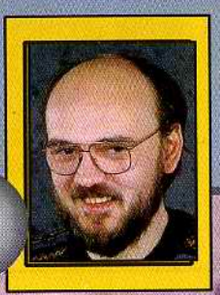
Le monde de Dark Sun est constitué, en majeure partie, de sable et de roche. Trouver une oasis dans ce désert est donc vraiment très agréable. Ici, comme presque partout, vous aurez une mission à réaliser... Celle-ci est assez étonnante, mais je vous en laisse la surprise...



L'inventaire peut être invoqué à tout moment par simple appui d'une touche. Un clic droit sur un objet permet d'obtenir des informations à son sujet, et éventuellement de l'activer, comme sur cette image. Le bouton «info» vous indiquera qui peut l'utiliser, et un autre clic droit sur l'icône vous donnera des informations sur le sort correspondant (ici le pouvoir psi «désintégration»).

VERDICT OUI

JEAN-LOUP



Superbe. Shattered Lands est tout simplement superbe. De fait, je le place directement au côté de Serpent Isle, parmi les meilleurs jeux de rôle en 3D isométrique. SSI a vraiment réussi à se renouveler ! Les graphismes sont beaux et très variés, la musique proche de la perfection et l'ergonomie originale bien conçue. Seule la durée de vie ne soutient pas la comparaison avec Serpent Isle : une petite centaine d'heures (c'est déjà pas mal)... Les innovations sont parfaitement mises à profit par le nouvel univers utilisé, un univers sombre et ravagé, mais où il y a encore de la place pour l'espoir. Shattered Lands est tout à la fois complet et complexe, tout en restant simple d'accès (et jouable sur un 386 SX !). N'est-ce pas la définition même d'un bon jeu ? En tout cas, je ne peux que vous le conseiller, il est vraiment excellent !

Jean-Loup Jovanovic



COMME LES POOL OF RADIANCE ET COMPAGNIE, SHATTERED LANDS DEBUTE UNE NOUVELLE SAGA, ET CE DE FAÇON MAGISTRALE. A ACQUERIR D'URGENCE !

JEU DE ROLES

GRAPHISMES
Variés et très colorés, les graphismes de Dark Sun rendent à merveille l'univers post-apocalyptique où vous évoluez.

ANIMATION
Les personnages et les monstres sont tous très bien animés. Les sorts sont spectaculaires.

MUSIQUE
Bravo ! Les nombreuses musiques qui accompagnent le jeu sont superbes, tout à fait dignes d'un bon film.

BRUITAGES
S'ils sont très réussis, les bruitages sont aussi très limités : hormis les sorts et quelques situations spéciales, c'est le désert !

PRISE EN MAIN
On entre rapidement dans le jeu, la création des personnages étant assez simple. L'aventure démarre sur les chapeaux de roue.

JOUABILITE
Excellent ! Tous se fait simplement à l'aide de la souris et des icônes, etc. Seul reproche : les chargements entre les écrans sont longs.

DUREE DE VIE
Comptez cinquante heures de jeu pour les «très bons joueurs», cent heures pour les autres... De quoi vous amuser un moment !

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

PC 386 SX+

INTERET %

SHADOW CASTER

Quand les concepteurs de Black Crypt rencontrent ceux d'Origin, que créent-ils ? Quand Wolfenstein 3D rencontre Underworld 2, qu'obtient-on ? Shadow Caster ! Teste par Jean-Loup Jovanovic.



De toutes vos incarnations, le golem de pierre est sans conteste la plus puissante. Sa force phénoménale lui permet de défoncer certains murs, et sa résistance naturelle est impressionnante.

Vous êtes le dernier, le seul Shadow Caster. Juste après votre naissance, votre race de polymorphes a été rayée de la carte par les adorateurs d'un dieu mauvais, qui ont, eux, le pouvoir d'emprunter les formes de leurs adversaires. Vous avez été caché chez un vieil homme, qui vous a élevé et éduqué. Mais les forces du mal vous ont retrouvé. Il est temps maintenant de faire vos preuves.

Le jeu débute dans un couloir. Un monstre vous attaque. Quelques coups de pied (ou de poing, mais c'est moins efficace) en viennent à bout. Un peu plus loin, un obélisque vous donne votre premier pouvoir, celui de prendre la forme du Maorin. Ce chat guerrier à quatre bras est un combattant émérite, qui a, de surcroît, le pouvoir de détecter les pièges. Un peu plus loin, vous trouvez un téléporteur, qui vous mène dans un niveau peuplé de plantes carvivores et de bestioles sautillantes lanceuses d'éclairs. Vous allez ainsi devoir traverser une trentaine de niveaux, combattre des myriades de monstres et éviter d'innombrables pièges, dans le but d'atteindre le «grand méchant».

Un des plus beaux jeux du moment

Shadow Caster est sans aucun doute l'un des plus beaux jeux actuellement disponibles. Regardez les photos, et dites-vous que, sur un 486 DX 33, cela bouge à «vitesse réelle», et sans à-coup. Les décors sont constitués, comme pour Wolfenstein 3D, de blocs parallélépipédiques sur lesquels sont appliqués des textures. Certes, la complexité des formes que l'on trouvait dans UW2 a disparue, mais, grande nouveauté dans ce type de jeu, certaines des textures utilisées sont animées : visages qui se déforment, ossements en perpétuel mouvement... Et tout cela sans le moindre ralentissement ! Vous pouvez (comme dans Wolf 3D) régler la taille de l'image. La taille maximum couvre tout l'écran, seule une bande verticale à droite reste dédiée aux commandes !



Dans ce niveau particulièrement sympathique, l'usage du dragon est de rigueur. Sa queue est efficace, il vole et il résiste très bien aux attaques par le feu.

VERDICT — OUI MAIS... JEAN-LOUP



Vous l'avez vu, Shadow Caster a toutes les qualités. Ou presque. Pendant toute la durée du jeu, j'ai, comme on dit, «pris mon pied» de façon absolue. C'est vraiment génial ! Malheureusement, au bout d'une (petite) dizaine d'heures de jeu, après avoir récupéré les six formes possibles, je suis arrivé dans un niveau particulièrement coriace. Assez coriace pour me que je me dise «Ohoh, cela ressemble fortement à un dernier niveau !». Plein d'espoir, je me suis tout de même rué sur le téléporteur, et je me suis retrouvé face à un «changeur de forme» particulièrement balèze. «Ohoh, j'ai cru voir un grand méchant... » Eh oui, dix heures suffisent sans problème pour finir Shadowcaster, malgré ses trente niveaux et ses myriades de monstres. Le plaisir est intense, mais trop court ! Je ne suis pas qu'un peu déçu...

Jean-Loup Jovanovic

VERDICT — OUI MAIS... SERGE



Vous avez bien lu : ce n'est pas un «oui» franc et massif. Shadow Caster est un jeu qui vous en met plein la vue et plein les oreilles (surtout si, comme moi, vous avez une carte sonore sans réglage de volume). Les graphismes sont superbes, très fluides, la bande-son est excellente et la possibilité de changer de forme est la meilleure idée que les programmeurs d'Origin aient eue depuis longtemps. Le problème, c'est que le jeu donne dans le «grosbillisme». J'ai cru un instant, en voyant la série des Ultima, qu'ils avaient enfin compris que les dialogues, l'interaction avec les autres personnages et les énigmes faisaient l'intérêt d'un jeu. Tragique illusion de ma part, car ici, vous devrez vous contenter de casser du monstre et de résoudre quelques énigmes primitives. Dommage, car le jeu aurait pu être extraordinaire.

Serge D. Grun

2 MINUTES DE JEU — DEUX MINUTES DANS LA PEAU DU SHADOW CAST



Les premiers instants sont pompeusement dits «didacticiels» dans la doc. Vous voilà devant un monstre, que quelques coups éliminent. Puis vous récupérez le pouvoir de l'homme-chat.



La suite vous permet de saisir le fonctionnement du jeu. Il s'agit souvent de récupérer un objet pour l'utiliser au bon endroit. Ce triangle pris sur un monstre actionne un téléporteur.



Autre règle : savoir utiliser judicieusement les pouvoirs de vos incarnations. Ce couloir, bordé de visages grimaçants, n'est pas dangereux, mais les ossements ont l'air plus inquiétants.



Le jeu est divisé en niveaux, la sortie de chacun étant gardé par un «grand méchant» très coriace. Pour vaincre ce charmant mille-pattes, j'ai dû fuir plusieurs fois et ne revenir à la charge qu'après m'être soigné.

Les monstres ne sont pas moins beaux. Démons, géants, loups-garous, raies mantas, poissons, un joyeux bestiaire qui vous attend là... Au total, plus d'une trentaine de monstres différents, qui, tous, à deux exceptions près, sont très agressifs.

UN CONCENTRÉ D'ACTION

Le jeu est accompagné de toute une série de thèmes musicaux, au moins une vingtaine, superbes, et de bruitages digitalisés qui ne le sont pas moins.

L'ergonomie directement issue de Underworld est excellente. Toutes les commandes peuvent être effectuées au clavier ou à la souris. Shadow Caster fait partie de ces rares jeux que l'on peut qualifier de «techniquement parfaits». Et sa fin laisse présager d'une suite, qui sera, n'en doutons pas, encore mieux ! ■



Votre grand-père et vous êtes les derniers survivants d'une race capable de se métamorphoser.

GENERIQUE

Editeur : *Raven Software / Origin*
Distributeur : *EA*
Conception : *Steve et Brian Raffel*
Programmation : *Steve Caallier*
Musique : *Marc Schaefgen.*

VERSIONS

PC PC CD — *La version PC est disponible. Une version CD-ROM devrait suivre.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.*

MATERIEL

Machine : *386 SX 25 +*
Mémoire requise : *4 Mo*
Modes graphiques : *MCGA / VGA*
Carte sonore : *AdLib, SoundBlaster, Roland, Midi externe.*
Contrôle : *Clavier, Joystick, souris*
Média : *5 disquettes HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *Environ 15 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*

TOP

- C'est un des plus beaux jeux qui soient
- Les niveaux et les situations sont très variées
- L'ambiance est parfaite

FLOP

- C'est court !
- C'est très court !

COMPARATIF

UNDERWORLD 2



Nettement moins beau que Shadow Caster, Underworld n'en reste pas moins, à mon avis, le meilleur jeu de rôles sur micro, pour le moment en tous les cas.
Infiniment plus grand que Shadow Caster, il est aussi beaucoup plus réaliste. Le scénario, particulièrement complexe, est soutenu par de nombreux dialogues (il n'y en a AUCUN dans Shadow Caster), et le jeu offre une durée de vie très, très importante. De quoi passer de longues nuits blanches...
Je ne peux que le conseiller à tous les amateurs de jeu de rôles, pour peu qu'ils disposent d'une machine assez puissante (386 SX ou DX à 33 MHz et 4 Mo de mémoire).
Mais, si vous l'avez terminé, n'hésitez pas à acheter Shadow Caster. Il est bien sûr très court, mais il est aussi absolument passionnant !

SHADOW CASTER

TEL QUEL, C'EST UN JEU SUPERBE. IL AURAIT SUFFIT À CE JEU D'AVOIR UNE DURÉE DE VIE DE VINGT OU TRENTE HEURES POUR EN FAIRE LE JEU DE L'ANNÉE. CE N'EST PAS LE CAS...

ACTION/AVENTURE

GRAPHISMES — **93**
TOUT est sublime ! Les décors dépassent tout ce qui a été fait sur micro jusqu'à présent, les monstres sont parfaits, etc.

ANIMATION — **94**
C'est beau et ça bouge vite et bien. Certes, on a perdu les surfaces irrégulières de UW2, mais on a gagné le «presque plein-écran».

MUSIQUE — **87**
Les thèmes collent parfaitement à l'action, et sont suffisamment nombreux pour éviter tout ennui.

BRUITAGES — **82**
Il manque quelques voix digitalisées pour parfaire l'ambiance du jeu, mais les bruitages sont tout de même très bons.

PRISE EN MAIN — **78**
Lisez attentivement le manuel, il fourmille d'informations. La partie «didacticielle» est en revanche franchement légère...

JOUABILITE — **88**
Les commandes sont simples et efficaces. Seul reproche : ramasser un objet nécessite parfois bien des tentatives...

DUREE DE VIE — **33**
Peut-on, en 1993, produire des jeux qui ne dureront qu'une journée ? Peut-on demander au joueur 400 F pour une durée si brève ?

DIFFICULTE 1 2 3 4 5 — **PRIX** D — **1 JOUEUR** — **PC 386+**

INTERET 82 %

R !



La vue perçante du chat vous permet de détecter les trappes (pour mieux les éviter, mon enfant !). Attention à ne pas être transformé en rôti de félin...



Un scrolling permet de découvrir les lieux mal fanés de cette planète de cauchemar. La nuit y est terrifiante.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Une fois n'est pas coutume, un jeu d'aventure nous met dans la peau d'un voleur. Jack T. Ladd, l'anti-héros d'Innocent, est un personnage aux antipodes du prince de King Quest VI et autres paladins. Damned, il a vingt-huit jours pour rembourser une somme colossale aux impôts (dur !). Avec Innocent, Psygnosis donne, avec humour, libre cours à nos mauvais penchants «virtuels». Ça défoule. Testé par Marc Menier.

«Dans la vie, il y a deux choses inéluctables : la mort et les impots !» Jack T. Ladd, le roi de la magouille, va en faire la douloureuse expérience.
Il est capturé par l'I.R.D.S (Interstellar Revenue Decimation Service) qui lui lance un ultimatum : si dans les vingt-huit jours il n'a pas réussi à rembourser sa dette, les agents de l'I.R.D.S le tortureront, vendront ses organes vitaux et... le tueront. Sacrée soirée !

VENGEZ-VOUS DE LA SOCIETÉ !

C'est ainsi que le pauvre Jack se retrouve, sans un sou, largué sur une planète minable avec l'épée de la Justice suspendue au-dessus de la tête. Comme introduction, on est gâté ! Habitués à jouer les héros à la mèche rebelle, nous voilà dans la peau d'un clodo de l'espace, et kleptomane de surcroît !

Si l'action se déroule dans un futur hypothétique où les vaisseaux spatiaux ont remplacé les voitures, le monde de Tayte dans lequel évolue Jack, présente bien des similitudes avec notre quotidien. Des bars, des prêteurs sur gage, des Bikers, des hot-dogs, des métros, des juke-box, des mendiants, des policiers véreux, et même des endroits spécialement dédiés au plus vieux métier du monde.
En fait, en atterrissant sur Tayte au début du jeu, on a la forte impression de débarquer dans un des quartiers mal fâmés d'Amsterdam (la drogue en moins). Ces clins d'œil abondants à notre époque permettent aux scénaristes d'épingler sans gêne et avec virulence les petits tracas de tous les jours. En clair, Innocent vous donne l'occasion de vous venger de la société, alors autant en profiter !



Le mode scan permet de repérer les endroits important du décor. Observez comment le passeport est représenté dans la fenêtre en bas de l'écran. Une idée ingénieuse.

2 MINUTES DE JEU

QUI QUE TU SOIS, QUOI QUE TU FASSES, IL FAUT



Récemment arrivé dans le spatioport, Jack T. Ladd ne sait pas ce qui l'attend. Décontracté, il observe les vaisseaux qui atterrissent, rêvant à de nouvelles aventures riches et... fructueuses!



Les ennuis commencent ! Bousculé par les gardes, Jack nage en plein brouillard. Qui est assez puissant pour lui tendre un piège dans un endroit si fréquenté ?



Les impôts ! La puissante I.R.D.S (Inspection Revenue Decimation Service), pose un ultimatum : vingt-huit jours pour rembourser, ou c'est la mort dans d'atroces souffrances.

LE SYSTEME DE JEU



Le curseur modulable donne une grande liberté de mouvement et d'exploration au joueur. Le mode scan, en particulier, permet d'inclure une multitude de détails dans les descriptions (même si elles ne servent pas forcément), et donc de donner une profondeur de jeu rarement rencontrée. Ce petit tableau au bas de l'écran permet de sélectionner les différents modules. Les raccourcis clavier sont toutefois plus pratiques.



Quelques animations salaces (du moins dans l'esprit) sont très amusantes. L'humour d'Innocent est cependant essentiellement textuel.



Certaines choses ne changent jamais. Prenez les flics ! C'est pas avec eux que Jack se retrouvera derrière les barreaux...

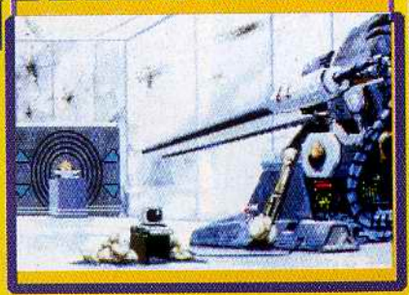
COMPARATIF

REX NEBULAR



Noté 19/20 dans le *Tilt* n° 107 (page 122), Rex Nebular a été à juste titre récompensé par le Tilt d'Or 1993 du meilleur jeu d'aventure micro. Vous incarnez dans Rex Nebular un anti-héros mysogine et grognon qui ne pense qu'à sauver sa peau. Le frère de Jack en quelque sorte, mais là où Innocent propose un scénario et un monde qui caricaturent notre société actuelle, l'histoire de Rex Nebular nous propulse dans une planète délirante peuplée de femmes exclusivement ! Sans jamais tomber dans la vulgarité, le scénario combine science-fiction et humour décapant, un cocktail explosif qui a charmé la plupart des testeurs de *Tilt*. Sous bien des aspects, Innocent présente donc de nombreuses similitudes avec Rex Nebular, il n'en a malheureusement pas l'envergure. Les graphismes de Rex Nebular sont beaucoup plus travaillés et la bande sonore de meilleure qualité. Dommage, car Innocent dispose néanmoins de sérieux atouts.

KYRANDIA



Il est intéressant de comparer un jeu d'aventure du genre de Kyrandia à un jeu comme Innocent. Même s'ils exploitent un thème commun (l'aventure), ces deux jeux sont carrément opposés. Côté scénario, Kyrandia est très classique avec une histoire féerique façon «King Quest», alors que celui d'Innocent sort des sentiers battus. Ce dernier est beaucoup plus complexe grâce à son système de jeu, tandis que Kyrandia limite fortement les options du joueur avec un curseur «pseudo-multitâche». Mais où l'antagonisme est encore plus flagrant, c'est au niveau des graphismes et de la musique. Kyrandia compense une faible profondeur de jeu par un festival de couleurs et de sons, Innocent rattrape des graphismes et une bande sonore plutôt sommaires par un scénario varié et une bonne dose d'humour. Deux softs différents, malgré les apparences. Espérons qu'un jour un jeu d'aventure saura allier les deux pour obtenir un Tilt d'Or, assurément !



Le métro est la Rolls Royce des pauvres ! Pauvre jack, il a déjà eu tant de mal à passer les portiques sans se faire prendre. A vot' bon cœur, messieurs-dames ! Une petite pièce pour notre héros !

FLOP

- Un système de jeu pratique qui laisse une grande liberté de mouvement
- Des temps de chargement réduits au minimum
- Un humour corrosif, et très anglais

FLOP

- Des graphismes trop pauvres
- L'humour aurait gagné à être plus visuel

QU' TU PAYES



Dépouillé, menacé par l'une des organisations les plus puissantes de la galaxie, Jack est un cadavre ambulant, un mort en sursis.



Même aux portes de la mort Jack reste un homme... Mais, cette «créature de la nuit» reste insensible à ses charmes. Avec les poches trouées, la vie n'est pas facile !

L'INVENTAIRE



Les objets sont déposés pêle-mêle dans une fenêtre qui fait office d'enventaire en-dessous de l'écran de jeu. C'est un moyen efficace de recréer «l'ambiance» qui règne dans les poches d'un aventurier, d'autant plus que l'inventaire est limité en place. A noter que les interactions entre objets sont possibles (vase dans sac, par exemple).

GENERIQUE

Editeur : Divide By Zero
Distributeur : Psygnosis
Conception/programmation : Divide By Zero

VERSIONS

PC AMIGA

Innocent est disponible sur PC et compatibles. Une version Amiga est prévue pour novembre.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM, carte VGA 1 Mo et carte AdLib.

MATERIEL

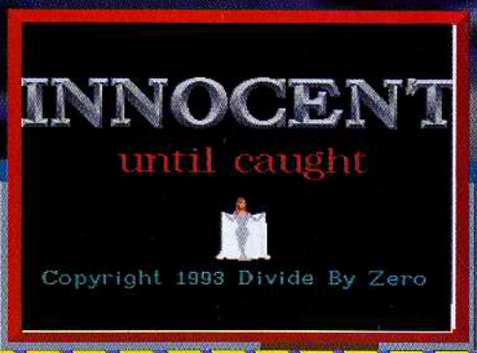
Machine : *PC 286 et supérieur*
Mémoire requise : *1 Mo, mémoire XMS exploitée*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Roland*
Contrôle : *clavier + souris*
Média : *3 disquettes 3"1/2 HD*
Installation sur disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *10 Mo*
Texte à l'écran : *en anglais (version française envisagée)*
Manuel : *en français*
Protection : *code*

VERDICT — OUI MAIS... — MARC

Innocent est un jeu d'aventure doté d'un scénario riche et bien construit. Le système de jeu donne libre cours à l'exploration. Cela faisait longtemps que j'avais envie de jouer un voleur «chaotique» et roublard. Bravo donc aux scénaristes de Divide By Zero qui ont su changer de registre tout en proposant une aventure intéressante et amusante. Bravo aussi aux les programmeurs qui maîtrisent admirablement l'animation et le décompactage des graphismes. Par contre, je donnerais bien un blâme aux graphistes ! Avec des graphismes plus colorés et moins grossiers (certains effets de dégradés sont bien laids), Innocent aurait été un grand jeu. Il en a l'envergure et le squelette, mais pas l'étoffe. Autre petit reproche : l'humour est textuel, un délire graphique à la DOTT aurait été le bienvenu.

Marc Menier





INNOCENT UNTIL CAUGHT EST UN BON JEU D'AVENTURE AVEC DES OPTIONS INTÉRESSANTES. SANS LA FAIBLESSE DE SES GRAPHISMES, IL EUT ÉTÉ SANS DOUTE UN MÉGA-HIT.

AVENTURE

Contrairement à d'autres jeux d'aventure simplissimes (Kyrandia, pour ne pas le citer), Innocent renoue avec l'ancienne tradition des jeux d'aventure.

UN SYSTEME DE JEU REMARQUABLE

Sans en revenir à un analyseur de syntaxe peu pratique, les concepteurs du jeu ont développé un système de jeu très ingénieux qui utilise au mieux le curseur. Ce dernier peut prendre l'apparence de cinq icônes qui illustrent les fonctions suivantes : Scan, Look, Use, Get et Talk. Ces quatre dernières fonctions sont classiques et n'apportent rien de nouveau. Ce sont les actions de base qui permettent au joueur d'agir sur son environnement

Le mode Scan, par contre, permet au joueur de passer à la loupe l'écran de jeu afin de connaître toutes les actions possibles. Il est symbolisé par un énorme œil. Par exemple, si le curseur en mode Scan indique le barman, en plus de l'image du barman qui apparaît dans une fenêtre, certains des icônes en bas de l'écran s'animent, indiquant qu'il est possible de l'examiner et de lui parler. Ce principe, scanner l'écran de jeu, permet l'adjonction au scénario d'une foule de détails qui, sans être utiles, donnent au joueur l'impression d'être libre de ses mouvements.
Bien sûr, cela implique de la part de ce dernier une attention toute particulière mais à chaque médaille, il faut bien un revers.

INNOCENT... JUSQU'AU BOUT !

Bien que le thème choisi n'ait rien de rigolo, Innocent est traité sur le ton de la plaisanterie, un humour très anglais qui n'est pas sans rappeler celui des Monthy Pithon (sérieuse référence s'il en est).
En cours de jeu, un système de pourcentage vous tient au courant du déroulement de l'aventure. A partir d'une mesquine affaire de sous, l'histoire dérive lentement vers un scénario plus hollywoodien. Et, pour en savoir plus, il vous faudra y jouer. ■



Certains écrans de Innocent sont superbes, dommage qu'ils ne soient que des exceptions. Un précipice sépare Jack d'un œuf convoité par une puissance mystérieuse. A vous de trouver le moyen de le franchir.

GRAPHISMES — 60

Le point faible. Des dégradés trop sommaires, des couleurs parfois mal choisies, des sprites grossiers, malgré quelques écrans superbes.

ANIMATION — 84

L'animation est tellement rapide que s'en est un plaisir. On peut jouer à Innocent même sur un «petit PC», c'est vraiment excellent !

MUSIQUE — 75

Les musiques sont sympathiques, elles varient suivant les endroits explorés. L'ambiance musicale d'Innocent est agréable.

BRUITAGES — -

La bêta-version testée ne reconnaissant pas ma carte SoundBlaster, il m'a été impossible de juger des bruitages.

PRISE EN MAIN — 70

Innocent est simple à installer avec seulement trois disquettes. Il faut un temps d'adaptation avant de profiter du potentiel humoristique.

JOUABILITE — 85

Avec les raccourcis clavier, le système de curseur modulable est très pratique, ainsi que les conversations par phylactères style B.D.

DUREE DE VIE — 88

Riche en détails (souvent croustillants), Innocent est un jeu d'aventure qui demande beaucoup de temps et d'attention.

VERDICT — OUI MAIS... — SERGE

Je ne puis m'empêcher de trouver quelques similitudes entre le héros, fauché, poursuivi par le fisc et menacé de mort, et moi, qui suis aussi fauché, poursuivi par le rédac-chef et menacé de mort, si je ne rends pas les articles à temps... et c'est ce qui risque bien d'arriver, car ce jeu m'occupe à plein temps. J'apprécie beaucoup la possibilité d'incarner autre chose qu'un modèle de vertu et de pouvoir, et de commettre un acte que la société réprouve. De plus, le jeu est rapide et plein d'humour, ce qui ne gâte rien. Mes seules critiques concernent le curseur, qui manque un peu de précision et les graphismes. Si l'ambiance «glauque» des bas-fonds est bien rendue, le héros donne en revanche l'impression d'avoir avalé un manche à balai. Cela dit, l'intrigue est passionnante et le jeu plaira aux amateurs.

Serge D. Grun



DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

PC 286+

INTERET 80 %

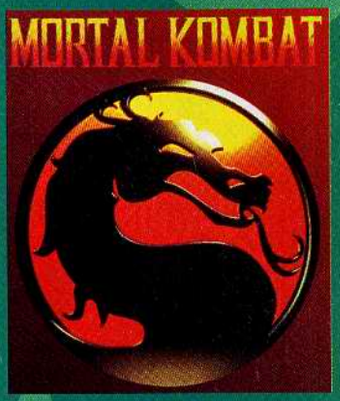
TOYS "R" US

Les Jouets C'est Nous.

FAITES VOTRE CHOIX !

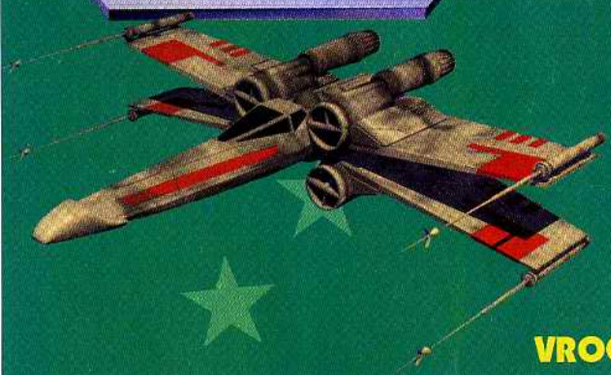
TOUS LES HITS DE NOEL CHEZ TOYS 'R US







CANTONA STRIKER 2 *VF - PC/AMIGA
CIVILIZATION *VF - PC
DAY OF THE TENTACLE™ *VF - PC
F117-A - AMIGA
PIRATES GOLD *VF - PC
X-WING™ *VF - PC
A-TRAIN *VF - PC/AMIGA
GOAL *VF - PC/AMIGA/ST
LANDS OF LORE *VF - PC
PRINCE OF PERSIA 2 - PC
PRIVATEER - PC
SYNDICATE - PC/AMIGA
VROOM MULTIPLAYERS *VF - ATARI ST



Eric Cantona



DISTRIBUE PAR :

GUILLEMOT INTERNATIONAL

*VF (VERSION FRANCAISE)

BIENTOT DISPONIBLES SUR VOTRE ECRAN

ACES OVER EUROPE *VF
MORTAL KOMBAT PC/AMIGA
JURASSIC PARK PC/AMIGA

DES DIZAINES DE PRODUITS DELIRANTS SUR TOUS FORMATS A

99 FRS

EVRY
2, RUE THOMAS EDISON
LA REMISE - LISSES
91044 EVRY CEDEX

VELIZY
C. CIAL VELIZY 2
AVENUE DE L'EUROPE
78140 VELIZY

PARINOR
C. CIAL PARINOR
LE HAUT DE GALY
93606 AULNAY-SOUS-BOIS

BORDEAUX
QUARTIER DU LAC
AVENUE DES 40 JOURNAUX
33080 BORDEAUX CEDEX

NOYELLES-GODAULT
C. CIAL AUCHAN
ROUTE NATIONALE 43
62950 NOYELLES-GODAULT

PLAISIR
167, RUE HENRI BARBUSSE
78370 PLAISIR

DIJON
AVENUE DE LANGRES
LES QUARTIERS DE FOUILLY
C. CIAL LA TOISON D'OR
21000 DIJON

GRENOBLE
C. CIAL GRAND PLACE
19, GRAND'PLACE
38100 GRENOBLE

NANTES
7, RUE MENDES-FRANCE
44230 ST SEBASTIEN S/LOIRE

TOULON
C.CIAL GRAND VAR
91, AVENUE ANDRE LURCAT
ZAC PLUS GRAND VAR EST
83130 LA GARDE

AVIGNON
C.CIAL AVIGNON-NORD
84700 SORGUES

ERAGNY
C. CIAL "ART DE VIVRE"
95610 ERAGNY SUR OISE

VILLABE-A4
C. CIAL VILLABE - A6
91813 CORBEIL CEDEX

ST PIERRE-DES-CORPS
C. CIAL "LES ATLANTES"
37700 ST PIERRE-DES-CORPS

LA DEFENSE
C. CIAL "LES QUATRE TEMPS"
CEDEX 25
92092 PARIS LA DEFENCE

VITROLLES
ZAC DU GRIFFON
RUE DE LA BASTIDE BLANCHE
13127 VITROLLES

MARSEILLE
C.CIAL GRAND V
ZAC DE LA VALENTINE
CAMPAGNE LA FORBINE
13926 MARSEILLE CEDEX 11

ENGLOS
Z.I. D'ENGLOS
59320 SEQUEDIN

OUVERTURE DE 8 NOUVEAUX MAGASINS

ORMESSON
AVENUE DE L'HIPPODROME
94510 LA QUEUE EN BRIE

ST BRICE
RUE ROBERT SCHUMAN
ZAE DES PERRUCHES
95350 SAINT-BRICE-SOUS-FORET

LYON BRON
11, RUE PAUL LANGEVIN
69500 BRON

LYON PART-DIEU
C. CIAL LA PART-DIEU
17, RUE DU DOCTEUR BOUCHUT
4ème NIVEAU DES GALERIES LAFAYETTE
69431 LYON CEDEX 03

MONTPELLIER
C. CIAL GRAND'SUD
34970 LATTES

LE MANS
ZONE D'ACTIVITE NORD
22-24, AVENUE DES FRERES RENAULT
72650 LA CHAPELLE ST-AUBIN

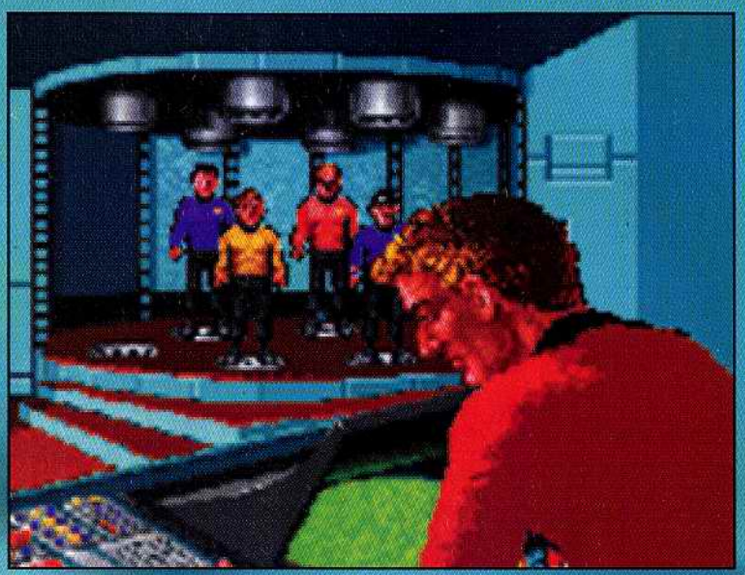
BELLE-EPINE
10, RUE DES ALOUETTES
94320 THIAIS

NICE
FORUM LINGOSTIERE
06000 NICE

STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

Après un passage remarqué, il y a plus d'un an et demi, sur PC, Star Trek 25th Anniversary est adapté sur Macintosh couleur. Toujours aussi fidèle au feuilleton-culte, ce jeu d'aventure mâtiné d'action risque fort de provoquer un retard dans la parution de *Tilt*. En effet, certains maquettistes dissimulent sous un aspect bosseur une âme de Trekkie passionné. Le Mac, c'est plus fait pour travailler, non ?
Testé par Marc Menier.

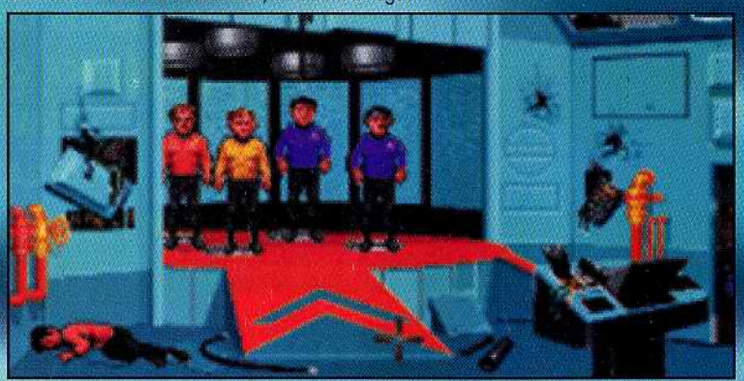
«Espace, frontière de l'infini...». En 1991, la série Star Trek fêtait ses vingt-cinq ans, d'où le sous-titre du jeu. Vingt-cinq ans et à peine une ride. Adulé par des dizaines de milliers de fans, les Trekkies, ce feuilleton fait partie des productions télé les plus marquantes de l'histoire. Des idées géniales (dire que la téléportation fût inventée pour des raisons économiques : les effets spéciaux pour faire atterrir l'Enterprise coûtaient trop chers !), des bruitages inoubliables (le «Shhh» des portes coulissantes, le doux murmure des torpilles à photons...) et des acteurs talentueux servis par des dialogues croustillants, tout était réuni pour que naisse... une série-culte ! Star Trek, le jeu, profite donc d'un immense impact médiatique, l'atout idéal pour attirer les ➤



«Scotty, tenez-vous prêt à nous téléporter !». Le bruitage de la téléportation correspond exactement à celui de la série télé, c'est un vrai régal.



C'est sur le pont de l'U.S.S. Enterprise que se déroulent les combats dans l'espace. Vous remarquerez que l'emplacement exact des personnages a été conservé, à l'exception de celui de Scotty qui autrement ne serait jamais visible.



La situation à bord de l'U.S.S. Masada est plus que désespérée ! Des pirates Elasis contrôlent le pont supérieur et refusent de se rendre. Monsieur Spock, docteur McCoy, faites vos analyses !

2 MINUTES DE JEU

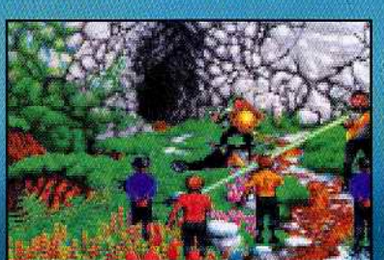
LES DEMONS QUI SOMMEILLENT EN NOUS, MIEUX VAUT NE PAS LES REVEILLER !



Carnet de bord du capitaine : «La fédération m'a chargé de résoudre l'énigme planant sur le site du mont Idyll, dans le système de Pollux. Des démons aux pieds fourchus ont attaqué les colons...



Leur matériel scientifique est vétuste, Spock n'en croit pas ses oreilles ! Apparemment, cette colonie très religieuse a décidé de vivre comme à l'ancien temps.... en 2040.



Les Klingons, encore eux ! Comment peuvent-ils être là ? Spock a une solution rationnelle : un système de défense générerait des androïdes à l'image de ce que craint le plus l'agresseur.

possesseurs de Macinstosh. En effet, malgré l'apparition récente de jeux intéressants (Kyrandia, King's Quest VI...), on ne peut pas dire que l'utilisateur de Mac soit un fervent joueur.

ACTION ET AVENTURE : ÇA PULSE !

Star Trek 25th Anniversary est scindé en deux parties : les combats spatiaux qui se déroulent à bord du mythique vaisseau U.S.S. Enterprise et un aspect de pure aventure dans lequel vous dirigez le célèbre trio Kirk-Spock-McCoy. On pourrait croire que le côté arcade est juste présent pour agrémenter l'aventure de quelques pauses musclées, mais pas du tout ! Monsieur Sulu, levez les boucliers !! Monsieur Chekov, armez les torpilles à photons ! Scotty, dérivez le générateur des toilettes et passez en exponentielle 6, s'il vous plait ! En avant pour une bataille façon Wing Commander simplifié. Comment ? Vous avez dit Wing Commander ? Oui, mais simplifié !
Les Klingons vont manger du photon ! Avec Chekov comme pilote et Scotty, le roi de la clé à ➤➤➤



Ne vous méprenez pas sur Uhura, elle joue un rôle important. Sans elle, vous ne seriez pas capable de communiquer avec les autres vaisseaux. Ses compétences lui permettent de décoder les signaux avec efficacité.



Les membres d'équipage sont gardés prisonniers par les pirates. Enfin une bonne occasion d'utiliser les phasers, réglés pour assommer, bien entendu. Ces petites séquences d'arcade viennent parfois agrémenter l'aventure.



Oui ! C'est la fameuse prise du sommeil de M. Spock. Teeerrrrrriblement efficace !



Scène de bataille contre un vaisseau pirate. Un radar le localise rapidement. Chekov est capable de le tenir en joue.

VERDICT OUI MARC

Il ne m'a pas fallu longtemps pour comprendre que Star Trek 25th Anniversary était un bon jeu.
A peine était-il installé sur un des Mac de la rédaction que tout le monde est venu me rendre visite. «Tiens, mais on dirait Star Trek !», «Oahh, c'est cooool !», «Boaf, môa je l'ai déjà terminé il y a un an sur PC.» (ça, c'est Jean-loup bien sûr, le gros prétentieux !). Dès le lendemain, Marc Lacombe s'amusait à singer Chekov avec un accent italien alors que Morgan tentait d'imiter le signal strident précédant la réception d'un message radio par Uhura. C'est clair, le jeu sur Mac restitue parfaitement l'ambiance du feuilleton, et ce jusque dans une rédaction. Même si Star Trek n'est pas le soft du siècle, il réussit à nous passionner avec ses aventures originales et ses combats spatiaux prenants. Moi, je suis tombé sous le charme, alors les trekkies...

Marc Menier



VERDICT OUI MARC

Ce Star Trek est vraiment un jeu à part... Grâce à sa réalisation, on oublie vite les classifications habituelles pour se retrouver plongé dans la série télé ! Les personnages sont très ressemblants et bien animés, les bruitages sont exactement ceux de la série, le jeu ne manque pas d'humour et on retrouve les inimitables répliques de Spock. Les décors respectent tout à fait le style de la série, même si les auteurs n'ont pas poussé le vice jusqu'à reproduire des pans de murs branlants en carton pâte ! Le système de jeu est très agréable et le fait de pouvoir diriger trois personnages aux compétences différentes rend le jeu encore plus passionnant. Le joueur moyen ne trouvera là qu'un bon petit jeu d'aventure agrémenté de quelques combats spatiaux, mais les Trekkies (et je sais qu'ils sont nombreux) vont se régaler !

Marc Lacombe



TOP

- Les bruitages sont l'exacte réplique de ceux de la série télé. C'est tout bonnement génial
- les combats sont intéressants, surtout en mode vidéo
- Les raccourcis claviers sont réellement ergonomiques

FLOP

- Il y aurait pu y avoir des voix digitalisées reprises de la série ainsi que la vraie musique d'intro digitalisée. Rageant!



Bravo, M. Spock ! Ces décombres cachaient un complexe étranger sous le Mont Idyll. Il faut déblayer, mais qui sait ce qui se trouve derrière ?

GENERIQUE

Editeur : Mac Play
Distributeur : Virgin
Programmation : Mark Nagel
Directeur artistique : Todd J. Camasta
Bruitages : Charles Deenen

VERSIONS

PC | MAC | A1200 | PC CD

Star Trek est disponible sur PC et Macintosh couleur. Des versions A1200 et PC CD sont annoncées pour novembre.

TESTE SUR

Macintosh Centris 650 avec écran couleur 16".

MATERIEL

Machine : Macintosh couleur (256)
Mémoire libre requise : 1,5 Mo
Système : 6.07 et supérieur. Processeur 68030 et plus, recommandé
Contrôle : souris, clavier
Média : 5 disquettes 3" 1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : 9 Mo
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : par carte.



Cette salle des machines fait partie d'un vaisseau de technologie extra-terrestre. Avec son Tricorder analyseur, Monsieur Spock devrait être en mesure de déchiffrer le fonctionnement de ces étranges appareils.

➤➤➤molette, vous avez toutes les chances de votre côté. Comme dans le feuilleton, vous disposez de phasers et de torpilles à photons pour venir à bout de vos adversaires. Pour plus de réalisme, les programmeurs ont même inclus une option qui oblige Scotty à fournir plus de puissance dans les moteurs. Un peu de travail supplémentaire pour ce pauvre Irlandais qui s'échine déjà à réparer les dommages occasionnés au vaisseau. Au cours des nombreuses missions qui vous seront confiées par la Fédération, vous rencontrerez des pirates Elasis, des chasseurs Klingons et des vaisseaux Romuliens. Ces derniers sont très dangereux, un système de camouflage radar leur permettant de devenir invisible. Avant de faire parler la poudre, n'oubliez pas de parlementer grâce à Uhura. Kirk est un pacifiste, pas un mercenaire.

DECOUVRIR DE NOUVELLES CIVILISATIONS...

Star Trek se divise en six missions agençées à la manière d'un épisode télé (l'analogie est excellente). La partie aventure est très classique, sur le modèle des King Quest VI et autres.
A la tête d'une équipe d'exploration composée de Kirk, Spock, McCoy et un officier de sécurité, elle vous donne l'occasion de jouer en «live» quelques séquences qui semblent tout droit issues du feuilleton. Les personnages prennent des poses caractéristiques et réagissent d'une manière qui leur est propre. Spock analyse de sa logique implacable la situation Kirk, en valeureux leader, dégaine son phaser plus vite que son ombre, tandis que McCoy s'efforce de le tempérer un peu. Ce bon vieux docteur McCoy n'en rate pas une pour charrier Spock, lequel n'est pas en reste quand il s'agit d'être cynique. A vous de gérer efficacement cette belle brochette d'explorateurs, si vous voulez terminer Star Trek 25th Anniversary.
Avec ce jeu, Mac Play nous donne l'occasion de revivre, pour quelques épisodes, les aventures du capitaine Kirk, Spock et du docteur McCoy. Alors, votre tour est venu maintenant de suivre la grande migration des étoiles. ■

COMPARATIF

THE LEGEND OF KYRANDIA



The Legend of Kyrandia a subi exactement le même traitement que Star Trek 25th Anniversary : gros succès sur PC, adapté ensuite sur Macintosh. Alors que Kyrandia surpassait Star Trek sur PC, tant par la musique que par les graphismes, il l'égale à peine sur Mac (notons cependant que la version Mac de Kyrandia est entièrement en français). Les bruitages de Star Trek ont plus d'impact que les superbes musiques de Kyrandia. Et puis, d'un point de vue fonctionnel, ils sont plus discrets. Dans un environnement de travail, le Mac ne peut pas se permettre de faire trop de bruit. Je ne me rappelle que trop la crise de nerf piquée par Annick, la secrétaire de rédaction, à cause des musiques de Kyrandia en plein bouclage. Pour sa défense, il faut dire que j'avais laissé le Mac tout seul avec le volume à fond pendant plus de deux heures d'affilée.Sinon, Kyrandia est un peu simpliste avec son curseur pseudo-multifonctions. On clique et il fait tout. Face à celui de Star Trek, il fait office de poudre de perlimpimpin.

KING'S QUEST VI



Si la version PC de King's Quest VI est un petit bijou, celle sur Mac est trop lente pour que le joueur profite pleinement du jeu. C'est donc un défaut technique qui nuit à un jeu d'aventure au demeurant fort passionnant. Doguy, qui travaille sur un Mac LCII, n'a pas eu la patience nécessaire pour jouer. Toutefois, il est important de préciser que Star Trek a été testé sur un Centris 650 (un macintosh bien plus puissant que le LCII couleur de Doguy) ce qui explique aisément pourquoi l'animation était honorable. Les programmeurs nous assurent que le jeu marche avec tous les Mac couleur. Ca marche, oui, mais rappelons seulement qu'il y a une différence entre ramper et courir. Des options permettent de réduire la taille de l'écran (alors trop petit), ou encore de supprimer les animations annexes des personnages, tout ceci pour accélérer l'animation. A machine égale, King's Quest VI se retrouve à peu près au même niveau que Star Trek, à moins que vous soyez un Trekkies, il faudra donc vous armer de patience ou c'est la crise de nerf assurée.

KASPARON'S GAMBIT



BIEN QU'IL FAILLE UN MAC PUISSANT POUR PROFITER PLEINEMENT DE CE JEU, STAR TREK 25TH ANNIVERSARY EST UN JEU D'AVENTURE ET D'ACTION DE BONNE FACTURE.

AVENTURE-ACTION

GRAPHISMES 81
Certains décors sont magnifiques et bien qu'il soit difficile de reconnaitre leur visage, les personnages sont fidèles à la série.

ANIMATION 70
Tout dépend de la puissance de votre Macintosh. Sur un Centris 650, c'est impeccable. Sinon, on peut réduire la taille de l'écran, etc.

MUSIQUE 50
Décevantes, même pas la musique originale en intro. Pourtant, le Macintosh peut le faire. Là, les programmeurs ne se sont pas foulés.

BRUITAGES 91
Les bruitages, eux, enchantent. On retrouve tous les bruits caractéristiques de la série télé, c'est un des grands atouts du jeu.

PRISE EN MAIN 80
Le manuel est explicite quoiqu'un peu austère. On se familiarise avec les commandes très facilement, dès les premières minutes de jeu.

JOUABILITE 90
L'ergonomie est excellente. Les raccourcis-clavier permettent d'accéder instantanément à toutes les commandes, un vrai velours!

DUREE DE VIE 79
Un poil trop court ! Seulement six missions à accomplir pour la Fédération ! Certains passages sont tout de même assez difficiles.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

JOUEURS 1

PRIX D

MAC

INTERET 86 %

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.

"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



L'atelier : développez vos inventions



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

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE III

Peu d'améliorations importantes par rapport aux précédents volets (l'interactivité reste restreinte). Mais on succombera au charme de ces enquêtes policières pleines de rebondissements. Les superbes et très longues séquences vidéo n'auront aucun mal à vous plonger au cœur du Londres de la fin du dix-neuvième siècle. L'un des trop rares programmes à utiliser pleinement le support CD. Un test de Jacques Harbonn.

Tout comme les deux premiers volets de la série, ce CD vous propose de mener trois enquêtes en compagnie de Sherlock Holmes et du Dr. Watson eux-mêmes.
La première, The Solicitous Solicitor, vous amène à enquêter sur la mort d'un représentant de commerce, jalousé par un collègue, et doublé d'un redoutable Don Juan ayant de nombreuses femmes mariées à son actif. Certains pensent qu'il est mort d'une crise cardiaque, d'autres qu'on lui a injecté un poison rare et mortel. A vous de découvrir le comment et le pourquoi.
La deuxième enquête, The Banker's Final Dept, est encore plus étrange. Pourquoi avoir assassiné ce pauvre homme, travailleur et paisible ? Dans la dernière, The Thames Murders, la Tamise recrache un jour cinq corps. S'agit-il de cinq assassinats isolés ou de meurtres en série d'un seul et même tueur ?

Excellente animation synchronisée avec le mouvement des levres

Le principe de jeu n'a pratiquement pas évolué. Vous allez choisir sur le répertoire général ou sur votre calepin la personne qui vous intéresse. Vous pourrez alors consulter votre fichier secret, envoyer vos «espions», quelques gamins des rues qui vous sont fidèles, soutirer quelques indices ou vous y rendre vous-même. Ces entretiens donnent lieu à de longues séquences vidéo d'une qualité superbe. Si l'image n'occupe que le quart de l'écran environ et la résolution reste moyenne (MCGA), la richesse des intérieurs, le jeu des acteurs et surtout la qualité de l'animation synchronisée avec la parole font tout oublier.
Il y a même des morceaux classiques en fond sonore pendant certains entretiens. ➤➤➤

GENERIQUE

Editeur : *Icom*
Distributeur : *Mindscape*
Conception/programmation : *Icom*

VERSIONS

PC CD MAC CD ***Sherlock Holmes Consulting Detective Volume III*** *n'est disponible que pour les PC et Mac CD-ROM. Mais il pourrait bien être adapté dans un avenir proche aux autres supports CD (CD-I, 3DO et autres).*

TESTE SUR

PC 486 DX33*, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte SoundBlaster 16, lecteur de CD-ROM double vitesse.*

MATERIEL

Machine : *286 12 MHz minimum*
Mémoire requise : *640 Ko (520 Ko libre)*
Modes Graphiques : *VGA, MCGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, etc.*
Contrôle : *souris*
Média : *1 CD-ROM*
Installation disque dur : *impossible*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en anglais*
Protection : *aucune*

VERDICT OUI MAIS...

JACQUES



Il y a plus d'un an, j'écrivais à propos du premier volet (*Tilt* 104) : «Première aventure à utiliser à fond les capacités du CD-ROM, ce logiciel stupéfie par la qualité de ces «films» qui font totalement oublier que l'on se trouve face à un ordinateur. Il ne lui manque qu'une interactivité plus poussée pour être parfait...». Eh bien, cette observation pourrait s'appliquer pratiquement texto à ce troisième volet. Quelques améliorations toutefois : vidéos plus longues et plus colorées, tutorial, touches magnétoscope plus complètes. Mais, pour le reste, le jeu est demeuré strictement identique dans son principe. Icom continuera-t-il dans cette voie pour nous présenter Sherlock Holmes 77 ? La qualité des vidéos impressionne encore, mais gare à la sortie prochaine des petites merveilles qui pointent leur nez sur CD.
Jacques Harbonn

VERDICT NON

MORGAN



Je suis un peu de l'avis de Jacques. On a reproché à The 7th Guest son manque d'interactivité mais elle est pourtant autrement plus dynamique que celle de ce jeu. Ici, il suffit d'aller voir toutes les personnes dans l'ordre, sans s'occuper le moins du monde des indices, pour avoir déjà le droit de se présenter devant le juge. Certes, le score risque d'en prendre un coup et il ne sera pas très facile de répondre aux questions du magistrat, mais c'est faisable. Pourquoi ne pas faire tenir, par exemple, un journal d'enquête permettant au programme de savoir si vous avez correctement tiré les enseignements d'un entretien? Cela éviterait que le programme vous laisse visionner des entretiens au hasard, et non pas en vertu d'une quelconque logique. Il ne reste que les superbes vidéos, mais c'est tout de même un peu juste.
Morgan Feroyd

2 MINUTES DE JEU



L'inspecteur Lestrade vient vous présenter un nouveau cas passionnant. Votre mauvaise humeur (vous avez mal à la tête) ne l'empêchera pas de terminer son speech.

POUR TROUVER L'ASSASSIN, REGARDER DU ELEMENTAIRE, MON CHER WATSON !



Une fois remis, précipitez-vous à Scotland Yard pour retrouver Lestrade. Il vous montrera les différentes affaires trouvées près du mort, Melvin Tuttle.



Une petite perquisition chez le même Melvin pourra vous mettre sur une nouvelle voie, grâce au courrier trouvé provenant d'une certaine Mrs. Cartwright et d'une obscure V.M.

➤Ceux-ci contiennent de nombreux indices pour trouver les témoins. Un système de touches type magnétoscope permet de stopper un entretien ou de réécouter une partie de l'enregistrement. Ce point est capital puisque le programme de Sherlock Holmes demande une grande pratique de l'anglais.

UNE INTERACTIVITÉ TOTALE

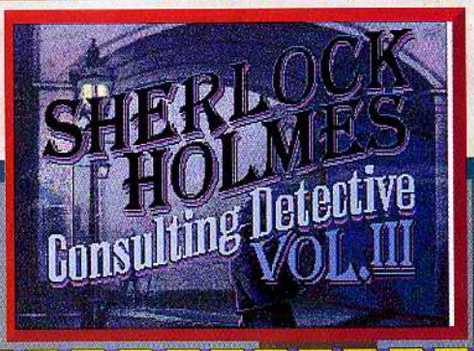
Toute l'aventure se déroule ainsi en une succession d'interrogatoires qui vous sont présentés sans que vous puissiez les mener vous-même. A vous de savoir en tirer les conclusions nécessaires à la poursuite de l'enquête.
La lecture des journaux (dans le programme ou sur les fac-similés fournis dans la boîte) pourra aussi vous être d'une bonne utilité. Lorsque vous penserez détenir la vérité, il faudra vous rendre chez le juge pour répondre à une série de questions pertinentes. Un système de score juge votre mérite. Enfin un système de sauvegarde à positions multiples vous permet d'interrompre le jeu à tout moment.■

TOP

- Très longues séquences vidéo avec son synchrone
- L'ambiance victorienne est parfaitement rendue

FLOP

- Presqu'aucune amélioration depuis le premier volet
- Interactivité minimale
- Excellente connaissance de l'anglais parlé indispensable



Sherlock Holmes III dispose d'éblouissantes séquences vidéos gâchées par une interactivité squelettique. Ce CD est un film un peu interactif plutôt qu'un jeu.

ENQUETE POLICIERE

COMPARATIF

MAD DOG MC CREE



Bien que les scénarios n'aient aucun rapport entre eux, la comparaison de ces deux titres peut s'avérer intéressante. Ils font en effet tous deux partie des rares titres à utiliser vraiment le support. Mad Dog mise sur «la brute qui sommeille en vous» et vous propose un jeu de «je tire plus vite que mon ombre» dans la plus tradition du Western. En dépit de la limitation aux séquences filmées, le joueur a vraiment l'impression de vivre pleinement son aventure et non de suivre des rails immuables. La gestion souris parfaite ajoute à cette impression de réalisme. Tout comme Sherlock Holmes, il ne demande pas une configuration trop lourde, se contentant éventuellement d'un 386 SX et d'un lecteur CD simple vitesse. Moins intellectuel que Sherlock Holmes, il est toutefois beaucoup plus amusant et plus «vivant» à jouer. Vous ressortirez peut-être Sherlock devant vos amis pour montrer la qualité des vidéos, mais vous risquez plus facilement de relancer Mad Dog pour croquer une nouvelle fois du bandit.

THE 7TH GUEST



The 7th Guest demeure la Rolls des jeux CD, même si sa suprématie en matière de réalisation risque d'être écornée par les nouveaux titres CD en préparation. Les décors S-VGA calculés sous 3D Studio 2 fourmillent à ce point de détails qu'il est difficile de ne pas se croire dans une somptueuse demeure. Les vidéos complémentaires des personnages, avec leurs trucages visuels et sonores ajoutent encore à l'ambiance oppressante, si bien rendue par la musique. On peut toutefois lui faire deux reproches. Le premier concerne l'interactivité modeste, mais bien supérieure toutefois à celle de Sherlock Holmes. Le second soulève le problème de la configuration de jeu. The 7Th Guest ne prend tout son charme que sur une configuration lourde : 486 DX, carte vidéo local bus et lecteur CD double vitesse. Avec un 386 SX et/ou une carte VGA simple, il vaut mieux passer votre chemin ! Sherlock Holmes ne pose pas de ces problèmes de configuration ultra-musclée et reste donc accessible à un plus grand nombre.

GRAPHISMES 75
Les quelques dessins du jeu ne sont pas particulièrement travaillés, mais les icônes restent explicites.

ANIMATION 95
Le point fort. Des vidéos, de bonne taille d'écran, longues et variées, qui mettent en valeur le jeu des acteurs et la recherche dans les décors.

MUSIQUE 75
Les musiques classiques sont agréables, mais se limitent à la présentation et aux séquences d'introduction.

BRUITAGES 93
Toutes les vidéos sont en son synchrone d'excellente qualité. En outre, une voix off explique certains passages.

PRISE EN MAIN 85
Pas d'installation sur le disque dur : on place le CD dans le lecteur et on commence tout de suite à jouer.

JOUABILITE 83
Le maniement à la souris est parfaitement naturel et les icônes explicites évitent tout recours au manuel.

DUREE DE VIE 75
Les énigmes sont suffisamment ardues pour nécessiter plusieurs heures de jeu. Mais le joueur risque de s'en lasser avant.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX E

1 JOUEUR

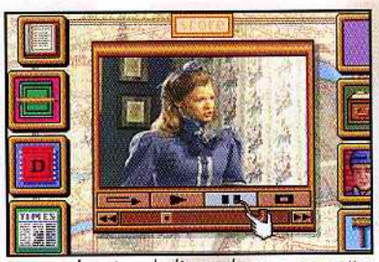
PC CD-ROM

INTERET 82 %

CÔTE DES FEMMES,



Mrs Cartwright en est toute retournée. Son mari, qui avait appris sa liaison avec Melvin, est parti. Mais elle l'aime !



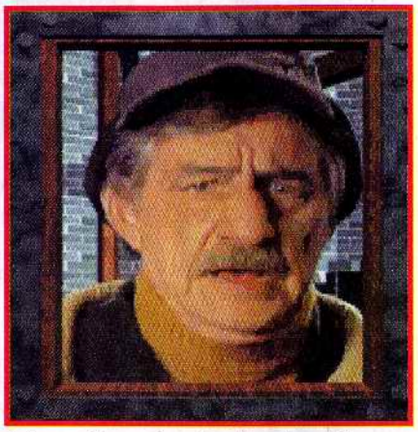
Une exploration de l'agenda vous permettra d'élucider le «mystère» V.M. C'est Virginia Monroe, une jeune fille amoureuse de Melvin, en dépit de la désapprobation de son père.



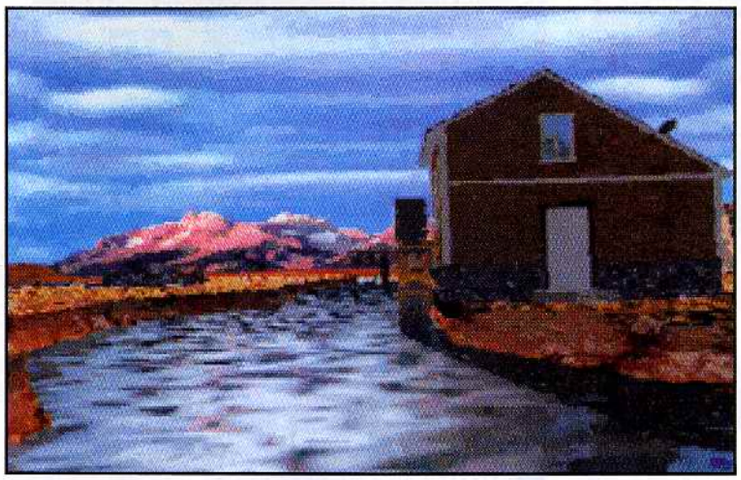
Sherlock Holmes en personne vous parle de sa chère ville de Londres, pas si tranquille que ça. Mais cela n'est finalement pas pour lui déplaire.

RETURN TO ZOR

Déjà disponible sur disquettes, Return to Zork nous arrive maintenant sur CD-ROM. Et, pour une fois, ce support est superbement utilisé. Si le scénario reste le même, l'association d'animations en 3D précalculées, de digitalisations vidéo et vocales et d'une splendide bande sonore CD en font soudain un jeu «à voir absolument». Même si Return to Zork rest très classique.
Testé par Jean-Loup Jovanovic.



Autre gag. Vous arrivez à un phare. Le gardien vous demande le mot de passe, s'emmêle les pinceaux, puis s'excuse : il l'a oublié ! L'humour est un peu facile, mais c'est si bien réalisé qu'on le leur pardonne aisément.



Autre scène animée, le passage en radeau. L'effet de vitesse est très bien rendu, de même que les textures (admirez-moi cette eau). Mais, pour l'instant, vous n'avez pas eu grand-chose à faire, profitez donc du paysage.

Au départ, était l'Apple II. Et l'Apple II était seul et triste. Puis vint Infocom. Et apparurent Zork, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, et tant d'autres, tous ces jeux d'aventure en mode texte qui ont passionné les joueurs de cette «première époque» de la micro. Return to Zork est un retour, plus de dix ans après le premier épisode (Zork 1 !), dans ce monde fabuleux qu'est le «Great Underground Empire». Le scénario débute de façon banale - vous recevez, dans votre boîte aux lettres, une boule de crystal habitée ! -, mais dérive très rapidement vers le magique et le fantastique.

Un scénario complexe mais linéaire

Malgré la présence bavarde du génie de la boule, peu d'indications sur les buts à atteindre vous seront données. Vous vous retrouvez au départ dans une ville abandonnée par la plupart de ses habitants (le panneau à l'entrée du village est, je trouve, un excellent gag). Vous allez devoir visiter les habitations, parler aux rescapés, récupérer des objets et des informations... L'univers décrit est, malgré l'humour omniprésent, angoissant, proche, en fait, de celui de «Twilight zone». A l'opposé, le fonctionnement du jeu est dramatiquement classique, et risque de rebuter les joueurs habitués à une plus grande ➤

GENERIQUE

Editeur : *Infocom*
Distributeur : *Activision*
Conception : *Eddie Dombrower*
Programmation : *J. T. Chow*
Graphismes : *Joe Asperin*
Musique : *Nathan Wang*

VERSIONS

PC CD PC

Return to Zork *est disponible sur PC CD-ROM ou en version (20 !) disquettes.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.*

MATERIEL

Machine : *486SX à 25Mhz et supérieur*
Mémoire requise : *2 Mo (3 Mo conseillés)*
Modes graphiques : *MCGA / VGA*
Carte sonore : *AdLib, SoundBlaster*
Contrôle : *Clavier, Joystick, souris*
Média : *1 CD-ROM*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *2 Mo (45 Mo pour accelérer notablement le jeu)*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*

VERDICT

OUI MAIS...

MORGAN

La première impression que l'on a en regardant Return to Zork est que c'est très beau. On se demande même s'il s'agit d'un jeu d'aventure ou plutôt d'un produit du genre The 7th Guest. Oui, c'est bel et bien un jeu d'aventure pour PC-CD. Les graphismes sont superbes, les séquences vidéo et audio-digitalisées sont très réussies, les animations sont rares mais impressionantes. Pourtant, Zork fait plus penser à un jeu CD-I qu'à autre chose. L'ergonomie n'est pas fabuleuse (il faut jongler avec les clics souris pour réaliser une action) et les vues très limitées d'un lieu étouffent l'interactivité. On a l'impression de regarder un film dans lequel on peut intervenir, mais sans vraiment en être l'acteur principal. De plus, la difficulté est réduite, ce qui limite l'aventure à quelques heures de jeu. On a même le droit d'être déçu, car les programmeurs avaient tout en main pour réaliser un excellent soft.

Morgan Feroyd



2 MINUTES DE JEU

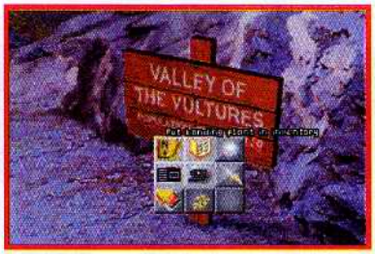
ZORK'S WORLD



Dans la Vallée des Vautours, sur une route fort peu fréquentée. Le problème est simple : ce vautour, perché sur son panneau, vous attaque si vous cherchez à forcer le passage.



Pour ramasser la pierre , cliquez dessus, et une fenêtre indiquant les actions possibles apparaît. Ramassez-la («pick-up»),le curseur prend sa forme. Amenez-la vers le vautour et cliquez...



En examinant les options, vous avez réalisé qu'il fallait lui lancer la pierre. L'oiseau s'envole, et vous permet d'accéder au panneau. Et le gag, sous l'inventaire ?

RK

TOP
- Beau !
- Grand !
- Bien !

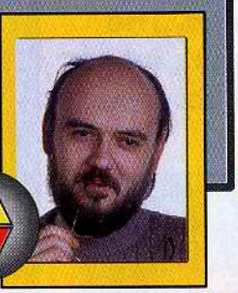
FLOP
- Classique
- Facile
- Nécessite un CD-ROM

VERDICT

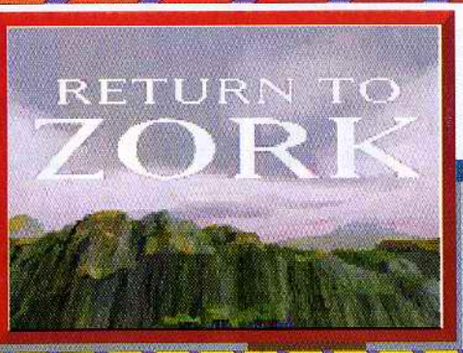
OUI MAIS...

Sans l'ombre d'un doute, Return to Zork est beau. Tous les détails sont soignés, et la bande sonore vaut vraiment le détour. L'univers décrit est crédible et détaillé, mélange de modernité et de médiéval - fantastique. Mais, malgré toutes ces qualités, ce jeu laisse sur sa faim. Il est classique, linéaire et, surtout, trop rapide. A chaque endroit visité, il n'y a en général qu'une ou deux actions, évidente, dans la majorité des cas, à effectuer. Il s'agit plus, en fait, d'un livre interactif que d'un jeu d'aventure. Mais c'est sans aucun doute pour cela que les amateurs du premier Zork apprécieront ce jeu, pour la superbe «histoire dont vous êtes le héros». Ne le prenez pas pour ce qu'il n'est pas. Return to Zork a, sur des jeux comme Day of the tentacle, des siècles de retard. Cela ne l'empêchera pas de vous faire passer de très bons moments.

Jean-loup Jovannovic



JLJ



DIFFICILE DE NOTER CE JEU QUI M'A EMPLI TOUT À LA FOIS D'ÉMERVEILLEMENT ET D'ENNUI. LES AMATEURS DE ZORK NE SERONT PAS DÉÇUS. POUR LES AUTRES, SON ACHAT NE S'IMPOSE PAS !

AVENTURE

GRAPHISMES 90
Aucun doute, c'est très beau, même si certains passages révèlent un certain manque de soin.

ANIMATION 92
Les images de synthèse précalculées sont superbes, mais ce sont surtout les séquences vidéo qui sont impressionnantes.

MUSIQUE 96
Une vingtaine de thèmes sont proposés, tous superbes. Attention, certains sont un peu forts...

BRUITAGES 72
Si les voix sont très réussies, certains bruitages (eau, fournaise, etc.) deviennent vite lassants.

PRISE EN MAIN 85
Le manuel du jeu («l'Encyclopedia Frobozzica») est un petit manuel à l'usage des visiteurs du monde de Zork... Superbe.

JOUABILITE 90
Le passage de la ligne de commande au «tout souris» est parfaitement réussi. Bravo !

DUREE DE VIE 52
Malgré l'étendue du jeu et le nombre impressionnant d'endroits à visiter, vous risquez de le finir bien vite. Dommage.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX E

1 JOUEUR

PC 486

INTERET 75 %

Vous voilà à l'intérieur du phare. Il n'y a pas grand-chose à y faire pour l'instant. Montez tout de même les escaliers, la séquence animée vaut le détour.





Un verre, ça va, quatre, bonjours les dégâts ! Vous partez avec l'image de gauche, et le but est d'atteindre celle de droite. A vous de trouver l'enchaînement d'actions correspondant. Je vous rassure tout de suite, cela n'a rien de sorcier, d'autant que cette astuce a déjà été utilisée maintes et maintes fois dans les jeux d'aventure.

COMPARATIF

LOST IN TIME



Return to Zork d'Activision et Lost in Time de Coktel Vision ont de très nombreux points communs. D'abord, ce sont tous deux des jeux d'aventure «classiques». Tous deux mélangent images de synthèse, dessin et vidéo animée. Tous deux offrent des voix digitalisées et des musiques CD (Lost in Time vient de sortir en version CD-ROM). Pour ce qui est du scénario, Lost in Time est plus original et beaucoup plus complexe. Fabriquer un électro-aimant pour ouvrir une porte, c'est quand même plus difficile que de fabriquer un radeau pour naviguer (cf plus haut). Ce jeu souffre malheureusement d'une brièveté excessive, et ce malgré les deux épisodes disponibles. Les univers, enfin, sont diamétralement opposés. D'un côté, vous avez le médiéval-fantastique, et de l'autre l'espionnage temporel. A vous de choisir.

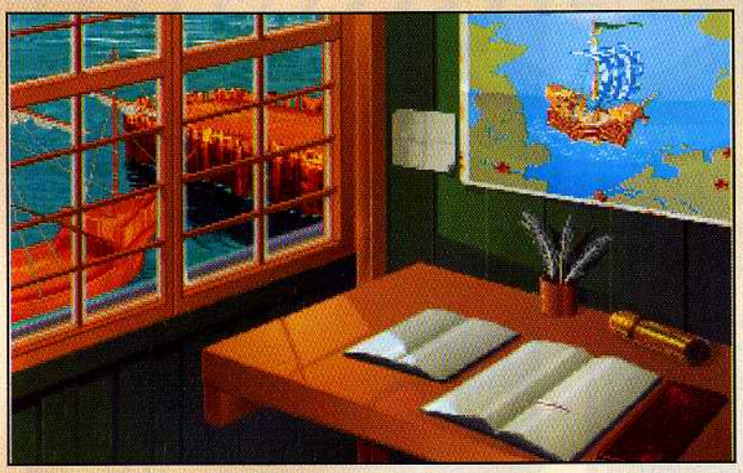
➤liberté d'action. Exemple : vous trouvez un tas de planches, trop lourdes pour être déplacées. Vous trouvez du lierre. Vous avez un couteau. Conclusion : fabriquez-vous un radeau ! Au fur et à mesure de votre progression, vous avez accès à d'autres endroits, ce qui augmente la complexité du jeu, mais les actions restent de la même simplicité. D'un côté, il est agréable de trouver un peu de logique dans un jeu d'aventure (c'est si rare !). De l'autre, c'est franchement limité et la progression pour un joueur un tant soit peu doué se fera à vitesse accélérée.

UNE MISE EN SCENE DE TOUTE BEAUTÉ

Reste la beauté des images, des animations et de la bande sonore. Imaginez : vous venez de fabriquer le radeau. Quand vous l'utilisez, vous avez droit à une séquence animée en 3D calculée, ou vous vous voyez naviguer sur la rivière, puis accoster à un pont qui traînait par là. Vous êtes sur ce pont, et vous regardez vers la ville. Cinq directions (symbolisées par des flèches rouges) sont disponibles. Choisissez l'un des bâtiments, et, toujours en image de synthèse, vous vous déplacez jusqu'à sa porte. Allez visiter le moulin. Un homme, tout en animations vidéo et en voix digitalisées, vous offre de trinquer. Puis, vous le voyez, en vue rapprochée, s'écrouler à terre, ivre mort ! Le tout, accompagné d'une bande musicale et de bruitages dignes des meilleurs films. Les acteurs, cinéastes et musiciens sont tous des professionnels du cinéma ou de la télévision, et cela se voit ! Pour finir, un petit mot sur l'excellente interface de ce jeu. Dans les autres épisodes de Zork, tout se faisait par l'entrée de texte au clavier. Ici, c'est tout à la souris. Quand le curseur se transforme en flèche, cela indique une direction. Sur un objet «utilisable», son nom apparaît en surimpression. Cliquez dessus, et une boîte en forme de losange apparaît, qui vous indique les différentes actions possibles. Un clic droit appelle l'inventaire, qui s'agrandit au fur et à mesure que vous récoltez d'autres objets. ■

THE PATRICIAN

Réalisé par l'équipe allemande d'Ascon, The Patrician est une réussite. Comme quoi, même les «petits» peuvent produire de très bons jeux ! Testé par Jean-Loup Jovanovic.



Votre bureau est aussi le centre de toutes vos activités. Le gros livre vous permet de commercer, le petit d'avoir des informations sur votre situation, l'encrier d'avoir accès au menu système, la carte de définir la destination du bateau.

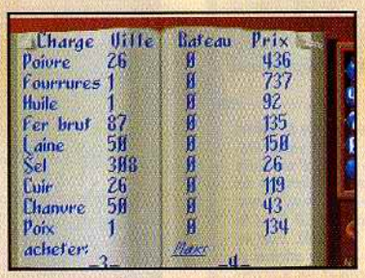


Voici une partie de la carte de l'Europe du nord en 1350. Pour choisir une destination pour le bâteau, cliquez simplement sur une des villes. Si l'équipage est insuffisant, ou si vous êtes fauché, vous passez automatiquement et respectivement à la taverne ou à la banque.

Sans doute, comme moi, n'avez-vous que des notions assez confuses de ce qu'il se passait au XIVe siècle en Europe du Nord. C'est sur cette période d'expansion commerciale qu'est basé le jeu. L'Amérique n'a pas encore été découverte, et le commerce hollandais est à son apogée.

Il était un petit navire

La «Hanse», fédération démocratique des villes de cette région, regroupe les marchands sous sa houlette. Vous, jeune propriétaire d'un navire, allez vous lancer dans le commerce, dans le but de devenir riche, d'acquérir de l'importance dans votre ville, et, qui sait, de devenir l'Ancien (Elder) de la Hanse ! Quatre joueurs peuvent jouer ensemble, mais il est impossible d'utiliser pour cela un modem ou mieux, un réseau local.



Charge	Ville	Bateau	Prix
Poivre	26	0	436
Fourrures	1	0	737
Huile	1	0	92
Fer brut	87	0	135
Laine	50	0	150
Sel	388	0	26
Cuir	26	0	119
Chanvre	50	0	43
Poix	1	0	134

acheter: 3 Marks 4

Le commerce des denrées se fait via ce livre. Les prix sont bien évidemment très différents selon que vous achetez ou que vous vendez. Vous pouvez non seulement accéder à votre bateau, mais aussi à vos entrepots, pour, par exemple, spéculer sur la valeur des denrées.

De ce fait, les manipulations deviennent d'autant plus complexes qu'il y a de joueurs.
Au départ du jeu, vous devez choisir une ville, qui vous servira de quartier général. Vous disposez d'un petit bateau et de quelques deniers (des thalers), ce qui s'avère insuffisants, et la première chose à faire est d'obtenir un emprunt. Vous êtes encore totalement inconnu, et les intérêts risquent d'être importants, donc calculez bien vos besoins. Il ne vous reste plus qu'à acheter des denrées (24 sont proposées) à bas prix pour aller les revendre dans une autre ville, si possible avec un bénéfice substantiel. Les prix des denrées varient bien évidemment en fonction de nombreux paramètres. Peu à peu, vous accumulerez de l'argent, achèterez d'autres bateaux, ferez construire des entrepots, organiserez des convois...

Plongée dans l'Europe médiévale

Cela peut sembler simple au premier abord, mais la richesse de ce jeu apparaît progressivement. Par exemple, pour augmenter votre popularité dans votre ville, vous pouvez organiser des fêtes, donner de l'argent aux pauvres, construire une église ou encore corrompre les ajoints du maire en place. ➤

GENERIQUE

Editeur : *Ascon*
Distributeur : *Silmarils*
Conception : *Triptychon*
Programmation : *Bernd Ludewig et Thomas Schlötel*
Graphismes : *Jörg Büsching*
Musique : *Jörg Doepper*

VERSIONS

PC ST AMIGA

Les versions PC, ST et Amiga sont disponibles.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.*

MATERIEL

Machine : *PC 386SX ou supérieur*
Mémoire requise: *1 Mo*
Modes graphiques : *MCGA / VGA*
Carte sonore : *Ad Lib, Sound Blaster*
Contrôle : *Clavier, souris*
Média : *2 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *environ 4,5 Mo*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *par code*

VERDICT — OUI — JEAN-LOUP



J'aime beaucoup The Patrician. Ce jeu, qui parait au départ enfantin, révèle sa richesse, à la manière d'un Railroad Tycoon ou d'un Elite. Car, contrairement à beaucoup de jeux de ce type, vous êtes réellement intégré au monde qui vous entoure. Chaque action entreprise, chaque choix influencent l'opinion publique. Vous pouvez certes (et ce sera votre premier réflexe) faire sans arrêt le commerce de denrées chères (vin, fourrures, ou mieux, poivre). Et les prix fluctuent en corollaire. Mais il vous faudra alors compenser le mécontentement dû aux faillites d'autres marchants. De même, vous pouvez tout à fait vous lancer dans la spéculation, en achetant pour faire monter les prix et en revendant ensuite pour les faire baisser. Mais c'est à vos risques et périls. The Patrician est un jeu complexe, très riche, et il vous passionnera pendant des semaines et des mois.

Jean-Loup Jovanovic

VERDICT — OUI — SERGE



Je suis d'accord avec Jean-Loup : The Patrician est un jeu d'une très grande profondeur. J'ai passé plusieurs heures à y jouer et j'ai la certitude d'avoir à peine entr'aperçu toutes les possibilités du jeu. Il est vrai que, au début, on se dit qu'acheter, vendre, acheter, vendre... est un peu lassant, mais ne vous y trompez pas: le commerce n'est, dans ce jeu, qu'un moyen et en aucun cas un but en soi. Vous pouvez être mêlé à toutes les activités d'un grand armateur du XVe siècle: la politique, les fêtes publiques et religieuses, le Conseil de la Cité sont autant de scènes sur lesquelles vous devrez apprendre à tenir votre rôle si vous voulez monter dans la hiérarchie sociale. Si vous aimez les jeux où les retournements de situation abondent, les jeux où chacune de vos décisions doit être mûrement réflechie, n'hésitez pas un seul instant : The Patrician vous comblera pendant des mois.

Serge D. Grun



Régulièrement, vous participerez à une vente aux enchères. Une bonne façon d'agrandir rapidement votre flotte. Le problème, c'est que les autres marchands (gérés par la machine) font monter les prix très, très haut...

TOP

- Il est simple d'accès malgré sa richesse
- L'ambiance est très bien rendue

FLOP

- Quelques erreurs et bugs dans la version française
- Prévoyez six mois au moins si vous voulez devenir l'Ancien !



N'est-elle pas jolie ? Mais lil n'y a pas que le plaisir dans la vie. En choisissant bien l'heureuse élue, vous pourrez récupérer un bateau en dot, ou augmenter votre popularité grâce à un beau-papa bien placé...



De nombreux événement modifient la situation des villes : incendies, guerres, peste... A vous de savoir profiter des opportunités pour gagner le maximum d'argent ou devenir un notable.

➤ L'ambiance médiévale est parfaitement rendue. Les graphismes sont très bons, et les différents thèmes d'époque, utilisent à merveille les cartes sonores. Il n'y a pas de bruitages, mais dans un jeu de ce type, ce n'était pas nécessaire. Le jeu est divisé en écrans : chantier naval, marché, église, mairie, etc. L'interface utilise la souris et/ou le clavier avec bonheur, et il suffit de cliquer sur un panneau ou un objet pour avoir accès à leurs commandes. Le manuel, très clair, présente à la fois les commandes et un historique de la région. Cet historique, très instructif, fourmille d'informationpour le joueur.
La conversion du jeu en français a été réalisée par Silmarils. Il y a quelques petites erreurs et quelques bugs graphiques, mais c'est dans l'ensemble, une réussite. ■

COMPARATIF

RAILROAD TYCOON



Comme The Patrician, Railroad est une simulation économique de grande qualité. Vous dirigez une société ferroviaire que vous devez faire prospérer en construisant astucieusement des voies et en organisant le trafic selon les besoins. Railroad Tycoon est à la fois plus simple et peut-être un peu mieux conçu que The Patrician (il profite de l'immense talent de Sid Meier, également auteur de Civilization). Vous n'avez pas à gérer les denrées transportées, ce qui est à l'avantage du second. Mais sa grande qualité (et la lacune principale de The Patrician) est la possibilité d'organiser les transports, puis de les laisser fonctionner seuls. The Patrician ne permet pas cela : il est nécessaire de gérer chaque bateau manuellement, ce qui s'avère finalement un peu fastidieux. Difficile de dire finalement quel jeu est le meilleur, c'est aussi une affaire de goût. Alors, vous préférez les trains ou les bateaux ?



THE PATRICIAN SE RÉVELE ETRE UN SOFT COMPLEXE, COMPLET ET PASSIONNANT, QUI N'A QUE PEU DE CHOSE À ENVIER À SES AINÉS. DU TOUT BON !

COMMERCE-STRATÉGIE

GRAPHISMES 72
Les graphismes sont excellents, mais en pratique vous passerez surtout beaucoup de temps devant le scroll principal.

ANIMATION 64
Rien de bien folichon, ce qui, pour ce type de jeu, est tout à fait normal.

MUSIQUE 86
Je trouve les différents thèmes utilisés très réussis, et leur enchaînement judicieux évite qu'on s'en lasse trop vite.

BRUITAGES 10
Quels bruitages ? Ils sont quasiment inexistants !

PRISE EN MAIN 89
Le manuel, malgré quelques rares erreurs de traduction, est superbe, tout à la fois complet et clair. Il ne lui manque qu'un index...

JOUABILITE 90
Tout se gère très intelligemment à la souris. L'utilisation conjointe du clavier augmentera encore l'ergonomie.

DUREE DE VIE 94
Comme Railroad, comme Civilization, The Patrician se veux un jeu «infini». Aucun doute, c'est réussi !

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

PRIX D

1 JOUEUR

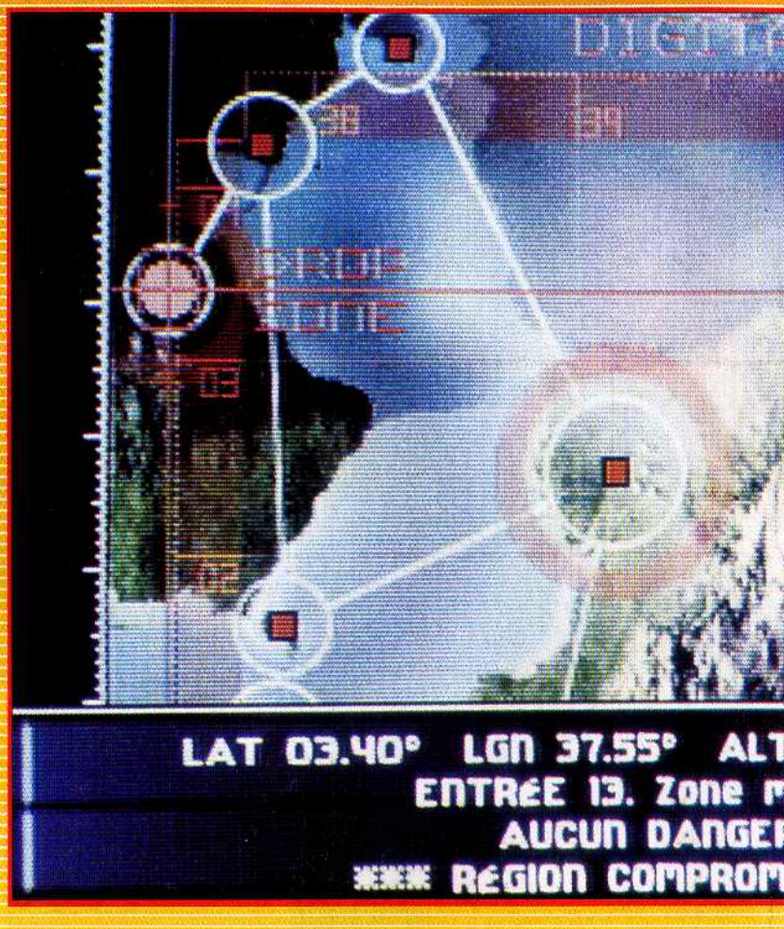
PC 386SX+

INTERET 91 %

HIRED G

Ça y est, Hired Guns sort enfin ! Ce jeu de rôles de chez Psygnosis exploite un concept révolutionnaire : le jeu à quatre simultanément. Ça vous interpelle, non ? Et à juste titre, car ce soft destiné à l'Amiga va faire couler beaucoup d'encre. Testé par Morgan Feroyd.

Hired Guns est un jeu développé par DMA Design. Dans un monde futuriste, vous incarnez quatre personnages qui doivent effectuer de périlleuses missions. Une organisation politique internationale vous envoie régler des «problèmes» dans certaines zones, à hauts risques, de la planète. Vous pouvez choisir parmi douze personnages et les gérer dans un mode de déplacement «case par case». Chacun d'entre eux est recherché à travers tous les systèmes solaires. Et en ces temps obscurs de guerre, ils ont été recrutés : leur seule et unique chance de s'en sortir vivant et de faire oublier leurs égarements passés. Ce jeu de rôles est divisé en plusieurs missions ou zones d'action. A chaque lieu correspond une tâche précise et un niveau de difficulté. Il peut s'agir de s'échapper d'un pénitencier, de retrouver et libérer des otages, d'exterminer toute trace de «forme organique multicellulaire», etc. En gros, vous formez un groupe d'élite chargé du sale boulot. Chaque personnage a des spécialités et des caractéristiques propres. Vous avez le choix entre des humains et des droïdes, des militaires et des civils, des hommes d'action et des spécialistes en systèmes de protection, etc. La fenêtre de jeu est divisé en quatre écrans. Chacun d'entre eux correspond à un personnage.

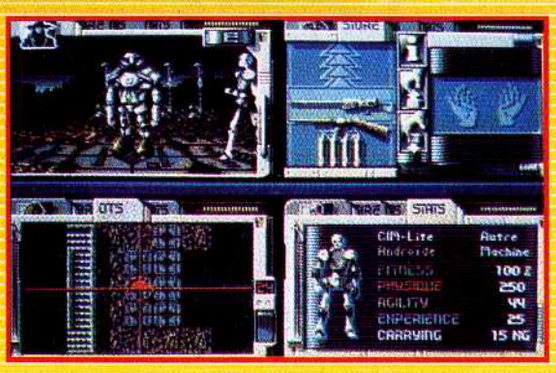


JOUER A QUATRE SIMULTANEMENT !

Non seulement vous jouez tous les personnages à la fois, mais ils peuvent être géré indépendamment les uns des autres. Cela permet par exemple d'effectuer un repérage du terrain, de tendre une embuscade, etc. Génial, non ? Le plus beau est que les programmeurs (devrais-je dire LE programmeur ?) ne se sont pas contentés de cette prouesse. Il est en effet possible de jouer à quatre simultanément. Tout a été prévu : gestion souris, joystick, clavier, joypad, tout à la fois. Aucun problème, Hired Guns a été conçu par un joueur qui connaît son domaine ! L'ergonomie du jeu est bien réalisée et malgré les cinq disquettes, vous n'aurez que peu de swaps à effectuer. De plus, vous saurez en avance quelle sera la prochaine disquette à introduire dans le lecteur. Pour en revenir à l'interaction entre les personnages, ceux-ci parlent entre eux en permanence. Les phrases, en français, sont assez drôles et rendent bien l'ambiance stressante du jeu (malgré des fautes d'accents un peu gênantes). Les musiques et les bruitages accentuent encore cette atmosphère et sont particulièrement bien réussis. Recharger ➤



Pour choisir les mercenaires que vous engagez, vous pouvez vous baser sur leur photo et sur leurs compétences. Cette image est normalement en haute résolution (pour la photo, nous avons dû retirer l'aliasing).



Voici les quatre menus détaillant vos persos. Le premier est l'inventaire, le deuxième l'automapping, le troisième, vos caractéristiques.

TOP

- L'option quatre joueurs
- La variété des missions et la durée de vie du jeu
- La bande-son excellente

FLOP

- Le déplacement case par case
- Le manque de précison pour les graphismes d'objets
- Le risque de se trouver rapidement bloqué

UNS

VERDICT OUI

MORGAN

Ouf, je souffle ! Psygnosis commençait à m'inquiéter. Avec Hired Guns, ils se rattrapent. A cheval entre Bloodwych et Captive, ce soft est un vrai petit bijou. Intégralement programmé et conçu pour l'Amiga et par un joueur. La différence est appréciable : tout y est bien gère, pratique, efficace. Bien sûr, quelques petits défauts s'immiscent, mais je préfère ne pas en tenir compte. Parlons plutôt des qualités. La bande-son est très réussie. La stéréo de l'Amiga crache toutes ses décibels comme dans une démo. L'autre aspect est la possibilité de jouer à plusieurs simultanément. Le résultat est très... violent. Cela tourne rapidement en baston générale (alors comme ça, tu n'as pas fait exprès de me tirer dessus, Doguy ?). En un mot comme en cent, Hired Guns est splendide !

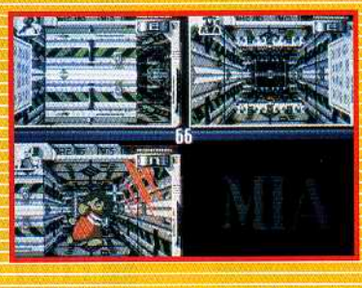
Morgan Feroyd



Si vous choisissez le scénario Campagne, vous devrez progresser de mission en mission. A chaque fois, vous voyez apparaître des paramètres sur la difficulté attendue.



Tous les personnages peuvent se voir mutuellement. Ils sont chacun sur une «case» du terrain. Cela permet de les faire agir séparément. Pour déplacer tout le groupe, vous pouvez nommer un leader. Les autres suivront.



Voici le Killer Lemming, un monstre impitoyable qui se sert de ses petites dents comme d'une arme ultra-dangereuse. Les programmeurs n'ont pas manqué d'humour pour inclure au soft ces lemmings lanceurs de grenades !

➤ une arme devient un vrai plaisir à l'oreille et écouter la bande-son finit par réellement vous angoisser (suites et variations sur le thème du battement de cœur ou du souffle du vent).
Pour ceux qui ne voudraient pas suivre le cours de l'aventure, ils ont la possibilité de lancer un mode entraînement ou un mode action brève. Le premier vous permet d'essayer plusieurs types de stratégie et d'équipement et le second vous fait remplir une mission très rapide et, en général, violente. L'option idéale pour s'amuser entre copains ! Pour détailler vos «mercenaires», vous pouvez afficher trois menus. Le premier vous permet de gérer votre équipement (armes, munitions, cartes de crédit, clés, nourriture, grenades, médikit, etc.), le deuxième vous permet de voir la carte du lieu (en automapping) et le troisième affiche les caractéristiques de votre personnage.

TROIS JEUX EN UN !

L'équipement est particulièrement varié. Vous pouvez en récupérer au cours des missions soit à même le sol, soit en tuant des ennemis. Hélas, sur ce point, les graphismes sont peu clairs.
Plutôt que de voir un objet sur le sol, vous voyez une caisse en bois ou une boîte en carton contenant un objet. Pour savoir ce qu'elle contient, vous devez regarder dans votre inventaire et chercher le nouvel objet.
Vous pouvez aussi faire appel à des pouvoirs psioniques ou un armement plus pointu pour optimiser vos actions : lancer des fireballs ou poser une mine.
Les graphismes sont assez réussis et les cadres des missions variés. Vous pourrez vous trouver en extérieur, sous l'eau, dans ➤➤➤

GENERIQUE

Editeur : *DMA Design*
Distributeur : *Psygnosis*
Conception : *Scott Johnson*
Programmation : *Scott Johnson*
Graphismes : *Graeme Anderson, David Osborne, Scott Johnson*
Bande-son : *Brian Johnston.*

TESTE SUR

Amiga 500 et 1200 *avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs 3"1/2*

MATERIEL

Machine : *Amiga 500 minimum (1200 conseillé). Disque dur préférable, ou deux lecteurs au minimum.*
Mémoire requise : *1 Mo (2 Mo conseillé)*
Contrôle : *souris, joystick, clavier ou joypad (la gestion à quatre joueurs est très bien réalisée)*
Média : *5 disquettes 3"1/2 DD*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*

VERSIONS

PC AMIGA

Hired Guns *est disponible sur Amiga. Une version PC devrait être disponible sous peu.*

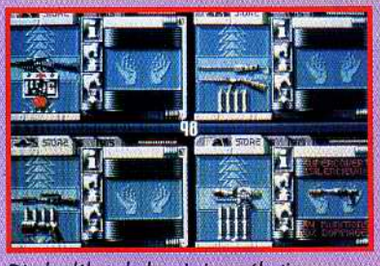
GAME OVER

2 MINUTES DE JEU

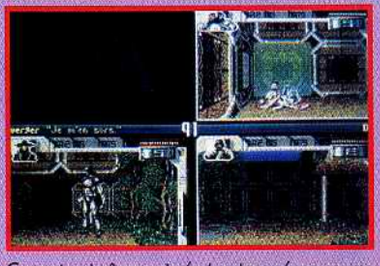


Commencez tout d'abord par choisir une mission d'entraînement. Ensuite, composez de votre équipe. Profitez du matériel et des atouts de chacun.

COURSE CONTRE LA MONTRE !



Dès le début de la mission, sélectionnez une arme dans votre équipement. Une fois armé, il ne vous reste plus qu'une chose à faire :courir. Mais vous n'êtes pas seul.



Car cet entraînement n'est autre qu'une course contre la montre. Le premier arrivé à la sortie gagne. Evidemment, tous les moyens sont bons pour ralentir les autres !

VERDICT

OUI

DOGUY

Ca, c'est du jeu ! Hired Guns est sans doute l'un des jeux les plus novateurs de l'année sur Amiga. Jeu de rôles (immense) et d'action (intense), Hired Guns vaut surtout par son mode multi-joueurs. Se retrouver à quatre autour de l'écran pour accomplir une mission en commun (ou s'étriper joyeusement - «Hoops ! Désolé, Morgan !»), c'est génial. Cela ouvre des possibilités de jeu rarement égalées. Coup de chapeau également pour la réalisation : malgré l'envergure du jeu, un simple Amiga 500+ équipé d'un drive supplémentaire suffit pour jouer (sur A1200 avec disque dur, ça devient princier !). Les graphismes contribuent à l'ambiance stressante du jeu. Quant à la bande-son, elle fait honneur à l'Amiga. Bref, si vous aimez l'action, les jeux de rôles et les jeux à plusieurs, achetez-vous Hired Guns, vous ne le regretterez pas.

Dogue de Mauve





SUR AMIGA, HIRED GUNS EST PRATIQUEMENT CE QUI SE FAIT DE MIEUX POUR LE MOMENT. IL TIRE PLEINEMENT PARTI DES CAPACITÉS DE MACHINE ET EXPLOITE CERTAINS PRINCIPES ORIGINAUX.

GRAPHISMES 79
Les graphismes sont assez bons. Bien sûr, le nombre de couleurs n'est pas énorme, et cela rend un peu confuses certaines actions.

ANIMATION 71
Rien de bien transcendant dans l'animation. Le déplacement case par case facilite la fluidité du déplacement des personnages.

MUSIQUE 89
Fabuleux ! Le premier qui dit le contraire aura à faire à moi... Dommage que l'on ne puisse pas en profiter pendant les missions.

BRUITAGES 87
Ils sont excellents et créent un climat de tension très approprié. Rien à redire sur ce point.

PRISE EN MAIN 80
Tout vous facilite la tâche : installation disque dur, gestion des disquettes. Quelques essais pour contrôler les persos et on y va.

JOUABILITE 81
En mode un joueur, tout est efficacement géré à la souris. Le contrôle à quatre est très bien réalisé. Bref, c'est très bon.

DUREE DE VIE 89
Non seulement les missions sont nombreuses et variées, mais les trois types de jeu différents accroissent la longévité du soft.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5

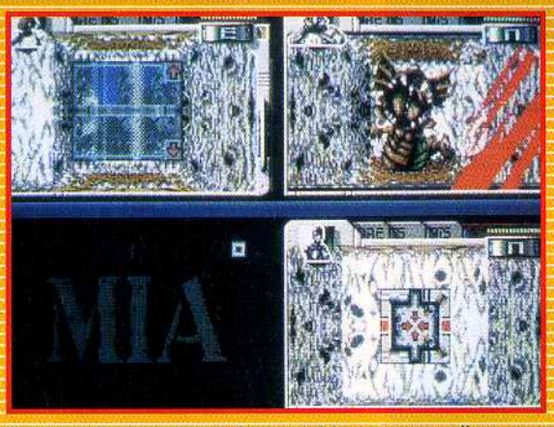
PRIX C

1 À 4 JOUEURS

AMIGA

INTERET 88 %

➤➤➤des complexes futuristes, des cavernes etc. Tous les graphismes de présentation sont en haute résolution.
Sachant que c'est Scott Johnson qui a réalisé la majeure partie du jeu, il faut vraiment le féliciter pour le travail fourni.
Il a programmé son jeu de façon très intelligente et a même laissé la possibilité de customiser vous-même le graphisme de vos personnages !
Le jeu tient sur cinq disquettes et nécessitent entre 1 et 2 méga de mémoire pour fonctionner correctement et profiter de tous les effets sonores. Il est clair qu'un disque dur est préférable. Excepté ce détail technique, Hired Guns est un jeu très riche qui ne devrait pas vous lasser. ■



Certains passages sont particulièrement délicats. Ici, pour affronter ce serpent, vous devrez monter sur un élévateur pendant qu'un de vos amis appuie sur le bouton.

COMPARATIF

SYNDICATE



Dans une boutique, vous risquez d'être confronté à un problème de taille. Je vous le pose :
Vous avez 300 F dans votre poche. Pierre vous a prêté son Amiga et vous allez en ville pour acheter un jeu. Sachant que le prix des deux est globalement équivalent, lequel allez-vous choisir ?
1- Vous savez que Syndicate est un excellent jeu mais que l'adaptation Amiga n'est pas géniale. Pourtant le thème est vraiment sympa.
2- On vous a dit que Hired Guns est un jeu spécifiquement, et très bien, réalisé pour l'Amiga; que les musiques sont fantastiques, la durée de vie énorme. De plus, vous savez qu'il est possible d'y jouer à quatre simultanément (pour Syndicate, il faut un modem).
Résolvez le problème en tenant de vos goûts et de vos envies. Temps imparti : 2 mn.
Réponse : La solution est d'acheter Hired Guns sans délai.

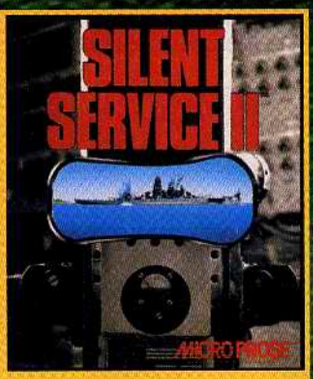


Ces cocons contiennent des Killer Lemmings. A l'approche de la salle, vous entendrez des bruits de craquements et de succion. «Ce sont eux, ils sortent !».



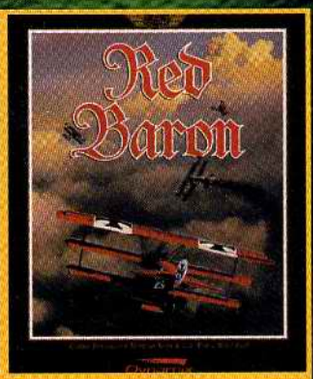
Dans l'écran en haut à gauche, vous voyez un cocon à moitié immergé. Il contient un ennemi : squelette, chauve-souris, loup-garou ou autre. Tirez dessus et il sortira.





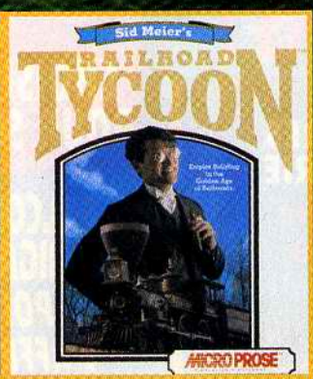
SILENT SERVICE II : La suite de l'excellent Silent Service! Cette nouvelle version bénéficie des dernières innovations techniques et renferme de nombreuses nouvelles missions.





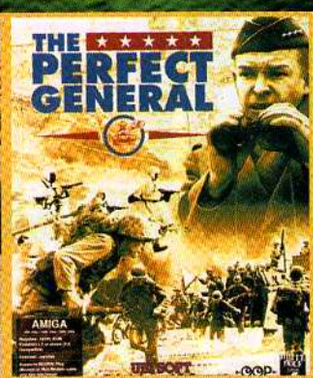
RED BARON : 1914, La Grande Guerre débute... dans le ciel. Devenez vous aussi un chevalier du ciel en prenant les commandes de Red Baron.





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

NUMERO SPECIAL

LE GUIDE DE NOEL DES JEUX SUR MICROS

TILT

LA 3DO EST DISPONIBLE ! FAUT-IL CRAQUER ? P. 20

GUIDE D'ACHAT TOUS LES JEUX MICRO DE L'ANNEE AU BANC D'ESSAI

UTILE!

CHOISISSEZ VOTRE LECTEUR CD-ROM SANS RISQUE D'ERREUR P. 26

GENIAL!

TOUTES LES ASTUCES POUR ECONOMISER JUSQU'A 50% SUR L'ACHAT DE VOTRE PROCHAIN PC! P.30

DOSSIER COMPLET SIMULATEURS DE VOL P. 42

LES MEILLEURS SOFTS
LES MANETTES SPÉCIALISÉES
LE FUTUR DE LA SIMULATION

SUPER MATCHS !

TILT OPPOSE LES MEILLEURS TITRES DE CHAQUE CATEGORIE :

- DAY OF THE TENTACLE contre SIMON THE SORCERER P. 80
- BETRAYAL AT KRONDOR contre SERPENT ISLE P. 94
- PRINCE OF PERSIA II contre SUPERFROG P. 70
- DUNE 2 contre SYNDICATE P. 112
- TORNADO contre DOGFIGHT P. 52
- CHAOS ENGINE contre FLASHBACK P. 60
- F1 GRAND PRIX contre JORDAN IN FLIGHT P.102

CARTES SONORES

CHOISIR LA MEILLEURE SOLUTION POUR SONORISER SON MICRO P.34

FALCON AMIGA 1200 LE POINT SUR L'AFFRONTEMENT P. 14

ST QUE REPONDRE AUX DÉTRACTEURS DU ST ? P. 16

JOUER SUR MAC :

QUELLE CONFIGURATION ?
QUELS JEUX ? P.24

N°120H HORS SERIE 1993- 39F. BELGIQUE : 241 FB. SUISSE : 10 FS. ITALIE : 11900 L. ESPAGNE : 1100 PTAS. MAROC : 58 DH. CANADA : 10,50 SC
ISSN 073-6968

L 2207 - 120 H - 39,00 F

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
DÈS LE 8 NOVEMBRE



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

ULTIMA VII THE SERPENT ISLE

Vos vibrants appels étaient si nombreux sur la hotline que nous n'avons pu résister au plaisir de vous offrir la solution complète détaillée de Serpent Isle. Trois numéros seront consacrés à ce jeu dont la complexité et l'univers particulièrement vaste en a étonné plus d'un. Apprêtez-vous donc à plonger dans le premier épisode de la huitième épopée de Lord British : votre combat pour le rétablissement de l'équilibre entre l'Ordre et le Chaos.



Profitez de la puissance de votre équipement. Dans quelques instants, tout ceci ne sera plus qu'un souvenir.

Tout d'abord, un petit mot sur l'aventure et l'environnement. L'histoire semble au premier abord ne pas être linéaire, mais ne vous y trompez pas, vous êtes en réalité obligé de passer par des étapes bien précises, et ce dans un ordre très stricte, pour parvenir à la fin. Par exemple, le fait de parler à un certain personnage permet parfois, soit d'accéder à un nouveau mot de dialogue chez un autre soit d'ouvrir une porte fermée jusque là, soit d'obtenir un objet indispensable pour votre quête.
Il est aussi possible de court-circuiter l'aventure à certains endroits en utilisant la manière forte, comme en faisant exploser une porte, mais je ne vous le conseille pas. Vous risquez en effet de bloquer l'aventure sans immédiatement vous en apercevoir et d'être obligé, après de longues heures de jeux, de recommencer une partie à zéro. Si vous ne suivez pas à la lettre cette solution, vous avez quelques moyens de minimiser ce genre de risques : sauvegardez fréquemment vos partie, lisez tous les ouvrages à votre disposition, parlez au plus de personnes possible, prenez des notes et surtout, n'entrez pas dans un endroit avant d'avoir une idée précise de ce que vous avez à y faire.
Enfin, un conseil à propos des sorts que vous trouvez sur des parchemins : mieux vaut ne pas les utiliser, à moins que vous les ayez en double. Attendez d'avoir un nouveau livre de sorts, pour les retranscrire. Cela vous fera économiser beaucoup d'argent, car le prix des connaissances en magie est tout à fait prohibitif.

INTRODUCTION

Huit mois après que vous ayez empêché le Gardien de passer par la porte noire, Lord British découvre un parchemin magique écrit par le Gardien pour Batlin, son homme de main. Dans ce message, il lui ordonne de suivre Gwenno vers l'île aux Serpents où il lui dévoilera son nouveau plan pour détruire Britannia. Lord British vous demande alors de contrecarrer ce plan avec l'aide de Iolo, Dupre et Shamino. Il est également très important de retrouver Gwenno.

Après un voyage mouvementé durant lequel vous semblez plus voler que naviguer, vous arrivez à l'île aux Serpents. Dès que vous quittez votre bateau, vous êtes frappé par une série d'éclairs qui



Cette grotte sert pour les novices à se familiariser avec le système de jeu d'Ulitma : des passages secrets et des coffres à crocheter.

échangent la majorité de vos possessions les plus importantes et font disparaître vos compagnons.

Marchez vers le sud, où vous trouvez un moine du nom de Thoxa. Elle vous pose des questions de protection du jeu, puis vous accueille comme un héros d'un autre monde attendu depuis longtemps. Elle vous donne le sablier du destin qui vous permet de vous faire ressusciter vous et vos compagnons par les moines. Elle vous en dit plus sur votre quête et vous indique une cave, plus au sud, près d'un buisson rouge. Elle vous conseille de suivre la côte où un vieil ami vous attends (Iolo).

Elle vous dit aussi qu'il faut retrouver vos trois amis pour que cela corresponde exactement à la vision prophétique de Xenka, un moine. Vous chercherez également trois artefacts (un anneau, un collier et des boucles d'oreilles) pour pouvoir communiquer avec une ancienne puissance. Pendant que Thoxa discute avec vous, un autre moine, Karnax, apparaît et la somme de ne pas interférer dans votre quête. Après un duel de magie, ils disparaissent tous les deux.

Continuez vers le sud. Vous rencontrez Shamino qui vous dit que certaines de ses possessions se sont aussi transformées. Il a commencé à établir une liste des choses étranges que vous avez pour comparer avec la liste initiale des dons de Lord British.

Suivez les montagnes plus au sud jusqu'à trouver un buisson rouge. L'entrée invisible de la cave est à sa droite (cliquez à cet endroit sur la



Dès le départ, vous voici en contact avec les quatre personnes les plus influentes de Monitor. Mais déjà l'heure est grave : vous arrivez pour assister à une cérémonie en l'honneur d'un guerrier décédé.

falaise et le mot «illusion» s'affiche à l'écran). A l'intérieur, vous trouvez un sac de couchage, un sac contenant des outils de crochetage et des torches, ainsi qu'un coffre. Crochetez ce dernier ou tapez dessus pour l'ouvrir avec le marteau de guerre de Shamino. Il contient des objets utiles , dont un sextant.

Passez par le mur illusoire du nord de la grotte, vous trouvez le squelette de Drogeni (plus connu sous le nom d'Erstam, le mage fou). Il a quelques écailles de serpent (des composants de sorts), et un parchemin. Celui-ci contient la traduction par Erstam d'un ancien manuscrit Ophidien, il provient d'une race vivant sur l'île du serpent avant l'arrivée des humains de Sosaria (l'actuelle Britannia) ; il parle de leurs croyances, avec lesquelles vous devrez vous familiariser pour progresser dans la partie. L'auteur initial se nomme Ssithnos, le dernier Hierophant du Chaos, vous le rencontrerez plus tard.
Avant de quitter la grotte, essayez de remplir le seau avec le puits, vous n'avez pas besoin d'eau, mais vous aurez besoin plus tard de savoir comment utiliser un seau.

Un peu plus loin dehors, Shamino retrouve son arc magique, il en déduit qu'un éclair l'a échangé contre le crâne qu'il porte. Il vous explique que si vous trouvez l'endroit d'où proviennent les étranges objets que vous avez sur vous, vous récupérerez vos propres biens.

Continuez vers le sud, puis à l'est en suivant la côte, vous arrivez à la porte ouest de Monitor. Parlez à Flicken, le capitaine de la garde qui se trouve à l'entrée. Il vous raconte que des étrangers (Batlin et ses acolytes) étaient ici récemment, et qu'un étrange enchanteur (Iolo) a été mis en prison, il vous suggère d'en parler à Marsten.
Note : si un personnage vous dit d'aller parler d'un sujet particulier à un autre, n'oubliez surtout pas de le faire, ce dernier possède souvent des informations importantes ou un objet dont vous aurez besoin.
Flicken vous dit ensuite que Marsten est au crématorium, il assiste aux funérailles d'un lancier qui a été tué par des goblins. Ceux-ci ont volé le heaume de Monitor (appelé aussi heaume du Courage, un objet qui vous sera nécessaire lors d'une de vos futures quêtes). Demandez à Flicken de vous ouvrir la grille, puis allez parler à Marsten.

MONITOR

Le crématorium se trouve vers le nord de la ville. Parlez à Renfry, le propriétaire des lieux, il vous dit que Marsten, Spektor, Brendann et Caladin sont dans la crypte. Passez par les rideaux verts au sud-ouest de la pièce, puis au sud, à l'ouest, au sud et enfin à l'est pour trouver les quatre dignitaires.
Note : il y a une porte par laquelle vous ne pouvez pas encore passer au sud-est. Souvenez vous de son emplacement.

Parlez aux quatre personnes présentes.

Caladin (le guerrier en rouge et jaune) vous dit que l'urne contenant les cendres de son grand-père a été volée (un éclair l'a en fait échangée avec l'arbalète de Iolo). Seul le Champion de Monitor peut porter le heaume du Courage, mais les goblins l'ont pris. Quelqu'un (on se doute qui) doit retrouver le heaume et venger Astrid, son dernier détenteur. Il est le chef des Ours, et il entraîne (en force) au terrain de combat, l'après-midi. Les goblins ont récemment investi la tour de Fawn et il se doute qu'un traitre leur fourni d'importantes informations. Il suspecte Krayg, le marchand. Il vous parle des autres groupes (les Loups et les Léopards) et vous recommande de demander à Marsten la permission de passer le test des guerriers de Monitor (beaucoup de personnes dans cette ville ne vous parlerons pas tant que vous ne l'aurez pas passé). Il vous donne trois indices pour ce test et vous conseille d'en parler à Cantra et Shmed, le responsable du test. Cantra est la fille d'Harna, la guérisseuse de la ville, son père a disparu il y a peu de temps.
Brendann (en vert) est le chef des Loups. Il n'a pas grand-chose de plus à vous raconter que Caladin mais discutez quand même avec lui.
Spektor (en gris) est le conseiller de la ville, il s'occupe également d'échanger l'argent. Parlez-lui de Iolo et il vous envoie à Marsten.

Marsten dit que les goblins ont emporté le corps d'Astrid à leur camp secret dans la forêt. Il vous parle des habitants de l'île aux Serpents et de la manière dont ils ont fui le tyran Lord British sous le commandement d'Erstam (ne dites rien au sujet de Lord British, il est pris pour un être maléfique par la plupart des habitants de cette île et vous risquez de gros problèmes si



La reconstitution de votre groupe et de votre équipement se fait petit à petit. La sculpture de serpent au sol est un téléporteur.



Marsten ne souhaite pas libérer lolo sur votre simple demande. Si vous êtes jeté en prison, sortez par le passage secret.

vous affirmez que vous êtes de son côté). Il vous renseigne également sur les trois cités de l'île. les magiciens de Moonshade ont abandonné la vertu de Vérité, les habitants de Fawn ont négligé la vertu de l'Amour pour la Beauté et il n'y a que les guerriers de Monitor qui ont trouvé dans le Courage la seule vertu importante. Il vous suggère de parler à Krayg des ruines du peuple serpent, à Templar, un autre guerrier, des goblins et de rendre visite à Lolo en prison. Demandez-lui l'autorisation de passer le test de Monitor et il vous donnera le mot de code à fournir à Shmed pour accéder à la zone de test.

Note : l'Avatar dira automatiquement les mots de passe au moment propice, mais cela ne sera possible que si vous l'avez obtenu d'un autre personnage. Même si vous connaissez les mots à dire, vous ne pourrez passer sans avoir eu la bonne conversation.

Quand vous avez fini de parler, Caladin émet l'hypothèse que vous soyez un espion et Brendann mentionne les étrangers douteux qui sont passés récemment, un gros homme (Batlin) et une étudiante (Gwenno).

Là, Dupre arrive, ajoutant ses objets à votre liste des choses disparues. Retournez à l'entrée de la crypte, puis allez à l'ouest et au nord. Vous passez par une porte-serpent (une estrade avec un serpent dessus). Cela vous permettra de vous téléporter plus tard. Dans cette partie de la crypte, vous trouverez aussi l'arbalète de lolo sur un piédestal, près de la tombe du grand-père de Caladin. Vous pouvez la prendre. Il n'y a rien d'autre d'intéressant.

Allez parler à Renfry au crématorium et répondez lui «non» quand il vous demande si vous êtes un étranger. Il vous montre le four crématoire et vous indique le moyen de s'en servir (vous en aurez besoin plus tard). Il affirme également que les cendres d'une personne, telles qu'elles sont traitées par le procédé du four crématoire, représentent l'essence même de la vie de celle-ci et qu'elles ont plus de puissance que bien des magies (c'est un élément très important pour beaucoup plus tard). Il paye cent monetari (la monnaie locale) pour tout corps de lancier que vous ramènerez et que vous incinérerez vous-même. Faites attention de parler à Renfry après chaque corps incinéré, sinon vous ne serez payé que pour un seul. Il a d'autres informations intéressantes pour vous : Andral, le sculpteur a récemment été la victime d'un vol et vous pouvez lui demander qu'il vous parle de l'étrange sage qui était dans cette ville (Batlin). Dans le test de Monitor, le mélange des cendres



Cette jeune fille anodine est beaucoup plus importante qu'il n'y paraît.

du chef goblin Gurdonir avec votre sang, fera apparaître votre animal totem, représentant le groupe de guerriers auquel vous appartiendrez. Il vous dit que les portes-serpent ont été construites par des démons (les gargouilles), qui vivent encore dans le donjon Furnace. C'est faux.

Vous avez à cet instant six quêtes à accomplir : trouver Batlin, trouver Gwenno, libérer Lolo, trouver vos objets perdus, trouver la personne qui a trahi Monitor pour les goblins et trouver le heaume du Courage.

Allez à la prison, vers le nord-est de la ville, et parlez à lolo. Il n'a pas grand-chose à vous dire, si ce n'est d'aller faire entendre raison à Marsten.

En route, ou plus tard, vous pouvez



Harna peut vous renseigner sur beaucoup de choses, n'hésitez pas à lui rendre souvent visite.

visiter quelques maisons et magasins. Il n'y a rien au niveau de l'éthique du jeux qui vous empêche de voler tout ce qui traîne. Vous serez même parfois obligé de le faire pour récupérer des clefs ou des objets indispensables. Mais soyez sûr que personne ne vous regarde, vous risqueriez de devoir combattre et de tuer quelqu'un d'indispensable pour l'aventure. A ce propos, vous ne pouvez pour l'instant rien voler dans l'armurerie de Standarr, car il y a toujours un ou deux gardes.

Parlez à Krayg, le marchand (au nord de la cité). Il vous raconte que la ville a été construite sur des ruines Ophidiennes et que l'on retrouve le signe du serpent un peu partout dans l'île. Vous apprenez aussi qu'il se promène souvent dans les bois.

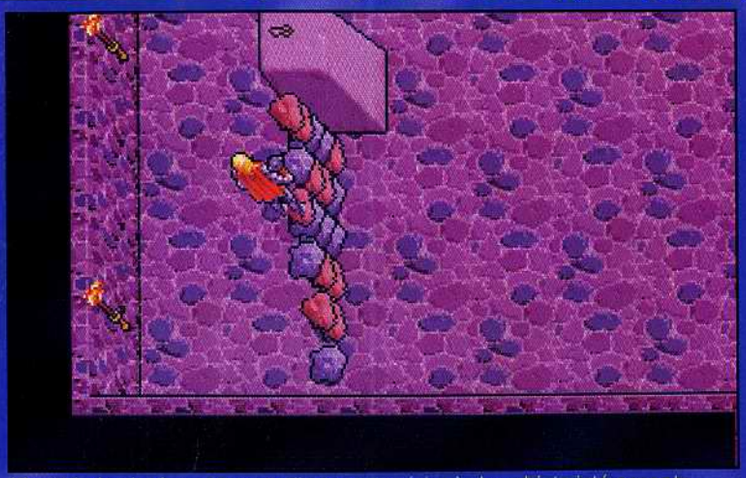
Parlez à Andral, le sculpteur (ne lui demandez pas de faire une sculpture). Vous en apprenez un peu plus sur Batlin et ses compagnons. En particulier que celui-ci était très intéressé par les ruines Ophidiennes. Simon l'aubergiste a dit aussi qu'il venait de Fawn (un endroit que vous découvrirez bientôt). Batlin avait plusieurs suivants, Andral vous suggère d'aller demander à Standarr, l'armurier, de vous parler du compagnon d'arme, Brunt, et de vous renseigner auprès de Simon au sujet de la personne qui était très vêtue (une gargouille). Il vous dit que Wilfred (un guerrier que vous verrez plus tard) traque Batlin à partir de son passage à Sleeping Bull (où vous devrez aller).

Parlez à Simon à l'auberge (sur le registre, les noms de Gwenno, Batlin et Draygan apparaissent). Il vous raconte beaucoup de choses sur son histoire. Il pense que Krayg est le traître. Batlin était fasciné par la porte-serpent de la crypte et allait vers Sleeping Bull. Gwenno allait à l'est, vers l'Ile des moines. Il vous conseille de parler à Shazzana (un entraîneur) de Deadeye, le marin accompagnant Batlin, et à Spektor de Gwenno. Très important : il mentionne son goût particulier pour l'ale de Fawn et vous propose de trinquer avec lui. Acceptez et repérez le type de bouteille qu'il utilise; il est le seul à en consommer à l'extérieur de Fawn.

Parlez de Brunt à Standarr et vous apprenez uniquement qu'il était particulièrement fort.

Parlez une nouvelle fois à Marsten. Vous le trouverez probablement dans la salle du conseil de Monitor, en train de discuter avec Spektor, Caladin et Brendann des affaires de la ville. Parlez-lui du magicien (Lolo) et dites-lui que c'est votre ami, qu'il n'est pas un sorcier et qu'il a été transporté par un éclair. Il vous répond que si vous devenez un guerrier, il acceptera votre version des fait et le libérera.

Parlez à Cantra, vous la trouverez quelque part dans les rues. Elle dit que son père a trouvé quelque chose de bizarre, juste avant de disparaître. D'après elle, Caladin et Shazzana sont les meilleurs entraîneurs. Elle vous donne quelques astuces pour passer le test de Monitor : déplacez-vous rapidement au départ pour éviter les explosions, regardez en haut, de chaque côté et apprêtez-vous à escalader; le timing est essentiel pour éviter les boules de feu, regardez avec vos mains autant qu'avec vos yeux, et cherchez la dernière salle qui est secrète.



L'escalade s'avère souvent utile pour accéder à des objets intéressants. rendre souvent visite.

Dans la salle d'entraînement, parlez à Shazzana du marin, Deadeye.

Parlez à Luther, mais ne l'insultez pas pour l'instant (il a le bouclier de Dupre, mais il ne vous le rendra pas tant que vous n'aurez pas parlé à quelques personnes). C'est un vantard et un rustre, vos amis vous traiteront de fou si vous lui proposez de se joindre à vous. Parlez-lui de Lucilla, la barmaid, il racontera qu'elle est très impressionnée par lui. Plus tard, celle-ci vous donnera une toute autre version des faits.

Parlez une nouvelle fois à Spektor. Il vous dira que Gwenno est partie pour l'île des moines. Il vous suggère d'aller louer un bateau à Fawn ou à Sleeping Bull. Il dit aussi qu'il est possible de libérer lolo en payant une amende de trente Monetari. Si vous lui payez cette somme, il vous donnera une clef en or qui ouvre la cellule de lolo uniquement. Vous pouvez aussi le libérer en allant parler à Marsten après avoir passé le test de Monitor.

Parlez à Harna, la guérisseuse. Sa maison est au sud-ouest de la ville, si elle n'est pas là, cherchez dans le champ à côté. Harna est la personne la mieux informée de la ville. Elle vous en dira beaucoup. Après un moment, elle partira en disant qu'elle est trop occupée pour parler. Revenez la voir aussi souvent qu'il le faudra pour l'interroger sur tous les objets. Parlez-lui de Cantra et elle mentionnera son épée en bois qui est un élément important pour la suite du jeux. Elle vend également de la nourriture et des composants de sorts (garlic et ginseng).

Note : Templar, Cellia, Lydia (le tatoueur) et Lucilla ne vous parlerons pas tant que vous ne serez pas devenu un guerrier.

Eventuellement, vous pouvez aller à la taverne avant de devenir un guerrier. Lucilla peut vous vendre à boire et à manger, vous trouverez chez elle la plupart des personnages aux heures des repas et le soir. Vous pouvez également aller vous entraîner au terrain d'entraînement entre neuf heures du matin et six heures du soir. Pour cela, allez parler au lancier qui se trouve assis à un bureau, sur la muraille entourant le terrain.

Vous pouvez dormir à n'importe quel endroit en posant votre sac de couchage à même le sol. A votre réveil, vérifiez l'équipement de vos compagnons. Car il arrive qu'ils déposent leurs armes pendant votre sommeil ou que lors d'un combat, ils sortent une arme que vous ne souhaitiez pas les voir utiliser.



Le test de Monitor est le premier passage difficile. Beaucoup d'aventuriers sont restés bloqués ici. Il faut traverser le mur illusoire pour pouvoir continuer.

LE TEST DE MONITOR

Il est temps d'aller affronter les épreuves du test. Sortez de Monitor par la porte nord et suivez la route vers le nord. Il y a, près de la tour de Monitor, un intéressant point de chute d'éclair. Le plus souvent, il ne vous apporte que des ordures, mais il arrive parfois que vous y trouviez des objets utiles, comme des bottes magiques ou des armes. Continuez vers le nord jusqu'à un panneau indicateur puis à l'ouest vers l'office de Shmed.
Parlez à Shmed et dites-lui que vous venez pour le test. Il range vos possessions dans un coffre, près de son bureau, puis vous conduit vers la zone de test, vêtu d'une armure de cuir et armé d'une masse.

Une fois dans la grotte, négligez la porte sur votre gauche, c'est la sortie du test et elle ne peut être ouverte que de l'autre côté. Allez vers le nord et tournez à droite. Dépêchez-vous d'atteindre la première intersection pour éviter les explosions. Allez au sud, tuez les goblins et fracassez le coffre avec votre masse. Prenez la clef elle sert à ouvrir une porte plus loin.

Allez dans le couloir de droite, vous arrivez à une intersection de trois portes. Celle au nord est ouverte mais les deux autres sont fermées. Laissez ici la clef en or et entrez au nord, dans la salle avec un obélisque et de nombreuses pierres au sol. Il y a une clef au sommet de l'obélisque et vous devez empiler les rochers (attention aux serpents !) pour l'atteindre.

La clef marron de l'obélisque ouvre la porte au sud. Laissez-la avant d'entrer dans la pièce. Vous devez tuer un cyclope et passer une pièce remplie de pièges de boules de feu avant de prendre la clef à l'angle sud-ouest. Marchez de l'angle nord-est vers le sud-ouest et vous éviterez beaucoup de ces pièges.
La clef marron de la salle des boules de feu ouvre la porte est. Laissez-la avec les deux autres. Continuez à l'est vers un long couloir orienté nord-sud. Allez au nord et vous trouvez un sac avec des potions de guérison et des antidotes de poison. Mettez le sac à votre ceinture. La porte nord est fermée et piégée.

Dirigez-vous vers le sud en prenant soin de rester près du mur droit pour éviter les pièges. Tournez à l'est, puis vers le nord. Allez à droite à l'intersection du couloir où vous trouvez quatre coffres. N'y touchez pas, ils exploseraient et il n'y a rien à l'intérieur. Continuez à l'est à travers le mur illusoire. Vous arrivez dans une petite pièce avec une clef marron. Prenez-la, elle ouvre la porte (que vous n'avez pas à ouvrir) près de laquelle vous avez trouvé le sac. Revenez dans le couloir par le même chemin qu'à l'aller.

Allez au nord de l'intersection à l'ouest des coffres. Au croisement, continuez vers le nord Vous atteignez deux portes successives. La clef marron que vous venez de prendre ouvre la première. Après, allez au sud. A la fin du couloir, il y a un levier et une clef grise verticale. Le levier ouvre un passage caché dans le mur ouest et la clef grise l'autre porte au bout au nord.Entrez par la porte au sud dans une pièce pleine de rats et prenez la clef bleue et rouge dans le coin au nord-ouest. Revenez en haut du couloir nord-sud et ouvrez la deuxième porte. Continuez à l'ouest et utilisez la clef bleue et rouge sur la prochaine.
Derrière celle-ci, allez au nord et tournez à l'est. Dirigez-vous vers le nord à la deuxième intersection puis à l'ouest dès que possible. Vous trouvez une griffe et un parchemin disant comment l'utiliser. Cliquez deux fois sur la dent, puis cliquez avec la croix sur l'Avatar.
Retournez à la dernière porte que vous avez ouverte (quelque part dans cette zone, vous risquez d'être attaqué par un guerrier ou un cyclope, vous pouvez le tuer ou fuir, comme vous préférez).

De la porte, dirigez-vous en bas, vers le long couloir sud. Vers la fin de celui-ci, vous serez attaqué par un guerrier-assassin. Tuez-le, puis fouillez-le. Vous trouvez un parchemin sur lequel est inscrit l'ordre de vous tuer, signé «X». Dans le mur ouest, près de l'endroit où est apparu l'assassin, il y a un deux torches très proches l'une de



Il n'est pas facile de tuer un loup quand on est aussi mal équipé.



Cette jeune fille anodine est beaucoup plus importante qu'il n'y paraît. Une scène joyeuse et paisible qui ne durera pas longtemps.

l'autre. Cliquez deux fois sur le mur entre celles-ci, cela ouvre un passage secret.
Prenez ce passage, vous arrivez dans un lieu sombre. Allez à l'ouest, puis au sud. Cliquez deux fois sur le mur sud vers lequel vous vous dirigez, il s'ouvre. Dans le couloir qui apparaît alors, allez à l'ouest puis au nord, dans une pièce avec une fontaine. Lisez le parchemin sur la table. Utilisez la griffe ensanglantée avec l'urne sur la table et votre animal totem apparaîtra. Tuez le loup et fouillez-le. Prenez sa viande et son corps. Prenez la clef bleue.

En sortant de la pièce, dirigez-vous vers l'est puis au sud. Ouvrez la porte en bois à l'ouest avec la clef bleue.
Quand vous atteignez la fin du couloir, Shmed apparaît et vous dit qu'une certaine femme l'a séduit pour le pousser à vous tuer. Il vous attaque : tuez-le. Sur son corps, vous trouvez un parchemin et une clef rouge verticale.
Quittez l'aire de test (par la porte sud) et retournez à l'office de Shmed. Vous retrouvez vos possessions dans le coffre à gauche. Vous pouvez laisser toutes les clefs du test, elle ne vous sont plus utiles. Demandez à vos compagnons de se joindre à vous. ATTENTION : ne posez à aucun d'eux de question sur leurs «belongings», ou vous risqueriez de passer la prochaine demi-heure à trier vos affaires et les leurs.



Cantra est en grand danger, mais vous devrez patienter pour pouvoir lui porter secours.

MONITOR

De retour à Monitor, parlez à Marsten. Il vous dit quoi faire de la viande du loup et de la carcasse. Cellia, le tanneur vous fera une cape en loup, mais cela mettra un jour entier. Lucilla préparera le festin avec la viande. Finalement, il vous envoie à Lydia, le tatoueur pour avoir le tatouage des loups. Vous serez un guerrier de Monitor quand tout cela sera fini.

Lydia vous dit qu'un sorcier de Moonshade (Fedabiblio, que vous verrez plus tard) a enlevé sa soeur Selene quand elle était petite (vous la rencontrerez sous le nom de Selina et méfiez-vous car ce n'est pas une personne sympathique). Faites-vous faire un tatouage de Lydia en évitant de demander si ça fait mal.

Un peu après, vous tomberez malade. Lydia est celle qui vous a envoyé Shmed et vous a empoisonné. Allez alors parler à Harna, la guérisseuse. Elle vous envoie voir l'herboriste, Delphynia, à Fawn pour lui rapporter des feuilles. Fawn est située au nord de Monitor et la maison de Delphynia est juste à l'est du grand palais (passez le poste des gardes à l'entrée, la place avec les fontaines et tournez à droite, après le pont étroit). Pendant le trajet, vous serez attaqué par des goblins près de la tour de Fawn, il est important de tous les tuer pour la suite. Si vous allez discuter avec Lydia après avoir été empoisonné elle finira par vous attaquer. Vous pouvez la tuer.

Pendant que vous attendez votre cape, parlez à Harna pour finir de l'interroger à propos de vos étranges objets et suivez ses indications. Vous pouvez également vouloir vous entraîner ou explorer un peu les environs de Monitor. Vous pouvez visiter le donjon de Furnace, dont l'entrée est juste au sud de Monitor (à 136 sud, 27 est). Il y a quelques trolls qui détiennent des joyaux et des corps de lanciers que vous pouvez ramener au crématorium pour une récompense. Vous arriverez assez tôt à un pont passant au dessus de la lave, vous et vos compagnons se plaindront alors de la chaleur des lieux. Un peu plus tard, vous obtiendrez un sort qui vous protégera de ce genre de brûlures. Pour l'instant, ne passez pas le pont.

Il y a un château en ruines (137 sud, 43 est). Au nord de cet endroit, vous trouvez un enclos avec des moutons et deux téléporteurs faisant partie du temple du chaos (que vous verrez plus tard). Evitez d'entrer dans l'enclos car il n'y a rien d'intéressant et il arrive qu'il soit impossible d'en sortir.

Après avoir récupéré votre cape en loup de Cellia, retournez parler à Marsten. Il vous donne rendez-vous dans la salle des banquets dans une heure. Quand vous arrivez, vous trouvez tous les habitants de Monitor présents.

Quelqu'un vous demande qu'elle partie du test vous avez trouvé la plus marquante. Quelle que soit votre réponse : les gremlins, le cyclope ou l'homme invisible, elle étonnera tout le monde. Le test a été modifié par quelqu'un.
Harna arrive et annonce que sa fille Cantra a disparu. Templar affirme qu'un traître est parmi vous. Shazzana et Luther se battent à propos du traître. Marsten enfin, met fin au banquet.
Parlez à toutes les personnes présentes.
Brendann, qui est maintenant votre chef, dit que Krayg n'est pas le traître et que ce serait plutôt Luther. Il dit que les connaissances de Shmed ressemblent à de la magie et vous demande si vous avez des ennemis à Moonshade. Il souhaite que vous continuiez à chercher qui est l'espion (si votre personnage est une femme, il vous fera des avances et vous donnera rendez-vous chez lui après minuit. Si vous y allez, vous obtiendrez une cape en peau de Gwanni et une expérience intéressante).

Cellia, Flicken, Luther et Shazzana n'ont rien à dire.

Templar vous raconte des choses utiles sur les goblins (attaquez-les tôt le matin) et sur le heaume du Courage (il a d'étranges pouvoirs et n'a été fait ni par des humains, ni par des goblins). Il pense que Krayg est le traître et vous raconte que quelqu'un vole dans la salle des trésors de Monitor.

Spektor admet qu'il y a de tels vols, mais demande à ce que vous ne le répétiez pas.

Marsten essaye de vous convaincre que Shmed était le seul traître.

Caladin dit que le traître était un guerrier, mais que cela ne pouvait être Shmed qui est terrifié par les goblins. Il suspecte Krayg et pense aussi que vous avez un ennemi parmi les magiciens de Moonshade.

Lucilla n'a pas d'information sur le traître, mais elle vous raconte des choses sur le camp secret des goblins dont le lieu exact reste un mystère. Elle vous dit également qu'elle hait Luther et qu'il est devenu invincible depuis qu'il a un nouveau bouclier (celui de Dupre). Si votre personnage est un homme, il se passera la même chose qu'entre un avatar femme et Brendann. Si vous



L'entrée du camp des goblins n'est pas facile à trouver. Pourtant, elle est entourée de rochers et un garde la surveille.



Il semble, au vu de certaines images, que Lord British n'a pas perdu son goût pour les scènes macabres.

jouez une femme, elle discutera avec vous des hommes de Monitor qu'elle semble tous connaître très intimement.

Parlez à Harna, elle vous demande de regarder dans sa boule de cristal. Vous y voyez Batlin dans un château abandonné (celui de Shamino) en plein duel magique contre Cantra. Harna vous demande de sauver sa fille et vous dit que vous avez besoin de deux choses : son épée en bois, qu'elle vous donne, et le chien de Doskar, qu'elle ne sait pas où trouver. Elle prédit que vous aurez besoin de trois anciens artefacts (le heaume du Courage, la rose de l'Amour et le miroir de la Vérité). Elle dit également que vous devrez aller au nord, dans des grottes situées à l'ouest (après les marais).

Parlez à Krayg, il dit que quelqu'un d'autre fait de longues balades en forêt (quelqu'un qui ne doit pas être humain). Demandez ce qu'il entend par «preuves» et il vous parle d'un lieu de rendez-vous goblin, au nord des montagnes du test de Monitor. Il vous conseille de chercher un étrange monolithe noir.

A LA RECHERCHE DE PREUVES

Dirigez vous vers Fawn. Des lanciers doivent s'être à nouveau installés dans la tour de Fawn. Devant la ville, dirigez-vous vers l'ouest.
Le monolithe noir est située à 82 sud et 18 ouest. Vous y trouvez une bouteille d'ale de fawnish. Prenez-la avec vous, mais ne la buvez pas.
Quelques autres choses à trouver dans la forêt :
Une maison où tout le monde a été massacré (72 sud, 20 ouest). Il n'y a rien d'important, mais les poulets et les cochons font une bonne nourriture.
La maison de Wares (77 sud, 28 ouest), vous ne pouvez y entrer pour l'instant, la clef se trouve dans une grotte des montagnes du nord.
Des arbres creux avec : un parchemin magique de destruction de piège (78 sud, 16 ouest) et, très important : la couronne-serpent, puis diverses autres choses dont de l'argent (85 sud, 23 ouest).
Un fou (85 sud, 31 ouest), dont la maison contient un coffre piégé. Il ne parle pas et vous pouvez le tuer.

L'entrée secrète de la cave des goblins (69 sud, 32 ouest). Il est inutile d'essayer d'y entrer pour l'instant, vous avez besoin d'une clef qui se trouve à Monitor.

MONITOR

Apportez la bouteille d'ale de fawnish à Lucilla, elle vous dira qu'elle appartient à Simon. Allez le voir et accusez-le de mensonge. Il se transforme. Tuez-le et dans un dernier souffle, il vous apprend que le roi goblin Pomdirgun a le heaume, où se trouve le repaire des goblins et que la clef dont vous avez besoin pour y entrer se trouve à son cou. Prenez celle-ci, c'est la rouge et bleue, la grise verticale ouvre le coffre de sa chambre et la marron ne sert à rien.

LES GOBLINS

Allez à l'entrée du repaire des goblins (69 sud, 32 ouest). A l'intérieur, dirigez-vous vers le nord jusqu'à une porte fermée. Ouvrez-la avec la clef rouge et bleue. Continuez au nord. Le premier tunnel à gauche conduit à une cave à bière sans rien de spécial. Le prochain tunnel à gauche mène à deux escaliers qui descendent. En bas, vous trouverez un échiquier piégé et gardé. En son centre il y a un bâton de feu, une arme puissante. Repartez vers le nord par le tunnel principal, au bout il y a deux escaliers qui descendent. Celui du nord mène à un cul-de-sac gardé par des headless, celui de l'ouest à une fontaine de soins, gardée par des monstres marins. Après avoir pris celui de l'ouest, montez les marches au nord-ouest de la pièce. Vous montez ensuite successivement deux escaliers et vous arrivez à une salle pleine de chauves-souris. Le passage à l'est abouti à un cul-de-sac et à une statue piégée avec un bâton magique de feu. En passant, vous remarquez une porte fermée magiquement. Le coffre que vous apercevez contient un arc magique et des flèches magiques.

La route vers le camp des goblins est au nord de la salle aux chauves-souris. Vous arrivez à un cercle de monolithes avec, en son centre, un coffre piégé contenant des potions empoisonnées. Un peu plus loin au nord, sur la droite, il y a une porte fermée. C'est l'entrée de la salle au trésor du roi des goblins, le heaume du Courage s'y trouve mais il vous faut une clef du roi pour l'atteindre. Continuez au nord.

Rapidement, vous vous retrouvez à la sortie de la grotte, au nord du camp des goblins. Regardez l'heure et attaquez tôt le matin, la plupart de vos ennemis dormiront et ne vous attaquerons que si vous entrez dans leurs huttes.

Suivez la montagne vers le sud jusqu'à une autre entrée de grotte, elle vous conduit plus au sud près de la hutte du roi des goblins (31 sud, 21 ouest). Parlez-lui puis tuez-le. Il a une hache magique et la clef en bronze de la salle du trésor. Vous trouvez également vos flèches explosives (échangées contre l'étrange brosse), de l'argent, des joyaux et une autre clef de bronze qui ne sert à rien.

Dans la zone nord du camp, vous trouvez la «cuisine» du camp où repose le corps d'Astrid ainsi que celui d'autres lanciers. Ils ont des armes utiles et vous pouvez les incinérer à Monitor pour obtenir une récompense. Dans une hutte non loin de là, est enfermé le lancier Johnson qui a écrit un ouvrage sur l'art et la manière d'être un bon soldat. Apparemment, il écrit mieux qu'il ne se bat ! Relâchez-le et il vous suivra vers Monitor, par contre il refusera de se joindre à vous, de combattre ou de passer le premier escalier.

Dans une hutte, tout au nord, il y a un arc et une fronde magiques.

Retournez à la salle au trésor et soyez sûr de prendre le heaume du Courage, ainsi que les deux parchemins près de celui-ci. Ils sont les deux preuves qui reconnaissent en Spektor et Erstam des traîtres. Si vous oubliez un des deux parchemins, un des traîtres fuira et cela gâchera la suite de votre partie.

MONITOR

De retour à Monitor, dites ce que vous savez des traîtres à Brendann ou Caladin, ils prendront soin de les arrêter. Parlez du heaume et ils vous le donneront.
Il est maintenant temps de récupérer le bouclier de Dupre. Parlez à Luther qui ment au sujet de la possession de celui-ci. Dites-lui ses quatre vérités, il s'énervera et vous provoquera en duel au terrain d'entraînement. Allez-y et dites que vous voulez vous entraîner avec Luther. Battez-le, il deviendra votre ami et vous rendra le bouclier.
Note : soyez sûr d'avoir la place de le mettre, sinon il dira vous l'avoir donné mais il n'apparaîtra pas dans votre inventaire.

Parlez à Marsten en prison, il vous parlera de son arme secrète en affirmant qu'elle est suffisamment bien cachée pour que vous ne la trouviez jamais.
Parlez à Spektor en prison. Il avoue avoir tué le père de Cantra avec l'aide de Marsten. En effet, celui-ci avait découvert leur arme secrète.
Parlez à Standarr, il vous dit avoir créé une poudre inflammable pour Marsten et Spektor.
Interrogez Lucilla au sujet de Spektor et elle vous donnera la clef de sa grotte secrète.
Cette grotte est cachée par un mur illusoire, juste au sud du crématorium (154 sud, 12 ouest). Derrière l'illusion, la porte s'ouvre grâce à la clef de Spektor. C'est la porte que vous voyiez de la crypte, lors de votre première rencontre avec Marsten. A l'intérieur, vous trouvez : le corps du père de Cantra, quatre coffres (les vols de Spektor) et dix tonneaux de poudre. ATTENTION : ne les faites pas exploser, ils pourraient s'avérer utiles à la fin de l'aventure.



Marsten et Spektor ont rassemblé une puissance de feu impressionnante. Ils ont également fait passer leur soif de pouvoir avant la vie du père de Cantra.



Fawn est à première vue une magnifique ville aux habitants pleins de charme et de courtoisie. A première vue, bien entendu.

Donnez le parchemin du corps que vous avez trouvé à Harna. Ce n'est pas indispensable, mais ça constituera votre b.a. de la journée.
Vous avez maintenant terminé la quête de Monitor et êtes près à partir pour Fawn. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez acheter des capes, des manteaux et des chapeaux de fourrure à Cellia.

FAWN

Vous pouvez aller à Sleeping Bull ou même à Moonshade à partir d'ici, mais Fawn est probablement la suite la plus logique à l'aventure.
A l'entrée de Fawn, un marin du bateau de Batlin vient vous voir et vous demande une faveur. Il veut que vous apportiez une lettre à Delphynia, l'herboriste. Acceptez, mais ce n'est pas urgent.
Par le garde à l'entrée de la cité, vous apprenez que les portes de la ville sont fermées la nuit, qu'il y a une maison pour les voyageurs juste à l'ouest et que la justice (à défaut d'être équitable) est efficace contre tous les fauteurs de trouble. Il y a de la nourriture dans le refuge, mais elle n'est pas renouvelée.

Dès que vous entrez dans la ville, un marin du nom de Olon vous accoste et demande à Iolo de chanter. Veillez à ce qu'il interprète une chanson au sujet de Gwenno (si cela n'arrive pas, cherchez Olon à l'auberge, c'est important pour la suite). Si c'est le cas, Kylista (un prieur), Delphynia et Jorvin (le capitaine des gardes) ne devraient pas être loin.
Parlez à Olon après le chant, il vous raconte des histoires sur les Gwanni (en fait, ils sont pacifiques et vous aurez besoin de leurs services plus tard).
Parlez à Jorvin, il vous remercie d'avoir repris la tour de Fawn et vous apporte des renseignements à propos des membres de la Confrérie qui sont venus sur le bateau de Batlin. Lady Yelinda, la dirigeante de la ville, les a chassés, mais comme dans l'épisode de la porte noire, les membres de la Confrérie sont des personnes sympathiques. Il dit également que lady Yelinda aimerait vous recevoir formellement (pour la tour). Il vous parle d'elle, de Kylista, de l'Oracle, du chancelier Zulith et des grands capitaines qui sont les conseillers de Yelinda. Il semble qu'un éclair ait pris l'alliance d'Alyssand (il la reconnaît si vous la portez) et il ajoute qu'elle est l'un de ceux qui écoute les élucubrations de la Confrérie.
Kylista vous parle de l'Oracle dont elle est la seule à pouvoir interpréter les révélations, et des faux prophètes (Ruggs et ses amis) qui viennent prêcher des blasphèmes et apportent les éclairs. Elle a tort, bien sûr. Elle vous donne également son point de vue sur lady Yelinda, les grands capitaines (Joth, Garth et Voldin) et Zulith.



De vieilles connaissances de l'épisode de la Porte Noire des membres de la Confrérie.

Si vous portez l'armure de Kylista lors de votre conversation, elle l'échange contre la vôtre (qu'elle porte depuis ce fameux éclair), sinon vous pouvez aller la chercher directement chez elle, sa maison est à l'ouest du temple.
Parlez à Delphynia, donnez-lui le message de Ruggs et elle vous donne une réponse à lui porter. Elle vous dit aussi que Batlin est venu la voir pour lui acheter des composants de sort et l'interroger à propos de la sculpture en pierre noire. Elle l'a envoyé à Pothos (de Moonshade) pour les composants et à Delin (le marchand de Fawn) pour les ruines Ophidiennes. Elle raconte également qu'Alyssand a une notion particulière de l'Oracle de la ville, elle pense que tout ceci n'est qu'une comédie (c'est vrai). Delphynia vend de la nourriture et des composants (black pearls, nightshade, garlic, ginseng et mandrake).
Vous pouvez maintenant aller voir le camp des membres de la Confrérie pour porter la lettre de Delphynia. C'est au bout du chemin qui part vers l'est à partir de l'entrée de la ville.

LA CONFRÉRIE

Au camp, on trouve Alyssand (à Fawn, elle est habituellement chez son père, le marchand, juste après l'entrée, ou chez elle, de l'autre côté de la place). Parlez-lui de son alliance, échangée par un éclair contre vos gants magiques. Elle vous demande si vous voulez sauver la ville contre ses traditions malsaines. Répondez «oui», elle vous dira qu'elle pense que la légende de l'Oracle est fausse et que se sont en fait Kylista et Voldin qui dirigent la ville par ce moyen. Elle vous prie de chercher des indices qui lui auraient échappé ainsi qu'aux membres de son groupe (c'est la quête principale à Fawn, alors soyez attentif à tout ce qui a trait à ce sujet).
Parlez à Ruggs et donnez-lui la réponse de Delphynia. Il vous recommande à Scots, un autre marin qui vous donne une carte de l'île au serpent. Elle n'est pas très précise, mais c'est mieux que rien. Il vous en dit un peu sur Batlin et ses compagnons.
Parlez à Kalen, un autre marin, il est hargneux et semble être tombé sous le coup de la même malédiction que Cantra.
Allez voir Leon. Il essaye de vous enrôler dans la Confrérie. Parlez de tous les autres sujets avant d'aborder celui de la Confrérie (il se tait dès qu'il apprend qu'elle a été dissoute). Il est d'accord avec Alyssand et affirme que Kylista manipule l'Oracle, mais il ne peut dire comment elle s'y prend. Il vous dit que lady Yelinda n'est rien et que Zulith n'est qu'une marionnette mais qu'il peut être méchant si on l'ennuie.
Zulith était également dans le camp quand j'y suis passé. Il échange la monnaie. Il vous donne sa vision de l'Oracle et des grands capitaines. A partir de là, il vous suivra jusqu'à ce que vous le traitiez de fou, mais ne vous inquiétez pas, vous n'avez pas à vous faire bien voir de lui.
Scots dit que Kylista est une mauvaise langue et que vous ne devez pas lui faire confiance. Il vous dit aussi comment Gwenno et Batlin sont arrivés sur l'île aux Serpents.

FAWN

Retournez dans la ville une fois que vous avez parlé à tout le monde dans le camp.

Il faut également parler à Garth (un des grands capitaines), qui vous dit que le phare de Fawn a été échangé par un éclair contre une maison hantée (c'est l'Hôtel de la monnaie de Britannia, vous le visiterez plus tard, avec Selina, que vous rencontrerez à Sleeping Bull). Vous apprenez également qu'il ne pense pas que du bien de Voldin, Kylista et de l'Oracle.

Notez que l'entrée de la maison de Garth (à l'angle sud-ouest de la ville), comme la plupart de celles à Fawn peut être crochetée. Il possède une armure de plaque complète. Dans son entrepôt (à l'angle nord-ouest de la ville), il y a un sort de grand embrasement sur le balcon. Il y a aussi une caisse, très haut perchée sur une étagère, si vous êtes «maso», vous pouvez tenter de l'atteindre en empilant tout ce que vous trouvez, mais cela n'est pas utile : il n'y a qu'une cape en peau de Gwanni et quelques armes classiques.
Delin, le marchand, vous dit qu'un éclair a échangé sa caisse pleine de filaris contre de la nourriture. Il mentionne également le fait que son fils Freli a été emmené par des mages de Moonshade.
Voldin, Joth et Yelinda n'ont rien d'intéressant à dire pour l'instant.
Jendon, l'aubergiste est, comme Harnna à Monitor, une mine de renseignements. Il vous donnera quelques pistes à suivre pour certaines de vos étranges possessions. Il vous apprend également que Sleeping Bull était à l'origine un repaire de pirates.
Il y a une clef en or dans la chambre de Jendon qui n'ouvre rien de spécial. Dans la cave de l'auberge, vous trouvez un coffre ouvrable par crochetage, sous les escaliers. Pour l'atteindre, déplacez la lance à côté du tonneau de vin. Le levier que vous verrez ouvre un passage dans le mur.

Il y beaucoup de choses à chaparder à Fawn, mais la majorité d'entre elles n'a pas d'intérêt. Dans la maison de Yelinda (à droite de la salle du trône), se trouve une clef en bronze. Elle ouvre une porte au sud-ouest de la salle du trône. Ce passage mène à une porte-serpent. Dans le palais, il y a deux parchemins de sort dans un coffre et une clef rouge qui ne sert à rien. Il y a aussi un passage secret dans la petite pièce au sud-est de la salle du trône. Il mène à la salle aux trésors de Fawn, mais vous ne pourrez y pénétrer avant quelque temps.

Au bout d'un moment, vous serez attaqué par Kalen, le marin



Les maisons des habitants de Fawn sont accueillantes et recèlent souvent de trésors.



Kalen est décidé à offrir sa vie pour son maître Batlin, mais soyez prudent à ne pas vous faire repérer en le combattant.

maussade. Il vous dit que bientôt Batlin aura plus de pouvoir que vous ne pouvez en rêver. Si vous êtes près d'un notable, prenez soin de vous en éloigner avant le début du combat, sinon vous aurez la ville entière sur le dos.

L'attaque de Kalen précipite les événements à Fawn. Peu après cet incident, Jorvin vient vous voir et vous annonce l'invitation officielle de Lady Yelinda. Allez à la salle du trône l'après-midi, et soyez sûr que Iolo et Dupre sont avec vous.
Lors de la réception, Yelinda prie Iolo de bien vouloir interpréter une chanson, puis lui donne un collier de diamants pour Gwenno. Un toast est porté en hommage à la Beauté, Dupre en porte un à Lord British et est arrêté pour alliance avec ce monstre. Jorvin vous frappe avec son bâton de rétention. Quand vous vous réveillez, vous êtes dans une des chambres de l'auberge. La clef en or dans la table de nuit ouvre la porte et un parchemin vous demande de venir au temple pour le jugement de Dupre. Vous ne pouvez rien faire contre ces événements.

LE PROCES

Allez immédiatement au temple (les portes s'ouvriront à votre approche). Ne vous inquiétez pas de ce qui se passe pendant le jugement : quoi que vous fassiez, Dupre sera déclaré coupable. La scène qui suit est assez amusante. Attendez la fin en regardant tout le monde salir la réputation de votre ami. Le tribunal sera ajourné afin de donner le temps à la défense de se préparer. On vous conduit hors du temple avec un jour pour déjouer ce complot.
Promenez-vous jusqu'à ce qu'Alyssand vienne vous parler. Vous apprenez que Dupre est enfermé dans une cellule sous le temple. Elle vous donne une clef en or pour le délivrer. Elle vous dit qu'il ne sera pas gardé cette nuit, mais vous pouvez y aller quand vous voulez, inutile d'attendre que l'obscurité tombe : il n'est jamais gardé.
Allez dans le temple et ouvrez à l'aide de la clef la porte de gauche. En bas, vous trouvez Dupre. Il ne peut vous parler pour l'instant et vous ne pouvez le délivrer. Tirez le levier à gauche, près de la cellule, puis montez les escaliers vers le nord. Voldin est occupé à préparer le procès, il avoue que lui et Kylista s'arrangent pour diriger les paroles de l'Oracle grâce aux leviers. Il finit par vous attaquer. Tuez-le.
Essayez tous les leviers. Celui de droite est piégé. Après les avoir tripotés, l'Oracle vous dit : «Stop !». Essayez alors à nouveau celui de droite et il vous parle. Demandez-lui d'affirmer que le procès est arrangé et de dénoncer les vrais traîtres. Il vous remercie de l'avoir libéré.

Vous n'avez plus qu'à attendre la suite du jugement. Si vous n'avez rien d'autre à faire, couchez-vous près de l'entrée du temple pour passer le temps.

Lors du procès, appelez vos témoins, vous n'en avez pas vraiment besoin, mais ça vaut le coup d'œil. L'Oracle disculpe ensuite Dupre et accuse Kylista et Voldin. Yelinda enfin vous exprime ses regrets et offre à Dupre la Rose de l'Amour (prenez-en soin, vous en aurez besoin ultérieurement). Jorvin vous apprend que Kylista a été capturée, qu'elle a tout avoué, et que Voldin a été retrouvé baignant dans son sang.
Vous avez maintenant fait tout ce qu'il y avait à faire à Fawn. Vous pouvez parler à Kylista dans sa cellule, mais elle n'a rien d'intéressant à dire.
Ensuite, départ pour Sleeping Bull.



La scène du procès est très amusante, profitez-en.



En cherchant bien, vous découvrirez des lieux très surprenants.

DES ENDROITS INTÉRESSANTS

A 46 sud et 36 est, se trouve la Cathédrale des Marais. Il y a un Troll mort qui a avalé un enfant. L'enfant a un bâton magique de feu. Toutes les entrées de la cathédrale sont piégées. Traversez la porte rouge et vous vous êtes téléporté dans une maison en ruine, entourée de lave. Poussez le bouton qui se situe au sud et la porte coulissante s'ouvre. Les corps ont des objets utiles, joyaux, armes-serpents, et flèches magiques. Le téléporteur vous ramènera à la surface.

A 62 sud et 44 est, il y a une tour en pierre avec un chemin de ronde en bois. Vous y pénétrerez par un passage secret sur le côté est. Rien d'important pour cet édifice, Un conseil : ne vous ennuyer pas avec.
A 54 sud et 73 est, un escalier mène vers un souterrain. Vous y trouverez des écailles de serpents. Un mur illusoire au sud vous conduit jusqu'à une autre construction avec des écailles de serpents à nouveau. L'escalier grimpe dans un temple en pierres. Il y a des armes ordinaires et encore des écailles de serpents.
A 59 sud et 66 est, vous trouverez des ruines cachant un parchemin magique de déplacement éclair.

A 71 sud et 52 est, un moulin tombe en ruine. Un fantôme, qui jouera un rôle majeur pour la fin, habite les lieux. C'est Ssithnos, le dernier Grand Hierophant du Chaos, c'était un des plus puissants Ophidiens. Il n'a rien d'intéressant pour vous pour l'instant.
Note : sauvez votre partie avant de parler à Ssithnos et restaurez la ensuite. Il y a un bug à ce niveau. Beaucoup plus tard dans le jeu, vous aurez l'occasion de lui parler à un autre endroit. Si, à ce moment-là, vous lui avez déjà parlé, il risque d'y avoir un problème avec Xenka qui vous empêchera de finir une bonne partie de l'aventure.

Ssithnos vous parle de la quête principale du jeu qui est de restaurer l'équilibre de la Balance détruit par l'ignoble Exodus (le méchant d'Ultima III) et de la guerre civile qui s'ensuivit. Sommairement, il vous dit comment restaurer le Serpent du Chaos et il mentionne une mystérieuse force que vous devrez acquérir. Il vous donne un parchemin résumant ce qu'il vient de vous dire. Ne vous inquiétez pas du fait qu'en restaurant, vous perdrez ce document, vous le récupérerez lors de votre rencontre ultérieure.

La cave du moulin est infestée de squelettes et le coffre qui s'y trouve ne contient que quelques misérables joyaux.

A 76 sud et 82 est, vous pourrez admirer l'Hôtel de la Monnaie de Britannia, mais vous ne pouvez y entrer pour l'instant.
A 83 sud et 40 est, un cadavre gît, écrasé par un rocher. Vous pouvez lui prendre ses protections de plate aux jambes, il n'en n'a plus besoin.

A 100 sud et 39 est, il y a un coffre invisible au sommet d'un monolithe. Pour l'atteindre, il faut empiler des rochers (ceux du test de Monitor, par exemple). La clef qui l'ouvre est dans un tronc d'arbre au sud de Sleeping Bull (117 sud, 35 est). Comme récompense de vos efforts, vous obtiendrez une épée magique, un anneau d'invisibilité, des carreaux magiques, des gemmes, de l'or et des potions.

SLEEPING BULL

Il y a beaucoup de personnes à voir et de choses à faire.
Parlez à Byrin, le barde, et payez-lui une pièce d'or pour chacune de ses chansons ainsi il continue. Les paroles contiennent des éléments utiles. Vous apprenez des choses sur les sauvages du nord (les Gwannis), les connaissances culturelles perdues des Ophidiens, un roi disparu (Shamino), dans le château duquel sont piégées les pauvres âmes de ses serviteurs abandonnés, l'histoire effrayante du Roi-Dragon blanc, le territoire des rêves (dans le marais de Gorlab), et le maître de la forêt (que vous rencontrerez après les marais).
Miggin, un moine de l'île aux moines vous met en garde contre une personne qui va bientôt essayer d'attenter à votre vie (c'est Selina, vous la verrez dans peu de temps). Il vous dit également que la prophétesse Xenka reviendra pour la fin du monde (et du jeu).
Ensorcio est un magicien exilé de Moonshade. Il peut vous dire des choses sur pratiquement tout le monde de sa ville d'origine. Toutes ses informations sont utiles, même si elles viennent d'une source très détournée. Il vous dit que Batlin lui a volé sa mâchoire de serpent (l'objet permettant de se téléporter). Flindo



Une escalade laborieuse qui en vaut vraiment la peine.



Sleeping Bull est un endroit très dense en informations. Vous devrez discuter longuement avec les pensionnaires de l'auberge avant de passer à l'étape suivante.

a envoyé le capitaine Hawk en prison parce qu'il refusait de l'emmener à Moonshade. Flindo monnaye non seulement des biens, mais aussi des informations. Les montagnes de la liberté à Moonshade est une prison emplie de pièges magiques. Le cœur de roche (votre pierre rougeoyante) viens de ces montagnes et est utilisée pour les sorts de mort. Erstam, le magicien fou, est parti s'installer sur une île. Son mentor Vasculio a été exécuté à cause de ses expériences avec le cœur de roche. Silverpate, un pirate, a réussi à utiliser de la magie à Sleeping Bull, grâce à Erstam.
Pour de l'argent, Ensorcio vous apprendra le moyen de transformer le cœur de roche en bloodspawn (le composant de sort utilisé pour les sorts de mort). Ne lui donnez rien, d'autres vous révéleront ce secret sans besoin de payer. Dès que vous aurez à nouveau un livre de magie, revenez le voir, il a des sorts très utiles dans le jeu.
Argus, l'aubergiste, vous raconte que ce sont les lanciers de la tour de Sleeping Bull qui retiennent Hawk prisonnier. Les magiciens de Moonshade forment chacun de leur côté des groupes biens distincts. Silverpate a disparu juste après avoir bâti l'auberge. Il vous parle de ses pensionnaires. Il vous louera la troisième chambre si vous le souhaitez (l'entrée des autres pièces est crochetable, mais il vous faut une clef pour la troisième). Dans la pièce six, vous trouvez l'agenda d'un des hommes de main de Batlin, et dans la sept, une armure. Les leviers sont des leurres.
Devra, la mère d'Argus, échange l'argent. Elle vous rend vos bottes de marais contre ses pantoufles. Elle dit que son mari, Angus, a disparu pendant la nuit où Batlin et ses acolytes étaient dans l'auberge. Elle a entendu des voix dans le cellier, tard dans la nuit. Le matin, quand elle y est descendue, tout était sens dessus-dessous. Angus et Batlin étaient partis. Elle vous demande de chercher des traces de son mari (je n'en ai personnellement pas trouvé, mais par contre, le cellier est un lieu plein de surprises).

Kane, un autre pensionnaire, vous parle de son frère Edrin qui a disparu durant un de ces étranges orages (il a été transformé en perroquet et suit Kane partout). Il désire aller à Moonshade pour élucider ce mystère. Il vous dit aussi qu'Edrin possédait un cristal ayant des effets bizarres sur ses rêves.
Flindo, le marchand de Moonshade, sera un contact important quand vous y serez. Il vous dit qu'il a des relations et que vous pourrez lui en reparler une fois arrivé. Soyez alors sûr de le faire. Il vous parle de Vasculio, celui-ci ne serait pas mort exécuté car sa tombe est vide (vous le rencontrerez plus tard, dans des circonstances fort déplaisantes). Vous apprenez des choses sur Mortegro, un magicien dont la spécialité est de faire parler les morts, et sur Frigidazzi, une magicienne des sorts de froid.
Une autre pensionnaire, Selina va vous conduire dans un traquenard. Avant de lui parler, allez dans le cellier, l'escalier qui y mène est dans la cuisine.



Il y a de nombreuses choses à voir dans les sous-sols de l'auberge.

LE CELLIER DE SLEEPING BULL

En bas des marches, passez le mur illusoire entre les tonneaux de vin dans l'angle nord-ouest. Marchez vers le nord jusqu'à une petite pièce avec un levier et deux coffres. Tirez le levier qui ouvre la porte coulissante dans l'angle sud-ouest du cellier. fouillez le coffre de gauche qui contient une clef sombre. Celui de droite a pour unique fonction d'exploser si vous tentez de le forcer.

Passez l'ouverture dans l'angle sud-est. Un cadavre gît dans une cellule de prison. Ouvrez-la avec la clef sombre et fouillez le corps. Vous trouvez un parchemin qui explique l'usage des leviers dans l'auberge (Silverpate s'en servait pour espionner ses pensionnaires) et vous indique que deux torches marquent l'entrée d'une porte-serpent cachée.

Allez au nord, puis à l'ouest, vous tombez sur une porte qu'ouvre votre clef sombre. Vous êtes dans l'antre de Silverpate. Près du mur nord, un coffre invisible contient deux parchemins magiques. Il y a cinq coffres alignés contre le mur ouest, dans le quatrième en partant du haut est caché la carte au trésor de Silverpate. Il a conservé sa fortune, non pas sous l'auberge, mais dans une grotte au nord (vous pourrez y accéder ultérieurement). L'ancienne clef n'ouvre rien à ma connaissance. Ne touchez pas les autres coffres, ils sont piégés.

Retournez d'où vous veniez et continuez à l'est, puis au nord à partir de l'intersection. A l'extrémité nord du couloir, la cave à vin n'a rien de spécial. Au milieu de ce même couloir, repérez les deux torches rapprochées, et allez à l'est de celles-ci à travers un mur illusoire. Le tunnel vers le sud est piégé et n'aboutit qu'à quelques objets de peu de valeur. Celui de l'est conduit à des coffres vides et à un parchemin magique de création de nourriture. Celui du nord à une porte-serpent et un coffre. Vous pouvez crocheter ce dernier, il y a un parchemin magique d'explosion, une clef grise qui sert pour la porte de droite et un parchemin résumant les positions des portes-serpent. Ouvrez la porte de droite avec la clef grise et prenez le téléporteur afin de retourner à Sleeping Bull.

SLEEPING BULL

Allez à la tour de Sleeping Bull (au nord-est de l'auberge). Demandez à payer l'amende du capitaine Hawk. Quelle que soit la somme que vous offrez, les lanciers vous en demanderont toujours plus.
Pour résoudre ce problème, retournez à l'auberge parler à Selina. Elle vous propose de vous faire entrer dans un bâtiment qui a été échangé contre un phare. Elle vous dit qu'il doit être empli de trésors et qu'elle en a trouvé la clef. Acceptez de la suivre sans vos compagnons (ils resteront à l'auberge jusqu'à votre retour). Elle vous donne la clef en question (cherchez-la dans vos possessions, elle est sombre). Fouillez Selina en regardant dans son inventaire, vous trouverez une clef bleue qui ouvre des portes dans le temple de l'Ordre (ce sera pour plus tard) et un parchemin magique de l'intuition de Columna.

Note : malgré les instructions de Selina, il est tout à fait possible que vos amis vous accompagnent.

Suivez-la le long de la côte jusqu'à l'Hôtel de la Monnaie de Britannia (76 sud, 82 est). Ouvrez avec votre clef sombre et dirigez-vous directement vers la salle nord-est pour prendre les barres d'or. Sortez ensuite le plus rapidement possible, ou vous pourriez passer une éternité à vous battre avec des esprits ou des téléporteurs. De toute façon, vous ne pouvez nettoyer complètement la place.

Une fois sorti, des guerriers vous attaquent et Selina disparaît. Sur un de ces assassins vous trouvez l'ordre de Batlin de vous tuer. Ne soyez pas attendri par les jolis yeux de Selina, c'est une camarade de votre ennemi juré et elle n'a pas hésité à vous tendre ce piège. C'est aussi la soeur de Lydia, le tatoueur de Monitor qui vous a empoisonné. Vous la reverrez dans les montagnes au nord.

Retournez à la tour de Sleeping Bull et n'apportez aux lanciers qu'une barre d'or. Ils vous offrent en échange la clef de la cellule de Hawk. Descendez dans la tour et libérez-le, il vous donne ensuite rendez-vous à l'auberge.

A l'auberge, enrôlez vos amis puis parlez de nouveau avec Hawk. Il vous parle de sa carte au trésor mais vous avez déjà pris ses possessions dans un tronc d'arbre de la forêt des goblins. Il vous parle également de Selina et Batlin et, surtout, il accepte de vous emmener à Moonshade.
Allez l'attendre sur son bateau. En chemin, vous rencontrerez peut-être Wilfred, le frère d'Argus. Il n'a rien d'important à dire, mais c'est le seul entraîneur exerçant en dehors de Monitor. Hawk, Flindo et Kane vous accompagnent à Moonshade, veillez surtout à ce que tout le monde soit à bord. Si l'un d'entre eux dort encore à l'auberge, allez le réveiller.
La suite se passe sur l'île des magiciens, mais c'est une autre histoire, qui vous sera contée dans le prochain numéro.

Fangor l'Ent



Un bâtiment de votre pays natal, mais, malheureusement, il est hanté.

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.

+



= **589 F HT !** 699 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.

+



= **919 F HT !** 1 090 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 Basic 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.

+



= **1 256 F HT !** 1 490 F TTC

4.



Sound BLASTER 16 A.S.P. MultiCD

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec 3 interfaces CD-ROM (PANASONIC / MITSUMI / SONY), le processeur de compression en temps réel (ASP*) et toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= **1 678 F HT !** 1 990 F TTC

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Advanced Signal Processing sont des marques déposées de Creative Technology Ltd (Singapour)
LucasArts™, ©1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones® Indy® are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of their respective owners. The Secret of Monkey Island©, Their Finest Hour : The Battle of Britain© and Battlehawks 1942© ™ and©LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones and The Fate of Atlantis© 1992 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization.

GUILLEMOT INTERNATIONAL

OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

☐ Sound Blaster ☐ Sound Blaster 16
☐ Sound Blaster Pro ☐ Sound Blaster 16 ASP

Nom.....Prénom.....
Société.....
Adresse.....
.....CP.....
Ville.....TEL.....

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

TI 119

SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE...

Si j'en crois l'abondant courrier que j'ai reçu, beaucoup d'entre vous sont rentrés de vacances pour s'attaquer d'arrache-pied aux énigmes en apparence insolubles. Grâce au Message in a Bottle, Space Quest V n'aura plus de secret pour vous et vous pourrez profiter de codes pour The Chaos Engine, The Lost Viking et Nicki II et Troddlers.

DARKLORD

A tous les aventuriers bloqués dans l'espace ou transformés en tas de pudding gélatineux, j'envoie la solution complète de **SPACE QUEST V**.

Cosmofed

L'aventure commence mal, puisque vous vous faites virer de la salle de simulation de vol. Une fois dans le couloir circulaire, rendez-vous dans la salle de classe. Malheureusement pour vous, les ennuis continuent : c'est le jour de l'examen et vous n'avez pas appris votre leçon. L'élève à votre droite, par contre, est une grosse tête. Copiez ses résultats en jetant un coup d'œil de temps en temps sur son moniteur. Attention cependant au droïde qui surveille, il ne faut regarder que quand il a le dos tourner.

Une fois l'examen terminé, vous êtes à nouveau dans le couloir circulaire. Vous avez été puni à cause de votre retard en cour et on vous a donné une corvée. Trouvez le placard à balais, ouvrez-le et prenez-y les plots de signalisation ainsi que le récur-on-matic. Empruntez le passage qui sort du couloir circulaire puis descendez par l'élévateur. Vous êtes devant le sigle de la confédération et il vous faut le nettoyer. Commencez par poser les plots pour délimiter la zone. Ensuite, utiliser le récur-on-matic et nettoyez toute la surface.

Une fois le travail accompli, vous n'avez plus qu'à admirer la séquence animée. Repartez vers le couloir circulaire où vous assistez à une nouvelle animation, puis vous vous retrouvez dans le couloir circulaire. Allez voir vos résultats d'examen sur le tableau près de la salle de classe. Une grosse surprise vous attend, en effet, grâce à un bug de l'espace, vous êtes promu au commandement d'un vaisseau.

Première mission

Dans votre appareil, asseyez-vous dans le fauteuil. Demandez à Flo de contacter la Cosmofed qui vous autorise à partir. Donnez les coordonnées de Peyu à Baveux. Ordonnez-lui de passer en vitesse lumière et dès qu'il vous annonce que vous approchez de votre destination, retournez à une vitesse normale. Activez votre S.R.R. Votre vaisseau alors, sous la somptueuse musique de 2001 l'Odyssée de l'espace, ramasse un sac poubelle flottant dans le vide interstellaire.

Refaites la même chose pour aller ramasser des autres déchets à Gangularis. Au moment de partir vers une autre destination, votre officier technicien vous annonce que vous transportez un passager clandestin. Sortez de la salle de commandement par la porte du fond. Vous êtes dans un couloir. A droite de l'écran, il y a un sas s'ouvrant horizontalement avec un bouton à côté. Appuyez sur le bouton, des ordures vous recouvrent et un alien jaillit à votre visage. Pas de panique, à part ses urines acides, il n'est pas dangereux. Cliffy a laissé sa boîte à outils sur la gauche, prenez-y tous les objets possibles. Retournez à la salle de commandement et asseyez-vous. Ressortez, puis passez par la porte de gauche, vous vous retrouvez dans la station scientifique. Mettez-vous sur la gauche. Au bout d'un moment, la créature, que vous avez baptisé Spike, finit par sortir de sa cachette et vous pouvez la capturer. Mettez l'animal dans le cylindre rouge sur la droite et ajoutez-y des pilules antiacide. Voilà une bonne chose de faite, cela devrait limiter les dégâts causés par Spike et satisfaire Cliffy.

Partez pour K. U. L'androïde vous intercepte à cet endroit et vous somme de descendre sur la planète. Allez dans la station scientifique et montez sur l'estrade au centre de la pièce. Parlez au téléporteur sur le mur derrière vous pour être transporté en bas.

Duel contre l'Androïde

Vous venez d'être téléporté sur K. U. Allez au nord, puis vers la droite. Il y a un arbre allongé qui traverse un cours d'eau. Grimpez le plus haut possible sur une branche. Celle-ci casse. Vous tombez avec elle mais, une fois en bas, vous avez la possibilité de récupérer le bâton. Retournez à l'arbre et mettez-vous sur la droite. Utilisez le morceau de bois sur un des fruits qui pend, puis prenez-le. Empruntez le passage à gauche du tronc puis passez par la grotte de droite. Allez à gauche, vous êtes alors au bord d'un précipice, sautez-le. Escaladez la paroi pour vous poster près du rocher en équilibre. Utilisez la branche dessus afin de le déstabiliser. Celui-ci percute l'androïde et l'envoie dans l'eau.

Redescendez à l'endroit par lequel vous êtes arrivés. Le robot se remet alors de votre attaque et surgit de l'eau en volant. Allez vous cacher dans le tronc de l'arbre. L'androïde se pose dessus. Mettez le fruit dans son réacteur portatif, le faisant ainsi exploser.

Ramassez la tête et retournez à votre point d'arrivée. Cliffy est là, et il repart avec vous sur le vaisseau. Sortez du laboratoire scientifique pus rentrez-y. Retournez sur la planète et utilisez l'objet que Cliffy vous a donné sur vous. Une plate-forme descend, montez-y. Dans le vaisseau de l'androïde, ouvrez le placard sur la droite. Il faut ensuite ouvrir les deux leviers puis tourner les roues en essayant à chaque fois d'ouvrir les quatre loquets. Prenez l'invisibilateur et sortez. Vous êtes téléporté à nouveau dans votre

NOVA

Pour OLIVIER M. dans **FLASHBACK**, il faut détruire la masse informe et gargouillante au centre de l'écran. Pour cela, grimpe sur la première plate-forme de gauche, puis tire-lui dessus. Réitère l'opération en utilisant la plate-forme de droite, puis repasse à gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle soit entièrement détruite. Une porte s'ouvre alors sur la droite. En empruntant ce passage, la porte de gauche s'ouvre également. Profites-en pour faire le plein d'énergie et sauvegarder ta partie.

Va ensuite à droite. Un alien apparaît, il faut le tuer pour prendre sa clef. Ouvre la porte, descends et tue les deux autres aliens qui arrivent. Fais fréquemment des sauvegardes et le plein d'énergie (en laissant le téléporteur près de la borne de sauvegarde, par exemple). Après avoir détruit tous tes ennemis, tu te retrouves face à des désintégrateurs. Tu peux les passer en sautant et en courant ou en lançant ton téléporteur. Après ce dernier obstacle, une voix off te dit que c'est à cet endroit qu'il faut poser la bombe atomique. Pose-la à droite de l'interrupteur. Après avoir déclenché ce dernier, il faut se dépêcher d'atteindre la sortie. Pour cela, il faut retourner à l'écran tout en haut à droite où une porte, jusque là fermée, est ouverte. Juste après, tu te retrouves sous un vaisseau où tu peux monter par un élévateur.

Je suis bloqué dans **GOBLIINS II**, sous l'eau. J'ai donné le diamant à la sirène, la pieuvre m'a ouvert un passage auquel ni Winkle, ni Fingus ne veulent accéder. Que faire. Merci.

Dans **ZOOL**, tapez «GOLDFISH» à la page de présentation puis pendant le jeu, appuyez sur 1, 2 ou 3.

LORD GHOR

Voici une astuce pour avoir des vies infinies dans **PRINCE OF PERSIA II**. Tapez «Prince Manikit» au lieu de «Prince» et à partir de ce moment, ALT-N permet de changer de niveau et SHIFT-T redonne un point de vie.

ERADIKER

Hello les Tiltés, voici une astuce pour le sautillant **ZOOL** sur Atari ST.
Pendant que Zool fait du trapèze, tapez : «PANDA» ou «PQNDQ».
Ensuite, Durant le jeu, appuyez sur :
1 -> invulnérabilité
2 -> change de niveau
3 -> change de monde
4 -> suicide

RICHARD N.

Voici les trente premiers codes de **THE LOST VIKING**.

1-> STRT	11 -> VLCN	21 -> JNKR
2-> GR8T	12 -> QCKS	22 -> CBLT
3-> TLPT	13 -> PHR0	23 -> H0PP
4-> GRND	14 -> C1R0	24-> SMRT
5-> LLM0	15 -> SPKS	25 -> V8TR
6-> FL0T	16 -> JMNN	26 -> NFL8
7-> TRSS	17 -> TTRS	27-> WKYY
8-> PRHS	18 -> JLLY	28-> CMB0
9-> CVRN	19 -> PLNG	29 -> 8BLL
10-> BBLS	20 -> BTRY	30-> TRDR

ORIGIN®

We create worlds.®

SHADOW CASTER®



QUELLE APPARENCE ALLEZ-VOUS PRENDRE POUR LE PILLAGE DE DONJON LE PLUS TERRIFIANT QUE L'ON PUISSE IMAGINER?

Un chat à six pattes. Un lézard cracheur de feu. Un mage plein de sagesse...

Vous êtes le Shadowcaster qui peut se métamorphoser en six formes meurtrières. Cela constitue la source de votre pouvoir, et la raison pour laquelle vous êtes la proie d'infâmes forces démoniaques.

Choisissez entre le rapide, l'agile et l'invulnérable, tous animés avec un défilement si rapide et des graphiques si réels que c'est presque magique.

Si vous réussissez, vous avez une chance de vaincre l'esprit du mal qui se cache dans chaque ombre. Sinon, le dernier espoir de votre race meurt avec vous.









Créé par Raven™ Software.

EA DIRECT

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.

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

SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE...

vaisseau. Allez au poste de commande et direction le bar de l'espace pour vous remettre de vos émotions.

Le bar de l'espace
Mettez-vous en orbite puis téléportez vous avec Spike. Asseyez-vous avec vos subordonnés. Jetez un coup d'œil en haut à gauche, vous devriez reconnaître quelqu'un. Le capitaine Quirk vient vous défiez à un jeu de stratégie. Acceptez, vous devriez le battre sans trop de difficulté. Cliffy est maintenant emprisonné et il vous faut le délivrer. Utilisez les singes déshydratés avec votre verre puis allez à la section prison qui se trouve à droite. Désactivez le champ de force. Trouvez la cellule de Cliffy et utilisez Spike sur les barreaux pour le délivrer. Fuyez en vous téléportant à votre vaisseau.

OMO II
On vous signale un signal de détresse provenant d'OMO II. Allez-y. Une fois sur la planète, entrez dans la serre à gauche et utilisez la console pour essayer de déterminer ce qui s'est passé. Un mutant vous attaque, il faut éviter ses crachats et il finira par mourir. Prenez le bout de papier et notez le code, il sert à accéder aux données de la console et vous obtenez ainsi des informations intéressantes. Sortez de la serre et dirigez-vous sur la gauche de l'écran. Vous avez sous les yeux un container. Regardez ce qui est écrit dessus, il provient du laboratoire Genetix, notez les coordonnées. Retournez à votre point de départ et demandez à Flo de vous ramener au vaisseau avec votre intercom. Partez pour Thrakus

Thrakus
Mettez-vous en orbite puis sortez de la salle de commandement. Appuyez sur le bouton rouge de gauche, l'ascenseur s'allume et vous permet de descendre. Fouillez les placards pour trouver le casque et la bouteille d'oxygène. Utilisez le panneau de contrôle pour pouvoir remonter avec l'ascenseur. Allez dans le laboratoire scientifique puis placez-vous sur l'estrade. Mettez le casque avant de vous téléporter sur la planète.
Une fois sur Thrakus, allez à gauche puis dirigez-vous vers la nacelle. Regardez dedans. Récupérez la chemise et appuyez sur les boutons. Allez ensuite à gauche au bord du gouffre, vous vous retrouverez en fâcheuse posture. Utilisez l'intercom puis la chemise. Attendez que l'ambassadrice vous envoie une liane et remontez. Juste avant de vous faire tuer par les mutants, vous êtes téléporté à bord du vaisseau.

Le Goliath attaque
Appuyez sur le bouton rouge vers la droite du laboratoire scientifique, une unité cryogénique apparaît. Ouvrez-la et placez-y l'ambassadrice. Fermez puis lisez les instructions pour ne pas vous tromper dans le timing de la congélation. Retournez au pont de commandement, il y a apparemment un problème : vous êtes attaqués. Demandez à Baveux une action d'esquive puis ordonnez-lui de passer par le champ d'astéroïdes. Ouf ! Vous voilà hors d'atteinte. Malheureusement, Cliffy sort pour une réparation et il se retrouve à la dérive dans l'espace. Descendez par l'ascenseur et utilisez le EVA-POD (il faut utiliser le panneau de contrôle pour le retourner). Allez chercher Cliffy et ramenez-le. Donnez à Baveux les coordonnées que vous avez récupéré sur OMO II, en route pour le laboratoire de Genetix.

Genetix
Téléportez-vous sur la station et vous vous retrouvez transformé en mouche. Volez entre votre intercom et la mare. Une grenouille saute pour vous manger, vous rate et allume votre communicateur. Posez-vous dessus, puis parlez à Flo. Allez à gauche vers une entrée dans une grotte. Passez par la fente qui sert aux cartes d'accès. Testez les rayons lumineux pour savoir lesquels déclenchent l'ouverture. Dans le laboratoire, posez-vous sur l'ordinateur et lisez tout.
Repérez avec les caméras de contrôle Cliffy et la mouche qui a votre corps. Sortez. Allez parler à Cliffy puis dirigez-vous en haut. Posez-vous sur votre corps et vous revoilà enfin entier.
Utilisez la perforeuse sur la carte du marchand vénusien de manière à ce que les trous ne gênent pas les rayons du contrôle d'accès (il faut les faire en forme de X). Entrez dans le laboratoire grâce à votre fausse carte. Récupérez les bouteilles d'azote liquide qui se trouvent dans le placard en bas de l'escalier. Partez de la station. Cliffy vous explique alors ce qu'il faut faire pour sauver l'ambassadrice : la téléporter en inversant les polarités. Décongelez-la en respectant le temps indiqué. Ça marche, elle est sauvée. Remettez-la dans le caisson pour qu'elle se repose. En route maintenant pour Gingivitis où le Goliath devrait se trouver.

Le Goliath
Avant d'arriver, utilisez l'invisibilisateur. Allez voir Cliffy qui vous montre les différentes zones du Goliath, à vous de choisir l'endroit propice pour y entrer. Prenez l'EVA-POD puis dès que vous êtes arrimé, ouvrez le sas. Utilisez la torche laser pour découper la coque du vaisseau. Vous êtes dans une grande salle surveillée par un mutant. Faites attention à ne pas vous faire repérer. Dirigez-vous vers la machine. Regardez-la de plus près et utilisez le capuchon de vitesse lumière. Sortez derrière le garde par la porte. Déplacez la grille au sol et entrez par ce passage. Vous allez alors vous promener dans un dédale de tunnels. Faites attention de ne pas vous faire écraser par un ascenseur en changeant de niveau. Il faut aller au niveau deux et y trouver le commutateur du bouclier de protection pour le désactiver.
Vous vous faites capturer, mais juste avant que vous soyez anéanti par les mutants, l'androïde vous sauve. Dès que tous les mutants sont sur la plate-forme de téléportation, donnez l'ordre à Cliffy d'inverser les polarités. Malheureusement, Quirk s'est enfui. Retournez sur le Eureka, virez sur le monstre puis activez le S.R.R. Allez dans le laboratoire scientifique. Délivrez l'ambassadrice. Quand c'est à votre tour de vous téléporter, les plombs sautent. Allez au poste de commandement, enclenchez le dispositif d'auto-destruction puis sortez. Entrez dans le trou au fond à droite. Remplacez le plomb défectueux en essayant de ne pas enlever ceux qui servent à une fonction vitale du vaisseau puis retournez dans le couloir. Le container commence à craquer et la créature tente de vous attraper. Sautez jusqu'au laboratoire scientifique, prenez Spike et téléportez-vous.
L'aventure est finie et vous pouvez enfin voguer paisiblement à travers l'espace en compagnie de la belle ambassadrice.

SKETCH

Salut à tous, je vous écris car je suis bloqué à la fin d'**OPERATION STEALTH**, pendant la scène de l'hélicoptère. Dans la solution du *Tilt* numéro 87, il est dit d'utiliser le tendeur sur la bombe, mais qu'est-ce que ce tendeur, et où peut-on le trouver ? Aidez-moi ,SVP, sinon je satellise la disquette.
J'ai également un problème dans les **VOYAGEURS DU TEMPS**, comment éviter que les deux moines me tuent à l'entrée du village ?
Merci par avance.

MAMAN

Vive la rentrée des classes, les enfants sont de retour à l'école et je peut enfin consacrer un peu de temps à la destruction de vilains monstres ou à la découverte de trésors. Malheureusement, dans **MONKEY ISLAND II,** Mister Rogers est plus résistant que Guybrush aux méfaits du grog. Par quel mélange coloré faut-il remplacer cette boisson ?
Pour répondre à JACKI M. qui joue à **KING'S QUEST VI**, il faut lire attentivement le manuel du jeu. Voici les cinq réponses aux énigmes de la montagne sacrée :
1) Il faut lire en lettre majuscule PRENDRE. .2) VIENDRA (utiliser le manuel pour les correspondances lettres-signes). 3) la réponse est dans le manuel. 4) il faut appuyer sur le dernier, le premier et le deuxième bouton. 5) MONTER

CEDRIC

En réponse à LORD BAUDRUCHON qui n'arrive pas à finir **DUNE II** avec les Atréides, j'ai une solution à proposer. Il faut, dès le début, construire un VCM et l'emmener assez loin du premier chantier. Si un des deux chantiers se fait détruire, il faut le reconstruire. Tu dois donc en permanence avoir deux bases.

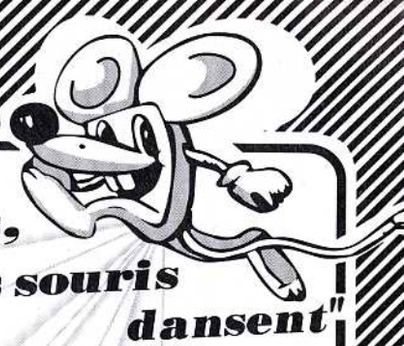
ERIC

Pour CHRISTOPHE MST, dans **DUNGEON MASTER**, je te conseille de prendre Stamm, Gando, Wuuf et enfin, Leif. Mais cherche bien, car il y aurait un passage secret avec un surhomme à la massue cloutée.Pour ELRIC, dans le même jeu, les colliers et les couronnes augmentent respectivement la Mana (+3) et la Sagesse (+10).Enfin, une question : Quel est le meilleur moyen de tuer les tortues? Y a-t-il des sorts d'attaque

NORBERT

Je suis bloqué près de la fin de **FLASHBACK**. Après avoir utilisé les deux bornes de sauvegarde, je me trouve face à un grand vide. Si je me laisse tomber, je suis OUT. J'ai beau essayer, il n'y a rien à faire. Dans le *Tilt* n° 117, j'ai lu que OLIVIER M. avait détruit le cerveau auxiliaire, et j'aimerais bien savoir comment il y est parvenu. Alors, venez à mon secours.

JESSICO



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

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
JUMP	260	260	260
10 INTELLIGENT GAMES			309
COMPIL SILMARIS	285	285	285
COMBAT CLASSICS 2		315	280
FOX COLLECTION 2	325	325	325
Prehistorik + Nicky Boom + Oh no Lemmings + Risky Woods			
10ème ANNIVERSAIRE		330	330
Bumpy's + Dix + Tennis cup 2 + Best of best			
FUN RADIO 4	285	310	285
Superski 2 + First Samourai + Crazy cars 3			
LORDS OF POWER		370	320
Silent Service 2 + Railroad Tycoon + Perfect Général			
ARCADE KIT 5	289	289	289
F16 Combat + GP 500cc + Double Dragon 2 + Manchester United EUROPE + Permis de tuer			
SPACE LEGENDS		319	289
Wing Commander + Mega Traveller 1 + Elite			
THE GREATEST	325	330	325
Dune + J. White Snooker + Lure of the Temptress			
ACTION SPORT	269	289	269
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	339	339	339
Baby Jo + Blues Brothers + Mohtar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	349	292
Goblins + Bargon Attack + Fascination			
UNIVERSE	252	292	252
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER		342	292
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX	292		292
Agony + Leander + Ork			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisière cadavre + Lotus 2 + Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
MAGIC WORLD	252	282	252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	365
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (**PC pas de Megalomania**)			
VROOM+GREATCOURT2		229	
POPIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
STRATEGY MASTER	329	329	329
Deuteros + Hunter(PC Cohort + Merchant colony) + Spirit of excalibur + Chess player + Populus			
FUN RADIO 3	369	369	369
Battle of Britain + Monkey island 1 + Indiana Jones 3 + Battle 1942			
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf + Great court 2 + Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik + Fighter Bomber + R type 2 + Blues Brothers			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
7 CITY OF GOLD		300	
ACES OF PACIFIC		369	
ACES OVER EUROPE		359	
A-TRAIN		339	292
A-TRAIN Construction set		149	
Airbus A320 USA Airport	340	380	340
AIR FORCE COMMAND	315		362
ALFRED CHICKEN		239	239
ALIEN 3			260
ALIEN BREED		280	
ALONE IN THE DARK		370	
AMBUSH		379	
Ancien Art of War in Skyes		389	329
APOCALYPSE			252
ASHES OF EMPIRE		392	
A-TRAIN		339	292
A-TRAIN Construction set		149	
B17 FLYING Fortress	312	352	312
BATTLECHESS 4000		330	
BATTLETOADS		262	262
BETRAYAL AT KENDOR		389	
BILLARD AMERICAIN	282	312	282
BLADE OF DESTINY		329	289
BLASTAR			249
BLOB			249
BLUE FORCE		360	
BLUE AND THE GREY		349	309
BOB'S BAD DAY			245
BODY BLOWS		292	282
BRIDGE OMAR SHARIFF	359	359	359
BURNING RUBBER		289	249
BUZZ ALDRIN INTO SPACE		330	
CAMPAIGN	342	392	342
CAMPAIGN MISSION	180	200	180
CANTONA STRIKER	195	280	265
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2			252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COMBAT AIR PÂTROL			279
COMMANCHE	359		
COMMANCHE MISSION	199		
COOL WORLD	252		252
CYBERRACE		365	
DARKMERE	289	329	289
DAY OF TENTACLE		399	
DOGFIGHT		329	289
DRACULA		320	280
DUNE 2 (V.F.)		345	295
EIGHT BALL DELUXE		345	
ENTITY		322	292
EYE OF BEHOLDER 3 (VF)		329	
F117 NIGHT HAWK			319
F15 STRIKE EAGLE 3		389	
FIELDS OF GLORY		349	
FIRE COPTER		290	290
FLASHBACK		289	269
FLIGHT SIMULATOR 4.0		439	
FRONTIER ELITE 2	340	380	340
FREDDY PHARKAS		339	
GATEWAY 2		289	
GENESIA	289	319	289
GOAL	272	299	272
GOLF MICROPROSE	299	368	299
GLOBAL GLADIATORS			289
GOBLIINS 2	292	342	292
GOBLIINS 3		310	310
G.P. F1 MICROPROSE	319	368	319
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HIRED GUNS		360	310
INCA		355	
INCA II		400	
NTERN. OPEN GOLF		279	259
ISHAR 2	252	292	252
JORDAN IN FLIGHT		320	
JURASSIC PARK		295	245
JURASSIC PARK (*Amiga 1200*)			265
KASPAROV GAMBIT		339	
KING QUEST VI		359	
LA BELLE ET LA BETE		299	
LANDS OF LORE		389	
LAURA BOW 2 (V.F.)		339	
LEGACY OF SORASIL		340	259
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	355	380	355
LEMMINGS 2	242	292	242
LINKS 386 PRO		349	
LOST IN TIME Vol. 1		269	
LOST IN TIME Vol. 2		269	
LOST VIKINGS		300	250
LOTUS 3	252	279	252
MAELSTROM		379	
MIGHT AND MAGIC 4		279	
MIGHT AND MAGIC 5		329	
MONOPOLY		399	
MORPH		295	280
MORTAL COMBAT		365	329
N.H.L. HOCKEY		369	
NICKY BOOM 2	275	289	275
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
ONE STEP BEYOND	249	249	249
OVER DRIVE			250
PATRIOT		369	
PINBALL DREAMS		309	
PIRATES GOLD		359	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
PGA GOLF (WINDOWS VF)		380	
PREHISTORIK 2		292	272
PREMIER MANAGER 2			259
PRINCE OF PERSIA 2		319	
PRIVATEER		399	
PROTOSTAR		389	
QUEST FOR GLORY III		340	
RAGNAROK	342	392	342
Railroad Tycoon Luxe (V.F.)		339	
RETURN OF The Phantom		349	
RETURN TO ZORK		370	
REX NEBULAR		359	
ROOKIES	252	252	252
RYDER CUP GOLF		275	255
SEAL TEAM		369	
SENSIBLE SOCCER 93	225	265	225
SERPENT ISLE ULTIMA VII		340	
SHADOW CASTER		369	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIMON THE SORCERER		360	310
SINK OR SWIM		289	
SOCCER KID			270
SPACE HULK		309	289
SPACE QUEST V (VF)		319	
SPEAR OF DESTINY		359	
STAR LORD		349	
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	260	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIKE Commander data		160	
STRONG HOLD		275	
SUPER League Manager	250	290	250
SYNDICATE		319	269
TASK FORCE 1942		350	
T.F.X.		399	
T.F.X. (*Amiga 1200*)			279
THEATRE OF DEATH		325	285
THE LEGACY		349	
THE PATRIZER	289	319	289
TORNADO		389	
TRANSARTICA	292	292	292
TURRICAN 3			260
ULTIMA UNDERWORLD 2		329	
VEIL OF DARKNESS		285	
V FOR VICTORY 3		289	
VROOM MULTIPLAYER	192		192
WAR IN THE GULF	292	342	292
WING COMMANDER 2 (V.F.)		309	
WORLDS OF LEGENDS		312	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
X-WING Imperial Pursuit		239	
YO! JOE!		240	240
ZOOL	252	292	252
ZYCONIX		259	229

BUDGET ST / PC / AMIGA

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

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BATTLE CHESS (***)	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUDOKAN(***)	129
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CHUCK ROCK (AG)	139
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F 19 STEALTH FIGHTER(***)	169
FINAL FIGHT(AG, ST)	99
FLIGHT OF INTRUDER(AG, PC)	159
HERO QUEST(***)	109
HOOK (***)	139
INdi. JONES Last Crusade(***)	159
JACK NICKLAUS Golf(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS Golf(PC)	129
KNIGHTMARE(***)	139
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOOM (***)	159
LOTUS 2 Turbo Chal. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
PRO TENNIS TOUR(***)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
R V F HONDA(AG, ST)	99
SHADOWLANDS (***)	139
STORM MASTER(***)	129
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(ST, PC)	129
TENNIS CUP 2(***)	129
TERMINATOR 2(***)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
THE SIMPSONS(AG, ST)	99
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
WWF(***)	99

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur **1690**

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	965
CIEL PAIE	960
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	960
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASPRINT PC	450
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1090
SOUNDBLASTER 16	1590
SOUNDBLASTER 16 ASP	1949
SOURIS PC 3 boutons + tapis	120
BIEN DEBUTER SUR PC	165
LE LIVRE DES PC 386	245
LE GRAND LIVRE DES 486	285
WINDOWS 3.1 GUIDE	128
LA BIBLE PC	340
LA BIBLE PC + DISK	440

RÉF.	par 10	par 20	par 50	
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F	DISQUETTES
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F	3.50" DFDD

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

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

AMIGA

AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DELUXE MUSIC v2.0	785
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	590
FUN COLOR	590
HOME MUSIC KIT	590
KINDWORDS 3.0	490
MULTIMEDIA MAKER	495
PAINTER 3D	590
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1,5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul	1750
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA ADI

	AG/ST	PC
ADI FRANCAIS CE1	285	325
ADI FRANCAIS CE2	285	325
ADI FRANCAIS CM1	285	325
ADI FRANCAIS CM2	285	325
ADI FRANCAIS 6E	285	325
ADI FRANCAIS 5E	285	325
ADI FRANCAIS 4E	285	325
ADI FRANCAIS 3E	285	325
ADI MATHS CE1	285	325
ADI MATHS CE2	285	325
ADI MATHS CM1	285	325
ADI MATHS CM2	285	325
ADI MATHS 6E	285	325
ADI MATHS 5E	285	325
ADI MATHS 4E	285	325
ADI MATHS 3E	285	325
ADI ANGLAIS 6E	285	325
ADI ANGLAIS 5E	285	325
ADI ANGLAIS 4E	285	325
ADI ANGLAIS 3E	285	325
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PARMATIERE	195	225

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS	DÉBUTANT	6E/5E	275
ANGLAIS	CONFIRMÉ	6E/5E	275

JOYSTICKS

JOYSTICK PC	89
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Megastar Junior	180
QUICKJOY MEGASTAR	250
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
TOPSTAR pour PC	289

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3
PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

KIT MULTI-MEDIA 2490

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC CDR-523**
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
SA CARTE D'INTERFACE (Bus AT)
+
LES LOGICIELS

THE SEVENTH GUEST:
..... **Probablement le meilleur jeu multimedia sur PC !**

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

CD-ROM

Lecteur PANASONIC CDR-523	1990	KYRANDIA	419
7 th GUEST	490	**LAURA BOW 2**	425
ALONE IN THE DARK	380	LOOM	389
B-17 + SILENT SERVICE	380	LORD OF THE RING	449
BATTLE CHESS	439	LOST IN TIME 1 + 2	469
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	450	M1 TANK PLATOON	335
CHESSMASTER PRO	475	**MAELSTROM**	370
CHESSMASTER 3000	380	MANIAC MANSION 2	410
CONQUEST OF LONGBOW	379	PROTOSTAR	409
CURSE OF ENCHANTIA	269	**RAILROAD TYCOON**	385
DARKSEED	440	**REALMS**	346
DAY OF TENTACLE	450	RETURN OF THE PHANTOM	420
DUNE	419	**RETURN TO ZORK**	420
ERIC THE UNREADY	349	SECRET WEAPON LUFT	389
EYE OF BEHOLDER 3	385	SECRET OF MONKEY ISLAND	419
F 15 STRIKE EAGLE 3	490	SHARIF ON BRIDGE	480
GOBLIINS 1	340	**SHERLOCK HOLMES**	420
GOBLIINS 2	385	**SHERLOCK HOLMES 2**	420
GOBLIINS 3	425	SHUTTLE	490
GUNSHIP 2000	380	**SPACE QUEST IV**	410
GUNSHIP + MIDWINTER	425	**SPIRIT of EXCALIBUR**	350
INCA	480	**SPORT BEST**	389
INDY IV	430	TOTAL BASEBALL	389
KING QUEST V	449	ULTIMA WORLD 1 + 2	419
KING QUEST VI	490	WRATH OF DEMON	349

AMIGA CD 32

ALIEN BREAD	150	**OVERKILL CHAOS**	285
ALFRED CHICKEN	290	**PINBALL FANTASY**	320
COMPOSER QUEST	330	**SWAK**	150
DEFENDER OF THE CROWN	285	**ROBOCOD**	305
DEGENERATION	260	**RYDER CUP GOLF**	285
F17 CHALLENGE	150	**SLEEP WALKER**	285
INTERN. OPEN GOLF	285	**SENSIBLE SOCCER**	295
JURASSIC PARK	320	**SURF NINJAS**	280
JAMES POND 2	290	**ZOOL**	280
LEGACY OF SORASIL	260	**UTOPIA 2**	285
LOTUS TURBO TRILOGY	330		

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !

94%



- VIRUS KILLER.
- MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

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

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 20-11
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB | | | | | | | | | | | | | | | | |

date d'expiration .....

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

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL | | | | | |

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

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

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

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

TI 119

SOS... SOS... SOS... SOS... SOS...

NICOLAS G.

Je me suis décidé à prendre la plume pour demander quelques astuces sur **ISHAR II**.
Je suis bloqué dans le donjon de Akeer's Island. J'erre dans les couloirs à la recherche de trois crânes servant à vider la partie aquatique du donjon. Je n'en ai qu'un seul et je commence à me lasser de massacrer ces stupides squelettes totalement inoffensifs (surtout avec le code redonnant de l'énergie : CTRL-ALT-V). Pourriez-vous me communiquer les plans du donjon, sinon j'envisage une défenestration (j'habite au sixième).
J'aimerais également avoir d'autres petits renseignements :
1) Où se trouve le symbole du night-club ?
3) A quoi servent les animaux : rat, aigle, pie, etc.
4) J'ai lu dans un précédent Tilt que l'on pouvait revendre les objets dont on ne se sert plus. Est-ce exact ? J'ai beau chercher, je ne vois pas...
5) Je suis allé faire un casse à la banque (je sais, c'est pas bien), pour équiper mes personnages. Quand j'y suis retourné, j'ai trouvé porte close. Peut-on la cambrioler plusieurs fois ?

LAURENT D.

Parlons de l'excellent jeu qu'est **ISHAR II** pour répondre à ELRIC.
Si tu vas dans le night-club la première fois que tu arrives à Zach's Island, tu es envoyé en prison. Pour t'évader, rien de plus simple : lance la pie voleuse à travers la grille et elle te rapportera la clef pour sortir. Récupère, habillé en moine la clef sur un des moines qui se trouve derrière la porte au nord entre minuit et quatre heures . Pour pouvoir sortir, emprunte le passage secret à l'est.
Zeldy est sur Thorm's Island, mais elle est morte. Tu peux néanmoins récupérer la clef à son cou et pénétrer chez le connétable de Zach's Island. L'idole des prêtres y est cachée, une fois rendue à l'église, tu obtiendras un pendentif très utile en récompense.
Dans Akeer's Island, pour vider l'eau et ouvrir le passage, il faut disposer 3 550 pièces d'or dans chacun des trois balanciers.
Pour ma part, j'ai fini ce jeu sans enrôler ni Brimzel ni Brimz, et donc sans ramasser une seule relique. Est-ce normal ou suis-je un génie ? Je voudrais aussi savoir comment ouvrir les deux portes qui se trouvent après un couloir de dalles noires et blanches dans la prison d'Akeer's Island. Dans Olbar's Island, que faut-il faire avec la fontaine dans la grande salle et avec le personnage que l'on rencontre avant Shandar ?Merci d'avance et dwilgelindildong, cong (accent toulousain).

SARAH

Voici une aide pour ISABELLE S..
Dans **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**, il y a trois possibilités pour avoir les dialogues perdus de Platon :
1) Prendre le chewing-gum et l'utiliser sur la chute de charbon pour monter. Prendre une des statues de chat et la mettre dans la chaudière.
2) Utiliser la pointe de flèche, trouvée à côté du totem, avec le torchon rouge, puis dévisser le meuble tombé et le pousser.
3) Le pot de mayonnaise sert à déplacer le totem pour monter. Prendre la clef qui est dans l'urne, elle permet d'ouvrir le coffre à l'étage en dessous.
Encore une chose : pour le lanceur de couteaux, il faut pousser Sophia après avoir discuté (j'ai mis du temps à trouver).
Enfin, pour ROMAIN R., dans **MONKEY ISLAND II**, pour obtenir le code secret de la roue de la fortune, il faut répéter le premier chiffre indiqué par la main de l'homme derrière la porte, dans la petite ruelle.
J'espère que mes indications vous feront progresser. Ciao !

METAL MASTER

Me voici de retour. A tous ceux qui restent en plan au premier monde, voici trois codes, en mode un joueur, de l'excellent **CHAOS ENGINE** sur ST.
MONDE 2 : S52B7NBX058T
MONDE 3 : W40BDP3YYS6T
MONDE 4 : HMWBKR73DQKQ
De plus, contrairement au code du BARON FORTESQUE qui ne vous donne droit qu'à deux vies au monde 4, celui-là vous en offre trente (ce n'est pas infini, mais correct). Merci au BARON pour ses petits trucs, et je pense que vous avez pu rectifier comme moi l'erreur dans le code : ce n'est pas un «O», mais un «0» (autre bécane ?).
Pour ma part, je recherche des vies infinies pour **AFTER THE WAR**. Allez, longue vie !

GREGORY G.

Pour les initiés, voici les codes de **NICKI II** :
DRACO
ATICK
FIRAM
LURNA
PALET
MIURA
SLORY
Quant à moi, je souhaiterais obtenir la solution d'**EXPLORA II**. Et dans **ISHAR II**, où se trouve le collier de Grodboeuf sur la première île ?

CYLIA

J'ai un problème dans **CURSE OF ENCHANTIA**. Après que le mage m'ait donné un masque, je suis arrivée dans un monde où l'on trouve des musiciens, un volcan, une boite aux lettres et une épave.
J'ai résolu presque toutes les énigmes de ce monde, mais je suis bloquée sur le nuage. Il y a un objet jaune que je n'arrive pas à atteindre.
J'ai en ma possession : un trombone, un aimant relié à un fil, un sac de pièces, un stylo, quelque chose de gris qui ressemble à un plateau, une bouteille, une carte (celle qui permet d'arriver sur le nuage) et un objet jaune vif qui peut être un morceau de tissu ou un parchemin doré.
Aidez-moi, car voilà des semaines que je cherche la solution !

L'ORK BUCHERON

Dans MONKEY ISLAND II (au niveau difficile, comme il se doit), comment ouvrir la trappe qui se trouve chez l'ivrogne de l'île de Phatt afin de lui voler son quart de carte ? Comment pénétrer dans la crypte du cimetière de Scabb ?
Dans **RAILROAD TYCOON**, je possède deux secrets dont l'un permet de remporter une victoire à tous les coups au niveau le plus élevé. Il faut procéder comme ceci : dès le début de la partie (en niveau Tycoon), empruntez un maximum d'argent (par 500 000), puis mettez en pause.
Construisez alors un immense réseau de chemin de fer avec tout votre argent, passant par un maximum de villes. Vous allez maintenant devoir atteindre un déficit approchant les 40 millions en construisant des gares complètes, des usines et des trains. Quand vous aurez un déficit suffisant, il se transformera en chiffre positif. Achetez alors toutes vos actions avant la fin de l'année fiscale. Votre entreprise connaîtra alors un bond fantastique et vous pourrez acheter les entreprises concurrentes.
L'autre secret concernant ce jeu n'est effectif que si vous possédez deux autre entreprises. Une troisième entreprise (fictive) peut alors vous donner ses fonds : il suffit de placer votre curseur en dessous du menu qui permet de donner des ordres aux entreprises et de cliquer.
Dans **CIVILIZATION**, j'ai un truc pour jouer une civilisation de l'adversaire. Pour cela, il faut éditer une sauvegarde (CIVIL?.SVG) avec un éditeur hexadécimal, P.C. Tools par exemple. Au troisième octet se trouve le numéro de la civilisation jouée. Pour savoir à quelle civilisation correspond quel numéro, il suffit de consulter la suite du fichier (en mode texte) : les civilisations sont listées par ordre croissant. Ainsi, le 0 correspond aux barbares (ils ne peuvent être joués que si une ville au moins leur appartient). Remarque : les octets précédants correspondent au nombre de tour effectués (0 entraînant l'apparition du menu de choix du niveau et de la civilisation). Les octets suivants correspondent à la date.

BRANDON

Sauvez-moi, je suis un pauvre Brandon perdu dans le monde de KYRANDIA. Après avoir résolu l'énigme de Birthstones et être sorti intact (ou presque) des grottes, je n'arrive pas à rejoindre le château royal. Comment dois-je faire pour reprendre le calice au gringalet qui me l'a volé ? Que faire des potions bleues, rouges et jaunes et de la clef trouvée dans les grottes ?
En attendant, si cela peut aider d'autres Brandons, pour sortir du labyrinthe, il faut trouver une pièce d'or ainsi que cinq pierres. Les pierres servent à relever la grille en les jetant dans le balancier. C'est dans le puits de la forêt de Lymbersite qu'il faut jeter la pièce. On obtient ainsi une pierre de lune que l'on doit placer ensuite sur l'autel du Clair de Lune. Le deuxième pouvoir de l'amulette apparaît alors et permet de fouiller le labyrinthe sans risquer de se faire écharper à la moindre diminution de lumière et surtout de traverser le gouffre d'Everfall. Merci .

ELISABETH

Quelques compléments à la soluce de **King's Quest VI** (numéro 111). Thomas a négligé un personnage important du jeu : Jollo, le bouffon du château. On l'aperçoit pour la première fois dans la librairie, il faut lui montrer l'insigne. Par la suite, à la fin du jeu, il faudra lui donner la lampe achetée au vieux, dans sa chambre (rez-de-chaussée, aile droite, au fond à droite). Et pas n'importe laquelle : la réplique de celle aperçue après avoir joué au mort...
Autre chose : il faut donner au rossignol de Cassima l'insigne en premier, sinon cette dernière ne saura pas que c'est Alexandre qui lui envoie le poème et la rose. J'ai fini avec... 232 points sur 231 !
LAURA BOW 1 : qui a trouvé le sac du docteur Wilbur ?
LAURA BOW 2 : j'ai fini le jeu sans trouver les vrais coupables. Et je ne suis pas la seule ! Je lance un appel désespéré à celui ou celle qui aurait enfin élucidé ce mystère.
Salut !

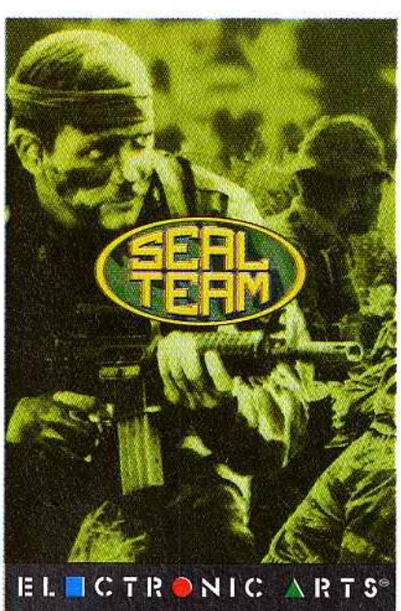
PC VENGEUR

Salut à tous les Tiltés du MIB ! J'ai besoin de vous pour **ULTIMA UNDERWORLD II**. Malgré la soluce de *Tilt*, je n'arrive pas à trouver la deuxième gemme noire qu'il faut rapporter à Nystul.
J'ai fouillé le niveau cinq et la tour de orcs. Après le champ de force, Bishop me parle de cette gemme et me dit de chercher, mais je ne sais pas où ! Vite ! Aidez-moi dans ce méga-jeu ! A plus, et merci d'avance.



"...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.

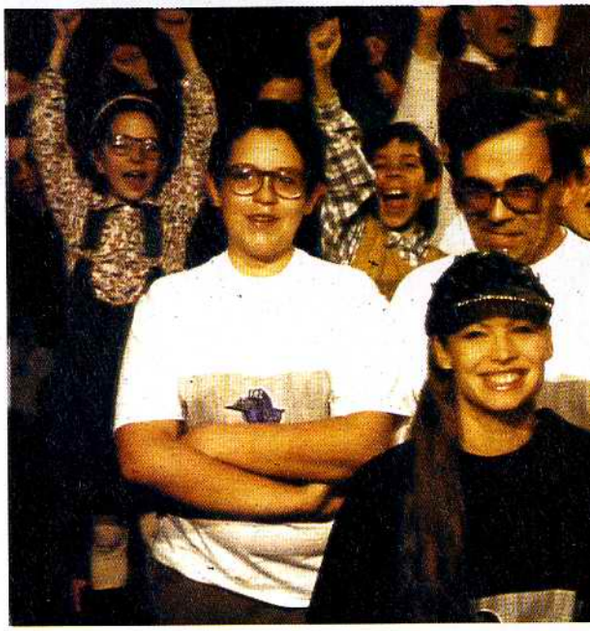
MICROKID'S

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 : .....

VIDEO WARS

CREEZ VOTRE FILM DE LA GUERRE DES ETOILES® !

A l'occasion de l'arrivée de Rebel Assault™ sur PC CD-ROM, Tilt, Micro Kid's, Ubi Soft et LucasArts s'associent pour lancer le concours le plus délirant jamais organisé autour de Star Wars®! Foncez sur votre camescope, vous allez refaire la Guerre des Etoiles dans votre salon !







C'est le mois prochain que Rebel Assault débarquera sur les écrans de vos PC pour vous faire revivre chez vous les plus grands moments de la Guerre des Etoiles (les assauts des quadripodes impériaux, l'attaque de l'Etoile noire, etc). En attendant, faites comme nous : réunissez une bande de copains et lancez-vous vaillamment dans... Video Wars ?

Le principe du concours est simple : **réaliser en vidéo le remake d'une ou plusieures séquences de la trilogie Star Wars.**

Les seules limites sont celles de votre imagination ! A vous de choisir la ou les séquences, la manière de les traiter (reconstitution pointilleuse, adaptation libre, parodie, scènes inédites, etc.) et les moyens à utiliser (acteurs, maquettes, figurines, dessin animé...).

Envoyez-nous vos cassettes (au format VHS, Hi8 ou 8mm), avant le 31 décembre à minuit, accompagnées, si possible, de photos de tournage (des photogrammes comme on dit dans le métier), car la qualité des images vidéo n'est pas toujours parfaite. Et n'oubliez pas, surtout, d'indiquer votre nom, votre adresse et votre numéro de téléphone.

Dès le mois prochain, nous publierons des photos des premiers chefs-d'œuvre que nous auront reçus. Et, toujours en décembre, vous pourrez découvrir dans Micro Kid's des extraits de nos vidéos ainsi que des conseils (avisés) de tournage.

Dans le Tilt de janvier, vous pourrez découvrir la totalité des participants, ainsi que des photos des réalisations les plus marquantes.

Les résultats du concours seront publiés au mois de février. Un Jury se réunira pour élire les trois meilleures réalisations et les récompenser comme il se doit... Et vous pouvez compter sur nous, on va vous gâter !



PREMIER PRIX

Le grand vainqueur recevra tout ce dont un fan de Star Wars rêve : un lecteur de Laser-Disc accompagné des trois Laser-Disc de la saga (La Guerre des étoiles, L'Empire contre-attaque et le Retour du Jedi), les dernier jeux LucasArts, le jeu de rôle Star Wars, le superbe livre «I.L.M, The Art of Special Effect» (qui vous révèlera tous les secrets du tournage de la trilogie), des T-shirts, des posters, des livres, et plein de surprises !

LA VIDÉO DONT VOUS ÊTES LES HÉROS



Cette photo n'est pas issue du film, mais de Rebel Assault, sur PC CD-ROM (voir p. 40).

DEUXIEME ET TROISIEME PRIX

Les deux gagnants recevront, quant à eux, tous les jeux LucasArts jusqu'en 1995, plus un tas de (bonnes) surprises !

UNE MAQUETTE DE STAR WARS® POUR TOUS LES PARTICIPANTS !

Rebel Assault Game© 1993. LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registred trademark of Lucasfilm Ltd. LucasArts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company.

FANS DE STAR WARS®, A VOS CAMESCOPES !



Et pour que tout le monde soit content,
tous les participants recevront une maquette d'un des vaisseaux de Star Wars !

Alors on compte sur vous ! Foncez piquer le camescope de votre tonton Henri, rameutez tous vos copains et lancez-vous dans l'aventure ! Histoire de donner l'exemple, les équipes de Tilt et Ubi Soft ont réalisé chacune leur propre Video War, dans la plus totale hilarité... Vous pourrez voir prochainement des extraits des tournages dans Micro Kid's (le 7 novembre : Tilt, le 14 novembre : Ubi Soft), suivis un peu plus tard des réalisations finales (le 21 novembre : Tilt, le 28 novembre : Ubi Soft). En attendant, voici quelques photos de tournage qui devraient vous donner envie de participer à votre tour à Video Wars...



REGLEMENT

Ubi Soft et Tilt organisent un concours qui sera clos le 31/12/1993 à minuit, cachet de la poste faisant foi.
Aucune obligation d'achat pour participer à ce concours.
La participation est ouverte à tous à l'exception des membres d'Ubi Soft et de Tilt. Elle implique l'envoi d'une cassette vidéo reprenant une scène de la trilogie des films Star Wars (La Guerre des Etoiles).
Les vainqueurs des trois prix seront désigné par un jury.
Pour participer, envoyez votre cassette, accompagnée de vos coordonnées et de quelques photos de tournage, à :
TILT «Concours Rebel Assault» 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Avant le 31/12/1993.

VIDEO WARS TILT : MOTEUR !

La rédaction de Tilt avait choisi de reprendre une des plus célèbres scènes du premier volet de la trilogie : l'arrivée de Luke et Obiwan dans un bar bourrré d'extra-terrestres, et leur rencontre avec Han Solo et Chewbacca. La cantina de Mos Eisley a été vaguement recrée dans une cave de Seine-et-Marne et deux trois éclairages colorés ont suffit à la rendre à peu près crédible à l'écran. Les photos de tournage qui suivent ressemblent en fait bien peu à ce que vous pourrez voir dans le film car les séquences ont été tournées avec des éclairages très sombres, et en cinémascope (effets obtenus grâce à la caméra puis retravaillés à l'aide d'une table de montage).



Une galerie de monstres que George Lucas lui-même nous envie, et que les voisins du dessus ne sont pas prêts d'oublier (imaginez-vous tombant nez à groin avec une pareille meute en descendant l'escalier de l'immeuble !)



Sylvain-le-Petit (1m85 !) frère de Doguy, dans le rôle de Chewbacca le Wookie. Plus fort que Robert DeNiro, Sylvain s'est renversé de l'engrais pour plantes vertes sur les cheveux rien que pour mieux sentir le rôle ! Tout ça pour 4 minutes de film !



Sous l'œil horrifié de Pascal et Cécile (la cameraman avec Laurent), Han Solo (Marc) «pête les plombs» et se jette sur notre Luke Skywalker bedonnant (l'autre Marc) !





Obiwan Kenobi (Morgan coiffé d'un masque de latex, si si !) discute au bar avec un pilote (Isabelle) qui lui présente Chewbacca, le copilote du Millenium Condor (bizarre, la traduction française !)...

Pour LA scène dangereuse (l'altercation avec un extra-terrestre au gros groin), Marc s'est fait doubler par Doguy... (déguisé à l'aide d'une perruque) qui ira valdinguer courageusement sur une table.



Un extra-terrestre porcin (Loïc), tenu en respect par Obiwan Kenobi. L'épée laser est couverte de papier aluminium. Avec l'effet stroboscopique de la caméra, l'illusion est parfaite !

VIDEO WARS UBI SOFT : MOTEUR !

Tourné dans les anciens locaux d'Ubi Soft (dotés de superbes décors high-tech et d'un plafond représentant un ciel étoilé), la vidéo de l'équipe d'Ubi est une version hyper concentrée (5 minutes !) de La Guerre des Etoiles... Yoda joue le rôle du narrateur et permet de relier les séquences. La princesse Leïa cache les plans secrets de l'Etoile noire dans le droïde D2-R2 avant d'être capturée et emmenée devant Dark Vador. Elle s'évade en compagnie de Luke, Solo et Chewie, tandis qu'Obiwan provoque Vador en duel. La séquence finale montre la remise des médailles devant une foule gigantesque (au moins six figurants !).



Le vénérable Yoda permet de relier narrativement toutes les scènes entre elles (et donc d'économiser sur les coûteux effets spéciaux !). Le costume est réussi, le tas de rochers en papier aussi !



La princesse Leïa (Carole) a bien du mal à garder son sérieux devant D2-R2 (un poster collé sur un morceau de carton agité par des opérateurs cachés dans l'encadrure de la porte !).



Leïa s'enfuit dans les couloirs de l'Etoile noire en compagnie de Han Solo (Christophe), Chewbacca (Serge) et Luke (Daniel), dont le costume pourrait laisser penser qu'il a brusquement basculé du côté obscur de la force.



Pour protéger la fuite de ses amis, Obiwan (Frédéric) affronte Dark Vador (François) lors d'un mémorable duel au sabre laser (allez, personne n'a vu qu'ils se battaient avec des balais !).



Un homme des sables très réussi (Marc ou Pascale ?) attend Luke Skywalker en plein désert. Pour plus de réalisme, une lampe halogène surchauffe le plateau !



Capturée par les terribles Stormtroopettes (Betty, Marie-Cécile, Marylynn), la princesse Leïa est conduite devant Dark Vador... Chapeau pour le jeu d'acteur !

Ce mois-ci toute l'équipe de Tilt s'est décarcassée pour vous concocter le concours le plus délirant jamais organisé autour de Star Wars (vous trouverez le règlement dans ces pages). Alors, les pt'its gars, je compte vraiment sur vous pour plonger dans l'aventure ! Rameutez tous vos copains et envoyez-nous vos cassettes vidéo le plus rapidement possible !
Vous êtes nombreux à nous écrire et on ne peut pas passer toutes vos lettres. Mais certaines sont intéressantes, on va essayer un nouveau truc ce mois-ci : publier des «extraits» de lettres contenant des réflexions intéressantes ou marrantes qui n'appellent pas forcément de réponse.
Autre innovation : le mois dernier, je vous avais demandé de nous envoyer vos photos pour accompagner vos lettres et certains d'entre-vous l'ont déjà fait... Le résultat est plutôt sympa, mais les courageux pionniers de l'image ne sont pas encore assez nombreux pour qu'on puisse systématiser le principe. Cette fois encore, on compte sur vous pour que le Forum du mois prochain ressemble à un véritable album de famille dans lequel on pourra enfin découvrir vos tronches, bande de petits veinards !

Marc Lacombe

TILT EDITEUR DE JEUX ?

Bonjour à Tilt, je suis très satisfait que vous ayez fait la sortie de Maniac Mansion II *(non, non, c'est pas nous !)* et si vous le faisiez aussi sur Atari je serais très heureux qu'il soit sorti et en français et si vous le faites, en récompense, je vous aiderais à faire sortir des jeux sur Atari. Je vous encourage à faire sortir des jeux ou alors je vous proposerais des jeux dont vous les programmerez.

Hadrien

Salut Hadrien !
C'est sympa à toi de nous accorder la paternité de Day Of The Tentacle, mais hélas, nous n'y sommes pour rien ! Cette superbe suite de Maniac Mansion est due au talent des artistes de chez LucasArts, qui travaillent maintenant sur un autre titre qui devrait lui aussi faire un carton : Sam & Max Hit the Road. Pour mettre les choses au point, sache que chez Tilt, on ne fabrique pas de jeux... Les éditeurs, qui les créent nous les envoient, on y joue, on vous en parle, et c'est tout ! Quant à une éventuelle version ST de Day of The Tentacle, il n'en est pas question pour le moment, mais je te jure que ce n'est pas de notre faute !

JUGEMENT

Ce n'est sûrement pas la première lettre de ce type que vous recevez, mais y'en a marre, oui marre de Tilt depuis la nouvelle maquette, et encore plus marre quand je pense que j'ai encore plus d'un an et demi d'abonnement à tirer *(courage, tu peux y arriver !)*.
La couverture, rien à dire, c'est clean. Le format c'est cool. Mais rendez-nous le Tilt collé ! *(tu veux dire toutes les pages collées ensemble, pour mieux caler le pied de ton armoire ?)*.
Quand je sors un Tilt, la page de garde et la dernière page me restent entre les doigts ! Et quand j'en sors plusieurs, j't'explique pas la merde pour reclasser : le numéro n'est plus au dos. Pour chercher un dossier, il faut que je sorte le dernier Tilt. Avant, un coup d'œil et j' l'avais.
Le sommaire est génial. Pour les démos, un conseil revoyez vos fournisseurs parce que Flashback, j'l'avais fini trois fois quand la démo est arrivée *(tiens, tiens, on a des jeux pirates ?)*. Les jeux du mois, c'est super. Le Top/Flop, c'est bien pensé. Le concours, ça craint : je préfère aller à Los Angeles aux frais de Joystick que de me faire chier à l'Opéra à vos frais. Le concours pour les Antilles, c'est une bonne idée, dommage qu'il faut être le fils d'Einstein pour répondre aux questions. Les previews, ça s'arrange, le Forum et le MIB sont bien retapés.
Les textes : c'est vraiment très, très faible. C'est beaucoup trop léger à mon goût. Vous dites que vous avez ordonné la structure des textes, c'est bien, mais c'est con que les textes étaient trois fois plus riches avant. Ce que vous mettez ne suffit plus pour être sûr de l'achat d'un jeu. C'est la flemme ou une crampe d'écrivain ? Par contre, chapeau pour les photos. Les notes en pourcentage sont trop vagues pour se forger un avis *(tu préférerais quelque chose dans le genre 67,43 %, ou encore plus de chiffres après la virgule ?)*. En vous lisant, j'ai l'impression que vous vous laissez emporter par les graphismes et la bande-son (franchement, non !). Enfin, c'est nul de tester des jeux sur 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM et un Pro 2. D'accord, tout le monde achète des 486, mais il ya des mecs qui n'en ont pas les moyens et qui achètent des 486 SX ou des 386 DX. C'est sûr que Strike Commander est mégafluide sur un 586 *(Pentium, s'cusez)*, mais pas sur un 386 DX 25, alors pensez un peu aux autres, pas pour Strike Commander, mais Krondor où vous dites qu'un 386 SX est suffisant, car je suis persuadé que vous n'avez même pas essayé. A propos, quand vous écrivez, faites comme Joy : vous parlez à des mecs entre 14 et 25 ans, pas à des costards-cravates qui font la minorité de vos lecteurs (ceux qui vous sont restés).
Je suis certain que vous avez voulu faire mieux, mais en voulant pomper sur les autres vous avez gâché toute la féerie de Tilt : sa simplicité et son originalité unique. Osez publier les résultats de vos sondages : y a-t-il plus ou moins de lecteurs à Tilt ? En trois mots, je dirais... RENDEZ-NOUS TILT !

Hoagie

Bravo pour le ton de ta lettre, on n'en attendait pas moins d' un type qui s'appelle Hoagie, comme notre personnage préféré de Day of The Tentacle ! Evidemment, tu n'es pas le premier qui nous donne son opinion sur la nouvelle formule de Tilt, et à mon avis, tu n'es sûrement pas le dernier non plus... La couverture

avec dos carré est de retour depuis déja deux numéros et tu ne devrais donc plus avoir de problèmes de classement.
Les textes nous semblaient à nous aussi parfois un peu courts, c'est pourquoi nous avons décidé de beaucoup les rallonger... Les nouveaux tests contiennent désormais bien plus d'infos, ce qui devrait te permettre de mieux choisir les jeux avant de les acheter.
Il est vrai que nous testons souvent les softs PC sur des machines puissantes (486 DX et plus)... C'est tout simplement parce que nous nous adressons avant tout à un public de passionnés, qui ont surtout envie de voir ce qui se fait de mieux dans le genre. Il serait dommage de tester un jeu comme Serpent Isle sur un 386 avec une jouabilité médiocre, alors que tout se déroule normalement sur un 486. Mais cela ne nous empêche pas d'essayer les jeux que nous testons sur diverses configurations.
En fait, la plupart des jeux font le tour de la rédaction et sont donc essayés par les journalistes, chez eux, sur diverses configurations plus ou moins balaises (comparé au 486 ultra-trafiqué de Morgan, le 386 de Doguy a l'air d'un chiwawa à côté d'un berger allemand !). Nous ne mentionnons en général les différences entre les configurations que si le jeu devient vraiment trop lent et trop injouable au-dessous d'une certaine configuration, ce qui est tout de même rare. Enfin, ne t'inquiète pas pour les résultats du sondage, ils seront publiés dès qu'on aura dépouillé toutes vos réponses !

LETTRE VENUE D'AILLEURS

Cher Hotline Tilt,
Bonjour, je m'appelle Ohaith Bouallegui, peut-être que ce nom vous paraît bizarre *(non, non, du tout !)*, en effet, je suis un Tunisien, j'habite à une ville au centre ouest de la Tunisie. J'aurai bientôt 15 ans et je me suis passé en quatrième année secondaire *(alors comme ça, on trafique ses bulletins de notes ?)*. J'adore l'informatique et surtout les jeux, je fais de l'informatique dans la maison des jeunes sur un micro de modèle «Turbo XT». J'aime la magazine Tilt, je l'achète quand j'ai de l'argent. Mon dernier, c'était le numéro 116 (juillet-août). J'ai lu dans la page 150 les services de la hot-line *(problèmes de disquettes, questions)* alors je me suis dit que c'est la meilleure solution pour avoir des réponses à mes questions. Vous les Français vous êtes connus chez nous de votre gentillesse. J'ai beaucoup de questions à vous poser... J'espère bien que je recevrai le plus tôt possible des réponses et merci d'avantage...
Question 1)
J'ai lu dans vos pages 58-59 votre dossier sur le CD-I, je n'ai pas compris cet appareil. Est-ce qu'elle est à la fois un vidéo (films sur cassettes), appareil pour les jeux vidéo + lecteur de Compact Disk ? Expliquez-moi ce qu'elle fait cette appareil et ses pouvoirs, s'il vous plaît. Merci.
Question 2)
J'ai tant rêvé d'avoir une Game Boy. J'ai lu dans les premières pages «Game Boy + Tetris = 490 F»... Qu'est-ce que ça veut dire «Tetris» ? Comment je peux avoir une Game Boy ? Et comme vous savez je suis un élève, c'est-à-dire que mes possibilités est limité. Je vous demande aide, si cela est possible c'est-à-dire est-ce que je peux l'avoir en facilité ? Combien elle coûte en dinars tunisiens ? Si cela est possible, je veux savoir tout sur les Game Boy. Merci.
Question 3)
Je vous ai dit que j'adore l'informatique et surtout les jeux : je veux les programmer, mais devant l'insuffisance de mes pouvoirs (livres, logiciels Pascal par exemple). je reste seulement un consommateur. En effet, je veux savoir si le Prince of Persia 2 fonctionne sur un micro de modèle Turbo XT sans couleur, sans disque dur avec 640 Ko de mémoire avec deux lecteurs de disquettes (Made in Taiwan) (C'est le micro que j'utilise dans la maison de jeunes). Merci encore.
Question 4)
Est-ce que je peux avoir l'adresse de Mohamed Mansour *(un pote à toi ?)*
Est-ce que je peux avoir l'adresse de Dogue de Mauve (celui qui fait des pronostics).
Question 5)
Est-ce que je peux avoir des copies des jeux (même anciens) en vous envoyant des disquettes ? *(ah, Ohaith, on t'aime bien, mais ne commence pas à être désagréable !)*
Enfin, je vous passe toutes mes salutations les plus chaudes et j'espère bien que vous répondriez à mes questions avec la gentillesse que vous possédez vous les Français *(flatteur, va !)*.

Ohaith Bouallegui (Tunisie)

Salut Ohaith !
On est ravi que Tilt soit lu en Tunisie ! Le mois dernier, nous avions déjà reçu une lettre de Kosik, de Tchécoslovaquie, et ça

CONSOLES +
POUR JOUER ET GAGNER APPELLE VITE LE 36 68 00 64

Ta perspicacité et tes connaissances des jeux vidéos, peuvent te faire gagner tous ces SUPER cadeaux...



5 cartouches de jeux, 100 CD.



36 68 2,19 F TTC/min.



Assiste à la nuit des jeux vidéos et à la remise des "tilt d'or"

Pour connaître tous les tips, poser une question à un journaliste alors appelle vite le 36 70 04 86

8,76 F + 2,19 F TTC/min.

«MORCEAUX CHOISIS»

Bonne nouvelle, je ne change pas une équipe qui gagne et quatre fois sur cinq, vous gagnez, mais je vous en supplie, faites-nous envie !
Kramouthalement vôtre.
Higulin

En réponse à R.R et aux autres qui n'apprécient pas le trombinoscope, je trouve qu'il est important de connaître les tendances et les traits dominants des testeurs pour apprécier la subjectivité des articles. J'ai remarqué depuis l'arrivée du trombinoscope que j'avais les mêmes goûts que Marc Lacombe (*Flatteur, va ! Je parie que tu dis ça pour que je publie ta lettre...C'est à moitié réussi !*). Je peux donc acheter un jeu qu'il a apprécié les yeux fermés et me fier à ses articles.
Tonio

Que sont devenues Sésame, Paint Box, Tam-Tam Soft, etc. ? La diversité de vos rubriques faisait la diversité de vos lecteurs et l'originalité de votre magazine.
Philippe Maltier

Depuis deux mois, les magasins de jeux vidéo, Fnac comme Micromania, fournissent avec les softs une notice concernant les «risques» d'épilepsie. C'est tout ce qu'ils ont trouvé pour justifier l'augmentation des jeux.
Houba Hop

Etant donné que vous aimez les compliments, je vais vous en faire un peu... (*j'ai dû couper un peu ta lettre, mais merci !*)
Vincent

Bon journal, bon papier, bons tests, bonne ambiance... / STOP /... Continuez... / STOP /... Moi, j'aime... / STOP /...
Jeff

Juste un petit mot pour vous souhaiter à tous une bonne rentrée, en espérant que vous avez affuté vos souris, acheté des disquettes neuves et un bel Amiga tout neuf pour aller au bureau !
Christophe Brana

fait vraiment plaisir de voir que Tilt est lu un peu partout dans le monde... Tes questions vont sans doute pouvoir aider tous ceux qui, comme toi, n'ont pas la chance d'habiter près de grandes villes comme Paris où on peut trouver facilement du matériel informatique et des magazines spécialisés.
1)
Le CD-I de Philips n'a aucun «pouvoir» (il n'est ni voyant, ni médium, ni hypnotiseur) mais il est capable de lire des disques compacts audio (tu peux donc écouter de la musique avec), et de faire fonctionner des jeux vidéo conçus spécialement pour lui et gravés sur CD. En lui ajoutant une extension baptisée «Full Motion Video», on pourra bientôt lire également des CD vidéo contenant soixante-quatorze minutes de film (clips, documentaires ou films cinéma).
2)
Ici, on est assez étonné que tu ne connaisses pas Tetris, qu'on croyait pourtant être le jeu le plus connu au monde après Pac Man. Il s'agit d'une sorte de puzzle dont le joueur doit orienter les pièces de façon qu'elles s'emboîtent parfaitement et disparaissent. Si tu cherches une Game Boy pour pas trop cher, je te conseillerais de jeter un coup d'œil aux petites annonces de Tilt (ou mieux, à celles de Consoles Plus). Tu devrais pouvoir y trouver une Game Boy d'occasion accompagnée de quelques jeux pour environ 500 F (je ne sais pas combien ça fait en dinars, et je doute que ton correspondant accepte d'être payé autrement qu'en francs. Mais ton bureau de poste pourra sans doute transformer tes dinars en mandat international).
3)
La plupart des jeux PC ne peuvent fonctionner qu'avec un disque dur et il te sera donc impossible de jouer avec Prince of Persia 2 sur le PC de la maison des jeunes.
4)
Bon, trêve de plaisanteries, on fait les malins comme ça, mais on connaît «Mohamed Mansour». Il s'agit en fait de Mohanned Mansour, un des programmeurs de Jagged Alliance sur PC (voir Tilt n° 116).
Tu peux le joindre en lui écrivant à : Sir-Tech Software PO Box 245 , Ogdensburg. NY 13669 USA.
Quant à Doguy, notre rédac chef adjoint bien-aimé, tu peux lui écrire ici, à Tilt, puisqu'il y est relativement souvent (24 heures sur 24 !).
5)
Non.

REPROCHES AVEC UN GRAND R

Eh Bien ! Alors, comme ça, vous faites une enquête sans même laisser trois lignes pour dire un petit mot, un petit reproche... Mais vous allez les avoir quand même les reproches, avec un grand R, oui, les reproches uniquement car lorsqu'on est satisfait (cela m'arrive parfois), on ne se fatigue pas à écrire, c'est bien connu !
Pourquoi diable publiez-vous des solutions incomplètes ? Cela a commencé avec Monkey Island 2, puis viennent Flashback et Underworld 2. Avez-vous des trous de mémoire, ou bien ne mettez-vous que ce que vous savez du jeu ? Moi, j'en ai marre ! J'ai attendu un mois la suite de la solution de Monkey 2 et elle n'est jamais venue.
Dans le même ordre d'idée, c'est comme si on raconte une histoire drôle, sans donner la chute, ce n'est plus drôle, c'est frustrant !
Dans les Previews, vous donnez un avis provisoire, lequel est souvent contredit par le test du mois suivant. Donc quelle est l'utilité de donner un avis sur une preview ?
Pour la disquette, ne forcez pas le lecteur à l'acheter s'il n'en veut pas. Je pense qu'il serait bon de donner une liste des «démos disponibles» que le lecteur pourrait obtenir en renvoyant un coupon. Cela permettrait à ceux qui ne veulent pas de la disquette d'en être libérés, et aux autres d'avoir non seulement la démo du mois mais aussi d'autres démos (celle du mois d'avant, par exemple) pour 5 F la disquette puisqu'il paraît que la disquette vous coûte 5 F. Pensez-y, je m'imagine bien ouvrir mon Tilt et voir la liste. Alors, je me dirais : «Tiens, une démo de The Dig, et une autre de Mirage Thunder. Eh bien, je vais prendre ces deux-là et tout le monde y trouvera son compte ! » (*You hou, Mac Fly ! Redescends sur terre !*).
A propos de X-Wing, je le trouve injouable, mais pas impossible à finir. Simplement, certaines missions nécessitent de savoir ce qui va arriver et comment. Or, un jeu jouable doit être finissable au premier essai, même si la dextérité du joueur est mise à rude épreuve. Par exemple, dans X-Wing, la fameuse mission 1-4 est dure car les Bombers attaquent des deux côtés à la fois et si on fonce sur une formation, l'autre détruira la corvette. En attendant qu'ils arrivent, on peut détruire les deux formations et réussir la mission. X-Wing est donc finissable mais il est injouable !
Serais-je le seul à faire la différence ?
Kaija The Fang

Tu as raison, certaines solutions parues dans Tilt n'ont pas été publiées

Ce qui me déplait chez *Tilt*, c'est la manie d'imiter vos concurrents (disquette par la poste, dos carré, note 100%...). On se demande où vous avez été chercher ces idées ! Mais de toute façon, je vous pardonne car les concurrents, s'cusez la répétition, ont fait la même chose.
Geoffroy, un joyeux biloulou

Je remercie Team 17 pour les efforts qu'ils ont fait concernant le prix des jeux (Alien Breed Special Edition 92, Project-X).
Charlie

Merci *Tilt* !
Grâce à la nouvelle formule de *Tilt*, j'ai perdu quarante-sept kilos en trois semaines, mes cheveux ne tombent plus et sur les côtés, où j'avais peu de cheveux, maintenant ça pouse assez vite... et ils sont très gonflants. Votre produit est un vrai miracle ! Je vous remercie beaucoup.
Madame Th, de Sarcelles

Salut à toute l'équipe de *Tilt* ! Je sais qu'on vous le dit bien souvent, mais je ne pense pas que l'on vous le dise tous les jours depuis la Martinique ! Arf ! Votre canard est en très bonne évolution et est très cool ! Cependant, je pense que vous devriez repenser à certaines choses... Comme la réhabilitation de la rubrique «Paint Box» et aussi, selon mon humble avis, vous devriez revoir le «design» de la rubrique test... Par exemple, le tableau de notes pourrait être un peu plus soigné... Enfin, à vous de voir ! C'est votre fanzine, après tout ! N'est-ce pas ? Hé ! Hé !
Christophe (Splash)

Si je vous écris, ce n'est pas pour vous féliciter. Je dois vous dire que votre journal c'est de la M... (vous voyez ce que je veux dire) (*Oui, oui, on voit bien ! ça sent d'ici !*) . Certaines rubriques comme le trombinoscope ne sont pas intéressantes. En effet, on se fout royalement de votre portrait tiré sur papier. Cette critique s'applique aussi au Top-Flop (cela épaissit votre journal sans rien lui apporter de bien). Je vous reproche également la disparition du «Paint Box», la trop grosse quantité de pub, le retard des tests par rapport à la sortie des jeux et la surnotation des mega-hits.
Christophe, Serge, Damien, Eric, et David

en entier... Je te rassure tout de suite, il ne s'agit pas de trous de mémoire (on est encore un peu jeunes pour ça), en général, on préfère vous donner un petit «coup de pouce» en publiant les passages les plus difficiles d'un jeu plutôt que de vous mâcher complètement le travail en publiant la solution complète.
Par ailleurs, les solutions complètes n'intéressent que ceux qui possèdent le jeu et publier de longues solutions plusieurs mois de suite risquerait de lasser ceux qui ne le possèdent pas. Si tu es bloqué dans un jeu, tu peux toujours appeler la hot-line de Tilt (46.62.25.78, tous les jeudis, de 14 heures à 19 heures), où Fangor pourra sans doute te sortir d'affaire. Exception qui confirme la règle : nous allons publier la solution complète de Serpent Isle sur plusieurs mois (vous êtes assez nombreux à nous le demander pour que ça n'enquiquine personne !).
Contrairement à ce que tu dis, il n'est pas si courant que nos pronostics soient contredits par les verdicts que nous donnons quelques mois plus tard dans le test (question pronostics, on est au moins aussi bons que Pierrette Brès et Alain Gillot-Pétré réunis !). Les pronostics sont des appréciations que nous donnons sur un jeu qui, en général, n'est pas fini... Il arrive parfois qu'un jeu visuellement exceptionnel se révèle inintéressant (ou le contraire) et c'est pourquoi le verdict final peut être différent du pronostic.
En ce qui concerne les disquettes de démo, tes suggestions sont intéressantes, mais Tilt n'est ni éditeur de jeux ni distributeur de logiciels du domaine public et la gestion des disquettes de démo que nous vous offrons avec le journal est déjà assez compliquée. Il nous est difficile de faire plus, pour le moment.
Merci pour tes conseils sur X-Wing, mais tu sembles confondre jouabilité et niveau de difficulté... La jouabilité d'X-Wing est bonne : les vaisseaux répondent bien aux commandes (à condition de disposer d'un bon joystick). Il est vrai que le niveau de difficulté est élevé et que le fait de devoir connaître le déroulement de certaines missions pour pouvoir les réussir manque un peu de réalisme, mais on ne peut pas dire pour autant que X-Wing soit «injouable» (cela voudrait dire que le jeu est tellement mal foutu que personne ne pourrait le finir).

BELLES IMAGES

Tout d'abord, bonjour !
Merci de lire ma lettre jusqu'au bout.
Si elle n'a pas été écrasée, trouée, laminée, incinérée par un T1000 ou vaporisée par un alien vindicatif, il devrait y avoir une disquette 3"1/2 format PC.
Les quelques images au format GIF-800x600 en 256c contenues dans la disquette ont été réalisées grâce à PV3D et POV (sharewares, registration conseillée) et j'aimerai savoir si vous les trouvez jolies (pitié, il faut que je le sache !).
Ce qui amène ma question: existe-t-il un format plus compact que le GIF pour stocker ces images (je commence à avoir un peu plus de 10 Mega d'images, alors ça devient un «gros» problème).
Another question (c'est un de mes tics, je mets de l'anglais partout): existe-t-il d'autres programmes capables de telles performances pour un prix aussi modique ?
Qu'est-ce que l'Overdrive d'Intel ? Est-il adaptable sur toutes les cartes pourvues d'un processeur Intel (je trouve mon 486 DX 33 un peut lent, sept heures de calcul pour un verre rempli d'eau, c'est trop ?). Heureusement que vous êtes là parce que vraiment les revendeurs de la FNAC (qui est pourtant un magasin que je respecte) ne sont pas toujours des lumières.
Longue vie à toute l'équipe et notamment à Fangor l'Ent (dans le Vieux Monde — Warhammer 189 F prix conseillé — l'Ent est plus simplement appelé Homme-arbre pour sa grande sagesse).
Thank you. Bye...

Mais oui, tes images sont très jolies ! (ça va mieux là ?) Je vais d'ailleurs les donner à Pascal qui prépare un numéro spécial de Paint-Box sur les images réalisées 3D. Pour essayer de gagner un peu d'espace sur ton disque dur (qui doit en avoir sérieusement besoin), tu peux essayer de sauver tes images au format JPEG... Elles seront beaucoup plus compressées mais risquent de

CONSOLES

SPÉCIAL *TIPS*

APPELLE LE

36 70 04 86

ET...

TIPS Découvre tous les tips pour vaincre tes plus terribles ennemis

TIPS Pose tes questions pour avoir les tuyaux d'un journaliste

TIPS Enfin si tu as des tips inédits, enregistre-les sur le service

36 70 : 8,76 F + 2,19 F TTC/min.

SI TU AIMES L' AVENTURE

APPELLE LE

36 68 05 20

36 68 : 2,19 F TTC/min.

UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS!
TU DEVRAS TE BATTRE ET DECOUVRIR DES ENIGMES

ATTENTION: IL Y A UNE MONTAGNE DE CADEAUX À GAGNER

subir une légère perte de qualité (pixels baladeurs et couleurs modifiées).
Le logiciel que tu utilises, POV (Persistance of Vision) est sans doute le meilleur de sa catégorie... Tu trouveras donc difficilement mieux. Malgré sa complexité, POV est en effet très répandu. Il est même devenu un véritable standard et dispose déja de nombreuses extensions.
L'Overdrive d'Intel est un processeur qui permet de doubler la vitesse d'un PC (un DX 33 MHz se transformera ainsi d'un coup de baguette magique en DX2 66 MHz).
Il est adaptable sur toutes les cartes mères puisqu'il se met à la place de l'ancien processeur, mais tu dois avant tout vérifier qu'il reste un peu de place (2 ou 3 cm) au-dessus du processeur pour loger le petit radiateur de l'Overdrive.
Quant aux vendeurs de la FNAC, moi je les trouve plutôt sympas.

AMIGA VS PC

A l'attention de Morgan Feroyd

Salut,
Dans le dernier Tilt, ton Message in a Bottle «Syndicate» est plutôt sympa pour ceux qui sont bloqués dans le soft.
Possédant un Amiga 500 et ayant acquis Syndicate (terminé en dix jours sans y jouer dix heures par jour), je trouve tes commentaires sur la version Amiga aberrants, inadmissibles *(commission de censure es-tu là ?)* ! Au fait, où est passé le test Syndicate sur Tilt, version PC et Amiga ? D'autre part, Syndicate PC sur un 486 DX 33 est INJOUABLE !!! Il est en effet trop rapide, incontrôlable, surtout si tu actionnes les quatre agents à fond. Certes, il est beau. Je préfère un «peu» moins beau, un peu plus lent et JOUABLE. Vive l'Amiga ! Au moins, les missions durent plus longtemps. Il ne faut pas se voiler la face, le PC domine le marché des jeux vidéo et l'avenir lui appartient avec la relève des CD-ROM. Cela étant, évite de critiquer l'Amiga. Surtout que, là, les programmeurs de Bullfrog ont tiré pleinement profit des capacités de l'Amiga. Evidemment, à force de jouer sur des PC avec disque dur, il n'est pas toujours facile de swapper les disquettes sur Amiga. Pour moi, cela n'a pas été trop pénalisant.
Ainsi, je voulais te dire que je trouve l'Amiga plus convivial que le PC. Au fait, as-tu testé Pinball Dreams version PC ? Et celle de l'Amiga ? Demande à ton pote JLJ. OK, le PC, c'est simulateurs de vol, jeux d'aventure, jeux de rôles. Mais la machine Amiga, ce sont les jeux d'arcade, de plates-formes. Le scrolling de Zool, Nicky Boom sur PC ? Hum...
En espérant que tu m'aies lu jusqu'au bout et que cette lettre ne finira pas dans une poubelle, je te salue ainsi que toute l'équipe de Tilt. Bravo pour la nouvelle formule. Tchao !
PS : Allez, vive l'Amiga et le PC ! Pas de jaloux.

Laurent Fabre

Puisque ta lettre est adressée directement à Morgan, je le laisse te répondre lui-même...

Salut Laurent,
Comme ta lettre touche plusieurs points «chauds», je vais y répondre en plusieurs points :
1-
Je suis content de voir que des solutions, ou plutôt des aides, de jeu comme Syndicate t'ont permis de progresser. En effet, il n'est pas toujours évident de donner des conseils sur ce style de soft où il n'y a pas réellement de solutions.
2-
Je maintiens que mes commentaires sur la version Amiga sont justifiés. Il ne s'agit pas ici, nous y reviendrons, de casser l'Amiga par rapport au PC. Il se trouve que les versions Amiga et PC du jeu ne sont absolument pas comparables. La version Amiga est laide, lente et n'exploite pas du tout les excellentes capacités de l'Amiga. Quant à la commision de censure dont tu parles, elle n'existe pas. Nous espérons juger les jeux de façon objective. Bien sûr, nous en discutons entre nous avant de rendre un verdict. Dans le cas de Syndicate, nous sommes tous tombés d'accord. De plus, j'assume totalement ce jugement.
3-
Tu trouve que sur PC 486 DX 33, ce jeu est injouable car trop rapide. Eh bien, je te conseille d'arrêter de fumer la moquette de chez toi ! Soyons clair, ton propos est de l'amigaïsme primaire. Je tiens aussi à dire (pour répondre à de nombreuses personnes qui pensent comme toi) : LE PC N'EST JAMAIS TROP RAPIDE !!! Il s'agit en fait d'un gain de fluidité plutôt que de rapidité en majeure partie. Sur un point, tu as raison : quand on a l'habitude d'une machine et de ses avantages, on a tendance à dénigrer les autres machines. Quand on a l'habitude d'un disque dur sur PC, la plupart des jeux Amiga paraissent lents. Mais n'oublie jamais que nous sommes des joueurs, tout comme toi. Avant de posséder un PC, j'étais extrêmement attaché à mon Amiga, je critiquais les possesseurs de ST (c'était de bonne guerre). Et il m'arrive toujours d'apprécier mon Amiga pour certains jeux.
4-
Contrairement à ce qu'on pense, le PC n'est pas une machine destinée aux jeux de rôles et d'aventure alors que l'Amiga et le ST seraient plus destinées aux jeux de plates formes et aux shoot em'up. Non, stop, basta ! Ce discours est archi-stéréotypé. Les machines offrent, en effet, des caractéristiques techniques plus appropriées à certains types de jeu, mais bon... Pense à Dungeon Master sur Amiga ! Il prenait une seule disquette et les chargements étaient très rapides. De même, regarde Lost Vikings sur PC. Ce jeu prouve que le PC peut permettre la réalisation de bons jeux de plates-formes. Le problème est que les programmeurs sont des hommes comme les autres. Lorsqu'ils savent qu'un jeu est prévu initialement pour une machine avec disque dur, il ne font pas d'effort de programmation pour condenser intelligemment leurs données. Forcément, les adaptations sont donc de mauvaise qualité (et inversement, bien sûr !). Alors, ne prends pas cet air desespéré pour «défendre» ta machine, c'est ridicule : nous l'aimons autant que toi !
5-
Depuis quelques mois, vous nous reprochez de trop parler du PC. Comme je le disais, nous ne sommes pas «pro-PC». Si nous en parlons plus que du ST et de l'Amiga, c'est que le marché (c'est-à-dire vous) donne la supériorité au PC.
Au fond de toi-même (en admettant que tu aies l'argent) n'échangerais-tu pas ton Amiga contre un PC ? Je pense que tu serais tenté, comme beaucoup de joueurs aujourd'hui. Tu vois, je ne cherche pas à tergiverser.
De plus, si un jour l'Amiga, le ST, le C64 ou le ZX 81 justifient que nous en parlions beaucoup plus, nous le ferions avec plaisir.
6-
Tu as raison, l'Amiga est beaucoup plus convivial que le PC. Je reste d'ailleurs persuadé que si Commodore avait proposé un Amiga puissant (genre 4000) avec disque dur au même prix qu'un PC, la machine serait nettement plus intéressante. A ce propos, as-tu essayé de programmer en assembleur sur PC ? Moi, ça m'a calmé !
7-
Comme tu le vois, ta lettre n'a pas fini dans une poubelle. Au contraire, tes inquiétudes sont fondées et beaucoup de lecteurs les partagent. Rassure-toi, nous en tenons compte. Désolé de m'être un peu énervé dans cette réponse. J'espère que cela te permettra tout de même d'avoir un discours moins sectaire à l'avenir. Allez, salut !

Morgan Feroyd

PLANTAGE

Chère Tilt,
Depuis que je me suis offert une carte son (une Sound Blaster 16 ASP) deux de mes jeux (X-Wing et Chess Master 3000) s'arrêtent subitement en cours de jeu. Il ne me reste alors plus qu'à éteindre mon ordinateur, Ctrl-Alt-Del ne marchant pas.
Ai-je mal configuré X-Wing (j'ai pris «Sound Blaster Pro and Compatibles» et puis les adresses indiquées dans mon manuel), ou mon ordinateur (un 486 DX 33 MHz avec 4 Mb de RAM) ne serait-il pas assez puissant pour écouter à la fois la musique et les bruitages et paroles digitalisées ? Je l'ai configuré avec 1,280 Mb d'EMS (sans musique, mais avec les bruitages tout va bien). Devrais-je, comme l'indique le fichier README.TXT reconfigurer les DMA Channels ?
Ou bien seraient-ce des bugs particuliers à ces jeux, mes autres logiciels (Strike Commander, Alone in the Dark, Aces of the Pacific, Task Force 1942) marchant très bien ?
Merci d'avance.

Olivier Lenert

Pas de panique, Olivier, ton PC est bien capable de faire fonctionner à la fois les bruitages et la musique d'un jeu ! Tes problèmes de plantage viennent sans doute du fait que tu as mal configuré X-Wing. Il aurait fallu indiquer la présence d'une «Sound Blaster» et non pas d'une «Sound Blaster Pro».
Si cela ne suffit pas, vérifie que la configuration de tes DMA Channels est bien conforme à celle qui est indiquée dans le manuel du jeu. Pour le reste, que la Force soit avec toi !

Question:

Le PC, le FALCON, ou le CDI?

Réponse:

3615 TILT

FRANCE 3 MICRO KID'S TILT

PREMIERE NUIT

Imaginez : pour la première fois en France,

une nuit entière consacrée à notre passion pour les jeux micro et les jeux vidéo ! Des dizaines de nouveautés présentées à l'écran, des stars qui parleront de leurs jeux favoris, des démos en intégralité... la folie totale ! Sans oublier, bien sûr, la remise des prestigieux Tilt d'or et Consoles + d'or !





DES JEUX, DES JEUX, DES JEUX

Jeux d'aventure, d'action, de simulation, la première Nuit des jeux vidéo sera l'occasion de découvrir en détail des dizaines de nouveautés et de grands classiques. Vous pourrez aussi faire la connaissance de tous les programmeurs, scénaristes, graphistes, musiciens et patrons de société qui créent des jeux en France et dans le monde !

DECOUVREZ LES PLUS BELLES DÉMOS DE MICRO KID'S EN INTÉGRALITE.

Pour la première fois, nous avons tout le temps nécessaire pour vous montrer en détail les démos dont vous n'avez pu voir que des extraits. Un festival de couleurs, d'images, de sons !

















CONSOLES + PRESENTENT LA...

DES JEUX VIDÉO!

DELPHINE ET JEAN-MICHEL VOUS INVITENT !

Vous pouvez assister en personne à cette super soirée si vous le désirez. Pour faire partie de nos invités d'honneur, c'est facile. Il vous suffit de nous renvoyer, le plus vite possible, le bon à découper que vous trouverez au bas de cette page. Ne perdez pas de temps, seuls les 200 premiers à nous répondre recevront leur invitation personnelle pour la première Nuit des jeux vidéo.





REMISE DES HLT D'OR ET DES CONSOLES + D'OR

Les plus prestigieux oscars du monde des jeux micro et vidéo récompensent les meilleurs jeux sur consoles et micros dans de nombreuses catégories : meilleur jeu de combat, meilleur simulateur de vol, etc. Ils seront remis en direct, sous vos yeux, et vous pourrez, grâce à vos cartes multipoints ou à vos minitels, participer à cette remise de prix.

RENDEZ-VOUS LE 26 NOVEMBRE EN DIRECT SUR FRANCE 3 !

GAGNEZ DE SUPERBES CADEAUX

Un grand championnat sur le jeu Kether sur CD-Interactif Philips sera organisé à l'occasion de cette première nuit des jeux vidéo. L'occasion pour vous de prouver votre valeur et de remporter un téléviseur Philips 16/ 9ème et un lecteur CD-I Philips.

OUI ! JE VEUX ETRE INVITE D'HONNEUR A LA PREMIERE NUIT DES JEUX VIDEO.

Pour que vous puissiez me faire parvenir mon invitation personnelle, voici mon adresse :

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Age :** .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... **Ville :** ....

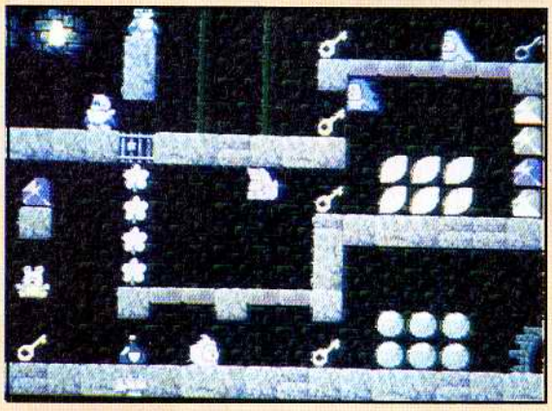
Numéro de téléphone (facultatif) .....

Bon à renvoyer à Productions Richard Joffo 30 rue Eugène Carrière 75018 Paris

DISQUETTES TILT - HOTLINE TILT

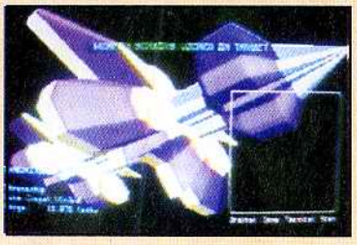
STARLORD SUR PC - QWAK SUR AMIGA - FROGGIES OVER THE FENCE SUR ST

QWAK SUR AMIGA (1 MO UNIQUEMENT)



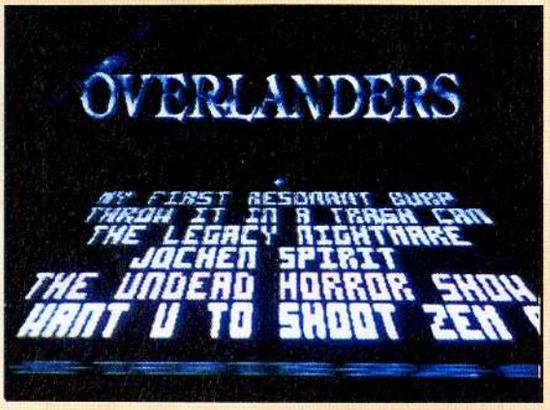
Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre Amiga. La démo se lancera automatiquement. Le but du jeu est de récupérer les clés vous permettant de passer de niveau en niveau. Pour tuer les ennemis, lancez-leur des œufs ! Attention, vos munitions sont limitées. Pour obtenir des œufs supplémentaires, collectez le maximum de fruits dans chaque niveau. Il est possible de jouer à deux simultanément. Pour cela, connectez deux joysticks.

STARLORD SUR PC (DISQUE DUR, ÉCRAN 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 tapez «A:» ou «B:». Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper «INSTALL». Il faut un minimum de 550 Ko de mémoire disponible exécutable pour que le jeu fonctionne (vérifiez avec la commande MEM). Pour lancer la démo (non-jouable), tapez STARLORD.

FROGGIES OVER THE FENCE DEMO SUR ST (1MO UNIQUEMENT)



Il s'agit ici de la première disquette d'une toute nouvelle démo française réalisée par les groupes Overlanders, ST Connexion et Legacy. Avec cette version «bridée», vous ne pourrez regarder que deux écrans sur les quatre proposés : Overlandus Dyscomelodus et Overlandus Giganteran. Tous les ingrédients des meilleures démos y sont réunis : musiques, sprites, 3D, fullscreen, zoom, etc. Ce n'est pas jouable, mais qu'est-ce que c'est beau !

HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46. 62. 25. 78

Pour ceux qui ne me connaissent pas, je suis Fangor l'Ent, responsable de la hotline de Tilt. Comme tous les mois, je fais appel à vous. N'hésitez pas à m'envoyer les solutions (partielles ou complètes) de vos jeux favoris pour alimenter le Message in a Bottle de Tilt et aider ainsi ceux qui en ont besoin.
N'hésitez pas non plus à m'appeler si vous désirez un coup de main sur Serpent Isle, Indy IV, Space Quest V, Ishar 2, etc. Et à très bientôt sur la hotline !

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 de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème en précisant bien l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT DISQUETTE, 9-13, rue du colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15. La seconde éventualité est que vous rencontriez un problème lors de l'installation. Dans ce cas, appelez la hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez, ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision votre problème. Appelez le (16 1) 46.62.25.78. et demandez Fangor. Je vous aiderais.

LE MAGAZINE DU CAMESCOPE

VIDEO CAMERA

DES LUNETTES POUR CADRER

LE DIRECT: STRESS UTILE AUX AMATEURS



P. 84 à 95

LA VIDEO S'ECLATE DANS L'ORDINATEUR

NOUVEAU

UN CAHIER MULTIMEDIA

VENTES

AMIGA

Vds ou éch. jx sur A500 px super sympas rech. simulation golf. **Karl TICHANNE, imp. Guy Bourrieau, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.46.06.14**

Vds DD 65 mo pour Amiga 600 ou 1200 px : 850 F port compris. **Lilian COIRIER, rue de Mervent, 85490 Benet. Tél. : 51.00.92.93**

Vds A500 1 mo + joy + nbx jx et utils (Dune 2, Syndicate, Superfrog, Flashback, Ppage, Amos, Dpaint 4, Eye 2) px : 3 000 F. **Nicolas RULLEAU, 18, rue Lescure, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.13.92**

Vds A500 1 mo + 2 drives + 1084 + souris + jx + disks px : 3 200 F ou éch. contre moni. 1960 ou 1942 + DP Aga ss gar. **Sébastien MOUREN, Quartier Petit Saint-Jean, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.00.96**

Vds jx et utils à bas px sur Amiga vds Amiga 600 + lect. 3"1/4 et 150 logs px : 2 500 F. **Philippe ROIX, 7, rue André Hénocque, 80230 Vaudricourt. Tél. : 22.30.05.44**

Vds Amiga 600 + joy + souris + jx, démos, utils px : 1 700 F. **Steve MARTY, La Dreche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Vds jx sur A500 à bas px liste gratuite sur demande. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds A500 1 méga + jx + souris + joy px : 1 400 F vds 520 STF + jx : 700 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue G. Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43**

Vds jx sur A500 à bas px. **François DUFFAU, 22, rue de l'Egalité, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.32.37.13**

Vds jx Amiga et PC. **Frédéric PIRON, 189, bd Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85**

Vds ou éch. sur Amiga : Ishaa, Baogon Attack, Jim Power, Body Blows, vds Rom 1.3 pour AG 500 + : 100 F. **Ruddy GUILMIN, 47, av. Gustave Courbet, 72100 Le Mans. Tél. : (16-1) 43.72.99.31**

Vds jx A500-1200 bas prix (liste sur demande). **Laurent MOERENHOUT, 124, place St Léger, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.61.32**

Vds A500 + 1 mo écran coul. lect. ext + impr. graph. 24 aig., 3 joys, 250 jx, 60 utils + péritel px : 4 000 F. **David BALDUCCI, Chez Voisin, 74540 Hery-sur-Alby. Tél. : 50.68.14.00**

Vds A500 + ext 512 ko + 500 disquettes + souris tbe px : 2 500 F. **Sylvain RIVAROLO, 12, lot des Petits Hutins, 74160 St-Julien. Tél. : 50.35.12.70**

Vds A500 plus + ext 512 ko + lect. ext + Dig Sonore + nbx jx et utils px : 2 500 F écran 1084 600 F + HD 80 mo neuf px : 2 400 F. **Pascal NOE, 8, square Paul Dukas, 76240 Le Mesnil-Esnard. Tél. : 32.86.07.88**

Vds éch. jx sur A500 vds syncro express 3 pour A500 à px intéressant. **Miguel DOS SANTOS, 5, av. Zephirin Camelinat, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.84.33**

Vds sur Amiga : Campaign-War in the golf, le Seigneur des anneaux, Centurion neufs px : 150 F pce (avec notice). **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58**

Vds jx utils, éducs & DP Amiga à prix hyper cool. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.9569**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + lect. ext + souris + joypad + 100 disks px : 3 000 F. **Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68**

Vds A500 plus + ext 520 + péritel + 100 disks + joy + souris + utils + démos + manuels neuf px : 1 500 F. **Cédric VANIEZ, 36, rue des Molveaux, 77700 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.39.26**

Vds A500 + 512 K + écran coul. + joys + nbx jx + souris neuve + revues + manuels tbe px : 3 000 F à déb. **Fabien FOURNIER, 18, rue des Longs Reages, 77950 Rubelles. Tél. : (16-1) 64.38.44.12**

Vds pour 400 F d'achat 2 jx gratos au choix parmi US orig. Amiga. **Jacky CARROUE, 20, place Sauvé Delanoue, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.12.59**

Vds A1200 ss gar. + moni. coul. + joys + lect. ext + souris px : 3 400 F. **Christophe VIGNIER, 58, rue d'Evreux, 77290 Mitry)le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.67.96.43 ap. 19 h**

Vds A500, ext 512 ko + DD 40 mo GVP 500 (+ 2 mo) + souris + joys + nbx jx px : 4 500 F. **Christophe MONFORT, 48, rue de Beaubourg, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 45.28.48.59**

Vds A520 STE 1 mo + impri. + 120 D7 + revues px : 3 000 F ou 3 700 F avec TV coul. 36 cm. **Michaël DOUKHAN, 12, square Chérubini, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.36.52**

Vds A500 + ext + 1 mo + moni. 1083 + 2 joys + nbx jx et utils tbe px : 1 900 F. **Christophe COULOUMY, 1, rue de la Dehors, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.11.79**

Vds A2000 B + 1084 S : 3 500 F à déb. DD 30 GVP : 1 500 F ach. jx + matos AM-PC-Snes, ach. câble Snes pour 1084 S d'Amiga. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78**

Vds jx orig. A500 : Campaign. 120 F war in the Gulf 100 F Power Stauggle, Test Drive, Last Ninja 2 : 50 F. **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58**

Vds A500 1 mo + 2e lect + Action Replay 3 + péritel + 200 dq + nbx jx et démos + scan. 16. Px : 2 000 F. **Benoît PINCON, 20 bis, rue de Coubert, 77111 Soignolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.76.09**

Vds A500 + ext + joys + souris + jx C Body Blows flash Back... px : 1 000 F. **Vincent DOUAREC, 19, rue de Paris, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.68.29**

Vds Amiga 600 + moni. 1084 S + jx + joy px : 3 000 F. **Jérémy LOUIS, 47 bis, rue de Glatigny, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.79.00**

Vds A500 + ext Men. + mon. coul. + 2 joys + 30 jx px : 2 400 F. **Bertrand BENOIT, 30, rue Martial Marigné, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.08.94**

Vds A1200 DD 80 mo ext Mem. 2 mo carte acc. MBX 1200 + Dpaint IV Aga excel. mon. 1085 S jx val. : 10 500 F px : 7 500 F. **Lucas LABEDZ, 10, chemin des Ruettes, 78480 Choisel. Tél. : (16-1) 30.47.10.43**

Vds jx Amiga à bas prix. **Farid BLLILI, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03**

Vds A500 +, moni. coul. + joy + jx + revues + boîte rangt neuf val. : 6 800 F px : 3 800 F. **Arnaud SIMON, 1, rue des Jonquilles, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.46.70**

Vds Amiga 2000 B Fat, 2 lect., int. multistart Roms 1.3, 2.04 avec cartons et factures + 200 disks px : 2 500 F. **Sébastien CAPUT, 20 bis, av. de la République, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.97.19**

Vds pour Amiga : vds émulateur PC orig. ave doc : 200 F kit complet pour créer un serveur : 500 F. **Cyrille DESONS, 21, rue du Maréchal Foch, 78690 Les Essarts-le-Roi.**

Vds A2000 B ECS + Combo 340 680 EC 368 882 à 40 mhz + 4 mo Ram 32 bit + Rom 1,3/2,0 + écran + 100 disks 10 000 F. **Kersten EMMRICH, 401, av. de la Gaule, 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél. : (16-1) 39.70.94.58 ap. 18 h**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **Farid BELLILI, 20, place des Quatre Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03**

Vds A500 + 100 jx + disc vierge + 1 mo + joys + boîte rangt + jx (projectx) px : 3 500 F. **Julien URBAUER, 30, av. Gauge, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.08.45**

Vds A1200 (2 500 F) + moni. 1083 S (1 200 F) + DD Ide 40 méga 1 000 F + lect. disk 250 F, Amos Pro 400 F. **Luc SOMMAIRE, 28, rue des Nympheas, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.62.44.92**

Vds A500 ss gar. + ext 1 mo + 2ÉÉUe^{me} lect. + joy + jx px : 1 800 F + 50 disquettes de jx px : 500 F TV Philips ss gar. 40 cm px : 1 900 F. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.34.28**

Vds A500 + Emul. + 80 jx + souris + joys + boîte de rangt + câble péritel px : 2 000 F. **Franck BORN, 5, rue du Vieux Moulin, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.64.12**

Vds A500 + 2 mo + Rom 1.3, souris px : 1 600 F + 10845 px : 3 000 F (+ jx). **Jean-Marc EDELINE, 7, rue André Thome, 78490 Montfort l'Ary. Tél. : (16-1) 34.86.17.80**

Vds A200 WB 2.0 + ext 1 mo ext. à 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 + ext 512 ko + horloge + câbles péritel et Null Modem + joy + 100 disks px : 2 000 F. **Wilfrid SEVEYRAC, 2, rue des Roches, 78930 Guerville. Tél. : (16-1) 30.42.65.94**

Vds Amiga CDTV + lect. ext + clavier man. infrarouge + lect. mon. 1085 + jx px : 6 000 F. **Frédéric DUCOS, 43, Grande Rue, 78240 Aigremont. Tél. : (16-1) 39.79.21.69**

Vds A500 + ext 512 mo + câble péritel + bte d'orig. + joy + nbx jx (Goal, F. Bacn, C. Engine, B. Blows...). **Pascal PORSAN, 26, av. Paul Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.83.22**

Vds A500 1 mo + moni. 1083 S + 100 jx + nbx orig. + péritel + joys + souris + câble Amiga-Console, + btes rangt. px : 4 500 F. **Manuel VALLICCIONI, 3, rue Gambetta, 78800 Houille. Tél. : (16-1) 39.68.19.48**

Vds Amiga 2000 B Fat, 2 lect. int., Multiroms 1.3, 2.04 avec cartons et factures + disks px : 2 700 F. **Nicolas CAPUT, 19, rue d'Auvergne, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 34.60.97.19**

Vds jx A1200/500 + utils + démos à prix sympas. **Georges AZEVEDO, 15, rue Saint-Pierre, 79140 Bretignolles. Tél. : 49.81.07.58**

Vds A500 1 MB + moni. coul. + joy + souris + nbx logs (jx utils langages...). **Jade KAROUTH, 13, av. de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.26.31**

Vds écran Amiga 1083 S + jx et logs px : 1 500 F. **Frédéric COLAGRANDE, 11, rue de Chartran, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.24.28**

Vds A2000 + 1084 S + souris + joys + nbx softs px : 2 500 F. **Pierre FALLARD, 17, sentier de la Tour, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.42.58**

Vds A500 plus + 1083 S + souris + 2 man. Tdt + nbx jx orig. px : 3 000 F tbe vds ext Mem. pce 500 64 K, 32 K. **Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, rue M. Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14**

Vds A500 + 500 ko + horloge + joys + nbx jx + Digi. son px : 1 500 F. Vds C64 px : 400 F. **Olivier FONTAINE, 264, av. Roger Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37**

Vds A1200 + DD intégré 60 mo + écran 1085 S + Deluxepaint + nbx jx jamais servi px : 3 000 F. **Nicolas JUBINEAU, 135, bd Bineau, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.45.17.43**

Vds A500 (1 még.) + 200 jx + nbx utils + joy + souris px : 2 000 F. **Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57**

Vds A500 + moni. coul. 1084 S + 2e lect + ext + Mem. + livres px : 3 900 F + impri. MT 80 px : 4 500 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.46.10.79**

Vds jx et utils sur A1200/500. **Franck HODAN, 9, rue Montretout, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02..22.80**

Vds A500 + lect. ext + ext 512 k + joy + jx et utils tbe px : 2 000 F. **Christophe DESCOURS, 6, allée Clément Ader, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.31.22.45**

Vds sur A500, A600, A1200 jx, démos DP, utils à très bas px dem. liste. **Vincent NASSER, 29, av. Jean Jaurès, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.05.57**

Vds Amiga 2000 + 2 lect. 3"1/2 int. + souris + joys px : 2 500 F. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris Vilde, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.21.59**

Vds A500 plus + 1 mo Ram + Rom V1.3 + lect. ext + jx + man. + housse + revue (tbe) px : 2 400 F. **Yannick APPER, 6, place Jules Goesde, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.99.55.36**

Vds A500 + nbx jx + 1 joys + manuels px : 1 900 F. **Emmanuel BERGON, 288, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.93.70**

Vds A500 neuf jamais servi + 5 jx orig. et scanner px : 1 800 F et 1 000 F. **Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44**

Vds A500 bon état ext 512 ko joy + souris + tapis jx docs péritel bte rangt nbx disks 1 800 F à déb. **Julien LEGER, 64, rue de l'Egalité, apt. : 103, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.91.52**

Vds A500 + 512 ko + moni. coul. + joys + souris + nbx jx + câble minitel, tbe px : 3 500 F. **Alexandre DURIEZ, 17, av. Sainte Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93**

Vds A500 1 mo CLR + lect 3"1 5"1/4 + jx + joys px : 2 000 F. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.27.99**

Vds A500 1 méga + souris + joys + 100 disquettes + boîte px : 1 500 F. **Ghislain BONBOUNOUS, 16 bis, Grande Rue, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.24.59.80**

Vds jx, utils, démos, bas px vds A500 + Rom 13 + 2 méga + lect. ext + 300 disks + amos. + amos comp. px : 1 800 F. **Pierre FERREIRA, 2, cité Pasteur, bât : A, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.04.74**

Vds A500 + ext mém. + jx + joys px : 1 100 F. **Patrick ROMANET, 16, rue de la Libération, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.54.30**

Vds Amiga 2000 B + 1 mo + moni. 1083 S + drive ext + impri. MT80 + logithèque px : 4 000 F à déb. **Hervé REIX, 02, rue de la Présecelle, 91640 Briis-sous-Forges. Tél. : (16-1) 64.90.81.48**

Vds A500 + ext + joys + 150 disks + souris + écran télé + lect. ext px : 2 000 F à déb. **Pascal MOUGIN, 1, rue Braille, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.77.94 ap. 18 h**

Vds Amiga 1200 + jx + joy + souris + utils tbe px : 2 800 F. **Stéphane GUILLOUX, 24, rue des Cerisiers, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.88.08 ap. 19 h.**

Vds A500 plus + moni. coul. + 240 disks + boîte + 1 joy + 1 pad 4 000 F à déb. **Olivier FREVILLE, 26, allée du Basilic, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.93.01**

Vds A500 + 1 mo + moni. 1084 + 3 joys + 80 jx (Flash Back Moonstone Bodyblon Dune) + tapie + boîtes tbe px : 2 200 F. **Julien FASCIAUX, 35, Grande Rue, 91540 Fontenay-le-Vicomte. Tél. : (16-1) 64.57.29.17**

Vds A500 + ext + moni. + 2 joys + souris + 50 jx + câble péritel px : 2 000 F. **David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33**

Vds A1200 : 1 800 F A500 + ext + péritel : 1 100 F à déb. **Thierry JUVILLIER, rés. universitaire, la Pacaterie, bât : 499, Ch. 109, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.41.75.98**

Vds jx utils, démos, pas chers sur Amiga 500/600/1200 env. 1 D7 et 1 timbre pour liste. **Guillaume et Thibaut SEVE, 6 impasse des Lauriers, rue des Petits Champs, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.69.64**

Vds vds A500 + ext. 512 ko + horloge + jx + utils + impri. joys px : 3 000 F. **Patrick BECQUART, 11, rue de Paron, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.16.16**

Vds A500 plus + 1084 + implx 800 + jx origs (Simpsons, Fantavision) + disks + alim. + joy + souris + câbles px : 4 000 F. **Sylvain MORICE, ZA, la Gautrais, 85360 MOntauban de Bretagne. Tél. : 39.06.48.25**

Vds jx et utils sur Amiga 600 à bas prix liste sur demande ach. disk 3.1/2 bas px. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-YOn. Tél. : 51.62.32.66**

Vds A500 + ext 512 ko + joy + nbx jx + souris tbe + switch souris joys px : 2 400 F ou GG +... **Max MOUSSIER, 2, place Notre Dame, 86140 Lencloitre. Tél. : 49.90.55.31**

Vds A500 + ext 512 ko + 400 jx + 2 arcades power stick + tablette pour TV px : 4 000 F. **Cédric BOULANGER, 15, rue de la Forêt, 88700 Saint-Gorgon. Tél. : 29.65.09.40**

Vds A500 1.3 1 mo Chip. + moni. + joys + Nordic power + orig. + 50 disks + livres + péritel Px : 2 700 F. **Pascal LAKHDAR, 3, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.89.03 ap. 19 h**

Vds A500 1 mo + écran coul. 1084 S + 150 disks + 2 joys + 1 souris px : 4 000 F. **Alexandre SCHULL, 19, rue Saint-Just, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.03.18**

Vds A500 + 2 mo + scanner Golden image + joys + souris + 60 disks px : 3 500 F à déb. + moni 1083 px : 1 000 F. **Damien NIVESSE, 12, rés. des Lilas, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 49.78.09.83**

Vds A600 + souris + 2 man. + nbx jx px : 1 300 F. **Chhoung TANG, 21, rue Marat, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.59.52**

Vds A500 + 1 mo + 1 lect. ext + jx origx + péritel + souris + nbx disks + ampli + baffles px : 3 200 F. **Marc ROZENBERG, 2, rue de l'Arboust, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.23.76**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. coul. stéréo + impri. Matr. + 230 disks + 2 joys px : 3 200 F. **Florent GAMBRELLE, 40, rue du Pavé de Grignon, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.57.59**

Vds Amiga 1200 ext 4 mo 32 bits + copro 882 à 33 Mhz val. : 3 600 F px : 2 500 F ss gar. **Jean-Christophe ORLANDI, 23, impasse Jean Jaurès, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.93.03**

Vds A5000 + 2 mo + horl. + moni. 1084 S + lect. 3,5 + joy + souris + emul. PC + utils + nbx jx, px : 3 000 F. **Gabriel FOGGEA, 11, allée Jacques Cartier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.01.87**

Vds A500 + ext 2 mo + moni. coul. + 1 lect ext 3 1/2 + nbx logs + souris px : 4 600 F (emballage d'org). **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.08.91**

Vds jx et autres sur Amiga et PC px sympas. Demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59**

Vds jx à bas prix sur Amiga demander liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.51.20.24 (le samedi)**

Vds jx Amiga et PC. **John GASCHY, 1, rue Lautreamont, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.04.38**

Vds interface midi + câble + Bars & Pipe VF pour A500 px : 800 F imp. : 500 F carte sound Blaster pro + Kit Midi px : 1 000 F. **Christian LEMAITRE, 115, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.94.86**

Vds Amiga 2000, DD 47 mégas, Ram 3 mégas, moni., ampli, nbx disks et livres px : 6 000 F à déb. **Eric MARINI, 3, rue Jean Monnet, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 49.36.10.37**

Vds jx à bas px sur A500. **Jimmy TEYSSIE, 57, rue Laënnec, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.27.29**

Vds Amiga 600 + jx orig., tbe ss gar. px : 1 100 F. **Laurent DE SMET, 20, rue Etienne Marcel, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.25.72**

Vds nbx jx pour A500 (Desert Strike-Sundicate-Hook-Flyng forteress-Murder in Space), px : 150 F pce. **Olivier LIAGRE, 112, rue Hélène Cochenec, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.25.97**

ATARI

Vds pour STE nbx jx orgi. **Dominique FAYARD, 174, rue André Malraux, 84500 Bollene. Tél. : 90.40.07.78 (H.R.)**

Vds 520 STE 1 mo + moni. coul. SC 1425 + 220 jx + 140 util, démos, div. + joys px : 4 000 F. **Josselin PENOT, 785, chemin de la Garouille Bas-Pays Ouest, 82000 Montauban.**

Vds sur ST sensible soccer (ou éch. contre version 92/93) et gobliins 2 px intéressant. **Emmanuel PAPIN, 6, rue des Faisans, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.89.33**

Vds ou éch. sur ST lotus 3, D-Day, le Thal Weapon 3, utils, civilisation, Cool Word etc. **Morgan HERROT, 18, rue de Bourgogne, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.19.76**

Vds 1040 STF + joys + souris + 120 D + jx px : 1 600 F. **Rattana YEN, 31, allée Jean Paul Sartre, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.05.10.82**

Vds 1040 STF + joys + souris + rallongeur + tapis + péril + nbx jx + doubleur de joys, px : 1 700 F. **Raphaël PETRAU, 34, rue Jean, 76300 Sotteville-les-Rouens. Tél. : 35.62.04.36**

Vds 520 STE 2 mo mon. coul. + lect ext + Canon BJ 10 EX + joy + jx + util. px : 4 000 F ou sép. **David DUMONT, 8, rue Georges Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99**

Vds orig. sur ST à 100 F pce : F29, Croisière, Indiana Jones, Crime city, Croisière, Indiana Jones, Crime City, Gobliins 2, Hook, Epic. **Denis PIFFETEAU, 31, rue Jeanne d'Arc, 76000 Rouen. Tél. : 35.15.90.53**

Vds 520 STE 2 mégas + moni. SC 1224 + souris + joys + nbx jx et utils px : 3 500 F. **Jérôme LELEU, 12, rue des Jardiniers, 76200 Dieppe. Tél. : 35.82.37.02**

Vds orig. STE 100 F transartica-Vroam + Data-Caesar-Esrana 92, Sensible Soccer 1 — Railroadtyloon Falcon etc. **Guy LEBŒUF, 9, rue Jeanne Chauvin, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.65.74**

Vds jx ST orig : F19, Falcon + MD-Monkey Islandd-Voy. du temps, Gallact. Empire, Mit Platoon etc px : 100 F. **Henri LABAT, 23, rue de la République, 77400 Dampart. Tél. : (16-1) 60.07.56.42**

Vds 520 SSTF, souris, joys, nbx orig. Speedball 2 2, Powermong. Bat. 2, Supremacy, Voyage du Temps, px : 1 000 F. **Guillaume PICARD, 23, fue des Pélerins, 78200 Mantes-lla-Jolie. Tél. : (16-1) 34.77.43.57**

Vds 520 STF + moni. coul. + souris + joys + nbx jx utils px : 1 900 F. **Vincent ARNAUD, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29**

Vds 1040 STE + imp. NEC P7 + disk + moni. + doc. px : 2 000 F + joy + souris + câbles + jx orig. **Armand GONTHIER, 9, rue de la Haise, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.25.03**

Vds STE, 2 mo + souris + câbles + not. tbe emb. d'orig. px : 1 300 F. **Jérôme BEAUDEAU, 8, rue Caruel de St Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.66.46**

Vds pour ST/STE jx, démos, utils, etc... à px très raisonnables. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des écoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds 1040 STF + souris + 3 joys + 60 jx + tapis + bte rgt + disq. vierges px : 1 600 F. **Yann BUREAU, 4, chemin des Buffards,, 78125 Emance. Tél. : (16-1) 34.85.93.61**

Vds 520 STF + moni. coul. + nbx jx + souris + joy + utils px : 1 900 F. **Vincent ARNAUD, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29**

Vds 1040 STF, 2 joys, souris Logitec + tapis, impri. Citizen 120 D+, nbx jx orig., livres, magaz. Gen. 4 px : 3 000 F. **José SACCHI, 19, rue du Petit Bontemps, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.71.64**

Vds 1040 STF + moni. mono + DD 20 mo. + 250 disquettes + joys + péritel px : 2 500 F. **Jacques METOIS, 14, rue du Petit Saint Jean, 79000 Niort. Tél. : 49.24.89.42**

Vds 1040 STE + jx + souris px : 2 000 F. **Antoine VALETTE, 19, rue Paul-Vaillant Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 40.95.16.34**

Vds 1040 STE + 2 souris + 2 joys + écran + impri. + logs px : 3 000 F. **Richard COLIN, 98, bd Saint Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.87.71 ap. 19 h**

Vds STE 520 1 mo + moni. SC 1425 + 2 joys + souris + revues tbe px : 2 500 F nbx utils + jx + disks. **Clément, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.27.24**

Vds orig. ST + boîtes + docs : Epic I. Shar... px à déb. **José DE SAN FULGENCIO, 30, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.92.07**

Vds jx pour ST, STE : 75 F pce (Gods, lure of Temptress, WWF, Maupiti, Arme fatale, Sim city, Populous, etc.). **Pierre-Yves BACCOU, 2, rue Claude Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.16.80**

Vds 520 STE + souris + jx orig. (Hook, Fascination, Lure of the Temptress, etc...) + moni. SC 1435 px : 3 200 F. **Adrien CHAFFOTEAUX, 36, rue des Fontaines, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.79.22**

Vds 1040 STE + moni. + souris + nbx jx, joys 2 500 F à déb. **Fabien RABEAUTE, 25, allée des Genets, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.07.69**

Vds 520 STE 1 mo + souris, joys... + 75 disks + jx (Ishar, 3 DCK, Captive) + mags spéc. embal. orig. px : 2 000 F. **David MENAGER, 9 bis, rue des Roses, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.51.24**

Vds 520 STF DF 1 mo + souris neuve + joys + 100 logs : basic Stos, Audio... px : 1 000 F. **Stéphane RION, 05, rue Mozart, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.24.70**

Vds 520 STE + 1 mo de Ram. + 2 jx + 2 joys px : 1 800 F vds moni. SM 124 px : 600 F Lec. PC 720B : 550 F. **Franck BOISNAULT, 11 bis, rue du Parc, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.71.62**

Vds 520 STE + écran coul. + souris + nbx jx px : 3 000 F. **Yves HUBERT, 4, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.43.33.93**

Vds STE, 4 mo + coul. + mono + joys + souris + Swith + 105 revues + 10 livres + 30 origx px : 3 500 F. **Max DEMAREST, Essonne (91). Tél. : (16-1) 64.46.83.43 (H.B.)**

Vds 1040 STE + mon. coul. SC 1435 + 2 souris + joys + nbx jx + Tos 2.6 tbe px : 2 400 F. **Cyrille MITOUT, 22, cité Jules Ferry, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél. : 55.35.26.47**

Vds pour STE : 4 mo, 800 F ultimat Ripper 500 F joys : 1 000 F contact ST 24 numéros px : 150 F. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol.**

Vds 1040 ST + moni. coul. + joys + souris + docs + 25 jx orig. + 800 XL + Dri 1050 + jx + docs + 100 Dis ST px : 5 000 F. **Philippe HUSSON, La Perière Brosses, 89660 Chatel-Censoir.**

Vds sur Atari vds ou éch. Toki, créatures Sweeks etc. cher. contact PC. **JF TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 520 STF + écran SC 1425 coul. + 65 jx + GFA Basic px : 2 200 F. **Nicolas FOURNIER, 13, cours Marigny, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.69.30**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1224 + souris + man. + livres câble péritel + 100 disquettes px : 2 900 F. **Stéphane DAUBIAN, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.27.23**

Vds pour ST D Day px : 150 F air/Sea Supremacy 100 F. **Jean-Louis DOAN, 75, rue de la Convention, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.25.58**

Vds 520 STE + souris + joys + moni. coul. Atari SC 1435 + jx peu servi tbe px : 3 500 F. **Luc LECAPITAINE, 18, allée des Myosotis, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.34.14**

Vds 520 ST + mon. coul. + souris + 3 joys + revues + nbx jx et utils. px : 3 500 F à déb. **Fabrice BOSQUET, 52, av. Plisson, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.44.78**

Vds 520 STF + moni. coul. Taxan + souris + joys + nbx jx px : 1 500 F. **Philippe CAMPOS, 18, rue Louise Guérin, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.48.84**

Vds rédacteur 3.15 500 F sur Atari, jx : Bargon Attack, Forces Spécial 100 F pce ST compte 2 120 F. **Gilles GADY, Cité des Auteurs, 1, allée André Rivoire, 93250 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.62.14**

Vds Méga STE 4/52 + SM 125 + joyst. + log. : Redac 3.16, AV 3, Néodesk, PAO, CAO, jx + livres etc. px : 7 500 F. **Frédéric CHAUBET, av. J. B. Clément, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 49.40.36.89**

Vds 520 STE + nbx jx + joy px : 1 700 F vds moni. Amstrad CPC 6128 px : 300 F. **Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin à Vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.16.65**

Vds 520 STE + 60 jx + tapis + souris + joys tbe px : 1 490 F. **Jérôme DUMOUTIER, 14, rue de l'Avenir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.24.64**

Vds STE mo + écran coul. + impri. graphi. + Tos 1.62 + 2.05 + lect. (int. + ext.) + joys + vidi-ST + Streplay + 70 disks px : 4 000 F. **Robert TKACZ, 1, rue de Savoie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.10.43**

TILT RECRUTE !

Nous recherchons actuellement un nouveau journaliste pour participer à la grande aventure de Tilt.

Vous êtes passionné par tous les jeux vidéo ?
Vous avez une bonne plume et vous maîtrisez l'anglais ?
Vous êtes prêt à travailler en équipe ?
Vous êtes disponible pour un emploi à plein temps ?

Alors, n'hésitez pas, envoyez rapidement C.V, photo d'identité et lettre de motivation à :

TILT
Candidature
9-13 rue du colonel Pierre-Avia
75754 Paris Cedex 15

petites annonces

Vds 1040 STE + souris + joys + utils + nbx jx (civilization — Epic...) px : 2 500 F à déb. **Pascal NAIRESSE, 35, av. Guillemin, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.33.08.04**

Vds 520 STE + moni. coul. + lect. ext. + 2 joys + nbx jx px : 3 500 F port inclus. **Gaël LADURÉ, 80, rue Rouget de l'Isle, Bât. E, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.95.66.20 (W.E.)**

Vds Atari 520 STE + log. + man. + carte son + impr. (DMP 132) + rub. tbe px à déb. vds spectrum + 2 + log. px à déb. **Frédéric. Tél. : 21.76.51.79**

Vds 35 jx origx sur 520 STE px : 650 F le lot vds cartouche Sonic 150 F pour MD, ou éch. **Henri. Tél. : (16-1) 48.39.03.88**

Vds 520 STF + 15 origx + livres + joys + disks + souris + câbles + Deluxe Paint px : 1 300 F. **Alexandre. Tél. : (16-1) 43.08.87.85**

Vds 50 origx sur ST : 3 000 F (bts + docs) MD + Arc Power Stick + adapt. + 39 jx px : 3 500 F. **Michel. Tél. : 53.09.81.59**

Vds jx STE/F bas prix (Lemings 2,1 Shar 2). **Eric KONSTANTY. Tél. : 26.73.78.12**

Vds nbx jx sur ST. px très bas, (orig., not. + boîte) dem. liste. **Julien BRUNOD, 2877, le Bémont, Suisse. 039.51.11.76**

Vds 520 STE 2 méga, Floppy ext., 2 joys + jeu + logs, utils px : 2 000 F. **Marc PIERROT, 92, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.56.97**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + souris + nbx jx (DG Master, Kos Strk Back, Bat...) + boîte + mags px : 2 500 F. **Nicolas BALY, 16, rue Jacques Callot, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.09.47**

Vds sur Atari Redacteur 3 : 300 F + jx opération Stealth et voyage du Temps px : 100 F pce. **Philippe ABALADA, 10, rue Berlioz, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.20.94**

Vds 520 STF + péritel et souris + jx px : 800 F. **Jean-Dominique LANGLAIS, 21, rue Henri Barbusse, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.52.71**

Vds jx Atari à 100 F. **Régis COGNES, 2, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.77.37**

Vds jx ST (Loom, croisière Heimdall, Turrican II, etc) px : 50 F à 200 F à déb. **Paul-Eric LANGEVIN, 4, square de Port-Royal, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.92.75**

Vds 520 STE (1 mo) + 2 joys + souris + 15 jx orig. + utils tbe val. : 9 000 F px : 4 200 F (à déb.). **Xavier CUISSET, 111, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.01.06.35**

Vds 520 STE 1 mo + souris + joy + jx + moni. coul. SC 1435 tbe px : 2 500 F. **Rety VINCENT, 12, rue Victor Massé, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.97.39**

Vds 520 STE 4 mo + écran coul. SC 1435 + 50 jx + lect.3 " 1/2 px : 6 000 F. **Patrick TORRENT, 125, av. du Général Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.74.98**

Vds 1040 STF + moni. coul. + impri. + lect. ext 5"1/4 + émul. PC + nbx jx et utils + livres + revues tbe 4 000 F. **Bruno DENEUVE, 51, rte de Paris, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.50.23**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + souris (avec tapis) + 2 joys + 100 jx tbe val. : 5 000 F px : 2 500 F. **Julien CAUPEIL, 30, rue de Lisbonne, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.63.55.02**

Vds 520 ST + acc. px : 1 500 F. **Jérôme. Tél. : (16-1) 64.91.34.27**

Vds 520 ST BE + écran coul. + souris + joys + nbx jx orig. px à déb. **Arnaud LEYRAT. Tél. : (16-1) 45.83.33.85**

Vds Atari tt 4 mo + DD 46 mo + moni. coul. + logs orig. px : 8 000 F. **Yannick ROYER, 8, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.37.26 ap. 18 h**

Vds 520 STF + moni. SC 14 25 + 2 joys + souris + 100 jx orig. px : 2 100 F. **Jérôme BINOIS, 77, rue du Général Leclerc, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.31.64**

Vds 520 STE + souris + joys + discks 1 500 F. Vds MD + 3 jx + 2 man. px : 1 000 F. **Jean-charles NOSLIER, 9, allée des Mimosas, 95260 Mours. Tél. : (16-1) 30.34.16.69**

Vds 520 STF + moni. coul. + joys + souris + nbx jx et utils. tbe px : 1 500 F. **Thomas RICHARD, 16, rue du Faubourg, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.72.31.34**

Vds orig. Spaceracer, Spaceharrier Legend of Djel 50 F pce Compil. Fun. sur ST. **Fabien BALAVOINE, 9, villa Mérimée, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.28.06.32 ap. 18 h**

AMSTRAD

Vds jx sur disquette pour CPC : 30 F pce. **Chantal MARENGO, 50, bd Jean Jaurès, 83460 Les Arcs-sur-Argens. Tél. : 94.47.47.11 (W.E.).**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + meuble + bte rangt + nbx logs jx + éduc. + housses + livres + joys etc..., px : 2 000 F. **Hervé BONTEMPS, 17, place Victor Segalen, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.06.73 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 CDUL + 100 jx (Crazy Car 3, Lemmings) + disc vierge, boîte de rgt + 2 joys, tbe, px : 2 500 F. **Christophe GOUDEAU, rue du Stade, 79350 AMAILLOUX. Tél. : 49.95.53.87.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + impri. + tdt. + nbx jx + manuels + joy, tbe, px : 2 000 F. **Benoit DEVIGNE, 6, rue Belle Herbe, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.61.92.**

Vds CPC 464 + lect. disquettes + impr. GMP 2 000 + jx, px : 1 800 F. **Philippe MAZURET, 2, rue des Carrières, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.70.62.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2 000 + 2 lect. + util : Turbo-Pascal Multiplan, T. Tx... + jx et joy, px : 3 000 F. **Olivier TACHE, 11 av. Montesquieu, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.67.18.**

Vds CPC 1512 écran coul. + 2 lect. + manuel + souris. **Caroline DANAUX, 20, allée des Iris, 91770 Saint-Vrain. Tél. : 60.82.73.16.**

Vds CPC 464 K7 + câble périt. + mon. coul. + 2 logs d'exploit. + guide Basic + nbx jx + joys, px : 1 500 F. **Farid LAHSSINI, 5, allée Ravel, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.57.62.85.**

Vds sur CPC origx : K7 de 20 F à 40 F D7 de 50 à 70 F, radio-réveil : 200 F, meuble CPC : 400 F revues : 100 F. **Laurent VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + tuner TV + joys + nbx jx + util + manuel, tbe, px : 2 500 F. **Charles NOLLEAU, 3, rue du Capitaine Olchanski, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.61.80.**

VdsCPC 6128 coul. + manuel + 55 jx, px : 1 500 F. **Arnaud BANLELINE, 164, rue de l'Ambassadeur, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.79.98 (ap. 19 h 30).**

Vds 6128 + chargeur TV + 50 disquettes + joys, px : 800 F, vds ou éch. jx sur A 500. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds 7386 SX 25, 2 mo Ram 20 Md DD 14D 3"1/2, souris mon. + carte VGA 256 Ko, px : 6 500 F, HP Paint Jet 500 ss encre, px : 6 500 F. **Nicolas ROBERT, 6, rue Barbes, 32000 Auch. Tél. : 62.63.52.93.**

COMMODORE

C128 + 1571 + manuel + câbles, acc. divers, nobx utils et jx, px : 1 000 F à déb. **Didier ALEXIS, 19-25, rue de la Duée, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.98.00.**

Vds C128 tbe, coul. + impri. + jx + logic. travail + meuble + joys, px : 2 000 F. **Lionel BERLANGA, 28, rue H. Barbusse, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 42.37.81.21.**

Vds C64 + 1541 + nbx Disks + livres, px : 1 000 F, vds jx GB : 100 F pce. Vds jx Snin. **Johan BARBIER, Le Cyprès, Quartier des Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.**

Vds orig. C64 : Kung-Fu Master, Green Beret, Silent Service. **Jean-Philippe VANDEBORRE, 73, rue du Docteur Calmette, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.05.62.**

Vds jx sur C64, liste contre 2 tbres. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds C64 nouvelle version + data K7 + 20 jx orig., tbe C64, px : 1 000 F. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds C64 + lect. disk 1541 + mon. coul. + nbx jx + livres + man. tbe, px : 1 500 F. **Patrick FAVROLT, 128, rue du Champ du Bois, 58130 Urzy. Tél. : 86.38.53.48.**

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

CONSOLES

Vds John Madden Football 92 pour MD, tbe, bte et not. px : 180 F. **Clément GERMIER, 7, rue Louis Aristide Verdier, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.08.10.91.**

Vds 99 + adapt. sect. et adapt. SNS + sonic 1 et 2 + colums + 5 jx SMS, px : 1 000 F. **Cédric LARUELLE, 10, rés. Barbanson, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.13.56.**

Vds S. Nin + adapt. AD29 + 2 man. + SF II + Axelay + Another-World, px : 900 F. **Yohann GAUTHIER, 216, rue de la République, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.68.20.**

Vds jx SNES, liste sur demande. **Yannick BERTHOU, 87 route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Vds néo-géo + 2 jx + man. (Magician Lord, Burning + fight) ; px : 2 000 F ; éch. jx sur Amiga, VDF 29. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds Menacer (Mega Drive) + Terminator 2, px : 500 F ; **Didier NICE, 80 rue Cormeille, pav. n° 26, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.05.13.**

Vds MD + 9 jx + 2 man. + P. Péritel, px intéressant. **Thierry ROUVEL, 5, rue du Haut Gaillard, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.23.05.**

Vds cartouches SFC : 250 F, gg : 150 F. **Laurent LECLERC, 9, rue du Capitaine Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.02.19.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Lotus, Semma GP II, Tiny-Toom), px : 1 500 F ou sép. **David TISSERAND, 23, rue Basse, 79000 Niort. Tél. : 49.38.07.99.**

Vds S. Nintendo + adapt. + 5 jx (SFII, X-Men...) + 2 man., px : 2 100 F. **Pascal TROCHU, 13, allée des Jonquilles, Rés. des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.**

Vds Lynx + 3 jx : War Birds, Vicking Child et Ninja Gaiden, px : 700 F à déb. **Cédric CHARLOUTY, 58, bd d'Inkermann, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.91.93.**

Vds S. Nintendo + 2 man. + 5 jx, px : 1 300 F. **Vincent KRAEMER, 5 bis, Chemin des Bleuets, 91290 La Norville. Tél. : (16-1) 64.90.35.04 (ap. 18 h 30).**

Vds SMS + 2 man. + 5 jx (Shinobi, F x FII), tbe, px : 600 F. **Laurent JACOB, 23, rue Paul Elvard, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.92.**

Vds GB + loupe Light Boy + S. Mario Land 1 et 2 + Tetris + btes et docs, px : 600 F à déb. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : (16-1) 51.62.32.66.**

Vds S. Nintendo + 4 jx : Mario, Zelda, NHLP Mockey, Street Fighter 2, + NCAA Basket, tbe, px : 2 000 F. **Bruno GEOFFROY, 71, rue Pierre Boucharine, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.47. (ap. 18 h).**

Vds SN + SCope + Street Fighter 2, px : 1 100 F et 15 jx 250 F à 300 F, tbe. **François TAO, 5, rue Georges Clémenceau, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.03.23 (de 20 h à 21 h).**

Vds GB + 2 jx : Mario + Bart Simpson (Escape From Deadly's camp), tbe, + piles neuves, px : 500 F. **Bruno GEOFFROY, 71, rue Pierre Boucharine, 94420 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.47.**

Vds Néo-Géo + 3 jx + 2 man. + mémory card, px : 3 000 F à déb. Vds Atari S20 STF + 2 mg + moni. + jx + man, px : 2 000 F. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds S. Nintendo + Mario 4 + Soulblazer + starwing + adapt. + 2 man. tbe, ss gar., px : 1 500 F. **Michel COURTINE, 3, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.29.30.**

Vds 2 jx GB : Nascar et Football International, px : 300 F. **Mourad KEMMAS, 3, allée Georges Sand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.13.67.**

Vds NEC Get Turbo + 4 jx, px : 1 200 F ou éch. ctre Atari 520 ou A 500. **VERMOREL. Tél. : (16-1) 43.53.09.12 (ap. 21 h).**

Vds jx MD : David Robinson's Supreme Court, Streets of Rage 2 : 260 F pce ; Sonic : 60 F ; **Sébastien COUSIN. Tél. : 21.88.53.65.**

Vds SFC + Zelda 3 + STF 2 + Contra 3 + Turtle 4 + Mario + Spider-Man + adapt. AD29, px : 2 100 F. **Régis WASYLEC. Tél. : (16-1) 60.48.28.06.**

Vds MD + man + 3 jx (Sonic, Air Buster, Quackshot), px : 900 F, tbe. **Cédric DELAHAYE, 1, rue des Annelets, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.07.33.**

Vds tbe, jx GB : Blade of Steel, S. Mario, Othello, WWF : 100 F pce + light. **Loïc ROSSIGNOL. Tél. : (16-1) 46.45.50.53.**

Vds sur NEC : Final Match Tennis + Tale of Monster Path : 320 F ; After Burner 2 + Final Lap : 360 F ; Vigilante : 125 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds MD Jap + 2 man. + 7 jx (Quaqshot ; Toejam ; Fantasia ; etc...), px : 1 300 F. **Guillaume REJICHI, 97, rue de la Santé, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.90.23.**

Vds S. Nintendo + 10 jx + adapt. + man. + btes, tbe, px : 3 000 F. **Benjamin MADAR, 69, rue du Moulin Vert, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.60.40 (ap. 18 h 30).**

Vds GG + sacoche + adapt. sect. + 7 jx (Olgod, Donald, Worl & GP...), tbe, px : 760 F. Vds CDTV + joy + souris + CD, px : 1 700 F. **Gaël HEMONNOT, 28, rue Léon-Fontaine, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.03.96.**

Vds SMS II + Alex Kid + joys : 300 F, pistolet + 2 jx : 150 F, Tom et Jerry : 100 F. **Grégory DAVIAUD, 4, chemin du Clos Gilquin, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.00.74.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx (MBros 3, D Dragon 2...), px : 8 000 F. **François BARDÉ, 54 bis, av. Paul Doumer, 95210 Saint Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.59.27.**

Vds Nintendo, tbe, 2 man. + 1 pist. + 3 jx (Mario + 1 Duk Hunt + 1 Wrestlemania), px : 400 F. **Jonathan BENATTAR, 8, cour de Blémur, 95350 Piscop. Tél. : (16-1) 34.29.18.90.**

Vds S Nintendo + Sart Wing + Axelay + Super'Scope, px : 1 600 F ou 300 F le jeu. **Sébastien BOUDOU, 2 rés. du Cottage, 95390 Saint-Prix. Tél. : (16-1) 39.59.76.31.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, Ches Master, Mortal Kombat) + transfo ss gar., px : 900 F. **Karnik SUSANYAN, 21, rue du Grp Manouchian, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.37.99.**

Vds 4 barrettes SIMM 1 Mega/70 MS (peu servies), px : 1 100 F. **Yannick CALMES, 47, route Nationale, 54700 Montauville. Tél. : 83.81.37.84.**

Vds jx NEC CDROM, SFC, Animation jap. LD NTSC. **Jammy MAGOT, 6, rue Jules Vernes, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.27.38 (19 h 30).**

Vds Vidéopac Philips avec 8 cartouches : 300 F (liste contre 1T) ou sép. : 40 F/cart. **Arnaud SAINTANTOINE, 10, rue du Professeur Leriche, 42190 Charlieu.**

Vds SNIN + 2 mans. + 2 jx (Starwing Street Fighter 2) + adapt. S NES, tbe peu servi, px : 1 300 F. **Pierre LACHAUD, Le Planeze, BP 44, 69560 Sainte-Colombe. Tél. : 74.53.16.17.**

Vds Lynx 2, Alim, 5 jx : Electro Cop ; Blue L., Slime World, Gate of Z, Xybots : 950 F ou éch. ctre SNES + jx. **Hicham DOUHAIBI, 5, cour des Fileuses, 37300 Joué-Les-Tours.**

Vds ou éch. GB + 4 jx + loupe ou NES + 5 jx + pist px : 800 F pce ou ctre MD + 2 jx. **José VILLANVEVA, av. Léon Pintard, 30700 Saint-Quentin-la-Poterie. Tél. : 66.22.65.68.**

Vds jx GB : 70 F, MD : 120 F ; SNES : 200 F. **Marcel-Henri BOURGEOIS, rue du Bois, 28700 Oinville-sous-Anneau. Tél. : 37.31.30.75 (ap. 19 h ou W.E.).**

Vds ou éch. jx Super Nin. (Mario Kart, Soccer, Star War, ST 2, Castelvania, Best, Actraiser), faire offre. **Jérôme DANIL, 38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeure. Tél. : 81.37.23.03.**

Vds jx Nintendo 150 F pce, 2 man. NES ADV 200 F pce. **Stéphane GIRARD, Esparelle H 6 rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.58 (ap. 17 h 30).**

Vds NES + 11 jx + 2 man. + pist., px : 2 000 F (bon état). **Xavier LAUGIER, 36, rue Raphael, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.17.47.**

Vds S. Nintendo + 100 jx + 2 man. + adapt. Universel. **Tony GROSS, 4, rue Albert Camus, 10440 La Rivière-de-Corps. Tél. : 25.79.59.70.**

Vds MD FR + 2 man. + 7 jx (Sonic 2, Olympic Gold, Shinobi 2, Tokifoot, Catch), Ad. Jap. px : 1 700 F. **Alexandre KAFFMANN, 99, av. Sidi-Brahim, les Micocouliers, B1, 06130 Grasse. Tél. : 9340.46.97.**

VdsSFC + 5 jx + adapt. + man. px : 1 700 F néo geo, px : 250 F. **Nicolas DONOT, 26, ruie de la Porte de Bourgogne, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.82.66.**

Vds Lynx et MD + jx ou éch. ctre Mat A 1200. Cher. contact Amiga. **Fabien MALCLES, Chemin des Bressandes, 01800 Bourg-Saint-Christophe. Tél. : 74.34.78.29 (ap. 18 h).**

Vds SMS II + man. + 3 jx, px : 500 F. **Thierry LIABAUD, 7, rue de Nantes, 03200 Vichy. Tél. : 70.98.58.71.**

Vds S. Nes + Games Keys + 8 jx : Populous, px : 3 500 F à déb. **Christophe NEYNER, 7, rue Jules César, 67330 Bouxnilier.**

Vds ou éch. Fatal Fury 2 sur Néo Géo, tbe, px : 1 000 F à déb. **TCHIENG PING Hong, 33, rue Jean Moulin, 69800 Saint-Priest. Tél. : (16-1) 78.20.64.24.**

Vds sur Néo Géo Fatal Fury 2, px : 800 F et Ghost Pilots : 400 F. **David BAIL, 16, rue Joachim du Bellay, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.95.27.**

Vds Neo Geo, jx de rôles, CD, K7, Vidéo Jap animation, Mangas... Liste sur demande. **Sylvain CAMACHO, 3, imp. de la Grande Ferme, 59139 Wattignies.**

Vds jx Néo-Géo Cyber Lip : 450 F Baseball 2020 : 450 F Fight Man : 500 F Alpha Mission 2 : 450 F. **Stéphane DERVIEUX, ZA de la Platière, 42320 La Grand Croix. Tél. : 77.22.02.70.**

Vds MD + man. + sonic + Donald..., px : 650 F, val. : 1 300 F. **Jérémie BARDOT, 22, rue André-Maginot, 57220 Zimming. Tél. : 87.90.33.72.**

Vds Lynx 2 + 4 jx, px : 800 F (Rygar-Turbo-Sub-Scrayard-Apb), vds jx PC DD Dragon, Humans-Gobelins-Robin-St Fighter. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Theve Montgresin, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 44.60.63.21.**

Vds ou éch. jx GG : Sonic 2 et G-loc, 300 F + port. **Frédéric RAVETIER, 7, rue Maréchal, 45250 Briare. Tél. : 38.31.28.28.**

Vds GG + Sonic 2 + Street of Rage + Space Harrier + Columns + Spiderman + Mickey + 2 adapt. sect., px : 840 F. **Jérémy HERBEL, Chemin de Chaubusson, 49170 La Possonnière. Tél. : 41.72.81.56.**

Vds GG + Sonic + Wonderboy + Ninja Griden + Colums, tbe, px : 800 F à déb. **Thomas FINDJI, 218, av. Paul Doumer, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.01.14.**

Vds GG + 11 jx Alien 3, Sonic 2, Kick off, Batman, Tazmania + adapt. + sacoche + Batterie, px à déb. **José DA SILVA, 2 bis, allée de Fribourg, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.53.21.93.**

Vds NES + Zapper SMB : 400 F. Shadow Gate : 280 F ; Zelda 1 & 2, Faxanadu : 250 F pce. Battle of Olympus, Maniac, SMB3, Solstice : 200 F pce. **Pascal GRUSELLE, 7, av. de Toulouse, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.79.84.**

Vds SMS II + 1 jeu + 2 man., px : 250 F, vds 7 jx (Donald, Shadow OFB), px : 100 F à 150 F pce. **Sylvain DARRIEUMERLOU, Chemin du Manas, 64530 Ger. Tél. : 62.31.50.17.**

Vds jx pour NES (R.C. Pro-Am, Captain Skyhawk et Rush'n Attack), px : 100 F pce. **Sébastien LARRERE, Les Lavaults, 58230 Gouloux. Tél. : 86.18.74.97.**

Vds S. Nintendo + 4 jx (Jimmy Connor Street Fighter 2, etc...), px : 1 700 F ou éch. ctre Amiga 1200. **Frédéric MARCHAND, Le Bourg Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

MACINTOSH

Vds Mac LC + syquest + 88 Mo + Impr. jet d'encre + King's Quest V, px à déb. **Pierre COHEN, 8, bd Brandenbourg, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 46.71.72.72.**

Vds Mac + DD, vds ou éch. jx SNES (SF2, Tecmo Basket, F-Zéro, Ghouls'n'Ghosts, Mystical Ninja). **Frédéric ROQUES, 77, av. Louis Cordelet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.**

Vds Macintosh Plus + DD et logs, px : 2 000 F. Vds PC engine SGX + FM Tennis + 3 man. + doubleur. **Frédéric ROQUES, 77, av. Louis Cordelet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.**

Vds pour Mac coul. jx orgx : Tetris, Sim City, Indy IV, Legende of Kyrandia, Might and Magic 3, Full Metal Planète. **Jean-Philippe FRANCOIS, 19, av. du Thiou, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.95.91.**

Vds MAC II + et Apple II E avec carte coul. Duodrive et 500 logs. **Daniel COUZI, 35, av. St-Fiacre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.73.14.**

Vds MAC LC, 2 mo ram, écran coul., DD 40 mo, lect. HD, clavier étendu, Logs, imp. coul. px : 8 000 F à déb. **Christophe BRUGIDOU, 23, av. Jean-Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 40.95.05.69.**

Vds P. of Persia, Might and Magic 3, Stellak 7, Monkey Island 1 et 2, Cyberblast, Kyrandia, etc..., px : 130 F pce. **Laurent ANUB, 10, A. rue Robert Cancet, 42100 Saint-Etienne.**

Vds Apple II E écran mono, double drive + cartes + lect. 3 1/2, nbx logs, px : 3 000 F à déb. **Daniel COUZI, 35,av. St Fiacre, 78100 Saint-Germain. Tél. : (16-1) 49.02.93.19.**

Pour Apple II GS, ext. ram. 1256 K, carte SCSI, Sound Blaster, docs... pour II GS/Mac, écran, imp., joy, etc. **Cyril MONGUILLOT-DREYFUS, 143, bd Murat, Centre Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.86.78.**

Vds Apple II E + écran mono + 2 lect. + carte + 1 joys + jx + util. **Michel BOUCQUEL, 3,allée Jehan Allain, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.40.02.88 (ap. 18 h).**



PC

Vds PC 386 DX 20 DD 65 Mo 64 K écran VGA coul. 4 Mo ram + nbx jx et logs, px : 6 500 F. **Frédéric PFEIFFER, Quartier de l'Eglise, 84460 Cheval-Blanc. Tél. : 90.71.67.64.**

Vds jx orig. PC 3 1/2 : 150 F pce. KQ6 ; Lost in Time 1, 2 ; Lure, KGB, Dune, Lemaings 2, INCR. Machi., A. Dark. **Jean-Marc DELAPLACE, Chemin des Jardins, 84500 Bollène. Tél. : 90.30.40.57.**

Vds PC 200 640 Kg de Ram, lect. 3 1/2 intégré, 1 ext. 3 1/2 DD + 1 ext. 5 1/4 DD + nbx jx, px : 3 000 F. **Stéphane FISCHER, 320 Hameau des Plaines II, 84270 Vedene. Tél. : 90.23.46.50.**

Vds PC 386 SX + 5 Mo + DD 100 Mo + corpo + SVGA Orchid + écran NEC Multisync + nbx jx, px : 10 000 F à déb. **Jean-Michel PAULI, 130, chemin des Tulipes, La Moutonne, 83260 La Crau. Tél. : 94.38.69.40.**

Vds jx PC 200 F pce, Privater, XWing Monke 2 VF Indy 4, VF Land of Lure etc... **Jean Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât A3, Bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds jx PC 200 F pce Beholder, 3 VF, Privateer, Xwing, Dune 2, VF KQG VF etc... **Jean-Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3 Bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds PC 3 1/2 org : MM5 : 225 F, Ishar : 150 F, Magic Pockets : 150 F, Dark Seed : 200 F, Speech WC2 : 100 F. **Laurent GOURMELEN, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.72.10.**

Vds jx PC orig. 200 F pce : Dune 2 VF, MM4 VF, Monkey 2, Indiana Jones 4, Xwing etc... **Jean-Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât A.3 bl des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds orig. + btes sur PC : Alone in the Dark, Dogfight : 170 F ; Eternam, Secret Weapons Luftwaffe : 150 F. **Thierry BENDERITTER, Campagne Lacoste-Boyère, 83, rue Pierre Delsol, 83130 La Garde. Tél. : 94.08.01.12.**

Vds, éch. jx orig. sur PC : Syndicate Day of Tentacle, Comanche, A in the dark, etc, px : 100 F à 200 F. Cher. 4 Mo Ram. **Guillaume DELAVENNE, Ferme Saint-François, 80260 Flesselles. Tél. : 22.93.71.34.**

Vds jx PC orig. Strik comm., WC 2 (VF) KQ 5 & 6 (VF), Comanche, Epic, Civilization de 100 F à 130 F pce. **Jérôme CAMPUZAN, 691, rue du Docteur Marcel, 80500 Montdidier.**

Vds PC 386 DX 25 MhZ + 5 mo ram + HD 85 mo + écran et carte SVGA (512 Ko) + 3 1/2 + 5 1/4, px : 6 000 F. **Dominique BENECH, Chemin du Calvaire, 82200 Moissac. Tél. : 61.73.54.26.**

Vds jx pour PC MS/DOS et ST et Matos pas cher. carte son, DD etc. **Bruno DUGAS, 20, rue Fourchue, 82000 Montauban.**

Vds jx sur PC prix sympa, liste gratuite sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.18.21.**

Vds PC 286 16 Mhz, 2 mo Ram, HD 120, 3 1/2 + 5 1/4, écran VGA, carte Adlib, px : 5 500 F à déb. **Yann VAUCHEY, 5, rue des Chenevières, 70100 Gray-la-Ville. Tél. : 84.65.37.50.**

Vds orig. PC : Lemmings : 150 F, Falcon 3.0 : 200 F, 300 F les 2. **Raphaël TRONCY, Chemin de la Bardinière, 71170 Chauffailles. Tél. : 85.26.48.31 (W.E.).**

Vds Matériel PC : Souris, lect 3'5 et 5'25 DD, impr., carte, bon px : env. 1 tbre. **Guillaume et Steve SEVE, 6, impasse des Lauriers, rue des Petits Champs, 71850 Charnay-les-Mâcon. Tél. : 85.34.69.64.**

Vds PC 3086 8 MhZ, lect. 3 '1/2, DD 32 Mo Ram 640 Ko écran 14", 256 coul. + nbx jx et utils + souris + joy, px : 3 500 F. **Guillaume JIOLLE, Le Champ du Pavillon, 72530 Yvre-L'Evêque. Tél. : 43.89.77.94.**

Vds jx PC et Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds nbx jx à bas px sur PC. **Cyril BENOIT, 95, rue Juiverie, 73000 Chambery. Tél. : 79.69.51.57.**

Vds carte mère PC 486 DX 33 ou 66 3 Slots local bus nue 500 F + carte graphique local bus : 500 F (ss gar.). **Patrice DULONG, Bât. A Cidex 10, Rés. du bois Landry, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.**

Vds jeu PC orig. Strike Command : 190 F ou éch. ctre Flashback. **Michel ROBERT, 3, rue de l'Eglantier, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.17.51.**

Vds sur PC Day of the Tentacle, Return of the Phantom, Legacy, Indy 4, etc... Prix environ : 200 F. **Christophe BAILLY, 18, rue des Vanneaux, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.03.67.**

Vds PC 386 SX 33 2 Mo, DD 40, écran SVGA, lect. 3 1/2, 5 1/4, log. + util, px : 6 000 F à déb. **Hervé BOSSER, Hameau de Plaisance, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.09.47.**

Vds PC portable 386 DX 25 8 Mo Ram DD 120 mo, coul. Ecran coul. 14" + impr. Brother Jet d'Encre + souris, px : 16 000 F. **Patrice DUFLOT, 5, allée des Houlettes, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.11.06.**

PC : orig. Dune 2, Wings 2, TF 1942, Fields of Glory : 150 F + envois, Work 2 pour Windows : F400. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds pour PC CD-Rom int. 521 A avec nbx CD : Inca et the 7th GUest : 2 500 F à déb. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds orig. ou éch. sur PC, vds GR + jx. **Jean-Paul PESCHET, route de Clairefontaine, C. ES. C. de Vivonne, 78120 Rambouille. Tél. : (16-1) 34.84.03.52.**

Vds PC 386 SX 20 4 mo ram DD 40, VGA Sound Blaster Pro, px : 6 000 F. **Jérôme HOULLE, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09.**

Vds PC 386 SX 25 DD : 100 mo ram : 2 mo, écran coul. SVGA carte 512 ko + Adlib + nbx logs, px : 4 000 F à déb. **Frédéric SIMON, 135, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.09.92.**

Vds ou éch jx pour PC 3 1/2, btes orig. (Monkey Island 1 et 2 + Indiana 4 + Veil of Darkness + Ultima Underworld, etc. **Guichem PAUL, 6, allées des Carrières, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.19.12.**

Vds PC 386 DX 25, DD 160 mo, écran VGA, coul. NEC, souris, joys, px : 5 000 F. Jx orig. JF2, GPU, Mansell, Ind 500 (100 F). **Thierry CAZENAVE, 4, avenue Corneille, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.64.13 (ap. 20 h).**

Vds PC 1640 DD + écran coul. EGA + souris + manuel + joy + nbx jx (Sim City, Rail Road...), px : 2 990 F. **Pierre-Yves PAILLARD, 38, rue du Général Gallieni, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.25.53.**

Vds pour PC Volumm 4D 3 : 750 F et 3D construction kit : 200 F. **Frédéric DIET, Rabalot, 79500 Melle. Tél. : 49.27.91.89.**

Vds PC 286 10 Mhz, VGA coul., DD 40 mo, lect. 3 1/2, carte son, Win 3, Dos 4.1, px à déb. **Anthony MARCHAND, 14, rue de la Croix Verte, 79700 Saint-Pierre-des-Echaubrognes. Tél. : 49.65.51.03 (H.R).**

PC : Vds jx « Day of the Tentacle » (V.F.) orig. peu servi. **Claude LASSAGNE, 29, rue du Docteur Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.08.46.**

Vds PC 386 DX 33, VGA, HD 40 mo, 4 mo, souris, joy + Sound Blaster + orig. : VW2, Alone, Epic, Flash, px : 5 900 F. **Antoine LEMAIRE, 88, rue Denis Gogue, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.29.00.13.**

Vds PC 1512 écran coul. + souris + jx + log + manuel, tbe, px : 2 000 F. **Gildas DE KERHOR, 35, rue Galliéni, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.16.97.**

Vds PC 486 SLC 25 Commodore, DD 80 4 mo ram 3 1/2, tbe, px : 6 500 F. **Dominique CHAIF, 20, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.24.31 (ap. 16 h).**

Vds PC 386 DX 33, 4 mo, DD 80 mo, 2 enc., joy, jx, Sound Blas Pro, écran SVGA, px : 6 500 F. **Thierry BOUDART, 34, rue Villeneuve, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 40.87.16.48 (soir).**

Vds jx log PC à très bas px. **Michel CHEN, 12, place de Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds PC 286 DD 40 mo lect. 3,5 et 5,25 Ega coul. + souris + PC 16 TE double lect. 5,25" neuf, px : 6 000 F à déb. **Madjid MEKIDECHE, 15, allée de l'Esterel, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.80.58.**

Vds pr PC : Dune 2 (VF) : 150 F ; Gobliins (CD) : 200 F, Fascination (CD) : 100 F, Games Library (CD Shareware) : 100 F. **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre Curie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.75.60.**

Vds jx PC Monkey 2, Indy 3, Legacy, Monkey 1 : 100 F, souris : 50 F, jx St RVF Monda, Stunt Car Populous Barbarie : 75 F. **Grégory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.**

Vds PC 286, 10 1 Mo DD, 40, VGA carte son 3"1/2, MD Dos. 3.3 souris, joys, écran coul., 9 jx, px : 7 000 F. **Marc BELLON, 12, chemin des Ajoncs, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.05.72.**

Vds sur PC : Day of the Tentacle VF : 200 F ; Lemmings 2 : 190 F. **Jérôme GAUTIER, 2, clos de l'Ermitage, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds PC IBM 386 SX, DD 40, Ec. VGA, 1 mo, Works, Windows + 120 logs (bonx jx), px : 5 500 F à déb. **Marius ISCRU, 7, rue Henry Dorey, 90000 Belfort. Tél. : 84.58.17.40.**

Vds pour PC : Rex Nebular, Indianna Jones, Sherlock Holmes, Ultima 7, Ultima Underworld. **Cédric DEFRANCE, 27, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.65.22.87.**

Vds nbx jx PC 3"1/2, origx (Liste sur demande) : 200 F pce, Aventure-Rôle. **Patrice GRALL, 9, allée Marcel Paul, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.33.53 (ap. 18 h).**

Vds jx sur PC à petit px. **Christophe GRALL, 16, place de l'Orangerie, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.90.95.**

Vds jx sur PC et Amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

PC : Warlords 2, V4V 2, Carriers War 2, Battles Destiny : 200 F ; Revues US, Tilt, Gen 4..., px : 4 F. **Alexandre PEZZOLI, 27, av. Edouard Branly, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.60.04.36.**

Vds jx PC petit prix, demandez liste. **Christophe GRALL, 16, place de l'Orangerie, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.90.95.**

Vds Victor VPC III 286 640 ko DD 20 mo, 5 1/4, souris, écran mono, px : 1 000 F. **Lyliane BLEDNY, 18, Quater, av. Jean Jaurès, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.64.09.**

Vds PC Amstrad 1640 DD, 40 mo, 640 ko, ram écran coul. HED 5 1/4 + manuel + tableur + Dos 5, px : 2 000 F. **Jean-Louis JOURDAN, 8, rue de Bretagne, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.59.06.**

Volumm 4 D PC V 3.0, Dernière V. + scanner 256 N/G + image-in V. 2,52, val. : 4 000 F, px : 2 500 F. **Thierry FAUCON, 2, rue des Bouvreuils, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.78.02 (ap. 19 h).**

THOMSON

Vds Thomson MO5 + Quick Disk Drive + K7 + printer + nbx jx et livres-extensions, minitel-manettes jeu, px : 1 500 F. **Christian FRAISSE, 40, rue Docteur Calmette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.67.50.**

Vds moni. coul. Thomson pour Atari, px : 500 F. **Dominique PERCQUE, 2, rue C. Peguy, 93110 Rosny. Tél. : (16-1) 48.55.96.89.**

Vds impr. Thomson PR 90-612 m (80 col) tbe, vds orig. Amiga (Drak Khew, World Cup Rugby, Inox 3, Manial Mansion). **Fabien LARRIEU, 40 rue Georges Clémenceau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.66.09.**

Vds Thomson MO6 + livres Pro 9 + jx, env. 50 + 2 jx, px : 1 000 F. **Christophe POULAIN, 17 rue Henri Dunant, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.27.64.13.**

Vds TO 8 + Rayon optique + écran + lect. disquette, 9 jx + 10 diks vierges + joys + manuels, px : 1 000 F. **Cyrille LOUSET. Tél. : 35.44.87.89.**

Vds pour TO8 QDD Vampire, Initiation au Basic, Vol Solo, Les Dieux de la Mer, Bivouac, jeux glisse 100 F pce. **Laurent MATHOUT, 1 rue aux Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Vds nbx logs origx pour Thomson TO8 très bas px. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds TO8 + lect. disk + moni. coul. + impri. + crayon optique + disk + jx + joys, px : 2 400 F. **Fabien RICHARD, rue Ferdinand Charras, 07270 Lamastre. Tél. : 75.06.40.78.**

Vds jx origx Thomson : Sorcery et Saphir, px : 100 F les 2. **Willy FOLLIN, 29 rue des Grès, 02200 Pernant.**

DIVERS

Vds Station Next mono 16 M Ram + 400 m disque : 24 000 (nbx doc & livres) Nextprinter : 6 000 F. **Arnaud ETARD, 52, rue du Chemin Vert, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.91.57.**

Vds Deupac 3 : 500 F (val. : 800 F), tbe. **Laurent PERIE, 17, rue Lamartine, 97200 Fort-de-France.**

Vds Notebook TI 486 DX 25, 4 meg Ram 1 20 Meg DD Trackball + SVGA + logs sur demande, px : 12 000 F sans SVGA : 11 000 F. **Yves GUEDOUANI, 211 bis, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.75.03.72.**

Vds 386 DX 40, 4 mo ram, écran SVGA, carte vid. 1 mo, DD 120 mo. lect. 3 1/2 + 5"1/4, souris, nbx logs, px : 7 000 F, tbe. **Sébastien MOUREAU, 16, bd Périère, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.24.44.**

Vds orig. : Avent, EOB12, Ishar, Dune, Knight, Force, MW2, Heimdal, Black Crypt + Quest of Glory et Avent Extraord. **NICOLAS. Tél. : 26.59.15.04.**

King Quest 3 et 2 orig., px : 250 F. **Ylis ZENIRLINE. Tél. : (16-1) 47.97.80.78.**

Vds rédacteur 3.15, px : 500 F ; St Compte 2 : 150 F spécial Force : 100 F, Bargon Attack : 100 F, Maître Aventu : 150 F. **Gilles GADY, 1, allée André Rivoire, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.62.14.**

Vds mon. coul. 1084 S, tbe, px : 1 600 F. **Jean-François MATTUTZU, 11, rue Victor Hugo, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 49.63.92.39.**

CAO-DAO, vds 486 D x 50, ram 32 mo, 256 Ko, DD Igo, lect. 3 1/2 + 5 1/4, carte SVGA, Clavier, souris, px : 19 500 F. **Philippe COULAUD, 1, rue Jean Mermoz, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.84.01.**

Vds Ecran SVGA 14", px : 1 500 F, lect. 5 1/4 : 280 F ; DD 40 mo, px : 600 F, carte SVGA 512 Ko : 200 F, px à déb. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds PS/2 386 DX 20 + 387, 14 m, DD 120 m, 2 lect., VGA + 8514 A, écran 16" 8514, S Blaster, souris ; Ultima 1-6 + UW 1 & 2, px : 14 000 F. **Gilbert ROUQUIE, 290 n, av. Bonaparte, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.24.46.**

4868 x 3388 100 mo, lect. 3'5 Win 31 Dos, 6 joys + Scan-Main, logs + stracker 3, val. : 15 000 F ; px : 10 000 F écran NEC SVGA. **Gilbert POITEVINEAU, 8, allée P. Lescot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.18.38.**

Vds moni. coul. SCIA 25 + mouse + nbx jx + 2 joys + table + utils, val. : 6 500 F, px : 2 000 F le tt ou séparés. **Jérôme MAHIEUX, 50, av. Charles de Gaulle, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.49.43.**

Vds Star LC10 + support + papier Listing : 600 F. **Lionel ZIAD, 32, av. Emile Boutroux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.36.69.**

Vds HP 485 X ss gar., tbe, manuels en Français, px : 1 900 F. **Flavien RICHARD, 28, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.81.46.**

Vds CDI 220 + souris + 7 jx ss gar. **Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Lévis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.**

Vds Processeur Intel 486 DX 33 Mgz, px : 1 500 F. **Arnaud MOTTINI, 5,rue John Lennon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.11.67.**

Vdslot de 50 jx bas px, rech. Simulation de Golf et de voiture. **Karl TICHANNE, Imp. Guy Bourrieau, 85000 La Roche-sur-Yon.**

Vds carte vidéo Blaster, px : 1 500 F, vidéo Maker, px : 1 500 F ; Scanner A4 24 bits : 4 000 F, Paradox Windows : 1 000 F. **Rheza JINA, 58, bd Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.79.40.**

Vds anciens tilts du n° 57 au n° 83, faire offre, bon px. **Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevan, appart. 33, le Capricorne, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.78.60.**

Vds lect. CD Rom Philips CM205 avec carte interface ss gar., tbe, px : 1 500 F. **Marie-Andrée DOYEN, 17, rue des Champs, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 40.86.14.40.**

Vds carte Son sound producer Pro Orchid tbe avec hauts parleurs et micro, ss gar., px : 990 F. **Loïc LE BIHAN Loïc, 32, rue A. Usséglio, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.34.94.**

Vds orig. Le Rédacteur 3 pour Atari, px : 500 F. **Alain FREMOUILLAT, 64, rue du Mesnil, 91310 Montlhéry. Tél. : (16-1) 40.54.69.58.**

Vds carte son compatible Sound Blaster, px : 420 F. **Michel ZERKOWSKI, 22, av. du Général Leclerc, 91760 Itteville. Tél. : (16-1) 64.93.12.83.**

Vds calculatrice HP 485 SX, ss. gar. tbe, px : 1 800 F. **Antoine GEORGES, 39, av. Libert, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.47.49 (19 h à 21 h 00).**

Vds impr. Star LC 2410, px : 800 F carte Trident SVGA 1 Mo, px : 300 F. **Alain SERGENT, 45, bd du 1er mai, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 64.47.02.22 (le soir).**

Vds moni. coul. Standard 14", Ataris C1424 compatible Amiga, consoles SEGA Nintendo. **Paul REDONDO, 35, Grande Rue, 91310 Montlhéry. Tél. : (16-1) 69.01.39.54.**

Vds Tilt(s) récents à 25 F. **Cédric GIRARD, 1, bd Leclerc, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.13.51**

Vds impr. 24 aig. Seikosha SL 90, px : 1 000 F. **Séverine MELIN, 33, rue du Quereux, BP 8, 86440 Migne-Auxances. Tél. : 49.51.76.27.**

Vds 386 DX 33 ; 4 mo ram ; 80 mo DD ; carte SVGA et Sounbalsteer 2 ; Windows, Word..., px : 8 000 F à déb. **Cédric JAVAULT, 38, av. Galilée, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 69.33.51.62.**

Vds revues (joystick, Gene 4, Tilt, Player one, Joypad, etc), cher. contacts Amiga SNES et MD. **Yim Sinh AING, 42, allée Gabriel, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.59.92.**

Vds 486 DX 2 66 4 ram, 2 lect. SVGA 1 mo écran SVGA HD 120 souris, clavier, px : 11 500 F. **HUYNH HUU HUNG, 27, allée du Clos d'Ambert, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.03.57.**

Vds carte 486 DX 50 : 2 700 F, 486 DX 33 : 2 500 F ; 386S x 25 : 300 F ; DD, 80 mo + contrôleur, px : 1 000 F, 4 Simms, 1 mo : 250 F pce. **David NGUYEN, 12, rue Emile Cordon, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.75.02.**

Vds 386 DX 33 + écran SVGA + 4 mo + MD 40 mo + souris + joy + orig. : Flash, VW2, GP Prix, Xwing etc, px : 5 500 F (+ S Blaster). **Antoine LEMAIRE, 88, rue Denis Gogue, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.29.00.13.**

Vds Xwing + impériale Poursuite : 350 F à déb., vds Day of the Tentacle, px : 150 F (orig. sur PC). **Jérôme DIEBOLD, 7, allée de la Libération, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.58.15.**

Vds PS/1 286 + impr. Panasonic, tbe + nbx util. et jx, px : 2 500 F à déb ; **Cyrille FRERE, 12-18, rue des Bateliers, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.67.66.**

Vds moni. Philips CM8832, px : 1 800 F, tbe (pour ttes consoles et micros avec périitel)... **Raphaël PENNES, 14, rue Mounet Sully, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.75.62.**

Vds impr. DMP 2 000, GG (Columns & Sonic), collection revues Amstrad, faire offre. **Nicolas LE CORVIC, appt. 1 A, 129, rue de Rome, 75017 Paris.**

DELPHINE ET LES KIDS

RETROUVEZ CONSOLES +, CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION "DELPHINE ET LES KID'S"



"DELPHINE ET LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire de 30 minutes à ne pas manquer.... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S, où vous retrouverez le coup de coeur de CONSOLES +, et le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner....



Pour tout savoir sur l'émission...
Pour gagner des tas de cadeaux...
Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le:

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones!

DELPHINE ET LES KIDS - LISTE DES FRÉQUENCES

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE	
FREQUENCE MISTRAL	SISTERON	99,2	MERC	11H	
RADIO DOUCE FRANCE	NICE 102,3	MERC	10H		
RADIO TOUT NOTRE TEMPS	CANNES 103,2	MERC	17H30		
ARGONNE FM	STE MENEHOULD	88,2	MERC	8H30	
ARGONNE FM	VOUZIERS	90,3	MERC	8H30	
ARGONNE FM	RETHEL 104,1	MERC	8H30		
MÉDIANE FM	ST GIRONS	89,9	MERC	15H	
MÉDIANE FM	TARASCON	90,0	MERC	15H	
MÉDIANE FM	AX LES THERMES	95,1	MERC	15H	
MÉDIANE FM	PAMIERS	97,6	MERC	15H	
MÉDIANE FM	FOIX 98,7	MERC	15H		
RADIO MÉDITERRANÉE 11	CARCASSONNE	99,6	MERC	17H15	
12 FM	RODEZ 88,1	MERC	7H20		
12 FM	SEVERAC LE CHATEAU	88,1	MERC	7H20	
12 FM	STE AFFRIQUE	91,1	MERC	7H20	
12 FM	MILLAU 93.5	MERC	7H20		
12 FM	DECAZEVILLE	96,7	MERC	7H20	
12 FM	CAMARES	99,9	MERC	7H20	
12 FM	VILLEFRANCHE DE ROUERGUE	101,3	MERC	7H20	
12 FM	BARAQUEVILLE	102,2	MERC	7H20	
12 FM	ESPALION	102,6	MERC	7H20	
12 FM	GELMONT SUR RANCE	102,7	MERC	7H20	
SOLEIL FM	ST MARTIN DE CRAU	96,3	MERC	11H15	
PULSION FM	SUD DU PAYS D'AUGE	88,4	MERC	10H30	
PULSION FM	FALAIZE/MÉZIDON	102,0	MERC	10H30	
PULSION FM	L'AIGLE/VERNEUIL SUR HAVRE	103,6	MERC	10H30	
VIRE FM	VIRE 92,4	MERC	13H		
ROYAN FRÉQUENCE	ROYAN 98.4	MERC	10H30		
ROC FM	ST PIERRE D'OLÉRON	99,8	MERC	10H30	
RECTO VERSO	CHATEAUROUX	92,8	MERC	16H	
RECTO VERSO	ST AMAND MONTROND	96,1	MERC	16H	
RECTO VERSO	BOURGES	98,2	MERC	16H	
RADIO HAUTE CORREZE	USSEL 102,0	MERC	11H30		
RADIO CORSE INTERNATIONAL	BASTIA/ILE ROUSSE/ST FLORENT	91,4	MERC	9H30	
RADIO CORSE INTERNATIONAL	AJACCIO/PROPRIANO/SARTENE	93,0	MERC	9H30	
RADIO CORSE INTERNATIONAL	PORTO VECCHIO	95,0	MERC	9H30	
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CALVI/GHISONACCIA/SOLENZAR	95,5	MERC	9H30	
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CORTE/PONTE LECCIEA	97,5	MERC	9H30	
RADIO VALLÉE BERGERAC	BERGERAC	96,3	MERC	9H	
RADIO VALLÉE VÉZERE	TERRASSON	104,4	MERC	10H	
RADIO DE LA JEUNESSE EUROPÉNNE	VAUNAVEYS	104,8	MERC	10H	
ACIDE RADIO DES 3 VALLÉES	DREUX 95,7	SAM	12H		
INTENSITÉ	CHATEAUDUN	103,8	MERC	11H	
RADIO CAROLINE ST MALO	CROZON	96,0	MERC	17H	
RADIOCÉAN	MOELAN SUR MER	90,7	MERC	11H	
RADIO PARADIS MORLAIX	LANDIVISIAU	88,6	MERC	9H30	
RADIO PARADIS MORLAIX	MORLAIX	101,2	MERC	9H30	
RADIO BEAUCAIRE	BEAUCAIRE	97,0	MERC	17H30	
RADIO PAYS DE LUCHON	LUCHON 98,7	MERC	8H30		
RADIO PAYS DE LUCHON	RÉGION COMMINGES/VAL D'ARAN	100,3	MERC	8H30	
RADIO PAYS DE LUCHON	LUCHON 104,0	MERC	8H30		
RADIO DE LA SAVE	LÉVIGNAC	102,8	MERC	14H	
RADIO 9	ST SEURIN L'ISLE	95,9	MERC	15H	

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE	
RADIO CAROLINE	RENNES 90,8	MERC	?		
RADIO MÉLUSINE GALAXIE	FOUGERES	89,3	MERC	18H	
RADIO 35 PREMIERE	MONTAUBAN	105,0	MERC	15H	
PAYS FM	ROANNE 89,4	MERC	10H30		
RADIO ROANNE FM	ROANNE 91,9	MERC	15H		
RADIO FM 43	YSSINGEAUX	94,1	MERC	10H30	
RADIO BEAUSOLEIL	CHATEAUBRIAND	91,6	MERC	16H30	
RADIO BEAUSOLEIL	ANCENIS 100,3	MERC	16H30		
RADIO HIC	CHOLET 99,6	MERC	10H30		
RADIO SAUMUR	SAUMUR	95,8	MERC	14H30	
RADIO MANCHE	AVRANCHES	90,5	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	CHERBOURG	93,4	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	ST LO 100,2	MERC	MATIN		
RADIO MANCHE	COUTANCES	104,4	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	GRANVILLE	106,2	MERC	MATIN	
RADIO PROFIL	ST JAMES	98,8	MERC	16H	
RADIOVALLÉE DU BLAVET	PONTIVY	100,0	MERC	8H30	
RPL RADIO	PELTRE 101,1	MERC	10H		
CANAL SAMBRE	AULNOYE AYMERIES	89,8	MERC	16H	
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	CREIL 101,3	MERC	11H30		
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	COMPIEGNE	102,1	MERC	11H30	
NORMANDIE FM	ALENCON	90,0	MERC	10H13	
RADIO MISTRAL	ARRAS 89,4	MERC	9H		
RADIO CALAISIS	CALAIS 88,0	MERC	9H		
ARTESAI FM	CALONNE RICQUART	92,8	MERC	12H30	
TLT/OPALIS FM	LE TOUQUET/BERK/MONTREUIL	87,9			
TLT/OPALIS FM	BOULOGNE SUR MER	92,0			
TLT/OPALIS FM	HESDAIN 104,4				
BRUAYSIS FM	BRUAY LA BUISSIERE	99,2	MERC	12H45	
MÉLODIE FM	PAU 90,2	MERC	11H30		
MÉLODIE FM	OLORON 97,3	MERC	11H30		
RADIO BAYONNE	BAYONNE	97,7	MERC	14H	
RADIO ORTHEZ 2001	ORTHEZ 103,3	MERC	10H		
RADIO ANGLET FM	ANGLET 99,0	MERC	9H30		
BAROUSSE FM	LOURES 93,2	MERC	11H		
RADIO SUD MORVAN	AUTUN 93,5	MERC	14H		
YFM	RAMBOUILLET	88,0	MERC	11H30	
YFM	MANTES/LES MUREAUX/HOUDAN	88,4	MERC	11H30	
YFM	VERSAILLES/POISSY	101,7	MERC	11H30	
RADIO PICARDIE LITTORAL	CAYEUX SUR MER	91,6	MERC	17H06	
FM 91	GRAULHET	91,3	MERC	11H30	
FRÉQUENCE 82	MONTAUBAN	93,5	MARD	10H30	
RADIO STE MAXIME	STE MAXIME	89,1	MERC	11H	
PULSAR	POITIERS	95,9	MERC	18H02	
SAINT JUNIEN FM	CHARENTE	88,6	MERC	13H30	
SAINT JUNIEN FM	ST JUNIEN	94,5	MERC	13H30	
SAINT JUNIEN FM	LIMOGES	98,2	MERC	13H30	
RADIO BASSE MARCHE	MÉZIERES SUR ISSOIRE	94,8	MERC	11H	
RADIO VALLÉE VOSGES	ÉPINAL 100,9	DIMAN	12H		
RTFM	MIGENNES	94,5	MERC	8H30	
SWEET FM	ESSONNE	88,7	DIMAN	8H30	
SWEET FM	ESSONNE	99,3	DIMAN	8H30	
RADIO ENGHIEN ILE DE FRANCE	ILE DE FRANCE	98	MERC	10H	

petites annonces

ACHATS

Ach., vds, éch. jx sur A 500, env. liste. **Joelle REYNAUD, 35, rue Evenos, 83500 Le Seyne/Mer.**

Vds ou éch. jx sur A500 et 500 plus, env. liste + tbre. **Daniel GUALANDI, Le Prato, av. Baron Mariawi, 20250 Corte. Tél. : 95.46.15.56.**

Ach. jx pour PC 3"1/2 : Sport (F1 GP...) ou aventure (Flasmback...) à très bas px ou éch. (Epic...) cher. contact. **Emmanuel LE FOURNIS, 7, les Jardins des Soulières, 06410 Biot. Tél. : 93.65.69.70 (ap. 18 h).**

Cher. contact Amiga 1200/500. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.**

Cher. Test Drive 2 sur Atari 520 STE pas trop cher. **Sébastien DEGRODTE, rue Magnier, 62360 Hesdin-Labbe. Tél. : 21.83.47.33.**

Ach. orig. + notice civilisation faire offre (A 500). **Denis HOCQUET, 41, rue Gustave Lefebvre, 62880 Vendin-le-Vieil. Tél. : 21.40.28.99.**

Rech. jx sur PC ou contact sérieux. Env. listes. **Laurent LE BALER, 17, rue du Paradis, 68300 Saint-Louis.**

Ach. pour A500 épaves (int. ext.) joys toutes marques à prix très réduit. **Patrice REIBEL, 110, rue de la Dordogne, 67920 Sundhouse.**

Ach. jx orig A600 : 150 F (Monkey Island II, Legend of Kyrandia, Indy IV) VF. **Christophe HALVICK, 64, rue des Quelles, 67130 Albet. Tél. : 88.47.18.46.**

Rech. tout ce qui concerne le 800 XL (revues, logs, accessoires, contact). **Patrick MILHOMME, 4 bis, rue J.B. Clément, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.82.28.**

Ach. notices orig. ou phot. de Deluxe paint IV et Famili Compte. **Agnès GAUDEY, 68 bis, CRS Richard Vitton, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.61.08.**

Ach. Soft à bas px sur PC et CPC 6128, env. listes et px. **Riad HILAL, 52, rue J.J. Rousseau, 38400 Saint-Martin-D'Hères.**

Ach. Rambo 3 ou Corporation de 50 F à 100 F pour Amiga. **Nicolas BIVI, 46, rue des Sables, 38460 Saint-Romain-de-Jalionas. Tél. : 74.90.45.01.**

Ach. Pipemania sur Atari ST et vds orig. (Compil. Triad, Cosmic Pirat, Shadow Gate, etc.). **Catherine CARDOSO, 24, rue des Erables, Cidex 25, 38070 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.27.31.**

Ach. Mémoire (PCMCIA,...) pour A1200 maxi, px : 1 000 F ou éch. contre divers jx. **Joseph DUPOUY, av. Gustave Caliot, 40200 Pontenx. Tél. : 58.07.47.05.**

Ach. PC 486 DX 33, 4 mo ram D1, 20 mo, mini écran NE et carte SVGA 1 mo, VLB 3"1/5, logs, souris, px : 4 000 F maxi. **Guy LECOMTE, 25, route des Ecureuils, 40160 Parentis-en-Born. Tél. : 58.78.54.63.**

Rech. sur A500 ts jx rôles + aventures à très bas prix. **Fabien MURGUES, 6, rue Louise Michel, 42240 Unieux. Tél. : 77.61.90.57.**

Sur Amiga, Diffuse DP (Fish, Cam, Demos, Mod...) 10 F le disk (Fourni), liste contre 10 F en chèque. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.**

Rech. sur A500 Shadow Land Bat I & II et l'arche du Capitain Blood. **Laurent VILAIRE, 7, allée des Paquerettes, 51450 Betheny. Tél. : 26.02.40.77 (18 h à 20 h 30).**

Ach. jx et util. pour Amiga 600, faire offre. **Eric MEURICHE, 145, rue Pasteur, 59287 Lewarde.**

Rech. notice complète Utopia. **Laurent WILQUIN, 9, rue Jean Jaurès, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.63.08.**

Ach. the Manager sur Amiga. **Sébastien MATHOT, 4, rue de la Belle Croix, 60113 Baugy. Tél. : 44.42.36.65.**

Débutant A600 ach. jx à bas px. **Christophe GUILLOREL, 12, rue du Moulin à Vent, 60510 Bresles.**

Logs pour Atari ST 1040 exclusivement « Water Loo » de Mirrorsoft, px : 100 F pce. **Philippe LANDRY, 48, route de CHarly, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.24.06.51 (bureau).**

Ach ou éch. sur Amiga, Gameboy, Atari 2600, Mattel. **Laurent SAUREL, 7, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ach. extension 1 mo pour STE. **Antoine VACAVANT, La Montée du Loup, 03110 Charmeil. Tél. : 70.59.89.87.**

Ach. Wargames sur PC 3"1/2, second Front et Western Front de SSI très bon px, org. **Emile GRENIER, 02250 Montigny-le-Franc.**

Ach. à bas px ou éch. jx sur PC et Amiga. Env. liste. **Richard LAPEYRE, 4, rue Lakanal, 10600 La Chapelle Saint-Luc.**

ÉCHANGES

Éch., ach., jx sur A500,cher. A 1200 + options, px : 3 000 F maxi. **Pascal CHENUDET, 154, av. Marx Dormoy, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.17.09.**

Éch. orig. sur PC, vds Super Nintendo + 4 jx, vds GB + jx. **Jean-Paul PESCHET, CES C. De Vivonne, route de Clairefontaine, 78120 Rmabouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52.**

Éch. jx sur Amiga 1 mo et util. sérieux et rapide, début. acceptés (ées). **Laurent MARANGONY, 18, rue des Signaux Huby, Saint-Leu, 62140 Hesdin.**

Cher. contacts sér. durable sur STE pour éch. et util. **Jean-Luc LAURENT, Les Genets, Appart. 15, 62800 Lievin.**

Éch. jx sur A500, env. liste. **David THOMAS, 20, rue du 8 mai, 62143 Angres.**

Éch., vds, ach. jx et utils pour A200 (7 mo) avec docs. Cherc. contacts Amax II. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbé.**

PC cher. contacts sérieux et rapides sur PC 3"1/2 pour éch., utils et démos. Env. listes. **Olivier DANZERO, 15, route Nationale, 62290 Nœux-les-Mines.**

Vds, éch. jx Amiga bas px, cher. contact. **Emmanuel LEGRAND, 14, rue de Bretagne, 62120 Aires-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.23.09.**

Cher. contacts sérieux pour éch. jx util. sons possède X-Wing/Lotus 3/Bodyblows... sur PC. **Michaël BEUSCHART, 58, ter rue Pierre Brossolette, 62300 Lens.**

Ech. jx util. jx, env. liste. **Alexis WARRET, 29, rue du 8 mai, 62143 Angres.**

Cher. contact sur A500 pour éch. env. liste. **Guillaume DELPIERRE, 21, av. Des Pinsons, 62360 Hesdin-l'Abbé. Tél. : 21.83.57.34.**

Ech. jx sur A 500. Début. acceptés, env. listes. **Stéphane SCOTTO, 34, rue Marcel Pagnol, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.77.22.**

A 500, éch. ou vds nbx jx, util. et démos, déb. acceptés. **Laurent MOREL, 1, rue des Cigognes, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.97.76.**

Cher. contact pour éch sur ST/STE. **Yvon MOSSER, 15, A. rue du Général de Gaulle, 67120 Molsheim.**

Éch. jx, démos, utils, modules, contacts sérieux et rapides sur PC. **Fabrice SCHULLER, 5, rue Saint Bruno, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.71.03.**

A 1200 cher. contact sérieux pour éch. **Mathieu BEUTEL, 9, rue de Franche Comté, 67380 Lingolsheim.**

Cher. et éch. sur PC 3"1/2 : Z-Out, Battle Command, Elire + Galactic Empire, Street Fighter 2, Lotus 3. **Benjamin GUYON, 13, rue San Danielle, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.22.98.**

Ach., éch. logs CD-ROM PC. **Ludovic CHIROL, 124, rue Abbé-Donnet, 69400 Villefranche.**

Vds jx A 500, 600 et 1200) très bas px (Ishar 2, Arabian, Super Frog, Goal, Dune 2, Entity...). **Fabien GAILLARD, 5, rue des Roses, 69008 Lyon.**

Éch. jx PC : X-Wing, Dune 2, Stratrek... **Michaël BLANCHOT, 9, rue Louis Pergaud, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.64.42.**

Éch., vds jx, démos, utils sur Amiga, env. 1 disk pour liste. **Alain PENA, 1, chemin Voltaire, 69120 Vaulx-en-Velin.**

Cher. contacts sur Amiga 1200. **Laurent LEPAGE, 32, bd des Provinces, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.36.31.52.**

Éch., ach. jx STE env. liste. **Olivier CLAISSE, 25, rue des Frères Lumière, 69170 Tarare. Tél. : 74.63.10.10.**

Cher. contact pour éch. jx démos et utils pour PC sympas rapides et durables. **Christian MAGNIAT, 4, rue Jules Laduumegue, 69780 Mions.**

Cher. contacts sur Lyon pour PC et PC CD-ROM. **Franck VERDIER, 79, chemin des Broussatières, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.07.22.**

Éch. SEGA + 3 jx ctre jeu A 500, cher. contacts sur A500. **Frédéric LACROIX, 32, av. de Limburg, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon.**

Cher. contact sérieux et rapides sur PC pour éch. utils et démos. env. listes. **Christian MAGNIAT, 4, rue Jules Laduumegue, 69780 Mions.**

Falcon 030 : Rech. Contacts pour éch. de démos, Sound Tracks, Images, Dom. Pub. etc... **David LESIMPLE, 9, rue George Sand, 38500 Voiron.**

Éch. Softs sur A500 et PC 3.5, env. liste. **Franck ZAMMIT, 20, av. Berthelot, 38200 Vienne.**

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° 119

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

PC 486 éch. utilaires. **Cyril PICCHIOTTINO, 16, ch. de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Éch. ou vds jx et utils sur PC. Env. tbre. **Olivier BEAUREPAIRE, 1, rue Charrel, 38000 Grenoble.**

PC Cher. contacts sympa, possède X-Wing, Flashback, Persia 2, demander liste. **Michael FLEURY, 14, av. Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.47.25.**

Cher. contact sérieux et durable sur Amiga 600, 1200. **Alain NGUYEN Thanh, 58, rue de la Jomayère, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.81.25.78.**

Vds ou éch. Démos sur Amiga. **François BRANDIN, 35, rue Etienne Dolet, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.61.95.**

Éch. nbx jx, util sur PC, contacts sérieux et rapides. **Fabrice CARTON, 16 bis rue J-F Revollier, 42650 Saint-Jean Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61 (WE).**

Cher. Amiga Fans pour éch. jx sur A500 1 mo, cont. rapides et sérieux. Pos : GOB2, MI2... déb. bienvenus. **Jérémy ARSAC, 17, domaine Poyston, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.09.99.**

Éch., jx sur A500, pos. : Monkey 2, Populous etc, cont. sympa et rapide, env. liste. **Jérémy ARSAC, 17, domaine Poyeton, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.09.99.**

Cher. contact durable sur A1200 pour éch. nbx jx, démo, util. env. liste. **Nicolas GAUTHIER, Bel Air, route du Temple, 44270 Saint-Même-le-Tenu. Tél. : 40.02.28.21.**

Cher. contacts sur A1200, env. liste. **Alex DILLENSEGER, La Tradelière, 50590 Regneville-sur-Mer.**

Éch. log. Abidou Passage en CE1 ctre Adibou cours moyens ou vds 100 F. **Colette LIEUREY, La Pomme d'Or, 50680 Moon-sur-Elle. Tél. : 33.05.89.41.**

Cher. contact sérieux et durable sur STE. **Philippe CONCHE, 25/14, rue Jean Moulin, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.95.01.**

Vds ou éch. 400 jx orig. sur ST très bas px, liste sur demande. **Jacky LENCAUCHEZ, 10, square Léo Delibes 10 et ap. 25, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.79.00.**

Cher. contact sur 1040 STE pour éch. jx. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Près, 55400 Buzy-Darmont.**

Cher. contacts sérieux dans toute l'Europe sur STE STF vendeurs s'abstenir. **Nicolas HUGUIN, 111, rue Emile Curicque, 54920 Villers-la-Montagne. Tél. : 82.44.00.67.**

Cher. contacts pour éch. jx sur C64 et Trucs de prgtion (HS Pascal, 68000) sur A 500. **Alexandre DE BARROS, 34, rue Salvador Allendé Blenod les P-A-M, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.82.35.33.**

Éch. jx et utils sur PC, possède Day Tentacle, Prince 2, Lemmings 2, KGB... **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres.**

Vds, éch. DP sur PC liste Prg ctre 10 F en tbres, vds DD 40 m, px : 1 000 F ou éch. contre Logs. Cher. Delux Paint. **Eric LAUDREN, 26, rue de Verdun, 56360 Le Palais.**

Éch. jx sur ST + ach. ext. 512 ko pour STF. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.76.78.**

Cher. contacts sérieux et rapide sur A1200 pour éch. jx util. démos. **Jérôme LE RUYET, Bellevue, 56310 Bubry. Tél. : 97.51.30.43.**

Éch. utils et jx sur PC et Amiga, env. liste sur disquette. **Guy FARINEY, 8, Ker en C02, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Éch. jx, utils, éducs & STE, ach. Ultimate Ripper sur ST. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Vds ou éch. PC 1512 50 mm + 6128 + nbx jx ctre Atari 1040 ou 520 STE ou Amiga 1200. **Vincent SCHMITT, 12, av. Longchamp, 57500 Saint-Cloud. Tél. : 87.92.87.07.**

Éch. jx PC cher. contacts programmation Pascal et Wargames. **Gaétan SEAU, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Éch. jx sur 520 STE. **Jean-Christophe THOMAS, 3, rue des Mesanges, 57157 Marly. Tél. : 87.62.73.45.**

Cher. contacts sur PC (jx, util. démos...). **Serge MEDER, 16, rue Marie Curie, 57200 Sarreguemines.**

Éch. jx sur A 500. **Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.54.85.**

Cher. contacts pour éch. sur PC dans Lille. **Laurent FLAMENT, 95, rue du Quesne, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.54.89.**

Cher. contacts sur A 1200 pour éch. utils, démos et jx. **Nicolas CARSEL, 14, rue du 8 Mai, 59111 Lieu-Saint-Amand. Tél. : 27.35.80.39.**

Cher. contact pour éch. de jx sur A 500 et 600. **Kévin-Gilbert WATRY, 45/c Chemin de Loisel, 59250 Halluin. Tél. : 20.23.76.51.**

Éch. ou vds jx 520/1040 ST ex : Street Fighter 2 : 150 F au bte + libre liste sur demande. **José PLOMION, 2/268, av. Verhaeren, FG de Bethune, 59000 Lille.**

CLUBS

Vds sur Atari images diverses, DP, bas px, disk-Catalogue + cadeaux contre 15 F. **Joël BERTRAND, 80, rue de Paris, 2 étage, 62520 Le Touquet.**

Vds, ach., éch. DP sur Amiga + cours Assembleur Special Demos, env. listes ou demandes. **PHOENIX DP/FUNX, BP 801, 64008 Pau Cedex. Tél. : 59.82.95.00.**

Ech. sur Amiga DP et sources Assembleur. **Karim BENNACEUR, 52400 Coiffy-le-Bas. Tél. : 80.73.51.56.**

Ech, vds bas px nbx logs (Demos, Dompub, Images, jx...) pour STF/STE/Falcon, dem. liste. **Frédéric HOUET, 4, rue Georges Kirsch, 51300 Vitry-le-François.**

Coupe Player Manager sur Amiga only ! Organisation très sérieuse + récompense. **Michael BOULANGER, 7, allée des Lilas, 54200 Dommartin-les-Toul.**

Club Atari ST vend Dompubs à 5 F ; catalogue contre 1 D7. Vds lecteur 5" 1/3, com. 40/80, pistes : 500 F. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Nouveau groupe sérieux sur Amiga 1200, cher. Graphistes, Swappers, Musiciens et Scénaristes. **Maxime DESMETTRE, 54, rue de la Chaussiette, 59163 Condesur-Escaut. Tél. : 27.40.67.02.**

Cher. Club, Graphiste ou autre, sur PC 3" 1/2, création Fanzine Electronique s la magie. **J.C. LANDRY, 151, rue Tour des Dames, 59500 Douai.**

Musicien Amateur cher. créateurs démos ou jx sur Amiga. **Arnaud PICART, 5, rue de Verdun, 02150 Sissonne.**

Débutant, cher. groupe pour créer démos. **Alexandre CATTOEN, 2, route d'Auribeau, 06130 Grasse.**

Passionné de dessin sur Amiga 500 1200 sur DP4, rejoignez moi pour former un club ou groupe. **Eric PUIG, Cortiou 1, 23, rue Prof Arnaud, 13013 Marseille.**

Club gratuit PC/Amiga rech. membres début acceptés. Vds, éch., jx utils. **CLUB CHANTELOUPE, ap. 38, Gutenberg, 1? rue Dixmude, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.67.97.**

Cher. personnes Dynamiques pour rejoindre groupe de démo (Fanzine et autres projets). **Sébastien FRESSE, 31, rue de la Berthinière, 17600 Nancras. Tél. : 46.94.41.88.**

Déb. en prgtion Amos, cher. graphiste musicien pour faire démo, jx. **Hervé BOURZEIX, 243, chemin de la Cigale, bât. A, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.55.71 (ap. 19 h).**

Graphiste amateur sur STE cher. groupe pour créer jx (ou démos). **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Programmateur débutant sur PC 486, cher. contacts (autres programmateurs ou groupes de démos). **Arnaud SOLLIER, 2, av. des Tulipes, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.36.18.**

Stickworld 3 dispo des le 15 nov. Réveillez-vous, rejoignez-nous ! contactez Bigfleau sur le 3615 Tilt. **STICKWORLD, 12, route de Mantes, 78550 Richebourg.**

Collections & Diffusons le Top du DP Amiga 2.0, 3.0 ! Catalogue disk et 4 tbres à 2,80 F (DP en cadeau). **AXJA DIFFUSION DP, 152, rue de By, 77810 THOMERY.**

Le meilleur du Dompub sur PC (compils) 5 volumes dispo. pour 25 F. **Olivier SONNEVILLE, C/O Didier Aubouin, 22, rue Marie Chaubard, 77520 Donnemarie.**

Rech. personnes motivées pour création d'un club de Paintball sur Chalon-sur-Saône. **Jean-François GIROD, 39, rue du Breuil, 71380 Saint-Marcel. Tél. : 85.96.69.06. (ap. 19 h).**

Rech. graphistes sur PC pour éch. de techniques et de dessins. **Renaud GREBASSA, 32, chemin du Gô, 81000 Albi. Tél. : 63.60.47.50.**

Association édité journal sur Disk pour ST (articles, dom. PVB), env. 12 h la disquette. **ASSOC. GLOUTON'S CLUB, 18, rue Courbet, 81400 Carmaux.**

Les meilleurs Log du DP pour PC à prix sympa, cat. ctre 5 tbres à 2,80 F, remboursable. **Marie-Christine BRES, Qu. Puyredon, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90.66.54.93.**

Le Sun-Rise Club fonctionne toujours sur Amiga 500, +, 600, 1 200, déb. acceptés. **Christian PAPOT, Le Petit Souper, Chalais, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.58.88.**

Concours meilleurs Fanzimes Aventr/jdr/SF 1 Micros PC/ST/Amiga... Questions (+ env. tbrée) ou envois à : **D.M.A., 4, rue du Parc, 91160 Ballainvilliers.**

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, Fangor l'Ent, Pascal Bracon, Vladimir Clausse, Laurent Decombe, Serge D. Drun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Bernard Gortais, Stephen Pellet, Marc Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, 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

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p.110
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT N° 87, p. 82

DOSSIERS

3615 Ludiques N°108, p.102
Cartes graphiques N°106, p.112
CD ROM N° 98, p. 94
Comparatif Amiga 600 N°103, p.102
Démos N° 91, p. 94
Fanzines N°106, p.118
Jeux de rôles N°105, p.112
Mac face au PC et aux 32 bits N°110, p. 82
Micro Kid's N° 99, p. 90
Micros et camescopes N° 96, p. 92
PC N°102, p. 98
Réalité virtuelle N° 92, p. 96
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
Joguar 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
Nasar Challenge N° 95, p. 64
Nebulus 2 N° 95, p. 78
Nicky boom N°106, p. 82
Nigel Mansell's WC 1200 N°114, p. 84
Nigel Mansell's WC N°108, p. 90
No second prize N°108, p. 66
Omar Sharif's Bridge N°110, p. 62
Onslaught N° 93, p. 55
Ork N°101, p. 80
Oxyd N°108, p. 74
Paragliding Simulation N°100, p. 74
Parasol Stars N°102, p. 72
Perfect General, TheN°103, p. 66Pinball FantasiesN°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
Transarctica	N°111, p.115
Treasure of the savage frontier	N°103, p.116
Ultima 7	N°100, p.140
Ultima 7 the Forge of virtue	N°107, p.134
Ultima Underworld 2, Labyrinth of worlds	N°111, p.104
Ultima Underworld	N°100, p.137
Veil of darkness	N°114, p.102
Waxworks	N°108, p.120
Ween the Prophecy	N°107, p.130
Willy Beamish (MAC)	N°106, p.140
Willy Beamish	N° 98, p.106
Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p.104
World of Adventure 2 : Martian Dreams	N° 93, p.111
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.



CYBERRACE EXPLOITE MIEUX ENCORE QUE COMANCHE LE PROCEDE VOXEL. MAIS IL IMPOSE UNE CONFIGURATION TRES MUSCLEE POUR ETRE AGREABLE.

TYPE DE JEU

GRAPHISMES 1 — **88**
Le procédé Voxel rend superbement les 3D. Les dessins de Syd Mead des scènes de coupe renforcent l'ambiance.

ANIMATION 2 — **93**
Attention, cette note n'est valable qu'avec une grosse configuration. Sur une modeste 386SX, elle chute à 60%.

MUSIQUE 3 — **76**
Les musiques de présentation sont [illegible] mais cessent pendant l'action.

BRUITAGES 4 — **88**
Les digitalisation vocales sont longues. Les bruitages d'action pendant la course réalistes et variés.

PRISE EN MAIN 5 — **75**
Le jeu est facile à appréhender et assez claire. Mais l'installation est trop longue et le lancement désagréable (boot spécial).

JOUABILITE 6 — **88**
Le contrôle au joystick est parfait et les boutons intelligemment utilisés.

DUREE DE VIE 7 — **80**
Le scénario se renouvelle mais l'intérêt principale réside tout de même dans les courses, assez semblables les unes aux autres.

DIFFICULTE 8 — 1 2 3 4 5

PRIX 10 — D

JOUEUR 9 — 1

PC 386+ 11

INTERET 86 % 12

SYSTEME DE NOTATION

Nous avons conçu notre système de notation pour pouvoir évaluer avec le plus de précision possible chacun des aspects d'un jeu. Vous trouverez dans cette page un détail de tous nos critères et notre barème d'intérêt.

TYPE DE JEU

Pour avoir une idée du genre de jeu testé. Les types de jeu les plus courants sont (sans ordre de prédilection) : JEU D'ACTION, ACTION-REFLEXION, JEU DE PLATES-FORMES, SHOOT'EM UP, JEU DE REFLEXION, JEU D'AVENTURE, JEU DE ROLES, JEU DE SPORT, COURSE, JEU DE COMBAT, ET SIMULATION.

1) GRAPHISMES
Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs... Evidemment, l'appréciation peut varier en fonction des goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

2) ANIMATION
L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce qu'il "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y a lieu) ? Les mouvements des personnages sont-ils réalistes et fluides ou bien grotesques et saccadés ?

3) MUSIQUE
La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou bien doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

4) BRUITAGES
En termes de bruitages, nous notons autant la variété que la qualité des effets sonore qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

5) PRISE EN MAIN
La note de prise en main évalue la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et rédigée dans un français compréhensible ?. de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

6) JOUABILITE
La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-il au contraire de mémoriser 42 touches tout en maniant un joystick avec les pieds ?

7) 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.

8) DIFFICULTE
Nous notons la difficulté sur un curseur allant de 1 (enfantin) à 5 (hyper-difficile).

9) JOUEUR(S)
Cette icône vous indique combien de joueurs peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (dans un wargame par exemple).

10) PRIX
Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'un revendeur à l'autre).

11) MACHINE
L'icône indique sur quelle machine le jeu est prévu pour fonctionner. «AMIGA 1 MO», par exemple, signifie qu'il nécessite un Amiga avec au moins 1 méga de mémoire. «PC 386+» signifie qu'un PC 386 semble le minimum et qu'il est préférable d'avoir une machine plus puissante.

12) INTERET (NOTE GLOBALE)
La note d'intérêt est la plus importante, c'est notre verdict final sur le jeu. C'est sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, l'intérêt n'est PAS la moyenne des autres notes. Tetris, doté d'un graphisme et d'une animation sommaires, n'en a pas moins un intérêt très élevé.

BAREME DES NOTES

90%-99%
Attention, chef-d'oeuvre ! Pour peu que vous vous intéressiez un tant soit peu au genre, tous les jeux au dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au delà de 95%, le titre devient une grande 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 courrent pas les rues. Si vous êtes amateurs, précipitez-vous dessus !

70%-79%
Voilà un jeu sympa qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse et en font un achat potentiel.

50%-69%
Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irreductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30%-49%
Soyons clair : 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 !

01%-29%
Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut guère plus que le prix d'une disquette vierge. A éviter absolument !

TOP

- Les animations 3D sont très réalistes
- Les décors sont de Syd Mead
- Le scénario n'est pas linéaire

FLOP

- Configuration lourde pour une animation fine et fluide
- Le jeu est un peu trop facile
- Ne fonctionne pas en mode protégé (mémoire XMS

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.

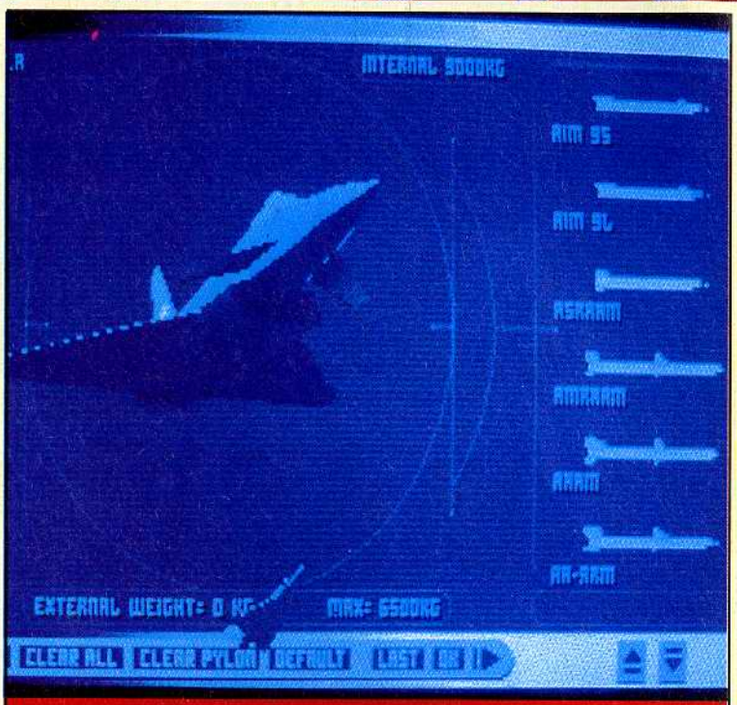
NOM/MACHINE/PRIX/EDITEUR/DISPONIBILITE/TILT N°

DRACULA	PC	D	PSYGNOSIS	disponible	119
SPORTS FOOTBALL PRO	PC	D	DYNAMIX	disponible	-
FLIGHT SIMULATOR V	PC	D	MICROSOFT	disponible	118
GENESIA	AMI	D	MICROIDS	disponible	117
GLOBAL GLADIATORS	AMI	C	VIRGIN	disponible	119
HIRED GUNS	AMI	C	PSYGNOSIS	disponible	119
KASPAROV'S GAMBIT	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	119
LOST VIKINGS	PC	C	INTERPLAY	disponible	-
NHL HOCKEY	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	118
OVERDRIVE	AMI	C	TEAM 17	disponible	119
PATRICIAN	PC	C	ASCON	disponible	119
PATRICIAN	AMI	C	ASCON	disponible	-
PATRICIAN	ST	C	ASCON	disponible	-
PIRATES GOLD	PC	D	MICROPROSE	disponible	117
PRIME MOVER	AMI	C	PSYGNOSIS	disponible	114
PRIVATEER	PC	B	ORIGIN	disponible	118
QWAK	AMI	B	TEAM 17	disponible	119
SEAL TEAM	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	118
SEVEN CITIES OF GOLD	PC	C	ELECTRONIC ARTS	disponible	118
SOCCER KID	AMI	C	KRISALIS	disponible	118
STREET FIGHTER II	PC	C	US GOLD	disponible	119
STRIKE COMMANDER	PC	B	ORIGIN	disponible	-
YO! JOE!	PC	C	HUDSON SOFT	disponible	117



ALONE IN THE DARK 2

EH OUI ! Alone in the Dark 2 a lui aussi été repoussé au mois de décembre. Les auteurs voulaient vraiment peaufiner leur bébé avant sa sortie en France. En avance sur tous les autres pays.



TFX

ENFIN ! Repoussé à décembre par un bug de dernière minute, TFX, le magnifique simulateur de l'équipe de D.I.D, les concepteurs d'Epic, sera décortiqué dans le prochain *Tilt*.



ELITE 2 : FRONTIER

ENCORE ! David Braben, l'auteur d'Elite, remet ça avec Frontier qui n'est rien moins qu'Elite 2. Doté de la même ampleur que son aîné, Frontier profite d'une 3D plus détaillée. Remise au goût du jour ou nouveau jeu ? *Tilt* fera le point dans le numéro de décembre.



ULTIMA VIII

OUI ! Richard Garriot a promis de faire le maximum pour que le nouveau volet de la saga des Ultima soit terminé pour un test détaillé dans notre prochain numéro. A la rédaction, on croise les doigts... et on se bat pour savoir qui va avoir l'honneur de le tester !

THE TERMINATOR RAMPAGE

Los Angeles 2029 :
Vous incarnez le
Colonel John Connor.
Vous luttez contre
les forces de Skynet.
Votre mission :
éliminer la machine qui
a détruit l'Homme et
découvrir le secret de
Skynet...







- **Découvrez la réalité virtuelle sur PC !**
- **Le 1er jeu plein écran en 3D avec rotations sur 360° !**
- **Une expérience digitale fascinante dans une succession de niveaux !**

Bientôt disponible sur IBM PC 3.5 en version française

THE TERMINATOR™ 1984 CINEMA '84.
A GREENBERG BROTHERS PARTNERSHIP.
ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED BY HEMDALE FILM CORPORATION.
THE TERMINATOR™ TM DESIGNATES
A TRADEMARK OF CINEMA '84.
A GREENBERG BROTHERS PARTNERSHIP.

BETHESDA SOFTWORKS™

Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

T F X



Le magazine TILT a dit :

"T.F.X. rentrera au Panthéon des meilleurs simulateurs".

Le magazine Génération 4 a dit :

"T.F.X. est incroyable !

Le travail effectué sur T.F.X. est monumental.

Le réalisme vous prendra aux tripes.

C'est tellement parfait...."

Le magazine JOYSTICK a dit :

"c'est du grand art. T.F.X. s'annonce

comme un très grand simulateur de combat".







T.F.X. la nouvelle merveille des auteurs de EPIC.

T.F.X. est le plus grand simulateur de combat

jamais réalisé.

Vous évoluez dans un paysage en 3-D révolutionnaire.

Pour vos missions vous pouvez choisir un des 3 avions

les plus perfectionnés :

Eurofighter 2000

F-22 Lockhead

F-117 Stealth (l'avion furtif).

PC & COMPATIBLES · PC CD-ROM · AMIGA 1200 · CD32

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean®

DIGITAL IMAGE DESIGN

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