

**NOUVELLE  
FORMULE**

# TILT

LA PASSION DES JEUX MICRO

**CADEAU:  
3 DEMOS AVEC  
CE NUMERO!**

**FACE A FACE  
FALCON 030  
ET AMIGA 1200  
DES UTILISATEURS  
TEMOIGNENT**

**BODY BLOWS  
MIEUX QUE STREET FIGHTER II !**

**IMAGINA 93  
LES JEUX  
VIRTUELS  
SONT LA !**

**X-WING**  
LA GUERRE DES ETOILES  
SUR PC !

**ENTITY  
SUR AMIGA  
ZOO SUR PC/LOTUS III SUR ST**



**FLASHBACK  
LA SOLUTION QUI TUE**

**SECOND SAMURAI  
LE MEILLEUR JEU DE  
CHEZ PSYGNOSIS**

L2207 - 113 - 32,00 F



*Microfolie's*

**Tomorrow is  
NOW !**

"Interactiv' Concept"  
jeux vidéos

\* Demandez tout dans les salles

Microfolie's  
13, rue des Laviers  
78100  
SAINT GERMAIN EN LAYE  
34 81 71 11

Microfolie's  
40 rue de Sèvres  
75000 PARIS  
48 78 74 77

Microfolie's  
4, rue André Chénier  
78000 VERSAILLES  
30 81 75 01

**Fous de Jeux-Vidéo  
ou Mordus de Vente ou  
en Recherche de Partenariat  
Délirant**

**Piqués d'Idées Originales  
ou Développeurs tous Azimutés**

**Ecoutez-Nous, Découvrez-Vous !  
Groupe Microfolie's  
23, rue Buffon 92500  
Rueil Malmaison**

Découper ces coupons !  
VOUS SAUREZ BIEN TÔT POURQUOI ...

Deposer ou renvoyer la partie B à l'une des trois adresses Microfolie's ci-dessus  
et conserver précieusement la partie A.

<b>Microfolie's</b>	<b>A</b>		<b>B</b>	
	Nom .....		Nom .....	
	Prénom .....		Prénom .....	
	Adresse .....		Adresse .....	
	Code Postal .....	Ville .....	Code Postal .....	Ville .....
	Téléphone .....		Téléphone .....	
Date de Naissance .....		Date de Naissance .....		



**C**hose promise, chose due : le nouveau *Tilt* est là ! Notre équipe a travaillé d'arrache-pied à cette nouvelle formule grand format tout en couleurs pour faire de *Tilt LE* magazine des joueurs passionnés sur micro. Au programme, des previews éclatantes avec photos, dessins, interviews et pronostics, des dizaines de news et d'infos diverses, des tests hyper-complets sans compromission, des solutions exclusives tout en images, la disquette de démos et bien d'autres choses encore.

Certains d'entre vous écraseront peut-être une larme en pensant à l'ancienne formule, mais *Tilt* avait besoin d'un reformatage en profondeur, et nous n'avons pas hésité à tout remettre en question pour mieux vous satisfaire.

L'objectif est-il atteint ? C'est à vous de le dire ! Nous attendons avec impatience votre courrier, vos idées, critiques et suggestions.

Enfin, faites-moi confiance, nous n'allons pas nous arrêter là, et nous vous préparons quelques surprises pour les mois à venir. Bon, assez parlé, je vous laisse découvrir tranquillement le nouveau *Tilt*. Et que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve



**SECOND SAMURAI  
LE MEILLEUR JEU DE  
CHEZ PSYGNOSIS P.22**

En tous cas, il en a l'air ! Des niveaux immenses, une jouabilité hyper-étudiée, deux joueurs simultanés et des boss gigantesques, *Second Samurai* a tout pour devenir le jeu d'action de l'année 93.

**S O M M A I R E**

**X-WING**

**LA GUERRE DES ETOILES  
SUR PC !**

**PAGE 14**



**FANTASTIQUE !  
IMAGINA 93**

**LES JEUX VIRTUELS  
SONT LA !**

**PAGE 60**

**BODY BLOWS  
MIEUX QUE  
STREET FIGHTER II !**

**PAGE  
76**



**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

# A I R E

## FACE A FACE FALCON 030 ET AMIGA 1200 DES UTILISATEURS TEMOIGNENT PAGE 64

Après le combat théorique des spécificités techniques, les deux 32 bits d'Atari et de Commodore se mesurent «sur le terrain». Nous avons demandé aux utilisateurs des deux machines de nous livrer leurs réflexions après une période d'utilisation pratique.

## FLASHBACK LA SOLUTION QUI TUE ! PAGE 112



Prisonnier des méandres de Flashback ? Bloqué dans les cul-de-sac d'une mémoire perdue ? Ne désespérez pas, Olivier, notre vaillant aventurier vous dévoile les plans complets des trois premiers niveaux du jeu.

## LES PLANS COMPLETS

- 6 LES JEUX DU MOIS
- 8 LE TROMBINOSCOPE
- 10 TOP-FLOP
- 14 L'EVENEMENT DU MOIS
- 22 PREVIEWS
- 60 NEWS
- 72 TESTS
- 102 LES MAITRES DE L'AVENTURE
- 112 MESSAGE IN A BOTTLE
- 124 FORUM
- 130 PETITES ANNONCES
- 142 DISQUETTE TILT
- 144 BAREME
- 145 SORTIES DU MOIS

# L I N D E X D E S J E U X

TITRE MACHINE PAGE

### PREVIEWS

Arabian Nights	AMI/PC	56
Beneath a Steel Sky	PC	28
Breakline	MAC	44
Goal	AMI	34
Ishar 2	PC	40
Lands o'Lore	PC	54
Lost in Time	PC	34
OM Super football	AMI	58
Second Samurai	AMI/PC	22
Yo!Joe!	AMI/PC	48

### TESTS

Body Blows	AMI	76
Chuck Rock 2	AMI	93
Elfish	PC	84
Entropy	AMI	72
Legend of Myra	PC	96
Prehistorik 2	PC	88
Space Crusade		
The Voyage Beyond	AMI	100
Walker	AMI	80
Xenobots	PC	98
Zool	A1200	90

### MAITRES DE L'AVENTURE

Blade of Destiny	PC	102
Civilization	MAC	110
Nippon Safes Inc	AMI	106

### EVENEMENT DU MOIS

X-Wing	PC	14
--------	----	----

### MESSAGE IN A BOTTLE

Flashback	AMI	112
Space Quest II	PC	12

PC

## BLADE OF DESTINY

77 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.102

Des hordes de monstres maléfaisants qui envahissent des contrées paisibles. Une épée aux pouvoirs incroyables. Une équipe de six aventuriers qui doivent résoudre une véritable énigme policière. Tel est le monde de *Realms of Arkania*, un jeu de rôle inspiré de *L'Œil Noir*.

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

AMIGA

## BODY BLOWS

84 %



TESTS P.76

Après l'adaptation assez moyenne de *Street Fighter II* sur Amiga, voici venir *Body Blows*, le beat'em all de Team 17. Seul ça à deux, vous allez recevoir votre lot de baffes. Sans égalier les musts du genre sur consoles, *Body Blows* offre un challenge à la mesure de l'Amiga.

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

AMIGA

## ENTITY

82 %



TESTS P.72

Ce jeu 100% français est une réussite, grâce à ses monstres aussi « beaux » que délirants, la qualité d'animation et la soupçon d'aventure qui apporte une nouvelle dimension au jeu. Sans compter que vous incarnez une belle guerrière qui ne vous ne laissera pas indifférent !

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

PC

## LEGEND OF MYRA

55 %



TESTS P.96

The *Legend of Myra* est un jeu de réflexion au même titre que *S.C.O.U.T. Bumpy* ou *The Thines*. Loin des productions de géants comme Sierra ou Origin, Grandlam compose un jeu certes intelligent mais néanmoins décevant tant au niveau graphique que de l'animation.

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

AMIGA

## CHUCK ROCK 2

87 %



TESTS P.93

En règle générale, les fils de vedette sont loin d'hériter des talents de leurs géniteurs : prenez Anthony Delon ou Claudio Junior... Mais au milieu de cet océan de ringardise, *Chuck Rock Junior*, lui, s'en sort comme un chef et renouvelle avec brio les exploits de son illustre paternel !

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

AMIGA

## NIPPON SAFES INC.

74 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.106

Ce jeu d'aventure italien bourré d'humour vous propose de diriger le trio le plus ringard de l'histoire de la micro : un boxeur raté, une strip-teuseuse de bas étage et un informaticien vâreux. Pour tous les trois, l'aventure commence en prison... Un jeu de qualité mais trop difficile.

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

MAC

## CIVILIZATION

96 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.110

Le chef-d'œuvre de Sid Meier, *Tilt d'or 1992* du meilleur jeu de stratégie, vient taquiner les souris des machines Apple. Une version placée sous le signe de l'ergonomie qui remporte haut la main le titre de meilleur jeu de stratégie du Macintosh. Un classique de la micro ludique.

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

PC

## PREHISTORIK II

84 %



TESTS P.87

Suite des aventures du plus célèbre homme de Cromagnon sur micro. Vêtu de sa peau de panthère et armé d'un gourdin, il traverse les niveaux du jeu à la recherche de nourriture. Un excellent jeu de plates-formes bourré d'humour et qui mise avant tout sur l'action non-stop.

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

PC

## EL-FISH

88 %



TESTS P.84

Depuis le très ancien *Little Computer People*, aucun programmeur ne s'était attaqué à une simulation « autonome » de la vie. Alexey Pajimov, auteur de *Tetris*, nous livre là un logiciel étonnant, basé sur la vie d'un aquarium et la reproduction de ses poissons. Bloup !

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

AMIGA

## SPACE CRUSADE

62 %



TESTS P.100

Cette compilation de Gremlin Graphics réunissant *Space Crusade* et ses disquettes de scénario est surtout destinée aux fans du jeu de plateau dont s'inspire la version micro. La lenteur et les nombreux défauts du soft cachent quand même un jeu pas si mal fichu que ça !

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

## AMIGA WALKER 77%



**TESTS P.80**

Qui n'a jamais rêvé de conduire l'un des bipèdes de métal du Retour du Jedi ? C'est précisément ce que vous propose Walker, le nouveau jeu de DMA Design. Au programme : de l'action, de l'action et encore de l'action. Si la profondeur de jeu en souffre, le plaisir, lui, est intense !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

## PC XENOBOTS 68%



**TESTS P.98**

Xenobots est une simulation de combat entre robots, inspirée du jeu de plateau Battletech. Ce soft est plutôt moyen et peu attractif, malgré quelques techniques de jeu intéressantes. C'est étonnant quand on pense aux grandes qualités de Comanche des mêmes auteurs.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

## PC X-WING 92%



**L'EVENEMENT DU MOIS P.14**

Vous avez aimé Star Wars, vous avez frémé devant L'Empire Contre-Attaque, vous avez adoré Le retour du Jedi ? Alors, vous aimerez X-Wing 1 Un peu moins beau que le célèbre Wing Commander II, il est néanmoins plus vaste et vous réserve des dizaines d'heures de plaisir.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

## A1200 ZOOL 1200 85%



**TESTS P.90**

Depuis la sortie de l'Amiga 1200, on se demandait bien ce qu'allaient pouvoir faire les programmeurs avec cette nouvelle bécane. Et on peut d'ores et déjà affirmer que le Zool pour A1200 est bien la nouvelle référence des jeux d'action sur micro au niveau de la réalisation.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

**POUR VOS S.O.S. JEUX  
PENSEZ 3615 TILT  
24H/24H**

# Blanco INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE™



**Blanco International Rugby  
Challenge:**  
le réalisme, la précision et la  
jouabilité exemplaires de ce jeu en  
font la meilleure simulation de rugby  
à ce jour.

DISPONIBLE SUR IBM PC, AMIGA  
ET ATARI ST

UBI SOFT  
Entertainment Software

**DOMARK**

Photo de Blanco par Pressport. Photos d'écran sur IBM PC.  
© 1993 Domark Group Ltd. Programming by Oxford Mobious. Produced by  
Kris Hall and Nathaniel Wilson.

# Le Trombinoscope



**JEAN-MICHEL BLOTTIERE**

Une chose est sûre : Jean-Michel, rédacteur en chef de *Tilt* ainsi que de *Consoles+* et *PC Review*, est un homme très occupé. Après avoir lancé la nouvelle formule de *Tilt*, il s'est carrément investi dans la création de *Super+*, un nouveau magazine dédié à la *Super Nintendo*. Puis il est reparti à Strasbourg, la capitale européenne, pour le tournage des prochaines émissions de *Micro Kid's* dont il est le concepteur et l'animateur. Lorsqu'il a un peu de temps, Jean-Michel joue à *Prince of Persia* et *Civilization* sur Mac, sa machine de prédilection.

**OLIVIER MAUTEFEUILLE**



Olivier est un altruiste ! Il passe son temps à aider les joueurs en détresse, à trouver les solutions complètes, à construire les plans des jeux les plus labyrinthiques. Bref, le *Message in a Bottle*, c'est lui ! Amateur de jeux d'aventures, Olivier a cependant craqué pour *Flashback*, le hit de Delphine, sur lequel il a passé des jours et des nuits afin de vous offrir un super plan. A part ça, Olivier est un passionné de simulation de vol et sa machine préférée depuis toujours est le PC. Son jeu favori ? *Flight Simulator IV*, incontestablement.

**DOGUE DE MAÛVE**



Malgré son pseudonyme, notre rédacteur en chef adjoint ne fait pas partie de la famille des canidés souples et racés. Lorsqu'il arpente les couloirs de *Tilt*, le bruit de ses bottes ferait plutôt penser à un éléphant ! Mais, ne le lui dites pas : lui, il se prend pour *Dark Vader*. Lorsqu'il n'est pas au téléphone avec les dîtes ours en train de terroriser les pistages en retard, Dogue joue à *X-Wing* sur PC. Son grand classique, c'est *Dungeon Master*, et son micro favori, le PC (mais il paraît qu'il envisage de se payer un Archimède pour jouer à *Body Blows*).

**JACQUES HARBONN**



Depuis dix ans Jacques se passionne pour la micro. Mais, loin d'être blasé, il met son expérience au service d'un enthousiasme sans cesse renouvelé. Que ce soit pour dissequer une nouvelle machine (le *Falcon*), tester la dernière création des auteurs de *Tetris* (*El-Fish*) ou pour s'éclater sur un jeu d'action (*Entropy*), Jacques est toujours partant ! En ce moment, il passe beaucoup de temps sur *El-Fish*, mais *Alone in the Dark* reste son jeu de l'année. Interrogé sur sa machine préférée, il se contente de répondre : « Toutes. » Qui dit mieux ?

**MORGAN FERROYD**

Stupéfiant ! Morgan s'est rasé la barbe ou se l'est arrachée en découvrant les voix françaises exécrables de *Dune II*. D'ici à ce qu'il s'arrache les cheveux en préparant les prochaines disquettes, il n'y a qu'un pas... Photographe et reporter à ses heures, Morgan trouve cependant le temps de jouer à *X-Wing* et *Civilization*, qui, selon lui, est un vrai chef d'œuvre. Sa machine favorite : le PC 486DX 50 MHz.



**MARC LACOMBE**



Certains (dont lui) voudraient faire croire que Marc est un horrible macho ! Mais, sous cette apparence de dur à cuir (!), Marc cache un cœur gros comme ça. Humoriste à ses heures et critique averti, Marc s'intéresse à tous les types de jeux. C'est un fervent défenseur de *Amiga* mais il n'a pas pu s'empêcher de s'acheter un PC pour pouvoir jouer à *X-Wing*. Il avoue que son compte en banque a subi l'équivalent économique de l'attaque de l'*Etoile Noire*... Lorsqu'il ne combat pas les chasseurs Tie, Marc revient à ses premières amours : *Rick Dangerous* et *Alien Breed '92*.

**JEAN-LOUP JOVANOVIC**



Vous avez besoin d'un expert en jeux de rôles ? Ne cherchez plus, vous l'avez trouvé ! Jean-Loup est à ma connaissance le seul être humain à avoir terminé *Eye of the Beholder II* en moins de 24 heures... *Dungeon Master*, *Black Crypt*, *Underworld I et II*, aucun ne lui a résisté. Il n'y a guère que *Wizardry VII* qui lui a donné du fil à retordre. Mais il vient de le terminer... En attendant la suite, il s'occupe du *Forum* de *Tilt* et s'éclate sur *X-Wing* et *Space Quest V*. L'un de ses jeux fétiches est *Zak McKracken* de Lucasfilm, qui l'a fait hurler de rire. En matière de micro, Jean-Loup a un seul amour : le PC.

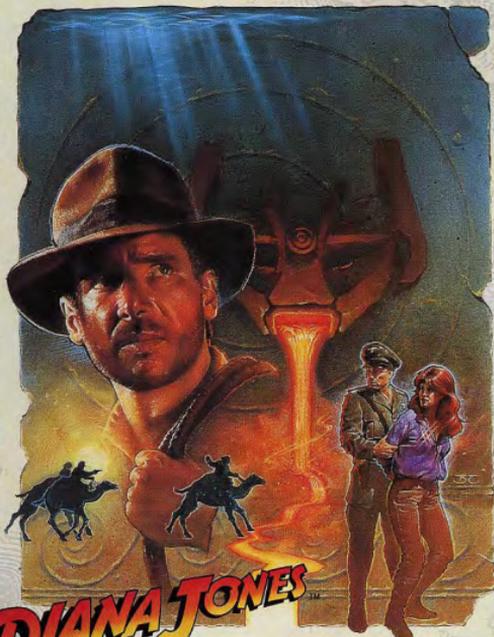
**MARC MENIER**



Grand joueur devant l'éternel, Marc est un spécialiste en micro et en consoles. Tout comme Jean-Loup, c'est un mordu de jeux de rôles et il vient de finir *Wizardry VII* (il le préfère à *Underworld* qui le rend claustrophobe) après quelques centaines d'heures de jeu. Pour se détendre ce mois-ci, il joue à *Space Quest V* et passe son temps à défier Doguy sur *Body Blows*. Lorsqu'on évoque le bon vieux temps, il se rappelle, la larme à l'œil, ses longues parties d'*Alternate Reality* sur ST. Son micro favori est le PC car c'est la plate-forme sur laquelle sortent les meilleurs jeux de rôles et d'aventures.

# PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu  
de Platon  
mentionnait  
l'existence  
d'une ville :  
l'Atlantide qui  
bénéfiait  
d'une richesse  
nommée  
Orichalcum.  
L'orichalcum  
peut servir à la  
réalisation d'une  
arme fatale.  
Les Nazis ont  
trouvé cet écrit  
et souhaitent  
prendre  
possession de  
l'orichalcum.



# INDIANA JONES

and the  
**FATE of ATLANTIS**

**3615 UBI**

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Disponible sur  
PC et AMIGA

Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and ©  
1991 LucasArts Entertainment Company. INDIANA  
JONES ® - Registered trademark of Lucasfilm Ltd.  
Used under authorization. All rights reserved.

Sophia connaît le  
mystère  
de l'Atlantide  
grâce à un collier  
découvert lors de  
recherches  
archéologiques.  
Indy dispose  
d'une clé  
ancienne  
mais ne  
connaît  
pas le mystère  
de l'Atlantide...



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

Disponible dans les fnac et vos  
meilleurs points de vente.

# TOP

## X-WING

PC



Enfin la Guerre des Etoiles sur PC ! C'est beau, c'est grand, c'est Star Wars.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## CIVILIZATION

MAC

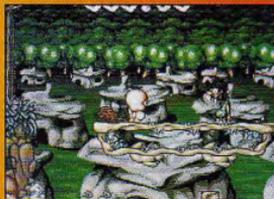


L'un des meilleurs jeux du monde est maintenant disponible sur Mac.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## CHUCK ROCK 2

AMIGA



Chuck Rock fait honneur à son père avec ce jeu de plates-formes délirant.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## BODY BLOWS

AMIGA



Après un SF // assez quelconque, voici LE beat'em all de référence sur Amiga.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

# FLOP

## LEGEND OF MYRA

PC



Un jeu intelligent mais dont la réalisation rappelle les softs d'il y a dix ans.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## SPACE CRUSADE

AMIGA



Un soft qui plaira à certains mais malheureusement entaché de gros défauts.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## XENOBOTS

PC



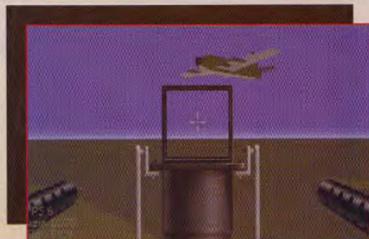
Sans être vraiment mauvais, Xenobots n'arrive pas à passionner le joueur.

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

### CODE DES PRIX DE TILT

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

Maintenant  
disponible sur  
AMIGA



# B-17 Flying Fortress

## C'est une expérience que vous n'oublierez jamais

Au printemps de l'année 1942, la huitième force de l'armée de l'air des Etats-Unis atterrit en Grande Bretagne. Elle était chargée d'organiser l'offensive aérienne au-dessus de l'Europe, alors occupée par les allemands. Les missions s'effectuaient en plein jour, à haute altitude, et visaient des cibles stratégiques bien déterminées. Le bombardier lourd affecté à cette tâche était le B-17. La Forteresse Volante.

MicroProse vous offre la possibilité d'être aux commandes de cet appareil de légende. Muni d'armes défensives et piloté par 10 membres d'équipage, votre B-17 pénétrera l'espace aérien européen, volant en formation de groupe, escorté par des chasseurs monoplace Thunderbolts P-47. Vous devrez vous frayer un chemin parmi les tirs mortels de D.C.A., riposter à la puissance de feu de la Luftwaffe, rester en formation de bombardement pour déverser vos 500 tonnes de bombes sur les cibles.

Participez à 25 missions de combat sur des sites historiques. Décollez et atterrissez en utilisant les instruments perfectionnés de votre cockpit. En tant que commandant, vous êtes responsable de vos membres d'équipage. Évaluez leurs forces et leurs compétences et soyez prêt à prendre la place du bombardier, du navigateur, de l'opérateur radio, de l'ingénieur, du copilote ou de l'artilleur.

B-17 Flying Fortress de MicroProse. C'est une expérience de vol que vous n'oublierez jamais.

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

### B-17 Flying Fortress.

A paraître d'abord sur Compatibles IBM PC, suivis de Commodore Amiga et Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326.

# PC COMPATIBLE

**NEW** THE GREATEST 399 F  
Dune + Lore of Tempress  
+ Jimmy White Snooker

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

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

**NOUVEAU : Le choix des armes !!**

**MANETTE GAMEPAD  
GRAVIS PC 219 F**

**MANETTE  
GRAVIS PC 369 F**

**MANETTES**  
SPEEDKING PC 199 F  
TOPSTAR SV22 289 F  
QUICKJOY SV 202 175 F  
CARTE SV 202 149 F  
QJOY SV 202 + CARTE 299 F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces OverEurope Jordan in Flight  
Addams Family 2 MC Donald Land  
Battlefields Might And Magic 4  
Mission Disc pour Nigel Mansell  
Commanche Street Fighter 2  
Eye of Beholder 3 The Legacy  
Flashback Ultima VII Part 2

## AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander Great Naval Extension  
Amazon Hired Gun  
Ancient Art of War Int. Rugby Challenge  
Arabian Knights Island of Brains  
Armourgeddon John Madden 2  
Batman Returns Pacific Islands  
Betrayal at Krondor Pinball/Take Break  
Buzz Aldrin Into Space Prehistoric 2  
Carmen USA De luxe Reach for the Skies  
Carrier at War Sim Life  
Daemonsgate Universal Monsters  
Darkmere Xenobots  
Dog Fight Zool  
Fables and Fiends

**Wing Commander N° 1**  
199 F

EDITION SPECIALE

**Mission Disc 1 et 2 pour  
Wing Commander N°1**  
199 F

EDITION SPECIALE



# MICROMANIA

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

## TOP 20 PC COMPATIBLE

Strike Commander	459 F	Laura Bow 2	349 F
Space Quest 5	375 F	F15 Strike Eagle N3	395 F
X Wing	389 F	Civilisation	349 F
Lemmings 2	399 F	Aces Mission Disk	225 F
Commanche	389 F	Transactica	299 F
Crusader of Dark Savant	399 F	Quest for Glory 3	349 F
King Quest VI	399 F	Wing Commander 2	375 F
Ultima Underworld 2	375 F	Incredible Machine	359 F
Strike Com. Speech Ace	175 F	Legends of Valour	359 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Rex Nebular (Français)	399 F

## ATARI ST/STE - AMIGA

**THE GREATEST 399/399F**

**NEW** Dune + Lore of Tempress  
+ Jimmy White Snooker

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A-Train Crusade of Dark So  
Addams Family 2 Dune 2  
B17 Flying Fortress Gunship 2000  
Battlefields Hired Gu  
Captive 2 Prehistoric 2  
Chaos Engine Universal Monsters  
Civilisation

## MANETTES

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

**STRATEGIES  
299/299F**

Dominium + Realms + Operation Stealth

## AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3 Lion Hart  
Ancient Art of War Mavis Beacon  
Armourgeddon 2 MC Donald Land  
Barb's Tale Conis. Set Nigel Mansell  
Combat Air Patrol No Greater Glory  
Conquest of Longbow Outlander  
Creepers Pacific Islands  
Cytron Prophecy of Shadow  
Daemonsgate Reach for Skies  
Darkmere ROME  
Fables and Fiends Simpsons.  
Free D. CI Sleepwalker  
Int. Rugby Chall. Super Cauldron  
Jaguar Super Hero  
Krusty's Fun House Walker

**KINGS OF ADVENTURE  
299/299F**

Goblins + Bargon Attack + Fascination

## TOP 20 ATARI/STE - AMIGA

Lemmings 2	ND/299F	Flashback	299/279F
Body Blows	ND/249F	The Manager	259/275F
Chaos Engine	275/275F	Transactica	299/299F
Street Fighter 2	249/249F	Wing Commander	ND/299F
Sensible Soccer N2	225/225F	Epic	225/225F
Civilization	ND/299F	Pinball Fantasies	269/269F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Best of Best Karaté	ND/225F
Legends of Valour	349/349F	Project X	299/299F
Fire and Ice	225/225F	Dominium	299/299F
Indy IV (Adventure)	ND/325F	Ishar	299/299F
Black Crypt	ND/225F	Hook	225/149F
Castles	249/299F	Indy IV (Action)	225/225F
Castles data disk	ND/149F	Jaguar	ND/225F
Car of Enchantra	ND/199F	L'arme Fatale	249/149F
D Day	ND/369F	Lord of Rings	ND/225F
Global Effect	299/199F	Monkey Island 2	ND/349F
Goblins 2	299/299F	Piracy	ND/299F
History Line	ND/349F	Road Rash	ND/249F
		Shadow of Beast 3	ND/225F
		Shuttle	275/275F
		Sim Earth	ND/299F
		Striker	295/295F
		Ween	225/225F
		WWF N2	149/225F
		Zool	ND/225F

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

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de la magazine.



Avec la Mégacarte 5% de remise\* sur des prix canons et des offres exclusives.

Venez avec votre Mégacarte chercher dans votre magasin

Micromania (jusqu'au 8 mai 93)

votre disquette démo **GRATUITE !!**

**IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.**

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

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

Ouvert 7 jours/7

**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

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

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

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

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

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

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

**Démo STRIKE COMMANDER ..**  
PC Compatible



**Démo UNIVERSAL MONSTERS ..**  
ST ou AMIGA



**GRATUITE AVEC LA MEGACARTE**



**MICROMANIA**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles. En cas de rupture une autre disquette démo vous sera donnée.  
\* En vente par correspondance, envoi de la disquette démo avec une commande.

**Important :** Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.  
**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**

Titres		PRIX
12		
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

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA**

**LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

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

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

N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_

# L'ÉVÈNEMENT DU MOIS

# X-WING

92%  
SÉRIÉUX  
DU JEU

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

PC

Les instruments de bord sont très utiles, en particulier quand vous désirez identifier ou localiser un vaisseau. Mais, en combat, mieux vaut passer en plein écran. C'est particulièrement utile sur les machines très rapides (486 33 et au-dessus), car cela ralentit un peu l'affichage... Surtout, ne vous fiez pas à l'apparent dépeuplement des photos. L'espace fourmille littéralement d'ennemis, et tout bouge très vite...



**Vous avez aimé Star Wars ; vous avez frémé devant l'Empire contre-attaque ; vous avez adoré Le Retour du Jedi. Alors, aucun doute, vous aimerez X-Wing ! Un tantinet moins beau que son concurrent direct, Wing Commander II, il est aussi beaucoup, beaucoup plus grand, et vous réserve des dizaines et des dizaines d'heures de plaisir.**

AVIS

OUI

DOGUY

Bien que ne disposant pas d'une machine aussi puissante que celle de Jean-Loup, j'avoue avoir pris un grand plaisir à jouer à X-Wing. Pourtant, je trouve la 3D assez quelconque en comparaison des réalisations les plus récentes (Comanche, Strike Commander, Alone in the Dark). Et, à l'instar de la plupart des jeux dans l'espace, le maniement demande une bonne période d'adaptation. Mais, comme le dit si bien J.L.J., tous ces défauts s'effacent devant l'atmosphère qui se dégage du jeu. Fans de Star Wars, faites-moi confiance, vous allez être aux anges. Oui parmi vous n'a jamais rêvé de survoler un Star Destroyer, de plonger dans le canyon de l'Etoile Noire ou d'affronter Dark Vader et ses sbires ? Pour peu que vous soyez dotés de bonnes cartes sonores (c'est mon cas), vous serez rapidement conquis par la bande-son tout droit tirée de la trilogie. Après une collection d'ersatz plus ou moins convaincants (Epic, Wing Commander II), la Guerre des Etoiles éclate enfin sur nos micros ! Si vous êtes un fan, faites comme moi, courez l'acheter.



La phase d'entraînement (sur hologrammes) est loin d'être une partie de plaisir. Si les premières courses sont raisonnablement faciles, à partir de la quatrième il faut être un véritable virtuose du joystick pour terminer dans les temps. Heureusement, vous pouvez essayer autant de fois que vous le désirez...

X-WING



Si l'introduction n'est pas franchement réussie, d'autres séquences sont beaucoup plus belles. En particulier, vous assisterez au débarquement des captures d'écrans... Ici, une navette vous emmène au centre d'entraînement.

**AVIS**

**OUI**

## JEAN-LOUP

Mon premier contact avec X-Wing a été assez tiède. La présentation (qui correspond en fait à la démo qui a été distribuée un peu partout) est assez réussie, mais nettement moins que celle de Wing Commander II. Idem pour les phases intermédiaires, de qualité très inégale.

Mais ne vous laissez pas arrêter par ces points de détail ! X-Wing, c'est Star Wars ! LucasArt a réussi à rendre l'ambiance des films, et la durée de vie de ce jeu dépasse de très loin celle des Wing Commander I et II + data disks au grand complet ! Les animations sont fulgurantes, les combats très réalistes, les scénarios variés et les missions, même si elles sont parfois très difficiles, sont toujours réalisables (enfin, je crois...). Ses menus défauts disparaissent face à l'ampleur du jeu, et la possibilité de participer à trois campagnes simultanément permet de laisser un moment une mission trop difficile, brisant du même coup le côté linéaire du scénario.

Bon, voilà, j'ai tout dit. Si vous aimez Star Wars et le combat spatial, achetez X-Wing. Vous retrouverez l'ambiance que Georges Lucas a si bien su donner à ses films.

Jean-Loup Jovanovic

**X**-Wing est un simulateur de vaisseau de combat, intégré dans un scénario qui reprend — dans les grandes lignes — l'épisode de l'attaque de l'Étoile Noire.

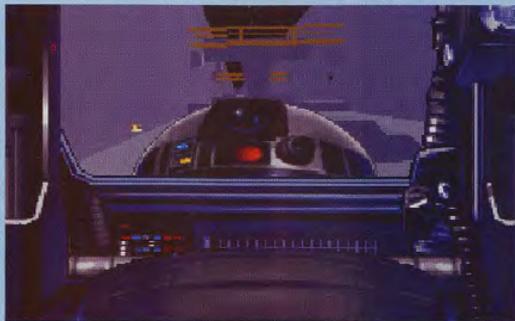
De fait, vous n'êtes pas Luke Skywalker. Jeune cadet de la flotte de la rébellion, vous allez devoir faire vos preuves en participant à d'innombrables missions réparties en trois campagnes. Les missions étant pour certaines très difficiles, et la mort ou la capture par l'Empire se soldant par la perte de vos points. Deux méthodes d'entraînement sont disponibles pour vous familiariser avec les trois vaisseaux différents (chasseur X-Wing, bombardier Y-Wing et chasseur léger A-Wing) que

réalisés. Cela se révèle, dans certains cas, très difficile (j'ai bloqué longtemps sur la mission I - 4). Techniquement, X-Wing reste en deçà de Wing Commander. Les graphismes vectoriels des vaisseaux sont en fait plus proches de Epic. Principal avantage : les graphismes sont clairs et surtout l'animation est très rapide (un 386 - 33 Mhz est parfait). La possibilité de régler le niveau de détails de multiples paramètres permettra même de l'utiliser correctement sur un 386 SX 16 (il ne faut rien exagérer, et sur 286 le jeu rame lamentablement). Sur 486 DX 33, et avec le maximum de détails, le jeu est tout simplement parfait. La musique est 100 % Star Wars (avec les principaux thèmes du film), et sur Soundblaster les bruitages (lasers et surtout

passage d'un vaisseau) superbes. Tout au plus peut-on regretter qu'ils ne soient pas assez fréquents. Le contrôle, parfait au joystick, laisse franchement à désirer au clavier ou même à la souris. Les joysticks de la gamme ThrustMaster sont bien gérés, même si toutes leurs possibilités ne sont pas exploitées.

**LES DEUX MODES D'ENTRAÎNEMENT, « PISTE DE SKI SPATIALE » ET MISSIONS PREENREGISTRÉES, SONT PARFAITEMENT RÉALISÉS, ET CONSTITUENT CHACUN UN JEU À PART ENTIÈRE.**

**X-WING**



**Non, vous ne rêvez pas,  
il s'agit bien de la mythique  
attaque de l'Étoile Noire !  
Mais il faudra des heures et des heures de jeu  
avant de pouvoir en arriver là.**



## COMPARATIF



La principale différence entre X-Wing et Wing Commander est le mode de représentation utilisé. Dans le premier, les vaisseaux sont représentés en 3D surfaces pleines classique (mais détaillée), alors que le second offre en plus du «mapping», qui donne un réalisme plus poussé.

De nombreuses différences séparent ces deux grands jeux de combat spatial. Les graphismes sont, vous pouvez le voir sur les photos, très en faveur du jeu d'Origin, et ce aussi bien dans les phases de combat que pour les séquences intermédiaires. Mais, là où WC2 nécessite une machine 486, X-Wing se contente sans rechigner d'un 386 rapide. WC2, linéaire à souhait, est de plus beaucoup, beaucoup plus court. Le principal avantage que je lui trouverais est la possibilité de continuer même en cas d'échec ; recommencer 15 ou 20 fois la même mission est souvent frustrant. Pour résumer, Wing Commander II est un film interactif, superbe mais limité. X-Wing est «un simulateur de Star Wars, et offre infiniment plus de possibilités. Si vous avez le choix (et les moyens), prenez les deux.

Et vivement Strike Commander !

## X-WING CONTRE WING COMMANDER II



Malgré la qualité de ses graphismes, Wing Commander II souffre, vis-à-vis de X-Wing, d'une durée de vie trop courte. Mais les animations intermédiaires sont si belles que l'on lui pardonne sans mal ce défaut...

# L'ÉVÈNEMENT DU MOIS

## TOP

- C'est *Star Wars* !
- Le nombre et la variété des missions sont impressionnants.
- La musique, assistée du procédé IMUSE de Lucas permet de passer en douceur du thème de *Star Wars* à celui de *Dark Vader*.
- Le contrôle au joystick est excellent, et avec les Thrustmaster, c'est le pied !



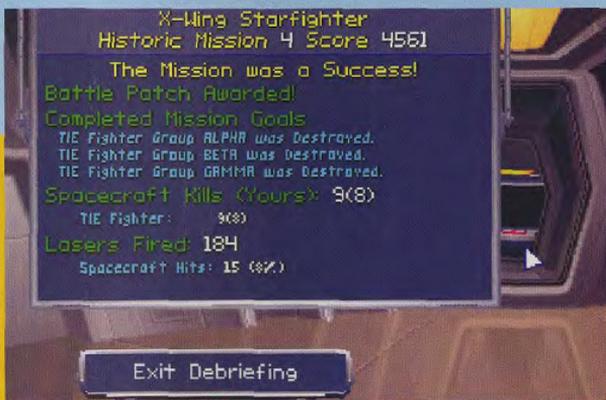
Vous pouvez à tout moment activer ou désactiver la caméra de bord, et sauvegarder vos exploits pour les admirer ultérieurement depuis n'importe quel angle de vue. Mieux, vous pouvez même reprendre la mission en cours de visionnage. Évidemment, ce n'est qu'une simulation, et même si vous la réussissez, elle ne comptera pas vraiment...

Autre méthode d'entraînement, les missions historiques vous permettent de participer, sans risque, aux principales missions de ces derniers mois, et ce dans n'importe quel ordre. Le débriefing vous permet d'apprécier vos compétences de pilote.

## QUELQUES-UNS DES VÉHICULES QUI PEUPLENT L'ESPACE DE X-WING



Vous ne pouvez évidemment diriger que les trois premiers.



## FLOP

- Il est moins beau que le célèbre *Wing Commander II*.
- Aucune pitié pour les perdants. Un objectif raté, et c'est toute la mission qu'il faut recommencer. Frustrant !
- La gestion au clavier ou à la souris est très délicate.

X-WING

## GEORGES LUCAS, SA VIE, SON ŒUVRE ...

Bon, inutile de refaire encore une description des trois films universellement connus. D'autres épisodes sont paraît-il en préparation (ils prendraient place AVANT les trois films que nous connaissons). Mais connaissez-vous Star Wars, le jeu de rôle ? Directement inspiré des films (et très bien documenté), il offre un système de jeu simple mais efficace, qui privilégie le jeu d'acteur. Une demi-douzaine de manuels sont disponibles, dont des descriptions complètes des armes et armées de la rébellion comme de l'Empire. La seconde édition des règles vient de sortir. Amateurs de Space Opera, voici peut-être l'occasion de vous initier au jeu de rôle...

ÉDITEUR : LUCASART  
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT  
CONCEPTION / RÉALISATION : EDWARD KILHAM ET LAWRENCE HOLLAND.  
PROGRAMMATION :  
PETER LINCROFTGRAPHISMES : JAMES MC LEOD ET MARTIN «BUCKY» CAMERON (3D)  
BANDE SONORE : EDWARD KILHA

### TESTE SUR

PC 486DX 33  
MHz avec 8 Mo de  
RAM, S-VGA et  
Soundblaster Pro  
(+ joystick).

VERSION

PC

X-Wing est disponible sur PC. Aucune autre version n'est actuellement prévue.

2 MINUTES DE JEU

## TOUR 1, HUITIÈME MISSION PROFITEZ-EN, C'EST ENCORE ASSEZ FACILE...



La septième mission a été un succès total. Mais voici que des notables d'une planète amie ont été pris en otages par l'Empire. C'est à vous de jouer. Volez à leur secours. Cet écran vous permet d'accéder à tous les modules du jeu. Première chose, allez pointer au staff (première porte à droite) ...



La mission s'annonce difficile. Parmi les transporteurs, certains acheminent les prisonniers vers un destroyer, et ils doivent être désactivés au canon à ions. Les autres doivent être détruits. En fait, seuls les premiers sont importants, et dès qu'ils seront récupérés le message « mission completed » s'affichera.



Voici l'un des transporteurs. Il faut s'en rapprocher suffisamment pour pouvoir l'identifier. C'est en fait un transport de troupes, que deux torpilles bien placées enverront au patras... Mais quelle peste, ces Tie ! Les chasseurs et les bombardiers, en particulier, vous donneront du fil à retordre.



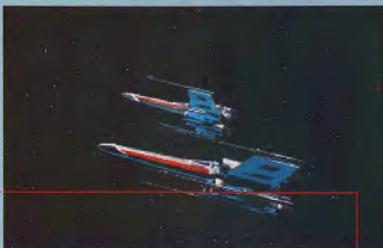
Un des transports de prisonniers. Quelques coups de canon à ions l'ont mis hors service. Il faut maintenant le protéger des chasseurs Tie qui rappliquent, pour permettre à une navette de l'aborder... Cette mission s'est en fait très mal terminée : un chasseur a percuté le cockpit dans une tentative d'imitation des kamikazes...

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx 16 minimum (33 MHz recommandé).  
Mémoire requise : 550 Ko de mémoire principale + 500 Ko de mémoire EMS (1 Mo pour avoir les sons digitalisés).  
Modes graphiques VGA / MCGA  
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster (sons digit.), SB Pro (sons digit.), Roland et sortie MIDI. Panachages possibles. Contrôle : clavier, souris, joystick (très fortement conseillé !)  
Média : 5 disquettes 3" 1/2 HD  
Installation sur disque dur : obligatoire, environ 30 minutes  
Espace requis : 13 Mo environ  
Jeu en anglais (textes traduits dans le manuel)  
Manuel en français  
Protection par mot dans le manuel.

# L'ÉVÈNEMENT DU MOIS

Au bout de 30 essais du 5e niveau d'entraînement, j'aurais volontiers tordu le cou à Red Leader. « Non, ce n'est pas bien, essaie encore... »



« RED LEADER A RED 2, INTERCEPTEUR TIE A 6 HEURES ! DECROCHEZ ! »



Vitesse démesurée, vitesse absurde... zut, on est passé dans le multicolore !!! Cette phrase vous rappelle quelque chose ? Ne vous y fiez pas : C'EST UN PIÈGE ! Tiens, à propos, à quand un jeu sur La folle histoire de l'espace ? Car, vous l'aurez compris, vous ne trouverez pas dans X-Wing le moindre petit soupçon d'humour.



Non, je n'attaque pas ce destroyer stellaire ! C'était juste pour vous faire apprécier la taille de cette... chose ! Vous aurez d'ailleurs à en détruire un, un peu plus tard. Ce qui n'est pas une mince affaire...

**92%** ACTION ■■■  
 PLATES-FORMES ■■  
 SIMULATION ■  
 AVENTURE ■  
 ROLE ■  
 REFLEXION ■  
 SPORT ■  
 3D

## X-WING

**PC** COMMENT DECRIRE LE PLAISIR QUE PROCURE X-WING ? LA SATISFACTION EPROUVEE A COMBATTRE (ET A BATTRE) L'EMPIRE ? CE JEU EST SUPERBE !

### GRAPHISMES

**78%**

S'ils n'égalent pas ceux de Wing Commander, les graphismes de X-Wing n'en sont pas moins très bons. Seules les scènes intermédiaires sont, pour certaines, décevantes.

### ANIMATION

**85%**

Moins détaillée que pour son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et plus rapide. Les trajectoires sont particulièrement bien réussies, et le nombre d'objets animés en même temps impressionnant.

### MUSIQUE

**85%**

Tous les grands thèmes de Star Wars sont présents. La technologie iMUSE, déjà utilisée dans les derniers jeux LucasArt, les mixe avec bonheur.

### BRUITAGES

**90%**

S'il manque bien un peu de voix digitalisées, les bruitages de X-Wing sont proches de la perfection. Zap, Ffffh, Chhhhh... On retrouve réellement l'ambiance du film !

### PRISE EN MAIN

**75%**

Le jeu, qui n'est pas (pour l'instant) traduit en français, est heureusement accompagné sur papier de tous les textes, traduits. La manipulation est au départ assez complexe (il y a de nombreuses touches à mémoriser), mais on s'y fait rapidement.

### JOUABILITE

**75%**

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Seul le joystick est réellement adapté. Choisissez, si vous en avez l'opportunité, un joystick que vous pourrez poser sur votre bureau. Ou mieux, un Thrust-Master...

### DUREE DE VIE

**90%**

Quand vous aurez essayé X-Wing, il sera difficile de vous en détacher. Le nombre de missions et la variété des options disponibles sont impressionnants. En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol.

Difficulté

Joueur

Prix

**M**  
Moyen

**10**  
D

X-WING

# LES FORUMS

## MICRO-ORDINATEURS

### FORUM Amiga

Animateur : Amika

\*AMI

### FORUM Compatible PC

Animateur : Krach

\*COM

### FORUM Atari ST/TT

Animateur : !Atahelp

\*ATA

### FORUM Amstrad CPC

Animateur : CPCMAN

\*AMS

### FORUM Atari XL/XE

Animateur : !Atahelp

\*AXL

### FORUM C64/128

Animateur : WOLF

\*C64

Ces rubriques sont animées par nos spécialistes. Ceux-ci répondent à toutes les questions techniques que vous vous posez à propos de votre machine. Vous pouvez accéder directement à ces rubriques en tapant le code précédé d'une étoile.

Sans oublier les rubriques suivantes :  
Forum Jeux  
Forum Cinéma  
Forum Musique  
Forum BD et bouquins  
Forum TV  
Et bien sûr  
Forum libre expression

# DU 3615 TILT

## LANGAGES

FORUM Amos & Stos  
Animateur : Point

\*AMO

FORUM GFA Basic  
FORUM Quick & Turbo Basic  
FORUM Assembleur INTEL  
FORUM Assembleur MOTOROLA  
Animateur : Speeder

\*GFA

\*QTB

\*INT

\*MOT

FORUM Langage C  
FORUM Pascal  
Animateur : Nobru

\*LAC

\*PAS

## LOISIRS MICRO

FORUM Pixel  
Animatrice : Cigale

\*PIX

FORUM Démo  
Animateur : Gluev

\*DEM

## AMIGA

PRÉVU POUR L'ÉTÉ SUR  
Amiga (11Mo) ET  
PLUS TARD SUR PC.



Le Roi-Démon n'a pas lésiné sur les moyens pour se débarrasser de nos deux Samurais. Ce dragon n'est que l'un des nombreux boss que vous devrez défaire dans le premier niveau de Second Samurai.

# Second Samurai Work in progress



Toujours aussi agile, le héros de First Samurai (en haut à gauche) saute de plate-forme en plate-forme, tandis que son fidèle acolyte (en bas à droite) guette l'arrivée d'autres abeilles tueuses. L'un des atouts de Second Samurai réside dans son mode 2 joueurs.

## SECOND SAMURAI :



Voilà le boss qui garde la sortie du premier niveau. C'est sans aucun doute l'un des plus gros jamais vu sur Amiga. Dans un premier temps, il faudra éviter d'être touché par ses énormes pattes.

**A** PRES UN  
FIRST  
SAMURAI  
EXCELLENT  
MAIS  
MAUDIT DES DIEUX,  
L'ÉDITEUR  
MIRRORSOFT A  
COULÉ LA SEMAINE  
SUIVANT LA SORTIE  
DU JEU, VIVID IMAGE  
S'EST REMIS AU  
TRAVAIL ET NOUS  
CONCOCTE UN  
SECOND SAMURAI  
PLUS « ARCADE » QUE  
JAMAIS.

First Samurai est sans doute l'un des meilleurs jeux d'action « intelligents » jamais réalisés sur Amiga. Malheureusement, le jeu de Vivid Images n'a pas rencontré le succès qu'il méritait : la raison essentielle étant la chute de

l'éditeur de Mirrorsoft à la disparition de Robert Maxwell. Quoique affecté par ce coup de sort, les concepteurs de Vivid Image ont pris leur courage à deux mains pour concevoir un nouveau projet, encore plus ambitieux, Second Samurai (qui sera, lui, édité par Psygnosis). Comme toute séquelle qui se respecte, Second Samurai reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée dans First Samurai. Vous avez réussi à chasser le Roi-Démon qui a été obligé de réintégrer son époque. Mais il n'a pas été totalement vaincu et envoie ses troupes de démons pour vous détruire. Mais vous l'attendez de katana ferme et vous n'êtes plus seul. En effet, l'un des grands atouts de Second Samurai est le mode deux joueurs simultanés, encore trop rare dans les jeux d'action sur micro. Et vous ne serez pas trop de deux pour venir à bout des sbires du Roi-Démon ! Le jeu se découpe en trois grandes parties : Twilight (paysage fantastique où se mélangent passé, présent et futur), Hi-Tech (une station spatiale pleine de robots, de

caméras et de lasers), Old Japan (de retour chez vous pour affronter le Roi-Démon !). Chacune des parties se divise en

sous-niveaux relativement courts mais bourrés d'action. De la volonté même des créateurs, Second Samurai est un jeu d'action pure. Beat'em all, plates-formes et shoot'em up se partagent la vedette. La réalisation est d'un excellent niveau, avec des sprites immenses (il y a plusieurs boss par niveau et certains sont

vraiment titanesques). Le scrolling parallax, plein écran, est rapide et fluide et le mode deux joueurs apporte un plus très net. On retrouve les innombrables bonus du premier épisode ainsi qu'une foule d'astuces (utiliser un aimant pour soulever la plaque qui vous empêche d'avancer ou encore se servir d'un puissant

## LES PRONOSTICS

### Morgan Forey

Quand les Bitmap Brothers ou Vivid Image sortent un jeu, c'est toujours un plaisir de constater qu'il existe des produits « parfaits ». Autant dire que je suis très enthousiaste à propos de Second Samurai.



### Dague de Mauve

Vous le savez sans doute, je suis un grand fan de First Samurai. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que j'ai accueilli Second Samurai. Le plus génial : la possibilité de jouer à deux !



### Marc Menier

OK, je l'avoue, Second Samurai m'a franchement impressionné. Les jeux de cette trempe à deux joueurs sur micro sont trop rares. C'est un soft que j'attends avec la plus grande impatience.



**UNE RÉALISATION  
TOP NIVEAU  
AU SERVICE D'UN JEU  
D'ACTION ENLEVÉ**

## UN JEU D'ARCADE POUR DEUX JOUEURS



Ca y est, le titan est à terre ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite, il n'est pas vaincu. Un à un, d'immenses yeux désincarnés vont venir flotter dans les airs autour de lui.



Il s'agit maintenant de faire preuve de précision en ne touchant que l'œil ouvert. Difficile, lorsqu'on sait que les yeux tournent sans cesse et que tout contact peut être mortel.



Et encore un boss, un ! Celui-ci vous arrose de projectiles mortels et semble insensible à vos attaques. L'astuce consiste à utiliser le contrepoids qui vous surplombe. Un simple coup de pied dans le petit visage au centre de l'écran et le boss sera réduit en bouillie.

ventilateur vertical pour atteindre une plate-forme élevée). Cependant, si ces petits casse-tête vous permettant d'accéder à des salles cachées ou à des tableaux de bonus, il n'est pas forcément obligatoire de les résoudre pour finir le jeu. **Tout est conçu pour que le joueur, quel que soit son niveau, prenne du plaisir à**

**jouer et ait la sensation de progresser régulièrement.** Nous n'avons vu que les deux premiers niveaux de la version Amiga mais on peut déjà dire sans trop s'avancer que *Second Samurai* à la trempe d'un grand jeu. Nous vous en reparlerons au fur et à mesure des progrès dans la conception du jeu.

Rémi Le Pennec



Dans le deuxième niveau, vous aurez droit à une séquence shoot'em up très réussie. Les deux samurai, équipés de jetpack, foncent à toute vitesse à la rencontre d'un extraterrestre menaçant.

**DE LA VOLONTÉ MEME DES  
CRÉATEURS, SECOND SAMURAI EST  
UN JEU D'ACTION PURE.**

## REGARDS...

▶ **Vivid Image, le groupe de développement responsable de First Samurai, est également à l'origine de Second Samurai (logique, non ?).**

▶ **Raffaele Cecco, le programmeur, est un vétéran du monde de la micro. Il a réalisé une foule de jeux dont License to Kill, Cybernoids 1 et 2, Stormlord et Deliverance. Une pointure du genre !**

▶ **Pour l'instant, tous les efforts de Vivid Image se concentrent sur Second Samurai mais un autre projet pourrait bien voir le jour dans les mois à venir.**



Quelle coordination ! Tous les amateurs de Street Fighter 2 savent que les vrais champions s'entraînent au milieu des cascades du Japon. Et, lorsqu'ils sont un peu fatigués, ils s'arrêtent pour boire une petite bouteille de saké...



Voilà un monstre qui n'en fait qu'à sa tête (de mort) ! L'action variée de Second Samurai et les nombreuses surprises qu'il recèle en font à coup sûr l'un des hits des mois à venir.



Face-à-face entre les deux samurai. Pour l'instant, ils ne peuvent guère faire plus que se battre mais, à l'initiative d'un journaliste génial (NDLR : hum, hum !), il se pourrait qu'un mode « versus » soit inclus dans le jeu. A suivre...



Inconscients du danger, les deux samurai n'ont pas vu qu'un homoncule de flammes venait d'apparaître entre eux. Un indice : seul l'eau en viendra à bout.



## INTERVIEW

**T**ilt : *Mev, tu es le chef de projet sur Second Samurai. Y a-t-il une idée précise derrière ce jeu ou juste l'envie de faire une suite ?*

**Mev Dinc :** Malheureusement pour nous, *First Samurai* n'a connu qu'un succès d'estime. Avec la chute de Mirrorsoft, le jeu n'est resté en boutique que pendant une semaine. Et le piratage nous a également fait pas mal de tort. Donc, nous tenions vraiment à faire une suite pour que les gens aient une chance de connaître nos jeux.

*Ca veut dire que Second Samurai est un clone du premier ?*

Non, pas du tout. Nous voulions faire beaucoup mieux avec *Second*

*Samurai*. Notre but est de faire un jeu qui ne déparaiterait pas sur console. L'idée est de concevoir le jeu de manière à la rendre accessible au joueur et à lui procurer une sensation de progression et de réussite tout au long de la partie.

*Comment cela se traduit-il ?*

En fait, chacun des trois niveaux est divisé en plusieurs sections assez courtes et de difficulté croissante. A chaque fois qu'il arrivera à vaincre le monstre qui garde la section suivante, le joueur aura véritablement la sensation de progresser. D'autre part, il y a des nombreuses astuces qui permettent au joueur intelligent d'avancer plus vite dans le jeu ou d'obtenir des armes et des bonus

supplémentaires. *Quels sont les éléments principaux du jeu ?*

La possibilité de jouer à deux est l'un des atouts majeurs (et aussi ce qui nous a demandé le plus de travail). Mais, seul, l'aventure n'en sera pas moins intéressante. Nous avons également essayé d'instaurer une certaine variété dans le jeu. Il y a des astuces à trouver, des objets à utiliser, des monstres à combattre et différents mini-jeux. Comme tu l'as vu, nous avons aussi inclus une partie shoot'em up dans le jeu. Enfin, j'insiste beaucoup sur le fait que nous exploitons vraiment le méga de mémoire et que chaque niveau est entièrement chargé en mémoire. Il y a très peu d'accès disque, ce qui nuit à beaucoup d'autre

jeux sur Amiga. *Comment s'est passé le développement ?*

Une chose est sûre, ça fait vraiment trop longtemps que nous travaillons dessus (rires) ! En créant *Second Samurai*, nous avions à l'esprit l'idée de créer un jeu qui puisse devenir un jeu console (la version Super Nintendo est d'ailleurs prévue). Nous avons donc appuyé au maximum sur l'aspect action du premier jeu en veillant à conserver une bonne jouabilité avec une multitude de mouvements (armé ou à mains nues) pour les combats. J'ai personnellement travaillé sur la bande son, qui était l'un des atouts de *First Samurai*. Et puis, nous voulions un jeu qui puisse se jouer à deux, comme sur console.

*Sera-t-il possible aux deux joueurs de se battre à mort, comme dans IK+ par exemple ?*

Heu... Non, ce n'est pas prévu. Mais, maintenant que tu le dis, je trouve que c'est une excellente idée. Nous allons y réfléchir et je pense que c'est tout à fait faisable... Il faudra prévoir un mouvement de blocage à la Street Fighter II pour éviter qu'ils ne s'entretuent trop vite...

*Génial ! J'ai participé à l'élaboration de Second Samurai (rires).*

Pour finir, je voudrais juste préciser que nous avons prévu une vraie séquence de fin qui variera suivant le score du joueur et la difficulté qu'il aura choisie.

*Merci, Mev, et à bientôt.*

# MICRO KID'S S

**avec TILT et**  
CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

GRAND CONCOURS  
DE CRÉATION GRAPHIQUE

A VOS PINCEAUX,  
À VOS SOURIS !

A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE DE Micro Kid's

Sous le haut  
patronnage du  
MINISTÈRE DE L'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 propo-  
ser des créations assistées par ordinateur.



LE DIMANCHE

SUR

France

3

**C**réateurs,  
Envoyez-nous  
vos Fanzines.

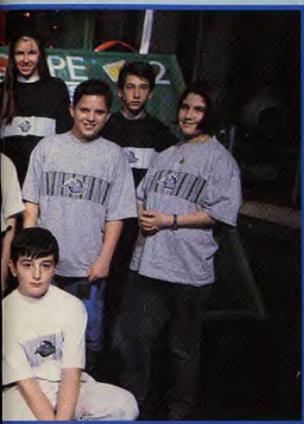
Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en coll

**TILT**  
MICROGAMERS

**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 !*

A 9h50

## 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 : .....

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

REVOLUTION SOFTWARE/VIRGIN GAMES

PREVU SUR PC, AMIGA  
(1Mo) ET AMIGA  
1200 POUR CET ETE.

PC  
AMIGA  
A 1200

# Beneath a Steel Sky



L'essentiel de l'aventure se déroule dans ce décor de mégapole cyberpunk dirigée par un ordinateur despotique. Dave Gibbons, le célèbre auteur de comics, et les graphistes de Revolution Software ont travaillé main dans la main pour reproduire l'atmosphère de cette ville futuriste.

APRES LURE OF THE TEMPTRESS, VOILÀ QUE REVOLUTION SOFTWARE SE LANCE DANS UN NOUVEAU PROJET INTITULÉ BENEATH A STEEL SKY. ALLIANT LE SYSTEME VIRTUAL THEATRE ET LE TALENT ARTISTIQUE DE DAVE GIBBONS (LE DESSINATEUR DE WATCHMEN ET LIBERTY), BENEATH A STEEL SKY VOUS INVITE POUR UN VOYAGE SANS RETOUR EN PLEIN CYBERPUNK.

**PLUS BEAU, PLUS GRAND, PLUS COMPLET ET**

## REGARDS...

▶ **Revolution Software, conçu par Charles Cecil, est à l'origine de Lure of the Temptröss un excellent jeu d'aventures (en français !) qui a créé l'événement au moment de sa sortie l'année dernière.**

▶ **Dave Gibbons, qui participe au projet, est l'un des dessinateurs anglais les plus célèbres (seuf, bizarrement, dans son pays). Il a travaillé sur des BD cultes comme Watchmen (écrit par Alan Moore) ou encore Liberty (scénario de Frank Miller).**

**L**ure of the Temptröss a sans doute été l'un des jeux d'aventures animées les plus réussis de l'année passée. On attend impatiemment la nouvelle réalisation de Revolution Software, intitulée *Beneath a Steel Sky*.

Conçu pour le long terme, le système du Virtual Theatre qui faisait toute l'originalité de *Lure of the Temptröss* va être réutilisé, amélioré. Rappelons au passage que Virtual Theatre gère le vie « autonome » des nombreux personnages du jeu qui se déplacent, s'affrontent, échangent des informations ou des objets, etc. Même

si nous n'en sommes pas encore à la complexité des simulations de vie artificielle vues à Imagina, il est certain que Virtual Theatre offre des possibilités étonnantes qui contribuent. Dans cette nouvelle mouture, Virtual Theatre confère aux différents protagonistes une indépendance plus grande que dans *Lure of the Temptröss* ce qui, aux dires des auteurs, permet d'offrir un jeu non linéaire aux multiples possibilités.

L'autre atout de *Beneath a Steel Sky*, c'est la contribution graphique de Dave Gibbons, auteur et illustrateur de BD, célèbre dans toute l'Europe pour des œuvres

comme *Watchmen*, *Liberty* ou encore *Batman vs Predator*. Il s'est chargé de la création des décors du jeu, ainsi que de plusieurs sprites comme celui du héros.

L'histoire se passe dans un futur proche, dans un monde cyberpunk où le gouvernement a cédé la place à cinq immenses corporations. Celles-ci dirigent les quelques territoires encore productifs qui restent sur Terre. Miraculeusement rescapé d'un accident d'avion où sa mère a trouvé la mort, Robert Foster a été adopté par une petite tribu rurale vivant à l'extérieur de la Cité. Une prophétie faite à sa naissance dit qu'un jour, les hommes de la Cité viendront le chercher. Bien qu'il ait toujours considéré ces dires comme des élucubrations, Foster comprend que ce jour est venu lorsqu'un groupe de vaisseaux armés se posent dans son village. Pour éviter un triste sort à son peuple adoptif, il accepte de se

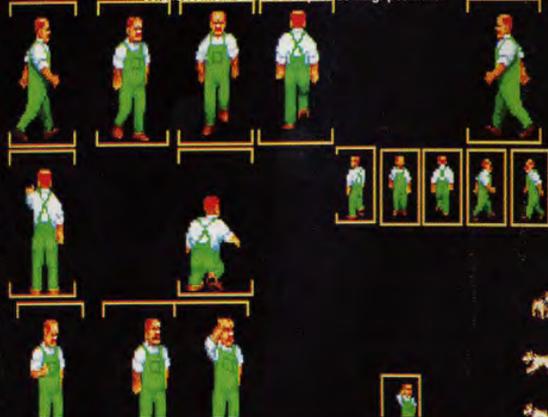
rendre, non sans emporter avec lui la carte de personnalité de Joey, son robot et plus fidèle ami. Foster prisonnier, les hommes de la ville exterminent sans pitié tous les siens avant de l'emmener pour la Cité. Mais, tandis que leur vaisseau effectue sa manœuvre d'approche, le pilote perd le contrôle et l'appareil s'écrase. Le jeu commence alors que Robert s'échappe et s'engouffre dans une grande usine, poursuivi par les gardes survivants.

Nous n'allons évidemment pas vous dévoiler toute l'histoire. Sachez simplement que Foster découvrira qu'un ordinateur, Linc, contrôle la Cité et détermine le rang et les droits de chaque individu. Dans une société divisée en strates, les plus hautes étant les moins privilégiées, Foster va partir à la découverte de ses origines et des mystères que recèle cette ville folle.

Doté d'une interface simplifiée, de

**DES PERSONNAGES AUTONOMES, DES GRAPHISMES REALISES PAR UN GRAND AUTEUR DE COMICS, UN SCENARIO SOLIDE : BENEATH A STEEL SKY A TOUTES LES APPARENCES D'UN FUTUR HIT**

Voici l'un des personnages que vous serez amené à rencontrer durant l'aventure. A l'instar des acteurs de *Lure of the Temptröss*, chacun d'entre eux est soigneusement animé avec plus de vingt positions.



Il n'y a pas que les humains qui vous poseront problème dans *Beneath a Steel Sky*. Ce raquet est bien plus dangereux qu'il n'y paraît de prime abord. N'essayez pas d'examiner ses crocs de trop près, il pourrait vous en mordre les doigts !



graphismes et d'animations parfaitement travaillés et d'un scénario en acier blindé, *Beneath a Steel Sky* a tout pour devenir une nouvelle référence du jeu d'aventures. Rémi Le Pennec

**LUS ORIGINAL QUE LURE OF THE TEMPTRÖSS !**

**BENEATH A STEEL SKY**

## INTERVIEW



**Tilt :**  
Bonjour, Dave. Tu es auteur et illustrateur de BD depuis 20 ans. Comment en es-tu venu à travailler sur ordinateur ?

Dave Gibbons : J'ai toujours été intéressé par le graphisme sur ordinateur. Il y a quelques années, un magazine m'a demandé de réaliser quelques dessins sur Amiga. Depuis, j'en ai offert un à mon fils et il m'arrive encore d'utiliser Deluxe Paint... Je pense que les jeux ont pas mal évolué depuis les débuts de la micro et se rapprochent de l'expression cinématographique ou

même dramatique interactive. Les jeux représentent une sorte de croisement entre le monde du cinéma, de la BD et de la littérature. Il était donc naturel que je m'y intéresse. Je connais Charles Cecil, de Revolution Software, depuis longtemps et, lorsqu'il m'a proposé de travailler avec lui, j'ai accepté. Quel est ton travail sur *Beneath a Steel Sky* ?

Nous parlons de ce projet depuis près de deux ans. Au début, il s'appelait *Underworld* mais il paraît que c'est déjà pris (rires)... Maintenant, je suis habitué à *Beneath a Steel Sky*, j'espère simplement que nous n'allons pas devoir en changer de nouveau. Nous avons

longuement discuté, avec l'équipe de Revolution, pour définir le genre du jeu et les idées directrices du scénario. Cela m'a amené à faire un travail graphique intensif. J'ai dû proposer une bonne douzaine de personnages et une centaine d'écrans dont environ 75 % seront utilisés dans le jeu. Je suis donc à la fois graphiste et « consultant » pour tout ce qui touche à l'atmosphère du jeu. Comment cela se passe-t-il en pratique ? Y a-t-il des restrictions techniques importantes ?

Les dessins que je fais sur papier (sprites et surtout décors) sont scannés, puis colorisés et retravaillés sur PC et Amiga par les artistes de chez Revolution. Evidemment, la finesse du trait y perd mais je suis satisfait du résultat : ils font du très bon boulot. Les contraintes techniques concernent surtout le nombre de couleurs et la résolution. Mais c'est un travail intéressant. C'est étonnant de voir comment 2 pixels de travers peuvent transformer le visage d'un personnage en magma informe. Quel genre de graphisme as-tu conçu pour le jeu ?

C'est un monde de SF assez sombre, avec des teintes froides, des éclairages étranges. Vous le verrez, les décors sont très travaillés par rapport aux sprites, il est très



Impossible d'agir au grand jour dans la ville policede Beneath a Steel Sky. Mais il pourra s'avérer très utile d'épier les autres personnages.

important que les sprites soient détaillés pour apparaître clairement à l'écran et ne pas se confondre avec le fond. J'aurais bien aimé faire un personnage à la *Prince of Persia* ou *Flashback*, mais les gens de Revolution voulaient quelque chose de plus travaillé. Je crois que nous avons trouvé un bon compromis. J'aime beaucoup dessiner sur ordinateur, c'est très différent du dessin traditionnel et c'est un challenge passionnant. Dois-je comprendre que tu vas continuer dans cette voie ?

Il y a encore trop de restrictions mais je pense que la prochaine génération de machines va permettre aux auteurs de romans, BD ou films, de s'attaquer au marché du jeu. J'étais au

lancement de la 3DO et je dois dire que c'est une machine enthousiasmante. Je pense que le support CD, permettra de faire bien des choses. Revolution étant résolument tournée vers l'avenir, il n'est pas impossible que je travaille de nouveau avec eux.

A part ça, que nous prépares-tu ? Eh bien ! Je viens tout juste de finir l'encre de 1963, la nouvelle série écrite par Alan Moore (le scénariste de *Watchmen*) et illustrée par Steve Bissette et Rick Veitch. Je travaille aussi avec Frank Miller à la suite de *Liberty*, *Martha Washington's War Diary* et des albums sur *Aliens* et une histoire de Superman intitulée *Kal*. Merci beaucoup, Dave et à très bientôt.

## PRONOSTICS

### Dague de Mauve

Lure of the Tempress est l'un de mes jeux d'aventures préférés. Je ne peux donc que viser la langue en attendant *Beneath a Steel Sky*, d'autant plus qu'il porte la griffe du fabuleux Dave Gibbons.



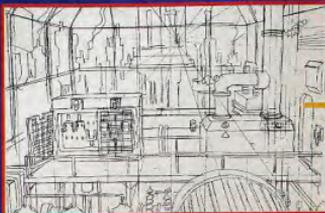
### Marc Lacombe

Grand adorateur de la BD *Watchmen* à laquelle Dave Gibbons a collaboré, j'attends avec impatience de voir ce que donnera ce nouveau jeu des auteurs de Lure of the Tempress.



### Morgan Feray

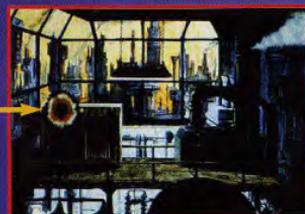
Voilà un jeu ambitieux qui semble vraiment bien parti. Espérons que la jouabilité sera à la hauteur de l'histoire et du graphisme. Avec Revolution Software, on peut espérer un résultat de qualité.



# PREVIEWS



Admirez la qualité des animations de Beneath a Steel Sky. Dave Gibbons a beaucoup insisté pour que les sprites des personnages soient soigneusement animés et dessinés, de telle manière qu'ils ressortent bien sur le décor de fond. Dans une société divisée en strates, les plus hautes étant les moins privilégiées, Foster va partir à la découverte de ses origines et des mystères que recèle cette ville folle. Doté d'une interface simplifiée, de graphismes et d'animations hyper-travaillées et d'un scénario en acier blindé, Beneath a Steel Sky a tout pour devenir une nouvelle référence du jeu d'aventures.



Entièrement retravaillés, les décors de Beneath a Steel Sky ne sont pas figés. De nombreuses animations viennent égayer la partie sans toutefois jurer avec les graphismes de fond. Ici, on voit comment il sera possible d'ouvrir cette grille à l'aide d'une explosif de faible puissance.

## INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancer la nana de tes rêves ?  
Assurer un max en lui faisant l'amour ?  
Connaitre le top du baiser et bien plus encore ...  
alors appelle vite le :

**36 70 21 01**

TOUT CE QUE  
TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER  
AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX,  
VOICI UN PLAN D'ENFER !

**36 68 21 01**



**MEGA  
CONCOURS**

TOUTS CES CADEAUX SONT DÉJÀ  
PEUT-ÊTRE À TOI,  
ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves  
et Patrick Swayze au

**36 68 80 20**

"POINT BREAK"  
et d'autres K7,  
des Body board,  
des leçons de surf... !



Première dans l'aventure et  
sûre sur une vague  
de cadeaux !

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

**36 68 21 88**

Gagne 1 console  
SEGA Megadrive ou  
NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER  
ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Fms par minute.  
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 0,76 Fms à la connexion, puis 2,19 Fms par minute.  
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice,  
à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA

CODE MEDIA : 241

# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans  
**MICRO KID'S SUR FRANCE 3**

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur



# CONSOLE

# Micro



MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAO'S ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENNIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENNIUM	PC,AMI
AV 88 HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC



**PC**  
**JEUX**

# revieww

## X-WING

**PLUS FORT QUE  
WING COMMANDER**

**BANC D'ESSAI  
LES JOUEURS  
DOIVENT-ILS  
PASSER AU  
DOS 6.0?**

La disquette manque ? N'hésitez pas à la demander à votre libraire

Ce numéro est vendu avec une  
DISQUETTE 3" 1/2

### REVIEWS

#### STUNT ISLAND

Disney met en scène  
vos cascades aériennes

*The Legacy*: enfin un  
vrai test !

*Sim Life*, *Ashes of Empire*,  
*The Incredible Machine*

### SOLUTIONS

Les niveaux 3 à 9 de  
*Dungeon Master*

### AMELIOREZ VOTRE PC

Plus de mémoire  
pour mieux jouer

EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE  
JOURNAUX

**PC  
PC CD-ROM  
AMIGA**

# LOST IN TIME

DISPONIBLE SUR PC  
COURANT MARS. LA  
VERSION CD SUIVRA  
DE PEU. LA DATE DE  
SORTIE DE LA VERSION  
AMIGA N'EST PAS  
FIXEE.



Et voilà ce que donnera la troisième partie : de superbes dessins de Segur, peuplés de sympathiques personnages en vidéo. Bon, sur ces photos, les personnages sont fixes, mais en réalité ILS BOUGENT ! Si, si, je vous assure... Et ils bougent même très bien. A ma connaissance, c'est du jamais vu.

« ANIMATION VIDEO + IMAGES CALCULEES EN RAYTRACING + DESSINS DE SEGUR DIGITALISES + SCENARIO BETON = LOST IN TIME ».  
CETTE EQUATION RESUME ASSEZ BIEN LE NOUVEAU JEU D'AVENTURES DE COKTEL VISION, QUI S'ANNONCE COMME L'UN DES TITRES IMPORTANTS DES PROCHAINS MOIS.

Doralice, l'héroïne de *Lost in Time*, a raison d'être inquiète. Elle se trouve au centre d'un vaste complot spatio-temporel, et elle seule peut arrêter l'ignoble Gérard.



**DES SEQUENCES VIDEO IMPRESSIONNANTES**



**A**près avoir développé des techniques de vidéo et de raytracing pour ses précédents jeux, Coktel nous annonce pour la fin mars la suite de *Fascination*. Et, cela va de soi, toutes les techniques utilisées dans *Ween*, *Inca* ou *Bargon Attack* sont mises à profit. Si cela ne vous inspire décidément pas, attendez un peu la suite. Le jeu reprend l'héroïne de *Fascination*, Doralice. Mais, dans ce nouvel épisode, la charmante hôtesse de l'air va connaître des

*Mary Popins*. Les énigmes semblent assez classiques, mais sont d'un niveau de difficulté assez élevé. La deuxième partie est encore plus impressionnante : Doralice visite un manoir intégralement en vidéo ! En fait, les fonds sont des photos digitalisées en pleine page, et chaque action donne droit à une animation vidéo du plus bel effet. Pour tout dire, cette version n'est pas encore «timée», et les séquences sont même TROP RAPIDES sur un 386

*DX 33* ! C'est vraiment impressionnant, aussi bien techniquement que visuellement. La troisième partie, enfin, est au stade d'ébauche. Dans cette partie, des personnages, filmés en vidéo, se promèneront dans de magnifiques décors signés Ségur (si, si, vous savez bien, il a fait plusieurs BD et surtout de superbes dessins dans *Tilt* !). Les premiers résultats sont prometteurs : déjà, les personnages bougent dans une parfaite fluidité, sur un décor exotique et coloré.

Certains plans utilisent des effets différents, comme ici Doralice parlant à Yukuba, qui est pour l'occasion dans la même galère qu'elle.

Nous venons de voir que l'animation et les graphismes sont à vous couper le souffle. Le scénario n'est pas en reste, et, sans vous en dévoiler trop, sachez qu'il est basé sur un flash-back et sur le voyage dans le temps ! Je ne vous en dirai pas plus. Les dessins vous feront découvrir les différents protagonistes de l'histoire...

JUL

## LE SCENARIO S'ANNONCE IMMENSE ET PROMET DES CENTAINES D'HEURES DE JEU ET DE PLAISIR !

aventures beaucoup plus complexes. Le jeu est divisé en trois parties, qui ont chacune leur mode de visualisation. La première partie, où Doralice, amnésique, cherche à comprendre ce qu'elle fait dans un bateau du siècle dernier, est représentée en images de synthèse superbes, animées en entier ou en 1/3 ou 1/4 d'écran. A certains moments, des images vidéo digitalisées viennent s'ajouter aux décors, dans un effet assez féérique (proche, par exemple, de

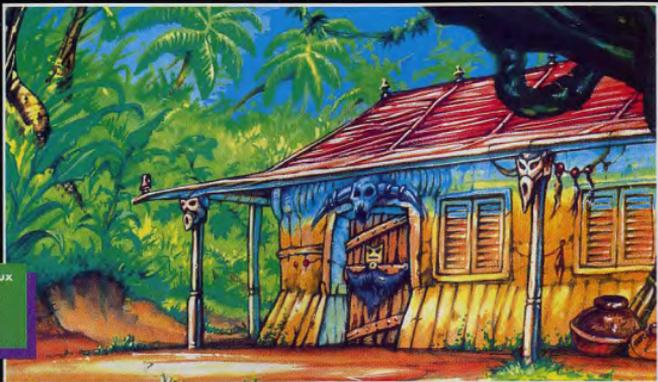


Toujours dans la deuxième partie, vous aurez à visiter une grande demeure, qui comporte en particulier un jardin et un phare.

## DORALICE VISITE UN VERITABLE MANOIR

## LES ANIMATIONS MELANGENT VIDÉO, IMAGES CALCULEES ET DESSINS ORIGINAUX

Admirez les superbes dessins originaux de Ségur dans lesquels viendront s'animer des personnages en digitalisation vidéo.



## PRONOSTICS

**JJ**

*J'avoue avoir été un peu déçu par la précédente production de Coktel, Inca. Après avoir vu les éléments qui composeront Lost in Time, je ne peux qu'applaudir des deux mains, en espérant que le jeu sera tel que prévu.*



**Dogue de Mauve**

*On savait depuis longtemps que Coktel innovait en matière de création audiovisuelle. Les techniques utilisées dans Ween et Inca vont exploser dans Lost in Time.*



**Laurent Defrance**

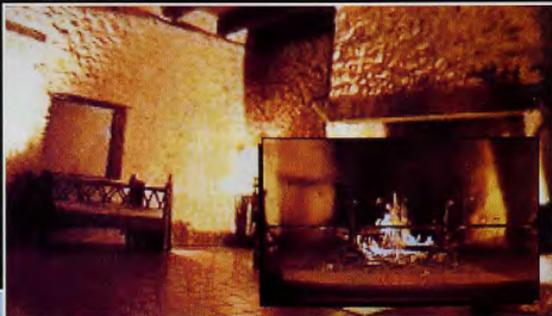
*C'est superbe ! Franchement, je n'en suis pas revenu ! Par moments, j'avais pratiquement l'impression de regarder un véritable film. J'attends vraiment beaucoup de Lost in Time.*



## REGARDS...

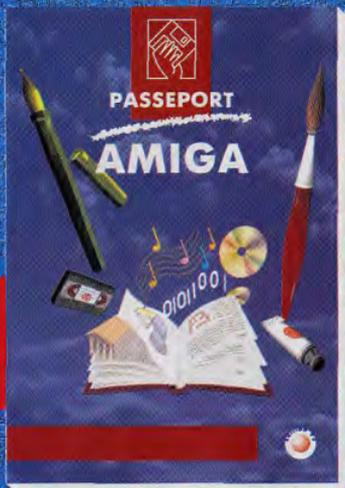
Depuis Ween, les programmeurs de Coktel Vision n'ont cessé de développer de nouveaux outils et de nouvelles techniques de digitalisation et d'incrustation de vidéo dans les graphismes bitmap. On en a eu un très bon exemple avec Inca, et Lost in Time risque fort de faire encore mieux.

Muriel Tramis, la scénariste de Lost in Time, n'en est pas à sa première création. Elle a en particulier écrit le scénario de Fascination. Ce jeu, trop court pour les "pros", a en revanche été très apprécié par les néophytes ainsi que par de nombreuses joueuses. Avec Lost in Time, elle espère bien étendre ce succès aux joueurs confirmés.



Deux autres exemples des séquences animées qui parsèment le jeu. Elles sont réellement superbes, non ? Seul petit problème, le jeu fait pour l'instant plus de 50 Mo. Messieurs les programmeurs, à vos compacteurs !

# PASSEPORT AMIGA



disponible en vente chez  
votre revendeur micro.

Le livre de référence 1993 des  
solutions, produits et services  
pour l'utilisateur Amiga.

Édité par :



## BON DE COMMANDE

A retourner à : ATACOM Ile-de-France, 3 mail des Corses  
77100 Meaux - Tél. : (1) 64 34 03 42

Je souhaite recevoir ..... exemplaire(s) du livre  
"Passeport Amiga" prix unitaire 79<sup>F</sup>, frais d'envoi compris.

Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,  
un chèque bancaire ou postal de : ..... Francs.

Nom & Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal : / / / / /

24 avril 1993 à Paris

## D.P. Party AMIGA

La 1ère réunion dédiée au Domaine Public et aux démos sur Amiga en France.  
(Fred Fish, CAM, AmosDP, Amicus, MégaDemos, Musics-disk, Slides, etc...)

Espace Voltaire  
4 rue Desmoullins  
75011 Paris  
Métro: Voltaire

Organisé par :



TON ENTREE A 35F  
AU LIEU DE 60F  
Inscription dès maintenant

Espace gratuit pour  
montrer tes réalisations.  
INFO : (1) 64 34 03 42

BULLETIN D'INSCRIPTION à retourner à :

ATACOM Ile-de-France - 3 mail des Corses - 77100 Meaux

Je souhaite recevoir ..... billet(s) d'entrée prix unitaire 35F.

Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,  
un chèque bancaire ou postal de : ..... Francs.

Nom & Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal : / / / / /

AMIGA  
PC

# Goal

ANNONCE SUR Amiga  
POUR MAI,  
UNE VERSION PC EST  
ENVISAGÉE POUR  
CET AUTOMNE.



Le corner est géré complètement différemment dans Goal. Le joueur peut maintenant visualiser l'intégralité de la trajectoire qu'il veut donner à sa balle. Il joue directement sur la forme de la courbe en pointille, et, quand il le décide, il tente sa chance.

**PLUS POSSIBLE  
DE BRISER LES MOLLETS DES  
ADVERSAIRES  
PAR DERRIERE,  
C'ETAIT UN PEU  
TROP FACILE**

**A** LORS QUE DEPUIS LA SORTIE DU PREMIER KICK OFF (VOILA DE ÇA QUELQUES ANNÉES), LA GUERRE DES JEUX DE FOOT FAIT RAGE DANS L'UNIVERS DE LA MICRO. DINO DINI, ENVISAGE DE SORTIR LA SUITE DE SA SÉRIE (KICK OFF 1 ET 2) AVEC GOAL. LE JEU SERA-T-IL MEILLEUR QUE SES PREDECESSEURS ? IL SEMBLERAIT BIEN QUE OUI...

On peut dire que, s'il confirme dans sa version finale, ce qu'il a déjà montré, Goal parvient avec beaucoup de brio à prendre la succession des Kick Off 1 et 2. Les 50 images par seconde assurent une animation sans défaut dans les deux vues du jeu. En effet, Goal permet d'apprécier

l'action en cours. En vue rapprochée, le contrôle des joueurs est beaucoup plus précis. Quant aux sprites, plus gros, permettent une gestion très précise des dribbles et des passes. Dans les deux cas, toutes les actions des joueurs sont disponibles. L'ordinateur peut se charger de

der le remplacement des joueurs et la formation des équipes. Si plus de 100 équipes différentes sont déjà définies, chaque joueur possède ses propres caractéristiques (qui évoluent au cours d'une partie). Au manager de choisir quel joueur utiliser, en examinant les huit paramètres de ses recrues : vitesse, résistance, agressivité, détente, précision, faculté à shooter à tackler et à faire un bon gardien de but. Une gestion subtile des ralentis (vue rapprochée ou de dessus) permet de mieux apprécier les stratégies de chacun des joueurs.

Enfin, sachez que quatre sortes de terrain sont disponibles, que la vue de dessus (radar) peut être placée aux quatre coins, que la vitesse des scrolls horizontaux et verticaux est réglable, que l'« Intelligence » des joueurs et du gardien gérée par l'ordinateur est accrue, les bruitages améliorés, et j'en passe.

Patrick Eymard

**LE JEU EST ENCORE PLUS  
AMUSANT ET RAPIDE;  
LES AMATEURS  
DE LA SERIE KICK OFF  
NE SERONT PAS DEÇUS.**

l'action, soit d'une très grande partie du terrain à la fois, soit d'une portion de terrain plus réduite de manière à bien détailler

paramètres du jeu, contribuant ainsi au réalisme. Mais ce n'est pas tout : on trouve aussi dans Goal une nouvelle façon d'abor-

**MEILLEUR EN TOUT POINT QUE SES PREDECES**



Dino Dini, le programmeur de Kick Off et Goal en personne devant son Amiga. Passionné de football, il a bien l'intention de continuer à exploiter le filon jusqu'au jeu de foot « parfait ».

### Patrick Eymard

*Vous feriez mieux de commencer à faire la queue chez votre distributeur favori, car quand Goal va sortir, ça va être l'émoué...*



### Laurent DeFrance

*A mon avis, cette version va être tellement parfaite que tous les autres jeux de foot ressembleront à du hockey sur gazon.*



### Marc Menier

*Goal mérite le succès. Les nouveaux paramètres qui sont pris en compte (inertie, accélération progressive, etc.) rendent le jeu encore plus réaliste sans pour autant diminuer la jouabilité.*



Tentative de but pour les rouges.

Les sprites sont beaucoup plus gros que dans les Kick Off. La vue rapprochée permet en outre de contrôler la balle plus précisément et de tenter des tirs dans les lucarnes avec des effets subtils. Malheureusement pour les rouges, le gardien bleu est très, très vif et a intercepté ce tir puissant avec brio.



Une gestion fine du temps prié par les arrêts de jeu permet aux deux équipes de continuer l'action jusqu'à la dernière seconde. Le joueur ne perdra pas un instant de cette passionnante partie.

## REGARDS...

*Dino Dini avait signé chez ANCO pour ce qui allait devenir l'association la plus connue du monde des amateurs de football sur micro. Avec Kick Off 1, il a introduit le premier la jouabilité dans un jeu de foot sur ordinateur. Ce coup de génie réalisé, il devait ensuite récidiver avec Kick Off 2, la suite logique, qui a remporté un succès indiscutable. Maintenant il pense avoir, avec Goal, réuni le meilleur de son expérience et de ses qualités de programmeur. Ça va être chaud sur le terrain !*

# SEURS, GOAL PROMET D'ETRE UN SUPER HIT

## ISHAR II

PREVU SUR  
AMIGA, ST ET PC  
POUR AVRIL...

**S**ILMARIS  
RÉCIDIVE  
AVEC LA  
SUITE DES  
AVENTURES

DE JAREL  
L'ASTUCIEUX AU  
ROYAUME DE  
KENDORIA.  
L'ARCHIMAGE  
ANDRÉ  
ROCQUES,  
MAITRE  
FONDATEUR DE  
LA COMPAGNIE  
SILMARILS QUI  
NOUS A LIVRÉ  
SES SECRETS,  
IL Y A  
QUELQUES  
MOIS,  
ENTROUVRE  
UNE DERNIERE  
FOIS SON  
ARMOIRE A  
PARCHEMINS  
POUR NOUS  
FAIRE HUMER  
QUELQUES  
SENTEURS.  
NOUVELLES.  
RESPIREZ CES  
PARFUMS DE  
GLOIRE, CES  
FRAGRANCES  
DE FABULEUX  
COMBATS A  
VENIR...

## INTERVIEW



Il était une fois... Toutes les belles histoires commencent dans la forêt, lieu des pensées enfouies, des forces obscures. Surtout quand une lueur palpite à la plus haute fenêtre du donjon...

**Tilt :** Dans les jeux, les points de scénario et le ressort ludique sont primordiaux, mais les lieux, l'allure des personnages, le contexte dans lequel ils vivent, bref l'atmosphère générale est également importante. Comment décrire-vous celle dégageée d'Ishar II ?  
**André Rocques :** Cette histoire prend place dans un contexte d'heroic fantasy, c'est-à-dire d'une espèce de temps moyenâgeux (pas de pistolets lasers, pas de superordinateur gouvernant les destinées des habitants, pas d'industries de

masse, etc.) dans lequel la magie est la véritable «science». En effet, le monde est peuplé de peuples divers et de races fondamentalement différentes. Pour essayer de le comprendre, la seule grille de déchiffrement possible est celle de la préscience, la

magie, qui fonctionne parce que les gens y croient suffisamment, font l'effort de l'apprendre, de la consigner dans des parchemins et de l'appliquer. La première scène du jeu montre une colline au pied de laquelle s'enroule une forêt. Le

paysage est vallonné, entouré au loin de hautes montagnes transparentes. Sur le côté, on aperçoit quelques toits. L'air est vif, le jour se lève à peine et le calme précède, comme avant une bataille, le tumulte à venir. Après s'être imprégné de cette image pendant quelques secondes, on remarque une lueur dans la tourelle du donjon, seul point de couleur vive dans ce paysage bleuté. C'est ainsi que le jeu commence ? Le jeu démarre dans cette ambiance. Dans la tourelle, un message est arrivé. Vous êtes en train d'en prendre connaissance et dans quelques instants vous irez dans les bois rencontrer un vieil homme qui vous en dira plus. Dans tout le jeu, le jour et la nuit seront gérés avec des palettes de couleurs différentes créant ainsi des effets de durée qui, je l'espère,



Le marchand d'animaux vous vendra de petits compagnons qui vous seront indispensables dans de nombreuses circonstances. Ainsi si vous ne pouvez atteindre la nef placée sur le haut de la statue, un petit singe, peut-être, pourrait...

# ISHAR II

PREVU SUR  
AMIGA, ST ET PC  
POUR AVRIL

**S**ILMARILS  
RÉCIDIVE  
AVEC LA  
SUITE DES  
AVENTURES

DE JAREL  
L'ASTUCIEUX AU  
ROYAUME DE  
KENDORIA.  
L'ARCHIMAGE  
ANDRÉ  
ROCQUES,  
MAITRE  
FONDATEUR DE  
LA COMPAGNIE  
SILMARILS QUI  
NOUS A LIVRÉ  
SES SECRETS,  
IL Y A  
QUELQUES  
MOIS,  
ENTROUVRE  
UNE DERNIERE  
FOIS SON  
ARMOIRE A  
PARCHEMINS  
POUR NOUS  
FAIRE HUMER  
QUELQUES  
SENTEURS  
NOUVELLES.  
RESPIREZ CES  
PARFUMS DE  
GLOIRE, CES  
FRAGRANCES  
DE FABULEUX  
COMBATS A  
VENIR...

## INTERVIEW



Il était une fois... Toutes les belles histoires commencent dans la forêt, lieu des pensées enfouies, des forces obscures. Surtout quand une lueur palpite à la plus haute fenêtre du donjon...

**Tilt :** Dans les jeux, les points de scénario et le ressort ludique sont primordiaux, mais les lieux, l'allure des personnages, le contexte dans lequel ils vivent, bref l'atmosphère générale est également importante. Comment décrire-vous celle dégagée d'Ishar II ?

**André Rocques :** Cette histoire prend place dans un contexte d'heroic fantasy, c'est-à-dire d'une espèce de temps moyenâgeux (pas de pistolets lasers, pas de superordinateur gouvernant les destinées des habitants, pas d'industries de

masse, etc.) dans lequel la magie est la véritable «science». En effet, le monde est peuplé de peuples divers et de races fondamentalement différentes. Pour essayer de le comprendre, la seule grille de déchiffrement possible est celle de la préscience, la

magie, qui fonctionne parce que les gens y croient suffisamment, font l'effort de l'apprendre, de la consigner dans des parchemins et de l'appliquer. La première scène du jeu montre une colline au pied de laquelle s'enroule une forêt. Le

paysage est vallonné, entouré au loin de hautes montagnes transparentes. Sur le côté, on aperçoit quelques toits. L'air est vif, le jour se lève à peine et le calme précède, comme avant une bataille, le tumulte à venir. Après s'être imprégné de cette image pendant quelques secondes, on remarque une lueur dans la tourelle du donjon, seul point de couleur vive dans ce paysage bleuté. C'est ainsi que le jeu commence ? Le jeu démarre dans cette ambiance. Dans la tourelle, un message est arrivé. Vous êtes en train d'en prendre connaissance et dans quelques instants vous irez dans les bois rencontrer un vieil homme qui vous en dira plus. Dans tout le jeu, le jour et la nuit seront gérés avec des palettes de couleurs différentes créant ainsi des effets de durée qui, je l'espère,



Le marchand d'animaux vous vendra de petits compagnons qui vous seront indispensables dans de nombreuses circonstances. Ainsi si vous ne pouvez attraper le diadème sur le haut de la statue, un petit singe, peut-être, pourrait...

## LES PRONOSTICS

### Via Venere

Voici un jeu de rôles qui s'annonce bien. Doté des qualités de son prédécesseur mais exempt de ses défauts, il devrait combler les amateurs.



### Degus de Mauro

Ishar était superbe mais trop lent. J'attends de voir si Ishar II, toujours aussi beau, sera plus jouable.



### Morgan Feroyd

Étant friand de jeu de rôles, j'attends impatientement Ishar II. Mais j'ai peur qu'il soit un peu dépassé face à Ultima Underworld II.



Le chef du village, entouré de sa suite, vous fait une proposition honnête que vous ne pouvez refuser : c'est lui qui est du bon côté de la hache !



**CEUX QUI ONT APPRÉCIÉ LE PREMIER ISHAR TROUVERONT DANS ISHAR II UN TERRAIN D'EXPLOITATION TROIS FOIS PLUS GRAND !**

renforceront l'aspect réaliste de cette quête. Cette séquence d'introduction est fabriquée avec les images de forêt qu'on a publiées dans un précédent Tilt ? Oui. Elles seront complétées par une musique spécialement composée pour cette introduction. On songe également à une gestion plus dynamique des sons qui pourraient être des éléments beaucoup plus importants dans le scénario. Dans la

première île par exemple, en s'approchant du puits, on entendra des cris. En se penchant sur la margelle on pourra découvrir un individu tombé dedans. A vous et à votre équipe de voir si vous voulez l'enrôler. Trouve-t-on le même système de recrutement que dans Ishar I ? Oui, les membres de l'équipe vont toujours voter pour admettre un nouvel aventurier dans le groupe. A cette différence près que

les antagonismes seront plus marqués. Ainsi, il pourra se produire des incidents, voire des assassinats dans votre troupe, si vous gérez mal les antagonismes

des races qui la composent. Les séquences de montagne sont très belles. Elles sont faites de telle sorte qu'un changement de palette donne des tonalités très

différentes à l'action. C'est exact. Nous sommes assez fier de ces séquences montagne, pas si évidentes au départ, et qui auraient pu se



Les légions du chaos sont redoutables. A quelle sauce allez-vous être mangé ?



Ces belles inconnues qui meurent dans vos bras sont les victimes d'une affreuse mixture, un infâme poison qui laisse au front une perle de sang.

révéler assez monotones. Il y a de minces sentiers à suivre, bourrés de trous et longeant des précipices sans fin. Si vous vous écarter de la route, ce sera la chute irrémédiable et définitive. Voici un coup de pouce pour éviter quelques pièges du chemin : quand la brume tombera ou que votre vue sera brouillée par le vertige, envoyez quelques

animaux de compagnie que vous aurez achetés chez les marchands du village et épiez leur comportement. Un bon conseil : effectuez une sauvegarde avant, puisque celles-ci seront gratuites, contrairement à celles de Ishar I. Quelle va être la taille de cette nouvelle aventure ? Ceux qui ont apprécié le premier

Ishar trouveront dans Ishar II un terrain d'exploitation trois fois plus grand d'environ cent mille lieux, soit de près

de 400 000 vues ! Chacun des sept îles aura son propre scénario comme autant d'épisodes. On trouvera un maximum de vues extérieures, ce qui est l'une des grandes qualités de notre système de représentation, avec, en plus, de

nombreux écrans fixes pour ponctuer des actions, comme les dépôts à la banque, l'entrevue avec le chef du village, etc. De l'aventure, des énigmes, de l'exploration, de la magie, des combats, de la belle image, un scénario béton, bref, je vous promets un bon repas complet et consistant qui vous tiendra au corps pendant de longues semaines !

Que les dieux et les vents vous soient favorables et rendez-vous courant avril pour le test complet.

Propos recueillis par Vic Ventura.



Si vous voulez remplir rapidement vos escarcelles, il vous est possible de braquer la banque du village. Mais attention, il faut posséder quelques gros arguments frappants et un bon stock de points de vie avant de vous frotter aux gros Bill qui servent de gardes.

# Un jeu de rôles fantastique inspiré de la série à succès Riftwar De Raymond E. Feist



*Chacune de vos décisions façonne et forge la destinée de votre héros*



*Une large éventail d'intrigues secondaires, de mini-aventures et de conclusions variées*



*Cette animation fluide et réaliste qui optimisera les capacités de votre PC*



*Des graphismes hors par grâce à l'utilisation d'une technologie avancée*

## Des mystères déconcertants vous attendent

Après Aces of the Pacific qui a connu un immense succès, Dynamix vous présente maintenant "The Betrayal of Krondor".

Découvrez le monde de Midkemla en endossant des rôles toujours différents. Démêlez les fils de mystérieuses intrigues et participez à plusieurs mini-aventures en découvrant le plus complet de tous les jeux de rôles fantastiques.

Grâce à l'utilisation de la technologie de Dynamix, l'animation de Betrayal at Krondor est fluide et réaliste et les affrontements véridiques.

Vous pourrez emprunter de multiples voies, ce qui introduira une grande diversité dans le déroulement de l'histoire et dans sa conclusion; vos personnages lutteront contre de démons d'une autre ère à coup de mauvais sorts et d'armes diverses.

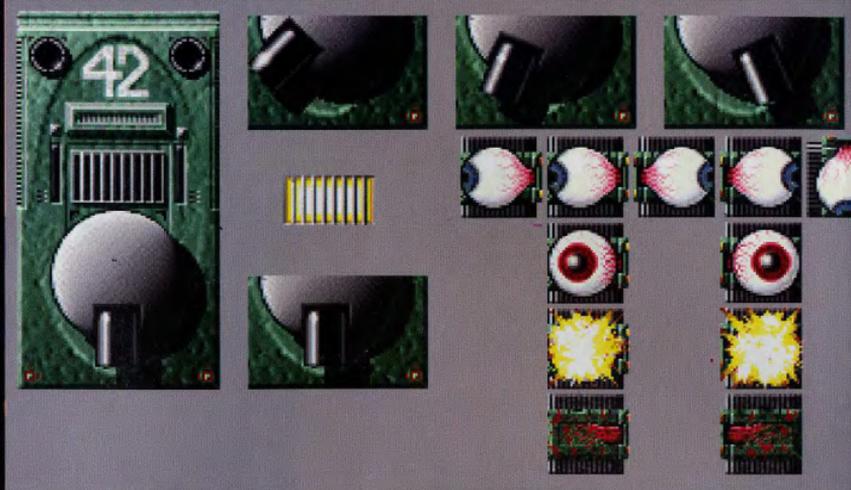
Excellence in  
Adventure Gaming.



**SIERRA®**

Pour plus d'information, appelez:  
**(0044) 734-303171**

MAC



PREVU SUR MAC  
COULEUR POUR AVAIL.  
VERSION PC S-VGA  
ENVISAGÉE.

# Breakline

-COPYRIGHT MCMXCIII ATREID CONCEPT-

**BREAKLINE A TOUT POUR DEVENIR LE**



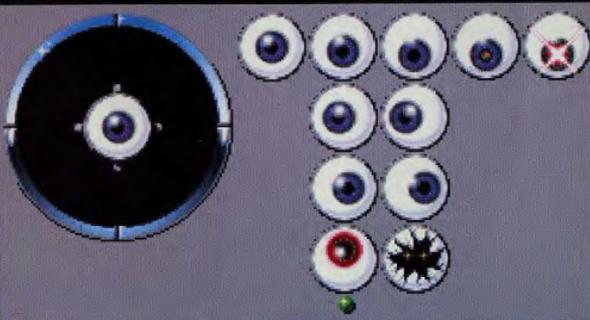
Il possède une flûte, une lampe, un oiseau mécanique et un pinceau qu'il vous prêtera tout au long de l'aventure. Mais qui donc peut être ce personnage tout de noir vêtu ?

Le premier obstacle de l'île de la Bête : une mare remplie d'eau bouillante. Un objet situé sur une autre île vous est indispensable. Après avoir réussi à passer, vous pourrez prendre la lampe qui pend à l'arbre.

**UNE FOIS DE PLUS, LES PETITS GÉNIES DU MAC DE CHEZ KALISTO S'APPRENTENT À LANCER UN JEU QUI EXPLOITE À FOND LES CAPACITÉS DES MACHINES D'APPLE. BREAKLINE EST UN CASSE-BRIQUES/FLIPPER/MINI-GOLF ADDITIONNÉ D'UN ZESTE DE STRATÉGIE ET D'UNE POINTE DE DÉMO. DU JAMAIS VU SUR MAC !**

**LES AUTEURS SONT D'ANCIENS DÉMOMAKERS... ET ÇA SE VOIT !**

Il possède une flûte, une lampe, un oiseau mécanique et un pinceau qu'il vous prêtera tout au long de l'aventure. Mais qui donc peut être ce personnage tout de noir vêtu ? Le premier obstacle de l'île de la Bête : une mare remplie d'eau bouillante. Un objet situé sur une autre île vous est indispensable. Après avoir réussi à passer, vous pourrez prendre la lampe qui pend à l'arbre.



## LES PRONOSTICS

**Dague de Mauve**  
Une fois de plus, Kalisto exploite à fond le Macintosh avec un jeu qui s'annonce particulièrement fun dans son genre.



**Laurent DeFrance**  
Les produits Kalisto me donnent systématiquement envie de m'acheter un Mac.



**Morgan Feroyd**  
Breakline s'annonce comme un grand classique, au même titre que Tetris, Block Out et Arkanoid. Un regret : l'écran de jeu est un peu petit.



## BREAKLINE : LE SCÉNARIO

Le scénario de *Breakline* se déroule en pleine science-fiction. Dans un futur lointain, les humains se sont établis sur une multitude de planètes à travers l'espace. Le commerce des mille et une richesses de l'univers est devenu l'activité la plus lucrative qui soit et les marchands se livrent une guerre féroce. L'un d'entre eux, appelé simplement Le Marchand, s'est construit un empire commercial sans pareil que personne n'ose lui contester. Personne, sauf vous ! Ancien disciple du Marchand, vous avez juré de prendre sa place. Vous vous lancez donc à l'assaut de sa citadelle, composée de sept tours et d'un donjon central. Chaque tour comprend dix niveaux et une épreuve finale (boss, casse-tête, shoot'em up). Ce n'est qu'à l'issue de la huitième tour que vous pourrez défaire le Marchand et prendre sa place.

C'est ce synopsis qui sert de base au jeu, même si l'on risque fort de l'oublier rapidement pour se consacrer à l'action. Mais, de toute façon, l'important reste la jouabilité et l'originalité du soft.



**C** est un fait, les jeux d'arcade ne sont pas légion sur *Macintosh*. *Breakline*, le prochain titre de Kalisto/Atreid Software, vient combler un manque cruel. Les auteurs ont voulu créer un habile mélange de casse-briques, de flipper et de mini-golf, avec un côté «stratégique» apporté par le scénario, la progression semée d'embûches, la présence de monstres et de pièges divers et

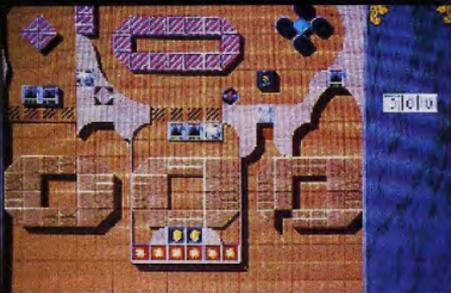
on est servi : balles-harpons qui explosent dans tous les sens, balles éphémères ou balles traçantes qui traversent les briques comme du beurre fondu... Je ne vous parle même pas des différentes raquettes que vous allez manier (rondes, convexes, carrées ou encore tournantes). Il y aura même des boss de fin de niveau et pas des moindres ! Certains seront en 3D, d'autres des sprites animés qui prennent un bon tiers de l'écran. Du jamais vu ! La bande-son, bien souvent

parente pauvre des jeux *Mac*, n'a pas été oubliée puisque Kalisto a développé une routine permettant de jouer des musiques sound tracker 4 voies, de même format que celles de l'*Amiga*. Une sacrée performance ! La preuve : la musique (provisoire) de la présentation était celle de la demo Voyage de Razor 1911 !

la possibilité de personnaliser sa raquette en achetant des armes de toute sorte.

Le challenge était difficile car il est particulièrement ardu de programmer un jeu d'action rapide sur *Macintosh*. Pourtant, la prémonition que nous avons vue laisse entrevoir une superbe réussite technique. Les graphismes, d'une finesse égalant le Super-VGA, sont très travaillés et l'animation est d'une fluidité à toute épreuve (sur un LCII). S'il ressemble à première vue à *Arkanoid*, *Breakline* est bien plus sophistiqué. Les mouvements de la balle, en particulier, sont soumis aux lois de la gravitation et de l'inertie (les tableaux sont gérés en 3D, avec des effets d'ombre hyperréalistes). Au niveau des options, *Breakline* offre une foule de briques aux effets divers : aimants, téléporteurs, vortex de feu, etc. Pour les projectiles aussi,

L'idée géniale : mélanger divers types de jeux très «basics» pour finalement obtenir une partie des plus originales. Un pari réussi... Mais attendons la sortie définitive du jeu pour confirmer ce jugement !



D'ailleurs, tout dans *Breakline* rappelle les démos. On y trouve un tunnel constitué de points tournoyants en 3D, un scrolling à la «Star Wars» impeccable pardessus une image 256 couleurs, des scrollings fluides. Les auteurs, qui sont d'anciens démo-makers, n'ont pas oublié leurs racines et cela se voit !

Bref, *Breakline* a tout pour devenir LE casse-briques de référence sur *Mac* (et peut-être aussi sur *PC*) si sa jouabilité est à la hauteur de ses qualités techniques. Mais l'on peut faire confiance à Kalisto pour tester le jeu à fond et concevoir avec soin les quelque 100 tableaux (!) prévus.

Rémi Le Pennece

## UNE BANDE SONORE EQUIVALANT LES MEILLEURES MUSIQUES SUR AMIGA !

### REGARDS ...

- Kalisto, société bordelaise, a déjà à son actif quelques-uns des meilleurs jeux français sur *Mac* : *S.C.Out*, *The Tinies* et *Cogito* qui a reçu le Trophée Apple 1992, catégorie Loisirs. Ils préparent actuellement plusieurs nouveaux produits sur *Mac*, *PC* et *Amiga*, dont la plupart sortiront à la fin de l'année 93.



Les effets de matière sont d'une rare qualité. Ici, voilà des éléments qui promettent de donner du punch à votre partie. Bonjour la «targette canon»...

## INTERVIEW

**P**our en savoir plus sur Breakline, nous sommes allés rencontrer les créateurs du jeu. **Tilt : Comment vous est venue l'idée de Breakline ?** Kalisto : Nous nous sommes spécialisés dans le développement de logiciels sur Mac. Nous avisons que les jeux d'arcade étaient très rares sur cette machine, nous avons décidé de développer un jeu faisant appel aux réflexes et à la dextérité du joueur. Après de longues séances de brainstorming, le choix s'est porté sur un casse-briques évolué. Quels problèmes avez-vous rencontrés ?

Le défi était de taille car nous voulions développer une interface efficace, souple et tirant parti de toutes les possibilités du Mac. L'équipe de développement s'est constituée sous la tutelle de Pierre Raynaud-Richard, un ancien demomaker et polytechnicien. Aidé de Stéphane Hadinger pour la programmation des créatures dantesques qui hantent les fins de niveau, Pierre a réalisé des miracles. Et au niveau graphique ? C'est Olivier Bailly-Maitre, graphiste expérimenté en matière de démos et de jeux (les graphismes de Tines, c'est lui) qui s'est chargé de

concevoir les graphismes adaptés aux particularités du jeu. Le but était de créer un environnement original, baroque et élégant. Pour ce faire, certains éléments ont été calculés en 3D avec l'aide de Laurent Sébile. Qui a jeté les bases du jeu ? Le développement technique et graphique ne s'est pas fait à l'aveuglette. A partir d'une histoire imaginée par Jean-Michel Ringuet, notre scénariste maison, chacun a enrichi l'intrigue du jeu pour développer un projet qui emprunte à plusieurs styles : casse-briques, flipper, mini-golf et jeu d'aventures. La gageure était de lier ces éléments

disparates pour en faire un ensemble homogène et original. Nous ne voulions pas faire un simple clone d'Arkanoid. Qu'en est-il de la bande-son ? C'est Frédéric Motte qui a conçu la musique. Frédéric est connu pour sa participation à différents projets micro : démos, jeux d'arcade et d'aventures. Il a même été couronné le 29 décembre, meilleur musicien à la demo-party organisée par Crystal, Anarchy et The Silents, au Danemark. Olivier Bailly-Maitre, non content de s'occuper des graphismes, s'est aussi chargé des bruitages (il fait également la

cuisine, le ménage et la vaisselle). Sur quelle machine le jeu va-t-il fonctionner ? Nous avons fait en sorte que Breakline s'adapte à tous les Mac couleur, du Classic au Quadra, sans perdre de sa jouabilité ni de sa vitesse d'animation. Tout ça, grâce à des routines ultra-optimisées. Nous espérons qu'il saura s'imposer comme la référence en la matière, face à des concurrents plus anciens comme certains sharewars monochromes, Xerion de Titus ou le bon vieil Arkanoid de Taito. A noter que nous envisageons sérieusement de faire une version PC Super-VGA.



Les oreilles d'un p'tit Lu, la texture de l'un des plus sombres donjons de Eye of the Beholder, ce sprite va vous en faire voir de toutes les couleurs. Et si l'on ne peut pas vous la faire écouter ici (1), sachez que la bande son de Breakline est largement à la hauteur de ses graphismes.



YO!JOE!  
SERA DISPONIBLE  
SUR AMIGA ET PC  
EN JUIN.



Comme il est de coutume, vous pourrez trouver des tableaux spéciaux. Ici, un shoot-them-up qui vous permettra de reprendre de l'énergie. Ce mélange de genres dans un même jeu se rencontre de plus en plus souvent. C'est le cas dans Zoal, entre autres.



# Yo! Joe!

**H**ABITUELLE  
MENT  
DISTRIBU  
EUR DE

JEUX POUR PC  
ENGINE, HUDSON  
SOFT NOUS PROPOSE  
AVEC YO!JOE! UN  
JEU DE PLATES-  
FORMES DE TYPE  
CONSOLE POUR NOS  
MICROS. ET ON PEUT  
MEME Y JOUER A  
DEUX !



Tout droit sortie de son sarcophage, cette momie n'est pas très avenante. On peut noter que même les ennemis ont leur propre vie. Regardez la poster accroché sur la paroi du sarcophage...

**UN NOUVEAU PERSONNAGE TRE**

YO! JOE

## REGARDS...

**1er point**  
Hudson a déjà publié B.C. Kid sur Amiga et Dynablaster sur Amiga et PC. Yo!Joe! est développé par le jeune groupe de programmeurs Scipio.

**2e point**  
La société Hudson développe principalement des jeux pour console Nec. Notamment PC Kid, Gate of Thunder (fil d'Or 1992) et autres épisodes de la série d'Ys.



Voici la rue des logeurs. Évidemment, on y trouve les graphes de Joe et de Nat. Normal, c'est vous les plus connus. La barre-à-mine qu'utilise Joe est très pratique. Lorsque vous sautez, elle permet de toucher les ennemis au-dessus de vous. Agressif mais pratique !

**Y**o brothers !  
Je suis un rédacteur heureux ! Ce nouveau produit de la société

Hudson Soft est particulièrement intéressant. Exploitant l'idée d'un personnage très «fun», avec une image antidrogue particulièrement appuyée (des petits messages du genre «les fumeurs meurent jeunes» apparaissent à la fin de chaque partie), ce jeu de plates-formes est l'adaptation typique d'un soft pour console PC Engine. A une différence près : ce n'est pas une adaptation. En effet, Hudson se met à créer des jeux originaux sur micro. Le premier qui a fait parler de lui est B.C.

**Kid sur Amiga. Les graphismes de Yo!Joe! sont de bonne qualité et les fonds de décors sont particulièrement beaux.** Ils ressemblent à ceux de *Lionheart*. Les sprites sont un peu petits mais suffisamment clairs. Notons qu'il est possible de jouer à deux, et dans ce cas Nat, le pote de Joe, vient l'aider à nettoyer le secteur. Les tableaux sont variés et à thème. Il y aura en tout six mondes. Il vous faudra tuer des boss dans chaque monde pour accéder au

**DES ANIMATIONS DE QUALITÉ ET UNE MUSIQUE DETONANTE !**

## PRONOSTICS

**Marc Menier**  
Voilà un jeu amusant et bien fait qui me rappelle Rick Dangerous, en mieux. Mon arme préférée : la tronçonneuse.



**Dogue De Mauve**  
Avec sa bonne réalisation et son mode deux joueurs, Yo!Joe! pourrait bien faire un carton dans le domaine des jeux de plates-formes.



**Noëlle Béronie**  
Les graphismes et la musique de Yo!Joe! sont plutôt prometteurs mais la difficulté est un peu trop grande dès le premier niveau.



tableau suivant. Vous passerez par un manoir hanté, une pyramide égyptienne, un sanctuaire aztèque, un temple chinois, une rue new-yorkaise et même le métro. Ce dernier tableau est en cours de préparation. Soit, au total, six mondes différents auxquels il faut ajouter un tableau spécial de type shoot-them-up sur le dos d'un condor géant. Bref, c'est le délire le plus total. Pour aider à cette impression de dynamisme, l'animation en 50 images par seconde est particulièrement réussie et le scrolling est multidirectionnel. La bande-son n'est pas en reste. Chaque tableau a sa propre musique originale. Elles sont de très bonne qualité et sont bien adaptées à

l'ambiance. Les quelques ralentissements rencontrés parfois devraient normalement disparaître dans la version définitive. De nombreuses armes peuvent être trouvées dans les tableaux. Elles sont variées et offrent chacune des avantages spécifiques : le shuriken à une longue portée, la tronçonneuse est dévastatrice, le cocktail Molotov à une longue durée, etc. Évidemment, au début de la partie, vous n'avez que vos petits poings pour parer aux nombreuses agressions des squelettes et autres «bad boys». Précisons qu'un des points négatifs du jeu est sa grande difficulté. Dès le premier niveau, vous êtes confronté à des épreuves très délicates. Il faudra faire preuve de patience et d'organisation. Le contrôle du personnage est convenable et il est possible de connecter un Joypad Megadrive pour améliorer la maniabilité. Ce soft en deux disquettes est plutôt sympathique et on l'attendra sûrement avec impatience. Affaire à suivre...

Morgan Feroyd

**T**ILT :  
Depuis  
quand  
Hudson  
Soft

distribue des jeux  
pour micro-  
ordinateurs ?

**MR HUDSON :**  
Depuis peu. On peut  
dire que c'est un  
autre marché que la  
console mais qu'il  
nous intéresse aussi.  
Nous espérons bien  
sur que Yo!Joe! sera  
un bon succès et  
démontrera que  
nous avons raison  
de croire en ce  
créneau.

**TILT :** Comptez-vous

continuer à faire des  
produits originaux  
pour micro car  
Yo!Joe! a été  
développé pour  
l'Amiga alors que  
B.C. Kid et  
Dynablasters  
n'étaient que des  
adaptations ?

**MR HUDSON :** Oui.  
Au Japon, nous  
sommes numéro un  
dans le secteur de la  
création et de la  
distribution de jeux  
sur console,  
principalement Nec.  
En Europe, nous  
sommes  
aperçu que le  
marché restait

ouvert pour des jeux  
d'action de type  
shoot-them-up ou  
plates-formes.

**TILT :** A ce propos,  
comptez-vous ne  
commercialiser que  
ce genre de jeux ?  
Pourquoi ne pas  
vous orienter vers le  
jeu d'aventures ?

**MR HUDSON :** Pour  
le moment, nous  
diffusons  
principalement des  
jeux d'action. Au  
Japon de grands  
succès comme la  
série d'Ys ont  
prouvé que nous

pourrions aussi faire  
d'excellents jeux  
d'aventures.

Pourtant, la  
difficulté des  
traductions et leur  
coût élevé nous  
limite quelque peu  
pour le moment. Et  
puis, quelle que soit  
la langue, le shoot-  
them-up n'est-il pas  
le jeu universel, par  
excellence ?

**TILT :** Après la Nec  
et l'Amiga, quel  
marché vous  
intéresse ?

**MR HUDSON :** Au  
cours du CES de Las

Vegas, nous avons  
vu des machines  
comme le CD-I et la  
3DO. Cette dernière  
nous intéresse tout  
particulièrement et  
nous espérons  
développer sur ce  
support dans  
l'avenir. Peut-être  
verrons-nous un jour  
le célèbre Gate of  
Thunder en images  
vidéo ultra-rapides...

**TILT :** Merci, Mr  
Hudson et on peut  
supposer que l'on  
reparlera de vous  
dans les prochains  
mois.

## PRET A SMURFER? CA VA RAPPER AVEC YO!JOE!



Vous pourrez trouver de l'équipement disséminé un peu partout. Ici, posés sur le sol, on voit des shurikens. Hélas, il n'y en a que deux et vous les utiliserez bien plus vite que vous ne le pensez...



Rien de tel qu'une petite douche le matin. Trêve de plaisanterie, cette eau revigorante vous permet de récupérer votre énergie. Si vous voulez finir le niveau en un seul morceau vous devrez revenir souvent ici. Une incitation à la toilette quotidienne ?



Dans le mode deux joueurs, il est beaucoup plus facile de venir à bout des ennemis retors. Ce zombie n'a qu'à bien se tenir... Notons que si l'un des protagonistes n'avance pas assez vite, il sera automatiquement emmené près de celui qui est le plus en avant. Cette bonne initiative permet de ne pas bloquer pendant des heures sous prétexte que l'autre n'arrive pas à passer tel ou tel obstacle. Cela encourage aussi la complémentarité et l'esprit d'équipe.



Quel horrible boss ! Sa fête de citrouille est particulièrement laide. Les pierres alentours sont plutôt instables, ce qui ne facilite en rien votre approche. Soyez prudent et n'hésitez pas à utiliser un cocktail Molotov pour vous en débarrasser.

# L'ÉVASION SANS FRONTIÈRE

Les plus bas prix des **GAME MACHINES**  
Un cadeau offert à tout visiteur muni de cette annonce.

## PRIX TTC GAME-MACHINES

### SYSTÈME 1

**386 DX 40** 64 Ko M.C.

4 Mo de RAM-DD 40 Mo - FD 3"1/2 HD  
Carte SVGA 65000 couleurs  
Moniteur SVGA  
2 Ports série et 1 Parallèle  
Clavier 102T. Super boîtier Minitour  
+ 1 Super carte son de luxe  
+ 1 Super Joystick

**6800 F TTC**

### SYSTÈME 2

**486 DX 33** 128 Ko M.C.

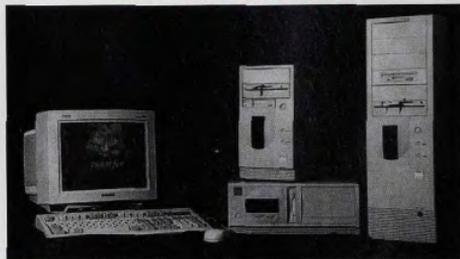
4 Mo de RAM - DD 80 Mo - FD 3"1/2 HD  
Carte SVGA 65000 couleurs  
Moniteur SVGA  
2 Ports série et 1 Parallèle - Souris  
Clavier 102T. Super boîtier afficheur  
+ 1 Super carte son de luxe  
+ 1 Super Joystick (manche à balai)

**9500 F TTC**

Local bus VESA en option carte mère : + **600 F TTC**  
(sur 486 DX 33) carte vidéo : + **900F TTC**

Pour les options : carte vidéo / disque dur / carte son / Lecteur CD - ROM  
et tous les accessoires de pilotage. **APPELEZ - NOUS !**

### Un look d'enfer



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

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

**Rennes** : 8, rue du Louis d'Or - Bas place des lices  
Tél. 99 67 23 23

### Enquête boutique

TILT N°105

#### TRIUMPHAL (PARIS 11ème)

Voilà une boutique qui respire le PC ludique. Des jeux en démonstration, des cartes son sur les étagères et un vendeur qui maîtrise à fond son sujet. Pour une fois, notre enquêteur ne s'est pas vu conseiller une "petite machine". 33 Mhz, DD de 80 Mo, 4 Mo de Ram, voilà qui est séduisant, surtout vu le prix vraiment bas de ce matériel. Et en plus, un PC décortiqué sur un comptoir vous permettra de comprendre ce qu'est une carte mère, où s'enfichent les Mo de Ram supplémentaires, etc...

**Conclusion** : si vous trouvez par chez vous une boutique de ce genre, ne cherchez pas plus loin. C'est tout à fait ce qu'il vous faut.



**TRIUMPHAL**  
INFORMATIQUE

**"La Force est avec vous"**

PC

# Lands of Lore

PREVU SUR PC  
À LA FIN MAI

**A** PRES L'EXCELLENT DUNE II, L'ÉQUIPE DE WESTWOOD REVIENT A SES PREMIERES AMOURS, LE JEU DE ROLE. LANDS OF LORE EST, A CE JOUR, LEUR PROJET LE PLUS AMBITIEUX DANS LE GENRE. REGARDS SUR UN FUTUR CLASSIQUE.

L'un des points forts de Lands of Lore sera certainement le graphisme. Les artistes de Westwood ont mis tout leur savoir-faire à la création de monstres et de personnages hors du commun.



La gestion des personnages est très simple, tout se fait à l'aide de la souris et d'icônes. Les gens de Westwood ont essayé de créer un jeu qui intéresse non seulement les fans de jeux de rôles mais aussi les autres joueurs.

Les donjons, c'est bien, mais l'air pur, c'est pas mal non plus ! Malheureusement, vous ne serez pas les seuls à arpenter les rues brumeuses de la ville. Ce quartier a l'air plutôt torcheux. Ami ou ennemi ?

**UN FUTUR CLASSIQUE DU JEU DE ROLES**



**L**histoire de *Lands of Lore* se situe dans un monde d'heroic fantasy proche de celui de *Eye of the Beholder*. L'histoire commence alors que les héros (dirigés par le joueur), revenant d'une visite chez leurs parents, trouvent la ville de Gladstone attaquée par l'Armée des Ténèbres. Le roi Richard doit faire face à Scotia, une horrible mégère polymorphe, qui sert les forces du Chaos. Il convoque donc les personnages et leur demande de lui rapporter le Rubis, une relique qui, combinée avec le pouvoir d'autres artefacts, devrait permettre de mettre en déroute l'Armée des Ténèbres. Malheureusement, la mission aura vite fait de se compliquer. Le roi va

être empoisonné par Scotia et le remède ne sera pas facile à trouver... Inutile d'en dire plus, mais sachez que le scénario de *Lands of Lore* échappe à la linéarité coutumière au genre.

Les personnages non joueurs seront présents et agiront avec autonomie (un peu comme dans certains jeux d'aventure). Composée de huit chapitres distincts pleins de rebondissements, cette histoire met l'accent sur la réflexion plutôt que sur le combat. Il y aura même plusieurs fins différentes. Bref, comme le disent les

gens de Westwood, «des énigmes à résoudre, des créatures à défaire, des stratégies à élaborer... et un roi à sauver !»

L'interface de *Lands of Lore* ressemble bien évidemment à celle de *Eye of the Beholder* (vue 3D, tout à la souris) mais elle sera paraît-il plus simple et permettra une plus grande souplesse.

Les combats se feront en temps réel (jusqu'à présent, seuls *Dungeon Master* et *Underworld* proposaient un vrai «temps réel»). La bande sonore n'a pas été négligée puisqu'on nous promet des sons

et des voix digitalisés (un peu comme dans *Dune II*).

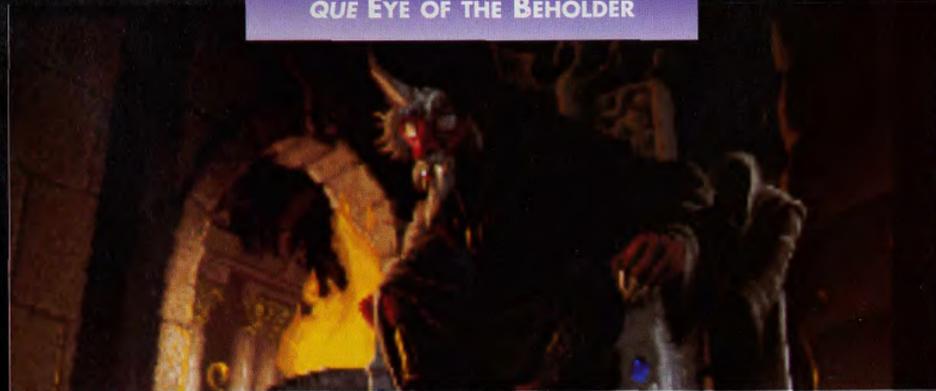
**Mais ce sont surtout les graphismes qui vont faire parler d'eux.** Les artistes de Westwood ont donné le meilleur d'eux-mêmes pour réaliser des dessins absolument superbes.

L'un des responsables de Virgin n'a d'ailleurs pas hésité à affirmer qu'ils étaient «nettement plus beaux que ceux de *Kyrandia*». Une référence, non ?

Les amateurs de jeux de rôle vont devoir ronger leur frein encore quelques mois avant de voir *Lands of Lore* débarquer sur leurs écrans mais, si Westwood tient ses promesses, ils peuvent déjà s'attendre à un jeu exceptionnel.

Rémi Le Pennec

**PLUS GROS, PLUS BEAU  
ET PLUS COMPLET  
QUE EYE OF THE BEHOLDER**



## INTERVIEW

**Tilt :** *Bonjour Rick. Tu es le producteur de Lands of Lore et de Kyrandia 2. Depuis combien de temps êtes-vous sur le projet Lands of Lore ?*

**RICK GUSH :** Laisse-moi réfléchir... Environ dix-huit mois. Les premiers essais graphiques ont été faits en août 92. *Lands of Lore* est sans doute l'un de nos plus gros projets et le plus gros budget que nous ayons eu depuis plusieurs années.

**Combien de personnes avez-vous employées à la création du jeu ?** Houla ! Beaucoup. Beaucoup trop, même ! L'équipe principale doit se composer d'une petite dizaine de personnes mais, en tout, je pense qu'environ 25 ont au total collaboré à *Lands of Lore*. **Quel était votre but en créant Lands of Lore ?**

Nous avons voulu réaliser quelque chose de nouveau, donner une nouvelle direction au jeu de rôles sur micro. Avec nos jeux précédents, *Eye of the Beholder I et II*, nous avons

rencontré un certain succès. Beaucoup de gens nous ont écrit et beaucoup attendent quelque chose de nouveau et de mieux. Nous avons donc cherché à créer un jeu de rôles plus profond, plus excitant, un jeu facile à maîtriser pour que tout le monde puisse y jouer mais suffisamment grand pour donner du fil à retordre même aux spécialistes. Avec *Lands of Lore*, nous espérons que même

fortement durant les combats. Ils poussent des cris et vont même jusqu'à s'enfuir lorsqu'ils sont blessés...

D'un point de vue général, nous avons voulu que l'émotion dirige le jeu, plutôt que la routine couloir-monstre-treasure. Le joueur devrait ressentir joie, tristesse, excitation ou frustration au fur et à mesure de son avancée dans le jeu. *Scotia*, par exemple, n'est pas un simple



Oh, qu'il est mignon ! Petit-petit-petit.... Ah, sale bête il m'a mordu la main !!! D'accord, *Lands of Lore* met l'accent sur le scénario mais cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas votre lot de combats.

les amateurs de shoot'em up ou de simulation auront envie de se mettre au jeu de rôles. **A ton avis, quelles sont les principales améliorations ?** Nous avons mis beaucoup plus de rebondissements dans le déroulement du scénario. Il y a plus d'action, de surprises et cela ne se limite pas à liquider des monstres... D'ailleurs, ceux-ci sont plus évolués que dans *Eye of the Beholder*. Ils sont nettement mieux animés et réagissent

archétype de super-vilain. Elle a une personnalité et risque de surprendre le joueur lors de certaines rencontres (sous plusieurs apparences). Bref, les choses seront différentes de ce que l'on s'attend à trouver dans un jeu de rôle sur micro. Cela peut paraître présomptueux mais nous avons essayé de créer le suspense et le mystère dans notre jeu comme Hitchcock dans ses films. **Voilà qui paraît prometteur !** Nous y croyons très



D'accord, d'accord, le look général du jeu rappelle fortement *Eo*, of the B... Mais les graphismes sont encore plus soignés et l'ergonomie a été simplifiée. Enfin, les combats devraient se dérouler en temps réel !

fort et nous espérons que le jeu marchera bien. Mais il faudra attendre le verdict du public pour savoir si *Lands of Lore* est vraiment un bon jeu. Ceux qui l'ont testé ne se sont pas trop exprimés au sujet du scénario. Mais la plupart sont «babas» devant les graphismes. **Y a-t-il une recette pour faire un hit ? Comment vois-tu l'évolution des jeux sur micro ?**

Je ne sais pas... Disons que nous essayons de donner le meilleur de nous-mêmes. Et un budget important aide énormément. Cela permet de faire appel à de vrais spécialistes sur tous les aspects du jeu. Ici, nous avons même des psychologues qui étudient nos jeux d'un point de vue émotionnel pour composer un jeu équilibré, agréable et satisfaisant pour le joueur. Actuellement, je pense que le milieu des jeux vidéo est de plus en plus créatif. Pas seulement chez Westwood, mais partout. Il y a de très nombreux jeux sur le marché dont je suis jaloux. J'y

joue et je me dis : «Aaargh ! Comment ont-ils fait un aussi bon jeu ?» Et comme les ordinateurs deviennent de plus en plus puissants, je pense que les choses vont aller vers de plus en plus de qualité. **Quel est votre prochain projet ?** *Kyrandia 2*. Mais, pour l'instant, il n'y a qu'un seul graphiste qui y

**DES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS AU SERVICE D'UN JEU DE RÔLE QUI NE L'EST PAS MOINS**

travaille car *Lands of Lore* monopolise tout le monde. Tout ce que je peux dire, c'est que le jeu sera beaucoup plus vaste que *Kyrandia*. Nous avons bien l'intention de tenir compte des critiques faites sur le premier volet pour améliorer *Kyrandia 2*. Mais il y a encore trois bons mois de travail... **Merci, Rick. Et bonne chance à toute l'équipe pour la suite.**

**IL Y A DES ENIGMES A RESOUDRE, DES CREATURES A DEFAIRE, DES STRATEGIES A ELABORER ET UN ROI A SAUVER !**

## REGARDS...

▶ **Westwood Studios est un groupe de développement très productif qui travaille sur micro depuis le début des années 80. Leurs titres les plus connus sont certainement la série des Eye of the Beholder (I et II) et, récemment, Dune II.**

▶ **Actuellement, l'équipe se concentre sur la finition de Lands of Lore mais prépare également Kyrandia 2 où vous incarnerez Zanthis, la magicienne du premier épisode.**



Heal  
Fireball  
Mist of Doom  
Hand of Fate  
Ice Wall  
Vortex

Ce ne sont pas quelques nabots armés de tridentons qui vont vous arrêter ! Quelques sortilèges bien placés (un bon coup de Mist of Doom ou une Fire Ball explosive) vous en débarrasseront rapidement...

Que voilà une grotte peu accueillante ! La vie de héros n'est pas facile tous les jours... Mais, avec des jeux de cette qualité, c'est un vrai plaisir de se transformer en guerrier, clerc ou magicien.

Uh, oh ?



Mist of Doom  
Hand of Fate  
Ice Wall  
Vortex

Le Roi Richard est une force de la nature mais, malheureusement, il n'échappera pas au complot que Scotia a monté contre lui.



King Richard



## PRONOSTICS

### Dogue de Mauve

En tant qu'amateur de jeux de rôle, j'attends avec impatience l'arrivée de Lands of Lore. Si le côté technique n'est pas à la hauteur de Underworld II, l'aventure n'en a pas moins l'air passionnante.



### Morgan Feroyd

Dune II compte parmi mes jeux favoris (malgré la déception causée par les voix en français) et j'espère beaucoup de ce nouveau titre de Westwood Studios. Vivement Lands of Lore !



### Jean-Loup Jovanovic

Eye of the Beholder II était très bien mais un peu court (surtout par rapport à Wizardry VII par exemple). Apparemment, Lands of Lore va corriger ce défaut et je suis impatient de pouvoir le tester.



Voici Scotia, l'horrible mégère qui sera votre adversaire durant toute la durée de l'aventure. Mais, attention : elle est capable de changer d'apparence et s'en servira pour tenter de vous bernier.



AMIGA  
PC

ARABIAN NIGHTS  
SERA DISPONIBLE SUR  
Amiga DEBUT AVRIL  
ET DEBUT JUIN SUR  
PC.

# Arabian Nights

KRISALIS

Dans votre cellule, vous trouverez la clé pour ouvrir la porte fermée à double tour. C'est d'une logique à toute épreuve, non ?

**F**ONDE SUR LE  
RECUEIL DE  
CONTES

ARABES DES MILLE  
ET UNE NUITS,  
ARABIAN NIGHTS EST  
UN JEU DE PLATES-  
FORMES. SON STYLE  
RAPPELE PRINCE OF  
PERSIA, L'ANIMATION  
EN MOINS.  
PARVIENDREZ-VOUS  
À SORTIR VIVANT DU  
PALAIS LABYRIN-  
THIQUE D'UN SULTAN  
DESPOTIQUE ?



Vous voici aux prises avec un garde. Heureusement pour vous, il est assez lent à réagir. Alors restez à bonne distance et assénez-lui deux coups d'épée quand il ne s'y attendra pas.

**A**vec *Arabian Nights*, la société d'édition Krisalis a décidé de diversifier son image de marque.

Elle s'attaque aux jeux de plates-formes. Comme dans *Prince of Persia*, vous incarnez un jeune héros qui part à travers les labyrinthes d'un grand palais. Dès le début, vous vous échappez de votre geôle et commencez à inspecter les couloirs. Des gardes armés de ciméterres vous y attendent et engageront le combat. Fort heureusement, le jeu ne se contente pas de vous faire parcourir des labyrinthes de couloirs, de tuer des adversaires et de récolter des bonus.

Fondé sur un principe en partie aventure, vous verrez des phrases régulièrement affichées à l'écran. Il vous faudra résoudre des énigmes, amasser une certaine quantité de bijoux pour acheter un objet précis, etc. Comme dans le jeu *Zelda III* (sur console) vous pouvez faire apparaître un inventaire de vos possessions en cliquant sur la barre espace. Vous pouvez ainsi tenir deux objets en main : une arme et un «outil». Vous trouverez votre équipement au détour d'un couloir, ou bien chez un marchand. Avec *Arabian Nights*, toute l'équipe de programmeurs a décidé de faire un produit digne de ce nom.

ARABIAN NIGHTS

ARABIAN NIGHTS : UN HABILE MELANGE

## REGARDS...

- *Krisalis a édité Shadow Worlds, Vikings et de nombreux jeux de simulation de football. Cet éditeur allemand est distribué en France par Virgin. Avec ce nouveau produit, Krisalis essaie de se défaire de son image d'éditeur spécialisé dans le foot.*
- *La société Krisalis développe actuellement un jeu de plates-formes appelé Soccer Kid, où il faut tirer les ennemis avec son ballon. Notons aussi qu'un des nouveaux membres de l'équipe est un concepteur de dessins animés en Angleterre.*



4900



Après avoir réunis 68 joyaux, vous pourrez acheter à ce charmeur de serpents une de ses petites bestioles. Sous un charme magique, elle se transformera en un étonnant levier pour libérer le prisonnier enfermé à l'étage inférieur.

Sur la préversion présentée, cependant, les graphismes manquent d'originalité et ne sont pas très beaux. Et il n'y avait qu'une seule musique. Heureusement, la bande-son est très bien faite et jamais stressante. Le contrôle du personnage, c'est pour l'instant le point le plus négatif, manque de précision. Soit il est trop mou, soit il est trop vif (comme s'il s'était soudain dopé à la vitamine C). Mais Krisalis nous promet que ces problèmes seront réglés et que la jouabilité sera améliorée. *Arabian Nights* sera-t-il un bon jeu ? Il est encore trop tôt pour le dire.

Morgan Feroyd



Dur dur d'être un prince persan en plein hiver (comment ai-je osé faire une telle référence ?). Le feu follet libéré à l'ouverture du coffre est un objet qu'il faut saisir au vol.

## PRONOSTICS

### Morgan Feroyd

*Je suis assez sceptique quant à la jouabilité d'Arabian Nights et j'ai peur que le produit final en souffre.*



### Dogus De Mauve

*Voilà un jeu follement réalisé. Le personnage est très vif (trop ?) et l'ensemble rappelle les jeux sur consoles. Reste à savoir si le jeu sera suffisamment passionnant pour devenir une référence.*



### Noëlle Béranie

*Arabian Nights promet d'être un jeu plutôt sympa. La musique et les graphismes semblent corrects mais la maniabilité du personnage laisse parfois à désirer.*



# ENTRE PRINCE OF PERSIA ET ZELDA III

# O.M. Super Football

**AMIGA**

**OCEAN**

SORTIE PREVUE EN  
AVRIL 93 SUR AMIGA,  
PC ET ATARI ST.

DEVELOPPE PAR UN  
TEAM EXTERNE  
(AUDIOGENIC),  
CE NOUVEAU  
PROGRAMME  
D'OCEAN METTRA EN  
SCENE LES JOUEURS  
DU CELEBRE  
OLYMPIQUE DE  
MARSEILLE.  
LES AMATEURS  
DE BALLON ROND  
VONT SE REGALER.

**C**ontinuant sa politique  
de rachat de licence,  
Ocean a conclu un  
accord avec l'Olym-  
pique de Marseille pour  
réaliser un jeu de football  
qui mettrait en  
scène les stars du club.  
Développé par une équipe

## WORLD CLASS

## SOCCER



OPTIONS



TEAMS



FRIENDLY



CUP

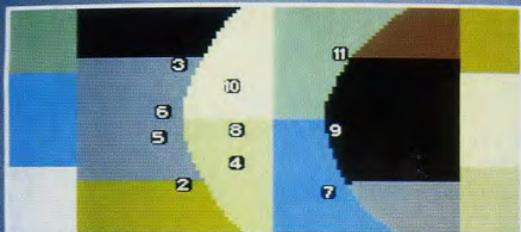


LEAGUE



TACTICS

Le menu général permet de naviguer entre les différentes options du programme. Les écrans seront bien sûr francisés, et le logo du jeu réadapté.



Cet écran de tactiques est l'une des grandes nouveautés du programme, enrichissant le jeu d'une solide dimension stratégique.

anglaise, le programme qui nous a été présenté n'avait pas encore été adapté à l'O.M. La version finale disposera d'images digitalisées de chacun des joueurs. Vous pourrez ainsi composer votre propre équipe et participer au championnat de France en affrontant les clubs du Championnat, puis éventuellement concourir pour la coupe d'Europe. Comme dans tout jeu de sport qui se respecte, il est possible de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami. On peut examiner les caractéristiques



ATTACK



GOAL KICK

## REGARDS...

► **L'équipe de développement est celle d'AudioGenic, à qui l'on doit déjà l'excellent World Class Rugby (testé dans le Tilt 98). Ce jeu profitait d'une bonne réalisation et d'une jouabilité de qualité. En regardant O.M. Super Football, on constate d'ailleurs un grand nombre de similitudes entre les deux titres, tant au niveau de la présentation que des possibilités de jeu.**

de chaque joueur (forme physique, vitesse, tackle, agilité) afin de mettre chacun à sa meilleure place. On peut également modifier les couleurs de l'équipe. **OM Super Football** innove en offrant un choix de techniques de jeu qui seront appliquées en cours de parties.

Ces techniques, c'est vous qui allez les composer (et les conserver sur disquette) en assignant la place de vos hommes pour chacun des moments forts du jeu. Avant le match proprement dit, vous pourrez choisir le niveau de difficulté (10 en tout), la durée du match (de 4 à 90 minutes) et les conditions climatiques (qui affectent véritablement le jeu).

Le ralenti s'active automatiquement pour vous faire revivre tous les points forts de l'action. On peut même détailler le mouvement image par image et choisir son angle de vue (aérien ou latéral).

Les possibilités de sauvegarde vous permettront de faire admirer vos exploits à vos amis. **O.M. Super Football** paraît très prometteur, d'autant que l'équipe de développement n'en est pas à son coup d'essai en matière de simulation sportive. Parviendra-t-il à détrôner *Sensible Soccer*, le leader ou *Goal*, alias *Kick Off3*, auquel *Dino Dini* met la dernière main ? Vous le saurez bientôt.

Jacques Harbonn

## PRONOSTICS

### Jacques Harbonn

J'avais beaucoup aimé *World Class Rugby*, et *O.M. Super Football* semble être de la même trempe. J'ai hâte d'avoir la version finale !



### Laurent Defrance

Fan de jeux de foot, j'avoue qu'*O.M. Super Football* est l'un des jeux que j'attends le plus actuellement. Mais parviendra-t-il à égaler *Goal* conçu par *Dino Dini* ?



### Marc Mander

Ça y est, l'*O.M.* a fini par débouler sur nos écrans ! Et, ma foi, ça n'a pas l'air mal. Mais je me demande si le jeu sera aussi fun qu'il y paraît. «*Ben pourquoi ?*».



# VROOM

Multi-Player

Langkor

Version ST  
disponible  
Version AMIGA  
en cours

3615  
LANGKOR

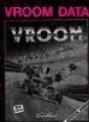
Une slide ?  
Une question ?  
Des news ?

Prix public TTC  
conseillé 199 F

ST  
AMIGA  
149 F



ST  
AMIGA  
149 F



ST  
AMIGA  
199 F



• VROOM  
• G.NIUS  
• OUTZONE

# VROOM

Multi-Player

une version encore plus performante

- 6 nouveaux circuits;
- Mode «turbo», ultra rapide;
- Mode «suivi», pour concurrencer les pilotes les plus tenaces;
- Joystick aussi performant que la souris;
- 4 niveaux de difficulté;
- Réglage de la voiture;
- Compatibilité avec les circuits de **VROOM** et **VROOM DATA**

Si vous avez des problèmes pour vous procurer ces jeux, vous pouvez les demander à : **LANGKOR** - 84bis, av. du Gal de Gaulle - 92140 CLAMART - Tél. (1) 46 30 33 03. Pour recevoir notre catalogue, envoyez nous votre adresse et la marque de votre ordinateur.

# IMAGINA 93

**1er Prix Simulation-Visualisation: Devil's Mine, une course poursuite mouvementée au cœur d'une mine abandonnée... Le premier film de cinéma dynamique Showscan DMS (pour Dynamic Motion Simulator; les salles qui restituent les mouvements du film) entièrement basé sur des images de synthèse. Et en 70 mm SVP! Réalisme absolu. Croyez-moi, les montagnes russes, à côté, c'est de la gno-gnette ! (Devil's Mine, Little Big One -Belgium).**

Photo: Jacques Laperle - Info-News

## Synthèse et jeux

L'entrée des jeux à Imagina 93 a sans doute été l'un des événements marquants de l'exposition cette année. C'était aussi l'occasion de nous en mettre plein la vue avec ce que seront les simulateurs de demain. Tourbillons d'images et de sons où des équipes de joueurs s'affrontent par réalité virtuelle interposée dans des immenses centres d'attractions.

La mesure des moyens mis en place sera à la mesure de ces nouveaux mondes : gigantesque. Pour preuve, l'ambitieux projet de

### Vie artificielle

L'ordinateur a beau être un outil de simulation fantastique, il est évident que modéliser la vie, telle que nous la connaissons, est une tâche encore inimaginable aujourd'hui. Cependant, il est possible avec les techniques actuelles de programmer des organismes artificiels, aux comportements limités certes, mais possédant indéniablement les caractéristiques de créatures vivantes. Des réseaux neuronaux leur tiennent lieu de cerveau, et leur environnement est limité à des obstacles et à des points de nourriture. A la manière d'*Elfish*, que nous vous présentons dans ce numéro, *PolyWorld* est un parfait exemple de monde artificiel où des êtres vivent et meurent. Lors d'un accouplement, la nouvelle créature tire son identité génétique de ses deux parents. Ce sont certainement des créatures comme celles-là qui constitueront la faune des mondes virtuels. Certains jeux vous proposeront peut-être de devenir un chasseur d'animaux artificiels. La vie artificielle est un domaine encore très peu exploré, mais ses applications sont vraiment fascinantes. V.C

Namco, un des trois géants nippons des salles d'arcades; le *Galaxian 3*. C'est à ce jour, le plus grand combat interactif de tous les temps : vingt-huit joueurs embarqués dans un énorme space opéra, doté de graphismes en images de synthèse additionnés à de la 3D calculée en temps réel, projetés sur un écran cylindrique de 360° pour 8 mètres de diamètre.

Vingt-huit joueurs disposés en cercle sur une plate-forme hydraulique qui tirent, tous unis, pour défendre leur croiseur attaqué par l'ennemi à coups de laser. Le tout

## Effets spéciaux

Le cinéma est en train de connaître une véritable révolution, même si - et c'est une preuve de sa réussite -, elle ne saute pas aux yeux des spectateurs. La numérisation des films permet maintenant des trucages étonnants. Avez-vous vu le film *Les Visiteurs*, dans lequel Christian Clavier interprète simultanément deux personnages qui se parlent, se touchent et s'échangent des objets ? Les techniques numériques ont également été utilisées dans *La mort vous va bien* pour les scènes où Meryl Streep se retrouve avec un cou tordu à 180 degrés, et où Goldie Hawn se promène, un trou dans l'estomac.

L'ordinateur trouve également sa place dans le dessin animé. Il s'y révèle particulièrement pratique pour l'animation de personnages, d'objets ou de décors complexes, ainsi que pour les effets spéciaux. *FernGully*, *The Last Rainforest* de KFI, *Peter Pan* (auquel Namco, le constructeur de jeux, a participé), et *Aladdin* de Disney, ont tous eu recours à l'ordinateur.



# virtuels



**Total Distortion**, le nouveau jeu de Joe Sparks (coauteur de *SpaceShip Warlock*) était présenté à Imagina. Réalisé sur Macintosh haut de gamme, **Total Distortion** vous met dans la peau d'un producteur dans un monde futuriste. Votre but : réaliser un maximum de hits pour atteindre les sommets du Top 50. Beau, plein d'humour et original, ce jeu préfigure sûrement les meilleurs softs de demain. (Joe Sparks, Jeux virtuels, Pop Rocket - USA).



A quand ce genre d'images dans nos jeux micro ? C'est pour bientôt ! Avec l'arrivée du support CD et des machines haut de gamme (PC S-VGA, Mac, 3DO, etc.), le jeu et l'image de synthèse finissent par se rejoindre.

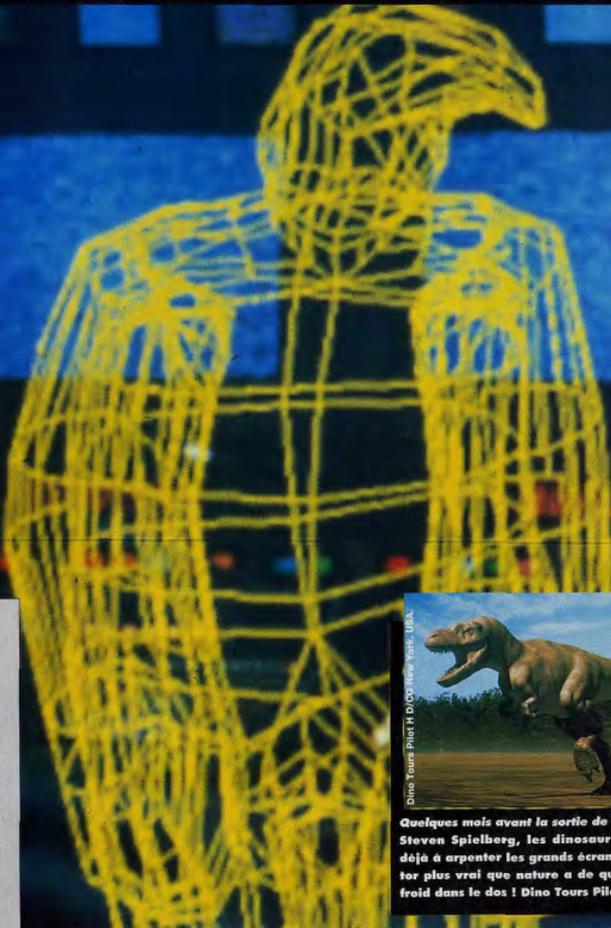
C'est du 17 au 19 février dernier que s'est tenu Imagina 93. En grande nouveauté, cette douzième édition du plus grand festival d'images de synthèse d'Europe proposait même une session dédiée aux jeux ! *Tilt* était là et vous dit tout sur ces jeux du futur vis à Imagina.

sur un fond sonore impressionnant, restitué par huit canaux stéréo. La totale pour les yeux et les oreilles ! Le complexe, abrité sous un dôme, n'existe qu'au Japon pour l'instant. Pour ceux qui seraient trop impatients de l'essayer, sachez toutefois qu'il en existe déjà une version six joueurs dans la meilleure

salle d'arcade de Londres. Autre major, la Hughes Redifusion Simulation est une filiale de la Hughes Aircraft Company, le géant US des gros simulateurs de vol utilisés pour l'entraînement des pilotes de ligne ou de combat. Spécialisée dans les simulateurs pour parcs d'attractions tels les Star Tours de Disney et le Cinaxé du parc de la

**Le géant japonais Namco met sa puissance au service du dessin animé en créant les décors en images de synthèse du film *Adventure of Peter Pan*. Mais jusqu'où iront-ils ? (*Adventure of Peter Pan*, Namco CO Division - Japan).**

Comme tous les ans, Imagina nous proposait les plus belles images de synthèses venues des quatre coins de la planète. Réalité virtuelle, vie artificielle, téléviralité, jeux, effets spéciaux, autant de thèmes propices à de superbes réalisations. (Rythm & Hues, Stay Tuned - USA).



Dino Tours Pilot 3D, Dick Winkler, Virgin UK.



Quelques mois avant la sortie de *Jurassic Park* de Steven Spielberg, les dinosaures commencent déjà à arpenter les grands écrans. Ce vélocraptor plus vrai que nature a de quoi vous donner froid dans le dos ! *Dino Tours Pilot*, H.D./CG York

## Reality engine : une machine de rêve !

Imagina, ce n'est pas seulement des conférences et des projections, c'est aussi un salon où les fabricants et les éditeurs viennent exposer leurs dernières créations. Parmi les stands, on remarquait notamment celui de Silicon Graphics, leader dans le domaine des stations graphiques, et qui propose une gamme allant des supercalculateurs aux stations personnelles. Pour vous donner un aperçu des capacités du moteur graphique *Reality Engine* (disponible sur *Iris Crimson*, la série *Iris Power* et *Iris SkyWriter*), voici quelques-unes de ses caractéristiques : 1,5 million de points antialiasés par seconde, 1,5 million de vecteurs antialiasés par seconde, 1,1 million de polygones par seconde, 600.000 polygones avec texture et antialias à la seconde, taux de remplissage de 320 millions de pixels (texture et antialias) par seconde, effaçage d'écran en 0,2 milliseconde. Tout cela bien sûr avec des résolutions pouvant atteindre 1920x1152 pixels (norme TVHD) ou 1024 bits par pixel. Croyez-moi, tout cela faisait ressembler *Underworld II* à un jeu sur ZX81 ! Bien sûr, ces machines sont encore réservées à des professionnels, mais Silicon Graphics propose déjà des stations personnelles, telles que *Iris Indigo*, pour un prix inférieur à 100 000 F. D'ici une dizaine d'années, nos ordinateurs auront une puissance comparable pour le prix d'un PC.

V.C

Villette, elle a dévoilé son premier jeu virtuel : le *Commander*. Apparemment le simulateur par excellence ; un cockpit pour deux joueurs — pilote et copilote — monté sur une vraie mécanique à la souplesse de mouvement encore jamais atteinte, pour un prix également jamais atteint. A l'intérieur, un poste de pilotage complet, écran radar compris, mais néanmoins simplifié pour en faciliter l'accès, nous promet John Vince, conseiller scientifique à Hughes. Et le jeu ? Un simulateur de combat classique pour qui possède un micro, mais qui pourrait

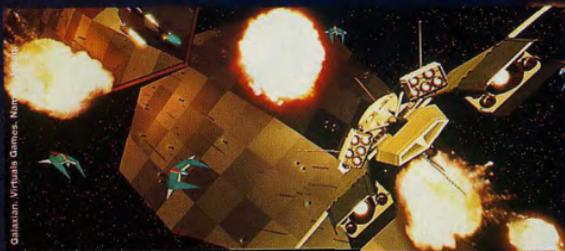
bien faire un malheur auprès du grand public (fortuné). Les graphismes style VGA semblent bien animés, d'après la bande démo projetée. Mais mieux vaut attendre pour juger de visu. Destinée surtout aux centres d'amusements américains, il pourrait être disponible en Europe dans des grandes salles. Mais les jeux virtuels se sont déjà emparés d'un autre média beaucoup plus imposant : la télévision ! Ainsi, en Angleterre, un jeu TV fait fureur auprès des kids ; *Cyberzone*, la première émission de jeu en réalité virtuelle ! Venu nous présenter

son nouveau bébé, Tim Child, l'heureux producteur, avait déjà créé il y a quelques années le TV show *Nightmare* pour Anglia TV. Un concept style jeu vidéo au succès mondial dont nous avions hérité avec Le chevalier du labyrinthe sur A2 et qui avait donné lieu à une adaptation micro chez Activision. Avec le représentation 3D utilisée, on a vraiment l'impression d'évoluer dans un univers créé par ordinateur. Ici, dans *Cyberzone*, casques et gants ont été volontairement écartés ; pas assez visuels pour le spectateur qui a besoin de

## Télévirtualité

La réalité virtuelle permettait déjà d'accéder à des mondes entièrement générés par ordinateur et d'interagir avec cet environnement. La télévirtualité constitue une amélioration de ce concept en permettant à plusieurs personnes distantes de se retrouver dans un même univers virtuel. L'intérêt de cette technologie naissante réside dans l'utilisation de réseaux téléphoniques. Le principe est simple : au lieu d'envoyer directement les images (qui occupent plusieurs mégas), on échange les paramètres nécessaires, et le terminal de chacun des participants recalculé le tout en temps réel. Ainsi, lors d'une conférence, deux personnes équipées d'un casque et d'une souris 3D (l'une à Monaco, l'autre à Paris) ont pu visiter ensemble une représentation virtuelle de l'abbaye de Cluny. Pour l'instant, cette technique n'en est qu'à ses balbutiements et nécessite l'emploi de stations graphiques coûteuses. Mais il est évident que dans un avenir proche nous verrons arriver des jeux exploitant à fond la télévirtualité.

Vladimir Clause



Galaxian 3 Virtual Games, Namco

*Si X-Wing vous comble, si vous attendez impatiemment Starfox alors Galaxian 3 va vous rendre fou ! C'est probablement le plus beau jeu d'arcade que l'on ait jamais vu. Mais, d'après quelques-uns de joueurs chanceux qui l'ont essayé, c'est aussi l'un des plus durs. (Galaxian 3, Virtual Games, Namco - Japan).*



Galaxian 3 Virtual Games, Namco

**Que c'est beau ! Toutes les images de fond de Galaxian 3 ont été précalculées en images de synthèse haute définition. C'est vraiment magnifique ! Et par-dessus ces décors superbes viennent s'ajouter des vaisseaux ennemis en 3D surfaces pleines à la Starblade. (Galaxian 3, Virtual Games, Namco - Japan).**

Plans fixes et stables. Les joueurs guident leur Cyborg dans une ville, créée en 3D faces pleines et temps réel. Dans le jeu, toutes les énigmes sont visuelles. Interaction garantie pour les participants, mais pas encore pour le spectateur, toujours passif devant l'écran. Le logiciel semble bien conçu mais le rendu est dépourillé : pas de texture, ni de mapping... des formes brutes. Les concepteurs travaillent donc sur une nouvelle version, qui se veut plus réaliste. Les chaînes françaises vont-elles s'y intéresser ?

Yvan Elbaz

## Interfaces et interaction

Parmi tous les travaux présentés cette année, certains s'intéressaient à débarrasser l'utilisateur des interfaces traditionnelles, comme les gants par exemple. Grâce aux techniques de traitement de l'image, on peut analyser les mouvements de la main rien qu'en la filmant. Votre main devient alors une souris qui vous permet de mouvoir un curseur en déplaçant votre doigt, le pouce, relevé ou non, permettant de cliquer. Encore plus étonnant : une application qui, à partir d'images vidéo d'une personne en déplacement, reconstitue son double en image de synthèse. Le clone virtuel exécute les mêmes mouvements que l'original en chair et en os. De nouvelles formes d'art utilisent ces technologies. L'autre est un visage synthétique dont les expressions dépendent de la position du spectateur dans la pièce, le tableau devient donc interactif. Toutes ces nouvelles interfaces seront sans aucun doute à la base des jeux de demain. Plus besoin de joystick pour se battre contre un ennemi, puisque les seuls mouvements de votre corps suffiront. Vous pouvez commencer à vous entraîner car les prochaines versions de Street Fighter risquent d'être épuisantes !

V.C.

# FALCON 030

## L'ENVOL TANT ATTENDU !



**LE FALCON 030 EST ENFIN DISPONIBLE ! SEUL LE LOGO ATARI MULTICOLEUR PERMET DE LE RECONNAITRE AU PREMIER COUP D'OEIL**

La version du Falcon dont nous disposons est celle qui sera la plus répandue dans le commerce, à savoir Falcon 030, 4 Mo de RAM et disque dur 65 Mo. Il vous en coûtera 7990 F pour l'acquérir, sans le moniteur.

Voilà ce qu'apporte le Falcon à un utilisateur de ST classique. Tout d'abord, le disque dur intégré, capital dès que l'on travaille un peu ou pour les jeux «modernes». La seconde amélioration qui saute aux yeux, c'est la qualité du TOS 4.02. Plus rapide, il est aussi plus beau. Mais surtout il apporte nombre d'améliorations. La quasi-totalité des commandes souris sont accessibles par raccourcis clavier. Les options de paramétrage sont beaucoup plus riches, avec un éventail étendu d'imprimantes et un vaste jeu de fontes. Le Falcon est d'ailleurs livré avec SpeedoGDOS, un GDOS modifié, beaucoup plus rapide et gérant les fontes vectorielles.

Les modes graphiques classiques se sont enrichis : mode S-VGA (640 x 480 en 256 couleurs) et mode «true color» 16 bits (65.536 couleurs).

Toujours en ce qui concerne le bureau, un petit utilitaire permet d'assigner n'importe quel son digitalisé à un événement, à la manière de Windows 3.1. Ces sons sortent par le petit haut-parleur intégré ou par l'intermédiaire de la prise casque.

Le TOS 4.02 est excellent, mais il est monotâche. Le MultiTOS, fourni sur le disque dur, est là pour y remédier. Multitâches véritablement



**Le Falcon 030 est enfin disponible ! Seul le logo Atari multicolore permet de le reconnaître au premier coup d'œil.**

préemptif (à la différence de Windows 3.1 sur PC), il permet de faire tourner parfaitement et simultanément des programmes qui n'ont pas été conçus pour.

Au niveau du lecteur de disquette, nous avons droit à un drive 3"1/2 haute densité (1,44 Mo) totalement compatible avec le format MS-DOS. Les programmes du commerce ne sont pas encore disponibles au moment où nous mettons sous presse, mais j'ai pu exécuter un grand nombre de bêta-versions. Dans le domaine sérieux, la majorité de ces programmes tirent profit du DSP et des nouvelles capacités graphiques : logiciels de dessin et de retouche d'image, gérant un très grand nombre de formats, y compris les formats courants dans les mondes PC et Mac et le format JPEG.

Le Falcon 030, nouveau fer de lance de la gamme Atari, est disponible dans le commerce ! Jacques, notre bidouilleur fou, et Louis-Marie Roques, programmeur chez Silmarils, nous livrent leurs impressions d'utilisateurs avertis.

Dans le domaine du son, le DSP est encore plus mis à profit. Les échantillons direct-to-disc succèdent aux séquenceurs multi-tapistes et autres boîtes à effet temps réel, le tout en qualité CD !

Le jeu est encore à ses débuts. Les versions Falcon de *Transarctica* et *Ishar* sont semblables aux versions PC. Jeff Minter, le baba cool de la micro, a réalisé un jeu-démo démontrant de belle manière les capacités nouvelles du Falcon. Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est une démo de 50 Mo d'animations 25 images/seconde accompagnées d'une musique qualité CD, le tout en chargement direct-to-disc, avec possibilité d'intervention en temps réel. Le délire total !

En conclusion, le Falcon apparaît réellement comme une excellente machine, puissante et novatrice. Nul doute qu'elle attirera les éditeurs de MAO et de traitement d'images. Espérons que les éditeurs de jeux suivront le mouvement.

Jacques Harbonn

## LE POINT DE VUE D'UN PROGRAMMEUR

Louis-Marie Roques, 29 ans, est l'un des fondateurs de Silmaris. C'est lui qui a assuré une grande partie du développement de *Transarcica* sur Falcon.

«Je trouve le Falcon globalement superbe ! Il permet d'envisager des réalisations totalement neuves. Pour

moi, son grand atout est le DSP qui soulage le processeur central. Comme il est excellent, mathématiquement parlant (fonctions trigonométriques ou transcendentes par exemple), il permet une vitesse de calcul inégale. Nos prochains projets intégreront de la 3D calculée et non



Quoique la version 16 couleurs du ST soit très plaisante à regarder, la version Falcon 256 couleurs apporte à l'évidence un net gain en finesse et en diversité.

### EN OUVRANT LA BOÎTE ...

- En ouvrant la boîte du Falcon 030, on découvre...
- Le Falcon lui-même
  - Un câble d'alimentation
  - Un câble de raccordement Péritel
  - 2 adaptateurs pour écran monochrome et écran VGA
  - Une souris (identique à celle du ST)
  - 2 disquettes (langage et utilitaires)
  - Un manuel utilisateur (en français)

utilisation est toute trouvée...

Ensuite, il faut mentionner le Blitter qui, plus qu'un simple accélérateur d'affichage, est un instrument intelligent et programmable permettant des effets de flou, des distorsions d'image, etc. Ainsi, pendant que l'unité centrale gère les huit voies digitalisées de *Transarcica*, le Blitter s'occupe de certains effets à l'écran. Le résultat est qu'il n'y a aucun ralentissement perceptible du jeu.

C'est en plus une machine idéale pour le développement. D'abord parce que le 68030 est très plaisant à programmer (le paradis par rapport



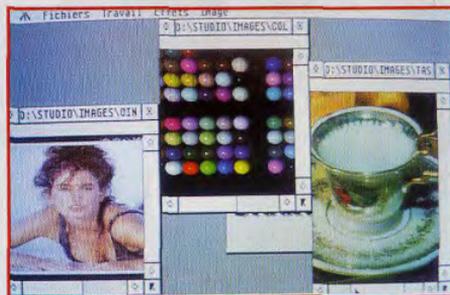
GView est un «petit» programme du domaine public, avec quelques options de dessin et de traitement d'images. Il tire son originalité du recours au DSP pour certains traitements, ce qui peut lui faire gagner un facteur 12 en rapidité !

### Le DSP en action !

Deux programmes du packaging mettent à profit le fameux DSP : l'Audio Fun Machine, qui peut servir d'égaliseur et de boîte à effet temps réel en qualité CD, et le FD2D, qui est un programme d'échantillonnage en direct-to-disk, lui aussi en qualité CD (jusqu'à 50 kHz sur 16 bits en stéréo). Un bon nombre d'autres programmes du commerce en préparation (dont nous avons pu essayer les bêta-versions) mettaient aussi à profit ce DSP, tant dans le domaine graphique que musical. L'apport du DSP est réel face à un processeur plus traditionnel. Il faut 50 secondes pour traiter une image JPEG avec le 68030 du Falcon, 20 secondes avec un 486/33 (sous image Pals) et seulement 4 secondes avec le DSP du Falcon !

On ne se lasse pas d'admirer des images de cette qualité.

En 640 x 480 en 65536 couleurs comme ici, l'impression visuelle est celle d'une excellente diapositive.



aux développements sur PC !) et puis parce que nos outils, assembleur, langage C, éditeurs, etc., du ST ont fonctionné à merveille. Il nous a fallu seulement un mois de travail pour transposer la version PC 256 couleurs en version Falcon. Si Atari avait voulu faire plaisir aux développeurs, ils n'auraient pas fait autre chose qu'un Falcon, tellement c'est convivial.

Ce sont les demomakers qui vont être ravis de posséder cette machine rapide, puissante, aux performances graphiques excellentes et aux possibilités sonores époustouflantes ! La synthèse vocale pour tout le monde,

un studio d'enregistrement en temps réel pour 8.000 F. C'est dément ! J'attends avec hâte les premières démos qui montreront les exploits du Falcon, une machine construite pour les créateurs afin qu'ils étonnent le public.

Pour très bientôt, je vois des jeux qui intégreront des rotations, des zooms en temps réel, des calculs d'objets à facettes avec effets de structure, tout cela bougeant instantanément avec une parfaite fluidité. En tout cas, Silmaris est sur le qui-vive pour intégrer ces nouveautés.

Propos recueillis par Vic Ventura

# AMIGA 1200

## POINT DE VUE D'UN UTILISATEUR

**S**uite logique des Amiga 500, 500+, 600 et petit frère de l'A 4000, l'Amiga 1200 est une machine étonnante qui intéresse de plus en plus les joueurs et les créateurs de jeux. Patrick, l'un de nos Amigafans, fait le point sur les performances de la « bête »

Cela fait presque un mois entier que, quotidiennement j'utilise mon Amiga 1200 et voici les conclusions que je peux en tirer.

Tout d'abord, l'Amiga 1200 apporte un confort appréciable par rapport aux anciens Amiga (500 à 2000). La vitesse accrue des processeurs et la mémoire étendue de la machine permet une utilisation du système multitâche (version 3.0) beaucoup plus agréable et efficace qu'auparavant. De plus, le workbench 3.0 étant multilingue, il m'a permis d'obtenir un environnement totalement en français, ce qui est très pratique. La plupart des programmes en ma possession ont fonctionné sans trop de problèmes même s'il faut quelquefois redémarrer la machine avec d'autres paramètres pour que certains jeux fonctionnent. Il en existe qui refusent totalement de fonctionner, mais ce sont généralement des jeux qui datent de plus d'un an. Pour ceux qui fonctionnent, les améliorations sont nombreuses et les ralentissements éventuels ont disparu. Les nouveaux modes graphiques fonctionnent très bien et on est surpris de voir, par exemple, la vitesse avec laquelle DPaint 4 manipule les 256 couleurs. Les modes 262000 couleurs (HAM8) impressionnent par la finesse des dégradés, mais aussi (malheureusement) par leur lenteur d'utilisation sous DP 4. J'espère que le futur DSP pourra améliorer les choses, à condition qu'il soit bien exploité. En somme je suis satisfait de mon 1200, qui profite d'un bon rapport qualité/prix et qui change totalement la vie de l'ancien utilisateur de 500 que j'étais.

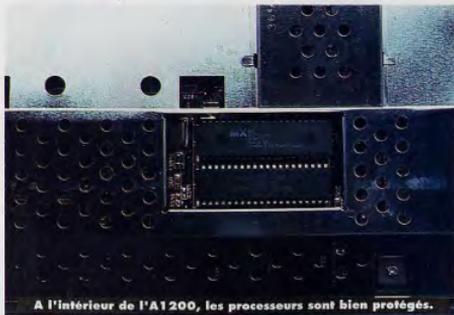
Patrick Eymard



### L'AMIGA 1200 : RAPIDE !

L'Amiga 1200 est rapide, plus que les 500, 500+ et autres 600, on le savait. A ceci deux raisons, le processeur est plus récent (68020), et va plus vite. De plus le nouveau

Chip set (coprocesseurs) AA est beaucoup plus performant. On est donc en droit d'attendre une amélioration substantielle des performances, dans tous les domaines d'utilisation. Seulement voilà, beaucoup de programmes, conçus pour les anciens Amiga, n'exploitent pas



A l'intérieur de l'A1200, les processeurs sont bien protégés.

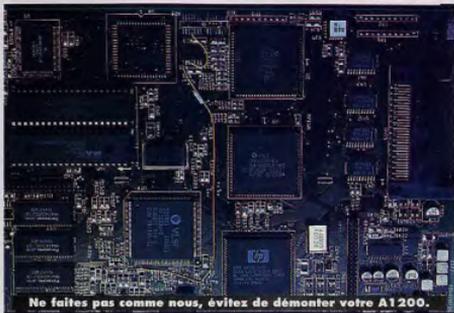


Un disque dur 2" 1/2 pour Amiga 1200.

cette puissance. Il faudra donc attendre les applications spécifiques à l'A1200 ou A4000, ce qui ne saurait tarder. En attendant, l'augmentation de la fréquence du processeur central et le gain de vitesse dû au chipset, AA permet un accroissement de la vitesse d'un rapport 2 à 3 comparé à un 500 de base en utilisation courante.

## LE REBOOT

Sur Amiga, lorsqu'une application fait «planter» le système ou qu'un utilisateur effectue une opération douteuse, il ne reste qu'une seule solution : le reboot ou redémarrage de la machine. Sur un 500 ou 2000 classique, cette opération prenait 2 à 3 secondes. Sur un A1200, elle prend un peu plus de 15 secondes ! Sachant qu'il faut aussi ajuster les réglages de la machine, choisir le mode de fonctionnement du chip



Ne faites pas comme nous, évitez de démonter votre A1200.

quand on sait que tout le système est en mémoire à l'intérieur de la machine. Bref, c'est long et assez énervant.

## LE DSP

Commodore a prévu un emplacement sur le 1200 et le 4000 pour un DSP (le fameux coprocesseur qui équipe le Falcon et le NeXT). Un DSP, Digital Signal Processor, ou processeur de traitement de signal numérique, sert à manipuler très rapidement de très gros volumes de données, que ce soit dans le domaine sonore ou bien dans un domaine quelconque d'utilisation.

On peut donc espérer que quand il y aura des machines disponibles avec ce circuit, il soit utilisé au mieux et que sa puissance aille de paire avec la diversité de ses domaines d'applications. Bref, messieurs les constructeurs, on veut voir un DSP tourner ! Reste à savoir si l'absence

actuelle de DSP ne va pas causer un retard par rapport au Falcon.

## EN OUVRANT LA BOÎTE...

En ouvrant la boîte de votre Amiga 1200, vous trouverez...

- Un Amiga 1200, tout beau, tout neuf.
- Un câble de raccordement péritel.
- Un autre câble pour une prise d'antenne.
- Une alimentation secteur du type classique de celle d'un

resse.

- Un manuel de l'utilisateur du *workbench* qui explique l'utilisation du système et le maniement des fenêtres, comment formater une disquette, copier une disquette, etc...

## DE BONNES RÉOLUTIONS

Il y en a qui prétendent que l'Amiga 1200 a des problèmes de résolution et de compatibilité avec certains moniteurs ou téléviseur. J'ai fait un essai. Je possède un A1200 et un téléviseur 55cm PAL/SECAM tout ce qu'il y a de plus standard. Eh bien, croyez moi ou non, je peux afficher sur cet écran une résolution de 1280 x 256 NON ENTRE-LACÉE, et en 256 couleurs de surcroît... En théorie, il est même possible d'étendre la fenêtre du *Workbench* à 16000x16000, le système gère un scrolling fluide pour se déplacer au delà des bords de l'écran. Il est certain que je risque d'avoir quelques petits problèmes de mémoire. Pas de problème, il suffit que je diminue le nombre de couleurs. Bref, enfoncée Windows et les gros PC, et vive le nouveau "chipset AA".



Ces images créées avec *Vidi-AMIGA 12* (un scanner couleur de chez Rombo) démontrent bien le talent graphique de l'Amiga 1200.

set, enlever le cache du processeur, enlever l'accès au disque dur, etc... de manière à faire fonctionner un logiciel, il faut parfois près d'une minute pour lancer correctement un programme ! Je ne sais pas ce que le 1200 fait durant tout ce temps, mais ça paraît quand même un peu exagéré



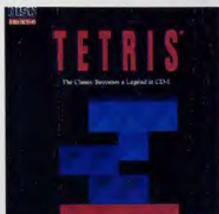
## PC880B, KESAKO ?

Le PC880B est un drive externe très répandu et son utilisation sur les ordinateurs Amiga traditionnels ne pose pas de problèmes particuliers. Mais voilà, il semble que plusieurs propriétaires de 1200 se soient plaints de petits problèmes fort désagréables de compatibilité avec cette nouvelle machine. On lui reproche de faire apparaître un peu trop souvent des erreurs de lecture lors de l'utilisation du *workbench* 3.0. Ce pourrait-il qu'il y ait un véritable problème de compatibilité de ce lecteur avec le 1200 ? Tout à fait Thierry. Heureusement, ce problème a été détecté par le constructeur, et il a été corrigé récemment. Ceux qui possédaient un PC880B d'avant la sortie du 1200 n'ont plus qu'à le retourner à leur vendeur qui se fera un plaisir de corriger le problème,

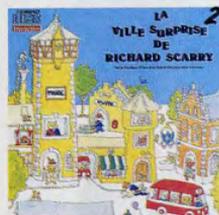
# CE MOIS-CI...

## CD-I : DU NEUF !

Après deux mois d'absence, de nouveaux logiciels sur CD-I arrivent. L'inégalable *Tetris* a enfin été



Plus célèbre que le casse-briques, *Tetris* sort sur CD-I. Sa simplicité et son originalité en font un must. Ces qualités graphiques et sonores propres au CD-I sont particulièrement appréciables.



Promenade dans *La Ville Surprise* de Richard Scarry 2.

### BREVES DE CLAVIER

adapté sur la machine de Philips. Ses atouts : des arrière-plans vidéo en mouvement et une musique stéréo numérique originale. Le principe du jeu, lui, n'a pas changé d'un iota. *La Ville Surprise* de Richard Scarry 2 est disponible et vous ne manquerez pas d'apprécier ce logiciel éducatif plein d'humour et d'animations de style dessins animés. Pour les amateurs, signalons un CD-I musical sur la vie et l'œuvre de James Brown et deux titres qui permettent de créer des contes avec des musiques, des images fixes et du texte. (CD-I édité par Philips, prix D).

Morgan Féroyd

## JURASSIC PARK SUR MICRO

Océan, spécialisé dans le rachat des licences cinématographiques pour leur adaptation microludique, attendait la sortie prochaine de *Jurassic Park*.

Réalisé par Steven Spielberg dispose d'un budget de 100 millions de dollars ! Les meilleures équipes d'effets spéciaux (celle de Terminator 2 et celle de *Lucastfilm*) vont donner vie aux dinosaures qui peuplent l'île. Océan n'a pas lésiné sur les moyens pour enlever cette licence à l'arraché. Il aura cependant fallu 2.5 millions de dollars pour emporter la décision ! Le jeu sortira simultanément au film le 20 octobre 1993 exactement. Il sera adapté sur l'ensemble des micros actuels de jeu (*Atari ST, Amiga, PC, CD-Rom*). *Jurassic Park* sera un jeu d'aventure interactif, à la manière de *Hook*, mais bénéficiant de nombreuses améliorations dans les techniques utilisées. Espérons qu'il en sera bien ainsi et que le prix exorbitant de la licence laissera suffisamment de fonds pour un développement de qualité.

Jacques Harbonn



Il s'échappent du film de Spielberg pour courir vous retrouver sur vos micros.



## LE JEU MIS EN SALON

Cette année encore, le *Salon international* de la maquette et du modèle réduit sera couplé avec le huitième Salon des jeux.

Certes, la majeure partie des 30 000 m<sup>2</sup> de cette exposition seront réservés aux maquettes, miniatures et dioramas mais les amateurs de wargames, de jeux de rôle et de jeux micro ne seront pas oubliés.

Ce salon se tiendra du 10 au 18 avril 1993 dans le hall 1 du Parc des Expositions (Porte de Versailles). On attend près de 200 000 visiteurs, il serait dommage que vous n'en fassiez pas partie...

Rémi Le Pennec

## DUNE SUR UN PLATEAU

Après *Dune* et *Dune II* sur nos micros, voici le jeu de plateau. Entre le wargame et le jeu de réflexion, cette nouvelle production de jeux Des-cartes sort enfin en boutique. L'adaptation du roman de Frank Herbert en jeu de société est une réussite. Vous incarnez une des forces principales de l'univers : les Atréides, les Harkonnens (jusque là rien de nouveau), les Fremens, la Guilde de l'espace, la caste du Bene Gesserit ou même l'Empereur et ses forces de Sardaukars. Vous devez gérer vos troupes, la moisson, faire des alliances, prédire l'avenir, éviter les tempêtes de sables, etc. (*Dune* jeu de plateau est disponible au prix D soit 12 crédits intergalactiques).

Morgan Féroyd



## PASSEPORT AMIGA : L'INDISPENSABLE !

«Dieu a sa Bible, l'Amiga a son Guide». Voilà le slogan conçu par Atacom pour le lancement du Passeport Amiga, un livre de références de plusieurs centaines de pages qui vous dira tout sur les nouveaux modèles d'Amiga, les logiciels les plus connus, des périphériques les plus divers (drives externes, scanners, imprimantes, etc.) et toutes les configurations matérielles possibles. Vous y trouverez également un annuaire de tous

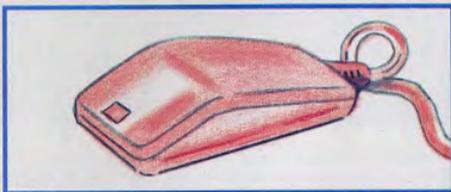
les acteurs du monde Amiga, un glossaire et de nombreux reportages sur des sujets divers. Bref, on ne le dira jamais assez, Passeport Amiga est un ouvrage de référence pour le possesseur d'Amiga... et pour une somme tout à fait raisonnable (prix A).

Rémi Le Pennec



## TRES FORT

Les problèmes de souris, tout le monde connaît. Il n'y a pas pire qu'un rongeur électronique qui tombe en rade. Heureusement, la société Micro Fish vient de mettre au point une souris jetable compatible toutes machines. Fabriquée en papier mâché recyclé, la souris jetable sera vendue à partir du 1<sup>er</sup> avril au alentours de 25F le pack de dix. Après ça, votre souris sera comme un poisson dans l'eau !



### Erratum

Nous annonçons dans notre précédent numéro que Batman Returns n'était prévu que sur PC. Erreur ! Le jeu de Konami devrait paraître en juin sur ST et Amiga. Nous ne manquons pas de vous en reparler à l'occasion de leur sortie.

# SOURIS JETABLE !

## ADI 2 : EDUQUER EN S'AMUSANT

Coktel Vision s'est forgé une solide réputation dans le domaine éducatif en lançant, il y a deux ans, sa propre gamme éducative sur PC : ADI (accompagnement didacticiel intelligent). Entre *Aolibou* (maternelle) et *Aolbac* (baccalauréat), ADI 2, leur dernier produit, est destiné à 8/15 ans. Des améliorations sensibles ont été apportées par rapport à ADI. L'environnement d'ADI 2, par exemple, est un bureau assez semblable à WINDOWS.

Trois outils de création enrichissent le logiciel : dessin, animation et son. On est déjà dans le monde du multimédia. La personnalisation de ce cadre de travail est un élément essentiel de ce logiciel éducatif. Les icônes, le personnage d'aide ou même les musiques sont modifiables à volonté de manière simple et vivante. Au niveau des applications, on peut travailler le français, les maths, l'anglais, l'allemand et les sciences naturelles. A côté de ces matières dites «sérieuses», de nombreuses documentations ont été intégrées : atlas interactif, poèmes illustrés, astronomie...

Des jeux sont mis à la disposition du bon élève qui devra accumuler un certain nombre de points s'il veut se détendre avec un casse-briques ou avec *Goblins*, le jeu d'action/réflexion de Coktel. Grâce au disque dur, ADI garde en mémoire tous les résultats de l'enfant. Cet éducatif convivial et riche en enseignement est à ce jour le plus complet et le plus intéressant. Il fait l'unanimité des enseignants, des parents et



Voici le bureau dans lequel l'enfant lance toutes les applications. Le moindre objet à l'écran est modifiable.

des enfants, ce qui est un joli tour de force. Et pour fêter le 300 millième ADI vendu, Coktel propose une semaine d'achat du 7 au 21 avril dans tous les points de vente ADI. En prime l'éditeur offrira un sac-banane pour tout achat d'un de ses produits. (Editeur : Coktel Vision. Prix : D).

Laurent Defrance

# EN BREF...

## ● SPOCK A L'INTER !

### STAR TREK

#### LE PACTE DE LA COURONNE



Les romans de la collection Star Trek du Fleuve Noir ne manquent pas de ravir les amateurs du feuilleton et du jeu micro.

La maison d'édition Fleuve Noir présente la collection Star Trek. Composée de livres de poche sur la saga mondialement célèbre, elle comprend déjà trois ouvrages, traduits de l'américain. Ces histoires, originales et inédites, ne sont pas celles du feuilleton télévisé. Pour l'instant, l'éditeur prévoit la sortie d'un livre par mois. Avec cette initiative, Fleuve Noir dresse haut le flambeau de la science-fiction, qu'il a toujours défendue comme œuvre à part entière. Si vous avez aimé Star Trek, les jeux sur micro, les films ou la série, rendez-vous chaque mois dans les meilleures librairies. (Les livres de la collection Star Trak sont publiés par Fleuve Noir, prix : A).  
Morgan Feroyd

## DIGITAL ILLUSIONS

### DES PROGRAMMEURS QUI FONT TILT !



Ils sont cinq, ils sont suédois et ce sont des programmeurs heureux. Anciens demomakers, les membres de Digital Illusions ont conçu *Pinball Dreams* et *Pinball Fantasies* (testés dans *Tilt* 108).

Après le succès de leurs deux jeux de flipper (près de 150 000 exemplaires vendus), ils s'apprentent à réaliser une version PC de *Pinball Dreams* ainsi que des versions sur consoles. Bref, voilà une équipe qui marche et l'on attend bien sûr avec impatience leur prochaines réalisations.

Rémi Le Penne

## ● DRUILLET EXPOSE

Du 28 avril au 12 juin, la galerie Loft, à Paris, exposera Philippe Druillet. Auteur de bandes dessinées, créateur de la science-fiction en BD, il collabore au journal *Pilote* et fonde la revue *Métal Hurlant*... Qui sait, après Gyger, peut-être que ce génialissime auteur fera un jour les graphismes d'un jeu micro...

Morgan Feroyd

## ● LE CYCLONE DU JEU

Après *Imagina*, l'émission *L'Œil du Cyclone* qui n'est pas à une idée géniale près, s'intéresse au monde des jeux vidéo. Jusqu'à présent, on entendait beaucoup parler mais, à part dans *Micro Kid's*, on ne voyait pas les jeux eux-mêmes. Les concepteurs de l'émission promettent de donner la priorité aux images et de présenter une centaine de jeux, toutes machines confondues ! Alors, à vos écrans, le samedi 10 avril prochain à 13h30 en clair sur Canal+.

## GOOAAAL !!!

Affûtez vos mollets, nettoyez vos protège-tibias et vérifiez vos coquilles car l'amicale ST Kick Off/Player Manager vous attend ! Dans une super compétition, rassemblant les mordus de *Kick Off* sur ST, elle propose de faire réellement jouer vos équipes entre elles sur disquette (en mode Computer only). Pour un droit d'inscription de 50 F, vous obtiendrez un rapport complet sur cette Real Player Cup 93, avec la possibilité de décrocher la coupe de 1 000 F (les quatorze premiers seront récompensés). pour l'obtenir, écrivez à l'Amicale ST Kick Off/Player Manager, 24 rue de Thymerais. 78570 Andresy. Tel. : 39 74 58 27 le week end ou après 19 h.

BREVES DE CLAVIER

## AMIGA FANS

### DOMAINE PUBLIC PARTY

Décidément, l'association Atacom bouge beaucoup. Après le séminaire sur les images de synthèse et l'Amiga, voici qu'elle organise un Domaine Public Party. Cette réunion, à laquelle sont conviés tous les amateurs de l'Amiga, aura lieu le 24 avril prochain de 10h à 17h à l'Espace Voltaire, 4 rue Camille Desmoulins dans le 11<sup>e</sup> arrondissement de Paris (M<sup>o</sup> Voltaire). Un espace gratuit sera mis à la disposition des visiteurs pour montrer leurs créations (dessins, musiques, démos, jeux...). Le prix d'entrée est fixé à 60 F. Pour plus de renseignements, appelez Atacom au (16) (1) 64 34 03 42.

Rémi Le Penne

La galerie Loft à Paris exposera les œuvres fantasmagoriques et oniriques de Philippe Druillet du 28 avril au 12 juin.



# TELE ET JEUX VIDEO

## Guerre et Paix

**N**otre article du mois dernier sur l'affaire « *yalu* vidéo-épilepsie » dans les médias nous a valu un abondant courrier. Nous avons donc choisi d'exposer ici le point de vue polémique d'un de nos confrères qui apporte des éléments supplémentaires pour mieux évaluer les rapports complexes entre la télévision et les jeux vidéo.

Janvier 1993. J'ouvrais mon journal. Gros titres : « Le walk-man rend sourd, la télévision déforme les dents, les jeux vidéo rendent épileptique ». Tout allait bien. J'avais pris cette information comme elle devait l'être, c'est-à-dire au second degré. L'été a ses monstres du Lochness, l'hiver ses fariboles sur les méfaits de la modernité. Cela existe depuis que les médias existent, et c'est finalement marant. Tout allait donc bien. Quand, quelques temps plus tard, en lisant le numéro de mars de *Tilt*, je découvris avec effroi que c'était vrai : les jeux vidéo avaient rendu au moins une personne épileptique. Et sous mes propres yeux encore, en la personne de l'auteur de l'article « Télé contre jeux vidéo... C'est la guerre ! ». Cette maladie en principe n'est pas contagieuse, mais comme il vaut mieux prévenir que guérir, voici quelques remarques pour recadrer le débat et éviter que le mal gagne.

Une première remarque : regardons les faits. Il ne sert à rien de répondre au faux procès que la télévision est censée avoir fait aux jeux vidéo par un autre faux procès. En fait, loin d'un déferlement de reportages consacrés à la polémique de l'épilepsie, la télévision a présenté assez peu de choses : quelques minutes dans les journaux télévisés pendant un jour ou deux, reprenant la dépêche d'une agence de presse. En

revanche, France 3 avait consacré pendant les fêtes une émission entière d'André Bercoff, Français, si vous parlez, aux jeux vidéo, avec une tonalité nettement favorable aux jeux, sans parler de *Micro Kids*. Mais il est si difficile d'être objectif quand on est

passionné... Il serait honnête, cependant, de reconnaître que lorsque la télé parle des jeux vidéo, et en particulier France 2 et France 3, elle en dit rarement du mal. Le reste du temps la télé fait, au contraire, de la promotion pour les jeux. Deuxième remarque : commençons à balayer là où c'est sale ! Qui a « sorti » l'histoire de l'épilepsie ? *Le Sun*, un journal de presse écrite. Celui-ci, au sujet des jeux vidéo, donne la parole régulièrement à des spécialistes de la psychologie de l'enfant ou de la médecine, comme s'il s'agissait de drogue ou de délinquance. Encore la presse écrite. Il aurait été normal de le

dire. Mais il est tellement plus facile, et tellement plus sûr pour son avancement dans la carrière future, de ne pas s'en prendre aux membres de la famille, même lointaine... Enfin, et surtout, il y a une grande malhonnêteté, et une grande ignorance, à vouloir faire de cette affaire une querelle de générations, entre la télé et les jeux vidéo. « Vieux crabes contre jeux vidéo », annonçait la couverture, et le dessin enfonçait le clou en montrant un vieux téléspectateur en face d'un jeune joueur. Mais tout le monde sait bien que pour les vieux cons, la télévision et les jeux vidéo sont dans le même sac ! Sac dans lequel il n'y a pas besoin de fouiller très longtemps pour trouver aussi le rock, le rap, la BD, etc. En fait, tout ce qui est amusant. Marc Lacombe affirme, emporté par son élan, qu'aux Etats-Unis les jeux vidéo sont en train de battre les taux d'écoute de la télé ». Cette affirmation est ridicule. Il faudra encore des années et des années avant d'arriver à ce que les jeux représentent, ne serait-ce que le quart du temps passé devant la télé. De plus, il ne faut pas oublier que tout le monde ne peut pas se payer une console et des cartouches, ni que les filles dans leur grande majorité sont encore un peu tièdes au sujet de *Street Fighter II* et autres *Falcon*. La télévision, elle, est gratuite, et plaît autant aux filles qu'aux garçons... Et elle est souvent bien faite. Mais cela n'empêchera pas les futurs Philippe Bouvard des jeux vidéo de cracher sur Thierry Ardisson, Dorothée, La Nuit des Héros ou Les Marches de la Gloire. Au fait, vous ne les trouvez pas révélateurs, vous, ces exemples d'émissions ? Dis-moi qui tu regardes et je te dirai qui tu es...

Michel Lebrasseur  
Journaliste

### L'AUDIENCE DE LA TÉLÉVISION ET DES JEUX VIDÉO

*En 1992 en moyenne, les Français de moins de quinze ans ont regardé la télé pendant deux heures par jour. De quinze à dix-huit ans, ce chiffre passe à deux heures vingt. Ces chiffres sont des moyennes sur toute l'année, mais il y a de fortes variations suivant les jours et les saisons. Par exemple le mercredi, le samedi et le dimanche, le temps que vous passez devant le poste monte parfois jusqu'à près de quatre heures.*

*Aux Etats-Unis ces chiffres sont supérieurs d'environ une heure par jour pour la télévision. A côté, les jeux vidéo sont utilisés beaucoup moins longtemps. Il n'y a pas d'études aussi sérieuses que pour la télévision, mais celles qui existent disent à peu près ceci :*

— *Un tiers des jeunes de moins de dix-huit ans joue beaucoup. Ce sont des garçons, de milieu plutôt aisé, et ils jouent environ une heure par jour (moins du quart du temps total passé devant la télé). Il y a très peu de filles dans ce groupe ;*

— *Un tiers des jeunes joue aussi, mais épisodiquement, éventuellement chez des amis. Au total, cela ne représente pas plus de dix minutes par jour, soit moins d'un vingtième du temps de télé. Ce sont les autres garçons et les filles des milieux aisés ;*

— *Un dernier tiers ne joue jamais, essentiellement des filles et des enfants de familles pauvres.*

*Quand on fait le total on se rend compte que les jeux vidéo, même aux Etats-Unis, sont loin de représenter pour l'instant une menace réelle pour la télévision dans son ensemble. Mais, ponctuellement (par exemple le samedi matin) on commence à voir l'audience de la télé baisser un peu à cause des jeux.*

Michel Lebrasseur

AMIGA

## ENTITY

INTERET  
DU JEU  
82%

Voire père narquois à vous contacter de l'au-delà. Mais ensuite, c'est à vous qu'échoit la maîtrise d'Entity.



La séquence de présentation superbe vous fait découvrir les charmes quasi irrésistibles de l'héroïne.

Encore un beat'em all ? Oui, mais celui-ci est une réussite. Cela dit sans chauvinisme aucun - malgré son nom, Entity est 100 % français-. Il vous séduira grâce à ses monstres aussi « beaux » que déliants, à la qualité de son animation et au soupçon d'aventure qui donne au jeu une nouvelle dimension. Sans compter que vous incarnez une belle guerrière qui ne vous laissera certainement pas indifférent !



Impossible de rester indifférent devant une telle qualité graphique. Bravo Mr. Billy !

AVIS

OUI !

JACQUES

Sans être une œuvre immortelle, Entity a plus d'un atout pour séduire le joueur. Ce qui retient l'attention au premier abord, c'est la qualité et la diversité des monstres rencontrés. Il y en a des petits, des moyens et des gros. Certains rampent au sol, d'autres bondissent en bonds désordonnés, d'autres encore volent de différentes manières. Certains ont même oublié d'être bêtes, reculant pour rester dans le champ si vous tentez de les éviter d'un saut puissant. Le graphisme de ces monstres est véritablement de toute beauté, avec un souci du détail impressionnant. Noël Billy, le graphiste a donné libre cours à son imagination : à côté des créatures existantes ou ayant existées (abelles, dinosaures et autres sauriens), il nous a concocté un bestiaire qui vaut son pesant d'or. On a envie de progresser, rien que pour découvrir la « queue » des monstres suivants. Entity est un excellent jeu de plates-formes, enrichi d'un zeste d'aventure, le tout relevé par une sauce graphique appétissante. Moi, j'achète.



Voici maintenant un fungourou ailé, qui saute, vole et bondit partout. Sans compter les tirs fournis qu'il vous délire.



**L**ongtemps, Entity, la mystérieuse créature d'un autre monde qui se nourrit de l'énergie des planètes, a été contrôlée par le grand magicien Milgram. Mais Milgram a vieilli, laissant Entity échapper à son contrôle. Vous incarnez sa fille Anthémis. Elle a hérité d'une partie des pouvoirs de son père, maîtrisant les énergies vitales pour les concentrer en un flux d'énergie dévastateur au combat. Mais la quête que lui impose son père est quand même une sacrée gageure. En effet, pour vaincre Entity, il faut détenir le Boomerang magique d'Erinwhé. Il faudra auparavant récupérer les cinq cristaux, conservés jalousement par le monstre gardien de chaque niveau. La rencontre avec ces monstres se complique d'un nouvel impératif : mettre la main sur les trois parties du sceptre de Bithmuth, seul capable de faire sortir ces gardiens de leur repaire. **Le jeu comprend cinq niveaux, chacun d'un état de grande taille** (60 écrans de large sur 4 de haut). Votre quête vous mènera ainsi dans la Préhistoire, la montagne, la forêt, la grotte et l'apocalypse. Chaque monde est peuplé de ses monstres spécifiques. Face à tous ces ennemis et dangers divers, notre héroïne pourra mettre la main sur un certain nombre de bonus : carte précisant l'emplacement d'une des parties

du sceptre, armes plus puissantes, capacité de vol limitée, vie supplémentaire, téléportation vers une zone riche de bonus et, enfin, «créateur de plates-formes» qui permet l'accès à des bonus inaccessibles autrement. Le jeu ne dispose pas de sauvegarde mais fournit quelques options continues.

Cette plante géante est le gardien du deuxième monde. Elle n'est pas très impressionnante au premier abord, mais ses attaques de spores (nullement sporadiques) sont redoutables.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Je ne reviendrai pas sur la qualité des graphismes, que Jacques vous a déjà décrits. En revanche, j'aimerais insister sur un autre point. Entity a aussi une dimension «exploration», qui est loin d'être négligeable. Contrairement à la majorité des beat'em all, il offre plusieurs routes pour finir chaque niveau, certaines étant plus faciles que d'autres. On peut se balader librement dans chaque niveau, que ce soit latéralement ou en hauteur (si vous disposez des appuis nécessaires, bien sûr). De plus, le programme conserve l'état de tous les monstres du niveau, vous évitant ainsi de tuer plusieurs fois la même créature, sous prétexte que vous l'avez quittée des yeux ! Il faut découvrir aussi les astuces qui parsèment le jeu : comment accéder à une plate-forme, en apparence inaccessible ? De même, l'ordre de récupération des bonus peut avoir son importance. Au chapitre des doléances, on peut regretter l'impossibilité de jouer à deux. De même, les décors paraissent si naturels que l'absence de scrolling différentiel se fait plus cruellement sentir. Entity n'en reste pas moins un bon jeu. Moi aussi, j'achète.

Spirit

## ENTITY UN TRAVAIL D'EQUIPE

L'équipe d'Entity se limite à trois personnes, chacune spécialisée dans son domaine.

**DAVID PERES**, le programmeur, a travaillé quinze mois sur le projet. On lui doit déjà Starhawk et Wild Street, ainsi que les adaptations Amiga de Crazy Cars II et Titan. Professionnel depuis l'âge de 18 ans, il utilise Devpac 2 pour programmer. Mais il se défend aussi sur Super Mario Kart, Super Mario World et Street Fighter II.

**NOEL BILLY**, le graphiste à l'imagination particulièrement riche, dessine sous Deluxe Paint III. Entity est son second programme, après Wild Street. Mais Entity est aussi son fils spirituel, car non content de réaliser les graphismes, il a aussi conçu le jeu et participé au «gameplay».

**CHRISTOPHE ZURELUX** a composé les musiques mélodiques qui accompagnent Entity. Comme la grande majorité des musiciens qui composent pour micro, il travaille sur Atari ST, à l'aide de Notator.



Au début, vous allez surtout rencontrer de petits dinosaures, peu dangereux mais difficiles à ajuster. Profitez de votre tir à angles multiples et, au besoin, évitez-les de votre saut élégant.



Ces dinosaures-là sont déjà un peu plus conséquents. Leurs attaques sont plus dangereuses et nécessiteront un tir plus fourni (le tir automatique est au rendez-vous).



Pour franchir les marécages, il faut sauter de bloc en bloc, en évitant les attaques fulgurantes du crocodile (ou de l'alligator, mais c'est caïman pareil !)



Le tyrannosaure de fin de premier niveau est criant de réalisme. Déplacez-vous sans relâche, sinon, il aura tôt fait de vous ajuster de ses yeux-cannons.

**DEUX MINUTES  
DE DECOUVERTES  
ET DE SAUTS**

**2 MINUTES DE JEU**

## TOP

- Les monstres sont d'une variété incroyable, tant en forme, qu'en taille ou en mode d'attaque
- Les décors sont superbes, à la limite de l'hyper-réalisme pour certains
- L'aspect «aventure» évite de laisser rouiller ses neurones
- La réalisation tire bien parti des capacités de la machine

## FLOP

- Il est impossible de jouer à deux
- Les bruitages sont quelconques



### TESTE SUR

Amiga 500 avec  
6 Mo de RAM,  
deux lecteurs de  
disquettes et  
disque dur.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles  
Mémoire requise : 512 Ko  
(une version spéciale  
1 Mo est prévue)  
Contrôle : joystick, clavier  
Média : 4 disquettes 3"1/2 DD  
Installation sur disque dur :  
impossible  
Jeu universel (pas de texte)  
Manuel en français  
Protection disquette

**VERSIONS**  
**AMIGA**

Une version PC  
devrait voir le  
jour un mois  
environ après la  
sortie de la  
version Amiga.

**EDITEUR : LORICIEL  
DISTRIBUTEUR :  
LORICIEL  
CONCEPTION :  
NOEL BILLY  
PROGRAMMATION :  
DAVID FERNANDES**

**GRAPHISTE :  
NOEL BILLY  
MUSIQUE :  
CHRISTOPHE  
ZURFLUH**

# ENTITY FACE A SHADOW OF THE BEAST 3



Les deux programmes sont un mélange de beat'em all et d'aventure/exploration. Toutefois, les énigmes de Beast 3, d'un autre niveau de difficulté, l'assimilent en fait à un véritable jeu d'aventures avec combat. En revanche, la réalisation de Beast 3 est bien moins éclatante.

Les décors sont moins travaillés, la mise en couleur beaucoup plus terne et l'animation, surtout le scrolling, moins fluide. Pas de comparaison non plus entre la gestion disquette abominablement lente de Beast 3 et celle plutôt rapide d'Entity. On ne retrouve pas non plus dans Beast 3 l'éventail de monstres proprement ahurissants d'Entity.

Si vous aimez, les jeux d'action «intellectuels», préférez Beast 3. Si, au contraire, vous voulez un jeu d'action ne se limitant pas à l'appui du bouton de tir, choisissez Entity qui vous tiendra de longues heures en haleine.



Moins beau que le premier volet qui avait étonné en son temps par la qualité de sa programmation, Shadow of the Beast 3 offre des énigmes difficiles qui passionneront tous les amateurs d'aventure-action.

**82%** ACTION  
PLATES-FORMES ...  
SIMULATION ...  
AVENTURE ...  
ROLE ...  
REFLEXION ...  
SPORT ...  
3D

## ENTITY

**A**

UN EXCELLENT BEAT'EM ALL, SERVI PAR UNE RÉALISATION SANS FAILLE, UNE BONNE JOUABILITÉ ET ENRICHÉ PAR UNE DIMENSION EXPLORATION.

**91%**

### GRAPHISMES

Ils sont superbes, que ce soit au niveau des décors très réalistes (encore enrichis par les dégradés de ciel), ou des créatures minutieusement dessinées et d'une incroyable variété.

**85%**

### ANIMATION

L'héroïne bouge bien, tout comme les monstres (25 images par seconde) et le scrolling multirectionnel se fait oublier par sa fluidité.

**84%**

### MUSIQUE

Les musiques sont mélodieuses et bien adaptées à chaque climat de niveau.

**55%**

### BRUITAGES

Peu variés, ils n'apportent pas grand-chose.

**80%**

### PRISE EN MAIN

Étrange de lire le manuel, le jeu se comprend de lui-même, les icônes de bonus étant suffisamment explicites.

**83%**

### JOUABILITÉ

L'héroïne est aussi maniable au joystick qu'au clavier, ce qui n'est pas si courant sur Amiga. Le tir continu automatique est une bonne idée.

**75%**

### DURÉE DE VIE

Un bon jeu d'action, enrichi par l'aspect exploration, mais qui laissera les «intellectuels» sur leur faim.

Difficulté

**M**  
Moyen

Joueur

**1**

Prix

**C**

AMIGA

# BODY BLOWS

TESTE PAR DOGUE DE MAUVE

INTERET  
84%  
DU JEU



*Ninja vs Ninja, le combat du siècle ! Body Blows permet à deux joueurs d'utiliser le même personnage (sans avoir recours à un code secret comme dans SF II sur consoles) et le ninja est sans doute le combattant préféré de la rédaction. Malheureusement, il est impossible de différencier les deux personnages et on a vite fait de s'y perdre. Si vraiment vous voulez vous battre à armes égales, il est préférable d'organiser une rencontre Nik-Dan.*

**Après l'adaptation assez moyenne de Street Fighter II sur Amiga, voici venir Body Blows, le beat'em all à la sauce Team 17. Seul ou à deux, vous allez recevoir votre lot de baffes, lattes, boules, gnons et autres pains dans la g... Sans égaler les références du genre sur consoles, Body Blows offre un challenge à la mesure de l'Amiga. Faites chauffer la colle, ça va saigner !**

AVIS

OUI  
mais...

DOGUY

S'il y a un titre qui a marqué ces douze derniers mois, c'est bien Street Fighter II. Le hit de Capcom a été adapté sur toutes les machines possibles et imaginables. Mais, sur Amiga, le jeu était plutôt moyen. C'est donc avec impatience que l'on attendait Body Blows, un «clone» de SF II réalisé par la talentueuse équipe de Team 17 (Allen Breed, Project-X,

Assassin). Attente fructueuse. Body Blows est là... et il est très bien ! Les sprites sont gros, les personnages surprenants (les joueurs du monde entier vont adorer le ninja et son «shadow» retentissant) et la réalisation technique d'un très bon niveau, comme toujours avec Team 17. Et puis la jouabilité ne fait pas défaut : on prend plaisir à maîtriser petit-à-petit son personnage fétiche en découvrant les points faibles des autres adversaires. Pourtant, j'ai tout de même quelques

reproches à faire. Les graphismes sont un ton en dessous de ceux de Project-X et les musiques sont loin d'être impérissables. Enfin, les limitations techniques inhérentes à la mémoire font que l'animation des personnages est assez saccadée. D'autre part, les combats à deux joueurs avec le même personnage deviennent vite confus. Ceci dit, si vous cherchez un jeu de combat qui tienne le choc, n'hésitez pas, Body Blows va vous en mettre plein la vue !

Dogue de Mauve

AVIS

OUI  
mais...**MORGAN**

Cool ! Enfin un vrai jeu de combat sur Amiga. Avec Body Blows, tous les adeptes de la bagarre de rue vont être gâtés. La quantité de personnages, le nombre de coups spéciaux, les décors animés, la bonne qualité graphique, ainsi que des musiques qui tiennent la route font de ce jeu un nouveau classique sur micro. Street Fighter II n'a qu'à bien se tenir ! Il est clair que le jeu n'est pas parfait mais il associe suffisamment d'éléments corrects pour que l'ensemble soit très agréable et particulièrement jouable. Certains points sont regrettables. Tous les personnages ne sont pas de la même force. C'est à dire qu'il est impossible de gagner avec Dug contre le Ninja (ou alors il faut payer très cher votre pote pour qu'il joue comme un niais). Il est regrettable aussi que le nombre de positions des sprites ne soit plus important. L'impression de mouvement aurait été plus fluide et plus réaliste. Malgré ces quelques problèmes, Body Blows est un très bon jeu de combat qui ne manquera pas de vous plaire.



Affrontement entre Nik et Dan, les deux frères ennemis. Alors que Nik s'élève dans les airs, Dan lui décoche une boule d'énergie qui va rebondir sur le sol avant de le cueillir en vol.

Pour se protéger du ninjato aligués du Ninja, Yit-U ne pourra compter que sur sa vitesse. Ces deux personnages comptent certainement parmi les plus originaux de Body Blows (à ma connaissance, ils n'ont pas d'équivalents dans les autres beat'em all).



Loray et Junior échangent leurs coups spéciaux respectifs : Flame of Buddha (qui aurait pu s'appeler Killing Dragon) et Fist of Fury (qui porte assez bien son nom !). Comme dans SF II, deux projectiles qui se touchent s'annulent.



**N**e cherchez pas d'histoire dans *Body Blows*, il n'y en a pas ! Vous incarnez un combattant hors pair qui va se mesurer aux dix meilleurs guerriers de la planète. Votre but : prouver que vous êtes le plus fort ! Et, dans la foulée, détrôner le mystérieux Max qui détient actuellement le titre de champion du monde de combat de rue.

À l'instar de *Street Fighter II*, les combats se déroulent dans un décor animé qui scrolle (d'une manière parfaitement fluide) sur environ deux écrans de large et un écran et demi de haut. Les deux adversaires se font toujours face et chacun d'entre eux dispose, en plus des attaques et parades classiques, de coups qui lui sont propres. Cela va de la boule d'énergie à l'écrasement, en passant par l'invisibilité et le bélier.

Il est possible de jouer à deux simul-

tanément et jusqu'à huit avec l'option tournoi (même si les combats se font 2 par 2). De nombreuses options permettent de paramétrer le jeu selon ses désirs. On peut jouer en temps limité (60 ou 90 unités) ou non, autoriser le duel entre deux personnages identiques, sélectionner le niveau de difficulté et le décor (pour le jeu à plusieurs) ou encore choisir d'écouter ou non la musique. Le maniement se fait au joystick, avec l'aide des huit directions (avec ou sans bouton) - certains coups ne pouvant s'effectuer que dans les airs.

Au total, chaque personnage dispose d'une panoplie de 21 mouvements et ce sur un joystick classique. Le jeu reconnaît la présence d'un second drive et de mémoire additionnelle afin d'éviter au maximum les accès disque. Signalons enfin qu'une séquence de fin spéciale attend le joueur persévérant qui finira le jeu en mode « arcade » (difficile). Bonne chance, et que la rage soit avec vous !

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles

Mémoire requise :

1 Mo minimum

Contrôle : joystick

Média : 3 disquettes

3"1/2 DD

Installation sur disque

dur : impossible

Jeu en anglais

Manuel en français

Protection disquette.

## TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquette.



Affrontement des ninja au milieu d'un laboratoire soviétique.

Comme dans *Street Fighter II*, le décor scrolle horizontalement et verticalement pour suivre les évolutions des personnages. L'analogie ne s'arrête pas là puisqu'on retrouve sur le sol de ce laboratoire la faucille et le marteau qui apparaissent déjà dans SF II.

# TOP

- Il est possible de jouer à 2, 4 ou 8 joueurs
- La jouabilité est bien étudiée et la difficulté progressive
- Les personnages sont grands et disposent d'un vaste éventail de coups (avec un joystick standard)
- La réalisation technique est impeccable

# FLOP

- Les graphismes ne sont pas à la hauteur du reste
- L'animation des personnages est saccadée

VERSIONS

**AMIGA** *Body Blows* est disponible sur Amiga avec 1 Mo de RAM. Une version spéciale A1200 est à l'étude dans les laboratoires de Team 17. Les animations y seraient plus coulées (4 Mo de RAM !) et on parle même d'avoir quatre combattants simultanément à l'écran.

**EDITEUR : TEAM 17**  
**DISTRIBUTEUR : UBI SOFT**  
**CONCEPTION : DANNY BURKE**  
**PROGRAMMATION : CEDRIC McMILLAN JR**

**GRAPHISMES : DANNY BURKE**  
**BANDE-SON : DANNY BURKE, ALLISTER BRIMBLE, STEPHEN & GARY NICHOLAS.**



Le choc des titans M'ao contre Kossou. Le premier est capable de provoquer une onde de choc dévastatrice rien qu'en sautant tandis que l'autre joue les toupies pour s'enfoncer dans le sol avant de ressurgir devant son adversaire. « Ça va chauffer ! », comme dirait La Chose.

## COMPARATIF

### BODY BLOWS VS STREET FIGHTER II

*C'est évident, Body Blows s'inspire de Street Fighter II. Mais, si celui-ci a le privilège de l'âge, c'est bien là son seul avantage. Dans tous les domaines, c'est Body Blows qui sort vainqueur du duel en faisant au moins aussi bien et souvent mieux que son modèle. Les puristes qui connaissent par cœur la borne d'arcade souhaiteront peut-être retrouver leurs personnages fétiches de Street Fighter II. Mais les autres ont tout intérêt à s'acheter Body Blows. Ils ne le regretteront pas.*



Moins réussi que Body Blows, Street Fighter II sur Amiga n'en a pas moins rencontré un grand succès auprès des joueurs par son statut d'adaptation officielle.

# 84%

**ACTION** \*\*\*  
**PLATES-FORMES**  
**SIMULATION**  
**AVENTURE**  
**ROLE**  
**REFLEXION**  
**SPORT**  
**3D**

## BODY BLOWS

### A

**DIGNE SUCCESSUEUR DE STREET FIGHTER II, BODY BLOWS EXPLOITE LES POSSIBILITES DE L'AMIGA SANS EGALER LES BEAT'EM ALL SUR CONSOLES.**

### 69%

#### GRAPHISMES

Les graphismes constituent à mon avis l'un des points faibles du jeu. Plus soignés, ils auraient pu augmenter considérablement la note d'intérêt.

### 80%

#### ANIMATION

Compta tenu des limitations de mémoire, elle est plutôt réussie mais les mouvements des personnages n'en sont pas moins saccadés. Le scrolling de fond, par contre, est impeccable.

### 73%

#### MUSIQUE

Il y a une mélodie pour chaque tableau et une musique très «dance» accompagne les menus. Ceci dit, l'ensemble reste assez banal pour un Amiga.

### 82%

#### BRUITAGES

C'est autre chose que Street Fighter II. Dans Body Blows, les personnages crient, ahinent et lancent ces imprécations à tour de bras. «Shadou !».

### 80%

#### PRISE EN MAIN

On peut commencer à jouer (et à perdre) en quelques minutes. Il faudra quand même une bonne dizaine de combats avant de maîtriser chaque combattant.

### 80%

#### JOUABILITE

Un joystick classique suffit amplement pour gérer les 21 mouvements disponibles. Dommage que les combats avec deux personnages identiques soient souvent confus.

### 87%

#### DUREE DE VIE

Dans le genre, Body Blows risque de vous résister longtemps mais vous y reviendrez sans relâche pour essayer de vaincre Max. Le mode multi-joueurs augmente encore la durée de vie.

Difficulté

**D**  
 Difficile

Joueurs

**2**

Prix

**C**

AMIGA

## WALKER

INTERET  
77%  
DU JEU

TESTE PAR DOGUE DE MAUVE



Qui n'a jamais rêvé de conduire l'un des immenses bipèdes de métal du *Retour du Jedi* ? C'est précisément ce que vous propose *Walker*, le nouveau jeu de DMA Design. Haut comme un immeuble, foulant au pied vos adversaires impuissants, vous allez faire passer le Terminator pour un inoffensif moustique ! *Walker*, c'est de l'action, de l'action et encore de l'action. Si la profondeur de jeu en souffre, le plaisir, lui, est intense !

AVIS

NON !

MARC

Désolé, j'ai beau être un fan inconditionnel de Star Wars et rêver toutes les nuits de piétiner des soldats impériaux à bord d'un des fameux tanks à démarche de poulet du « *Retour du Jedi* », *Walker* me laisse complètement froid ! D'accord, le *Walker* est superbe et l'animation est parfaite, mais l'action est franchement trop répétitive... En fait, vous vous occupez beaucoup plus de viser avec le curseur de la souris (comme dans le premier *Operation Wolf* venu !) que de manœuvrer votre superbe engin métallique. C'est bien dommage car l'idée de piloter une de ces incroyables créatures mécaniques me mettait déjà l'eau à la bouche... Je suis franchement déçu mais je me console en pensant à l'arrivée prochaine de *X-Wing* sur PC ! A votre avis... J'achète ?

Marc Lacombe



**L'**an de crasse 2029". Sur une terre dévastée par l'Holocauste, les hommes toujours aussi fous - sont divisés en deux factions qui s'affrontent sans trêve. D'un côté, une véritable armée dotée d'avions, de tanks, d'hélicoptères et de lance-roquettes. De l'autre, un groupe para-militaire de savants qui vient de mettre au point l'arme ultime : le Walker. Haut d'une quinzaine de mètres, ce géant de métal extrêmement mobile est équipé de mitrailleuses lourdes et d'une carapace blindée des plus résistantes. Vous avez été désigné volontaire pour conduire cet engin de mort au cœur du camp ennemi. Votre mission : obliterer à jamais tous ces chiens du Bronx ! Malgré la puissance de feu dont vous disposez, ce ne sera pas facile. D'immenses machines de guerre, assis-

tées par des troupes fanatiques, gardent l'accès de chacun des quatre niveaux du jeu. Seul un dosage parfait d'habileté, de chance et de force brutale vous permettra de vous en sortir...

**L'action se déroule en 2D, le long d'un scrolling horizontal plein écran.** Vous faites avancer le Walker à l'aide du clavier mais utilisez la souris pour viser et faire feu. Quoique inhabituel, ce système se révèle finalement très pratique. Heureusement car, en face à vous, on fera tout pour désintégrer votre blindage (la barre verticale en haut à droite). Attention, vous n'avez que trois Walker ! Il faudra aussi surveiller constamment la température de vos mitrailleuses qui ont une nette tendance à la surchauffe. Pensez à relâcher la gachette de temps en temps !

Vous ne devez en aucun cas laisser ce train de munitions atteindre le camp ennemi. C'est en tous cas une excellente occasion d'utiliser le verrouillage de votre viseur (Lock ON) !



Et voilà ! A peine avez-vous réussi à dégommer le gros de fantassins que les parachutistes passent à l'attaque. Malheureusement pour eux, le combat est inégal. Vous êtes donné vainqueur à 100 contre 1.

La mort vient du ciel... mais aussi du sol ! Walker ne vous laissera pas une seconde de répit. L'ennemi déferle de tous les côtés et il va falloir jouer en virtuose de la mitrailleuse pour vous en sortir.



## DMA, UNE ÉQUIPE FORMIDABLE !

DMA. Derrière ces trois lettres se cache l'un des groupes de programmeurs les plus actifs sur Amiga à l'heure actuelle. Même si leur nom n'est pas aussi évocateur que celui des Bitmap Brothers ou de Sensible Software, les membres DMA Design sont des « vieux de la vieille ». Formée en 1988, la compagnie fait vivre aujourd'hui près de 25 personnes. L'équipement de DMA Design ferait rêver bien des boîtes « pros ». Dans les locaux de DMA, 90% des micros sont reliés à un super réseau (LAN) qui peut contenir 4 gigas de données. Pour le développement des titres sur CD, DMA s'est offert une Silicon Graphics Iris Indigo et quatre PC 486 50/100Mhz pour le modelage des images en 3D. Pour mémoire, voici les titres qu'a développés DMA par le passé : Menace (1988), Blood Money (1989), Lemmings (qu'on ne présente plus !), Lemmings 2 (qu'on n'aura bientôt plus besoin de présenter), Walker (que je vous présente ici même), Hired Guns (que Marc vous présentait en preview le mois dernier). DMA Design s'est également occupé de nombreuses conversions sur toutes machines (micros et consoles). En outre, DMA développe plusieurs systèmes d'aide à la conception : CDMA est l'outil qui a permis de créer de superbes séquences d'animation (comme les intros de Psychosis) et TAOS est un autre système qui facilite les conversions d'une machine à une autre. Enfin, pour l'avenir, DMA a l'intention de se spécialiser dans la création de jeux sur CD.

OUI  
mais...

**DOGUY**

Il semble qu'après avoir titillé nos instincts protecteurs avec Lemmings, les auteurs de DMA aient décidé de libérer nos pulsions destructrices. Dans Walker, vous utiliserez toutes vos ressources pour écraser, massacrer et réduire en charpie les petites créatures qui vous font face. Certes, cet aspect du soft a de quoi mettre mal à l'aise. Mais il ne s'agit guère que d'un jeu et l'on peut y prendre beaucoup de plaisir sans être un tueur sadique. J'avoue m'être amusé comme un petit fou à piloter le Walker. Malgré le côté répétitif de l'action, je continue à y jouer et j'ai bien l'intention de terminer ce satané quatrième niveau ! Dommage que l'ensemble manque de couleurs, probablement pour faciliter le travail des programmeurs. Les bruits, variés, sont à la hauteur. Clin d'œil sympathique : au niveau 3, les connaisseurs reconnaîtront la musique qu'écoutent les marines dans l'hélicoptère de Predator. Sans être un must, Walker reste un jeu très agréable qui ravira, j'en suis sûr, les amateurs d'action. Pour ma part, j'économise pour m'offrir X-Wing, et je convaincs mon petit frère de l'acheter.

Doguy du Mauve



L'ennemi est prêt à tout pour détruire votre Walker. Ici, des kamikazes en deltaplane vous bombardent sans répit et se jouent aisément de vos tirs.



D'accord, les bougres ont amené l'artillerie lourde, tanks et bazookas. Mais ils vont vite se heurter à vos arguments de choc : les mitrailleuses lourdes du Walker.



Au lieu de vous acharner sur cet hélicoptère abattu, vous feriez mieux de vous préoccuper du char qui vient de surgir derrière vous et vous arrose copieusement de roquettes.



«Ah, ah, ah ! Ecartez-vous de là, bande de nabots!». Avec trois vies et un bouclier pratiquement intact, vous irez loin, très loin !

## DEUX MINUTES DE DESTRUCTION ECHEVELEE

### VERSION

Walker n'est disponible que sur Amiga (1 Mo). Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.



### TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquette.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles  
Mémoire requise 1 Mo  
Contrôle : souris et clavier  
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD  
Installation sur disque dur : impossible  
Jeu en anglais  
Manuel en français  
Protection logicielle

## TOP

- L'animation du Walker et des personnages rappelle les meilleures séquences de Star Wars. Du grand art !
- Même si la subtilité n'est pas son fort, Walker est l'un des jeux les plus défoulat qu'on ait jamais vu !
- Pour un shoot'em up, la mise en scène est originale.

## FLOP

- Malgré la variété des adversaires (fantassins, tanks, hélicoptères, etc.), l'action est trop répétitive.
- Les chargements sur disquette sont longs et intertempistes.

## COMPARATIF



Pour un shoot'em up, on peut dire que Walker est un jeu original. La grande différence avec les autres shoot'em up est que, pour une fois, c'est VOUS qui êtes plus gros et plus fort que vos adversaires. Mais attention, si les ennemis sont tout petits, ils restent dangereux. Et vous devrez aussi affronter tanks, hélicoptères et autres bombardiers, sans parler des boss de fin de niveau !



Pour un shoot'em up, on peut dire que Walker est un jeu original. La grande différence avec les autres shoot'em up est que, pour une fois, c'est VOUS qui êtes plus gros et plus fort que vos adversaires. Mais attention, si les ennemis sont tout petits, ils restent dangereux. Et vous devrez aussi affronter tanks, hélicoptères et autres bombardiers, sans parler des boss de fin de niveau !

## WALKER FACE A PROJECT-X

Difficile de trouver un jeu similaire à Walker... Contrairement à ce qui se passe dans le jeu, ce genre d'engin ne court pas les rues. Finalement, le produit qui s'en rapproche le plus est Project-X. Les deux softs sont axés sur la lutte acharnée d'un homme seul dans son appareil face à une horde d'avversaires. Bref, deux shoot'em up purs et durs ! Project-X l'emporte sur Walker en terme de réalisation (plus de couleurs, sprites plus gros, etc.). Mais Walker profite de l'originalité de sa mise en scène et du véhicule lui-même. Attrait de la nouveauté mis à part, j'avoue avoir une petite préférence pour Walker qui propose une action encore plus furieuse que Project-X et vous donne vraiment l'impression d'être surpuissant. A part peut-être Populous, rares sont les jeux qui font cet effet-là !

# 77%

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## WALKER

### A

**AU MENU : FANTASSIN HACHÉ, GIGOT DE ROQUETTE, HÉLICOPTÈRE FUMÉ ET TANK FONDU AU NAPALM. LE JEU LE PLUS « OVERKILL » D'AMIGA !**

### 70%

#### GRAPHISMES

Les graphismes sont post-apocalyptiques à souhait mais manquent cruellement de couleur.

### 83%

#### ANIMATION

Rien à redire. Le Walker bouge avec la grâce d'un ange de la mort et le scrolling est fluide.

### 60%

#### MUSIQUE

Réservées aux pages statiques, les musiques de Walker sont agréables mais pas inoublables.

### 80%

#### BRUITAGES

Les bruitages, nombreux et recherchés, contribuent énormément à l'ambiance chaotique de Walker.

### 75%

#### PRISE EN MAIN

On a tout compris en deux-trois mouvements. Dominage que les accès disque soient aussi lents et fastidieux.

### 85%

#### JOUABILITE

Le Walker se manie au doigt et à l'œil. Certaines situations sont parfois confuses mais « c'est ça la guerre, coco ! ».

### 65%

#### DURÉE DE VIE

Les fans d'action y reviendront encore et encore mais les joueurs plus « cérébraux » s'en lassent vite.

Difficulté

Moyen

Joueur

1

Prix

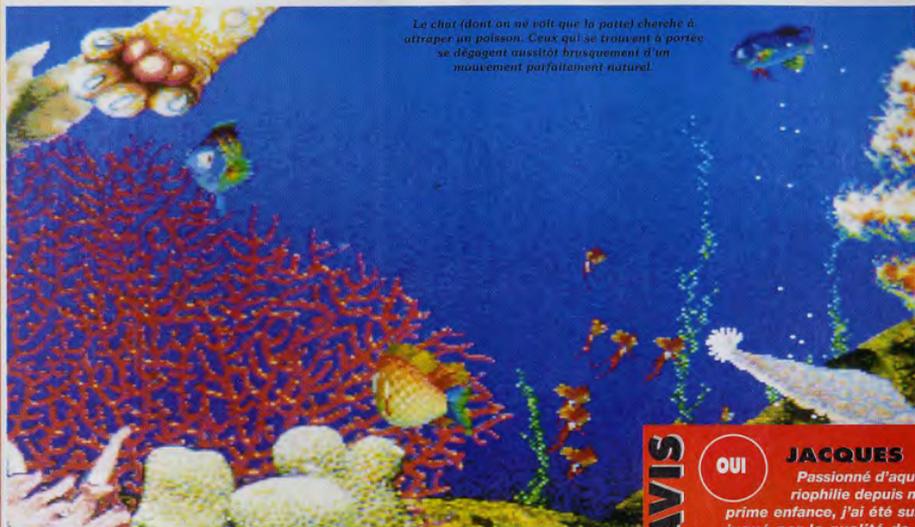
C

## EL-FISH

TESTE PAR JACQUES HARBONN



PC



Le chat (dont on ne voit que la patte) cherche à attraper un poisson. Ceux qui se trouvent à portée se dégent aussitôt brusquement d'un mouvement parfaitement naturel.

Depuis le très ancien **Little Computer People**, aucun programmeur ne s'était attaqué à une simulation « autonome » de la vie. Cette gageure n'a pourtant pas effrayé **Alexey Pajitnov** (auteur de **Tetris** et autres **Welltris**) et son équipe, qui nous livrent là un logiciel étonnant, basé sur la vie d'un aquarium et la reproduction de ses poissons.

**E**l-Fish a pour but de recréer de manière réaliste la vie d'un aquarium. Le programme se subdivise en différents modules. Dans un premier temps, il faut pêcher les poissons qui serviront de point de départ. Il suffit de cliquer avec le curseur-hameçon sur n'importe quelle région aquatique. Les poissons varient beaucoup, tant en taille

qu'en forme ou en couleur, selon le lieu et le moment de la pêche. Vous pouvez ensuite jouer sur le code génétique pour modifier la forme ou les nuances de chaque poisson. Si vous forcez trop ces recombinaisons génétiques, vous obtiendrez un mutant stérile. Croisez ensuite vos poissons, en jouant une nouvelle fois sur la génétique. Une fois en possession d'une gamme suffisante de poissons, laissez le programme calculer les animations pour chacun d'eux. En mode VGA et taille agrandie (plus gourmand), il faut compter 5 à 15 minutes et 200 à 600 Ko occupés sur le disque dur pour chaque poisson. Il est temps de vous occuper de l'aquarium lui-même. Vous pouvez ainsi choisir le décor arrière, le type de fond, les plantes, les éléments fixes mobiles et immobiles (aérateur, rochers, etc.), et même rajouter une série d'animations complémentaires : hippocampe, plongeur, escargot, méduse, crabe, hameçon avec son ver, et même chat cherchant à capturer un poisson ! Il ne reste plus qu'à choisir dans votre « piscithèque » les poissons à y incorporer et l'éventuelle musique qui vous bercera. Admirez alors votre création animée, soit en spectateur attentif, soit en intervenant à la souris pour aller taquiner quelques créatures, donner à manger aux poissons ou éteindre la lumière de l'aquarium.

AVIS

OUI

JACQUES

Passionné d'aquariophilie depuis ma prime enfance, j'ai été subjugué par la qualité de la simulation. Graphiquement,

on voit parfaitement les reflets lumineux courir le long des écailles des poissons en fonction des mouvements. Les mouvements eux-mêmes sont d'un réalisme parfait. Que ce soit les ondulations du corps, les battements des ouïes ou des nageoires, les frémissements des nageoires au repos, et bien d'autres choses encore, on a bien du mal à réaliser qu'il ne s'agit « que » d'une simulation. Et ce n'est pas tout. Le comportement des poissons eux-mêmes a été respecté. Certains nagent en pleine eau, d'autres explorent le fond ou restent près de la surface. D'autres encore, plus timides, se cachent derrière les rochers et les plantes pour n'apparaître qu'un court instant. Même en groupe, on retrouve les comportements typiques des poissons, certains restant en banc serré (avec souvent un poisson plus téméraire à l'écart) et d'autres vivant leur vie chacun de leur côté. Si vous aimez les aquariums, vous ne pourriez vous lasser d'El-Fish, acquisition indispensable !

Jacques Harbonn



Pêcher est ici tout à fait simple et l'on est loin des combats de la pêche au gros ! Pour diversifier la taille, et le couleur des poissons recueillis, changez souvent de lieu de pêche.



Les «manipulations génétiques» se limitent au déplacement des deux curseurs. Un témoin rouge signale le seuil à partir duquel ces recombinaisons vont trop affecter le potentiel génétique du sujet, le rendant alors stérile.



Les croisements combinent les possibilités génétiques de deux individus à celles des manipulations génétiques.

## AVIS

**NON**

Je ne suis pas du tout d'accord avec Jacques. Il est vrai que je n'ai jamais ressenti la moindre passion devant un aquarium et ses poissons sans âme. Mais il y a aussi d'autres problèmes, liés au programme lui-même. Tout d'abord le calcul de l'animation des poissons est d'une lenteur insoutenable, même sur un gros PC. Que faudra-

## SPIRIT

t-il compter en mode SVGA? Une heure par poisson sur un gros PC?! Ensuite, les «manipulations génétiques» se limitent vraiment à leur plus simple expression : déplacer un curseur. On n'a vraiment pas l'impression de s'introduire dans les arcanes de la génétique profonde. Pourquoi ne pas avoir repris un système proche du très ancien mais excellent Eco. Les manipu-

tions génétiques s'y effectuaient en déplaçant les gènes le long des chromosomes, système autrement plus évocateur qu'un simple curseur. Seule la création de l'aquarium et de ses éléments apporte une certaine diversité. Mais à moins d'être un passionné, j'ai bien peur que ce programme ne vous lasse rapidement. Moi en tout cas, je n'achète pas !

**EDITEUR : MAXIS**  
**DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE**  
**CONCEPTION / RÉALISATION : OLEG IVANOV, ALEXANDER GALKIN, OLEG FEDOTOV, ANDREY EMEL'IANENKO, JOURI DICUSHIN, ALEXEI JAKOVLEV, DMITRY TOLKACHOFF, BORIS BOBTCHENKO, GENNADIJ NARYSHKIN, SERGE NOSKOV, ALEXEI PAJITNOV, VLADIMIR POKHILKO, NIKOLAI STRAKHOV, BORIS VOLKOV.**

## VERSIONS

**PC**

El-Fish n'est disponible que sur PC et aucune autre version n'est annoncée.

## TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo de RAM, carte SVGA 1 Mo, Carte Sound Blaster Pro 2.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 12 MHz minimum (386 et au-dessus fortement conseillé pour le calcul des animations)  
 Mémoire requise : 640 Ko  
 Modes graphiques : VGA/SVGA  
 Cartes sonores : Adlib (classique et Gold), Sound Blaster (classique et Pro II)  
 Contrôle : clavier, souris (quasi indispensable)  
 Média : 5 disquettes 3 1/2 HD  
 Installation disquette dur : obligatoire (10 mn environ)  
 Espace requis : 5 Mo (plus l'animation des poissons).  
 Jeu en anglais  
 Manuel : français  
 Protection : aucune

## EL-FISH A IMAGINÉ

Ce n'est pas une blague, El-Fish était présenté à *Imagina* lors de la conférence sur la *Via artificielle*. Certes, les graphismes d'El-Fish ne peuvent pas rivaliser avec ceux des *Silicon Graphics* et la lenteur de calcul du PC ne faisait pas honneur au thème du *Temps Réel* mais le fait est qu'El-Fish ne départait pas au milieu des autres applications du genre. Il semble bien que, peu à peu, le monde fabuleux des images de synthèse et celui de nos micros ludiques tendent à se rejoindre. Voilà une perspective des plus réjouissantes

## TOP

- La fidélité de la simulation se retrouve à tous les niveaux
- Face aux adaptations sans cesse recommandées des mêmes thèmes, on découvre enfin un programme vraiment original
- La version finale tournera en VGA et SVGA
- Le programme se contente de très peu de mémoire basse

## FLOP

- Le calcul des animations est vraiment trop long
- Si vous avez un petit disque dur, il faudra limiter le nombre de vos créations, car elles sont très gourmandes en place disque
- Les manipulations génétiques auraient pu être mieux présentées



Les poissons évoluent de manière à être parfaitement intégrés au décor. Ils se cachent derrière un rocher, passent entre deux feuilles et n'hésitent pas, au besoin, à aller grignoter les bordures des feuilles.



L'humour n'est pas oublié. Ce crabe, tout à fait normal au premier abord, salue en retirant son haut-de-forme et en agitant sa canne lorsqu'on le touche !

## EL-FISH, PROGRAMME UNIQUE !

*Il est quasi impossible de comparer El-Fish à un autre logiciel. Dans les autres logiciels de « simulation de vie » (Sim Life par exemple), vos actions auront des conséquences plus ou moins immédiates, qui influenceront sur le jeu. Dans El-Fish, toutes vos actions n'auront aucune conséquence négative (en dehors de la stérilité des mutants). En fait par bien des côtés (définition du contenu de l'aquarium et de sa disposition), le programme s'apparente plus à un logiciel de création qu'à un jeu. L'aspect ludique est cependant loin d'être absent, car on se passionne vite pour ces croisements donnant des poissons toujours renouvelés.*

# 88%

**ACTION**  
**PLATES-FORMES**  
**SIMULATION** \*\*\*  
**AVENTURE**  
**ROLE**  
**REFLEXION**  
**SPORT**  
**3D**

## EL-FISH

### PC

**D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ, EL-FISH REPRODUIT AVEC FIDÉLITÉ LA VIE DANS UN AQUARIUM. L'ASPECT GÉNÉTIQUE ET L'INSTALLATION DE L'AQUARIUM APPORTENT UN PLUS.**

### 84%

#### GRAPHISMES

Les 256 couleurs sont parfaitement mises à profit et les graphismes de tous les éléments très soignés.

### 93%

#### ANIMATION

Elo est excellent. D'une extraordinaire fluidité sur un 486 et surtout d'un réalisme proprement ahurissant (on fait encore des découvertes après des heures de contemplation !).

### 70%

#### MUSIQUE

Les musiques sont agréables, avec une originale option — possibilité pour certaines d'être générées par l'ordinateur — qui donne des résultats très corrects.

### -

#### BRUITAGES

Ils sont tout simplement inexistantes, ce qui n'a rien d'étonnant dans le monde du silence !

### 80%

#### PRISE EN MAIN

Inutile de lire une volumineuse documentation avant de plonger dans le logiciel. Tout est parfaitement naturel...

### 75%

#### JOUABILITÉ

La souris répond correctement mais marque cependant quelques pauses brèves dans certains cas.

### 90%

#### DURÉE DE VIE

Attention, ce chiffre ne concerne que les passionnés d'aquariophilie qui y reviendront sans cesse. Les autres risquent de s'en désintéresser après un bref coup d'œil !

Difficulté

# D

*difficile*

Joueur

# T

Prix

# C

# PREHISTORIK II

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE



Sur la neige, Prehistorik glisse méchamment. C'est un des niveaux les plus durs du jeu.

PC

**Suite des aventures du plus célèbre homme de Cromagnon du monde vidéo. Vêtu de sa peau de panthère et armé d'un gourdin, il traverse les dix niveaux du jeu à la recherche de nourriture. L'éditeur Titus signe, une nouvelle fois, un excellent jeu de plates-formes bourré d'humour et qui mise avant tout sur l'action non-stop.**

**P**rehistorik est un personnage un peu primaire mais fort sympathique. La télé et les bals du samedi soir n'ayant pas encore été inventés, sa seule occupation est la chasse. Un gourdin dans la main, il part au petit matin en quête de nourriture. Et on ne peut pas dire que Mère Nature soit radine ! Oiseaux, mammifères, poissons et même insectes... il y en a pour tous les goûts ! Il suffit de les assommer pour s'en régaler. Après le plat de résistance, il peut s'offrir des petites gâteries, pâtisseries et autres sucreries. Dissimulés dans les recoins et les salles secrètes, ces bonus augmentent considérablement les points. Encore faut-il mettre la main dessus. Pour terminer les dix niveaux, il existe plusieurs chemins. Pour trouver le bon, il faut bien souvent prendre des risques insensés comme se jeter dans le vide ou

rebondir sur des monstres. La gestion des cœurs d'énergie est intéressante. Si vous êtes touché, vous perdez un cœur qu'il est possible de récupérer en allant boxer votre ennemi et en ramassant un certain nombre d'os. Ainsi, se faire toucher devient un vrai plaisir ! Le

pilotage d'un deltaplane est une des petites surprises de ce soft. Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est grisant de prendre la voie des airs. Cela nécessite un minimum d'entraînement, mais une fois l'engin maîtrisé, on a bien du mal à s'en passer.

COMPARATIF

## TITUS CONTRE TITUS

Le premier jeu de plates-formes, signé Titus, vraiment différent de ce qui existait habituellement s'appelle les Blues Brothers. Les deux chanteurs américains récupéraient des objets pour leur ultime concert. L'interactivité entre les objets et les deux héros est l'aspect le plus intéressant du jeu. Son mode deux joueurs est aussi une grande innovation.

Les Aventures de Moktar furent leur second produit. Le grandeur des tableaux et le côté réflexion en faisaient un jeu à part.

Mi-aventure, mi-plates-formes, Super Caudron lui emboîtait le pas. Là, dans un monde de magie, les potions à concocter sont les armes suprêmes. Si vous recherchez des jeux de plates-formes originaux, vous n'avez que l'embaras du choix.

## TOP

- Le scrolling est multidirectionnel
- Le parcours n'est pas linéaire
- Les décors sont colorés
- L'animation est très souple
- Les séquences de deltaplane sont originales
- Il y a une centaine de bonus et des passages secrets

**EDITEUR :**  
**TITUS**  
**PROGRAM-**  
**MATION :**  
**ERIC ZMIRO**  
**GRAPHISME :**  
**FRANCIS**  
**FOURNIER ET**  
**MORGAN**  
**VALQUE**  
**MUSIQUE :**  
**FABRICE**  
**PAUMIER**

## FLOP

- Le scrolling est un peu trop rapide
- Il n'y a qu'une dizaine de niveaux
- Certains monstres de fin de niveau sont vraiment trop coriaces

**AVIS**

**OUI !**

## AXEL

Dans le domaine des jeux de plates-formes, Titus n'a de leçon à recevoir de personne. Prehistorik II s'inscrit dans la lignée des Blues Brothers, Moktar ou Super Cauldron tout en conservant ses propres caractéristiques.

Ainsi, le principe qui permet de récupérer presque instantanément son énergie en assommant son agresseur rend la partie plus vivante et contribue au bon dosage de la difficulté. C'est d'autant plus intéressant que le joueur dispose uniquement de trois cœurs, et peut mourir s'il tombe dans des gouffres ou sur des piques.

Si les attaques à coup de gourdin ou de hache n'ont rien d'original, il faut voir le personnage se mettre en colère et marcher vers l'ennemi, les poings serrés et les pectoraux bandés. A ce moment-là, sa force de frappe est multipliée par quatre et ça fait mal.

L'humour est une composante essentielle du jeu. On va de surprise en découverte, et l'action ne faiblit jamais. Pour ce qui est de la technique, c'est du tout bon, ce qui ne gêne rien. Graphismes soignés, scrollings sur trois plans, musique et bruitages digitalisés...

Le tout enrobé d'une excellente jouabilité et vous avez l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur PC.

Axel Munchsen

## A LA RECHERCHE DU DELTAPLANE JAUNE

Au niveau quatre, dans la forêt, le deltaplane est le « véhicule » le plus pratique pour surcoiler tous les problèmes. Mais il n'est pas facile à atteindre.



Dans un premier temps, il faut descendre par un escalier de brique.



Arrivé sur la dernière marche, laissez-vous tomber le long de la paroi. Et là, surprise ! De grosses guêpes vous récupèrent.



Mais il ne suffit pas de se laisser transporter par ces charmantes bestioles. Il faut avancer tout en sautillant. Exercice particulièrement périlleux.



Vous vous apercevrez vite que le jeu en vaut la chandelle. Vos efforts seront récompensés !

## PREMIERS PAS : PREMIER NIVEAU



Dès le début, en frappant sur la pancarte, quelques friandises apparaissent. Très souvent, ces bonus sont cachés dans des endroits surprenants. On peut dire que l'aventure commence bien.



Ne jouez pas les gros bras à chaque rencontre ! Servez-vous de votre tête et surtout de celle de vos ennemis pour atteindre des plates-formes aériennes ou des bonus de vie suspendus dans les airs.



Il y a deux cavernes dans le premier niveau. L'une ramène le joueur au début du jeu. À éviter ! L'autre vous met en présence d'araignées à huit pattes prêtes à vous empêcher de vous restaurer.

## CE QUI FAIT LA DIFFERENCE

Prehistorik II est un jeu de plates-formes qui a première vue n'a rien de bien original. Ne jamais se fier aux premières apparences. Eric Zmiro, le programmeur, ne s'est pas contenté de réutiliser les routines des anciens jeux. Il les a peaufinées et s'est même permis d'innover, le bougre ! Son scrolling sur trois plans, peu courant sur PC, est un petit bijou ainsi que le judicieux niveau de scrolling vertical « bloqué ». En clair, cela signifie que le joueur doit prendre ses jambes à son cou s'il ne veut pas se faire écraser par le décor qui scrolle de haut en bas. Et bien sûr, si Prehistorik dévale le niveau trop vite, c'est la chute. Unique en son genre, un mode replay permet de revisualiser la dernière séquence d'action, juste avant la mort.

## TESTE SUR

PC 386 dx 25 Mhz,  
avec  
2 Mo de mémoire  
avec SoundBlaster.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC tous modèles  
Mémoire requise :  
1 Mo  
Modes graphiques :  
VGA/SVGA  
Cartes sonores :  
AdLib, SoundBlaster  
Contrôle : clavier,  
joystick  
Media : 2 disquettes  
3 1/2 DD  
Installation sur disque  
dur : facultative (5 mn  
environ)  
Espace requis : 1 Mo  
environ  
Jeu en français  
Manuel en français  
Protection logicielle  
(disquette nécessaire)

VERSIONS

**PC** Une version CPC (ce n'est pas une blague !) sera disponible en avril. Il faudra attendre juillet pour y jouer sur Amiga. La version ST est envisagée, mais aucune date n'est annoncée.



AVIS

OUI mais...

## MORGAN

Vous allez dire que je radote mais, avec Prehistorik II, le PC prouve une fois encore qu'il propose des jeux d'actions de qualité. Les animations sont correctes et les graphismes assez sympas. Bien sûr, ils ne sont pas en super VGA mais donnent une bonne ambiance à l'ensemble du jeu. Les routines de programmation sont suffisamment bien rodées pour que tout ce petit monde évolue correctement. A grands coups de massue, vous allez parcourir les plaines hostiles de la Terre, et rude sera votre tâche pour pouvoir enfin casser la croûte (vous risquez d'avoir un sacré creux d'ici là !). On peut dire que les jeux de plates-formes sur PC, de plus en plus nombreux, commencent à devenir vraiment intéressants. Maintenant de là à l'acheter, c'est à vous de juger mais n'étant pas un fan de ce type de jeu, je préfère plutôt allumer mon Amiga et m'éclater dessus. Le PC reste une bécane plutôt axée sur les jeux de réflexion... même si cela change petit à petit.

Morgan Feroyd

# 84%

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

## PREHISTORIK II

PC

REALISATION IMPECCABLE,  
HUMOUR OMNIPESANT ...  
D'EXCELLENTS MOMENTS EN  
PERSPECTIVE, D'AUTANT PLUS  
QU'ON Y REJOUE VOLONTIERS.

### GRAPHISMES

Les décors sont de toute beauté. Les couleurs de fond en dégradés sont assez remarquables. Les ennemis et les bonus sortent tout droit d'une bande dessinée. C'est trais et coloré.

80%

### ANIMATION

Trois niveaux de scrolling d'une fluidité exceptionnelle. On a même parfois du mal à suivre l'action. L'écran scrolle horizontalement lorsque le personnage est arrêté pour voir ce qui se passe devant lui : c'est indispensable.

81%

### MUSIQUE

La musique change à chaque niveau. Elle dispose de quatre voies soundtracker de bonne qualité. Très chouette !

82%

### BRUITAGES

Ils vont dans l'esprit du jeu : déliants et hauts en couleur. Cris de rags, de joie, ou « bangas-wingas » bien sonnés.

78%

### PRISE EN MAIN

On est tout de suite dans le bain. Une carte des niveaux s'affiche au début de chaque niveau. Un système de code très judicieux permet de reprendre à différents endroits.

83%

### JOUABILITE

Si le contrôle du delta plans pose un léger problème au début, les sauts et les coups de gourdin sont un jeu d'enfant.

76%

### DUREE DE VIE

Le jeu est un peu court mais il existe plusieurs variantes pour terminer les niveaux et les salles secrètes abondent.

75%

### Difficulté

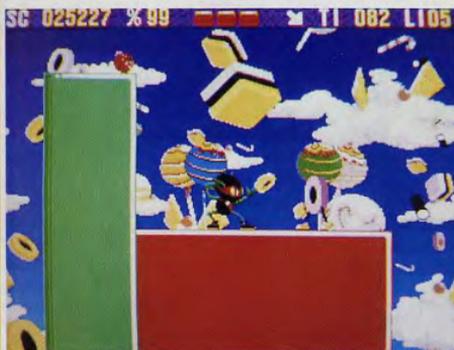
Moyen

Joueur

Prix

# ZOOL 1200

TESTE PAR PATRICK EYMARD



Le monde des sucreries, et toujours ces maudites bestioles en sucre qui nous empoisonnent la vie.



Le piano est un élément important du monde de la musique, attention à appuyer sur les bonnes touches...

**Depuis la sortie de l'Amiga 1200 on se demandait bien ce qu'allaient pouvoir faire les programmeurs avec cette nouvelle bécane. Voici la réponse, et quelle réponse... On peut d'ores et déjà affirmer que le Zool 1200 pour Amiga 1200 est bien la nouvelle référence des jeux d'action sur micro au niveau de la réalisation.**

**L**a plupart des lecteurs assidus connaissent déjà Zool 1200. Pour ceux qui dorment au fond de la classe, je rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'arcade super bien réalisé. Zool, ninja de la ènième dimension doit traverser 6 mondes pour retourner chez lui et se montrer digne du rang, très respecté, de « Ninja intergalactique ». Dans la nouvelle version spécifiquement destinée à l'Amiga 1200 sortie depuis peu, on retrouve le même scénario. Zool doit d'abord vaincre l'abeille géante après avoir traversé le monde des sucreries. Puis, s'il en réchappe, c'est de la guitare du monde de la musique dont il devra se débarrasser. Ensuite, les mondes des fruits, des outils, des jouets et de la fête foraine devront être traversés successivement. On trouve aussi des niveaux bonus cachés, répartis à des endroits subtils. Les monstres de fin de niveau sont vrai-

ment très difficile à vaincre et il faudra plusieurs essais avant de parvenir à s'en débarrasser.

Pour ce qui est de la réalisation, la version 1200 est supérieure en tous points à la précédente sur Amiga. Les graphismes de fond se sont améliorés, et possèdent maintenant de véritables dessins en plus du dégradé de couleur. Le nombre de couleurs affichées simultanément a sensiblement augmenté sans pour autant ralentir le scrolling omnidirectionnel, au contraire même. Globalement on en prend donc plein les yeux, mais sans que cela devienne fouillis et perturbe le jeu. Les deux vitesses du jeu sont jouables, mais le mode rapide nécessite un entraînement intensif préalable.

On peut donc dire que cette nouvelle version de Zool 1200 est la mieux réalisée, toutes machines confondues. De plus, Zool 1200 est immense et les joueurs ne sont pas près d'en voir la fin.

## ZOOL ADAPTE SUR BORNE D'ARCADE !

*C'est une grande première ! Suite au franc succès qu'a connu le jeu Zool sur micro et console, le voilà adapté pour borne d'arcade.*

*L'insecte ninja de la énième dimension et mascotte de Gremlin sera donc visible en salle de jeu à partir de cet été. Avant vous dire que c'est plutôt surprenant car c'est souvent dans le sens contraire que se font les adaptations. Cette version est bien sur améliorée. Notamment, il y aura plus de 100 niveaux. Une initiative surprenante qui, on l'espère, ne manquera pas de faire des émules.*

**EDITEUR : GREMLIN  
DISTRIBUTEUR : GREMLIN  
CONCEPTION/REALISATION : GEORGE ALLAN, ADE CARLISS, PATRICK PHELAN.**



Euh, dans les fêtes foraines, c'est le joueur qui manipule le marteau pour tester sa force, non ???

## AVIS

OUI  
mais...

### PATRICK

La nouvelle version de Zool permet de mieux apprécier ce dont est capable l'Amiga 1200. L'action soutenue et l'espace de jeu immense permettent de goûter totalement au plaisir de jouer à ce jeu qui reprend selon moi les bons aspects de Sonic et de Mario réunis. De plus, Zool est un personnage sympathique et sa vivacité permet au joueur frénétique que je suis de m'éclater. Cela dit, on peut reprocher aux auteurs de n'avoir pas amélioré le jeu dans cette version, au delà de la réalisation. Comme je connaissais déjà le Zool sur Amiga standards, on peut dire que je n'ai pas été déçu. En fait, on retrouve exactement les mêmes éléments, et l'air de déjà vu gâche un peu le plaisir. On a donc avec Zool 1200 un très bon jeu, ce qui se fait de mieux sur la gamme Amiga, en attendant les futures productions sur les nouvelles machines. En revanche, ne l'achetez pas si vous possédez déjà la première version.

Patrick Eymard

## AVIS

OUI  
mais...

### MORGAN

Certes le nouveau Zool pour Amiga 1200 est beau, très beau même. La puissance du 1200 est largement exploitée et améliore nettement la rapidité et la fluidité du jeu. Les 256 couleurs et les graphismes de fond d'écrans sont splendides. Pourtant, malgré cet étalage de caractéristiques techniques positives, je n'arrive pas à me persuader que c'est un excellent jeu. Peut-être parce que je le trouve trop classique. Les mondes des jouets et des bonbons commencent à me lasser. N'y a-t-il pas un programmeur qui aurait un peu plus d'originalité ? Certes cette critique est valable pour l'ancien Zool. Alors je pense que je ne l'achèterai pas (il faut dire que je n'ai pas de 1200) mais que c'est une version nettement supérieure à la première.

Morgan Feroyd



Ouf, il est enfin temps de rentrer à la maison et de prendre un repos bien mérité.

## ZOOL : EN AVANT LA MUSIQUE !



Bondissez d'enceintes en amplis et surtout n'oubliez pas les multiples cassettes qui traitent un peu partout.



Tiens, une télécommande !! A qui peut-être bien servir ? Le mieux, c'est d'essayer de taper dedans pour voir, vous ne croyez pas ?



Voilà qui est mieux, avec un peu de chance, et s'il vous reste encore des cires, vous n'aurez pas besoin de recommencer au début du tableau.

## COMPARATIF

### ZOOL 1200 CONTRE TURRICAN II



Dans l'un comme dans l'autre, on trouve des phases de jeux de plates-formes et des phases de shoot them up. Si Turrican II surclassait un peu le Zool original sur Amiga (à mon goût), là il est carrément dépassé en ce qui concerne la réalisation. Les scrollings en mode plate-forme sont deux fois plus rapides, le personnage est beaucoup plus vif. Il n'y a que dans les phases de shoot them up que Turrican se rattrape un peu, mais ce n'est pas la partie la plus importante du jeu, dans aucun des deux programmes. Bref, on attend une réponse sur A1200 des éditeurs de Turrican (Turrican III sur 1200 ?), pour l'instant : sur 1200 c'est Zool et rien d'autre.

## TOP

- L'animation de Zool rend ce programme indispensable aux fans d'action pure sur A1200
- Les scrollings vont faire baver plus d'un amateur de console
- Le terrain de jeu est immense, et les boss de fin de niveaux très cools

## FLOP

- L'action est exactement identique à celle de la première version sur Amiga 500. On aurait aimé trouver un ou deux mondes supplémentaires.
- Les musiques sont trop répétitives. Avec les capacités mémoire de l'Amiga 1200, Gremlin aurait certainement pu inclure plus de variété dans la bande-son.

### VERSIONS

Zool 1200 est disponible sur Gameboy. Euh... Ah non ! C'est sur Amiga 1200 que l'on peut y jouer. Le jeu doit aussi fonctionner sur Amiga 4000.



### TESTE SUR

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

### MATERIEL NECESSAIRE

Amiga 1200  
Mémoire requise : 2 Mo  
Contrôle : Joystick  
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD  
Installation sur disque dur impossible  
Jeu en anglais  
Manuel en français (poster, autocollants)  
Protection logicielle

# 85%

ACTION \*\*\*  
PLATES-FORMES \*\*\*  
SIMULATION \*\*\*  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## ZOOL 1200

### A 1200

**IMPRESSIONNANT PAR LA QUALITE DE SA REALISATION. ACHETEZ-LE SI VOUS AVEZ UN A1200 ET SI LA PRECEDENTE VERSION VOUS A ECHAPPE.**

### 79%

#### GRAPHISMES

Encore mieux que la version précédente, plus de couleurs, plus de dessins.

### 89%

#### ANIMATION

Il est très possible que les futurs jeux sur 1200 soient aussi rapides et fluides. On demande à voir...

### 58%

#### MUSIQUE

Les musiques sont nombreuses, variées et mélodieuses, mais un peu trop répétitives.

### 75%

#### BRUITAGES

Je préfère les bruitages à la musique, permettant une compréhension totale des actions du joueur, et qui, de plus, sont fort bien réalisées.

### 85%

#### PRISE EN MAIN

Les commandes sont totalement intuitives. Les glissades sont un véritable plaisir.

### 90%

#### JOUABILITE

De plus en plus difficile, mais très progressif. Au début, le joueur découvre le jeu, puis les difficultés apparaissent progressivement. Bref, une très bonne jouabilité.

### 80%

#### DUREE DE VIE

Six mondes de trois niveaux chacun. Une véritable épopée dont le joueur est loin de connaître la fin, malgré les cinq parties qu'il est possible d'enchaîner.

Difficulté

# M

Moyen

Joueur

# T

Prix

# C

# CHUCK ROCK 2

## SON OF CHUCK

TESTE PAR MARC LACOMBE

AMIGA



En règle générale, les fils de vedette sont loin d'hériter des talents de leurs géniteurs : prenez Anthony Delon, Cloclo Junior, ou Frank Farnandel (et surtout gardez-les !)...

Mais au milieu de cet océan de ringardise, Chuck Rock Junior, lui, s'en sort comme un chef et renouvelle avec brio les exploits de son illustre paternel !  
Tel père, tel fils !



Les décors sont variés (forêt, cavernes, volcans, montagne, usine, etc) et la faune qu'on y trouve s'adapte parfaitement à son milieu, comme ces dinosaures en bonnet de bain !

Si votre bébé ressemble à un gnome, a une grosse tête et pousse des cris stridents, vous pouvez toujours l'appeler "Jordy" et le lancer dans la chanson (si possible très fort, et par la fenêtre, merci !), mais vous pouvez aussi décider d'en faire un héros de jeu vidéo. C'est le cas du sympathique Chuck Rock Junior, fils unique et adoré de qui vous savez ! On se souvient encore dans les cha-

mières des aventures hilarantes du néanderthalien au regard de mollusque anémié, et croyez-moi, le look de sa propreté n'est pas triste non plus ! Sous prétexte d'aller délivrer son papa, prisonnier d'un concurrent franchement déloyal, l'adorable rejeton va assommer à coups de gourdin des dizaines de dinosaures tellement rigolos qu'on les plaindrait presque ! Pour venir à bout des six vastes niveaux du jeu (divisés pour la plupart en quatre zones), notre héros va devoir

### TOP

- Les graphismes et les animations sont dignes d'un dessin animé !
- Les moyens d'utiliser la faune et la flore pour parvenir au but sont aussi drôles que variés
- Certains sprites sont les plus gros jamais réalisés sur Amiga

**ÉDITEUR : CORE DESIGN.**  
**DISTRIBUTEUR : VIRGIN GAMES**  
**PROGRAMMATION : DAN SCOTT**  
**GRAPHISMES : RICHARD MORTON**  
**MUSIQUE : MARTIN IVESON**  
**DESIGN : ROBERT CHURCHILL**

### FLOP

- Pour les fans du papa de Chuck, ce second épisode pourra paraître un peu trop facile
- Certains mouvements sont parfois difficiles à réaliser (notamment le coup de massue vers le bas).

## SEGA N'AIME PAS LES CROTTES DE BRONTOSAURES !

Lors de l'adaptation de Chuck Rock sur consoles, Sega a cru bon, pour des raisons "morales", de supprimer une scène de la version micro dans laquelle Chuck se faisait copieusement recouvrir de bouze par un gigantesque dinosaure dont on n'apercevait que les pattes. Alors qu'au même moment sortait l'adaptation de Terminator, dans laquelle le héros massacrait des centaines de filés à coups de fusil à pompe... Si vous voulez mon avis, Sega a la morale bien mal placée !

Toujours est-il que les programmeurs de Core Design ont récidivé dans ce second épisode, avec cette fois un gros oiseau qui largue ses fientes sur notre malheureux bambin. C'est plus discret qu'une bouze de dinosaure, mais ça devrait suffire à chatouiller la glande morale des pontes de Sega au moment de l'adaptation sur consoles... Pensez-vous, les jeux vidéos rendent déjà débile et épileptique, alors pourquoi pas scatophilie en plus ? Maître Sega ressortira-t-il ses gros ciseaux à censurer pour l'occasion ? Comptez sur nous pour vous tenir au courant !

utiliser toutes les ressources de son cerveau quasi replet : il lui faudra apprendre à déplacer des rochers pour grimper dessus, utiliser son gourdin comme une torche, chevaucher de solides dinosaures, sauter de liane en liane, rebondir sur des trampolines, ou bien encore donner des coups de massue aux serpents pour les transformer en ponts !

En plus de ces activités «classiques», notre bambin pourra se détendre entre deux niveaux avec des séquences de bonus dans lesquelles il se livrera à la cueillette de pommes, à une course nautique, ou bien encore à la réalisation d'une sculpture érigée à la gloire de son cher papa !



Certains adversaires perdent leurs perruques lorsque vous les cognez...



Et tandis qu'ils se tordent de douleur, leurs moutoutes passent à l'attaque !



Mais il n'est pas question que le fils de Chuck se laisse fienter dessus sans réagir et le malfaiteur recevra une correction qui le laissera tout déplumé !



N'avez pas peur des plantes carnivores et jetez-vous dans la gueule du loup ! Vous serez aussitôt recraché plus haut. Pas mal comme ascenseur !

### AVIS

OUI ! **MARC**

J'avais adoré Chuck Rock pour son humour et son habile mélange de castagne, de plates-formes et de réflexion (si, si, pour un néanderthalien, utiliser des cailloux, c'est déjà faire preuve d'intelligence !). On retrouve les mêmes ingrédients dans cette suite toute aussi hilarante, avec en prime tout un tas de manières d'utiliser l'environnement (les dinosaures, les plantes, les lianes, les branches qui rebondissent, etc). Une fois de plus, les monstres ont la vedette et se payent des tranches tout droit sorties d'une BD de Franquin...

Certains occupent près d'une demi douzaine d'écrans ou se contentent simplement de battre le record du plus gros sprite jamais réalisé sur un Amiga (c'est le cas notamment pour le monstre "piétineur" dont vous n'apercevrez que les gigantesques pieds et le bas du ventre !), d'autres ne sont en fait que de vils hommes préhistoriques déguisés, qui jailliront tout nus de leur costume (en se cachant quand même la bistouquette) après un bon coup de massue ! Jamais un soft ne m'avait fait autant rigoler !

Marc Lacombe

## PONT DE SINGE !



Malin comme pas deux, notre héros casse les briques pour faire dégringoler la banane...



Le singe se précipite aussitôt à l'endroit où elle est tombée pour la ramasser...



... et déplace avec lui son chapelet de bananes, qui se trouve maintenant à votre portée !

## COMPARATIF

BATAILLE DE  
KIDS  
PRÉHISTORIQUES !

Pas de doute, le fils de Chuck Rock ressemble comme un frère au bambin de BC Kid... Même grosse tête, même humour, et même époque. Difficile de se décider tellement les deux softs sont semblables ! J'accorderais tout de même l'avantage à Chuck Rock 2 dont la jouabilité et les musiques sont très légèrement supérieures à celles de son concurrent. Mais si vous hésitez entre ces deux chefs-d'œuvre du jeu de plates-formes néanderthalien, je vous conseille vivement de les essayer tous les deux avant d'acheter... Et tant que vous y êtes, jetez aussi un coup d'œil à Prehistorik 2 dont le héros barbu entend bien ne pas se laisser distancer par deux gamins à grosse tête !



AVIS

OUI !

## MORGAN

Soyons clair et concis : j'adore ! Le personnage de Chuck Rock junior est vraiment trop craquant. Ses attitudes me font bidonner : il pleure quand il a mal, il traîne sa massue deux fois plus grosse que lui, il se sert de sa masse comme une perche et grimpe dessus, etc. Les graphismes sont drôles mais aussi très beaux. Toutes ces remarques «banales» vous paraissent peut-être nunuches, mais c'est vraiment agréable de voir qu'avec un rien d'imagination et un zeste de bonne volonté, on puisse faire un produit de qualité, surtout quand c'est une suite. Chuck Rock 2 n'a rien à envier à son aîné. Au contraire, il exploite mieux les atouts du précédent épisode et en atténue les défauts. Que demande le peuple de plus ? Pour ma part, rien. Il est vrai, comme le dit Marc, que le jeu n'est pas très difficile. Lorsque l'on meurt, on réapparaît au même endroit. Cela permet de passer des obstacles délicats sans trop de mal. Mais bon, après tout, cela change. Recommencer un niveau cinquante mille fois est vraiment trop ch... (désolé pour le langage mais je crois que c'est, hélas, la vérité). Alors faites vous un petit plaisir, achetez Son of Chuck, vous ne le regretterez pas.

Morgan Feroyd

VERSIONS

AMIGA

Pour le moment, les aventures du fils de Chuck sont réservées uniquement aux Amigaistes (c'est toujours pas à que les PC n'aient pas ! Et toc !).

MATÉRIEL  
NÉCESSAIRE

Mémoire requise : 1Mo  
Contrôle : Joystick  
Média : 3 disquettes 3"1/2  
Jeu en anglais  
Manuel en anglais  
Protection : Disquette

87% ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3DCHUCK  
ROCK 2

A

GRAPHISMES ET ANIMATION SONT SUPERBES. CE JEU DE PLATES-FORMES PLEIN D'HUMOUR COMPORTE EN PRIME UN ZESTE DE STRATEGIE.

## GRAPHISMES

J'adore ! Les graphismes ne manquent pas d'humour et c'est ce qui fait tout le charme de ce soft par ailleurs plutôt classique... Les monstres ont des tronches vraiment gratifiantes !

## ANIMATION

Là aussi, les auteurs ont fait dans le comique... Les mimiques du héros sont hilarantes et le jeu foisonne de gags visuels.

## MUSIQUE

Chaque zone dispose de sa propre musique, ce qui renforce encore l'ambiance du jeu et vous donne envie d'aller toujours plus loin.

## BRUITAGES

Côté vocabulaire, le fils de Chuck est aussi limité que son papa mais ses petits cris parviennent briser le cœur de n'importe quelle mère... Ne laissez pas la votre approcher de l'écran !

## PRISE EN MAIN

Le manuel est parfait et l'introuvable est aussi hilarante et réussie que dans le précédent épisode !

## JOUABILITE

A part les coups de massue vers le bas, qui posent quelques problèmes au début, notre bambin est tout ce qu'il y a de plus docile !

## DUREE DE VIE

Chuck Rock 2 est plus facile que le premier épisode (vous n'avez pas à recommencer au début du niveau après avoir été tué), mais devrait tout de même vous résister un moment.

Difficulté

F Facile

Joueur

T

Prix

C



Un coup de liana à la banane et vous franchissez sans encombre cette fosse hérissée de pics !

# THE LEGEND OF MYRA

TESTE PAR  
MARC MENIER

*The Legend of Myra* est un jeu de réflexion au même titre que *S.C.Out*, *Bumpy* ou encore *The Tinies*. Loin des productions hollywoodiennes de géants comme Sierra ou Origin, Grandslam compose un jeu certes intelligent mais néanmoins décevant tant au niveau graphique qu'au niveau de l'animation.



Myra est entouré de slime. Une fois que la slime se répand au maximum dans un milieu confiné, elle se transforme en laitues.

AVIS

NON !

MARC

Quel dommage, *The Legend of Myra* est doté d'un bon potentiel, mais les graphismes vraiment sommaires gâchent réellement le plaisir. Je ne vous parle même pas de l'animation, saccadée à souhait. D'accord, le PC n'est pas la machine idéale pour faire des scrollings ; cependant, il m'a déjà été donné de voir sur cette machine des animations autrement plus fluides. Le sprite qui représente le personnage bouge à peine, donnant l'impression d'être une mouche collée à une vitre. *The Legend of Myra* est une grande déception, car malgré tout, le jeu en lui-même se révèle intéressant : destackiques variées et des niveaux nombreux et complexes. Le scénariste a fait un excellent boulot de conception. Si Grandslam s'était donné la peine d'ajouter des graphismes et une animation dignes de ce nom, on aurait eu un jeu excellent. Cela n'étant pas le cas, je recommanderai ce soft uniquement aux férus de réflexion pure.

Marc Menier

**L**egend of Myra reprend le principe de jeu de l'antique *Boulder Dash*. Myra le héros de la race lapine doit se tailler un chemin à travers plus de cent niveaux qui composent l'Underworld (traduisez « le monde sous terre », aucune chance de rencontrer l'Avatar !). Telle une taupe, il est capable de creuser des galeries souterraines, afin de dénicher les précieuses laitues qui sauveront son peuple de la famine. Sous terre, l'obstacle le plus rudimentaire peut se transformer en danger mortel. Les rochers, par exemple, risquent de s'effondrer sur votre tête si vous creusez dans la mauvaise direction. Chaque niveau

de *The Legend of Myra* est en fait une énigme logique à résoudre. Il faut savoir creuser de manière à ne pas se retrouver pris au piège ou enseveli. De nombreux monstres et obstacles vous bloqueront la route : à vous de faire bon usage des objets à votre disposition

TOP

- Plus d'une centaine de niveaux savamment étudiés qui mettront vos méninges à rude épreuve.
- Une difficulté progressive et bien dosée qui permet de saisir toutes les subtilités du jeu.
- Une bande sonore agréable.

EDITEUR :  
GRANDSLAM  
DISTRIBUTEUR :  
UBI SOFT  
CONCEPTION/RÉALISATION : WAHER  
DATA A.B.

AVIS

NON !

**MORGAN**

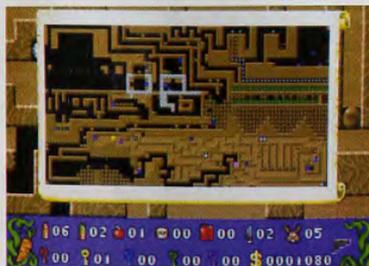
Certes, l'introduction de Legend of

Myra laisse penser à un jeu de qualité, mais autant vous dire tout de suite que je n'ai pas accroché. On nous prend pour des petits joueurs ! Cette version améliorée de Boulder Dash n'a rien d'exceptionnel. Au contraire, les graphismes sont plutôt laids, l'animation est dénuée d'intérêt, etc. Bref, est reste-t-il à ce jeu pour que l'on en parle ?

Eh bien ! le côté réflexion est correctement rendu. Les tableaux sont progressifs et demandent un peu de jugeote pour en venir à bout. Mais ce n'est pas suffisant. Quand on pense à Lemmings 2, à Dune II, à Civilization ou à Battle Isle, autant vous dire que mon choix est vite fait. Si l'on parle de réflexion, je pense que Legend of Myra ne fait pas les poids. C'est un gentil petit jeu comme on l'a fait il y a quelques années, et qui permettait à nos parents de s'amuser sur leur PC de bureau. Vous l'avez compris, je n'investirai pas 300 F pour ce genre de produit... même pour une collection quelconque de boîte de jeu !

Morgan Feroyd

pour atteindre les baïnettes tant convoitées. Une fois un nombre suffisant de baïnettes récupérées, une porte apparaît et un compas s'affiche pour vous montrer le chemin jusqu'au prochain niveau. Chaque niveau est un nouveau défi à votre astuce et à votre imagination. D'une difficulté progressive, ils apportent à chaque fois un problème nouveau à résoudre. Les premiers niveaux sont simples et demandent plus d'adresse que de réflexion. Au fur et à mesure, vous devrez de plus en plus réfléchir et faire appel à votre esprit logique pour trouver un moyen d'atteindre le niveau suivant. Legend of Myra est un subtil mélange d'adresse et de réflexion, un casse-tête que les Chinois n'auraient pas dédaigné.



De temps en temps, vous trouverez des parchemins dans les galeries. Ils vous permettent de contempler quelques instants la carte complète du niveau.

**FLOP**

Les graphismes de Legend of Myra sont franchement trop sommaires et rappellent les jeux 8 bits.

L'animation, saccadée, laisse grandement à désirer et ce malgré dix vitesses de scrolling.

La jouabilité est juste moyenne, ce qui est dommage pour ce genre de jeux.

VERSION

PC

The Legend of Myra n'est disponible que sur PC. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

**JOUER AVEC UN JOYPAD**

Il est possible de jouer à The Legend of Myra avec un joypad à trois boutons comme celui de la Megadrive. La documentation fournit un plan de montage pour faire son propre câble de connexion ou bien vous pouvez le commander directement à Grandslam.

**TESTE SUR PC 486DX 33 avec 4 Mo de RAM**

**MATERIEL NECESSAIRE**

IBM PC et compatibles  
Mémoire disque dur : 6 Mo  
Mode graphique : VGA  
Carte son : Adlib-Soundblaster  
Contrôle : clavier ou joypad (voir encadré)  
Média : trois disquettes 3"1/2 HD  
Installation sur disque dur : obligatoire  
Protection par code

55%

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

**THE LEGEND OF MYRA**

PC

**THE LEGEND OF MYRA TOUCHERA LE PUBLIC DES ROS DE LA MATIERE GRISE. LES AUTRES NE LE TROUVERONT PAS ASSEZ BIEN REALISE.**

**GRAPHISMES**

Peu colorés, simplistes, les graphismes sont indignes du mode VGA.

35%

**ANIMATION**

Le scrolling est essentiel dans ce type de jeu. Complètement saccadés, les scrollings dans The Legend of Myra dévient vite agaçants. Dommage car ils sont néanmoins rapides.

40%

**MUSIQUE**

Agriable surprise, la musique est d'un niveau largement supérieur aux graphismes et à l'animation. Des mélodies variées et agréables auxquelles on prend plaisir.

75%

**BRUITAGES**

Du même acabit que la musique. Des voix digitalisées très marrantes, surtout le cri comico-tragique que lance Myra avant de mourir.

70%

**PRISE EN MAIN**

Un mode démo est applicable à de nombreux niveaux. Le meilleur moyen d'apprendre à jouer, c'est encore d'observer.

80%

**JOUABILITE**

Le maniement au clavier est correct, sans plus. Il est possible de jouer au joypad mais encore faut-il avoir le bon câble.

50%

**DUREE DE VIE**

Je me suis arrêté après le centième niveau. Si vous faites miraculeusement abstraction des graphismes et de l'animation, des heures et des heures de plaisir vous attendent.

65%

Difficulté

Moyen

Joueur

Prix

# XENOBOTS

PAR MARC MENIER

PC

**Xenobots est une simulation de combat de robot largement inspirée du jeu de plateau Battletech. Malgré quelques tactiques de jeu intéressantes, Xenobots se révèle être un soft moyen et peu attractif. Assez étonnant quand on connaît les exploits techniques réalisés par Novalogic dans Comanche.**

Imaginez-vous aux commandes d'un immense robot armé jusqu'aux dents et grand comme une montagne ! Avec de telles machines de destruction, tous les concepts de la guerre moderne sont chamboulés. Plus d'affrontements sanglants entre des milliers d'hommes, chaque Xenobot constituant à lui seul une petite armée. En tant que commandant des forces de libération de la terre, vous allez devoir conduire l'offensive des Xenobots terriens contre l'invasion extraterrestre (qui dispose des mêmes forces). Sous vos ordres, trois types de robots : le guerrier (Humanoid),



Vue de l'Humanoid. La vision infrarouge permet de repérer les ennemis durant les opérations nocturnes. Une arme efficace quand on utilise le puissant zoom de la caméra.

l'éclaircur (Scout) et le constructeur (Net Builder). Ces trois unités de Xenobots sont complémentaires. A vous, donc, de former les équipes gagnantes et adaptées aux nombreuses missions (destructions massives, raids, etc.). L'action se déroulant en temps réel, il faut

assigner différents programmes à vos unités. Ainsi, il est possible entre autres de garder une zone, d'organiser des patrouilles, de créer des groupes de Xenobots avec un leader, de faire la sentinelle ou encore de déployer le réseau énergétique de manière plus ou moins offensive.

## TOP

● Le graphisme des Xenobots, calculés à l'aide de modeleur et de raytracing, est vraiment réussi.

● L'idée du réseau énergétique apporte une importante notion stratégique à l'ensemble du jeu.

**EDITEUR :**  
ELECTRONIC ARTS  
**DISTRIBUTEUR :**  
EXASOFT  
**CONCEPTION :**  
NOVALOGIC  
**PROGRAMMATION :**  
JOHN BUTROVITCH,  
DAVID SEEHOLZER  
**GRAPHISMES :**  
JOHN DUGGAN,  
JOHN DUGAN,  
ROD PARONG, JIM SACHS  
**MUSIQUE :** STEW PERKINS  
**BRUITAGES :** RUSSEL BROWER

## FLOP

● L'action en général est trop lente

● Les graphismes 3D faces pleines sont trop sommaires

● Des faiblesses dans la programmation des robots

● Les combats sont difficiles à gérer car trop "fouillis".

AVIS

NON

**JEAN-LOUP** Connaissez-vous Mechwarrior ? Non, pas le jeu sur table, l'antique simulateur de robots de combats qui seivassait sur les écrans EGA il y a quelques années ? Ce jeu, absolument fabuleux, vous mettait dans l'ambiance des dessins animés (Robotech) en vous proposant toute une panoplie de machines en 3D sur des surfaces pleines. Xenobots reprend partiellement en utilisant, cette fois, des robots en 3D raytracing précalculée. Mais, si c'est graphiquement assez beau, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Mission après mission, vous répétez les mêmes actions, les mêmes stratégies, et un inévitable ennui s'empare rapidement du PC (et de vous). Je sais, si vous attendiez un nouveau Mechwarrior, vous devez être déçu. Moi aussi. Voilà un jeu que je n'achèterai pas.

Jean-Loup Jovanovic

AVIS

NON

MARC

Je n'en crois pas mes yeux ! Après un Comanche Maximum Overkill splendide, Novologic se plante totalement avec Xenobots. Mais où sont donc toutes les prouesses techniques de Comanche, pourquoi n'ont-elles pas été réutilisées dans Xenobots (ce qui aurait donné alors un jeu génial) ? Les cockpits des robots sont soignés et les Xenobots en 3D géniaux mais en dehors de cela, le soft est graphiquement très pauvre. La fenêtre d'action est étroite, les teintes générales sont trop sombres. Pour donner l'impression de profondeur, on n'a droit qu'à une simple ligne d'horizon et quelques montages sonnaires.

Vous pouvez surveiller le déroulement des opérations à partir d'une console de contrôle commune à tous les Xenobots. A tous moments vous aurez alors la possibilité de reprendre le contrôle manuel d'un Xenobot pour changer son programme, actionner les systèmes de défenses (brouillages, ECM) ou tout simplement pour le plaisir d'être dans le feu de l'action. Le réseau énergétique apporte une dimension stratégique originale à Xenobots. Vous vous en doutez bien, une machine de plusieurs tonnes ne marche pas à l'énergie solaire.

COMPARATIF

## XENOBOTS VS MECHWARRIOR

Bien qu'assez ancien Mechwarrior sur PC est tout indiqué pour être comparé avec Xenobots. Ce dernier en effet s'inspire de Battletech qui, il faut le rappeler, est à la base un jeu de plateau populaire. Là où Xenobots utilise les dernières techniques en matière de 3D (raytracing) pour visualiser les robots géants, Mechwarrior affiche humblement des graphismes EGA mais pourtant l'intérêt est au rendez-vous.

VERSIONS

PC

Xenobots est disponible sur PC. Pas d'autres versions prévues pour l'instant.

TESTE SUR

PC 486DX à 33 Mhz avec 4 Mo de RAM, carte VGA 1 Mo et Soundblaster.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 8086 minimum (386 conseillé)  
 Carte graphique : VGA/MCGA  
 Cotes sonores : Adlib, Soundblaster, Roland, Tandy, Disney Sound Source  
 Contrôle : clavier, souris  
 Média : 2 disquettes 3"1/2 HD  
 Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ)  
 Espace requis : 4 Mo environ  
 Jeu en anglais  
 Manuel en français  
 Pas de protection

68%

## XENOBOTS

PC

Pour les fans de Battletech. Pour apprécier Xenobots mieux vaut être patient et se sentir une âme de commandant. Trop de petits défauts accumulés.

### GRAPHISMES

Seuls les écrans fixes et les Xenobots ont bénéficié d'un réel soin. Le reste est très sommaire, trop pur ce jeu soit attraitif. Les images de présentations, cependant, sont superbes.

### ANIMATION

Le jeu manque cruellement de dynamisme. L'animation est lente et les mouvements des Humanoids ne sont pas pas très réalistes, voire parfois grotesques.

### MUSIQUE

Les mélodies sont rares et interviennent essentiellement entre chaque mission, ambiance réaliste oblige!

### BRUITAGES

Ils combient efficacement le vide créé par les graphismes sonnaires. Les bruitages contribuent à donner une atmosphère quasi prenante.

### PRISE EN MAIN

La documentation est assez explicite.

### JOUABILITE

L'association clavier/souris et les nombreux raccourcis claviers sont ergonomiques. Le maniement des Xenobots est assimilé au bout de quelques parties.

### DUREE DE VIE

Les missions se ressemblent trop et il n'y a pas assez de robots différents pour changer radicalement de tactiques de jeu. Xenobots n'est plus attrayant au bout de quelques semaines.

Difficulté

Moyen

Joueur

1

Prix

D

XENOBOTS

# SPACE CRUSADE

## THE VOYAGE BEYOND

AMIGA



TESTE PAR MARC LACOMBE



Les trois pelotons de Space Marines proposés disposent de capacités et d'armements différents, mais vous pouvez modifier la plupart des paramètres et effectuer des sauvegardes.

Avec cette compilation réunissant **Space Crusade** et ses disquettes de scénario, Gremlin espère sans doute attirer les fans du jeu de plateau dont s'inspire la version micro. A part ces derniers, qui aura le courage de supporter la lenteur et les nombreux défauts du soft pour découvrir finalement, sous cette épaisse couche de crasse, un jeu pas si mal foutu que ça ? Ben, moi, tiens !

COMPARATIF

### SPACE CRUSADE OU LASER SQUAD ?

Ça me fait mal de devoir l'avouer, mais Space Crusade fait penser à un des plus mauvais jeux qu'on ait jamais vus sur micro : Laser Squad. Autant vous dire que même avec tous ses défauts, Space Crusade est un véritable chef-d'œuvre comparé à cette ignominie. Avec un système de jeu semblable (vue de dessus et tours de jeu), il s'agissait de délivrer des otages prisonniers dans divers bâtiments. Mais Laser Squad était carrément injouable et ses graphismes aux couleurs criardes faisaient preuve d'un mauvais goût à ce jour encore jamais égalé (si l'on excepte l'accoutrement fluo des cyclistes amateurs de Seine-et-Marne).

AVIS

OUI

PATRICK

A la rédaction, la plupart des testeurs me prennent pour un fou ! Mais, je n'ai pas peur de le crier bien haut : j'aime Space Crusade ! D'accord, la réalisation du jeu est pire que médiocre ; OK, les animations sont réduites à leur plus simple expression. Et je dois bien avouer que, pour celui qui ne connaît pas le jeu de plateau, le manuel est particulièrement confus. Mais le joueur qui aura le courage d'aller au-delà de ces défauts rédhitoires trouvera dans Space Crusade un concept de jeu excellent qui se révèle vite passionnant. Seul ou à plusieurs, Space Crusade est un excellent jeu de réflexion. Il y a sûrement des jeux plus réussis sur le marché à l'heure actuelle mais si vous êtes un vrai fan de stratégie, vous pouvez acheter Space Crusade. Je vous promets que vous ne le regretterez pas.

Patrick Eymard

TOP

- Les règles du jeu original (passionnantes et très complètes) sont bien respectées.
- Les aliens contrôlés par l'ordinateur ne sont pas stupides et se défendent aussi bien que le ferait un adversaire humain

**AVIS**

**OUI mais...**

**MARC**

*Le jeu est lent, les menus pas clairs, les graphismes d'une laideur repoussante (les figurines du jeu de plateau étaient mieux réussies), les sons se limitent à deux ou trois cris, le soft ne reconnaît pas le second drive... Bref, Gremlin s'est contenté de reproduire le jeu de plateau sans même essayer de tirer parti des capacités de l'ordinateur (animations, sons, graphismes, etc). Pourtant, malgré tout ces défauts, je dois bien avouer que je prends toujours beaucoup de plaisir à me faire une petite partie de Space Crusade en solitaire... En effet, en offrant un adversaire à votre mesure (l'ordinateur), Space Crusade résout le problème auquel se trouvent confrontés tous les amateurs de jeux de plateau : trouver un partenaire qui accepte de se farcir les dizaines de pages de règles d'un jeu un peu plus évolué que Perds-pas-la-Boule ou Hippo-gloutons. Space Crusade est un très bon jeu de stratégie, mais malheureusement, seuls ceux qui sauront s'armer de patience pourront l'apprécier à sa juste valeur.*

Marc Lacombe

**S**i vous connaissez le jeu de plateau *Space Crusade* (édité en France par MB), vous connaissez aussi la version micro proposée par Gremlin puisque, à quelques détails près, les programmeurs se sont contentés de reprendre les règles du jeu de plateau pour concevoir leur soft. Le résultat est un wargame très simplifié, mais tout de même relativement complet. Vous dirigez une à trois équipes composées chacune de quatre Space Marines et d'un commandant, que vous pouvez équiper de différentes armes : lance-flammes, lance-missiles, pistolet laser, et hache ou tronçonneuse pour le corps à corps. Si ces gaillards sont aussi bien équipés, c'est que leur boulot consiste à affronter des hordes d'aliens déchaînés dans les sombres couloirs de vaisseaux spatiaux. Vous pouvez jouer à trois en prenant chacun le contrôle d'une section de Space Marines (et éventuellement entamer une lutte fratricide !) mais c'est toujours l'ordinateur qui

s'occupe des exactions des aliens. Le jeu est décomposé en tours, et chaque Space Marine peut en général effectuer deux actions (courir, tirer, se battre au corps à corps, ouvrir une porte, ou actionner son radar portatif pour détecter la présence d'éventuels ennemis dans les parages). La disquette de scénario offre de nouvelles missions qui n'apparent en fait pratiquement rien de nouveau, si ce n'est quelques types d'aliens supplémentaires (ogres de l'espace, dreadnought, parasites, reine des aliens).

**EDITEUR : GREMLIN.  
PROGRAMMATION :  
MICHAEL HART.  
GRAPHISMES : ADRIAN  
CARLISS. MUSIQUE :  
IMAGITEC. PRODUCTION :  
PETER J COOK.**

**VERSIONS**

Les versions PC et ST de *Space Crusade, The Voyage Beyond* devraient sortir en même temps que la version Amiga.

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Mémoire requise : 1 Mo (on se demande bien pourquoi !)  
Contrôle : souris ou clavier.  
Média : 3 disquettes 3"1/2  
Jeu en français  
Manuel en français  
Protection : manuel

**62%** ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

**SPACE CRUSADE THE VOYAGE BEYOND**

**A**

**POUR LES FANAS DU JEU DE PLATEAU UNIQUEMENT. LES AUTRES S'ARRÊTERONT À LA MÉDIOCRITÉ DE LA RÉALISATION DU JEU.**

**42%**

**GRAPHISMES**

Au lieu de nous dessiner de superbes monstres et d'angossants couleurs, les graphistes se contentent de reproduire l'aspect du plateau de jeu...  
Dommage.

**15%**

**ANIMATION**

Ridicule ! Là encore, on retrouve l'aspect rigide des figurines du jeu de plateau... et celles-ci semblaient plus vivantes sur votre table que sur votre écran !

**48%**

**MUSIQUE**

A part les musiques d'intro (courtes mais réussies), on a l'impression d'écouter l'orgue Bontempi du pas-du-tout-regrette Charlie Oleg (dur, dur!).

**50%**

**BRUITAGES**

Àvez savoir pourquoi, vous n'y aurez droit que dans les premières missions... Avec les missions de la disquette de scénario, vous devrez obligatoirement supporter une musique insipide.

**33%**

**PRISE EN MAIN**

Le manuel n'est pas très clair et les auteurs ne se sont même pas donné la peine de le corriger pour la compilation (ils en ont simplement ajouté un autre, qui contient des indications contradictoires).

**73%**

**JOUABILITÉ**

En dehors des menus, le système de jeu est assez bien conçu et le maniement à la souris et au clavier est précis.

**75%**

**DURÉE DE VIE**

Un fois qu'on y prend goût, on peut jouer pendant des heures à *Space Crusade* sans se soucier de la médiocrité de la réalisation. Les missions sont nombreuses et intéressantes.

**Difficulté**

**Moyen**

**Joueurs**

**3**

**Prix**

**C**

**FLOP**

Les menus sont bien peu explicites et les commentaires du manuel sont assez flous

La médiocrité de la réalisation (graphismes, sons, menus) est franchement décourageante

# BLADE OF DESTINY

## REALMS OF ARKANIA

PC

TESTÉ PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

**Des hordes de monstres malfaisants qui envahissent des contrées paisibles; Une épée mythique forgée par les Cyclopes et aux pouvoirs incommensurables; Une équipe de six aventuriers confrontés à une véritable énigme policière. Le tout dans un pays immense, comportant des dizaines de villes, de donjons, et de personnages hauts en couleur. C'est Blade of Destiny : Realms of Arkania, c'est allemand et c'est très bon !**



**L'**Éil Noir est un jeu de rôle sur table simpliste, destiné aux plus jeunes. Son adaptation sur micro, loin d'entraîner une limitation des règles originales, les étend de multiples façons pour donner finalement un jeu complet et complexe, qui plaira à tous les joueurs lassés du «grosbillisme» de la plupart des JdR sur micro actuels. Car, contrairement à la plupart des jeux concurrents, **Blade of Destiny (BoD) favorise fortement la réflexion et l'exploration** par rapport aux combats. Les combats, n'apportent que peu d'expérience, la résolution des énigmes étant bien mieux récompensée. Présenté en 3D «à la Bard's Tale», **BoD offre un terrain de jeu extrêmement étendu**. Des dizaines de

villes rassemblent marchands, bougres infâmes et truands agressifs. Dans la plupart des villes, certaines personnes disposent d'informations sur la fameuse épée, et vous rechercherez son précédent possesseur. Les déplacements entre les différentes villes se font à partir d'une carte, divers événements venant briser la monotonie du voyage. Les combats mélangent les mécanismes de nombreux jeux. Le terrain est représenté en 3D isométrique, chaque personnage ou monstre agissant à tour de rôle. Le nombre d'actions possibles est important, chacune consommant un certain nombre de points de mouvement. Par exemple, le déplacement consomme 1 point par case, lancer un sort 5 points, changer d'arme 2 points, frapper 3 points, etc.

## SURPRISES DANS SON SOMMEIL PAR UNE



Vos pérégrinations dans le beau pays d'Arkania seront malheureusement souvent gâchées par l'intervention impetive de bestioles aussi variées que désagréables. Qu'il s'agisse d'une troupe de gobelins embusqués ou d'un ogre secondé par des orcs qui vous surprennent dans votre sommeil, chaque combat peut tourner à la catastrophe.



Le système de combat est basé sur plusieurs caractéristiques. De plus, les calculs font intervenir l'arme utilisée, l'armure, ainsi qu'un tirage aléatoire (un dé à six faces) qui s'ajoute au score d'attaque ou de parade. C'est compliqué ? Oui, mais c'est entièrement géré par la machine ! Les règles de base simplistes de L'Éil Noir ont été bien améliorées.



Le nombre d'options possibles est important. Chaque personnage peut se déplacer plus ou moins loin selon sa force et son encombrement, frapper de trois façons différentes, lancer un sort, changer d'arme, utiliser un objet, etc. Chaque action coûte un certain nombre de points de mouvement. Un personnage lourdement chargé sera moins mobile.



© Peter Dinklage 2004

L'inventaire. S'il est très clair, son ergonomie laisse quelque peu à désirer. En particulier, il faut utiliser une commande spécifique (via le menu qui apparaît sur un clic droit) pour transférer un objet d'un personnage à un autre. Le nombre d'emplacements disponibles est limité, mais, en plus, la force intervient dans ce que le personnage peut porter. Avec une armure de plaques et une épée à deux mains, il ne pourra de toute façon plus porter grand-chose...

**AVIS**

**OUI !**

**JEAN-LOUP** J'ai découvert ce jeu avec beaucoup de plaisir. Même s'il n'atteint pas le réalisme d'un *Underworld* ou la complexité d'un *Wizardry VII*, *BoD* est un excellent jeu de rôle. Les règles de l'CEI Noir ont été substantiellement enrichies, et les sorts, classes et actions possibles sortent du cadre très limité du jeu de rôle. Les graphismes sont bons (... sans plus), mais les animations pendant les combats sont, elles, très réussies, chaque personnage ou monstre disposant d'une animation spécifique en fonction de son action et de son armement. Enfin, et surtout, la difficulté de progression et la présence de « caractéristiques négatives » (avarice, nérophobie, agressivité, etc.) enlève au jeu tout côté grosbill. Après avoir combattu des dizaines et des dizaines de monstres, et avoir gagné 50 points d'expérience, on résout une énigme et on en ramasse 150 d'un coup... Évidemment, c'est plus long et plus difficile. *BoD* est un mélange de *Bard's Tale* et de *Legend*. Il plaira aussi bien aux amateurs du jeu de rôle sur table qu'aux autres.

Jean-Loup Jovanovic

**HIEKLIEN JESTER** DRUNK Das Schwarze Auge

AP LEVEL 224  
MONEY 160 45 24

HUNGER THIRST

DEITY	FIRUN
CR 14/13	SN 5/8
HD 5/10	AC 5/6
CH 7/3	CL 3/4
DX 13/14	AV 4/3
AG 12/13	NE 5/6
IN 14/13	OU 5/8
ST 13/13	UT 3/8

F 34/34  
RF 0/0

AT 9  
MR -E  
FA 10  
RS 4

FITNESS ENC 1440 53

2000 OZ

## TROUPE DE GOBELINS...



La magie, qui se révèle rapidement très puissante au fur et à mesure que les personnages gagnent des niveaux, doit être utilisée avec parcimonie. Elle ne remonte en effet que très lentement (1 à 6 points par nuit) et, dans certaines situations, elle se révèle indispensable. Les sorts sont nombreux, une centaine et très variés.

WHICH OF THE ITEMS YOU HAVE WON DO YOU TAKE?

- SABBRE
- DAGGER
- DAGGER
- DAGGER
- DAGGER
- DAGGER
- SHORT BOH
- SHORT BOH
- MORE

Le combat fini, vous récoltez les objets et l'or que les monstres transportaient. Les points d'expérience, eux, sont répartis au fur et à mesure du combat. Attention, il est impossible de ressusciter un mort... La plupart du temps, heureusement, les personnages gravement blessés tombent inconscients (et n'intéressent plus les monstres).

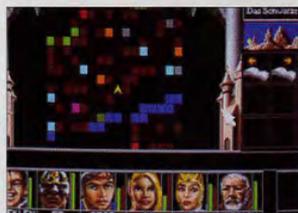


C'est sur cette carte que se déroulent les déplacements. Selon la sortie que vous empruntez, vous pouvez à partir d'un village accéder à une ou plusieurs destinations, que vous sélectionnez dans un menu. Les distances sont importantes, et il sera nécessaire de faire une ou plusieurs haltes entre deux villes. Votre quête vous amènera à visiter successivement toutes les villes, chacune hébergeant un personnage disposant d'un maillon de la chaîne qui mène à l'épée.

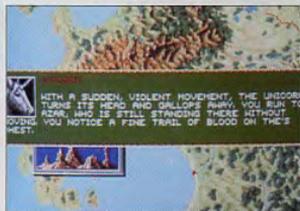
# LES MAÎTRES DE L'AVENTURE

## LA CREATION DES PERSONNAGES

La création des personnages, qui fait appel à un programme externe, est assez complexe (et ennuyeuse). De nombreuses classes sont disponibles (les nains et les elfes sont considérés comme des classes). Il y a deux possibilités pour générer ces personnages. Dans le premier cas (conseillé mais plus long), l'ordinateur génère aléatoirement les caractéristiques, que vous répartissez ensuite à votre convenance. Elles sont rarement satisfaisantes, mais il est possible de les améliorer en augmentant du même coup les «tares» du personnage (avarice, etc.). Cela permet de générer des personnages puissants, au prix de nombreux essais et tâtonnements. La seconde possibilité est de demander à l'ordinateur de donner aux personnages les caractéristiques minimales pour obtenir la classe voulue. C'est rapide, mais le résultat sera seulement «moyen». De toute façon, il est indispensable de créer une équipe équilibrée, disposant aussi bien de «frappeurs» (guerrier, nain...) que d'utilisateurs de magie.



Les déplacements dans les villes se font en 3D. Parmi les maisons qui les composent se dissimulent divers commerces. Seuls les temples ont une apparence extérieure différente. Visiter les maisons une à une serait fastidieux s'il n'y avait l'autoplan, qui indique par des couleurs différentes les types de bâtiments. Cet autoplan est aussi disponible dans les donjons, et vous indique alors les parties déjà visitées et les escaliers.



AVIS

OUI mais...

EVA

Oui, Blade of Destiny est un jeu

de rôle très prenant. Le scénario, surtout, est excellent, plein de surprises et de rebondissement. Les textes, nombreux et bien écrits, contribuent véritablement à plonger le lecteur dans l'ambiance du jeu. Les amateurs de jeux de rôle sur table apprécieront aussi sans doute sa fidélité aux règles originales de l'Oeil Noir. De plus, contrairement à des jeux comme Eye of the Beholder, par exemple, la réflexion prime largement sur les combats. Le tableau serait donc idyllique si Blade of Destiny ne souffrait pas de défauts rédhibitoires. En fait, il est si complet qu'il en devient complexe. Malgré la procédure simplifiée de création de personnages, les débutants seront rebutés par le nombre incroyable de paramètres à gérer et le maniement parfois lourd du jeu. Du côté technique, le jeu est aujourd'hui un peu vieillot et ne soutient pas la comparaison avec Ultima Underworld 2. Les graphismes auraient gagné à être améliorés et la bande sonore ne restera pas dans les mémoires. Au final, Blade of Destiny est un jeu attachant mais destiné aux passionnés.

Eva Hoogh

TOP

- L'étendue de jeu est impressionnante, et l'univers présenté très « vivant »
- Les grosbills n'ont qu'à bien se tenir, dans ce jeu il vaut mieux réfléchir que combattre
- L'idée des points d'expérience négatifs est intéressante... Même si parfois on ne comprend pas vraiment le comment du pourquoi
- L'ergonomie est vraiment très bien étudiée

## BLADE OF DESTINY FACE À WIZARDRY VII

Si Wizardry VII (attendu impatiemment en France) et BoD sont, semble-t-il, très différents, on peut trouver entre eux un certain nombre de points communs. En premier lieu, le jeu n'est pas en temps réel. Chaque action prend un certain temps, quantifié finement dans BoD. De plus, les déplacements (partout dans Wizardry VII mais seulement dans les villes pour BoD) reprennent le principe des Bard's Tale. Le grand nombre de classes et de sorts est aussi un point commun. Parmi les différences, W7 l'emporte aisément par la qualité des graphismes, BoD se rattrapant sur la qualité des animations pendant les combats. Mais ces deux jeux sont immenses et réservent au joueur des centaines et des centaines d'heures de plaisir. Wizardry VII est meilleur, mais BoD n'en est pas moins bon.



Les échoppes vous permettent d'acheter et de vendre armes, plantes et objets divers. Les prix et la richesse des étals varient fortement d'une ville à l'autre.

Certaines villes disposent aussi de marchés qui proposent divers objets à bas prix. Parmi les autres endroits intéressants, on trouve les auberges et les tavernes, ainsi que le marché-ferrant qui peut réparer vos armes.

# FLOP

- Techniquement, le jeu est un peu dépassé
- Les combats sont de niveaux de difficulté très inégaux, et parfois nettement trop difficiles. Merci aux cinq sauvegardes
- L'humour des programmeurs est parfois lassant.

## PC

Blade of Destiny est prévu sur PC tout d'abord, puis sur Amiga dans un second temps. Le jeu est actuellement disponible en allemand et en anglais sur PC. La version française intégrale est prévue mais ne sortira pas avant plusieurs mois.

## TESTE SUR

PC 486DX à 33 MHz, avec 8 Mo de RAM, carte SVGA et Soundblaster Pro.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou plus (386sx / 16 conseillé)  
Mémoire requise : 550 Ko  
Modes graphiques : VGA / VGA  
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster  
Contrôle : clavier, souris (conseillée)  
Média : 3 disquettes 3" 1/2 HD  
Installation disque : obligatoire (15 minutes environ)  
Espace requis : environ 6,5 Mo  
Jeu et manuel en anglais (traduction intégrale prévue)  
Pas de protection sur cette préversion.

# 99%

ACTION  
PLATES-FORMES  
SIMULATION  
AVENTURE  
ROLE  
REFLEXION  
SPORT  
3D

## BLADE OF THE DESTINY

### PC

BOD EST TRÈS PRENANT. LES HÉROS SONT BIEN PERSONNALISÉS ET ... MORTELS CE QUI EST RARE DANS CE GENRE DE JEU. DU TOUT BON.

### 65%

### GRAPHISMES

Nombrés et variés, les graphismes sortent d'une qualité correcte mais sans plus. Ils ont des connotations historiques comme les voyages souvent épiques de personnages de rencontre.

### 70%

### ANIMATION

Les déplacements sur la carte (hors dans les villes ne donnent lieu à aucune animation (contrairement à W7). Celles des combats sont par contre réussies.

### 65%

### MUSIQUE

Les musiques sont assez réussies, mais elles sont fondées sur des séquences courtes et cycliques : ça devient rapidement lassant.

### 60%

### BRUITAGES

Ils se limitent presque exclusivement aux bruits d'épées... On est, une fois de plus, très loin de Wizardry VII.

### 65%

### PRISE EN MAIN

Impossible de jeter la documentation absente de cette pré-version. Un reproche néanmoins : la création des personnages nécessite l'emploi d'un programme spécifique et sa gestion est assez complexe.

### 80%

### JOUABILITÉ

À partir du moment où on a assimilé les règles, le maniement du jeu ne pose plus aucune difficulté. Tout est géré par des icônes et par des menus déroulants. L'interface pour les uns des meilleurs que j'aie vus dans ce type de jeu.

### 70%

### DURÉE DE VIE

L'univers est grand, très grand même. De nombreux sornettes sont à prévoir pour retrouver l'épée mystique, et même si, là encore, Wizardry VII surpasse BoD, la durée de vie de ce dernier n'en est pas moins très importante.

Difficulté

M  
15000

Joueurs

1

Prix

D



## MELANGE CULTUREL

Des Italiens qui distribuent en France un jeu se déroulant au Japon... voilà qui est étrange ! Le manuel, très sympa, en profite pour vous expliquer les habitudes culturelles croustillantes des Japonais : leur alphabet si étrange, leurs loisirs, la nourriture, les chambres d'hôtel pas plus grandes que des couloirs, ou le métro et ses poussours professionnels... Un véritable guide touristique !



Madonna peut aller se rhabiller avec sa petite culotte, Donna Fatale est la seule artiste qui ose effectuer « le coup de la bouteille » sur scène... Ce qui lui vaudra quelques semaines de prison !



En cliquant sur le bouton de la souris, vous faites apparaître l'écran des actions ainsi que l'inventaire... Dino est costaud et peut trimbaler un nombre impressionnant d'objets.



Accrochez-vous au bar, dans quelques instants, le show torride de Donna Fatale va commencer !

# AVIS

## NON

### HOMER

Je trouve que Marc est bien trop indulgent avec ce soft ! Les Italiens feraient mieux de se cantonner dans l'industrie du spaghetti plutôt que de s'attaquer à celle de la micro ! Le soft est bourré de défauts qui, à mon avis, resteront dans la version finale (je suis loin d'être aussi optimiste que Marc de ce côté-là). Et même si on admet que les bugs seront corrigés, le système de jeu reste tout de même assez limité. Je trouve presque malhonnête de la part des auteurs de baptiser leur système de jeu du nom pompeux de « Parallaxion », alors que les aventures des trois héros sont en réalité complètement indépendantes... Nippon Safes Inc. est en fait constitué de trois jeux d'aventures bien distincts, même si les personnages se croisent par moment et évoluent dans le même paysage (ce qui permet par ailleurs aux graphistes de dessiner des décors qui serviront pour les trois aventures).

Homer

# AVIS

## OUI mais...

### MARC

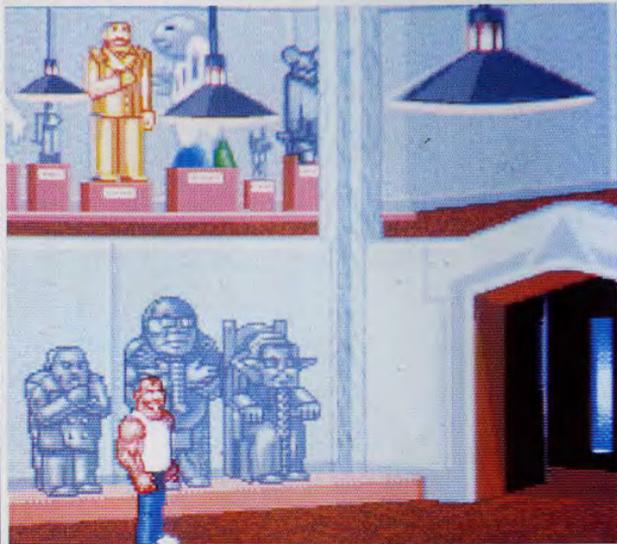
Soyons clair : la version que nous avons pu tester était bourrée de bugs qui la rendaient presque injouable. Mais si l'on veut bien oublier ces défauts (Nippon Safes Inc. n'étant pas encore officiellement distribué en France, espérons qu'ils seront corrigés), le soft est plutôt bon. Le scénario et les dialogues (en français) sont pleins d'humour, et le système de jeu révèle très pratique (du moins en théorie). Le fait de diriger trois héros différents mul-

tiplie carrément l'intérêt par trois en vous offrant trois scénarios indépendants les uns des autres ; mais il n'y a en fait pas d'interactivité entre les personnages (les actions entreprises dans l'aventure de l'un n'auront aucune répercussion dans les aventures des deux autres). C'est bien dommage, car avec la possibilité de jouer simultanément avec trois personnages impliqués dans la même aventure, le soft (qui bénéficie par ailleurs de superbes graphismes et fait preuve d'un humour réjouissant) aurait pu être un véritable chef-d'œuvre.

Marc Lacombe

## COMPARATIF INVASION D'ALIENS OU DE JAPONAIS ?

Le système de jeu de Nippon Safes Inc. rappelle un peu celui de Bargon Attack (à la différence près que ce dernier fonctionnait impeccablement, lui !). On trouve beaucoup d'humour dans ces deux softs, tous deux très proches (du point de vue des graphiques et du scénario) de l'univers de la bande dessinée, mais je préfère nettement Bargon Attack, dont la difficulté était beaucoup mieux dosée et le système de jeu bien plus pratique.



Le directeur de la prison propose à Dino d'effectuer une tentative de réinsertion en travaillant comme manutentionnaire dans un musée... Un travail encore trop compliqué pour son cerveau ramolli.

**AVERTISSEMENT !**  
La liste des défauts de la version que nous avons pu tester est plus qu'effrayante :  
— Le jeu reconnaît péniblement le second lecteur et plante une fois sur deux ;  
— Le système de sauvegarde n'est pas accessible dans certains endroits ;  
— Le système de code qui permet d'attribuer un personnage au joueur ne reconnaît pas de nombreux codes et il m'a fallu plus d'une demi-heure pour trouver par tâtonnements le code qui permet d'incarner Dough Nuts ;  
— Le système de jeu lui-même souffre de grosses lacunes : il est impossible de prendre certains objets (sans qu'aucune explication vous soit fournie), de poser un objet, et même parfois d'examiner certains objets ramassés.  
Bref, l'injouabilité chronique du soft aurait dû faire dégringoler sa note au-dessous de la barre fatidique des 20 %, mais nous avons considéré que tous ces défauts techniques seraient corrigés dans la version définitive qui sera distribuée en France. Si cela n'était pas le cas, je vous recommande d'éviter ce jeu, afin de préserver votre équilibre nerveux... Quoi qu'il en soit, complex sur nous pour vous tenir au courant de la suite de cette affaire.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Mémoire requise :  
1 Mo  
Contrôle : souris  
Média : 5 disquettes 3"1/2  
Jeu en français  
Manuel en français  
Interface : disquette

## AMIGA

Une version PC est également prévue (espérons que le disque dur évitera les galères de chargement).

VERSIONS

# TOP

Le jeu offre trois aventures différentes (une par personnage) dans le même cadre

Le système est original et très pratique... en théorie

**ÉDITEUR :**  
DYNABYTE.  
**CONCEPTION :**  
BRUNO BOZ.  
**PROGRAMMATION :**  
PAOLO COSTABEL,  
RICCARDO BALLARINO,  
SANDRO CARRARA.  
**GRAPHISMES :**  
MASSIMO MAGNASCIUTTI.  
**MUSIQUE :**  
MARCO CAPRELLI.

# FLOP

De nombreux bugs rendent le soft presque injouable

Les incessants changements de disquettes sont franchement pénibles

La musique se fait vraiment trop rare

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

**NIPPON  
SAFE INC.**

**A** **BOURRE D'HUMOUR, MAIS AUSSI DE BUGS, NIPPON SAFES INC. EST UN JEU D'AVENTURES ORIGINAL. A QUAND UNE VERSION CORRIGEE EN FRANCE ?**

### GRAPHISMES

Les graphismes sortent tout droit d'une BD et sont très réussis. Les personnages sont particulièrement attachants.

**84** %

### ANIMATION

L'animation des personnages est tout à fait correcte et parfois même assez suggestive (on se souviendra longtemps des ondulations de Donna Fatale !).

**72** %

### MUSIQUE

A part quelques notes au début du jeu, l'ambiance musicale est d'une pauvreté effrayante.

**32** %

### BRUITAGES

Les bruitages se limitent au minimum vital, avec un bip sonore de temps en temps.

**42** %

### PRISE EN MAIN

Le manuel est très complet pour ce qui est des habitudes culturelles des Japonais, mais beaucoup moins en ce qui concerne le marselement du jeu lui-même.

**78** %

### JOUABILITE

Si le système de jeu tel que nous l'avons vu est définitif, il ne mérite guère mieux que 12 %, mais une fois les bugs corrigés, il devrait être assez praticable et agréable.

**52** %

### DUREE DE VIE

L'aventure est assez longue, et parfois très difficile. Vous devriez passer un bon moment devant votre écran.

**74** %

Difficulté

Joueur

Prix

**M**  
Moyen

**1**

**C**

RETROUVEZ DANS

# power

## TACTICS

LES PLUS CAPTIVANTS  
DES JEUX DE  
STRATEGIE DE TOUS  
LES TEMPS.



### SARGON 5

A la fois maître et précepteur des échecs.

© Activision.



### BUSHBUCK

Imaginez une chasse au trésor dont les limites seraient la terre entière...

© Activision, © Globe.



### SHANGHAI II

Succombez à une passion vieille de 3000 ans : le mah-jong.

© Activision.



### CHESSPLAYER 2150

Un programme d'échecs puissant, varié, et particulièrement rapide.

© Oxford Software.



### PICK'N PILE

Un savant mélange d'astuce, d'adresse, et de réflexe.

© Ubi Soft.

Compilation disponible sur PC 3,5", dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

**UBI SOFT**

Entertainment Software

28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois.

Tel : 48.57.65.52

© IBM is a registered trademark of International Business Machines.

# LES MAÎTRES DE L'AVENTURE CIVILIZATION

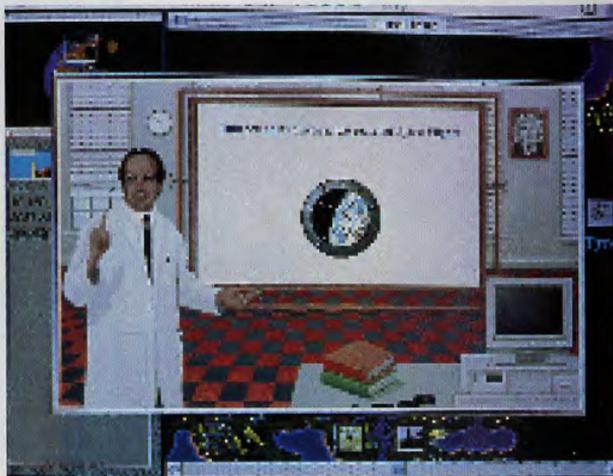
TESTE PAR CATHERINE CORNU

MAC

INTERET  
96%  
DU JEU

**Le chef-d'œuvre de Sid Meier, Tilt d'Or 1992 du meilleur jeu de stratégie, vient taquiner les souris des machines Apple. Une version placée sous le signe de l'ergonomie qui emporte haut la main le titre de meilleur jeu de stratégie du Macintosh.**

**P**rendre la tête d'une peuplade primitive et l'emmener, de millénaire en millénaire, jusqu'à la conquête de l'espace, telle est la tâche titanesque que vous assigne Civilization. Partant d'une bande de nomades, vous devrez créer une ville, puis assurer l'accroissement et le développement territorial de vos ouailles. Mais vous n'êtes pas seul sur Terre : d'autres peuples (Zoulous, Romains, Germains, Babyloniens...) affichent les mêmes ambitions expansionnistes.



*A mesure que la civilisation se développe des découvertes viennent enrichir son patrimoine. Accéder rapidement aux techniques les plus utiles est une des clefs de la réussite.*

**Guerre ou diplomatie, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins.** Mais n'oubliez pas que sans une économie forte, les plus grands empires ne sont que des châteaux de carte. Pour parvenir à résister à l'épreuve du temps, il faudra également maîtriser le progrès technique, l'évolution des modes de gouvernement et assurer le rayonnement culturel

de votre civilisation. Le nombre de facteurs gérés au sein de chaque domaine atteint des sommets. A partir d'un certain degré de développement, vous serez même confrontés à des problèmes de pollution ! Heureusement, afin de ne pas vous noyer dans les détails, vous bénéficierez des avis d'un aréopage de conseillers et surtout d'une interface « tout souris ».

CIVILIZATION

AVIS

OUI !

CATHERINE

*Quelle joie de voir débarquer ce chef-d'œuvre sur Mac. Economie, diplomatie, guerre, sciences, culture, histoire, politique, Civilization embrasse avec brio tous les domaines de l'activité humaine pour vous emmener dans une aventure délicieusement mégalomane. L'un des aspects les plus impressionnants de ce jeu réside dans sa capacité à proposer un nombre effarant de possibilités d'actions, tout en conservant une simplicité de maniement remarquable. Un atout encore plus flagrant sur Mac puisque l'interface a profité de cette conversion pour opérer un petit lifting. Attention toutefois : avant de goûter aux charmes de cette perle, quelques heures de « galère » s'imposent. Le manuel, confus, et la réalisation, peu engageante, obligeront en effet les débutants à s'accrocher. Mais le jeu en vaut la chandelle : Civilization fait partie de ces logiciels exceptionnels qui possèdent la vertu cardinale de river un joueur normalement constitué à son moniteur durant des mois et des mois. Indispensable.*  
Catherine Cornu

TOP

- Originalité du propos
- Une richesse et une durée de vie incroyables
- Le mélange de genres est parfaitement réussi
- Une interface très maniable

**COMPARATIF**

## CIVILIZATION CONTRE SIM CITY

Il est tentant de comparer Civilization au ténor de la famille des « Sim », qui reste encore et toujours un des best-sellers du Mac. S'adressant en priorité à des joueurs de longue date, ces deux jeux cultes présentent de nombreuses similitudes. Même originalité, même réalisme, même simplicité dans l'interface et surtout même capacité à vous faire veiller jusqu'à des heures indues. Mais, là où Sim City explore à fond un concept, à savoir la gestion d'une ville, Civilization affiche des ambitions nettement plus démesurées. La prise en compte de la notion d'évolution et la multiplicité des actions proposées par le programme font la différence. Alors que Sim City vous propose de voir évoluer un espace clos, Civilization vous met aux rênes d'une épopée à l'échelle de l'humanité. Si les « scientifiques » préféreront sans doute la première option, les passionnés d'histoire et les rêveurs de tout acabit craqueront pour le logiciel de Microprose.



Cerise sur le gâteau, les usages des interlocuteurs s'animent en fonction de leurs sentiments lors des négociations. Hé oui, la diplomatie compte aussi dans Civilization.

**VERSIONS**



Disponible sur ST, PC et Mac.

**ÉDITEUR :** MICROPROSE  
**DISTRIBUTEUR :** MICROPROSE  
**CONCEPTION/PROGRAMMATION :** SID MEIER ET BRUCE SHELLEY  
**GRAPHISMES :** MICKAEL HAIRE ET HARRY TEASLEY  
**BANDE SON :** KEN LAGACE ET SCOTT PATTERSON  
**VERSION MAC :** MICHAEL HOFFMAN ET WILLIAM DENMA JR.

## TESTE SUR

Mac IISI avec 5 Mo de Ram, écran couleur 13" et un disque dur.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh monochrome ou couleur (écran 256 couleurs conseillé)  
 Mémoire requise : 4 Mo  
 Contrôle : souris exclusivement  
 Média : 4 disquettes 3" 1/2 HD  
 Installation sur disque dur : obligatoire  
 Espace requis : 5 Mo environ.  
 Jeu en anglais  
 Jeu en français  
 Protection par manuel

# FLOP

- Le contexte graphique et sonore aurait gagné à être plus étoffé
- Le manuel, dense et confus, est difficile à digérer

# 96%

**ACTION**  
**PLATES-FORMES**  
**SIMULATION** \*\*\*  
**AVENTURE**  
**ROLE**  
**REFLEXION** \*\*\*  
**SPORT**  
**3D**

## CIVILIZATION

# M

L'UN DES MEILLEURS JEUX DU MONDE (GARREMENT !). ET SUR MAC, C'EST UN MUST INDISPENSABLE. A ACHETER D'URGENCE...

# 70%

### GRAPHISMES

Civilization alterne de belles pages fixes avec des écrans nettement plus quelconques. En revanche, l'ensemble reste très lisible pour peu que vous disposiez d'un écran couleur.

# 60%

### ANIMATION

Elle a essentiellement fonction utilitaire et se révèle au final encore plus dépourvue que les graphismes. La beauté visuelle n'est assurément pas un point fort de Civilization

# 47%

### MUSIQUE

Elle brille par sa discrétion. Les circuits sonores du Mac méritaient mieux...

# 40%

### BRUITAGES

Quelques bruitages, bien restitués, rythmant la partie. Mais l'essentiel du jeu se déroule dans un silence glacial...

# 59%

### PRISE EN MAIN

Un manuel dense et peu explicite complique quelque peu les premières parties. Pourquoi ne pas avoir inclus un didacticiel comme dans Sim City ?

# 92%

### JOUABILITÉ

Une fois assimilées les manipulations de base, le jeu se marie avec une aisance déconcertante en regard de la richesse du logiciel.

# 97%

### DURÉE DE VIE

Un jeu « ouvert », plusieurs niveaux de difficulté, de nombreuses variantes, des parties excessivement longues, Civilization est bien parti pour squatter votre disque dur *ad vitam eternam*... ou presque.

Difficulté

# V

variable

Joueurs

# 1

Prix

# C

# FLASHBACK LES PLANS !

**A**nnée 2142,  
le 15 avril... Les plans complets  
et détaillés des premiers  
niveaux de Flashback,  
voilà qui fête en beauté  
la nouvelle formule de Tilt !  
Le MIB vous offrira désormais  
tous les mois des aides aussi  
complètes que celle-ci.  
De plus, toujours fidèle au  
rendez-vous, le VRAC est là  
pour répondre à vos questions  
et vous permettre de dialoguer  
à travers toute la galaxie !

Olivier Hautefeuille

## ...CODES ... CODES ...

En plus des plans commentés de  
Flashback, voici quelques codes qui  
vous permettront d'éviter de recom-  
mencer le jeu dans son intégralité.

### MODE FACILE :

LOUP  
CINE  
GOOD

### MODE NORMAL :

TOIT  
ZAPP  
LYNX

### MODE DIFFICILE :

CARA  
CALE  
FONT

La suite au prochain numéro !

## LA JUNGLE

Récupérez l'Holocube que vous avez laissé  
tomber en arrivant.

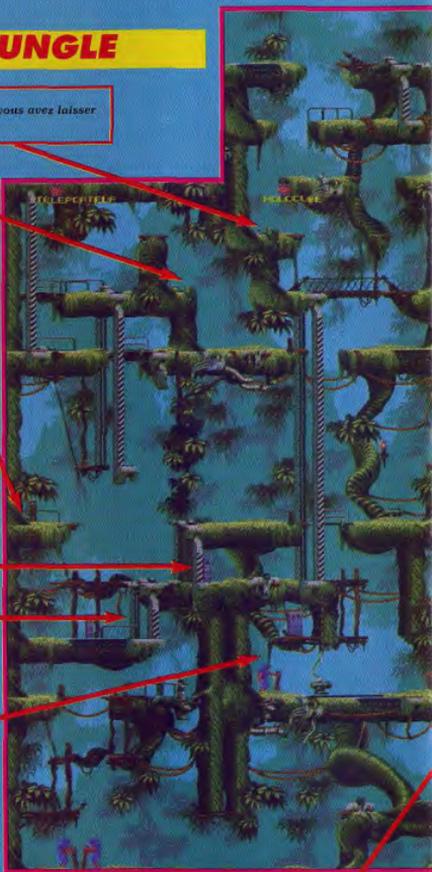
Le  
TELEPORTEUR  
est ici, sur la  
gauche... Pour  
passer, il faut  
déposer une  
pierre sur ce  
contacteur.

Sauté, voici une  
borne SAVE !  
Il est prudent de  
revenir fréquem-  
ment en cet  
endroit, plutôt  
que de prendre  
des risques,  
surtout en mode  
difficile.

Cette serrure  
s'ouvre grâce à  
la clé trouvée  
avec les cartes  
de crédits.

Ici, il faut  
utiliser la carte  
ID afin d'ouvrir  
cette nouvelle  
porte.

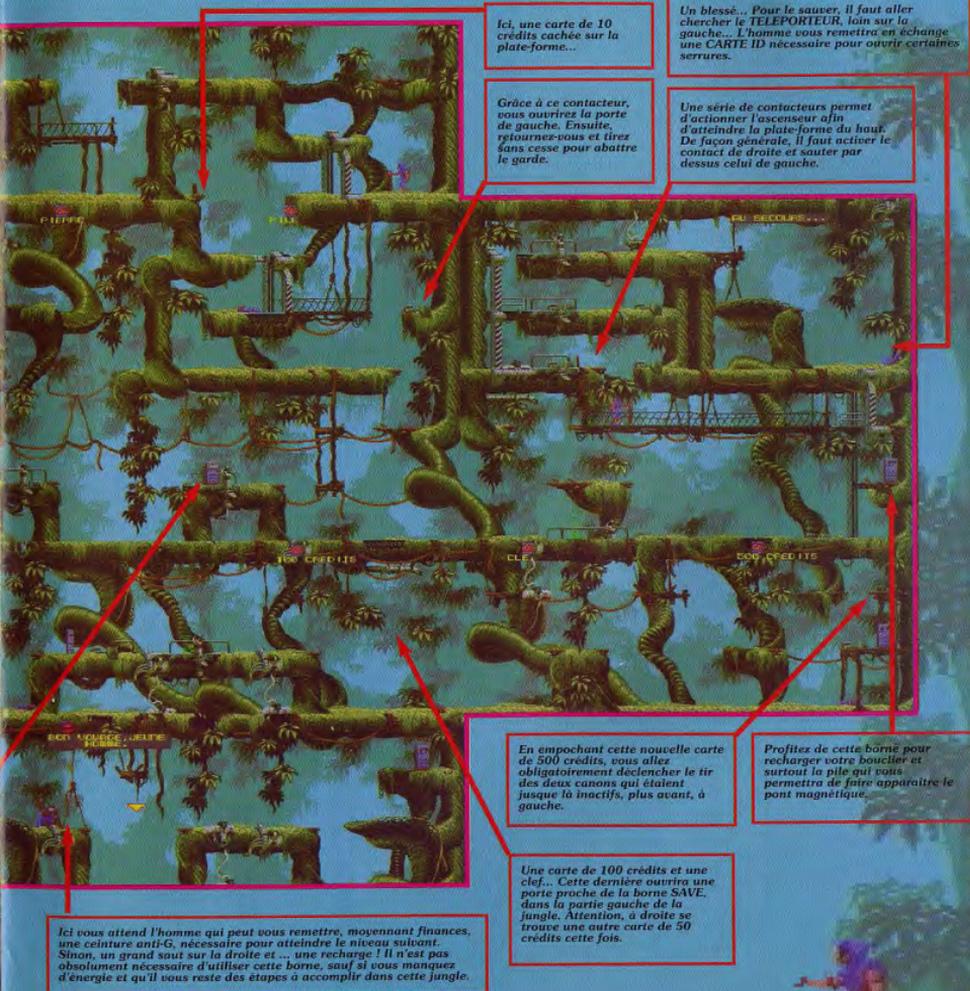
Lorsque deux  
gardes se  
liennent sur une  
même plate-  
forme, la  
meilleure  
technique de  
combat consiste  
à sauter devant  
ou derrière eux  
afin que l'un  
des deux tue par  
mégarde son  
compère. La  
recharge qui se  
situe ici vous  
permettra de  
faute façon de  
recharger votre  
bouclier en cas  
d'échec.



Placez ici la pile, après l'avoir rechargée dans la  
borne signalée à droite de la jungle... Le pont  
magnétique va alors vous donner accès à toute la  
partie gauche de ce niveau...

# MESSAGE IN A BOTTLE

Perdu dans la jungle artificielle du satellite Titan, Conrad sait qu'il vient de se lancer dans une aventure passionnante mais pleine de dangers... Grâce au message de Hades, lecteur assidu du MIB, nous sommes en mesure aujourd'hui de vous communiquer les plans intégraux et légendés des trois premiers niveaux de Flashback. Attention cependant, puisque les écrans de jeu ont parfois été flashés après une phase de combat, les ennemis que vous allez rencontrer ne sont pas tous signalés ici. Ils varient en outre selon le niveau de difficulté choisi...  
Le mois prochain, suite et fin de cette solution !



Ici, une carte de 10 crédits cachée sur la plate-forme...

Un blessé... Pour le sauver, il faut aller chercher le TELEPORTEUR, loin sur la gauche... L'homme vous remettra en échange une CARTE ID nécessaire pour ouvrir certaines serrures.

Grâce à ce contacteur, vous ouvrirez la porte de gauche. Ensuite, retournez-vous et tirez sans cesse pour attraper le garde.

Une série de contacteurs permet d'actionner l'ascenseur afin d'atteindre la plate-forme du haut. De façon générale, il faut activer le contact de droite et sauter par dessus celui de gauche.

Ici vous attend l'homme qui peut vous remettre, moyennant finances, une ceinture anti-G, nécessaire pour atteindre le niveau suivant. Sinon, un grand saut sur la droite et... une recharge ! Il n'est pas absolument nécessaire d'utiliser cette borne, sauf si vous manquez d'énergie et qu'il vous reste des étapes à accomplir dans cette jungle.

En empochant cette nouvelle carte de 500 crédits, vous allez obligatoirement déclencher le tir des deux canons qui étaient jusque là inactifs, plus avant, à gauche.

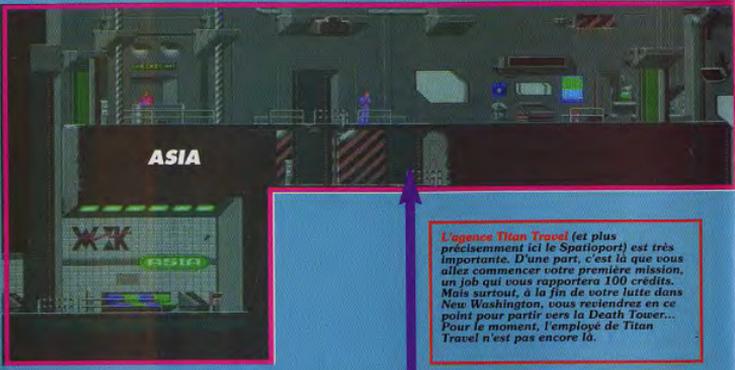
Profitez de cette borne pour recharger votre bouclier et surtout la pile qui vous permettra de faire apparaître le pont magnétique.

Une carte de 100 crédits et une clef... Cette dernière ouvrira une porte proche de la borne SAVE, dans la partie gauche de la jungle. Attention, à droite se trouve une autre carte de 50 crédits cette fois.

# MESSAGE IN A BOTTLE

## NEW WASHINGTON

**Vous voici enfin à New Washington. Un métro relie les différentes stations de la ville, Europa, Asia, AmErica et Africa. Après vous être procuré une carte de travail, vous allez visiter le Job Center pour accomplir cinq missions. Le but de la manœuvre, empocher au final 1500 crédits, de quoi acheter de faux papiers à Jack le faussaire...**



Voilà la première station de métro... Pour utiliser ce moyen de transport, rien de plus facile. Un clic joystick et le tour est joué... La carte permet de se repérer. Pour ensuite descendre à une autre station, attendez de la voir apparaître et pressez à nouveau la gâchette du joystick.

L'agence Titan Travel (et plus précisément ici le Spaitoport) est très importante. D'une part, c'est là que vous allez commencer votre première mission, un job qui vous rapportera 100 crédits. Mais surtout, à la fin de votre lutte dans New Washington, vous reviendrez en ce point pour partir vers la Death Tower... Pour le moment, l'employé de Titan Travel n'est pas encore là.



On va vous remettre un chemin de force très utile pour la suite. Mais attention, avant d'arriver devant lui, vous allez devoir affronter plusieurs ennemis. En mode difficile, trois flics-robots particulièrement coraces vous agressent. Il ne faut pas hésiter à reculer au plus bas de ce niveau pour recharger votre bouclier. En effet, aucune possibilité de sauvegarde ne vous sera offerte avant que vous n'atteigniez le Job Center, situé à la station Europa.

Après être descendu dans la fosse pour recharger votre bouclier, vous pouvez remonter avec l'ascenseur. Pour atteindre la deuxième plateforme, un super saut est nécessaire. Placez-vous sur la petite plateforme, sautez sur la droite, contre le mur. Ensuite, pressez la gâchette et poussez le joystick à droite. Conrad se met à courir et saute automatiquement pour se suspendre à la plus haute passerelle. Bien joué !



**LE JOB CENTER**  
Voilà les multiples bornes où vont s'imprimer les diverses missions qui vous permettront de gagner multiples crédits. À chaque fois que vous apparaissez dans cette salle, il faut actionner un écran, introduire votre carte de travail pour valider la mission, mais aussi recharger votre bouclier et sauvegarder votre position. Notez enfin que pour réparer l'ordinateur spécial, vous vous servirez d'un téléporteur qui se trouve à droite de la borne de recharge.

# MESSAGE IN A BOTTLE

## AMERICA

Dans certains niveaux, il faut être très prudents... Certains ascenseurs peuvent être restés en position basse. Attention à la chute mortelle de votre héros !

### LES CINQ MISSIONS DE NEW WASHINGTON

**MISSION 1 :** dossier 4324KB35, convoier un colis d'Asie vers Africa. Salaire : 100 crédits.

**MISSION 2 :** dossier 4324KB40, escorter un VIP dans la Restricted Area 2 (RA2), à Africa. Salaire : 300 crédits.

**MISSION 3 :** dossier 4334KR42, éliminer un répliquant modèle cyborg 021 dans la zone souterraine d'America. Salaire : 300 crédits.

**MISSION 4 :** dossier 433TK102, placez une nouvelle carte magnétique dans l'ordinateur principal. Temps d'exécution maximum de 90 secondes. Salaire : 500 crédits.

**MISSION 5 :** dossier 434TK103, détruire tous les mutants qui hantent la zone RA3 (Europa). Salaire : 600 crédits.

CARTE



America, une zone qu'il vous faudra visiter à plusieurs reprises. Tout d'abord pour rencontrer **Jack le faussaire** qui se tient au dessus de cette légende. Ensuite, pour visiter le bar et les dangereux personnages qui le fréquentent. A droite de ce bar, vous pouvez voir le niveau souterrain. C'est là qu'il faudra éliminer le Cyborg (mission 3). Pour cela, il faudra tout à tour parler à l'homme assis au bar, discuter ensuite avec un **fil-robot** qui se tient normalement juste au-dessus de la station de métro, puis tuer ce même garde afin de récupérer la clef qui agit sur la serrure de la trappe qui mène au monde souterrain (voir la flèche).

## AFRICA

Volla la station Africa. Dans la mission 1, il faut déposer le paquet au bureau de la Titan Space Lines. Sinon, vous voyez sous cette légende la zone RA2 où vous devez escorter un VIP pour la mission 2. La traversée de cette zone n'est pas trop délicate. Les seuls dangers réels que peuvent rencontrer les joueurs notifiés, se sont **les boules robots** particulièrement collantes et destructrices. Vous devez finalement mener le VIP jusqu'à la **porte la plus basse** pour achever cette mission.

C'est dans les locaux de l'Administrative Center que vous obtenez votre **carte de travail**. Cette carte est indispensable pour effectuer les jobs qui vous permettront plus tard de payer vos nouveaux papiers d'identité...

# MESSAGE IN A BOTTLE

## NEW WASHINGTON (SUITE)

Difficiles, très difficiles, ces deux dernières missions. Pour la première, il faut aller changer la carte de l'ordinateur général, et ce en moins de 90 secondes. En plus, le décors de cette mission est sombre et Conrad devra apprendre à mémoriser l'emplacement des plates-formes et des pièges pour effectuer un sans faute et ne pas voir toute la cité exploser !

A droite, voici le niveau EUROPA dans son intégralité. Outre le Job Center que vous connaissez déjà, on y découvre la fameuse RA3 ou Restricted Area 3, une zone vraiment très dangereuse et infestée de mutants. Là, une seule chance pour vaincre : savoir manier le champ de force.

### EUROPA



### LE GENERATEUR

Escaladez...

Courez !

Sautez !

Sautez !

Actionnez l'interrupteur...

Évitez quelques pièges subtils...

Il faut monter sur cette plate-forme pour faire monter l'ascenseur !

C'est en ce point précis qu'il faut placer la nouvelle carte magnétique.

# MESSAGE IN A BOTTLE

## THE DEATH TOWER SHAW

... OU LA TOUR INFERNALE ! Sept étages de danger, plus deux niveaux simples que nous vous dévoilons ci-dessous. Cette épreuve ne fait pas appel à des ruses trop spéciales.

Par contre, il faudra une bonne dose d'adresse et de courage pour vaincre the Death Tower en niveau difficile. Observez bien ce plan afin de détecter les bornes de recharge et de sauvegarde. Une dernière chose : n'oubliez pas qu'il s'agit d'une tour et que, par conséquent, si vous sortez à droite du plan, vous réapparaîsez sur la gauche. Bonne chance à tous et au mois prochain pour la suite de Flashback !



LEVEL 1

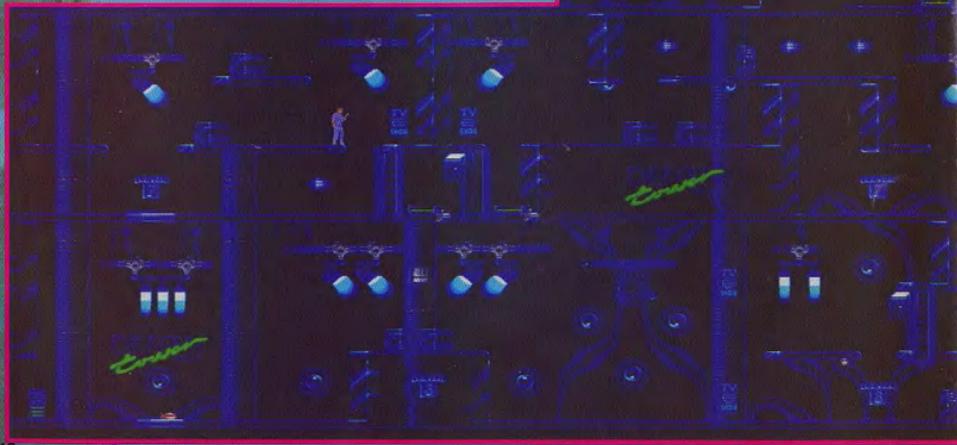
LEVEL 5

LEVEL 2

LEVEL 6

LEVEL 8

LEVEL 7



**VOUS VOUS ÊTES PRÊT POUR  
LA DERNIÈRE MISSION...**

**Cette borne de surveillance  
est vraiment la bienvenue !  
Je vous conseille même de  
supprimer le premier  
adversaire puis de revenir  
stocker votre position. Pour  
la suite, seul l'emploi  
judicieux du champ de force  
vous permettra de vaincre.**

**Il est ici possible de faire  
une *pièce d'identité*.  
Mais nous ne savons pas  
encore à quoi elle peut  
servir... Un lecteur du  
MIB pourra peut-être  
résoudre cette énigme !**

**Voici un passage  
vraiment très délicat.  
Après avoir tué le garde,  
vous prendrez un élan  
maximum pour sauter  
juste avant le  
changement d'écran. Il  
faut atterrir sur la plate-  
forme de droite, juste  
avant la seconde bombe,  
et utiliser tout de suite le  
champ de force.**

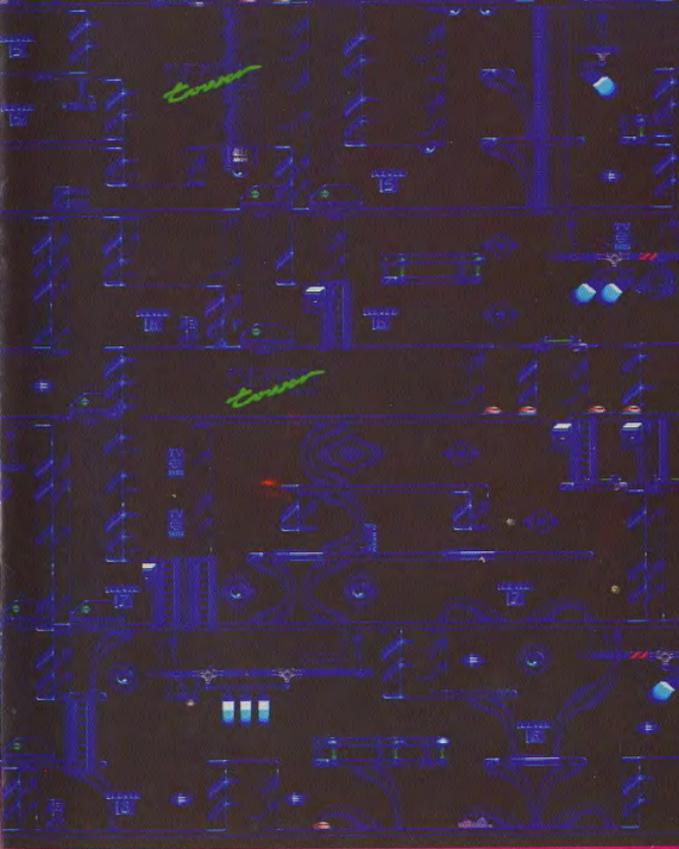
**Après avoir éliminé tous  
les gardes, montez  
actionner ce *commissaire*.  
Cela ouvrira une trappe  
en contre-bas.**

**Dans ce périmètre  
d'action, il vous reste à  
vaincre deux *flies-robots*.  
Utilisez la encore le  
champ de force.  
Attention, vous devez  
aussi trouver une *carte de  
crédit* et une *clé*...**

**Voici enfin le dernier  
adversaire de ce  
niveau maudit... Une  
boule-robot !**

**De cette position, vous  
devez *lancer une pierre*  
sur la *commissaire* de  
gauche. Résultat, la  
trappe s'ouvre... Mais  
attention, il est  
quasiment impossible  
d'éviter la bombe.  
Je n'y suis arrivé qu'une  
fois, à l'aide du champ  
de force...**

**Plusieurs gardes,  
et surtout une  
*clé* qu'il faut  
ramasser pour  
ouvrir la *commissaire*  
suivante.**



# SPACE QUEST II SOLUTION COMPLETE

Grâce à Bernard M., voici la solution complète de Space Quest II, un soft assez ancien bien sûr mais qui semble poser quelques problèmes à un grand nombre de lecteurs...

*En route pour la victoire !*

## COLLECTE D'OBJETS A TRAVERS LES DIFFERENTS NIVEAUX :

Dans les ascenseurs, faites push button (one, three, four, five...). A chaque niveau, vous devrez récupérer des objets qui vous serviront à passer le niveau deux. Ces objets se trouvent dans les placards au centre de chaque niveau. Ce sont : une **ventouse** (plunger), un **diamant de vitrier** (glass cutter) et, dans le même placard, une **corbeille** (wastebasket) et un **briquet** (lighter) qui tombera lorsque vous prendrez des pièces (overalls) dont vous n'avez pas besoin. La position de ces objets variant de partie en partie je ne peux pas vous indiquer leur position exacte.

**Level 3 :** Pas de monstre, vous pouvez y accéder par les deux côtes.

**Level 4 :** Un robot nettoyeur à gauche (ascenseur 2), on ne peut donc y accéder que par l'ascenseur 1. Le placard se trouve au centre. Vous trouverez aussi des toilettes où il faudra prendre du **papier** : allez près des toilettes au fond, troisième porte à gauche, open door, take paper.

**Level 5 :** Le plus infâme. Entrez par la droite (ascenseur 2). Passez contre le mur opposé aux cages. Si vous voyez une cage s'ouvrir, enfuyez-vous et ne laissez surtout pas l'alien vous embrasser (french kiss) et vous injecter ainsi un embryon. Une fois en possession de tous les objets, remontez au niveau 1 et descendez l'escalier.

Une fois les portes fermées, allez à droite et à gauche pour fermer le piège et attendez d'être au bord de la chute pour «put the plunger on the barrier». Quand le piège s'est ouvert «climb down» et «put paper in basket». Sortez à droite.

Tout de suite «drop basket», «light paper with lighter» pour griller le «wallbot/robocop». Puis sortez à droite.

Il est là, il vous attend, sa vengeance est terrible, Sludge Vohaul (le retour...) vous contemple de son podium. Voilà son infâme plan : lancer des milliers de démarcheurs en assurance-vie robotisés prêts à tout pour vendre ! «Look clones, puis sans voir votre ultime rencontre avec lui. Eh ! Mais si vite ! Vous pensiez vraiment que ce serait si facile ? Une fois réintégré, «use cutter», approchez-vous des grilles d'aération à gauche et «go through vent». Vous êtes dans le système cardiopulmonaire de Vohaul. «Look sign», passez derrière le «cœur-piston» et... «push the button». Sortez (go through vent). Vohaul se meurt sous vos yeux mais (arrgh !) il a le temps de déclencher la phase finale de son plan diabolique !

## LES GROTTES

Plongez et sortez à droite. A la fourche, prenez à droite et laissez-vous emporter par le tourbillon... Une fois dehors, sortez à droite. Ne sortez pas du bassin et restez prêt à repartir à gauche. Sifflez

(use whistle) et dès que le «labion terror beast» vous fonce dessus, sortez vite à gauche. Attendez un moment et sortez du bassin à droite. Passez par le trou du monstre et prenez-y une **Pierre** (take stone). Sortez en haut. Restez bien planqué derrière le buisson et tirez sur le garde avec votre **fronde** (throw stone at man with supporter). Foncez près du pilier droit et «insert card», puis montez. En haut approchez-vous de la porte de la navette (derrière à droite), «open the door».

## PILOTAGE SPATIAL

«Look», «push power button», «push trigger button», «look screen»... Vous êtes en mode de poussée horizontale (hac), passez en mode vertical (vac). «Look dial», «set dial on vac». «Pull stick»... Une fois dans les étoiles, les moteurs s'arrêtent, passez en hac (set dial on hac). «Push stick»...

## VOHAUL'S ASTEROID

Vous voici enfin chez votre ennemi, mais où se cache-t-il ? Si vous n'êtes pas déjà sorti : «open door», «go out».

Attention : cette base est truffée de pièges et son plan est parfaitement illogique alors prudence.

**Level 1 :** vous y êtes, il comporte trois zones : la plate-forme, l'ascenseur 1 (à gauche de la plate-forme) et l'ascenseur 2 (à droite de la plate-forme). Les ascenseurs mènent aux niveaux 3, 4, et 5. Ne prenez pas pour l'instant l'escalier au niveau 2. Vous remarquerez que l'ascenseur 1 (à gauche) vous fait arriver à l'extrémité droite des niveaux inférieurs et vice-versa. Devant le marais frottez vous des **baies odoriférantes** que vous avez cueillies (rub berries on uniform). Rentrez dans le marais, ne faites pas attention au monstre et sortez à droite. A gauche de l'arbre en haut à droite, vous tomberez dans un trou et serez obligé de nager, «hold breath», «dive». Dépêchez-vous d'aller de l'autre côté et approchez-vous de la pierre, «take gem», puis demi-tour (hold breaigh, dive). Sortez à droite. Sortez du marais. Devant la crevasse, montez à l'arbre (climb on tree) et... batman !

Sortez à droite. Laissez-vous prendre au piège (mais si, mais si...) et attendez... Approchez-vous de la porte et appelez l'homme (call man ou speak to man) jusqu'à ce qu'il vienne, puis lancez

lui les spores (throw spore at man). Prenez-lui vite ses **clés** (take key), ouvrez la porte (open lock, open door) et sortez. Prenez la corde à côté de la cage (take rope) et sortez vite en haut. N'attendez pas, sortez à gauche et retournez à la crevasse. Montez sur le tronc (climb on tree) et attachez-y la corde (tie rope on log) puis descendez (climb down). Descendez jusqu'en bas de la corde et balancez-vous (swing), dès que le gorille commence à tendre son bras, vous pouvez sauter sur la corniche. Entrez dans le tunnel, une fois dans le noir, «use gem» et allez jusqu'au bout. En bas ramassez votre **Pierre** (take gem) et suivez les bestioles. Quand le roi a fini son discours dites «le mot» (say the word) et descendez l'échelle. Dans le noir, comme vous ne pouvez pas vous déplacer en portant la pierre, mettez-la dans votre bouche... Pour sortir suivez très exactement mes instructions : bas, droite, bas et tout de suite à droite, bas, droite, bas jusqu'au bout, gauche, puis bas après avoir croisé deux échelles, enfin droite tout.

## XENON ORBITAL STATION 4

Vous êtes à l'extérieur en train de balayer... Quand, soudain un bip vous fait lâcher votre balai. «Look watch», «press h», «press b», «press c», «exit». Allez sur le disque au «plafond»... Approchez-vous de l'**uniforme**, «take suit». Approchez-vous des casiers, «open locker», «take all», «close locker». Sortez à gauche. «Look». Attendez l'homme puis approchez-vous des consoles, «speak to man». Allez sur la plate-forme à gauche, rentrez dans le tube. «Look», puis «look ship». Rentrez dans la navette.

## THE LABION JUNGLE

Vous venez de vous écraser dans la jungle de la planète Labion... Approchez-vous de l'homme mort, «search man», et prenez la **carte** (take card). Approchez-vous du vaisseau, «look ship», «search ship», «push button». Sortez en haut. Sortez en bas à droite, approchez-vous de la bestiole piégée et libérez-la (untie creature). Sortez à gauche. Montez sur la corniche et sortez à gauche. Approchez vous de la boîte aux lettres et mettez-y votre **bon de commande** (put order in mailbox), elle vous délivrera un **sifflet**, «get whistle». Laissez-vous tomber (à droite) et approchez-vous de la «fleur» sans la toucher, «look plant», «get spore». Sortez en haut à gauche. Sauvegardez le jeu. Déplacez-vous entre les racines jusqu'au buisson en haut et cueillez des **baies** (take berries). Sortez en bas. Sortez à droite. Sortez en haut à droite (sur la corniche). Pas une minute à perdre, longez la boîte et sortez à gauche, faites attention à ne pas tomber. Approchez-vous de l'interupteur et «move switch» puis

**CETTE BASE EST TRUFFEE DE PIEGES ET SON PLAN EST PARFAITEMENT ILLOGIQUE, ALORS ...PRUDENCE**

# MESSAGE IN A BOTTLE

«type enlarge». Retournez à la cage pour être ré-agrandi. Approchez-vous du cadavre de votre ennemi et «search man»... On vous indiquera un code écrit sur sa main. Approchez-vous de l'écran de gauche et «look at screen». Situation interne : ok. Température externe : critique. Temps avant impossibilité d'annulation de la phase finale 4 min... 3 min 59... Entrez vite le code trouvé sur vohual...aborted... Ouf!

«Exit» (ou f10) pour quitter l'écran. Montez l'escalier en diagonale. Ouvrez la boîte (open the box), sortez à droite. A l'entrée du tronçon au premier plan, «put on mask» et sortez par le bas. Là, sauvegardez. Allez à gauche jusqu'à l'ed 209 et approchez-vous du sas. Vite, «push button», et «go in pod», vous avez tout juste le temps ! Dans la navette, «push button», puis une fois dans l'espace «look». Approchez-vous du caisson de droite, «open chamber», «go in chamber»... C'est la fin d'une étrange mais superbe aventure !

## VRAC

### FLORENT L.

Pour **Ween the Prophecy** (version PC), voici un additif au MIB n°110 p. 130, une solution donnée en fait pour Amiga.

Dans la troisième partie: après le passage «... accès au temple; maintenant, en cliquant sur celle-ci, vous passez sous l'eau...», la solution est différente. Donc, sur PC, faire (entre-temps, une scène montre qu'un gros poisson a mangé une sorte de bête) :  
- cliquez trois fois sur escalier. Une fois : normal, deux fois : apparition d'un insecte au dessus de l'eau en haut à droite, trois fois : apparition d'une fissure à côté de l'escalier.

- cliquez sur insecte (scène animée)
- utilisez insecte sur algues
- cliquez poisson (le gros mot électrofilé)
- cliquez verre et utilisez-le sur poisson
- cliquez barre d'airain
- utilisez airain sur fissure (sauvegardez on ne sait jamais !)
- cliquez petit trou
- cliquez sur escalier (apparition pics)
- utilisez airain sur petit trou (apparition d'un trou)
- cliquez trou (une tête sorte anguille doit apparaître).
- cliquez algue
- cliquez arêtes.
- cliquez pointe harpon
- utilisez fer de lance sur airain
- cliquez algues (un poisson apparaît : allez vite à l'inventaire pour choisir le harpon !)
- utilisez harpon sur poisson
- utilisez poisson harponné sur pics
- sortez pour le tableau suivant

Par la suite, j'ai rencontré d'autres problèmes en fin de la quatrième partie. Par exemple, il y a plusieurs mécanismes avec de nombreuses portes. Bref, un labyrinthe où l'on se perd !  
Autre problème : dans la neuvième partie, pour l'huitre, il faut donner un coup d'épée pour obtenir une perle, mais je n'ai pas d'épée ! Pas d'épée, pas de perle donc pas de disparition du vieillard. Que faire? Merci à tous.

## LED ZEP

Nouveau dans le MIB, je vais moi aussi essayer d'aider Papi Russe sur **Ishar**. Tout d'abord, il y a cinq tablettes, et non quatre. Elles sont indispensables pour entrer dans **Ishar** (ainsi que les robes de moines). La maison interdite ne se trouve pas à Hulgrund mais à Zendoria (à l'ouest d'Halindor). Utilisez «protection psychique» et entrez, prenez la tablette. La sorcière et le petit cochon ne font qu'un, il faut faire boire «détrompement de cochon» pour qu'elle se transforme en sorcière, puis engagez-la. Maintenant pour la clé, je sais ce qu'il faut faire mais je ne suis pas très sûr du nom de la ville où se trouve la princesse, étant donné que je n'ai joué à **Ishar** que quelques jours lors de mes congés, et que je ne possède pas le jeu. Enfin, je vais essayer. Pour le reste c'est bon, je m'en souviens parfaitement. Va à Elwingyl, tu y trouveras la princesse sur une des places, ainsi que les rôles de moines (première maison en entrant dans la ville). Engage-la et ramène-la à son père qui se trouve à Halindor, en échange tu auras la clé. Engagez aussi un maximum de filles avant d'aller chercher la princesse, car les hommes tomberont amoureux d'elle et préféreront mourir plutôt que de la rendre à son père.

Voilà, j'espère que mes souvenirs pourront t'aider. Quant à moi, j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour passer «la grotte du serpent» dans **Kyrandia**, «la salle du temps est toute puissante» au troisième niveau de **Dungeon Master**, ainsi que des soluces pour m'aider à passer le niveau 2 de la Dark Tower dans **Legend**. Bonnes aventures à tous, et longue vie au MIB.

## DAVID S.

Je vous écris car j'ai un grave problème ! Je suis bloqué dans **Shadowlands** au niveau 2. Je me retrouve devant une porte (grille) avec deux dalles. J'y suis passé une fois en mettant deux hommes sur chaque dalle... Et hop ! Les deux hommes ont disparu, et réapparu dans un couloir parallèle. Tout était parfait, mais je n'ai pas sauvegardé. En refaisant le parcours (car j'avais oublié des choses en route), je me retrouve au même endroit. Je place à nouveau deux hommes sur chaque dalle et un seul disparaît sans réapparaître nulle part ! Pour le situer dans l'espace de jeu, je lui ai fait allumer une torche. Il se retrouve sur la dalle d'où il avait disparu... Compliqué ! Comment faire pour que deux hommes disparaissent à nouveau ? Serait-ce une question de poids ? Aidez-moi, SVP. A bientôt sur le MIB.

## XIX

Bonjour tout le monde ! Je suis en train de jouer à **Elite** et je ne sais pas comment arriver aux missions : je pense que lorsque j'obtiens le grade «Elite», j'aurais le choix... J'ai maintenant 300.000 points et je suis toujours «dangerous». J'en ai assez de tirer sur des pirates... S'il vous plaît, aidez-moi, snif ! Aidez-moi-moi !!! Merci à tous et à Tilt.

## FRANÇOIS B.

Salut au MIB ! Pour tous les fans de **Dyna Blaster**, je vous envoie les codes des différents tableaux.

- 1.1 -> MUWVWLNPC
- 1.2 -> UAGVIGU
- 1.3 -> MUBWONPN
- 1.4 -> UANKOSNN
- 1.5 -> UKCZJMKG
- 1.6 -> UAGKLINN
- 1.7 -> UKRZJTKG
- 1.8 -> UANKOJNP
- 2.1 -> UANKVNVU
- 2.2 -> MUFEECSN
- 2.3 -> UKRZSGVG
- 2.4 -> UANKTEEG
- 2.5 -> UAKKVORA
- 2.6 -> UKJH2VSHV
- 2.7 -> MUCCEIVC
- 2.8 -> UKCZSGUL
- 3.1 -> UAKKOVRA
- 3.2 -> UAKVOURE
- 3.3 -> UAVVIVRU
- 3.4 -> UANVGEEN
- 3.5 -> UKZHMHSG
- 3.6 -> MUCCLOLN
- 3.7 -> UKJHMHBSG
- 3.8 -> MUVCLSCZ
- 4.1 -> UANVBQZU
- 4.2 -> UKRHHELLV
- 4.3 -> UAVVVOGGA
- 4.4 -> UANVBSZE
- 4.5 -> UAKVOIGA
- 4.6 -> UAOVBWPE
- 4.7 -> UKBHSHEI
- 4.8 -> UAYVTBPP
- 5.1 -> MUKCVNZP
- 5.2 -> UAOVLPNH
- 5.3 -> MUCCVNYN
- 5.4 -> UKZHHPAK
- 5.5 -> UAKVLGTA
- 5.6 -> UAVVLGTE
- 5.7 -> UAVVLWTA
- 5.8 -> UAKVHOZT
- 6.1 -> MUECPSYC
- 6.2 -> UKWZEIHK
- 6.3 -> UAKBQOTTU
- 6.4 -> UAHKBNZN
- 6.5 -> URGNQOUT
- 6.6 -> UADKQNGE
- 6.7 -> UKRZJUT
- 6.8 -> UKRZNSUL
- 7.1 -> UARKIMGA
- 7.2 -> UKRZHUIK
- 7.3 -> UACKLTGU
- 7.4 -> UAKKONGER
- 7.5 -> UARKLLGU
- 7.6 -> UAKLLGN
- 7.7 -> UKRZJQUG
- 7.8 -> UARKOMGP
- 8.1 -> UKVSOVVG
- 8.2 -> UAZFTHEN
- 8.3 -> UACFVBRU
- 8.4 -> MUNEPCBP
- 8.5 -> URGNOPSG
- 8.6 -> UACFVGRN
- 8.7 -> UACFVNRU
- 8.8 -> UAHFTHPE

**PAS D'EEPE,  
PAS DE PERLE,  
DONC  
PAS DE DISPARITION  
DE VIELLARD**

## ADALEX THE FOX

Dans le splendide **Groblins 2**, où se trouve le morceau de ferraille nécessaire au forgeron pour forger la clé de l'armoire aux poisons, et comment obtenir cet objet ? Je possède : un tabouret, une empreinte, un dentier, l'élixir de gentillesse et la mayonnaise ! Et plus avant, comment peut-on réussir à attraper le tapis, au niveau où se trouve Soka ? Please, help me...

Dans **Troddlers**, comment passer le niveau 26, celui avec les bombes un peu partout ? En échange de vos futures réponses, voici les premiers codes :

- 1 -> BUILDIT
- 2 -> NOSWEAT
- 3 -> PYRAMID
- 4 -> CLEAROUT
- 5 -> SPHINX
- 6 -> QUARTER
- 7 -> CENTERIN
- 8 -> REDGEMS
- 9 -> CROSSED
- 10 -> SKIPAROUND
- 11 -> PACKEDUP
- 12 -> PILLARS
- 13 -> BZZZZZ
- 14 -> FIVEROWS
- 15 -> TIGHTTIME
- 16 -> EASYONE
- 17 -> TWOTRIBES
- 18 -> DONTMIX
- 19 -> HELPEMOUT
- 20 -> MEANONES
- 21 -> NOPROBLEMS
- 22 -> TREASURES
- 23 -> STOREROOM
- 24 -> UPANDDOWN
- 25 -> TECHNO
- 26 -> ONEONONE

Pouvez-vous me donner le code du niveau 27 ? Merci.

**J'Ouvre  
UNE PORTE.  
IL Y A  
DES BRUITS  
ETRANGES,  
DES ETRES  
INVISIBLES  
ME FONT  
LA PEAU.**

## ANDRE

Pour Frédéric dans **Harlequin** : on ne peut pas entrer directement dans «heavens above» à partir de «suck and see».

Il faut d'abord repartir de «walk across the roof tops» avec un score de 49%, puis retraverser «wonderland» jusqu'à l'écran de TV qui termine ce tableau. On accède alors à une succession de nouveaux mondes: «house of cards» (52 %), «wacky jugglers» (55 %) et, enfin, «heavens above» (61 %), que l'on traverse du haut vers le bas et que l'on quitte par «suck and see». Bonne chance pour la suite.

## MST

J'implore bien haut tous les tiliens : dans le fabuleux **Black Crypt**, y a-t-il un moyen pour que le second personnage de devant ne se fasse pas dessouder, neuf fois sur dix, par «two headed beast» ? Mon guerrier possédant «ogreblade» est peinaré !/ui... Mais le personnage situé à ses côtés en prend toujours plein la tête ! Est-il possible de faire la peau aux «boules-cyclopes» sans laisser un ou deux personnages sur le pavé ? Ils sont vraiment hard, ces ennemis, à balancer leurs espèces d'étoiles ! Entre «two headed beast» et la «boule-cyclope» qui est juste après, j'y laisse toujours deux ou trois personnages... Est-ce que quelqu'un a une méthode qui m'éviterait de foncer au combat comme cela ? J'ai essayé «shield» et «protection» au cas où, mais en vain... Help !

Juste après, une plaque dit «donne-moi la vue, je te montrerai la voie»... Que faut-il faire alors ? A proximité, j'ouvre une porte et il y a des bruits étranges, des êtres invisibles me font la peau, que faire là aussi ? Et pour finir (sans vouloir abuser), pour les **Voyageurs du Temps**, dans les marécages, je trouve un pendentif. Après avoir flingué les moustiques, à gauche, j'arrive près du lac, encore à gauche, à l'entrée d'un château : deux monnes me tombent dessus et me font la peau... Que faire ?

Je remercie tous ceux qui pourront m'aider.  
PS : je cherche aussi des trucs pour **Shinobi** et **Shadow Dancer**... siouplait!

## MAGIC ZAP

Je vous salue, nobles avatars ! Je voudrais tout d'abord remercier Ultimo et Knight pour leurs précieux renseignements. Ce message va intéresser tous les adeptes d'**Ultima VII**, et plus spécialement les possesseurs d'un Soundblaster. Dans le menu principal, cliquez sur «view credits» et regardez-les jusqu'à la fin. De retour au menu principal, un nouveau choix apparaît: «view quotes». Cliquez sur ce nouveau choix. Si vous en avez marre, cliquez sur le bouton gauche de la souris et... surprise ! Un message personnel enfin, pour Shaka-Cab, bloqué dans **The blue monkeys on holiday**, un superbe shareware, malheureusement inconnu pour le moment : la phrase magique est «mort-v-notre-femme».  
Amicalement.

## LAURENT M.

Je n'avais jamais écrit à cette rubrique, mais c'est le jour de mon anniversaire et tout devient possible. Alors, je vous en supplie, aidez-moi ! Je suis bloqué dans **The Two Towers** (alias **Lord of the Rings II**), au moment où je dois passer la première falaise avec Frodon et

Sam. J'ai essayé d'utiliser la corde, mais cela ne marche pas. Merci de vos réponses.

## DOMINIQUE

Voici quelques codes pour **Battle Isle**. Je rappelle les deux mondes secrets: EUROP et STORM.

Un joueur: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER. Deux joueurs: FIRST, GHOST, GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT. Pour Cédric (Titil n° 110), dans **Civilization**, si tu perds de l'argent à chaque tour, c'est que tu n'es mal débrouillé dès le départ ! Premièrement, il faut impérativement construire la merveille du monde, «le colosse», dans ta première ville. Ensuite, il ne faut pas rester en «despotisme». Dès que tes villes sont supérieures à cinq, passe en «monarchie». Lorsque que tu acquiers la science de l'industrialisation, construis la merveille du monde «women suffrage», puis passe en «république» ou en «démocratie». Pense également à construire la chapelle Michel-Ange et la cathédrale Jean-Sébastien Bach.

Une astuce pour **Sensible Soccer**, sur **Amiga**, pour mettre des buts sur cormers : lors d'un cormer, il y a toujours un joueur sous celui qui tire. Faites-lui immédiatement une passe (n'attendez pas que s'approche de vous !), avancez légèrement et tirez à l'horizontale en brossant la balle en direction du but. Le goal plonge du mauvais côté et but !

Attention, cela ne marche pas contre certaines équipes (contre l'Irlande notamment). Bonne chance à tous !

## UN TERRIEN DESEPERE

Salut ! Dans **Shortgry**, comment réparer la roue de la Ferrari ? Où se trouve le «skausic» ? Comment tuer ou assommer la femme ? Je cherche enfin un lecteur capable de me rappeler l'ordre des époques à visiter dans **Explora 2**. Que faire avec le roi des morts ? Merci à tous.

## NORMALYN

Salut à vous tous, amies et amis de la souris et du joystick. Je vous écris car je cherche une bonne âme qui pourrait me tuyauter... J'ai un big problème dans **Cadaver** (ce vieux jeu super-génial). J'aimerais savoir où se trouve la vraie couronne ? J'ai beau tourner dans tous les sens, impossible de mettre le joystick dessus. Deuxième question : le sort «dissiper plègè» doit être jeté, mais où, sur quoi ? Là aussi, je coince. Enfin, voilà la question la plus importante pour moi : je possède le code pour entrer dans la salle au dragon et pourtant, malgré tous mes efforts, la porte reste fermée ! Il y a quelque temps, je n'arrivais pas à passer les monstres sauteurs mais la porte s'ouvrait... Bref, je n'y comprends plus rien!

Autre chose, dans **Le Manoir de Mortevelle**, je n'arrive pas à trouver la clé de la porte secrète qui est dans le grenier. J'ai la baguette en bois, mais la clé reste un mystère ! Au secours, aidez-moi ! Merci à la bonne âme qui le fera. Ma machine est un **Amiga 500**. Salut à tous.

# CHRONO GAMES

**NOUVEAUTES  
PC**

CAR AND DRIVER	325
FLASHBACK	325
QUEST FOR GLORY III	325
SPACE CRUSADE	290
STUNT ISLAND	290
ULTIMA UNDERWORLD 2	325
X-WING	365

ACES OF THE PACIFIC  
 ACES OF THE PACIFIC DISK 1  
 ALONE IN THE DARK  
 BATTLECHESS 4000  
 COMANCHE MAX. OVERKILL  
 DAVID LEADBEATER'S GOLF  
 DOGFIGHT  
 DUNE 2 (fr)  
 EYE OF THE BEHOLDER 2  
 F 15 III  
 F1 GRAND PRIX (fr)  
 FALCON 3.0  
 JUMP JET HARRIER  
 KING QUEST VI  
 LAURA BOW 2  
 LEGEND OF VALOUR  
 LEMMINGS 2

345 LINKS PRO 386  
 245 POPULOUS 2  
 365 REACH FOR THE SKIES  
 365 REX NEBULAR (fr)  
 365 SHADOW OF THE COMET  
 345 SPACE QUEST V  
 345 STREET FIGHTER 2  
 345 TASKFORCE 1942  
 345 TERMINATOR 2029  
 345 THE LEGACY  
 345 ULTIMA VII (fr)  
 345 ULTIMA VII PART 2  
 345 V FOR VICTORY II  
 345 WING COMMANDER 2 (fr)  
 345 WING C. 2 SPEECH PACK  
 345 WIZARDRY 7  
 345 XENOBOTS

## LES CHRONOPACKS

SECRET WEAPONS OF THE L. +Data disk P80 + Dornier	500
DUNE + DUNE II	485
KGB + LEGEND OF KYRANDIA	485

Port gratuit pour l'achat de 3 Jeux\*

Pour commander appelez au :  
 (1) 42 94 06 09

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI  
 DE 11H à 19H**

Jeux livrés en 3,5". Nous contacter pour 5,25"

**EXCLUSIF :**  
 Spear of Destiny  
 (WOLFENSTEIN 3D II)  
 345 F

\* A l'exception des packs (comptant pour un jeu), et, paiement contre remboursement.

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

**BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08**

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES

PRIX

REGLEMENT  CHEQUE  CCP  MANDAT LETTRE

CONTRE REMBOURSEMENT +30F  CARTE BLEUE

NUMERO

Date d'expiration ..... SIGNATURE

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

..... CODE POSTAL .....

VILLE ..... TEL .....

Port et emballage

+30F

**TOTAL A PAYER**  
 Jeux envoyés par colissimo

**JE POSSEDE :**

PC : XT  286   
 386  486

CARTE SON : AD LIB

ROLAND  SB

SB PRO  AUTRE

ECRAN : CGA

EGA  VGA

SVGA

CD ROM

**O**N VOUS PARLE DEPUIS LONGTEMPS DES PROGRAMMEURS DE JEUX, QUI SOI-DISANT N'EXPLOITENT PAS À FOND LES MACHINES. C'EST VRAI ! LE PREMIER BON EXEMPLE VIENT DE TOMBER ENTRE MES MAINS AVIDES : FOX RANGER, SUR PC, EST UN SHOOT-THÉM-UP 100 % ASSEMBLEUR QUI, EN MOINS D'UN MO (GRAPHISMES, MUSIQUE ET VOIX DIGITS COMPRIS), SE PERMET DE FAIRE LA PIGE AUX JEUX SUR CONSOLES. S'IL N'EGALE PAS LES MEILLEURS DE CETTE CATEGORIE, IL EST PLUS QU'HONORABLE ET SOUTIEN SANS DIFFICULTE LA COMPARAISON AVEC DE BONS JEUX MEGADRIVE OU SUPER-NINTENDO (NDLR : T'ES SUR ?), POUR VOUS FAIRE SALIVER. JE VOUS DIRAI QU'IL PROPOSE UN SCROLLING SUR QUATRE PLANS EN PARALLAXE (AVEC DEFORMATIONS DU FOND) PARFAITEMENT FLUIDE, DES SPRITES ENORMES ET NOMBREUX QUI SE MEUVENT AVEC UNE RAPIDITE

IMPRESSIONNANTE, DES EFFETS GRAPHIQUES ORIGINAUX ET DES PANOPLIES D'ARMES QUI TRANSFORMENT VOTRE PETIT VAISSEAU EN UNE MACHINE DE GUERRE CAUCHEMARDESQUE. TOUT CELA NOUS EST PROPOSE PAR DES PROGRAMMEURS TAIWANAIS (PAS DE DISPONIBILITE ANNONCEE POUR L'EUROPE), QUI ONT, D'UN SEUL COUP, EFFACE TOUS LES PROGRAMMEURS OCCIDENTAUX. L'INTERET DU JEU EST EVIDEMMENT LIMITE, D'AUTANT QU'IL EST ASSEZ COURT (HUIT NIVEAUX), MAIS IL ILLUSTRE TRES BIEN LES POSSIBILITES QU'OFFRE UNE MACHINE AUSSI PEU ORIENTEE ACTION QUE LE PC. LA QUESTION EST DONC DE SAVOIR QUAND LES PROGRAMMEURS DE JEUX PC COMPRENDRONT QUE SEUL L'ASSEMBLEUR PERMET DE TIRER PLEINEMENT PARTI DE LA MACHINE... JAMAIS, PEUT-ETRE, MAIS AU MOINS SAVONS-NOUS MAINTENANT QUE C'EST POSSIBLE...

JLJ

## PREMIERE FOIS...

**C'**est la première fois que j'écris à un magazine informatique, et c'est à toi que j'écris... C'est merveilleux, non ? Et pourtant, je lis Tilt depuis le numéro 13... Ça fait un bon bout de temps. A l'époque, j'avais un TI 99 4/a, c'est pour dire ! Donc, si j'écris, c'est que j'ai différentes remarques à te faire.

1) Concernant Rex Nebular : j'ai acheté ce jeu que tu notais 19 / 20. Toute la presse française l'a célébré comme un coup de maître de la part de Microprose pour son premier jeu d'aventure. Mais s'il est vrai qu'il est très beau, et surtout très bien animé (pour un jeu d'aventures), moi, je n'ai pas accroché. Il a de nombreuses qualités, mais pas l'essentiel : il n'est pas passionnant. Il est parfois amusant, mais plus on avance dans le jeu et moins on est intéressé. A mon avis, c'est par manque d'interaction avec les personnages. Il faut juste résoudre quelques énigmes, comme dans un jeu d'aventures classique. Il n'a pas le piquant d'un Indiana Jones IV ou du passionnant King's Quest VI. Bref, il méritait peut-être un 15, mais pas un 19. Je me demande si c'est moi qui suis passé à côté de ce jeu...

2) Donc, j'aimerais savoir comment vous testez les jeux. Combien de temps passez-vous sur le test d'un jeu ? Avez-vous le temps d'en apprécier la profondeur ? Vous est-il franchement déjà arrivé d'être ébloui par une trop belle réalisation, et d'avoir oublié la qualité du jeu même ?

3) J'avais lu que la deuxième partie d'Ultima VII devait sortir en janvier, mais plus aucun magazine n'en parle. Je vais régulièrement dans les boutiques de jeux, saluant à l'idée d'acheter la suite du jeu que je considère comme le meilleur auquel j'aie jamais joué. Et, bien sûr, il n'y est pas !

4) Concernant Tilt en général : je trouve que tu es actuellement le meilleur magazine micro «généraliste». Mais ce qui est bête, c'est qu'il semble que la qualité ne va jamais avec la quantité. Tilt est varié mais trop restreint. Tu offres les tests les plus complets, mais il n'y en a pas assez. C'est peut-être du fait de la disquette, qui, quoi qu'on en dise, n'est pas une si bonne idée à mon avis. Ça serait mieux de faire un encart avec un coupon genre «droit à une disquette démo contre frais d'envoi». C'est peut-être pour attirer l'œil de l'ache-

teur, mais, à mon avis, le fait de ne pas pouvoir feuilleter le magazine doit en rebuter plus d'un. Quant à l'intérêt des disquettes... Bof ! Please, laissez ça aux mags dédiés.

5) Concernant la parution de Tilt: tu parais plus tôt que tes concurrents, et c'est une très bonne chose pour les jeunes comme moi qui attendent avec impatience la fin du mois pour lire la presse informatique. Mais ça a un effet pervers.

En effet, ça donne à Tilt un aspect «à côté de la plaque» ! Il y a des tests de nombreux jeux qu'on retrouve quelques jours plus tard «ailleurs !» et qui ne seront publiés qu'un mois plus tard dans ton magazine.

6) Autre chose : j'ai un PC, mais j'ai eu il n'y a pas si longtemps un Atari ST, et je tiens à dire que je comprends l'énervement des possesseurs d'Atari devant la prépondérance des tests PC dans la presse micro... Mais qu'ils se rappellent ce que se passait avant, quand peu à peu le C64 et le CPC ont disparu. Le ST est une machine très agréable, mais c'est la loi du marché. Je voudrais conseiller le PC, car c'est une machine formidable si on en a les moyens. Mais en fait il n'a que deux gros avantages sur les autres machines : le disque dur en standard et le fait d'être très répandu.

7) Concernant le piratage : j'ai un avis mitigé sur le sujet. J'ai déjà eu des logiciels piratés, mais je ne suis pas un pirate à proprement parler. J'aurais apprécié de pouvoir utiliser des «gros» logiciels, des utilitaires qui coûtent 3000 balles, pour le prix de quelques disquettes. Il ne doit pas y avoir beaucoup de jeunes qui peuvent se payer un Windows + Winword + Works, soit en gros le prix d'un PC.

8) Sur les jeux, c'est différent. Les jeux piratés sont presque toujours de petits jeux sans grand intérêt. Et l'effet vicieux, c'est que plus on en a, moins on s'y intéresse. On ne prend pas le temps d'y jouer, et on le met vite fait dans la boîte. C'est pour ça que j'achète 99 % de mes jeux. Quand on achète un jeu, on en envie d'en avoir pour son argent, alors on s'y attache, on est excité, on ouvre la boîte, on feuillette, on met vite la disquette d'installation... Bref, c'est tellement mieux d'acheter un jeu !!

NB : le 1 % que je n'achète pas est (avons-je) passé dans les mœurs. Si tous les utilisateurs de logiciels piratés s'en tenaient à 1 %, ce serait acceptable !

Jérôme

**Combien  
de temps  
passez-vous  
à tester  
les jeux ?**

## RÉPONSE

Tu as raison, c'est absolument merveilleux. Et devine quoi... Il y a encore plus merveilleux : pour la première fois que tu écris à un magazine informatique, tu as droit à une réponse pour toi tout seul. Génial, tu ne trouves pas ?

1) Tu m'en vois désolé. Rex est l'un des rares jeux à avoir réussi à me faire rire. Je le place sur ce plan au même niveau que Zak Mac Kraken (si vous ne le connaissez pas, ruez-vous dessus, c'est une merveille !). Et je dois l'avouer que King's Quest VI m'a inspiré un profond ennui. Cela dit, j'ai effectivement surnommé Rex (mea culpa), il méritait 17 ou 18, et il faut réserver le 19 aux jeux réellement marquants, comme *Dungeon Master* ou *Underworld*. Ma seule excuse est l'enthousiasme, mais, comme toujours, cet enthousiasme diminue peu à peu. En fait, ne prenez pas (sauf exception) nos notes pour des appréciations définitives ; elles sont plutôt des clichés instantanés du plaisir que l'on a pris à un jeu. Souvent, la performance technique nous éblouit, même si nous essayons de toutes nos forces de lutter contre ce phénomène. Autre remarque : les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Et s'il semble, d'après ta lettre, que tes goûts te portent vers le féérique ou l'aventure à grand spectacle. J'ai pour ma part une faiblesse coupable pour l'humour noir et pour le second degré. Ne va pas pour cela chercher un second degré à ma réponse. Il n'y en a pas... Thomas Alexandre, qui a testé King's Quest VI, a les mêmes goûts que toi. Il n'aime pas tellement Rex Nebular, mais il adore King's Quest VI. Il aime bien Space Quest V, mais sans plus, alors que ce jeu m'a fait complètement craquer...

2) Difficile question. Pour la durée d'un test, et en prenant mon cas personnel, (qui a dit que j'étais mégalo-mane ?), je dirais 10 minutes au minimum («round the bend») et... 4 mois au maximum (Wizardry VII). Pour un jeu d'action, cela se compte généralement en heures, pour un jeu d'aventures ou de rôle, en jours, voire en semaines. Mais, évidemment, nous n'avons pas toujours le temps d'aller jusqu'à la fin. Il nous arrive parfois d'être éblouis. Nous sommes pourtant blindés, mais il y a toujours des animations, des graphismes qui parviennent à nous jeter de la poudre aux yeux. Mon principal regret, ce n'est pas le 19 de Rex, mais le 18 de King's Quest V. C'était l'un des tout premiers jeux en VGA, il était vraiment superbe... Mais derrière cette couche de peinture, il n'y avait pas grand-chose. Bon, j'arrête là, sinon les amateurs de ce jeu vont m'envoyer des tomates...

3) Une version bêta (heureusement très buggée) de *Serpent Isle* circulait sur les BBS pirates à la mi-janvier. Le test devrait bientôt paraître Tiens, pour en venir prématurément au piratage, c'est ce que j'appellerai une «bonne» copie pirate.

Elle est juste suffisante pour donner envie de jouer, mais trop buggée pour satisfaire les joueurs. C'est une sorte de démo, quoi...

4) Si, la disquette est plutôt un plus et nous rapporte pas plus d'argent. Mais cela n'intervient de toute façon pas sur la taille de Tilt. Le coupon serait une bonne idée, mais délicate à mettre en œuvre. Une question toute bête : dans le domaine professionnel, les éditeurs proposent des démos de leurs produits, gratuitement ou contre remboursement des frais. Pourquoi les éditeurs de jeux ne feraient-ils pas de même ? Cela leur permettrait de faire connaître leurs produits, et les joueurs pourraient se faire une idée du jeu, non ? Enfin, le fait de ne pas pouvoir feuilleter Tilt en

## HIGH TECH

Je voudrais d'abord dire que vous réalisez chaque mois un super-canard. Les rubriques Forum, Actuel, Dossiers sont géniales.

Je désire aussi vous poser quelques questions.

- 1) Quelle est la différence entre un moniteur entrelacé et un moniteur non entrelacé ? L'image est-elle meilleure dans l'un des deux cas ?
- 2) Qu'est-ce qu'un Drysthones (j'espère l'avoir bien écrit) ?
- 3) Le CD-I est-il capable de faire des jeux animant beaucoup de sprites ? Ou sait-il seulement faire tourner des jeux d'aventures ?
- 4) Philips paraît très en retard pour la diffusion du Full Motion Video, non ?
- 5) Que devient le FM Town ? Va-t-il être commercialisé en France ? Quelles seront ses performances ?
- 6) Avez-vous du nouveau sur la console de Matsushita ?
- 7) Que devient le Jaguar d'Atari ? Et le Falcon 030, Sam Tramiel aurait-il l'idée de le vendre un jour ou l'autre ?

Un lecteur (on avait remarqué... NDLR)

## RÉPONSE

1) Sans entrer dans les détails techniques (les fréquences de balayage...), le moniteur entrelacé n'affiche en haute résolution qu'une ligne sur deux pour chaque image, la suivante permettant d'afficher les autres. Cela donne un scintillement désagréable, supportable pour dessiner mais pas pour utiliser un traitement de texte.

Le moniteur non entrelacé donne une image stable à toutes les résolutions. Attention, cela ne concerne en fait que les résolutions de 800 x 600 points ou plus ; en 640 x 480 points, aucun moniteur (à ma connaissance) n'est entrelacé.

- 2) C'est une mesure de la vitesse d'une machine («benchmark», en anglais), comme celles fournies avec les Norton Utilities ou PC Tools.
- 3) S'il permet d'afficher des animations vidéo, le CD-I ne dispose pas des coprocesseurs nécessaires pour animer des sprites (mais les scrollings sont possibles). Probablement pas de SF II, donc, ou de shoot-them-up ultrarapide. Mais, cela dit, l'association de la vidéo et d'animations (mêmes poussives) bien utilisées pourrait donner des jeux superbes. On attend toujours...
- 4) C'est un euphémisme. Si Philips ne se dépêche pas, il va se faire griller par les concurrents...
- 5) Il était question, il y a quelques mois, que le FM Town soit importé aux USA. Aucune nouvelle depuis, il semble que le projet ait été abandonné.
- 6) Chut... c'est top secret ! (Nous n'avons en fait aucune information en dehors de ce que nous vous avons dit dans le Tilt Journal.)
- 7) Le Jaguar vient de faire sa réapparition en Allemagne (CPU 68030 et coprocesseurs 32 bits), mais rien n'a été décidé quant à sa disponibilité. Quant au Falcon, il devrait être disponible à l'heure actuelle, mais en petite quantité pour l'instant.

kiosque est effectivement un problème. Je n'ai malheureusement pas de solution à proposer ; il est quasiment impossible en France de faire «scotcher» des pochettes plastique en couverture (alors que ça ne pose pas de problème en Angleterre).

5) Oui et non. En fait, on manquera un jeu qui arriverait juste après le bouclage (NDLR : quand le journal est terminé et part en kiosque), mais si on l'avait, on en parlerait davantage (seulement de quelques jours). De toute façon, on ne va pas s'amuser à changer la date de sortie, juste pour parler d'un jeu deux jours avant un de nos confrères. A ce propos, j'ai toujours eu du mal à comprendre ce besoin urgent d'avoir une info sur un jeu. Si le jeu est bien, quelle importance qu'on l'ait deux jours avant ? Ah ! cette jeunesse, toujours pressée...

6) Bon, je ne reviens pas sur la question du piratage. Si vous prenez du plaisir à un jeu, c'est à vous d'assumer vos responsabilités. En théorie, vous devez rétribuer ceux qui vous ont apporté ce plaisir. Et, évidemment, si les joueurs n'avaient en moyenne que 1 % de jeux piratés, l'industrie micro-ludique s'en porterait bien mieux.

**A Tilt,  
il nous arrive  
parfois  
d'être  
éblouis.  
Nous sommes  
pourtant  
blindés.**



## 7) La lisibilité

Comme on ne te fait souvent remarquer, ta lisibilité est très, très médiocre. Tu t'en excuses en disant que les jeunes la demandent comme ça... Hum, hum ! J'ai quatorze ans, je te signale, j'ai vu beaucoup de lettres te reprochant une présentation fouillis, et pas une te demandant une présentation plus «fun»...

## 8) Les notes

A la hausse. Tilt, c'est pas sérieux, ça !

## 9) Les lettres

Je te reproche de trop censurer, ces temps-ci. Tu sembles oublier que d'autres personnes lisent ces lettres et sont curieuses de savoir ce qu'on t'a envoyé ; ils ne pourront pas l'apprendre à cause d'un journaliste qui ne voulait pas éditorialiser. Par exemple, si tu censures cette partie pour me faire une blague, seul moi pourrais la comprendre... Tu admettras que cela ne fait pas beaucoup de monde.

Amygale



*Armrhgh ! Amygale est là, il nous a choisis... C'est la fin ! On ne peut même pas aller aux abris, on y a rangé le courrier...*

1) Attends, je regarde. Ah, oui, bien sûr, c'est toi ! Excuse-nous, c'est une erreur. Nous n'aurions pas dû trouver ta solution, mais quand nous nous en sommes rendu compte, c'était déjà trop tard ! Un petit message perso quand à ta «solution» de Eye 2 : elle n'est valable que si tu reprends des personnages de Eye 1 qui ont déjà Hold Monster... Fin de parenthèse. 2) ??? On n'y peut rien, mais, s'il s'est choisi un pseudo incompréhensible ! (NDDdM : JLL, dans mon bureau tout de suite !!!).

3) Finis, disparus, évaporés les Rolling. Et, quoi que tu en dises, c'est tant mieux ! Tu ne peux pas savoir comme c'est frustrant de ne rien pouvoir dire sur un jeu. Cette rubrique était trop restreinte et pas vraiment attractive.

4) Comme vous voulez.

5) N'exagère pas. Il reste toujours quelques fautes... on peut aussi en trouver dans le Petit Robert ou dans le Larousse. Mais, promis ! on fera plus attention.

6) Le moment des Tilt d'Or est un passage très délicat. Nous devons faire l'amalgame de tous les tests de l'année pour récompenser les meilleurs jeux. Mais, au fait, que signifie «meilleur jeu»? Tu prends comme exemple Ultima VII, que tu trouves digne des Tilt d'Or. Si ça n'avait tenu qu'à moi, il n'aurait même pas été

nommé. Il est inadmissible qu'un jeu soit si lent sur 486DX /33, qu'il soit aussi buggé. Les Tilt's d'Or sont nos conseils «ultimes» en matière de jeu, et, personnellement, je ne conseille ce jeu à personne (sauf si vous avez un DX2/66 et une bonne dose de patience). Epic a fait couler beaucoup d'encre en son temps. C'est un jeu très sympa, mais qui, à mon avis, ne méritait pas un TO. Mais, en l'occurrence, ce n'est pas nous qui avons décidé, ce sont les lecteurs de Tilt et Consoles + et les téléspectateurs de Micro Kid's. Au fait, as-tu voté ?

7) Tu m'as fait prendre conscience d'une erreur de ma part. Je trouve plus intéressant de passer les lettres critiques ou polémiques. Mais effectivement, si on lit le Forum tel quel, il apparaît que personne n'est content. Cela dit, je trouve assez ennuyeux de passer des lettres de compliments (même si elles nous font très plaisir). Pire, je coupais jusqu'à présent les introductions du type « Bravo à Tilt ! », en me disant que cela n'intéressait que les journalistes — évitez d'en rajouter, certains d'entre nous souffrent déjà d'un ego hypertrophié... Si vous le désirez, je peux en passer plus, mais cela prend de la place. Pour en revenir à ta question, la grande majorité des lecteurs apprécie la nouvelle maquette, mais elle est encore parfaite, et nous nous y employons (si, si, c'est vrai !).

8) Oui, bon, pardon ! Y a rien à y faire, c'est comme ça... Au fur et à mesure que les jeux deviennent plus beaux et plus grands, nous montrons les notes. Et, forcément, au bout d'un moment, nous sommes obligés de redéfinir un barème (ce que nous vous présentons dans cette nouvelle formule de Tilt).

9) Tu as pu penser que je t'ai «censuré». Mais je prends toujours soin de couper les parties les moins significatives et de vous les résumer. Souvent, vous développez de longs paragraphes sur des sujets personnels ou déjà traités ; j'évite ainsi les redites. Mais si vous trouvez cela frustrant, faites-le moi savoir. De toute façon, je fais le Forum pour discuter avec vous, et vous pouvez changer les règles quand vous voulez.

## MESSAGE IN A BOTTLE

Après avoir répondu à des dizaines d'annonces, donné des dizaines de coups de fil, laissé des dizaines de messages sur Minitel, j'en suis donc réduit à vous supplier de me mentionner dans votre génial magazine. En effet, je suis scénariste, je crée des scénarios pour des jeux d'aventures, de rôle, d'action... Mais personne ne semble intéressé. Pourtant, il doit bien y avoir quelque part un programmeur qui cherche une idée de génie, un scénario original, intéressant, possédant le petit «plus» qui fera de son jeu une création angoissante, amusante, prenante ou carrément délirante !!!

Fabrice Bertrand

Bâtiment 0 / 5, cité de Vernois  
71300 Montceau-les-Mines



*Il n'est pas dans mes habitudes de passer des PA dans le Forum, mais tu mérites bien un petit coup de pouce...*

## CHER !

Je suis utilisateur d'ordinateurs depuis le ZX 81. J'ai eu successivement un ZX 81, un Alice, un MSX 1, un MSX 2, un Atari 520 STF et, pour finir, un Atari Mega STE. J'ai bien dit «pour finir», car je suis fatigué de me faire rouler par tout un tas de requins qui se sont engouffrés dans la brèche créée par quelques fous géniaux et passionnés... Je ne suis pas un ange, mais je me suis toujours efforcé d'acheter les logiciels que j'utilisais. Il faut dire que je n'ai pas chez moi trois cents ou quatre cents disquettes bien répertoriées et classées qui dorment... Vous voyez ce que je veux dire. Il m'est arrivé d'utiliser des jeux piratés, mais jamais bien longtemps (en matière de jeux, je ne suis passionné que par les simulateurs de vol, et passer des heures à deviner quelle touche fait quoi, ça vaut bien 250 F). Quant aux utilitaires, j'ai acheté Gestcomptes Il pour mes comptes et Script pour mes courriers (1 000 F). J'ignore à quoi peut servir un tableur pro ou une SGBD pro chez un particulier (à part former devant les copains). Le DP répond à 99 % aux besoins domestiques ! Pourquoi ai-je écrit «finir»? Pour la simple

raison que je suis écoeuré par le monde qui gravite autour de la micro loisir. Les éditeurs qui vendent de la m... à prix d'or !!! Et ce sans aucun scrupule. Recette : prenez le titre d'un film qui a bien marché (Batman, par exemple, ou très bientôt Dracula), ressortez les routines écrites il y a deux ans, changez un peu les graphismes et ciblez le public le plus facile à escroquer (les enfants). - Les constructeurs, qui vendent à Noël des stocks de machines déjà condamnées à disparaître, comme l'Atari STE, l'Amiga 500 ou les PC 286. Certains vendent même des machines déjà mortes, comme la GX 4000 ! - Quant aux utilisateurs dits «pointus» ou «branchés», il n'y a qu'à lire les annonces et autres messages qu'ils laissent sur les serveurs. Ce ne sont que grossièretés, insultes à l'adresse des machines concurrentes et mépris des autres. Tous les contacts proposés, y compris dans votre revue, sont d'ordre mercantile. On veut vendre ce que l'on n'a pas produit, faire du fric avec le boulot des autres... Il n'y a que très peu de vrais passionnés. Sauf peut-être sur les machines mourantes, les rats ayant déjà quitté le navire. - Les revues dites «spécialisées», qui, malgré une condamnation du piratage (de bonne foi, d'ailleurs), favorisent ce dernier. Pour une partie des lecteurs (les pirates), elles représentent un fonds de

commerce, et, pour les autres, un catalogue de softs à se procurer d'urgence. Réfléchissez-y... Au fait, Street Fighter II (700 F) représente 1/6 du SMIC, 1/3 du RMI, et je ne vous dis pas combien ça fait pour un Somalien... Conclusion : devant cet état de fait, il ne me reste qu'une solution, changer de passion.

En espérant que beaucoup d'autres me suivront, laissant ainsi messieurs Nintendo, Océan, Atari, Commodore et tutti quanti crever. Car, si l'on crève de faim, il arrive aussi que l'on crève de trop bien manger !

Christian



*C'est en gros ce que bien j'ai toujours prôné : des joueurs-consommateurs passionnés compatibles. Mais, vois-tu, outre le fait que la disparition des requins par la méthode que tu préconises signifierait le chômage pour nous (mais on pourra toujours faire autre chose...), je ne pourrais pas me passer très longtemps de ma machine.*

*Et, au vu de ton ancienneté dans le milieu, je ne pense pas que tu pourras t'en passer toi non plus.*

*C'est le drame de ce marché : nous sommes accros (non, ne comparez pas l'informatique à une drogue SVP, cela n'a RIEN A VOIR).*

*Moi, ce que je défendrais plutôt, c'est le principe du shareware (on teste avant d'acheter) et le boycottage des sociétés malhonnêtes. Pour cela, le plus simple serait de créer une association de consommateurs de la micro.*

*En tant que journalistes, cela nous est impossible, mais VOUS, vous pouvez le faire, sans grande difficulté de surcroît. Et, même s'il n'y a que quelques vrais passionnés, ils peuvent faire changer les choses. Alors, qu'attendez-vous ?*

## NE MARCHÉ PAS, NE MARCHÉ PAS,

Ne marche pas... Cette petite missive pour vous signaler ma déception : je me suis fait offrir l'année dernière, en guise de cadeau de Noël, un abonnement d'un an à Tilt (bonne idée, me diriez-vous...). En novembre 1992, cet abonnement prenait fin, hélas. J'avais l'intention de le renouveler, en profitant toutefois d'une « offre spéciale d'abonnement » (un nouvel abonnement PLUS un logiciel. J'avais reçu Swap l'année dernière de cette façon). Mais de nombreuses lettres de rappel ont eu raison de moi. La perspective, surtout, de recevoir une démo avec chaque magazine m'a décidé. J'ai fait le siège de mes parents jusqu'à ce qu'ils reconduisent notre contrat. Et, depuis, je m'en mords les doigts : non seulement on trouve ces démos même dans les Tilt vendus en kiosque (alors que je pensais que c'était un privilège réservé aux seuls abonnés), mais en plus ces démos ne fonctionnent pas. J'en ai déjà reçu deux à ce jour, et aucune ne marche. J'ai bien essayé de vous les renvoyer, mais on m'en a retourné d'autres tout aussi banales (comme qui ce n'est pas de la mauvaise volonté de votre part...)

Entre-temps, je trouve dans mon Tilt de décembre une proposition pour un abonnement AVEC le jeu Legend of Kyandia III! Imaginez ma déception. Si j'avais su, j'aurais attendu avant de reconduire mon abonnement. J'ai dix ans (c'est maman qui écrit ici tout ce que j'ai sur le cœur), un Atari 520 STE et je ne trouve plus nulle part de logiciels pour ma petite machine. Tous ces jeux dont vous parlez dans votre revue sont INTROUVABLES

(d'autant que j'habite en pleine campagne, et que les grands magasins qui vendent du matériel informatique sont tous tournés maintenant vers les PC). Vous comprendrez dès lors pourquoi je ne néglige aucune occasion d'obtenir de nouvelles disquettes, même si ce sont des démos... A croire que mon Atari est bon pour la benne à ordures. Le dernier bon jeu que j'aie réussi à trouver (miracle !), c'était Croisière pour un cadavre. Depuis, plus rien dans les rayons pour moi. S'il vous plaît, prenez cette lettre en considération. Envoyez-moi des disquettes qui fonctionnent, et parlez un peu plus de ce qu'on peut encore trouver pour l'Atari.

Edouard



*L'abonnement avec disquette (en cadeau) était une bonne idée. Le seul problème, c'est que la majorité des démos que nous avons proposées sur ST sont incompatibles avec le STE.*

*Pourquoi ? C'est une question, qu'il faut poser aux... éditeurs qui nous préparent ces démos. Nous essayons de trouver, autant que possible, des démos compatibles avec tous les modèles, mais cela n'a rien d'évident...*

*Les grandes surfaces qui ont un rayon micro ont pour seul but de vendre, pas de satisfaire les possesseurs de machines. Et comme le PC marche bien, elles vendent du PC... Cela dit, ta cause n'est pas perdue. Pourquoi, par exemple, ne commandes-tu pas des jeux par correspondance ? Car il y a encore de bons jeux sur ST, comme Populous II, Stiker, Sensible Soccer, Flashback... Enfin, c'est promis, nous allons nous battre pour que les éditeurs NOUS ENVOIENT LEURS SATANÉES VERSIONS ST !! Courage, ta machine n'est pas encore prête pour la benne à ordures.*

## OUI PAPA !

Salut mon fils ! Tout d'abord, j'y voudrais féliciter toute la rédaction de Tilt. En effet, les couvertures sont de plus en plus belles et de plus en plus claires (excepté celle du Guide 93, qui ressemble à un prospectus de supermarché). Je voudrais aussi vous féliciter pour les disquettes, qui sont super et qui, surtout, n'ont pas de bugs (contrairement à d'autres ?). Maintenant, passons aux questions.

- 1) Le Tilt numéro 111 m'a tué ! J'hésitais déjà entre le Falcon et l'Amiga 1200, et voilà qu'avec le test de FPS Football le PC entre à son tour dans la danse. D'où ma question : le PC va-t-il enfin tenir la route dans les jeux de sport ?
- 2) Le fabuleux Sensible Soccer va-t-il avoir une version manager (comme Kick Off) ?
- 3) Des versions 32 bits de Rex Nebular, Ultima Underworld, Commanche, Dune, Prince of Persia... sont-elle prévues ?
- 4) Pourquoi parlez-vous de la protection des jeux dans les tests ?

Dieu



*Salut, papa ! Ça boume ? Merci, d'abord, pour tes compliments (je les passe pour une fois...). Je suis content que les disquettes te plaisent.*

*1) Rehis l'édito, ce que je dis sur les jeux d'action est aussi valable pour les jeux de sport. Il suffirait que les programmeurs retrouvent les joies (!) de l'assembleur...*

*2) Rien de tel n'a été annoncé, mais, devant le succès de ce jeu, je ne vois pas comment nous pourrions y échapper...*

*3) C'est déjà partiellement le cas pour certains d'entre eux (essaie donc de lancer Commanche sur un 286...), mais pour l'instant, si l'on exclut Commanche, seule la gestion de la mémoire est concernée. Sans entrer dans les détails, cela permet de gérer plus de 640 Ko sans passer par l'EMS. C'est le cas pour Ultima Underworld et Rex Nebular.*

*4) Parce qu'une protection bien faite peut apporter un plus au jeu, alors que certaines sont fortement pénalisantes pour le joueur (je suis allergique aux grilles colorées, par exemple).*

## PRESQUE PARFAIT

Tout d'abord, bravo à Tilt ! Je possède un 1040 STE depuis... longtemps, et j'en suis très, très, très content. J'envisage sérieusement l'achat d'un disque dur, car les jeux d'aventures sont jouables sur disquettes.

- 1) Que me conseillez-vous ? Un disque dur neuf ou d'occasion ?
- 2) Les disques Atari sont chers. N'y a-t-il pas moyen de maquiller celui d'un PC pour le faire tourner sur ma machine ? Serait-ce moins cher ?
- 3) Quel est l'avantage d'avoir 2 Mo de RAM ?
- 4) Pourquoi n'ai-je pas vu le test de Street Fighter II sur ST ?
- 5) J'aimerais apprendre à programmer en Omicron. Quels livres me conseillez-vous ? Cela vaudrait-il la peine de suivre des cours ?
- 6) PLUS DE FORUM !
- 7) Pourquoi je ne reçois pas ma disquette Tilt ? Radins ! Vous n'allez pas mourir pour 4 F !
- 8) Le ST n'est pas mort !
- 9) Personne n'est parfait ? Si, Tilt ! (enfin, presque...)

Julien



*Oh oui ! le STE (comme le STF ou bien d'autres machines) n'est pas à la pointe du progrès. Il n'y a plus beaucoup de logiciels qui sortent dessus, mais cela n'en reste pas moins une très, très, très bonne machine ! Avec des milliers de logiciels, aussi bien ludiques que professionnels, il dispose encore d'une*

*des meilleures logithèques qui soit !*

*Merci de ta lettre, qui fera peut-être comprendre aux «Ataristes» qu'il ne sert à rien de courir après les nouvelles machines. De toute façon, on ne peut pas les rattraper.*

- 1) Le problème des disques durs, c'est qu'ils ont de toute façon une durée de vie limitée (deux ou trois ans), et que, quand ils sont d'occasion,

*on ne peut jamais savoir ce qu'ils ont déjà subi. Je te conseille donc un disque neuf.*

2) C'est possible (un de mes amis l'a fait), mais pas facile. Si tu connais quelqu'un qui se débrouille un peu en électronique, c'est possible, et ce sera effectivement moins cher. Mais il n'y a pas que Atari qui produise des disques pour ses machines. Les grandes marques de disques durs (Comer, etc.), ont pratiquement toutes sorti des modèles pour ST. Tu les trouveras plus facilement en Angleterre, et je te conseillerais de regarder les pubs des magazines d'outre-Manche.

3) Certains programmes tirent parti de plus de mémoire pour proposer des options supplémentaires, ou tout simplement pour fonctionner plus rapidement. Le Rédacteur 4 en est un exemple (avec 1 Mo, tu n'as qu'une partie des fonctions).

4) Hein ? SF II existe sur ST ? Ah, c'est un scoop ! Blague à part, il est désolant que les éditeurs ne nous envoient plus les versions ST de leurs programmes. Cela concourt à la baisse des ventes sur cette machine. Nous devons obligés de courir après et, évidemment, nous en manquons

5) Je ne suis pas un spécialiste de l'Omicron, mais Micro Application a sorti plusieurs livres sur ce sujet (Le grand livre de l'Omicron). Feuillettes les avant de les acheter, je ne sais pas ce qu'ils valent. Quant aux cours, c'est cher et rarement efficace.

6) Merçi, mais il y a déjà entre cinq et six pages. Plus risquerait de paraître envahissant...

7) Désolé, mais ce problème de disquette est dicté par des contraintes économiques dont nous n'avons pas le contrôle... Si cela ne tenait qu'à moi, je donnerais la disquette gratuitement à tous les abonnés.

8) Non... Enfin, oui, il n'est pas mort.

9) Et moi ?

## AVIS

Nous avons l'honneur de vous annoncer la création de notre association Pixel Art, qui a pour objectif de soutenir le développement de toutes les formes artistiques liées à l'informatique.

L'une des premières grandes réalisations de Pixel Art prendra la forme d'une coding party au mois de juillet prochain dans la région de Tours.

Vous voudrez bien, dans cette perspective, diffuser le message suivant :

Attention, l'association Pixel Art organise le 5, 6 et 7 juillet 1993 une grande coding party, exclusivement sur Amiga.

La meilleure démo, le meilleur graphisme et la meilleure conception musicale seront récompensés. Venez tenter votre chance sur l'un de ces trois concours...

Pour tout renseignement, écrivez à : Pixel art, 37, rue Manet, 37300 Joue-lès-Tours. Nous vous remercions par avance de la diffusion de ce message.

Arnaud



*En voilà une bonne idée ! Programmeurs, graphistes et musiciens, à vos claviers ! Avec les beaux jours, refleurissent les coding parties. A ce propos, n'hésitez pas à nous prévenir de*

*vos petites sauteries. C'est avec un grand plaisir que nous nous en ferons l'écho (mais, à priori pas dans le Forum).*

*Clubs, fanzines, coding parties sont les bienvenues dans nos colonnes. Qu'on se le dise ! Ah, au fait, vous pouvez laisser tomber les cérémonies, les «Messieurs» et les «merci d'avance». Après tout, c'est sous entendu...*

## JOYSTICK

Heureux possesseur d'un PC depuis deux mois, j'ai fait l'acquisition de plusieurs programmes, dont certains, les simulateurs de vol, nécessitent un joystick. Mon problème est que le joystick ne fonctionne pas tout le temps, il est assez rare que je puisse l'utiliser dès l'allumage du micro. Il marche de temps en temps, après quelques minutes passées sur un autre programme. Je voudrais donc savoir comment faire pour pouvoir utiliser mon joystick dans des conditions normales. Bien entendu, j'ai vérifié les connexions; le problème réside peut-être dans la configuration des ports dans le Setup, ou dans les fichiers Config.sys ou Autoexec.bat.

Bruno



*Je pencherais plutôt pour un problème de contrôleur. Essaie de changer ta carte d'emplacement, ou essaie-la sur un autre PC. Si le problème persiste, c'est elle qui est défectueuse. Le Setup et les fichiers de démarrage n'ont pas d'influence sur le joystick.*

**La meilleure  
démo,  
le meilleur  
graphisme et  
la meilleure  
conception  
musicale  
seront  
récompensés**

## PUBLICITÉ MENSONGERE

En kiosque, j'ai trouvé un magazine anglais spécialisé Amiga et, en le feuilletant, j'ai vu qu'un distributeur propose Ultima Underworld et Ultima VII pour ST / Amiga. Est-ce vrai ?

Gilles



*Non. J'ai eu un petit doute pour Underworld sur Amiga, mais finalement aucun de ces jeux n'est pour l'instant attendu sur ST ou Amiga. C'est de la publicité mensongère...*

## VENTES

Vds A500 + ext. 512 ka, 1 000 disques + Wing compomati + carton boîte org. hors offre. Claude TRANSLER, 34, av. Jean Jaurès, 10600 Chappelle St Luc, Tel.: 25.74.60.30.

Vds A500 + ext. méd. + souris + Yarns 200 + 20 px. 3 000 F. Sylvain BURGAIN, 12, rue Petit, 60240 Bouconvillers, Tel.: 44.48.16.53.

Vds A500 2Mo int. lect. ext. 1 0845 Joy + 250 disk + 500 cm. Dispos. prix mini! Le 4 700 F. Fernand Stéphane PASTOR, rte d'Alais, les Septs Points, 20990 Alajac, Tél.: 95.29.38.47.

Vds A500 + ext. 512 ka + souris + alim. périph. + rem. d'ext. + 150 disks + 2 300 F. Luc MAGNE, 12, rue Charles de Gaulle, 75800 Epone, Tel.: (16-1) 30.90.40.70.

Vds amos 1.3 (290 F) px compris. Tel.: 69.06.38.96.

Vds A500 + 1Mo + HD-Commodore A500 SCSI 2Mo. Mod. coust. ST + av. 4 000 F. Lisette LABERGE, 16, av. Lamarine, 75170 La-Celle-Saint-Cloud, Tel.: (16-1) 39.82.05.05.

Vds A500 + ext. 1Mo + souris + 3 000 + 150 disks + peinté la faire offre. Fabrice CHICHPOTIAU, 40, rue Poilveau, 75005 Paris, Tel.: (16-1) 48.28.21.80.

Vds amia 1000 (2 drives) doc développeurs + Digiview + 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + ext. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + ext. 512 ka + câble périph. + joys + souris + nbx x Dune. Ecolit et 2 Black City, 6852 px. + 2 500 F. Laurent FERNANDEZ, HLM, Emile Roudaye, 84, Aprot, 73, rue Perron, Paris, Tel.: 68.52.76.14.

Vds A500 350 px. + 20 disquettes + joys + souris + lives px. 1 200 F. David OUBIS, 3, rue de la Croisette, 59179 Marais, Tel.: 27.51.51.29.

Vds joy amiga 600 petit prix. Arnaud LERDY, 2, rue des Mathélines, 62940 Pétiville, Tel.: 21.27.62.14.

Vds A500 - Dune. FI grand prix. Flashback, 41, Av. Bataille juv. prix intéressant. Christophe JARRY, 21, rue d'Espérance, 94600 Montreuil Julgnet, Tel.: 41.42.67.27.

Vds joy amig. PC ou CPC 6128. 5H1 PUYKIEWICZ, Station Total, rue Jean Berger, 57070 St Julien les Metz.

Vds amia 500 ser. par + moni. coust. + 2<sup>e</sup> lecteur + 70 disquettes px. 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 - ext. 512 kb + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + ext. 512 ka + 1000 disques + track ball + périph. + 4 000 F. Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne, Tel.: 26.21.12.70.

Vds A500 + moni. 10845 + ext. 512k + 20 px + tapis + souris px. 1 000 F. Jean-Dominique DU RIVAL, 12, av. de Camoins, 75175 Paris, Tel.: (16-1) 45.20.06.09.

Vds A500 + 1Mo + 2 échant. ST + lect. ext. + 150 px + 2 périph. + 2 300 F. Jérôme BARNECHE, 48, rue Giffredo, 06000 Nice, Tel.: 93.92.62.85.

Vds A500 + ext. 512 ka + 2 joys + souris + tapis + 35 magazines + 180 disks + périph. px. 2 500 F. Stéphane CLERIC, 6, rue Charles Godofroy, 95230 Saint-Oisy-sous-Montmorency, Tel.: (16-1) 39.64.04.74.

Vds A500 + DD 20Mo + 2Mo Ram + souris + moni. coust. + 2 lecte 315 Joys + Doss. Rom Kernel px. 5 000 F. Jocelynn GABRIAT, 3, square Gabriel Fauré, 92160 Antony, Tel.: (16-1) 40.91.93.46.

Vds A1000 + moni. coust. + lect. ext. + 2 joys + nbx jx par. 1 500 F. Stéphane RICHONCH, 183, rue Saint Charles, 75015 Paris, Tel.: (16-1) 45.57.03.77.

Vds A500 + ext. 512 k + joys + 2 500 F. Eric CHASSERY, 12, allée Louis Noguères, 72620 Achères, Tel.: 39.11.31.34 (Ap. 18 h).

Vds A500 + ext. 1Mo + 3 000 + joy + Jopied + joys + souris + tapis. Bon état px. 1 500 F. Joël échi. carton néo-geq. Vincent ARNOULD, Le Mas Pierrelot, 13660 Dorignot, Tel.: 90.73.73.69.

Vds A500 + moni. coust. + nbx jx utilis. + ext. 1Mo + boîte rang. + lives + souris px. 3 500 F. Fabrice FEXIS, 53, rue de Chalard, 95610 Ergny-sur-Oise, Tel.: (16-1) 34.84.94.94.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 + am. 1Mo + 1 000 + 40 kg env. souris px. 2 000 F. Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine, Tel.: (16-1) 46.71.19.26.

Vds A500 plus + moni. + jx + joy + souris + par. dx. 2 200 F. Claude ALLUIE, La Grande Plaine, bat. A3, bd de Armours, 83100 Toulon, Tel.: 94.27.46.74.

Vds A500 plus + 3 joys + souris + moni. + 1 switcher avec Rom 1.32 + 500 jx + boîtes de rang. px: 7 000 F. Michal AFRIQUE, 104, rue de Sausser, 79017 Paris, Tel.: (16-1) 47.64.44.28.

Vds A500 + ext. 512 kb + moni. coust. + joys + souris + lives + 100 disquettes + 4 500 F. (H. 08h). Stéphane DUBOIS, 63, allée St-Amand, 53940 St-Berthevin, Tel.: 43.69.14.97.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.

Vds amia 3000 : Tower-D0200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Adapt40 Real 3D 3000 ext. ss. par px: 19 900 F. Laurent THORNY, 20, allée Eugène Fattet, 77740 Champs-sur-Marne, Tel.: (16-1) 64.68.22.70.







Vos autres ST: soucis + joys + manoir + bk + Bal. 2.  
 2xander Word, Mokar, Jx + 1300 F. **EMERICIAZ**, 2  
 allée du Roy, 44510 Le Poullignen. Tél.: **40.62.25.43**

Vos 520 ST 1 Mo + monoi. coul. SC 1425 + soucis +  
 250 dsks (p + ulli) + nbv accès. Px: 3 500 F. 6 ddsb.  
**Audemar JARATI**, 6, résidence Palais Picasso, 93500  
 Saint-Denis. Tél.: (16-1) 48.08.19.01

Vos Atari 1040 STE + monoi. coul. SC 1435 + soucis +  
 50 dsks (p + ulli) + nbv accès. Px: 3 500 F. 6 ddsb.  
**Audemar JARATI**, 6, résidence Palais Picasso, 93500  
 Saint-Denis. Tél.: (16-1) 48.08.19.01

Vos Atari 520 ST + monoi. coul. 1425 + mono 1225 +  
 50 dsks + 800 F + Ultronix Ripper + Drive ect. Px:  
 6 500 F. **Jean-Baptiste BACHEROU**, 12, bd Charles  
 de Gaulle, 93380 Pierrefitte. Tél.: (16-1) 48.29.37.67

Vos 520 ST 0/F + 1 Mo + 100 lig. + Basic. Sols. IGA.  
 Plant. Autocloture. Epic. Mozart. coul. 3 000 F. **Stéphanie RION**, 5, rue Epic, 91700 Ste-Genèveville.  
 Tél.: (16-1) 60.15.24.70

Vos 1040 STE + monoi. coul. Philips 6832 + soucis +  
 manoir. 2 400 F. **Yves OLIVIER GRANDJEAN**, 12, rue de  
 Nozay, 91193 Montheyly. Tél.: (16-1) 69.01.09.88

Vos Atari 520 ST + soucis + manoir + nbv (p + ulli).  
 1 200 F. **Eric TERRISSE**, 1, Domaine du Château,  
 91380 Chilly-Mazarin. Tél.: (16-1) 69.08.86.61

Vos ou ech sur Atari S à bas px. Pass. Jam Power, Sets  
 Soccer, Vmoin. Td On. **Alain BELLAUD**, 5, rue Colbert,  
 83470 St-Omerin. Tél.: 94.78.10.28

Vos Atari 520 ST + écran coul. (HD) + immobile + 150  
 dsks (p + ulli) + joys. TBE. Px: 3 000 F. **Fredéric CANNON**, 17, rue Prosper Merimee, 91600 Savigny.  
 Tél.: (16-1) 69.24.49.91

Vos Atari 520 STE + écran coul. + 100 dsks vierges ou  
 avec DOM Pac (Demos, utils). **Tristan DANIEL**, 68, av.  
 de la République, 75011 Paris. Tél.: (16-1)  
 43.38.65.20

Vos sur ST, org à bas px. De 10 à 100 F. 3 Pool.  
 Robotop 3. Epic. Ciscio Heat, Capivo. Manoir. Mansi  
 Reynald BIALI, 42, rue Blomet, 75015 Paris. Tél.:  
 (16-1) 43.38.65.20

Vos Atari 1040 STE TBE + joys + soucis. px: 1 700 F.  
 (écran org). **Laurent LOPEZ**, 47, square de la Chamoie,  
 98400 Vihjeiti. Tél.: (16-1) 4.26.67.80

Vos Atari 520 STE + 20 ju org + 2 soucis + 2 joys +  
 250 dsks + 2 000 F. **Herwé HEYOT**, 16, rue des Frères  
 coudrac, 33 7776 Savigny-le-Temple. Tél.: (16-1)  
 60.63.78.15

Vos Atari 1040 STE + 2 000 F. + monoi. 500 F. + nbv. Jx  
 50 F. ou lit. 3 000 F. + écran. **Nicolas BRUNNER**, 1, rue  
 de Comte de St-Clricq, 64000 Pau. Tél.: 99.30.16.41

Vos 1040 STF + soucis + joys + allages + lect. ect. +  
 200 dsks + nbv org + livres + magazines + Free Soft.  
 Px: 3 000 F. **Ahmed RAZZAK**, 15, allée des Moineaux,  
 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél.: (16-1)  
 30.74.20.21

Vos 1040 STE + 85 dsks + 2 btes de disk + soucis +  
 2 man. 2 000 F. **Yves MD + 2 man. + Menezer** (63, rue  
 J. de 2 000 F. **Frédéric PELIN**, 3, rue Jean Moulin,  
 77610 Fontaine Trossigny. Tél.: (16-1) 64.23.25.86

Vos org. ST Jamaie ouvert: Robotop 3 100 F. Cher.  
 contacts sur ST et Musicien pour ddsb. **Yann  
 LESCURAT**, 24, bd de la Mondiale, 40000 Nid-de-Mars.  
 Verlinghem. Tél.: 20.78.94.06

Vos Atari ST, D-Day, Double Bag, Larne Fatat, Nicolas  
 WARRETT, 29, rue M. 62143 Angres.

Vos Atari, Falcon II, Sim F29 + ulli. org + doc.  
 manoir + megafloé 44 + 4 000 F. **Stéphane CHABREU**,  
 1 000 F. **Alain MELLET**, Quartier Saint Jean, 44890  
 Travaillan. Tél.: 90.37.79.96

Vos pour ST Jx + Epic, Eivia, The Killing Cloud, Kick  
 Board, Fire and Forget, 2 de 500 F. **Luc**.  
 400 F. **Robert ACIN**, 5, rue Carentino Cour, 75019 Paris.  
 Tél.: (16-1) 41.33.34.62

Vos Atari 520 STE (Mo + 100 lig) + le Redacteur 3 +  
 Deluxe Paint 2 200 F. **Geoffroy LAMON-GIRAUD**, 22, av.  
 des Charmettes, 31500 Toulouse. Tél.: 61.54.51.08

Vos Atari 520 STE 1 Mo + soucis + 100 dsks  
 vierges et nbv org. Px: 3 000 F. **Christophe GIBOTINS**,  
 156, rue de Boulaux, 76510 St-Nicolas d'Allerment.  
 Tél.: 35.85.36.64

Vos 1040 STF + 200 dsks + 2 joys + soucis +  
 scanner Golden Image, Jamais servi. Px: 4 500 F. **Frantz OLIVIER**, Geranium AS, Parc St-Cyr, 79600  
 Elbeuf. Tél.: 35.41.49.47

Vos Atari ST + org. Ametadi CPC + livres org. ZX 81.  
**Pierre SOGNO**, La Gilère, 73240 St-Genis-sur-Guiers.  
 Tél.: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST + écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + soucis + 63 ju.  
 Px: 1 000 F. **Gregory OTRONC**, 1, rue Hemingway,  
 76370 Platrie. Tél.: (16-1) 30.53.05.10

Vos Atari 520 STE à petit prix. Liste sur demande.  
**Yves LAGARD**, rue Nationale Dourenn, 76630  
 Evreux. Tél.: 30.53.05.10

Vos 1040 STF + soucis + Cyber Studio + Degas + jx  
 de rôles, etc. Px: 1 500 F. **Emmanuel GRAND**, 3, av.  
 de la Liberté, 62400 Courteville. Tél.: (16-1)  
 47.68.53.54

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos 520 STE + monoi. coul. + soucis + jx org. Sensible  
 Soccer, Spécial Forces. 13E Px: 2 500 F. **Alfred BONNOT**, 157, rue de la Verte Sallé, 53 000 Grandvaux.  
 Tél.: (16-1) 93.57.60.50

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos Atari Portfolio 1 300 F + org. Régie DUBOIS,  
 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.

Vos dougnettes pour ST de 30 à 1 000 F. **Shrek Fighter**,  
 Sinker, Pousset, etc. **Gregory BICHON**, Ollon. St-Fraimbault  
 de Prière, 53300. Tél.: 43.04.26.37

Vos 1040 STF + monoi. coul. SC 1425, soucis, joys, 35  
 org. + 3 000 F. **Quentin DERRAUX**, 348, rue Lormoise,  
 59420 Wambrechies. Tél.: 20.27.30.20

Vos 520 STE 1 Mo + jx + org. (Havetel + Dali + ST  
 0530) + joys, bte. px: 2 500 F. **Ursel MENEGHE**, Lycée  
 de St. Bonnet, 26330 Châteaufort-de-Gallargues.

Vos Mégat STE 468, lect. 144 Mo + écran coul. +  
 Cubase + Calamus + Redact. 4, 200 + Supersure. px  
 s/gar. **Bernard RYCHELVIN**, 2 chemin des Amandiers,  
 11800 Villeurbanne. Tél.: 58.78.70.30

Vos 1040 STF + écran coul. + nbv. jx + 8 000 F. +  
 4 300 F. **Vds. util. bureautiques + livres. Jean-Pierre  
 SUPPLISSAN**, rue René Bigand, 04760 Pierreville.  
 Tél.: 92.72.88.93

Vos Atari 520 STF + écran coul. + 2 joys + soucis +  
 docs + dsks + jx. px: 3 500 F. à 5 000 F. **Alfred Philippe  
 GUERRIN**, 5, rue Alfred de Musset, 91220 Ebréville-sur-Orge.  
 Tél.: (16-1) 60.84.85.41

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vos Atari 520 STF (1 Mo) + écran + nbv. jx. px: 1 500 F +  
 non. 3 300 F. **Patrick BERCHEUX**, 91190 St-Germain-les-Arpejans.  
 Tél.: (16-1) 60.40.06.09

Vds STE 1 Mo + joy + souris = 100 disks + mag + manuels avec cd rom moni coul, cher cont sur ST-Amiga Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél.: 47.38.46.67.

Vds 1040 STE + moni coul. SM124 + impr laser LC110 + livre SFA Base 3.0 = 20 disquettes, px: 4 000 F. Jean-Louis BIONVILLE, 37, rue Sylva Declemy, 95140 Garges-les-Gonesses. (16-1) 39.86.32.17.

Vds simp. laser Atari SLM 804 avec tonner neuf, px: 4 000 F. logici. le Rédacteur 3.10, px: 500 F. Olivier DEHAN, 62, rue du Colonne de Rochebrune, 92380 Garches. (16-1) 47.01.27.24.

Vds Atari 2600 + 2 m. + 2 jx + 300 F à déb Jonathan LIMOIZINEAU, 66, route de Créon, 33670 Sadirac. Tél.: 56.30.62.40.

Vds 1040 ST + moni mono + moni coul + epron L0550 (24 disquettes) + nbx disks + jx + livres, px: 5 000 F. Christophe DIOIER, 75004 Paris. (16-1) 48.87.37.50.

Vds nbx jx sur 1040 ST (Tranarcita, Midwinter, Camigari). Olivier CRASTES, 6, square Rivoli, Résidence Louvre Rocquencourt, 78150 Le Chesnay. (16-1) 39.54.00.02.

Vds Atari 520 STE 2 mo + moni coul + NB + joys + jx + alt + floppy ext., px: 3 000 F. Fabienne CHARPUS, 92, bd Barbès, 78018 Paris. (16-1) 42.52.56.97.

Vds Atari 520 STE 1 még. 50 disks, souris, joys, DCK, carte MV16, px: 2 100 F port inclus. Patrice PLAA, Chemin du Salish, 64600 Mirrepeas. Tél.: 59.61.17.17.

Vds Atari 520 STE + man. navigateur + souris + cartouche pour 1 mo suppl. + moni. px: 2 500 F.

Yann MORICQ, 23, rue Antoine Herout, Le Shangri-la, 04000 Digne. Tél.: 92.31.40.91.

Vds sur 520/1040 STE, px bas, liste sur demande Gérard CONCHE, 37, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél.: 55.24.40.34.

Vds jx et util. sur Atari ST et STE, liste sur demande Stéphane BEHAR, 44, chemin des Amabets, 06610 La Gaude-St-Laurent.

Vds ou éch. jx sur Atari ST Débutants bienvenue, px très intéressants. Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris.

Vds Atari 1040 STE neuf + moni coul + jx + souris + joys + nbx logs + doc. + bte opt. px: 4 000 F + vds simp. Star LC200 + 1 000 F. Alexia BLIME, 14, rue Angélique Verrier, 92200 Neuilly-sur-Seine. (16-1) 46.37.53.04.

Vds Atari 520 STE + 4 még + DD 20 még + mon HR N & B + logs. tbe. px: 4 500 F. Cédric CHABRELY, 25, av. du Maréchal Joffre, 93180 Noisy-le-Grand. (16-1) 43.05.33.97.

Vds 520 ST étendu à 1 Mo + écran coul + nbx jx + joys + 2 souris (1 optique), px: 5 000 F. LEFAURE, PARIS. (16-1) 40.54.97.99.

Vds STF 1 M + moni coul + 100 disks + joy, px: 2 600 F à déb. moni mono SM 124, px: 600 F. Sébastien CABEL, 6, av. de la Porte de Vincennes, 75012 Paris. (16-1) 43.43.06.16.

Vds 1040 STE + mon coul + lect. ext. + imprim. Blitz + 400 disks, px: 4 000 F à déb. Nicolas SIMONET, 9, rue Francis Craro, 78780 Jouars-Pontchartrain. (16-1) 34.89.34.86.

Vds 520 STE 1 Mo + lect. ext. + 200 Softs + 3 joys + livres + docs + souris + jx + 900 F + imp. ST/PC DMP 4000-136COL, px: 1 100 F. XAVIER NANTES. Tél.: 40.89.21.45 (le soir).

Vds orig. Simpsans: 100 F. Robocop 3 + 100 F. sur Atari ST (sont mot. + disks). Arnaud BOISSILOT, 7, rue des Rosiers, 14000 Caen. Tél.: 31.86.13.45.

ST confirmés vds + bas prix été: Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Leparrou-Médoc.

Vds imprim. HP Deskjet 500 + câble pour Atari, Amiga et PC, px: 3 100 F. Vincent LAPORTE, 2, av. de Lamballe, 75016 Paris. (16-1) 45.25.95.94.

Atari ST: vds jx + util. orig. px intéressant, liste sur demande Jean François TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.

Vds jx, démo, util. Demops sur STE/STF + console Lynx 2 + 2 jx + adapt. sect. sd gar. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Thilleux, 59310 Orchies. Tél.: 20.61.64.49.

Vds Atari 520 STE + jx + jx: 1 800 F. Michèle CHARLES, 30, chemin de Belleface, 73700 Bourg-St-Maurice.

Vds 2 jx orig. Atari ST: neuf, Robocop 3 et Compil Arcadia 1, 140 F. les 2: 250 F. + 1 jeu STG, Road Runner, px: 350 F. Xavier BRIDL, La Bayanne, Bât. K5, apt. 360, 13800 Istres. Tél.: 42.55.24.42.

Vds Atari ST: 80 disks + 3 joys = D. Paint 1992 + jx + D. verjeux, px: 2 500 F. sur STE/STF. BRIGIÈRE, Lanau, 15200 Neuvéglise. Tél.: 71.23.58.49.

520/1040 STF vds nbx jx, docs, util. éduc. démo, bas prix. Orig. à 50 F à 80 F. José BULTZ, 33, rue de la Moissonnière, 95640 Dunkerque.

Vds sur Tours 520 STF étendu à 2,5 M, px: 1 600 F. vds jx orig. + Epic, Vision, Transarcita, Am. World... px: 50 F à 200 F. Christophe LE CORRE, 7, allée des Sapins, 37170 Chambray-les-Tours. Tél.: 47.25.15.74.

Legend of Diel pour ST les 3 disks + bte + doc pour 100 F. Fabien BALAWOINE, 9, villa Mérième, 95210 Saint-Gratien. (16-1) 34.28.06.32 (ap. 18 h).

Vds Atari 520 ST lect. ext. + nbx jx + revues, px: 1 900 F avec TV, px: 6 000 F. Steve COUGOU-LIC, Le Grand Moustier + Prad Lanec, 58950 Vannes. Tél.: 97.63.00.11.

Pour Atari vds émul. Macintosh Spectra GCR comp. px: 1 700 F. SD: 42 M€, px: 1 700 F. Philippe DUCHAMP, 3, rue Edmond Valentin, 75007 Paris. (16-1) 47.53.39.23.

Vds nbx jx orig. (Epic, Robocop 3, jx sur Atari ST, px: 1 100 F à 150 F) jx: Geoffrey LAWON-GRIMAUD, 22, av. des Charmettes, 31500 Toulouse. Tél.: 61.54.51.08.

Vds 1040 STF + 40 jx orig. (Epic, Ultima 6, Pacific Island, Inconn. ), val.: 14 000 F, px: 3 800 F. Patrice FUSTER, 29, Domaine Bel Abord, 91380 Chilly-Mazarin. (16-1) 69.34.21.73.

Vds 1040 STE + moni coul. SC1435 + nbx jx, px: 3 500 F. Mamif YAMOUZ, 5, place Albert Camus, 98210 Saint-Gratien. (16-1) 34.17.39.89.

Vds 520 STF, moni coul, man. souris, nbx jx, bte rig, disquettes, tbe. jx: 3 200 F. Sébastien RING, 6, rue du Versoir, 91430 Ivry. (16-1) 90.19.10.61.

Vds 520 STE (1 M€ + moni coul + impr. + joys + souris + tapis + câbles + nbx jx et util. + btes px: 5 000 F. Michael PERROT, 360 B, la Draillette, 13180 Châteaubourg. Tél.: 90.36.14.33.

## 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 pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous, vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A.: 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 113

RUBRIQUE  
CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :   
ajouter (b.) pour Paris et R.P.



Vds PC 1512 SD MM CGA + carte joy + 2 joys + Calcomp + Evolution + nbs log + jx + livrs + sources. Px : 3.500 F. **MARIE RIBERO**, 2, allée des Lilas, BP 66 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.60.82

Vds PC 2086 HD 14 HRCD VGA Haut Résolution + nbx jx (A-Train, Flight Simulator, etc.). Px : 8.500 F à déb. **Salvatore PREVITERA**, 11, place de la Convention, 83340 Le Luc. Tél. : 94.47.95.61

Vds Tandem 386 SX 20 VGA coul. Ram 2Mo Hd 40mo AD238 + souris + Windows + Dos 4.50 gpr. Px : 5.000 F. **Laurent LALLEMAND**, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86

Vds PC 386 SX 16 Intel 3.5 HD 4M Ram DD 80M + sources + écran VGA Sony + Windows + nbx jx - 9.000 F. **Laurent VOYER**, 19 bis, rue Noyer Mulot, 95130 Francouville. Tél. : (16-1) 24.13.59.52

Vds sur PC org. Alone in the Dark, Comanche, incl. Epic 542, Ultima 7, etc. 100 à 200 F. **Philippe MONJARET**, 2, Villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44

Vds 2 000 F PC 1512 mmc Obles Drives + sources + manuel + log ou éch. ctre MD + 4 jx **Linette DOMMMAIN**, Batifolgarde, 32140 Morsbecq. Tél. : 62.56.10.72

Vds PC 386, DD 40, 2Mo Ram, VGA coul. + nbs log. Px : 5.000 F. **François PAULIN**, rue de Fancien Colège, 37140 Bourgueil. Tél. : 47.97.85.73

Vds PC écran coul. VGA, clav. 2 lect., 3 Py 2. impr. souris, joys, 2.500 F. **Teb Jean-Pierre LUCQUET**, 16, allée des Peupliers, 59190 Morbecq. Tél. : 28.41.06.25

Vds PC 386 4M DX 33, SVGA, S.Biasier, 130Mo Dd, lect. 3112 et 514, TBE avec Softs au choix. **Olivier DE FASSO**, 170, av. de Verdun, 06190 Roquebrune-cap-Martin. Tél. : 93.35.18.86. Soir.

Vds Sound Blaster 2.750 F. Plus ports + Cartouche Vestres 100 F. **Laurent MALLET**, 16, rue des Capucines, 95310 St-Ouen l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.54.68.69

Vds impr. NEC P6 Pwinviter 24 aiguilles. Px : 1.000 F. **Bruno LEFEBVRE**, 205, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.09.97

## AMSTRAD

Vds digitaliseur Ara pour CPC 464 ou 6128 490 F. Vds clav. **ALEXANDRE LESAFFRE**, 12, rue Litre, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.80

Vds CPC 464 K7 mmc. coul. + jx org. 1 000 F. **Philippe LEUQU**, 22, rue Mussulburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.62.37.28

Vds pour CPC 1 lect. 514 + nbs disks 600 F. Scanner Dart 300 F. px à déb. **Nicolas BRUNER**, 1, rue du comte de St-Cricq, 64000 Pau.

Vds PC 484 Plus + man. + 120 x K7 + 4 cart Amstrad 1 500 F. **Ludovic DUPUIS**, 22, rue de Franière, 69150 Thouroutte. Tél. : 44.76.62.48

Vds CPC 464 coul + 60 x joy + post Phaser + kit de montage + livrs 1 800 F. **Jean-François CESARI**, av. du Mont Thibaut, Propriété Figliè, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.22.05.58

Vds CPC 6128 coul. + 100 x jx + impr. (Blood, Batman, Savage, etc.) + utils (OCP Art Studio Assemblateur + livre 1 000 F. **Luc GARNAUD**, Vastelle, commune d'Assac, 16560 Tournières. Tél. : 45.20.66.46 (W.E.).

Vds CPC 464 + écran mmc + jx + manuel + utils. Px : 1 000 F à déb. **Eric DECASIN**, rés. Rougères A5, rue de Guyennes, 78840 Franeuse. Tél. : (16-1) 30.93.30.47

Vds PC 464 + mmc. coul. TBE 1 000 F. + jx. **Willy NOEL**, 4c, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.35.78

Vds 44 jx org. pour CPC 6128 de 30 à 100 F ou le tt 1 000 F. **Pierrick LECONTE**, 12, rue Octave Longueur, 91170 Viry-Châtillon.

Vds CPC 6128 coul. + Tamer TV + Radio Réveil + jx + Joys + Kit Téléch. + 22 revues. Bon état 2 500 F à déb. **Sofiane HERIDA**, 18, rue Beaumarchais, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.98.39

Vds CPC 6128 + coul. + Rick Dangerous 2, Prince of Persia, Batman, Robocop etc. Px : 2 500 F. **Yves FOUINIER**, 54, quai de l'Abbaye, 43190 Behugency. Tél. : 38.44.02.07.

Vds sur CPC jx org. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio Réveil 200 F. Mémoire CPC 4000 F. Revues 10 F. **VANNIER**, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47

Vds CPC Plus 6128 coul. + 25 jx + 2 man. + 2 disks vierges. Val. - 5 500 F. Px : 4 000 F. **Jean-François BELLANGER**, Le Casseau, 72330 Yvre-le-Pôlin. Tél. : 43.87.41.29

Vds CPC 6128 coul. + 100 x jx + impr. + 2' lect. + revues : 1 800 F. **Julien URBAIER**, 30, av. Gange, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.08.45

Vds 44 jx org. pour CPC 6128. Val. 4.000 F. Px : 2.000 F à déb. **Pierrick LECONTE**, 12, rue Octave Longueur, 91170 Viry-Châtillon.

Vds CPC 464 + impr. DMP 2000 + nbx x et utils + joys + manuels + revues + cordon : 2 000 F à déb. **Beno SENTER**, 111, rés. Pompidou, 59111 Bouchain. Tél. : 22.55.87.44

Vds CPC 6128 tbe + 10 disks + revues + joys. Vds 3112 pour CPC 1600 F. **Ludovic MARTINAGE**, 11, rue Victor Derods, 58080 Lille. Tél. : 20.56.04.23

Vds Bat. 120 F. Angle d'Or 2 110 F. Simulation's Best 130 F sur 6128 Plus. **Rillian PERANI**, 3, rue des Pins, 67190 Dinsheim. Tél. : 88.50.15.00

Vds CPC 6128 Plus + mmc. coul. + jx + 2 joys. TBE. Px : 200 F à déb. **Benjamin LECONTE**, 3, allée Albert Camus, 21140 Gisors. Tél. : 32.27.16.72

Vds 6128 mmc. coul. + 3 joys + nbx jx + utils + Doc. Px : 1 500 F à déb. **Christophe POTEI**, 4, rue Verte Balagry, 68035 Charmant. Tél. : 44.54.41.94

Vds jx org. sur CPC 6128 : E-Motion 60 F. Chuck Younger's Art 100 F. TBE. **Julien GRASDOT**, Les Châteaux, 26120 Uple. Tél. : 75.84.45.54

Vds Tandy tabl. équipe 640 Ko CGA-TBE + nbx jx + CPC 464 + claviers. Px : 2 500 F. **Hervé RIDARCHI**, 1, rue Jacques Prevret, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.13.85

MMFP 7. Fanzone Disc sur CPC 128 K. avec un ton nouveau et trac. Enr. un disque et un timbre à 4,20 F. **Antoine PITROU**, 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marquén-Baroul.

CPC 6128 + FDI + interface MNTL + RS 232 C + 170 prog. org. + 400 disks + mmc. coul. + joy. Px à déb. **Franck PIGNARD**, 281 C, cours Emile Luce, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.27.41.66 (H.B.).

Vds CPC 6128 coul. discology 6.0, câbles, joys, jx. F72. Prince, Defender, Turicam, Sim City, 3 000 F. TBE. **François FONTAINE**, Imrn. Picardie, B12, av. Boucher de Perthes, 76200 Dieppe. Tél. : 35.34.44.23

Vds disks Amstrad CPC à bas px + nbx org. Liste pour demande. **Mathias HAVET**, Chemin Vincin Croix, 95270 Baillival.

## THOMSON

Vds T880 + crayon optique + 15 jx + utils + 2 joys + impr. TBE. Px : 1 300 F à déb. **Jérôme MANCEAU**, 89, bd Alsace Lorraine, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.41.79

Vds T08 + mmc. **Jérôme HOULE DAUDIN**, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09

Vds kit pr Thomson, doc, tablette etc 2 timbres. **LEON**, Le Hameau d'Etienne, 38600 Vauvert.

# 3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro ; pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.  
Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

## TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

disquette + câble au prix de 100 F

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE : \_\_\_\_\_

MARQUE DE VOTRE MICRO : \_\_\_\_\_

FORMAT DISQUE :  3"1/2  5"1/4 CABLE :  DB 9  DB 25

## CONSOLES

Vds SFC - 5 kx - adapt. les prix : 2 800 F. **Benoît DUPARCQ**, 81 d'Espéchain, 62130 Rouille-Court. Tél. : 21.03.42.63.

Vds SMS - 7 kx - Thuderial. Bât. Alokrea 2 man + câble satellite. val. 2 500 F. 700 F. au site. **Yann HADDAD**, 4 rue du Marchal Maison, 93003 Epinay-sur-Seine. Tél. : (01) 48.23.56.88.

Vds ou ach. MS - 8 kx - 1 200 F. ou chre 4500 au 80€ + chre 200 F. **Sylvain DIDOT**, 38, allée René Pères, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.29.35.05.

Vds SFC - 2 man + Street Fighter 2. Dragon + adapt. **Guillaume BISSOTO**, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (01) 41.821.38.77.

Vds SFC + 3 kx (SFI). Road Runner. S. Double Dragon 2 adapt. une. p. 2000 F TTC. **Guillaume BISSOTO**, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (01) 42.81.38.77.

Vds coragral - Powers Sport 118 éprouvée Hysteri core + POK 2D. px 600 F. vds CD 2220 - épipeur 3 000 F. les act. neo-geo. **BRIAN L'115**, Résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92900 Puteaux. Tél. : (01) 47.73.65.14.

Vds Nintendo - 5 kx (Kic. Icarus. Fakanadu. Bad Dudes. Mario Bros. Duck Hunt + plat. px 600 F. **Stéphane RIBASSIN**, 18, rue Marceau, 68000 Houllines. Tél. : (01) 39.68.83.49.

Vds MS - 2 man + 11 k 2 MS - adapt. px 3.500 F. **FRANÇOIS BREANT**, 61, avenue Jean-Jaures, 51100 Reims. Tél. : 28.40.43.77.

Vds MS MD de 200 F A 250 F. Street of Rage. Devil Crash et Mickey Jay. **Jean-Pierrick CABAROC**, 38, rue Auguste Renoir, 78400 Chânoy. Tél. : (01) 30.53.57.17.

Vds SMS 2 - 2 man + wimbleton. Alex Kid D4. Fantasy Zone. E. Wendorbury 3. Val. 2 100 F. px 1 800 F. 200 F. en jeu. **Rodolphe CARRIER**, 5 rue des Arcs, 86280 Saint-Benoit. Tél. : 49.53.16.22.

Vds 13 NES et 2 jx NES US 100 px ou 1 500 F. les 13 au site. **Jonathan GOMMEL**, 204, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (01) 41.46.20.58.

Vds GG ibe - sasocbe - 6 jx - Sonic. Donkey. Ninja Gaiden. Mickey. Colossus. Wendorbury. px 550 F. **Nicolas AINÉ**, 46, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (01) 31.39.50.21.22.

Vds NES - 2 man + 3 jx (SMBR). Qd' Quelkén. the val. 1 670 F. px 800 F. **François YMARQUE**, 25, rue Lucien Clément, 95130 Franconville. Tél. : (01) 31.45.32.04.

Vds NES Nintendo - 3 jx - Street Fighter 2. Pilot Wings et Turles 4. sa par. px 2 000 F. **FREDERIC MARCHAND**, Montargault, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.70.

Vds NES Nintendo - 4 jx 2 man + macazines sa par + adapt. px 2 000 F + 400. **Jérôme BACI**, 8 bis, rue de Percey, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 05.57.72.19.

Vds GG ibe - Shinobi 1 - adapt. 220 V. px. 200 V. px : 800 F. ou contre MD. **Thomas et Adrien SAUVAGE**, 84 Cavallion. Tél. : 90.78.32.35 de 18 h à 20 h.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds SFC et neo-geo. Art of Fighting. px 1 000 F. ach. **Fredrick LEBJOU**, 10, rue Paul Lorrain, 95440 Ecouen. Tél. : (01) 31.95.13.93.

Vds GG - Shinobi + Devil's & Mickey + adapt. sect. px : 1 000 F. val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95300 St-Prix. Tél. : (01) 31.95.79.79.

Vds jx NES, pc - 350 F. play. - Road Runner, Dino City, F. Zoo, Luchiniato, 4. Pierrick. **ROBERT**, 344, rue Henry Barbusse, 60230 Chamoy. Tél. : 30.34.85.18.

Vds NES - 3 jx Punch Out. Jeune World. Tortues + 2 man. px 600 F. **Eric ROUSSET**, 42 bis, rue Hippolyte de la place, 95111 Sarcelles. Tél. : (01) 30.10.14.54.

Vds GG + robot. + sasocbe + 7 jx. px 1 500 F. 450. **Guillaume EBOU**, 75, square Ronsard, 77350 Le Meur-sur-Seine. Tél. : (01) 60.68.45.48.

Vds jx NES Nintendo - Turles 4. 300 F. val. : 595 F. Zeldà 4. 250 F. S. Mario 4. 400 F. **Emmanuel GOUTIERRE**, 67 bis, rue G. Pompidou, 69110 La Madeleine. Tél. : 20.63.27.85.

Vds GG - Tetris + Tnytons + Light Master + adapt. sect. les px 700 F. **miann GIANNI**, 39, rue de la Loire, 57300 Faulquemont. Tél. : 87.94.31.71.

Vds jx GG ProPeg 2. Adams Family Dodge Ball. Ultra Man. NBA. WFV. Track Meet... px 700 F + 40. **Tian-Long BA**, 3, rue Jean-Jaures, 94100 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (01) 43.21.71.71.

Vds SMS + 6 kx Kick off Wendorbury + adapt. sect. FF SMS + sonic 2. px 1 500 F. **Jean-Nicolas LASSUS**, 16, rue Alsace Lorraine, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.16.97.

Vds MS MD + pad + pro 2 - 8 jx (T2). Mickey 2. European Club Soccer. Last Battle. Street of Rage. px 2 800 F. **Frédéric DESBRIÈRES**, 160, bd Théophile Sœur, 93100 Montreuil.

MS - 9 jx NES - 10 kx C64 + 1571 - mxa jx val jeu ssp. px mte. **Laurent LAROSE**, 251 rue de Montveulle, 76113 Sausers. Tél. : 36.32.07.75.

Vds GG - 11 jx - Tetris. Bowle. SML 2 World. Cup RC Program. Tennis. Hackey Ace. Basket... + câble Link + adapt. px 1 500 F. **Fredrick MASSIF**, 13, rue Baucher de Perthes, apt 302, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.59.52.

Vds MS MD + 2 man + 7 jx px 1 600 F. **Davy EA**, 12, cité des Sylphes, 95800 Cergy. Tél. : (01) 30.38.08.69.

Vds GG - 4 jx - adapt. sect - adapt. SMS px 1 200 F. ach. **Frank MARTIN**, Lyonne, 93110 Cagny-lès-Lille. Tél. : 70.95.53.03.

Vds NES S. Grand Frax - 1 man - 7 jx (1941). Magical Chase. Paradox Star 1. Velques. etc. px 1 850 F. **GABRIELIANI**, 1, place du Petit Pont, 94140 Alfortville. Tél. : (01) 41.37.78.78.

Vds NES - 7 jx - NES Advantage + Family Fun Games (Tapes, box, 117 titres, px 3 000 F. val. 8 125 F. **Alain DELAUNE**, 761, chemin du Grand-Terron, 18200 Drevant. Tél. : 49.96.21.64 (W.E.).

Vds SFC - 7 jx - adapt. px 2 800 F. **FRED WASY-LICQ**, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Bruny. Tél. : (01) 60.48.29.06.

Vds GG - 13 jx - adapt. pile + Loupe. px 1 800 F. MD jpx - adapt. jpx + 6 px + 2 jpx. px 1 800 F. **Alain CHALOUSSIN**, 2, allée des Patres, 77500 Chailly. Tél. : (01) 60.20.44.57 (ap. 19 h).

Vds MS MD - 6 jx. ss gar. **Jean-Marc BRIFFOUET**, 35, rue Jean Janson, 83000 Retoul. Tél. : 24.38.45.11.

Vds neo-geo + 2 jx Magnificon. Burninng Fight - man. px 2 500 F. **Thierry BOUYGUES**, 4, rue César Franck, 77100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 01 30.61.18.79.

Vds GG + Mickey + Wendorbury 3 + sonic + Columns. px : 990 F. ibes. mte. **Laurent LECLEER**, 9, rue du Capitaine Stry, 78110 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (01) 38.12.22.56.

Vds NES - 1 jx. px 700 F. ach. Cher contacts Atari, cher Stars + ach. MS sxx. px 600 F. vds. mxa, 13008 Thiel. **JULIEN PHILIPPE**, 16, Impasse Mousses, 33008 Marcellin. Tél. : 91.73.80.21.

Vds MS MD jpx - Pro 2 - 7 jx. vds GG - 7 jx. vds jx SFC. **Olivier FOURNIER**, BP 147, 75003 Bressuire. Tél. : 49.65.10 (19 h 30 à 20 h)

Vds SMS + 2 jx SF2 - Soccer - 1 500 F. ou + téle-vidéo. val. px 3 200 F. **Pascal MILLET**, Le Petit Bois, 44830 Bouaye. Tél. : 40.85.44.82.

Vds GG - 17 jx + Loupe. px : 1 500 F. In. Gaiden + Donald + out Run + Monaco GP + Wendorby 3. **Sandy MILLET**, N°18, Groupe Scolaire d'Ankess, Nouméa. Tél. : 41.24.46.

Vds MS MD - 6 jx px 1 600 F. vds NEG GT + 4 jx. px 1 400 F. **Stéphane FLEGRIN**, Castillon, 32360 Massas. Tél. : 62.65.57.84.

Vds Lynx + adapt. sect + câble com lynx + Pack batterie + 4x Calligrah Games. Xybots. Zandy. Star Runner. val. 1 850 F. px 800 F. **Jérôme GAUTIER**, 2, Cios de l'Ermitage, 86130 Jaury-Clain. Tél. : 49.62.04.03.

Vds jx contacts de jx Nintendo (Archie). Street Fighter II et jx contacts de jx Atari 1049 Site. **Christophe NINGTANGALE**, 11, rue Mendès-France, 82100 Bully. Tél. : 21.29.26.52.

Vds MS MD - 5 jx - Game adapt. les val. 2 850 F. ou ach. chre neo-geo. 2 man. **Stéphane PASTOR**, route d'Alata, les Sept Ponds, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.38.47.

Vds jx star SMSX. Contra 150 F. vds magazine micro News n°11 à 55 et Player One n°1 à 25. px 10 F. **Thierry GONZALES**, 45, rue Kant, 95000 Lille.

MSX 2255 Philips - Imp + module Module + 9 cart. - 8 livres + 250 sticks + 2 000 Pops + 3 500 F. ach. **Philippe GUYO**, 80, rue Roger Salengro, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.43.04.

Vds Super Visor - 2 jx Hero Kid SSS. Naka. px 350 F. **Jean-François BOLLIAU**, 20, rue Pierre Bourget, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.25.67.79.

Vds MS MD + 2 man + 7 jx px 1 600 F. **Davy EA**, 12, cité des Sylphes, 95800 Cergy. Tél. : (01) 30.38.08.69.

Vds GG - 4 jx - adapt. sect - adapt. SMS px 1 200 F. ach. **Frank MARTIN**, Lyonne, 93110 Cagny-lès-Lille. Tél. : 70.95.53.03.

Vds NES S. Grand Frax - 1 man - 7 jx (1941). Magical Chase. Paradox Star 1. Velques. etc. px 1 850 F. **GABRIELIANI**, 1, place du Petit Pont, 94140 Alfortville. Tél. : (01) 41.37.78.78.

Vds NES - 7 jx - NES Advantage + Family Fun Games (Tapes, box, 117 titres, px 3 000 F. val. 8 125 F. **Alain DELAUNE**, 761, chemin du Grand-Terron, 18200 Drevant. Tél. : 49.96.21.64 (W.E.).

Vds SFC - 7 jx - adapt. px 2 800 F. **FRED WASY-LICQ**, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Bruny. Tél. : (01) 60.48.29.06.

Vds GG - 13 jx - adapt. pile + Loupe. px 1 800 F. MD jpx - adapt. jpx + 6 px + 2 jpx. px 1 800 F. **Alain CHALOUSSIN**, 2, allée des Patres, 77500 Chailly. Tél. : (01) 60.20.44.57 (ap. 19 h).

Vds MS MD - 6 jx. ss gar. **Jean-Marc BRIFFOUET**, 35, rue Jean Janson, 83000 Retoul. Tél. : 24.38.45.11.

Vds neo-geo + 2 jx Magnificon. Burninng Fight - man. px 2 500 F. **Thierry BOUYGUES**, 4, rue César Franck, 77100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 01 30.61.18.79.

Vds GG + Mickey + Wendorbury 3 + sonic + Columns. px : 990 F. ibes. mte. **Laurent LECLEER**, 9, rue du Capitaine Stry, 78110 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (01) 38.12.22.56.

Vds NES - 1 jx. px 700 F. ach. Cher contacts Atari, cher Stars + ach. MS sxx. px 600 F. vds. mxa, 13008 Thiel. **JULIEN PHILIPPE**, 16, Impasse Mousses, 33008 Marcellin. Tél. : 91.73.80.21.

Vds MS MD jpx - Pro 2 - 7 jx. vds GG - 7 jx. vds jx SFC. **Olivier FOURNIER**, BP 147, 75003 Bressuire. Tél. : 49.65.10 (19 h 30 à 20 h)

Vds SMS + 2 jx SF2 - Soccer - 1 500 F. ou + téle-vidéo. val. px 3 200 F. **Pascal MILLET**, Le Petit Bois, 44830 Bouaye. Tél. : 40.85.44.82.

Vds GG - 17 jx + Loupe. px : 1 500 F. In. Gaiden + Donald + out Run + Monaco GP + Wendorby 3. **Sandy MILLET**, N°18, Groupe Scolaire d'Ankess, Nouméa. Tél. : 41.24.46.

Vds MS MD - 6 jx px 1 600 F. vds NEG GT + 4 jx. px 1 400 F. **Stéphane FLEGRIN**, Castillon, 32360 Massas. Tél. : 62.65.57.84.

Vds Lynx + adapt. sect + câble com lynx + Pack batterie + 4x Calligrah Games. Xybots. Zandy. Star Runner. val. 1 850 F. px 800 F. **Jérôme GAUTIER**, 2, Cios de l'Ermitage, 86130 Jaury-Clain. Tél. : 49.62.04.03.

Vds jx contacts de jx Nintendo (Archie). Street Fighter II et jx contacts de jx Atari 1049 Site. **Christophe NINGTANGALE**, 11, rue Mendès-France, 82100 Bully. Tél. : 21.29.26.52.

Vds MS MD - 5 jx - Game adapt. les val. 2 850 F. ou ach. chre neo-geo. 2 man. **Stéphane PASTOR**, route d'Alata, les Sept Ponds, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.38.47.

Vds jx star SMSX. Contra 150 F. vds magazine micro News n°11 à 55 et Player One n°1 à 25. px 10 F. **Thierry GONZALES**, 45, rue Kant, 95000 Lille.

MSX 2255 Philips - Imp + module Module + 9 cart. - 8 livres + 250 sticks + 2 000 Pops + 3 500 F. ach. **Philippe GUYO**, 80, rue Roger Salengro, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.43.04.

Vds Super Visor - 2 jx Hero Kid SSS. Naka. px 350 F. **Jean-François BOLLIAU**, 20, rue Pierre Bourget, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.25.67.79.

Vds MS MD + 2 man + 7 jx px 1 600 F. **Davy EA**, 12, cité des Sylphes, 95800 Cergy. Tél. : (01) 30.38.08.69.

Vds GG - 4 jx - adapt. sect - adapt. SMS px 1 200 F. ach. **Frank MARTIN**, Lyonne, 93110 Cagny-lès-Lille. Tél. : 70.95.53.03.

Cher. sur PC jx - Death Knight et Kyrin et Dark Queen of Kyrin. Sur Amiga - Death Knight of Kyrin. **Didier LALLEMENT**, 29, rue des Alijéens, 57000 Metz. Tél. : 87.63.81.34.

Cher. pour 108 mpr 80 CLS 600-600 ou 9600-610 M + câble 500 F. **Motem M990-335 500 F.** Le Loup de L.pour iFPIERRE. Tél. : (01) 41.86.22.022.

Rech. jx bas px sur ST/STE. Env. liste. **Guillaume JUSTIER**, 22, chemin de la Berne Grise, 78000 Jouy. Tél. : 39.68.83.49.

Cher. contacts pour ach. jx sur PC 6128. **Eric GILLET**, 70, rue Gambetta, 78000 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (01) 39.62.29.36

Ach. liste. disk sur C64 (1541 ou autre). Ach. jx GG. **Patrick DOSSIMIER**, 45, rue de la Gareme, 67590 Schweighouse-sur-Moder.

Rech. Landstalker et Ringoale Angal. Road Rash II sur MS et NES-PC. **Michel DUPONT**, 25, rue des Bomes, 57200 Strasbourg. Tél. : 68.24.64.97

Ach. jx et Amiga mxa à bas px. Cher. Contacts Medo. Env. liste. maffreia mono ou coul. **Cédric DE CRANTZ**, 47, bd Garrison, 82000 Montauban. Tél. : 63.96.30.83

Ach. cartouches Atari VMS et Métal. Ech. sur GG et Amiga. **Laurent SAUREL**, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.

Ach. jx sur Amiga à bas px. **Kawer SAIGOTUA**, 1, rue Carnot, 95440 Villiers-Adam. Tél. : (01) 31.40.08.98

Ach. Softs PC à bas px. **Didier JANER**, 37, bd des Ecoles, 31370 Lheureux.

Ach. livres, schémas, montages électroniques sur C64. **Davide KAYAN**, 15, rue Henri Louiseite, 94000 Villejuif. Tél. : (01) 41.67.20.56

Cher. désespéré pour Amiga 500 programme Rtdo RTTY S31. Pack, Fax-Simul, Gérard RAGLIOS, 5, rue des Chênes, rés. St Géry, 33173 Gradignan. Tél. : 56.89.88.81

Ach. jx sur PC. **Joël LAUGAUE**, 102 bis, rue Stalingrad, 78500 Sartrouville.

Cher. pour PC multispin 3 00 ou Supérieur Window 3.1. **Jou Lodu Romain**, 2, Format 312, Jacques WOOTTE, 6, rue des Frères, 67400 Ostwald. Tél. : 88.28.15.27

Ach. PC 386 à 3340 Mhz 4Mo Ram avec écran et carte VISA/SVGA - saurs - jys. Px maximum 5 200 F. **Eric Pat.** **Damon BRULAY**, 12, rue des Vieux, 33693 Bonchamp. Tél. : 43.90.32.21

Ach. sur Amiga - Gangs Khan et Bandits Anciens Kings of China + manuel et dvd. **André A-PAN-HUEN**, 15, rue Lakanaï, 75015 Paris. Tél. : (01) 45.32.04.45

Ach. jx d'aventure sur jx sur Amiga. Env. liste et px. Ach. Drinn exence. **Fredrick DURAND**, 2, place de la Planteraine, 94470 Boissy-Saint-Léger.

Ach. CPC 464 ou 664 ou panne ou à bas px (pour pro de claviers). **Daniel OUDIN**, 1003 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 48.84.93.34

Cher. PC + mini VGA mono + liste 312 + DD 20Mo à 40Mo maxi + 3 800 F. **Michaël TREVES**, 21700 Villechâtel. Tél. : 80.51.02.47

Ach. PC 386 à 3340 Mhz 4Mo Ram avec écran et carte VISA/SVGA - saurs - jys. Px maximum 5 200 F. **Eric Pat.** **Damon BRULAY**, 12, rue des Vieux, 33693 Bonchamp. Tél. : 43.90.32.21

Ach. sur Amiga - Gangs Khan et Bandits Anciens Kings of China + manuel et dvd. **André A-PAN-HUEN**, 15, rue Lakanaï, 75015 Paris. Tél. : (01) 45.32.04.45

Ach. jx d'aventure sur jx sur Amiga. Env. liste et px. Ach. Drinn exence. **Fredrick DURAND**, 2, place de la Planteraine, 94470 Boissy-Saint-Léger.

Ach. CPC 464 ou 664 ou panne ou à bas px (pour pro de claviers). **Daniel OUDIN**, 1003 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 48.84.93.34

Cher. PC + mini VGA mono + liste 312 + DD 20Mo à 40Mo maxi + 3 800 F. **Michaël TREVES**, 21700 Villechâtel. Tél. : 80.51.02.47

Ach. PC 386 à 3340 Mhz 4Mo Ram avec écran et carte VISA/SVGA - saurs

Ach. y Amiga: Colorado, Zed Butchman Min. orig. avec Doc. Faire offre Alfonso CETTA, 105, rue J. Wauters 6020 Dampremy, Belgique.

Rech. mot. 1084 S 800 F à déb. Rech. impr. et ps. chez Pascal MEYRUE, BP 33350 Castillon-la-Bataille.

Rech. lect. int. (H.S.) aussi pour pairs. Faire offre: Gilles RAMAIN, La Bouquerie, 18250 Neuilly-en-Sancerre. Tél.: 48.79.00.57

Ach. orig. sur Amiga Fairy Tale: Arnaud RODDIER, 10, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél.: (61) 42.40.15

Ach. M05 Azerty et Qwerty: Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc Souris, 79470 St-Rémy-les-Chèvres. Tél.: (16-1) 30.52.53.55

Cher: Rami Simm pour PC 386: Vincent MAUVIEL, 43, chemin des Joncherottes, 93380 Pierrefitte. Tél.: (16-1) 48.27.06.01

Cher: pour A500: The Manager A-Team, Road Rash, Civilization, Populous avec notices, 7970 Fax: Patrice COUTIN, 49, les Clos de Corbières, 93300 Gerny.

Rech. Eye-Beholder 1, 2, (Roma Underworld, Black City 200) pour Bernard GUILLOU, 6, rue Montaigne, 75300 Poissy. Tél.: (16-1) 30.74.11.45

Ach. orig. sur PC: WC1 et 2, Saftid, Check Usager Air Combat, Grand Naval Battle, 67, Carrer Strike: Richard GORA, 31, rue Morel, 59500 Douai. Tél.: 27.99.97.92

PC 312 et jeu de Basket-Ball Foot Rugby etc: Env. liste: Nicolai BRUNNER, 1, rue du Comité de St-Croix, 64000 Pau.

PC 312 et 1040 STE ach. jx à petit px. Faire offre Stéphane EYVELLE, 12, rue du Baraillet, 33290 Blanquefort. Tél.: 56.35.01.72

Ach. sur STE Compil 31 pour Omikron Basic 3.0 et jeu Deluxe Paint 4 class. pp. BLAT, rue du Balon, 69220 Heugheim.

Ach. Amiga 600 - jx - 1 000 F - écran 400 F Ach. y S Nintendo 200 F Michel CANTASSOT, 11, rue Jean Baptiste Semanal, 93310 La Pré-St-Gervais. Tél.: (16-1) 48.43.75.82, de 18 à 19 h 30.

Ach. Thomson 10 80 Ordinateur MSX 02 Philips 825 Dual Edge PC Commodore 64 News ou C128 D. Pierre SODNO, La Grèze, 73240 Saint-Jean.

Ach. Amiga y compo. Michael PICARD, 16, rue de Seine Port, 72200 Cesson. Tél.: (16-1) 80.00.33.93

Ach. y sur STE: Lotus 3, Zed, Mega Pocket, Et Incei, Crazy Cars 3, 30 F pc maximum, David CARRONIER, 15, rue Nicolas Copernic, 73880 Combs-la-Ville. Tél.: (16-1) 64.88.67.99

## CLUBS

Vds y Amiga à très bas px. Cher: coders, musiciens, graphistes pour créer groupe de Demo: Vivien LAROSE, La Cour Hébert, 50200 Heugueville. Tél.: 33.46.72.54

Nouvelle Crew sur Amiga: Vous êtes un fan de la scène? Vous passez votre temps à coder? Ecrivez-nous: Raphaël MATTE, 6 square Paille Maille, 57000 Metz. Tél.: 87.32.55.08

Cher: Fanions pour PC ayant besoin d'un journaliste Emmanuel BOUSIGNAC, 18, impasse des Noisettes, 49112 Pailloles-les-Vignes. Tél.: 41.76.57.29

Cher: CTC sur ST. Poss.: N 200 P Drive, D.Solier 1-1, Docteur Bu 6, Indy 4, Dynamaster, Risk Woods, Globins 2. Vds: Arviden PURICA, rue des Lavandes, 38500 Couvieuille. Tél.: 76.05.47.63

Cher: infographiste pour rejoindre équipe de développement de jeux d'aventures années FABRIEN (91). Tél.: (16-1) 69.09.96.20

Ech. vds Dumps ST (10 disks 90 F port inclus). Cher: Images GIG, PCX, FF, Mac Paint, Sebastian CROES, 14, rue de Bailieu, 52000 Tournai.

Amiga: Ech. Demos X, jordre 1 disk pour liste. Cher: contacts: Vds orig. D64 30 F port compris: Pascal GUILLOT, Festa Restants, 05000 Nice.

Rech. contacts sur ST: Région Lorient ou dept 35. Didier LE CALOCK, 6, rue Edgar Degas, 56600 Lanester. Tél.: 97.76.16.08

Handicaps: cher. Ing. utilis. jx. Demos pour PC 514 et 312: Patrick TAVERNIER, 32, rue Lucien Moreau, 59119 Waziers.

Le meilleur du DP pour Atari et Amiga: Cat. ch. 8 F en ligne. Pas rap. DP DIFFUSION, 10, rue du Vergère, 38430 Moirans.

AMCLUB: Ech. y dans l'Europe: liste sur demande: DAMAND, 20, rue Jean Romain, 14000 Caen. Tél.: 31.72.56.80

Sharewares franco-allemands: Anglais: droit: cat. logue: ch. 2 timbres à 2.50 F CLUB EUROPEAN COMPUTER USER-FAN, 10, rue du Mont Alaric, 11800 Trébes.

Tu veux les meilleurs Demos sur Amiga: EXODE FRANCE, n° 2032, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup. Tél.: (16-1) 39.70.59.03

Groupes rech. contacts: musicien, graphiste, programmeur: Env. liste: Sébastien FRESSE, route de Saugey, 17600 Nérans. Tél.: 46.94.41.88, Ap. 19 h.

Vds jx et utilis. sur Amiga: PC: Envoyez disk pour liste: Patrick LEGARR, 44, r d'Aspremont, 06990 Tourrettes-Levens.

PC 312 à D'ign: ech. utilis. Demos: ech. Geoffrey BEAUDOUIN, 61, place Darcy, 29000 Dijon. Tél.: 80.30.30.14 La semaine 18 h.

Rech. contacts: club pour rech. y: John-Luc Wren-Lotus: S'env. Ach. env. Guillaume GIBARD, 47, av. Général de Gaulle, 78290 Croissy. Tél.: (16-1) 34.00.02.98

Nouveaux Fantômes: Amiga Dreams: Test: Pao, Pokers: Env. 4 timbres à 2.50 F: coordonnées: Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Merce, 44100 Nantes.

Club sur PC: rech. membres: détail, acceptés inscription gratuite: ech. log. y Demos: Laurent QUINTAR, 72, Traverse des Vagues, 83740 Six-Fours. Tél.: 94.07.03.76, Ap. 15 h.

Ach. toutes bandes dessinées: ach. Vds y Amiga bas px: Sébastien ROBIN, BP 27, 75525 Moissy-Cramayel.

Vds DP ST: 10 D'900 F et compo - Interface: Pt enregistrer sur magnéto: ech. jx: Amiga - Sébastien CROES, 14, rue de Bailieu, 52000 Tournai.

PC Fantôme: tests, dossiers sur les jx et sociétés: ch. 5 F en timbres: Jean FEUILLET, 121, rue Gabriel-Péri, 93100 St-Denis. Tél.: (16-1) 48.09.39.42

HYDROX: ST et Atari/Amiga: rech. News: membres: DJORDJ, ST. Tél.: (16-1) 30.32.12.68 JIMMY. Tél.: (16-1) 34.13.43.97

Club OPI (La 1901): affiche 200 Demos et 250 modules sur STE: Ech. vds et rech. D's: ach. Thomas VOLPONI, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél.: (16-1) 34.16.23.50

Ach. ech. et vds cartouches SMS et MD: MEGA CLUB SGE, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Club UCL (La 1901): affiche 200 Demos et 250 modules sur STE: Ech. vds et rech. D's: ach. Thomas VOLPONI, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél.: (16-1) 34.16.23.50

Ach. ech. et vds cartouches SMS et MD: MEGA CLUB SGE, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Nouvelle Club sur disk gratuit: Amiga: vous informez sur tous les toises: Jordre 1 disk - 1 timbre: Cyrille JURIDIAK, 3, rue Ambroise Croizat, 57529 Talange.

Graphiste amateur sur STE: cher: groupe pour créer jx (y: Demos): Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34490 Fabrègues. Tél.: 67.83.23.74

Assoc. de développeurs logiciels: rejoindre des passionnés: devis à tout: THIRFACE, 5, rue de Tillet, 66100 Perpignan. Tél.: 68.50.29.91 Fax: 68.66.92.58

Club: groupe Amiga: cher: membres: Fanion: dir. anc. articles: Pao: Faire offre: disk: DETRECK, 41, rue de Chartres, 78010 Le Perray-en-Yvelin.

10 pages pour votre poche: PC-E500 ou autre: ch. 3 timbres à 2.50 F: Werner LFS chez KLINGER, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.

Découvrez: Telle: le nouveau minitel: nantis 24 h sur 24: Thèmes: micra musique: JDR et C64: NTEL. Tél.: 40.80.76.89

Chromagraphics: groupe sur l'image de synthèse: PC (Piracy/Disk jx): Attendez vos créations: CD: Env. y: timbres: Denis OLIVIER, 60, rue Jbu du Pont Neuf, 88000 Poitiers. Tél.: 49.45.55.30

Clubs Wisdom: Dédé au C64: gratuits: Vds jx: diski-Mag: Dom-Pub: Jordre 2.50 F: CLUB WISDOM, 2 imp. des Courtils, 44118 La Chevrolière. Tél.: 40.80.76.89. (Minitel)

## TILT MICROLOSITES

9 11 13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15  
Tél.: (16-1) 46.42.20.00 Telex: 831 345 Fax: 46.42.25.31  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements: tel.: (16-1) 64.38.10.25

## RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blancère (2184)

Rédacteur en chef adjoint

Gaëlle Le Penner (2194)

Directeur artistique

Jean-Pierre Adébert (2178)

Directeur de la rédaction

Patrick Chablat (2198)

Amisquetiste

Christine Couat (2191)

Maquette

Emmanuel Bouchon (2198)

Photographe

Denis (2192)

Secrétaire

Ulricette van Paschen (2196)

Out collaboré à ce numéro

Primo: Alexandre Pascal Blanché, Daniel Claret, Jean-Lucques Caron, Daniel Carot, Laurent Davoine, Elye Dejeu, Laurent Delanoe, Elisabeth Esteves, Morgan Foyat, Raphaële Gras, Jacques Harbort, Emmanuel Hérin, Olivier Huetenelle (ché de rubrique PCI), Julien Joly, Jean-Louis Jorjane, Jean-Philippe Jouve, Jean-Pierre Kowak, Marc Lacombe, Olivier Martinovic, Dague de Mayac, Marc Merier, Fabrice Milliron, Brigitte Naac, Bruno Rotel, Spirt, Val Ventura, Emmanuel Vayr.

Rédacteurs-Reviseurs:

Maria Rotaris Barillon, Pao Nang

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCLPUS

Maria Paggi et François-Jacques (2200)

## ADMINISTRATION-GESTION

9 11 13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15

Tél.: (16-1) 46.42.20.10

Directeur de la publicité

Christine Blancère (2194)

Chef de publicité

Christine Blancère (2194)

Assistante de publicité

Gaëlle Le Penner

Vente (revue aux dépenseurs de presse)

Suzanne Basse, Alain Skarabasz, Directeur Général

9, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15, Tél.: (16-1) 46.38.10.00

Abonnements

Tel.: (1) 64 38 01 25

France: 1 an 12 numéros dont 11 avec une disquette, 415 F (TVA incluse) 2 ans 24 numéros dont 22 avec une disquette, 842 F

Étranger: tant: 1 an 12 numéros dont 11 avec une disquette, 428 F

2 ans 24 numéros dont 22 avec une disquette, 788 F

deux envois par semaine

Adresses: voir règlement à l'ordre de TILT à TILT, BP 53, 77032 Perthes cedex

Pour le Belgique, tant: 1 an 12 numéros dont 11 avec une disquette, 2 600 FB

2 ans 24 numéros dont 22 avec une disquette, 4 175 FB

Disponible par mandat sur le compte: c/c: D'opposition à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 00835933 j

Promotion

Marcelle Beva (216)

Directeur Administratif et Financier

Jean-Louis Blancère (2199)

Margaret

Jean-Jack Valler (2166)

## Éditeur

Tilt Microsites est un mensuel édité par

Tilt D'SNOC au capital de 4 999 500 F

Président: assemblée: EM IMAGES S.A.

Sigle social: 9 11 13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15

Gerant et Directeur de publication:

François Morel

Directeur délégué:

Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations relationnelles publiées dans « Tilt-Microsites » sont libres de toute publication. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt Service Abonnements, BP 53, 77032 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être concurrencés sur cédex 080 F port compris. Règlement en espèces (par chèque ou mandat) à l'ordre de: TILT, BP 53, 77032 Perthes Cedex. Traces de ce courrier: 150 000 exemplaires.

Dépot légal: 1<sup>er</sup> trimestre 1993

Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 72200 Torcy.

Distribution: M.L.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671

# Complétez votre collection

## BANCS D'ESSAI

Falcon — Amigo 4000 — PC N°107, p.110  
 Super Formacs, Game Gear, PC Engine GT N°97, p.82  
 Supergrafx N°76, p.28

## DOSSIERS

3615 Ludiques N°108, p.102  
 Cartes graphiques N°106, p.112  
 CD ROM N°96, p.94  
 Compaq Amigo 400 N°103, p.102  
 Demos N°91, p.94  
 Fonctions N°106, p.118  
 Jeux de rôles N°105, p.112  
 Mac face au PC et aux 32 bits N°110, p.82  
 Micro Kid's N°99, p.90  
 Micros et caméscopes N°96, p.92  
 PC N°102, p.98  
 Réalité virtuelle N°92, p.94  
 Scanners N°90, p.96  
 ST, Amigo contre PC ou Mac? N°84, p.140  
 Séminaire de jeux N°93, p.100  
 Tilt 10 ans N°101, p.116  
 Virus N°95, p.108

## CHALLENGES

Golf N°91, p.82  
 Jeux de plates-formes N°92, p.82  
 Jeux de réflexion N°90, p.86  
 Les meilleurs jeux d'aventure N°88, p.82  
 Simulations de combats navals N°89, p.82

## HITS

A-Train N°104, p.82  
 AV-8B Hornet Assault N°111, p.84  
 Aces of the Pacific N°105, p.82  
 The Addams Family N°103, p.78  
 Advantage Tennis N°99, p.48  
 L'Angle d'Or 2 N°98, p.59  
 Alénes N°90, p.66  
 Alan Bredal N°86, p.61  
 Alan Bredal 92 N°107, p.66  
 Apéryx N°102, p.66  
 Aquantura N°104, p.64  
 Armour-Defender N°97, p.62  
 Assassin N°107, p.64  
 Atomax N°106, p.64  
 ATAC N°108, p.52  
 Augustus Golf N°92, p.60  
 Les Aventures de Akhtar N°96, p.54  
 B17 N°105, p.78  
 La Bande à Picasso : le roule vers l'or Bonnie Ible N°100, p.72  
 BC Kid N°110, p.64  
 Best of the Best, Championship Kratts Big Run N°110, p.60  
 Bill's Toronto game N°110, p.46  
 Billion American N°108, p.86  
 Birds of Prey N°99, p.62  
 The Blue Max N°94, p.76  
 Booby N°98, p.66  
 Brat N°92, p.64  
 The Brains N°95, p.68  
 Cowboy N°83, p.72

Captain Planet N°94, p.66  
 Castles N°94, p.92  
 Car and driver N°108, p.78  
 Car-Vip N°98, p.49  
 Cardano N°97, p.59  
 Castle of Dr. Brain N°95, p.55  
 Castle of Illusion N°88, p.54  
 Castles N°102, p.70  
 Castles 2, Siège & Conquête N°110, p.54  
 Castlewin N°89, p.58  
 Celtic Legends N°95, p.76  
 Championship Run N°89, p.61  
 Chess engine N°111, p.44  
 Chess Master N°105, p.68  
 Chess Olympiad N°92, p.53  
 Chess Master 3000 N°100, p.71  
 Comanche N°91, p.60  
 Chip's Challenge N°108, p.50  
 The Complete chess system N°110, p.74  
 Contraptions N°111, p.72  
 Crazy Cars N°105, p.72  
 Creeps N°107, p.70  
 Cressy Castle N°86, p.37  
 Crime Wave N°90, p.64  
 Cyber Lip N°110, p.78  
 Cytron N°108, p.58  
 D-Day N°102, p.60  
 D-Generation (PC) N°105, p.64  
 D-Generation (ST) N°91, p.56  
 Darius Twin N°84, p.84  
 Das Boot N°103, p.60  
 Days of Thunder's Golf N°83, p.86  
 Days of Thunder N°103, p.61  
 Deliverance N°95, p.60  
 Demons N°92, p.66  
 Devil Crush N°88, p.82  
 Devil Hunter N°91, p.64  
 Dick Tracy N°90, p.58  
 Disc N°88, p.59  
 Dominion N°106, p.62  
 Double Dragon 3 N°107, p.72  
 Down Load N°81, p.74  
 Dragon Breed N°106, p.60  
 Dragon Strike N°81, p.57  
 Dune N°105, p.52  
 Dylon Dog N°99, p.52  
 Dynas N°88, p.59  
 Dynast Wars 52 N°91, p.66  
 Dynasty Wars 51 N°94, p.68  
 Epic (ST) N°100, p.78  
 Epic (PC) N°104, p.58  
 ESS N°97, p.62  
 Everest N°83, p.65  
 F-15 Strike Eagle 3 N°110, p.42  
 F19 Stealth Fighter N°81, p.70  
 F17A N°90, p.46  
 Falcon 303 N°92, p.54  
 Final Fight N°96, p.54  
 Fire and Fanger 2 N°84, p.90  
 Fire and Ice N°102, p.68  
 First Samurai N°96, p.46  
 First Samurai (PC) N°108, p.72  
 Flatback N°108, p.68  
 Flight of the Intruder N°83, p.66  
 Flight Simulator 4 & Designer N°90, p.56  
 Flimble's Quest N°81, p.66  
 Flood N°81, p.65  
 Fly Fighter N°84, p.76  
 Formation Soccer N°98, p.66  
 Front Page Sports Football Full Contact N°95, p.68  
 Gounfret 3 N°93, p.61

Genghis Khan N°94, p.66  
 Ghost Battle N°94, p.92  
 Ghoul'n Ghosts N°108, p.78  
 Global Effect N°98, p.49  
 Go Player N°97, p.59  
 Goblins N°95, p.55  
 Goblins 2 N°88, p.54  
 Gods N°102, p.70  
 Gold of the Antes N°110, p.54  
 Golden Age N°95, p.76  
 Grand Prix N°98, p.53  
 Grand Prix (ST) N°103, p.68  
 Grand Prix 300 2 N°106, p.62  
 Grand Prix Formula One N°108, p.72  
 Grandmaster chess N°94, p.59  
 Great Courts 2 N°87, p.53  
 Gunship N°94, p.58  
 Gynog N°89, p.62  
 Here Beating Havoc N°98, p.58  
 Horlequin N°103, p.64  
 Horses of the 35th N°91, p.58  
 Hill Street Blues N°92, p.60  
 Hole in One N°92, p.60  
 Hong Kong Makjng Pro N°105, p.66  
 Horror Zombies N°90, p.64  
 Howeforce N°92, p.54  
 Hudson Hawk N°86, p.42  
 The Humans N°110, p.58  
 Hyperpand N°99, p.55  
 Icarus N°91, p.55  
 Incredible machine N°91, p.68  
 International Soccer Challenge N°82, p.62  
 Jackie Chan N°89, p.52  
 Jaguar XJ-200 N°104, p.53  
 James Bond N°84, p.72  
 Jettiflight 2 N°92, p.59  
 Jim Power N°103, p.76  
 Jimmy White's Whirlwind Snooker N°96, p.40  
 Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N°107, p.74  
 Jupiter's Masterdaze N°86, p.50  
 Kick Off 2 N°81, p.62  
 Killball N°99, p.51  
 Killing Cloud N°91, p.62  
 Killing Game Show N°83, p.80  
 King of the Sky N°86, p.34  
 Last Ninja 3 N°86, p.40  
 Legend N°99, p.64  
 Legend of Hero Tama N°90, p.72  
 Legend of Raprank N°111, p.76  
 Lemmings N°89, p.50  
 Life and Death 2, the Brain N°88, p.57  
 The Light Contrar N°84, p.61  
 Links : The Challenge of Golf N°89, p.40  
 Logical N°90, p.62  
 Lomo N°83, p.65  
 Lotus Esprit Turbo Challenge N°83, p.90  
 Lotus 2 N°95, p.84  
 Lotus 3 N°106, p.90  
 Lotus 4 N°84, p.62  
 Magic Pockets N°88, p.50  
 Many faces of Go N°93, p.66  
 Marchen Maça N°88, p.55  
 Marseilles N°92, p.54  
 Master of the Maze N°86, p.44  
 Mega Man 2 N°89, p.53  
 Megalotrus N°95, p.72  
 Mega to mono N°103, p.73  
 Mental Murtant N°91, p.53  
 Mickey Mouse : Castle of Illusion N°87, p.61  
 Microgolf Pro N°94, p.48  
 Midnight Basketball N°102, p.52  
 Midwinter 2, Flowers of Freedom N°99, p.56  
 Monster Business N°94, p.52

Moonwalker N°83, p.70  
 MotiHead N°110, p.50  
 Motorhead N°95, p.64  
 Nasar Seals N°86, p.52  
 Nebulus 2 N°90, p.78  
 New York Warriors N°84, p.82  
 Nifty boom N°106, p.82  
 Nigel Mansell's WC N°108, p.60  
 Ninja Spirit N°81, p.68  
 Nitra N°10, p.66  
 No second prize N°110, p.62  
 Oscar Sharp's Bridge Outrage N°93, p.55  
 Oki N°101, p.80  
 Over the Net N°102, p.74  
 Para N°86, p.38  
 Paro Kick Boxing N°84, p.40  
 Paragliding Simulation N°104, p.74  
 Paroal Stars N°102, p.72  
 The Perfect General N°103, p.66  
 Pirball Fantasies N°108, p.68  
 Pirouette N°81, p.68  
 Popolous 2 N°100, p.76  
 The Power N°90, p.65  
 Powermaster N°83, p.82  
 Predator N°92, p.57  
 Premium N°105, p.80  
 Prince of Persia N°84, p.74  
 Prince of Persia (MAC) N°106, p.66  
 Prosect X N°92, p.56  
 Puffery N°104, p.50  
 Pushover N°107, p.68  
 Quiz N°84, p.76  
 Quatrini N°82, p.55  
 Quick and Dirty N°92, p.56  
 Raptor N°95, p.43  
 Rampart N°103, p.80  
 RBL 2 Baseball N°93, p.57  
 Reach for the skies N°108, p.82  
 Reclins N°99, p.56  
 Red Baron N°88, p.53  
 Revenge of Shinhai N°81, p.63  
 Rick Dangerous 2 N°82, p.74  
 Risky Woods N°106, p.74  
 Road and track N°103, p.55  
 Road Rush N°108, p.70  
 RoboCod N°100, p.67  
 RoboCod 2 N°86, p.41  
 RoboCod 3 (Amiga) N°98, p.59  
 RoboCod 3 (ST) N°102, p.76  
 Rockstar N°100, p.84  
 Roland N°94, p.56  
 Rolling Benny N°96, p.49  
 R Type 2 N°83, p.59  
 Rugby the World Cup N°95, p.39  
 Saint Dragon N°83, p.88  
 S.C. Out N°108, p.62  
 Secret Weapons of the Luftwaffe N°95, p.66  
 Semille soccer N°106, p.65  
 Shadow Dancer N°87, p.54  
 Shadow of the Beast 2 N°82, p.76  
 Shadow of the Beast 3 N°108, p.54  
 Shadow Warriors N°81, p.76  
 Shuttle N°101, p.72  
 Sage N°108, p.74  
 Silent Service 2 N°82, p.50  
 Sim Earth N°89, p.64  
 Simulacra N°82, p.54  
 Sliders N°84, p.76  
 Son-Us 51 N°98, p.54  
 Sonic the Hedgehog N°93, p.68  
 SportBall 2 N°86, p.42

Sandray Worlds	N°87, p. 60	Le Chevalier du labyrinthe	N°102, p. 113
Staruch	N°96, p. 34	Civilization	N°98, p. 103
Street Fighter 2	N°111, p. 48	Conan the Mercenary	N°96, p. 110
Striker	N°80, p. 78	Conquest of the Longbow	N°96, p. 113
Stunt Island	N°105, p. 74	Countdown	N°92, p. 104
SU-25 Soviet Attack Fighter	N°111, p. 48	Croisade pour un cadavre	N°92, p. 117
Scorpion	N°83, p. 64	Crystals of Anuro	N°88, p. 111
Super Monaco Grand Prix	N°86, p. 36	Dominoes	N°88, p. 106
Super Off Road	N°82, p. 80	Dark half	N°81, p. 128
Superski 2	N°84, p. 70	Dark heart of Uktulri	N°91, p. 106
Super Volleyball	N°102, p. 63	Dark queen of Kryn	N°105, p. 128
Superstar: Sabler	N°82, p. 80	Dark Vikings	N°105, p. 124
Sweep	N°87, p. 62	Dark Sweet	N°101, p. 112
Switchblade 2	N°92, p. 50	Death Knights of Kryn	N°91, p. 108
SWW	N°89, p. 59	Dragonlight	N°83, p. 152
Team Suzuki	N°82, p. 80	Dungeon Master (PC)	N°111, p. 96
Team Yankee	N°87, p. 57	East Quest	N°104, p. 126
Teenage Mutant Hero Turtles	N°88, p. 57	Ekira	N°102, p. 120
Teminator 2	N°80, p. 72	Ekira 2	N°89, p. 106
Teminator 2022	N°111, p. 44	Elmore	N°101, p. 134
Theatre of war	N°105, p. 60	Exploze 3	N°86, p. 107
Think Cross	N°98, p. 62	Eye of the Beholder	N°96, p. 104
Thunder Force 3	N°81, p. 58	Eye of the Beholder	N°99, p. 101
Titi	N°91, p. 52	Façonnerie	N°96, p. 118
The Times	N°107, p. 82	Fate-Gates of dawn	N°95, p. 127
TiP Off	N°99, p. 53	The First Battle	N°83, p. 148
Toki	N°88, p. 58	Frederick Pahl's gateway	N°82, p. 110
Tournament Golf	N°89, p. 65	Full Metal Planet	N°110, p. 14
Toyota Celica	N°86, p. 54	Hard Nova	N°88, p. 107
Trey Warrior (Amiga)	N°88, p. 68	Heart of Chiro	N°93, p. 106
Trey Warrior (ST)	N°104, p. 60	Heinzl	N°96, p. 107
Troaders	N°106, p. 86	Hero Quest	N°92, p. 107
Trois	N°111, p. 56	Hero Quest	N°100, p. 149
Turkion 2	N°88, p. 51	History Lines 1914-1918	N°108, p. 124
Ultimate Ride	N°84, p. 62	Hoot	N°107, p. 130
Utopia	N°95, p. 80	Hunter	N°93, p. 114
Voaine	N°87, p. 52	The Immortal	N°82, p. 132
Venus	N°81, p. 78	Izua	N°110, p. 104
Veyra	N°91, p. 57	Jacques	N°102, p. 104
Voom	N°94, p. 50	IGB	N°106, p. 138
Warrior	N°101, p. 60	King Quest 5	N°88, p. 108
Wildfire	N°92, p. 51	King's Quest 6	N°108, p. 112
Wing Commander	N°81, p. 61	Krynica	N°106, p. 128
Wing Commander: Secret Missions 2	N°83, p. 76	Laura Bow 2, The dogger of Amn Ra	N°105, p. 112
Wing Commander 2	N°92, p. 52	Leather goddesses of Phobos 2	N°106, p. 136
Wings	N°95, p. 60	Legend (PC)	N°108, p. 128
Wild	N°102, p. 68	Legend (Amiga)	N°104, p. 120
Wildchild	N°104, p. 56	Legend (Amiga)	N°104, p. 120
Wildfire 3D	N°99, p. 46	The legend of darkmoon, Eye of the beholder 2	N°104, p. 118
Wildpack	N°105, p. 98	Legens of Valour	N°108, p. 132
Wreckers	N°80, p. 50	Leisure Suit Larry 5	N°95, p. 125
World Class Chess	N°93, p. 64	The Lord of the Rings Vol.1	N°88, p. 110
World Cross Rugby	N°99, p. 58	The Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N°105, p. 120
Wardens	N°98, p. 65	The Lost files of Sherlock Holmes	N°106, p. 131
WWF	N°104, p. 70	Love of the temptress	N°102, p. 110
Yeager Air Combat	N°98, p. 64	Las Manley II: last in LA	N°101, p. 130
Z-Out	N°93, p. 52	Martian Memorandum	N°96, p. 116
Zero Wing	N°86, p. 46	Mauphiid Island	N°101, p. 128
Zool	N°106, p. 70	Megnis Meno	N°93, p. 108
		Megatraveler 1	N°83, p. 150
		Megatraveler 2: Quest for the Ancients	N°98, p. 109
		Mercenary 3, The Dark Cross	N°100, p. 146
		Might and Magic 3 (PC)	N°95, p. 123
		Might and Magic 3 (Amiga)	N°103, p. 122
		Might and Magic Cloubs of Xeen	N°107, p. 128
		Midway	N°80, p. 112
		Monkey Island 2	N°99, p. 104
		Moonstone	N°94, p. 106
		Murders in Space	N°84, p. 152
		Nabur's Ambitions 2	N°95, p. 113
		Obias	N°89, p. 108
		Phantasy Star 2	N°84, p. 154
		Phantasy Star 3	N°95, p. 122
		Planet's edge	N°103, p. 116
		Porter Quest 3	N°98, p. 104
		Pools of Darkness (PC)	N°95, p. 121
		Pools of Darkness (Amiga)	N°103, p. 114
		Quest for Glory 2	N°88, p. 116
		Quest for Glory 3	N°98, p. 118
		Rax Nabular and the gender bander	N°107, p. 122
		Reign of the Dragon	N°89, p. 106
		Reign Ad 92	N°88, p. 112
		Sapp	N°87, p. 115
		Savage Empire	N°88, p. 112
		Séow	N°88, p. 112
		Search for the King	N°82, p. 134
		The Secret of Monkey Island	N°82, p. 136
		Shadowlands	N°81, p. 126

Shadow Sorcerer	N°95, p. 126	Borgon Attack	N°107, p. 140
Sherlock Holmes	N°104, p. 122	Bot 2	N°105, p. 140
The Shortage	N°96, p. 110	Croisade strikes back	N°99, p. 108
Sim Air	N°98, p. 111	Conquests of the longbow	N°101, p. 153
The Simpsons: Bart Vs the Space Mutants	N°94, p. 100	Croisade pour un cadavre	N°102, p. 130
Space 1889	N°98, p. 108	Dark Seed	N°108, p. 145
Space Quest 1	N°98, p. 106	Duro	N°108, p. 144
Space Quest 2	N°98, p. 106	Ekira, Mistress of the Dark	N°92, p. 112
Space Quest 3	N°110, p. 100	Etomom	N°106, p. 142
Starblazers	N°101, p. 116	Eye of the Beholder	N°93, p. 124
Star Trek	N°101, p. 122	Eye of the Beholder 2	N°105, p. 124
Storm Master	N°99, p. 103	Façonnerie	N°108, p. 152
The Summoning	N°108, p. 122	Feliche myso	N°96, p. 116
Super Hydlife	N°93, p. 146	Genio	N°108, p. 146
Suspicious Cargo	N°96, p. 106	Gobliins	N°105, p. 134
Sword of Vermilion	N°83, p. 152	Heart of Chiro	N°105, p. 142
Task Force 1942	N°111, p. 96	Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p. 124
Transactica	N°101, p. 115	Indiana Jones et la Fontaine de l'Éternité	N°100, p. 126
Treasures of the savage frontier	N°102, p. 120	King's Quest 5	N°101, p. 138
Ultima 7	N°89, p. 106	King's Quest 6	N°111, p. 118
Ultima 7: The Forge of Virtue	N°107, p. 134	Leisure suit Larry 5	N°80, p. 112
Ultima Underworld	N°111, p. 130	Lemmings (joies)	N°91, p. 113
Ultima Underworld 2	N°111, p. 134	Loom	N°90, p. 113
Waterworks	N°108, p. 120	Lord of the ring	N°104, p. 124
When the Prophesy	N°98, p. 106	Lucifer	N°110, p. 104
Willy Beemish	N°98, p. 106	Lure of the Temptress	N°107, p. 136
Wizardry 4: Bane of the Cosmic Force	N°91, p. 104	Manic Mansion	N°95, p. 122
Wonderland	N°86, p. 104	Mauphiid Island	N°100, p. 155
World Adventure 2: Mortian Dreams	N°93, p. 111	The Maze Echo	N°105, p. 150
World of Adventure 2: Mortian Dreams	N°93, p. 111	Might and Magic 3	N°101, p. 124
Ys	N°82, p. 138	Monkey Island 2	N°107, p. 120

## HORS SERIES

Guide 1991	N°88, p. 124	N°91	N°91
Guide 1992	N°88, p. 124	N°92	N°92
Guide 1993	N°88, p. 124	N°93	N°93
Guide 1994	N°88, p. 124	N°94	N°94
Guide 1995	N°88, p. 124	N°95	N°95
Guide 1996	N°88, p. 124	N°96	N°96
Guide 1997	N°88, p. 124	N°97	N°97
Guide 1998	N°88, p. 124	N°98	N°98
Guide 1999	N°88, p. 124	N°99	N°99
Guide 2000	N°88, p. 124	N°100	N°100
Guide 2001	N°88, p. 124	N°101	N°101
Guide 2002	N°88, p. 124	N°102	N°102
Guide 2003	N°88, p. 124	N°103	N°103
Guide 2004	N°88, p. 124	N°104	N°104
Guide 2005	N°88, p. 124	N°105	N°105
Guide 2006	N°88, p. 124	N°106	N°106
Guide 2007	N°88, p. 124	N°107	N°107
Guide 2008	N°88, p. 124	N°108	N°108
Guide 2009	N°88, p. 124	N°109	N°109
Guide 2010	N°88, p. 124	N°110	N°110
Guide 2011	N°88, p. 124	N°111	N°111
Guide 2012	N°88, p. 124	N°112	N°112
Guide 2013	N°88, p. 124	N°113	N°113
Guide 2014	N°88, p. 124	N°114	N°114
Guide 2015	N°88, p. 124	N°115	N°115
Guide 2016	N°88, p. 124	N°116	N°116
Guide 2017	N°88, p. 124	N°117	N°117
Guide 2018	N°88, p. 124	N°118	N°118
Guide 2019	N°88, p. 124	N°119	N°119
Guide 2020	N°88, p. 124	N°120	N°120

## SOLUTIONS

Adams Family	N°107, p. 142
Alone in the dark	N°111, p. 124
Another World	N°105, p. 131
Arctura	N°107, p. 142
Arctura 2	N°107, p. 142
Arctura 3	N°107, p. 142
Arctura 4	N°107, p. 142
Arctura 5	N°107, p. 142
Arctura 6	N°107, p. 142
Arctura 7	N°107, p. 142
Arctura 8	N°107, p. 142
Arctura 9	N°107, p. 142
Arctura 10	N°107, p. 142
Arctura 11	N°107, p. 142
Arctura 12	N°107, p. 142
Arctura 13	N°107, p. 142
Arctura 14	N°107, p. 142
Arctura 15	N°107, p. 142
Arctura 16	N°107, p. 142
Arctura 17	N°107, p. 142
Arctura 18	N°107, p. 142
Arctura 19	N°107, p. 142
Arctura 20	N°107, p. 142
Arctura 21	N°107, p. 142
Arctura 22	N°107, p. 142
Arctura 23	N°107, p. 142
Arctura 24	N°107, p. 142
Arctura 25	N°107, p. 142
Arctura 26	N°107, p. 142
Arctura 27	N°107, p. 142
Arctura 28	N°107, p. 142
Arctura 29	N°107, p. 142
Arctura 30	N°107, p. 142
Arctura 31	N°107, p. 142
Arctura 32	N°107, p. 142
Arctura 33	N°107, p. 142
Arctura 34	N°107, p. 142
Arctura 35	N°107, p. 142
Arctura 36	N°107, p. 142
Arctura 37	N°107, p. 142
Arctura 38	N°107, p. 142
Arctura 39	N°107, p. 142
Arctura 40	N°107, p. 142
Arctura 41	N°107, p. 142
Arctura 42	N°107, p. 142
Arctura 43	N°107, p. 142
Arctura 44	N°107, p. 142
Arctura 45	N°107, p. 142
Arctura 46	N°107, p. 142
Arctura 47	N°107, p. 142
Arctura 48	N°107, p. 142
Arctura 49	N°107, p. 142
Arctura 50	N°107, p. 142

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à *Tilt* Service abonnement  
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt*  
à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros  
jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 32 F pour

chaque numéro par :

chèque  mandat  à l'ordre de *Tilt*.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonnement :

(ou lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'équivalent d'expédition de votre magazine.

Date d'expédition : 6 semaines.

## SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N°94, p. 104
AGE	N°96, p. 105
Alone in the dark	N°107, p. 124
Amazon: Guardians of Eden	N°100, p. 136
Amberstar	N°108, p. 126
Another World	N°95, p. 112
Armoria 1	N°93, p. 116
Baron's Kings of ancient China	N°98, p. 109
Baron's Tale 3	N°107, p. 147
Baron's Tale Construction Set	N°104, p. 115
Borgon Attack	N°105, p. 122
Bot 2 (Amiga)	N°105, p. 122
Bot 2 (PC)	N°105, p. 122
ButterMaster	N°84, p. 156
Battle Isle	N°84, p. 102
BattleTech 2: Crescent Hawk's Revenge	N°87, p. 114
Battleryd	N°100, p. 143
Black Crypt	N°100, p. 143
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	N°87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	N°92, p. 116
Champion of the King	N°92, p. 116
Champions of Kryn	N°81, p. 126

# LA DISQUETTE TILT

## ZOOL-PC ENTITY-AMIGA LOTUS III-ST

**AVANT DE NOUS  
CONTACTER, SUIVEZ BIEN  
LA PROCÉDURE DÉCRITE  
DANS LE TEXTE**

**N**omb reux sont les problèmes que l'on peut rencontrer avec les disquettes de démo. Les utilisateurs de PC y sont principalement confrontés. En effet, la gestion des logiciels sur cette machine n'est pas toujours évidente. Avec la hot-line, nous nous efforçons de vous aider au mieux. Mais essayez deux fois la procédure d'installation avant de nous contacter, car parfois il s'agit seulement d'une erreur d'inattention. Fidèlement vôtre,  
**Morgan Feroyd**

### ZOOL SUR PC

Ce jeu de plates-formes de Gremilin Graphics est mondialement connu. Avec cette démo jouable, vous découvrirez ce dont est capable l'insecte ninja de la 4<sup>ème</sup> dimension. Vous traverserez de nombreux mondes avant de retourner sur votre planète.

### ENTITY SUR AMIGA (1 MO)

A la fois beat-them-all et jeu d'aventures, cette démo jouable d'Entity vous constatera de visu la qualité graphique du jeu. Le «gameplay» de cette démo est différent de celui de la version finale (testée dans ce numéro). En attendant, réglez leur compte à toutes ces bestioles pour enfin découvrir le monstre suprême : l'Entity.



### LOTUS III SUR ST

Voici la troisième version de cette course automobile. Au volant d'une Lotus Esprit, vous accomplirez des tours de circuit pour finir premier du championnat. Prêt ? Go !

### COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DEMO

**HOTLINE DISQUETTE :  
LE MERCREDI DE 14H À 18H  
UNIQUEMENT**

Procédez exactement

comme suit  
**ZOOL SUR PC (DISQUE DUR, SOURIS ET ÉCRAN VGA)**  
Allumez votre PC et mettez vous sous DOS (une ligne de type «C:\>» apparaît à l'écran). Ne pas lancer la démo à partir de Windows, Norton ou Pc-Tools. Introduisez la disquette (protégée en écriture) 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 pro-

gramme, placez-vous dans le dossier C:\ZOOL (en tapant C; puis CD ZOOL), puis tapez ZOOL. Si vous voyez apparaître un message du genre «memory full», adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème. Il faut un minimum de 560 Ko de RAM libre pour que le jeu fonctionne. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette, du genre «dir», «chkdsk» ou autres. Les cartes sonores Adlib et Roland sont reconnues.

### ENTITY SUR AMIGA

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0;). Attendez le chargement du jeu. Déplacez-vous avec le joystick et utilisez votre épée en cliquant sur le bouton Fire. Vous trouverez des armes supplémentaires, des bonus, etc. A vous de collecter un maximum de point et de parvenir à la fin du premier niveau.

### LOTUS III SUR ST (UNIQUEMENT SI VOUS POSSEDEZ UN LECTEUR DOUBLE FACE)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A;). Le chargement est automatique. Le jeu est jouable au joystick durant une trentaine de secondes.

### PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOT-LINE.

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 disquettes. Il vous faut alors nous la renvoyer, en joignant une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser quel ordinateur vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 113, 9-13, rue du Colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15.

Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hot-line, 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. Le préposé à la hot-line fera de son mieux pour vous aider.

### ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains PC de marques (notamment les IBM PS/1 et 2, Commodore, Bull ou Olivetti) refusent parfois de lire la disquette Tilt (un message apparaît du genre «secteur introuvable, échec en lecture sur unité A:»). En effet, c'est une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur Amiga, ST et PC. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité, mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un PC «classique». Dans ce cas, renvoyez la disquette et demandez à recevoir une disquette de démo UNIQUEMENT pour PC. Nous vous ferons parvenir dans les plus brefs délais une démo jouable spéciale PC (il s'agira d'un autre jeu).

# 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

**TOUTES LES MUSIQUES  
DE L'ÉMISSION**

**FR** L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS

Avec les **BANDES ORIGINALES** ou les **REMIX** de :

**CD** **K7**

*Le CD ou la K7*

PIN'S 85 F  
TEE-SHIRT 65 F

CD 120 F  
K7 80 F



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS  
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : ..... PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE-SHIRT / Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ..... Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents :

# 92%

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

## X-WING

# PC

**COMMENT DÉCRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE X-WING ? LA SATISFACTION ÉPROUVÉE À COMBATTRE (ET À BATTRE) L'EMPIRE ? CE JEU EST SUPRÊME !**

# 78%

### GRAPHISMES

S'ils n'égalent pas ceux de Wing Commander, les graphismes de X-Wing n'en sont pas moins très bons. Seules les scènes intermédiaires sont, pour certaines, décevantes.

# 85%

### ANIMATION

Moins détaillée que pour son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et plus rapide. Les tirs sont particulièrement bien réussis, et le nombre d'objets animés en même temps impressionnant.

# 85%

### MUSIQUE

Tous les grands thèmes de Star Wars sont présents. La technologie IMUSE, déjà utilisée dans les derniers jeux LucasArt, les mixe avec bonheur.

# 90%

### BRUITAGES

S'il manque bien un peu de voix digitalisées, les bruitages de X-Wing sont proches de la perfection. Zap, Pffff, Chhhhh... On retrouve réellement l'ambiance du film !

# 75%

### PRISE EN MAIN

Le jeu, qui n'est pas (pour l'instant) traduit en français, est heureusement accompagné sur papier de tous ses textes, traduits. La manipulation est au départ assez complexe (il y a de nombreuses touches à mémoriser), mais on s'y fait rapidement.

# 75%

### JOUABILITÉ

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Seul le joystick est réellement adapté. Choisissez si vous en avez l'opportunité, un joystick que vous pourrez poser sur votre bureau. Ou mieux, un Thrust-Master...

# 90%

### DURÉE DE VIE

Quand vous aurez essayé X-Wing, il sera difficile de vous en détacher. Le nombre de missions et la variété des options disponibles sont impressionnants. En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol.

Difficulté

Joueur

Prix

Moyen

D

# SYSTEME DE NOTATION

**A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barème que nous utilisons.**

### TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

### INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous basez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

### PRISE EN MAIN

La note de prise en main est la pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle compréhensible et en (son) français ? Est-on accablé tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

### GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Évidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

### ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

### MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

### BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

### JOUABILITÉ

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

### DURÉE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps d'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

### DIFFICULTÉ

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

### JOUEUR

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

### PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

## BARÈME DES NOTES

### 90% - 99%

Attention, c'est d'habitude ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master*, *Tetris*, *Leininga*, *Civilization*).

### 80% - 89%

Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les soins comme on ne courrait pas les yeux. Si vous êtes un amateur, précitez-vous dessus !

### 70% - 79%

Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

### 50% - 69%

Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

### 30% - 49%

Soyons clairs : ce jeu déçoit. Le jeu est complètement mauvais. Si vous l'achetez quand même, il faudra vous en prendre qu'à vous-même !

### 1% - 29%

Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge (à éviter absolument !)

## 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 1999 F
D = 300 à 399 F	I = 1500 à 1999 F
E = 400 à 499 F	J = 2000 à 3000 F

# Guide des sorties du mois

Cette nouvelle rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étagères, à quel prix et dans quel numéro de Tilt le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	DISPONIBILITE	TILT N°
BATTLE CHESS 4000	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	112
CHAOS ENGINE	AMI	C	RENEGADE	disponible	111
CIVILIZATION	ST	D	MICROPROSE	11/03/93 /	
DUNE II	PC	D	VIRGIN	disponible	111
F15III	PC	D	MICROPROSE	disponible	111
INCREDIBLE MACHINE	PC	D	SIERRA	disponible	111
LEMMINGS II	AMI	C	PSYGNOSIS	disponible	112
ROME AD 92	AMI	C	ELECTRONIC ARTS	disponible	111
ROME AD 92	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	/
SHADOW OF THE COMET	PC	D	INFOGRAMES	disponible	112
SLEEPWALKER	AMI	C	OCEAN	disponible	112
SLEEPWALKER	A1200	C	OCEAN	disponible	/
SLEEPWALKER	PC	C	OCEAN	disponible	/
SPACE CRUSADE	PC	C	GREMLIN	disponible	113
SPACE QUEST V	PC	D	SIERRA	20/03/93	112
STREET FIGHTER II	ST	C	US GOLD	disponible	/
SUPER CAULDRON	ST	C	TITUS	disponible	/
ULTIMA UNDERWORLD II	PC	D	ORIGIN	disponible	111
VROOM MULTI-JOUEURS	ST	B	LANKHOR	disponible	/
XENOBOTS	PC	D	ELECTRONIC ARTS	22/03/93	113
X-WING	PC	D	LUCAS ARTS	disponible	113
ZOOL 1200	A1200	C	GREMLIN	disponible	113

Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

## VEIL OF DARKNESS



Ca y est ! le nouveau jeu de chez SSI est arrivé et nous testerons la version française intégrale dès le mois prochain. Amateurs de vampires, de loups-garous et autres morts vivants, réjouissez-vous : *Veil of Darkness* vous offre un aller-simple pour l'Horreur.

## STARFIGHTER ACE

Le premier jeu en relief 3D surfaces pleines s'apprête à débar-

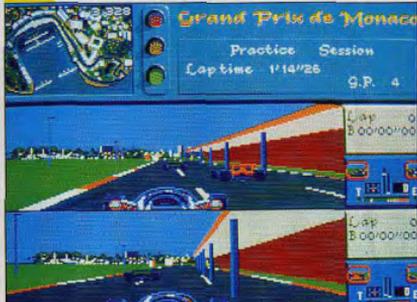


quer sur les écrans de nos PC. Si la jouabilité est à la hauteur de la technicité du soft, nous allons en prendre plein la vue ! Découvrez nos impressions dans le prochain *Tilt*.

## STRIKE COMMANDER

C'est promis, Electronic Arts va faire le maximum pour que *Strike Commander* soit prêt pour le prochain *Tilt*. Alors, si tout se passe bien, nous vous offrons le test complet de ce jeu mythique dans notre numéro 114. On croise les doigts !

## VROOM MULTI-PLAYER



Retardé pour cause d'amélioration constante, *Vroom Multi-Player* s'apprête à subir le « torture test » de la part de tous les membres de la rédaction. *Vroom Multi-Player* sera-t-il le meilleur que *Vroom* tout court ? Réponse dans le *Tilt* d'avril.

## ULTIMA UNDERWORLD II, LA SOLUTION !



Ne restez pas bloqué dans les méandres des mondes mystérieux d'*Underworld II*. L'équipe de *Tilt* vous livre la solution complète dans le prochain numéro.

HORS SERIE CONSOLES +

# SUPER



PIN'S MARIO KART



LE PREMIER MAG  
DES ACCROS DE LA  
SUPER NINTENDO

... ET DE LA  
GAME BOY



**SUPER CADEAU**

**JAMAIS VU**

**LES DERNIERS  
NIVEAUX :  
10 DES MEILLEURS  
JEUX POUR  
SUPER NINTENDO**

**60 PAGES DE PLANS**

**NOUVEAU!**

**SUPER FX** CE QUE LES VRAIS PASSIONNÉS  
DOIVENT SAVOIR

**STARFOX: TOUS LES NIVEAUX DEVOILES**



# DUNE II™

## BATTLE FOR ARRAKIS

Voix  
digitalisées,  
notice et texte  
à l'écran  
entièrement  
en français.

**CELUI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS  
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES**

JOYSTICK N° 35: 'LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VERITABLE DROGUE

ET ON NE PEUT PLUS S'EN PASSER' - 91%

GENERATION 4 N° 52: 'UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL' - GEN D'OR - 91%

**UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES**

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION  
AND LICENSED TO MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

© WESTWOOD STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED. (P) 1992 VIRGIN GAMES LTD

PRODUCED BY BRETT W. SPERRY. DIRECTED BY AARON E. POWELL. LYLE J. HALL.

DESIGNED BY AARON E. POWELL. JOE BOSTIC.

PROGRAMMED BY JOE BOSTIC. SCOTT K. BOWEN.

TEXT BY DONNA J. BUNDY. RICK GUSH.

ART & ANIMATION BY AARON E. POWELL.

REN OLSEN. JUDITH PETERSON. ERIC SHULTS. ELIE ARABIAN.

MUSIC AND SOUND BY FRANK KLEPACKI. DWIGHT OKAHARA.

FOR VIRGIN GAMES UK:

PROJECT CO-ORDINATOR DAN MARCHANT. PETER HICKMAN.

QUALITY ASSURANCE BY JOHN MARTIN. DARREN LLOYD.

KEN JORDAN. RICHARD HEWSON. PAUL COPPINS.

MANUAL LAYOUT BY DEFINITION.

TRANSLATIONS BY POLY LANG.

PACKAGING BY MICK LOWE DESIGN.

ARTWORK & CREATIVE CO-ORDINATION BY

ANDREW WRIGHT & MATT WALKER.

MANUFACTURING CO-ORDINATION

BY ROSEMARIE DALTON.

EUROPEAN MARKETING: ANDREW WRIGHT.

VGA SCREEN SHOTS SHOWN

**Westwood**  
STUDIOS

3615

