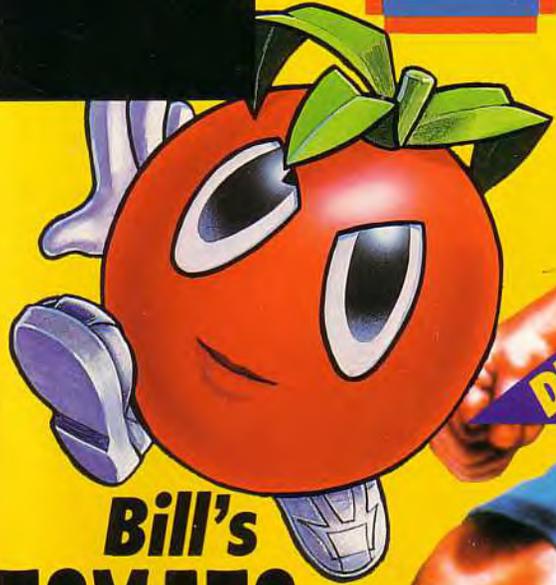


GENIAL!
UNE DISQUETTE
AMIGA * ST * PC
DANS CE NUMERO

TILT

LA PASSION DE LA MICRO



Bill's
TOMATO GAME
LE NOUVEAU
LEMMINGS!

INDY4
LA SOLUTION

DELIRANT!

LE VRAI-FAUX
STREET
FIGHTER II
SUR PC

SUPER COMPARATIF MAC/PC/32BITS
FAUT-IL ACHETER UN MAC POUR JOUER?

AVANT-PREMIERE:
EDEN
UNE SUPERPRODUCTION
SIGNEE CRYO

NO SECOND PRIZE

sur ST (1 Mo)

BC KID sur AMIGA
ALCATRAZ sur PC



REPORTEZ-VOUS A LA PAGE 154

F15 III
LE TOP DES
SIMULATEURS



TILT JOURNAL
TOUT CE QU'UN POSSESSEUR
DE PC, AMIGA, ST
DOIT AVOIR!

L 2207 - 110 - 32.00 F



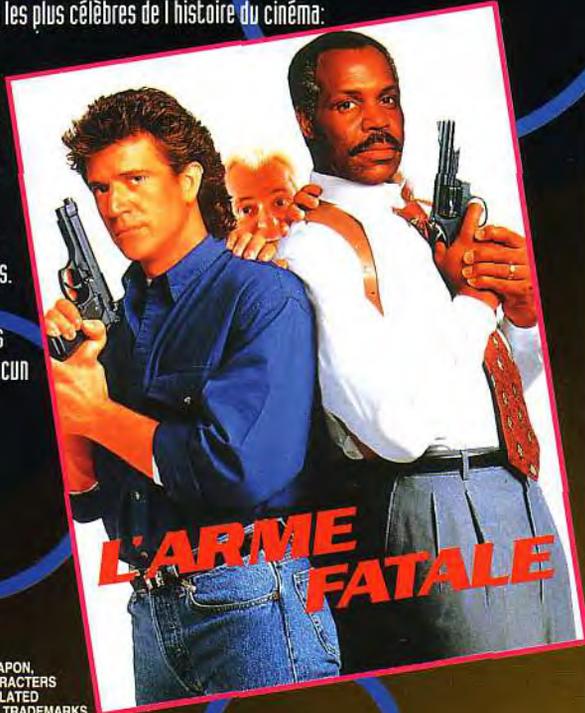
DES SENSATIONS IMMENSES

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR!

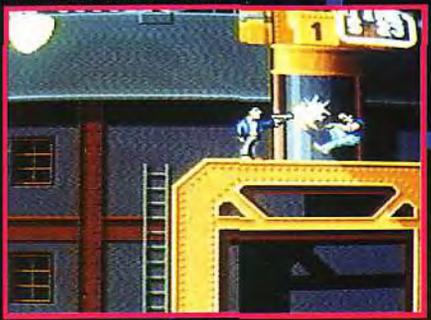
Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grâce à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

- * Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
- * Martin Riggs (Mel Gibson), dit L'ARME FATALE

Ils forment l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles. Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate-forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées: Vous devez démanteler des réseaux de trafiquants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des trafiquants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnappée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux. Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses. **FAITES TREMBLER LES CRIMINELS!**



LETHAL WEAPON, NAMES CHARACTERS AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. TM & © 1992 WARNER BROS. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

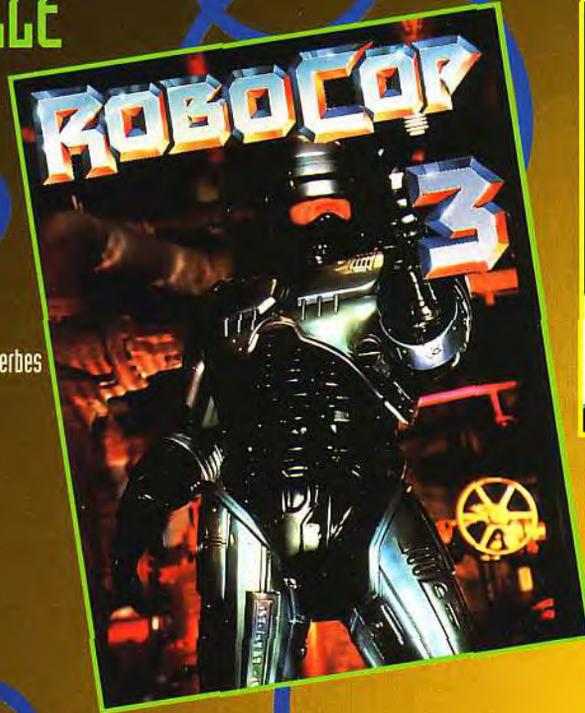


LA NOUVELLE MERVEILLE DES AUTEURS DE EPIC

Une merveilleuse surprise de fin d'année
GENERATION 4 93% GEN D OR

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé
JOYSTICK 93% MEGASTAR

Un grand jeu passionnant et difficile... Les graphismes 3D sont superbes et variés... L'animation est étonnante fluide et rapide
TILT 18/20 HITS



ROBOCOP TM & © 1992 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

COGNEZ FORT ET DU MONDE

EUR RAM

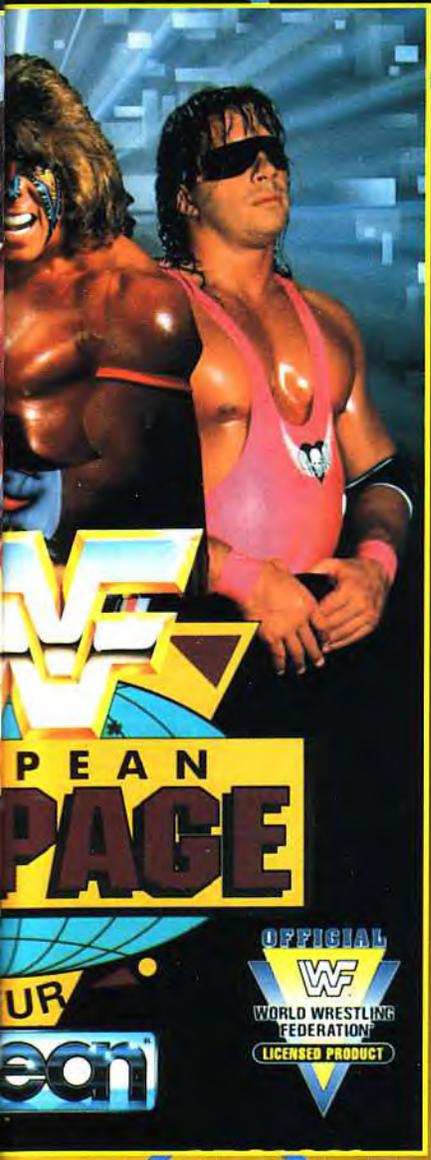
Supports:
A500, A500 PLUS, A600, A1200, A1500, A2000, A3000

Joystick required
Min. 1 MB of RAM required



ISES POUR VOS MICROS

VENEZ CHAMPION DE CATCH



Attention Mesdames et Messieurs, LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES! Ce nouveau jeu de Catch est la suite du célèbre WWF. Il va encore plus loin que tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant. Hulk Hogan*, Ultimate Warrior* et les autre Superstars vont faire équipe pour combattre les TAG TEAMS (Duos de Catcheurs) les plus redoutables du monde. Vous combatrez les Natural Disasters*, les Nasty Boys* et d'autres paires terrifiantes. Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le ring. Il vous propose plus de 62 mouvements par catcheurs et des animations fabuleuses. Qualifiez votre équipe pour la grand finale du MADISON SQUARE GARDEN.

*TRADEMARK OF TITANSPTS, INC. "HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC., LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPTS, INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES, TITLES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPTS, INC. © 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS

Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique COOL WORLD avec HIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés. Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deeds un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui il a créé: le COOL WORLD. Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI, l'héroïne de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes. Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?



TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.



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

MAQUETTISTES WANTED !

Vous êtes maquettiste, passionné de PAO, fou de jeux sur micro, vous savez dessiner... Rejoignez l'équipe de Tilt, Consoles +, PC Review. Téléphonez-nous au 16 (1) 46 62 21 91.



Edito

Joyeux Noël à tous ! J'espère que vous avez fait craquer la hotte du Père Noël

sous le poids des unités centrales, moniteurs, imprimantes, lecteurs de disquettes et autres logiciels que vous n'aurez pas manqué de commander en cette fin d'année. Nous, en tous cas, nous ne vous avons pas oubliés et nous vous proposons une sélection des meilleurs titres sortis ce mois-ci, toutes machines confondues. Quant aux heureux possesseurs d'un tout nouvel ordinateur, ils trouveront dans le Tilt Journal les « Indispensables » qui viendront sustenter leur machine affamée. Traditionnellement, la période du nouvel an est également celle des bonnes résolutions. Les nôtres sont simples : continuer à vous faire rêver en vous présentant les nouveautés les plus extraordinaires, avec la compétence et le souci de qualité que vous nous connaissez. Plus de jeux, plus de pages... et plus de sévérité. Car, c'est pour VOUS que nous écrivons, pour VOUS proposer les meilleurs softs du moment et VOUS guider dans le choix de vos jeux. En espérant y réussir, je vous souhaite à tous une excellente année 1993 !

Dogue de Mauve

AVANT-PREMIERES : 6 EDEN ET LES PROCHAINS CRYO, LE VRAI-FAUX STREET FIGHTER II...

Une fois de plus, Tilt vous emmène à la découverte des hits de demain, avec un coup de projecteurs sur les superproductions à venir de Cryo (les créateurs de Dune) Eden, Drive Fractalus et Dune CD-ROM. Sans oublier Eye of the Beholder III, Veil of Darkness, Krusty's Fun House et une étonnante version non officielle sur PC du fameux hit Street Fighter II.



TILT JOURNAL : 30 LES INDISPENSABLES POUR VOTRE MICRO, IMAGINA, CD-ROM...

C'est Noël, vous venez de recevoir le micro de vos rêves. Mais, maintenant, il va falloir le nourrir avec les meilleurs logiciels et les périphériques les plus intéressants. Tilt vous guide. N'oubliez pas non plus de lire notre présentation du festival d'Imagina 93, des derniers jeux CD-ROM ou encore de la nouvelle FNAC Micro.

Imagina, ou les plus belles images de synthèse du monde !



OUROBOROS-FPÉTIOT ACTIS FRANCE

**LA DISQUETTE
CADEAU !
NO SECOND
PRIZE/ST (1Mo)
ALCATRAZ/PC
BC KID/AMIGA**
Toutes les explications
sont en page 154.

CD-I : 40 LE CD-I PORTABLE ARRIVE !

Le CD-I est beau, mais il est gros !. Voilà, en substance, ce qu'avançaient les détracteurs de la machine de Philips. Le constructeur sort aujourd'hui, une version portable du CD-I superbe... mais cher ! *Tilt* en profite également pour vous présenter les CD-I ludiques les plus récents.

HITS : 42 F-15, STRIKE EAGLE III, BILL'S TOMATO GAME, CASTLES II...

Parmi les nombreux jeux sortis récemment, nous avons sélectionné pour vous ceux qui, à notre avis, méritent votre attention. Simulation, jeu de réflexion, beat'em all, action : il y en a pour tous les goûts.

Bill's
Tomato
Game



MICRO KID'S : 80 IF PIGS COULD FLY : LA DEMO D'ADIEU DE SYNDICATE

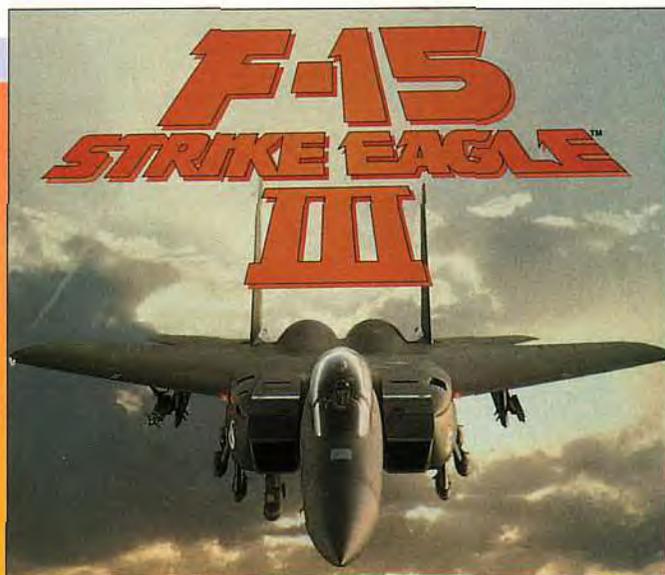
Le groupe Syndicate fait ses adieux au ST avec une dernière démo fort sympathique que nous vous invitons à découvrir avec nous.

DOSSIER : 82 LE MAC FACE AU PC ET AUX 32 BITS

Alors que le PC acquiert de plus en plus d'ampleur en matière de jeux et que les micro 32 bits (*Falcon* et *Amiga 1200*) font leur apparition, le *Macintosh* s'attaque au marché ludique. Le *Mac* est-il une bonne machine de jeu ? Quelle configuration choisir ? Faut-il acheter aujourd'hui ou attendre ? *Tilt* fait le point.

F-15 STRIKE EAGLE III

Dernier né des laboratoires de Microprose, *F15 Strike Eagle III* est un nouveau simulateur de vol (et de combats aériens) qui passionnera les amateurs de *Falcon 3.0*, *Jetfighter 2*, *ATAC* ou tout simplement *F15 Strike Eagle II*...



SOS AVENTURES : 100 SPACESHIP WARLOCK, INCA, THE SHORTGREY...

Notre dossier le montre, le *Mac* se démocratise. Une très bonne raison pour vous proposer le test complet de *Spaceship Warlock*, un jeu fabuleux sur CD-ROM.

Ne manquez pas non plus *Inca*, *The Shortgrey* (où vous incarnez un méchant extra-terrestre) ou encore, *Star Legions* et la version *Macintosh* de *Full Metal* ; *Planet*.

PAINT BOX : 90

Vos mains ont la parole ! Comme tous les mois, Pascal Blanché, notre illustrateur, vous présente une sélection des meilleurs dessins que vous avez envoyés à la rédaction.

CREATION : 94 3D CONSTRUCTION KIT II, CINEMORPH, VISUAL BASIC II...

Créer vos propres jeux en 3D avec l'extraordinaire *3D Construction Kit II*, jouer les apprentis *Michael Jackson* avec *Cinemorph* ou programmer facilement le PC avec *Visual Basic II* : tout est possible avec *Création* !

MESSAGE IN A BOTTLE : 116 INDY 4 : LA SOLUTION !

Vous nous la réclamiez à corps et à cris, la voici ! La solution du célèbre *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, ultime volet des aventures de l'homme au fouet. Ainsi, bien sûr, que des centaines d'autres astuces pour vos jeux favoris...

TAM-TAM NEWS : 136 FORUM : 136 PETITES ANNONCES : 144 INDEX : 152

Code des prix de TILT

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



Edito

CRYO: plein

Deux ans de développement chez Virgin Games et la sortie, coup sur coup, des deux gros titres, *Dune* et *KGB*, ont propulsé Cryo sur le tout devant de la scène. La destinée de Cryo recoupe très largement celle de Philippe Ulrich, le divin manager de cette société atypique parmi les sociétés françaises de jeux.

Après *The 7th Guest*, c'est au tour d'*Eden* ! Le nouveau produit de Cryo, va vous prouver que le CD-ROM va vite devenir indispensable. Fini le temps des vieux jeux 8 bits sans cesse remis au goût du jour. Aujourd'hui, les concepteurs les plus audacieux marient le jeu à la réalité virtuelle. Pour un résultat aussi éblouissant que novateur. Mais les « classiques » ont encore leur mot à dire. Témoins, le vrai-faux *Street Fighter II* que nous avons découvert sur PC. Ou encore *Eye of The Beholder III*, dernier volet du célèbre jeu de rôles. Seront également de la revue *Alien 3*, *Krusty's Fun House*, *Veil of Darkness* et *Nick Faldo's Championship Golf*.

Morgan Feroyd

INTERVIEW TILT PHILIPPE ULRICH

Tilt : Quelle est la caractéristique principale de Cryo ?

Philippe Ulrich : Le génie. Une autre question ? Réfléchissez et pendant ce temps, je vous explique comment nous fonctionnons. Nous sommes organisés de façon décentralisée comme une véritable société de production de films. Supposons qu'un auteur vienne nous voir avec une idée de jeu, une ébauche de scénario, bref un projet intéressant. Supposons encore, qu'après

confrontation et avis du conseil des Anciens, c'est-à-dire de ceux avec qui je travaille depuis dix ans – des gens ayant une réelle expérience du jeu comme Didier Bouchon ou Patrick Dublanche –, supposons donc que j'ai accepté de prendre ce jeu sous le label Cryo. Alors commencera une définition précise du game-design, des finalités du jeu et une recherche complète du financement. Ce budget

global, qui atteint au moins le million de francs, comprend les émoluments des auteurs sur plusieurs mois, les frais d'équipement, etc. En bref, tout ce qui permet de faire vivre un créateur normalement, tout ce qui lui fait produire de l'exceptionnel sans qu'il ait à se poser la traditionnelle question de fin de mois : vais-je pouvoir payer la note du gaz ?
Tilt : Il n'y a donc pas de développement interne.
Ph. U. : Quasi-ment pas. Nous entraînons en orbite une demi-douzaine

d'équipes qui ont chacune un projet, plus des équipes chargées des conversions de nos réalisations sur les nouveaux médias comme le CD-ROM. La version CD-ROM de *Dune* entre en phase finale, et Rémy Herbulot pourra vous en donner des détails croustillants. Nous partageons les locaux avec « la Compagnie des images », la société de Jean-Martial Lefranc qui fait exactement le même travail que nous dans le domaine du film. Cette cohabitation est

extrêmement stimulante car les façons d'envisager le métier sont les mêmes.

Tilt : Donnez-nous un exemple.
Ph. U. : Pour les voix de *Dune* dans la version américaine, on a fait un casting de comédiens avec des essais et une séance d'enregistrement de même type qu'une post-synchronisation. Après la sortie fin 93 des deux films de la Compagnie des images (« Une jeunesse violente » d'Agnes Merlet et « Des dimanches de permission » de

Plus d'une demi-douzaine de mondes différents serviront de décors aux circuits, des mondes de métal aux mondes aquatiques. Ici la ville bardée d'épines offre des perspectives vertigineuses.



es mirettes !

Attention les yeux : Cryo, avec Philippe Ulrich, va vous mettre un plein de belles images et d'animations foudroyantes.



Nicolae Caranfil), nous avons d'ailleurs un projet commun, en cours de négociation, sur un scénario et des dessins de Moebius, à savoir *Starwatcher*. C'est Johan Robson, le scénariste de *KGB*, dont la version vient de sortir sur *Amiga*, qui travaillera sur ce projet.

Tilt : Et vos projets personnels en tant qu'auteur ?
Ph. U. : Après *Dune*, *Eden*.
Tilt : Une aventure paradisiaque ?

– Ph. U. : En quelque sorte puisque le joueur incar-

nera Adam dans une grande saga mystique et universelle, peuplée de dinosaures intelligents et de villes fantastiques.

Mais je ne suis pas seul sur ce projet, il y a Didier Bouchon, Rémy Herbulot, Jean-Jacques Chaubin qui a créé les dessins des personnages de *Dune*, ainsi que les petits nouveaux de *Uptown* qui vont, vraiment, vous en mettre plein les mirettes.

Impressionnante, l'animation des plésiosaures ! Admirez les mouvements souples des chasseurs de poissons.



UPTOWN DESCEND EN VILLE

Tilt : Comment les gens d'*Uptown*, autrement dit pour l'instant Madgid Taïbi et Franck Deluca, en sont-ils venus à travailler avec Cryo ?
Madgid Taïbi : C'est assez simple, Franck et moi sommes des fous de démos et d'images de synthèse. On a réalisé une démo de course de voitures futuristes sur *Amiga* qu'on a montrée un peu partout, et finalement à Philippe Ulrich. Dès que Philippe l'a vue, il nous a demandé si nous voulions faire quelque chose avec lui.
Franck Deluca : Pour nous c'était une surprise et une chance énorme ! Sentir que des gens sérieux sont intéressés par ce que vous faites, c'est vraiment enthousiasmant. En plus ce sont de vrais

pros qu'on arrive à épater, ça nous fait vraiment plaisir.
Tilt : Vous développez donc une extension de votre démo pour en faire un jeu complet ?
M.T. : On travaille en fait sur deux projets : le premier est une course de voitures dont le titre provisoire est *Drive Fractalus*, le second est *Eden*.

Les nouveaux venus d'*Uptown*, Franck Deluca et Madgid Taïbi, sont sur un nuage : ils vont travailler avec Cryo !



F.D. : Et je le dis tout net, *Drive Fractalus* va enfoncer toutes les courses de voitures existantes, tous les *Lotus*, *Indianapolis* et autres *Vroom*.

M.T. : Notre course à nous va vraiment déménager parce que *Vroom*, même si c'est pas mal, il n'y a pratiquement rien à l'écran. En fait, il n'y a même pas à comparer car ça n'a vraiment rien à voir avec ce qui existe déjà. Notre course comprendra sept à huit circuits dans des planètes diffé-

rentes et dans des décors extrêmement inhabituels. Pas le genre « désert avec trois cactus et deux cailloux ».

DRIVE FRACTALUS VA ENFONCER TOUTES LES COURSES DE VOITURES EXISTANTES

A toute allure ! *Drive Fractalus* est une course de voitures décoiffante, dans des décors saisissants. Sur une planète de mercure du Futur, aux reflets de chrome, le joueur utilisera des effets de zoom qui lui donneront carrément le vertige.

Vous allez brûler votre kérosène sur de longs circuits qui réclameront de votre part, une vigilance soutenue pendant de longues minutes. Particulièrement dans certains passages difficiles, Ne vous endormez dans les tunnels !



DES TEXTURES QUI NE RESSEMBLENT A RIEN DE CE QUI EST CONNU.



Le monde d'Eden ressemble à notre bonne vieille Terre. Les dinosaures n'ont pas été décimés et les gros herbivores intelligents servent les humains comme esclave. Les dinosaures sont modélisés et animés grâce à 3D Studio. Ils dandinent agilement leurs dix-huit tonnes de bonne viande bien grasse dans des décors d'eau et de palmiers.

On pilotera réellement dans une planète de mercure avec des reflets de chrome un peu partout, une planète aquatique, une forêt avec des arbres inconnus, une ville aux architectures élancées, etc. D'ailleurs, le plus simple est de jeter un coup d'œil.

Et pendant quelques secondes, devant nos yeux éblouis par de grands coups de zooms et des plongées vertigineuses, la présentation d'une course du Futur dans une ville immense, hérissée de flèches de béton et de métal, s'exécute superbement. Fluide, étonnante de rapidité, elle se déroule dans des décors aux textures très travaillées.

M.T. : On travaille sur PC avec 3D studio depuis trois mois seulement et on commence maintenant à maîtriser l'engin. En même temps on développe les animations pour Eden.

Tilt : Lesquelles ?

F.D. : Principalement les animations des dinosaures. On a modélisé une bébette à partir de dessins et de reproductions en plastique et des sculptures de Jean-Jacques Chaubin, puis on a travaillé les mouvements pour qu'ils soient souples et vraisemblables.



Admirez la texture des feuilles de palmier, du sol et de la peau du dinosaure. Ce rendu a été possible grâce à une technique made in Uptown : le scotching.

Tilt : Ce qu'on remarque immédiatement dans ces animations ce sont les textures assez particulières des animaux et des décors, de belles textures plutôt surprenantes et toujours originales.

M.D. : Ceci est un peu la marque de fabrique d'Uptown, une technique particulière qu'on a développée et qu'on

appelle le « scotching ». Elle consiste à travailler des surfaces avec un logiciel non prévu à cet effet et de le réincorporer, le scotcher dans 3D studio. On a ainsi des textures qui ne ressemblent à rien de ce qui est connu.

En fait, cela revient en quelque sorte à inventer de la matière, reste le génie pour la créer !



DUNE : ET DE DEUX !

Rémy Herbulot met la dernière main à la deuxième version prévue pour Dune, la version CD-ROM. Celle-ci se révèle brillante, pleine de sons et de couleurs, et personne ne s'apercevra des difficultés techniques résolues à cette occasion, notamment pour les problèmes de lecture des informations sur le disque.

Tilt : Les images et les sons de Dune sur Micro étaient déjà très beaux, que va apporter de plus la version CD-ROM ?

Rémy Herbulot : Le CD-ROM permet de placer beaucoup plus d'images et de sons grâce à sa grande capacité de stockage. Nous avons, par exemple, filmé les lèvres des comédiens pendant qu'ils disaient les textes qui apparaissent dans le jeu, puis on a redessiné de 10 à 15 bouches par personnage. La programmation consiste alors à synchroniser images des bouches et sons. Comme vous pouvez le constater les voix des comédiens sont très typées, très différenciées et bien en accord avec les personnages du jeu. Tilt : C'est très impressionnant. Avec le mouvement des lèvres, on oublierait presque que ce sont des personnages dessinés. Ces voix prennent-elles

Didier Bouchon, maître des programmes et un des créateurs de Dune, s'est également occupé du design des citadelles d'Eden, la nouvelle saga qui mobilisera Cryo pendant l'année qui vient. Rémy Herbulot s'occupe tout à la fois de la finition de Dune version CD ROM et du scénario d'Eden. Toute l'équipe est d'accord pour que la plus grande liberté d'action soit laissée au joueur.

**AVEC LE MOUVEMENT
DES LEVRES, ON OUBLIE
PRESQUE QUE CE SONT
DES PERSONNAGES DESSINÉS.**

Le survol de la planète Dune se fait en Ornithoptère. Frôlant les dunes, passant sous les arches de pierre, plongeant dans les canyons, longeant des couloirs pierreux, l'engin débouche après un dernier virage coulé, devant l'entrée d'un sietch des Fremens.

beaucoup de place sur le disque ?

R. H. : Environ 300 mega. Il y aura 150 mega d'animation en plus que dans la version micro. Le jeu en lui-même ne fait en fait que 40 mega. J'aimerais bien, si c'est possible, pouvoir ajouter une petite surprise pour les amateurs de musique, ils n'auront qu'à introduire leur CD dans un lecteur audio et ils pourront écouter deux morceaux de *Spice Opera*, la musique de *Dune* créée par Stéphane Picq. On trouvera une animation complètement différente pour le survol



de la planète. Les images, comme le déplacement, n'auront plus rien à voir, cette fois, avec la version micro.

Tilt : Quelles sont les principales difficultés de programmation ?

R.H. : Elles tiennent essentiellement aux limitations actuelles du CD ROM et plus particulièrement au débit de lecture lent. Je suis obligé de fabriquer plein d'utilitaires pour compacter énormément, réduire les couleurs, tout cela sans altérer la qualité des images.

Je jongle avec la position des informations sur le disque pour réduire les temps d'accès. Ce n'est pas vraiment de tout repos.

Tilt : Il est indéniable que les voix, les séquences d'introduction tirées directement du film, le survol de la planète donnent une atmosphère totalement différente à ce jeu.

Est-ce que *Dune* est le seul jeu sur lequel vous travaillez ?

R.H. : Bien sûr... que non ! Nous avons avec Philippe Ulrich un projet lointain qui aura comme moteur principal celui que nous avons inauguré dans *Blood*, mais le projet le plus avancé est celui d'*Eden*, dont Didier Bouchon peut vous résumer le scénario.



La salle du trône dans le Palais. On pourra s'y déplacer à loisir et lire les inscriptions sur les colonnes. Elles donneront aux joueurs de précieuses informations.

NOUS IRONS TOUS AU PARADIS

Didier Bouchon, l'un des « Grands Anciens », ex-Ere, ex-Exxos, s'occupe à la fois du scénario, du graphisme et de la programmation de la saga d'Eden, un produit original pour une histoire originelle.

Didier Bouchon : Ce sera un jeu d'aventure : l'histoire d'Adam et de sa famille sur une planète où les dinosaures n'auraient pas

essayer de retrouver des connaissances perdues, essayer de bâtir d'autres citadelles et aussi de les défendre.

Tilt : Ce sera un jeu stratégique et linéaire ?

R.H. : Il y aura un scénario tout à fait précis avec des mini-quêtes à mener, mais le principe est de laisser une grande liberté au joueur. Je n'aime pas les jeux au scénario trop guidé car c'est en mêlant les genres qu'on peut réaliser quelque chose de fort. Bien entendu, il ne faut pas mélanger trop d'aspects, deux suffisent largement. L'aspect aventure sera donc prépondérant sans que l'aspect stratégique soit négligé.

D'autre part, il faut absolument que l'ergonomie soit la plus grande possible. Il n'y aura, par exemple, pas de carte à consulter dans *Eden*.

D.B. : Je voudrais confirmer ce que dit Rémy en précisant qu'on recherche un maximum de liberté pour les joueurs tout en offrant une histoire qui vaille la peine d'être racontée.

Tilt : Quels moyens techniques allez-vous utiliser ?

D.B. : On va tenter de réinvestir certaines techniques déjà expérimentées dans *Dune*, micro ou CD. Uptown va travailler sur les animations et les graphismes sur les



Le dessin du roi de Jean-Jacques Chaubin a été digitalisé, puis « mappé » en 2D. Puis, le roi sera modelé et le mapping se fera en 3D.

indications de Jean-Jacques Chaubin, qui a déjà énormément travaillé sur papier pour *Eden*.

Moi-même j'ai développé des algorithmes de création fractale de paysages. Même si 3D Studio donne de bons résultats dans ce domaine, il ne répond pas toujours à notre demande.

Heureusement que c'est un programme suffisamment ouvert pour accepter des modules extérieurs de création. Tilt : En quoi l'animation pose-t-elle des problèmes avec 3D Studio ?

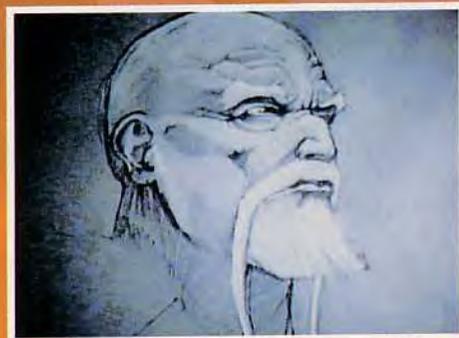
D.B. : Il n'y a pas de test de collision, par exemple, ce qui est un peu gênant si on veut faire voler un dinosaure entre les arbres ! Je me suis aussi occupé de dessiner le palais du début de jeu avec des textures et une dizaine de salles, mais c'est surtout Jean-Jacques qui donne son empreinte visuelle au jeu.

Jean-Jacques Chaubin, peintre-illustrateur, comme il aime à se qualifier, a dessiné tous les personnages de Dune et tous ceux d'Eden. Mieux, il a poussé le perfectionnisme jusqu'à en réaliser des modèles sculptés.



Harnaché comme une bête de trait, les gentils dinos servent les hommes. Pourquoi les affranchir, même s'ils sont intelligents, alors qu'ils rendent de si grands services aux hommes ?
« J'ai dessiné toute la famille d'Adam à des âges différents de leurs vies, ils ont tous une histoire fabuleuse que vous découvrirez dans le jeu. » (J.-J. Chaubin).

disparu. Ceux-ci sont divisés en deux grandes espèces : les belliqueux, qui chassent l'humain et qui le mangent, et les pacifiques, esclaves des humains. Les humains ont perdu le secret de la construction des citadelles et le joueur devra





Des effets d'ombre et de lumière seront intégrés dans les salles, notamment dans la salle du feu, avec des ombres changeantes.

Jean-Jacques Chaubin : Je travaille sur papier. Mais il est vrai que j'ai sculpté un dinosaure agressif et des personnages. Tilt : Pour quelles raisons ? J.-J. C. : Parce qu'ils seront animés. Quand on veut travailler sur 3D studio, il faut bien modéliser une maquette. Il est

plus simple de prendre des photos des personnages, de les digitaliser, puis de les retravailler avec le programme. Ainsi on gagne du temps. Tilt : Vous travaillez essentiellement sur papier ? J.-J. C. : Oui, car c'est ma formation, mais je vais me mettre à 3D studio. Ce programme m'intéresse car il n'est pas aussi limitatif que ceux sur lesquels j'ai fait des essais.



Dino (nom provisoire) est une femelle qui vous renseignera sur les citadelles.



Dinosaures carnassiers, leur denture dépassent les capacités des dentistes débutants.



Dessinés sur papier gris et rehaussés de blanc, les adversaires sont effrayants.

Tilt : Comment se passe la collaboration avec Uptown ? J.-J. C. : Bien. Il font un énorme travail sur les textures. Ils incorporent les dessins et les esquisses déjà réalisés, (les inscriptions sur les colonnes) avec le mapping. Ils s'occupent des animations, des modèles. C'est très intéressant.

Tilt : Je vous remercie pour cet entretien et pour les superbes images que vous nous avez montrées. Une dernière question : Quand doit paraître le jeu ? Philippe Ulrich : Nous souhaitons le sortir fin 93.

La suite de ces interviews sur les activités de la bande à Cryo paraîtra dans le prochain numéro de Tilt. Propos recueillis par Vie Ventura.

NEOCOM SIMULATION

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45

- OUVERT du LUNDI au VENDREDI de 10H00 à 19H00 -

GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC 386-486)



Flight Control System
(MANCHE A BALAI)

700 FF



Flight Control System PRO
(MANCHE A BALAI)

1190 FF



Weapons Control System
(MANETTE DES GAZ)

790 FF



Rudder Control System
(PALONNIER)

1190 FF



WINNER

(COMPATIBLE PC 386-486)



Flight Yoke 2000

CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP

OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE NEOCOM - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
TOTAL TTC			

Offre valable jusqu'au 30/11/92 dans la limite des stocks disponibles

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

VILLE: COD. POST.:

Règlement: Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
 Carte Bancaire N°:
 Mandat Date Expiration:

Date:

Signature:

Eye of the

On ne change pas une formule qui marche. Eye of the Beholder avait été un grand succès et Eye of the Beholder II reconnu comme l'un des plus grands jeux de rôles sur micro. Aujourd'hui,SSI annonce une suite, Eye of the Beholder III. Sera-t-il aussi réussi que ses prédécesseurs ?



Comme dans The Legend of Darkmoon, Eye of the Beholder III offre la possibilité de se déplacer en extérieur. N'allez pas croire cependant que vous serez plus en sûreté, les monstres y sont largement aussi féroces qu'ailleurs.

ANNONCÉ SUR PC ET AMIGA POUR AVRIL 93.



Outre les classiques décors de donjons (en déplacement case par case), la série des Eye of the Beholder propose régulièrement des pages graphiques plus grandes lorsque vous découvrez de nouveaux endroits.



« Ah, ces aventuriers, toujours en train de fouiner là où il ne faut pas ! » Le groupe vient de surgir, armes au poing, dans une pièce où un elfe révisait tranquillement ses sorts. Un peu de tact vous permettra peut-être de repartir avec quelques précieuses informations.



Les graphismes sont toujours aussi soignés, avec ici d'étranges robots au contact quelque peu... électrisants ! On remarquera qu'à l'instar de Might & Magic IV et de Wizardry VII, Eye of the Beholder III mélange science-fiction et heroic-fantasy.

Sorti il y a plus de deux ans, Eye of the Beholder s'est rapidement taillé une place de choix dans le monde des jeux

de rôles sur micro. Reprenant les règles d'Advanced Dungeons & Dragons (le plus célèbre des jeux de rôles),

il profitait d'un scénario agréable (quoique trop court) et de très beaux graphismes, sur Amiga aussi bien que sur PC.

Après ce succès, les programmeurs de chez Westwood Studios se lancèrent dans une suite plus complexe et plus

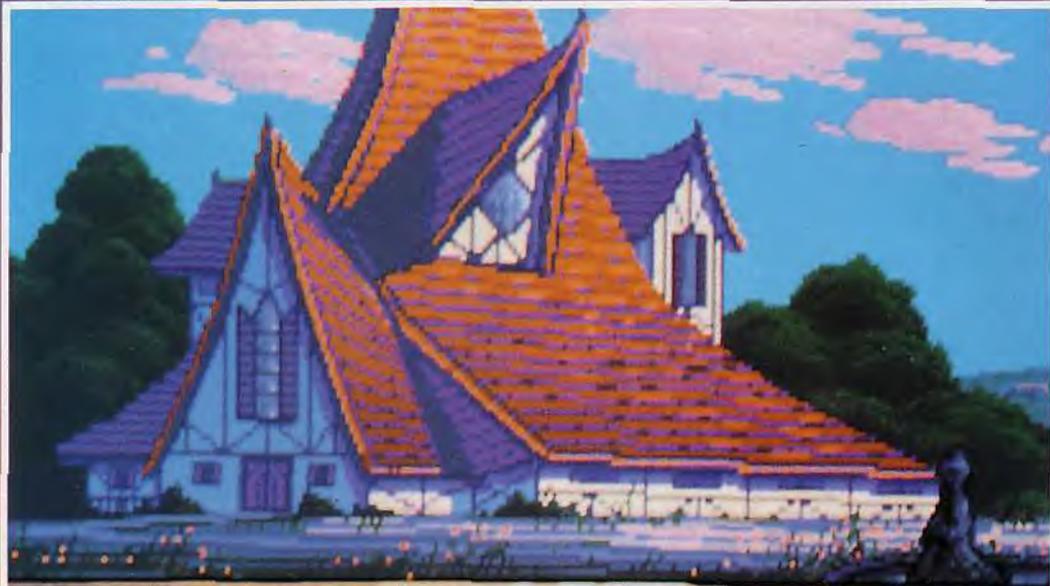
Beholder III

Non, tout n'est pas que couloirs poussiéreux et fange malodorante ! Au cours de votre périple, vous aurez l'occasion de découvrir des lieux enchanteurs comme cette guilde des ménestrels et des elfes.

vaste : *Eye of the Beholder II*, *The Legend of Darkmoon*. Corrigé les défauts du premier volet, *Eye of the Beholder II* devint, lui, une référence. Aujourd'hui, le couple SSI/Westwood Studios annonce un troisième volet intitulé... *Eye of the Beholder III* (surprise !). On ne sait pour l'instant pas grand-chose du scénario ou encore de la taille du jeu (qui devrait cependant être au moins aussi grand que *The Legend of Darkmoon*). Cependant, nous sommes en mesure de vous montrer quelques-uns des horribles monstres qui vous attendent dans les sombres donjons et certaines des rencontres que vous pourrez y faire.

Dogue de Mauve

Par rapport aux deux volets précédents, l'organisation de l'écran n'a pas tellement changé, pas plus que les portraits de vos héros. Il est peu probable qu'*Eye of the Beholder III* soit une révolution dans le genre.



DO YOU WISH TO ENTER THE GUILD?



Ouuuh qu'il est laid ! Et je hais les laids ! Une fois de plus, vos talents de combattant seront fortement mis à contribution pour ce troisième épisode d'*Eye of the Beholder*.

Bien sûr, les énigmes ne manquent pas à l'appel. Il vous faudra faire preuve de beaucoup d'astuce pour venir à bout de cette nouvelle aventure. Ici, le fantôme d'un guerrier mort au combat vous barre la route. Mais était-ce bien sage de choisir l'option « Attack » ?



THE SPIRIT OF A FALLEN WARRIOR MATERIALIZES BEFORE YOU AND ECHOES "WHO DARES TO DISTURB THE SLEEP OF THOSE THAT PROTECT MYTH DRANNOR?"

ANSWER ATTACK LEAVE

Le vrai-faux Street

«Street Fighter II est sorti sur PC ! ». A l'annonce de cette nouvelle, toute la rédaction s'est ruée pour découvrir la conversion sur micro du « jeu de l'année ». Quelques minutes et quelques coups de fil plus tard, la surprise s'était encore intensifiée : nous venions de mettre la main sur une version non officielle, un vrai-faux Street Fighter II réalisé en solo par un programmeur coréen.



Réalisé par un programmeur asiatique, ce vrai-faux Street Fighter II mélange anglais et coréen sur les idéogrammes qui figurent sous la barre d'énergie des personnages.

Voici une photo de la version officielle (ici Amiga) qui sortira sous label US Gold au début de l'année. Mais, sur PC, qui l'emportera ? Le vrai-vrai ou le vrai-faux Street Fighter II ?

A l'heure actuelle, Street Fighter II est sans doute l'un des jeux les plus célèbres à travers le monde. Après la sortie en arcade de la version « Champion Edition » permettant de jouer les boss de fin de niveau et les adaptations sur consoles 16 bits, une flopée de produits dérivés sont sortis au Japon, sans oublier les nom-



Pas de doute possible, officiel ou non, il s'agit bien de Street Fighter II sur PC (remarquez les lettres IBM au dessus du logo). Ryu, Ken, Dhalsim, Honda, etc. Ils sont tous bien là !

breux tournois mensuels et même internationaux. Il y a quelques mois, par exemple, des équipes de joueurs du Japon et des Etats-Unis se sont affrontées sur Street Fighter II (à quand SF II aux Jeux olympiques ?). Quant à nous autres, possesseurs de micros,

Ryu contre Ryu ! Cette fois, le thème du combat contre soi-même, cher aux asiatiques, trouve un écho tout à fait particulier dans Street Fighter II.

nous ne pouvions qu'attendre avec impatience les adaptations officielles sur ST, Amiga et PC annoncées pour janvier, par US Gold.

† Fighter II

CETTE VERSION
NON-OFFICIELLE NE SERA
PROBABLEMENT
JAMAIS DISTRIBUÉE
LES VERSIONS OFFICIELLES
POUR AMIGA, ST ET PC
DE CHEZ US GOLD
SONT ANNONCÉES
POUR DÉBUT JANVIER.



Apparemment récupérés à partir du jeu d'arcade original, les graphismes ne manquent pas de couleur. Cependant, les avis restent partagés : certains les trouvent affreux, d'autres extrêmement fidèles à leur modèle. Et vous ?

Pourtant, nous avons découvert, en fins limiers que nous sommes, qu'il existait déjà un *Street Fighter II*, pas du tout officiel celui-ci, tournant sur PC ! Vraisemblablement réalisée par un fana du jeu de Capcom, cette version (bien que non finalisée) dispose d'une bonne animation et d'un scrolling plus

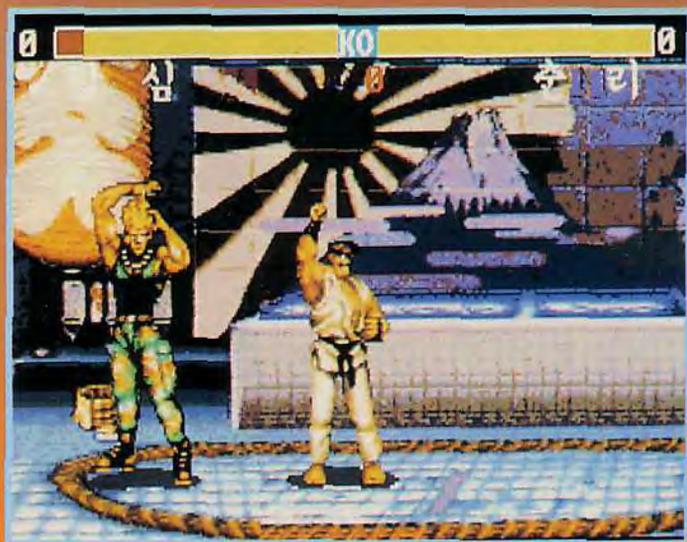
que correct. Les graphismes en VGA, pour leur part, donnent l'impression d'avoir été digitalisés (ou transcodés) à partir de la borne d'arcade. Tous les coups ont été implantés ainsi que que tous les niveaux, mais seuls deux personnages (Ryu et Guile) sont disponibles. Le mystérieux programmeur coréen qui

a réalisé le jeu a fait du très bon travail sur PC, si l'on considère les difficultés qu'a cette machine à combiner gros sprites et scrolling plein écran. Notons que Capcom et Nintendo sont cités dans la page de présentation. Il est peu probable que cette version asiatique du jeu soit jamais publiée, mais il sera certainement très intéressant de la comparer à celle qu'éditera US Gold dans quelque temps...

Douglas Alves



Ryu et Guile s'affrontent en Chine, la patrie de Chun-Li (le seul personnage féminin du jeu). Si les tableaux de fond sont aussi beaux que sur Super Nintendo, les animations, elles, ont complètement disparu.



Tandis que Ryu lève le poing de la victoire, Guile se repasse un petit coup de peigne. Il faut dire que *Street Fighter II*, ça décoiffe !

3615 TEXAS

UN
NOUVEAU
SERVICE
MINITEL

S'INFORMER

un guide pratique et des simulations pour choisir votre calculatrice.

DIALOGUER

posez toutes vos questions à des enseignants, réponses sous 48 heures.

JOUER

gagnez des calculatrices graphiques et de nombreux autres cadeaux.

 **TEXAS
INSTRUMENTS**

avant-premières

Alien 3

Comme le film, la saga des Aliens frappe sur votre micro. Beat'em all par excellence, ce nouveau produit d'Acclaim n'a rien d'original mais est bien défoulant ! Espérons qu'une adaptation fidèle du film sortira un jour sur micro...

Ripley va encore frapper ! Fort de son expérience en « désaliénation », le lieutenant que vous incarnez va devoir libérer les prisonniers d'une gigantesque prison. Evidemment, tout n'est pas si rose dans ce monde cruel, et les aliens comptent bien ne pas vous laisser terminer votre mission. Armée d'un M60 destruc-

teur, il va falloir explorer les couloirs de tout le complexe et ramper dans les conduits de ventilation pour passer d'une section à une autre. Entre-temps, de nombreuses larves « gygériennes » (le concepteur du monstre) jaillissent du sol et viennent se jeter à votre gorge. Chaque attaque vous fait perdre un capital d'énergie.



Maman, maman, je n'ai rien aux dents ! Cette sympathique bestiole a une petite faim. Mais, avec Ripley, elle va tomber sur un os !



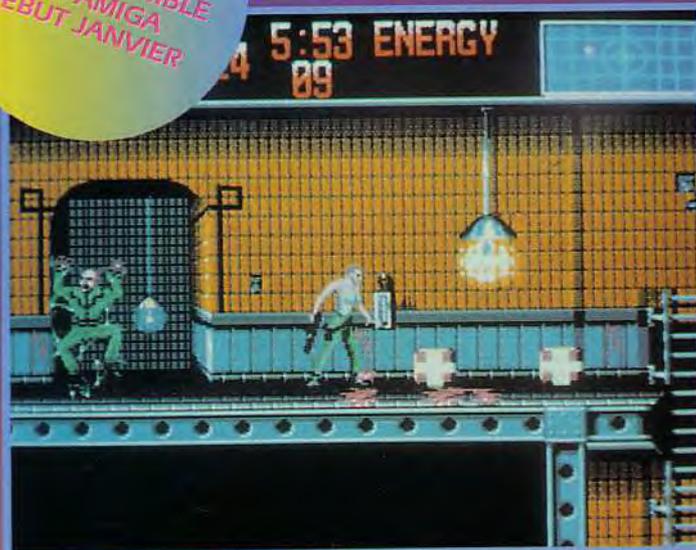
Dans les sombres souterrains de la base, Ripley ne sait souvent plus où donner de la tête. Où, comme dans ce cas, où mettre les pieds...

Il est attribué au personnage trois vies, ce qui fait que la progression est assez difficile. Heureusement un radar permet de prévoir la position des vilaines petites bêtes. Vous pourrez trouver dans les souterrains des munitions absolument indispensables (c'est incroyable ce que l'on peut gâcher comme balles quand on

est stressé !) et des troussees de premiers soins pour faire remonter votre énergie. Les bruitages de votre arme sont particulièrement réalistes, ce qui crée une ambiance très prenante. Pour le reste, *Alien 3* n'a rien d'exceptionnel. Il plaira sans doute aux adeptes du genre.

Morgan Féroyd

ALIEN 3
SERA DISPONIBLE
SUR AMIGA
DEBUT JANVIER



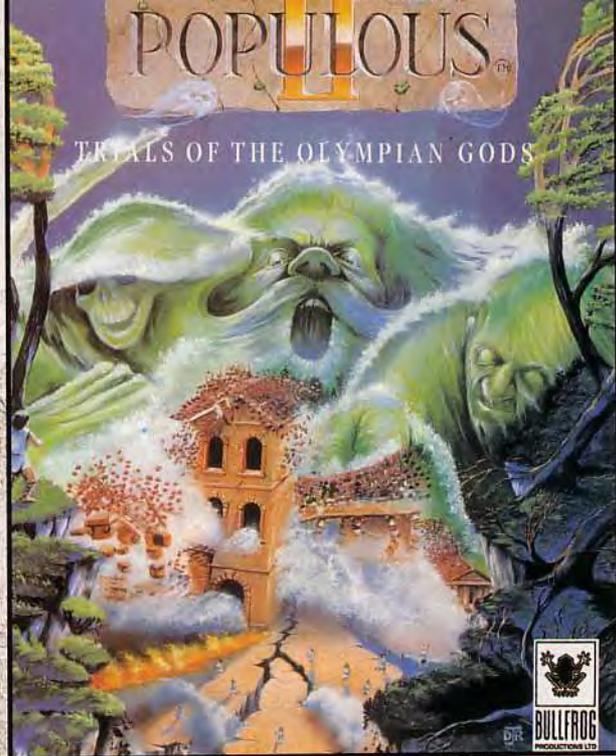
Le niveau de difficulté est assez élevé, les monstres arrivant souvent en nombre. Heureusement, le radar permet de les repérer à l'avance et de se préparer à leur attaque.



Admirez les mouvements de notre héroïne. Elle se déplace avec souplesse – et circonspection – dans les souterrains de la base, en éliminant gaiement les aliens qui les peuplent.



Les différents niveaux vous mettent en scène dans des décors différents. Si l'on retrouve l'ambiance angoissante des films, la taille assez réduite de Ripley et surtout des aliens n'est pas vraiment impressionnante...



LES DIEUX SONT DE RETOUR

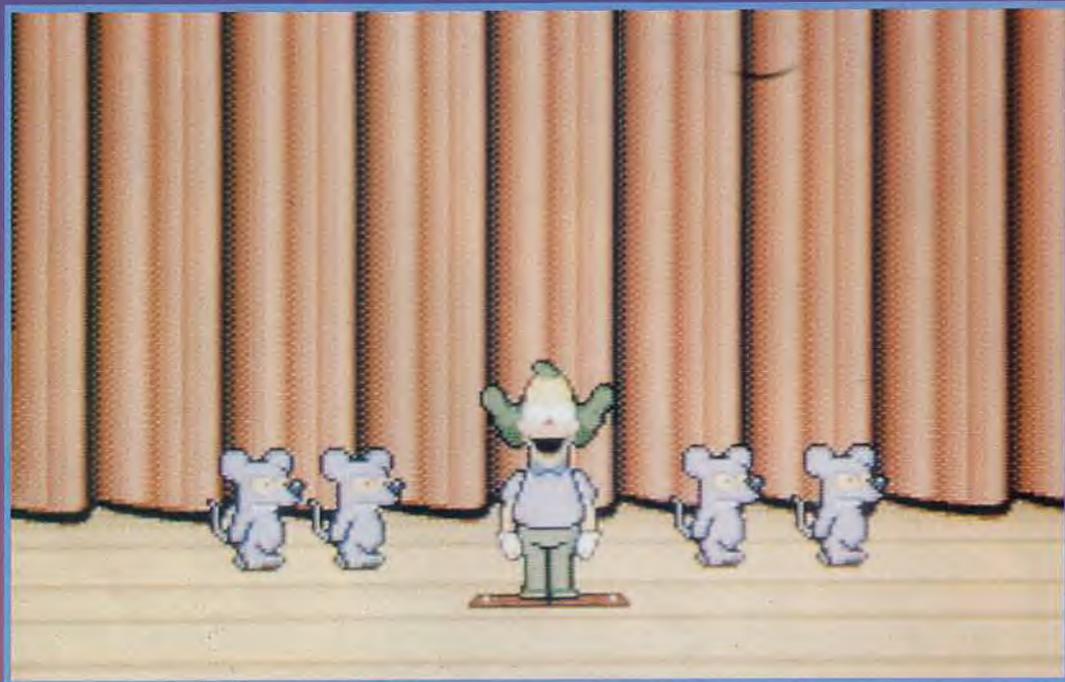
Disponible sur IBM/PC, Amiga et ST



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

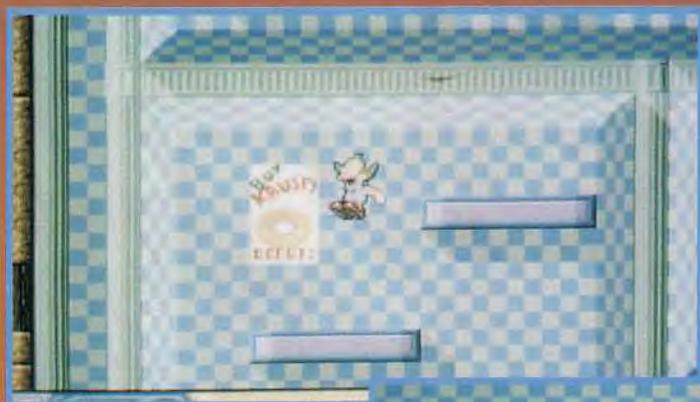
Publié par Bullfrog Productions Ltd.
© 1991 Bullfrog Productions Ltd.

Tout le monde connaît l'inénarrable famille Simpson, immortalisée par le superbe dessin animé. Krusty, le clown de la série, doit, dans ce jeu, éliminer d'horribles monstres dégoulinants (des souris !), dans une ribambelle de niveaux des plus difficiles. Un agréable mélange de jeux de plates-formes et de Lemmings qui débarque sur nos machines après avoir envahi les consoles. Acclamons nous à réservé une bonne surprise avec ce soft.



Mesdames, messieurs, j'ai le plaisir de vous présenter un spectacle unique ! Moi, Krusty, accompagné de mes sympathiques - mais néanmoins suicidaires - acolytes, les souris, vous invitent à une fête comme vous n'en avez jamais vue.

Krusty's Fun House



Krusty's Fun House a été élu meilleur jeu d'action-réflexion sur consoles de l'année 92. Maintenant, Acclam annonce la version pour micro de ce grand hit sur Megadrive et Super Nintendo. La version que j'ai eue entre les mains, bien que réduite, permet déjà de se faire une bonne idée de ce que sera le jeu final - c'est-à-dire génial ! Le héros se promène dans des niveaux hauts en couleur plus beaux, même, que dans la version Super Nintendo.



Voici l'un des premiers niveaux de Krusty's Fun House sur Amiga. Il est enfantin : il suffit de ramasser un bloc et de le poser au bon endroit. Mais, attention, les choses se corseront assez vite !



PREVU SUR AMIGA
ET ST POUR
DEBUT JANVIER.



Ces serpents joviaux viennent d'étourdir le pauvre Krusty. Sur la droite, vous pouvez admirer l'ingénueuse invention de Bart, destinée à l'élimination systématique des rongeurs de petite taille.



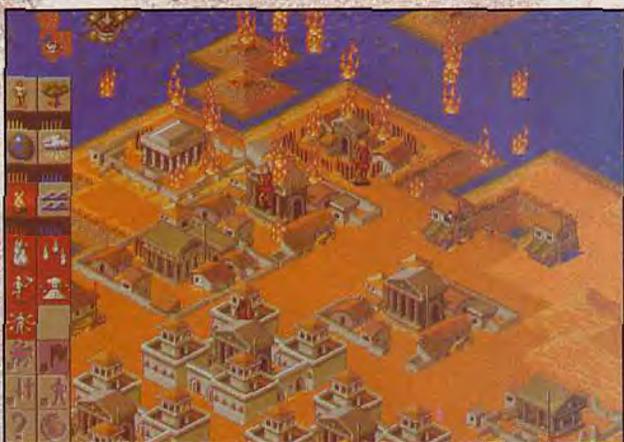
Admirer la complexité délirante de ce niveau empli tout entier de canalisations et de plates-formes d'ascenseur dans lesquels Krusty doit retrouver son chemin.

Sa maniabilité est excellente, et la difficulté parfaitement dosée. Krusty doit conduire les souris vers la machine qu'a construite Bart où elles sont impitoyablement écrasées (mais que fait la

SPA ?). Si cela peut sembler simpliste, le principe se rapproche en pratique de *Lemmings* : vous pouvez ramasser certains objets – cubes, morceaux de canalisation, etc., qui serviront à construire un chemin pour les charmantes bestioles. Les niveaux sont parsemés de monstres divers, qu'il vous faut éviter ou éliminer à l'aide de pièces de monnaie (c'est ce qu'on appelle jeter l'argent par les fenêtres !), et de bonus – points, énergie, vies supplémentaires. De nombreux passages secrets rappellent des safts comme *Mario* ou *Sonic*. sur consoles 16 bits. En un mot comme en cent, *Krusty's Fun House* est tout simplement craquant. Vivement la version finale !

Jean-Loup Jovanovic

Bart devrait éviter de manger des produits avariés...



ET CA VA ETRE

L'ENFER

Après que le magazine PC Review ait qualifié *Populous™* de «véritable oeuvre de génie», nous ne vous en voudrions pas de penser que les gars de Bullfrog auraient du mal à se surpasser.

Mais vous auriez tort.

Populous II™ propose encore plus de volcans, de raz-de-marée, de marais meurtriers - tous les désastres naturels les plus dévastateurs de la terre, plus quelques uns dont vous n'avez pas encore entendu parler.

Créez vos propres villes sophistiquées avec des immeubles splendides, des routes et des arbres. Construisez des murailles pour protéger la ville contre les pluies de feu, les tornades et les éclairs. Sans compter de nouveaux monstres maléfiques tel que la très rusée Hélène de Troie, qui attire ses victimes vers la mort avec son incroyable beauté.

Populous II possède 1000 mondes à conquérir, 10 Mb de graphiques, 4000 animations et des douzaines de nouveaux effets sonores.

On vous avait bien dit que cela valait le coup d'attendre.

ELECTRONIC ARTS®

Représentant: Exasoft, 12 Rue du Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or Tel: 72 17 07 83

avant-premières

VEIL OF DARKNESS
EST ANNONCÉ
POUR MARS 93
SUR PC.

VEIL OF DARKNESS : Le grand frisson sur PC !

Non, ce n'est pas l'ignoble Pingouin de Batman 2, mais le non moins ignoble Kairn, un vampire qui, comme il se doit, terrorise les braves paysans !



Les décors, représentés en 3D isométrique (les lignes du dessin convergent selon une perspective forcée et restent toujours parallèles), sont d'une richesse rarement égalée.

Vampires, zombies, loups-garous, squelettes... Les infatigables représentants du film d'horreur désertent le grand écran pour pointer le bout de leur vilain museau sur les petits écrans de nos micros ! Tremblez pauvres mortels !



Les villageois qui vous ont recueilli exigent que vous leur veniez, à votre tour en aide en les débarrassant d'un ignoble vampire. Armez-vous de votre seul courage, vous vous préparez à affronter des créatures surnaturelles.

Voilà en effet un jeu qui fleurit bon les grands classiques du film d'horreur façon *La Fiancée de Frankenstein* ou *Le Chien des Baskerville*... Nous sommes en 1930, et l'avion du jeune pilote que vous incarnez, vient de s'écraser au fin fond de la Transylvanie.

Comme dans le moins imaginaire des épisodes de Scoubidou, les humbles villageois qui vous ont sorti in extremis de la carcasse enflammée de votre appareil, vous supplient de les débarrasser d'un ignoble vampire qui terrorise la région. C'est donc ce que vous allez vous

COMANCHE™

*l'ultime hélicoptère
du 21ème siècle*

NOVA
LOGIC

MAXIMUM
COMANCHE™
OVERKILL™



Ubi Soft
Entertainment Software

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

Des graphismes 500 fois plus détaillés, une vitesse sans précédent, des animations cinématiques et une action à couper le souffle encore jamais expérimentée dans le monde de la micro.

Piquez à partir de montagnes et foncez à travers les canyons dans la seule simulation qui vous permet de voler sous tous les angles sur un terrain authentique à la vitesse de l'éclair.

Des graphismes fabuleux et un pilotage en temps réel à partir de véritables données de cartes. Un contrôle hyper rapide de votre hélicoptère.

"La qualité du détail et le réalisme sont saisissants." JOYSTICK

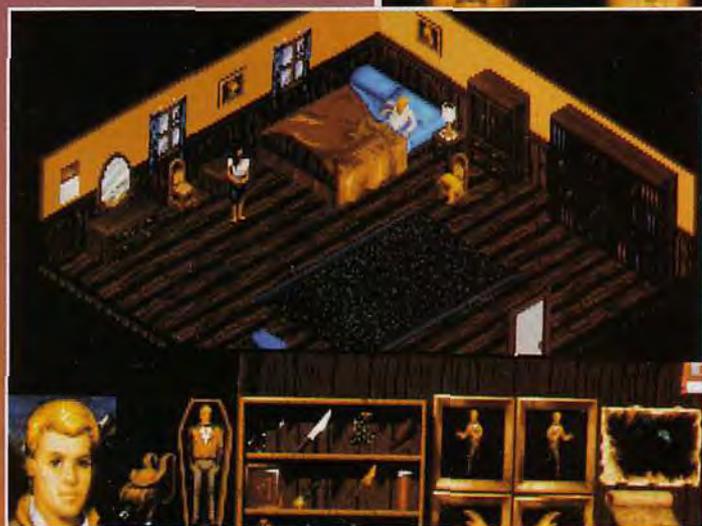
"Le meilleur simulateur de vol jamais conçu sur ordinateur." GEN 4

"Le simulateur d'hélicoptère le plus souple et le plus beau à ce jour." TILT

Comanche, Maximum Overkill, Novalogic, VOXEL SPACE, and the NovaLogic logo are trademarks of Novalogic, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corp.
© 1992 by NovaLogic, Inc. All rights reserved.

UNE MUSIQUE OPPRESSANTE ET DES BRUITAGES TERRIFIANTS !

efforcer de faire tout au long de ce jeu d'aventure en 3D isométrique dont l'attrait repose, surtout, sur une ambiance particulièrement angoissante. Le jeu sera entièrement géré à la souris (par un système de clic d'une simplicité enfantine) et proposera un scénario non linéaire composé d'une multitude de petites énigmes. Des séquences de combat vous opposeront aux monstrueuses créatures de Kairn, le terrible



Les décors intérieurs sont aussi réussis que les paysages extérieurs et l'ambiance oppressante du jeu devrait vous gagner petit à petit. Pas de panique, inutile de vous enfuir par la fenêtre, tout cela n'est qu'un jeu et vous êtes devant l'écran de votre Amiga.

vampire, mais le dialogue aura également une place importante. Il sera d'ailleurs possible

d'imprimer les conversations que vous aurez avec les personnages, de même que la



DE SUPERBES SEQUENCES ANIMEES RENFORCENT L'AMBIANCE DU JEU. ON SE CROIRAIT PRESQUE AU CINEMA !

carte des lieux visités qui se complètera bien sûr au fil de vos investigations. Une musique oppressante et des bruitages terrifiants devraient venir compléter une réalisation technique déjà très impressionnante (une main griffue déchire l'écran de jeu à chaque changement de

Le dialogue tient une place extrêmement importante dans le jeu et vous rencontrerez une foule de personnages aux tronches particulièrement gratinées. Celui du haut à gauche me fait penser à Robert Mitchum !

décor !), agrémentée de superbes séquences animées. On attend donc en tremblant



l'arrivée de ce soft, dont SSI prévoit la sortie pour le mois de mars de l'année prochaine, que dis-je... de cette année ! Eh oui, on y est déjà, je ne m'y ferais jamais ! Tiens, au fait, bonne année à tous, les p'tits gars, et que la force soit avec vous !

Marc Lacombe



BEST OF THE BEST

CHAMPIONSHIP

Karate

PANZA GOLD EDITION

Une fantastique simulation qui vous fait pénétrer dans l'univers du karaté au plus haut niveau. Entraînements, choix de combats, boxeurs de nationalités et de styles différents, sans oublier le "KUMATE", fameux combat de rue, réservé aux meilleurs.

**Des animations impressionnantes,
un réalisme éblouissant !**

- . Plus de 600 positions de combats.
- . 59 coups et "super coups".
- . Un nouveau type de combat : le KUMATE.
- . 16 nouveaux boxeurs du monde entier à affronter.
- . Un nouveau training.
- . Des graphismes 256 couleurs sur PC/64 sur Amiga.
- . Gestion de votre mémoire PC.
- . Une parfaite gestion de votre plaisir de jouer.

Best of the Best est
la toute nouvelle et la meilleure version
de PANZA KICK BOXING.

**Futura est une
marque du groupe**



LORICIEL S. A., 7 rue du Fossé Blanc, 92 624 Gennevilliers,
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28, Fax distribution : (1) 47 90 46 46



SCREEN SHOTS VERS. CONSOLE



Pour PC & Compatible/Amiga/CPC

PREVU SUR AMIGA
DEBUT JANVIER;
LES VERSIONS
C64, PC ET ATARI
ST SORTIRONT A
LA MI-JANVIER.



Les jeux de golf profitent rarement de graphismes travaillés. Pourtant, Nick Faldo's Championship Golf est vraiment beau. A tel point qu'il fait penser à Links 386, la référence sur PC.



Nick Faldo's Championship Golf

Les amateurs de golf vont trouver dans Nick Faldo's Championship Golf (NFCG) un programme d'une qualité rare. Les graphismes, qui mêlent vectoriel et bitmap, sont aussi beaux que rapides. L'animation du personnage est fluide et les bruitages sont excellents !

Les amateurs de golf et autres amateurs des greens connaissent bien Nick Faldo, qui n'est

rien moins que le meilleur joueur de golf du monde. Ce grand golfeur prête son nom et son



Après avoir sélectionné les participants à la partie, vous devez choisir les clubs que votre caddie - que vous pouvez également choisir - se chargera de transporter pour vous.

apprendre est un jeu d'enfant !



THE SOUND SOURCE*
branchée sur votre PC, restitue
les voix de vos héros, vous offre
des orchestrations et
des effets sonores
stupéfiants.

Liste des points de vente agréés

* Prix généralement constaté : 359 F

- 06 - AUCHAN NICE - LA TRINITE - C.C DE LA TRINITE ROUTE D
- 13 - AUCHAN - AUBAGNE - ROUTE DE GEMENOS
- 13 - VIRGIN MEGASTORE - MARSEILLE - 75 RUE SAINT FEREOU
- 22 - BOULANGER - LANGUEUX - 2 RUE JACQUES CARTIER
- 29 - BOULANGER - BREST - L'HERMITAGE 284 ROUTE DE GOUESNOU
- 29 - RALLYE - BREST - ROUTE DE GOUESNOU
- 29 - SEQUENCE BREST - BREST - 124 RUE JEAN JAURES
- 31 - BOULANGER - PORTET S/GARONNE - C.C SECTEUR ENCLOS BLVD DE L'EUROPE
- 33 - AUCHAN - BORDEAUX - QUARTIER DU LAC
- 33 - BOULANGER - BORDEAU "LE LAC" - C.C DU LAC
- 33 - BOULANGER - MERIGNAC - C.C CARREFOUR - ROUTE DE L'AEROPORT
- 38 - BOULANGER - ECHIROLLES - ESPACE COMBOIRE - ROUTE DE SISTERON
- 38 - BOULANGER - SAINTE EGREVE - CAP 38 2 RUE DE LA TREMOUILLERE
- 42 - AUCHAN - VILLARS - CHEMIN DE MONTRAVEL
- 44 - BOULANGER - SAINT HERBLAIN - C.C ATLANTIS PLACE MAGELLAN
- 45 - HYPERMEDIA - SARAN - ZONE FRANCH LIEU DIT LES ARPENTS
- 50 - AUCHAN - CHERBOURG - C.C. DU CONTENTIN
- 56 - BOULANGER - VANNES - PLOEREN C.C. DE LUSCANEN
- 57 - CORA - FORBACH - AVENUE DE L'EUROPE
- 57 - LECLERC - MEZIERES LES METZ - A31
- 59 - BOULANGER - ARMENTIERES - 14 Rue Albert de Mun
- 59 - BOULANGER - ENGLOS - C.C. ENGLOS LES GEANTS
- 59 - BOULANGER - PETITE FORET - ZAC AUCHAN
- 59 - ROUVROY CONNEXION - DUNKERQUE - PLACE DE LA REPUBLIQUE
- 59 - ZOOM 2000 DP INDUSTRIE - ANZIN - ZAC PETITE FORET
- 62 - AUCHAN NOYELLES - NOYELLES GODAULT - RN 43
- 62 - BOULANGER - VENDIN LE VIEU "LENS" - C.C LENS 2
- 63 - SEQUENCE NEYRIAL - CLERMONT FERRAND - 3 BD DESAIX
- 64 - LECLERC - PAU - AVENUE LOUIS SALLENAVE
- 66 - AUCHAN - PERPIGNAN - RN9, MAS GALJE
- 67 - CORA STRASBOURG - MUNDOLSHEIM - RN63
- 67 - HYPERMEDIA STRASBOURG - VENDENHEIM - 30 ROUTE DE STRASBOURG
- 67 - MICRO CENTER - STRASBOURG - C.C. PLACE DES HALL
- 67 - ROND POINT - GESPOLSHEIM - RUE DU PORT
- 68 - CORA - WITTENHEIM - 130 RUE DE SOULTZ
- 68 - HYPERMEDIA - WITTENHEIM - 17 RUE JEAN MONNET
- 69 - AUCHAN - SAINT PRIEST - MAGASIN 032
- 69 - BOULANGER - LIMONEST - RN 6 LE PUY D'OR
- 69 - BOULANGER - SAINT PRIEST - C.C AUCHAN - ZAC DU CHAMP DU PONT
- 69 - DOM - LYON 7^e - 274 RUE DE CREQUI
- 75 - BHV RIVOLI - PARIS 4^e - 14 RUE DU TEMPLE
- 75 - VIRGIN MEGASTORE - PARIS 8^e - 58/60 AVENUE CHAMPS ELYSEES
- 77 - BOULANGER - CESSON "MELUN" - C.C. BOISSENET RN 61
- 78 - BOULANGER - PLAISIR - C.C. AUCHAN CD 161
- 84 - AUCHAN - LE PONTET - RN 542, ZAC ST TRONQUET
- 84 - BOULANGER - AVIGNON - LE PONTET C. C. AVIGNON NORD
- 90 - CORA BELFORT - ANDELMANS - 15 ROUTE DE MONTBELLIARD
- 91 - AUCHAN - BREITIGNY SUR ORGE - C.C. MAISON NEUVE
- 92 - AUCHAN LA DEFENSE - PUTEAUX - C.C. DES 4 TEMPS
- 94 - BHV BELLE EPINE - RUNGIS - C.C. BELLE EPINE
- 94 - BOULANGER - FONTENAY SOUS BOIS - C.C. VAL DE FONTENAY AVENUE DU MARECHAL JOFFRE
- 97 - MICROSTOR - STE CLOTILDE ILE DE REUNION - GALERIE EURO

Pour tout savoir sur les produits
DISNEY SOFTWARE
tapez **3615 DISNEY**
sur votre minitel.

Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux éducatifs Disney Software

Nom : Prénom :

Rue :

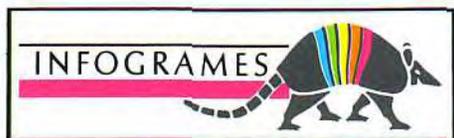
Ville : Code postal :

Pays :

Type d'ordinateur :

Ti 110

Bon à retourner à INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE





Le dessin du paysage mêle vectoriel et bitmap. Non seulement c'est très beau, mais, en plus, c'est très, très, rapide ! L'écran s'efface quelques secondes, et se réaffiche en une seule fois.

talent à cette nouvelle simulation de Grandslam, au titre compliqué mais évocateur. Si le maniement du personnage est identique à celui de tous les jeux du genre (on clique et on relâche avec le bouton gauche de la souris), voici plusieurs points qui feront peut-être de *NFCG*, LE jeu de golf sur Amiga (Microprose Golf était jusqu'à présent la référence). En premier lieu, les graphismes sont superbes. Le terrain est représenté en 3D, les arbres, les bâtiments ainsi que d'autres



Deux écrans de contrôle sont accessibles simplement en déplaçant le curseur sur les bords de l'écran. Sur cette photo, vous avez accès au plan du parcours et au type de terrain sur lequel repose la balle.



D'accord, les graphismes sont un peu moins beaux que ceux de *Links 386* mais le jeu y gagne vraiment en rapidité (comme quoi, l'Amiga peut parfois rivaliser avec les gros PC).

éléments figuratifs sont réalisés en bitmap qui apparaissent en surimpression. Si c'est un chouïa moins beau que *Links 386* sur PC, cela demeure cependant beaucoup plus

Après 886 tentatives, la balle est enfin sur le green. Malheureusement, elle est assez loin du trou et la pente est forte. Bonne chance...

rapide. En effet, l'affichage d'un écran ne prend qu'une ou deux secondes – contre parfois, plusieurs minutes pour son concurrent, même sur un 486.

L'ergonomie est elle aussi excellente, à la fois complète et intuitive, de même que les bruitages. La préversion que j'ai pu tester étant pratiquement finie, *Nick Faldo's Championship Golf* (distribué en France par Ubi Soft) devrait être disponible incessamment sous peu sur Amiga. Les versions C64, PC et ST suivront dans des délais assez courts.

Jean-Loup Jovanovic

THE LEGACY

Vous avez hérité d'un cauchemar



Bientôt sur Compatibles IBM PC.
MicroProse Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK.
Tél +44 666 504 326.
POUR PLUS D'INFORMATIONS, 3615 MICROPROSE

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
249/249F
+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester United

NOUVEAU **SUPERFIGHTER**
249/249F
+ WWF Wrestlingmania + Final Fight
+ Pitfighter

DOUBLE BILL (dessin)
349/349F
+ 3D Construction Kit
+ Deluxe Paint 3

MANETTES
Manette SPEEDKING 125F
Manette NAVIGATOR 159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER 149F
QUICKJOY JOY V SUPERBOARD 199F
QUICKJOY TOPSTAR 295F

Air Support	ND/259F	Jaguar	ND/225F
Aquatic Games	299/249F	Links	ND/359F
Birds of Prey	ND/349F	Lord of Rings	ND/225F
Black Crypt	ND/225F	Monkey Island 2	ND/349F
Bunny Bricks	229/229F	Pinball Dreams	ND/225F
Castles	249/299F	Populous N2 Plus	ND/325F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Power. Data Disk	119F/ND
Global Effect	299/299F	Project X	ND/225F
Goblins 2	299/299F	Risky Woods	ND/225F
Graham Taylor Chall.	259/225F	Robosports	ND/259F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A-Train	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Crusader of Dark Sav.	Préhistoric 2
Curse of Enchantia	Road Rash
Fables and Fiends	Street Fighter 2
Flashback	The Manager
Indy IV (Action)	Transarctica
Indy IV (Aventure)	Universal Monsters
L'Arme Fatale	Wing Commander
Legends of Valour	WWF N2

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Outlander
Armourgeddon 2	Populous 2 Chall. data disk
Bard's Tale Conts. Set	Prophecy of Shadow
Castles data disk	Reach for the Skies
Chaos Engine	Robin Hood (Sierra)
Conquest of Longbow	Rome
Darkmere	Super Cauldron
Doodlebug	Super Sport Challenge
Jaguar	Walker
KGB	

MICROMANIA
OUVERT TOUS LES
JOURS EN DECEMBRE
DE 8 H A 20 H



MICROMANIA

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga	ST/Amiga	ST/Amiga
Sensible Soccer N° 2	225/225F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Crazy Cars 3	299/299F
Sim Earth	ND/349F	Ishar	299/299F
Ween	299/299F	Premiere	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Zool	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Cool World	249/249F	Dune	ND/249F
Nicky Boom	279/279F	Hook	249/249F
D Day	ND/369F	Lure Of Tempress	275/275F
Fire and Ice	225/225F	Airbus	299/299F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
299F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2 + World Championship Soccer
+ Manchester United

DOUBLE BILL (dessin)
349F
+ 3D Construction Kit + Deluxe Paint 3

DOUBLE BILL (sim.)
349F
+ F19 Stealth Fighter + Mig 29 M Fulcrum

MANETTES
TOPSTAR SV227 289F
QUICKJOY SV 202 175F
CARTE SV 202 149F
QJOY SV 202 + CARTE 299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces Mission Disk	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Car and Driver	Prehistoric 2
Castles 2	Space Quest 5
Curse of Enchantia	Street Fighter 2
Darkmere	Strike Com. Speech Acc
Grand Prix	Strike Commander
Gunship 2000	The Manager
Fables and Fiends	Ultima VII Part 2 Serp.
Flashback	Isle
Legends of Valour	

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Reach for the Skies
AV8B Harr. Jump Jet	Rome
Battlechess 4000	Sim Ant PCW
Crazy Cars 3	Sim Earth PCW
Daughter of Serpent	Sim Life
F15 Strike Eagle N3	Star Legions
Indy IV (Action)	Super Cauldron
Island of Brain	Task Force 1942
John Madden 2	The Legacy
L'Arme Fatale	Transarctica
KGB	Universal Monsters
Mario is Missing	WWF N2
Pinball	

TOP 20 PC COMPATIBLES

A-Train	399F	Aces of the Pacific	349F
Inca	399F	Falcon 3.0	399F
Laura Bow 2	349F	Cool World	299F
Civilisation	349F	Crusader of Dark Savant	399F
Ultima VII	349F	Ultima Underworld	349F
Ween	349F	Grand Prix Unlimited	299F
D Day	369F	Quest for Glory 3	349F
A.T.A.C	399F	Robocop 3	299F
Rex Nebular	399F	Falcon Miss Disk 1	225F
Sherlock Holmes	375F	Gunship 2000 Scén.Disk	225F

Alone in the Dark	459F	Forge of Virtue	175F	Powermonger	349F
Another World	349F	Goblins 2	349F	Prophecy of Shadow	329F
B 17 Fortresse Volante	399F	Harpoon	399F	Rampart	299F
Birds of Prey	349F	Heroes of the 357th	299F	Red Baron Miss.Disk	225F
Bunny Bricks	229F	Hook	349F	Risky Woods	275F
Captive 1.1	299F	Indy IV (Aventure)	325F	Robosports	299F
Castles	299F	Ishar	299F	Spécial Forces	349F
Castles Data Disk	149F	King Quest VI	399F	Star Trek	299F
Darklands	425F	Leath.Godd. of Pha. 2	449F	Steel Empire	349F
Dark Queen of Krynn	299F	Links Pro	399F	Super Tetris	349F
Dominium	329F	Lord of the Rings 2	369F	The Games Espana 92	375F
Dune	299F	Lure of Tempress	299F	The Seige	275F
Dungeon Master	299F	Mantis	449F	The Summoning	325F
Elf	299F	Microprose Golf	399F	V for Victory	325F
Epic	299F	Monkey Island 2	299F	Waxworks	325F
Eternam	349F	Moonstone	275F	Wizkid	275F
F117A NightHawk	399F	Nicky Boom	299F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentant qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour **500 F** d'achat de jeux !

AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

Ouvert
7 jours/7
en
décembre

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

Ouvert
7 jours/7
en
décembre

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

Ouvert
les dimanches
13, 20 et 27
décembre

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

Ouvert
les dimanches
13 et 20
décembre

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 2

Ouvert
les dimanches
13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins. Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90. 92130 Issy-Les-Moulineaux

Ouvert
les dimanches
13 et 20
décembre

MICROMANIA NICE

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

Ouvert
les dimanches
13 et 20
décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82

Ouvert
les dimanches
13 et 20
décembre



MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! *Sauf sur les Consoles

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

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 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville

Numérotez par ordre de préférence :
 Montre Course Auto
 Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement

N° de membre (facultatif) _____

Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Sega Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Edito

NOEL :

ÇA Y EST ! IL EST ARRIVÉ.

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU, VOTRE MICRO (ST, AMIGA OU ENCORE PC) TRONE FIEREMENT SUR VOTRE BUREAU AU MILIEU DES PAPIERS CADEAUX.

MAIS QUELLES SONT LES VALEURS SURES, LES LOGICIELS À CHOISIR EN PRIORITÉ ? TILT VOUS AIDE À DÉMARRER.

Noël

est souvent l'occasion de se faire offrir un nouvel ordinateur. Mais une machine sans logiciels, c'est comme un shoot'em up en basic : sans intérêt. Aussi, vous trouverez dans ces pages, une présentation des jeux et accessoires indispensables qui viendront équiper en priorité votre PC, votre Amiga ou votre ST flambant neuf. Je vous convie également à rêver avec la présentation du festival d'imagina qui aura lieu en février prochain. Les plus pragmatiques d'entre vous ne manqueront pas non plus, les utilitaires pratiques et pas chers sur PC, le Yoke Mouse qui transforme votre souris en super joystick ou encore les derniers CD-ROM...

Dogue de Mauve



La merveilleuse et volumineuse machine est arrivée ! Après quelques tâtonnements, la documentation (anglo-franco-japonaise) vous a permis de brancher les câbles. Voyons maintenant comment fonctionne votre nouvel hobby.



QUELLE CONFIGURATION CHOISIR ?

Vous savez déjà, si vous lisez *Tilt*, que le minimum vital pour jouer correspond en gros à un 386sx, à 20 ou 25 MHz. Suivant nos conseils, vous avez visé haut : un 386dx 33 ou 40 MHz, voire un 486... Sans être obligatoires, les

cartes sonores sont vivement conseillées, les normes AdLib et SoundBlaster (ou compatibles) étant les plus reconnues. Il vous faudra également une souris. Le joystick, lui, est optionnel.

LE SYSTEME D'EXPLOITATION

Mais il est un domaine rarement abordé : quels sont les logiciels indispensables qui se révèlent être indispensables à l'utilisation et à l'entretien des PC. Première chose, le DOS. La version 5.0 du DOS Microsoft (MS DOS) est fortement conseillée. Il comporte, outre les fonctions classiques (copie, formatage, etc.), deux utilitaires de gestion de la mémoire quasi indispen-



ULTIMA UNDERWORLD-DUNGEON MASTER-SIM
 CITY-CIVILIZATION-CASTLES II-TETRIS-TOMATO
 LEMMINGS-COMANCHE
 FALCON 3.0-F15 III-VROOM-REX NEBULAR-KGB
 SPEEDBALL 2-ALIEN BREED-VISUAL BASIC
 DELUXE PAINT

LES INDISPENSABLES

pour votre **MICRO**



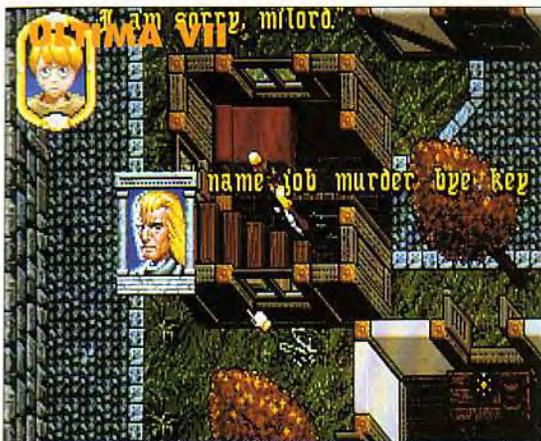
**PC N'EST PAS
 (QUE) JOUER !**

Avoir un PC ouvre bien d'autres portes que celles du jeu. Le graphisme, avec *Deluxe Paint PC*, est d'une simplicité enfantine. La programmation, avec les langages Borland ou avec *Visual Basic* de Microsoft allie facilité et puissance, comme sur aucune autre machine.

sables (EMM386 et HIMEM.SYS). Pour pallier certaines lacunes du DOS, un ensemble d'utilitaires est nécessaire. Les deux frères ennemis, Norton Utilities et PC Tools, ont chacun leur avantage et leur inconvénient. Un autre utilitaire, Norton Commander, est, lui aussi, indispensable. Il simplifie et accélère de façon tout à fait impressionnante l'utilisation du DOS.

ET LES JEUX, ET LES JEUX ? On y arrive, on y arrive ! Si vous avez choisi le PC, ce n'est à priori pas pour ses jeux d'action. Le domaine de prédilection du PC, c'est la simulation. Les simulateurs de vol sont rois, avec *Falcon*, *Comanche*, *Aces of the Pacific*... Votre 386 (ou plus) sera mis à rude épreuve par ces programmes tous très bons. L'aventure n'est pas en reste,

avec toute la série des Sierra, les Lucasfilm, mais aussi *BAT II* ou *Rex Nebular*. Graphismes VGA, musique et bruitages sublimes, ergonomie parfaite, rien ne manque au plaisir du joueur ! Vous préférez le jeu de rôles ? Qu'à cela ne tienne, les meilleurs jeux de ce type sont encore sur PC ! Et, en premier, l'incroyable, l'époustouflant *Ultima Underworld*, qui vous plonge dans une aventure en «3D-presque-virtuelle». Il sera efficacement assisté de *Wizardry VII* (qui arrive en français), de *Eye of the Beholder II* et, éventuellement, si vous avez un 486 à 33 MHz ou plus, d'*Ultima VII*. Pour ceux qui aiment la réflexion : *Lemmings*, *Civilization*, *Perfect General* ou un des excellents jeux d'échecs (*Chessmaster 3000*, *Sargon*) ou de *Go* (*Go Simulator*) Et pour les jeux d'action ? Hormis l'excellent *Wolfenstein 3D* (qui est en shareware), il n'y a rien qui mérite votre attention...



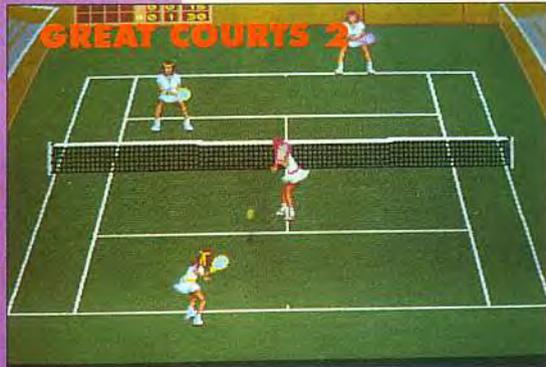
La musique, longtemps délaissée au profit des Atari ST, reçoit enfin des logiciels puissants (mais coûteux), comme *Séquence 1000* ou *Cubase*. Le PC permet de faire bien d'autres choses que jouer. Profitez-en !

LES JOIES DU « MULTI- JOUEUR » !

Certains jeux (malheureusement trop rares) permettent de jouer à quatre simultanément grâce à un dédoubleur de joystick que vous trouverez facilement pour moins de cent francs.

Les jeux à plusieurs (2 ou 4 joueurs) sont certainement les plus « fun » de tous, surtout si vous y jouez avec des conversations à votre mesure.

Rien de tel pour s'éclater entre copains qu'un match de tennis en double dans *Great Courts 2* ou une partie de Gauntlet, de *Projectyle* (sport futuriste), ou de *Beach Volley* !



Comment plonger dans le monde de l'Amiga dans les meilleures conditions et sans se fâcher avec toute sa famille ? Tilt vous offre de précieux conseils et

en profite pour passer en revue les meilleurs programmes de chaque genre... Suivez le guide !

QUELLE CONFIGURATION CHOISIR ?

Votre Amiga devra de préférence disposer d'au moins un méga de mémoire car les jeux ne fonctionnant qu'avec 1Mo sont de plus en plus nombreux. Choisissez un Amiga 500+ ou 600 ou encore un Amiga 500 disposant d'une extension de RAM.

Autres périphériques utiles : un second lecteur de disquettes (pour éviter les pénibles séances de « grille-pain ») et deux joysticks, car on s'éclate toujours beaucoup plus à deux que tout seul !

Ajoutons à la liste une rallonge de joystick qui vous évitera d'avoir à farfouiller à l'aveuglette derrière la machine chaque fois que vous aurez à remplacer la souris par un joystick.

DES PROGRAMMES SERIEUX POUR VOS PARENTS...

Maintenant vous avez un sérieux problème à résoudre : faire croire à vos parents, que vous avez bien acheté un ordinateur pour travailler autant que pour jouer. Pas de panique, on trouve de bons

traitements de textes comme *Kindwords*, *Excellence* ou *A-Texte* (plus pro mais plus cher), d'excellents programmes de création musicale, comme *Audio Sculpture*, et l'inégalable *Deluxe Paint 4* pour le dessin.

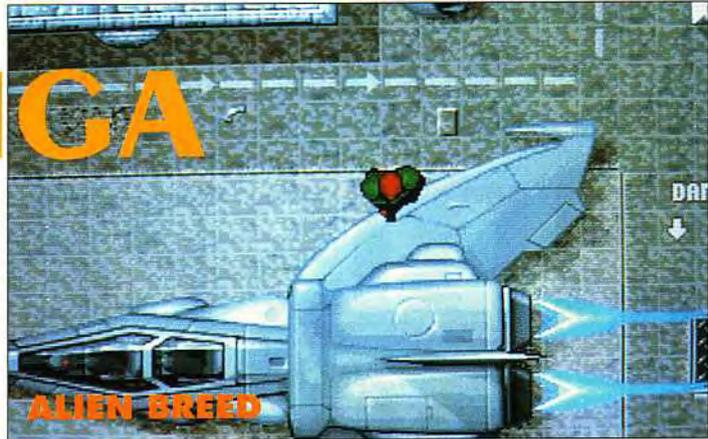
... ET LES JEUX POUR VOTRE COPINE !

Deuxième problème épineux : vous n'allez pas tarder à délaissier votre copine pour passer des nuits blanches devant l'écran de votre Amiga. La solution : lui faire partager votre passion.



tilt journal

AMIGA



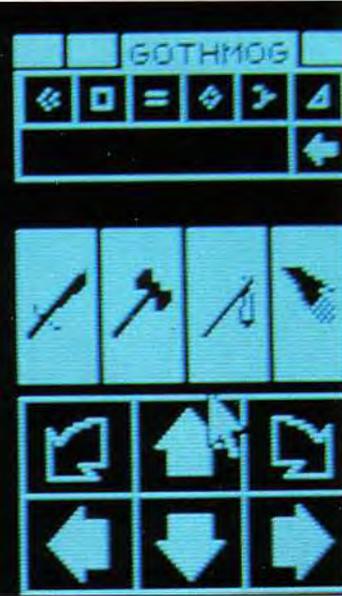
Côté jeux de plates-formes, elle ne résistera pas à l'humour de *Rick Dangerous*, ou à la souplesse du *Prince of Persia*. Enchaînez ensuite sur du flipper avec *Pinball Fantasies*, ou une petite course de voitures

Pour cela il existe une arme absolue, *Lemmings*. En effet, aucune femelle terrienne n'est capable de résister plus de deux minutes à la tentation d'exercer son instinct maternel sur ces stupides créatures, ce qui constitue un excellent premier pas dans l'univers de la micro (une méthode utilisée par de nombreux testeurs de Tilt, et qui est même capable de venir à bout de certaines mères !). Il ne reste plus ensuite qu'à lui faire découvrir les joies de l'Amiga par l'intermédiaire de petits jeux « très bons-très cons », (sympa pour la -charmante -copine. Ndr) comme *Pang* et son déluge de bulles colorées, ou l'inévitable *Tetris*.

avec *Lotus 2* ou *Vroom*, avant de l'entraîner vers des jeux plus virils comme *Panza Kick Boxing* ou *Ninja Warriors*, un des meilleurs jeux de castagne pour deux. Dernier atout, les jeux à deux. Les filles sont peu sensibles aux shoot'em up. Vous mettez la vôtre en confiance avec *Silkworm*, avant de la laisser voler de ses propres ailes dans le superbe *Project X*. Votre couple sera alors mûr pour découvrir le plaisir d'un petit étripage d'aliens dans les sombres couloirs d'*Alien Breed*, ou bien l'exaltation d'un match de *Speedball 2* bien saignant. Si vous avez affaire à une intellectuelle, tentez plutôt le jeu d'aventure vaste et passionnant façon *Monkey Island*, ou le jeu de réflexion, avec *Sim city* ou *Battlechess*, un jeu d'échecs dont les pièces semblent vivantes.

Et si rien de tout cela ne marche, misez sur l'esbrouffe avec *Dragons' Lair* et ses graphismes dignes de Walt Disney (malgré une jouabilité nullissime), ou *Another World* et *Flashback*, avec leur mise en scène époustouflante. Si toutes ces petites merveilles, « must » du jeu sur Amiga laissent indifférente, il ne vous reste alors qu'une solution : changer de copine !

Marc Lacombe



conduisant comme un champion. *Epic* représente un autre sommet de la programmation sur ST. Le jeu s'apparente à un shoot'em up intelligent, dans un monde 3D très riche. La qualité de l'animation dépasse tout ce qui existe sur cette machine et les scènes inspirées de la Guerre des Etoiles contribuent à l'ambiance. Un seul petit regret : la trop courte durée de vie du programme. Les amateurs de jeu de rôles se délecteront avec le couple *Dungeon Master* et sa suite *Chaos Strike Back*, proposés en un pack par son nouvel éditeur Psygnosis. En dépit des années, ces deux titres restent une référence. *Push Over* ravira ceux qui aiment se dégourdir les neurones. Les puzzles sont d'une grande variété et d'une excellente progression de difficulté. La réalisation de qua-



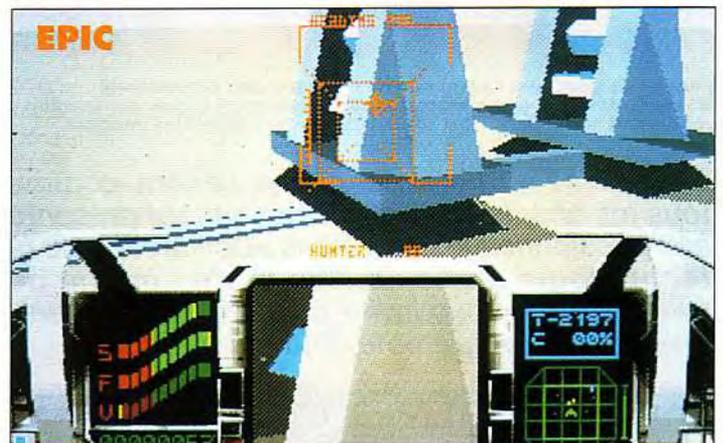
Ordinateur polyvalent par excellence, le ST a encore bien des atouts dans sa manche, à la fois comme machine de jeu et comme machine

à usage personnel. Voyons un peu avec quoi vous allez bien pouvoir le nourrir.

QUELLE CONFIGURATION CHOISIR ?

Si vous avez acquis un 520, ou même un 1040, l'extension mémoire est à envisager rapidement, surtout si vous comptez utiliser des programmes sérieux. Le STE est doté de barrettes de mémoire SIMM, très faciles à trouver dans le commerce. Pour les installer, il est préférable de faire appel au technicien d'une boutique spécialisée si vous ne voulez pas perdre la garantie. D'autre part, je ne saurais trop vous conseiller de disposer de

vos propres écrans (moniteur de préférence ou à la rigueur téléviseur portable de prix plus attractif). Il n'est rien de plus frustrant en effet que de devoir interrompre une partie passionnante pour libérer le téléviseur familial ! Compagnon indispensable de vos délires ludiques : le joystick. Le choix étant très vaste, choisissez une manette robuste dont la prise en main vous satisfait. Si possible, procurez-vous un joystick « d'appoint » qui vous servira pour les jeux à deux. Si vous prenez un modèle à tir automatique,



vérifiez d'abord que cette option fonctionne sur votre ST. Autre achat indispensable : deux câbles prolongateurs de souris/joystick, qui pallient l'ergonomie déplorable de ces prises et évitent ainsi de les détériorer. Pensez également à vous munir d'un petit tapis pour souris. D'autres extensions pourront évidemment se révéler utiles en fonction des besoins (imprimante, lecteur externe, disque dur, etc), mais celles que je vous ai conseillées devraient suffire à bien démarrer.

CINQ LOGICIELS INDISPENSABLES

En matière de simulation de F1, *Vroom* reste indétrôné. Cette course combine des graphismes superbes, une animation époustouflante, des bruitages d'un réalisme à tomber par terre et surtout une « intelligence » de jeu exceptionnelle, l'ordinateur

renforce encore le plaisir. Le dernier programme de ma sélection n'est pas un jeu mais n'en est pas moins ludique. *3D Construction Kit II* permet en effet la création facile de mondes 3D complexes avec animation et interactivité pouvant déboucher sur des jeux d'aventure/exploration.

Jacques Harbnon



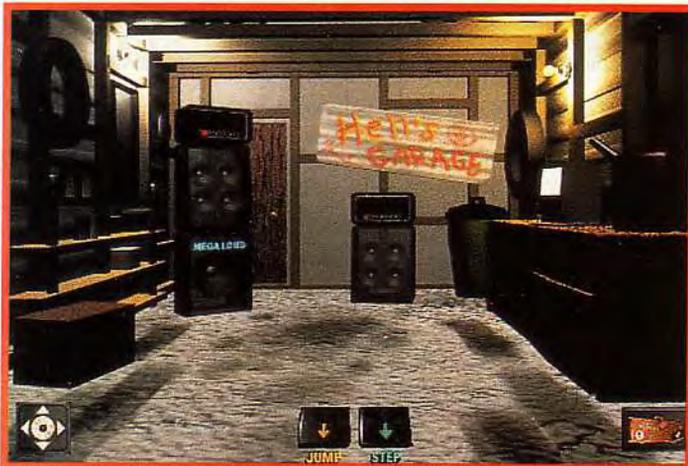
OU EN EST LE ST ?

Pour le jeu, le ST n'est plus au top, c'est sûr ! Mais sa logique militaire et semi-professionnelle (PAO, musique) est encore très bonne. Le ST (modèle 1040 et au-dessus) est dans un bon choix si vous ne voulez pas que ça finisse...



L'image de synthèse, ruisselante de couleurs, aux perspectives étonnantes, est devenue irremplaçable. Vous pourrez voir sur le salon Imagina de nombreux films construits avec ces nouvelles images.

C'est du 17 au 19 février que se tiendra, comme tous les ans, le festival d'Imagina, qui présente aux passionnés les dernières applications de la technologie audiovisuelle et de l'image de synthèse. Tilt vous invite à découvrir en avant-première le programme d'Imagina 93.



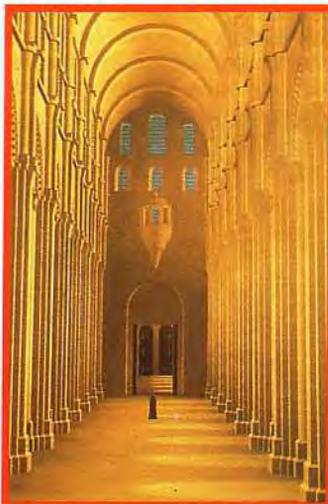
Créée et mise en place par l'Institut National de l'Audiovisuel (INA), Imagina est sans doute l'une des manifestations la plus passionnante pour l'amateur d'images de synthèse et de nouvelles technologies. Cette année, le thème principal sera le temps réel et ses nombreuses applications en matière de communication et d'univers virtuels. Parmi les expé-

riences les plus étonnantes, on pourra assister à des sessions de téléprésence et de télévirtualité qui permettent, à des personnes géographiquement éloignées, de partager un même espace virtuel, voire de travailler ensemble sur un « tableau noir » virtuel. Si le principe n'est pas nouveau, les moyens utilisés, eux, le sont. En effet, toutes ces expériences font appel à une technologie acces-

Imagina 93

Temps réel et mondes virtuels

1 Avec les jeux du futur, on explorera des univers entièrement reconstruits, d'une précision proche de la photographie
2 On se faufile dans des cathédrales, frôlant les hautes colonnes, plongeant dans la nef, comme un visiteur indiscret.
3 Donnant des règles de comportement à des êtres de synthèse, on les surprend s'agitant, mûs d'une vie autonome...



sible au grand public – ou, en tous cas, aux entreprises : les réseaux de type Numéris ou même simplement les lignes téléphoniques. Ainsi, on pourra assister à un travail en temps réel sur des images de synthèse de haut niveau transmises de Berlin à Monte-Carlo par téléphone. Le minitel multimédia n'est pas loin !

LA RÉALITÉ VIRTUELLE SANS GANTS NI COMBINAISONS

Plus étonnant encore, les nouvelles interfaces... ou plutôt leur absence. Alors que nous en sommes restés à l'idée des gants et des combinaisons sensibles (comme dans le film *Le Cobaye*), les chercheurs d'aujourd'hui

tendent déjà à se débarrasser de ces contraintes. Désormais, l'ordinateur va se charger tout seul d'analyser (par le biais de caméras, d'ultrasons ou de réseaux neuronaux) les gestes de la main, l'attitude du corps, le mouvement des lèvres ou des yeux... Maintenant la réalité virtuelle rejoint la « réalité naturelle ».

Qui dit réalité virtuelle dit aussi vie artificielle. Les derniers développements en la matière sont stupéfiants. Certains chercheurs donnent désormais la vie à des insectes virtuels, des rongeurs virtuels, des poissons virtuels... voire même à des objets inanimés ou à des œuvres d'art qui évoluent toutes seules (!).

UNE SESSION SUR LES JEUX VIRTUELS !

Très attendue également, la session sur les effets spéciaux qui présentera entre autres les nouveaux films d'animation à base d'infographie et le Cinéon, un appareil qui autorise le mixage parfait de tous les types d'images (fini les acteurs en superposition et les vaisseaux spatiaux accrochés à des filins visibles à l'écran). Et je vous ai gardé le meilleur pour



Délires morbides et soif d'éternité. Les artistes expriment leurs angoisses, leurs désirs et leurs fantasmes les plus profonds, sans aucune limitation, grâce aux images de synthèse.

la fin : une session complète d'Imagina sera consacrée aux jeux virtuels. On y trouvera, par exemple, un simulateur de visage et de corps humains doté de morphing en temps réel, les jeux virtuels pour adultes développés aux Etats-Unis (scénarios évolués, images de synthèse) et les nouveaux jeux télévisés

« virtuels »... Mais le projet le plus fabuleux est sans doute celui de *Taito* qui permettra à 16 joueurs de partager le même univers virtuel, chacun d'eux se trouvant dans une sorte de bulle (16 écrans jointifs qui offrent un panoramique de 360°), le tout avec des images de haute qualité (les décors) appuyées de graphismes

3D (les adversaires). Dément ! Signalons pour finir que cette année, Imagina sera le théâtre de nombreuses animations, notamment la présence de Micro Kid's avec ses simulateurs de vol *Silicon Graphics* qui permettront à plusieurs joueurs de s'affronter en temps réel.

Dogue de Mauve

Grateful Dead XAOS INC.

INA ET IMAGINA

Afin de mieux comprendre le lien entre l'INA et Imagina, nous avons interrogé Georges Fillioud, le président de l'INA.

Tiit : les gens parlent beaucoup d'Imagina, mais tous ne font pas le rapprochement avec l'INA. Quels sont les liens entre cette manifestation et votre Institut ?

G. Fillioud : l'Institut National de l'Audiovisuel est à l'origine de la manifestation. Depuis ses débuts, il y a 12 ans, Imagina (dont l'INA est coorganisateur) s'est considérablement développé autour de trois pôles complémentaires : les conférences, l'exposition et la compétition du prix Pixel INA. L'INA a l'entière responsabilité du contenu de la manifestation : les thèmes des conférences et la recherche des intervenants, l'organisation du prix Pixel INA (10 catégories) et la projection. La promotion d'Imagina est réalisée par nos équipes en étroite collaboration avec le Festival de télévision de Monte-Carlo qui apporte son appui logistique et financier.

Tiit : au sein du monde de l'audiovisuel, quel est, à l'heure actuelle, le rôle de l'INA ?



G. Fillioud : l'Institut est présent dans la programmation et la production d'aujourd'hui ; il participe à la prévision et à la construction de la radiotélévision de demain ; il gère le plus vaste et le plus riche patrimoine du son et de l'image de ces soixante-dix dernières années.

Au-delà et à côté de cette activité essentielle de conservation et d'animation, l'INA a également pour tâche de développer des programmes de recherche sur les nouvelles images, d'assurer des productions spécifiques d'essai et d'innovation, et de conduire des actions de formation à tous les métiers de l'audiovisuel, y compris pour faciliter l'accès des

professionnels aux technologies les plus pointues de l'infographie, de la haute définition et des outils numériques.

Tiit : Avec Imagina, on constate que les images de synthèse prennent de plus en plus d'importance.

Quels sont les projets de l'INA en matière de création ou de production dans ce domaine ?

G. Fillioud : l'INA travaille dans le domaine des images de synthèse depuis plus de dix ans. C'est ainsi que le logiciel *EXPLORE*, distribué par TDI, a été conçu et développé dans les laboratoires de la Direction de la recherche. Depuis lors, l'INA n'a cessé de réfléchir et de mettre au point une grande diversité de prototypes et de logiciels.

Entièrement développé par l'INA, *Toonbox* est la première version d'une nouvelle génération de logiciels de fabrication de dessins animés. Il s'applique dans tous les domaines de l'audiovisuel : générique, publicité, courts métrages, séries... Il permet, en outre, d'obtenir des coûts de production compétitifs, des délais d'exécution plus courts et une ré-utilisation optimale. C'est sur *Toonbox* que nous allons réaliser la série « Bonjour la Famille »

en coproduction avec France 3 et les éditions Fleurus.

Grâce à l'ordinateur, ce dessin animé, prévu pour 94, sera entièrement fabriqué en France.

L'INA conduit également le programme de recherche Synthetic TV, labélisé Eureka en association avec Videotime (Milan), Telson (Madrid) et TDI (Paris).

A partir de caméras standard, de matériel et logiciels développés par l'INA, le laboratoire 3D a mis au point un prototype permettant le mélange d'images réelles et d'images générées par ordinateurs. Ce système maintient la cohérence spatiale entre les différentes sources d'images et les mélange en temps réel.

Aujourd'hui, nous offrons aux producteurs la possibilité d'utiliser notre système. C'est ainsi que nous venons d'apporter notre contribution à Renault et de réaliser un film pour Eparmarne.

Par ailleurs, l'INA vient de mettre sur pied un groupe de travail pour réfléchir sur le domaine très prometteur de la télévirtualité.

Ainsi, l'INA prouve, à nouveau, la complémentarité de ses missions et de ses compétences.

The 8 bits strike back

Voici la suite et la fin de la liste des petites merveilles qui viennent enrichir l'environnement matériel de votre C64 favori.

Le lecteur 1571 du C64 peut lire et écrire le format PC 5"1/4. Pour échanger des données avec un PC, il faut un programme de traduction. Il en existe deux qui tournent sur C128, BDOS et Janus (les listings ont déjà été publiés dans le magazine allemand 64'er). Janus supporte également le lecteur 1581 qui exploite le format 3"1/2. La fameuse interface RS232, qui sert à relier le C64 à un modem ou à un autre ordina-

teur, doit être absolument complétée par un adaptateur. On arrive ainsi à une vitesse de transmission de 2400 bauds (pour donner un exemple la vitesse de transmission par Minitel est de 1200 bauds). CMD, le constructeur, a développé Shift-link-232, une interface série qui permet, quant à elle, d'arriver à la vitesse assez démente de 38 400 bauds, soit presque 4 Ko/s...

Mais attention, toutes les cartes PC ne suivent pas !

Ram-Trans donne accès aux lecteurs et disques durs de l'Amiga. Le transfert, en parallèle, fonctionne sans problème avec les fichiers .PRG et .SEQ.

Big Vic de Digital Marketing qui tourne sur Amiga et travaille dans le format .IFF, permet un échange de graphiques entre l'Amiga et le C64 dans les deux sens.

LE COMMODORE 64 PREND UNE NOUVELLE RÉOLUTION !

Suite à l'article du numéro précédent, les « Trisomic Boys », un groupe de programmeurs français, m'ont présenté une nouvelle résolution, le FLI/HAM, du 320 x 200 en 128 couleurs, résolution utilisée dans leur dernière production chez Titus, Crazy Cars 3. Un exploit !



Admirez la finesse du fameux mode FLI/HAM. La première photo représente une image fort célèbre des ordinateurs 16 bits, la seconde une image utilisée dans le jeu Crazy Car III.



Videodigitalizer ou comment intégrer vos sorties vidéo, noir et blanc ou couleurs, dans vos programmes.

LES YEUX DE VOTRE ORDINATEUR

Le Scanner 3, petit boîtier qui se fixe sur la tête de l'imprimante, et le Handyscanner (scanner à main), permettent d'insérer n'importe quelle photo, dessin, etc., dans vos documents.

Ces deux scanners sont livrés avec un programme de DAO et sont édités par la société Scanntronic en Allemagne. Le Videodigitalizer permet de prendre comme source, un magnétoscope (image

fixe) ou une caméra vidéo couleur et crée vos propres effets spéciaux, animations et génériques.

Videotext-Dekoder est l'équivalent allemand du service Antiope en France



Scanntronic propose un scanner à main, et un autre scanner qui se fixe sur la tête de l'imprimante.

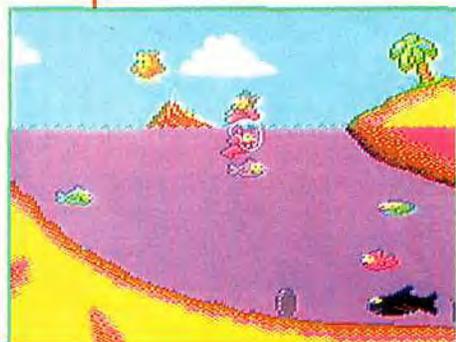
C64 PASSION

Je veux créer un réseau international d'utilisateurs de C64 et de C128. Les passionnés et les clubs sont invités à me contacter. J'ai aussi commencé la diffusion de logiciels du domaine public et de shareware pour C64/Geos. Offre d'essai : Pack n°1 :

25 F + 15 F de port (25 logiciels de jeux, démos, utilitaires, avec des explications en français).
Écrivez à :
Datahouse
France
W. Piroth
6, Av. de l'Aigle
93310 - Le Pré-Saint-Gervais.

qui, bien plus qu'un service pour les mal-entendants, donne accès à des infos, au programmes TV, à la météo, etc. Pagefox est un super programme de PAO livré avec une extension de 100 Ko. Très rapide et confortable, il comporte toutes les fonctions évoluées d'un bon logiciel de PAO.
Wolfgang Piroth

Des jeux, vifs et colorés, sortent tous les jours pour le C64.



Une souris sur le manche !

Les fans de simulation qui s'interrogeaient sur l'achat d'un manche à balai, s'intéresseront à Mouse Yoke de Spectrum Colorado, distribué par Ubi Soft. Il s'adapte à tous les ordinateurs pourvus de souris. Voilà l'occasion de faire de la voltige ou de la F1 plus réaliste, à peu de frais.

très jouable. Bien que l'idée soit excellente, ce mode de contrôle laisse à désirer car les changements de direction sont souvent très approximatifs, ni jeu ni simulateur n'ayant été pensés pour ce type de hardware. Parmi les nombreux jeux testés, seuls Epic sur PC et Vroom sur Amiga m'ont apporté un intense plaisir et un réel confort de jeu, grâce au contrôle de la souris particulièrement sensible. Hélas, l'absence de bouton oblige à faire des aller et retour permanents avec le clavier. Ça gêne tout ! Si vous êtes avide de grands espaces et si vous avez un Amiga ou un ST, vous pour-



Le Yoke Mouse est distribué, par Ubi Soft avec deux jeux pour PC, Amiga ou ST : Chicago 90 et de Battle of Britain.

Le Mouse Yoke est un manche à balai qui vient s'adapter sur votre souris. Nul besoin de le connecter à un port joystick, car c'est votre souris qui contrôle la direction. Il s'agit en fait d'une tige qui relie le « volant » du balai à la souris. Ainsi, lorsque vous tournez le manche vers la droite, c'est la boule de votre souris qui agit et qui tourne. Ingénieux ! Et d'une telle simplicité qu'on se demande pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt ! Universel et peu coûteux, ce n'est toutefois pas un vrai manche car l'absence de bouton en fait un produit assez prosaïque. Ingénieux... mais pas

rez tout de même profiter de ce produit qui s'adapte assez bien aux jeux dont la sensibilité de la souris est paramétrable. Si vous possédez un PC, investissez plutôt dans du matériel plus performant comme les joysticks Thrustmaster qui, seuls, combleront les passionnés de simulateurs de vol, mais ils sont très chers. Le Mouse Yoke est distribué dans un pack avec les deux jeux : Chicago (Ubi Soft) et Battle of Britain (LucasFilm). Il est disponible en version PC, Amiga et ST. Ces deux softs vous permettront de tester la maniabilité de l'engin. (Prix D).

Morgan Feroyd

BELIM
TECHNOLOGIES

L'évolusound
SATISFAIT ou REMBOURSÉ

MEILLEURS JEUX 93 : AVEC L'ACHAT D'UNE CARTE SON, 10% DE REMISE SUPPLÉMENTAIRE SUR UN JEU PC AU CHOIX (voir liste ci-dessous)

SELECTION DE JEUX POUR PC

A Train	350 F	Humans	310 F
Adis Tank Killer	NC	Inca VF	350 F
Alone in the Dark VF	350 F	Indy 4 aventure VF	360 F
Amazon	NC	KGB	320 F
Ancient Art of War in the Skies	NC	L'Arme Fatale	280 F
Armour Gueddon 2	NC	Laura Bow 2 VF	340 F
Bat 2	360 F	Legend of Kyrandia VF	310 F
Battle Toad	NC	Legend of Valour	350 F
Campaign	350 F	Microprose golf	350 F
Castles 2	310 F	Might and Magic 4	310 F
Caesar	350 F	Monkey island 2 VF	390 F
Comanche	NC	Populous 2	NC
Compil Combat Classic	350 F	Prehistoric 2	NC
Cool World	290 F	Reach for the Skies	NC
Crazy Cars 3	270 F	Rex Nebular	350 F
Curse of Enchantia	280 F	Robocop 3	260 F
D Day	340 F	Rom	310 F
Darklands	370 F	Shadow of the Comet	NC
Dominium	280 F	Sherlock Holmes	340 F
Dragon's Lair 3	NC	Street Fighter 2	NC
Dune 2	NC	Strike Commander	NC
Dynablaster	380 F	Task Force 1942	NC
Eternam VF	310 F	The Ancient Art of War in the Skies	NC
F 15 Strike Eagle 3	NC	The Legacy	NC
Falcon 3.0	380 F	Transarctica	290 F
Falcon 3.0 Fighting Tiger	220 F	Ultima 7 the Forge of Virtue	350 F
Flashback	NC	Ultima 7 VF	340 F
Goblins 2	310 F	Ween the Prophecy	310 F
Grand Prix Formula One	NC	X Wing	NC
Harrier Jump Jet	NC		
History Line 14-18	NC		
Hook	280 F		

NOUVEAUTÉS ET AUTRES JEUX : NOUS CONSULTER

SONORISEZ VOS JEUX !!

La carte son presque au prix d'un jeu FANTASY CARD , 100% Adlib, 11 voix FM, connexion HP interne et externe Le leader ORCHID passe à l'audio	410 F
SOUND PRODUCER , 100% Adlib/Soundblaster, 11 voix FM, échantillonnage 8 bits, interface Midi, livrée avec 2 enceintes	690 F
La carte qualifiée par Info PC PROAUDIO SPECTRUM 16 bits , échantillonnage 16 bits 44,1 KHz, interface SCSI et Midi, qualité CD audio	1720 F

Et bien sûr ...

SOUNDBLASTER	950 F	SOUNDMASTER+	490 F
SOUNDBLASTER PRO	1450 F	THUNDERBOARD/Windows	990 F
SB PRO + MIDI	1790 F	ORCHID SOUND PRODUCER PRO	1490 F
SOUNDBLASTER PRO 16 bits		100% Adlib/Sound Blaster, nombreux logiciels, interface CD AT (SCSI option)	
MIDI BLASTER (échantillonneur MIDI)	2360 F	Livrée avec 2 enceintes et 1 micro	
AUDIOPORT/Windows (portables)	1650 F		

Kits Multimédia Créative Labs - Lecteurs et jeux CD

Au Catalogue : Tous les jeux, logiciels et périphériques pour PC/AT

BELIM Technologies, Tél. 64.61.78.78 - Fax : 64.61.96.66
Polyparc, 13 rue Vladimir Jankelevitch, 77184 EMERAINVILLE

Désignation	Qté	P.U	Total
Port : 1 jeu = 35 F, Autres = 50 F			F
Frais de contre remboursement			30 F
TOTAL			

Chèque ou mandat-lettre Contre-remboursement
 Carte Bleue N° _____
 Date d'expiration / / _____
Nom **Prénom**
N° **Rue**
Code **Ville** **tel (Obligatoire si CB)**

Signature obligatoire

Toutes les marques citées sont des marques déposées - Tous nos prix sont TTC - Vente par correspondance uniquement - Spécifiquement sous 10 jours ou remboursé

Nos produits sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre. Les produits doivent être retournés d'origine non démontés, frais pour et CR non remboursés.

CD-ROM

Sur CD-ROM pour PC et sur CDTV, les jeux sont à l'honneur ce mois-ci. Comme d'habitude, la qualité sonore est le point fort de ce système mais les prix annoncés sont encore prohibitifs ! Parmi les CD que nous avons testés, seul *The Animals* sort franchement du lot et utilise pleinement les capacités du support CD. A vous de juger...

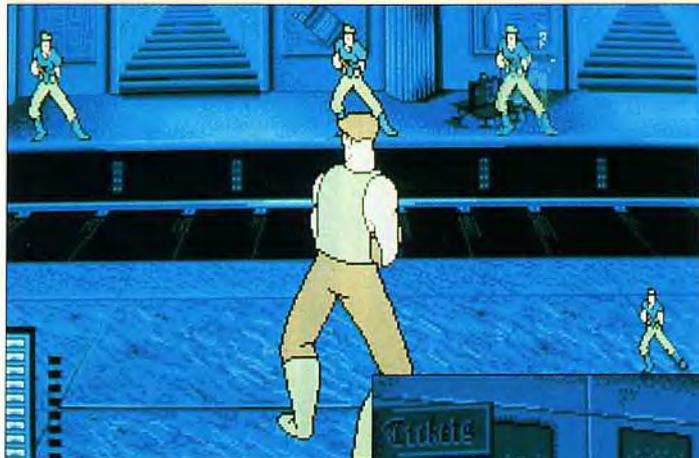
SOFTWARE JUKEBOX

Le CD porte bien son nom puisqu'il ne propose pas moins de cinquante démos de jeux connus. Vous découvrirez ainsi *Ultima Underworld*, *F117*, *Wordtris*, *Wizardry VI*, *Battle Chess* et bien d'autres titres. Ces démos sont toutes assez complètes, certaines étant même parfaitement jouables (*Underworld* ou *Wordtris* par exemple). Vous trouverez aussi sur ce CD d'utiles renseignements sur les compagnies ou sur le matériel nécessaire pour tirer

Des démos de grands jeux sur CD-ROM

le meilleur parti de ces différents programmes. Le navigateur, géré indifféremment au clavier ou à la souris est très agréable d'usage. Ce CD contient aussi une compilation de trois logiciels en version complète : *Links*, le superbe golf (ici en version « normale » et non dans sa version améliorée 386) ; *Faces*, l'amusant *Tetris-Like* où l'on doit reconstituer des visages et enfin *Jetfighter*, le simulateur de vol. Ces versions sont strictement équivalentes à leurs homologues sur disquette. Seul avantage réel : la rapidité d'installation des programmes,

Il faudra sans doute attendre des titres « CD only » comme *7th Guest*, *Eden* ou (peut-être) *Strike Commander* pour profiter vraiment des capacités supérieures du CD-ROM.



qui ne demande plus que quelques secondes face aux longues minutes des versions floppy. Un CD qui demeure intéressant grâce à la diversité des titres présentés (CD-ROM Selectware Technologies, Prix : nc).

TALKING CLASSIC TALES

Ce titre destiné aux enfants va les plonger dans la magie des contes. Cinq histoires sont proposées, relatant tour à tour les



aventures des Elfes et du Cor-donnier, du Chat botté, de la Reine des abeilles, etc. Chaque histoire est composée d'agréables dessins qui illustrent le texte, ainsi que de quelques scènes animées et bruitées. Le texte est lu à haute voix, le recours au son direct CD étant le garant d'une grande qualité d'écoute. Cette lecture en anglais élargit d'ailleurs le champ d'intérêt de ce CD pour nous autres Français. En effet, grâce au curseur lumineux qui suit en perma-

Successeur moderne de *Dragon's Lair*, *Guy Spy* vous met aux commandes d'un agent secret sans peur et sans reproches. dommage que le jeu sur CD soit identique à la version micro.

ET LE CDTV ?

La récente baisse de prix du CDTV, alliée à ses possibilités d'utilisation en tant qu'Amiga, renforce l'intérêt de cette machine qui fut le premier ordinateur multimédia grand public. Voici deux titres d'un bon niveau pour l'alimenter à des prix très intéressants.

Ordicode vous offre de vrais cours de code, avec examens blancs, réponses corrigées et apprentissage des panneaux. La réalisation est excellente car elle comporte des dialogues parlés de qualité et des digitalisations fidèles et précises en mode HAM. Un CD d'une utilité incontestable, à un prix très compétitif, qui vous fera économiser de nombreuses leçons de code (CD Educom, distribué par Commodore ; Prix : C)

Music Maker est pour sa part un programme à vocation musicale. Le juke-box est composé de célèbres musiques - *Yesterday*, *Let It Be*, *The House of the Rising Sun*... -, l'écoute de qualité CD étant agrémentée par un diaporama de superbes images digitalisées en mode HAM. D'autres modules vous initieront en douceur au rythme sur batterie ou à la composition musicale sans fausse note ! Un bon CD de détente (CD-Omnibus, distribué par Commodore ; Prix : C).



Eh oui, *Guy Spy* sur CD-ROM ne présente aucune différence notable avec *Guy Spy* sur disque dur ! Dans ces conditions, autant se procurer le LDG dont nous vous parlions dans le Tilt Journal du numéro précédent. Là, au moins, les jeux sont inédits et profitent à fond du support CD.



Gros avantage du CD-ROM : la quantité et la qualité des illustrations présentes sur un seul disque alliées à un gestionnaire facile d'accès.



Alliez la capacité de stockage du CD-ROM et la qualité graphique des modes VGA et vous obtiendrez de bien belles choses.

de l'accent. Reste à savoir si le prix un peu élevé ne découragera pas les amateurs (CD-ROM Multi Dimensional Communications, distribué par Euro-CD ; Prix : G).

360 COMPILATION

Cette compilation proposée par l'éditeur Three-Sixtie contient trois programmes qui sont une référence dans leur domaine. *Blue*



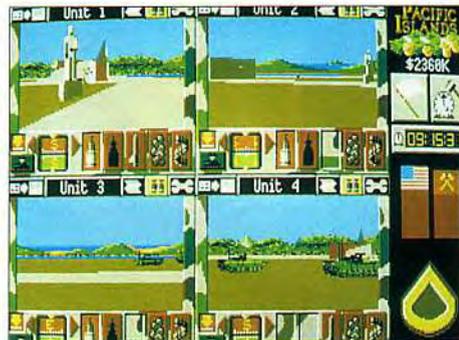
Max vous fait tenir le manche d'un vieux coucou pour une bataille aérienne qui vous changera des *Jet Fighter* et autres *F29*. *Das Boot* vous plonge dans un sous-marin en pleine Seconde Guerre Mondiale. Enfin *Megafortress* vous met aux différents postes d'un bombardier de la même période. L'apport du CD ne se manifeste que dans la présentation des jeux, enrichie de nouvelles séquences et surtout d'une musique de qualité. L'installation est instantanée, seul le fichier de sauvegarde étant créé sur disque dur. Ce lancement direct à partir du CD ne pose en fait aucun problème, à moins que vous n'ayez un lecteur aux temps d'accès très lents. Une excellente compilation, qui reste un peu onéreuse (CD-ROM Mindscape, distribué par Euro-CD ; Prix : G).

THE ANIMALS

Si vous aimez les animaux vous ne resterez certainement pas insensible à ce CD qui vous offre une visite guidée du zoo de San Diego sous une véritable forme « multimédia ». Plus de 200 animaux exotiques (mammifères, oiseaux et reptiles) vous seront ainsi présentés, à travers plus de 1 300 photographies de qualité, complétées de données passionnantes sur l'animal. Presque tous les animaux disposent aussi d'enregistrements sonores de leur

Découvrez les animaux sur CD-ROM

cris et grognements divers. On n'oublie pas de si tôt le mugissement étonnant des tortues géantes des Galapagos ou le chant des baleines. Ces documents sonores bénéficient de la qualité d'écoute exceptionnelle grâce au support CD. Non content d'offrir son et image, *The Animals* surpasse les logiciels de ce type en proposant une impressionnante collection d'animations vidéo digitalisées (plus de 120), couplées avec du son ! Certaines séquences sont assez courtes, mais d'autres peuvent durer plusieurs minutes ! Le navigateur,



Pacific Islands sur CD est très peu différent de la version micro, il faudra attendre les jeux « CD only » pour profiter réellement de ce support extraordinaire.

géré intégralement à la souris, est d'une ergonomie sans faille. Les modes de recherche sont d'une grande diversité et d'une bonne complémentarité : par habitat, par nom, par classe d'animaux, etc. Un CD passionnant à découvrir

Un CD passionnant pour la famille

en famille, qui (une fois n'est pas coutume !) tire pleinement parti du support CD (CD-ROM Software Toolworks ; Prix : F).

GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON

Ready Soft récidive. Après *Wrath of The Demon*, c'est au tour de *Guy Spy* d'atterrir sur le support CD. Le jeu sur disquettes n'était déjà pas enthousiasmant et l'apport du CD est quasi inexistant, le seul intérêt étant la non occupation du disque dur ! Signalons pour l'anecdote que ce CD fonctionne parfaitement sur un CDTV Commodore, ce qui n'est dit nulle part dans la documentation ! Un CD à oublier (CD-ROM Ready Soft, Prix : F).

PACIFIC ISLANDS

Cette simulation de tank à la fois tactique et stratégique (qui constitue la suite de *Team Yankee*) vous conduit dans l'atoll du Pacifique de Yama Yama, contre des soviétiques renégats. Il n'y a aucune amélioration par rapport à la version disquette (y compris la protection manuelle !) mais le jeu reste suffisamment intéressant pour justifier son achat (CD-ROM Empire ; Prix : F).

Jacques Harbonn

nence sur l'écran le texte parlé, ce CD peut servir à l'apprentissage de l'anglais et surtout au perfectionnement

CD-I

CD-I PORTABLE : IL AR



Par rapport aux versions classiques 205 et 206, le CD-I portable 360 est une véritable révolution. Il permet évidemment de lire les CD audio, les CD photos et bien sur les CD-I. Son principal atout est son écran 6" à cristaux liquides. Mais il ne s'agit pas d'un vulgaire écran LCD très laid. Non, c'est bel et bien d'un vrai écran de télévision miniature (avec une résolution maximale de 756

Le CD-I est précurseur de la nouvelle génération de médias familiaux. Avec la version portable, le futur rejoint le présent !

Malgré le succès que connaît le CD-I à sa sortie, certaines critiques sont formulées quant à sa taille. Le CD-I est beau mais il est gros ! Pour remédier à cela, Philips invente le modèle portable. Aussi doué que son grand-frère, il est trois fois plus petit. Seul défaut : son prix !

On ne le présente plus ! A peine sorti en boutique, le CD-I fait un vrai tabac. Vaut-il remplacer nos micros au même titre que le CD audio a remplacé nos lecteurs de cassette ? Non content de son début de succès, Philips ne s'endort pas sur ses lauriers. Si cette machine doit marcher, il faut faire un gros effort pour la développer. Dans cette optique, ils ont développé le CD-I portable et ont sorti de nouveaux jeux. Nous avons testé ce modèle portable et les nouveaux arrivages de logiciels.

x 556 pixels). Cette nouvelle technologie est incroyable. Quel que soit l'éclairage et votre position face à l'écran, vous ne verrez quasiment aucune différence de couleurs. Cet écran plat aux coins carrés est rabattable. Une fois rangé, ce modèle fait trente centimètres de long.

Petit et poids plume ! En effet ses deux kilos vous sembleront bien agréable lorsque vous l'emme-

Jusqu'alors, le CD-I était un appareil de salon, au même titre que le magnétoscope. Mais aujourd'hui, le CD-I « baladeur » est né.

nez en voyage. Pour ce faire, un pack de batteries peut être connecté à l'arrière de la bête. Son autonomie est d'une heure pour deux heures de recharge. Pour le reste, il accepte les principales extensions prévues pour les modèles de « salon ». Je cite : télécommande infrarouge, souris, joystick, trackball, modem, imprimante et même une tablette graphique ! Il est truffé de slots d'extension avec une trappe spéciale pour la Full Motion Video. Cette extension sera spécifique



Hum... hum ! Spring Break est un flipper interactif qui donne vraiment l'illusion de jouer dans un café. On peut choisir parmi six tables différentes, quant à moi, c'est celle de la plage qui reste de loin ma préférée !

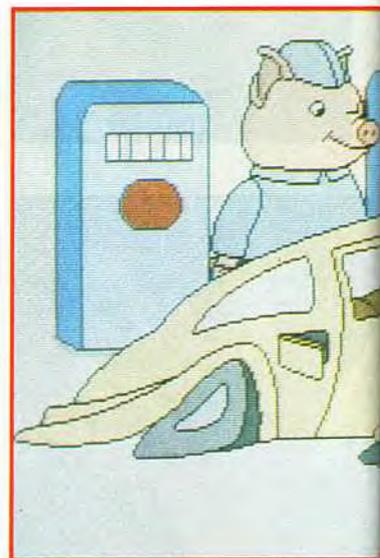
au modèle portable (la version de base étant très grande).

Le paddle intégré à la machine est nettement plus pratique que l'habituelle télécommande. On peut aussi connecter le CD-I 360 sur une télévision par le biais d'un simple câble.

Hélas, toute médaille a son revers et le CD-I n'échappe pas à la règle. Son transformateur est beaucoup trop gros car il est à peine plus petit que la machine. Le deuxième défaut de ce modèle est sans conteste son prix : 13 000 F HT ! Certes la technologie récente se paye, mais à ce point ils ne sont pas près d'en vendre beaucoup. Espérons qu'avec la production de masse le prix chute très vite et devienne abordable. En attendant, il ne reste qu'à prier...

LES JEUX

Defender of the Crown est l'adaptation du jeu de stratégie du même nom sur micro. Il faut réunifier le royaume en proie à une terrible guerre civile depuis la mort du bon roi Richard. Avec l'aide de Robin des Bois, vous allez devoir récupérer les régions normandes (par le combat ou en gagnant des tournois). Graphi-



La ville surprise de Richard Scarry est un logiciel éducatif très bien réalisé. C'est un vrai régal pour les yeux !

quement ce jeu est splendide et les musiques de la même veine. Les voix digitalisées renforcent l'ambiance avec, entre autres, des accents de l'époque. Toutefois le CD-I est un peu lent et les scènes d'action « rament » quelque peu. Pour le reste rien

RIVE!

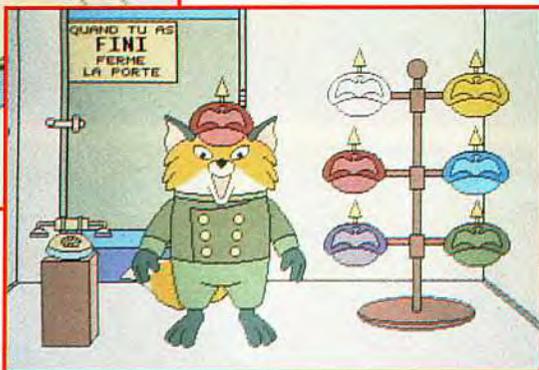


CyberCity est un dessin animé (assez peu) interactif de style japonais (façon Albatour, pour les connaisseurs). Le principe de jeu est semblable à celui de Dragon's Lair, à savoir qu'il faut faire la bonne action au bon moment, la moindre erreur étant sanctionnée par l'échec.



interactif. Les dessins de style japonais sont splendides. Le jeu consiste à incarner le dernier survivant de la race humaine qui doit s'échapper de CyberCity (gigantesque mégapole robotisée).

Ce logiciel éducatif permet (entre autres) d'apprendre aux enfants à identifier les couleurs.



de nouveau puisque l'adaptation est très fidèle. C'est

un jeu de grande qualité qui vaut l'investissement car sa durée de vie est assez longue (CD en anglais, prix C).

Escape from CyberCity (version américaine) est un dessin animé

Semblable à *Dragon's Lair* par son principe mais plus jouable, *Escape from CyberCity* est particulièrement difficile et demandera de nombreuses (et parfois pénibles) heures d'entraînement

avant d'en voir le bout. Croyez-moi, cela devient vite lassant ! Pour le reste c'est globalement une belle réalisation (CD en anglais, prix E). *Mystic Midway* est un jeu de tir de fête foraine. Située dans un cimetière, cette fête est très spéciale. Les cibles à abattre sont des créatures diverses (squelettes, sorciers, etc.) et chaque cible touchée vous donne des points pour passer au niveau suivant. Une télécommande très précise est nécessaire pour viser précisément (comme dans *CyberCity*). Les graphismes sont plutôt simples et tous les tableaux se ressemblent. La musique est de bonne



Cette image ultra célèbre est tirée du jeu Defender of the Crown. Son adaptation sur CD-I est une réussite !

proposés et les graphismes varient à chaque fois selon les thèmes : Cyber, As des as, Plage (très drôle !), Nucléaire, etc. La mémoire non volatile du CD-I permet de conserver les scores. Un bon investissement qui ne vous lassera pas et qui amusera toute la famille. Attention de ne pas secouer le CD-I si vous ne voulez



Promenez votre curseur sur un bâtiment de RigoloVille et regardez ce qui se passe...

qualité, l'orgue de Barbarie crée une ambiance très macabre et donne un côté sympathique au jeu. Malheureusement, il en faut plus pour faire un bon soft et celui-ci est particulièrement lassant, malgré les séquences de transition où un présentateur digitalisé (images et voix) vous fait un

Attention ! Même s'ils sont bourrés de séquences animées et digitalisées, les jeux CD-I ne sont pas forcément des réussites.

show des plus comique. Globalement, la piètre qualité de *Mystic Midway* ne justifie pas son achat ! (CD en anglais, prix D)

Pinball est un flipper sur CD-I très bien réalisé et particulièrement jouable. Les touches répondent très bien et les bruitages sont hallucinants de vérité. Six modèles de flippers différents vous sont

pas qu'il fasse définitivement tilt (CD en anglais, prix C).

La ville surprise de Richard Scary est un logiciel éducatif. Vous êtes un visiteur à RigoloVille, et vous pouvez vous promener partout dans ce dessin animé miniature. Très bien conçu, il est destiné à être utilisé par les plus petits. De nombreuses animations visuelles apprendront à l'enfant à compter, à identifier les couleurs et les fleurs, mais aussi à pratiquer des jeux mnémotechniques, ou tout simplement s'amuser et chanter avec les habitants de RigoloVille. Toutes les situations sont hilarantes et entièrement en français. C'est sans doute le point fort de ce logiciel car une fois de plus les musiques ou les bruitages sont superbes (ce qui ne surprendra personne sur CD-I). Il passionnera les petits comme les grands (il fallait voir le rassemblement dans la salle de rédaction pour commencer à douter sérieusement de la maturité de l'équipe !). C'est une grande réussite qui démontre enfin que l'on peut réaliser de grandes choses avec cette machine encore mal exploitée (CD en français, prix C).

Morgan Feroy



Edito

17
INTERET

F-15

« Et l'aigle prit son envol pour la troisième fois. » Microprose nous dévoile enfin *F-15 Strike Eagle III*. Tous les pilotes peuvent d'ores et déjà se préparer à des vols impressionnants de réalisme, à condition de dompter un logiciel dont la complexité est à la mesure de la qualité. Un grand hit.

Incroyable ! Il semble que les éditeurs sont bien partis pour ne plus relâcher leurs efforts ! Ce mois-ci, les tant attendus *F15 Strike Eagle* et *Grand Prix* de Microprose satisferont vos instincts de pilotage. En attendant *Street Fighter II* sur PC, vous pourrez incarner un champion de kick-boxing dans *Best of the Best*. En réflexion/stratégie, vous vous régalez avec *Castles II*, et en jouant à *The Complete Chess System* ou à *Omar Sharif's Bridge*. Les jeux d'action et de plates-formes sont aussi de la partie avec *Motorhead*, *Alien Breed*, *Cytron*, *The Humans* et *B.C. Kid*. Et si ça ne suffit pas, il vous reste l'ultime solution : *Bill's Tomato Game*. Ce soft séduira ceux d'entre vous qui viennent d'avoir une nouvelle machine et qui ne savent pas à quoi jouer. Ne réfléchissez plus, c'est *Tomato* qu'il vous faut !

Morgan Feroyd

Editeur : Microprose (US) ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Programmation : Andy Hollis ;
Bande son : Jeff Briggs ;
Graphisme : Max Remington.



VERSIONS

F15 Strike Eagle III n'est actuellement prévu que sur PC. La version Amiga n'est pas annoncée (mais Microprose prépare déjà *Gunship 2000*, *ATAC* et *B-17* pour le Commodore.



A la lumière des projecteurs, l'appareil sort de son hangar et s'aligne sur la piste. Dans le rugissement de ses deux turbopropulseurs, il se rue dans le ciel, flèche bleu métal sur l'azur serein qui l'accueille. Lyrique ? Comment ne pas l'être en voyant la séquence d'intro de *F-15 III* ? Cette petite merveille vous mettra tout de suite dans le bain : avec le petit dernier de Microprose, on accède aux plus hautes sphères de la simulation. Il faut d'ailleurs reconnaître que toute personne sensée s'en serait déjà aperçu au chargement du jeu : 23 Mo sur le disque dur et 2 Mo d'EMS sont des chiffres qui donnent une idée de l'ampleur de la bête.



En se retournant, l'officier d'armement peut constater de visu l'efficacité de son tir. Ici, une station radar vient de partir en fumée.

SEQUENCE



Votre radar en traque air-air, vous avez verrouillé un MiG 23 trop tard pour pouvoir tirer un Sidewinder.



Votre adversaire est en visuel mais intouchable par missile. Voilà votre F-15 volant de concert avec le Flogger.

STRIKE EAGLE III



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : 386 dx ou supérieure avec 2 Mo de RAM.

Mode graphique : VGA.

Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster et Roland.

Médias : 5 disquettes 3 1/2.

Contrôle : clavier, joystick, souris, Thrustmaster.

Installation : aléatoire et très pénible, elle vous demandera jusqu'à 23 Mo sur le disque dur.

Jeu en anglais.

Manuel en français.



Le début du jeu est tout ce qu'il y a de plus classique. Vous choisissez votre théâtre d'opération (Irak, Panama ou Corée), votre pilote et, après le briefing où l'on vous aura signifié votre mission, votre armement.

Une option «Quick start » vous permet de vous retrouver directement en vol, pour tirer sur tout ce qui bouge. Ensuite, c'est à vous d'agir et c'est là que tout se complique. Pour faire voler votre bel oiseau, j'ai référencé plus de 90 commandes différentes ! Autant dire que, pour maîtriser toutes les options possibles du logiciel, il vous faudra passer de très longues heures devant votre écran ou dans la doc. Mais une fois dompté, le monstre est fascinant. Votre F-15 glisse sur l'aile et verrouille sa cible, vous permettant toutes les vues internes ou externes possibles. Vous disposez pour ce faire d'un cockpit quasiment iden-

PC



Votre canon Vulcan M61 de 20 mm vient d'anéantir votre adversaire dans une gigantesque boule de feu.



Les soviétiques construisent solide. La preuve : votre victime plonge vers le sol, détruite mais encore entière !

AVIS

JEROME : OUI ! Bravo Micropose ! F-15 III est une réussite. Les pilotes cathodiques que nous sommes peuvent enfin disposer d'un véritable tableau de bord tête haute et tête basse (idem pour l'officier d'armement avec le scrolling horizontal pour visualiser les écrans d'information).

A noter que la souris, le clavier et le joystick servent simultanément lors des vols (manchot s'abstenir !). Cependant, j'attribuerais une mauvaise note pour les capacités de défense et d'attaque des appareils ennemis : shooter un appareil ennemi s'apparente au tir au pigeon (efficacité de tir garantie à 100 %). Pour le reste je suis assez d'accord avec Piotr. Vivement la réponse de Spectrum Holobyte ou de Dynamix !

SIMULATEUR DE VOL

Puissant, complexe, voire compliqué, *F-15 III* possède les inconvénients de ses qualités mais constitue sans nul doute un des grands de la simulation.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 10

L'installation de *F-15 III* risque d'éprouver vos nerfs : à la rédaction, il a accepté de tourner sur certaines machines et s'est refusé à d'autres, pourtant totalement semblables... Le «Quick Start» ne sera pas de trop pour maîtriser son Aigle.

GRAPHISMES 17

La séquence d'intro est royale, votre appareil est superbe, le ciel est magnifique, mais les détails au sol encore un peu sommaires.

ANIMATION 18

Cette très haute note ne concerne malheureusement que les heureux possesseurs de machines haut de gamme. En dessous du 386 dx à 33 MHz, point de salut.

MUSIQUE 15

Ne constitue ni l'attrait, ni le critère de choix principal de *F-15 III*.

BRUTAGES 16

Vos missiles qui fument vers l'ennemi, celui-ci qui explose dans un grondement sourd : de la belle ouvrage.

JOUABILITE 17

Une fois votre Eagle dompté, vous prendrez vraiment du plaisir à remplir les différentes missions qui vous seront assignées.

DIFFICULTE CONFIRME

Plus de 90 commandes différentes pour un rendu fidèle du chasseur américain. Vous avez de la mémoire ?

DUREE DE VIE 18

F-15 Strike Eagle III est le type même du jeu sur lequel on revient deux ans après avec le même plaisir.

tique à l'original, ce qui signifie que vous pouvez aussi bien prendre la place du pilote que celle de l'officier d'armement. De plus, Microprose a inclus la possibilité de voler à deux (au moyen d'un câble ou d'un modem). Le second joueur pourra être, au choix, copilote, wingman ou adversaire.

La réalisation porte la griffe de Microprose. Les graphismes sont pros, servis par une anima-

La raison d'être du *F-15*, c'est la chasse. Un pauvre Fulcrum vient d'en faire la cruelle expérience.



Les détails au sol sont loin d'être parfaits mais atteignent cependant un certain réalisme. Cette station radar va bientôt se faire pulvériser par trois Mk82.



tion fluide et rapide (à condition toutefois de posséder une machine musclée). Les bruitages sont très bons et les missions variées. A dire vrai, c'est ce dernier point qui semble un peu étrange : le *F-15* étant un appareil de suprématie aérienne, il est pour le moins curieux de lui voir attribuer des missions d'attaques au sol... Mais ne boudons pas notre plaisir : *F-15 Strike Eagle III* inaugure l'année en fanfare et va probablement susciter le même engouement que *Falcon III* (pour lequel

AVIS DENIS : OUI ! J'entends déjà les commentaires : « C'est trop compliqué », « Cela demande une machine trop puissante », « Il y a trop de commandes »... Tous ces reproches sont exacts et, pourtant, il suffit de réussir une mission pour être définitivement accroché par *F-15 III*. C'est vrai qu'il demande beaucoup, tant à la machine qu'au joueur, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle. *F-15 III* est un de ces logiciels sans lesquels on n'envoie plus de vivre, le premier boîtier de jeu que l'on sauverait de sa logithèque en cas d'incendie. Que ceux qui ne veulent pas s'emmêler les neurones s'achètent *Comanche*, moi je préfère le vol majestueux de l'Aigle.

Denis Marsoulaud

existent des clubs d'utilisateurs aux Etats-Unis). Il constitue l'un des meilleurs choix à l'heure actuelle en matière de simulation de vol.

Piotr Korolev

COMPARATIF

L'AIGLE, LE FAUCON ET LE COMANCHE *F-15 Strike Eagle III* est, dans l'esprit, assez semblable à *Falcon 3.0*. Ils développent tous deux le même souci du détail, la même volonté affichée d'être fidèle au modèle qu'ils se sont choisis. Les puristes continueront à voler en *F-16*, snobant ainsi de bien meilleurs graphismes et le vol en duo plus riche de *F-15 III*, simplement parce que la rigueur spartiate de *Falcon* le fait passer pour plus « sérieux ». Quant à la révolution de ce début d'année, *Comanche*, il est très, très loin de fournir une aussi bonne simulation que *F-15*. En revanche, il est mille fois plus « fun » et laisse notre pauvre aigle sur place en matière d'animation.



VOUS ENTREZ



DANS LE 1993^{ème}



TABLEAU, LORICIEL VOUS

SOUHAITE

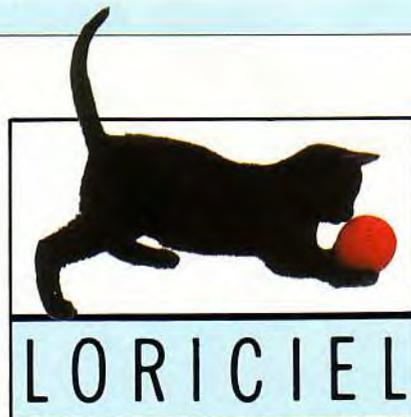


UNE

ANNÉE PLEINE DE BONUS



D'ÉNERGIE ET DE VIES!



N°1 FRANÇAIS DU JEU VIDEO

BILL'S TOMATO

Pour les fêtes de Noël, Psygnosis nous a réservé un must dans le genre action/réflexion. *Bill's Tomato Game* n'est pas un clone de la série des *Lemmings*, mais bel et bien un soft à part entière. Son concept innovateur vous séduira !

Editeur : Psygnosis ; Conception et programmation : Bill Pullan ; graphismes : Lee Carus-Westcott ; musiques et bruitages : Mike Clarke.

Avec la disquette de démo du *Tilt 108*, vous avez pu constater que *Bill's Tomato Game* avait la trempe d'un grand hit. Tous les ingrédients sont présents pour obtenir l'un des meilleurs softs dans sa catégorie : un concept novateur, des graphismes de qualité, une musique somptueuse, une pointe d'humour et un zest d'animations délirantes. Tomato, le héros, est une pauvre tomate dont la rougissante compagne, a été enlevée récemment. Et, à travers les cent tableaux que propose *Bill's Tomato Game*, vous vous lancez à sa recherche.

Il faudra faire fi des nombreux pièges qui vous sont tendus et franchir avec succès les dix mondes que vous traverserez, quand, n'écoutez que votre courage, vous volerez au secours de votre belle. Ces mondes sont très variés et plus somptueux les uns que les autres. A la poursuite de votre amie, vous traverserez une forêt envoûtée et malveillante, une fabrique de jouets (comme dans *Robocod* et *Dood-*



lebug), des mondes, préhistorique ou égyptien, des univers, spatial ou psychédélique, j'en passe, et des meilleurs !

Pour finir chaque tableau, quelques objets sont mis à votre disposition : des ventilateurs dont le souffle entraîne Tomato dans les airs, ou des trampolines plus ou moins puissants qui le font rebondir. Vous devez les placer au bon endroit dans l'écran pour atteindre la plate-forme d'accès au niveau suivant. Dans certains tableaux, un objet supplémentaire est disponible. C'est un cube de

17
INTERET

Pierre qui bloque Tomato dans sa trajectoire, évitant ainsi qu'il ne périsse sous les pales d'un ventilateur ou dans les rouages d'une machine infer-

UN COUP DE POUCE POUR LES TOMATES PRESSÉES UN

Vous réussirez à passer cet écran, si les objets sont disposés dans cette configuration. Il ne vous reste plus qu'à faire partir Tomato au bon moment pour qu'il ne passe pas sous une goutte d'huile.



Le pistolet est mobile. Il faut donc placer les trampolines hors de son champ de visée. Ceci fait, il est préférable de partir en rase-motte jusqu'à la plate-forme au moment où le pistolet commence à remonter.



Ce tableau est assez simple. Il suffit de placer les ventilateurs très haut pour que le souffle soit optimal au moment où Tomato atteint son apogée. Ainsi, vous glisserez sur les bonus, et retombez sur le tapis roulant sans difficulté.



O GAME

Regardez comment cette petite plante se transforme en une vraie dévoreuse de tomates !

Matériel nécessaire

Amiga tous modèles (512 ko).
Souris ou joystick.
Média : 1 disquette 3"1/2.
Jeu en anglais.
Manuel en français.

AMIGA

Triste sort pour deux pauvres tomates, anonymes parmi leurs consœurs de cageot ! Heureusement, leur destin est bien plus grandiose que de finir en coulis ou en rondelles !

AVIS PASCAL : OUI ! En voyant arriver le jeu à la rédaction, je me suis dit : « Aïe ! Encore un clone de *Lemmings*. » Eh bien, pas du tout ! Si le concept de base est identique, les moyens pour réussir votre mission sont totalement nouveaux... Tout l'intérêt de *Bill's Tomato Game* consiste à placer les bons éléments au bon endroit, sous peine de voir votre héros transformé en ketchup (les pales de ventilateur, ça ne pardonne pas !). Les personnages, de style « cartoon », sont appuyés par des animations très réussies (le diabolotein sortant de sa boîte est délirant). Certains décors sont de toute beauté. Ajoutez à cela une musique variée et vous comprendrez pourquoi j'ai fondu pour ce jeu : à consommer (de tomate) sans modération.

Pascal Blanché



nale. *Bill's Tomato Game* est vraiment un jeu prenant et les codes d'accès obtenus à chaque fin de niveau permettent d'y rejouer avec autant de

plaisir à n'importe quel moment. De nombreuses scènes très drôles viennent compléter la grande qualité du jeu et les musiques sont tout aussi

démontées. L'Amiga n'est pas mort, loin de là, ce jeu en est la preuve concrète !

Morgan Feroyd

UN COUP DE POUCE POUR LES TOMATES PRESSÉES UN COUP

Ce tableau est beaucoup plus compliqué. Il faut aller à droite, puis changer de direction à l'aide de ventilateurs inversés. La grosse difficulté consiste à éviter les pales après avoir sauté sur le ressort.

Pour éviter ces roues crantées et acérées, il faut se faufiler habilement dans les airs. Un trampoline judicieusement placé au centre de l'engrenage vous sauvera la peau et vous évitera d'être transformé en jus de tomate.

Dans ce monde spatial, l'apesanteur change les cartes du jeu. Pour passer par-dessus ce pylône en conservant une trajectoire verticale, utilisez les ventilateurs. Un tableau ou les réglages doivent être ajustés au millimètre !



COMPARATIF

Lemmings ou Tomato ?

On pourrait facilement trouver de nombreux points communs entre ces hits car ils combinent tous deux avec bonheur l'action et la réflexion. De même, ils font preuve d'une grande originalité et d'une ambiance humoristique très réussie. Mais *Tomato* n'a rien d'une pâle copie. Il innove réellement dans le style et viendra parfaitement compléter votre collection de logiciels. Grands et petits, ralliez-vous devant un ordinateur pour partager le plaisir du « jeu toute catégorie ». Et rassurez-vous, *Lemmings II* rejoindra ce trio de choc en février.



Ce dragon est très coriace et il bouge tout le temps. Il faut donc placer très vite Tomato et vos objets. Sinon les ventiles et les trampolines disparaissent quand le dragon les touche.



Voici le fameux bouffon sur ressort qui plaît tant à Pascal. Il vous donnera du fil à retordre !

Sur la photo, ça paraît facile, mais, voilà, ce trou se déplace. Il faut l'atteindre à l'aide du trampoline. Ici, la chance entre en ligne de compte. Des essais successifs finiront par payer.

Cette rangée de ventilos suffira à pousser Tomato jusqu'au tapis roulant. Il faut attendre que les méduses redescendent vers le fond et se lancer à ce moment !



ACTION RÉFLEXION

Bill's Tomato Game est le nouveau must dans le genre de *Lemmings*. Un hit à ne pas manquer ! Un brio inégalé jusque-là !

PRIX

C

PRISE EN MAIN 17

Le jeu est très simple et quelques minutes suffisent pour bien en comprendre le fonctionnement.

GRAPHISMES 15

Tous les graphismes sont somptueux et variés. Ils ajoutent un plus considérable à la qualité de l'ensemble.

ANIMATION 15

Avis à tous les fans de *Tex Avery*, car ce cartoon est bourré d'animations hilarantes. Un vrai régal !

MUSIQUE 16

Quel rendu ! Le travail sur ce jeu est vraiment parfait et la musique est l'un de ces principaux atouts.

BRUITAGES 13

Ils ne sont pas prédominants vis-à-vis de la musique, mais restent très sympathiques. Ils manquent parfois d'originalité.

JOUABILITE 16

Excellente ! Le moindre déplacement d'un ventilo change la trajectoire de *Tomato*. Cette programmation de qualité donne une jouabilité à toute épreuve.

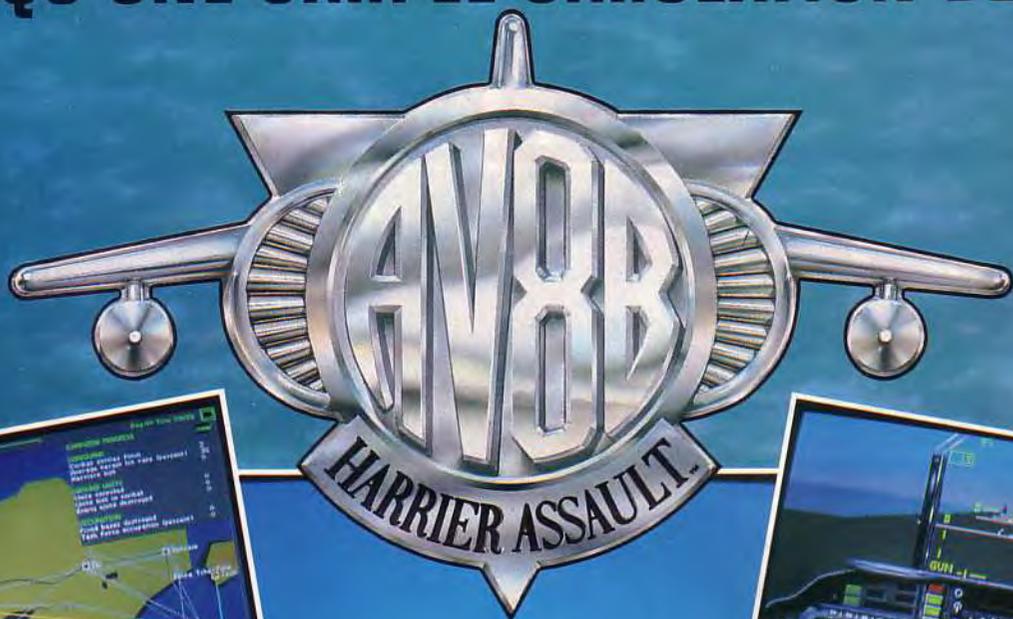
DIFFICULTE 14

Les tableaux sont rarement infaisables quoique coriaces et les codes de fin de niveau rendent le jeu très progressif. Mais n'oubliez jamais pour réussir : une tomate doit être concentrée !

DUREE DE VIE 13

Les cent tableaux qui rythment la progression de *Tomato* vers sa dulcinée donnent au jeu une durée de vie moyenne car ils sont assez faciles à finir.

PLUS QU'UNE SIMPLE SIMULATION DE VOL !



AV-8B Harrier Assault est le précurseur d'un nouveau style de simulation de vol et de combat combinant à la fois des éléments tactiques, stratégiques et opérationnels. AV-8B Harrier Assault vous donne la possibilité de contrôler entièrement le déroulement d'une campagne militaire tout en participant à de passionnants combats à bord d'un des avions de chasse les plus performants au monde.

Disponible sur ST/AG/PC

"L'animation est très rapide...les déplacements très fluides" -JOYSTICK-

Distribué par
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois

DOMARK

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Programmé par Simis Ltd. Graphics The Kremlin. Sound Martin Walker. Produit par Jim Tripp AV-8B Harrier Assault © 1992 Domark Group Ltd. IBM PC Screenshots. Edité par Domark Software Ltd. Ferry House 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR

3615 UBI



YEAH!
 EN CADEAU DE NOEL,
 AVEC CE JEU,
 LA K7 VIDEO,
 BIRTHDAY PARTY

hits

MOTÖRHEAD

AMIGA

Depuis l'annonce de sa sortie, il y a déjà plus d'un an, tout le monde se demandait ce que pourrait bien donner ce soft fondé sur les aventures de Motörhead, le groupe le plus crade de l'histoire du hard rock... La réponse est arrivée : le beat'em all le plus «destroy» de l'histoire de la micro !

Editeur : Virgin ; Programmation : Kaitsu Software ; Graphismes : Jason Wilson ; Bande son : Ben Daglish.



Autre séquence de bonus : Lemmy tente d'emballer des groupies à la sortie d'un bar !

15
INTERET

En voyant *Motörhead*, on se dit que les programmeurs n'ont reculé devant aucune ignominie pour retrouver l'esprit dégligné du groupe en question. Il faut rappeler que ses membres n'hésitaient pas à cracher en plein concert sur des fans qui, transis d'admiration, se bousculaient pour ramasser les précieux glaviots de leurs idoles ! Le scénario du jeu vous propose donc d'éclater à coup de guitare électrique la tronche des dignes représentants de genres musicaux trop «craignos» à votre goût. Lemmy, l'affreux chanteur, commencera par décimer les rois du Rap et du Smurf avant de s'en prendre, dans d'autres niveaux, aux bouzeux

amateurs de Country façon Nashville, ou bien encore aux insupportables chanteurs de Karaoke japonais (personnellement, je rêve d'un niveau mettant en scène Francis Lalanne, Hervé Villard et les Musclés !).
 Jamais un beat'em all n'aura été à la fois aussi drôle et aussi crade : Lemmy rote à la figure de ses adversaires (qui se liquéfient littéralement sous le choc !), se gave de bière pour récupérer de l'énergie, charge comme un taureau en rut et lâche des riffs de guitare meurtriers qui désintègrent carrément l'ennemi ! Le bougre fait même parfois venir des copines, outrageusement sexy, pour distraire ses adversaires ! A la fin de chaque niveau, Lemmy

délivre un autre membre du groupe et s'enfuit en empruntant divers véhicules (une moto, ou carrément un tracteur dans le niveau «Nashville» !) avec lesquels il récolte les bonus éparpillés sur la route. Puis, on enchaîne sur une séquence de bonus. Là, entre autres délicatesses, Lemmy boira un maximum de bières en un minimum de temps ou bien mettra le grappin sur de séduisantes groupies à la sortie d'un bar !
 Servi par des graphismes vraiment très originaux et des animations hilarantes, ce jeu de castagne hautement jubilatoire joue à fond la carte de l'humour. *Motörhead* s'élève au dessus de la masse des productions du même genre. Même s'il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre impérissable, ceux qui, comme moi, sont plutôt allergiques aux beat'em all y trouveront pourtant un réel plaisir. Destrooooooy !

Marc Lacombe

2 MINUTES DE CASTAGNE

SEQUENCE



Lorsque vos adversaires meurent, ils laissent tomber de précieux objets, comme ce bocal de cornichons...



A l'instar de Popeye, Lemmy s'en empare aussitôt pour avaler goulûment le contenu de la boîte.

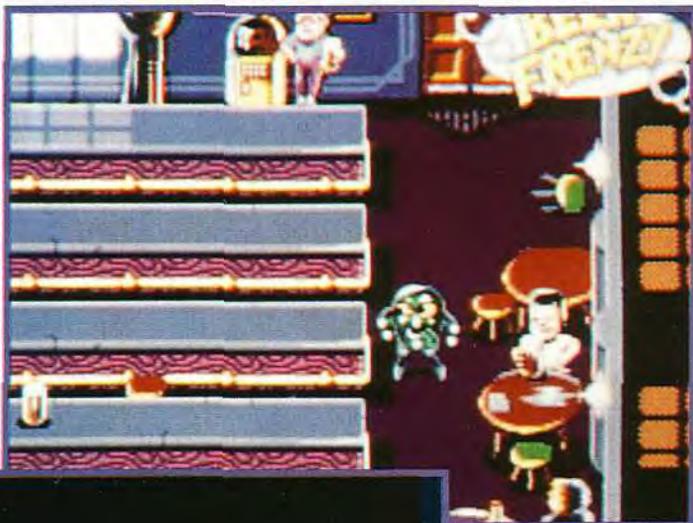


Il ne lui reste plus maintenant qu'à roter à la face de ses malheureux adversaires...

Matériel nécessaire



Amiga tous modèles.
 Contrôle : joystick et clavier.
 Média : 1 disquette 3 1/2".
 Jeux en anglais.



Une séquence de bonus qui rappelle fortement le vieux classique «Tapper»... Au bout de quelques bières, Lemmy commence à changer de couleur !

Ces donzelles aux glandes mammaires surdéveloppées (un clin d'œil à la célèbre chanteuse de Country Dolly Parton) comptent parmi vos adversaires les plus redoutables de ce niveau.

COMPARATIF

MOTÖRHEAD LE CRADOS CONTRE DOUBLE DRAGON LES BENETS !

Ce soft partage les mêmes défauts que *Double Dragon* (les personnages occupent parfois une position étrange au sein du décor), mais *Motörhead* a l'avantage de ne pas se prendre au sérieux du tout. Certes, une option deux joueurs aurait été fort bienvenue dans *Motörhead* (d'autant que, ne l'oublions pas, il s'agit d'un groupe), mais ça n'empêche pas que le jeu reste à mon goût nettement plus marrant et bien moins niais que *Double Dragon*.



AVIS

DOGUY : OUI, MAIS... Je ne vous le cacherai pas, j'attendais avec une certaine impatience (teintée d'appréhension) la sortie de *Motörhead*. Il faut dire que c'est l'un de mes groupes de hard favori. Du punch, le jeu n'en manque pas (même si une option deux joueurs l'avait augmenté d'autant). Les graphismes sont sympas et originaux, l'animation est correcte, les musiques bien dans le ton. Mais ça s'arrête là. *Motörhead* est un bon *beat'em all* mais ne prétend pas rivaliser avec les jeux du genre sur consoles. Il amusera certainement les amateurs du groupe, mais son achat n'est, en aucun cas, obligatoire.

Dogue de Mauve

15

INTERET

BEAT'EM ALL

Ce *beat'em all* hilarant et volontairement vulgaire fait preuve d'une originalité qui manque à tous ses concurrents. Même les adversaires du jeu de castagne y trouveront leur compte !

PRIX

C

PRISE EN MAIN 15

Ce n'est pas le genre de jeu qui demande une longue lecture du manuel (que nous n'avons d'ailleurs pas vu). A peine chargé, on peut commencer à jouer.

GRAPHISMES 15

Ici aussi, l'originalité est à l'honneur. Les décors sont superbes et correspondent bien à l'ambiance de chaque genre musical.

ANIMATION 15

Les animations sont vraiment hilarantes et varient par exemple en fonction de la façon dont le personnage meurt. Le scrolling est correct.

MUSIQUE 16

Vous aurez droit à d'excellentes parodies des différents genres musicaux correspondant à chaque niveau.

BRUITAGES 11

Plutôt moyens, les bruitages déçoivent un peu dans ce soft, original sur tous les autres plans.

JOUABILITE 13

Comme beaucoup de jeux du même genre, *Motörhead* souffre de légers défauts dans l'interaction entre les personnages et le décor. A part ça, tout va bien !

DIFFICULTE DÉBUTANT

Les deux premiers niveaux sont plutôt facile, mais « le temps tourne à l'orage » dès le troisième niveau !

DUREE DE VIE 13

Le niveau de difficulté assez élevé assure une bonne longévité au soft, mais on ne peut s'empêcher de regretter l'absence d'un mode deux joueurs façon «Double Dragon».

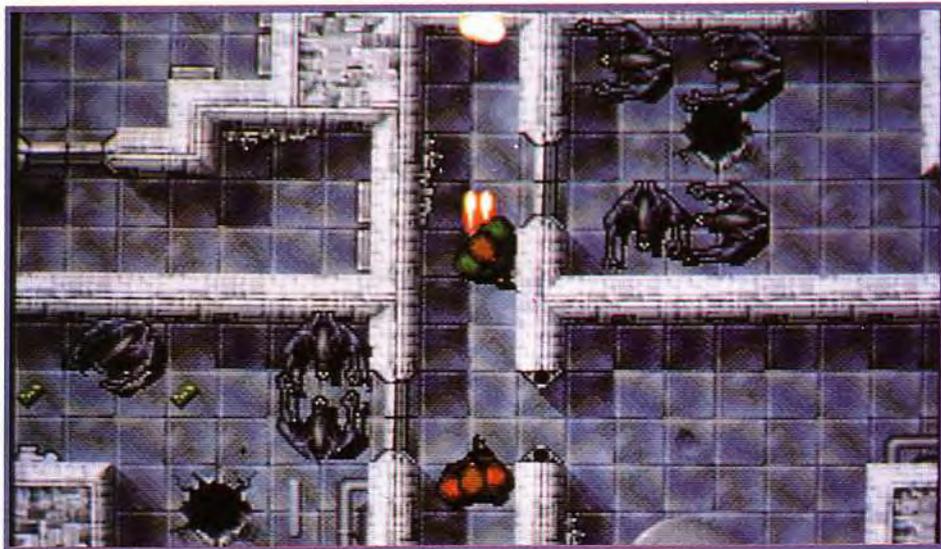


Le résultat ne se fait pas attendre... Ça, c'est une haleine de vrai rocker

hits

AMIGA

ALIEN BREED 92 SPECIAL EDITION



Editeur : Team 17; Programmation : Swedes Andreas, Peter Tuleby, Stefan Boberg; Graphismes : Rico Holmes; Bande sonore : Allister brimble.

Matériel nécessaire



Amiga tous modèles (avec 1 Mo de RAM).
Contrôle : Joystick et clavier.
Media : 2 disquettes 3"1/2.
Jeu en anglais.
Manuel en français.

Ne vous contentez pas de tirer sur tout ce qui bouge et surveillez constamment votre stock de clés ainsi que le nombre de vos munitions... Il est si terrifiant de se retrouver seul, le chargeur vide, nez à museau avec un terrible extraterrestre !

Que vous connaissiez déjà ou pas encore, *Alien Breed*, vous pouvez courir acheter *Alien Breed 92*... Vendue à un prix incroyablement bas, cette version rénovée corrige tous les défauts du premier volet et démontre, une fois de plus, l'intelligence et le talent de Team 17.

Autant le dire tout de suite, *Alien Breed* est pour moi l'un des cinq meilleurs jeux jamais créés sur Amiga... C'est donc en bondissant de joie que je regagnais mon humble logis où j'entrais en brandissant au dessus de moi, tel le saint Graal, les deux disquettes de cette deuxième mouture. Tandis que mes vieux compagnons (avec lesquels j'ai passé tant de nuits blanches devant l'écran de mon Amiga) se prosternaient à genoux devant la boîte du jeu. Véritable jeu culte, dont peu d'humains -à ma connaissance- sont venus à

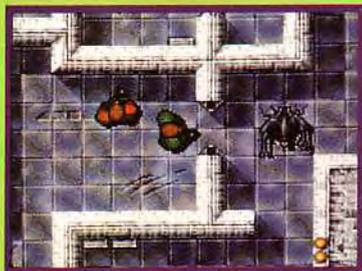
bout, *Alien Breed* vous fait revivre les angoissantes aventures des héros d'*Aliens*, tandis que vous explorez les couloirs de sombres vaisseaux infestés de créatures extraterrestres.

Toujours présentée en vues de dessus, dotée de superbes graphismes, de voix digitalisées et de bruitages d'une qualité hors du commun, cette édition 92 propose douze nouveaux niveaux de difficulté, alors que la précédente n'en comprenait que six. Beaucoup plus progressive, cette édition corrige

les rares défauts du premier volet : les impacts des balles sur les Aliens sont désormais plus visibles, et la connexion avec les ordinateurs s'effectue par l'intermédiaire de la barre d'espace et non plus simplement en appuyant sur le bouton de tir (ce qui provoquait souvent des connexions involontaires).

L'accès aux ordinateurs d'Intex System est plus rapide. Et les terminaux proposent des informations plus complètes, notamment en ce qui concerne les objectifs de votre mission et les équipements de l'ennemi.

SEQUENCE



De dangereux aliens jaillissent par surprise de ces trous creusés dans le sol... Avec de la coordination, vous arriverez à maîtriser ces redoutables ennemis.

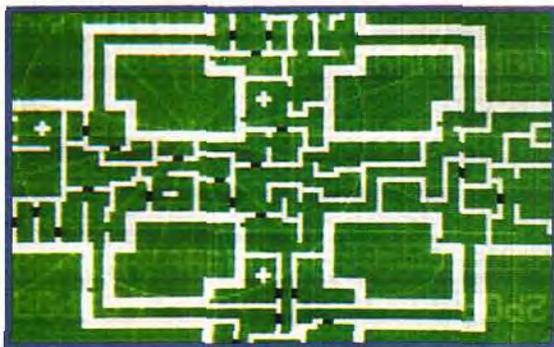


Demandez à votre camarade de vous couvrir en balançant des rafales de mitrailleuse dans la direction du trou tandis que vous passez au dessus.



2

17 INTERET



Votre deuxième mission consiste à faire sauter quatre de ces générateurs, puis à rallier au plus vite le plus proche ascenseur avant qu'un compte à rebours ne déclenche l'explosion de tout le niveau.

Pour consulter la carte du niveau dans lequel vous vous trouvez, il vous faudra vous connecter à un terminal, mais, vous pouvez aussi acheter une carte portative qu'il sera possible de consulter à tout moment.

COMPARATIF :

ALIEN BREED 92 CONTRE GAUNTLET 2

Avec un système de jeu semblable, *Gauntlet 2* permettait de jouer à quatre simultanément (ce qui se révélait en pratique un peu trop difficile), mais ses graphismes étaient loin d'atteindre la perfection de ceux d'*Alien Breed*. *Gauntlet 2* ne peut pas non plus rivaliser avec l'ambiance angoissante d'*Alien Breed*, due, en partie, à des bruitages d'une qualité exceptionnelle. Bref, *Alien Breed* l'emporte haut la main !



Mais la principale amélioration que propose *Alien Breed 92* réside dans l'emploi du système de mot de passe. En effet, utiliser ce mot de passe vous permet de reprendre la partie au niveau où vous l'aviez laissée. Ce qui faisait tant défaut à la version précédente.

Pour couronner le tout, **Team 17** fait l'effort de sortir ce petit bijou à un prix dérisoire : moins de 150 F !

Vous l'avez compris, les disquettes d'*Alien Breed 92* ne sont pas près de ressortir de mon drive.

Marc Lacombe

OOPS !

Comment utiliser les mots de passe qui vous sont donnés à la fin de chaque niveau ? Sans doute trop absorbés par le test du jeu (on les comprend !), les auteurs ont oublié de l'indiquer ! Pour cela, lancez le jeu, puis connectez-vous au premier ordinateur venu. Cliquez sur le fichier «Mission Objective», puis tapez votre code... Rien ne s'affiche à l'écran, mais, en tapant la dernière lettre, vous devriez entendre le bruit caractéristique d'une éclosion d'Alien. Sortez ensuite du menu et vous vous retrouverez au niveau désiré.

AVIS

PIERRE : NON. Non ? Non ! Non, contrairement à la plupart des journalistes de *Tilt*, je n'ai pas accroché avec *Alien Breed*. Pourtant, la réalisation est impeccable (comme toujours avec Team 17) et les défauts majeurs du jeu original ont été gommés. Mais il n'en reste pas moins que cette nouvelle mouture n'arrive pas à retenir mon attention plus de quelques minutes. Il lui manque le côté frénétique de *Gauntlet* (où les monstres sortaient de partout) et l'aspect réflexion n'est pas assez développé. Alors, même si je respecte l'enthousiasme de Marc et si j'apprécie le prix très honnête du jeu, je vous conseille très vivement de l'essayer avant de l'acheter.

Pierre Truchin

En lieu sûr, «renvoyez-lui l'ascenseur» en le couvrant à votre tour. Une superbe tactique qui provoque de bien belles empoignades à la moindre défaillance de votre coéquipier !

17 INTERET

ACTION

Toujours aussi passionnant (surtout à deux), *Alien Breed 92* vous fera retrouver l'ambiance du film *Aliens* bien mieux que n'importe quelle adaptation officielle !

PRIX

B

PRISE EN MAIN 16

La superbe intro du premier épisode a disparu, mais les commandes sont toujours aussi faciles à assimiler.

GRAPHISMES 17

Superbement et finement détaillés, les graphismes emploient des dégradés de gris du plus bel effet.

ANIMATION 15

L'animation est rapide et le scrolling multidirectionnel fluide.

MUSIQUE 16

Quelques mesures angoissantes, dignes d'une véritable musique de film.

BRUITAGES 18

Superbes tirs lasers tout droit sortis de *Star Wars*, éclosion des aliens, voix digitalisées, hurlement des sirènes d'alarme... les superbes bruitages contribuent largement à l'ambiance du jeu.

JOUABILITE 16

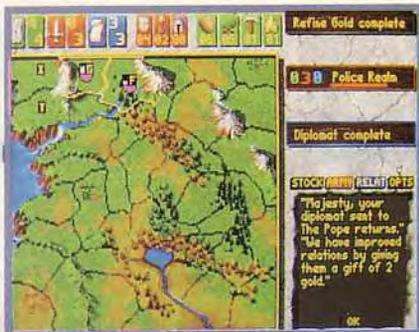
La jouabilité a été nettement améliorée par rapport à la version précédente.

DIFFICULTE DÉBUTANT

La difficulté est beaucoup plus progressive et bien mieux dosée.

DUREE DE VIE 16

Vous aurez cette fois droit à douze nouvelles missions (contre six seulement dans la première version).

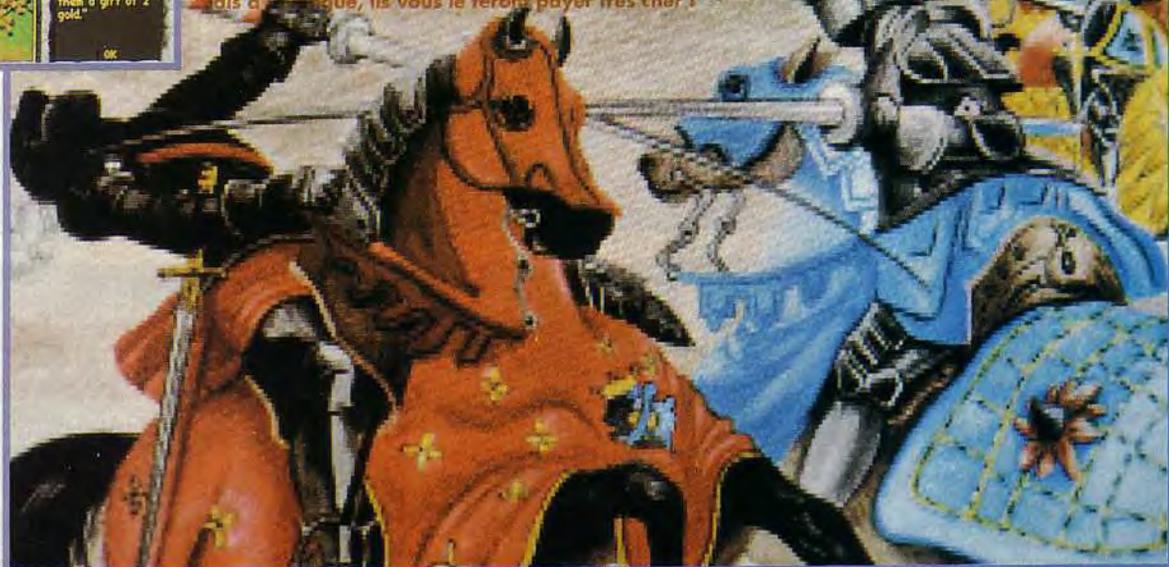


La fenêtre en bas de l'écran, à droite, affiche régulièrement des messages soit de vos conseillers, soit de l'ennemi, soit du Pape. Généralement ils vous demandent de l'argent pour sceller une amitié naissante. Vous pouvez refuser, mais à l'époque, ils vous le feront payer très cher !

Editeur : Interplay/Electronic Arts;
Distributeur : Exasoft;
Programmation : Byron Garrabrant;
Graphisme : Leonard Boyarski, Todd Camasta et Bob Trupe;
Musique : Charles Deenen.

VERSIONS

Castles II est disponible sur PC et annoncé sur Amiga pour mars 93.



CASTLES II

SIEGE & CONQUEST

PC

Dans le premier *Castles*, vous étiez un bâtisseur. Le second volet, lui, privilégie davantage les combats et la stratégie. Le but est évidemment toujours le même : devenir roi et régner sur un royaume morcelé en 36 territoires. *Castles II* est beaucoup plus riche que son prédécesseur et en corrige les défauts.

AVIS **MORGAN : OUI !** Etant passionné par le monde médiéval et par l'architecture, *Castles II* ne pouvait que me plaire. A cheval entre *Simcity* et *Defender of the Crown*, le thème du jeu m'a vraiment séduit. Il est doté d'une bonne jouabilité et de graphismes corrects. Les quelques animations en images digitalisées donnent à l'action un piment non négligeable. Alors que penser de cette suite ?



Eh bien ! je vous le dit d'emblée : j'ai A.D.O.R.É. ! Offrant une juste mesure de réflexion et de stratégie, je pense qu'il sera difficile de s'en lasser. Ce type de jeu a déjà donné naissance à de grandes références (je pense à la sortie sur CD-I de *Defender*) et il se pourrait bien que *Castles II* devienne un must du genre. En attendant, achetez-le, vous ne serez pas déçu !

Morgan Feroyd

Premier janvier 1312, en Bretagne, vous êtes en marche pour 10 années de conquête et pour terminer roi avec la bénédiction du pape. Vous appartenez à l'une des cinq familles qui comptent dans la région : Albion, Burgundy, Anjou, Aragon et Valois. Au début, vous possédez un étendard, quelques hommes, de l'or, du bois,



All through Bretagne and Europe, local lords gathered their forces to stake claim on the throne of Bretagne.

17

INTERET

MATERIEL NÉCESSAIRE

PC avec 565Ko de RAM libre (540 Ko sans la musique).

Média : 5 disquettes 3"1/2.

Installation disque dur : 15 minutes.

Espace requis : 12 Mo environ.

Carte Video : VGA

Carte Sonore : AdLib,

Sound Blaster,

Roland.

Contrôle : souris,

joystick ou clavier.

Jeu en anglais.

Manuel en français.

Protection : manuel

mais les pages ne

correspondent pas à

la question posée.

tours et portes sont les seuls éléments dont vous

disposez. Il faut trouver un endroit tranquille pour

ne pas être gêné dans votre construction et pour

pouvoir défendre votre place-forte de manière

efficace. Une fois terminé, vous pourrez



LA VIE DE CHÂTEAU

heureux en leur apportant travail, loisirs... Même si, contrairement à *SimCity*, il n'a pas été décliné sur tous les micros, *Castles II* mérite sa place sur le podium des grands jeux du genre.

COMPARATIF

Plus intéressant, plus riche, plus profond, *Castles II* est une suite logique du premier *Castles*. Ce dernier mettait davantage l'accent sur la construction de château-fort. L'aspect stratégie et gestion se rapproche du célèbre *Sim City* de Maxis où le joueur tient le rôle d'un maire. Il doit construire une ville et rendre ses concitoyens

du fer et un peu de nourriture. Votre premier «travail» consiste à construire un château fort. Donjons, murs,

ou des choix tactiques, ce qui compte c'est d'avoir plus de soldats que l'adversaire. Le fait que chaque combattant puisse choisir sa cible, est le seul élément intéressant de ces combats. Pour chaque territoire conquis, vous recevez des richesses et surtout, vous gagnez des points. Arrivé à un certain niveau de points, vous pourrez vous procurer des catapultes, des tours pour assiéger les châteaux ennemis...

Mais un futur roi se doit aussi d'être un

LA CONSTRUCTION DU CHATEAU FORT



Pour construire votre château, vous êtes obligé de choisir un terrain non accidenté.

Deux sortes de tours (rondes ou carrées) et deux sortes de murs (plus ou moins épais) forment la base de votre future demeure. N'essayez pas de reconstruire Versailles, vous serez limité en points. Finalement vous avez choisi la voie de la sagesse, en construisant un château fort simple.

Bientôt, les murs se dressent fiers et massifs, en plein cœur de votre royaume.

Par la suite, il n'est pas exclu d'agrandir votre chef-d'œuvre architectural.

Mais cela demandera du temps et des moyens humains et financiers.

sauvegarder vos travaux. Par la suite, il sera possible d'agrandir votre espace. Vous recevrez ainsi plus de richesses et votre peuple sera content. Comme dans *Civilization* ou *Sim City*, le bonheur de vos gens est un élément essentiel que vous devez toujours surveiller au risque d'avoir des problèmes de rébellion. Cette partie construction est moins importante que dans le premier *Castles*. En fait, tout le jeu repose avant tout sur la conquête des autres territoires. Pour cela, il faut former une armée puissante (archers, chevaliers et infanteries). Une fois que vous avez recruté vos hommes, vous partez à l'attaque du comté voisin. Les scènes de combats sont assez décevantes. Que ce soit au niveau des graphismes

bon gestionnaire et un excellent politicien.

Avec la mise en place de l'Armée, ce sont trois «devoirs» que vous devrez mener de front. En effet, et c'est le côté le plus passionnant du jeu, chaque décision, chaque initiative ne peut aboutir si vous n'avez pas assez de compétences dans ces trois domaines. Ces qualités sont représentées par des points qui augmentent au fur et à mesure de vos bons résultats. La lenteur de jeu qui entachait *Castles* a disparu de *Castles II* (il est possible d'accélérer les événements avec le second bouton de la souris). Tout ceci fait de *Castles II* l'un des tout meilleurs jeux de stratégie/aventure du moment. Un must pour les amateurs.

Laurent Defrance

STRATEGIE AVENTURE

Au final, *Castles II* est un jeu passionnant, bien équilibré et original. Il reste toutefois simple d'utilisation, malgré les nombreuses décisions stratégiques que vous devrez prendre. Ce jeu du genre est une grande réussite.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 16

Le manuel est très clair. Il y a même une option «tutorial» qui aide à bien comprendre les mécanismes du jeu.

GRAPHISMES 13

Les scènes de combat font penser aux wargames d'Impressions. Heureusement, de nombreuses digits égayent l'aventure. En revanche les planches dessinées au début, sont superbes.

ANIMATION 12

Elles sont assez pauvres. Bien que ce ne soit pas le souci premier pour ce type de jeu, on aurait aimé un peu plus de scènes animées.

MUSIQUE 15

Une belle musique moyenâgeuse dont on ne se lasse pas : un gage de qualité.

BRUITAGES -

Les bruitages se limitent à de simples bips.

JOUABILITE 18

La gestion à la souris est très bien pensée. Au clavier cela devient vite fastidieux...

DIFFICULTE VARIABLE

Quatre niveaux de difficulté, bien dosés. En suivant à la lettre le tutorial, vous n'aurez aucun problème pour vous mettre dans le bain.

DUREE DE VIE 15

Si ce type de jeu est votre tasse de thé, il n'y a aucun problème : vous y jouerez durant des mois. *Castles II* a la trempe d'un classique de la stratégie/aventure.

FORMULA ONE



Editeur : Microprose ;
Conception et programme : Geoff Crammond ;
Topographie des circuits : Norman Surplus ;
Graphismes et animations : Mark Scott ;
Musique : Jhon Broomhall.

AVIS **DAVID : OUI !** En jouant avec *F1 Grand Prix* sur PC, j'ai retrouvé l'ambiance fascinante des grands circuits du championnat. Mieux, le logiciel offre un rendu assez impressionnant des sensations de pilotage d'une Formule 1. Les nombreuses aides à la conduite permettent de maîtriser, peu à peu, la puissance qui se trouve derrière votre baquet et d'affiner réellement vos talents de pilote. Le jeu des caméras, accessible au pavé numérique, permet de suivre un grand prix comme jamais une télévision ne l'a permis et fait profiter le joueur des superbes animations de ce programme.

David Téné

GRAND PRIX

PC

18
INTERET

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Machine : 386 sx ou supérieur avec 1Mo de RAM et DOS 5.
Mode graphique : MCGA/VA.
Média : 3 disquettes HD 3"1/2.
Contrôle : clavier, joystick, souris.
Installation : 15 minutes environ.
Espace requis : 7 Mo environ.
Cartes son : AdLib, Roland et Soundblaster.
Jeu en anglais.
Notice en français.

Les graphismes 3D de *Grand Prix* sont carrément superbes. On reconnaît bien ici la Mac Laren de Magic Senna.

Nous attendions Microprose à la sortie de la chicane... Si *Formula One Grand Prix* constituait déjà une remarquable simulation dans ses versions pour ST et Amiga, certains lui reprochaient la lenteur de ses animations. Mais il était dit que le roi de la simulation n'en resterait pas là. Grâce encore à Geoff Crammond, le maestro de la 3D, Microprose reprend la place qui lui était due, avec ce *Grand Prix* sur PC : la pole position !



Devenir un jour champion du monde des conducteurs de Formule Un en participant aux 16 grands prix de la saison, tel est le but de *Formula One Grand Prix*. Ce logiciel est le seul à vous placer dans des conditions identiques au véritable championnat du monde de la discipline. Tous les circuits de la saison 1991 ont été fidèlement topographiés et vous devrez vous familiariser avec chacun d'eux, étudier tous leurs virages et configurer votre voiture selon leurs particularités. Il sera également important de connaître les réactions

de votre bolide selon une situation et une vitesse données : départ en grille, freinage sous la pluie, dépassement dans une chicane et toutes les situations plus périlleuses les unes que les autres, qu'occasionne la griserie de la vitesse.

La fantastique palette des options de *Formula One Grand Prix* vous aidera à acquérir peu à peu les réflexes d'un véritable pilote de F1. Outre la possibilité de s'entraîner sur les 16 circuits du championnat, vous allez pouvoir décider de rouler avec une voiture indestructible, une boîte de vitesses automatique, une gestion des dérapages,

des rétrogradages et du freinage. Vous n'aurez alors qu'à accélérer et à tourner le volant. De plus, l'ordinateur peut vous indiquer quelle est la vitesse idéale à utiliser dans le prochain virage, ou encore tracer au sol une ligne indiquant la trajectoire de course idéale. Une fois votre pilotage plus assuré, vous supprimerez une à une ces aides pour vous lancer à la conquête du titre mondial à armes égales avec vos adversaires.

La documentation est riche d'enseignement ! Pour maîtriser un tel jeu, il fallait pouvoir se référer à une documentation de qualité. Microprose a

18

INTERET



La représentation façon «caméra embarquée» retranscrit très bien les sensations de vitesse et affiche un tableau de bord très complet.

Avant d'aborder les qualifications, un coup d'œil sur la vue aérienne du circuit (ici Hockenheim en Allemagne) donne une indication de ces particularités.



MICROPROSE REPREND LA TÊTE !

C'est dans le numéro du mois de septembre, *Tilt 105*, que Laurent Defrance nous présentait *Road & Track d'Accolade* sur PC. Ce jeu de F1 avait alors obtenu une bonne note grâce à la vélocité de ses animations et la possibilité de créer de nouveaux circuits originaux avec un éditeur intégré. En comparaison, on trouvait alors que la version ST de *Grand Prix* était plutôt lente pour offrir de réelles sensations de pilotage. Mais avec cette mouture pour PC & compatible, Geoffrey J. Crammond entend prouver qu'il a toujours été un programmeur mordu par le virus de la Formule 1. Plus de cinq ans après le mythique *REVS* (développé sur BBC d'Acorn puis porté sur le C64), il atteint la quasi-perfection avec cette simulation dont le réalisme et la richesse des options surprendraient carrément un professionnel de la conduite à plus de 300 km/h.



VERSION

Formula One Grand Prix existe déjà sur Amiga (*Tilt 98*) et sur ST (*Tilt 103*). Une version PC améliorée sortira bientôt permettant le jeu en connexion.

fourni, encore une fois, un travail très soigné. Le précieux livret vous enseignera, outre la manipulations du logiciel, les subtilités de la conduite à haute vitesse. Les phénomènes d'aspiration, de survirage ou de sous-virage ainsi que l'art de suivre la trajectoire idéale d'un circuit sont démontrés, dessins à l'appui. Tous les circuits du championnat du monde sont présentés, ainsi que les écuries et les pilotes y participant. Après l'avoir dévoré, j'ai considérablement amélioré ma façon de piloter et un non initié se découvra une nouvelle passion à la lecture de cette documentation. **Grand Prix sur PC s'affirme comme la meilleure simulation de F1** et ne devrait craindre de sérieux concurrents avant de très nombreux mois.

Robby

SIMULATEUR DE F1

Formula One Grand Prix est la course de F1 la plus aboutie sur PC. Les passionnés de sport automobile seront sous le charme.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 18

Il est possible d'installer le jeu selon 3 configurations plus ou moins gourmandes en place sur le disque dur. La documentation en français est d'excellente qualité.

GRAPHISMES 18

Les graphismes 3D de ce jeu sont très bons. Les courses en condition de pluie n'ont jamais été si bien retranscrites sur l'écran d'un micro.

ANIMATION 18

Avec la possibilité de régler la fréquence des animations selon la puissance du PC utilisé et le jeu des caméras en course, les animations de *Grand Prix* sont sidérantes !

MUSIQUE 12

La musique d'introduction au jeu s'oublie assez rapidement.

BRUTAGES 15

Ils apportent un plus important dans le réalisme du jeu car il est important pour un pilote d'analyser à l'oreille les régimes de son moteur.

JOUABILITE 17

Pas de défauts de ce côté. On préférera jouer avec le clavier, celui-ci offrant une meilleure sensibilité des contrôles.

DIFFICULTE CONFIRME

Avant de briguer le titre de champion, il faudra s'entraîner longuement avec les nombreuses aides au pilotage.

DUREE DE VIE 19

De nombreux mois de jeu en perspective avec ce logiciel qui s'impose comme le meilleur de sa catégorie. Les fans de F1 ont enfin de quoi entretenir leur passion durant l'intersaison du championnat.



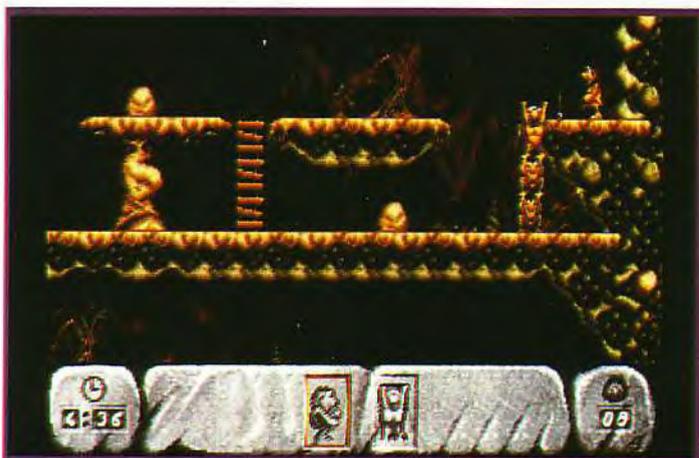
PC THE HUMANS

Avec *The Humans*, préparez-vous à participer aux premiers pas de l'Humanité en dirigeant des petits hommes préhistoriques fort sympathiques. Un clone de *Lemmings* qui, même s'il ne détrône pas son aîné, présente un intérêt certain. Plus que jamais, vous allez devoir faire preuve d'observation, de réflexion et d'astuce avant de venir à bout des 80 niveaux qui composent le jeu.

Dès que l'un de vos humains passe sur une passerelle, celle-ci s'écroule sous ses pieds. Aussi, pour passer de l'autre côté, une seule solution s'offre à vous : vous élancez dans le vide.



Editeur : Mirage ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Conception : Rod Humble ;
Programmation : Leslie Long (version PC), Dave Lincoln (version Amiga) ;
Graphismes et animation : Andie Gilmour, Peter Goldsmith, Dave Hall, Louise Herd, Colin Jackson, Jolly, Slick ;
Musiques : Baz Leitch, Ian Howe.



15
INTERET

Le premier tableau est très facile à accomplir. Après avoir construit une échelle humaine, vous pouvez vous saisir de la lance. Chaque niveau nécessite un nombre précis d'humains pour en venir à bout.



Votre humain a sauté par-dessus la rivière. Attendez un peu... et il se mettra à bailler !

Q uoiqu'en disent certains, *The Humans* est bel et bien un clone de *Lemmings*. Certes, il présente quelques petites différences, mais le jeu rappelle incontestablement les déboires des célèbres rongeurs. Ici, vous dirigez une tribu d'humains préhistoriques et devez l'aider à découvrir la lance, le feu, la corde, la roue et enfin la magie. Le jeu propose quatre-vingts niveaux qui vous conduiront de caverne en marécage, en passant par la montagne, le désert et la forêt. Vous serez confronté à des rochers et à des buissons vous barrant le chemin, à des dinosaures avides de chair humaine, à des gouffres, etc.

Au début, votre tribu est composée de douze membres. Contrairement à *Lemmings*, le fait que l'une ou plusieurs de vos ouailles périssent influencera les niveaux suivants. Ainsi, vous pouvez vous retrouver avec cinq hommes, alors qu'il en faut six pour terminer le tableau. Heureusement, un système de codes vous évitera de tout recommencer depuis le début. Le jeu se gère au joystick ou au clavier sans aucun problème.

Une série d'icônes se trouve en bas de l'écran de jeu et change en fonction des objets en votre possession. Les deux premières actions autorisées sont « faire la courte échelle » et « prendre ».

Dès que l'un de vos humains se saisit d'une lance, il peut la lancer, la brandir, la poser et sauter pour effrayer ses ennemis. Une fois que vous aurez découvert le feu, la roue, la corde et la magie vous aurez alors accès à de nouvelles icônes. Elles vous permettront de brûler les buissons, d'escalader des falaises, d'atteindre des cimes ou encore de lancer des sorts.

L'interaction avec les objets et les humains est extrêmement développée. Elle vous demandera d'observer méticuleusement les décors et leurs obstacles avant d'entreprendre quoique ce soit. Par exemple, il vous arrivera de devoir emmener quatre humains de l'autre côté d'un gouffre alors que vous ne disposerez que d'une seule lance (objet nécessaire pour sauter). La solution : utiliser la lance à tour de rôle.

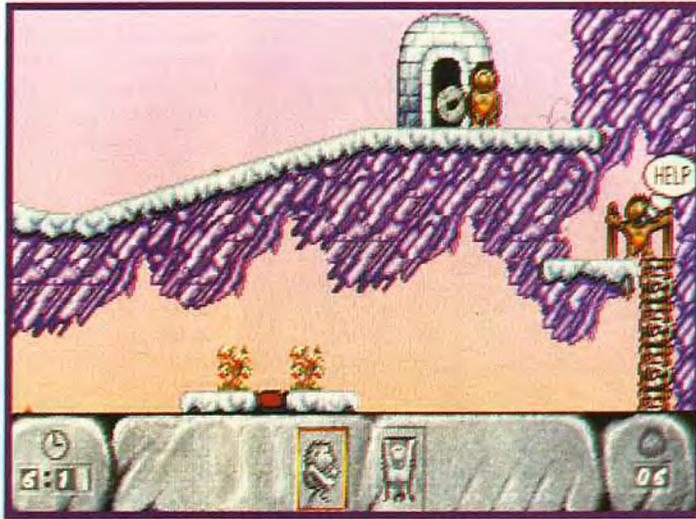
La difficulté va croissante et vous serez souvent obligé de recommencer un tableau avant d'en



Voici le shaman. Ce petit homme aux pouvoirs mystérieux peut changer un humain en lance, en torche, en roue ou en corde, selon votre choix. Il faudra parfois être prêt à faire des sacrifices.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 286 ou supérieur.
Mode : VGA.
RAM minimale : 640 Ko.
Médias : 4 disquettes 3"1/4 (720 Ko).
Carte son : AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32.
Contrôle : joystick, clavier.
Installation disque dur : 3 minutes.
Espace requis : environ 3 Mo.



En bas à droite, l'un de vos congénères lance un appel au secours. N'écoutez pas votre courage, vous vous lancerez sur cette pente et grâce à la roue, vous franchirez un gouffre. Il ne vous restera plus qu'à aller le libérer.

AVIS **MARC : OUI, MAIS...** Ah ça oui, il sont sympathiques nos charmants ancêtres poilus. Sur PC en tous cas. Car sur Amiga, c'est à coups de massue que vous finirez par défoncer votre lecteur de disquette tant les lenteurs du chargement sont insupportables. Même avec deux lecteurs et 1 Mo de RAM, il vous faudra jouer du «grille-pain» pendant près de cinq minutes avant de pouvoir commencer à jouer. Et je ne vous parle pas des changements de disquette incessants en cours de partie ni de la lenteur des personnages eux-mêmes... Bon, Doguy, dis-leur. Moi, ça m'énerve rien que d'y penser ! (NDDdM : une règle d'or, ne jamais contredire Marc lorsqu'il est énervé). Bref, *The Humans* est un jeu sympa et rigolo sur PC mais, fuyez la version Amiga si vous tenez à votre drive.
Marc Lacombe



venir à bout. Les graphismes en VGA et les animations sont très fun. En ce qui concerne la musique, elle varie en fonction des paysages mais, horreur !, pas un seul bruitage ne viendra ponctuer votre ascension sur l'échelle de l'Evolution. Même s'il n'apporte rien de nouveau dans le monde des jeux d'arcade/réflexion, *The Humans* ravira les aficionados de *Lemmings* en vous promettant de longues heures à vous creuser la cervelle devant vos moniteurs.

Thomas Alexandre



DES LEMMINGS ET DES HUMANS

Sorti il y a plus d'un an, *Lemmings* de l'éditeur Psygnosis faisait et continue toujours de faire fureur sur nos machines.

Le but du jeu est on ne peut plus simple : il faut conduire un certain pourcentage de ces rongeurs stupides jusqu'à la porte de sortie du tableau. Devant un tel succès, une suite : *Oh no more ! Lemmings* avait suivi quelques mois après. Hélas, déception ! Les dix premiers niveaux étaient d'une facilité déconcertante et les choses se coraient très péniblement d'un seul coup.

Personnellement, je préfère *Lemmings* à *The Humans*, bien que celui-ci ne manque pourtant pas d'intérêt. Les seuls reproches que l'on puisse lui faire viennent de l'absence de gestion souris et de la lenteur des chargements. Injouable sur Amiga, à moins d'aimer rester plusieurs minutes à attendre devant son écran, les accès disque dur restent quelque peu longs sur la version PC. Attendez-vous tout de même à quinze longues secondes entre chaque tableau. **Vivement Lemmings 2 !**

15

INTERET

ARCADE STRATEGIE

Un bon jeu d'arcade/stratégie qui reprend la recette de *Lemmings* en y apportant quelques touches originales. Un achat qu'on ne regrette pas.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 16

La boîte de jeu contient une notice en français et une petite BD ainsi que quatre disquettes gravées à l'image des Humans. Après une introduction pleine d'humour, quelques secondes de jeu et la gestion clavier n'aura plus de secret pour vous.

GRAPHISMES 15

Même s'ils ne sont pas extraordinaires, les graphismes sont variés et les mimiques des personnages restent très sympas. Les séquences intermédiaire sont réussies.

ANIMATION 13

Quelques animations qui se limitent aux mouvements des personnages. Les humains en train de faire l'échelle ou en train de rôtir sur place sont un véritable régal pour les yeux.

MUSIQUE 16

Les différentes musiques sont très entraînantes et accentuent l'aspect challenge du jeu.

BRUITAGES -

Blood'n guts! Aucun bruitage tout au long de vos périples.

JOUABILITE 15

S'il est regrettable de ne pas pouvoir utiliser la souris, on s'habitue très vite aux quelques touches du clavier. Le système de code à la *Lemmings* est très agréable.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

Observez bien chaque écran avant de commencer. A l'instar de *Lemmings*, la topographie de chaque tableau est d'une grande importance.

DUREE DE VIE 16

La difficulté grandissante et les diverses façons de finir chaque tableau devraient vous occuper pendant des heures.

mettant de longues heures à vous creuser la cervelle devant vos moniteurs.

15
INTERET

hits



Après *D-Day*, *Best of the Best* est le second titre sorti sous le label Futura. Fort de son succès sur console *Super Nes* (*Tilt d'or* de la meilleure simulation de sport), Loricel/Futura adapte *Best of the Best* sur PC. Bien que ce micro n'ait pas l'habitude de recevoir de tels jeux, il s'en sort assez bien, grâce à un sérieux travail d'animation et un niveau de challenge élevé. Le triple champion du monde de kick-boxing, André Panza n'a pas à rougir de cette conversion.

Editeur : Loricel/Futura;
Responsable Développement : Pascal Jarry;
Graphismes : Marco De Florès, Christophe Perrotin et Isabelle Maury;
Programmation : Alain Joubert;
Son : Michel Winogradoff.

Les projecteurs ne sont pas là pour faire jolis. Ce sont des indicateurs de santé. Entre chaque round, les boxeurs récupèrent une partie de leurs forces.

PC BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Le kick-boxing fait partie des sports de combat. On peut le comparer à la boxe thaïlandaise, au full-contact et à la boxe française. Ce n'est pas André Panza, triple champion du monde de kick-boxing et double champion d'Europe de boxe française, qui me contredira. Tous les passionnés de sport de combat n'ont pas oublié *Panza Kick-Boxing*, un jeu adapté sur tous micros, qui offrait la possibilité de vous mesurer au maître du kick-boxing. Un an plus tard, Loricel/Futura nous propose de remonter sur le ring avec *Best of the Best* (une sorte de version 2.0 de *Panza Kick-Boxing*).

Si le principe de jeu demeure identique, de nombreuses évolutions ont vu le jour. A commencer par le fameux Kumaté.

Cette épreuve se déroule hors des rings et du circuit officiel. Il y a beaucoup à gagner mais aussi énormément à perdre. Si vous vous faites battre lors du Kumaté, vos points de force, de résistance et de réflexe (durement gagnés pendant les entraînements) diminueront. Par contre, si vous triomphez, vous augmenterez plus vite vos caractéristiques. Evidemment ces combats sont plus difficiles à remporter car vos adversaires sont particulièrement forts. Autres changements : les coups sont plus nombreux. Vous en choisissez 12 sur 55 (4

coups spéciaux s'ajoutent à la liste lors du Kumaté). Malheureusement, vous ne pourrez pas tester ces coups avant le match; le nombre de boxeurs a également augmenté : il y a maintenant seize combattants à affronter. **Techniquement**



A l'occasion du célèbre Kumaté vous pourrez tester les 4 coups spéciaux mais votre boxeur n'est pas en pleine forme.

Best of the Best est supérieur à son prédécesseur. L'animation est plus souple et les enchaînements de coups plus rapides. Le seul regret, mais il est important, se situe au niveau de l'entraînement. Contrairement à la version console, il n'y a pas de séance d'entraînement



15

INTERET

SPORT DE COMBAT

Si vous êtes un amateur de sport de combat, *Best of the Best* est un soft très intéressant. Si ce n'est pas le cas, inutile de vous arrêter sur ce jeu.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 15

On entre vite dans le jeu mais il faudra du temps pour avoir l'impression de maîtriser toutes les subtilités du Kick Boxing.

GRAPHISMES 14

Les décors sont réalistes mais peu variés. Les visages des boxeurs sont tous différents et l'on reconnaît aisément le spécialiste de la catégorie.

ANIMATION 16

Les coups sont très bien détaillés. Ils ont été filmés pour leur donner une plus grande véracité. Ce travail est une réussite.

MUSIQUE 12

La bande sonore ne laisse pas un souvenir inoubliable. Elle est assez discrète et ne change pas beaucoup.

BRUTAGES 15

La foule et la voix digitalisée de l'arbitre sont bien rendues. Les coups et les halètements des sportifs meurtris sonnent fort.

JOUABILITE 13

Au clavier ou au joystick le résultat est le même. On parvient facilement à diriger son boxeur. Par contre lors de l'entraînement, les commandes ne sont pas adaptées aux exercices.

DIFFICULTE *Confirmé*

Il n'y a pas de niveau de difficulté, ce qui rend le jeu assez difficile. Aucun combat n'est gagné facilement et dans l'ensemble les adversaires sont coriaces.

DUREE DE VIE 16

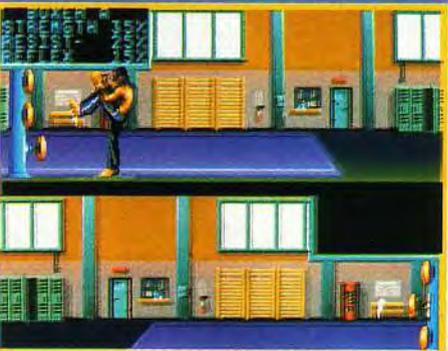
Lorsque l'on commence à se prendre au jeu, on a du mal à s'en détacher. La compétition est longue et vous n'êtes pas prêt de faire tomber le champion en titre.



Le premier exercice d'entraînement est le saut à la corde. Il faut bien coordonner ses mouvements tout en manipulant le joystick. C'est loin d'être évident.



Les haltères vous rendront plus forts. C'est le même principe de commandes que pour la corde à sauter.



Le dernier exercice ne pose pas de problème. Ce sont des points de réflexe facilement gagnés. Il faut être vigilant et frapper au bon endroit.

au combat. On ne peut tester les coups choisis avant le match. D'autre part l'utilisation de la manette pour la corde à sauter et les haltères est mal étudiée. Il faut bouger le joystick très vite de haut en bas et de manière constante pour réussir ces deux exercices. C'est pénible et difficile. Pour le reste, *Best of the Best* est une bonne simulation de sport de combat, bien meilleure que son aînée. Suivre l'évolution de son poulain à travers tous ses combats ne manquent pas d'intérêt. Laurent Defrance



COMPARATIF

Les jeux de combat sur PC

Les simulations de combat et d'arts martiaux ont connu une période faste dans les années 88-90. Tous les amateurs de ce type de sports se souviennent de l'excellent *Budokan*, signé Electronic Arts. 4 disciplines (nunchaku, bo, kendo et karaté) et une trentaine de coups différents donnent au jeu toute sa puissance. Si la gestion du joystick est délicate, l'action est assez relevée pour que l'on passe de bons moments.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tout est question de mémoire : pour la version complète 256 couleurs, il faut 525 Ko de mémoire DOS et 320 Ko de EMS. Pour la version réduite en 256 couleurs, il faut 538 Ko sans EMS. Enfin pour la version 16 couleurs, 512 Ko sans

EMS sont nécessaires.

Ecran : EGA, VGA ou SVGA

Son : Adlib, Roland et Sound Blaster.

Contrôle : clavier ou joystick.

Protection dans la documentation.

Média : 2 disquettes 3"1/2 haute densité.

Installation : le disque dur n'est pas obligatoire. L'installation est rapide.

AVIS

JLJ : OUI, MAIS... *Panza Kick-Boxing* était déjà un bon jeu. Cette nouvelle version, n'y ajoute en fait pas grand-chose. Certes, le combat de rue est une bonne idée, de même que le nombre d'adversaires augmenté.

Mais, pour ce qui est des qualités graphiques et sonores, je n'ai pas trouvé de différence notable. Cela donne une certaine impression de « on reprend les mêmes et on recommence » qui me gêne aux entournures. Cela dit, si vous n'avez pas *Panza* et que vous cherchiez un bon jeu de sport de combat sur PC, *Best of the best* vous plaira ! Bon, je vous laisse, j'ai une partie de *Street Fighter II* sur le feu et mes neveux s'impatientent.

OMAR SHARIF'S BRIDGE

Il manquait au PC un logiciel de bridge digne de ce nom. Cette lacune est désormais comblée avec la version Windows de cet excellent programme, tout à la fois bon partenaire et bon professeur. Les commentaires parlés d'Omar Sharif, grand joueur de bridge devant l'Eternel, renforcent encore le plaisir du jeu.

PC
(windows)

Editeur :
Oxford Softworks ;
Réalisation :
Chris Emsen.

Matériel nécessaire

PC 286, 386 et 486.
Mémoire : 2 Mo.
Windows 3.0 ou 3.1.
Modes graphiques : CGA, EGA, VGA, SVGA.
Cartes son : Sound Blaster (recommandée), AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland.
Contrôle : souris (quasi indispensable), clavier.
Langue : français (manuel, logiciel et commentaires parlés).
Média : 2 disquettes 3 1/2 double densité.
Installation disque dur : pas obligatoire mais chaudement recommandée ; 2 Mo occupés ; temps d'installation : 5 minutes.



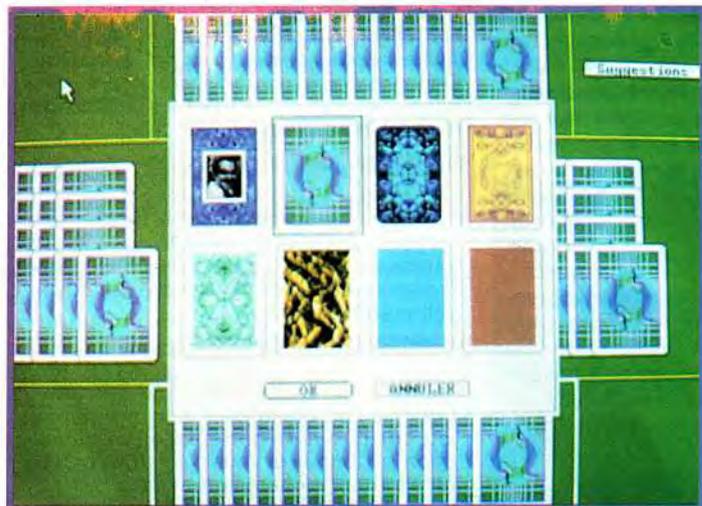
17
INTERET

Bien qu'il soit le plus passionnant des jeux de cartes, le bridge n'a pas bénéficié du même effort d'informatisation que les échecs. Le programme que nous vous présentons aujourd'hui dans sa version Windows vient donc combler une importante lacune. Vous pourrez opter pour une distribution aléatoire, une entrée manuelle de la donne, ou même une donne trafiquée garantissant un certain quota de points à votre équipe.

Un système intelligent d'enchères. Le programme utilise un procédé aussi simple qu'ergonomique. Un petit tableau regroupe toutes les annonces possibles, un autre rappelle l'historique des enchères. Le programme annonce bien, pratiquant les conventions Stayman et Blackwood. Ces annonces sont «naturelles» et il est bien peu probable que vous soyez surpris en découvrant sa main. **De bonnes stratégies**

dans le jeu de la carte. Le programme se débrouille aussi très bien dans le jeu de la carte. Il pratique l'impasse, la levée des atouts ou, le contraire, les renvois de coupe entre partenaires. Il maîtrise bien les problèmes de distribution et ne commet jamais d'erreur de retour de main entre le preneur et le mort. Le programme est même capable de mettre en pratique l'esquive (perte volontaire d'une levée pour ne pas prendre la main), ce qui est loin d'être courant. **Des options parfaites pour le débutant.**

L'observation des mains adverses et des enchères correspondantes peut vous aider à apprendre les bases des annonces.



Les dos des cartes sont joliment dessinés, avec même un dos spécial «Omar Sharif».

Pour 590 francs, devenez propriétaire d'un studio d'enregistrement.



Un studio digital multipiste, aussi simple que votre Amiga, libre jour et nuit, pour 590 francs et disponible tout de suite, ça vous tente ? Bien sûr, à ce prix là, c'est vous qui fournissez le local mais attendez quand même la suite. **Digital Sound Studio de GVP est le premier studio digital complet pour Amiga.** Un mélange d'électronique et de logiciel permettant toutes les excentricités sonores d'un gros studio : sampling, trucages, effets, banques de sons, pilotage par MIDI* et enregistrement multipistes. Digital Sound Studio n'a besoin que de deux choses : **un Amiga et votre imagination** créatrice. A l'aide du **module d'échantillonnage** de DSS - connecté à la prise parallèle de votre Amiga -, **vous digitalisez tous les sons** : micro, CDs, radio, bandes son de vos vidéos. Le logiciel vous permet alors de les **éditer graphiquement** à l'écran, de les modifier, de leur **appliquer des effets** et de les stocker **comme n'importe quel autre fichier Amiga**. Le tracker du logiciel de DSS est **un séquenceur 4 pistes** permettant d'élaborer des morceaux de musique complets à partir des sons échantillonnés. Idéal pour les bandes son de **vos productions vidéo, vos jingles, musiques de mégademos, présentations SCALA, rave party techno...**



DSS est disponible chez tous les revendeurs Amiga et en FNAC

Distributeur exclusif GVP pour la France
CIS · 14, avenue HERTZ · 33600 PESSAC · Tel +56 363 441



* nécessite une interface MIDI. Caractéristiques et prix modifiables sans préavis. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. GVP et Digital Sound Studio sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.

COMPARATIF

Les jeux de bridge ne sont pas légion sur PC, c'est le moins que l'on puisse dire ! Le seul programme en compétition est tout simplement la version DOS d'Omar Sharif's Bridge. Windows apporte ici le SVGA, une gestion plus facile des drivers, et surtout la possibilité de faire tourner d'autres programmes simultanément. Toutefois, si vous possédez déjà la version DOS, le passage à la version Windows ne s'impose pas.



Les explications du programme sont claires. Vous pourrez remarquer le petit problème d'affichage pour les lettres accentuées.

Un petit coup de pouce au hasard est parfois nécessaire pour jouer de belles mains !

compartiments de jeu, avec l'aide constante du programme. Dans les parties normales, le programme signale les mauvais coups et les explique si l'option «débutant» est activée.

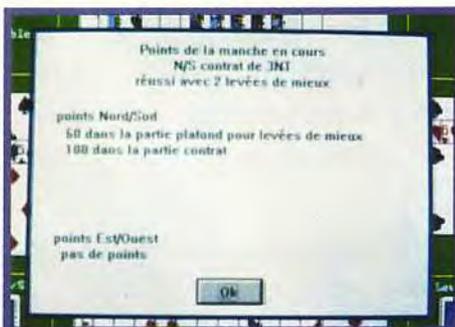
Une réalisation agréable. Le mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs) autorise un affichage de bonne qualité.

Les heureux possesseurs d'une carte Sound Blaster ou compatible bénéficieront des commentaires variés en français dits par Omar Sharif en personne. Les possesseurs d'autres cartes devront se contenter de mélodies musicales. L'ergonomie tout souris (doublée au clavier) est l'un des points



forts du programme. En définitive, que vous soyez débutant ou joueur de club, Omar Sharif's Bridge constitue un partenaire de choix, jouant intelligemment et, surtout, naturellement. Windows apporte en outre un confort supplémentaire. Un excellent choix. Jacques Harbonn

La marque est expliquée très clairement par le programme.



AVIS

Spirit : OUI ! Bien qu'attiré depuis longtemps par ce jeu, je reste un piètre joueur de bridge. Le programme d'Omar Sharif Bridge s'est révélé parfaitement adapté à mes lacunes. En effet, patiemment, il m'expliquait les différentes fautes

que j'avais commises. Grâce à lui, j'ai pu réaliser en quelques jours de sérieux progrès, sans que le champion du monde n'ait pourtant de mouron à se faire ! Mais je garde bon espoir...

Les commentaires digitalisés d'Omar Sharif, dont la réputation de joueur n'est plus à faire, apportent au programme la vie qui lui aurait manqué autrement.

Enfin, l'apport de l'ordinateur me semble encore plus capital au bridge qu'aux échecs par exemple, car il est bien plus facile de trouver un partenaire que trois ! Si vous aimez ce jeu sans avoir suffisamment d'amis qui le pratiquent, faites comme moi... Achetez le programme !

Spirit

BRIDGE

Enfin un bon programme de bridge sur micro qui joue bien et juste, et dispose d'un module d'apprentissage performant.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

Le manuel ne se contente pas d'expliquer le programme. Il fournit en complément les règles les plus importantes des annonces et quelques techniques stratégiques.

GRAPHISMES 15

L'adoption du mode SVGA autorise la combinaison d'une bonne résolution et d'une palette de couleurs étendue. Les cartes sont bien dessinées, et le choix des dos de cartes apporte une certaine diversité.

ANIMATION -

Il n'y en a pas, ce type de logiciel ne s'y prêtant absolument pas.

MUSIQUE 12

Réservée à ceux qui ne disposent pas d'une Sound Blaster et de ses voix digitalisées.

BRUTAGES 16

On retrouve avec plaisir la voix feutrée du grand acteur. Les interventions sont variées et les digitalisations fidèles.

JOUABILITE 18

Le contrôle à la souris est parfaitement naturel, et le système adopté pour les annonces aussi simple qu'efficace.

DIFFICULTE TOUT JOUEUR

Les conseils seront précieux aux débutants. Le programme joue bien, sa force pouvant être diminuée (ce qui n'a en fait guère d'intérêt en pratique, contrairement aux échecs).

DUREE DE VIE 18

Les mordus de bridge trouveront enfin un partenaire toujours disponible, dont ils ne se laisseront pas de si tôt.

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY



PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meurtres, rapt, tout vous sera permis ! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire ... - Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionnant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !



DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -



hits

BC KID

Editeur : Hudson Soft;
Distributeur : Ubi Soft;
Conception et programmation : Nils Meier;
Graphismes : Sven Meier ;
Musique et bruitages : Rudolph Stember et
Chris Huisbeck.

Matériel
nécessaire

Amiga tous modèles (512 ko).
Contrôle : joystick.
Média : 1 disquette 3"1/2.
Jeu en anglais.
Notice en français.

Adaptation
du célèbre *PC Kid* sur *PC Engine*,
BC Kid sur *Amiga*
est le clone par excellence
de la version console.
C'est encore une adaptation
de grande qualité
qui voit le jour avec ce soft.
Les vrais jeux de plates-formes
rejoignent la micro !



Qui parmi vous ne connaît pas le
célébrissime *PC Kid* ? De même
que Sonic est la mascotte de Sega
ou Super Mario celle de Nintendo,
Pithecanthropus Computerurus est l'idole des pos-
sesseurs de *PC Engine*. Cette adaptation du
groupe Factor 5 (les auteurs de *Turrican*) vous
propose d'incarner un petit bonhomme préhisto-
rique dont la tête est trois fois plus grosse que le
corps; Un héros des temps anciens, un véritable
carnassier. La viande lui permet, parfois, de deve-
nir invincible, ce qui est fondamental pour que ce
p'tit bout de chou puisse survivre à travers de dan-
gereux tableaux infestés de monstres de toutes
sortes : limaces, fleurs canivores, cactus et, même,
des «caliméros» armés de haches ! Chaque niveau
est composé de trois stages dans le même thème,



Votre crâne
est tellement dur
que vous faites
pleurer vos ennemis.

15
INTERET

L'allure naïve du
personnage n'est
qu'un leurre ! En fait
Pithecanthropus est
vorace comme un
homme de
Cromagnon !



Dans le corps du brontosaurus, de nombreux
poissons rôdent... Pour leur échapper, il faut
passer par le bas du tableau.

et un monstre coriace vous attend à la fin
de chaque niveau.. A vous de les découvrir ! Les
positions de *BC Kid* (c'est le nouveau nom pour la
version Amiga qui signifie *Before Christ*) sont
très amusantes. Sur un corps disproportionné, sa
grosse tête est sa seule arme. Il s'en sert pour tuer
les ennemis ou résister aux coulées de lave, mais
aussi pour grimper le long des murs en se servant
de ses dents. Tout dans la tête ! Les images valent
mieux que les mots, vous pouvez constater par
vous-même (sur les photos) la qualité de l'ensemble
et l'aspect comique du personnage. Même si le
maniement au joystick n'est pas toujours très pra-
tique, vous pouvez configurer le jeu afin qu'il

accepte les joysticks possédant deux boutons ou les
joypads. Ainsi, le maniement gagne en précision
et en efficacité. On retrouve le thème musical de
la version originale, même si elle est légèrement
inférieure en qualité. A partir du deuxième monde
le jeu devient difficile. L'option «continue» permet
de reprendre la partie en début de niveau et de pro-
gresser vraiment quand on a perdu ses trois vies.
**Globalement *BC Kid* est un soft très sym-
pathique** qui vous fera passer de nombreuses
heures de détente. Ça change des «Boum»,
«Tchac», «Ratata» mais c'est aussi défoulant et net-
tement plus marrant !

Morgan Feroyd



LA REFERENCE DU DOMAINE PUBLIC

NEWS 1993

**TOUS LES LOGICIELS QUE VOUS VOULEZ QUAND
VOUS VOULEZ GRACE À NOS DIFFERENTS SERVICES**

CATALOGUES

F.I. vous propose des catalogues très complets contenant plus de 15 000 logiciels en tous genres (jeu, bureautique, graphisme, éducatif, utilitaire, etc...) pour les ordinateurs ATARI ST, compatibles PC, MACINTOSH et AMIGA. Ces catalogues sont agréables à parcourir et sont faits de manière à faciliter vos recherches (tout est classé par thèmes). Alors si vous cherchez des logiciels précis ou si vous voulez simplement voir les programmes dont nous disposons, n'hésitez pas à vous les procurer. Ils vous seront plus qu'utiles.
(voir le bon de commande p. 73, 20 francs par catalogue).

TELECHARGEMENT

F.I. met à votre disposition plus de 5000 logiciels gratuits sur deux serveurs de téléchargement. Le téléchargement est un excellent moyen de se procurer des logiciels très rapidement. Pour ceux qui ne connaissent pas ce procédé, il s'agit d'un transfert de logiciels de notre banque de données sur votre ordinateur par l'intermédiaire des lignes téléphoniques. Deux choses sont nécessaires : - le logiciel de téléchargement.

- le câble de liaison du minitel à l'ordinateur.

Nous sommes en mesure de vous fournir ces deux accessoires accompagnés d'une documentation pour pouvoir les utiliser très facilement (voir le bon de commande p. 73, logiciel gratuit, câble à 70 francs).

A titre d'information, nous vous indiquons le nombre de logiciels disponibles sur chacun des serveurs.

Ces chiffres évolueront car nous rajoutons régulièrement nos meilleurs logiciels aux banques de données.

36.15 FI : 1 644 logiciels PC
375 logiciels MAC
355 logiciels ATARI
308 logiciels AMIGA

36.15 DPPLUS : 1605 logiciels PC
369 logiciels MAC
701 logiciels ATARI

CLUB "MEGADP"

F.I. innove en créant le club "MEGADP". Pour la somme de 150 francs, vous adhérez au club "MEGADP" pour une période de six mois et vous bénéficiez d'une foule d'avantages...petit veinard !

- 1 - Vous recevrez gratuitement notre catalogue de logiciels.
- 2 - Vous recevrez, tous les mois, un catalogue de nouveaux logiciels.
- 3 - Vous recevrez, également tous les mois, une disquette gratuite contenant une sélection des meilleurs programmes.
- 4 - Vous bénéficierez pour tous vos achats de disquettes du prix club de 25 francs par disquette au lieu de 40 francs.
(Pour adhérer au club, retournez-nous le coupon-réponse p. 73 dûment complété).

SELECTIONS

F.I. vous présentera régulièrement des sélections de logiciels sur les thèmes que vous aurez choisis. Ces sélections ont un double intérêt, elles proposeront des logiciels de très bonne qualité à un prix très avantageux. Pour fêter la nouvelle année, nous vous présentons une sélection de quelques uns de nos meilleurs jeux que nous appellerons les **TOP JEUX**.



1-Frappez les caliméros avec votre tête et récupérez les bonus qu'ils laissent derrière leurs passages.

2-Les gros morceaux de viande vous font devenir invincible et vos ennemis mourront quand vous les toucherez.

3-Servez-vous des plantes jaunes pour sauter plus haut et franchir cette rivière de lave. Attention ! Il faut bien être dans l'axe de la branche pour aller très haut.

4-Ce Brontosaurus paraît endormi. Pourtant, d'un « coup de boule » sur son crâne vous le réveillerez et passerez au stage suivant. Auparavant, il faut récupérer les bonus contenus dans la fleur.

hits

COMPARATIF

PC KID OU BC KID ?

Bravo ! Que dire d'autre ?

Quand les membres de l'équipe de rédaction ont vu tourner ce soft, ils m'ont demandé depuis quand avions-nous une PC Engine à Tilt ! C'est dire combien la version Amiga est proche de celle sur console.

En effet, il s'agit en tout point d'un exemple de clonage quasi parfait (graphismes, tableaux, ennemis, etc.).

Alors... que les fans de micro sautent de joie ! Car il semble bien que les jeux de plates-formes de type *Sonic* ou *Super Mario* ne soient plus exclusivement sur console.



Enigme : d'après vous, cette photo d'écran est issue de quelle version ? PC Engine ou Amiga ? Difficile de faire la différence ? Non ?

AVIS

NOELLE : OUI, MAIS... Le personnage de *BC Kid* est vraiment sympa car il a des attitudes rigolotes (il s'accroche aux parois avec les dents et se transforme après avoir mangé de la viande rouge). C'est aussi pour sa grosse tête que j'aime le personnage. On croit voir un dessin animé sur le thème de la Préhistoire, caricatures en plus ! J'ai eu l'impression de retrouver le même jeu que sur PC Engine. Toutefois la musique est éternelle. Cette version nous donne une pseudo-impression de vacances à Hawaï. C'est dommage, car dans la version originale, la musique est plus adaptée à l'ambiance du jeu. La maniabilité du personnage est plutôt moyenne. Par exemple, il est difficile de réaliser des loopings ou de monter le long des murs. Mais ne soyons pas trop négatif, il est agréable de retrouver ce jeu sur Amiga. Je vous le conseille car ce petit bonhomme me fera toujours rire !

Noëlle Béronie

15

INTERET

PLATES-FORMES

BC Kid est une excellente adaptation et l'on retrouve toutes ses qualités. C'est surtout le thème utilisé qui fait de *BC Kid* une réussite, le principe étant très classique. Découvrez avec plaisir ce petit héros qui, dorénavant, fait partie des grands !

PRIX

PRISE EN MAIN 15

Le principe est assez simple, donc nul besoin d'avoir fait une grande école pour s'en sortir.

GRAPHISMES 13

Les graphismes sont beaux. Le dégradé de couleurs en fond est simple mais rend bien. Sinon, ils sont plutôt classiques.

ANIMATION 14

Qui dit jeu de plates-formes dit personnages qui se baladent partout, donc il est nécessaire que tous ces sprites soient gérés avec une bonne fluidité. Et c'est le cas ! Sinon, c'est correct, et plutôt classique (une fois encore).

MUSIQUE 13

Très amusantes, les musiques s'améliorent au fil des niveaux. Mais, après quelques heures, elles peuvent taper sur les nerfs.

BRUTAGES 11

Les bruitages sont, eux aussi, tout à fait classiques ! Je me répète, non ?

JOUABILITE 14

Très correcte en mode « deux boutons », elle est médiocre en mode joystick simple. Connectez votre joypad de type Mégadrive pour profiter au maximum du logiciel !

DIFFICULTE CONFIRMÉ

Le premier niveau est très facile, mais ça se corse dès le deuxième. J'ai eu du mal à aller plus loin ! L'option « continue » vous permettra de récupérer le maximum de vies.

DUREE DE VIE 14

Recommencer souvent chaque niveau au début, ralentit la progression. Mais, avec de la pratique et un peu d'obstination, ça devrait passer.



SELECTION

25 Frs
par
disquette

ATARI ST

CONFIGURATION NECESSAIRE : ATARI STE ou STF. 512 KO ou plus, écran couleur.

ST1 (680 ko)

KRABAT 1.0 : Le meilleur jeu d'échec sur ATARI.

BLASTER : Des extra-terrestres essayent d'enlever des humains. Tuez-les tous avant qu'ils ne les emportent.

PENGY : Vous dirigez un pingouin qui devra lancer des blocs de glace sur les monstres.

INFERNO : Voici un jeu qui vous placera dans des décors lugubres mais pleins de richesses.

ST2 (640 ko)

ONYX : Un bon "shoot them up" très rapide en scrolling horizontal. Rapidité et adresse indispensables.

GALAXIA : Une nuée d'extra-terrestres apparaissent en haut de l'écran, quelques-uns vous attaquent, feu à volonté.

DEATHSTRIKE : Vous pilotez un jet de combat et vous survolez les ennemis équipés de chars, de lance-missiles.

XENON II : En cadeau, voici un morceau du plus fabuleux "shoot them up" Il en vient de partout.

ST3 (690 ko)

SNOOFY : Vous guidez un personnage dans des tableaux remplis de pièges. Adresse, réflexion et rapidité.

VALGUS : Un jeu de TETRIS qui se déroule au centre d'un carré. Vous avez donc quatre jeux TETRIS en même temps.

STRIP-BREAKOUT : Sous les briques se trouve une charmante jeune fille un peu plus dévêtue à chaque niveau.

ROBOKID : Encore un cadeau, un morceau du super ROBOKID.

ST4 (703 ko)

LAMATRON : Vous êtes entouré par des dizaines d'ennemis. Mais ne vous inquiétez pas, votre arme super rapide aura raison d'eux.

SWAPESTILES : Un très bon jeu de réflexion avec de superbes animations. Pour les futés.

ST5 (660 ko)

AZARIAN : Vous dirigez votre vaisseau dans l'espace rempli de vaisseaux ennemis et d'astéroïdes.

NOVA : Un "shoot them up" de super qualité.

DEADZONE : Vous guidez un vaisseau dans des galeries souterraines remplies de pièges et de systèmes de sécurité.

INTERPHASE : Encore un cadeau, un morceau du superbe jeu de bataille spatiale en 3D.

AMIGA

CONFIGURATION NECESSAIRE.

Compatibles avec : WORKBENCH 1.3 et 2.0. (A500, A500+, A600, etc...)

AM1 (690 ko)

HURICAN COMMANDO : Un excellent jeu d'arcade qui vous place aux commandes d'un char futuriste face à vos ennemis sur terre et dans les airs.

AM2 (750 ko)

ZEUS THE GAME : Encore un super jeu de réflexion dans lequel vous devez éliminer les pièces semblables en les mettant côte à côte jusqu'à ce que l'écran soit vide.

AM3 (700 ko)

DRAGON CAVE : Vous vous promenez dans les combles d'un château et vous devez ramener tous les coffres que vous trouverez dans la même pièce pour passer au niveau suivant. Les graphismes en 3D sont superbes.

AM4 (650 ko)

SEVEN TILES : Un très bon jeu de football futuriste. Tous les coups sont permis pour marquer des buts. Les animations graphiques et sonores sont excellentes.

AM5 (644 ko)

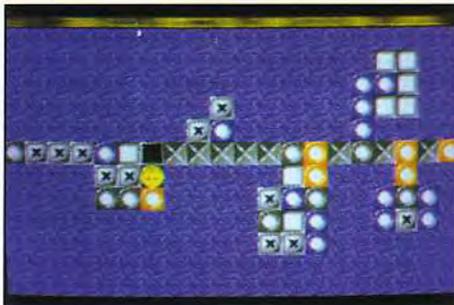
TETRIS SEX SPECIAL : Ce jeu est un TETRIS, tout le monde connaît. Mais, pas facile de rester concentré avec les images de plus en plus érotiques qui apparaissent en fond d'écran.

FLOPPY INTERNATIONAL

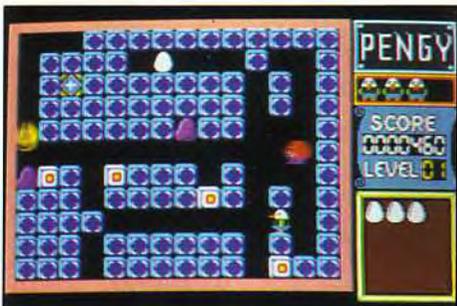
CEDEX 1605 - 54740 SAINT-REMIMONT



SNOOFY
(ATARI)



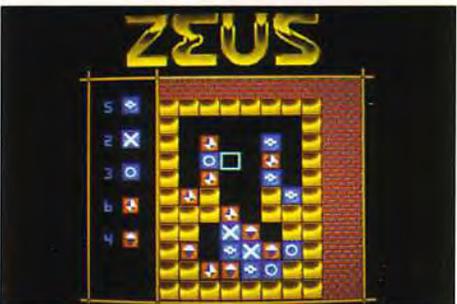
SWAPESTILES
(ATARI)



PENGY
(ATARI)



HURICAN
COMMANDO
(AMIGA)



ZEUS
THE GAME
(AMIGA)

hits

CYTRON

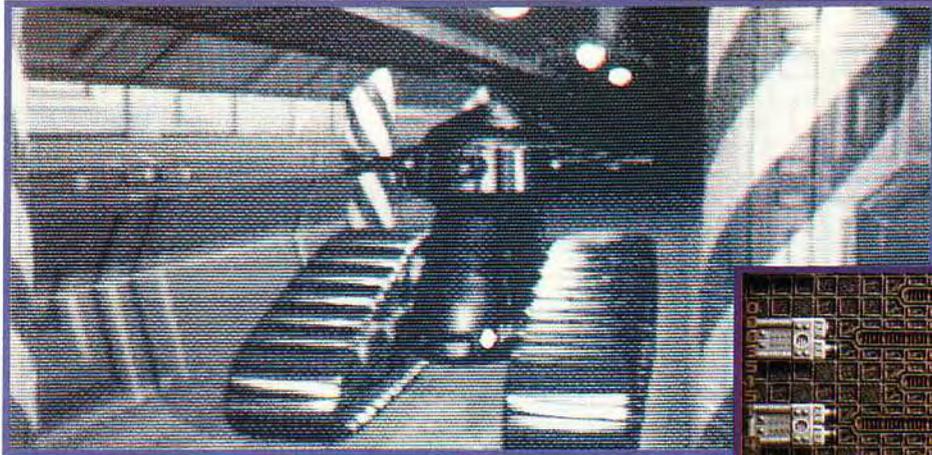
AMIGA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Amiga tous modèles (avec 1Mo de RAM)
 Contrôle : Joystick ou souris.
 Média : 2 disquettes 3"1/2.
 Jeu en anglais.
 Manuel en français.

Editeur : Psygnosis ; Conception et programmation : Martin Hall et James Thomas ; Graphismes : Gary Burley et Neil Sutton ; Bande sonore : Matt Furniss.



Fidèle à sa réputation, Psygnosis nous offre une superbe intro au relief étonnant.

14
INTERET

Après *Bill's Tomato Game*, voici *Cytron*... Psygnosis se recyclerait-il dans le négoce des fruits et légumes ? Pas du tout mon brave, le titre du dernier Psygnosis vient tout simplement du nom de ses héros : Cyt et Ron, les « Stone et Charden » du canardage laser !

Cyt et Ron sont deux robots de surveillance capables de fusionner pour former une machine de guerre baptisée Cytron.

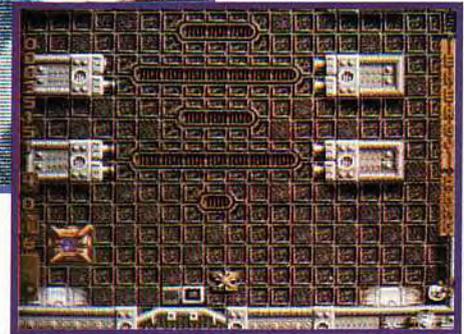
Et jamais l'expression : « pressé comme un Cytron » n'aura été autant justifiée, puisque (outre le fait que ça permette de faire un jeu de mots pourri) nos deux amis disposent de fort peu de

temps pour accomplir la lourde tâche qui leur a été confiée : ils doivent secourir des scientifiques retenus prisonniers par les machines qu'ils ont eux-mêmes construites. Ils sont retenus au sein d'un gigantesque complexe composé de trente-sept niveaux souterrains. Pour les délivrer, vous devrez parcourir chaque niveau qui est lui-même divisé en zones infestées de robots tueurs et réglés pour s'autodétruire quelques minutes après la détection du moindre intrus.

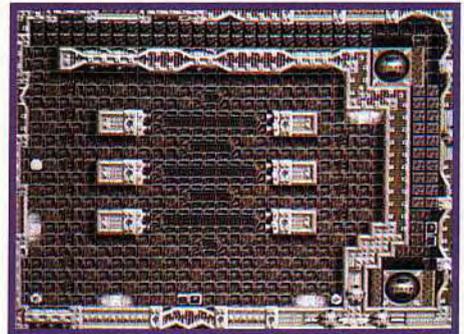
Vous ne disposez donc que de quelques poignées de secondes pour parcourir toutes les zones à la recherche des malheureux scientifiques et atteindre le téléporteur qui vous mènera au niveau suivant avant l'explosion. Heureusement Cytron se déplace à une vitesse foudroyante (grâce à un scrolling multidirectionnel impeccablement fluide) et dispose d'une panoplie d'armes assez variées qui équipent

l'un ou l'autre de ses deux composants (Cyt est spécialisé dans les lasers et les missiles, Ron dans les grenades et les mines).

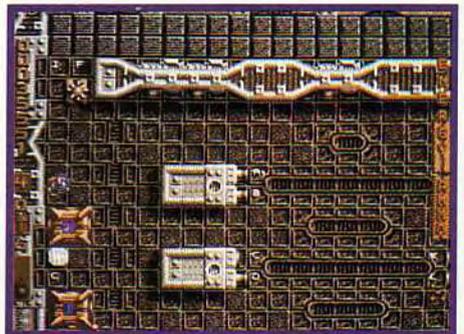
Mais l'action ne se résume pas au canardage intensif de robots à coups de laser, il vous faudra



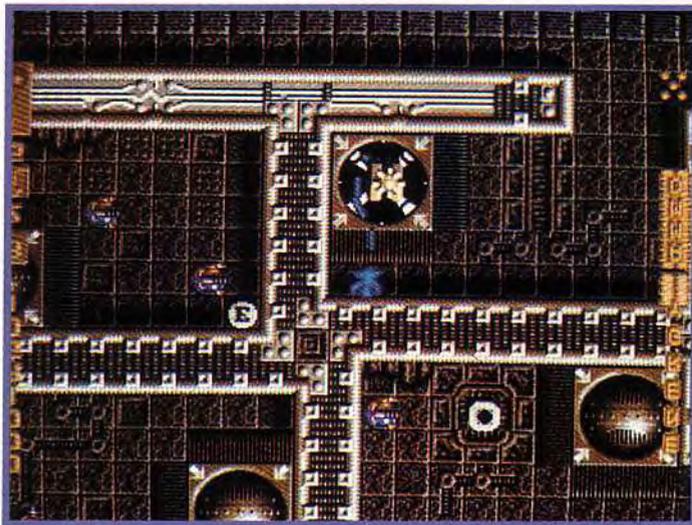
Lorsque vous entrez dans un nouveau niveau, commencez toujours par vous connecter à un terminal d'ordinateur (ici en bas de l'écran)



Vous aurez ainsi accès au plan du niveau, sur lequel vous pourrez repérer l'emplacement des téléporteurs (les deux sphères de droite).



Ce tapis roulant fonctionne dans le mauvais sens et vous empêche d'accéder aux téléporteurs. Notez les lettres «IF» inscrites en dessous.



Ces téléporteurs permettent de se déplacer d'une zone à l'autre, à l'intérieur du même niveau. Le téléporteur qui mène au niveau suivant ne s'ouvrira qu'une fois que vous aurez réussi à délivrer tous les scientifiques qui y sont retenus prisonniers.

LES TOPS-JEUX



25 Frs
par
disquette



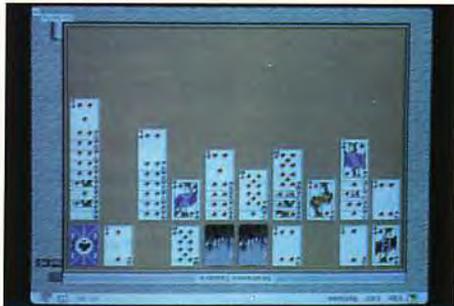
COSMO
(PC)



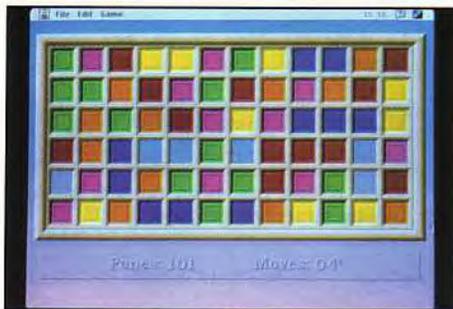
ALIEN
(PC)



STRAGOOSE
(PC)



**SEAHAVEN
TOWERS**
(MAC)



**STAINED
GLASS**
(MAC)

Compatibles PC

CONFIGURATION NECESSAIRE : 640 ko minimum, VGA couleur, micro 286 minimum, lecteur 3.5". Pour PC1 & PC2, il faut un disque dur.

PC1 (660 ko)

COSMO : Vous guidez un petit personnage sur une planète hostile pleine de monstres et de pièges.

CHAGANITZU : Ce jeu est la suite de PAGANITZU. Vous entrez dans un temple sacré et votre cauchemar commence.

PC2 (660 ko)

DUKENOKEM II : Voici la deuxième aventure de ce super héros galactique. Ce sera encore plus dur sur cette planète sans pitié.

CDMAN : Ce jeu est un pacman mais avec des graphismes inhabituels qui vous feront évoluer dans des décors très originaux (châteaux, îles, etc...).

PC3 (716 ko)

ALIEN : Voilà le célèbre COMMANDER KEEN dans de nouvelles aventures. Les animations sont toujours plus belles et les épreuves toujours plus originales. Un super jeu d'action.

SCRAB : Enfin, voilà un jeu de scrabble en français. Jouez contre votre ordinateur ou à plusieurs.

PC4 (620 ko)

STARGOOSE : Pilotez un char dans des décors futuristes.

SPIDEY : Vous connaissez SPIDERMAN, et bien maintenant, vous allez pouvoir vivre ses aventures, grimper au mur, marcher au plafond, etc...

PC5 (680 ko)

ADULTE : Une disquette qui contient cinq animations pornographiques interdites aux moins de 18 ans. (DIVANO, ORGY 1, 2, 3, PECORA).

MACINTOSH

CONFIGURATION NECESSAIRE.

Pour MC1, MC2 & MC3 : MAC II

Pour MC4 & MVC 5 : MAC LC ou MAC II (Microprocesseur 68030)

MC1 (770 ko)

STAINED GLASS 1.1 : Encore un très bon jeu de réflexion. Il faudra éliminer toutes les cases de l'écran.

TINIES DEMO : En cadeau, voici un grand morceau d'un super jeu de réflexion avec des animations graphiques et sonores de premier choix. Décompactage automatique au lancement.

MC2 (774 ko)

SOLARIAN II : Un bon "shoot them up" sur MAC, c'est rare alors ne le ratez pas. Décompactage automatique sur le disque dur au lancement du programme.

FIVESTONES 2.0 : Un jeu de morpion. Il faut aligner cinq pions sur un tableau.

MC3 (735 ko)

SEAHAVEN TOWERS : La meilleure réussite de carte sur MAC. Les graphismes sont excellents. On y passerait des heures et des heures et encore des heures.

SCRABBLER : Enfin un jeu de scrabble en français qui vous permet de jouer contre l'ordinateur ou à plusieurs.

MC4 (735 ko)

STARSTORMER : La guerre des étoiles sur votre MAC, abattez tous les vaisseaux ennemis sans perdre de temps. De très bonnes animations graphiques et sonores placent ce jeu au niveau des meilleurs jeux sur ATARI ou AMIGA.

STORM : On reste dans le sujet avec ce jeu de guerre intersidérale.

MC5 (777 ko)

DIAMOND : Un superbe casse-brique avec des originalités qui rendent ce jeu unique et très prenant.

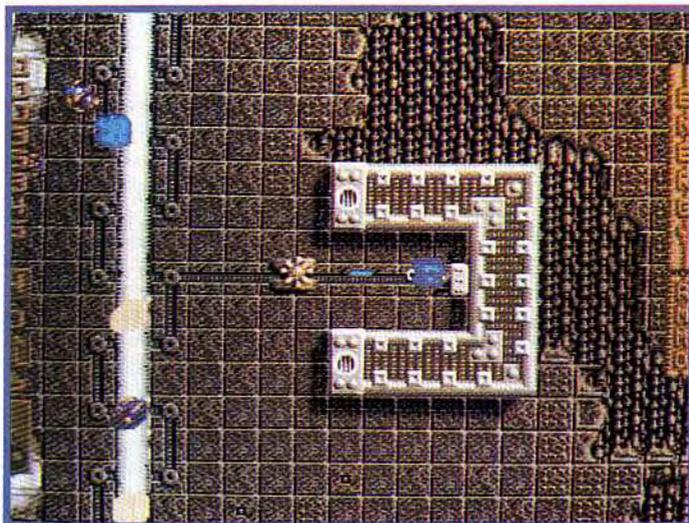
MACBZONE 2.0 : Une bataille de chars en 3D comme si vous y étiez.

DROPPER : Un jeu dans le style de TETRIS. Il faut associer des couleurs et non des formes.

FLOPPY INTERNATIONAL

CEDEX 1605 - 54740 SAINT-REMIMONT

Bon de commande p. 73



Il est possible d'actionner ces barrières laser par l'intermédiaire d'un interrupteur. Lorsqu'une horde de méchants vous attend derrière, ouvrez et fermez rapidement la barrière afin d'écrabouiller les assaillants qui tenteront de se diriger vers vous dès l'ouverture !

COMPARATIF

PINCES OU GRIFFES ?

Personnellement, je préfère nettement les griffes des ignobles aliens d'*Alien Breed* aux pinces des affreux robots de *Cytron*. Certes, les nombreux gadgets de *Cytron* incitent plus le joueur à la réflexion, mais rien ne vaut l'ambiance survoltée d'une partie d'*Alien Breed* à deux. Car, même en mode un joueur, *Alien* reste plus jouable et plus distrayant. Et, contrairement à *Cytron*, le décor et les couleurs ne sont pas toujours les mêmes !



employer à bon escient les interrupteurs et les plaques de pression qui permettent d'ouvrir des portes, d'actionner des tapis roulants ou encore de désactiver des pièges.

Cyt et Ron peuvent également se séparer à tout moment. Ce qui leur permet, par exemple, de se faufiler dans des passages trop étroits pour être franchis lorsqu'ils sont réunis, ou bien d'actionner des interrupteurs situés dans des zones diffé-

AVIS MORGAN : NON ! Je suis désolé d'être amer (ou plutôt acide) mais ce jeu m'a donné une mauvaise impression. Où est l'intérêt, je vous le demande ? Tous les graphismes se ressemblent et je n'arrive toujours pas à faire la différence entre les scientifiques et les autres. Tout cela est bien trop apparenté à *Gauntlet*, qualité en moins !

Seules deux choses m'ont semblé positives : d'une part la rapidité de déplacement du tank est fulgurante (et je suis sérieux), d'autre part la possibilité de le scinder en deux véhicules indépendants n'est pas à négliger. Mais ces deux atouts n'ont pas suffi à rendre ce jeu assez intéressant à mes yeux pour que je vous conseille de l'acheter !

Morgan Feroyd

rentes. Vous trouverez, également dans le complexe, des terminaux d'ordinateur qui vous permettront de recharger les batteries de Cyt et Ron, de choisir leurs armes, ou de consulter le plan des diverses zones afin d'obtenir des informations sur ce qu'elles sont susceptibles de contenir.

On est donc bien loin d'un bête shoot'em up pour gamins attardés, et tout l'attrait de *Cytron* réside dans la complexité des énigmes qu'il propose. Même si le fait de pouvoir séparer le personnage en deux ouvre d'intéressantes perspectives stratégiques, on ne peut s'empêcher de regretter l'absence d'un mode deux joueurs, ce qui aurait rendu le jeu encore plus sympa.

Marc Lacombe3

14

INTERET

ACTION

Cet excellent jeu d'arcade compense son léger manque d'originalité par sa réalisation d'une qualité époustouflante.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 14

Superbe introduction animée. Les commandes des deux véhicules sont simples et on apprend vite à se servir des terminaux d'ordinateur.

GRAPHISMES 14

D'une froideur technologique angoissante, les graphismes, finement détaillés, s'accordent parfaitement avec le thème de *Cytron*.

ANIMATION 17

On aura rarement vu un scrolling multidirectionnel aussi rapide et fluide... Quant au *Cytron*, il se déplace à une vitesse qui ferait rougir de honte Sonic !

MUSIQUE 15

La musique d'intro est à la hauteur de la réalisation du soft.

BRUITAGES 14

Bien que très classiques, les bruitages sont d'une efficacité redoutable.

JOUABILITE 16

Ces braves Cyt et Ron obéissent au doigt et à l'œil à condition, justement, de disposer d'un œil suffisamment rapide pour suivre leurs évolutions à l'écran !

DIFFICULTE Débutant

La difficulté, bien dosée, est assez progressive.

DUREE DE VIE 15

Vous n'êtes pas près de voir la fin des trente-sept niveaux du jeu !

CADEAUX

1 DISQUETTE GRATUITE

(Vous ne payez que les frais de port)

ESSAYEZ GRATUITEMENT

F.I. vous offre une disquette de démonstration qui contient quelques programmes du domaine public. Ainsi, si vous ne connaissez pas encore les performances de ces logiciels, vous allez pouvoir juger gratuitement de leur intérêt. Et si vous êtes un adepte de ce produit, profitez-en, parce qu'on a préparé ces disquettes de démonstration avec des programmes de très bonne qualité se rattachant à de nombreux thèmes

FLOPPY INTERNATIONAL CEDEX 1605 54740 SAINT-REMIMONT

Tel : (16) 83 25 01 13 - Fax : (16) 83 25 09 07



BON DE COMMANDE

à retourner à : FLOPPY INTERNATIONAL CEDEX 1605 54740 SAINT-REMIMONT

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP : / / / / / /

Ville :

<input type="checkbox"/> Je désire recevoir le catalogue complet de logiciels (20 francs chacun) Pour <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC & COMPATIBLES		Frs
<input type="checkbox"/> Je souhaite recevoir les logiciels de téléchargement (frais de port seulement) <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC & COMPATIBLES (3.5 pouces)	0	Frs
<input type="checkbox"/> Je commande le câble de téléchargement (70 francs par câble) Pour <input type="checkbox"/> Câble 9 broches <input type="checkbox"/> Câble 25 broches		Frs
<input type="checkbox"/> J'adhère au club MEGADP et je recevrai votre catalogue (adhésion 150 francs) Pour <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC & COMPATIBLES		Frs
<input type="checkbox"/> Je commande disquettes au prix de 25 francs chacune		Frs
<input type="checkbox"/> Je désire recevoir votre disquette de démonstration (frais de port seulement) Pour <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC & COMPATIBLES (3.5 pouces)	0	Frs
REFERENCES DES DISQUETTES COMMANDEES (EXEMPLE : ST2)	PORT	20 Frs
	TOTAL	Frs

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

CHEQUE

CARTE DE CREDIT Nom :

C.C.P.

Numéro de carte :

MANDAT

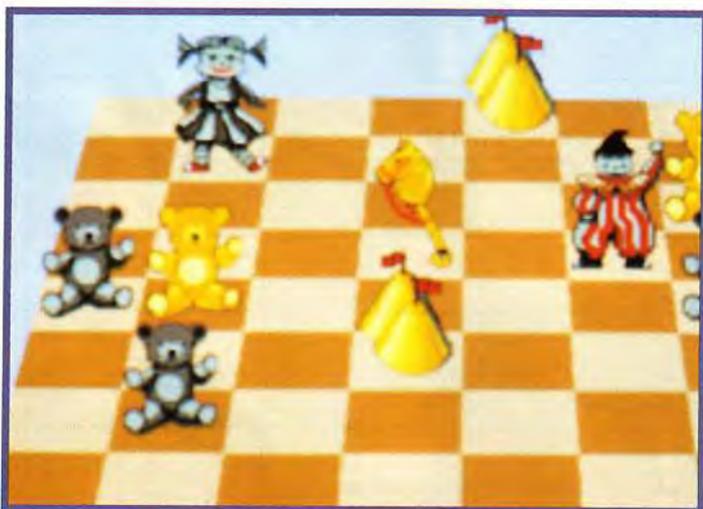
Date d'expiration : SIGNATURE :

CONTRE REMBOURSEMENT (+ 40 francs)

hits

PC THE COMPLETE CHESS SYSTEM

Si en matière de logiciels informatiques, il est nécessaire d'innover en permanence, il y a cependant des grands classiques qui ne se démodent pas. C'est le cas, en particulier, du jeu d'échecs. Fondé sur les algorithmes améliorés de *Chess Champion 2175*, l'un des programmes d'échecs les plus forts sur compatibles PC, *The Complete Chess System* propose, en outre, une gigantesque base de données de parties de tournois entre Grands Maîtres. Un programme qui comblera les passionnés par sa force de jeu impressionnante. Mais, en revanche, il risque fort de dérouter les débutants.



Editeur :
Oxford Softworks;
Moteur de jeu :
Chris Whittington;
Dickson Channing
Interface :
Chris Emsen,
Andy Pennell;
Graphismes :
Gillian Ashforth,
James Townsend.

Ce jeu de pièces «jouet» est très original mais bien peu pratique à utiliser en partie.

17
INTERET

La perspective adoptée en 3D ne facilite pas le repérage des pièces en ligne et les couleurs ne sont pas assez tranchées. Les pièces sont originales mais, peu jolies à mon goût.

Chess Champion était le plus fort programme d'échecs sur Atari ST et Amiga. Ses auteurs ont eu la bonne idée d'améliorer encore les routines. Mais, surtout, ils ont pensé à développer une véritable base de données informatique sur les parties d'échecs.

Une représentation de l'échiquier perfectible : La représentation de l'échiquier peut se faire en mode 3D ou 2D. Malheureusement le

mode 3D adopte une perspective trop fuyante qui gêne le repérage des pièces en ligne. Le mode 2D souffre lui d'un plateau de jeu beaucoup trop exigü. En revanche, le déplacement des pièces à la souris n'appelle aucune critique.

Un éventail d'options raisonnable. Comme tout bon jeu d'échecs, *The Complete Chess System* offre un certain nombre d'options de jeu. On peut ainsi demander conseil à l'ordinateur, jouer par modem interposé ou entrer une position pour

AVIS SPIRIT : NON. Moins passionné d'échecs que Jacques (et bien moins fort aussi), *The Complete Chess System* n'a pas su me convaincre. Je passerai rapidement sur les graphismes «ratés». Les pièces sont, certes, très finement dessinées, mais plutôt moches, avec des couleurs mal choisies, une vue 3D illisible, une vue 2D microscopique, bref un bide complet. Il y a plus grave. En mode faible, le programme joue de manière «antinaturelle», déplaçant son roi et perdant des pièces sans raison ! Et en mode fort, il est déjà presque trop fort pour moi, dès le premier niveau. Quant à la base de données, je ne suis pas suffisamment accro pour m'y intéresser. Je reste donc fidèle à *Grandmaster Chess*.

Spirit

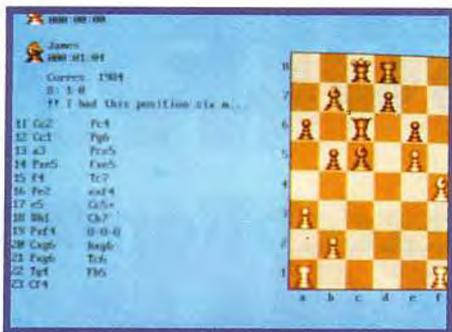
LE GUIDE 93 de TILT et CONSOLES+

Retrouvez dans ce numéro exceptionnel grand format tous les logiciels récompensés par les fameux **TILT d'OR** sur **CONSOLES** et sur **MICRO**. Avec tous les jeux micro et tous les jeux consoles qui ont marqué l'année 92. Des **TESTS** et **COMPARATIFS** détaillés qui vous permettront de **CHOISIR PARMİ TOUTES LES MACHINES DU MARCHÉ**, celle qui conviendra le mieux à vos besoins.

OÙ S'APPROVISIONNER? FAUT-IL ACHETER NEUF OU D'OCCASION? EN FRANCE OU À L'ÉTRANGER? ET QUEL JOYSTICK SERA LE MIEUX ADAPTÉ À VOS JEUX FAVORIS?

TOUTES LES RÉPONSES DANS LE GUIDE 93.

LE GUIDE 93 EST DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.



En mode 2D, l'échiquier est bien lisible mais beaucoup trop petit.

les problèmes. Le retour arrière s'effectue sans limitation, avec possibilité de se rendre directement à une position donnée ou de faire rejouer automatiquement le programme. On peut encore visualiser la réflexion du programme et évaluer les positions. Le programme dispose aussi d'une série de cinq tests pour évaluer vos performances ELO. **Un programme très fort.** *The Complete Chess System* dispose de dix niveaux «débutant» où le programme n'utilise pas le temps adverse pour réfléchir. En niveau «fort», il propose différents modes de jeu : tournoi, moyenne, blitz et égalité. Le paramétrage des temps permet ainsi de disposer d'une infinité de niveaux.

La bibliothèque d'ouvertures peut être gérée de manière complète, ce qui est un «plus» important.



Matériel nécessaire

Machine : PC.
Mémoire : 640 Ko.
Modes graphique : CGA, EGA, VGA.
Cartes son : non encore implémentées dans notre préversion.
Contrôle : souris (quasi indispensable), clavier.
Langue : français (manuel et logiciel).
Média : 2 disquettes 3"5 double densité.
Installation disque dur : oui.
Temps d'installation : 5 minutes.
Espace requis : 1 Mo (sans la base).

COMPARATIF

Trois grands jeux d'échecs ont vu le jour ces derniers mois, chacun conservant ses avantages propres.

World Class Chess, alias *Sargon V*, est le moins fort des quatre, tout en restant d'un excellent niveau. Ses parties expliquées seront d'une aide capitale pour le débutant.

Chess Master 3000 dispose d'un éventail incroyable d'options, de «personnalités» de jeu variées et d'une grande diversité de présen-



tation (jeu sous DOS, sous Windows, sur CD-ROM). *Grandmaster Chess* a créé l'événement à sa sortie. Ses graphismes SVGA fournissent une excellente représentation en mode 3D. Très fort, il sait aussi se mettre au niveau du débutant, sans pour autant jouer n'importe comment. A mon avis, le meilleur pour les joueurs débutant et moyen. *The Complete Chess System* se situe plutôt dans le registre des bons joueurs. Ses niveaux «faibles» font en effet des fautes inacceptables. En revanche, en mode normal, il se révèle le plus fort de tous. Il offre moins d'options et une représentation moins agréable, mais sa base de données pourra faire la différence pour les passionnés.

La bibliothèque d'ouvertures est d'une grande richesse (plus de 300 000 positions). Elle peut être complétée par le programme ou par le joueur. En milieu de partie, le programme fait preuve d'une redoutable efficacité, avec des combinaisons éclatantes et un jeu positionnel correct. Les fins de partie seront tout aussi accrochées.

La base de données : un grand «plus». Le programme sera livré avec une vaste base de données d'échecs, regroupant 1500 parties confrontant les meilleurs joueurs du monde entier. Un système de recherche ergonomique permet de retrouver en quelques instants une partie grâce à une série de clés de filtrage : nom des joueurs, lieu et année de la rencontre et résultat. Cette base peut être complétée facilement par l'utilisateur, avec inclusion de commentaires.

The Complete Chess System comblera les passionnés d'échecs grâce à son jeu d'une grande rigueur, capable de tenir tête à d'excellents joueurs de club et à sa géniale base de données d'échecs. C'est LE programme des passionnés, mal adapté, cependant, aux débutants.

Jacques Harbonn

ECHECS

Le jeu d'échecs le plus fort sur PC, doté en outre d'une excellente base de données échiquéenne. Mais les graphismes sont imparfaits, les options un peu justes et la progression de difficulté mauvaise.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 15

L'installation est très facile et le manuel en français explique clairement le maniement du programme.

GRAPHISMES 11

Les pièces sont finement dessinées mais peu esthétiques. Le mode de vue 3D est quasiment injouable, obligeant à faire tourner l'échiquier pour repérer les pièces en enfilade.

ANIMATION

-

Ce type de jeu ne s'y prête absolument pas.

MUSIQUE

-

Notre préversion ne disposait pas encore de bande sonore.

BRUITAGES

-

Pas de bruitages dans cette version.

JOUABILITE 16

L'ergonomie tout souris est parfaite, et il n'y a vraiment pas le moindre risque d'effectuer un mauvais déplacement à cause d'une erreur de manipulation.

DIFFICULTE

CONFIRMÉ

Les débutants ne seront pas à la fête, le programme jouant soit vraiment bêtement, soit trop bien. En revanche, pour les joueurs expérimentés, c'est l'extase assurée.

DUREE DE VIE 18

La force du programme, la possibilité de compléter les lignes d'ouverture et l'exploration de la base captiveront très longtemps le passionné.

SUPER COMPARATIF

HARRIER JUMP JET VS HARRIER AV8B : LE DUEL

Qui, de Microprose ou de Domark, va remporter ce duel serré entre deux simulateurs de vol. Le graphisme et le réalisme de l'un s'opposent à la jouabilité et à la fluidité de l'autre. Lequel faut-il choisir ? La réponse et le test complets des deux logiciels dans le prochain numéro.



ENFIN !

THE CHAOS ENGINE

Ca y est ! Les Bitmap Brothers s'appêtent à donner la dernière main à leur nouveau-né : *The Chaos Engine*. Un superbe shoot'em up multijoueur, une sorte de *Gauntlet* à la puissance 10 ! Test complet dans le prochain *Tilt*.



TILT JOURNAL

LES MACHINES DU FUTUR !

IBM et Apple se sont alliés pour créer un nouveau type d'ordinateur ; Electronic Arts et Matsushita se penchent sur une machine 32 bits ; Acorn – le créateur de l'Archimedes – annoncerait un nouveau bébé. Comment seront les machines de demain ? Quand faut-il changer d'ordinateur ? *Tilt* répond.

DUNE 2

Retardé pour cause d'amélioration constante, le second volet de la saga de *Dune* devrait enfin être disponible. Deviendrez-vous le maître incontesté de la planète avec ce jeu de Virgin Games ?

PAR THOR



RAGNAROK

Oui, le nouveau jeu stratégique de Mirage – *Dark Seed*, *Humans* – est enfin terminé. Thomas Alexandre ne tient plus en place rien qu'à l'idée d'y jouer. Il vous livrera ses impressions dans le prochain numéro de *Tilt*.

ET, COMME TOUS
LES MOIS, UNE DISQUETTE
DE DEMOS DE JEUX
EXCLUSIVE !

MICRO KID'S

avec **TILT** et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

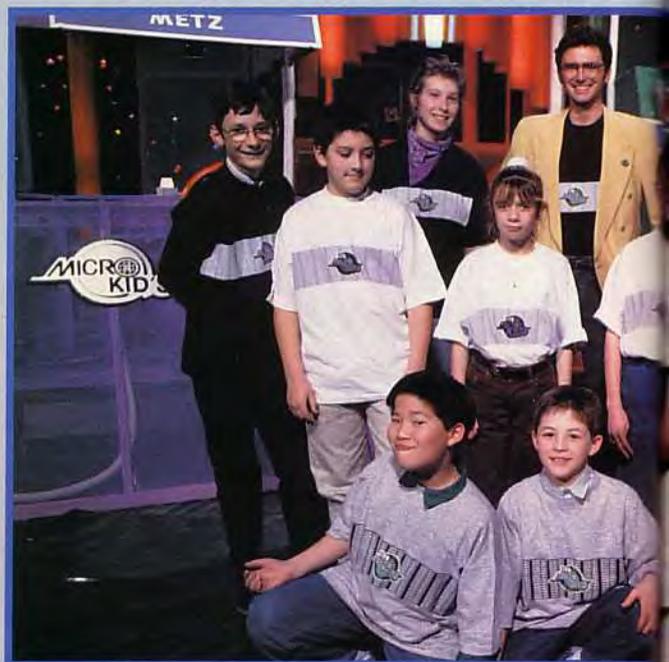
GRAND CONCOURS
DE CRÉATION GRAPHIQUE

A VOS PINCEAUX,
À VOS SOURIS !

A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE DE Micro Kid's

Sous le haut
Spatronnage du

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



Le dimanche

SUR

France

3

Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.

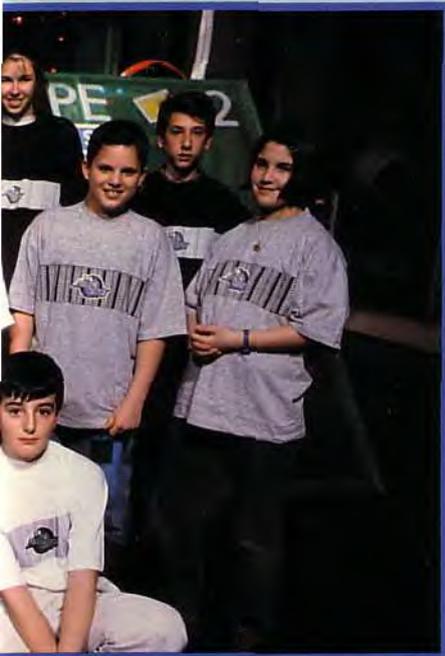
Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en c...

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES+

UR FRANCE 3 CONSOLES + 3

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



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 !

à 10H05



Vos Démos nous intéressent.

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

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

Machine :

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



MICROMANIA

If pigs could fly...

If pigs could fly – comprenez « quand les poules auront des dents » – est la dernière production sur ST(E) du groupe Syndicate. Une jolie démo d'adieux à la sauce Amiga pour ces demomakers suédois bien décidés à continuer leur œuvre sur Amiga, PC... et Falcon.



Encore une superbe ellipse formée de points colorés. En haut, des rasters quelque peu tordus (et inédits) et en bas, un scrolling-plasma du plus bel effet.

Il s'en est passé des choses depuis notre précédente incursion au pays de la démo. Sur chaque machine, les démos en tout genre continuent de pulluler, des programmes de DAO (Démo Assistée par Ordinateur) étant même apparus récemment sur PC (cf. nos pages Création). Plutôt que de vous servir le catalogue de toutes les dernières productions, j'ai décidé de braquer les projecteurs sur une démo ST relativement peu connue mais néanmoins réussie : *If pigs could fly* du groupe Syndicate (association essentiellement composée de Suédois mais qui possède un département français très actif dans la diffusion).

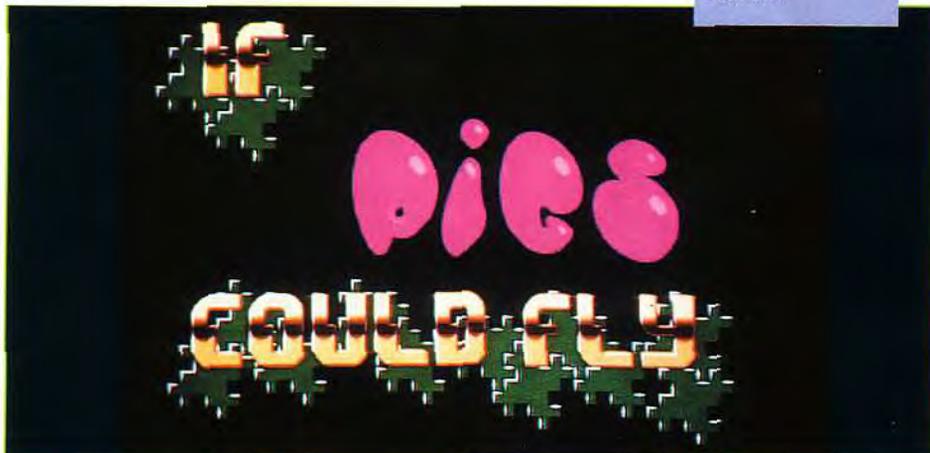
Cette démo est représentative de deux phénomènes majeurs :

Primo, les démos ST se rapprochent désormais au maximum des productions Amiga. Secundo, de nombreux demomakers sur ST s'intéressent de très près au Falcon et envisagent déjà de développer dessus, ce qui laisse présager de bien belles choses sur le 32 bits d'Atari (qui annonce malheureusement plusieurs mois de retard avant la commercialisation de la « bête »). Mais voyons un peu la démo elle-même. Elle débute par une intro qui n'est pas sans rappeler celles de *Red Sector* sur Amiga : une voix d'outre-tombe annonce « The Syndicate presents[...] », le tout accompagné d'un morceau « acid » plutôt réussi (si toutefois l'on apprécie ce genre de musique).

Une petite pression sur la barre d'espace et la démo démarre au quart de tour. Sur fond de musique half-track (sons synthétiques et batterie digitalisée) d'excellente qualité, vous allez en voir de toutes les couleurs, en particulier en matière de 3D. On commence avec les Scarry Dots, des

Très courants sur Amiga, les Glenz Vectors ont fait leur apparition sur ST depuis quelques mois déjà. Et ceux d'*If pigs could fly* sont plutôt réussis dans le genre.

Comment ? Qu'est-ce que vous demandez ? Le titre de la démo ? Eh bien, *If pigs could fly*, bien sûr ! - in french in the text : « Quand les poules auront des dents. »

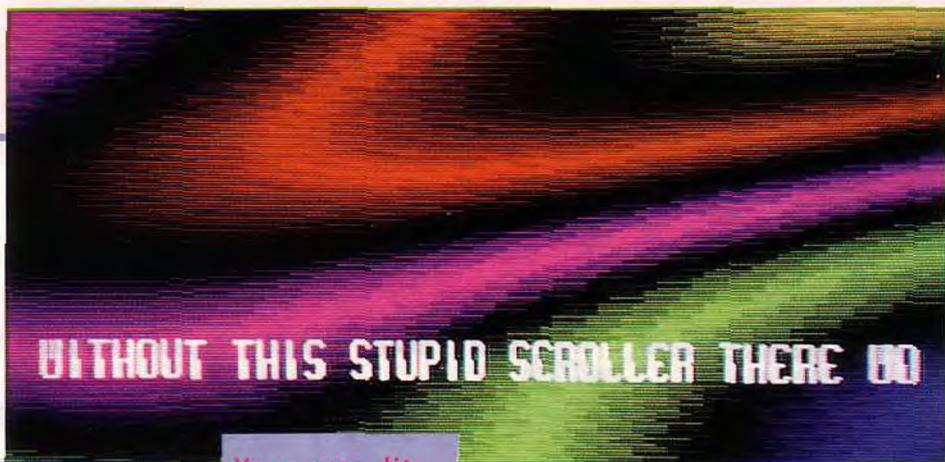


points qui ondulent et se transforment, puis on enchaîne sur des Shade Pobs (pour « Processor Object ») à la manière psychédélique des démos du genre sur Amiga pour continuer avec les Line Vectors qui présentent un scrolling et toutes sortes d'objets en fil de fer qui traversent l'écran à toute vitesse.

Et ce n'est pas tout : Syndicate nous offre, en vrac, des cubes en 3D (surfaces pleines et fils de fer) dont chaque face comprend un

objet animé différent, un plasma très coloré, une boule 3D avec de beaux effets d'ombre et de lumière (dommage que l'animation soit un peu lente), des scrollings qui s'enroulent sur eux-mêmes, des étoiles, des points en tout genre, des rasters verticaux ou encore des Glenz Vectors (objets translucides qui ont d'abord fait leur apparition sur Amiga).

Alors, serait-ce la démo de l'année ? Non, les concepteurs l'avouent eux-mêmes :

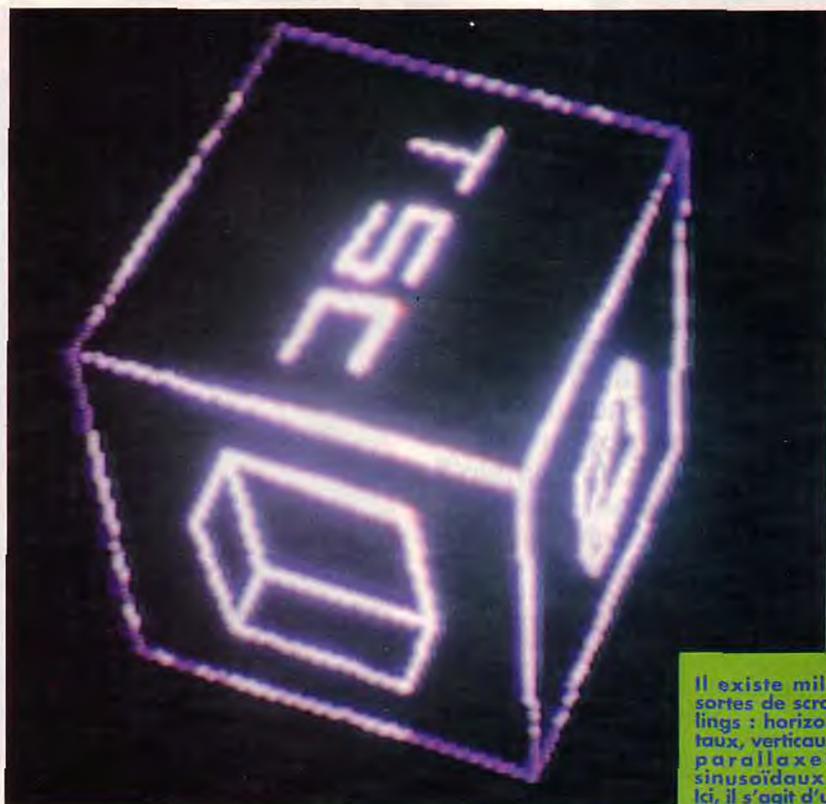


Vous avez dit... plasma ? Il n'y a pas si longtemps, on pensait que ce genre d'effet était impossible à obtenir avec un simple ST. Et pourtant, les plasmas se sont mis à fleurir sur Atari comme les fleurs au printemps (NDLR : et poète avec ça !).

Le coup du cube en fil de fer, on vous l'a déjà fait ? Sans doute, mais peut-être pas avec un éclairage et des objets en 3D qui évoluent sur chacune de ses faces.

aucun de ces écrans (dont certains datent un peu) n'est à proprement parler révolutionnaire ; Quant à la qualité de la programmation, elle n'atteint pas non plus des sommets. *If pigs could fly* n'en reste pas moins une démo de bon niveau assez représentative de la tendance actuelle sur ST, à savoir un design plus soigné et un effort marqué pour privilégier l'ambiance et le style plutôt que la pure performance technique.

Dogue de Mauve



Il existe mille sortes de scollings : horizontaux, verticaux, parallaxes, sinusoïdaux... Ici, il s'agit d'un scroll « mou » qui s'enroule sur lui-même. Ce n'est certes pas l'écran le plus beau mais il est correct.



OU SE PROCURER LES DÉMOS ?

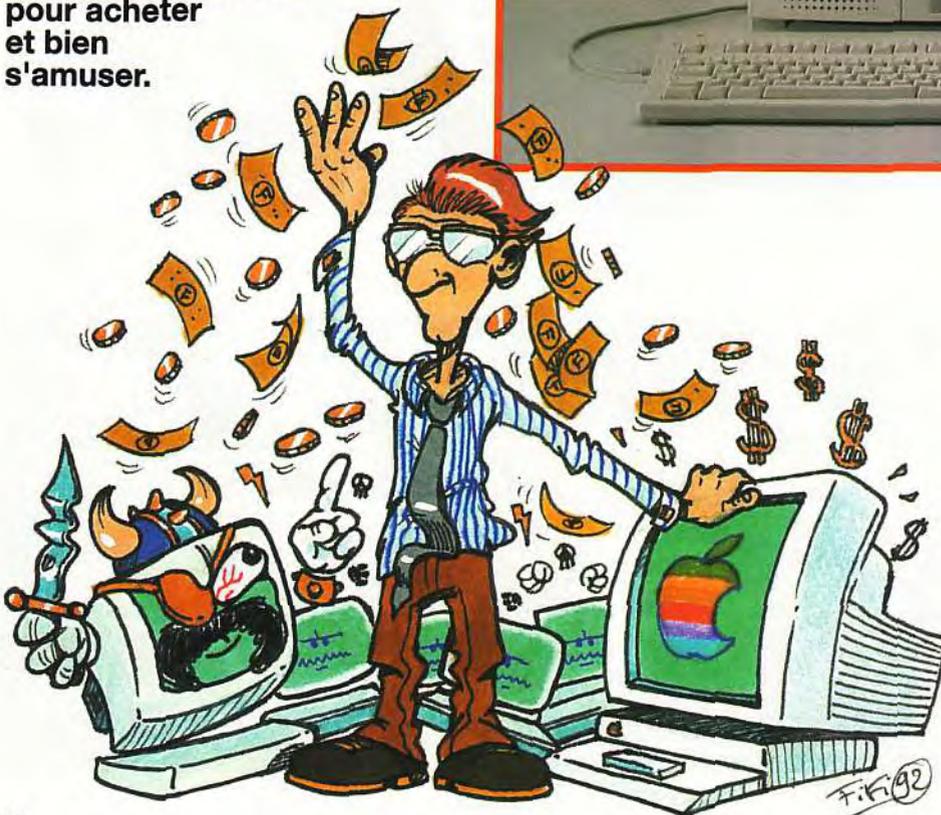
Grande question que vous nous posez souvent. Les démos n'étant pas commercialisées, il n'est évidemment pas possible de les trouver chez le vendeur du coin. La solution : chercher autour de vous un club, une boutique du domaine public ou tout simplement des passionnés amicaux qui accepteront de vous fournir l'objet de vos désirs démo-niaques. Pas toujours facile mais cela vaut le coup de faire quelques efforts puisqu'une démo vous coûtera rarement plus d'une dizaine de francs. Inutile de vous adresser à Tilt, nous ne distribuons pas plus de démos que de jeux que nous testons. En contrepartie, voici une adresse utile pour les Ataristes (et les Amigaïstes) :

Librairie Démos
9, avenue Madeleine
92700 COLOMBES.

Si vous ou votre club diffusez des démos et souhaitez le faire savoir dans ces colonnes, n'hésitez pas à nous écrire. Et un grand merci à tous ceux qui nous ont envoyé leurs démos.

LE MAC FACE AUX 32 BITS

Le Macintosh s'ouvre enfin aux jeux ! Bien sûr, il ne prétend pas concurrencer la ludothèque du PC, de l'Amiga ou du ST. Mais le Mac a l'avantage d'être un très bon outil de travail et la machine universelle par excellence. Quelle est la meilleure configuration ? Faut-il profiter des promotions ou attendre les Mac de demain ? Les jeux Mac valent-ils ceux des autres micros ? Conseils et astuces pour acheter et bien s'amuser.



Jusqu'à l'année dernière, personne ne pensait acheter un Macintosh pour jouer. En effet, pendant près de 10 ans la politique d'Apple fut résolument élitiste : les clients étaient des cadres ou des travailleurs indépendants prêts à dépenser des fortunes pour acquérir une machine, certes superbe, mais à usage limité. Il y avait même un certain snobisme à acheter un Mac car celui-ci faisait figure de dernier bastion de la civilisation contre les hordes barbares de PC, Atari et autres Amiga. A la productivité des uns répondait la convivialité de l'autre ; à l'usage domestique et familial s'opposait la créativité des professionnels. Cette situation était renforcée par le fait qu'Apple n'avait pas (et n'a toujours pas) de clones. La firme de Cupertino étant la seule à fabriquer ses micros, elle n'est pas confrontée à la situation du PC où les constructeurs coréens et taiwanais ne cessent de casser les prix. Néanmoins, Apple s'est aperçu qu'en ne ciblant que le haut de gamme,

AUX PC ET



elle risquait bel et bien la faillite. L'année 91 a donc été celle du changement de stratégie. Tout en continuant à fabriquer des micro-ordinateurs chers et dotés de multiples extensions graphiques, Apple a lancé une gamme de *Macintosh* « bon marché » destinés aux PMI-PME et, surtout, aux particuliers. Pour la première fois, il devenait possible d'acheter un *Mac* (neuf) pour moins de 10 000 F. Ces machines bas de gamme ont connu immédiatement un grand succès. Cependant, elles ont contraint les éditeurs de logiciels à adapter leurs produits, car elles ouvraient le *Mac* à une clientèle moins fortunée et souvent novice en

Professionnel pur et dur, le Mac acquiert peu à peu une image de machine ludique.

matière d'informatique. C'est la raison pour laquelle on a vu fleurir des versions « Light » ou « Junior », apparaître des logiciels bureautiques pas chers et surtout se multiplier les logiciels de jeu.

Les jeux ont toujours existé sur *Macintosh* (les pionniers se souviendront de *Shuffle-Puck*, *Tétris* et, surtout, *Sim City*) mais leur diffusion restait assez confidentielle car ils étaient

chers et n'intéressaient qu'une minorité d'utilisateurs (n'oublions pas que le *Macintosh* fut pendant très longtemps un outil à usage professionnel).

Depuis ces temps héroïques, la situation a bien évolué. A l'image du *PC*, le *Macintosh* s'est peu à peu converti aux jeux et, chaque mois, paraissent de nouveaux titres qui n'ont rien à envier à leurs glorieux prédécesseurs. Apple avait réservé un immense stand aux jeux lors du dernier Apple Expo de septembre 92 et la présence de la firme américaine au SuperGame show de novembre.

Aujourd'hui, même s'ils ne sont pas aussi nombreux que sur *PC*, les jeux pour *Mac* couvrent toutes les catégories : de la réflexion au wargame en passant par la simulation ou l'aventure, chacun peut trouver chaussure à son pied. A condition, bien sûr, de posséder la bonne machine. Oui, mais laquelle ? Il faut être réaliste : les *Macintosh*, même bas de gamme, ne sont pas bon marché.

N'espérez pas trouver un micro avec écran pour 5 000 F. On n'achète donc pas un *Macintosh* uniquement pour jouer (ou alors, on a vraiment de l'argent à perdre). Si vous voulez convaincre vos parents, expliquez que votre achat a pour but de taper les cours, de gérer le budget familial, d'informatiser la bibliothèque paternelle et les fiches cuisine de votre chère grand-mère.

Quand vos parents auront pris goût à la convivialité du *Macintosh*, l'utilisation des jeux viendra tout naturellement mais, encore une fois,

en complément des travaux bureautiques et graphiques qu'il permet de réaliser. Mais alors, faut-il vraiment acheter un *Macintosh* si, même sur son terrain, il se fait battre à plate couture par machines dédiées aux jeux ? Il est vrai que le *Mac* aura fort à faire dans ce domaine face au *Falcon 030* et à l'*Amiga 1200* et *4000*, sans parler des *PC* qui occupent une place de plus en plus importante sur le marché du jeu. Mais, répétons-le, on n'achète pas un *Mac* uniquement pour jouer. Cette machine a, avant tout, une vocation professionnelle. A l'heure actuelle,

Convivial et novateur, le Mac a beaucoup apporté à l'univers de la micro informatique.

ce qui fait son succès n'est pas tant son rapport qualité/prix que sa convivialité et sa facilité d'utilisation. Aujourd'hui, ceux qui travaillent sur *PC/Windows* ne savent pas toujours ce qu'ils doivent au *Macintosh* : la souris, les icônes et l'interface de *Windows* ne sont pas issues du monde DOS mais des machines d'Apple. Si les ordinateurs à vocation ludique comme le *Falcon 030* ou l'*Amiga 1200* possèdent des fonctions dignes des micros professionnels, il y a peu de chance qu'ils attaquent le *Mac* sur son propre terrain. Leur adversaire de prédilection serait plutôt le *PC*. Désormais admis dans la cour des joueurs, le *Mac* conserve son identité de machine à part qui n'en finit pas de nous étonner.

Catherine Cornu



Quel modèle choisir ?



Inutile de prendre un monstre, cher et encombrant, mais ne choisissez pas pour autant le plus petit de la gamme. En effet, le Système 7 (nouveau système d'exploitation des *Macintosh*) utilise près de 2 Mo de RAM. Si vous voulez jouer et travailler correctement, il vous faut au moins 4 Mo et un processeur suffisamment rapide pour ne pas vous endormir entre deux aventures d'Indiana Jones. Sans rentrer dans les détails techniques, le processeur 68030 qui équipe les *Mac LC II* (notamment) correspond très bien à ce type d'utilisation. Néanmoins, à titre de comparaison, il faut rappeler que l'*Amiga 4000* possède un processeur 68040 à 25 Mhz. Or, actuellement cette configuration n'équipe que des *Mac* haut de gamme vendus à plus de 30 000 Francs.

De même le *Falcon 030*, qui, malgré un processeur 68030 à 16 Mhz, va voir ses performances décuplées grâce au DSP (Digital Signal Processing). Ce processeur ultra-rapide lui permettra (pour 3 fois moins cher) de rivaliser directement avec les *PC* et, bien sûr, les petits *Macintosh* sur des domaines qui, jusqu'à présent, n'étaient réservés qu'aux professionnels du graphisme et du vocal (graphisme 3D avec raytracing et rendering, synthèse et reconnaissance vocale...).

LE SON

Pas de problème, tous les *Macintosh* sont équipés de port d'entrée et de sortie audio qui permettent de bien reconstituer le niveau sonore du logiciel. Et à l'inverse des *PC*, il n'est pas nécessaire d'acquérir une carte son pour profiter des jeux. Néanmoins, dans ce domaine, il y a un véritable décalage avec certains ordinateurs comme le *Falcon*. En effet, contrairement à la machine d'*Atari*, le *Mac* n'est pas fourni avec un DSP en standard. Seuls les modèles haut de gamme (les *Quadra*) peuvent profiter de cet ajout de puissance.

MÉN DÉ

LES ACCESSOIRES

Comme vous le savez, le *Mac* a popularisé la souris. Cet appendice, que l'on place sur le clavier, sert à déplacer le curseur, à dessiner et parfois à jouer. Néanmoins, la souris n'est pas le seul ustensile de jeu. On peut également se servir du clavier (c'est le cas par exemple de *Prince of Persia* où les déplacements se font à partir du pavé numérique) ou d'une manette comparable à celles des consoles

vidéo. On peut l'acheter chez les *VPCistes* ou à la *FNAC* mais il semble que son succès soit très limité car aucun jeu ne requiert impérativement son utilisation.

Un autre périphérique, plus marginal pour le jeu, et qui peut se révéler nécessaire pour travailler est l'imprimante. Le nombre de modèles est aussi grand que l'échelle des prix. Dans l'optique de la bureautique domestique, une imprimante à jet d'encre

est suffisante. Apple n'ayant jamais fabriqué d'imprimantes bon marché, il faut se tourner vers d'autres constructeurs parmi lesquels Compaq (qui arrive en force sur le marché du *Macintosh*) et surtout Hewlett-Packard, qui a réussi un coup de maître avec les *Deskwriter*. Les trois produits de la gamme sont d'un excellent rapport qualité/prix, et l'on ne peut que recommander leur acquisition.

L'écran

L'acquisition d'un moniteur couleur s'impose

pour pouvoir jouer. Le *Mac LC II* étant équipé d'une carte vidéo de 512 ko, on obtient directement 256 niveaux de couleurs. Inutile d'acheter une carte vidéo plus puissante car les jeux ne gèrent pas une mémoire plus haute. Il n'est pas non plus nécessaire de prendre un écran trop grand, car rares sont les logiciels qui demandent un moniteur 16" ou 17". On se contentera d'un écran 13" (voire 14") qui possède une définition de 640 x 480 pixels soit l'équivalent d'un Super VGA sur *PC*.



LE CAS DU CD-ROM

On ne peut parler des jeux sur *Macintosh* sans évoquer le CD-ROM. Le Compact Disc Read Only Memory est un support numérique qui contient des données audio, graphiques ou textuelles. Il a la même taille qu'un CD audio (12 cm de diamètre) mais nécessite un lecteur spécifique qui se branche sur un micro-ordinateur. En fait, la caractéristique de cet élément externe est de pouvoir stocker jusqu'à 630 Mo de données (soit l'équivalent de 500 disquettes). Les éditeurs d'encyclopédies et de jeux ont été les premiers



PARADE

Le disque dur est également un élément important. Le LC II est livré en standard avec un disque de 40 Mo. C'est un minimum car les logiciels de jeux sont très gourmands (entre 3 et 10 Mo). Avec quelques utilitaires et un ou deux logiciels bureautiques, le disque est vite rempli.

Si vous le pouvez, prenez donc un disque de 80 Mo. Aujourd'hui, les Macintosh sont tous équipés d'un disque dur interne et d'un lecteur de disquettes 3 1/2 pouces de 800 ko ou 1,44 Mo. Une extension spéciale du système d'exploitation permet de lire les

disquettes contenant des fichiers DOS ou Windows (texte Word ou tableau Excel par exemple) réalisés sur PC. Cette transparence n'est pas vraie pour tous les produits (les jeux), mais les logiciels multiplateformes arrivent...

à proposer des produits sur CD-ROM et aujourd'hui, le phénomène commence à se généraliser pour tous les types de logiciels. Néanmoins, le leadership est encore détenu par les jeux SpaceShip Warlock où les Aventures de Sherlock Holmes n'auraient jamais été commercialisées si le CD-ROM n'avait pas existé. En effet, ces produits ont été réalisés avec des logiciels professionnels particulièrement puissants et sont d'une grande richesse graphique impossible à faire passer sur de simples disquettes. Cette situation ne concerne pas uniquement le Macintosh mais aussi les PC et bientôt les consoles Sega et Nintendo. Cependant, la politique d'Apple (opération bundle comprenant lecteur + disques à des prix défiant toute concurrence) a donné une bonne longueur d'avance à cette plate-forme.

Et la commercialisation prochaine de Macintosh bas de gamme avec lecteur intégré va vraisemblablement donner un coup de fouet à la production de jeux sur CD-ROM.

OCCASIONS : LES BONNES AFFAIRES



Pendant longtemps, les Macintosh ne représentèrent qu'une infime partie du parc des micros d'occasion. Chers et peu nombreux sur le marché, leurs propriétaires préféraient les «upgrader» plutôt que les vendre. L'arrivée des Mac Classic, LC et II si a vite modifié ces habitudes. Les utilisateurs, pour changer de machines à moindres frais, se débarrassèrent de leurs anciens Macintosh pour acquérir les nouveaux. Les annonces de vieux Mac commencèrent à fleurir dans la presse spécialisée. Et Apple ayant sorti plus de 20 modèles en moins de 2 ans,

le marché de l'occasion a fait un bond spectaculaire. Et ça, c'est vraiment une opportunité pour l'utilisateur-joueur qui, avec un peu de débrouillardise et de patience, peut acquérir une configuration à des prix très compétitifs.

Pour trouver un Mac d'occasion, inutile d'aller chez les revendeurs qui ne s'intéressent pas à ce marché peu rémunérateur. A Paris, quelques boutiques spécialisées proposent des micros, mais les Macintosh y sont peu nombreux. Pour trouver, regarder les petites annonces, soit dans les magazines consacrés au Macintosh, soit sur les serveurs Minitel de ces mêmes journaux spécialisés.

Cette deuxième source, un peu plus chère que la précédente, a l'avantage de contenir un grand nombre d'annonces pour tous les types de machines. Si vous savez exactement quelle configuration vous voulez et quelle somme vous êtes prêt à investir, trouver le Mac de vos rêves ne prendra que quelques minutes.

LES CONFIGURATIONS

Après cette présentation théorique, voici quatre configurations qui vous permettront de choisir la machine qui vous conviendra le mieux.



CONFIGURATION n°1

Mac Classic II 4/80 (4 Mo de RAM, 80 Mo de disque dur)
Imprimante HP Deskwriter N&B

8 500 F HT
2 690 F HT
11 190 F HT
soit environ 13 250 F TTC

Pour les *Macintosh*, c'est vraiment une configuration bas de gamme. Comme le *Falcon*, le *Mac Classic II* possède un processeur 68030 à 16 Mhz mais il est peu recommandé pour jouer car c'est un modèle compact avec un écran monochrome 9 pouces. Même pour travailler, ce modèle ne soutient pas la comparaison avec la machine d'Atari qui coûte 20% moins cher.



CONFIGURATION n°2

Mac LC II 4/40 (4 Mo de RAM, 40 Mo de disque dur)
Ecran 14' Sony
Imprimante HP Deskwriter N&B

8 900 F HT
2 738 F HT
2 690 F HT
14 328 F HT
soit environ 17 000 F TTC

C'est la configuration moyenne qui n'apporte pas de réelles surprises. Le Mac LC II a d'honnêtes performances, et il est livré en standard avec 4 Mo de RAM et une carte vidéo 256 couleurs. Quant à l'écran Sony 14 pouces (en couleur), il est de meilleure qualité que celui d'Apple mais nettement moins cher. Malheureusement, il va vraisemblablement disparaître des rayons au profit des modèles 16 pouces.

CONFIGURATION n°3

Mac LC II 4/80 (4 Mo de RAM, 80 Mo de disque dur)
Ecran 14' Apple
Imprimante HP Deskwriter N&B

9 900 F HT
3 400 F HT
2 690 F HT
15 990 F

HT

soit environ 19 000 F

TTC.

Pour 1 000 francs de plus que la configuration n°2, vous pouvez acquérir un disque dur de 80 Mo. Avec les jeux qui prennent beaucoup de place sur le disque et quelques logiciels bureautiques et graphiques, cette configuration est plus intéressante que la précédente. L'écran 14 pouces d'Apple est celui de tous les catalogues. Destiné à remplacer l'excellent 13 pouces, ce moniteur possède un tube Trinitron de 0,26 mm de définition et un support pivotant.



CONFIGURATION n°4

Mac IIsi 5/40 (5 Mo de RAM, 40 Mo de disque dur)
+ Ecran couleur 14' Apple
Imprimante HP Deskwriter N&B

14 400 F HT
2 690 F HT
17 090 F HT
soit environ 20 250 F TTC.

C'est la bonne affaire de fin d'année. Le *Mac IIsi* est une machine moyen de gamme qui possède un processeur 68030 à 20 Mhz et une RAM extensible à 17 Mo. Cette offre est surtout intéressante du fait que l'écran soit inclus dans le prix. En effet, le *IIsi* n'acquiert sa pleine puissance que doté d'un coprocesseur arithmétique, d'une RAM plus élevée et d'un disque dur plus gros.



C'est fait, vous êtes décidé à acheter un *Macintosh* mais vous ne savez pas très bien combien ça coûte et à quel endroit vous pouvez l'acquérir.

La première étape, bien sûr, est de lire cet article qui vous explique ce qu'il faut acheter et à quel prix.

La deuxième est de regarder les publicités des journaux spécialisés. Vous pouvez ainsi comparer les prix proposés par les VPCistes. Les VP Quoi ?

Nouvelle race de commerçants, les VPCistes s'occupent de la vente par correspondance. Très bien organisés et souvent moins chers que les boutiques traditionnelles, ils offrent un catalogue complet pour tous les types de *Macintosh*. Mais attention, sachez lire les prix. Le plus souvent, ils sont indiqués hors taxe et sans frais de livraison. Sur le total, il faut donc ajouter 18,6 % de TVA + les frais de port (environ 60 F). La commande passée, la livraison est généralement assez rapide (2 jours) et, en cas de problème, la garantie fonctionne généralement très bien.

Pour les sages qui n'achètent que ce qu'ils voient, il y a les boutiques spécialisées ou bien, depuis quelques temps, les grandes surfaces du type FNAC, DARTY ou SERAP.

Celles-ci ne sont pas très riches en unités centrales ou en périphériques mais elles offrent un grand choix de logiciels. Par exemple, la FNAC, qui vend la plupart des jeux Mac distribués en France, proposera bientôt au public des démonstrations de logiciels ludiques et bureautiques.

Quant aux boutiques, elles sont, pour la plupart, situées à Paris ou en région parisienne. Comme elles font également de la publicité dans les magazines spécialisés, vous n'aurez pas de mal à trouver leur adresse. En concurrence directe avec les VPCistes, elles acceptent parfois de faire des rabais intéressants (15 à 20 %) si vous savez marchander (plus la machine coûte cher plus le taux de remise est important). Et, en plus, vous aurez peut-être la chance de trouver une personne pour vous donner des conseils.

Pour la province, la situation est plus délicate; Si vous n'habitez pas dans une grande ville (Lyon, Marseille, Lille, Strasbourg...), les VPCistes et les petites annonces répondront à vos attentes.

FAUT-IL ATTENDRE LES MAC DU FUTUR ?

Il faut savoir que les configurations présentées ici sont en promotion, puisqu'en deux mois leur prix a baissé de 3 500 F pour le LC II et de 7 500 F pour le IIsi. Pourquoi ? Eh bien, parce que ces modèles vont bientôt disparaître au profit de machines plus puissantes. Bien qu'Apple n'ait fait aucune annonce officielle, on sait que les nouveaux LC seront équipés d'un processeur 68030 à 25 Mhz, d'une architecture 32 bits (contre 16 pour les LCII) et d'une RAM de 4 Mo extensible à plus de 30 Mo. Le 4/80 vaudra 1 349 \$ (8 100 F HT environ) et atteindra les performances de machines coûtant actuellement plus de 20 000 F. Dans cette optique que faire ? Attendre bien sûr l'arrivée des futurs *Macintosh*. Non seulement les anciens - le LCII, le *Classic* mais également le IIsi et le IIsx - vont être bradés, mais, en plus, les nouveaux LC deviennent d'un meilleur rapport qualité/prix que les 386 SX taiwanais. Le changement touche également le *Mac Classic II* qui garde son aspect compact et ses performances (processeur 68030 à 16 Mhz) mais se voit doté d'un écran couleur. Certes, il n'est pas facile de jouer sur un écran 9 pouces mais l'arrivée de la couleur sur ce type de machine est un argument d'achat.



PROMOTIONS POUR PETITS MALINS...

Une fois de plus, Apple renouvelle sa gamme de micros. Les annonces ont commencé en octobre et se poursuivront jusqu'en février.

Pour se débarrasser du stock, les revendeurs ont «bradé» les anciennes machines. Les promotions n'étaient valables que jusqu'à fin 92 mais, peut-être, aurez-vous la chance de profiter encore de cette offre. Pour 8 990 TTC, vous pouvez acquérir un *Mac LC 4/40* (processeur 68020) + Ecran couleur 12" + Claris Works (un intégré). Cette configuration n'est certes pas la meilleure pour jouer mais, compte tenu de son prix et de l'utilisation peut-être épisodique que vous ferez de votre *Macintosh*, elle est vraiment intéressante. Surtout si l'on vous dit que les performances d'un *Mac LC* sont tout à fait comparables à celles du *Mac LC II* (cherchez l'erreur !).

AMÉLIORER SON MACINTOSH

Les *Macintosh* sont un peu comparables aux Mercedes : à la base ce sont de belles machines, performantes et agréables à piloter. Mais pour qu'elles puissent montrer leurs véritables qualités, il faut

leur ajouter sans cesse des extensions. Il s'agit d'abord de la mémoire vive (la RAM) dont heureusement, les prix ne font que chuter, mais aussi de la mémoire vidéo (VRAM), des disques durs, des cartes graphiques, des cartes accélératrices, des coprocesseurs arithmétiques, etc. Certes, pour jouer, il est inutile de doper son *Mac* mais une configuration minimale est indispensable si, à côté des logiciels ludiques, on possède quelques applications bureautiques et graphiques. Néanmoins, à l'image des compatibles PC et contrairement à des machines «fermées» comme le *Falcon* et les *Amiga 32 bits*, le *Macintosh* n'est pas trop limité dans ses extensions. Par exemple, la plupart des modèles peuvent atteindre 32 Mo de RAM et grâce au port SCSI, il est possible de brancher plusieurs disques durs externes de 100 ou 200 Mo (voire plus).



LES JEUX

La plupart des jeux que l'on trouve actuellement sur Macintosh viennent du PC. La raison de ce transfert s'explique par l'antériorité des compatibles comme outil ludique mais aussi par la difficulté de programmer sur Macintosh. C'est pourquoi les développeurs préfèrent créer des applications graphiques ou bureautiques financièrement plus intéressantes. Heureusement, quelques développeurs américains ont eu la bonne idée de convertir les jeux PC vers le Mac, et aujourd'hui l'accroissement de la demande a poussé certaines sociétés à se consacrer entièrement au jeu. Bien que la production soit encore en grande partie anglo-saxonne, la France n'est pas en reste avec des réalisations notables comme *Diabolo*, *Tinies* et surtout *Cogito*. Néanmoins, il semble que le marché français ne soit pas assez dynamique pour obliger les distributeurs/importateurs à traduire les logiciels de l'anglais. Pour les jeux de réflexion, l'exercice devient plus périlleux avec *Sherlock Holmes* ou *Victor Vector*. Un effort de traduction est en cours mais il est à craindre que certains logiciels ne soient jamais traduits. Mais ne vous inquiétez pas ! Même si vous ne connaissez pas bien la langue de Shakespeare, vous pourrez certainement vous amuser.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

Partez avec Sherlock Holmes dans le Londres du XIX^e siècle, à la recherche des criminels et des voleurs. Ce jeu sur CD-ROM a connu un grand succès lors de sa sortie en septembre 92, car toutes les aventures sont agrémentées de séances vidéo où apparaissent de véritables acteurs. L'intérêt du logiciel fait un peu oublier la difficulté de la langue.
Editeur : ICOM.
Prix : F.



VICTOR VECTOR AND YONDO

Dans ce dernier né des jeux CD-ROM, vous devrez affronter le terrible comte Dracula et ses amis vampires. D'une très belle qualité graphique, ce jeu contient beaucoup d'animations Quick-Time. Dommage qu'il soit en anglais.
Distributeur : Euro-CD.
Prix : G.

Avec Victor Vector et son chien Yondo, partez à la recherche du Comte Dracula au fin fond de la mystérieuse Transylvanie.



Elu Tilt d'Or du meilleur jeu d'action sur micro, Prince of Persia est l'une des grandes références de l'univers ludique.

PRINCE OF PERSIA

La plus belle version de ce jeu se trouve sans conteste sur Macintosh. L'animation et les couleurs sont d'un réalisme surprenant. Il vous faudra délivrer la fille du Calife tout en déjouant les nombreux pièges du Vizir Iznogoud, à nous deux !
Editeur : Broderbund.
Prix : D.



SIM CITY

Initialement développé sur Macintosh avant de passer sur les autres plateformes, ce jeu de simulation reste un grand classique. Le but est de construire et d'aménager une ville à partir d'un terrain vierge. Il vous faudra gérer votre budget, tenir compte des catastrophes naturelles et du mécontentement de vos concitoyens. Depuis sa sortie en 1990, Sim City a eu des petits frères qui reposent tous sur le même principe de simulation. Il s'agit de *Sim Earth*, de *Sim Ants* et récemment de *Sim Life*.
Editeur : Maxis.
Prix : C.



Avec Sherlock Holmes, traquez les criminels dans le Londres du XIX^e siècle... et profitez-en pour travailler votre anglais.



SPACESHIP WARLOCK

C'est un jeu d'aventures intergalactiques où vous devrez combattre des robots et des méchants extraterrestres. Graphiquement très beau et doté de superbes animations, SpaceShip Warlock est vendu sous forme de CD-ROM.
Editeur : Reactor.
Prix : G.



ISHIDO

Inspiré par l'Extrême-Orient, ce jeu est d'une qualité graphique époustouflante. Le but consiste à disposer des pierres de jade sur un immense damier en tenant compte des couleurs et des dessins dont elles sont ornées. La réflexion et la stratégie sont les atouts de la réussite mais le niveau de difficulté est assez élevé.
Editeur : Accolade.
Prix : D.

SHANGAI II

Ce très beau jeu de réflexion doit son origine au mah-jong chinois. L'écran est composé de 144 dominos figurés qu'il faut assembler par paires. En cas de victoire, vous pourrez prendre connaissance des prédictions de l'oracle.
Editeur : Activision.
Prix : E.

MONKEY ISLAND II

Encore une fois, c'est un grand classique qui arrive sur Macintosh. Allez affronter le monde de la piraterie dans ce jeu d'aventure intelligent et bien fait. Comme pour *Prince of Persia*, cette version a beaucoup gagné en passant sur Macintosh.
Editeur : LucasArts.
Prix : E.



FLIGHT SIMULATOR 4

Inutile de présenter le plus connu des logiciels de simulation aérienne qui a fait le tour de toutes les plates-formes de jeu. Très riche et d'utilisation assez complexe, Flight Simulator vous emmènera directement au-dessus des cieux du pays de l'oncle Sam.
Editeur : Microsoft.
Prix : D.

LEMMINGS

Bien connus dans le monde des consoles vidéo et des PC, les Lemmings arrivent sur Macintosh. Le but du jeu est le même : ouvrir la route aux petites bêtes qui n'en font qu'à leur tête.
Editeur : Psygnosis.
Prix : D.

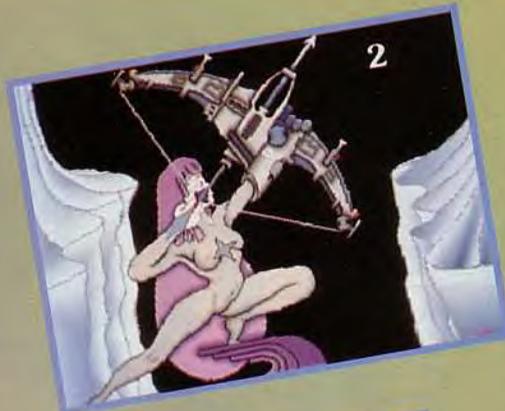
COGITO

Lancé par une petite entreprise française de Bordeaux, Cogito est le jeu qui monte. A cheval entre le Rubik's Cube et le Morpion, Cogito comporte 120 niveaux de difficulté. Parvenir jusqu'au bout relève véritablement de l'exploit !
Editeur : Kalisto.
Prix : D.

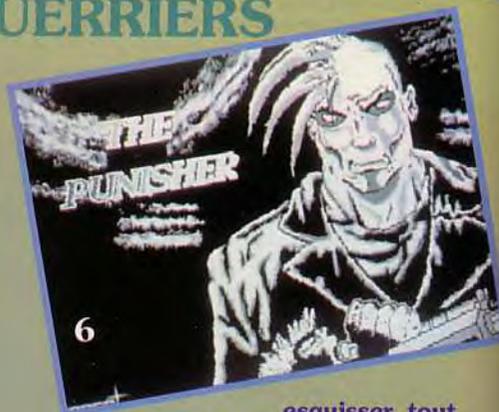


De belles images, dans le PAINT BOX, ce mois-ci, continuez ! N'oubliez surtout pas de mentionner votre âge, puisque, maintenant, il y a les Seniors et les Juniors. Et n'hésitez pas à nous envoyer vos trucs et astuces de graphistes éclairés. Nous les publierons dans le COURRIER DES ARTISTES. A vos souris, à vos stylos et bonne chance!

Par Pascal Blanché

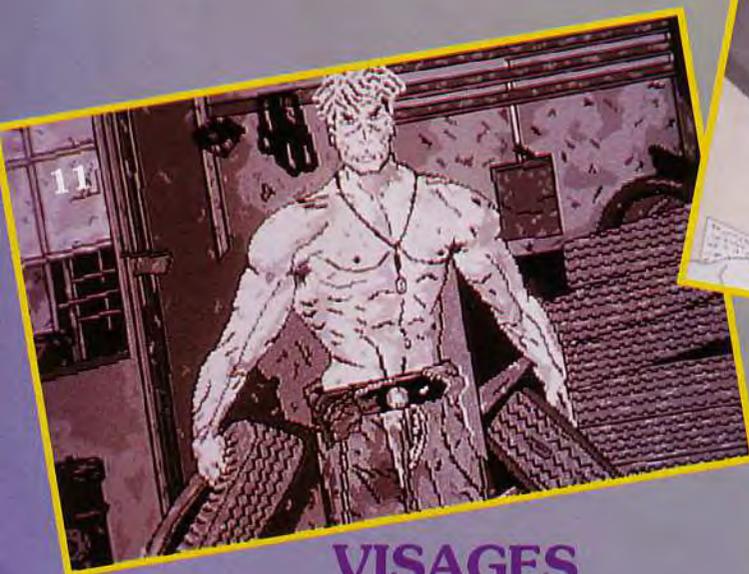


GUERRIERS



1. SANS TITRE N°11 de Poupy sur Amiga. Un bon point pour la composition de ce dessin de science-fiction! La jeune fille, au premier plan, colorée dans des teintes plus vives, se détache bien du reste du décor... Il y a malheureusement quelques petites erreurs d'anatomie (la jambe droite). Pour les éviter, il faudrait

esquisser, tout d'abord la forme globale du personnage, avant de commencer à dessiner les détails... Cette charmante créature n'a pas du tout l'air commode. **2. SANS TITRE N°5** de Poupy sur Amiga. Encore une jolie fille !



VISAGES



Une belle réalisation tout de même.
3. GUERRIER de Sébastien Ruzafa sur Atari. Un dessin réalisé en noir et blanc, avec foule de détails: l'équipement, les vêtements, tout y est! Les traits sont parfois un peu trop clairs et nuisent à la clarté

du dessin: il aurait été préférable de rééquilibrer les nuances et d'obscurcir le fond.
4. WIZGLADE d'Emeric Monnard sur Atari. Cette œuvre, inspirée de la grande trilogie de Chevalier et Ségur, ferait très bien dans une démo. Les couleurs sont belles et le décor bien

La pose ne manque pas de charme et met en valeur le corps de l'archer. Ici, pas d'erreur de proportion, mais les cheveux auraient pu être aussi travaillés que dans l'autre dessin.

travaillé: Le feu de camp est très bien rendu. Les personnages, précis et détaillés, restent cependant un peu trop petits.
5. DEESSE DES ETOILES de Stéphane Levastois sur Amiga. Cette charmante personne me rappelle bien quelqu'un, mais voilà...qui? Le mouvement de l'héroïne est bien réalisé et le fond restitue l'ambiance des jeux de plateaux. Le personnage ressortirait mieux avec des contours plus sombres.
6. THE PUNISHER de Sébastien Ruzafa sur Atari. Pas commode, le bonhomme. C'est quoi l'adresse de ton coiffeur? Les effets de matière du blouson de cuir sont réussis. Le cadrage du dessin fait penser à une affiche de film.
7. HELENE de Chan Khisthisday, sur Amiga. Les proportions de cette gracieuse créature sont à peine exagérées, ce qui lui donne encore plus de charme. Le design du costume est réussi. Le fond, un peu trop coloré, aurait mérité d'être aussi travaillé que la jeune femme.



8. AKIRA 5 de Chassat Viannet sur Amiga. Le colonel aurait-il des petits problèmes? Ce dessin expressif a été réalisé d'après la célèbre BD *fl e u v e* d'Otomo. Le cadrage très cinématographique et les traits rouges à la japonaise accentuent la tension du personnage: Akira s'est réveillé.

Le trait net et les couleurs tranchées donnent du punch à l'image. L'ombre des cheveux sur le haut du visage suffit amplement à rendre le relief. Le résultat est simple et de bon goût.

10. CITY 5 de Vianney Chassat sur Amiga. Cette charmante jeune fille semble sortir tout droit d'un dessin animé nippon. Le tracé est clair et net, les couleurs bien choisies. On croirait qu'elle va bouger! Ce ne serait d'ailleurs pas difficile à réaliser grâce à Deluxe Paint.

11. SANS TITRE de Laurent Vinckier sur Amiga. Ce dessin ne correspond pas tout à fait au thème, mais il méritait d'être publié lui aussi. Une très belle image inspirée d'une pub. La composition est intéressante: le personnage n'est ni trop grand ni trop petit et le décor bien détaillé. Les teintes réalisées en aplats donnent de la clarté à l'ensemble. Bravo!

9. JULIETTE de Khisthisday Chan sur Amiga. Voilà, encore, une jolie nipponne aux doux yeux de biche.

- Mode Hbrite, sur Deluxe Paint, Amiga.
- Il ne s'utilise qu'en résolution 64 couleurs, et permet de créer des ombres très facilement.
- Fonction Smooth, sur à peu près tous les programmes graphiques. Cette fonction estompe les contours et crée des effets de flou.
- Fonction Shade, sur Deluxe Paint, tous ordinateurs. Cette fonction permet de décomposer les couleurs.
- Fonction de remplissage ou «pot de peinture»: selon le programme utilisé, cette option permet des dégradés plus ou moins variés: dégradés horizontaux, verticaux, ou suivant la forme du dessin.
- Fonction aérographe ou spray: elle autorise des effets de matière surprenants et s'utilise comme un simple crayon.



ALPHABETS



12. FONT MIC MAC de Johnny (T.B.G.2) sur Amiga. Bravo ! Voilà un alphabet des plus alléchants. L'aspect «biscuit» des lettres a été obtenu grâce à la fonction d'aérographe puis estompé avec l'option smooth : On en mangerait !

13. VIVA de Marie-Christine Guenot sur Amiga. Une police de caractère plutôt surprenante... Et colorée ! Les drôles de motifs de cet alphabet ont été réalisés à la loupe. Mais la forme des lettres aurait pu être un peu plus recherchée.

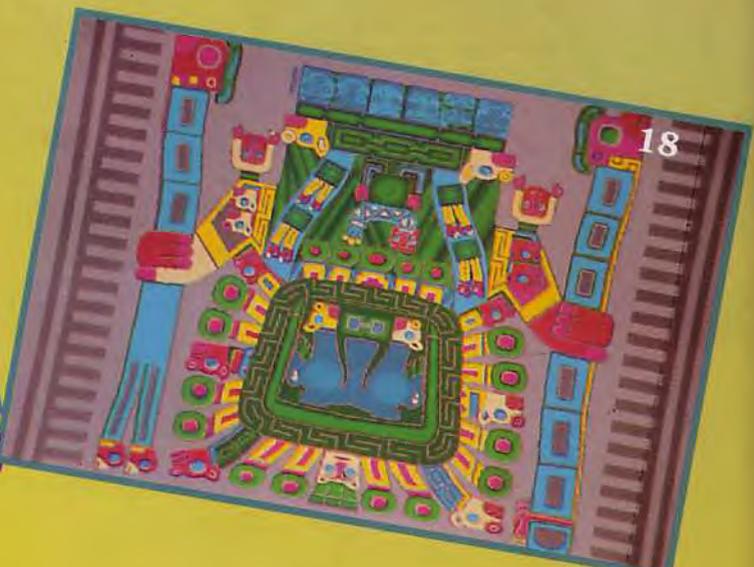
14. ALPHABET 3 de Damien Ledoux sur Atari. Bravo pour l'aspect original de ces caractères. Les lettres, quoique déformées, gardent toute leur lisibilité. Le motif de fond, simple et clair ne nuit pas à l'ensemble.

15. ALPHABET de Philippe Sabine sur Atari. Une bonne idée d'avoir utilisé un personnage. Ça a dû être un vrai casse-tête chinois ! Malheureusement, certains caractères, comme le u et le v, ne sont pas très

lisibles. Encore quelques efforts et ce sera vraiment parfait. 16. FIRE TEXTE de Julien Majorel sur Atari. Une police de caractère classique et efficace, très classe dans une intro. Les effets de flammes sont un mélange de différents outils graphiques : shade, brosses, smooth. Le contour blanc détache bien les lettres du fond.



MYTHOLOGIE



20

PLANTES ET VEGETATIONS



21



19



19. FOREST

de Jean-Marc Aix sur *Amiga*. Voilà un endroit fort étrange et qui dégage une impression de mystère... Ce dessin a été réalisé avec une grande économie de teintes, d'où son intérêt. Une simple succession de plans, du plus sombre au plus clair, suffit à donner cette impression de profondeur.

17. DAUPHIN DORÉ 4 de Bruno Moirou sur *Amiga*. Bravo!

Ce superbe animal marin aux formes rondes et élégantes aurait inspiré de belles odyssees aux poètes grecs de l'Antiquité.

Le style graphique, très personnel, ne manque pas de charme. Une bonne utilisation des options de remplissage de l'ordinateur: ici, l'auteur a su utiliser les fonctions très spéciales de dégradés, qui suivent avec beaucoup de précision les contours du dessin. Le résultat donne une impression de volume très réussie: Admirez le relief sur la nageoire caudale ! Les couleurs ont été choisies avec goût et donnent de sympathiques effets de matière. On regrettera seulement que le fond reste aussi vide...

18. VIVAROCHCA d'Esteves Duarte sur *Amiga*. L'auteur a choisi d'illustrer le thème avec des motifs aztèques. Le style caractéristique d'Amérique du sud a été très bien respecté. Une petite documentation rapide a dû être très utile, pour arriver à ce résultat. Le dessin grouille de détails géométriques et variés: des têtes de léopard, des serpents et autres créatures semblent former le corps... Les couleurs sont agréables mais auraient pu être un peu plus contrastées. Un simple équilibrage de la palette ou un fond un peu plus foncé aurait fait d'avantage ressortir les motifs subtils de cette divinité. Il ne manque plus que des Aztèques dansants aux pieds de l'idole et quelques lianes pour la touche finale. Quelle patience en tout cas !

L'éclairage est, lui aussi, très réussi. L'ensemble du paysage baigne dans un halo lumineux du plus bel effet.

20. FLEUR de Bruno Moirou sur *Amiga*. Une technique qui peut paraître compliquée au premier abord, mais qui, en fait, ne l'est pas tant que ça...

La scène a tout d'abord été esquissée au crayon, puis, colorée à l'aide de puissantes fonctions de remplissage communes à tous les logiciels de dessin. Le choix des couleurs compte pour beaucoup dans la réussite de

cette œuvre: admirez les nuances ! Un grand bravo pour la composition et la mise en page, c'est du beau travail... Et visiblement, nous ne sommes pas les seuls à apprécier...

21. CREPUSCULE de Bruno Moirou sur *Amiga*. Quelques aplats montagneux par-ci, un ciel dégradé par-là. Ajoutez un soupçon de sapins et autres détails en premier plan, de préférence dans des teintes plus sombres, et vous obtiendrez sans trop de problèmes, des paysages de bonne facture. Simple et efficace...

La bonne recette, quoi !
22. NOCTURNE de Marie-Christine Guenot sur *Amiga*. Une belle composition florale très déco, réalisée avec force traits de couleurs. L'auteur a certainement dû utiliser la loupe pour arriver à un tel résultat. L'ensemble dégage une ambiance de végétation équatoriale intéressante.

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 (slideshow et utilitaires...), certains disks ayant obstinément refusé de nous livrer leurs secrets.

Les thèmes de ce mois-ci :

- Une parodie de vos héros préférés: Indiana Jones en caleçon !
- Une couverture de *Tilt* : épatez nos maquettistes en leur montrant ce que vous savez faire!
- Un robot futuriste : un balayeur-nettoyeur ou un robot-flingueur ?
- Ou, enfin, Dogue de Mauve sur sa planète natale.



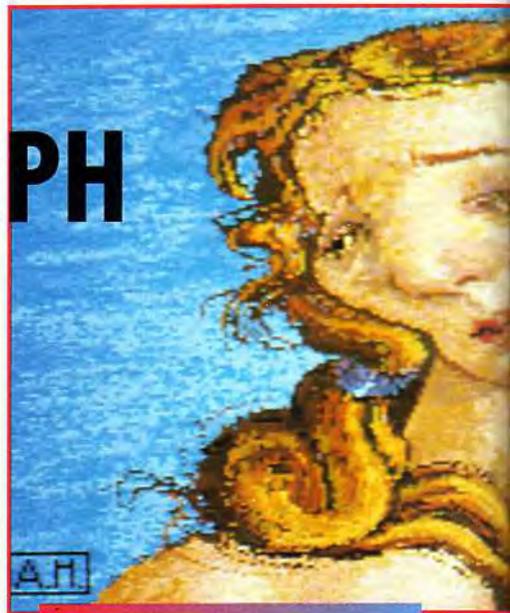
Edito

CINEMORPH

Vous rêviez de réaliser des transformations similaires à celles du clip de Michael Jackson « Black or White » ? Eh bien, la chose est désormais possible sur Amiga, avec quasiment le même degré de qualité !



L'anamorphisme, cette technique qui consiste à transformer de manière fluide une forme en une autre, envahit les clips, les génériques télévisuels... et les micros ! Sur Amiga, deux programmes permettaient jusqu'à présent de s'initier aux joies de l'anamorphisme : le « vieux » *Fantavision*, capable de donner d'excellents résultats avec des formes

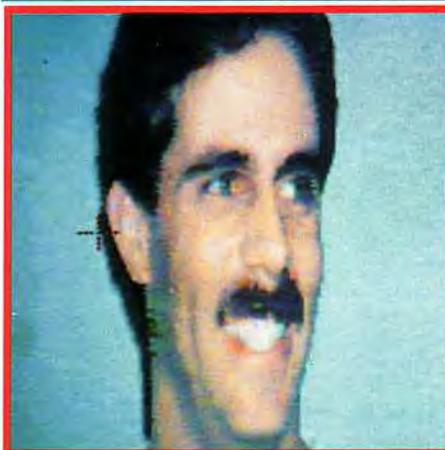


La transformation de Vénus : l'animation qui en résulte est vraiment impressionnante pour un travail minime.

Amis Amigaïstes, bonjour ! Vous voulez épater la galerie et lui présenter des transformations de visages aussi impressionnantes que celles du clip de Michael Jackson ? La chose est désormais possible avec *Cinémorph*, qui vous fournira des animations de qualité professionnelle. Les créateurs de jeu, sur Amiga encore, seront comblés par la sortie de la nouvelle version de *3D Construction Kit*, plus puissante et encore plus simple d'emploi. Les PCïstes ne sont pas oubliés non plus : avec la nouvelle mouture de *Visual Basic*, ils disposent désormais d'un outil de programmation sous Windows, facile à utiliser et très complet.

Jacques Harbonn

t r a n s f o r m



Une nouvelle démonstration de la puissance de Cinémorph pour les trucages. L'adoption d'un fond uniforme facilite la tâche du programme. Pour de tels effets, un Amiga 500 ou 600 sera suffisant, les calculs ne nécessitant pas trop de temps machine.

anguleuses (il travaille en mode vectoriel) et *Deluxe Paint IV*, qui fonctionne, lui, en mode bitmap mais ne fournit de bons résultats qu'avec des images bien précises.

Utilisation professionnelle et configuration musclée

Le nouveau logiciel que nous vous présentons aujourd'hui, *Cinémorph*, permet d'aller beaucoup plus loin et d'envisager son utilisation dans un but professionnel. Il nécessite d'ailleurs une configuration « musclée ».

S'il accepte de tourner sur un simple Amiga 500 doté de 2 Mo de RAM, il faudra se tourner vers des configurations beaucoup plus puissantes (carte accélératrice 68030 ou 68040, avec 4 Mo ou plus de mémoire 32 bits, disque dur et mieux encore, coprocesseur mathématique) pour que les temps de calcul ne deviennent pas trop contraignants. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au petit programme dédié. Au premier abord, l'écran de travail ne semble pas très agréable : seulement deux fenêtres sans autre accompagnement d'icônes.



Cinémorph va extrapoler sur une succession d'images entre la belle Vénus du haut et la hideuse "gorgone" du bas ! L'animation qui en résulte, visible sous Deluxe Paint IV par exemple, vous fera revivre toutes les étapes.



En mode «single», l'image chargée apparaît dans les deux fenêtres, celles de départ et d'arrivée. Le programme est capable de reconnaître les différents formats d'image Amiga, mais aussi, et c'est déjà beaucoup plus rare, le nouveau format JPEG (cf. la rubrique Création du mois précédent). Le maillage qui recouvre les deux images est identique pour le moment. Votre tâche va consister à modifier le maillage du portrait d'arrivée pour parvenir à vos buts. En déplaçant les «nœuds», vous

De plus, l'écran est en mode entrelacé et les images ne s'affichent qu'en gamme de gris (même si elles sont en couleur). A l'usage, ces choix peu ergonomiques se révèlent pratiques.

Si vous êtes l'heureux possesseur d'une nouvelle machine équipée des AmigaDOS 2.0 ou 3.0 (Amiga 500+, 600, 1200), vous pourrez choisir aussi parmi les nouvelles résolutions et modes d'overscan offerts par ces systèmes. Les autres (AmigaDOS 1.3) devront se contenter du choix du nombre de couleurs (8 ou 16).

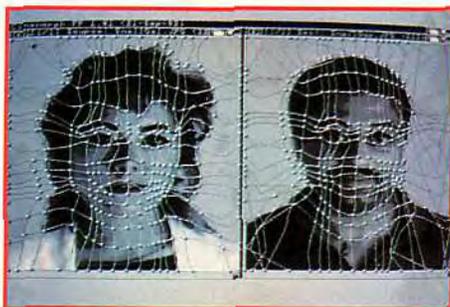
allez déformer la partie d'image correspondante, les modifications pouvant être suivies pas à pas (option «preview single»). Les résultats sont particulièrement impressionnants sur des visages et bien supérieurs aux possibilités de trucage des logiciels de dessin classiques. De plus, le logiciel créant une séquence complète entre la représentation de départ et l'image modifiée, la porte est ouverte sur l'animation.

Des modes de travail diversifiés

Cinémorph travaille selon trois méthodes proches et néanmoins complémentaires.

La deuxième méthode «dual» demande déjà bien plus de travail. Le programme va créer une séquence d'images intermédiaire entre l'image de départ et l'image

a t i o n



Des paramètres complets
Pour pouvoir effectuer ses transformations, **Cinémorph** s'appuie sur un «réseau de mailles», une sorte de grille fictive que l'on place sur les images de départ et d'arrivée où chaque croisement entre les lignes verticales et horizontales constituent un «nœud» (un point important de la transformation). La mise en place des mailles et des nœuds peut être paramétrée.

Ainsi vous pourrez adopter une représentation en mode ligne (plus rapide mais moins fidèle) ou en mode spline (l'inverse). L'anti-alias permet d'estomper les marches d'escalier qui ne manqueront pas de se produire en basse résolution, mais, en contrepartie, il ralentit sérieusement le traitement.

Seule une disposition travaillée du réseau de mailles sera capable de guider le programme vers les meilleures transformations.

Le mode «single image» vous permet de modifier une image pour obtenir des trucages déjà très intéressants. La deuxième méthode, «dual image», transforme une image en une autre. Enfin le dernier mode, «séquence», s'apparente au deuxième mais agit sur une séquence d'images, qui sera transformée en une autre séquence d'images.

Un peu de pratique maintenant

Pour vous aider à mieux apprécier **Cinémorph**, nous allons voir en pratique les deux premiers modes, «single» et «dual».

EN BREF

Cinémorph est LE programme qu'il vous faut pour réaliser les transformations impressionnantes du clip de Michael Jackson. Logiciel professionnel, il requiert une configuration adaptée pour en profiter pleinement.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles.
Mémoire : 2 Mo minimaux (plus si possible).
Disque dur : pas obligatoire mais chaudement recommandé ; installation automatique.
Pour un confort total, il faut ajouter une carte accélératrice (68030 ou 68040), avec mémoire 32 bits en rapport et, éventuellement, un coprocesseur mathématique.

Le programme tire aussi parti des cartes graphiques 24 bits et des extensions apparentées HAM-E et DCTV qui décuplent les possibilités graphiques de l'Amiga.

a n a m o r p h i s m e



Cinémorph montre ici toute sa puissance pour la transformation de ce joli minois féminin en un viril visage. L'affichage en mode Amiga est déjà de bonne facture et serait encore meilleur en mode DCTV, HAM-E ou 24 bits.

d'arrivée, cette fois totalement différente. Si vous lancez la transformation sans travail préalable, votre séquence sera entachée de zones fantômes peu esthétiques. Il faut donc faciliter la tâche du programme en le guidant. Ce guide est tout simplement fourni par la forme du maillage de chacune des images. Il faut que ce maillage « suive » les contours généraux du sujet et, tout particulièrement, les points importants (par exemple les yeux pour un visage). Un menu entier est dédié à l'édition de ces mailles. Vous pourrez ainsi les déplacer, mais aussi ajouter ou supprimer des points ou des lignes entières, déplacer des lignes d'un bloc... Un autre menu gère la manière dont les nœuds se transforment et la vitesse à laquelle a lieu cette transformation. Bien utilisé, ce menu permet de paramétrer très finement l'animation (ainsi la transformation de la chevelure doit s'effectuer beaucoup plus rapidement que celle des traits du visage). Il vous faudra certes du temps avant de bien maîtriser les règles d'action, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle.

Des résultats professionnels

La sauvegarde s'opère selon un grand nombre de formats qui conviendront à tous les usages. **Le summum est la création d'images isolées ou de séquences au format 24 bits (16 millions de couleurs).** Toutefois, ces images ne peuvent être visualisées sur un Amiga sans carte graphique correspondante. Le logiciel propose heureusement de « traduire » ces images dans un format compréhensible par l'Amiga: basse résolution (32 couleurs), haute résolution (16 couleurs), mode Half Brite (64 couleurs) et HAM (4096 couleurs), en mode entrelacé ou non. *Cinémorph* gère aussi les modes graphiques de deux extensions qui enrichissent

grandement les possibilités colorées de l'Amiga tout en restant d'un faible coût, à savoir les extensions HAM-E et DCTV (que nous avons testées précédemment). On peut opter pour la création d'une épreuve isolée, d'une séquence d'images ou même d'une animation au format *Deluxe Paint*.

Si les temps de calcul restent encore acceptables sur un *Amiga 500* pour des images pas trop importantes, en mode ligne et sans anti-alias, le temps se compte en minutes, voire en heures si l'on pousse un peu le programme.

L'Amiga 1200 avec son 60820 constitue alors une bonne solution de rechange à faible prix, mais il faudra viser encore plus haut pour un travail vraiment rapide.

Le programme ne permet pas d'admirer ses créations (ce qui est un peu dommage), et il faudra passer par un logiciel dédié (*Deluxe Paint III* ou *IV*, par exemple).

Les résultats sont alors stupéfiants, tout à fait à la hauteur de la peine que l'on a pu se donner. Avec une bonne maîtrise du logiciel et une configuration adaptée, la réalisation de l'ensemble des transformations du clip « Black 'or White » est vraiment du domaine du possible, avec un niveau de qualité équivalent, c'est vous dire!

Le manuel, en anglais pour le moment, explique tout, mais passe bien vite sur un certain nombre de points importants, ce qui oblige à un apprentissage « sur le tas ». Toutefois l'importateur CIS devrait en réaliser une version française, très didactique, comme à son habitude.

Cinémorph est vraiment un excellent produit, capable de fournir des résultats professionnels.

Mais à ce titre, il nécessite aussi une configuration adaptée et une bonne maîtrise pour en tirer la « substantifique moelle » (disquette GVP, distribuée par CIS ; Prix : G.)

Jaques Harbonn



3D CONSTRUCTION KIT II

La nouvelle version de 3D Construction Kit, cet outil de création d'univers virtuels interactifs et ludiques, s'est considérablement enrichie. La création est encore plus facile et plus diversifiée.



En 1991, *3D Construction Kit* remportait haut la main le *Tilt d'or* du meilleur logiciel de création graphique. Les

programmeurs d'Incentive avaient eu la bonne idée de diffuser leur outil de création 3D, *Freescape*, qui avait permis la réalisation de jeux d'aventure/exploration aussi connus que *Driller*, *Dark Side*, *Total Eclipse* ou encore *Castle Master*. Cet outil, servi par une interface d'une bonne ergonomie, ne se limitait pas à la seule création d'un monde virtuel.

Il permettait aussi de s'y déplacer selon différents modes (marche, vol, caméra) et de créer de véritables jeux d'aventure grâce aux facultés d'interaction et au langage de programmation simplifié. Les programmeurs ne se sont pas endormis sur leurs lauriers et nous ont concocté une nouvelle version qui tient compte des observations des utilisateurs.

Une multitude de possibilités nouvelles. Les habitués de la première version ne seront pas déçus. On remarque cependant un meilleur agencement des menus qui renforce l'ergonomie et la clarté du logiciel. Les nouveaux venus devront, pour leur part,



Noël approche, c'est le moment de penser aux jouets !

Kit II, ce n'est pas tellement la quantité de ses figures prédéfinies (les autres programmes de création d'univers virtuel font souvent beaucoup mieux), mais ses possibilités d'intervention ultérieure. L'édition d'un objet permet de modifier radicalement sa forme selon l'un des trois axes (longueur, largeur, profondeur) ou en déplaçant une ligne ou un sommet constitutif. **Ces transformations s'effectuent en temps réel, ce qui permet de juger très exactement du résultat**, d'autant que l'on bénéficie toujours des possibilités de placement pour observer l'objet sous son meilleur jour. On peut aussi facilement déplacer l'objet dans l'espace, le programme gérant les « collisions » avec le sol ou les autres éléments. Ce menu d'édition a été amélioré par rapport à la version antérieure. On peut nommer un élément, ce qui est plus évocateur que son numéro. La partie éditée apparaît désormais en surbrillance, ce qui facilite sa localisation, tout comme la possibilité nouvelle de grouper les éléments d'un objet.

Le menu « couleur » a, lui aussi, été rénové. Les possibilités d'intervention sont plus riches et surtout beaucoup plus pratiques. Le logiciel dispose d'un Undo et surtout d'une possibilité de coloriage direct à l'écran, plus naturelle que la méthode préalable de sélection des faces.

Une petite balade ?

Tout comme dans la version antérieure, vous disposez de plusieurs moyens pour visiter votre monde : marche (qui tient compte de la pesanteur), vol et différentes caméras. Vous pourrez avancer, reculer, vous déplacer latéralement, tourner d'un côté ou de l'autre, monter, descendre et même lever, baisser ou pencher la tête ! Les déplacements s'effectuent à deux vitesses, selon le bouton souris concerné. Si l'animation est rapide pour des constructions simples, elle se ralentit sérieusement pour des créations complexes comprenant de nombreux objets à l'écran. L'Amiga 1200 paraît, ici, un excellent choix à prix raisonnable, Amiga 3000, 4000 et autres cartes accélératrices permettant bien sûr de faire encore mieux. Cette version II dispose en outre

RUCTION

LES OUTILS



Le menu d'édition d'un objet révèle une multitude de flèches. Rassurez-vous, quelques minutes de prise en main initiale suffiront pour vous y retrouver.

s'habituer à la multitude des flèches. Mais leur représentation et leur groupement par fonction facilite la prise en main. Une kyrielle de nouvelles possibilités est venue s'ajouter à l'éventail déjà large de la première version. En ce qui concerne l'étape de création proprement dite, on retrouve les figures prédéfinies précédentes : ligne, triangle, pentagone, quadrilatère, hexagone et rectangle pour les formes planes, et cube et pyramide pour les formes en relief. Deux nouvelles formes 3D ont fait leur apparition. Le « flexicube » est un cube normal en apparence mais que l'on peut remodeler et déformer à loisir. La seconde forme, la sphère, comble ainsi une lacune du programme. Ces outils ouvrent la porte à de nouvelles possibilités créatives. **Une grande richesse d'outils de mise au point.** Ce qui fait la force de 3D Construction



La gestion de la mise en couleur est beaucoup plus simple que dans la version précédente.

En se baladant dans cette ville on a l'impression de se trouver à Chicago. Il faut vraiment lever la tête pour apercevoir le sommet des gratte-ciel.



Les caractéristiques complètes d'un objet peuvent être appelées et modifiées à tout moment. Ces caractéristiques ne concernent pas seulement la position et la taille de l'objet, mais aussi un grand nombre d'attributs complémentaires. Ces attributs vont avoir une grande importance dans l'interactivité du monde créé. Ainsi un objet peut être invisible, détruit, affiché en mode fil de fer, intangible (les collisions avec le joueur ne sont alors plus détectées), mobile, ou agir comme transporteur, téléporteur ou radar. **La transparence des objets est même prise en compte**, avec neuf degrés d'opacité et une capacité d'animation clignotante.

d'un enregistreur qui mémorise une séquence d'événements et peut la rejouer ensuite à vitesse variable. Parfait pour faire faire à vos amis une « visite guidée » de vos univers. **Une interactivité ludique encore plus poussée :** l'un des points forts de ce programme par rapport aux autres logiciels de création 3D est la possibilité d'interactivité entre le joueur et le monde qui l'entoure. Le joueur peut « manipuler » les objets, tirer sur des éléments, explorer le monde de place en place, etc., à la manière des jeux d'aventure. Ces possibilités sont gérées par un ensemble de conditions qui se programment dans un langage simple proche du Basic. Une fois encore, cette nouvelle version montre sa supériorité en offrant un éventail d'instructions trois fois plus riche. On peut ainsi gérer directement les couleurs de l'écran pour donner des effets d'obscurité (dans la version précédente, il fallait créer deux pièces aux tonalités différentes pour obtenir le même résultat), gérer les variables de manière

beaucoup plus complète et surtout bénéficier de sous-routines. Les sprites sont aussi de la fête, tout comme les bordures animées et le tracé direct de formes simples.

3D Construction Kit II gère aussi le son.

Le programme est livré avec un éditeur d'échantillons qui permet déjà d'effectuer un certain nombre de trucages : couper/coller, écho, effet métallique, réverbération, cœur, filtrage, effet de fading (montée ou baisse progressive de volume), etc. Le programme est capable de reconnaître la quasi-totalité des formats son en usage sur Amiga. Ces sons pourront ensuite être inclus normalement dans vos créations pour y apporter la sonorisation qui manquait. Le manuel dont nous dispositions était loin d'être dans sa forme définitive. Toutefois, Domark, l'éditeur du logiciel, assure qu'il devrait être particulièrement didactique, avec de nombreux exercices et une cassette vidéo d'apprentissage. Des utilitaires permettront la récupération des mondes précédents et le transfert d'une machine à l'autre, le programme devant sortir aussi sur Atari ST et PC. En conclusion, cette nouvelle version avec son interactivité plus poussée, son ergonomie encore améliorée et ses possibilités encore plus

EN BREF

3D Construction Kit II vous permettra de créer des mondes virtuels (en 3D surfaces pleines) d'une grande diversité. Vous pourrez ensuite y évoluer à loisir et même « filmer » vos déplacements. On peut aller encore beaucoup plus loin et élaborer des jeux d'aventure de qualité si l'on accepte de consacrer un peu de temps à la maîtrise du langage de programmation interne.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles.
Amiga 1200 ou au dessus ou carte accélératrice conseillée pour des créations de gros volume.
Installation disque dur impossible (dans notre préversion au moins).

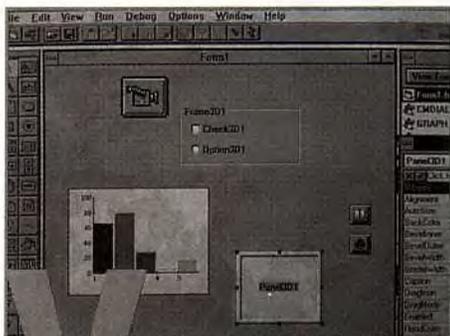
riches apporte vraiment quelque chose et justifie même son achat pour les possesseurs de l'ancienne version.

(Disquette Domark ; Prix : H.)

Jacques Harbonn

objets, qui sont chargés sous forme de VBX, permettent de créer des histogrammes, des boutons illustrés ou des images. Un objet particulièrement pratique permet même, en une seule instruction, de faire apparaître une boîte de gestion de fichiers ; « ouvrir », « sauver », « imprimer »... Deuxième amélioration : dans VB 1, sélectionner et modifier les attributs d'un objet était inconfortable : il fallait ouvrir un menu déroulant, rechercher la propriété désirée, la sélectionner... La boîte de dialogue qui remplace ce menu permet d'accéder immédiatement à ces propriétés et peut être déplacée, agrandie... Dans Quick C pour Windows ou dans les langages Borland sous Windows, le texte prend des couleurs différentes selon leur type. Par exemple, un commentaire pourra apparaître en vert, une déclaration en noir, une fonction en bleu... C'est aujourd'hui possible avec VB 2 et cela se révèle particulièrement pratique. Enfin, Microsoft annonce une accélération de la compilation et de l'exécution sensible, ainsi qu'une taille du programme exécutable plus réduite. Visual Basic 2, sans être aussi révolutionnaire que son prédécesseur, apporte son lot de nouveautés et améliore suffisamment d'éléments pour justifier son achat. Une mise à jour depuis Visual Basic est prévue - son prix n'est pas encore communiqué. (Visual Basic 2 pour PC sous Windows. Prix : H.)

Jean-Loup Jovanovic



Visual BASIC 2.0

Visual Basic, un langage des plus innovateur, vient de sortir dans une nouvelle version : Visual Basic 2.0. Elle regroupe les commandes classiques et pro du Visual Basic ainsi que bien d'autres améliorations.



Vous avez pu suivre, depuis plusieurs numéros, notre introduction à la programmation en Visual Basic (VB).

Ce langage apporte à Windows la simplicité et l'ergonomie qui font défaut aussi bien au Pascal qu'au C. Dessiner une boîte de dialogues prend quelques minutes, créer un petit programme quelques heures... Sans être un véritable langage par objets, il s'en rapproche beaucoup : chaque élément graphique, chaque bouton, chaque case à cocher est liée à quelques lignes de programme qui suffisent à le rendre fonctionnel. Visual Basic 2 est une refonte de Visual Basic et du Professional

La version standard satisfera la quasi totalité des programmeurs. Toutefois, si vous souhaitez aller plus loin, (avec un code 386, un fichier séquentiel indexé, des kits mathématique et graphique), il vous faudra tourner vers la version pro. Mais celle-ci est 2 fois plus chère.

Toolkit et est proposé en deux versions. La première, destinée aux « utilisateurs personnels », est un sous-ensemble de la version professionnelle qui comporte, en sus, des utilitaires et des exemples permettant, entre autres, de créer ses propres VBX (objets supplémentaires), des fichiers d'aide ou, encore, des applications gérant les bases de données, la communication par modem, ou l'extension Pen qui autorise la reconnaissance d'écriture sous Windows. Voyons les nouveautés du programme lui-même. La première chose qui frappe lors du chargement de Visual Basic 2 est l'apparition dans la boîte à outils de nouvelles icônes. Ces

EN BREF

La deuxième mouture de Visual Basic comporte toutes les améliorations dont vous pouviez rêver : outils supplémentaires, rapidité et compacité améliorées, ergonomie encore plus soignée. Programmer sous Windows devient un vrai plaisir, et vous n'avez plus aucune excuse pour vous contenter de jouer sur votre PC !

CONFIGURATION

PC sous Windows (en pratique, un 386 SX ou DX, une fréquence de 25 MHz et 4 Mo de mémoire vive sont un minimum raisonnable).
10 Mo d'espace disque disponibles ne seront pas de trop (mais on n'est pas obligé de tout installer).

GLOSSAIRE

Objet : dans Visual Basic, chaque élément d'un programme est un objet. La fenêtre contient des boutons, menus déroulants..., chacun disposant de son propre morceau de programme.

Propriétés : chaque objet dispose d'un certain nombre de réglages qui influent sur son apparence ou sur ses propriétés. Par exemple, on pourra choisir la couleur d'un bouton, son relief ou bien l'image à inclure lorsque l'on appuie dessus.

3615 TILT

Gagnez notre cagnotte de:



en jouant à notre grand jeu
«**LE PENDU**»

Une façon de bien
commencer l'année, non ?



SPACESHIP WARLOCK

18
INTERET

**MAC
CD ROM**

Attention ! Si vous pénétrez dans ce jeu fabuleux, vous risquez d'y laisser l'âme et le sommeil. Sans compter les attroupements de curieux que suscite immanquablement le lancement de *Spaceship Warlock*. Ergonomie sans faille, splendeur des graphismes, magie de la musique, humour omniprésent. En résumé : une aventure unique sur *Macintosh* ! Qui a dit «le jeu le plus beau du monde» ?

Avec *Spaceship Warlock*, vous allez vivre des moments inoubliables et sans équivalent dans la galaxie ludique. Enfin le *Macintosh* se hisse au niveau des plus grands et le jeu, trop souvent traité en parent pauvre sur cette machine, gagne aujourd'hui ses lettres de noblesse. Ce préambule dithyrambique est le résultat de plusieurs jours de voyages intergalactiques et de notre enthousiasme face à un produit unique et parfaitement maîtrisé. On reste admiratif devant le savoir-faire, l'imagination des auteurs et la technique mise en œuvre. Cette aventure est née dans le cerveau bouillonnant de deux artistes américains :

Mike Saenz et Joe Sparks. Ces deux compères viennent de l'univers de la BD. Mike travailla comme scénariste et dessinateur pour les super-héros de la Marvel Comics, Joe contribua pour la NASA à des simulations aérospatiales; Grand amateur de comics il est également un musicien reconnu. Tous deux sont programmeurs et ont réalisé les différents éléments de ce logiciel : scénario, graphisme, sons, musique et programmation. Au final, ce petit joyau, qui pèse 130 Mo de données, possède un charme irrésistible. **Nous ne saurions trop vous conseiller d'essayer ce jeu sur une configuration musclée, un Mac fx doté de 8 Mo et un lecteur de**



Editeur : Reactor; Développement : Mike Saenz et Joe Sparks; Animation : idem; Graphismes : Mike Saenz; Musique : Joe Sparks et Dave Armstrong; Modélisation 3D : Joe Sparks.



Craquante, la blonde platine ! Stella vous accompagnera dans cette aventure. Si vous parvenez à triompher de tous les dangers, elle vous donnera un tendre baiser. Waouh !!!

CD-Rom avec un temps d'accès de 320 ms sont un minimum vital.

Il est possible néanmoins de lancer ce programme à partir d'un Mac LC disposant de 4 Mo de mémoire. Mais, dans ce cas, les animations seront ralenties et surtout certains plantages intempestifs surviendront au fil du jeu ce qui est pour le moins rageant dans ce type d'aventure où votre vie ne tient qu'à un fil. Petit conseil : la sauvegarde fréquente de votre position doit devenir un automatisme, c'est le geste qui sauve.

SpaceShip Warlock fonctionne à plein régime en 256 couleurs avec un écran 13 pouces. Dommage qu'il ne reconnaisse pas des

écrans de taille supérieure, cela aurait apporté une dimension supplémentaire. Passons sur ce petit détail insignifiant au regard de la richesse et de la beauté du jeu, et entrons plus avant dans le vif du sujet.

Le générique de début en cinémascope et son stéréo digitalisé vous plonge immédiatement dans l'ambiance. Un texte défilant, agrémenté de graphismes, vous explique le contexte de cette aventure.

Quelque part dans un futur proche, l'espèce humaine a définitivement dominé l'espace. Les voyages dans les différentes galaxies sont devenus aussi communs que, de nos jours, l'emprunt de

la ligne B du RER.

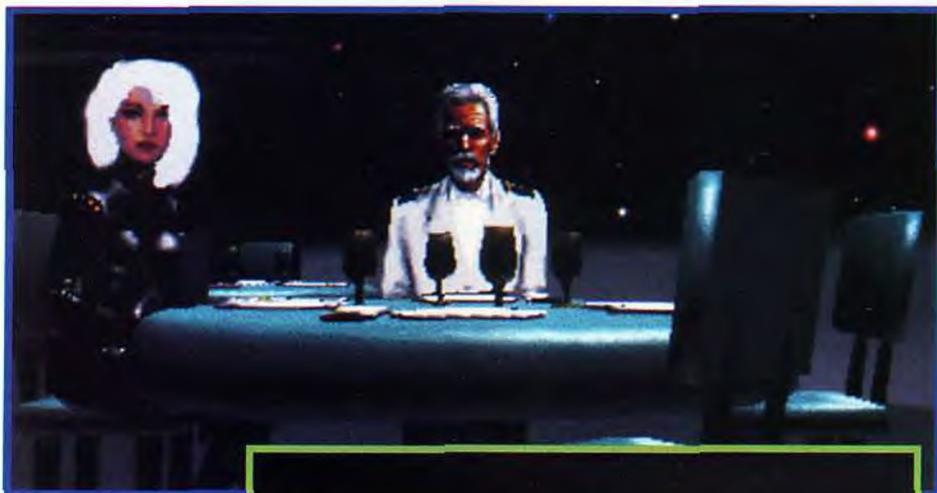
Cette expansion terrestre semblait ne devoir connaître aucune limite, l'empire était en marche. Mais, des forces hostiles issues des mondes sans lumière et ralliées sous la bannière du terrible Kroll viennent semer le chaos et la destruction. La Terre semble avoir disparu...

Heureusement la résistance s'organise sous la bannière du pirate Hammer. A vous de le rejoindre et de sauver l'espèce humaine. Il vous faudra au passage combattre des monstres à trois yeux, abattre des vaisseaux ennemis au canon à plasma et retrouver un cerveau sur une planète hostile. Au final, vous recevrez, sous les acclamations de



Après un générique en cinémascope et son digital, vous voilà dans la mégapole de Stambul. L'aventure commence dans cette fourmilière de 8 millions d'habitants tombée sous l'emprise des affreux Krolls. Ne traînez pas en route, le plus important se trouve dans l'espace.

Les batraciens ne sont pas tous inoffensifs. L'un deux vous agressera. Pas de panique ! Un coup, à l'aide de la souris, sur le poignet et le flingue, qu'il tenait, s'envole. Deux autres sur ses yeux globuleux et c'est gagné. Empochez sa carte de crédit. Elle sera utile par la suite.



A bord du vaisseau, le Belshazzar, vous rencontrez Stella et le capitaine. Parlez-leur d'un certain Hammer.

Voici le capitaine Hammer, le terrible pirate qui vous a pris dans son équipage. Suivez à la lettre tous ses ordres.



UNE NOUVELLE AVENTURE SIGNÉE REACTOR : SCREAMING METAL

Ouf ! Malgré le succès planétaire de *Spaceship Warlock*, en tête des ventes de CD-ROM pour Macintosh, l'équipe de Reactor continue à bosser sur un nouveau jeu. Son titre : *Screaming Metal*. Une préversion a été entrevue dans les salons américains et la sortie est prévue pour le premier semestre 93. Il s'agirait cette fois-ci d'un jeu d'arcade qui vous placerait dans le corps d'un robot genre Terminator. Une fois installé aux commandes vous devrez dégingluer tout ce qui bouge. Les séquences en 3D sont hallucinantes de vitesse et de réalisme. Les graphismes, proches de *L-Zone*, encore plus beaux que ceux de *Spaceship*. Le jeu intègre de vraies séquences vidéo et non des Movies Quicktime (extension multimédia créée par Apple) jugés trop médiocres par les gens de Reactor. L'ensemble des données aurait beaucoup de mal à rentrer dans un seul CD (600 Mo). Du délire !

la foule en délire, votre juste récompense : un baiser de la craquante blonde Stella.

Le déroulement du jeu est limpide, mais, on peut reprocher au scénario, au demeurant brillant, de pêcher un peu par sa linéarité.

Toutes les actions s'effectuent à la souris, et seuls quelques textes (en anglais) sont à rentrer au clavier.

Le contexte graphique et sonore est une totale réussite et parvient à nous faire oublier les quelques faiblesses scénaristiques.

Spaceship Warlock est une pure merveille pour tous possesseurs de Macintosh couleur. On attend avec impatience la suite (*Screaming Metal*) qui s'annonce encore plus délirante, un seul CD-ROM n'y suffira pas !

Jérôme Dacodack

AVIS RENE : OUI, MAIS... Dis-moi Jérôme c'est bien beau tout ça et - je suis d'accord avec toi - c'est superbe graphiquement et musicalement mais, l'intérêt me paraît un peu léger. A la fin de l'aventure on s'ennuie ferme. L'action se résume à attendre les prochains ordres du pirate Hammer puis à revenir le voir, une fois la mission accomplie. Et rebelotte pour la suite. Les aventuriers purs et durs resteront sur leur faim. Ceci dit, le baiser final de la blonde Stella ferait fondre n'importe quel râleur de mon espèce...
René Valério



18

INTERET

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Machine : Mac couleur (avec 4 Mo de RAM minimum).

Ecran 13" couleur.

Système 6.02 et +/.Lecteur de CD-ROM (temps d'accès de 380 ms).

Extension mémoire vidéo 256 couleurs.

Média : un CD-ROM
Jeu et documentation en anglais.



Mais que fait la police ? C'est la deuxième fois que vous êtes victime d'un voyou ! Utilisez la méthode précédente. Alors, les flics arriveront et vous récompenseront. Le type que vous venez de mettre KO était un dangereux bandit. Montant de la récompense : 10 000 crédits.



La carte de paiement que vous avez subtilisée au premier malftrat va vous servir maintenant. Allez jusqu'à un terminal de communication, il y en a plein les rues. Introduisez votre carte dans l'appareil et composez le numéro de l'aéroport (Airport : 222-1000). Un androïde, croisement entre Fred Astaire et Patrick Sabatier, vous délivrera un billet pour une traversée sur le Belshazzar. A vous de trouver un taxi et de continuer cette aventure sidérale...

Au cœur du réacteur, Raskull essaie de vous éliminer. Avec la souris cognez-le plusieurs fois. Il possède un talon d'Achille, à vous de le trouver !

SPACESHIP CONTRE MONKEY ISLAND

Pas facile de trouver un concurrent sérieux face à *Spaceship Warlock*, les jeux sur CD-ROM pour Macintosh, à l'inverse du PC, n'étant pas légion. Il faut donc aller chercher sur disquette un prétendant. Dans ce domaine, ce sont Sierra et Lucasfilm qui trustent les premières places. Le plus proche de l'esprit de *SpaceShip* est *Monkey Island* des studios Lucas. Le scénario de *Monkey* est plus travaillé et l'humour plus ravageur que chez Reactor. Pourtant les musiques, les bruitages et les graphismes de *Spaceship* sont meilleurs car la technologie CD permet de stocker plus de données. Bref, si vous préférez un bon scénar à une débauche d'effets, laissez-vous embarquer par les pirates. En revanche, *Spaceship* vous propose un voyage sidérant vers le futur et un choc visuel et sonore sans pareil.



AVENTURE

Un grand jeu d'aventure, riche en graphismes, sons et musique. Une réalisation haut de gamme et une ambiance SF superbe qui vous colle à votre Mac. Une super-production pour tous les aventuriers malgré un scénario trop linéaire.

PRIX



PRISE EN MAIN 17

Le packaging est beau, la présentation stupéfiante et le jeu facile d'accès (l'anglais proposé est simple).

GRAPHISMES 18

Géniaux en 256 couleurs avec un étonnant rendu des lumières et des ombres. Une 3D qui représente des mois de travail.

ANIMATION 15

Ellzs sont peu nombreuses mais bien réalisées. La vitesse de votre lecteur de CD-ROM fera la différence.

MUSIQUE 18

Sublime ! Elle colle parfaitement à l'univers de ce jeu et est présente tout au long de l'aventure. La musique du générique est devenue un hit chez *Tiit* !

BRUITAGES 17

Nombreux et variés, ils sont parfaitement digitalisés, CD oblige.

JOUABILITE 17

Parfaite, c'est limpide. Le joueur est guidé, par des plans ou des ordres verbaux du pirate. Le clic de la souris est votre meilleure arme...

DIFFICULTE DÉBUTANT

Les pros de l'aventure en viendront à bout rapidement. Le scénario est trop linéaire. Une aventure idéale pour les débutants.

DUREE DE VIE 15

L'aventure est vite résolue, en quelques jours pour les experts. On est rarement bloqué. Certains passages demandent de la dextérité. Le contexte sonore et graphique pousse à refaire un tour à bord...

INCA PC

Conception et scénario : Yannick Chosse ; Programmation : MDO.

16
INTERET



La qualité des graphismes et de l'animation d'Inca laisse loin derrière tout ce que vous avez pu voir auparavant. Les séquences mettant en scène votre vaisseau sont parmi les plus réussies.



Coktel, toujours à la pointe des technologies de programmation, a décidé avec *Inca* de nous offrir une aventure interactive de toute beauté. Des séquences de combat spatial (proches de *Stars War*), des phases de réflexion et des passages en 3D calculée font de ce jeu le premier véritable film interactif sur PC. Saurez-vous prendre de vitesse Aguirre, l'incarnation du Mal, et retrouverez-vous les trésors technologiques des Incas ?

Cela fait déjà presque un an que j'ai pu voir les premières ébauches de ce jeu, qui s'annonçait déjà comme l'un des plus beaux jamais vus sur PC.

Mois après mois, de nouveaux éléments sont venus s'assembler, pour le plus grand plaisir de nos yeux et de nos oreilles. Lors de la présentation, un vieil Indien quetchoual vous explique dans sa langue (sous-titrée) que vous êtes le descendant des Incas, et que vous devez réunir les différents trésors technologiques de votre peuple. Cette présentation mélange digitalisations vidéo, images de synthèse, dessin, musique FM ainsi que voix et bruitages digitalisés. Elle ne fait qu'annoncer le contenu de ce jeu. Action et aventure se rencontrent dans un univers mi-SF, mi-colombien.

C'est à une véritable superproduction que vous allez pouvoir assister, votre PC tenant lieu en l'occasion de salle de cinéma interactive. L'univers dans lequel vous évoluez est un mélange de mythologie inca et de science-fiction. Vous devez combattre les forces de votre ennemi,

Aguirre, et trouver la solution à de nombreuses astuces et de nombreux problèmes pour récupérer les gemmes mystiques. La partie « jeu d'arcade » est composée de plusieurs phases. La première est celle du passage dans les astéroïdes. Vous devez simplement les éviter. La deuxième se déroule aussi dans l'espace où vous devez détruire une ou plusieurs vagues de vaisseaux ennemis. Cette phase nécessite un minimum d'habitudes, mais après quelques essais infructueux, on trouve les techniques gagnantes. La troisième se déroule dans des canyons qui ne sont pas sans rappeler *la Guerre des étoiles*. Il s'agit d'une course contre vos ennemis, qui en profitent pour vous lancer des mines. La meilleure solution est encore de les éliminer. La dernière phase d'action se déroule dans les labyrinthes (le temple, le navire d'Aguirre, etc.). Des ennemis en animation vidéo apparaissent sur les côtés de la porte, vous devez les éliminer et détruire leurs tirs.

Autre élément du jeu, les séquences d'aventure. Selon les cas, vous vous trouvez devant une

image fixe sur laquelle vous devez enchaîner dans le bon ordre une suite d'actions, ou bien vous pouvez vous déplacer librement et agir sur le décor. Ces phases se rapprochent assez des énigmes de *Fascination* ou de *Ween*, sans en atteindre la profondeur. Mais, à côté de ces spécifications somme toute assez techniques, on trouve un environnement extraordinaire. Les éléments graphiques et sonores sont intégrés comme cela ne l'avait jamais été auparavant. Les objets en raytracing se reflètent sur le sol, les animations et les scrollings sont proches de la perfection (sur un 386 33 MHz), la musique et les bruitages accompagnent merveilleusement l'action... C'est bon ! Bon, j'abrège par manque de place.

Une dernière chose : Inca a été conçu dans une optique «CD». Les versions CD-ROM et CD-I seront disponibles dans quelques semaines; Une version CDTV est à l'étude. C'est plus un film interactif qu'un jeu. Cela explique la note «modérée» que je lui attribue.

Jean-Loup Jovanovic

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

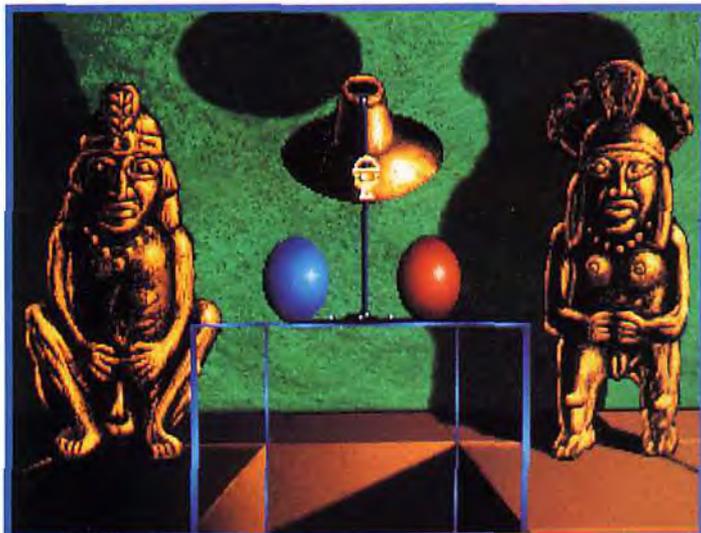
Machine : 386 SX
cadencé à 16 ou 20
MHz minimaux.
RAM : 1 Mo.
Toutes cartes
sonores (sauf
Roland) reconnues.
Voix digitalisées
avec la Sound Blaster.
Espace occupé sur
le Disque dur : 17
Mo.



Les combats spatiaux représentent une part relativement importante de ce jeu. Par vagues successives, les chasseurs d' Aguirre vous attaquent, et vous devez les éliminer tous avant de pouvoir continuer. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais c'est possible. Courage !



Les énigmes nécessitent, le plus souvent, la manipulation des objets à l'aide de la souris sur un écran fixe. Dans les cales du navire d' Aguirre, en revanche, vous devrez vous déplacer à plusieurs endroits pour pouvoir trouver la trappe (et la liberté).



Reconstituer la vie nécessite un minimum de réflexion. Tous les éléments sont mobiles indépendamment. C'est vraiment superbe !

Après avoir échappé à Aguirre, vous vous retrouvez devant cette étrange porte. Il vous faut l'ouvrir. Mais comment ?

BUGS ???

J'ai, lors de mon test, rencontré deux bugs désagréables, mais sans réelle conséquence. Le premier, qui est apparu lors du passage dans les astéroïdes, déplaçait hiératiquement le curseur de la souris. Le deuxième m'a tout simplement éjecté sous DOS après que je fus sorti de la caravelle et que j'eus éliminé les troupes ennemies. Il m'a suffi de recharger avant pour pouvoir reprendre (sans bug cette fois), mais c'est tout de même désagréable...



LES PREMIERES MINUTES

Après le briefing de votre mentor, vous pouvez partir à la conquête des pouvoirs incas. Premier obstacle : votre vaisseau est pris dans un champ de météorites, et vous devez user de toute votre dextérité pour éviter la catastrophe. Sur la planète, passage dans les ravins et course poursuite (facile) avec les sbires d'Aguirre. Suit une mini-phase de réflexion qui vous permet de pénétrer dans la citadelle inca. Vous vous déplacez dans un monde en 3D et devez parcourir un certain nombre de salles avant d'arriver devant la première énigme (simple elle aussi). Des ennemis sont embusqués à plusieurs endroits. L'énigme suivante vous permet d'arriver devant les créateurs de la race humaine. Ce n'est pas compliqué, mais un minimum de réflexion est nécessaire. Et voilà, vous venez de récupérer le premier cristal !



Il est morveux, tu ne t'amuses pas.

L'accueil que vous a réservé Aguirre fait chaud au cœur... La séquence est là encore superbe, mais la liberté du joueur est des plus limitée : un appui sur le bouton de la souris vous fait avancer... Vous serez ensuite emprisonné dans les cales du navire et vous devrez trouver un moyen de vous échapper. Suit un passage dans les coursives (en 3D), une phase de réflexion, une autre phase de déplacement, une phase de réflexion, une phase de combat dans l'espace et, ouf ! enfin, le retour au bercail...

FILM INTERACTIF

Difficile de noter un jeu qui n'en est pas vraiment un. A la fois jeu d'aventure et d'arcade, aventure interactive, film et démo, *Inca* est sans doute l'une des expériences les plus étonnantes que vous ayez connues.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Ce n'est pas tant la documentation, assez réduite, que la séquence d'introduction qui est impressionnante. Images de synthèse et d'images vidéo, le tout avec une superbe ambiance sonore.

GRAPHISMES 19

Bô ! Je ne vais pas recommencer à énumérer les différents éléments graphiques. Mais, si vous voulez en prendre plein les yeux, jetez un œil sur *Inca* !

ANIMATION 18

Là aussi, rien à dire, c'est du délire ! Si les séquences dans l'espace sont un chouïa décevantes, les passages sur les planètes et les séquences intermédiaires sont au dessus de tout reproche.

MUSIQUE 19

J'ai hésité à mettre 20. Mais, même si la musique de *Inca* est vraiment magnifique, on peut toujours faire mieux (je suppose).

BRUTAGES 14

Si les accélérations et les tirs sont accompagnés de bruitages assez réalistes, cela ne suffit pas tout à fait à égaler *Wing Commander 2*...

JOUABILITE 14

Si les phases d'aventure ne vous posent aucun problème (hormis celui de faire fonctionner vos cellules grises), les phases de combat spatial sont assez peu maniables.

DIFFICULTE Expert

Si le début peut vous sembler simple, la suite se corse rapidement, et passer trois vagues de vaisseaux de solidité croissante est franchement difficile. Les énigmes sont de niveau inégal.

DUREE DE VIE 15

La difficulté, associée à la complexité et à l'étendue d'*Inca*, vous tiendra de très longues (et agréables) heures en haleine...

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S SUR FRANCE 3

Le dimanche à 10h15 et tous les jours avec TREIZE SUR



CONSOLE



Mi-Micro

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER
 SENNA GRAND PRIX 2
 DRAGONS FURY
 BULLS VS LAKERS
 TAZMANIA

VIRGIN
 SEGA
 TENGEN
 ELECTRONIC ARTS
 SEGA

NES

HYPER SOCCER
 SUPER MARIO 3
 BUGS BUNNY
 ADVENTURE ISLAND
 FOUR PLAYERS TENNIS

KONAMI
 NINTENDO
 KEMCO
 HUDSON
 ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA
 TOM AND JERRY
 TERMINATOR
 THE SIMPSONS
 CHUCK ROCK

DOMARK
 SEGA
 VIRGIN
 SEGA
 VIRGIN

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER
 F-ZERO
 SUPER CASTLEVANIA 4
 SUPER TENNIS
 FINAL FIGHT

HUMAN
 NINTENDO
 KONAMI
 TONKIN HOUSE
 CAPCOM

GAME BOY

SUPERMARIOLAND
 HOOK
 SIMPSONS
 TERMINATOR 2
 BUGS BUNNY

NINTENDO
 OCEAN
 ACCLAIM
 ACCLAIM
 KEMCO

GAME GEAR

WIMBLEDON TENNIS
 CHUCK ROCK
 MARBLE MADNESS
 SENNA GRAND PRIX
 WONDERBOY DRAGON'S TRAP

SEGA
 SEGA
 TENGEN
 SEGA
 SEGA

CLASSEMENT TITRE

SENSIBLE SOCCER
 ZOO
 A-TRAIN
 CIVILIZATION
 LINKS PRO
 SHERLOCK HOLMES
 REX NEBULAR
 CRAZY CARS 3
 A.T.A.C.
 EPIC
 GUNSHIP SCENARIO DISK 1
 FALCON 8.0
 ACCES OF THE PACIFIC
 INDIANA JONES ATLANTIS
 FIRE AND ICE

EDITEUR

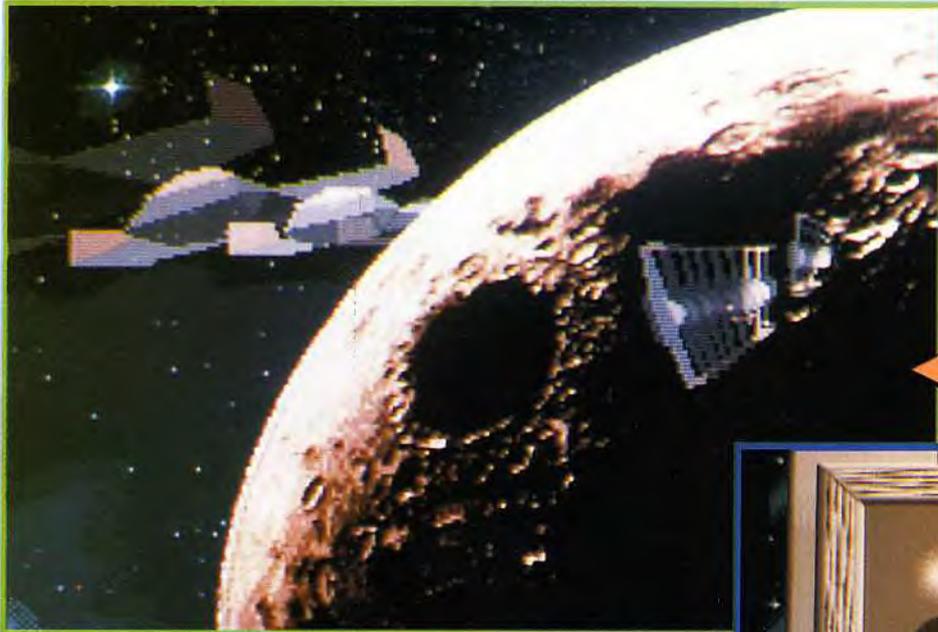
MINDSCAPE
 GREMLIN
 OCEAN
 MICROPROSE
 US GOLD
 ELECTRONIC ARTS
 MICROPROSE
 TITUS
 MICROPROSE
 OCEAN
 MICROPROSE
 MICROPROSE
 SIERRA
 LUCAS FILM
 MINDSCAPE

MACHINE

ST, AMIGA
 ST, AMIGA
 PC COMPATIBLE
 PC, AMIGA
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 ST, AMIGA, PC
 PC COMPATIBLE
 ST, AMIGA, PC
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 PC COMPATIBLE
 ST, AMIGA



THE SHORTGREY



15
INTERET
AMIGA

Editeur et distributeur : Accrosoft; Conception, programmation, bruitages et synthèse vocale : Jean-Christophe Jaquet; graphismes : Pascal Arn; musiques : Grégoire Dini.

Les animations des vaisseaux en 3D sont fabuleuses. Alcatraz a vraiment fait du bon travail !

Après les jeux d'aventure gores et les jeux pseudo érotiques, vous incarnez, cette fois, les méchants. Toutes les actions considérées comme viles par les Terriens sont maintenant à votre portée ! Malgré sa mise en scène hyperclassique, *The Shortgrey* est un jeu réellement plaisant qui vous tiendra en haleine durant les longues soirées d'hiver.



Pas de légende. Il faut savoir se taire pour apprécier les belles choses, non ?

Votre chef est vraiment hideux... Le problème est que vous lui ressemblez comme deux gouttes d'eau !

Avant que votre avion ne s'écrase, pensez à fouiller tous les casiers.



Dément : un nouveau jeu d'aventure en français ! Même s'il ressemble beaucoup aux jeux du type *Operation Stealth*, *The Shortgrey* exploite un

nouveau thème. Cette fois, c'est vous l'extraterrestre ! Vous avez été envoyé sur Terre pour aider l'un de vos compatriotes dans la mise au point de l'opération «Amanite».



Son but : résoudre le problème de surpopulation de votre planète en colonisant le premier lieu habitable venu, la Terre.

Le début de l'aventure vous est raconté sous la



Dans la réserve derrière le mur secret du labo, vous trouverez un escalier qui vous mènera dans les égouts...

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles (512 ko).
 Contrôle : souris.
 Média : 5 disquettes 3"1/2.
 Jeu et manuel en français.

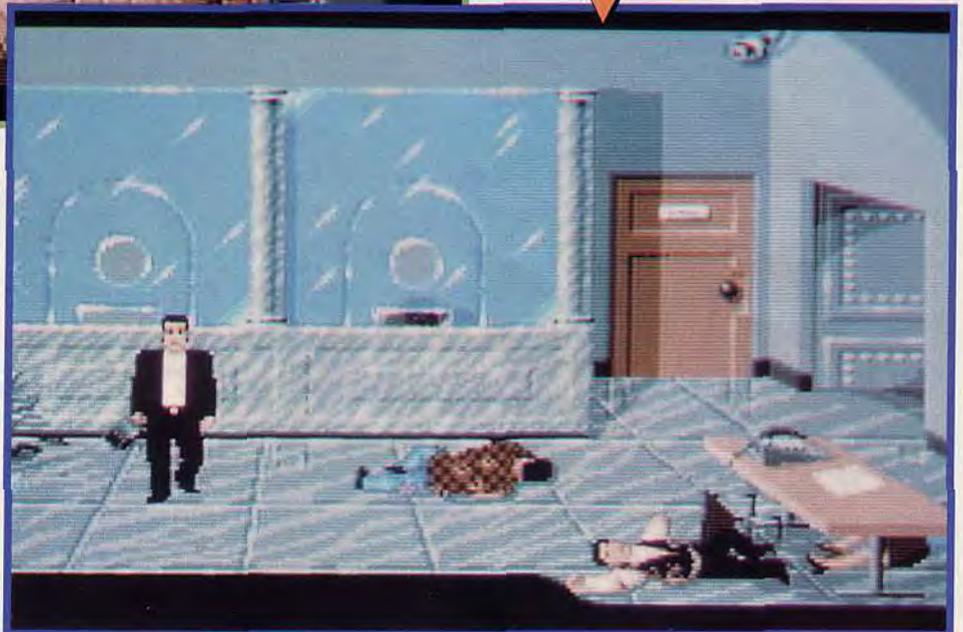
VERSIONS

Sortie en même temps que la version *Amiga*, la version *ST* en reprend les qualités et les défauts, avec cependant quelques différences notables. La présentation est loin d'avoir le même attrait – l'introduction réalisée par Alcatraz a disparu –, et la bande sonore est d'une qualité nettement inférieure – ce qui s'explique en partie par la médiocrité du chip sonore du *ST*. Au final, la version *ST* nous semble mériter une note d'intérêt de 14. La version *PC* n'est pas prévue pour l'instant.



Quel carnage !
 Et dire que c'est vous
 qui avez posé cette
 bombe dans la
 banque...
 C'est mal, très mal !

Ce labyrinthe
 est vraiment
 déboussolant.
 Mais cherchez bien
 quand même car
 il recèle deux pièces
 très intéressantes.



forme d'une séquence animée en 3D magnifiquement réalisée par les memomakers du groupe Alcatraz. **La mission commence mal !** Votre escorte de chasseurs est détruite durant le voyage

et vous arrivez donc seul sur Terre. Comble de malchance, vous ne savez pas précisément où est le professeur Xylor, votre contact. Heureusement, vous êtes malin, voire intelligent (c'est préférable

LES SHORTGREY DÉBARQUENT SUR TERRE !



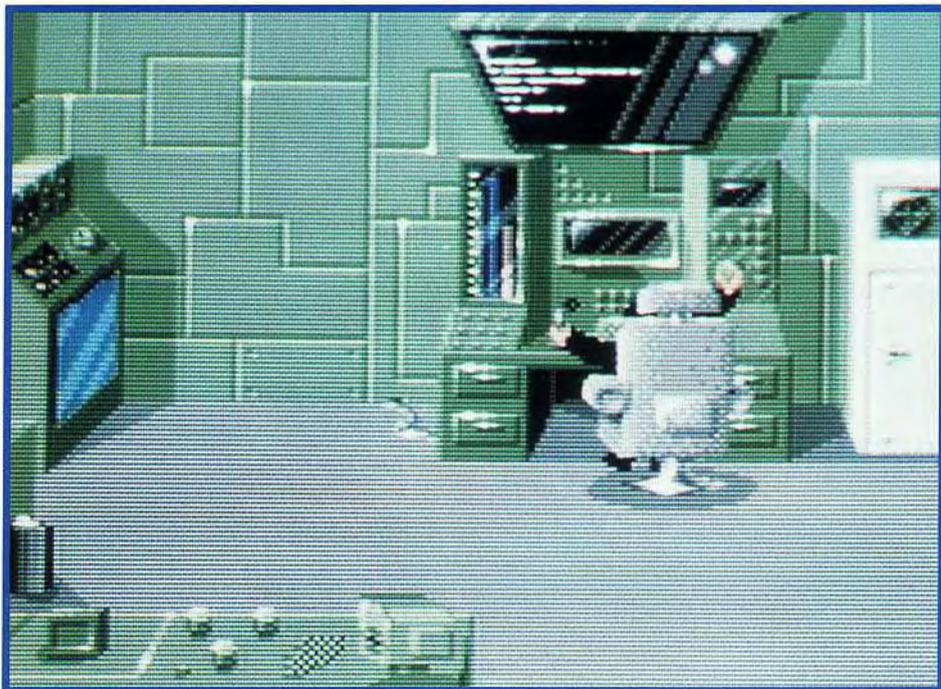
Dans votre vaisseau, bien des objets vous seront utiles. Intéressez-vous notamment à la cage, au shortwaatt et au transformateur. Quant au chat que vous trouverez dans la cage, il vous sera bien utile par la suite.



Pour faire une réparation sommaire, de l'adhésif est parfois nécessaire. Or de quoi est composé cet élément ? De papier et de colle. Et tout le monde sait que la sève des arbres sert à la fabrication de la glue !



Dans votre vaisseau, bien des objets vous seront utiles. Intéressez-vous notamment à la cage, au shortwaatt et au transformateur. Quant au chat que vous trouverez dans la cage, il vous sera bien utile par la suite.



pour la suite) et vous allez mettre à profit l'équipement hautement technologique de votre vaisseau. La première chose à faire est de changer d'apparence car vous pourriez choquer plus d'un Humain sous votre aspect originel ! Pour y parvenir, il faudra utiliser un dispositif appelé «Shortwatt», puis plus tard, sa version portable, le «Skousick» (qui vous permettra de prendre l'apparence d'un Humain inconscient).

Vous vous en rendez vite compte, le jeu est difficile. Les énigmes sont coriaces mais la logique vous permettra généralement de les résoudre. Les lieux à explorer sont nombreux et variés mais vos pérégrinations seront heureusement accompagnées d'une superbe musique (aux sonorités très «démô»).

Les graphismes n'ont rien d'extraordinaire mais sont assez sympathiques. On regrettera l'absence de scrolling pour se déplacer d'un lieu à un autre. Les tableaux sont assez statiques dans l'ensemble, mais on peut y trouver quelques petites animations de temps à autre (comme le basketteur, devant la villa du sénateur, qui joue tout seul avec son ballon). Parfois, certaines séquences d'arcade épicient le jeu, comme c'était le cas avec *Operation Stealth*. Un autre point sympathique est l'usage de voix digitalisées. Elles vous précisent, entre autres, si une action réussit ou non. Ce petit plus est une bonne idée, malheureusement la voix est assez bizarre et finit par être agaçante.

Le point fort de ce jeu est sans conteste l'ampleur du scénario. Les actions à réaliser sont très nombreuses et les lieux à visiter sont innombrables. Il vous faudra passer de très longues heures devant votre ordinateur avant d'en voir le bout. Ce point donne au jeu une profondeur qui démontre que, pour une première production, Accrosoft a vraiment mis le paquet. Souhaitons-leur bonne chance et espérons qu'ils continueront dans cette voie. Et que tous les mordus du genre se précipitent sur *The Shortgrey* car il les réjouira !

Morgan Feroyd

Dans le labyrinthe vous trouverez un poste émetteur pour communiquer avec votre planète. N'oubliez pas que du courant est nécessaire pour faire fonctionner ce type d'appareil !



LA CINÉMATIQUE FAIT DES ÉMULES !

Une chose est sûre, *The Shortgrey* n'est pas sans rappeler les jeux cinématiques de Delphine Software : *Les Voyageurs du Temps* et *Opération Stealth*. Du premier, on retrouve le côté science-fiction, du second, le réalisme contemporain - villes modernes, voitures de luxe, action armée. Pourtant, *The Shortgrey* n'est pas qu'une pâle copie des jeux Delphine. L'aventure est vaste, l'ambiance sonore réussie et, surtout, le scénario original est bien ficelé. Seulement, les animations sont moins nombreuses et les graphismes, un ton en dessous. Finalement, ces trois jeux d'aventure se valent et offrent tous au joueur, de nombreuses heures de détente.

Euh... pilotage en quelque sorte... LE STEALTH A DISPARU.



AVENTURE

The Shortgrey est fondé sur un thème très original. En effet vous incarnez un extra terrestre qui lutte contre les méchants Terriens ! C'est une bonne réussite pour un premier soft. En attendant la suite...

PRIX

C

PRISE EN MAIN 17

Le manuel est très clair et est en français. Le début de la solution est fourni avec le jeu au cas où vous seriez vraiment bloqué. L'introduction en 3D du groupe Alcatraz est sublime et vous met tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES 13

Ils sont simples et sans prétention.

ANIMATION 11

On peut regretter l'absence de scrolling. Quelques scènes d'arcade viennent s'ajouter à l'aventure proprement dite. Par exemple, vos réflexes seront mis à l'épreuve avec une compétition de tir.

MUSIQUE 17

Elles sont sublimes mais pas toujours appropriées à l'ambiance.

BRUITAGES 13

Ils sont digitalisés et rendent assez bien (surtout le rire sardonique). Il faut noter qu'ils deviennent vite répétitifs.

JOUABILITE 15

Elle est assez bonne car la souris est très précise (au pixel près). Hélas, les zones de portes sont mal gérées. Dommage que la fonction «observer» (pour voir les objets actifs) ne soit pas l'option par défaut.

DIFFICULTE EXPERT

Il faudra faire preuve de beaucoup d'imagination pour venir à bout du jeu, mais les actions à entreprendre sont toujours très logiques. Difficile mais passionnant !

DUREE DE VIE 18

L'aventure est longue, très longue... extrêmement longue. Mais c'est l'un des points les plus importants dans un jeu d'aventure avec la qualité du scénario. Six possibilités de sauvegarde. Bref : j'adore !

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**

Le Tee Shirt

LE COLIS *Micro Kid's*
PIN'S, TEE SHIRT, K7

236 F

PIN'S, TEE SHIRT, CD

266 F

Pin's

85 F

TEE-SHIRT

65 F

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

FR3

**L'UNIVERS
MUSICAL DES
JEUX VIDEOS**

Avec les
BANDES ORIGINALES
ou les **REMIX** de :

Alpha Waves

Super Mario Bros

Sonic the Hedgehog

Celtic Legends

Disciples

Avec **FUN**

CD
K7

120 F
80 F

Le CD ou la K7



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

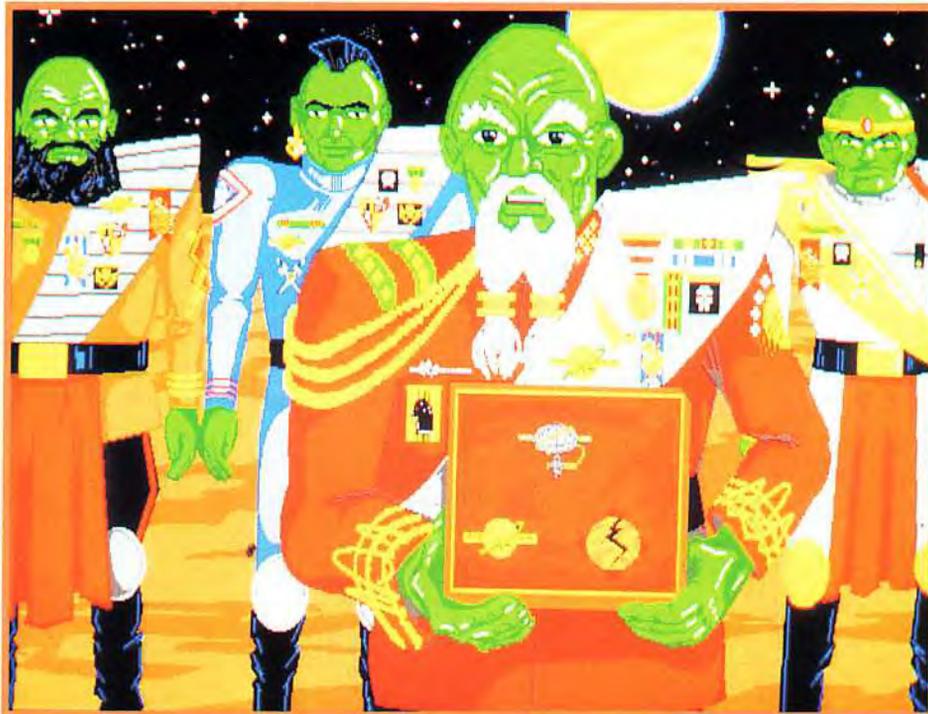
TEE-SHIRT : Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) :

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :

Editeur : Minds-craft.
Conception : Trevor Sorensen.
Programmation : Brett Keeton.
Graphismes : Richard Launius.
Musique : Tommy Keeton et Chad Keeton.

Après la bataille, la récompense ! Outre les médailles que vous recevez, vous amassez de l'or et des esclaves. Dans le même temps, les troupes qui ont bien combattu acquièrent un nom et gagnent en puissance de feu.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ordinateur : Compatible PC 386sx ou supérieur.
RAM : 550 Ko libres nécessaires.
Espace disque : environ 2 Mo.
Carte VGA et souris indispensables.
Cartes sonores : compatibles Ad Lib et Sound Blaster.
Jeu et manuel en anglais.

15
INTERET

Un wargame se déroulant dans un univers futuriste, c'est déjà assez rare. Un wargame tout à la fois simple et complet, ça l'est encore plus. Et un wargame SF simple et complet dans lequel vous jouez les méchants, ça, c'est carrément du jamais vu. Et pourtant... Ça s'appelle *Star Legions*, et c'est du tout bon !

PC STAR

« **U**n petit rappel historique. Depuis des générations, le glorieux empire des Krellans s'oppose dans une guerre sans merci aux pleutres de l'United Galactic Alliance (UGA). Ce groupement anarchique de planètes a réussi, lors des deux dernières campagnes, à contrecarrer notre expansion. C'est d'autant plus humiliant que nos ennemis utilisent un mode de gouvernement dégénéré qu'ils appellent la démocratie. Les troupes d'élite de l'UGA, qui nous avaient tenus en échec, ne pourront rien contre notre armada. Vive l'Empereur ! »
La mode, actuellement, est aux wargames historiques (principalement ceux dédiés à une des guerres mondiales). C'est donc avec plaisir que j'ai vu arriver *Star Legions*, d'autant plus qu'il ne nous avait pas été annoncé et que j'adore les bonnes-surprises !

Star Legions est un wargame original. Vous incarnez un commandant de la flotte, et vous devez diriger vos troupes dans une succession d'invasions planétaires. Au fur et à mesure de vos succès, vous gagnerez argent, esclaves et médailles, et vous aurez éventuellement la possibilité de gagner du galon pour finir au grade envié de Tribun impérial. Evidemment, la difficulté des missions augmente progressivement. Les premières vous proposeront de prendre pied sur des planètes de niveau technologique 1 ou 2, sans troupe de l'UGA. Vous n'y rencontrerez que peu de résistance. Mais ne vous y fiez pas ! Car cela se corse rapidement, pour arriver à des planètes de niveau



Au début de la mission, vos supérieurs vous donnent des informations sur la mission à remplir : les forces dont vous disposez, celles de l'ennemi ainsi que le temps qui vous est octroyé.

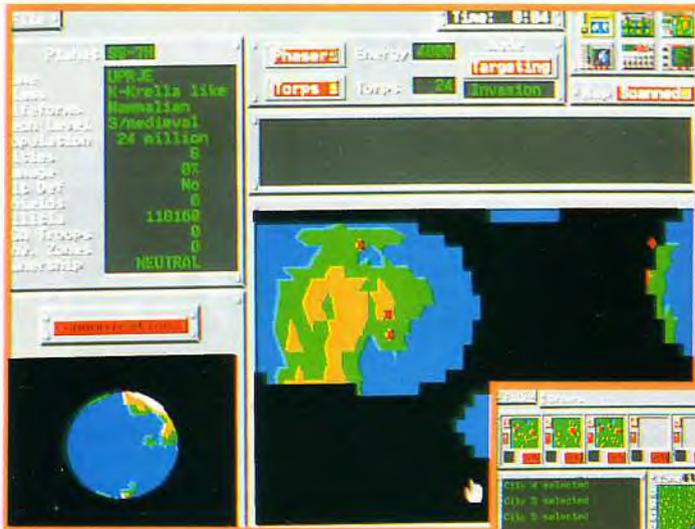
technologique 7, défendues par des boucliers planétaires et par des milliers d'unités UGA !

Star Legions utilise le mode VGA 640 x 480 en 16 couleurs. Les graphismes, stylisés, sont clairs et agréables. Les animations, assez limitées, soutiennent malgré tout bien l'action (le défilement entre les six écrans de contrôle est très réussi). La musique est réduite à sa plus simple expression, mais un fond de bruitages angoissant vous accompagne en permanence. Toutes vos commandes sont soulignées par des synthèses

vocales du plus bel effet. L'ergonomie, enfin, est très bonne, celle-ci étant entièrement gérée à la souris. A ce propos, il aurait été judicieux de doubler les commandes au clavier, la souris ayant plusieurs fois buggé lors du test. Mais ne boudons pas notre plaisir. *Star Legions* est un très bon jeu, un de ces jeux avec lequel on joue sans voir le temps passer, et sur lequel on peut revenir sans ennui plusieurs mois après l'avoir acheté. Si vous aimez le genre, ne le manquez pas !

Jean-Loup Jovanovic

15
INTERET



Les premières missions ne posent guère de problème : les troupes ennemies sont peu puissantes et l'absence de bouclier vous permet de vous téléporter n'importe où.



Vous ne pouvez évidemment envahir qu'une ville détectée... Pour couvrir une grande zone vous augmenterez l'altitude de vos vaisseaux mais le temps mis par les barges de débarquement sera alors plus important.



LEGIONS



L'originalité de ce jeu est de vous proposer huit terrains de manœuvre simultanés, et il faut un minimum de coordination pour éviter d'oublier une unité en mauvaise posture.

STAR LEGIONS FACE A PERFECT GENERAL ET BATTLE ISLE



A côté des «vrais» wargames que sont *Perfect General* et *Battle Isle*, *Star Legions* présente une approche originale. La nécessité de gérer ses troupes, souvent insuffisantes pour capturer toutes les villes ennemies, et le temps limité qui vous est octroyé vous obligent souvent à attaquer plusieurs sites en même temps – et nécessitent donc une bonne gestion globale de vos conquêtes. Le temps réel complique car il vous obligera à synchroniser vos opérations. Un défaut : le manque de variété des unités (deux types seulement).

WARGAME

Simple et complet, *Star Legions* est original et renouvelle agréablement le wargame. La difficulté, très progressive, permet d'affiner des stratégies. Les bugs, mineurs mais gênants, entachent ce tableau.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 14

Si l'ergonomie à la souris est excellente, il est regrettable que les différentes fonctions ne soient pas doublées au clavier.

GRAPHISMES 14

Le VGA haute résolution (640 x 480 en 16 couleurs) est parfaitement utilisé, et les couleurs bien contrastées permettent une bonne lisibilité. Chaque message donne lieu à une image originale.

ANIMATION 12

Limitée, comme d'habitude avec ce type de jeux, à sa plus simple expression, l'animation n'en a pas moins été soignée. Le scrolling est parfaitement fluide.

MUSIQUE 13

Angoissante à souhait, l'ambiance sonore n'est en fait constituée que de bruits divers. Difficile de parler de musique...

BRUITAGES 14

Si les bruitages en eux-mêmes (décollages, combats, etc.) sont de piètre qualité, les voix digitalisées que les possesseurs de Sound Blaster pourront entendre sont nombreuses et très bien rendues.

JOUABILITE 15

Le contrôle se fait très simplement à la souris. Les six écrans disponibles contrôlent la progression des événements à tous les niveaux, et quelques minutes suffiront pour en comprendre le maniement.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

Les dix premières missions sont faciles. Puis, de la stratégie et une bonne gestion des troupes sont indispensables. On peut passer à la mission suivante, il est plus agréable d'obtenir un bon score !

DUREE DE VIE 14

Les missions semblent virtuellement infinies, et le manque de variété n'est pas prêt à se faire sentir.

FULL METAL PLANETE

MAC

14
INTERET



Le joueur qui utilise correctement ses destructeurs (après avoir économisé des points-actions) peut entreprendre des raids incisifs. Ici, le gros tas jaune allié à la navette jaune ouvre le feu sur un char rouge, isolé.

Editeur : Infogrames;
Jeu de plateau original : Ludodélire;
version originale développée par Hitech Productions;
Programmation & Algorithmes : Roland Moria;
Graphismes : Nathalie Delance & Franck Drevon;
Bande Sonore : Stéphane Picq;
Réalisation : Bertrand Brocard;
Version Mac : Brainstorm Software;
Programmation : François Uhrich;
Graphismes : Nicolas Bergeret & Louis Van Proosdij Duport.

De nombreux mois après les versions pour ST, Amiga et PC, le Macintosh accueille à son tour la conversion du célèbre jeu de plateau de Ludodélire : **Full Metal Planète**. Voici un jeu stratégique en temps limité, et aux règles assez simples, dont la principale attraction est un mode multi-joueurs en réseau.

Il y a deux types de joueurs à FMP : Les «grosbills» produisant du char à tour de pondeuse pour assaillir les astronefs ennemis, et les «mineurs» espérant décoller sains et saufs au 21ème tour avec du minerai dans leurs soutes. Au décompte final des points, une pièce vaut 1 point alors qu'un minerai en rapporte 2.

FMP : un jeu de plateau passionnant. *Full Metal Planète* propose à deux joueurs, jusqu'à concurrence de quatre participants - gérés ou non par le programme - de poser leur astronef sur une planète très riche en minerai précieux.

Le but est de récolter un maximum de ces blocs de minerai et de décoller au 21ème ou au 25ème tour de jeu.

La planète est soumise à une marée qui peut varier à chaque tour. Elle sera basse, normale ou haute, modifiant ainsi de façon singulière le relief du plateau de jeu, le rendant parfois impraticable au risque de bloquer des pièces.

Chaque joueur gère un capital de 15 points-action pour déplacer ses pièces. La force de frappe est constituée de chars, de deux navettes navales et d'un gros tas. Les transporteurs sont les crabes et la barge. Les pontons, pièces inertes, permettent de franchir les cases submergées d'eau du plateau.



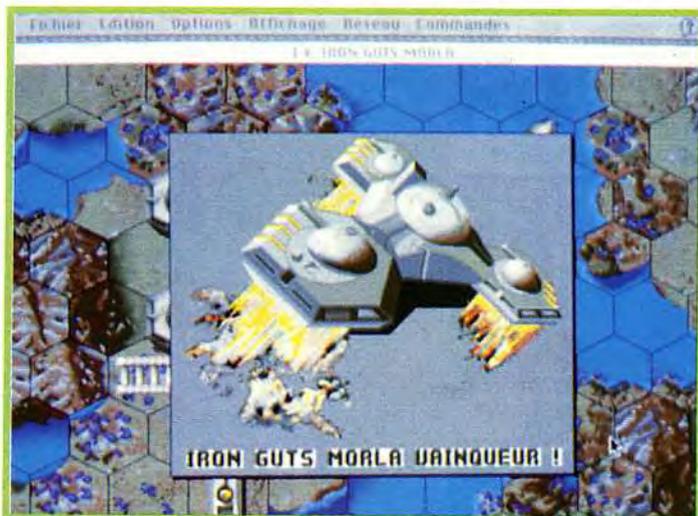
L'option Réseau est la riche idée de ce FMP sur Macintosh : Quatre joueurs s'affrontent dans des parties endiablées grâce au réseau local AppleTalk. Et si votre patron arrive, il suffit de cliquer sur «Masquer Full Metal Planète» dans le menu application du système 7.0.

Enfin, la pondeuse météo offre l'avantage de connaître la prochaine marée et de convertir du minerai en pièces de jeu supplémentaires. En fin de partie, on comptabilise les points à raison d'un point par pièce de combat et de deux points par minerai extrait du sol.

Enfin un wargame sympa sur Macintosh ! De conception tout à fait originale, le principe de jeu de FMP nécessite une parfaite assimilation des règles du jeu. La gestion des marées sur le jeu de plateau n'étant pas toujours évidente, l'apport de l'informatique dans cette partie du jeu est tout à fait intéressante. Il n'est plus besoin de consulter sans cesse la météo actuelle pour connaître l'état d'une

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh tous modèles (couleur, noir & blanc), avec 1Mo de RAM, Système 6.3 ou supérieur.
Multi-joueurs sous Appletalk.
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Contrôle : Souris + raccourcis clavier.
Installation : 5 minutes.
Espace requis : 2Mo.
Jeu et manuels en français.



La pondeuse météo est la pièce maîtresse de votre flotte pour connaître l'état de la prochaine marée. C'est aussi grâce à elle que vous augmenterez votre armada puisqu'elle offre de transformer un bloc de minerai en crabe, en ponton ou en char.

VOTRE MAC TRICHE !

Attention ! lors d'une partie contre l'ordinateur, si vous constatez la disparition mystérieuse de vos pièces, ne criez pas au bug. Vous êtes tout simplement en train d'affronter Cheater Hijacker (déjà présent sur les précédentes versions du jeu) qui est un fiéffé tricheur.

Le jeu est déjà disponible sur Amiga, ST et PC. Testé en version ST dans le Tit76 (mars 1990).

PETIT AIDE À L'EXPLOITANT DÉBUTANT

Lorsque vous posez votre astronef, assurez-vous que l'une de ses tourelles au moins est contiguë à une case «pleine mer». Cela est indispensable pour utiliser votre barge et vos navettes sans attendre une marée favorable. Des cases «montagne» à proximité offriront une bonne défense car elles augmenteront la portée de tir des chars y stationnant.

Il est indispensable de protéger votre pondeuse météo, car quand elle sera détruite ou capturée, il vous sera impossible de fabriquer de pièces supplémentaires. Enfin, n'hésitez pas à dépenser vos points-action pendant les 5 ou 6 premiers tours de jeu pour collecter du minerai.

Iron Guts Morla vient de capturer l'astronef concurrent et remporte la victoire au 14ème tour en s'appropriant les pièces et le minerai de son malchanceux adversaire.



case (marécageuse, submergée ou non) sur laquelle on déplace une pièce. Sur l'écran de votre Mac, vous pourrez voir l'eau monter et se retirer au gré des différentes marées.

Les règlements de compte par chars interposés ne prêteront plus à réclamation puisqu'ici, les subtilités du jeu - quant aux zones de tir notamment -

sont gérées d'une manière transparente par le programme.

Les joueurs du jeu de plateau pourront ainsi élaborer des stratégies contre le Mac. A ce titre, les initiés à FMP prendront beaucoup de plaisir avec sa version infomatisée.

Robby

14 INTERET

WARGAME

L'idée totalement originale du jeu de plateau fonctionne à merveille dans sa version micro. *Full Metal Planète* est un jeu attrayant qui n'est pas sans rappeler le célèbre *Battle Isle*.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 15

Une boîte, deux disquettes, deux manuels, l'installation est rapide et ne pose vraiment pas de problème.

GRAPHISMES 16

Ils sont très bons en mode 256 couleurs. L'écran noir et blanc d'un Mac Classic est beaucoup moins lisible.

ANIMATION 10

Seul le déplacement des pièces est animé. On peut supprimer ces animations, pas indispensables dans ce type de jeu, pour accélérer le déroulement de la partie.

MUSIQUE 11

La seule musique est celle de l'introduction au jeu. Elle est courte mais rythmée genre Acid House.

BRUITAGES 13

Ils sont corrects mais pas indispensables, on validera l'option Sound Off pour jouer au bureau.

JOUABILITE 16

Elle est tout à fait satisfaisante. Un raccourci clavier pour passer de la carte stratégique à la carte tactique eut été le bienvenu.

DIFFICULTE DÉBUTANT

L'apport de l'informatique a simplifié énormément l'assimilation des règles de FMP. Les parties à quatre joueurs nécessiteront une analyse de vrai stratège.

DUREE DE VIE 16

En fait, *Full Metal Planète* sur Mac plaira aux amateurs du jeu de plateau qui pourront corroborer des points de règles nébuleux et séduira également les amateurs de jeu stratégique.



Edito

INDIANA JONES

DECOUVRE L'ATLANTIDE

Grâce aux efforts de Skyman, Mordack, Fabrice, James T. Kirk et Thierry, nous avons pu résoudre la fabuleuse énigme d'Indiana Jones and the Fate of Atlantis ! Jones et Sophia vont partir à la recherche du continent perdu, luttant sans cesse contre la puissance nazie. Une quête de longue haleine et riche en rebondissements...

A amis du MIB, bonjour ! Seize pages de Message In the Bottle, voilà qui devrait vous faire plaisir, autant qu'à moi je l'espère. Oui, c'est lui ! Indiana Jones est de retour avec LA solution complète de *The Fate of Atlantis*, photos à l'appui. Mais ce n'est pas tout. Ne loupez pas le célèbre VRAC et les MEGA SOLUCES de *Might and Magic III*, *Space Quest IV*, *Ween* et un complément fabuleux pour tout savoir de la saga de *Lord of the Ring*. Et pour en revenir à la quête du professeur Jones et de la superbe Sophia, vous aurez droit, le mois prochain, à la solution des deux autres modes de jeu. Bonne chance à tous et joyeux Noël !

Olivier Hautefeuille



BARNETT COLLEGE, LA PREMIERE STATUE

Votre but : retrouver une statue
Indy se retrouve dans les salles obscures du muséum. Une suite de chutes malencontreuses le mène peu à peu vers les profondeurs de l'édifice. Dans la salle la plus basse, celle de la chaudière, il découvre, dans l'un des placards, une statue étrange. Lorsqu'il la présente à ses collègues, un étrange monsieur Smith fait son apparition. Qui est monsieur Smith ? Personne d'autre que le sinistre Klaus Kerner, un agent qui travaille pour les Nazis. L'homme sort son arme, saisit la statue et s'enfuit... C'est le début de l'aventure ! Mais dans le paradis arraché à l'ennemi, Indy découvre un ancien magazine où il est question d'une vieille expédition qu'il mena au côté de la superbe Sophia Haggood. C'est là votre première piste, il faut retrouver Sophia au plus vite.



En haut, Indy et Sophia viennent de découvrir la première perle d'orichalum. A droite, il faut placer cette perle dans la figurine pour faire fondre la glace.



SOPHIA ET LES FANTOMES

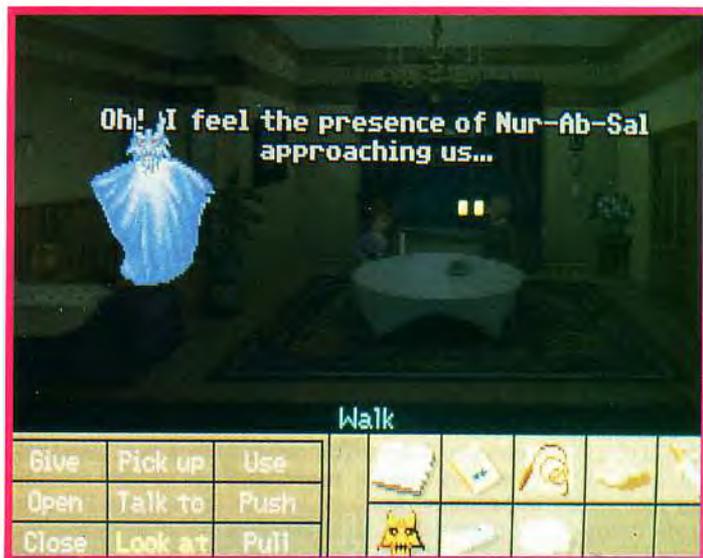
Votre but : retrouver Sophia
A New York, Indy se retrouve devant le théâtre où sévit Sophia. Impossible de pénétrer par la porte principale ou par la sortie des artistes. Il faudra pousser et tirer les caisses jusqu'à atteindre l'échelle de secours. Mais n'oubliez pas de vous saisir du journal du

jour avant de partir à l'assaut du théâtre. Une fois dans la place, Indy doit affronter le machiniste, un homme bourru et difficile à distraire. Pourtant, avec un peu d'insistance, il parviendra à intéresser l'homme avec le journal. Le machiniste vient enfin de vous laisser seul face au tableau de contrôle qui pilote la machinerie du théâtre. Indy manie le levier de gauche, puis celui de droite, et presse enfin le bouton rouge. Il n'en faudra pas plus pour attirer l'attention de Sophia. La jeune femme vous emmène dans ses appartements...

Omar possède bien des objets intéressants. Pour le moment, c'est le masque qu'il faut emporter... Mais vous ne tarderez pas à revenir en ce lieu.

SOPHIA S'EXPLIQUE...

Votre but : en savoir plus sur l'Orichalum
Le bureau de Sophia vient d'être dévalisé. Indy n'a pas vu le terrible Kerner s'enfuir et téléphoner à ses chefs... Pour Sophia, l'affaire est simple. Elle sort de son bureau une



perle magique, une perle d'**Orichalum**, une matière qui peut remplacer l'uranium de façon très avantageuse : même puissance mais aucune radiation... C'est donc pour cela que les nazis s'intéressent de si près à cette matière, et au continent disparu, l'**Atlantide**, là où se trouvent les gisements de ce précieux minerai. Invoquant l'esprit de **Nur-Ab-Sal**, Sophia découvre un nouvel indice : pour progresser dans la quête, il faut absolument retrouver un écrit de Platon, le célèbre **Lost Dialogue**... D'où vient la pierre de Sophia ? D'un ancien cite archéologique où travaille encore le professeur **Bjorn**

Trottier a peur des fantômes. Vous venez de gagner le premier disque de pierre.

Heimdall vous conseille de rendre visite à **Charles Sternhart**, celui la même qui a traduit le **Lost Dialogue** of Plato. Il faudra aussi rencontrer **Felipe Costa**, à Azores Island.

TIKAL, LE TEMPLE

Votre but : collecter une pierre d'Orichalum

Vous voilà devant la jungle. Pour passer le précipice qui s'offre bientôt à vous, il suffit d'user du **fouet**



C'est là le moyen de transport le plus sûr pour visiter le désert. Il suffit de couper la corde et... en route pour l'aventure.

Heimdall... Rendez lui visite. Il a des révélations à faire...

EN ROUTE POUR ICELAND

Votre but : rencontrer Bjorn Heimdall

A Iceland, les deux compères rencontrent le savant. Mais impossible de faire quoi que ce soit, si ce n'est de questionner l'homme... **Bjorn**

pour obliger l'**animal** qui vous tourne autour à se jeter dans la gueule du **serpent**. Ensuite, montez sur l'**arbre** et vous franchirez l'obstacle. **Charles Sternhart** n'est pas facile à convaincre. Pour lui prouver que vous êtes bien le célèbre docteur Jones, il faudra répondre à une question bien précise. Si vous n'y arrivez pas, répondez « I don't no... » puis questionnez le **perroquet** ! Vous voici enfin

dans le temple. Etrange, on dirait qu'une sorte de **trompe d'éléphant** est soudé dans le mur. Discrètement, vous demandez à Sophia de distraire le professeur. Ensuite, sortez et aller prendre la **lampe à pétrole** qui se trouve au kiosque à souvenirs. Revenez dans le temple et versez le pétrole sur le mur... Ca y est, voilà la trompe qui se détache. Il suffit de la placer maintenant sur la statue à gauche, et d'abaisser la trompe. Une **alcôve** vient de s'ouvrir. Sternhart est tout ému par cette découverte. Profitez-en pour saisir discrètement la **perle d'Orichalum** qui brille dans la niche...

ICELAND, BRISEZ LA GLACE !

Votre but : faire fondre la glace qui emprisonne la statuette

Vous revoilà à Iceland. **Bjorn Heimdall** est congelé, paix à son âme... Placez la perle d'Orichalum dans la **statue**, la glace fond sous l'énergie déployée, vous pouvez saisir cette **figurine en forme d'anguille**. Vous allez maintenant rendre visite à Felipe Costa.

AZORES ISLAND, UN CHARMANT VILLAGE

Votre but : apprendre où se trouve le livre de Platon

Felipe Costa est un vieux savant qui sait bien des choses. mais comment le séduire ? Sûrement pas avec la virilité de Jones. Sophia va devoir amadouer le vieillard et lui proposer un marché. **En échange de la figurine** que vous venez de découvrir à Iceland, Costa va vous

révéler l'endroit où se trouve le fameux **Lost Dialogue of Plato**...

DE RETOUR A NEW YORK...

Votre but : trouver le livre de Platon

Selon les parties, le livre que vous recherchez peut se trouver dans diverses cachettes. Voilà tout ce que l'on sait aujourd'hui de ses « planques »...

Premier cas : montez au premier et emparez vous du **chewing-gum** collé sur une chaise. Grâce à lui, vous allez pouvoir escalader le **conduit à charbon** et atteindre la salle où se trouve des **figurines en forme de chat**. Prenez la figurine en cire, faites-la fondre dans la **chaudière** et voici le livre...

Deuxième cas : empochez le **torchon** salle dans la chaufferie puis remontez au deuxième étage (escaliers puis corde). Là, trouvez la **pointe de flèche**, dans le fond de la pièce. Redescendez ensuite, et dévissez la caisse grâce à l'outil « pointe de flèche + torchon ».

Troisième cas : Un **pot de mayonnaise** que l'on récupère dans le bureau en face du Barnett College, et qui sert à déplacer la **statue** au dessous de la **trappe** du deuxième étage. Grimpez sur

la statue pour atteindre le troisième, prenez la **clef** dans l'urne et redescendez d'un étage. Déplacez la caisse de gauche et ouvrez le **coffre**...



Vent hydrogen

Drop ballast

...message in a bottle...



Grâce au générateur, Indy a pu éclairer cette cave. Le bout de bois qu'il vient de découvrir est très important. Idéal pour creuser, et ce, tout au long de la partie.



Une statue en forme de tête de taureau, une en forme de queue, et les deux cornes de la bête qui pointent dans le ciel ! A l'aide de la lunette, vous trouverez le deuxième disque...

Vous voilà finalement en possession du fameux livre... Il faudra l'étudier avec attention, d'une part pour répondre aux questions de Trottier, un personnage que vous n'allez pas tarder à rencontrer, d'autre part pour savoir manier les disques de pierre...

Dès lors, vous retrouvez Sophia et vous devez choisir entre l'un des **trois modes de jeux** suivants :

- le jeu en **solitaire**,
- le jeu en **équipe** avec Sophia,
- le jeu « **baston** ».

Mais pour l'instant, ne résistez pas aux charmes de la belle miss Hapgood et emmenons-la avec nous pour la suite de cette mission !

A ALGER...

Votre but : trouver un masque
D'après Sophia, la perle d'Orichalum provient d'une statue volée par **Omar Al-Jabbar**. Il vit à Alger, vous devez donc lui rendre visite. Vous voilà donc dans les rues d'Alger. Un **lanceur de couteaux** cherche une femme pour l'assister. Essayez de convaincre Sophia et poussez la finalement vers le saltimbanque. Elle sera certes très fâchée mais vous y gagnerez un **couteau** ! Vous venez de découvrir la boutique de Omar. Cet homme a bien des choses à vous apprendre et il faudra revenir le

voir bientôt. Mais pour l'instant, empochez le **masque** qui est suspendu à sa devanture et évitez de le payer, ce qui est possible si l'on reste très poli avec l'homme...

A MONTE-CARLO

Votre but : voler à Trottier le disque de pierre

Toujours sous les conseils de Sophia (décidément, vous avez bien fait de l'emmenner avec vous...), vous avez décidé de rencontrer maintenant un certain **Trottier**. Pourquoi ? Tout simplement pour lui dérober un objet en rapport avec votre quête. Devant l'hôtel, Sophia va monter dans sa chambre. A vous de découvrir Trottier dans la foule et surtout de bien répondre à ses questions (potassez le livre de Platon). Enfin, l'homme accepte de monter dans la chambre de Sophia. Maintenant, soyez rusés. Demandez à Sophia qu'elle occupe Trottier... Elle embobine le bonhomme et le pousse à déposer sur la table une **pièce** qui provient, eh oui !, de l'Atlantide. De votre côté, vous ouvrez l'**armoire** du fond, saisissez une lampe, empochez aussi le **couvre-lit**, et en avant pour la mascarade ! Recouverts du drap, coiffés du masque et sinistrement éclairés par la lampe de poche, il ne vous reste plus qu'à **couper le**



Deux disques et la porte s'ouvre. Derrière, un premier labyrinthe qui n'est pas trop difficile à vaincre. On y trouve le cadavre de Sternhart.

disjoncteur pour plonger Trottier dans la plus vive épouvante. Bravo, l'homme s'est enfui et vous possédez maintenant le **premier des trois disques de pierre** indispensables à la résolution du jeu !

DE RETOUR A ALGER

Votre but : partir en montgolfière dans le désert

Maintenant, on ne rigole plus. Vous allez enfin partir vraiment à l'aventure. A Alger, vous retournez voir **Omar** pour lui montrer le disque de pierre. L'homme est au courant de bien des choses et il va vous aider dans votre quête. bien sûr, sa première tentative est un échec. Les chameaux qu'il vous prête pour visiter le désert et trouver le site archéologique sont en mauvaise santé, et vous reviendrez à pieds, bredouilles et plutôt de mauvais poil ! Mais il faut continuer la lutte, d'autant que vous possédez maintenant une **carte** qui signale l'endroit des fouilles dans le désert... Omar va vous proposer **divers objet** en échange du

masque. Il faudra ensuite essayer de troquer ces objets auprès du **marchand** qui se tient non loin du lanceur de couteau. Plusieurs tentatives seront nécessaires avant que vous n'obteniez de la **nourriture** (squab). Ensuite, allez voir le mendiant qui tient le guichet de la montgolfière. En échange du « squab », il vous donne un **billet**. Vous voilà bientôt dans les airs. Mais ce qu'il faut, c'est larguer les amarres (on se sert du **couteau**) pour partir à la recherche du premier site de fouilles archéologiques...

VOYAGE EN MONTGOLFIERE...

Votre but : atteindre le cite de fouille

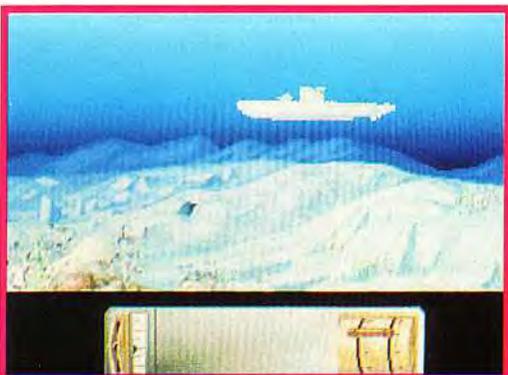
Quel panorama ! La montgolfière n'est pas bien difficile à manier. Pour trouver le site des fouilles,

Une maquette d'Atlantis ! Vous devez maintenant vous servir des trois disques de pierre. Mais attention aux nazis.





Indy et Sophia sont dans le sous-marin. Mais si la belle est prisonnière, Indiana peut agir. Le voila qui fracture le coffre fort, au nez et à la barbe de Kerner !



vous allez sans cesse vous poser près des **villages des bédouins** pour demander votre chemin à l'aide de la **carte**. Un peu plus au nord, un peu plus à l'est, voilà bientôt le site qui apparaît devant vous. Dernier atterrissage, pas tellement réussi d'ailleurs, et en route pour les profondeurs de la terre...

PREMIERES FOUILLES

Votre but : empocher divers objets

A peine arrivée sur le site, Sophia ne trouve rien de mieux que de tomber dans une faille... Chez elle, c'est une habitude ! Indy continue donc seul ses recherches. Descendez par l'échelle... Ici, il fait noir comme dans un four. Premier travail donc, faire de la lumière. Vous remarquez une **cruche** et un **tuyau**. Prenez ces deux objets et remontez au camion qui se trouve au dehors. Vous **siphonnez un peu d'essence** et retournez dans la mine pour remplir le réservoir du **générateur**. Voilà, la lumière est revenue ! Par terre, vous trouvez un **morceau de bois**. Il sera très utile pour creuser, et ce tout au

Le pilotage du submersible n'est pas encore possible. Mais, plus tard, il faudra atteindre le sas qui apparaît sur l'écran.

VOYAGE EN CRETE

Votre but : trouver le deuxième disque de pierre

Les ruines que vous découvrez en Crète sont aussi superbes que vastes. Là encore, il va falloir prendre son mal en patience et fouiller toutes les pièces, retourner toutes les pierres. Dans un premier temps, emparez vous de la **lunette de géomètre**. Ensuite, vous visiter la chambre jusqu'à découvrir un **dessin étrange**. Tête, cornes et queue de taureau... Et soudain, c'est le déclic ! Vous avez repéré au milieu des ruines une immense paires de cornes. Deux pierres ont de même, l'une la forme d'une tête

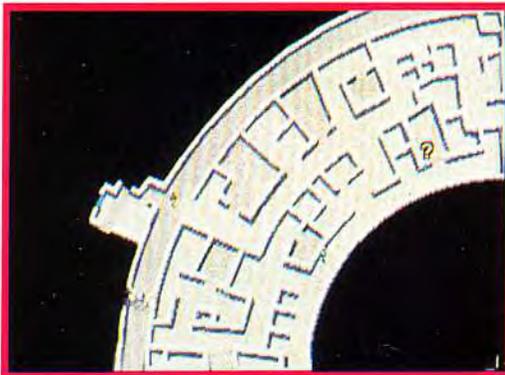
long de l'avenure... Ramassez aussi la **cheville** qui se trouve sur la table. Utilisez le bout de bois sur le mur endommagé, à droite. Voilà qu'apparaît un **mécanisme où vous allez pouvoir utiliser votre disque de pierre**. De tels mécanismes, vous en trouverez tout au long de l'aventure. Alors, placez la cheville dans le trou, le disque de pierre sur la cheville et regardez de plus près. Grâce au livre de Platon, et bien que les explications qu'il donne soient un peu confuses, vous devez trouver la combinaison... Voilà, une porte vient de s'ouvrir et Sophia apparaît. Elle a trouvé une **tête de delco**, utile pour le camion. Reprenez le disque et la cheville, éteignez le générateur et prenez sa **bougie**. Dehors, il faudra réparer le véhicule (bougie et tête de delco) pour continuer l'aventure !

de taureau, l'autre la forme d'une queue. En vous inspirant du dessin observé plus avant, disposez la lunette sur la statue en forme de tête et visez l'une des cornes, puis répétez l'opération avec l'autre statue. Cela désignera un point sur le sol. Creusez à l'aide du bâton et voila le deuxième disque de pierre, le **pierre de lune**... Bien joué ! Vous revenez alors sur vos pas, là où vous êtes apparu en premier à votre arrivée en crête. Sur le sol, un nouveau mécanisme vous invite à utiliser vos deux disques de pierres. Etudiez là encore le livre de Platon et le passage s'ouvre. Quand faut y aller...

PREMIER LABYRINTHE

Votre but : trouver le troisième disque de pierre

Vous voilà dans une salle où se trouve **trois têtes de statue**. Prenez-en deux, passez la porte et emparez vous de la troisième avec votre fouet. Dès lors, vous pouvez visiter ce labyrinthe sans grand risque, afin d'en percer tous les secrets. Voici ce qu'il faut savoir : - dans une salle, vous pourrez **décrocher la tête d'une statue avec le fouet** et utiliser une sorte de **monte-charge**. Vous atteignez la pièce où se trouve la squelette



trouver une issue. Mais attention, il faut absolument que vous placiez dans votre coffret en or tout ce qui contient de l'Orichalum, à savoir les **perles** et surtout le **pendentif de Sophia**. Lorsque vous aurez trouvé le passage, creusez et voilà la maquette d'Atlantis !

Ça, c'est du labyrinthe ! Le « ? » (en haut) signifie qu'il faut visiter cette salle. Photo de droite, une machine qui permet de fabriquer des perles.



...message in a bottle...

Une fois de plus, il faut utiliser les trois disques de pierre dans le mécanisme. Mais Gaspe ! Voilà que Sophia s'est fait enlever par Kerner... Indy doit céder ses disques de pierre pour sauver la belle. Ce qui n'empêche pas le colonel nazi de l'enfermer dans une salle et de s'enfuir. Creusez à l'aide du **morceau de bois** et vous voilà à l'air libre. Mais en bas, un sous-marin s'apprête à appareiller. A son bord, l'armée ennemie et ... Sophia ! Vite, il faut agir !

INDY PREND LE CONTROLE DU SOUS-MARIN...

Votre but : manier le sous-marin jusqu'à l'Atlantide

Le capitaine du vaisseau ? Pas de problème, vous lui réglez son compte d'un bon uppercut... Vous voici dans la cabine de pilotage. Le levier vient de se briser entre vos doigts. Il va falloir en confec-

fois dans la cabine prison. Le garde vous stoppe net... Vite, il faut souffler à Sophia l'idée de se servir du **saut** (bucket) pour assommer l'ennemi. Vous voilà libres tout les deux. Prenez la **ventouse** à WC, cela fera un levier tout à fait correct, et utilisez la clef sur le **cadenas** qui bloque la **roue de direction** du sous-marin. Actionnez cette roue et vous voilà fin près pour la manœuvre. Indy et Sophia remontent dans la cabine. Le pilotage du sous-marin n'est pas bien complexe. Indy parvient bientôt à faire pénétrer l'engin dans une **base sous-marine**. L'Atlantide est vraiment toute proche...

LE LABYRINTHE INFERNAL

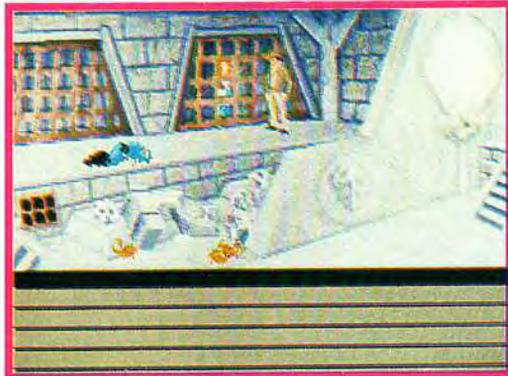
Votre but : collecter sept objets

Il fait sombre, très sombre. Indy s'empare tout de même d'une **échelle**, qu'il applique contre un éboulis pour progresser vers la droite... Des cris, des piétinements, Sophia vient de se

Pour ouvrir cette porte inondée, il faut utiliser la figurine en forme d'anguille, et deux doses d'énergie.

faire enlever une nouvelle fois par l'ennemi ! Bon débarras, dirait Momor... Il faut continuer la lutte.

ner un autre. En premier lieu, utilisez l'**interphone** pour ordonner à l'équipage de se rendre à l'avant du sous-marin. Résultat, vous pouvez maintenant agir sans rencontrer d'ennemi. Descendez l'échelle et marchez sur la gauche. Vous empochez alors du **pain** et du **saucisson** (faites un sandwich) et une **tasse**. Plus bas, utiliser cette tasse sur les **batteries** qui fuient. Vous possédez maintenant de l'**acide**. Allez à l'avant du sous-marin, descendez dans la petite cabine qui jouxte celle où Kerner parle au professeur Ubermann... Utilisez l'acide sur le **coffre** et vous voilà de nouveau en possession des trois **disques de pierre**, ainsi que d'une **petite clef**. Maintenant, il faut délivrer Sophia. Retournez à l'arrière du sous-marin et descendez de façon à atteindre la **lucarne** de la cellule de votre compagne. Demandez lui de distraire le garde et remontez pour descendre cette



Sophia est derrière les barreaux ! Mais le garde est mort et vous pouvez facilement la délivrer si vous trouvez un levier suffisamment solide et lourd.

Dans la boîte de pierre, vous trouvez une **lampe atlante**. Une perle d'Orichalum et la lumière surgit. Utilisez vos trois disques de pierre (combinaison inverse de celle utilisée en Crète) et la porte s'ouvre. Attention, avant de partir à l'assaut du labyrinthe, n'oubliez pas de reprendre l'**échelle** et les **disques**...

Le labyrinthe qui s'ouvre devant vous est très vaste. Les pièces et les couloirs s'enroulent sur un très large anneau, parcourus en tout sens par des gardes nazis. Prenez votre courage à deux mains et visitez toutes les pièces sans exception. Voilà ce qu'il vous faut découvrir :

- un **volant de bronze**
- une **roue de bronze**
- une **tête de statue**
- une **coupe** (se servir de l'échelle pour passer le précipice)
- la **cage thoracique** d'un squelette (couloir extérieur du labyrinthe, dans le métro)

- une **figurine en forme d'anguille**

- éventuellement, une **saucisse** que l'on obtient en se battant avec un garde. En cherchant tous ces objets, utilisez toutes les **trappes** qui offrent parfois des raccourcis. Vous devez aussi noter l'emplacement exacte de certaines salles très utiles pour la suite :

- la **salle des crabes**
- la **salle des machines**
- la **salle de la porte inondée**
- la **salle de la lave**
- la **salle de la statue**

Vous voilà en possession des sept objets cités plus avant. Voilà ce qu'il faut faire pour la suite.

- dans la **salle de la lave**, remplissez la **coupe** en utilisant la tête sur la **plaque**.

- dans la **salle des machines**, utilisez le volant de bronze sur la machine et la coupe de lave tout en haut : résultat, des **perles d'Orichalum** à ne plus savoir qu'en faire !

- dans une salle, un soupirail s'ouvre sur la geôle de Sophia. Placez une perle dans la bouche de la statue. Elle écrasera le garde.

- dans la **salle de la porte inondée**, utilisez une perle sur la figurine en forme d'anguille. Indy jette la statue dans l'eau, tant elle devient chaude. Super, voilà l'eau qui s'évapore. Il suffit maintenant de placer une autre perle dans la bouche de la statue pour ouvrir la porte. Un petit bonjour à Sophia, **collectez une pièce parmi les décombres du robot**, et on continue !

- dans la **salle des crabes**, placez la **saucisse** ou le **sandwich** obtenu dans le sous-marin dans la cage thoracique. Placez le tout dans le bassin et attendez qu'un crabe soit pris au piège.

- par la salle de la porte inondée, vous atteignez le **canal**.

Un **poulpe géant** vous inquiète ? Donnez-lui à manger, il aime les crustacés ! Vous pouvez maintenant traverser l'eau et atteindre le



radeau en forme de crabe. Une perle d'Orichalum pour fournir l'énergie, et...en route pour la suite !

LE CANAL, UNE STATUE, LA FOREUSE...

Votre but : atteindre le cœur d'Atlantis

Dans le canal, Indy passe toutes les portes grâce à ses disques de pierre. Bientôt, un escalier apparaît, qui mène à une salle. Dans celle-ci, vous découvrez **une nouvelle pièce en bronze**. Observez également le **dessin** qui illustre le fonctionnement des robots. C'est très utile pour la suite. De nouveau



Il suffisait d'accrocher les deux chaînes aux bras du robot et de déclencher le mécanisme pour ouvrir la porte. Maintenant, allez chercher la pauvre Sophia !



Quelle machine infernale ! Une telle bête de course est capable de défoncer les parois les plus épaisses. Mais attention, il faudra utiliser les deux leviers avec précision.



Chaud devant ! Mais rassurez-vous, ce damier n'est pas trop difficile à traverser.

rant le dessin observé plus avant. Voilà, le bras gauche de la bête est descendu. Vous pouvez accrocher la deuxième chaîne. Ensuite, il faudra faire fonctionner ce bras à nouveau. Crac ! **La porte est détruite.** Indy voudrait bien poursuivre ses recherches par le passage qui vient de s'ouvrir, mais il faut aussi penser à Sophia...



sur les eaux du canal, Indy atteint enfin une salle fermée d'une porte massive. Là, un **robot** assez « destroy » attire votre attention. Accrochez la **chaîne** de gauche à l'anneau, puis utilisez **l'échelle** pour ouvrir le **poitrail de la machine**. Il va falloir utiliser tous les éléments de bronze que vous possédez pour actionner **les bras du robots**. Placez les pièces en vous remémo-

Retournez la voir, non sans avoir saisi avant le **levier de métal** qui gît près du robot détruit.

Pour délivrer Sophia, il faut lui donner le levier, soulever ensuite la grille et demander à la belle de placer le levier dessous. Une fois sauvée, Sophia vous suivra vers la porte cassée. **Empochez-la encore le levier avant de continuer.** Dans les couloirs qui s'ouvrent devant eux, Indy et Sophia découvrent bientôt une salle étrange. Là, Indy collecte un sceptre et combat un spectre ! Sophia vient de perdre la raison, le fantôme de **Nur-Ab-Sal** l'habite. Faites tout ce qui est votre pouvoir pour demander à la belle qu'elle

monstrueuse machine et... la voilà qui démarre !

Pour tourner, Indy a repéré **d'autres marques sur le sol**. Il modifie l'emplacement des leviers et c'est l'accident ! Fort heureusement, vous voilà sain et sauf. La **brèche** ouverte dans la muraille par la foreuse vous donne accès au centre d'Atlantis.

LE COMBAT FINAL

Votre but : vaincre !

Quelle immense labyrinthe, quelle salle gigantesque et superbe ! Indy passe de galerie en galerie, jusqu'à ce qu'il se trouve devant un **monstrueux damier de plaques de**



Le cœur de la cité ! Pour la lutte finale, il est question de dialogue. Faites très attention à ce que vous dites !

lave en fusion. La traversée est périlleuse mais possible.

vous montre son pendentif. Insérez alors une perle dedans, et fini **Nur-Ab-Sal** !

Dans les couloirs, observez les **grafitis**... Ils vous permettront de manier la foreuse que vous venez de découvrir. Deux leviers bien placés sur le tableau de contrôle de la

Il faut tout faire pour qu'Indy ne monte pas sur cette plate-forme. Le professeur, par contre...

N'oubliez pas surtout de noter sur les murs de cette salle le dessin qui vous donnera accès à l'étape finale. Utilisez là encore les **disques de pierre**. Je vous laisse découvrir le superbe final de cette aventure. Sachez seulement que, pour éviter la mort, Indy devra même menacer le professeur de sa colère divine...

Et ne loupez pas, le mois prochain, les solutions complètes des deux autres modes de jeu, en solitaire ou « à la force du poing » !

solution complète

MIGHT AND MAGIC III

MAD MAX IV
XIII, Gilles PC, Sir Caneghm et tous les autres, Don't worry! Be happy! I come. Sur mon destrier noir, j'arrive...

J'apporte à tous ceux qui sont coincés dans **Might and Magic III**, la solution complète. Mettons tout de suite fin aux rumeurs : non, je ne suis pas un professionnel ! Malgré cela, je suis un passionné de **Might and Magic III**. Non, je ne disposais pas des réponses. Cependant, après un acharnement qui a duré un peu moins d'un mois, j'ai réussi à le terminer du haut de mes 15 ans, comme une multitude d'autres jeux pour PC. Si quelqu'un avait un problème avec un soft quelconque, qu'il passe un SOS dans *Tilt* !

Donc, revenons à **Might and Magic III**. C'est un jeu de rôles très intéressant et très complexe. Bien sûr, si je vous donne des codes, des réponses à des énigmes, c'est pour que vous les utilisiez ! Cependant, pour la sauvegarde de l'intérêt du jeu, je demanderai à ce que mes coups de pouce ne soient utilisés qu'en cas ultime.

Tout d'abord, vos six personnages se retrouvent dans **Fountain Head**. Ils sortent tout juste de l'auberge et sont dépourvus d'armures et d'armes. De plus, les magiciens de l'équipe ne possèdent pas beaucoup de points de sorts. Donc, il vaut mieux les ménager. La première chose à faire est de marcher tout droit et de rentrer dans les **parures de Fen**. Là, vous achetez des armes et des armures en économisant votre argent, afin de veiller à ce que tous les personnages soient équipés. Chaque personnage ne peut utiliser que certaines armes et certaines armures. Pour les choisir, il suffit de regarder à droite de chaque objet : Si une

icône est dessinée, c'est que le personnage peut l'utiliser. Sinon, ça ne sert à rien de l'acheter, vous ne pourriez rien en faire. Lorsque vos personnages sont équipés du minimum, sortez et retournez **devant l'auberge**. Dirigez-vous alors vers le sud, contournez la fontaine, toujours en direction du sud, et, dès que vous le pouvez, vous vous dirigez vers l'ouest. Vous vous retrouvez **devant un mur**. Sélectionnez l'icône qui vous permet d'abattre les murs, et, dès que vous avez tué les monstres, vous forcez le coffre grâce au voleur de l'équipe. Ensuite, vous retournez au **magasin d'armes** et d'armures et achetez plus de choses (le maximum possible).

Important : les objets que vous avez sur vous ou en main sont précédés d'une icône.

Ensuite, étant donné que le soft est un jeu de rôles, je vous laisse vous débrouiller tout seul. Cependant, je vous conseille de ne pas sortir trop vite de la ville, ni de descendre trop rapidement dans les égouts.

En vrac, voici les astuces principales du jeu :

Pour obtenir de la **lumière** dans les labyrinthes, vous pouvez soit utiliser une torche, si vous en avez une, soit utiliser le sort « lumière ».

Les portails miroirs connaissent :

- les **villes** sous les noms : « loup de mer » : Bay Watch - « condamne » : Swamp town - « homme libre » : Wildabar - « brûlant » : Les Hauts de Blisthering.
- les îles sous les noms : « terre », « feu », « air », « eau ».

Les mots de passe pour :

- soulever l'île engloutie est « YOUTH »
- les yeux d'éternité est « LUEUR »
- l'instant de destruction est « PLEURS »
- le puits des larmes est « YEUX »
- le donjon de Slithercut est « EPSILON » vous envoie
- le donjon du Sombre Guerrier est « 314 »

- Cathédrale du Carnage est « JVL » (code de désactivation du champ)
- le donjon de Blackwind est « TEN »
- le donjon de Greywind est « CIRCLE »
- le donjon de Bloodreign est « OGRES », pour les coffres « NOR-TIC »
- le château de Dragontooth est « 11 »
- le donjon de Whiteshield est « JOABARY » et « SMELLO »
- la caverne de l'Arachnoïde est « 20301 »
- le secteur de contrôle central est « CREATORS »
- le secteur Machine Alpha est « WARP »
- le secteur Machine Principal est « PRIMARY »

Les énigmes :

- « Plus il y en a, moins vous en voyez » : « OBSCURITE »
- « qu'est-ce qui est trop pour un, suffisant pour deux, mais pas assez pour trois » : « MIROIR »
- « qu'est-ce qui est formé de trous et est plus résistant que du fer » : « CHAÎNE »
- « qu'est-ce qui monte et descend mais ne bouge jamais » : « ESCALIÈRE »
- les autres révélateurs de mystères sont : « ECHO », « ICICLE », « SECRET »

Le **magicien de Greywind** s'est marié le 50^e jour. C'est ce jour-là que les trésors sont réels et que les sièges possèdent des pouvoirs.

Le **magicien de Blackwind** s'est marié le 60^e jour. De même, c'est ce jour-là que les trésors sont réels et que les trônes possèdent des pouvoirs.

Les **coquillages** à apporter à la sirène n'apparaissent sur la petite île située au sud-est de Blackwind que le 99^e jour de chaque année. Incluez le **mot secret «KTOW»** quand vous enregistrez votre score avec les anciens pour recevoir une récompense spéciale !

Maintenant que j'ai révélé la plupart des codes et des énigmes, je

vais détailler les endroits où vous serez amené à aller.

Les villes

Toutes les villes se ressemblent et contiennent toutes un magasin, une auberge, une guilde, un terrain d'entraînement, une taverne, des égouts, un portail miroir, ainsi qu'un temple. Dans le **magasin**, vous pourrez acheter ou vendre des objets. Il ne faut surtout pas s'encombrer avec des objets inutiles. Le meilleur moyen, lorsque les sacs de tous vos personnages sont pleins, c'est de revendre tous les objets inutiles dans un des magasins. Attention : les objets que le vendeur veut vous reprendre 0 pièce d'or sont des clés, des cartes, etc... qu'il faut absolument garder car elles vous sont nécessaires à un moment ou un autre du jeu. Donc, pas question de les abandonner ou de les vendre.

Pour répondre à Sir Canghem, et aussi en signe d'exemple, les **cartes de séquence d'hologramme** sont **ABSOLUMENT** nécessaire pour la fin du jeu. Il faut donc les garder précieusement. Pour conserver tous les objets dont vous ne vous servez pas dans l'immédiat, mais qui sont utiles pour la suite, je vous conseille de louer un personnage (Lone Wolff par exemple, car il n'est pas cher et possède des sorts que les autres personnages ne peuvent pas connaître comme marcher sur l'eau par exemple, ce qui est, à certains moments absolument indispensable). Vous revendrez ou utiliserez ses objets personnels pour le charger d'objets inutiles (dans l'immédiat). Ainsi, vos personnages ne seront pas obligés de les porter, ce qui est très pratique.

Dans un magasin, n'hésitez pas à prendre les meilleurs objets, même s'ils sont très coûteux. De plus, les amulettes et autres breloques sont parfois utiles. Pour cela, je vous conseille de les expertiser, afin de savoir, si elles sont intéressantes. Si elles ne le sont pas, vendez-les, cela vous fera toujours de l'argent de gagné ! Les breloques les plus intéressantes sont celles qui augmentent la classe d'armure. En effet, même si cela vous paraît inutile, il faut s'en munir ! Car elles limitent les dégâts lors d'un combat (plus le chiffre de classe d'armure est grand, moins les coups qui vous seront portés seront violents). Les autres bonus apportés par les objets sont moins utiles, toujours bons à prendre, c'est tout.

Si après un combat, vos armes sont cassées...

Il faut les faire réparer dans un magasin. S'ils sont envoûtés, il faut aller se faire désenvoûter dans un des 5 temples qui se trouvent dans les villes. Un conseil, ne restez pas trop longtemps envoûtés, vos personnages pourraient mourir les uns après les autres. Les **temples** servent aussi à se faire soigner, ce qui est très bien, mais en général pas donné ! (le prix varie en fonction du niveau du personnage). Les **tavernes** servent à récolter des informations et des tuyaux. Pour cela, il faut faire boire ses personnages (mais une seule fois chacun, au delà, ils sont saouls). On peut aussi acheter de la nourriture nécessaire à la subsistance. Il faut toujours veiller à ce que les aventuriers n'en manquent pas. Sinon, ils meurent. La **banque** qui se trouve dans Fountain Head permet de placer de l'argent ou des gemmes, si vous avez peur de vous faire attaquer par les pirates qui se trouvent sur la mer à l'extrémité nord-est de l'île de feu.

Dans chaque ville, il y a des **égouts** dans leur sous-sols.

Un **portail-miroir** permet de se déplacer rapidement, à travers le pays, lorsque l'on ne possède pas la cellule de transport inter spatial. Une **guilde** par ville permet d'acheter des sorts, cela à condition d'être membre de la Guilde représentée. Enfin, un **terrain d'entraînement** permet d'augmenter le niveau de vos personnages, à condition qu'ils soient éligibles grâce à l'expérience de l'individu.

Caverne du Dragon

C'est un endroit à ne visiter que lorsque vos personnages sont au moins au niveau 80, comme le Labyrinthe de l'enfer, du fait de ses habitants, très nombreux et très forts. Dans la caverne du Dragon, il y a beaucoup de **trésors**, mais aussi beaucoup de gardiens. Une multitude de dragons vous y attendent (la meilleure arme magique contre les dragons et les autres monstres importants est « l'IMPLOSION ». Contre les Dragons, les Terminateurs des pyramides, les minotaures les crabes Kudo... c'est une arme radicale. Faites attention, lorsque vous vous battez contre le Maître Dragon : il est plein de ressources et dur à battre.

Le labyrinthe de l'Enfer

C'est aussi un endroit pour lequel les aventuriers doivent être expérimentés. Les minotaures et les méduses y pullulent (environ 20

méduses et 30 minotaures) et sont difficiles à avoir. Cependant, il faut explorer cet endroit de fond en comble. En effet, dans un des coffres se trouve une carte de séquence d'hologrammes indispensable, ainsi qu'une fontaine magique, située au centre du labyrinthe, qui vous fait devenir des aventuriers suprêmes.

Place-Forte de Slitercut

C'est un endroit sans difficultés majeures, où il faut utiliser ses pièces dans une espèce de loterie.

Tombe de Terreur

C'est là que réside le **roi des vampires**. Pour le tuer (ce que vous êtes obligés de faire), il faut tout d'abord anéantir son armée, sans exception, jusqu'au dernier de ses représentants. Ce qui ne devrait pas poser trop de difficultés à des aventuriers très expérimentés. N'hésitez pas de nouveau à retourner vous soigner, ou à dormir pour récupérer, après un combat sanglant. Pour tuer les Lichs, utilisez l'« IMPLOSION ». Le roi des vampires n'étant pas très dur à tuer, il vous reste à faire un choix. **Si vous êtes des aventuriers suprêmes** (après avoir bu de l'eau de la fontaine du Labyrinthe du Minotaure), vous pouvez vous asseoir sur les trônes. Mais ATTENTION, une fois que vous vous êtes assis, vos personnages augmentent de niveau, de façon très nette, mais perdent leurs qualités, c'est-à-dire que leurs capacités, leurs points de blessures, etc... retournent aux valeurs du niveau 1 (sauf les points de sorts).

La carte de séquence d'hologramme n° 1

Pour répondre à présent à XIII, la carte de séquence d'hologramme n° 1 se trouve dans la forteresse de la peur. C'est bien la dernière des quêtes.

Pour l'obtenir, il faut tuer le **roi des momies** dont le caveau est caché dans les murs et invisible sur la carte. Pour pouvoir y accéder, il faut tirer certains leviers, mais pas tous, afin de changer la pièce centrale. Il faut obtenir des têtes à chaque extrémité du carré central. Une fois les têtes et les éclairs d'électricité en place, il faut aller au centre du carré. Vous serez projeté dans le caveau. Là, ouvrez les tombes et tuez le roi des momies. La carte est à vous ! Allez dans les pyramides (secteur de contrôle principal). Prenez le module et inscrivez le code d'initialisation 231645 sur l'ordinateur.

Voici quelques informations supplémentaires qui pourront vous aider :

- Les **offrandes** en l'honneur de Bellum ne servent à rien.
- Les **cartes de séquence d'hologramme** sont absolument nécessaires (de 1 à 6).
- Pour **augmenter les niveaux des personnages**, il faut payer une certaine somme de pièces d'or, qui varie en fonction du niveau.
- Il faut **utiliser les objets magiques** que l'on possède et ne pas les négliger.
- S'assurer de pouvoir toujours **marcher sur l'eau**, par un moyen quelconque, à partir du moment où il faut se déplacer entre les îles.
- La **contenance des sacs** des aventuriers n'est pas illimitée. Veillez donc à ce qu'ils ne soient pas toujours pleins.
- Il ne faut pas s'attaquer à des monstres trop forts au début, mais plutôt **limiter les dégâts**.
- Pour l'ensemble du jeu, **consultez la liste de vos quêtes** en cours, et suivez-la autant que possible. Je ne vous donne pas l'ordre dans lequel vous devez progresser. Voilà ce qui concerne la plupart de mes connaissances de **Might and Magic III**.

A présent, débrouillez-vous, vous devriez y arriver sans trop de problèmes !

Si vous vous demandez comment j'ai réussi à me débrouiller tout seul, eh bien ! vous ne vous le demanderez plus... Tout l'art est dans la persévérance.

Alors bonnes nuits blanches... Et bonne chance à tous !

EN VRAC

MINUSSE

Voilà des vies infinies (énergie) pour **Metal Mutant**. Après avoir choisi votre écran, pressez les touches B. Ou pour avoir toutes les armes : pressez les touches ctrl + shift + T.

ANONYME

J'ai besoin de deux coups de main :

- Comment utiliser le couteau dans **Special Forces** ? (ceci afin de libérer un prisonnier) - dans **Shadowlands**, comment faut-il éteindre des torches afin de pouvoir les rallumer ultérieurement ?
- Merci d'avance.

DROOPY

Salut tout le monde, cela faisait un bout de temps que j'avais disparu de cette rubrique. Et bien, me voici !

Manu veut des astuces pour **Power Monger** ? Eh bien, en voici une : pour vaincre les ennemis, il faut pour la plupart du temps construire une catapulte, ceci dans les plus brefs délais. Pour en construire une dès le premier essai, il faut cliquer deux fois de suite sur la ville choisie en mode invention. Simple non ? Pour le reste, je me suis suffisamment étendu sur ce domaine dans le numéro 91. A propos, sur certains territoires, les jaunes peuvent aussi élever des armées en mode conquête contrairement à ce que je vous ai déjà dit. J'ai une petite mise au point à faire avec **Sken** concernant **Chaos Strikes Back** (Tilt 103). Certes, les coups Melee ou Thruste mettent plus de temps à revenir mais avec de l'entraînement, il provoque beaucoup plus de dommages. Tu as déjà provoqué 120 points de dommage avec un Chop ? Moi pas ! Deuxième point j'insiste, mais les chevaliers en armure sont sensibles aux nuages de poison... Essaie dans les longs couloirs du niveau 2, ref. 15.

A mon tour maintenant. Dans **Bat II**, je suis rentré sur Shédishan. On m'a fait prisonnier et me voilà technoglad. J'ai combattu deux fois le robot, terrassé 5 ennemis et je suis toujours prisonnier. Le problème vient peut-être du fait que je n'ai pas pu avoir la sonde de douleur. Mais comment faire pour l'avoir ? J'ai effectivement défendu un prisonnier lors d'un repas. Nous sommes allés dans une autre salle et je lui ai troqué jusqu'à 6 repas (il n'a pas voulu de mon eau). Il m'a donné la sonde de douleur, mais impossible de ressortir. La seule direction possible m'indique un point d'interrogation. Alors, comment faire ? Merci à tous.

MIM TAAL

Firelord est mort et de ses cendres est né **Min Taal**. Pour fêter sa renaissance, j'ai décidé de vous donner quelques tuyaux concernant mes jeux préférés. Tout d'abord, pour **Nicky Boom** (jeu qui ressemble beaucoup à **Magic Pocket**, non ?), voici les trois premiers codes : MEDIT,

...message in a bottle

KRATTY, MIRTES. Pour les entrer, il faut appuyer sur espace lorsque la première page de présentation apparaît.

Pour **Addams Family**, lorsque le jeu débute, rentrez directement dans votre bicoque. Allez tout en bas à gauche et faites comme s'il y avait une porte (car en fait, il y en a une...).

Vous voilà dans une pièce remplie de bonus.

Allez les récupérer et montez tout en haut à gauche, il y a une autre porte dérobée.

Une fois là, une demi-douzaine de portes vous conduiront à des tonnes de bonus. Vous pouvez ainsi débiter la partie avec une douzaine de petits « gomez ». Sympa, non !?

Pour les allumés de **Black Crypt**, voilà un truc à réaliser avec un éditeur de secteur.

Sur votre disquette de sauvegarde, chargez le fichier Characters A (ou B, selon que vous ayez sauvé en A ou B). Après le nom de vos personnages, trouvez les quatre octets « FF », les points de vie de vos personnages (20 au début du jeu) se trouvent juste après sous la forme 0014 0014. Remplacez 0014 pour 0064 (2 fois bien sûr) pour avoir cent points de vie.

Pour modifier vos caractéristiques, à vous de jouer, je vous laisse chercher un peu (pssitt ! Il suffit de remplacer, toujours deux fois, cinq octets situés une ou deux lignes plus bas, et entourés de 00).

Pour les objets, je dois avouer que je n'ai pas cherché, la section Cluebook de la notice fournissant tous les renseignements, n'est-ce pas Amigaman !

J'ai par ailleurs ravagé plus de dix fois tous les royaumes de Realms (au fait, en passant, à quand la suite ?). Et voilà le résultat de mes nombreux combats, et de mes nuits blanches !

Pour gagner à coup sûr, il faut, lorsque cela est possible, choisir les orques. Eh oui, ils sont moches, leurs villes sont sales et ils puent, mais ils sont diablement efficaces. Rejetons, l'espace d'une partie, nos a priori tolkiéniens et observons ces créatures. Elles vous donneront rapidement un contingent de guerriers et même de troupes d'élites.

Fortifiez vos villes, faites de nombreuses armées et attendez quelque temps. Pensez à toujours laisser une armée en faction devant chaque ville pour éviter

les insurrections. Vos ennemis s'affaibliront vite, partez à l'assaut et pas de quartier !

Pour le reste, faites preuve de diplomatie et de stratégie.

A votre tour de m'aider. Dans **Shadowlands**, au premier niveau de la pyramide, que faut-il faire ?

J'ai mis trois pièces sur la trappe et appuyé sur la pierre mais la porte ne s'ouvre pas.

A noter qu'il est possible de finir le jeu sans pour autant passer par là.

Pour détruire les lanceurs de boules de feu, il faut se placer devant un obstacle (pilier, arbre...), s'écarter au moment où ils tirent tout en restant dans l'alignement afin que le monstre se détruise lui-même.

Ainsi, pour l'Overlord qui vous balance des multi-fireballes, il faut vous placer derrière les deux piliers de l'entrée du temple après l'avoir débarrassé.

Il s'autodétruit en pensant pouvoir vous atteindre. A vous la clé et les honneurs !

Salut et à plus pour d'autres (courtes) astuces. En passant, un petit bonjour à Shato !

TONIO

Salut à tous. Voici encore des codes des niveaux de **Nicky Boom** :

5 -> ARRAY

6 -> JANIR

7 -> IRINOS

8 -> SIXAN

Pour Gil-Galad, dans **Eye of the Beholder 2**... Dans la tour 2, niveau 3, il faut que tu utilises le « cristal hammer » pour briser la paroi de verre. Pour enfermer les méduses, tu dois utiliser le sort « hold person » pour les immobiliser sur les dalles.

Dans **Moostone**, comme Dune l'a si bien dit dans TILT 106, tu peux utiliser ton armure de base pour obtenir des vies supplémentaires durant la cérémonie druidique, mais il vaut mieux utiliser tes couteaux.

Ainsi tu pourras acquérir de nouvelles armures.

J'aurai besoin d'aide dans **Captive** : pourrais-je connaître la signification de l'Optic V et des Deus-scape IV et V ? J'ai cru remarquer, en bas à droite de certains murs, des mécanismes (peut-être des passages secrets ?). Si

vous en avez découvert leur utilité et le moyen de les actionner, ce serait sympa de me le faire savoir. Merci à tous et à la prochaine.

SUPER DYI

Dans **Opération Stealth**, pour John, les sections du jeu où l'on lutte contre les rats se passent facilement si vous faites des sauvegardes après chaque labyrinthe. Lorsque vous serez dans la salle de bains, rasez le mur du fond jusqu'à la première douche pour ne pas être vu. Actionnez le soldat. Examinez les Rangers. Prenez les lacets. Prenez les rangers. Utilisez la serviette. Utilisez-la sur le soldat. Prenez les vêtements. Examinez le lavabo. Prenez le verre. Sortez. Vous voilà dans le couloir. Dirigez-vous en bas à gauche. Allez ensuite vers la première porte à droite. Vous arrivez dans la salle de stockage. Courage, l'aventure est encore longue...

Dans **Magic Pocket**, pour faire un super saut, faites une grande tornade. Placez-vous dessus et baissez la manette.

solution complète

SPACE QUEST IV

FLUIDACID FLAVOUR

Space Quest IV et The Time Rippers... Un **épisode fameux de la saga des Space Quest**, et plein d'humour, comme toujours ! Cette aventure va vous plonger dans de biens bons souvenirs. En voici détaillés tous les épisodes.

SpaceQuest I (volhaul's Revenge II)

Roger se demande ce qu'il fait sur un Xenon dévasté et désert... Pas si désert que ça : évitez à tout prix le zombi qui se balade, ou Roger sera transformé en hamburger électronique. Il faut aller à gauche et en bas, regarder la **boîte à gants** de l'hovercraft (venu tout droit de Starwars) où il trouvera un **terminal Pocketpal** (2001 buckazoïds

économisés). Ensuite, il faut se rendre deux écrans à droite, contre la barrière de débris. Là on trouvera un **câble**.

Vous avez rencontré le **lapin** ? Alors, allez tout en haut à l'extrême droite et utilisez ce fil pour le capturer. Une fois en votre possession, retirez-lui sa **pile** que vous introduirez dans le Pocketpal. Évitez de prendre l'obus dans le tank, son composé est instable... Rendez-vous ensuite au centre et à droite, là où se trouve une **plaque d'égout** (et généralement le zombi) et introduisez-vous dedans...

Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers la table et emparez-vous du **flacon**. Puis, soulevez le **sous-main** et appuyez sur le **bouton**. Un hologramme d'un savant apparaît et vous explique toute l'histoire. La vie était belle sur Xenon, capi-

tales spatiales des arts et des sciences. Des techniciens et des ingénieurs décidèrent de construire le plus grand ordinateur jamais édifié. Une fois fini, ils lui confièrent tout : économie, politique, ressources, armées et contrôle météorologique. Tout se passait bien jusqu'au jour où quelqu'un introduisit dans cet ordinateur une disquette appelée Leisure Suit Larry IV. Cette disquette comportait un virus, en fit l'âme de Volhaul que Roger croyait mort. Dès lors, tout devint incontrôlable... Et l'ordinateur de délirer : « Wilco doit payer ! » Il détruisit Xenon, réduisit la population à l'esclavage (le zombi du dehors) et instaura un état de peur permanent. On décida alors d'envoyer dans le passé une équipe pour retrouver le seul homme capable d'arrêter Volhaul une nouvelle fois : Roger Wilco himself !

Après ce cours d'histoire, votre œil est attiré par quelque chose de familier : un **conduit de déchets**. Ouvrez la porte et introduisez-vous dedans. Une fois à l'intérieur, allez vers le haut puis à gauche et redescendez. Le pâte d'acide vous poursuit. Arrivé devant l'échelle, attendez-le, le **bocal** à la main, et lorsqu'il est arrêté près de vous, prenez-en. Vite, marchez vers le bas, puis à droite d'un écran, remontez et à gauche.

Si tout va bien, montez l'échelle (icône main). Roger voit les «**Scumms Cops**» (flics pourris) débarquer. Attendez qu'ils soient partis et allez vers le vaisseau. Cliquez sur le **train d'atterrissage** pour vous y cacher et en route pour la forteresse... Une fois débarqué, allez vers la gauche et attendez l'arrivée du Time Pod. Le Scumm Cop parti, entrez dedans (icône main) et entrez le **code**. Pour faire partir le Time Pod, notez le code affiché à l'écran (il vous ressortira) et tapez-le à l'envers... Roger s'envole vers de nouvelles aventures !

SpaceQuest X (Latex Babes of Estros)

Roger fait apparition sur un plateau rocheux. Bienvenue sur la planète océan **Estros**.

Allez à gauche et descendez les « escaliers » de deux écrans. Vous voilà devant une petite pièce d'eau. Il n'y a rien à voir, alors remontez. Si en descendant, vous n'avez pas vu une **silhouette**, refaites le parcours. Quand vous aurez vu l'ombre du ptérodactyle, allez vers le Time Pod et descendez les marches qui se trouvent devant lui. En bas, allez vers la gauche. Laissez-vous faire par le ptérodactyle qui vous emmène dans son **nid**. Une fois là, ne traînez pas, vous ne pouvez rien faire pour le Scumm. En bas à droite, il y a une ouverture, faufilez-vous par là. Tiens, de la compagnie ! Cette jolie blonde se trompe de Janitor ou Roger a des défauts de mémoire (n'oubliez pas qu'on est dans SQ X !).

Enfin, bref, montez dans le **sous-marin** et laissez-vous guider. Il n'y a rien à faire.

Une fois sur le siège, attendez l'apparition du monstre. Lorsqu'il vous libère, appuyez sur le **bouton rouge**.

Précipitez-vous sur une **bouteille d'oxygène** et flanquez-lui dans les mandibules !

Ça épate les filles qui vous emmènent à la galleria !

La galleria

Votre petite copine a laissé tomber sa **carte de crédit**. Ramassez-la, mais inutile de l'essayer tout de suite. Allez tout d'abord chez le tailleur pour dames et essayez une **robe**. Faites semblant de l'acheter et faites-vous virer. Faites un tour de tapis roulant pour vous rendre chez le tailleur Big and Tall et payez-vous un **costume neuf**. Allez ensuite chez Monolith Burger (que de vieux souvenirs) et acceptez l'offre d'emploi. Gagnez au moins **sept buckazoids**.

On vous vire ? Pas grave, courez quand-même chercher le **cigare**, il vous sera utile. Revenez au Monolith Burger et faites-vous réemboucher, mais refusez l'arcade, vous gagnerez plus.

Retournez ensuite chez le tailleur pour dames. Achetez la **robe** et changez-vous (et admirez la démarche de Wilco !!).

Allez à côté de la boutique d'informatique encaisser vos buckazoids grâce à la carte de crédit. Profitez-en pour fouiller la boîte à soldes de la boutique d'informatique. Achetez le **Hint Book** de **Space Quest IV**.

Allez ensuite dans la boutique d'électronique Radioshok et achetez un **adaptateur** (slot) pour votre Pocketpal. Il est impossible de savoir lequel prendre. Heureusement, si vous avez fait le mauvais choix, vous pourrez revenir le changer. Revenez au magasin de fringues pour dames et changez-vous dans la cabine.

Allez ensuite dans la salle d'arcade. Entrez par la gauche et montez dans la salle.

Horreur ! Les Scumms Cops arrivent ! Ne paniquez pas et sortez. Descendez à l'entrée de la galleria. Remontez sans perdre un instant. Un Scumm vous poursuit. Entrez dans le Skate-o-Rama. Nagez près du centre, montez en haut de l'écran et allez d'un écran vers la gauche. Patientez un instant, voilà deux Scumms Cops qui arrivent ! Descendez à l'écran suivant et sortez du Skate-o-Rama. Faites le tour et entrez à nouveau dans la salle d'arcade. Montez dans le Time Pod. Ouf... Notez le **code** inscrit à l'écran car il vous servira à revenir si le slot du Pocketpal est à changer. Prenez votre Hint Book (icône stylet, ensuite icône main et click sur bouquin) et cherchez le début d'un code (3 caractères).

Le reste du code doit être sur un vieux papier de bonbon en votre possession. En route pour Ulence Flats...

SpaceQuest I (The Sarians Encounters)

Dirigez-vous d'un écran vers le bas (et admirez les décors EGA) et entrez dans le bar.

Les trois monochromes vous reprochent votre superbe composition VGA 256 couleurs et vous éjectent. Ne tentez rien... Cliquez plutôt avec votre main sur les motos et regardez...

Retournez dans le bar et emparez-vous du **paquet d'allumettes**, puis rentrez dans le Time Pod en évitant les monochromes qui vous tournent autour.

Composez maintenant le code de retour à **Space Quest XII** (le 1^{er} code inscrit dans le Time Pod du **Space Quest XII**)... En avant pour le dernier affrontement !

SpaceQuest XII (Volhaul's revenge II)

Tiens ! Plus de Scumms Cops ! Profitons-en, Roger ! Allez deux écrans à droite. Utilisez l'acide en bocal sur la **porte** puis ouvrez-la. Entrez dans le tunnel et allumez votre cigare. La fumée fait apparaître trois paires de faisceaux laser. Il faut les aligner verticalement. Tâtonnez sur le clavier pour entrer la bonne combinaison. Le nombre entré correspond à l'angle de rotation. Si l'une des portes est bonne, lors de l'entrée de son code, réappuyez sur ENTREE. Lorsque celles-ci sont droites, montez.

Le super-ordinateur :

Roger, entre, n'aies pas peur ! C'est un vrai dédale, mais ne vous attardez pas, c'est surveillé !

Sauvegardez (si ce n'est déjà fait) et jetez un œil sur les **petits boîtiers** le long des rampes : ils vous indiquent la forme du slot à avoir (pour changer, reprenez le Time Pod et entrez le code de la galleria. Ce code était affiché lorsque vous avez pris possession du Time Pod dans la salle d'arcade. Vous pouvez y retourner, les Scumms Cops sont partis).

Quand vous connectez votre Pocketpal, vous voyez apparaître le **plan des passerelles et l'emplacement des sentinelles**.

Ne restez pas là. Le droid doit vous suivre, mais pas à portée de tir. Débrouillez-vous. Montez d'un écran, empruntez le coude qui mène à gauche.

Vous arrivez à une intersection. Prenez le premier escalier. Descendez et faites le tour du pâte de câbles et attendez un peu votre droid, puis remontez en vitesse. Montez l'escalier et allez à droite, le

coude en bas, et vous voilà devant l'entrée. Prenez l'intersection qui mène à gauche. Suivez sans perdre de temps la passerelle jusqu'au tunnel. Entrez dedans. Vous voilà face à la **porte du terminal**.

Dans votre Hint Book, un chapitre y fait référence. Tout d'abord, on vous propose 5-4-3-2-1. Vous pouvez essayer, mais sauvegardez votre partie avant ! Le bon code se trouve en dessous (en l'occurrence 6965847669). La porte s'ouvre. Entrez dans le terminal. Vous voici face à l'écran. Dedans se trouve **Space Quest IV** (SQIV), Kings Quest XXXVIII (KQXXXVIII), la gestion des droïds (un petit logo), l'âme de Volhaul (un cerveau) et Leisure Suit Larry IV (LSLIV). Et enfin l'icône « corbeille », ici représentée par des WC.

Avec la main, prenez l'icône Leisure Suit Larry et jetez-le au WC. Faites de même avec Kings Quest et les droïds. Ne jetez surtout pas Space Quest sinon vous vous retrouvez sous DOS !

Attention, au moment où vous jetez le cerveau, le temps vous sera compté (5 000 unités) alors faites vite ! Si vous branchez votre Pocket Pal, vous verrez Volhaul qui vous fera une surprise : il détient en otage votre fils !

Retournez dans le couloir, puis sur la passerelle jusqu'à l'entrée. Montez d'un écran, à gauche au coude et prenez un escalier jusqu'au pâte de câbles. Allez à gauche d'un écran. Montez dans le **tube en verre** qui vous télétransporte à l'étage suivant. Montez d'un écran et allez à droite.

Entrez ensuite dans le **tunnel lumineux**. Vous voilà face à votre fils (qui, je vous le rappelle, vous a sauvé la mise dans **Space Quest IV** sur Magneteus, dans l'intro), allez le rejoindre.

Horreur ! Votre propre fils ne l'est plus ! Diantre, c'est Volhaul qui, sentant la menace, a transféré l'esprit du fils de Roger sur une disquette et son propre esprit dans le corps du fiston. On nage en plein Vaudeville ! Et en plus, ce malotru jette la disquette. Il vous invite à un petit pugilat, ne perdez pas de temps ! Plus il sera au tapis, plus vite il abandonnera !

Sitôt fait, empruntez l'échelle et ramenez la **disquette** que vous introduisez dans la petite colonne. Il ne vous reste plus qu'à réintroduire l'esprit de famille dans qui de droit... Voici enfin l'épilogue qui, à mon goût, sent un peu le bâclé... Mais enfin, quelle aventure tout de même !

COMPLEMENT A LORD OF THE RING

KING DRALEMURG

Après avoir lu la solution du premier épisode de **Lord of the Rings** (*Tilt* 104) qui avait été rassemblée et compilée par Dragon Dream (félicitations : il fallait se lancer !), j'ai pris la décision d'apporter ma contribution à l'édification de LA solution qui permettrait de parcourir la Terre du Milieu de fond en comble en résolvant toutes les énigmes une bonne fois pour toutes. J'ai ainsi l'honneur d'éclaircir certains points demeurés obscurs jusqu'à présent. Je suis particulièrement heureux de pouvoir vous expliquer, par exemple, comment obtenir la Hache du Durin (ce que Dragon Dream avait presque trouvé) ainsi qu'un deuxième morceau d'Anduril. J'espère que beaucoup s'y mettront également et nous feront part de leurs découvertes.

Premières rencontres...

Le **moulin** est source de fumée noire. Il est possible de l'arrêter. Présentez-vous la nuit (les gardes sont endormis) devant l'entrée. Utilisez l'habileté sneak et faufilez-vous jusqu'à la machine. Lorsque l'on vous demande si vous voulez appuyer sur des boutons, répondez positivement.

A **East Wood Ruins**, allez chez le **guérisseur** (maison au sud du bois, au bord du lac), et parlez-lui (heal, athelas). Suivez ensuite le fleuve pour arriver au N-O des bois (cela permet d'éviter les loups). Entrez dans le bois. Un message vous indiquera que vous pouvez ramasser du précieux athelas Chez **Mathom Store** (maintenant Sharkey Shipping, ah ! ce Saroumane...), achetez une **main blanche** et un **levier** (prybar). A **Brandy Hall**, dans la pièce où se trouve Taffy, vous pouvez (grâce à la perception) trouver une **bouteille**. Il est intéressant de parler de Bree à Saradoc.

Pour la **clé de Cul-de-sac**, j'arrive à échapper à Lobelia (entrée/sortie de Brandy Hall par la brèche au

S-O du mur d'enceinte, accès au portail en contournant le mur par le nord) mais je ne suis pas sûr que cela soit bon (dans le livre, Lobelia habite bien Cul-de-Sac après le départ de Frodo).

La vieille forêt

On peut également la traverser par le chemin dont il est question à la bibliothèque de Brandy Hall (à savoir se diriger vers le N-E, puis rabattre vers l'ouest plusieurs fois jusqu'au ruines, puis sortir par l'est en se dirigeant vers le N-E, puis S-O, et enfin S-E, à quelques exceptions près...) mais je n'ai rien trouvé d'intéressant sur ce parcours, qui est BEAUCOUP plus long et difficile.

pour rester fidèle au roman, vous pouvez **vous faire capturer par le vieil homme-saule** (!). Pour cela, avant de traverser le pont qui mène chez Bombadil, allez vers l'ouest. Promenez-vous le long de la haie d'arbres.

Quand vos amis sont prisonniers, criez Help ! Help ! (de préférence, faites-le dire par un personnage comme Athelwyn qui ne vous suivra pas jusqu'au bout de l'aventure). Tom vient vous délivrer et vous invite à sa maison. Attention, ici, il y a un bug : ce n'est pas Tom qui s'en va mais Sam ! (Tom prend sa place dans la Communauté et donc, il n'est pas chez lui à vous attendre ! Votre épopée s'achèvera dans un galgal un peu plus loin... Un bon remède est de laisser (dismiss) Sam au pont, par exemple, et de le reprendre (recruit) après la rencontre.

Chez Withwindle, avant d'arriver dans la salle du trône, il y a un bloc de glace à l'est qui bouche un passage. Athelwyn vous permet de passer avec son **countermagic**. Entrez dans la caverne. Utilisez le talent perception. Prenez le **Bâton de Glace** et sortez (sans réutiliser de countermagic). Devant Withwindle, parlez de la glace (ice). Nouveau bug : sa réponse est totalement hors sujet ! **Je peux vous**

dire que le bâton vous permettra de marcher sur la lave dans la Moria.

A l'est se trouve un galgal fermé par un grand bloc de pierre frappé du symbole d'une couronne aux ailes de cygne. Je ne parviens pas à y entrer (même problème pour le galgal sur lequel on a trouvé la springstone). Toujours à l'est se trouve un autre galgal. A l'intérieur, on trouve **deux dagues**, une **ceinture de feuilles** et de l'argent (et peut-être une gemme, je ne suis pas sûr).

Au nord du grand galgal se trouve un autre petit tumulus. Entrez. Allez au nord, puis à l'ouest (près du pilier central). Utilisez le talent perception. Prenez la **gemme** et fuyez (vous n'avez qu'à abandonner tous vos compagnons avant de prendre la gemme, car les êtres des galgals sont plus lents que Frodon). Sortez par l'est du mur sud.

Je pense que le **rubis du fantôme** est de quelque utilité dans les environs, mais je ne sais pas où (la promesse que vous avez faite au Roi Fantôme, à savoir d'apporter son leg au Roi, probablement Aragorn, doit sans doute être accomplie avant, ce qui poserait le problème dont nous avons parlé Dragon Dream, voir son chapitre « La forteresse de Gorthad »...).

Perdu dans le brouillard...

A mon avis, la faille n'est pas la bonne entrée. Suivez plutôt le bord est de la carte vers le nord (à la limite de la carte de Bree). Vous arrivez à une élévation. Un peu plus au N-O, vous trouvez une petite maison, où des gardes sont endormis. Faufilez-vous jusqu'à la table (sneak) et utilisez l'habileté read. Vous apprenez le mot de passe (qui n'est pas un mot de pouvoir) du jour : **Nan Curunir**.

Allez au nord et vous trouvez un nouveau **Sharkey Shipping**. Achetez-y une **corde** (pensez aux regrets de Sam dans le roman...). L'entrée au Gorthad souterrain

s'effectue à présent soit par les escaliers dans le magasin, soit par la faille (qui se trouve maintenant à l'ouest et qu'il faut suivre vers le nord).

La forteresse de Gorthad...

Le mot de passe est **Nan Curunir**.

A l'étage inférieur, montrez patte blanche aux gardes (use White Hand).

Pour éviter d'affronter Athelwyn, renvoyez-la (dismiss) avant d'aller rendre visite à Grimboosh, ainsi qu'avant de fouiller (perception) la chambre de la sorcière de Gorthad (qui est, bien sûr notre très chère associée) et reprenez-la ensuite. Bien que vous ayez maintenant des armes puissantes, **que l'un d'entre vous garde une torche à la main** comme source de lumière (le poney fait très bien l'affaire). **L'arc de Hawkeye** permet à l'un des hobbits de se battre sans prendre de coups.

Aller chercher **Nob Appledore** en dernier car les gardes ne vous laissent plus passer lorsqu'il est avec vous.

Vous pouvez sans crainte lire le **Livre Noir** trois fois, mais arrêtez-vous ensuite. Utilisez une torche devant le livre (un message vous demande si vous allez le brûler. Nouveau bug : il est impossible de répondre Y/N, on ne peut qu'appuyer sur Entrée).

Sur la route qui mène à Bree, vous rencontrez un nain (avant la séquence automatique. Si vous ne le voyez pas, remontez le chemin pour le trouver). Questionnez-le. Je ne connais pas non plus l'utilité de la route sud avant Bree.

La ville de Bree...

Il faut acheter un **anneau doré**, une **pièce runique** (je n'ai pas encore saisi son utilité, mais je suis persuadé qu'elle en a une). De toute façon, il est préférable d'avoir au moins un objet de chaque type (les vêtements chauds servent sûrement à diminuer les dégâts à la passe

Rubicorne, et le spiritcharm est certainement très puissant).

Se méfier de **Willa Bloom** (dont le mari pratiquait la magie noire) qui est servante de Saroumane (ne pas lui parler de ring, Sharkey, ne pas venir avec Athelwyn).

Il est possible de chercher l'aide de Ned Bushdock (le hobbit le plus courageux et le plus aventureux de Bree, un peu dans votre genre...), l'ami dont vous avait parlé le vieux Saradoc. Pour cela, il faut entrer dans son trou (au nord de la bibliothèque) et aller vers le lit.

Une énigme concerne la lettre de Gandalf. Elle est en deux parties. La première, c'est l'aubergiste qui la détient. Il vous la remet si vous revenez le voir après avoir recruté Aragorn dans le parloir. La deuxième a été volée par **Rayf Brogan**, le chef des voleurs de la ville. Allez le voir (sans Aragorn, car une guerre a eu lieu entre Rangers et hommes de Rayf, ce qui le rend furieux) dans son trou (vers le N-E de Bree). Il vous demande un mot de passe. Ce mot, on peut l'apprendre chez **Bob Weatherhead** (qui tient le magasin à côté de celui de Willa Bloom) en lui parlant de Rayf. Ce mot est **BREEHILL**. Il vous laisse entrer et vous pouvez le questionner au sujet de la lettre. Il vous propose de vous la donner contre le **Torc of Maladan** (il avait déjà envoyé Ned Bushdock à sa recherche, qui avait été repéré au S-O de Bree). Allez au sud du mur d'enceinte puis vers l'ouest. Un message vous indiquera un passage dans lequel vous pénétrerez avec climb. Il y a ensuite une crevasse à sauter, d'autres à contourner, et vous arrivez devant le **golden torc** que vous prenez et ramenez à Rayf. Il vous donne enfin la deuxième partie de la lettre. Un guérisseur (vers le sud) vous rendra également service.

Le parcours d'Athelwyn...

Après qu'elle se soit enfuie devant l'auberge, il est possible d'aller la récupérer dans le quartier nord (maison au bout du chemin) où elle aura pris deux rations. Elle se refusera à toute déclaration mais se laissera emmener. Si vous la perdez une seconde fois, elle vous attendra alors à la sortie est de Bree où se cachent également des hommes. Il est encore possible de la recruter, mais alors elle combattra (bug) à vos côtés et le combat ne pourra se finir. Sinon, elle vous attaquera (ce qui est logique, pour la sorcière de Cardolan) avec ses hommes de main.

La bibliothèque a également ses secrets à vous révéler. Allez dans chaque rayon et utilisez successivement perception et read. Au nord de l'entrée est de Bree, vous retrouvez **Bill Ferny** avec un poney. Vous pouvez le lui acheter (avec take) ou le voler (avec recruit) s'il vous intéresse.

Si vous ramenez Nob Appledore chez lui (maison vers le nord de Bree), il vous donnera un objet très précieux : la **pioche de Durin** ! Dans le quartier sud, vous trouverez un **crâne vert** chez Curio (l'acheter). Vous trouverez aussi un magasin tenu par Bob Thistlewood, un hobbit aventurier qui a visité le Mont Venteux et qui vous parlera de son parent guérisseur qui habite au quartier nord. Enfin, vous trouverez à l'est du chemin une **dame elfe** dans sa maison. Elle pourra vous parler de Luthien, des Rangers et d'Aragorn.

Dans le quartier nord, allez à **Chetwood Inn** acheter des **champignons** (si vous avez déjà mangé ceux que Maggot vous avait donné). Allez ensuite voir le guérisseur qui habite au bout du chemin et offrez-lui des champignons. Vous trouvez alors de l'**athelas** et une **potion de guérison elfique**.

Dans le coin sud-est, formé par la route qui part de Bree et celle qui va vers le quartier sud, vous trouverez l'**auberge abandonnée** (Forsaken Inn). Allez voir le tenancier (le nain Orin) et faites-lui la commission dont vous aviez été chargé par le nain rencontré sur le chemin qui mène à Bree (à propos de Nuri, Borri et Falin, je vous le rappelle). Parlez-lui aussi de skull, Fundin, mines, Moria jusqu'à ce qu'il vous dise d'aller vous cacher. Suivez ses indications. Sortez de la pièce (entrée du souterrain) par le sud. Allez à l'ouest, puis au nord jusqu'aux escaliers. Descendez, allez devant la table, utilisez le **green skull** et écoutez attentivement. Cherchez le « cairn » dont il est question (Promenez-vous. Quand vous arrivez dans une salle avec des tombes, vous serez informés de l'identité de leurs occupants). Une fois que vous avez trouvé la bonne salle, suivez les directions données par le fantôme et vous arrivez dans un cul de sac. Utilisez la perception puis la pelle. Vous trouvez un parchemin qui vous parle des deux gages de la **reine Galadriel**, ainsi que le premier de ces deux objets. Je n'ai rien trouvé d'autre d'intéressant dans ce grand souterrain. Vous pouvez ressortir, les cavaliers noirs sont partis, et

continuez votre conversation avec Orin.

Sur la route de Bree...

La route qui mène au quartier nord est à un moment bordé à droite par des **marais**. Suivez-les vers le nord. Vous arrivez devant un étang, alimenté par un ruisseau. Si vous avez été voir **Bob Thistlewood**, vous savez ce qu'il vous reste à faire : le remonter jusqu'à sa source. Vous êtes sur le **Mont Venteux** !

Utilisez le pouvoir climb après avoir eu un message. Suivez le tunnel. Pour les trolls, pas de problème. Frodon y va seul, et fuit le combat (il est moins lent qu'eux). Explorez la **grotte** jusqu'à vous trouver devant un **radeau** (il y a eu un autre pont à traverser). Quand un message vous indique la présence d'orques, utilisez le talent sneak pour passer inaperçus. Approchez du radeau et mettez le pied dessus. Utilisez la faculté boat (de Merry). Continuez tout droit. Dès qu'un message apparaît, utilisez climb. Avancez. Vous avez quelques araignées à tuer et derrière elles se trouve un **coffre** que vous pouvez crocheter. A l'intérieur se trouve un **deuxième morceau de l'épée** qui fut brisée autrefois : une aile ! Ressortez de ce complexe souterrain (en réutilisant climb, boat et sneak).

Allez vers l'est et franchissez la première faille. Suivez la seconde vers le sud puis vers l'ouest jusqu'à vous trouver devant la pierre solitaire. Utilisez alors le mot de pouvoir ! **Angmar** Vous arrivez à un endroit composé de :

- **4 salles** (nord, sud, est, ouest). Vous arrivez par la salle ouest. Au centre de chaque salle se trouve un **tombeau**. Il est possible de l'ouvrir (avec le levier) mais cela ne fait que provoquer l'apparition d'un fantôme qui vous attaque. L'accès à la salle est se trouve gardé par **Thadred**. Celui-ci vous demande quelque chose pour vous laisser passer. Notre ami le traducteur a dû juger indiscret de nous le répéter... Il est possible de passer de force, mais cela ne fait pas partie de la solution (ce n'est qu'une solution provisoire de remplacement). **Le mur ouest de sa crypte est magique** et vous amène (retour possible par le même chemin) en plein coeur du complexe dont il est question au début de ce chapitre, ce qui permet d'éviter les trolls. - **Au centre, un escalier** qui mène à l'étage supérieur. Là, vous ne pouvez faire demi-tour qu'en

utilisant la pelle sur les décombres qui obstruent l'escalier derrière vous. **En face de vous, le mur est magique.** Si vous allez dessus, vous serez téléportés devant la **pierre solitaire**. La pièce sud, à côté de vous, contient un message de Gandalf (qui vous donne deux mots de pouvoir, mais vous ne pouvez retenir que celui que vous connaissiez sans doute déjà à savoir Luthien). La portion « caverne » de ce niveau recèle une **corde** (au milieu de la paroi) qu'il vous est possible d'utiliser pour remonter. Vous vous retrouvez alors dans les ruines dont parlait probablement Dragon Dream, et où vous vous ferez attaquer par deux cavaliers noirs s'il fait nuit. Pour retourner ultérieurement dans ce souterrain (vous n'avez plus le mot Angmar), vous pouvez utiliser climb en vous plaçant à l'endroit d'où vous êtes sorti (pas de nouveaux cavaliers noirs).

Le tunnel du pont aux trolshaws...

Quand Glorfindel est en vue, ne l'abordez pas, mais allez plutôt vers l'ouest jusqu'à ce qu'il disparaisse de l'écran. Placez-vous alors sur le chemin et dirigez-vous vers l'est, à sa rencontre. Glorfindel vient alors avec un cheval elfique sur lequel monte le Porteur de l'Anneau et sur lequel il s'enfuit de l'autre côté du gué. Qu'il utilise ensuite normalement le mot Luthien pour éliminer les Nazguls. Cette tactique permet d'éviter le combat contre un cavalier noir avant le gué, et vous informe des intentions de Fondcombe. De plus, elle présente l'avantage de coller parfaitement au roman. Au sud du chemin où vous avez rencontré Glorfindel, entre les deux rivières, se trouvent **deux ruines**. Celle du sud abrite **deux araignées** et vous y découvrirez (perception, use shovel) **deux boucliers**.

Fondcombe, Frodon retrouve Bilbon...

Aragorn doit donner l'**anneau d'or** qu'il a acheté à Bree à la belle Arwen. Il reçoit en échange un gage.

On rencontre, près de la fiancée d'Hawkeye, le frère de Nob Appledore. Il ne fera cependant que vous remercier.

A Elrond, il faut parler de Gloin et non de son fils Gimli. Quand j'utilise le « signet ring », le mot de pouvoir Beren ne s'efface pas. Par contre, je peux l'utiliser

...message in a bottle...

indépendamment dans la même salle et il disparaît sans rien provoquer (je pense qu'il s'agit là d'un bug, et qu'il aurait dû s'effacer comme il l'a fait avec Dragon Dream).

Il est possible de recruter Bilbon (il vous suivra alors tant que vous restez à Fondcombe). Il doit donc être utile quelque part.

L'aventure continue... Il y a une grotte à l'ouest de Fondcombe, sur une faille (qui se trouve à l'est de la sortie du tunnel des trollshaws). Elle est jonchée de débris et de liquide vert ? ! Mais je n'ai pu trouver son utilité (je sais juste qu'elle est la demeure de trolls).

La moria...

Près de la forge (à l'est), il y a une suite d'escaliers. Descendez (3 trolls) et aller devant la deuxième tombe en partant du nord (tombe est). Utilisez la **prybar**. Maintenant, si vous rencontrez le **Balrog** (trône ou pont), il suffira d'utiliser le bâton de mage de Gandalf avant le combat pour le faire fuir (dans le second endroit mentionné, retirez à Gandalf les objets que vous voulez conserver avant, car il arrivera à Gandalf ce qui arrive dans le roman et qui est nécessaire. Il suffit de voir l'image de couverture de « The Two Towers » pour s'en convaincre...)

Salle du trône du Balrog : utiliser device pour désamorcer le piège. La grosse flaque de lave (nord de l'arrivée) est certainement très intéressante (il est possible d'y pénétrer, rappelez-vous, grâce au Bâton de Glace) mais je ne trouve rien dans le gouffre qui se trouve en son milieu.

Chambre de Marzabul : lire le livre plusieurs fois et s'enfuir par la sortie est dès que le message vous le dit.

Depuis la sortie de la tombe qui donne accès au passage menant à la Hache de Durin (qui est pour l'instant inaccessible), dirigez-vous vers l'ouest (on monte) puis vers le nord (on arrive à l'autel qu'il faut, je vous le rappelle, nettoyer). **Dans la caverne**, aller à l'ouest et tuez les quatre trolls. Vous avez vaincu, comme on vous l'avait demandé, l'esprit libéré à Gorthad. Sortez par le gouffre. Suivez le couloir et parlez de Khazad-dum aux fantômes. Derrière eux se trouve le **cairn de Buri** (perception devant les tombes). Suivez alors les directions données par le fantôme (même principe que sous l'Auberge Abandonnée). Une fois arrivé, utilisez le

Durin's pick. Vous avez gagné le mot **Sign of seven**, dernière étape avant de pouvoir récupérer la Hache de Durin. Sortie du labyrinthe au nord des fantômes. Passez par les bassins de Durin qui vous guériront et augmenteront vos caractéristiques. Le bassin des soins peut être utilisé plusieurs fois et vous souhaiterez sûrement y revenir plus tard. L'accès s'effectuera par la chambre de Marzabul : prendre la sortie au nord de la chambre, tuer deux orques et prendre un couloir qui descend, aller au nord puis à l'est.

Poursuivez maintenant votre chemin : vous arrivez dans **une salle pleine de tombes**. A l'ouest se trouvent **des cavernes** appartenant au même complexe que celle de l'esprit mauvais. La communication avec cette caverne est coupée par un tas de débris. Allez vers le sud de la pièce et promenez-vous-y. A l'annonce du message, utilisez la pioche de Durin et vous vous retrouverez dans **la salle de la Hache**. Attention, sens unique : si vous y revenez alors que vous possédez la Hache de Durin (ce qui ne saurait tarder), vous serez téléporté devant le trône du Balrog ! Donnez les objets en or aux nains qui en ont besoin (**statues**) et revenez au centre. Utilisez le mot de pouvoir **Sign of seven** et ramassez **la Hache de Durin** !

A l'est de l'autel à nettoyer, on trouve une suite de cavernes. A l'intérieur se trouve un proche du nain enfermé à Dol Guldur, ainsi que des **champignons** qui serviront très bien de repas (red fungus).

Dans la caverne qui brille de **mithril** (sur le chemin d'accès au trône du Balrog), utilisez la pioche de Durin et ramassez du précieux minerai (pas trop ou vous vous ferez cueillir par les orques). **Aller sur l'île** (la grande, avec un bâtiment dessus) en passant par le pont orienté est-ouest. Il faudra éviter celui nord-sud à tout prix : les eaux à proximité sont infestées de tentacules. Montez les escaliers (N-O), aller vers le sud, tuer le troll, sud, climb, utilisez la prybar, climb, tuer le troll. Vous avez libéré un autre oiseau qui vous apprend le mot **Khazad**.

Depuis la salle aux tombes : aller au nord puis à l'ouest. Parlez aux fantômes. Utilisez le mot **Khazad** pour les libérer. Vous savez maintenant que la **Roue Dorée** a le même effet que le **Bâton de Mage** de Gandalf. Allez au nord. Attaquez l'orque. Allez devant la

cheminée (nord). Utilisez la perception, puis trois fois device (pour désamorcer les trois pièges). Vous trouvez une **black key** (je ne sais pas encore où elle sert mais elle est si bien protégée qu'elle doit représenter l'accès à quelque chose de très utile).

Le complexe souterrain : on y apprend le mot **Durin** près d'une forge (il sert certainement contre l'un des obstacles à l'obtention de la Hache ou à vaincre un ennemi puissant en le prononçant lors d'un combat si l'on possède la Hache). Lorsqu'on entend crier « Gandalf ! » près des débris, utiliser le Durin's pick pour libérer un oiseau qui vous donne un conseil (il fait allusion au loup-garou qui a pris les traits de Radagast).

Les environs de la lorien...

Au nord de la sortie de la Redhorn Pass se trouvent des ruines. Utilisez la perception et vous y trouvez une **Amulette**.

Non loin du premier pont se trouve une **Pierre solitaire** qui augmentera votre volonté.

Sam disparaît avec Frodon, et on le retrouve au dernier sous-sol de Dol Guldur (dans la cellule dont parle Dragon Dream et qui s'ouvre avec la Malach Key).

Entrez dans la **Redhorn Pass** (de préférence quand vous aurez quelques elfes avec vous). Juste avant le bloc de glace, utilisez la perception puis climb. Vous êtes dans l'**antre de Caradhas** ! A l'ouest se trouve une petite caverne où repose un orque détenant une **Malach Key**. Au nord, une échelle vous mènera devant **Caradhas** lui-même (attention aux tâches blanc clair, la glace n'y est pas solide). Avancez sur l'esprit des glaces et tuez-le. Libérez ensuite l'oiseau en faisant fondre sa cage de glace à l'aide d'une torche.

Le lac au sud de la cascade est aussi vivant avec la lumière d'Earendil le soir. Contrairement au miroir de Galadriel, il n'est possible de tenter de la recueillir qu'une seule fois ici.

Lorien...

Il y a ici cinq objets de pouvoir à rechercher. Ajouter à la liste de Dragon Dream la **Pierre elfique** (elfstone) qui se trouve au sud de la colline près de laquelle Haldir vous a laissé. Utilisez la perception pour la trouver.

Quant à la **lumière de l'étoile d'Earendil**, il faut la fixer (si on se contente de mettre la bouteille dans l'eau, la lumière disparaît dès qu'on l'en retire), ce que je n'ai pas

encore pu faire. Simplement, rappelez-vous les paroles de Galadriel : « Ramenez ces objets ici », à savoir dans son flet. Or, elle ne s'y trouve plus après l'épisode du miroir.

Je pense qu'il faut en déduire que la lumière doit être prélevée depuis le lac (voir chapitre précédent) et non depuis le miroir.

Je n'ai pas pu (ni eu besoin) d'utiliser le **gage d'Arwen**. Il est peut-être la clé d'un problème qui ne s'est pas encore posé à moi (tel le retour avec les cinq objets, puisque je ne peux pas posséder la lumière).

Un forgeron elfe, dans un flet, vous propose de re-forgier un anneau brisé (si vous le questionnez à propos de ring).

Un elfe met Legolas au défi de faire le tour d'une colline plus vite que lui. Relevez ce pari : vous gagnez la course et augmentez vos caractéristiques. Pour cela, allez plain sud depuis le flet de Galadriel. **Près de la sortie (Hythe Gate) se trouve un elfe qui a une énigme à vous soumettre**. La solution est le désespoir (despair). Il vous donne alors un conseil qui se concrétisera à travers Gollum. Quand vous allez à la recrute des elfes, vous avez également à votre disposition **Haldir** (il n'a pas bougé) et **Malkir** (flet au sud de l'Hythe).

La route vers Dol Guldur...

Allez chez **Radagast** (nord au carrefour. Je vous conseille de couper les lacets en gardant le nord. Montez au deuxième étage (étage 0 : plantes en mauvais état ; étage 1 : chiens dans les cages, loups près de l'escalier). Approchez et parlez à Radagast. Maintenant, vous pouvez utiliser Melian pour démasquer le loup-garou qui a pris ses traits. Il faudra alors utiliser **coutermagic** à la place de Melian à Dol Guldur pour dissiper les charmes de Sauron. Mais vous pouvez plus simplement attaquer le monstre directement. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, portez votre attention sur l'oiseau dans la cage. Il faut le libérer (picklock) et il se transformera en Radagast (le vrai). Il vous expliquera comment **Saroumane** l'a divisé en une multitude d'oiseaux (dont vous avez rencontré quelques spécimens qui vous ont bien aidé). Au premier étage, Radagast peut parler avec les chiens (animalspeak) et vous avez la possibilité de les libérer (picklock).

Devant **Gollum** que vous ne pouvez attraper, utilisez le mot **Orome**. Vous allez alors le recruter. Suivez le chemin jusqu'à son intervention. Allez ensuite au nord et entrez dans

le labyrinthe. **Attention : certains recoins abritent des statues de personnages de la Communauté (comme Gandalf) et sont à éviter.** La sortie du labyrinthe s'effectue par une haie d'arbres magiques à l'est. Allez maintenant au nord-est jusqu'à la pierre et entrez-y par le nord. Vous voici arrivé à **Dol Guldur** (Gollum vous fausse compagnie).

Dol Guldur...

Peu de choses à ajouter.

Niveau 0 :

Le nain ne s'esquivera pas pourvu qu'il y ait de la place pour lui dans l'équipe. Il n'est cependant pas très utile (mauvaises caractéristiques).

Niveau 3 :

Avant de monter, aller au sud de l'escalier (que Boromir ou Aragorn soit le leader). Acceptez le duel. Vous gagnez aisément et la Communauté reçoit un puissant sort de soin !

Niveau 5 :

En haut de la tour, invoquer Thorondor. Le Porteur de l'Anneau est alors enlevé par les aigles. Furieux, et dans l'incapacité de s'en aller, le Seigneur Magicien se rue à l'attaque. Ce qui n'autorise pas la malédiction du Souffle Noir. Le Roi Sorcier devient facile à battre (mais si !) : tous les personnages possédant hache ou épée se ruent à l'attaque et se retirent s'ils sont blessés. Les attaques infligent donc 10 points de dégâts en moyenne et vous viendrez à bout du Nazgûl en deux ou trois assauts. Il est de bon ton que Radagast reste à l'arrière avec les personnages qui n'ont pas beaucoup d'endurance et envoie des Healing Hands quand c'est à son tour de combattre. Je retourne maintenant au rang de lecteur et attends à mon tour les lumières d'un aventurier bienveillant désireux de partager sa connaissance de la Terre du Milieu. Namarië ! (adieu en elfe).

EN VRAC

CHRISTOPHE

*Cher Tilt, je vous écris parce que je suis à bout de nerf !!! Cela fait environ 5 mois que je planche sur **Black Crypt** et voilà 2 semaines que je suis planté au niveau 28, c'est-à-dire au dernier niveau. J'ai tout essayé, je deviens fou ! Je recherche un indice pour*

accéder à la partie supérieure du niveau. C'est à mon avis là que l'on doit aller pour s'approprier les armes susceptibles de tuer Estoroth (le maître de la crypte). Est-ce qu'il faut faire quelque chose avec les 4 niches contenant les crânes des 4 gugs qui sont venus avant nous. Par contre, je peux fournir tous les petits trucs pour arriver au niveau 28.

SUPER DEFI

*Dans **Robocop III** : foncez sur les voitures.*

*Pour **Turrican II**, remplacez 9138015B6000FF4E par 4E714E716000FF4E pour avoir de l'énergie infinie sur Amiga. Sur ST, remplacez 6A0A15BC par 4E7115BC.*

*Je cherche vie infinie sur **Addam's Family**, sinon je brûle la disquette !*

FREDERIC

*Dans le grandiose **Harlequin**, après le niveau « Suck and see », me voici au niveau « Heavens above ». Mais je me retrouve bloqué, qu'aurais-je oublié ? Un interrupteur ? Y aurait-il un autre chemin ? Répondez moi viiiiiite !!!*

GIGI

*Merci à Vincent pour son aide dans **Iceman**. Mais j'ai une petite question : Quand le capitaine, après la plongée, dit : « Level off 200ft... confirm when depth attained », il ajoute peu après : « Watch that pitch, Johnny ! ». Que dois-je faire ?*

DIDIER

*Pour **Ice**, dans **Eye of the Beholder**, il y a 7 control lever, il faut mettre dans le carré vide le Stone qui n'y figure pas. Pour ma part, je suis bloqué dans **Black Crypt** au niveau 28. Comment tuer le magicien et que faire avec les 4 têtes de mort ? Dans **Elvira 2**, comment faire dessiner un pentacle au prêtre ressuscité ? Bonne route.*

CEDRIC

*Salut à tous ! Voilà plus d'un mois que je suis « calé » dans **Eye***

of the Beholder II (PC). Help ! Dans la tour des vents (au niveau des « dragons »), afin qu'une porte s'ouvre, il faut réussir à fermer les huit bouches disposées 2 par 2 de chaque côté du couloir.

Il m'en reste une : la première à droite (celle qui dit : « One's refuse, is another's gold. Your famine, is my feast »).

Que faut-il lui donner ? Et où trouver cet objet ?

*Dans **Moktar (PC)**, quel est le code du level 8 ?*

*Dans **Civilization (PC)**, le coût de maintenance (132) est plus élevé que mon revenu par année (118). Que puis-je faire ?*

Merci à Tous.

SHERLOCK HOLMES STE

*Dans **Magic Pockets**, niveau 1, tuez des monstres jusqu'à arriver*

aux 2 blobs sous la grenouille. Capturez le premier, et faites-le alors sauter.

Capturez le deuxième blob, vous obtenez une étoile d'argent. Puis tuez tous les monstres jusqu'à obtenir une étoile d'or. Prenez le téléporteur.

Après, prenez l'étoile d'argent, montez, prenez l'étoile d'or sans prendre le casque pour l'instant. Puis tuez des monstres jusqu'à avoir une étoile d'argent.

Revenez prendre le casque, ramassez l'étoile d'or puis le troisième casque : vous passez direct à la jungle !

Au lac, niveau 12, allez chercher votre casque au fond à droite. Puis plongez dans le trou d'eau tout à gauche du niveau.

A gauche, prenez la coupe et le casque et vous arrivez aux montagnes !

*Que faire au niveau 26 du Tricky de **Lemmings** ?*

solution complète

WENN

PREMIERE PARTIE : la clef d'or

Tout d'abord, ouvrir le placard et y prendre une première fois le **saindoux**, la deuxième fois le **couteau**. Ensuite, ramasser la **paire de pinces**, prendre la **boule de cuivre** et l'utiliser sur la **bague** pour obtenir le **chaudron**. Aller ensuite sur la terrasse (porte de gauche). Utiliser la pince sur la **rambarde** : cela donne du bois. Ramasser la **paille**, utiliser le couteau sur les **roseaux** une première fois pour les cueillir, une seconde fois pour faire une **flûte**. Utiliser celle-ci sur **Urm**. Dès qu'il apparaît, lui donner les fraises, il donnera de l'or en échange. Rentrer dans la maison, déposer la paille sur la cheminée ainsi que le bois. Aller ensuite dans la pièce de droite, y déplacer le **cadre** de son emplacement et le mettre sur le **crochet**. Utiliser la boule de cuivre sur le **crâne** pour obtenir la bague à l'intérieur. Déposer du **soporifique** sur les graines et mettre celle-ci dans la niche. Une fois le rat endormi, prendre le **moule**. Maintenant, retourner dans la pièce principale, appeler Urm avec la flûte. Donnez-lui la **confiture** et il

allumera le feu dans la cheminée. Utiliser la boule de cuivre sur la bague pour obtenir le chaudron et mettre celui-ci dans la cheminée. Une fois installé, déposer l'or à l'intérieur. Prendre l'or fondu et le mettre dans le moule. Récupérer la **clef** et retourner dans la pièce de droite.

Maintenant, utiliser la clef sur le cadenas, récupérer la demie statuette et descendre au sous-sol.

DEUXIEME PARTIE : sortir du sous-sol

Une fois en bas, allumer le foyer avec le flambeau et y déposer le chaudron. Mettre le saindoux dans le chaudron pour obtenir de l'**huile** et ramasser le **tibia**. Passer dans la pièce à côté. Mettre l'huile dans l'**écuelle**, utiliser la boule de cuivre dans l'orbite et mettre le tibia dans l'orifice. Verser l'écuelle d'huile dans le tibia, manoeuvrer le levier, ramasser la **corde**.

Retourner dans la pièce à côté, ligaturer les planches avec la corde et les utiliser sur la pierre. Une fois passé le précipice, mettre le **flambeau** dans le porte-flamme. Cliquer sur le crâne de la pierre tombale pour prendre la **Pierre de**

message in a bottle

soleil et demander au mage de lire les **deux textes** sur les pierres tombales. Ramasser le tibia que l'on associe avec la lance de la statue pour décrocher le **rideau**. Prendre les **mûres**, appeler Urm et lui donner en échange. Lui demander de passer par le trou : il vous ramènera la **clef** de la serrure. Passer dans la pièce à côté, cliquer sur le crochet qui maintient l'**épée**. Prendre celle-ci pour frapper le crâne. Cliquer ensuite sur la trappe, utiliser le chaudron pour vider l'acide, retourner à côté et utiliser l'acide. Revenir dans l'autre pièce. Cliquer sur le mécanisme d'une certaine façon pour ouvrir deux trappes sur le mur. En fait, il faut laisser l'épée enfoncée. Appeler la stèle en cliquant dessus. Déposer la **Pierre de lune** puis la **Pierre de soleil** dans les carrés ainsi que l'**effigie** de la trappe à son emplacement afin d'obtenir le **premier grain de sable** et sortir.

TROISIEME PARTIE :

Accès au temple

Une fois sur la plage, cliquer sur la corniche pour faire apparaître le **monstre**. En arrivant, celui-ci perd une **plume** qu'il faut utiliser sur le coffre. Le **quartz** est inutile pour l'instant. Mélanger le **pollen** et le venin dans le chaudron. Cela donne une potion qu'il faut déposer sur la **feuille**. Dès lors, appeler Urm et lui donner les fraises. En échange, il donne un **peu d'or** qu'il faut utiliser sur la demie statuette. Maintenant, en cliquant sur celle-ci, vous passez sous l'eau. Arrivé là, donner les fraises à Urm, utiliser l'épée sur la **grosse pierre** : elle va boucher un trou. Déposer le chaudron sur le deuxième **trou**. A ce moment-là, prendre l'orivore et le déposer sur le tas d'or pour arriver à l'entrée du temple.

QUATRIEME PARTIE :

le dragon

Commencer par donner du **venin** au serpent et à brûler les **ronces** avec le **flambeau**. L'association boule de **cuivre/diadème** donne un tuyau qui va servir à décrocher le **piège à guêpes**.

Vous voilà maintenant devant le **dragon**. Là, il suffit de cliquer sur le **parchemin** le plus bas jusqu'à obtenir une guêpe comme adversaire. A ce moment, il n'y a qu'à le prendre dans le piège à guêpes. Trouver la **cerise** au pied de l'arbre et la donner à Urm qui vous débarassera du piège. Vous obtenez un **deuxième grain de sable**. Pour le **mécanisme**, c'est une question

de logique. Il suffit d'appeler le **mage** qui vous donnera les explications nécessaires. Ne pas oublier la **fiolle**.

CINQUIEME PARTIE :

Sacrée gardienne

Chez la gardienne, casser le **bras** de la statue avec le **marteau**. Mettre la **fiolle** sur l'enclave et l'**amphore** sur le foyer. Passer le chiffon sur les yeux de la statue. Passer le **pollen** sur un oeil. Ramasser l'**écu** et mettre la **fleur** obtenue dans le foyer. Mettre du venin sur le deuxième oeil et le serpent dira qu'il peut se transformer. Utiliser alors le **tuyau** sur le serpent. Mettre la **gargouille** sur la **cimaise** et le serpent obtenu entre les deux gargouilles. Cliquer sur la **fontaine** et bien regarder la **flèche** au-dessus des dents. Pianoter sur les dents numérotées en suivant les mouvements de la flèche. Cela va faire couler l'**eau**. Passer alors le chiffon sous l'eau et le déposer sur le serpent. Cliquer sur la pierre du fond pour obtenir un **faisceau**. Ramasser la **loupe** et la mettre sur le faisceau pour allumer le foyer. Attendre un peu et donner le **philtre** à la gardienne. Maintenant, cliquer sur le serpent et utiliser la boule de cuivre sur la statue.

SIXIEME PARTIE :

Le temple

Prendre le **collier** qui donnera une épée avec la boule de cuivre. Ramasser le **gant** et s'en servir dans le coffre à mygales. Y prendre le **coeur** que l'on met dans l'emplacement qui lui est destiné. Soulever la tenture du fond : il y a un **miroir**. Mettre le **calice** dans la balance, cliquer sur le nez. Cela donne un passage, mettre les miroirs dans les fentes. Prendre la **clef** dans la potiche au pied du rideau à droite. Il n'y a plus qu'à ouvrir la porte.

SEPTIEME PARTIE :

Accès au bateau

Ramasser la **racine**, puis le **sac**. Mettre le serpent dedans sans oublier de cliquer sur le lien. Donner ce sac à la mangouste. Mettre le tuyau sur l'eau, les perles dans la vasque ainsi que la **digitale** et le **fémur**. Utiliser l'épée sur le **mélèze** et donner la **résine** au monstre, et la vasque à la reine. Il ne reste plus qu'à utiliser l'épée sur la corde et voici une nouvelle sortie. Ici, on se sert de la **résine** dans l'écuelle, puis on clique sur l'**oeil du crâne**. Il en sort un **ver** que

l'on met sur les **champignons**. Prendre la **corne** que l'on dépose sur le bois. Cueillir la **liane** que l'on utilise pour lier la corne et le bois, avec la **pioche** ainsi obtenue, percer en bas à droite de l'écran. Dès que l'eau jaillit, en remplir l'écuelle et verser le tout sur les champignons. Ramasser la **Pierre** que l'on jette à l'oiseau et reprendre le ver pour lui faire manger les champignons.

HUITIEME PARTIE :

Traversée de la mer

Ramasser les **rames** et le **filet**. Cliquer sur le **cocotier** et mettre la noix de coco dans la **nasse**. Jeter le filet sur la mer pour avoir du **poisson**. Donner des fraises à Urm qui donne de l'or. Donner cet or au **monstre** qui rend toutes les affaires. Couper les **bambous** avec l'épée. Taper sur les **arceaux** avec le marteau. Mettre ceux-ci sur le bateau. Ajouter les nasses sur les arceaux. Emboîter la rame dans l'**encoche**. Couper les poissons avec l'épée et donner les **oeufs** à l'**araignée** qui donne une **voile**. Mettre le bambou sur le bateau et la voile sur le mât. Bon voyage ! Dans le bateau, se servir du chaudron pour écoper l'eau. Faire sauter le **cadenas** à coup de marteau. Rapprocher la **bouteille** avec le tuyau, prendre le bouchon et le passer au goudron. Il n'y a plus qu'à le mettre dans le trou à coup de marteau.

NEUVIEME PARTIE :

Se débarrasser du vieillard

Une fois arrivé dans l'île, prendre la **clef** et ouvrir la porte. Dérober la **pelle**, ressortir et faire **huit trous** dans le sable. Pour l'**huître**, il faut donner un coup d'épée pour obtenir une **perle**. Surtout, ne pas oublier de noter les **deux pré-noms** qui apparaissent sur le parchemin. Revenir à l'intérieur et donner tout ce qui a été ramassé au vieillard. Appeler Urm et lui donner les fraises en échange d'or qu'il faudra aussi donner au vieillard. A ce moment-là, il disparaît. L'anneau ne sert à rien. Il faut donner des coups d'épée dans les **planches** à l'endroit où il se trouvait.

DIXIEME PARTIE :

La princesse

Maintenant, poser le chaudron sur un trou et cliquer sur l'orivore pour obtenir un **pendule**. Utiliser l'épée à l'endroit où le pendule réagit. Il y a de l'or à donner à l'orivore qui, en échange, donne une **corde** à utiliser sur la **branche**. Vous avez un **arc**. Tirer une première fois sur

la **noix** pour faire tomber des plumes au pied de la plante. Utiliser le tuyau sur les **plumes** et mettre celles-ci sur les **flèches**. Viser maintenant la noix avec l'arc. Une fois la noix à terre, la frapper avec l'épée et une **fée** libère le passage.

ONZIEME PARTIE :

Encore ce vieillard...

Mettre la plume sur le coffre. Donner les fraises à Urm qui remercierez avec de l'or. Faire une mixture de **pollen** et de **venin** dans le chaudron. Verser la potion obtenue sur la plante pour obtenir de la **camomille**. Refaire un mélange de camomille et d'eau dans le chaudron, potion que l'on donne au ver une fois chauffée sur le foyer... En mélangeant les **truffes** et le **venin**, allumer un foyer. Appeler Urm qui fera ouvrir la porte au vieillard. Mettre la camomille avec de l'eau dans le chaudron et faire infuser sur le foyer. Donner ce breuvage au ver qui se fera un plaisir de manger les plantes devant la porte. On change de décor.

DOUZIEME PARTIE :

Ouverture de l'ancre

Défricher le buisson avec l'épée et verser du **pollen** sur le **quartz**. Cliquer sur la fleur et lui prendre son **pistil**. Faire un mélange de **truffes** et de **pollen** dans le chaudron et les donner à Borgol qui vous envoie voir le **roi des fourmis**. Cliquer sur la fourmi et lui donner le pistil pour se retrouver réduit à sa taille, le temps de récupérer les **trois grains de sable** et l'**axe**. Maintenant, mélanger à nouveau **pollen** et **truffe** dans le chaudron, potion que l'on jette sur la statue. Cela dégage un **levier** qu'il faut abaisser. Retourner à l'intérieur, placer l'axe dans l'orifice de la statuette et manoeuvrer le levier. En profiter pour prendre la **clef**. Refaire un chaudron de **truffe + venin + pollen** et jeter le tout sur la **grille** qui se transforme en **serpents**. Ce n'est pas grave ! Il suffit de leur donner du venin et ils se transforment en **rubis**. Recommencer un mélange **truffe + venin** que l'on jette à nouveau sur les rubis. Les voici en flammes. Alors, aller chercher de l'eau avec le chaudron et les éteindre. Vous voilà passé.

TREIZIEME PARTIE :

Ouverture du pont-levis. Ici, il y a des **niches** partout. Il faut mettre la boule de cuivre dans le trou d'une certaine niche pour

pouvoir manœuvrer le levier. Donner des coups d'épée dans l'ornement. Un **bijou** tombe. Insister malgré les conseils, un rubis apparaîtrait. Faire sortir le **rat** plusieurs fois de son trou jusqu'à ce qu'il donne de la **glu**. Refaire un mélange **truffe + venin** à verser sur rubis : résultat, un **bijou**. Refaire un mélange **truffe + pollen** à verser sur le bijou. Cela le transforme en **luciole**. Donner un coup d'épée sur la fissure. La **lave**, en sortant, va attirer la luciole. Il faut la prendre et lui mettre de la glu. La déposer dans une niche, répéter l'opération avec tous les bijoux. Il y en aura même un **morceau brisé** qu'il faudra recoller avec de la glu avec celui que l'on possède déjà. Faire attention à la **brindille** dans une niche qu'il faudra placer dans l'orifice de l'os pour obtenir un nouveau bijou. Une fois toutes les niches accessibles, manœuvrer chaque levier plusieurs fois si nécessaire pour **allumer toutes les lettres** au-dessus du pont levis. A ce moment-là, tirer dans les lettres pour écrire le mot **Kraal**, vous verrez le pont-levis s'ouvrir et Kraal vous jeter en prison en vous dépouillant de toutes vos affaires.

QUATORZIÈME PARTIE : La prison

Commencer par ramasser le **coeur** et à arracher le **clou**, en soulevant les **barreaux**. Vos apercevrez une **aiguille** sous l'un de ceux-ci. Pour ouvrir la grille, il faut mettre le clou à trois heures dans le cadran de gauche et l'épingle à neuf heures dans le cadran de droite. Récupérer le coeur et sortir.

Quinzième partie : Le final
Ramasser le **bambou** à droite du pendule. Cliquer sur les leviers. **Il faut descendre et remonter tous les leviers en commençant par la droite**, pour respecter l'ordre des serpents. Le pendule ralentit. Cliquer sur la **gravure** et faire le **premier prénom** sur les lettres c'est-à-dire **Djel**. Là, la niche va s'ouvrir. Mettre le coeur dans l'orifice et prendre le **couteau**. Utiliser deux fois le couteau sur le bambou pour avoir une **flûte** correcte et appeler Urm. Il donne la **lettre manquante** dans la gravure. La mettre en place et faire le **deuxième prénom, Azeulisse...** La dernière niche s'ouvre ! Il ne reste plus qu'à prendre la **statuette** et la déposer sur la première niche. Une fée apparaît et vous donne les grains de sable que vous déposez dans le Revuss, et c'est fini !

EN VRAC

XB 22

Je suis coincé au niveau du tapis volant dans **The Immortal**. J'ai bien l'anneau Dunric, l'anneau Protean et l'anneau que me donne Ana, mais je n'arrive pas à les placer correctement. Merci d'avance.

DARK NIGHT

Au sujet de **Knightmare**, il est totalement faux que le jeu s'arrête après le message « Pay me » dans la troisième quête (enfin, je crois).

Il suffit de trouver des passages dans une grande salle avec de nombreux dragons et boules de feu. On découvre ainsi un fou tête en bas.

Il faut lui lancer la baguette avec des grelots (qui lance des sortes de boules de feu). Il vous donnera un gros sou que vous donnerez ensuite au batelier.

Voilà, c'est tout, et bonne continuation à vous tous.

TERL LE PSYCHLO

Je suis bloqué dans la seconde mission de **Star Trek 25th Anniversary**. Je ne parviens pas à faire tomber le champ de force qui interdit l'accès à la passerelle du Masada. Je sais pourtant, d'après l'un des membres d'équipage du vaisseau, qu'il y a un genre d'interrupteur invisible à côté de la porte d'accès.

J'ai découvert l'appareil sensé permettre de découvrir l'interrupteur, mais celui-ci est dépourvu de batterie. Comment faut-il agir, SVP ?

AMIGA MAN

J'ai besoin d'aide pour **Zool** ! Dans le monde 2.2, je n'arrive pas à passer cet endroit mystérieux avec le piano.

Je tape les notes et j'accède à la salle des bonus en passant à travers le pilier, mais je n'arrive pas à monter sur le mur au-dessus de moi.

PS : dans le monde 2.1., essayez de sauter d'une plate-forme vers un mur apparemment futile et

voyez ce qui se passe. Merci d'avance.

IDAHO

Salutations à tous. J'aurai besoin de votre aide car je suis bloqué au niveau 4 du fabuleux **Shadow of the Beast III**.

J'arrive devant un puzzle représentant une chaîne alimentaire avec des poissons et un homme au bout. Un peu plus loin, il y a ces mêmes poissons dans des aquariums. Que dois-je faire ? Les faire se bouffer entre eux ? Mais lequel doit rester ?

Dans **Zool**, où se trouve la sortie dans la deuxième partie du deuxième niveau. Je suis bloqué à un endroit où je ne peux plus progresser, et la flèche m'indique que la sortie est au-dessus. Mais je ne peux y accéder. Merci à tous et à bientôt.

JEREMY

Pour **Gods**, au lieu de taper un code de niveau, taper le code Sorcery et vous aurez les vies infinies.

AMIDRAGON

Pour Suicidal, tu as bien fini le tournoi de **Budokan** après le douzième match.

Tu devrais ensuite voir un paysage te représentant debout sur une falaise à t'entraîner dans le soleil couchant.

Pour EAD, dans **Black Crypt**, le « fétiche of deflection » est censé te protéger des attaques à distance.

Quant à moi, j'aurais besoin d'aide (peut-être celle de Ducky ?) au niveau de la méduse pour atteindre la clé qui se trouve derrière un téléporteur invisible (une dalle), ainsi qu'au niveau du « sultaker » pour passer le téléporteur qui était protégé par un « glyph » de têtes de mort.

Merci d'avance à tous ceux qui répondront.

XJ 220

J'ai un problème avec **Last Ninja 3**. Je suis arrivé au niveau 2, mais malheureusement pour moi, j'y suis toujours ! Donc, help me please..

THE GREAT YVON

Salut amis du message !!! Voici quelques aides : Pour Baboon le Lemming qui n'arrive

pas à allumer le feu de **Zak Mc Kraden**, pendant le vol de l'avion, il faut aller au WC mettre le papier dans le lavabo et ouvrir le robinet.

Pressez le bouton et allez au four à micro-ondes.

Mettez l'œuf trouvé dans votre frigo dans le four et allumez-le. Ensuite, prenez le coussin, prenez le briquet qui est tombé par terre et ouvrez tous les coffres jusqu'à ce que vous trouviez et prenez le masque à oxygène pour la suite...

Pour Sax Ibit qui se bat pour être pirate dans **Monkey Island**, il te faut avoir la marmite trouvée dans la cuisine et aller voir la clairière. Ensuite faire le tour de l'homme canon avec une marmite en guise de casque.

C'est payé 478 pièces de huit le tir !!! Avec cela, achete la carte au trésor, la pelle et l'épée...

Pour ma part, je cherche comment prendre le cristal blanc dans **Zak Mc Kraken**, ainsi que des cheat-modes dans **Xenon 2** et **Moktar** sur PC.

Merci d'avance et vive le message

BABOON LE LEMMING

Des astuces sur ST...

Dans **Fire & Ice**, pressez F1 pendant la page de présentation, et là...le jeu devient trois fois plus dur !

Non, je rigole : vous avez accès à un tableau d'options à valider avec F1, F2, F3, etc...

Dans **Strider 2** : après « Szift », il y a :

- E : énergie Strider
- D : énergie Robot
- mais aussi :
- Espace : Robot/Strider
- Tab : Pause
- Flèches : Traverser le mur
- R : Recommencer la musique
- N : Afficher les données du Sprite

En ce qui concerne le niveau 48 de l'excellentissime **Lemmings** : Donner un parachute au 2ème Lemming.

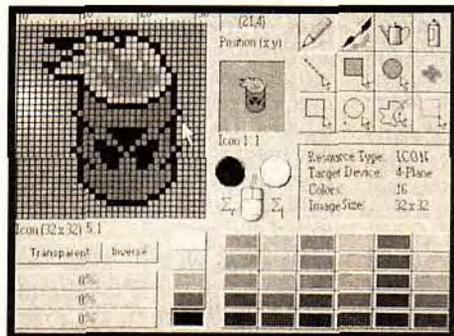
Sur la dernière colonne, faire creuser le 1er Lemming vers le bas, et ce, le plus à droite possible.

Faites exploser ce « creuseur » vers le milieu de la colonne, et le tour est joué !

Pour ceux qui se découragent facilement, je vous rappelle que les codes sont parus dans le Tilt 91, page 113.

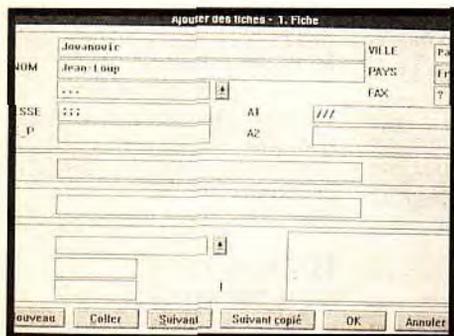
Des utilitaires pratiques et pas chers pour PC

Micro Application propose, sur PC, une collection de petits logiciels utilitaires fort sympathiques de type shareware. Voici le test des derniers produits de la gamme sortis en boutiques, ce mois-ci.



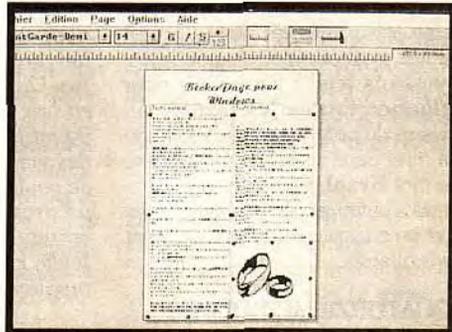
Editeur d'icônes est un utilitaire assez complet. Il est visuellement très agréable malgré sa taille réduite à l'écran.

Très proche de DBase pour la gestion de données. Gestion de Fichier offre une convivialité propre à Windows.



Il permet d'importer des données de nombreux programmes (*Word, WordPerfect, Excel, Lotus 1-2-3, Works...*) et est compatible avec *DBase*. La base de données est constituée de deux groupes : privé ou professionnel. La gestion

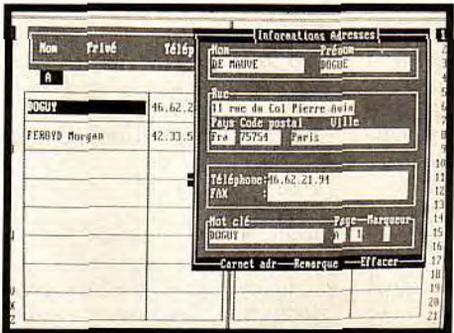
des fiches est automatique (tri). On peut regretter que leur taille soit prédéfinie et qu'on ne puisse pas la modifier. Vous pourrez aussi composer directement vos numéros de téléphone si vous avez un modem compatible Haynes et imprimer votre base de données sous différents formats (éti-



BeckerPage Junior propose de faire les manipulations basiques de PAO.

Beckerpage Junior, comme son nom l'indique, est un mini-programme de PAO. La gestion du texte et des images – une panoplie de dessins est fournie – se fait à l'aide de cadres redimensionnables à tout moment, et des fonctions de dessin minimales sont intégrées. L'ensemble est, malgré tout, assez limité et, de temps à autre, d'une approche peu intuitive. Cliquer, par exemple sur la barre d'icône fait disparaître le curseur et il est nécessaire de le repositionner dans le texte. Moins performant que Microsoft Publisher, certes, mais dix fois moins cher, il souffre pourtant de quelques petits défauts qui révèlent un programme mal fini (l'appel de l'aide ne fait que vous renvoyer sur le manuel !). En revanche, il m'est apparu des plus stable (pas de plantage !).

Gestion de Fichiers pour Windows s'apparente à un carnet d'adresses. Une quinzaine de champs dont on peut changer la dénomination, de position et de taille fixes sont disponibles. Ils pourront contenir des noms, des



Adresses est particulièrement clair et pratique. C'est un utilitaire à utiliser au quotidien.

prénoms, des adresses ou, comme dans un des exemples fournis, le titre d'un livre ainsi que son auteur. Il est également possible de définir des menus déroulants – pour le type de livre par exemple –, mais cela nécessite de créer un fichier texte externe. Là encore, le prix modique est le principal atout de ce produit. **Carnet d'adresses pour DOS** est un outil idéal pour gérer vos adresses sur PC et sous DOS. D'un usage extrêmement simple, il est aussi très ergonomique.

quette, A4, complet...). Toutes les couleurs sont configurables, et votre type d'imprimante est paramétrable. On peut regretter l'absence de driver d'imprimante prédéfini, la présence de certains défauts dans le programme (il faut faire attention à l'emploi des majuscules et des minuscules pour le mot de passe et s'en souvenir), mais, somme toute, ce soft est un bon investissement car il est simple, complet et de faible coût.

Editeur d'icônes pour Windows est également un petit soft très sympathique. Loin d'être révolutionnaire, il allie la simplicité et le bon fonctionnement. Que demander de plus ? Il comprend les fichiers de type .EXE, .DLL et .ICO, et vous permet de modifier des icônes avec de nombreux outils : point, lignes droites, ellipse, vaporisateur, fonction couper/coller, etc. Les palettes de couleurs sont redéfi-

ce qui n'est pas toujours un défaut. Collection Soft de Micro Application (prix B).

Morgan Feroyd
Jean-Loup Jovanovic

EN BREF TESTEZ VOTRE Q.I. SUR ST
Etes-vous un super génie ou un débile léger ? Q.I. Test vous aidera à trancher. S'inspirant de tests utilisés pour le recrutement, cinq épreuves (matrices de Raven, dominos, cartes, suites de chiffres et cubes de Kohs) vous permettront de calculer votre quotient intellectuel. Les graphismes sont clairs, l'ergonomie assez bonne avec une présentation mélangeant rasters et musique soundtrack. Un petit jeu mathématique complète le tout. Un bon petit programme (disquette Esat pour Atari ST tout modèle ; Prix : C).

Jacques Harbonn

Fnac micro tout pour nos micros !

C'est le 3 décembre que c'est ouvert la nouvelle Fnac micro au cœur du Quartier latin. Jeux micro, cartouches consoles, machines, périphériques, accessoires et bouquins, on y trouve tout ce qui fait le bonheur des amateurs et... le malheur de leur porte-monnaie.



Pas de mauvaises surprises en déballant vos achats ! Vous choisirez en toute connaissance de cause puisqu'il y a en permanence des démonstrations de matériel.

En un mois, à peine, les responsables de la Fnac ont transformé l'ancienne librairie internationale en un nouveau lieu, entièrement dédiée au monde microludique.



Derrière la façade de pierre de la Fnac Micro se cache un monde Hi-Tech où se côtoient micros, consoles, CD-I, CD-ROM et d'innombrables périphériques. Le rêve de tous les amateurs.

Sur 3 étages, on ne trouve que jeux, utilitaires, logiciels « pro », machines, périphériques, livres informatiques et autres revues dédiées. En tout, près de 80 000 articles différents sont répertoriés sur le catalogue de la Fnac micro. Tous les supports sont représentés : le ST, l'Amiga, le PC et le Mac se partagent les différents espaces micro. Mais l'amateur trouvera également toutes les consoles de jeux et leurs accessoires, ainsi que le CD-I et toutes les dernières trouvailles technologiques. Il y a aussi un rayon bureautique et téléphonique. En ce qui concerne les logiciels, on pourra les trouver dans les rayons dédiés aux nouveautés, ou encore dans certains présentoirs dédiés à un type de jeu précis – on trouve, par exemple, un pan de mur entier consacré aux simulateurs de vol sur PC). Les logiciels sur CD-ROM – pour PC et Macintosh – n'ont pas non plus été oubliés : il leur est octroyé un rayon au deuxième étage. Celui-ci comprend également un lieu de rencontre et d'exposition, le Forum, où vous pourrez régulièrement participer à la présentation de nouveaux produits (jeux, machines), avec, entre autres, la

présence des journalistes de *Tilt*, *Consoles+* et *PC Review*. Bref, plus qu'un magasin, la Fnac micro espère bien devenir le lieu de prédilection des aficionados qui y viendront aussi bien pour acheter que pour découvrir les dernières nouveautés du monde ludique. Espérons qu'elle y réussira, c'est tout le malheur qu'on lui souhaite !

Rémi Le Pennec



C'est au premier étage que l'on trouve les consoles de jeux et leurs accessoires ainsi que les jeux micro et les éducatifs. Même s'ils ne sont pas infallibles, les vendeurs sont toujours là pour vous conseiller.

DES JEUX MAC CHEZ COMPOSE TEL

Compose Tel est une petite entreprise parisienne spécialisée dans les logiciels utilitaires qui a décidé de commercialiser des jeux pour Macintosh. Après *Tesseract*, voici *Diabolo* et *Darwin II*. *Diabolo*, jeu rigolo n'a pas volé son nom car il est vraiment diabolique. Le but du jeu est de sortir le petit Diabolo d'un labyrinthe semé d'embûches. La tâche est rude car le temps est compté et, en cas d'échec, la petite bête risque de se faire écraser par une grosse pierre. Le jeu comporte 50 niveaux de difficulté et permet de créer son propre labyrinthe. Avec un graphisme, qui rappelle celui des jeux Kalisto, *Diabolo* amusera les petits et (surtout) les grands (prix : C). Avec *Darwin II*, changement de cap puisqu'il vous faut parcourir l'évolution des espèces jusqu'à l'homme. La fenêtre du jeu s'ouvre sur un tableau d'icônes représentant des formes de vies, réparties de façon aléatoire. Avec Papy Darwin qui se déplace grâce à la souris, vous devez faire fusionner les icônes identiques. Lorsque toutes les fusions sont réalisées, on passe au niveau suivant. Jeu plus complexe qu'il n'y paraît, *Darwin II* est assez difficile mais étonnamment original (prix : C).

Catherine Cornu

BOUQUINS :

Tout savoir sur Windows 3.1, MS-DOS et PC Tools 7.1.

Le PC est un ordinateur où foisonnent les différents utilitaires. Pour faire le tri et exploiter au mieux les meilleurs, Marabout Informatique propose une collection de livres intéressante et vraiment pas chère. A posséder !

Ce mois-ci, nous vous présentons trois ouvrages de la collection Marabout Informatique. Ils concernent les

utilitaires de gestion et de mise en œuvre de votre PC. *Windows 3.1 facile*, *Le fichier Batch sous MS-DOS* et *L'Indispensable pour*

PC Tools 7.1 sont les trois utilitaires de référence sur PC – avec *Norton Utilities*. Chacun de ces livres est particulièrement complet et d'un prix très abordable, ce qui le destine à un large public. Les débutants y trouveront l'essentiel (d'une façon claire et précise) pour exploiter ces programmes, et les confirmés apprécieront la recherche rapide d'une information et les quelques tuyaux



Avec *Windows 3.1 facile* est un bon résumé des démarches à suivre sous *Windows 3.1*.

pour en optimiser l'utilisation. *Les fichiers Batch sous MS-DOS* est de loin le plus intéressant. Comme il est dit dans l'introduction, il ne s'agit en rien d'un pavé à l'allure rébarbative. Au contraire, tout est clair et bien expliqué.

ECTS AWARDS 1993

Votez pour le jeu de l'année !

A la manière des Tilt d'Or, les ECTS Awards récompensent tous les ans, les meilleurs jeux de l'année écoulée. Comme d'habitude, les votes seront recueillis auprès de 50 magazines du monde entier. Mais, une fois, n'est pas coutume, les lecteurs auront aussi leur mot à dire. Alors, à vous de jouer... et de voter !

Cette année encore, Tilt a été invité à participer au vote mondial des ECTS Awards 1993 qui récompenseront les plus grands jeux parus cette année. Mais, cette fois, les organisateurs ont décidé de prendre en compte le vote des lecteurs. Ainsi donc, nous vous proposons de voter pour LE meilleur jeu 92. Pour cela, rien de plus simple : choisissez parmi les 5 titres nominés (qui ont été sélectionnés par la rédaction de

Tilt) le soft qui, selon vous, mérite le plus cette extraordinaire consécration.

Voici la liste des cinq nominés :
– *Aces of the Pacific*, de Sierra/Dynamix, Tilt d'Or du meilleur simulateur de vol.

– *Alone in the Dark*, d'Infogrames, Tilt d'Or de la meilleure animation sur micro.

– *Comanche Maximum Overkill*, sorti trop tard pour faire partie des Tilt d'Or mais qui n'aurait pas démerité.

– *Rex Nebular and the Gender Bender*, de Microprose, Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure.

– *Ultima Underworld*, d'Origin, Tilt d'Or du meilleur jeu de rôles. Maintenant, c'est à vous de jouer et de voter pour votre favori. Pour ce faire, envoyez-nous avant le 1^{er} février une carte postale avec la mention « ECTS Awards 1993 : je vote pour... » et le nom du jeu. Ecrivez à :

Tilt
ECTS Awards

9-13, rue du colonel Pierre-Avia
75754 Paris Cedex 15.

La remise des ECTS Awards aura lieu le 4 avril 1993 à Londres, et nous vous communiquerons bien évidemment les résultats.

Rémi Le Pennec

LE LDG DISPONIBLE EN FRANCE !

Vous avez sans doute eu l'occasion de voir notre article sur le Laser Disc Games System ou de découvrir cette interface sur le Supergames Show ou dans *Micro Kid's*.

Eh bien, il est désormais disponible en France grâce à notre collaborateur Wolfgang Piroth de Datahouse France.

Pour plus de renseignements, n'hésitez pas à le contacter :
Datahouse France
Wolfgang Piroth
6, avenue de l'Aigle
93310 Le Pré-Saint-Gervais.



permettent de visualiser les descriptions au fil de la lecture. Plus complets que les manuels fournis avec ces logiciels, ces livres sont surtout plus concis.

Pourquoi faire compliqué pour expliquer quelque chose de simple ?

Avec ces livres, vous saurez exactement à quoi servent toutes les options des programmes concernés et lesquelles vous sont vraiment utiles. Cela vous permettra d'améliorer le fonctionnement du logiciel en tenant compte de la puissance de votre machine. Destinés à tous les possesseurs de Windows ou de PC Tools, ces livres deviendront vite des références nécessaires à une utilisation quotidienne.

Avec cette vaste collection, Marabout Informatique développe ce qui faisait jusque-là défaut à l'univers PC (et micro en général) : des livres à prix abordable et vraiment grand public.

Un bon début pour se constituer une bibliothèque. (*Fichiers Batch sous MS-DOS*, *Windows 3.1 facile* et *L'Indispensable pour PC Tools 7.1* sont disponibles aux éditions Virga, collection Marabout Informatique, Prix : A).

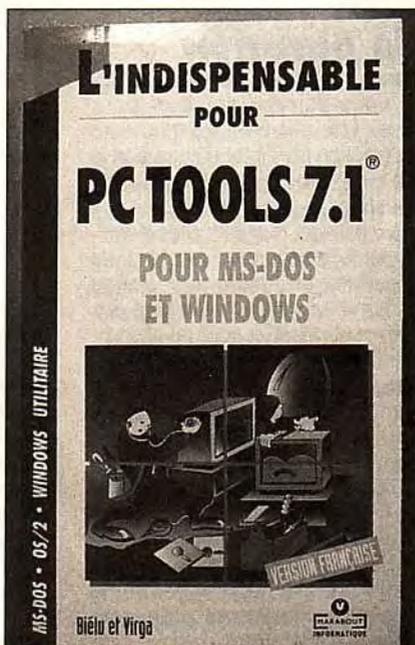
Morgan Feroyd

Concision et clarté : les deux atouts majeurs de Fichiers Batch sous MS-DOS. A posséder !

Les exemples à taper sont bien décrits et possèdent une immense qualité : ils fonctionnent parfaitement !

De plus, pour éviter de pianoter sur votre clavier pendant des heures, vous pouvez acquérir une disquette comprenant tous les exemples cités (prix B). Cette option est réellement intéressante car elle renforce la compréhension des informations contenues dans le livre. Ce guide décrit les diverses commandes MS-DOS et la mise en application de programmes. De nombreuses commandes habituellement inutilisées prennent toute leur ampleur. On découvre ainsi la possibilité de multiplier la vitesse d'exécution d'un fichier par dix ou plus. Il y a même une section expliquant comment optimiser vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Windows 3.1 facile et *L'Indispensable pour PC Tools 7.1*, possèdent les mêmes qualités de clarté et de simplicité. Tout est décortiqué, et les exemples sont commentés à l'extrême. De nombreuses reproductions de pages écran



Avec L'indispensable pour PC Tools 7.1, cet utilitaire n'aura plus de secret pour vous.



Vente
Par
Correspondance
de Logiciels de Jeux
Sur Micros

51, chemin de l'Altenberg - Tél: 88-08-20-70
67140 BARR - Fax: 88-08-06-00

Amiga

Airbus A-320	315
Billard Américain	250
Campaign	340
Crazy Cars III	250
Dominiun	290
Doodlebug	230
Flashback	280
Gobliins 2	280
Legend of Kyrandia	310
Les Aventures de Moktar	275
Nicky Boom	250
No Second Prize	240
Populous II	310
Première	255
Shadow of the Beast III	275

Compatibles PC

A-Train	360
Aces of the Pacific	350
Alone in the Dark	410
A.T.A.C.	360
B-17 Flying Fortress	360
Campaign	350
Comanche	370
Compl. Combat Classics	300
Curse of Enchantia	300
Dune	300
Falcon 3.0	360
Gobliins 2	320
Inca	360
KGB	340
LC Waikiki	300
Magic Worlds	260
Microprose F1 Grand Prix	360
Moonbase	390
Rex Nebular	360
Super Cauldron	270
Ween the Prophecy	320
Wing Commander II	360

Atari ST

Airbus A-320	315
Billard Américain	250
Bumpy's	255
Bunny Bricks	275
D-Day	320
Gobliins 2	280
Jim Power	265
L'Arme Fatale	245
Lotus III	240
Microprose GP F1	280
Nicky Boom	240
No Second Prize	240
Sensible Soccer 92-93	235
Tiny Skweeks	265
Ween the Prophecy	280

Macintosh

Darwin Dilemma	310
Flight Simulator IV	450
Lemmings	325
Moonbase	465
Prince of Persia	330
Red Baron	370
Spaceward Ho	465
Tracon	525

Pour d'autres titres, n'hésitez pas à nous consulter au 88-08-20-70.

Pour commander, découpez ce bon et renvoyez-le accompagné de votre règlement à SCROLLING - 51, chemin de l'Altenberg - 67140 BARR - ou téléphonez au : 88-08-20-70.

Nom-Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Téléphone :

Titres :

Total :

- Atari ST Frais de port : Normal 20 F []

512 Ko [] 1 Méga [] Colissimo 25 F []

- Amiga Contre-remboursement 26 F []

512 Ko [] 1 Méga [] 600 [] Total à payer : _____

- Macintosh []

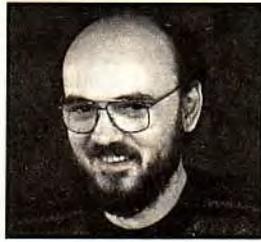
- IBM PC XT [] PC AT [] 5"1/4 [] 3"1/2 [] CGA [] EGA [] VGA []

Paiement par : Chèque [] Mandat-lettre []

Carte-bleue [] N° : Signature :

Date d'expiration :/.....

[] Je désire recevoir votre catalogue gratuit



Tilt a plus de dix ans. S'il n'a pas été le premier, c'est quand même l'un des plus anciens magazines de micro-informatique en France. Les lecteurs des premiers temps ont, comme lui (et comme moi), vieilli. La génération des 35 ans qui a inventé l'informatique, l'a vue peu à peu s'imposer dans la vie quotidienne. Et certains n'ont pas eu l'occasion de la comprendre ou n'ont senti que les temps changeaient. Leurs enfants ont, eux, été baignés dans les ordinateurs, les puces, les jeux vidéo depuis leur plus tendre enfance. Et je remarque que ceux qui lisaient *Tilt* il y a cinq ans continuent à jouer, même s'ils sont souvent entrés dans la vie active. Cela n'a l'air de rien, mais toute la société est en train de changer ! Imaginez des chefs d'entreprise se faisant une petite partie de *Street Fighter II* (c'est le jeu « branché » aux Etats-Unis) avant un dîner d'affaires ou une petite balade dans *Underworld* entre deux conférences. Les mentalités sont en train d'évoluer, pas tout à fait aussi vite que la technologie, mais presque. Nous, les anciens (entre guillemets), avons pris le train en route. Mais ceux qui sont nés après 1970, et plus encore ceux qui naissent maintenant, jouent ou joueront sur ordinateur comme ils respirent. Ils n'auront plus aucune peur, plus aucun mouvement de recul face à l'ordinateur. On en est encore actuellement à se demander si l'on doit choisir une console ou un micro. Mais dans quelques années, tout le monde aura plusieurs consoles, plusieurs micros. Ou peut-être des machines intermédiaires. Il y a eu l'âge de pierre, l'âge du bronze, l'âge de l'acier. Nous sommes entrés dans l'âge de l'informatique. Sans presque nous en rendre compte.

Jean-Loup Jovanovic

PS : Joyeux Noël et bonne année !

Passionné

Je lis *Tilt* depuis plus de quatre ans, et j'y suis abonné depuis trois. Si je puis me permettre cette analyse, j'ai remarqué depuis quelques mois que certains articles que vous écrivez ne flattent pas vraiment l'*Amiga* ou autres *Atari ST*, et, ce, au profit des compatibles *PC* (certaines lettres du Forum l'ont souligné). Ce que je voudrais dire à ce sujet, c'est que les gens qui veulent entendre du bien de leur machine n'ont qu'à acheter des revues qui leur sont dédiées (*Amiga News*, *Commodore Revue*, *ST Magazine*, *PC Review*, etc.). Or, je ne les trouve pas très intéressantes. En effet, une revue qui se dit objective et généraliste ne peut pas se focaliser sur une machine et la porter aux nues. Il m'arrive d'acheter *Amiga News*, dans lequel l'*Amiga*

est le centre du monde. Pour les tests logiciels et matériels, ces revues sont très fortes. Mais pour ce qui est de la comparaison, aucun intérêt de lire que l'*Amiga* c'est bien, puisque ceux qui en ont en sont persuadés ou maso. Tout cela pour vous dire que, même si vous n'envoyez pas de fleurs à mon *Amiga* ou à leur *Atari ST*, je ne pense pas que vous les détestiez pour autant. J'aime *Tilt* avec ses articles, ses dossiers. Je dis cela en pensant à la lettre de Maxime dans *Tilt 108*, et je voudrais ajouter que si les tests de jeux de ces derniers temps sont ce qu'ils sont, c'est en fait que les éditeurs n'ont rien sorti de très original à mettre dans nos drives. Ensuite, à propos de l'édition du même Forum, je regrette, moi aussi un peu l'époque des programmes créés par de vrais passionnés de l'informatique et non

C'est tout à fait ça !
Sauf qu'il est difficile de le faire comprendre aux possesseurs de *ST* et d'*Amiga*, qui se sentent envahis par le *PC*.
Pourtant, s'ils s'en donnaient un peu la peine, il leur suffirait d'aller voir tourner un *PC* pour comprendre l'intérêt ludique qu'il représente. Et il leur suffirait de chercher (désespérément) un bon

jeu d'arcade sur *PC* pour comprendre que leur propre machine a ses avantages et ses qualités. Depuis des mois, on voit la baisse progressive de l'intérêt que suscite le *ST* (et l'*Amiga* dans une moindre mesure). La principale raison en est tout simplement que les amateurs de jeux de rôles, d'aventure et de simulation ont trouvé dans le *PC* une machine de rêve.

Date de parution

Bonjour à toute l'équipe de *Tilt* ! Je vous écris, d'une part pour savoir une fois pour toute la date de parution de *Tilt*, et d'autre part je voudrais vous poser quelques questions.

- 1) J'envisage, malgré toutes les critiques faites sur cette machine, de m'acheter un *Amiga 600*. Est-ce un bon choix si l'on veut faire des démos et des jeux pour un encombrement minimal ?
- 2) Est-ce que l'*Amos Basic* est compatible avec cette machine ?
- 3) Je suis très intéressé par l'usage des modems. En existe-t-il pour l'*A600* ? A quand un dossier sur les modems ?
- 4) Je trouve la nouvelle maquette de *Tilt* très réussie, et en particulier la couverture. Par contre, je trouve que les avant-premières occupent trop de place.
- 5) Pourquoi ne faites-vous que des dossiers dédiés au *PC* (cartes graphiques, cartes sonores, etc.),

quand je feuillette votre magazine, je me rends compte qu'il y a beaucoup de sujets consacrés au *PC*. *Tilt* édite un magazine uniquement consacré aux *PC* (*PC Review*), de même que vous éditez un journal dédié aux consoles ; et depuis il n'y a plus d'articles les concernant, alors, pourquoi les *PC* gardent la première place dans votre magazine ?

(c'est original... NDJ)
l'Amigaman fou

■ La date de sortie de *Tilt* ? En théorie le 25 du mois, mais cela peut varier d'un à deux jours. Pourquoi ?

- 1) Si le problème de place est capital et que tes fonds soient limités, l'*Amiga 600* me semble parfait. Je viens de jouer un peu sur un *A1200*, et j'ai craqué pour cette machine. Si tu en as les moyens (et que tu es prêt à attendre des produits dignes de ce nom), prends plutôt ce modèle.
- 2) Pas de problème !
- 3) Tous les modems externes doi-

pas guidés par l'argent. Il n'y a qu'à voir l'originalité des jeux actuels : les jeux sur PC sont plus beaux les uns que les autres (je pense plus particulièrement à GUEST), mais l'intérêt reste celui d'un jeu d'aventure cent fois revu. Sur Amiga, les jeux sont de très bonne qualité, valant celle des PC sur tous les points. Mais OÙ EST L'INTERET DE CES JEUX ? A part Kick Off III que j'attends avec impatience, il n'y a rien d'original. Lotus III, Crazy Cars III... Avant de faire de superbes musiques et de beaux emballages fort coûteux (et profondément inutiles), chers éditeurs, cherchez l'aspect LUDIQUE de vos créations. Je tiens aussi à dire qu'aucun jeu de voiture sur ordinateur ne m'a procuré autant de plaisir que Pits-top II sur Commodore 64.

Frédéric

Et c'est pour cela que l'arrivée du Falcon et de l'Amiga 1200 m'enlève, comme à beaucoup, un poids de la poitrine. Je ne sais pas si ces bécanes auront du succès, mais elles permettent enfin le retour à des machines réellement pluridisciplinaires, permettant de travailler, de jouer (en arcade comme en jeu « sérieux »), de programmer, de dessiner, etc. Le retour à l'Age d'Or ?

vent fonctionner sans problème sur Amiga (comme sur toutes les autres machines). Pour ce qui est du dossier, on y réfléchit (oui, je sais, c'est une réponse bateau, mais des sujets on en a des quantités dans les cartons, et il est très difficile de choisir...).

4) D'autres lecteurs trouvent la nouvelle couverture trop fouillis et demandent plus de préviews. Les coups et les douleurs...

5) Ah, mais il y a une grande différence entre le PC et les consoles. Aussi différents que... Heu... Bon, passons. Le PC est un micro-ordinateur, et dans Tilt nous parlons des micros-ordinateurs. Si nous l'enlevions, Tilt deviendrait un journal ne parlant que des ST et Amiga. D'ici que l'on enlève l'un ou l'autre, ce ne serait plus qu'un magazine dédié parmi tant d'autres. Je ne sais pas pour toi, mais, moi, je trouverais cela très désagréable... Quant à la question des dossiers trop nombreux pour PC, tu oublies tous les dossiers sur le ST et l'Amiga qui ont paru il y a un ou

deux ans. En fait, ces machines sont déjà très bien connues et de plus très simples d'emploi, et l'on ne va pas par exemple faire un dossier sur le GEM de l'Atari ST. Le DOS du PC, en revanche, est d'une complexité telle qu'il nous semble nécessaire d'aiguiller un peu les nouveaux utilisateurs de cette machine. Et je ne parle pas des problèmes de mémoire, de carte graphique, de carte sonore...

Copie de sauvegarde

Dernièrement, j'ai acheté un jeu de simulation de vol, *Knight of the Sky*. J'ai voulu le copier dans un but de sauvegarde, en vain ! (impossible de copier).

Pourriez-vous m'envoyer une copie de ce jeu ? Merci d'avance.

Isabelle

■ Non. Je veux dire, non, nous ne pouvons pas t'envoyer de copie de sauvegarde. En revanche, je pense pouvoir t'éclairer un peu sur tes droits. En premier lieu, la copie d'un logiciel est autorisée, tant qu'il ne s'agit que d'en faire une copie de sauvegarde (c'est ton cas). Malheureusement, les routines de protection sont elles aussi autorisées. Donc, tu te trouves dans une situation où tu as le droit de copier, mais où tu ne peux matériellement pas le faire. En fait, c'est l'éditeur du jeu qui est en tort. Il doit te fournir si le logiciel est protégé, soit dans la boîte, soit après une demande de ta part, un second jeu de disquettes, pour le cas où le premier deviendrait inutilisable. Si cette pratique est fréquente dans le domaine professionnel, elle n'est pas encore appliquée pour les jeux (et je doute qu'elle ne le soit jamais). Donc, les différentes solutions sont : tu téléphones ou tu écris à l'éditeur (ou au distributeur, puisque l'éditeur est étranger), et tu lui demandes de t'envoyer un second jeu de disquettes. Je doute qu'il soit donné suite à cette requête, même si elle est légalement justifiée.

Une autre solution est de te procurer un copieur (cela sous-entend dépenser de l'argent pour obtenir quelque chose qui t'es due : cela me gêne quelque part...) et de copier ces fameuses disquettes. Enfin, et surtout, tu peux garder ce jeu unique de disquettes, et en cas de problème ultérieur en demander un autre jeu à l'éditeur (quitte à lui renvoyer tes originaux). La limitation de durée (un mois en géné-

ral) de la garantie n'est de toute façon pas valable en France pour ce qui concerne les vices de fabrication, et si le distributeur te pose des problèmes, menace-le d'écrire à Tilt. Si cela ne suffit pas, écris à Tilt (ou téléphone-nous).

Piratage (suite de la suite)

Pour commencer, une vue inhabituelle sur le piratage : tu proclames (avec raison) que le système est tel qu'il faut payer ce qu'on veut consommer, ou ne pas consommer. Mais tu conviendras que certains produits sont manifestement trop chers, ce qui fausse le jeu normal de l'offre et de la demande ; que ce marché est particulier, et que la fraude est possible ; et surtout qu'il oblige souvent à acheter un chat dans un sac, car rares sont les boîtes de jeu qui illustrent clairement la nature du jeu, et les revues semblent ne jamais avoir le même avis que moi sur les jeux. Pour moi, je vois un premier avantage au piratage : il oblige les jeux à ne pas devenir encore plus chers. Où peut-on voir l'effet du non-piratage sinon sur les prix des cartouches et des CD, qui ne sont pourtant pas chers à produire ? Le deuxième bienfait est pour l'industrie : pour mon budget, ce loisir était beaucoup trop cher. Mais, quand j'ai connu un copain qui pouvait me copier des tas de jeux, c'est devenu intéressant. J'ai acheté mon Amiga, puis, de fil en aiguille, tel et tel périphérique. Bénéfice aux constructeurs. Enfin, je me mis à acheter des jeux (pour la boîte, le manuel, etc.) Bénéfice aux éditeurs.

Mais, je le précise, sur dix jeux achetés, sept n'ont fait qu'entrer et sortir de mon lecteur de disquettes, pour s'empoussiérer sur une étagère, tant ils étaient nuls. Alors, que les prix grimpent pour les bons softs, je suis d'accord, c'est le rôle du prix d'informer sur la qualité.

Mais il faut baisser le prix des mauvais jeux si on veut retenir l'acheteur.

Lestat

■ Tu as en grande partie raison. Le seul point sur lequel je ne suis pas tout à fait d'accord, c'est ce que cela peut rapporter aux éditeurs. Le problème, en pratique, ce n'est pas (sauf pour eux) les pertes correspondant aux logiciels « qui auraient pu être vendus ». C'est pragmatiquement leur abandon

progressif des micros aux profit des consoles. Car, contrairement à ce que croient bon nombre d'entre vous (lettres à l'appui), les jeux sur cartouches se vendent BEAUCOUP PLUS que les jeux sur disquettes. Infiniment plus. Le développement est un peu plus cher, mais au total les éditeurs en ressortent des bénéfices autrement substantiels que sur micro.

La seconde grande force des consoles, c'est le fait que les constructeurs sont aussi les principaux éditeurs. Sega et Nintendo produisent les meilleurs jeux pour leurs propres machines, et il est rare que l'on jette une de leurs cartouches.

Au pire, ces jeux sont « seulement » bons. Sur ST, Amiga, PC, combien de jeux sont bons ? Combien sont seulement moyens ? Combien sont franchement nuls ? Les éditeurs ont là leur responsabilité, celle de dégoûter les acheteurs honnêtes en leur fourguant des daubes (s'excuse pour le langage). Je ferai d'ailleurs remarquer la réussite des sociétés qui proposent des jeux de qualité, telles Origin ou Microprose. Quant au rapport entre la qualité et le prix des jeux, je n'ai pour l'instant (mais je ne désespère pas...) trouvé de corrélation...

A propos du pauvre petit chat dans son sac : il y a quelques mois, un certain nombre de pirates se sont justifiés en disant « on pirate pour pouvoir tester les jeux, après on achète les bons ». C'est amusant comme les débats peuvent évoluer avec le temps...

Rôleur

Tout d'abord, quelques remarques à Tilt et à Dogue de Mauve et Eric Ramarason.

Tilt : je suis abonné à Tilt et mes PA passent toujours en retard, ou pas, alors que j'envoie aussi l'étiquette d'expédition !

Dogue de mauve et Eric Ramarason : dans le test d'*Unreal* de *Future Crew*, vous dites que la partie « texture » de cette démo a peu d'équivalents sur Amiga (je cite). Vous n'avez jamais vu *Miracle de Brainstorm*, *Inspiration In Home* de *Anarchy*, etc. ? Je vous signale que sur PC c'est une première, et arrêtez de croire que le PC est au-dessus de l'Amiga, en tout cas pour les démos !

L'Amiga est number one ! Et cette démo n'est qu'une copie, un mélange des démos Amiga, il n'y a pas de quoi en faire un fromage !

Ulrich

■ Bon, voyons tes plaintes dans l'ordre.

Les PA : désolé. Non, vraiment, désolé, on en reçoit des tonnes, et ce n'est pas facile de les trier, les ranger, les classer, etc. Pour te consoler, imagine comment cela se passe pour ceux qui ne sont pas abonnés...

Unreal sur PC : tu ne crois pas que tu exagères ? Pour une fois (la première, comme tu le fais si bien remarquer) qu'on présente une démo sur PC, tu n'étais pas obligé de nous faire tout ce cinéma. En fait, je cherche où il est dit que le PC est au dessus de l'Amiga pour les démos... Je ne vois pas. Si c'est marqué quelque part, c'est une erreur, un canard, une bourde. Unreal est une excellente démo sur PC, qui arrive au niveau des démos Amiga. Mais c'est la seule (et j'en ai vu, des démos sur PC !) Allez, vive l'Amiga, le N° 1 des démos Qu'est-ce qu'il faut pas faire dans ce métier, quand même !

JDR

Suite au dossier sur « les émules de *Dungeon Master* », j'ai quelques questions à te poser :

1) Tu dis qu' *Eye of the Beholder* suit les règles d' *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), « le plus célèbre des jeux de rôles sur table ». Je voudrais me procurer ce jeu de plateau. Habitant Marseille, je voudrais savoir s'il existe un magasin qui en vend, et s'ils sont aussi bons que les jeux de rôles sur micro ?
2) Quand sortiront *Ultima Underworld* et *Eye of the Beholder III* sur Amiga ?

Jean-Marc

■ Héhé, un autre fana des jeux de rôles micro...

1) AD&D est un grand, grand classique du jeu de rôles, et tu le trouveras dans toutes les boutiques dites spécialisées. Tiens, une adresse prise chez notre confrère Casius Belli : *Dragon D'Ivoire*, 64, rue de St-Sufren à Marseille. Attention, les jeux de rôles ne sont pas des « jeux de plateau ». Ils se jouent généralement sur une table (ou sur la moquette, ou toute autre surface à peu près plane) et surtout rassemble plusieurs joueurs (l'idéal c'est de 5 à 7 joueurs) et un « maître » - le scénariste et metteur en scène.

Dernier détail : le jeu de rôles micro n'a qu'un lointain rapport avec son homologue sur table. Et, pour tout te dire, même si j'adore des jeux

comme *Underworld* ou *Eye of the Beholder*, je préfère encore mille fois une vraie partie avec des amis.
2) Jamais. Non, attends, calme-toi, je dis juste ça parce que, jusqu'à présent, chaque fois que j'ai dit : « Ce jeu ne sortira pas sur ST (ou Amiga)[...] », il est arrivé quelques semaines ou mois après... En pratique, *Underworld* n'est pas prévu sur Amiga pour l'instant. Legend Of Valour, qui s'en rapproche un peu, est, lui, attendu - il est même peut-être déjà disponible au moment où tu lis ces lignes. Quand à *Eye III*, il n'est pour l'instant même pas disponible sur PC, et il va te falloir attendre un peu...

Assassin !

1) Au début de cette année, j'ai eu une idée de génie : écrire à *Tilt* pour lui demander quelques conseils, et quelque temps plus tard, j'ai eu le plaisir de voir ma lettre publiée. Je cherchais un basic « accessible » pour mon Amiga 500+, et vous m'aviez conseillé le GFA ou l'AMOS. Peu après est sorti l'Easy AMOS, destiné aux débutants, et donc tout à fait compatible avec mon cerveau liquéfié !

Je l'ai donc commandé à une boutique de Nice, en express par téléphone, et en recommandé, livrable sous 11 jours (mais si !) Et je peux dire à Mimi (*Tilt* 107, page 156) qu'il est vraiment convivial, facile d'accès et bien expliqué en français (sauf à l'écran).

2) D'autre part, je vous avais demandé la différence entre CD-I, CD-TV et CD-ROM, et s'il existait un lecteur lisant les CD audio, vidéo et informatiques (autrement dit CD-ROM, si j'ai bien saisi). Vous m'avez répondu que seul le CD-I pouvait correspondre à cette description. Cependant, dans le *TILT* 98, page 33, vous présentez un lecteur de CD-Vidéo permettant d'utiliser les jeux laser originaux sur votre Amiga. Seul inconvénient : son prix élevé. Ce lecteur constitue-t-il donc également un lecteur de CD-ROM ? Si l'on ne possède aucun lecteur de CD, vaut-il mieux l'acheter, ou bien acquérir un lecteur de CD-Vidéo moins cher et attendre que le prix des lecteurs de CD-ROM baisse ? Est-ce que les disques CD-ROM qui sortent sont compatibles tous formats (un même disque peut-il passer sur un PC, un Atari ST ou un Amiga ?) J'avoue que je ne sais toujours pas très bien la différence entre le CD-TV et le CD-I... (Non, ne frappez plus !)

PP le Moko

■ Sacré veinard, ne voilà-t-y pas que tu passes A NOUVEAU dans le forum ! Mais, comme tu peux le voir, je ne passe que la première moitié de ta lettre. Pour résumer la suite, tu nous proposes comme idée de jeu « les bavures à l'hôpital » (ça me rappelle une équipe de cochons chirurgiens... mais je m'égaré) et tu nous racontes tes malheurs à Epic (désolé, à ce stade là, on ne peut plus faire grande chose pour toi...).

1) Oui, l'Easy Amos est une version très didactique de cet excellent logiciel. Un petit reproche toutefois : que la documentation soit en français, c'est bien. Mais, puisque le concepteur de ce langage est lui-même français, pourquoi le programme est-il en anglais (question à cent points) ?

2) Ah, heu, bon... Dans le dernier numéro, nous vous avons parlé de la possibilité de brancher un CD Vidéo sur un micro-ordinateur pour jouer aux jeux comme *Dragon's Lair*. Cela fait-il du CD-Vidéo un CD-ROM ? En théorie, oui. Le disque contient, outre des images et du son, des données permettant de les gérer. Mais, si l'on part de ce principe-là, même un CD Audio est un CD-ROM. Après tout, il ne contient que des nombres (enregistrement digital). En pratique, réservons le terme CD-ROM aux extensions pour micro-ordinateurs permettant de lire des CD de données. A ce titre, le CD-TV est un vrai CD-ROM, plus même que le CD-I.

Fréquences, vitesses et cætera.

1) Le i486 SX-25 Mhz est présenté par de nombreux magazines informatiques (*PC-Expert*, *Science & Vie Micro*, etc.) comme étant plus rapide et plus puissant que le i386 DX-33 Mhz, et comme ayant l'avantage d'être évolutif. Pour jouer, quel est celui qui est le plus rapide ?

2) Depuis quelques mois, on peut ajouter au i486 SX-25 un Overdrive, qui est en fait un i486 DX2-25/50. Peut-on ralentir un Overdrive à une vitesse inférieure à 50 Mhz (pour la compatibilité) ?

Les jeux fonctionneront-ils correctement à 50 Mhz ? A 66 Mhz ? Sont-ils trop rapides ? Est-ce que l'ordinateur risque de « planter » ? A quoi ressemble *Wing Commander 2* sur un 486 DX2-33/66 ? Et *Links 386 Pro* ?

3) Est-ce que la mémoire cache améliore la rapidité des jeux ?

4) Le i486 SX-33 est-il aussi rapide que le i486 DX-33 pour jouer, sachant que la seule différence entre les deux est le coprocesseur ?

5) Je désire acheter un ordinateur de bonne qualité, disposant d'une garantie longue durée (5 ans). Que pensez-vous des marques suivantes : IPC (Singapour), Pentasonic (USA), Memorex, qui proposent toutes les trois cette garantie ? Quelles autres marques me conseillez-vous ?

6) Que pensez-vous de la nouvelle gamme IBM PS/1 i486 SX-25 et DX-33 ? Que pensez-vous des IBM/VP ?

7) Pourquoi conseillez-vous encore à ceux qui vous écrivent d'acheter des i386 DX-33, alors que ceux-ci sont actuellement abandonnés par les constructeurs (le 386 est plus cher et moins puissant que le i486 SX, et surtout il est non évolutif) ?
8) Quand le i586 (P5) va-t-il sortir sur le marché ? Les IBM équipés du Power PC seront-ils compatibles PC ?

9) Qu'est-ce que le système Next Step 486 ? Pourquoi faut-il 8 Mo et un disque dur de 100 Mo pour le faire tourner ?

Réal

■ Ta lettre me permet de faire le point une fois pour toute sur les questions de processeurs sur PC.

1) Le 486 SX dispose d'instructions plus rapides et d'une mémoire cache de 8 Ko, et est plus rapide que le 386 DX-33 (presque 2 fois) si l'on se contente des tests de vitesse processeur. Cela dit, si l'on compare des ordinateurs, la différence est nettement moins sensible. Le principal avantage du 486 SX est en pratique son évolutivité. Cela dit, à 5 000 F l'overdrive je doute que beaucoup puissent en profiter...

2) Ralentir un overdrive... Franchement, je doute qu'Intel ait jamais envisagé cette possibilité. Donc, non, on ne peut pas ralentir un overdrive. Ces processeurs sont avant tout destinés au marché professionnel, et il est vrai que même des jeux gourmands en puissance deviennent trop rapide à 66 Mhz. Il n'y a pas en revanche de raison pour que cela plante plus qu'avec un 386.

3) Quelle mémoire cache ? Celle de 8 Ko intégrée dans les processeurs i486 ajoute environ 20 % de vitesse à toutes les applications (jeux compris). Celle installée à côté

du processeur à un effet variable (5 à 10 %), en fonction de sa façon de communiquer avec le processeur et de la mémoire et de la vitesse des composants.

4) Si tu n'utilises pas le coprocesseur (attention, il y a maintenant des jeux qui peuvent en tirer parti, comme V for Victory), ces deux processeurs sont équivalents.

5) Pour ce qui est de l'image de marque, et aussi bizarre que cela paraisse, IPC est en tête. Pour ce qui est de la qualité, cela dépend de trop de paramètres (modèle, période d'achat, etc.) pour que je puisse te répondre. Pentasonic est, à priori, le moins cher.

6) Sincèrement, pas beaucoup de bien. Ils sont en revanche nettement meilleurs (et moins chers !) que les modèles précédents. Personnellement, je conseillerais plutôt à ceux qui veulent acheter « de la marque » les Compaq Prolinea. Attention, il y a un problème entre cette dernière gamme et les cartes Sound Blaster !

Lancer des PC en vente directe (PS/VP), c'est à priori une bonne idée. Je trouve personnellement qu'ils restent trop chers, mais, quand on aime, on ne compte pas...

7) Tout le monde n'a pas les moyens d'acheter un 486 DX2-66, et je pense que pour les jeux actuels un 386 DX 33 ou 40 MHz est suffisant. Un 486 SX-25 ou 33 MHz est encore mieux, mais coûte aussi plus cher. Cela dit, il est évident que dans les mois et années qui viennent, cela deviendra le bas de gamme. Ce sera aussi vrai, à plus longue échéance, pour le 486, le 586, le 686, etc. Si un 386 DX 33 vous permet de jouer aux jeux que vous aimez pour pas trop cher, c'est une bonne machine, non ?

8) Le Pentium (nouveau nom officiel du P5) sera disponible en quantité au printemps. Le Power PC n'est pour l'instant qu'au stade d'ébauche, et les informations sont filtrées par IBM au compte-gouttes. Il devrait être compatible PC (normal), mais il sera sans doute beaucoup plus. Attendons de voir...

9) C'est un système d'exploitation 32 bits multitâche et multiutilisateur basé sur Unix.

Il ne s'adresse pas, pour l'instant du moins, aux utilisateurs personnels, et est destiné à fonctionner en réseau.

Ses besoins matériels sont justifiés par sa puissance et son ergonomie, qui laissent loin derrière aussi bien Windows que le Système 7 du Macintosh.

Un rêve d'informaticien, quoi

L'aventure du Falcon

1) Sommes-nous en train de vivre avec l'arrivée du Falcon la même aventure qu'avec les PC (286, 386, 486, etc.) ? Autrement dit, verra-t-on prochainement dans les colonnes de Tilt : « Ce simulateur de vol, magnifique, tourne déjà correctement sur un Falcon 030, et pour les heureux possesseurs d'un Falcon 040, l'animation sera époustouflante ! Pour ceux, hélas, qui ne possèdent qu'un ST à base de 68 000 (ou équivalent), je ne peux que vous déconseiller vivement l'achat de ce programme, car l'animation y est vraiment mauvais » ?

2) Commodore compte-t-il sortir bientôt l'équivalent du Falcon, c'est-à-dire un petit A3000 avec un petit boîtier et un petit prix ?

3) Si oui, ce futur A-MIG-A 030 sera-t-il aussi intéressant au niveau prix que le Falcon (8 000 F avec un disque dur et un moniteur, je crois) ?

4) Un Mig-30 à l'assaut d'un Falcon, qu'en pensez-vous ? L'issue du combat ? (NB : je suis pacifiste, et je n'ai rien contre Atari !)

5) Pouvez-vous me conseiller ? Possesseur d'un Amiga 500, je constate que cette machine continue de fournir des shoot-them-up de qualité. Hélas, ma préférence va, et de loin, vers tout ce qui est simulateurs de vol, et, là, l'Amiga est loin derrière les gros PC. C'est donc douloureusement (financièrement parlant) que j'envisage l'investissement dans un bon PC (386 DX ou +). Seulement, voilà : l'arrivée du Falcon et de son équivalent Commodore (j'espère) ne remet-il pas en question ce choix ?

Concrètement, les simulateurs de vol pour Amiga 500 et chargés sur un A3000 sont-ils de meilleure qualité que ceux tournant sur un PC 386 ou plus ?

En conclusion, me conseillez-vous de foncer sur le PC, ou d'attendre l'équivalent du Falcon de chez Commodore ? Tenez compte - SVP - que si j'opte pour le PC, je redémarre à zéro sur le plan logiciel.

6) Pouvez-vous me dire comment se comportent les jeux développés sur un Amiga 500 ou un Atari ST/STE et que l'on charge sur un A3000 ou sur un Falcon 030, et les proportions respectives ?

a) le jeu ne fonctionne pas ;
b) le jeu fonctionne exactement comme sur un 500 ou un ST ;
c) Ainsi, tout va plus vite -> le jeu

devient carrément injouable ;

d) le jeu tourne à la même vitesse, mais avec des animations beaucoup plus fluides ;

7) Un logiciel développé exclusivement pour le Falcon et ne tournant que sur ce dernier sera-t-il beaucoup plus rapide qu'un logiciel développé pour le ST et chargé sur un Falcon ?

8) Comment se fait-il que seuls les PC permettent une installation des jeux sur disque dur ? Je crois même que c'est indispensable... C'est une question de protection ? Cela m'étonnerait beaucoup que les jeux PC soient vendus sans protection !

9) C'est extraordinairement rare que j'arrive au bout d'un jeu. Est-ce normal ? Certains se vantent d'y arriver en quelques heures. Info ou intox ? Si c'est réel, comment font-ils ?

10) Comment se fait-il que seul IBM soit copié par tout le monde ? Autrement dit, pourquoi n'y a-t-il pas de compatible Amiga, par exemple ? Un A3000 taïwanais à 5 000 francs, ce serait plutôt sympa, non ?

11) Le 486 est-il un 32 ou un 64 bits ? Si c'est un 32 bits, quelle différence avec un 386 DX ? N'est-ce qu'un 386 DX amélioré ? Arrivé maintenant au 32 bits, va-t-on encore gagner quelque chose en vitesse avec des 64 et des 128 bits ?

12) La carte SVGA n'est-elle pas plus lourde à exploiter que la carte VGA ? Si oui, est-il raisonnable d'attendre des jeux avec animations en SVGA ?

Eric

■ Désolé pour la 13^e question (qui pourtant semblait te tenir à cœur), mais a) je n'en ai aucune idée et b) le chiffre 13 porte malheurs... Tiens, si quelqu'un sait comment brancher un Amiga 500 sur un terminal d'extérieur digital, qu'il m'écrive, je retransmettrai l'information. Voyons les (nombreuses) questions :

1) Cela peut effectivement être un problème. Inversé, c'est encore pire. Imagine : un superbe shoot-them-up sur Falcon 030, inutilisable sur 040 à cause de sa rapidité... J'espère simplement que les programmeurs auront la présence d'esprit de « timer » leurs programmes. Quand au ST, j'espère pour la pérennité du Falcon qu'il sera aussi peu compatible que possible avec son prédécesseur...

2) L'Amiga 1200 vous a déjà été présenté en long, en large et en travers. C'est un équivalent tout à

fait valable du Falcon (il n'a pas de DSP, mais toute son architecture est 32 bits, contrairement à son concurrent...).

3) Le prix est lui aussi équivalent (je n'ai pas encore de précision, mais cela tourne effectivement autour des 8 000 F avec disque dur et écran).

4) Missiles largués...

5) Si ton principal centre d'intérêt est effectivement la simulation de vol, achète-toi un PC. Sans doute la puissance du Falcon et de l'A1200 va-t-elle inspirer les programmeurs ; mais le PC est tellement fourni en simulateurs de vol de qualité que je doute qu'elle puisse être rattrapée dans ce domaine.

6) Sur un A3000, si le jeu fonctionne (60 % des cas), il sera en général trop rapide. Sur Falcon, nous manquons (à l'heure où j'écris ces lignes) d'information, mais de toutes façons, même Atari n'annonce pas plus de 20 % de logiciels ST fonctionnant dessus (le pourcentage réel est probablement moindre). Peu de jeu, pour l'Amiga comme pour le Falcon, entreront dans ta dernière catégorie.

7) Sensiblement plus. Mais, de toutes façons (cf n°6), le problème ne se pose pas vraiment, sauf si les éditeurs s'entêtent à faire des logiciels compatibles avec ces deux machines.

8) Si 99 % des jeux PC s'installent sur disque dur, c'est tout simplement que celui-ci est présent en standard. Le principal avantage, c'est qu'on peut copier les disquettes sans problème, la protection étant généralement un mot du manuel à entrer. Et, pour ton information, sache que de nombreux jeux ne sont pas protégés sur PC.

9) Difficile de finir un simulateur de vol, non ? Mais, ne t'inquiète pas, tu as la chance de ne pas être trop bon. Pense à tous les malheureux super-méga-joueurs qui finissent les jeux en quelques heures : ils doivent regretter d'avoir dépensé 400 F pour ça, non ?

10) Si Apple avait permis aux concurrents de recopier l'Apple II, il n'y aurait peut-être pas de PC aujourd'hui. Malheureusement, comme Commodore et Atari, Apple a préféré garder son monopole. Cela dit, la situation est assez différente entre Apple et Atari / Commodore, et de toutes façons je ne suis pas sûr que construire des compatibles Commodore ou Atari intéresse quelqu'un... Le PC était à l'origine vendu très cher (et était donc très rentable)...

11) Le 486 est un processeur 32 bits, environ 2 fois plus rapide qu'un 386 à fréquence égale. Il comporte en interne un cache de 8 Ko et la plupart de ses instructions sont optimisées. Le modèle DX comporte en plus un coprocesseur arithmétique. Le Pentium (P5) est un processeur 64 bits. Il est 4 à 6 fois plus rapide qu'un 486 à fréquence égale... Quant aux 128 bits, ils ne sont pour l'instant qu'à l'état d'ébauche (pour la micro).

12) Il est facile de programmer une carte SVGA. Le problème, c'est que manipuler 800 x 600 ou 1024 x 768 octets (256 couleurs) prend beaucoup plus de temps, que 320 x 200 points (la résolution VGA standard).

Remarques

J'ai plusieurs remarques et questions à poser. Commençons par les remarques :

1) Mon cher JLJ, tu me déçois. Tu ne connais pas Elonex ? Bon, hé bien, c'est une marque anglaise vendant de très bons compatibles PC à « bas prix » pour une « marque ». Si tu ne me crois pas, lis les magazines spécialisés.

2) Tu me déçois encore en mettant deux lettres déjà passées dans le numéro d'avant.

3) Les testeurs me déçoivent : toujours pas de test des Special Operation 2 de Wing Commander 2, ni de preview sérieuse de Strike Commander. Au fait, où en est Wing Commander 3 ?

4) Etant abonné depuis TILT40, quelle ne fut pas ma déception de voir que TILT augmente de 4 francs ! Surtout pour une disquette qui ne m'intéresse pas du tout, sauf pour être formatée. Faudra certainement revoir ça, car ça craint un max. J'hésite d'ailleurs à me réabonner.

Bon, les questions :

5) J'ai changé mon 286 pour un 486 SX 25 de chez DELL. Et j'ai transféré ma carte Sound Blaster (8 bits) dans l'un des slots 16 bits de mon PC. Et, O horreur, enfer et damnation, les musiques sont superbes comme toujours, mais pas de voix digitalisées ! xwSous Windows, ma carte marche par intermittence. J'ai essayé de créer un gestionnaire pour ma carte avec Windows, mais aucun IRQ ou I/O ne marche.

Mon système est incapable de la détecter, pourtant elle marche car j'ai les musiques de tous mes jeux, mais pas de voix digits (sauf Wol-

fenstein 3D, très bon jeu par ailleurs), ou alors trop rapides ! C'est vraiment complexe, alors, si vous pouviez m'aider, ce serait gentil, car lorsque vous faites UWSOUND (pour Ultima Underworld) et que ça marque « Music : Sound Blaster (Detected) » et « Voices : Sound Blaster (Not Detected) », c'est frustrant !

David

■ 1) Oui, je sais. Ma réponse ne concernait pas la société Elonex, mais le modèle qui m'était proposé. Tu sais, je ne peux pas décrire (ni même connaître) dans le détail les centaines (milliers ?) de modèles de PC disponibles sur le marché. Pour ce genre de détails, il vaut mieux en effet se tourner vers les revues spécialisées.

2) Juré craché, je n'y suis pour rien ! Pour entrer dans les détails, quand un papier ne passe pas dans un numéro, on le met de côté (au marbre). Si le mois suivant on a besoin de remplir un peu de place, on peut l'en sortir. Il y a une bévue, quand les lettres qui ont été placées dans le marbre n'en étaient pas, du marbre. Toutes nos excuses, cela ne se reproduira plus (j'espère)... Cela dit, je suis content de voir que tu as remarqué ce petit problème. Cela prouve que tu lis attentivement le Forum...

3) Le problème, c'est que nous avons reçu SO2 tardivement, et à un moment où il y avait des nouveautés plus urgentes. Et après c'était un peu tard pour vous en parler...

4) Attends ! Tu dis que tu es abonné, donc l'augmentation ne te concerne pas (la disquette non plus, d'ailleurs), non ? Et, contrairement à ce que tu sembles penser, cette disquette est TRES bien perçue par la majorité de nos lecteurs. Si, si, je t'assure !

5) Windows : si tu es passé à Windows 3.1, tu n'as peut-être pas les drivers adéquats. Tu peux te les procurer sur BBS ou auprès de Guillemot.

Mais le problème que tu rencontres avec Underworld peut laisser entendre que le problème ne vient pas des drivers, mais de la carte. Essaie d'enlever ta SB et de la remettre dans un autre slot d'extension.

Vérifie bien qu'elle est correctement branchée, et réessaie. Si cela ne marche toujours pas, elle est peut-être endommagée... Tu peux l'essayer sur un autre PC, pour vérifier.

Mais, que tu aies les voix dans Wolf

3D et pas dans Underworld me laisse perplexe...

Critères de sélection

1) Beaucoup de lecteurs (dont moi) se demandent quels sont les critères pour être publié dans votre magazine. D'après moi, il suffit en fait de poser une question technique très rasoir pour tout le monde, du style : « L'octet D568 de la disquette de WC2 est ... »

2) Je pense que, plutôt que passer la lettre entière, il ne faudrait passer que les parties les plus intéressantes des milliers de lettres que vous recevez (peut-être pas autant, mais...).

3) Pourquoi ne répondez-vous pas aux lettres que vous ne publiez pas ?

4) Agrandissez la rubrique Forum !!!

5) Je suis débutant, et j'hésite : Commodore ne va-t-il pas abandonner l'A600 comme il l'a fait pour l'A500 et l'A500+ ?

6) à 13) Questions techniques...
Guillaume

■ 1) Ah, mes critères de sélection... En fait, c'est selon mon bon vouloir (Mmmm, cette sensation de pouvoir...). Blague à part, compte les questions techniques et les questions d'ordre général ou polémique, et tu constateras que je préfère ce dernier type de lettres. Cela dit, certaines questions techniques concernent de nombreux lecteurs, et le Forum est fait pour leur répondre.

2) C'est déjà le cas. Je coupe souvent les lettres trop longues ou trop spécifiques (« l'octet D456... »). Tiens, la tienne, par exemple... Au fait, on reçoit effectivement des milliers de lettres.

3) Je ne peux pas y répondre personnellement. Il y en a vraiment trop. Même si on était 10 à s'occuper du courrier, on n'y arriverait pas. Tout ce que je pourrais faire, c'est vous photocopier une réponse type, mais je trouve cela sans intérêt, pour vous comme pour moi.

4) Attends, pas si vite, chuis pas d'accord, c'est un sacré boulot !!! Il fait déjà cinq pages !

5) à 13) Selon ton désir, j'élimine les questions d'ordre technique (si tu regardes bien, j'y réponds déjà dans ces pages).

8086

Je possède un 1040 STE et un PC Amstrad 3086 (8 MHz). Comme vous pouvez le constater, ça craint ! Le PC est complètement dépassé, et l'Atari a déjà un pied dans la tombe. Personnellement, je me refuse à suivre la course aux MHz et aux bits ; d'autant plus qu'il y a de très bons jeux sur ces machines.

Parlons du PC : j'ai quelques jeux qui entraînent un peu mais qui restent jouables (Civilization, Indy 3, Dune). Récemment, j'ai fait l'acquisition de Monkey Island 2. Il faut environ 20 minutes pour l'installer sur le disque dur, et, au moment de le lancer, un message s'affiche, me signalant qu'il faut au moins un 286 pour que le logiciel fonctionne. La seule solution que le revendeur m'ait proposé est de l'échanger contre un autre logiciel. Existe-t-il un moyen de le faire tourner ? Ne peut-on pas supprimer un fichier ou quelques octets, ou faire croire au programme que le processeur est un 286 ?

Laurent

■ Désolé, Laurent, il n'y a rien à faire, tu ne pourras pas faire fonctionner Monkey 2 sur ton 8086. Il utilise des instructions spécifiques (entre autres pour gérer la mémoire), qui n'existent pas sur les 8088/8086.

Aucune modification logicielle ne marchera dans ce cas. Je te conseille de chercher un autre PC, plus puissant (un 386SX 16 MHz doit se trouver aux alentours de 5 000 francs).

Si tu ne veux utiliser que Monkey 2, les 286 sont encore plus abordables (mais tu risques de retomber dans le même problème avec d'autres jeux, comme Comanche ou Links 386 Pro).

TAPEZ 3614 ou 3615

TILT

DES CENTAINES DE PETITES ANNONCES

24H/24

AMSTRAD

Vds CPC 464 coul. + lect. de disq. DDI pour CPC 6128 + 40 jx orig. the, px 950 F. Fabrice **TARTAGLIA**, 4 bis, rue Gerolatte Rostang, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.71.51.37.

Vds imp. DMP 2160 pour 6128 the + 2 ruban, px: 1 000 F. Jean-Baptiste **CHISLET**, 145, chemin de Beaumont, 69200 Saint-Genis-Lévi. Tél.: 78.56.22.50.

Vds impr. DMP 2160 Amstrad + 2 log. px: 1 300 F. Scamer Amiga: 1 500 F. Denise **CSS** + 5 jx. Hervé **SEGURAN**, Traversée du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél.: 91.83.43.47.

CPC 6128 coul., 2 joys, nbx jx orig., px: 1 700 F + Turner TV et meuble: 500 F. La H à 2 200 F. Stéphane **NICOLAS**, 3, rue de l'Essonne, 91000 Evry. Tél.: (16-1) 60.77.94.82.

Vds CPC 6128 coul. nbx jx + manuel + reves + 2 joys + imp IP DMP 2 000 + ramp disk, px: 3 000 F à 4 000 F. Ludvine **MARTINET**, 5, les Charmes Le Clos Salibert, 78990 St-Nom-le-Brecheux. Tél.: (16-1) 34.62.19.32.

Vds CPC 464 coul. + lecteur DDI + manuels + nbx jx disk et km + joy + kit, px: 1 500 F. Jean-Pierre **FRANÇOIS**, Plan de Bressanin, 53143 Le Val-Tel., 94.86.11.11.

Vds CPC 6128 + 4 jx + GB + 4 jx + câble Link, px à db. Freddy **ALLOY**, 16, bd Camborne, 60400 Noyon. Tél.: 44.09.57.19.

Vds CPC 6128 + nbx jx + man + btes rigt + prise périph. px: 1 500 F. Grégory **PEYRONNEL**, 43, rue Charles Péguy, 55400 Etain. Tél.: 29.87.94.43.

Vds CPC Toshi BA 1100 plus 640 kb, 2 lect. 3/12 chargeur de batterie. Agnès **BARROUMES**, 64520 Sarnes. Tél.: 59.56.01.60.

Vds disquettes micro-disco Amstrad 50 à 80 F. Daniel **EXPOSITO**, 6, rue du Chemin de fer, 64700 Hendaye. Tél.: 59.29.63.86.

Vds CPC 6128 + écran coul. + 44 jx + câble K7, px: 2 000 F + 2 lect. 5" 40/80 Poets, px: 900 F + radio réveil: 200 F + Hacker: 300 F. Kuy Lim **THONE**, 17, rue Capé, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 42.73.08.83.

Vds mon. coul. Amstrad + 50 jx + synthé Voc + V8 5 000 + M06 + VV022 + 2 P6n + 5 liv + Clay 6128 FRi pcc + ORIC 1, px: 1 300 F. Franck **DALE** (SIL-KUSSE), 74, rue des Mandeliers, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél.: 90.47.18.21.

Vds CPC 6128 + écran coul. + bres + nbx jx, the, px: 2 100 F. Frédéric **DOLMET**, 40, rue Maxence Van Der Meerch, 59470 Wormhout. Tél.: 28.65.72.75.

Nbx jx et uti sur CPC 6128 (Blues Brothers, Mikster...), liste chq. env.ê. Eric **BOIDARD**, 13, av. Bollet, 01900 Trévoix.

Vds CPC 6128, mon. coul., nbx jx orig. + joys + manuels, the, px: 2 300 F. Yohann **MONTAGU**, 27, rue des Verdins, 18230 St-Doulchard. Tél.: 48.24.69.45.

Vds PC 512 double drive coul. + 30 jx (btes et rot), px: 5 000 F. Julien **DEBARD**, 1, rue Moussegoin Marcel, 37000 Tours. Tél.: 47.37.67.13.

Vds CPC 464, px: 500 F + 135 jx (Gyner et Forgotten Worlds) man. David **COUDRIG**, 71, bis bd des Belges, 51100 Reims. Tél.: 26.00.75.80.

Vds jx et uti pour Amstrad CPC 464, 664, 6128 orig. liste chq. env.ê. Jean-Marc **TALENTON**, 40, rue Molkenbrunn, 67380 Lingolsheim.

Vds CPC 6128 coul. + joys + nbx + jx (Rienfit-Ope, Wolf, Purple Sat, Day etc.), the, px: 1 900 F. Hervé **LE GUEVEL**, 134, bd Brune, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.42.91.73.

Vds CPC 6128, coul. et jx orig., px: 1 000 F. Alexandre **DOKUROFF**, 2, rue du Commandant Courcol, 91270 Vigneux. Tél.: (16-1) 90.42.68.04.

Vds CPC 6128 + 20 jx + 2 man., px: 1 200 F à db. Ange 2 ans. Laure **BOGGIN**, 25, rue Estienne d'Orves, 53310 La Pré-St-Denis. Tél.: (16-1) 46.45.83.58.

Vds 44 jx orig. pour CPC 6128 val: 5 000 F, px: 1 500 F ou vs disq. Pierrick **LECONTE**, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry-Châtillon.

CPC 6128 coul. + manuel + adapt. TV + 1 joy + jx, px: 1 500 F. Sébastien **ECARLAT**, 7, allée de la Madeleine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (16-1) 49.15.02.23.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joys + 30 jx (Monaco GP, Shinobu) + 3 livres: 2 200 F. Stéphane **DEVERSIEN**, 50, rue du Muguet, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (16-1) 64.68.66.25.

Vds CPC 1512 libre lecteur 5 114, 360 Ko mon. coul. 640 Ko Ram Soave + 3 logs, px: 2 000 F. Aurélien **DUMOUTIER**, 66-104 avenue, 60290 Lamorlaye. Tél.: 44.21.29.07.

Vds CPC 6128 Plus + nbx + jx + manuel + 2 manuel + Reves + mon. coul. + disq. reves + 4 990 F. Patrice **BOULLIERE**, 1, rue de Reufort, 69500 Bron. Tél.: 78.26.31.41.

Vds 60 logs pour CPC Amstrad sur 17 K7 d'orig. reves: 5500 F, port contenu. liste sur demande. Roger **LUBRAIN**, 23, rte de Frétrans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél.: 85.782.82.

Vds CPC 228E Ram: 2 M6 D0: 4076 VGA coul. 0,28, bt log., px: 4 000 F. Daniel **KEDINGER**, 12, rue de Craume, 64000 Pau. Tél.: 59.80.32.29.

Vds 6128 + coul. + 50 jx manuel et man. Fabrice **JAURUN**, 25, chemin de Barmont, 36100 Issoudun. Tél.: 54.37.42.84.

Vds 6128 coul. + env 100 jx + uti + manuel + joy + bte, px: 2 200 F (+ meuble 2 500 F), the. CHRIP, 69400 Villefranche S/S. Tél.: 74.85.46.18.

Vds mon. Mo 6128: 300 F. Ach, bas px Multi 2, cher contact est. & rap. pour éch. jx et log 6128 (env. liste). Christophe **FRITSCH**, 20, rue du 29 Novembre, 68780 Senheim. Tél.: 99.82.56.81.

Vds CPC 6128 + impr. + 2^e lect. + reves + 100 jx + joys, the, px: 2 000 F. Julien **URBAUER**, 50, Gaugu, 78220 Vitray. Tél.: (16-1) 30.24.90.45.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + manuels + reves + nbx jx the, px: 1 500 F. Jean-Marc **LARAYE**, 82, rue Raymond Patenôtre, 78120 Rambouillet. Tél.: (16-1) 34.85.67.31.

Vds CPC 6128 + écran coul. + 80 jx + Cordon de raccordement à mon. val., px: 6 000 F, px: 7 000 F. Denis **REBULIER**, 42, bis av. Gabriel Péri, 94170 La Perrière. Tél.: (16-1) 48.72.90.80.

Vds CPC 6128 coul. + joys + uti + 100 jx + reves, the, px: 2 000 F à db. Arnaud **DOYEN**, 5, av. Georges Clemenceau, 78500 Sartrouville.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + manuel + 30 jx + joy, the, px: 1 700 F. Fabien **PIFFER**, 11, rue de Leuigny, 94370 Sully-en-Brie. Tél.: (16-1) 45.90.32.32.

Vds CPC 6128 coul. + 130 jx + joy + copieur + lect K7 + câble Mintel, px: 2 000 F. Cyril **GRENIER**, 26290 Bren. Tél.: 74.45.11.86.

Vds CPC 6128 the + mon. coul. + joys + jx, px: 990 F. Benjamin **BLOCH**, 17, rue du Trisor, 91120 Palaiseau. Tél.: (16-1) 60.14.83.19.

Vds CPC 6128 + Plus + coul., multi 2. Disco 6.0, jx orig. D7 reves. 5 Adcs. C2C Art Studio + reves. the. Julien **COLAS**, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél.: 37.37.66.33.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + joy + Turner TV + R. Névell + Syst. expl. + manuel, the, px: 2 600 F à db. Hervé **GILION**, 5, av. Général Leduc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél.: (16-1) 46.65.76.46.

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx jx + joy + Turner TV + R. Névell + Syst. expl. + manuel, the, px: 2 600 F à db. Hervé **GILION**, 5, av. Général Leduc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél.: (16-1) 46.65.76.46.

Vds CPC 6128 mon. coul. + joys + jx, px: 2 500 F. Freddy **ALLOY**, 16, bd Camborne, 60400 Noyon. Tél.: 44.09.57.19.

CPC 6128 mono + adapt. TV + jx orig. Livres. Joys Lionel **UZAR**, 5, impasse de Rethonnes, 93190 Noisy-le-Grand. Tél.: (16-1) 45.92.17.31.

Vds CPC 464 + 200 jx. Emmanuel **DETANT**, 18, impasse du Catel, 62179 Wisant. Tél.: 21.82.46.74.

Vds CPC 464 + mon. coul. CTM 644 + manuel + jx, the, px: 700 F à db. Sébastien **ALLAIRE**, 78300 Poissy. Tél.: (16-1) 39.65.58.31.

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) 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 publions 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 pi-

rates. Le 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 de 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. : 9-11-13, rue du Colonel-Avta, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 110

RUBRIQUE
CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16,1 pour Paris et R.P.



La meilleure sélection de logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh
Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST M3
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goûtez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très intéressant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYS : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clone de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clone de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 50
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 001
GOBBLER v1.0 : vous dirigez une chenille qui doit avaler des tonnes de champignons sans se mordre la queue. MACJACK v2.1 : un excellent jeu de cartes dans lequel vous jouez contre l'ordinateur.

DISQUETTE MAC 003
ANIMALS CLIP 1 : une compilation de 45 planches de clipart à insérer dans vos documents P.A.O. Toutes ces planches sont des représentations d'animaux au format Mac Paint.

DISQUETTE MAC 004
GOLF MACWAY : voilà un excellent jeu de golf. Il ne vous reste plus qu'à viser juste. KLONDIKE v2.0 : un très bon jeu de cartes en solitaire sous forme de réussite. SOCIAL CLIMBER v1.00 : un bon jeu d'arcade dans lequel vous devez gravir les étages d'une tour en évitant de vous faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus rapides.

DISQUETTE MAC 005
3D CHECKERS v5.1 : un bon jeu de dames en 3D. HOT AIR BALLOON : jeu dans lequel vous dirigez une montgolfière et devez éviter de percuter les obstacles. COLUMNS 2 : un clone de Tétris. GUNSHY : un excellent jeu de réflexion en couleur dans le style du célèbre jeu de Mahjong. Vous devez retrouver des objets par paires et ainsi éliminer la totalité du plateau de jeu.

Avis aux programmeurs.
Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10..... 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Extension 512Ko Atari STF	510 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko Amiga	280 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	210 Frs
Filtre écran 14"	153 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	88 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande les disquettes suivantes :

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 22 Frs pièce
5 disquettes commandées = le 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
 Chèque Mandat Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour : Atari PC et Comp. Amiga Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : Atari PC et Comp. Macintosh Amiga
QUICKER 3615 IFA : Atari PC et Comp. Macintosh

Le câble de téléchargement à 75 Frs
 Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom Prénom
Rue
Code Postal Ville

TILT JAN93

ST

Vds 520 STF, soumis, manette 2 000 F. **VIÉ Cédric 9**, rue des Prés, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.74.64.

Vds 1040 STE + mon. coul. + lect. ext. 720 B + imp + nbx jx et util. + souris, px : 4 900 F. **Eric DELON**, 21, rue Goya, 81100 Castres. Tél. : 63.59.12.63 (le soir).

Vds 520 STF + mon. coul. CM8801 + joy + jx + GFA et compi + doc (4 classeurs) + livres + util, tbe, px : 3 500 F. **Alain TESTOR**, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.

Vds 1040 STF + mon. mono coul. + jx + util. + lect. ext 3,5 + scanner à main + impr Epon ou vte sép. **Didier LAZZARO**, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.88.29.

Vds 520 STE, tbe mon. coul. + joy + souris + logi + livre sur le Basic prix!!!! : 2 700 F. **Gauthier PIMONT**, 33, rue Francour, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.05.57.16.

Vds Atari Méga STE 16 Mhz cache, 4 Mégas, DD 48 M + SM 124 + lect. ext. + 150 disks (jx, util.). **Patrice JEANEAU**, 5, rue des Fleurs, 54150 Lubey. Tél. : 82.20.95.19.

Vds 520 STF + mon. + sampler + 2 joys + GFA + assembleur (avec compil) + nbx livres, jx et util... **Jeffrey OULMI**, 16, rue Emile Zola, 59147 Gondrecourt. Tél. : 20.32.34.52.

Vds 520 STF; mon. coul., SC 1224, tbe, 100 jx, souris, px : 3 000 F. **Jean-Louis CALISTI**, 19, rue Pierre Albrand, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.15.01.

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + souris + tapis + joys + câbles + 180 disquettes, ss gar., px : 3 700 F. **Antoine DESMARAIS**, 190, allée du nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.

Vds nbx jx orig pour Atari ST (Suisse uniq.). **Julien BRUNOD**, 2877 Le Bémont (30) Suisse. Tél. : 039.51.11.76.

Vds ou éch. jx pour 520. Liste sur demande. **Laurent GOSSET**, 83, rue de Tourneville, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.52.53.

Vds 520 STF (tbe) : 1 000 F + jx : 200 F + revues + mon. mono, px : 300 F. **Eric DUBOIS**, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.

Vds 520 STF, tbe + nbx orig + joy + souris + tapis + manuels, px : 1 800 F. **Bruno GEOFFROY**, 71, rue Pierre Boucharine, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.47.

Vds 520 STE 2 Mo + mon. SC 1425 + HR SM124 + ext. SF354 + 200 jx + livres + 2 joys + jx orig, px : 5 000 F. **Jean-Michel WUILLOT**, n° 37, rue Jean Flomet, 59121 Hautchin. Tél. : 27.31.17.98.

Vds 520 STF + souris + man. + log + jx + Free Boot, px : 1 500 F à déb. **Teddy BELHUMEUR**, 7, rue Jean-Paul Sartre, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 60.20.84.37.

STE 4 Mo - OS 205-162. DD 105 Mo. Ecrans SM 124, Philips CM 8852. Docs, jx util. px : 7 500 F. **Philippe CHEVALIER**, 2, allée Rabelais, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.14.06.

Vds 520 STE 1 Mo + mon. coul. + joy + câbles + nbx jx et util. px : 4 200 F. **Pierre LEMAUX**, rue du Docteur Labreton, 50300 Avranches. Tél. : 33.60.43.50.

Atari, vds util. jx éduc. et BCP de docs, px bas. **André SEINGIER**, 19, bis rue de Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds 1040 STE + DD 20 Mo Protar + mono + 3 Next + Emul PC Speed + Epon LX 800 F + log MAO (Pro 24111) + évolution, px : 10 000 F. **Stéphane TABARY**, BP 10, 17250 Pont-l'Abbé. Tél. : 46.97.05.55.

Vds jx orig sur ST : Cadaver the Pay off pour 80 F, Robocop 3 pour 180 F ou 240 F les deux. **Lionnel RIVOT**, Dignoville, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.68.52.

Vds 1040 STE + mon. coul. SC 1435 + log jx et dessins très peu servi, px : 3 800 F. **Philippe MOTARD**, 2, rue du Débarcadère, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.01.25.

Vds 520 STF + mon. coul. + souris + joys + 10 jx, tbe, px : 2 000 F. **David PETITJEAN**, 26, rue Jules Ferry, 33310 Lormont. Tél. : 56.32.69.16.

Vds 1040 STE + 300 jx + 2 joys + souris + livre prog, px : 3 000 F ou 2 500 F avec 150 jx. **Anthony ROZIER**, 24, petit chemin des planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.

Vds 1040 STE + 44 jx + Dai 4 + GFA + Compil + souris + 2 joys, px : 5 000 F. **Patrick CORBERAND**, 11, av. de la Gare d'eau, 25000 Besançon. Tél. : 81.82.09.78.

Vds 520 ST + joy + mouse + 100 jx, px : 2 500 F à déb. Cher. Démo Guardian Dragon 2 sur Amiga. **François BRANDIN**, 35, rue Étienne Dolet, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.61.95.

Vds STE 1 Mo + souris + joy + jx + util, tbe, px : 2 500 F. **SULLY**, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.19.92.

Vds 520 STE + mon. coul. + nbx jx, px : 2 500 F. **Alexandre MATSIS**, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + souris + nbx disks (jx, util.), px : 2 890 F. **Rémi REROLLE**, Challer Liergues, 69400 Villefranche. Tél. : 74.60.06.27.

Vds 520 ST + 13 jx + 1 joy + souris + magazine, px : 3 000 F. **Thierry AUDIRAC**, 88, rue Maréchal Joffre, 22700 Perros Guiret. Tél. : 96.23.24.55.

Vds 1040 STE + lect ext. 3*1/2 + nbx jx + util. + Tilts 80 à 100, tbe, px : 2 500 F. **Cyril POUPELARD**, 8, chemin du Tacot, 58200 Cosne/Loire. Tél. : 86.28.27.66.

Vds 1040 STE + mon. coul. + souris + joy + nbx jx (Loom, Monkey I, Croisière), px : 3 000 F. **Nicolas MARTIN**, 11, allée J. Bainville, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.76.03.

Vds 2 barettes 256 Ko pour 520 Ste pour gonfler à 1 Mo : 150 F. **Epon LX800** (9 aigu), px : 900 F tbe. **Laurent MOIZO**, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98.

Vds jx orig dès 30 F : Vroom, Robocop 3, Monkey, Moktar, etc... ou éch. **Stéphane BEHAR**, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.

Vds STE 1 Mo, Emul PC : 1 800 F, écran coul. : 800 F; écran mono : 400 F; lect 5"1/4 : 450 F; Joy : 70 F; inv. : 100 F ou le tt : 3 500 F. **Gérard MATISKA**, 1 impasse des Magnolias, 57525 Talange. Tél. : 87.51.60.26.

Vds 520 STF + lect ext. + souris + joys + 200 disquettes + bte + docs, px : 1 500 F + port. **Sébastien BOSSON**, rue du Grand Champ, 63540 Opme. Tél. : 73.87.53.90.

Vds 520 STF + 2 lect. + imp. coul. + nbx logs + joys, px : 3 000 F. **Nicolas BRONARD**, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds 520 STF + mon. coul. Philips 8801 + impr. Atari SMM 810 + Handy Scan Type 10 + nbx jx + util. px : 5 000 F. **Guillaume DEQUAIE**, 41, rue Gustave Reimann, 80300 Albert. Tél. : 22.75.07.02 (ap. 19 h).

Etudiant vds 1040 STF + joys + orig (Falcon, Gauntlet 2...) + util + docs + 150 Disks, px : 3 000 F à déb. **Stéphane SANDON**, 2, rue des Echelles, 38120 Saint-Egreve. Tél. : 76.75.38.36 (le soir).

520 STF + mon. coul. + imp. coul. + Syntoniseur vidéo + man. + jx, livres, px : 3 500 F. **Vincent BOTHEREL**, 8, rue de la Marne, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.67.30.

Vds STE (1 méga) + mon. coul. + joy + souris + 300 jx, px : 4 000 F. **Cédric LOUBERE**, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.

Vds jx pour ST à prix très raisonnables. **Stéphane LEMOINE**, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.

Vds 520 STE 1 Mo + MC SC 1435 + 2 joy + souris + démos + 3 jx org, Espana 92 etc...) ss gar. px : 4 000 F. **EVAIN**, 4, rue Bourgogne, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.92.39.

520 STE 1 Mo + SC 1435 + souris + câbles + 8 org. + 90 disk + divers accessoires, px à déb., px : 5 000 F. **Gérald HECQUET**, 11, rue Aristide Briand, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.16.43.

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

binaire

INFORMATIQUE

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris

Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur	OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI
386 SX33	4 490.00 TTC	5 490.00 TTC	5 990.00 TTC	- Disque dur 85 Mo :+ 700 F
386 DX 40	5 490.00 TTC	6 490.00 TTC	6 990.00 TTC	- Disque dur 125 Mo :+ 1 200 F
486 SX 33	6 290.00 TTC	7 290.00 TTC	7 790.00 TTC	- Disque dur 210 Mo :+ 2 400 F
486 DX 33	8 290.00 TTC	9 290.00 TTC	9 790.00 TTC	- Deuxième lecteur :+ 450 F
486 DX 50	10 490.00 TTC	11 490.00 TTC	11 990.00 TTC	- 1 Mo de RAM sup. :+ 250 F
				- Autres : nous consulter

PROMO

SBI 486 DX 50 MHZ

4 Mo de RAM et 256 ko de ram cache
1 lecteur de disquette hte densité

Disque dur de 125 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

11 990 F TTC

depot vente
reprise de
votre
ancien
ordinateur

PROMO

SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 Ko de ram cache
1 lecteur de disquette hte densité

Disque dur de 85 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

7 990 F TTC

CARTE S SONORE

Sound blaster II	980 F
S.blaster pro II	1 650 F
S blaster pro MCA	1 990 F
S. blaster pro 16 Bits	NC
S. blaster + cd rom	3 900 F
Video blaster	3 490 F

DISQUES DURS

Disque dur 40 Mo	1 450 F
Disque dur 85 Mo	1 990 F
Disque dur 105 Mo	2 390 F
Disque dur 125 Mo	2 690 F
Disque dur 210 Mo	3 890 F
Autres	NC

CARTES GRAPHIQUES

16 Bits 256 Ko	220 F
16 Bits 512 Ko	320 F
16 Bits 1 Mo	490 F
Tseng lab 4000 1Mo	790 F
ORCHID	NC
Autres	NC

NOTEBOOK ACER

(Garantie 2 ans)	
SERIE 386 SXL 25 MHZ	
2 Mo et HD 60 Mo	11 490 F
4 Mo et HD 80 Mo	13 490 F
4 Mo et HD 120 Mo	14 990 F
SERIE 486 DX	
486 DX 25 MHZ	29 990 F

IMPRIMANTES

STAR	
LC 20	1 850 F
LC 200	2 390 F
LC 24-20	2 790 F
LP 4 (Laser 1Mo)	8 490 F
LP 4 (postcript)	12 390 F

CARTES MERES

386 SX 25	790 F
386 DX 40	1 350 F
486 SX 33	1 750 F
486 DX 33	3 990 F
486 DX 50	5 990 F
Autres	NC

MONITEURS

VGA Mono	950 F
VGA Couleur (640)	1 890 F
S-VGA (1024)	2 290 F
S-VGA Coul. 20 P.	9 490 F
(1024*768 N ent.)	
Autres	NC

CO-PROCESSEURS

80 287 XL	490 F
80 386 SX 16/20	490 F
80 387 SX 25	590 F
80 387 SX 33	690 F
80 387 DX 16/20/25	690 F
80 387 DX 33	750 F
80 387 DX 40	990 F
487 SX 20/25	3 490 F

DIVERS

Lecteur 3/2 1,44 Mo	370 F
Lecteur 5/4 1,2 Mo	450 F
Clavier 102 touches	190 F
Souris 3 boutons	150 F
Carte joystick	150 F
SIMMS 1 Mo	250 F
SIMMS 4 Mo	1 190 F
MODEM	NC
FAX/MODEM	NC
Carte ETHERNET	NC

HP

Deskjet 500	3 590 F
Deskjet 500 C.	5 990 F
Laser jet II+	7 390 F

CANNON

BJ 10 EX	2 250 F
BJ 300	4 990 F
BJ 330	5 990 F

Etude de reseau novell
sur simple demande
installation et formation
sur site.

PRIX TTC

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.

LA DISQUETTE TILT

ALCATRAZ/PC - BC KID/AMIGA - NO SECOND PRIZE/ST

Nous vous offrons trois nouvelles démos jouables : Alcatraz sur PC, BC Kid sur Amiga et No Second Prize sur ST (avec 1 Mo de RAM). Et pour le mois prochain, on vous concocte une petite merveille !

ALCATRAZ SUR PC

Alcatraz vous met aux commandes d'un commando d'élite. Les deux hommes qui le composent doivent effectuer une mission et rejoindre ensuite l'hélicoptère pour s'échapper de l'île. Attention le temps vous est compté...

B.C. KID SUR AMIGA

BC Kid est, sur PC Engine, un personnage aussi célèbre que Mario ou Sonic. Aidez-le à se débarrasser de ses adversaires et à récupérer le maximum de bonus. Arrivez-vous jusqu'à la fin du niveau ?

NO SECOND PRIZE SUR ST (1 MO)

Cette simulation de moto est certainement la plus réussie du moment. Avec cette version, vous pourrez vous entraîner sur les cinq circuits du jeu.

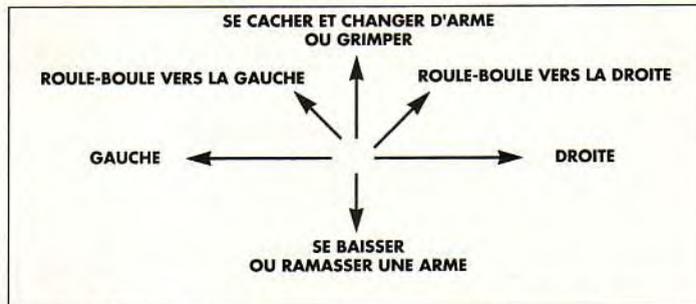
COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DÉMO ?

Procédez exactement comme suit :

ALCATRAZ SUR PC (DISQUE DUR ET ÉCRAN VGA UNIQUEMENT)

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 C:. La manœuvre sera exécutée automatiquement. Pour lancer le programme, placez-vous dans le dossier C:/ALCATRAZ (en faisant C: puis CD ALCATRAZ) puis tapez ATZ. Si vous voyez un message du genre memory full, adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème. La carte son est sélectionnée automatiquement. Vous pouvez jouer en mode 1 ou 2 joueurs (clavier et joystick). En mode 1 joueur vous pouvez changer de personnage en tapant



Enter. La touche F1 permet de changer les couleurs de fond. Pour les autres commandes voici le résumé ci-dessus : NB : vous ne pouvez changer d'arme qu'en étant caché.

B.C. KID SUR AMIGA

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0:). Attendez le chargement du jeu. Le maniement se fait au joystick. A vous de venir à bout du premier tableau. Pour monter le long des murs il faut s'accrocher avec les dents et sauter plusieurs fois de suite vers le haut pour escalader la paroi.

No Second Prize nécessite 1 Mo de RAM (1040 ST(E) ou 520 ST(E) avec extension)

NO SECOND PRIZE SUR ST (1 MO)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Sélectionnez l'option Training, le pilote et le circuit. Vous dirigez votre

position une hotline, tous les mercredis de 14h à 18h. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.21.86 et demandez Morgan. Il vous aidera sûrement.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains PC de marque (notamment les IBM PS/1 et 2) refuseront parfois de lire la disquette Tilt.

En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur Amiga, ST et PC. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un PC «classique».

ABONNÉS !

Chers abonnés, ne vous offusquez pas si vous ne recevez pas la disquette. Il ne s'agit pas d'une erreur de notre part mais il était malheureusement impossible de vous l'offrir en plus du tarif préférentiel dont vous bénéficiez déjà. Si vous voulez l'obtenir, il vous suffit d'envoyer 4 F par disquette (et par mois) à notre service abonnement. Afin de faciliter votre démarche, voici les coordonnées de ce service : TILT- ABONNEMENT, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Le téléphone est le 16(1) 64.38.01.25. Notons qu'une offre spéciale vous est proposée. Si vous vous réabonnez aujourd'hui, toutes les disquettes vous seront offertes jusqu'à la fin de votre abonnement en cours.

moto à la souris, en utilisant les boutons pour freiner et accélérer.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE.

Deux types de problèmes 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 disquette. Il vous alors nous la renvoyer et joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 110, 9-13, rue du colonel Pierre-Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre dis-

Hotline disquette : le mercredi de 14h à 18h.

NOS MAGAZINES, C'EST BON DE LES ATTENDRE,



C'EST BON DE LES LIRE.



**Les jeunes sont différents, il y a des magazines
pour chacun : 125 titres de 9 mois à 18 ans
chez les marchands de journaux.**

LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS



Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR.... Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliques et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.

TM & © Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.



THE BRIDE OF FRANKENSTEIN © 1935 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1962 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.
THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON © 1954 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC.
Renewed 1982 by UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.
DRACULA © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1958 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.
FRANKENSTEIN © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1959 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.
THE MUMMY © 1922 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1940 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.
THE WOLF MAN © 1941 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC.
Renewed 1969 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA Universal Merchandising, Inc.

OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: 42279573

ATARI ST . CBM AMIGA