

AMIGA
ATARI ST
PC
MAC
3DO
CD-ROM
CD-I PHILIPS
FALCON
A 1200

TILT

TILT

LA PASSION DES JEUX MICRO

GRATUIT

3 DISQUETTES
VOIR P.177

SCOOP !

DUNGEON MASTER 2 LE CHOC DE LA RENTREE !

**AMIGA CD 32
COMMODORE
LANCE
SA BOMBE
32 BITS**

**ATARI ST
L'ULTIME DEMO
DE TCB
EN EXCLUSIVITE
MONDIALE !**

**FALCON
LE FEU
D'ARTIFICE
DES
DEMOMAKERS**

**CD-I
PHILIPS
LA PUISSANCE
DES JEUX CD**

VU DANS MICRO KID'S

**GENESIA
SUR AMIGA
LE NOUVEAU
CIVILIZATION**

L.2207 - 117 - 32.00 F



INTERVIEW EXCLUSIVE

TRIP HAWKINS, PERE DE LA 3DO



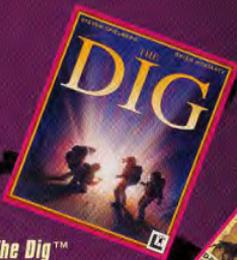
Day of the Tentacle™

PC - CD Rom PC
Un jeu à mourir de rire !
Tilt : 93%,
Événement du mois
Génération 4 : 94%,
Gen d'or
Joystick : 89%,
Mégastar
PC Review : 9/10



Sam and Max Hit the Road™

PC - CD Rom PC
Dans ce jeu d'aventure, vous jouez le rôle de Sam Spade, un chien détective privé, accompagné de son acolyte Max, un lapin, à la recherche d'un Bigfoot disparu aux Etats Unis. Ce jeu est un véritable dessin animé interactif !



The Dig™

PC - CD Rom PC
Un astéroïde gigantesque se dirige tout droit vers la Terre. La catastrophe est imminente. Une équipe de cosmonautes est envoyée en dernier recours vers l'astéroïde et se retrouve prise dans un drôle de piège ! Une nouvelle aventure signée Steven Spielberg et Brian Moriarty!



Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™

PC - CD Rom PC
Retrouvez cet excellent jeu d'aventure avec l'ensemble des dialogues parlés ! Disponible sur CD Rom PC et PC (version française intégrale).



X-Wing™, Imperial Pursuit™, B-Wing™

PC
Retrouvez dans cette superbe simulation les grands frissons de la Guerre des Etoiles.
Génération 4 : 92%, Gen d'or
Tilt : 92%, Événement du mois
Joystick : 93%, Megastar



Rebel Assault™

CD Rom PC
Ce jeu d'action, basé sur la Guerre des Etoiles, vous propose 15 niveaux extrêmement variés, entrecoupés de nombreux extraits du film. Rebel Assault est réalisé entièrement en 3D avec des passages en full motion vidéo et tous les dialogues sont parlés.

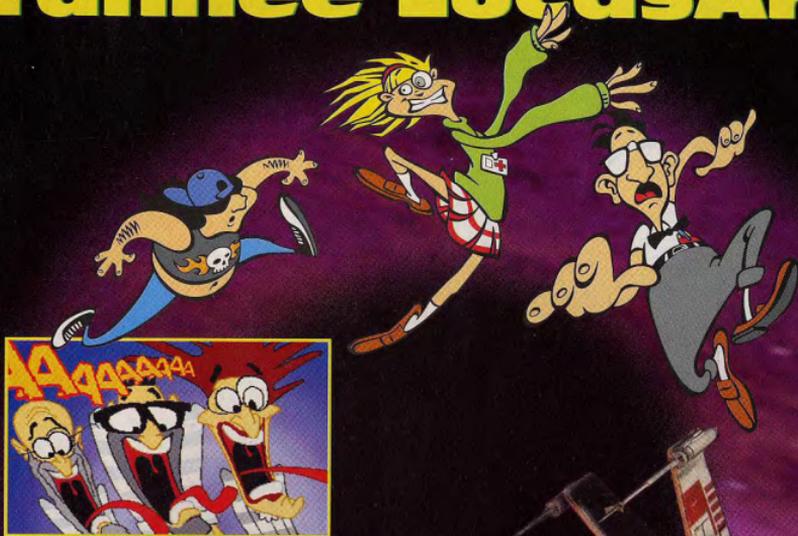


TIE Fighter™

PC
Tie Fighter se passe à la même période que X-Wing mais cette fois vous êtes aux côtés de l'Empire sous les ordres du terrible Dark Vador...

1993

L'année LucasArts



DAY OF THE TENTACLE™

Disponible sur PC en version
française intégrale

Bientôt disponible sur CD Rom PC
- texte écran en français -



AVENTURE
ACTION
REFLEXION
HUMOUR
MUTATION...

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

X-Wing™ disponible sur PC
Mission disks : Imperial
Pursuit™ disponible sur PC

B-Wing™ bientôt
disponible sur PC



« I ls sont de retour... et ils sont très contents ! ». Oui, toute l'équipe de Tilt s'est dépêchée de revenir de vacances pour vous concocter ce numéro de la rentrée... Et nous ne sommes pas les seuls à faire un « come back ». Le fameux dos carré qu'à eor et à cri vous nous réclamez a repris la place des ingrates agrafes. Nous en avons aussi profité pour rajouter une quarantaine de pages, histoire de faire bonne mesure. La disquette a disparu de la couverture... pour mieux se transformer en TROIS disks bourrés d'excellentes démos que vous recevrez GRATUITEMENT en nous renvoyant le coupon fourni avec ce numéro. Le ST aussi est de retour, avec les jeux sortis cet été et, en exclusivité, la dernière démo de TCE (un must pour les demo-lovers !). Alors, heureux ? Faites-nous le donc savoir en renvoyant dès que possible notre enquête-lecteurs. Vous verrez, c'est autrement plus agréable à remplir qu'une fiche d'identité pour le lycée ou la fac ! Quant à nous, cela nous permettrait de coller au plus près de vos desiderata. Et je peux déjà vous promettre de belles surprises pour le numéro d'octobre. See you next month !

Dogue de Mauve

PS : le dessin ci-contre est une caricature : je n'ai PAS les pieds verts et griffus !



EDITO

Gratuit

3 Disquettes
voir page 177

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 =	1 000 à 1 499 F
D =	300 à 399 F	I =	1 500 à 1 999 F
E =	400 à 499 F	J =	2 000 à 3 000 F

SOMMAIRE	4
JEU DU MOIS	6
TROMBINOSCOPE	8
TOP-FLOP	10
EVENEMENT DU MOIS	14
PREVIEWS	20
NEWS	66
TESTS	82
MAITRES DE L'AVENTURE	138
MESSAGE IN A BOTTLE	156
FORUM	170
DISQUETTES	177
PETITES ANNONCES	182
INDEX	190
BAREME	192
SORTIES DU MOIS	193
SOMMAIRE PROCHAIN	194

L'EVENEMENT DU MOIS



SCOOP ! DUNGEON MASTER 2

LE CHOC DE LA RENTREE ! 14

AMIGA CD 32
COMMODORE LANCE
SA BOMBE 32 BITS 68

ATARI ST
L'ULTIME DEMO DE TCB
EN EXCLUSIVITE MONDIALE ! 78

VU DANS MICRO KID'S

GENESIA
SUR AMIGA
LE NOUVEAU
CIVILIZATION 134



FALCON
LE FEU D'ARTIFICE
DES DEMOMAKERS ! 72

CD-I PHILIPS
LA PUISSANCE
DES JEUX CD 66

INTERVIEW EXCLUSIVE

TRIP HAWKINS,
PERE DE LA 3DO 76

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

EVENEMENT DU MOIS

Dungeon Master II PC-AMI-ST 14

PREVIEWS

Alien Breed 2 A1200-PC-AMI	20
Belzerion	MAC-CD 32
Cannon Fodder	AMI-PC 40
Devil's Advocate	PC 50
Gabriel Knight	PC-PC CDROM- MAC-3DO 62
Global Gladiator	AMI 40
K 240	AMI 40
Living Pinball	AMI-PC 64
Mirage Thunder	PC 38
NFL Football	PC 36
Simon the Sorcerer	PC-AMI 42
Stonekeep	PC 26
The Elder Scrolls	PC 58
The Terminator	PC 54

TESTS

Blob	AMI 120
Genesia	AMI-IOGC-PC 134
Lotus III	PC-AMI 100
Lunar Command	PC 102
One Step Beyond	AMI-PC 122
Patriot	PC 94
Pinball Dreams	PC-AMI 106
Pirates Gold I	PC 114
Railroad Tycoon D.	PC 97
Sail Simulator	PC 111
Soccer Kid	AMI 126
Stronghold	PC 82
The Chaos Engine	ST-AMI 130
Tornado	PC 86
Yo! Joe!	AMI-PC 90

LES MAITRES DE L'AVENTURE

Blade of Destiny	AMI-PC 152
Blue Force	PC 138
Ishar 2	ST-AMI-PC-MAC- FAL-A1200 148
Leg. of Kyrandia	MAC-PC-AMI 144

MESSAGE IN THE BOTTLE

Imperial Pursuit	PC 156
Syndicate	PC-AMI 160

BLADE OF DESTINY



MAITRES DE L'AVENTURE P. 152

Blade of Destiny : *Realms of Arkania* fait son apparition sur *Amiga*. Jeu de rôles complexe et gigantesque dans la lignée de *Bard's Tale*, il privilégie l'aventure aux dépens des combats. Mais il impose une configuration musclée pour jouer à l'aïse.

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

BLOB



TESTS P. 120

Loin des voix digitalisées et des images de synthèse qui envahissent nos micros, voilà un petit jeu sympa et sans prétention. Même s'il est techniquement archaïque, *Blob* saura faire passer de bons moments aux amateurs de casse-tête et de jeux de plates-formes.

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

BLUE FORCE



MAITRES DE L'AVENTURE P. 138

Le concepteur, Jim Walls, s'est déjà fait remarquer avec *Police Quest*. *Blue Force* a un petit air de *Star Wars*, mais on passe quand même un bon moment en compagnie de ce «flic». De nombreuses séquences vidéo font passer la pillule d'un scénario classique et trop linéaire.

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

THE CHAOS ENGINE



TESTS P. 130

Chaos Engine, considéré comme l'un des meilleurs jeux d'action de la ludothèque *Amiga*, est désormais disponible sur *ST*. Un grand merci aux Bitmap Brothers qui n'ont pas oublié leurs origines, et continuent à adapter leurs hits sur la machine d'Atari.

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

GENESIA



TESTS P. 134

Genesis mêle étroitement simulation, stratégie, aventure et découverte. Vous aurez le destin d'une peuplade prospère entre les mains. Vous devrez également partir à la recherche de sept joyaux. *Genesis*, un des jeux les plus complets qui soient !

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

IOGC



TESTS P. 108

Sortir un nouveau jeu de golf sur PC, quand les héros existants sont déjà excellents, peut sembler une gageure. Ce golf d'Ocean s'en tire fort honorablement grâce à des options originales et un aspect très dynamique, sans nécessiter de configuration musclée pour tourner.

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

ISHAR 2



MAITRES DE L'AVENTURE P. 148

Rude saïère en perspective pour Zurbaran, prince d'Ishar, grand seigneur de Kendoria : le magicien vient de l'avertir que les Forces du Mal ont remis ça ! L'ignoble Shandar menace, encore une fois, de faire basculer le monde paisible des six îles du royaume dans le chaos.

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

LEGEND OF KYRANDIA



MAITRES DE L'AVENTURE P. 144

The Legend of Kyrandia fit sensation sur PC avec des musiques et des graphismes enchanteurs. L'adaptation sur *Macintosh* a su conserver toute la magie du jeu original, prouvant ainsi le potentiel ludique d'une machine considérée avant tout comme un outil de travail.

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

LOTUS III



TESTS P. 100

Très orientée vers l'arcade, *Lotus III*, the Ultimate Challenge souffre de pas mal de défauts, dont la monotonie. Pourtant, on peut créer ses circuits et c'est la première course de voitures à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC. Est-ce suffisant pour justifier son achat ?

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

LUNAR COMMAND



TESTS P. 102

Vivre sur la Lune, le rêve de tant de poètes et autres ingénieurs de la NASA, est la réalité ! Un miracle dû à ce nouveau jeu de Mallard. En fait, *Lunar Command* est un relookage de *Moonbase*. Mais il n'en est pas moins intéressant pour les passionnés du genre.

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

ONE STEP BEYOND


TESTS
P. 122

Lecteur assidu de *Tilt*, vous savez déjà que *One Step Beyond* n'est autre que la suite de *Push Over*, l'excellent jeu de réflexion qui avait reçu le *Tilt d'Or*. Ce deuxième épisode saura vous tenir de longues heures en haleine, à condition de ne pas trop penser à son modèle.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

PATRIOT


TESTS
P. 94

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde : la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. Wargame complet et complexe, *Patriot* vous donne l'occasion de faire mieux que Schwartzkopf.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

PINBALL DREAMS


TESTS
P. 106

Pinball Dreams et sa suite, *Pinball Fantasies*, sont deux de nos jeux favoris sur Amiga. La version PC du premier est aussi belle, aussi précise aussi rapide que l'original. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer. Beau, beau et nul à la fois...

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

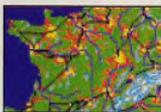
PIRATES GOLD


TESTS
P. 114

Oyez, moussaillons ! Que la barbe du Roy raccourcisse car voici venir *Pirates Gold*. Ce nouveau jeu de Microprose n'est autre que l'adaptation pour PC en Super-VGA du bon vieux *Pirates*, sorti en 1986 ! Copie conforme ou innovation ? Les deux, mon capitaine !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D
	*	**	

RAILROAD TYCOON


TESTS
P. 97

Microprose fait peau neuve en réactualisant certains de ses vieux titres. C'est le cas de *Railroad Tycoon*, un grand classique, revu et remanié pour 1993. Principal atout de cette version *Deluxe* : les graphismes sont nettement plus beaux que ceux de la première version.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

SAIL SIMULATOR 2.0


TESTS
P. 111

La simulation souffrait d'une lacune : l'absence de logiciel de voile. *Sail Simulator 2.0*, qui est en quelque sorte le «*Flight Simulator*» de la navigation, fait donc un course en solitaire. En dépit de ses défauts, le programme a le vent en poupe et l'envergure d'un logiciel éducatif.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

SOCCER KID


TESTS
P. 126

Collez-lui un simple ballon de foot entre les pieds et le héros du *Soccer Kid* vous réalise des acrobaties plus que spectaculaires... Mais le plus grand exploit de *Soccer Kid* est encore de réussir à renouveler un genre qui s'enlaidit dans la banalité : le jeu de plates-formes !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

STRONGHOLD


TESTS
P. 82

Prenez une bonne dose de *Civilization*, ajoutez-y une cuillerée de *Powermonger*, un doigt de *Populous* et un zeste de *Danjons & Dragons*, secouez le tout, vous obtenez *Stronghold* ! Cette mixture a été assaisonnée d'idées originales. Un cordon bleu aux concepteurs !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D
	***		**

TORNADO


TESTS
P. 86

Si vous êtes amateur de simulation pure et dure, précipitez-vous sur le dernier-né de Digital Integration qui se rapproche au plus près de la réalité aéronautique militaire. La maîtrise de votre Tornado vous demandera autant de patience et concentration qu'il vous procurera de plaisir.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D
	***		***

YO ! JOE !


TESTS
P. 90

Ce jeu de plates-formes sympa vous propose d'incarner deux gentils rappeurs perdus dans un monde hostile étalé sur une demi-douzaine de niveaux. YO! JOE! comprend, bien sûr, tous les ingrédients du genre, et son principal intérêt est son option deux brothers... heu joueurs.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVEVENTURE	3D

TROMBINOSCOPE

JEAN-MICHEL BLOTTIERE

C'est la rentrée et c'est dur pour tout le monde ! Après avoir passé ses vacances à jouer au télétennis avec Yannick Noah pour Micro Kids, Jean-Michel a attrapé un « télétennis-elbow »... Beaucoup plus spectaculaire qu'un tennis-elbow normal, cette maladie se manifeste par l'apparition au niveau du coude d'une boursoufflure en forme de poste de télévision (constamment branché sur TF1 en plus.), ce qui est très douloureux (imaginez : Les Musclés, Sacrée Soirée, Mystères et Perdu de vue à longueur de journée !). Jean-Michel a tout de même courageusement repris le travail, mais refuse toujours catégoriquement de présenter l'année prochaine un Micro-Kids spécial « Kick-Boxing » en compagnie d'André Panza.



DOGUE DE MAUVE

Depuis son retour du CES Chicago, Doguy n'est plus le même... Abattu, désemparé, mortifié, le malheureux a en effet dû rentrer à Paris la veille de la sortie officielle de Jurassic Park aux Etats Unis, et ne s'en est jamais tout à fait remis... Il erre désorienté dans les couloirs de la rédaction vêtu d'un éternel T-Shirt Jurassic Park (histoire de retourner le silex dans la plaie !) et a transformé son appartement en jungle pré-jurassique dans laquelle s'ébattent ses animaux domestiques préférés : deux tortues de Florido, un lézard, et une malheureuse truie qu'il a peinte en vert et affublée de trois cornets « Extrême » de Gervais retournés sur le groin pour la faire ressembler à un triceratops. Malgré cela, comme tout le monde, Doguy est condamné à patienter jusqu'au mois d'octobre !



MORGAN FERIOD

Dans un but encore mystérieux, Morgan a rasé sa petite barbe et s'est fait tondre en blonde... On le croyait pourtant guéri puisqu'après qu'il ait eu fini Day Of The Tentacle en seulement sept heures (le record !), la plupart des symptômes tentaculaires semblaient avoir complètement disparu. Les suppositions vont bon train (accident nucléaire, changement de sexe, vengeance d'un mari jaloux, etc), mais il semblerait en fait que Morgan ait simplement décidé d'adopter le look cyberpunk des héros de Syndicate, dont il nous a conoté la solution complète ! On leur dit pourtant de ne pas travailler les nuits de pleine lune !



MARC LACOMBE

Marc, lui, ne s'est toujours pas remis de la sortie de Day of the Tentacle... Très éprouvé, l'animal continue d'accrocher au mur des posters de ses héros favoris et envisage sérieusement d'engloutir l'essentiel de son salaire dans l'achat d'un CD-ROM rien que pour entendre les voix de Bernard Beroilli et du Dr Fred Jaillir de son PC tandis qu'il recommence le jeu pour la sixième fois en compagnie de sa copine. Contaminée elle aussi, elle porte constamment un T-Shirt à la gloire de la tentacule pourpre. Prenons le ciel pour que si ces deux-là font des petits, ils ne nous en gardent pas deux !



JEAN-LOUP JOVANOVIC

Enervant... Jean-Loup est énervant ! Vous lui filez Imperial Pursuit, (20 nouvelles missions X-Wing) et une semaine après, vous le voyez débarquer avec un sourire qui s'arrête tout juste derrière chaque oreille et des yeux de phacochère en rut... Et quand il fait cette tête-là, c'est qu'il vient de finir un jeu. Vous rendez-vous compte ? Alors que des milliers de pauvres innocents pataugaient encore dans les premières missions de X-Wing ! Heureusement, Jean-Loup, magnanime, a consenti à vous dévoiler tous ses secrets de vieux Jedi... Vous vous en doutez ? Pas de pouvoirs mutants, ni de super cachouètes, tout simplement du talent et pas mal de ruse !



JACQUES HARBONN

Preuve à l'appui (la marque blanche de sa montre sur son avant bras poilu et hâlé) Jacques prétend avoir bronzé comme une bête sur une plage d'Honolulu en compagnie de Julia Roberts et Cindy Crawford (Kim Basinger, retenue auprès de sa maman souffrante, n'a pas pu venir cette année mais lui a fait parvenir un mot d'excuse). En réalité nous savons tout qu'il a passé ses vacances enfermé devant The 7th Guest dans sa maison de campagne en Bretagne et que son bronzage n'est dû qu'à la porte de son tour à micro-ondes qui ferme mal.



NOELLE BERONIE

On pourrait croire que Noëlle est un fragile élément féminin égaré au milieu d'un monde de brutes poilues avides de bière et de plaisanteries malheureux visant pour la plupart à ridiculiser le graveur Jorjy (quand ce n'est pas Hervé Villard !)... Je t'en fous ! La bougresse est capable de flanquer la patée à tout le monde sur Body Blows et passe son temps à éclater du monstre à coups de laser sur Néo-Géo ! Alors que la plupart des jeunes filles de son âge rêvent de ressembler à Hélène (l'héroïne attachée du feuilleton mongoloïde « Hélène et les garçons »), son idéal à elle serait plutôt la dynamique Ripley du film Aliens, dont elle a d'ailleurs récemment emprunté la coupe de cheveux !



THIERRY GUILARD

Il était déjà grand quand on l'a adopté (deux mètres vingt), mais a force de grignoter des Pépitos en répondant sur la Hot-Line, Thierry a encore gagné quelques centimètres... On a donc dû l'installer à l'étage au-dessous, au quatrième, et découper un trou dans le plafond pour passer la tête, accompagné de deux trous plus petits pour les mains. Les téléphones, eux, sont restés au cinquième et on s'amuse comme des petits fous à regarder les coursiers s'évanouir à la vue de cette tête posée sur la moquette qui répond au téléphone avec deux grosses mains placées au niveau des oreilles. Addams Family dans la rédaction ! Le reste des occupants de l'immeuble est convaincu que nous nous livrons à des expériences sur les mutations génétiques... Qu'est-ce qu'on se marre !





France - Croatie - Bosnie

AVEC

Microfolie's

PRÉPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LA LISTE
CI-DESSOUS ET ENVOIE DÈS
MAINTENANT TON BON DE
COMMANDE.

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

ENSEMBLE, PRÉPARONS LEUR NOËL !

* L'association ENFANTS-FRANCE-CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre envois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de faire et de reverser 1 franc pour chaque achat, par correspondance ou en boutiques.

Microfolie's

Photo H. Couziner

Matériels

- Lecteur CD-ROM Panasonic 9360,00
- CD Encyclopédie 195,00
- Lecteur CD-ROM 195,00
- Carte SOUND BLASTER PRO 2950,00
- CD Encyclopédie 2950,00
- ATARI FALCON 030 4MO 6995,00
- Console Sega Megadrive + 3 jeux + 2 manettes 895,00
- Console NINTENDO NES + Action Set 690,00

TOUS LES PRIX SONT INDIQUÉS TTC

et un nombreux choix de cartouches et logiciels sur Game-Boy, Game-Gear, Lynx, Master II, Nes, PC, ST, CD-ROM et CDI.

Offre de prix valable jusqu'au 30 septembre 1993 dans la limite des stocks disponibles.

Cartouches MEGA DRIVE

- Aquatic Games 125,00
- Crue Ball 195,00
- European Club Soccer 269,00
- Ayrton Senna's MONACO 395,00
- Mac Donald's 395,00

Cartouches SUPER NES

- Legend of Zelda 395,00
- Mario Paint 395,00
- F.Zero 395,00
- Pilot Wings 395,00

Boutiques MICROFOLIE'S
13, rue des Louviers 78100 ST-GERMAIN-EN-LAYE 34.51.71.11 • 36, avenue Daumesnil 75012 PARIS 43.42.21.20
rue André Chénier 78000 VERSAILLES 30.21.75.01 • 40 bis, rue de Douai 75009 PARIS 48.78.76.77
Val de par correspondance : MICROFOLIE'S • 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON 47 32 92 04

Bon de commande à retourner à : C993
MICROFOLIE'S Distribution - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : 47 32 92 04

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

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

Paiement par Carte Bleue Paiement par mandat-poste

N° Carte Bleue

Date d'expiration :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone _____ Date de naissance _____

TOP

GENESIA

AMIGA

90%

Les lecteurs attentifs que vous êtes reconnaitront sûrement en *Genesis* le jeu *War on the Land* que Tilt vous présentait dans le numéro 106. Depuis, Thomas Zighem, son auteur, a signé chez Microïds. Et *Genesis* s'est encore amélioré pour devenir un parfait cocktail de simulation, de stratégie, d'aventure et de découverte. Si vous avez aimé *Civilization*, *Powermonger* et *Populous*, vous ne pourrez qu'adorer *Genesis*.



FLOP

BLOB

AMIGA

72%

Sans être vraiment mauvais, ce petit jeu sympa se retrouve en queue de peloton dans le classement des jeux du mois. Si grâce à lui, les amateurs de plates-formes et de casse-tête passeront un agréable moment, ils risquent fort de se lasser assez vite. Mais les amateurs de nouveauté et de graphismes spectaculaires reprocheront certainement à *Blob* sa conception un peu vieillotte. Nous avons été habitués à mieux, *Blob* en est victime.



RAILROAD TYCOON DELUXE

PC

88%

La plupart d'entre vous vont penser que *Railroad Tycoon Deluxe* n'est qu'une vulgaire adaptation d'un vieux jeu. En somme, que ce titre de Microprose sent le réchauffé et que la célèbre boîte a su prendre le train des adaptations « vite fait bien fait » en marche. D'autant que seuls les graphismes ont changé. Insuffisant, me direz-vous ? Certainement pas ! Car ainsi le jeu prend une toute autre dimension... Génial !



ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES ST

60%

Sur PC, *Ancient Art of War in the Skies* était sympathique mais cette version ST n'est que médiocre. Les graphismes ont perdu en couleurs. Et puis, on est bien loin des simulateurs de vol, et ce n'est guère plus qu'une sorte de shoot'em up. Dernier défaut, la jouabilité est plutôt moyenne. Il suffira pour vous en convaincre d'essayer de contrôler les avions. Totallement déconcertant. Vraiment pas planant !



THE CHAOS ENGINE

ST

85%

Les jeux se font rares sur ST, mais, heureusement, que certains programmeurs continuent à adapter leurs jeux sur la machine d'Atari. C'est le cas des Bitmap Brothers qui nous offrent, avec cette version



de *The Chaos Engine* un excellent jeu « à la Gauntlet » dans lequel vous pourrez entraîner votre meilleur copain. Et deux joueurs ne sont pas de trop pour affronter les dangers de *The Chaos Engine* !

LOTUS III

PC

59%

Ce troisième épisode de *Lotus* est loin d'être le meilleur, mais c'est le seul disponible sur PC. C'est également la seule course de voitures sur PC à laquelle on puisse jouer à deux simultanément. Mais tout cela ne suffit pas à le rendre suffisamment attractif pour justifier son achat... à moins d'être particulièrement fortuné et de ne pas avoir la patience d'attendre la sortie d'un meilleur jeu de voiture orientée arcade.



DÉPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES
VOS MICROS LES ATTENDAIENT...



AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.



PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573



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



Sécurité 1. Phare à large faisceau

** Excellente visibilité la nuit. (Chouette non ? diront certains).*

Sécurité 2. Mono amortisseur hydraulique arrière

Grand confort de conduite, meilleure tenue de route. Une affaire qui roule.

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

Sécurité 5. Pneus tubeless

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

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

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

 **PEUGEOT**

L'ÉVÈNEMENT DU MOIS

DUNGEON M



DUNGEON MASTER 2

Alain Lambert

MASTER 2

PC
AMIGA

ST

PRÉVU SUR PC
POUR LE DÉBUT 94.
DES VERSIONS
AMIGA ET ST
DEVIAIENT SUIVRE

FTL/INTERPLAY

DUNGEON MASTER EST PEUT-ÊTRE L'UN DES DIX PLUS CÉLÈBRES JEUX (AU MONDE !), AU CÔTÉ DE PACMAN, SPACE INVADERS, TETRIS, LEMMINGS OU ENCORE ARKANOID. DEPUIS PLUS DE QUATRE ANS, NOUS ATTENDIONS UNE SUITE À CE LOGICIEL FABULEUX. CETTE SUITE ARRIVE, C'EST... DUNGEON MASTER 2 ! TILT VOUS DÉVOILE, EN AVANT-PREMIÈRE, LES TOUTES PREMIÈRES IMAGES DE CE FUTUR CLASSIQUE.



Qui donc est cette mystérieuse créature ? Malgré son air vindicatif, il n'est peut-être pas obligatoire de la combattre. Dans Dungeon Master 2, les monstres sont intelligents et il est possible d'éviter l'affrontement.

Pour les membres de la rédaction de Tilt, LE rêve se réalise : *Dungeon Master 2* arrive ! Je sais, ça fait quatre ans qu'on nous le promet mais cette fois, il y a une réalité palpable : des disquettes de previews et des photos, un début de scénario, des programmeurs, un éditeur (Interplay - de sacrés veinards !). Entre temps, bien sûr, nous avions eu *Chaos Strikes Back* mais ce n'était guère plus qu'un remake du premier *Dungeon Master*. Heureusement, *Eye of the Beholder*, *Black Crypt*, *Wizardry VII* et *Ultima Underworld* étaient là pour nous faire patienter ! Mais, tout le monde vous le dira (je pense en particulier à Jean-Loup Jovanovic qui refait entièrement *Dungeon Master* tous les deux mois environ et s'approprie à le terminer sur *Nec CD-ROM*), *Dungeon Master* c'est autre chose ! C'est le véritable « temps réel » (terme souvent galvaudé

dans les autres jeux), c'est l'intelligence des énigmes, le machiavélisme des pièges et la cohérence parfaite de l'ensemble.

Alors, quelles seront les différences entre *Dungeon Master* et *Dungeon Master 2* ? Première nouveauté, il y aura non seulement des donjons sombres et froids à explorer mais aussi des extérieurs : marais, bois, collines et montagnes. Les monstres seront plus nombreux et

plus variés que dans *Dungeon Master*. Ils seront aussi plus intelligents (j'espère quand même que l'on peut toujours les coincer sous les portes !). En fait, l'ensemble du monde a été conçu comme

il sera également possible de faire du commerce avec les autochtones et donc de régler pacifiquement certaines rencontres.

Le scénario sera complètement différent de celui du premier épisode. On sait déjà qu'à l'instar de *Wizardry VII*, il mélangera héroïc-fantasy et technologie. Impossible pour l'instant d'en savoir plus... Ceci dit, puisque FLT y travaille depuis quatre ans, on peut s'attendre à quelque chose de plus travaillé qu'une simple quête de relique ou qu'un méchant à « friter ». D'un point de vue strictement technique, *Dungeon Master 2* ne donne pas l'impression d'être révolutionnaire. Le déplacement se fait toujours en « case par case » (à l'inverse d'un *Underworld*) et les graphismes, quoique plus soignés, comportent un nombre assez réduit de couleurs. Attention cependant, le jeu est encore en phase de développement et des modifications propres à chaque machine verront certainement le jour. On peut regretter cette absence de « prouesses techniques » mais les meilleurs jeux ne sont pas toujours les plus époustouflants (je pense en particulier à *Wizardry VII* dont le système de jeu remonte à plusieurs années). Quoi qu'il en soit, *Dungeon Master 2* sera sans aucun doute l'un des grands titres de 1994. *Dungeon Master* est oublié, vive *Dungeon Master 2* !

Dogue de Mauve

LE SUCCESSEUR
OFFICIEL DE
DUNGEON MASTER
ARRIVE ENFIN !
UN NOUVEAU JEU
CULTE ?

un tout cohérent où les personnages de rencontre et les créatures interagissent même en l'absence du joueur.



Comme dans *Dungeon Master*, il faut choisir ses personnages parmi un éventail d'invidus. Par contre, il semblerait que ceux-ci soient enfermés dans des cocons d'hibernation où ils attendent en rêvant que vous veniez les libérer.

REGARDS...

*Malgré leur nom (Faster Than Light = Plus Rapide que l'Éclair), on ne peut pas dire que les programmeurs américains de FTL soient les plus productifs de l'univers. En huit ans, ils ont réalisé Sundog, Dungeon Master, Oids et Chaos Strikes Back. Mais, si *Dungeon Master 2* est aussi bon qu'il y paraît, on ne pourra que leur pardonner de nous avoir fait attendre aussi longtemps. Interplay, qui va éditer *Dungeon Master 2*, prépare également *Stonekeep* (en previews dans ce numéro) qui semble, lui aussi, avoir la trempe d'un grand jeu de rôles sur micro.*

Oui, il est désormais possible de se déplacer à l'extérieur des donjons, entre les villages et les nids de civilisation. Mais attention, cela ne signifie pas pour autant que vous serez en sûreté. Cet horrible créature mi-plante mi-animal va se faire un plaisir d'émuuser la pointe de vos armes.

L'économie a fait son apparition dans les méandres des labyrinthes de *Dungeon Master*. Vous aurez intérêt à commercer au maximum avec les personnages de rencontre pour équiper au mieux les membres de votre équipe.





Encore un de ces curieux personnages reptiliens. Avez-vous vraiment bien fait de lui acheter cette cape ? Êtes-vous bien sûr de ne pas vous être fait rouler ? Attention, les monstres de Dungeon Master 2 sont vraiment malins !

COMPARATIF

DUNGEON MASTER 2 FACE À SON ANCÊTRE

On constate que l'ergonomie, déjà excellente dans *Dungeon Master*, a été modifiée légèrement. Les fiches-résumé des personnages prennent tout le haut de l'écran et les symboles monochromes ont disparu. Les graphismes sont plus travaillés et les icônes plus nombreux. Mais l'air de famille est là et bien là. D'ailleurs, êtes-vous sûr de savoir lequel est le n°1 et lequel est le n°2 ?

Serait-ce là une fonction d'auto-mapping ? Tant pis pour les nostalgiques qui se rappellent les heures passées à cartographier les souterrains de *Dungeon Master* (n'est-ce pas Vlad ?). C'est tellement plus pratique ainsi...



PRONOSTICS

Jean-Loup Jovanovic

Enfin, enfin des nouvelles de *Dungeon Master 2* ! Ça fait des années que je joue et rejoue au premier du nom, j'allais peut-être me lasser ! J'attends donc ce nouvel opus avec la plus grande impatience et je prie pour qu'il soit aussi bon qu'on nous le promet.



Dogue de Mauve

Lorsque j'ai appris au CES que *Dungeon Master 2* allait sortir chez Interplay, j'ai décidé que j'obtiendrais coûte que coûte les premières images de ce jeu mythique. À mon avis, il accusera peut-être du retard face aux jeux de type *Underworld* mais son scénario et son réalisme devrait surpasser ce qui se fait ailleurs.



Morgan Feroyd

Dungeon Master 2 est sans aucun doute le jeu le plus attendu à la rédaction. Doguy, Vladimir et moi avons passé des heures et des heures à jouer sans interruption sur *Dungeon Master*. Cette suite ne peut donc que nous combler... en espérant qu'elle tienne toutes ses promesses.



Tilt : Bonjour à tous. Cela fait drôlement longtemps que nous attendons *Dungeon Master 2*. Depuis combien de temps y travaillez-vous vraiment ?

FTL : Ça fait maintenant plus de quatre ans que nous plâchons sur *Dungeon Master 2*.

Est-ce que l'histoire de *Dungeon Master 2* fait suite à celle du premier épisode ?

Non, c'est une histoire complètement différente. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on ne pourra probablement pas récupérer les personnages de *Dungeon Master* pour les faire jouer dans *Dungeon Master 2*.

Pensez-vous que *Dungeon Master 2* va révolutionner le monde du jeu de rôles sur micro comme l'a fait *Dungeon Master* en son temps.

Dans la mesure où c'est un monde complet où une multitude de choses se déroulent en temps

INTERVIEW L'ÉQUIPE DE FTL

réel, je pense que ce sera une révolution. Ce n'est pas un de ces jeux où les monstres continuent de se battre jusqu'à ce qu'ils soient morts ou qu'ils vous aient tués. Ils se sauveront, iront se soigner. Quand ils rencontreront une autre créature, avec laquelle ils seront en bon termes, ils lui feront savoir ce qui leur arrive et s'allieront avec elle pour vous attaquer de deux côtés et essayer de vous prendre en tenaille.

Jusqu'où avez-vous poussé le réalisme ?
Et bien, les monstres pourront aussi utiliser les objets qu'ils trouveront au lieu de simplement les ignorer. Tout est paramétré dans le jeu. Si vous lancez une boule de feu dans une allée sombre et qu'elle atteint quelque chose d'inflammable,

vous verrez l'objet en question s'enflammer à l'autre bout du corridor. C'est arrivé durant une démonstration d'une version très ancienne et, comme personne ne savait qu'il y avait du bois au fond du couloir, tout le monde a cru à un bug (rires). Le monde entier évolue sur le plan économique. Certains villages auront des surplus à vendre ou au contraire auront besoin d'objets qu'ils voudront vous acheter ou vous échanger. Si vous vous souvenez du «giggler» (le voleur de *Dungeon Master*), il se dirige maintenant vers le village le plus proche pour tenter d'écouler le fruit de ses rapines aussi vite que possible.

Où se déroule l'aventure ?
L'action a lieu à la fois en intérieur et en extérieur. Sur les

routes, le temps peut être un sérieux problème (se balader en armure de plaques métalliques au milieu d'un orage peut se révéler très dangereux pour la santé de vos personnages). Notez que le fait de se déplacer d'une région à une autre n'empêche pas la région que vous quittez de continuer à vivre. Il se passe toujours des choses partout dans le monde de *Dungeon Master 2*. Les habitants vaquent à leurs occupations quotidiennes (et vous pourrez même les surprendre en train de vous surveiller ou de vous suivre). Dans la plupart des jeux, en passant d'un niveau à l'autre, l'activité cesse. Pas chez nous.

Actuellement, le marché du CD est en plein essort. Avez-vous prévu une version CD ?
Non, pas pour l'instant.
Merci pour toutes cette rencontre.
Et surtout, dépêchez-vous de terminer *Dungeon Master 2* !

Les graphismes sont plus travaillés et plus variés que dans le premier *Dungeon Master* sans pour autant nous dépayser.



**PLUS GRAND,
PLUS BEAU,
PLUS RÉALISTE :
DUNGEON
MASTER 2 S'EN
SEMBLE-T-IL
EN TOUS POINTS
SUPÉRIEUR
À SON AÎNÉ**

NEOCOM

S I M U L A T I O N

TEL : (1) 49 59 88 89

Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00

FAX : (1) 49 59 86 32

GAMME FLIGHT LINK™

GAMME THRUSMASTER™



YOKE
2990 FF



Manette
des gaz
1190 FF



Module
électronique
4490 FF



Flight Control
System
700 FF



Flight Control
System pro
1190 FF



Weapons
Control System
790 FF



Palonnier
2290 FF



Manette multi-
Fonctions
3390 FF



Module
H1
8990 FF



Rudder Control
System
990 FF



Carte
jeu A.C.M
340 FF

PROMOTIONS

GAMME CH PRODUCTS

VIRTUAL PILOT 590 FF

CARTES SOUND BLASTER™

SOUND BLASTER 2.0	750 FF
SOUND BLASTER PRO	1250 FF
SOUND BLASTER 16 ASP	1790 FF

ECRANS SAMPO™

KDM 1566 15"
3390 FF

KDM 1766 17"
5990 FF

KDM 2055 20"
7690 FF

LOGICIELS DU MOIS

ANTILLES (extension Flight Simulator 4.0)	350 FF
Strike Commander	350 FF
Speech Accessory	170 FF
Pack (Strike Commander + Speech Accessory)	450 FF
F15 Strike eagle III	320 FF
X wing	350 FF
Aircraft & Adventure Factory	370 FF
Task Force 1942	290 FF
Tornado	(nous contacter)
Aces over Europe	(nous contacter)

CARTES ORCHID™

GARANTIE 4 ANS

SOUND Producer PRO (100% compatible sound-blaster)	1090 FF
Carte vidéo Fahrenheit VLB	1890 FF
Carte Mère 486 DX 50 Mhz	5690 FF
Carte controleur disque VLB	590 FF
Kit CD (interne)	1990 FF
Fax modem Target 14 400 bauds (externe) V.21/V.22/V.22 bis/V.23/V.32/V.42/V.42 bis.	2990 FF

NEOCOM SIMULATION - 11 / 13 rue Baudin

94200 IVRY SUR SEINE

offre valable jusqu'au 30/09/93 dans la limite des stocks disponibles

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

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 VILLE : Code.Post :
 Téléphone :
 Règlement : Mandat Chèque (chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
 Carte Bancaire N° :
 DATE EXPIRATION :
 DATE : SIGNATURE :

ALIEN BREED 2, BODY BLOWS 2 ET LES AUTRES... TEAM 17

PREVUS SUR PC,
AMIGA ET A1200
POUR L'AUTOMNE



On retrouvera dans Alien Breed 2 le célèbre ordinateur Intex System qui en est, cette fois, à la version T2000 (un clin d'œil au T1000 de Terminator 2 ?). Cet ordinateur vous permettra d'acheter des armes, de l'équipement, ou de consulter le plan du niveau.

Tracks for
moving turrets



Le look des aliens d'Alien Breed 2 sera différent de celui de leurs collègues du premier épisode... Plus verdâtres, plus gluants et plus agressifs !

Nouveaux décors et nouvelles missions pour Alien Breed 2... Cette fois, vous risquez de tomber sur de gigantesques nids d'aliens !

weird blob mark 1.1

TEAM17 PRÉPARE LA SUITE DE SES DEUX

ALIEN BREED 2, BODY BLOWS 2 ET LES AUTRES...

PC
AMIGA

A 1200

VOUS VOUS SOUVENEZ SANS DOUTE D'ALIEN BREED, CONSACRÉ À L'ÉPOQUE DE SA SORTIE COMME L'UN DES MEILLEURS JEUX À DEUX SUR AMIGA. AUJOURD'HUI, LES PROGRAMMEURS DE TEAM 17 S'APPRENTENT À TERMINER ALIEN BREED 2 ET NOUS CONCOCTENT AUSSI BODY BLOWS GALACTIC, OVERDRIVE ET PLEIN D'AUTRES BONNES SURPRISES.

A lors que le premier *Alien Breed* s'apprête à sortir sur PC (avec des graphismes en 256 couleurs et quelques niveaux supplémentaires), l'équipe de Team 17 est sur le point d'achever *Alien Breed 2* sur Amiga. Vous dirigerez cette fois quatre personnages parachutés sur une planète infestée d'aliens tout droit échappés du film du même nom. Le principe du jeu reste, bien sûr, le même (vue du dessus et jeu à deux simultanément), et vous pourrez découvrir de nouvelles armes et de nouveaux décors (en extérieur). Vos ennemis auront eux aussi de nouvelles tronches (plutôt gratinées, d'ailleurs !) et seront plus dangereux et plus gluants encore que leurs prédécesseurs !



Les adversaires que vous affronterez dans *Body Blows Galactic* sont des extra-terrestres au look parfois étrange... Ici, un croisement entre Iron Man et un mannequin O'Géard !

Body Blows, premier du nom ressortira bientôt à un prix plutôt attractif (moins de cent francs !) si vous l'avez raté lors de sa sortie, sautez sur l'occasion !



Ce gnome juché sur un Tyrannosaure fait lui aussi partie du bestiaire de *Body Blows Galactic*... La folie «Jurassic Park» a encore frappé !

Le destin de *Body Blows* est tout identique, puisque *Body Blows 2*, alias *Body Blows Galactic*, devrait sortir un mois après la version PC du premier épisode. Le second volet de *Body Blows* sur Amiga est des plus prometteurs. En plus de décors inédits et d'une jouabilité améliorée

sur les conseils des joueurs du premier épisode, vous y découvrirez de nouveaux adversaires, venus des quatre coins de la galaxie (comme si une galaxie avait des coins !). Vous pourrez profiter de l'occasion pour friter «à la main» des extraterrestres qu'ailleurs, on rencontre rarement hors de leurs soucoupes volantes. En tout cas, l'absence de gravité qui règne sur certaines planètes devrait donner des combats particulièrement spectaculaires.

PRONOSTICS

Marc Lacombe
Fana d'*Alien Breed*, j'attends avec impatience *Alien Breed 2*, même si l'équipe de Team 17 semble avoir apporté assez peu de changements par rapport au premier épisode. *Overdrive* me semble quant à lui encore meilleur que l'excellent *Supercars* dont il reprend le principe.

Morgan Fereyd
Comme d'habitude, Team 17 annonce quelques nouveautés alléchantes, mais c'est surtout la politique de petits prix qui me semble intéressante... Si seulement les autres éditeurs se décidaient à en faire autant !

Dague de Mauve
Pour moi, *Body Blows* n'est autre que *LE Street Fighter 2* de l'Amiga. Mais, malgré sa qualité, les programmeurs de Team 17 ont tout de même tenu à l'améliorer (têtus, les bougres !). Vivement la sortie de *Body Blows Galactic* !



MEILLEURS JEUX : ALIEN BREED ET BODY BLOWS !

ALIEN BREED 2, BODY BLOWS 2 ET LES AUTRES...

TEAM 17, L'AMI DE VOTRE PORTE-MONNAIE !

Plus la peine de vendre sa petite sœur ou ses bijoux de famille pour assouvir ses soifs de softs, puisqu'une flopée de titres pas chers et de bonne qualité devrait submerger bientôt les rayons de votre revendeur. En Angleterre, les «Budget» (softs mineurs ou anciens vendus à prix réduits) sont devenus une véritable institution, tandis que nous devons encore nous contenter de quelques trop rares promotions sur des jeux lamentables dont même un possesseur d'Amstrad CPC, myope de surcroît, ne voudrait pas. Mais ne désespérons pas ! Team 17 s'apprête à lancer chez nous une grande offensive avec des jeux vendus au dessous de la barre psychologique des cents francs (dans le genre 99.99 francs !). Le premier de ces softs au prix attractif sera *F17 Challenge*, une course de formule 1 sur Amiga dans la tradition des jeux d'arcade. Vous aurez à votre disposition quatre voitures différentes et tout plein d'options. Vous pourrez notamment participer à un championnat rassemblant une dizaine d'équipes et courir sur dix-sept circuits au dessin tortueux.

Si vous préférez les shoot'em up, *Cardiaxx* (Amiga) vous fera, lui aussi, passer de bons moments sans vous ruiner. Ce jeu d'action est une version améliorée d'un ancien soft d'Electronic Zoo et mêle bien entendu tous les ingrédients du genre (scrolling horizontal, armes supplémentaires, aliens belliqueux et action non-stop).

Les nostalgiques de *Bubble Bobble* se jeteront quant à eux avec délectation sur *Qwak* (Amiga), un jeu de plates-formes comme on n'en fait plus... Simple, amusant et plein de couleurs, ce soft délirant auquel il est possible de s'adonner à deux simultanément est doté d'une jouabilité à toute épreuve.

D'autres softs devraient suivre, notamment *Assassin*, qui paraîtra dans une version «Remix» dotée de niveaux plus courts mais plus nombreux ; *Project-X*, qui reste toujours un des meilleurs shoot'em up jamais réalisés sur Amiga ; *BodyBlows*, le *Street Fighter 2* de l'Amiga ! ; et notre chouchou, *Superfrog*, un super jeu de plates-formes ayant pour héros un crapaud mutant... Quatre softs très bien notés par Tilt à leur sortie, que vous pourrez enfin acquérir à un prix raisonnable !



Armes balaises, bonus en tous genres, action non-stop... *Cardiaxx*, un Shoot'em up à petit prix qui renferme tous les ingrédients du genre.



Couleurs vives, pyramide égyptienne, ours en peluche et cochons rases volants... *Qwak* est un jeu de plates-formes psychédélices.



F17 Challenge, une excellente course de Formule 1 vendue elle aussi à bas prix. Team 17 en profite pour s'offrir une petite pub pour *Project-X* !

DES BONS JEUX À MOINS DE 100 FRANCS !



D'accord, la clé de douze n'est pas vraiment à l'échelle, mais Overdrive s'annonce malgré tout comme une des meilleures courses de voitures en vue de dessus.



De nombreux obstacles jonchent les circuits d'Overdrive... Attention aux taches d'huile !

Team 17 ne s'était pas encore attaqué aux courses de voitures en vue du dessus... C'est désormais chose faite avec *Overdrive* sur Amiga qui reprend les ingrédients des meilleurs softs du genre : vous pourrez piloter toutes sortes de véhicules (4X4, Buggy, Formule Un, super bagnoles bricolées par des dieux de la mécanique, etc.). *Overdrive* proposera différents modes de jeux (arcade, championnat, course contre la montre, entraînement...) et pourra être joué à deux simultanément

en reliant deux machines par l'intermédiaire d'un câble Link. Vous pourrez aussi affronter les huit adversaires contrôlés par l'ordinateur, et courir sur différents terrains allant du désert à la ville en passant par une arène ou un circuit de Formule 1. Avec des graphismes prometteurs et un astucieux système de sauvegarde, *Overdrive* pourrait bien détrôner le must actuel du genre, *Supercars* qui, il est vrai, commence à dater quelque peu.

Marc Lacombe

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec

SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

sur le
36 68 20 90

gagnez !

Un Lecteur de CD portable

36 68 21 02



Un vélo tout terrain,

36 68 21 01



Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 01

Des CD Michael Jackson



36 68 21 02

DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU

ALIEN 3

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEU SEGA MEGADRIVE

DES DISQUES COMPACTS ROCHLINE

DES TEE-SHIRTS ALIEN 3



36 68 80 33

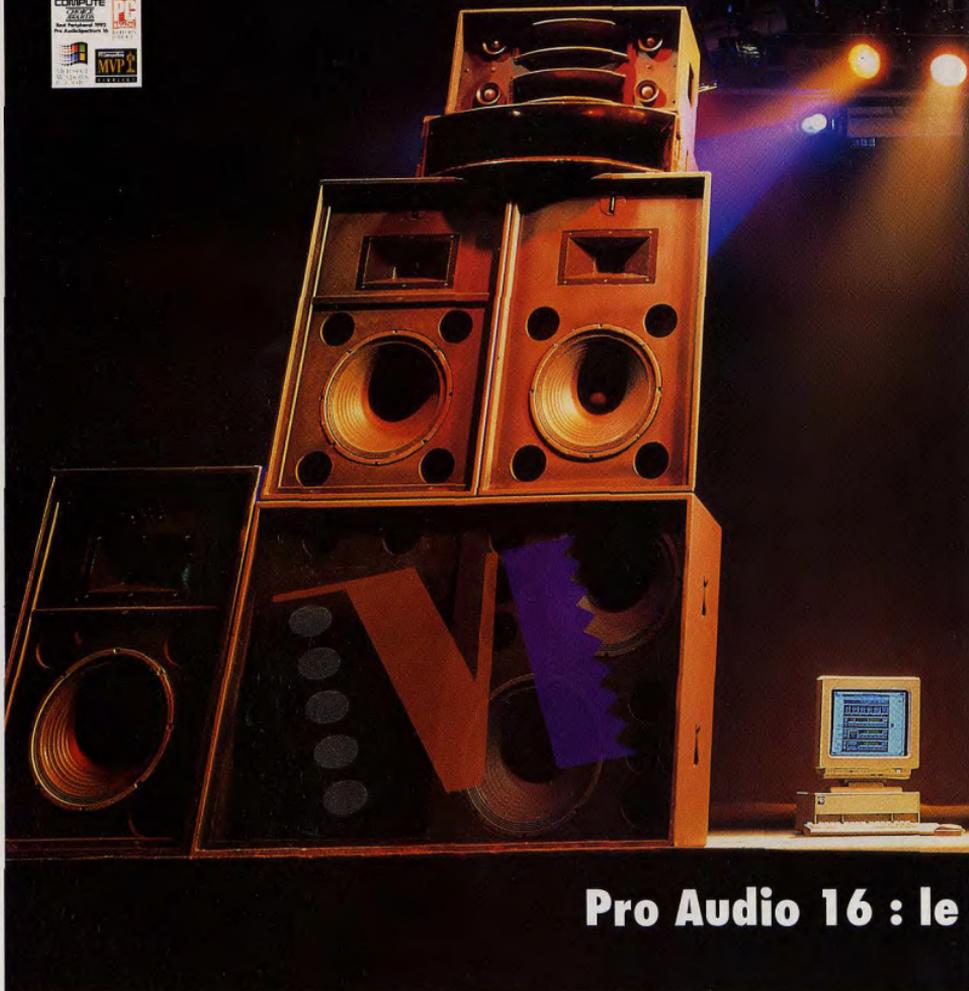
DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPRA CADERNA

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

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36-15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services généraux sont offerts par News Télémedia, BP N° 420/05, 75424 Paris Cedex 08.

CODE MEDIA

241



Pro Audio 16 : le

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

Installez une carte Pro Audio 16 de Media Vision dans votre PC pour

qu'elle vous offre un son d'une puissance exceptionnelle et d'une qualité stéréo haute fidélité digne de vos meilleurs CD Audio.

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





son à l'état pur...

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

La carte **Pro AudioBasic 16** offre aux passionnés de jeux informatiques une qualité "16 bits" au prix d'une carte 8 bits. Identique à la Pro AudioSpectrum 16 sur le plan de la restitution, la Pro AudioBasic 16 est 100%

compatible avec le bus AT et fonctionne avec les principaux logiciels de jeux pour le 8 et le 16 bits, et de gestion du marché. Comme toutes les autres cartes de la gamme Pro Audio 16.

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

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





Les graphismes de Stonekeep sont d'une qualité époustoufflante.... Et en plus, ça bouge comme au cinéma, dis !

PRÉVU SUR PC POUR
LE MOIS D'OCTOBRE

STONEKEEP

INTERPLAY

IL Y A EU DUNGEON MASTER, IL Y A EU ULTIMA UNDERWORLD... IL Y AURA STONEKEEP ! CE JEU D'AVENTURE ET D'ACTION AUX GRAPHISMES IMPRESSIONNANTS MARQUE UNE NOUVELLE ETAPE DANS LE MONDE DU JEU ET ENTRERA SANS DOUTE DANS LA LEGENDE. JAMAIS ON AVAIT VU DES IMAGES ANIMÉES D'UNE TELLE QUALITÉ ! ET SANS CD-1 NI CD-ROM ENCORE !

PC

Depuis le temps que les fans de micro rêvent d'un jeu aux graphismes dignes d'images de synthèse... Le grand jour est enfin arrivé ! Si les photos ci-dessous vous impressionnent, apprenez que l'animation, les bruitages et la musique sont du même niveau ! Stonekeep n'occupera pas moins de 30 mégas sur votre disque dur, mais le résultat dépasse tout ce qu'on pouvait espérer sur un PC «normal», sans lecteur de CD. Interplay nous avait déjà surpris avec *Battlechess*, un jeu d'échecs animé dans lequel les pièces se battaient vraiment. Stonekeep est plus incroyable encore. Le joueur évolue au milieu de décors en 3D et en vue subjective, tandis que les monstres surgissent en courant de l'autre bout du couloir. Au début de l'aventure, vous ne pourrez utiliser que vos poings et vos pieds pour vous défendre, mais vous trouverez bien vite des



Afin de vous plonger complètement dans l'aventure, les concepteurs de Stonekeep ont voulu donner à leur jeu l'aspect d'un film. L'image occupe donc la totalité de l'écran et les menus n'apparaissent qu'à votre demande.

DES DESSINS DIGNES D'UN FILM EN IMAGES

armes autrement plus efficaces.

L'équipe de *Stonekeep* a voulu réaliser un véritable film interactif et plonger le joueur au cœur de l'action. C'est pourquoi l'image occupe la totalité de l'écran (ce qui n'est pas le cas dans la plupart des autres jeux d'aventure, où les décors se retrouvent perdus au milieu d'une forêt de menus). Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur le bouton de la souris, ce qui fait apparaître un petit écran de menus par l'intermédiaire duquel vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou un objet.

L'incroyable qualité des graphismes n'empêche pas le jeu d'être assez vaste... Vous pourrez ainsi explorer une douzaine de lieux différents, comme, par exemple, l'intérieur d'une forteresse, les canaux de sombres douves, ou les grottes de sinistres souterrains. Inutile de prendre un papier et un crayon pour faire un plan et éviter de vous perdre, les programmeurs ont pensé à vous... La carte des endroits que vous avez déjà visités se dessine automatiquement afin que vous puissiez vous concentrer sur l'action ! Je sais combien il vous sera difficile de patienter jusqu'au mois d'octobre pour découvrir enfin cette merveille.

Marc Lacombe



Stonekeep se déroule dans l'univers traditionnel des jeux d'aventure, ne vous étonnez donc pas si, au détour d'un couloir, vous tombez sur ce superbe dragon aquatique !

REGARDS...

► *Stonekeep n'est pas le seul jeu à vouloir se faire une place dans le monde des jeux de rôles micro : il en sort de partout ! Dungeon Master II, bien sûr, également en préparation chez Interplay. Forgotten Castle de Twin Dolphin / E.A est prévu lui aussi pour octobre et offre de superbes graphismes, allié à une vue façon Underworld. Secret of the Seventh Labyrinth (un dédale en 3D où prédomine la magie) est, lui, en cours de programmation dans les fourneaux de Microprose et devrait être prêt en novembre. The Elder Scrolls de Bethesda évoque à la fois Stonekeep (image plein écran) et Underworld. Enfin, Shadow Caster reprend l'interface d'Ultima Underworld pour un jeu plus orienté « action ». Amateurs d'héroïc-fantasy, cette fin d'année vous sera plus que favorable !*

INTERVIEW

MICHAEL CHARLES CHEF DE PROJET

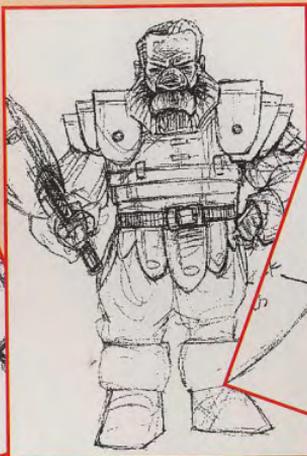
Tilt : Pour le jeu *Flashback*, l'équipe est allée trouver les séquences d'action dans un square, revolver à la main, provoquant ainsi la stupeur des passants. Avez-vous vécu de telles réaventures lors du tournage de *Stonekeep* ?
Michael Charles : Eh bien, nous avons filmé le

squelette devant un grand fond bleu dans la cour de nos nouveaux bureaux avant que les anciens occupants aient déménagé (c'était une agence immobilière). Nous avions un squelette attaché au corps de notre directeur artistique pour pouvoir faire une animation du corps entier. Les gens dans le bureau prenaient des paris en essayant de deviner ce que nous

fabriquions ! Et quand ils ont trouvé, ils ont voulu travailler chez Interplay. *Stonekeep* est graphiquement très impressionnant, mais aura-t-il la profondeur de jeu d'*Underworld* ou de *Dungeon Master* ? Nous avons envoyé tous les concepteurs-clefs de *Stonekeep* à un séminaire sur le story writing organisé par un grand scénariste d'Hollywood. L'histoire et la

profondeur des personnages dépassent celles de tous les autres jeux micro. Comment avez-vous fait pour réaliser des décors aussi spectaculaires ? Nous avons utilisé la crème des logiciels et du matériel pour le design de 3D mappée et fait appel à des techniciens hautement spécialisés en ce domaine. Merci, Michael, et bonne continuation !

DE SYNTHÈSE... SANS CD-ROM NI CD-I !



Comme pour un véritable film, l'équipe de Stonekeep a tout d'abord esquissé quelques croquis de costumes, qui ont ensuite été réalisés par des professionnels du cinéma.

STONEKEEP : LE TOURNAGE

Pour que l'animation des personnages soit à la hauteur de la qualité des décors, les concepteurs de Stonekeep ont engagé de superbes acteurs...



L'image de cette charmante fillette, filmée devant un fond bleu, sera ensuite intégrée aux décors du jeu.



Nettement moins beau, ce goblin appartient au camp des forces du Mal. Un soin extrême a été apporté aux costumes et aux maquillages !



Pour obtenir cet étrange mort vivant, les spécialistes du maquillage ont effectué un travail remarquable.



Ce petit chaperon rouge mutant s'apprête à crever l'écran... de votre PC ! Au secours, Walt Disney !



Le studio de tournage est suffisamment vaste pour filmer des groupes de personnages et des combats épiques !

LE REVE DES FANAS DE MICRO

Might and Magic

Dark Side of XEEN

*L'ultime
volet de
la saga
"Might
& Magic"*

**Manuel
et textes à l'écran
entièrement
en français**

NEW WORLD COMPUTING INC.

DISPONIBLE SUR PC VGA 256 COULEURS



DISTRIBUÉ PAR P.P.S. - 150 boulevard Haussman - 75008 Paris - Tel. : 33 (1) 43 59 47 47

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE



MAD DOG MAC CREÉ

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



NEW



7th GUEST

Le premier jeu développé spécifiquement pour PC CD Rom. Une aventure interactive dans un manoir hanté réalisé en 3 dimensions.



DUNE

Partez à la recherche de l'épique sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre CD Rom et qui utilise toutes les capacités.



MICROMANIA



STAR TREK

Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine habilement la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace. Vous incarnerez Captain Kirk et dirigerez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter galactiques.



NEW



WING COMMANDER ACADEMY

NEW

Une version de Wing Commander complètement nouvelle et originale : cette fois, vous créez votre propre jeu, vos propres missions avec les vaisseaux que vous souhaitez.



DAY OF TENTACLE

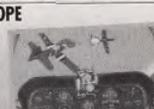
Attention, préparez-vous à en prendre plein les yeux et les oreilles ! Le nouveau Lucasarts est un véritable dessin animé interactif ! Il vous propulsera à travers le temps à la poursuite d'une tentacule violette folle !



ACES OVER EUROPE

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

NEW



AIRBUS AMERICAN

B17 Flying Fortress
Black Flynt
Castles

ND/249F
ND/249F
ND/225F
249/299F



PINBALL DREAMS

L'éditeur "21 th Century" avec cette simulation a réalisé le top en matière de simulation de flipper avec "Pinball Dreams" : 4 tableaux différents, une animation parfaite, une rapidité d'entrer !



BODY BLOWS

Un jeu à la hauteur de "Streetfighter 2". Un mode

arcade avec une multitude d'adversaires et la mode tournoi où vous pourrez affronter jusqu'à 7 adversaires !

NEW



FIELDS OF GLORY

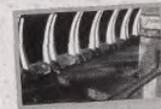
Un superbe jeu de bataille et de commandement. Prenez la tête

des armées britanniques, françaises ou prussiennes, des forces de commandement qui ont changé le futur de l'Europe.



SYNDICATE

Partez à la conquête de 50 territoires du monde du futur dans un jeu captivant, parfaitement réalisé ! Équipez votre commando de cyborgs d'armes hyper sophistiquées.



PRIVATER

Une combinaison intelligente de Wing Commander et de Strike Commander. Un cocktail détonnant pour une vaste

aventure cinématique faite de combats dans l'espace et de stratégie !



MANETTES

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



PRINCE OF PERSIA 2

Vous qui étiez habitué à parcourir seulement les sombres galeries du palais, préparez-vous cette fois-ci à combattre en plein jour dans des décors superbes.



Gravis PC noire 299F

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



MANETTES

GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	499 F
TOPSTAR SV227	289 F

LES LECTEURS CD ROM

Lecteur CD Rom + Carte Soundblaster	2990 F
Lecteur CD Rom + Loom	1990 F

LES CARTES

CARTE MANETTE GRAVIS	275 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	1290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

Gamepad PC Gravis 199F

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

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

A320 Night Approaches	Goblins 3
Apocalypse	Hired Guns
Beneath of Steel Sky	Legend of Valour
Burning Rubber	Micro machines
Combat Air Patrol	OM Football
Daughter	Overdrive
Empire/Captive 2	Space Hulk
F17 A	Universal Monsters
Genesis	Wonderdog
Global Gladiator	

TOP 20 ST/AMIGA

Goal	ND/249F
Syndicate	ND/249F
Dune 2	ND/299F
Flashback	ND/249F
Body Blows	ND/249F
Vroom Multi player	199/199F
Sensible Soccer 2	225/225F
Gunslinger 2000	ND/299F
Civilization	275/299F
Blades of Destiny	ND/349F
Ishar 2	299/299F
Abandoned Places 2	ND/349F
Pinball Fantasies	ND/275F
Chaos Engine	275/245F
A-Train	ND/349F
Nicky Boom 2	299/299F
Ancient Art of War	ND/299F
Super sport Challenge	299/299F
Super Frog	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F

Airbus American	ND/325F
B17 Flying Fortress	325/325F
Black Flynt	ND/225F
Castles	249/299F
Championship manager	225/195F
Desert Strike	ND/249F
Fire and Ice	225/225F
History Line	ND/349F
Indy IV (Aventure)	ND/399F
Monkey Island 2	ND/249F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Transarctica	299/299F
Wing Commander	ND/299F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Nouveau à Lille

MICROMANIA LILLE

Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
59650 Villeneuve d'Ascq

Nouveau à Paris au Forum des Halles

Le meilleur magasin de jeux vidéo de Paris s'agrandit. 200 m2 de jeux pour consoles Sega, Nintendo et pour PC, Macintosh, Atari ST et Amiga.



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

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

UN AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

Ouvert 7 jours/7

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
Rolande des Mitroirs. 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

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

Apple Macintosh NEW

STARTREK

Incarnez le Captain Kirk et dirigez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter-galactiques

LES NOUVEAUTES

King Quest 6	449 F
Carrier at War	399 F
Legen of Kyrandia	349 F
V for Victory IV	399 F

EIGHT BALL DE LUXE

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

LE TOP 5 MICROMANIA

Eight Ball de Luxe	399 F
A Train	369 F
Prince of Persia	349 F
Civilisation	399 F
Red Baron	399 F



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

Titres

PRIX

Nom

Adresse

Tel.

Code postal

Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

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

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

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

N° de membre (facultatif)

BELZERION

HUMAN

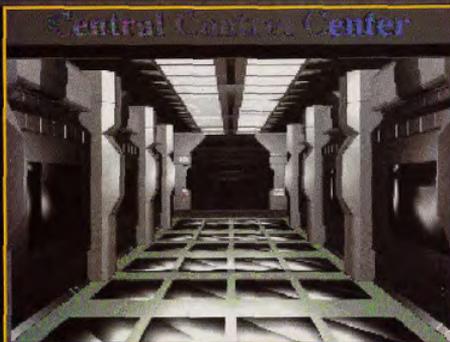
**MAC
CD-ROM**

BELZERION EST UN PUR PRODUIT DU CERVEAU BOUILLONANT DE NOS AMIS JAPONAIS. ON AIME OU ON DÉTESTE LE STYLE. EN TOUT CAS, CE CD-ROM TRÈS ÉTRANGE ALTERNE LE MEILLEUR ET LE MOINS BON. EN ATTENDANT LA VERSION FINALE EN ANGLAIS, VOICI NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS.



DISPONIBLE EN JAPONAIS SUR MAC CD-ROM. VERSION AMÉRICAINE PRÉVUE POUR SEPTEMBRE

Le point de départ de la troisième mission. Vous devez récupérer une arme surpuissante et partir résoudre une étrange énigme dans un sanctuaire.



Le support CD-ROM continue à faire les beaux jours des joueurs sur Macintosh. À côté de chefs-d'œuvre comme *opacship Warlock* ou *The Journeyman Project* (testés dans *Tilt!*), arrivent de nombreux disques plus ou moins réussis. *Belzerion*, produit par la société japonaise Human, est pour le moins déroutant (surtout en japonais !). Voilà ce qu'a compris l'honorable Jérôme, au péril de ses yeux jaunis par les heures passées à décrypter des signes sur l'écran. Tout d'abord, l'action se déroule dans le futur, pour être précis en 2047, sur la Terre. L'ambiance SF, saupoudrée d'une pointe de *Blade Runner* et d'une pincée de *Goldorak*, est certainement l'élément le plus

Un mystérieux personnage, lunettes noires et casquette sixties, s'adresse à vous tout au long de votre enquête. Ami ou ennemi ?

réussi de ce CD. Les graphismes, parfois un peu baclés au niveau des textures, sont, dans l'ensemble, de bonne facture. Le joueur, aidé par un excellent environnement musical, plonge facilement dans les méandres d'une histoire assez tortueuse. Vous incarnez un policier du futur, dans une cité sous dôme, ravagée par le crime. A vous de vaincre des robots, les Mentalians, qui colonisent la planète. Faites vite car 98% de la population (la précision japonaise, c'est quelque chose) a déjà été éliminée. Vous accomplirez huit missions qui ressemblent toutes aux épisodes d'une série télévisée japonaise. Armé jusqu'aux racines des dents d'une armure étincelante, d'un casque rutilant



届出のあった機体との一致を確認しました。

**ATTENTION,
LES MENTALIANS
ONT DÉJÀ
ANÉANTI 98%
DE LA RACE
HUMAINE**



The Red Demon s'acharne avec ses poings destructeurs sur le panneau d'acier. Tirez !



Mettre hors d'état de nuire un robot puis explorer les couloirs : voilà le menu du jour.

2- Vous avez repéré l'intrus qui s'apprête à dégingolter la porte blindée. Mettez-le dans votre ligne de mire.



Vous ne faites pas dans la dentelle ! Le robot est pulvérisé et quel trou dans la porte. Maousse costo, le mec !

et d'une mitraillette laser flashante, vous vous déplacez à bord d'une voiture volante (coucou, Blade Runner !). *Belzérion* !, malgré ses limites, est intéressant. Mais, nous attendons la version américaine (qui devrait sortir en septembre) pour affiner notre impression. Sayonara !

Jérôme Dacodack

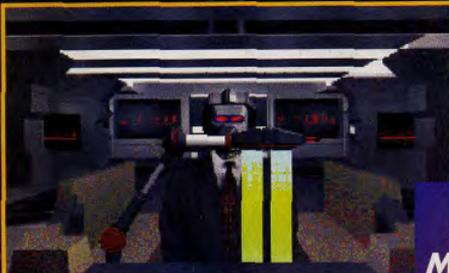
**AMBIANCE BLADE RUNNER
MATINÉE
DE GOLDORAK,
LE COKTAIL BELZERON
EST ÉTONNANT !**

REGARDS...

▶ D'autres CD-ROM sur Mac sont marqués du sceau japonais. Si vous aimez les graphismes et les ambiances torturées, nous vous conseillons : Refixion 1 et 2, et L-Zone. Ces trois titres ne sont pas des jeux mais plutôt des promenades interactives dans un univers dément, jusqu'à la limite de la folie. Avis aux amateurs !



En route pour l'aventure, à fond les manettes. Belzerion, GO !



Pas souriant, le gardien ! Il vous pose quelques questions et vous dirige vers les ascenseurs. Direction : le 98e étage.

Une charmante présence féminine vient égayer ce monde hostile. Elle apparaît pour vous remplir des infos et vous redonner du tonus. Tiens, ça va mieux...

**ECRAZEZ
TOUS LES
MENTALIANS
AVEC VOTRE
ROBOT
DE COMBAT
SURARMÉ**

PRONOSTICS

Jérôme Dacodack
Belzerion est issu de l'école japonaise qui nous a offert, sur CD-ROM MAC, plusieurs autres titres tout aussi bizarres, comme L-Zone ou la série des Refixion. Certains écrans sont magnifiques, d'autres à la limite de la bouillie visuelle. Reste une ambiance très particulière, avec de superbes musiques, qui devrait plaire aux amateurs de manga et autres DA japonais. Par Belzerion, Saint Saké et Doc Akira, il faut voir. Je reste sceptique !

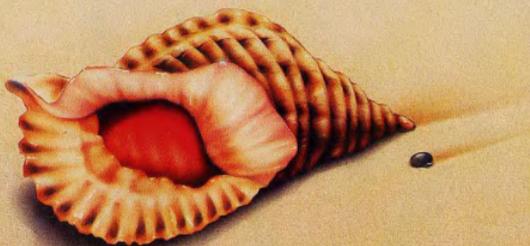
Catherine Cornu
N'ayant pu obtenir mon diplôme de japonais, malgré des années de cours du soir payés avec mes propres deniers, j'avoue être restée insensible aux charmes de Belzerion. D'accord, musicalement ça assure, mais on commence à en avoir l'habitude sur CD-ROM. Alors moi, je vous dit que si les disques servent seulement à des scénarios de type science-fiction, je préfère encore les Lemmings ou SC.OUT !

Morgan Feroyd
Oui ! Bon, comme dirait mon maître Ninja Doguykira San, je crois qu'il faut être patient avant de porter un jugement. Cette version entièrement en japonais ne m'a pas permis de découvrir toutes les subtilités de l'histoire. N'empêche que certains écrans et les musiques ne sont pas mal du tout. Demain sera un autre jour et je vous en dirai plus...



洋子「酷いものね、私も仕事からこういう場面は、よく見るけど、こんなの初めてよ。」

SOUNDWAVE 32



Le son des dieux.

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

... ni fait autant de vagues.

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

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

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

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

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

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

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

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

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

Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous :

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

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



SOUNDWAVE 32



NFL Coaches Club Football met en scène les plus célèbres équipes américaines... Ici, les Redskins de Washington contre les Cowboys de Dallas !



Les deux équipes sont face à face, le quarterback hurle ses ordres et, dans quelques secondes, la balle décollera du sol dans la panique générale !

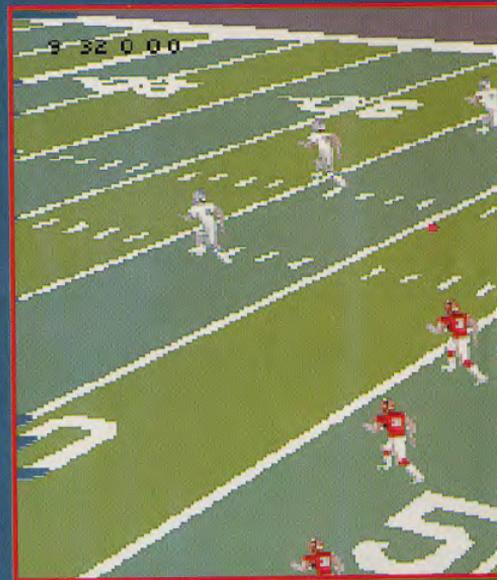
NFL COACHES CLUB FOOTBALL

MICROPROSE

PC

MICROPROSE, LE SPÉCIALISTE DE LA SIMULATION EN TOUS GENRES, AVIATION, CIVILISATION, INDUSTRIE... SE LANCE CETTE FOIS DANS LA SIMULATION SPORTIVE AVEC CE JEU DE FOOTBALL AMÉRICAIN PLUTÔT PROMETTEUR... UNE FOIS DE PLUS, LE RÉALISME EST À L'HONNEUR !

Le communiqué de presse a raison de le préciser : «NFL Coaches Club Football vous offre l'occasion unique de jouer au football américain comme vous n'y avez jamais joué auparavant... C'est-à-dire sans vous faire arracher la moitié des membres par des brutes sans pitié, sans vous faire piétiner par de sympathiques gaillards poilus, pesant pour la plupart dans les cent dix kilos, et sans revenir à la maison couvert de contusions et de balafres ! Voilà qui est bien, d'autant plus que, confortablement installé devant l'écran de votre ordinateur, vous pourrez sans risque ressentir toutes les sensations du véritable football américain (tout au moins en temps que spectateur pas complètement passif). En effet, Microprose, comme toujours, a tenu à coller au plus près à la réalité. Le jeu a été réalisé en collaboration avec des joueurs et des entraîneurs de la NFL (la ligue nationale de football américain) qui ont dévoilé pour l'occasion quelques unes de leurs meilleures tactiques. Vous aurez ainsi le choix entre quatre-vingts tactiques d'attaques différentes, et autant de tactiques de défense. Bien entendu, on retrouvera dans le soft les plus célèbres joueurs et équipes américaines, accompagnés des inévitables statistiques inhérentes à ce genre de



jeu. Vous pourrez former votre équipe en choisissant parmi les trente-six joueurs, les huit équipes et les huit entraîneurs proposés par le soft.

Une fois sur le terrain, pas question de traverser la défense adverse comme une motte de beurre... Chaque joueur dispose de ses propres caractéristiques, et le résultat



Qual plaisir peut-on prendre à voir tous ces poilus courir après la baballe ? Je vous demande un peu !



Les graphismes sont soignés et, si l'animation est à la hauteur, NFL Coaches Club pourrait bien détrôner le must du genre : Front Page Sports Football.

CLUB FOOTBALL



L'utilisation de la 3D permet d'obtenir des vues spectaculaires, mais la jouabilité pourrait en être affectée.

des collisions, par exemple, sera calculé en fonction du poids et de la vitesse des adversaires ! De même, en fonction de leurs caractéristiques physiques, les joueurs seront capables de courir plus ou moins vite, de tacler et d'effectuer des volte-face. Le jeu se déroule entièrement en 3D, ce qui permet d'observer l'action depuis n'importe quel point du terrain... Une présentation originale et spectaculaire, mais qui risque tout de même de nuire à la jouabilité du soft. Il sera possible de jouer à deux. Néanmoins, la gestion et le contrôle des équipes par l'ordinateur a été particulièrement travaillé. Microprose considère

comme le meilleur système jamais développé. Publicité mensongère ou record du monde battu ? Il faudra attendre la sortie du soft pour le savoir !

Marc Lacombe

PRÉVU SUR PC
POUR LE MOIS
D'OCTOBRE

PRONOSTICS

Marc Lacombe
Sur micro, le football américain, trop compliqué à mon goût, ne m'a jamais vraiment enthousiasmé. NFL Coaches Club Football me semble encore plus complexe que ses prédécesseurs, c'est pourquoi j'ai peur que son incroyable réalisme soit plus un inconvénient qu'un avantage.



Morgan Feroyd
La réalisation de ce jeu de foot U.S. paraît réussie. Les vues 3D sont bien choisies. Pourtant, j'ai du mal à croire qu'il pourra faire mieux que Front Page Sport Football (graphismes très soignés, réalisme, stratégie, etc.).



Laurent Defrance
Je me souviens de Front Page Sports Football de Sierra qui est actuellement la référence en matière de foot américain sur micro. Ce nouveau colosse de Microprose semble à même de se mesurer au titan de chez Sierra mais il faudra attendre octobre pour se faire un avis définitif.



MIRAGE

PC

SOFTSTAR

LES SHOOT'EM UP NE SONT PAS LÉGION SUR PC. ET MIRAGE THUNDER, S'IL RÉPOND À NOTRE ATTENTE, PROUVE UNE FOIS DE PLUS QU'EN CE QUI CONCERNE LES JEUX D'ARCADE PURE, LE PC EST BIEN LOIN DERRIÈRE L'AMIGA. MAIS PATIENTONS JUSQU'À LA VERSION FINALE.

Prévu sur PC pour la fin de l'année

LE PC N'ÉGALE TOUJOURS PAS L'AMIGA POUR LES JEUX D'ARCADE !



Eh oui, l'énorme tas de ferraille rouillée est un vaisseau ennemi. D'ailleurs, il vous le fait savoir en crachant des boules de feu et en envoyant ses sbires à vos trousses.

REGARDS...

Softstar, l'éditeur de *Mirage Thunder*, est basé à Taïwan et fabrique de nombreux produits sur PC. On citera *Devil's Advocate*, un jeu d'action impressionnant (voir dans ces pages) ou encore une manette de type console pour le PC. Espérons qu'ils trouveront rapidement un accord de distribution en Europe !

Les shoot'em up sur PC se comptent sur les doigts de la main. Mis à part *Mirage Thunder*, un seul a retenu notre attention : *Fox Ranger*. Rapide et efficace, il a passionné pas mal de nos journalistes, dont Piotr et JJJ.

Aargh, des mutants de l'espace ! Pour qu'ils cessent de vous baver dessus, rien de tel qu'une bonne pluie de laser.

Cet aliens tout droit sorti d'un dessin animé japonais... L'éditeur ne serait-il pas basé à Taïwan, par hasard ?

Les décors sont pour le moins simplistes. Par contre, les sprites ennemis sont plus travaillés.



THUNDER



Tiens, goûte-moi ça ! Quand on vous cherche, on vous trouve. Cela calmera certainement vos ennemis, du moins momentanément.

Mirage Thunder n'a certainement pas la prétention de révolutionner le monde des shoot'em up. Vous traverserez donc assez classiquement, au fil des niveaux, des villes, des montagnes et des décors futuristes et organiques. En somme, rien de très nouveau, surtout que le graphisme du fond est généralement simple et répétitif.

Un arsenal tout aussi varié qu'efficace est à votre disposition. Si vous parvenez à vous emparer des différents bonus que vous croiserez en chemin, vous pourrez en effet obtenir de nouvelles armes et améliorer l'équipement de votre vaisseau. Ainsi, vous naviguerez bientôt flanqué de plusieurs modules, en inondant l'écran de vos lasers et autres roquettes. Il existe différents types

Cette fois, ils sortent la grosse artillerie. Mais il en faudrait plus, beaucoup plus, pour vous impressionner.



de tirs : lasers partant droit devant vous, missiles fusant dans toutes les directions, boules tournant sur tout l'écran, et ainsi de suite. Difficile de vous éviter, et vos ennemis n'auront plus qu'à bien se cacher !

injustifiée (après tout, ils devraient accepter leur condition de méchants et se laisser sagement détruire par le héros, c'est-à-dire vous), ces sournois apparaissent sous les formes les plus variées. Tantôt une myriade de petits vaisseaux vous submerge, tantôt c'est un énorme monstre belliqueux qui s'en prend à vous... Les sprites des ennemis sont assez réussis et variés.

Vu la production actuelle de shoot'em up sur PC, Mirage

Thunder apparaît comme un bon produit. Il est quand même regrettable que les possesseurs de ce type de machine ne disposent pas de jeux d'arcade dignes de ce nom. Un

Si vous aspirez au repos et à la tranquillité, passez votre chemin car les aliens pullulent et, visiblement, ils ne vous veulent pas que du bien ! Non contents de vous manifester une hostilité

ordinateur comme l'Amiga est, de ce point de vue, bien mieux loti. Mirage Thunder risque fort de ne convaincre que les seuls adeptes de l'indétrônable PC.

Vladimir Clause

**ENFIN
UN SHOOT'EM UP
POUR LES
POSSESSEURS DE PC !**

PRONOSTICS

Vladimir Clause

Au premier abord, Mirage Thunder m'a conforté dans l'idée que le PC n'est décidément pas une machine faite pour les jeux d'arcade. Cependant, j'avoue que ce soft possède quelques atouts, et que, vu la rareté des shoot'em up sur PC, il pourrait se révéler être un bon jeu.

**Dogue de Mauve**

Un shoot'em up sur PC ? Je rêve ! Non, Mirage Thunder est bel et bien réel. Les programmeurs Taiwainais de Sofistar ont fait du bon boulot en copiant les shoot'em up qui pullulent sur le PC Engine. Dommage que le PC ne soit vraiment pas fait pour ce genre de soft.

**Piotr Korolev**

C'est vrai qu'il présente bien ce Mirage Thunder ! Mais, quand même, les graphismes sont un peu confus. Pour ma part, je préfère Fox Ranger, un autre shoot'em up (horizontal) sur PC, réalisé lui aussi par une équipe asiatique.



GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



PREVU SUR Amiga
POUR LA RENTRÉE

La pollution semble avoir fait des ravages par ici. Vous pataugez dans le slime et les créatures qui peuplent ce monde paraissent elles-mêmes très atteintes.

SUITE DU MÉDIOCRE MCDONALDSLAND, GLOBAL GLADIATORS EST UN JEU DE PLATES-FORMES BIEN PLUS INTÉRESSANT QUE SON PRÉDÉCESSEUR. ET IL POURRAIT BIEN DEVENIR L'UN DES MEILLEURS JEUX DU GENRE SUR AMIGA. UNE VERSION MICRO QUI N'A RIEN À ENVIER À L'ORIGINAL SUR MEGADRIVE.

Global Gladiators. Avec un nom pareil, on s'attend à un jeu gore où des combattants s'étripent joyeusement. Il n'en est rien ! Global Gladiators est en fait un produit McDonald's, déjà sorti sur Megadrive, et on imagine mal la firme au BigMac nous proposant un jeu expressément violent. Nos deux héros Mick et Mack vont vivre leurs aventures dans un monde imaginaire tiré d'un magazine. Comment ont-ils fait pour se retrouver là ? Une hallucination provoquée par une indigestion de Cheese-Burgers serait une explication mais en fait mieux vaut chercher du côté du clown fétiche de MacDo, Ronald McDonald. Nos deux héros lisaient leur magazine favori, Global Gladiators, et s'imaginaient déjà dans la peau d'un Global Gladiator, vous l'aviez deviné. Et hop, sans hésitation Ronald, qui passait par là, les expédie dans l'univers fictif des comics. Il n'est pas certain que



Mieux vaut éviter de tomber dans ce liquide verdâtre et nauséabond, vous ne feriez pas de vieux os.

**POUR
LES ECOLOS
ET LES
CRADOS !**



Voilà une des machines qui polluent ce niveau. Détruisez-la sans remords !



Berk ! Ce gros tas de morve s'apprête à vous cracher dessus. Il s'agit de s'en débarrasser au plus vite.

SLIME, GELEE ET MORVE VERDATRE : VOILA DE

ATORS AMIGA

REGARDS...

▶ **Avant d'arriver sur Amiga, Global Gladiators était un jeu bien connu des possesseurs de Megadrive. Si les adaptations consoles-micro sont rarement satisfaisantes, il n'en est rien avec Global Gladiators. La version Amiga ressemble pixel pour pixel à celle de la Megadrive. Même graphismes, même animation, même vitesse, même plaisir de jouer. Ça fait vraiment plaisir de voir que les programmeurs du jeu maîtrisent aussi bien l'Amiga.**

nos deux amis apprécient ce geste, car la survie dans ce monde est loin d'être une partie de plaisir. C'est là que vous intervenez, vous allez devoir guider Mick et Mack, leur faire éviter les pièges et repousser les monstres auxquels ils ne vont pas tarder à être confrontés.

Au programme quatre mondes de douze niveaux, tous envahis par la pollution. Vous devez neutraliser les machines responsables de ces dégradations. *Global Gladiators* est un jeu de plates-formes des plus classiques, il faut récupérer des logos McDonald's, détruire les monstres qui vous assaillent et ainsi passer de niveau en niveau.

La facture est excellente, l'animation des héros est d'une qualité rarement égalée. La fluidité du scrolling est bonne, mais ce sont surtout les graphismes des animations qui rendent *Global Gladiators* très attractif. En effet Mick et Mack se déplacent de manière très convaincante, tirent sur leur chewing-gum, ou font tourner leur pistolet. La tout est agrémenté de très bons bruitages. Les monstres ne sont pas en reste puisqu'ils ne se gênent pas pour vous cracher leur bave verdâtre à la face. Le grand nombre de sprites présents au même moment à l'écran prouve que la réalisation a été particulièrement soignée. *Global Gladiators* démontre que l'Amiga, bien exploité, n'a pas à avoir de complexes par rapport aux consoles.



Dans *Global Gladiators*, le personnage peut regarder dans toutes les directions.



Vladimir Clause

Vous ne connaissez ni la pitié, ni la douleur (quoique ?). Ces sales monstres vont bientôt voir à qui ils ont à faire.

PRONOSTICS

Morgan Feroyd

Une excellente adaptation du jeu console. L'Amiga prouve, une fois encore, que c'est la meilleure machine pour les jeux de plates-formes. Les déplacements du personnage sont ultra rapides et le scrolling est bien réalisé. Un bon produit en perspective.



Vladimir Clause

Global Gladiators est très agréable à jouer, surtout grâce à un maniement très souple et des animations travaillées. Il se classera sans doute parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur l'Amiga.



Dogue de Mauve

Vous commencez sans doute à le savoir, je ne suis guère amateur des jeux de plates-formes. Pourtant, *Global Gladiators* n'a pas eu de mal à me conquérir. La conversion du jeu *Megadrive* est excellente et le jeu plein de punch. Un futur hit !



QUOI EST FAIT LE MONDE DE GLOBAL GLADIATORS

SIMON THE

PC
AMIGA

ADVENTURE
SOFT

SIMON THE
SORCERER PROMET
D'ETRE UN JEU
D'ADVENTURE DANS LA
PLUS GRANDE
TRADITION.
LA QUALITE DE
L'ANIMATION ET DES
GRAPHISMES SERA
SON POINT FORT.
SIMON VA-T-IL
DETRONER
GUYBRUSH
THREEWOOD ?

Simon est un garçon de 14 ans qui se trouve entraîné malgré lui dans une aventure extraordinaire. L'histoire commence lorsqu'un chiot, portant dans sa gueule un vieux grimoire, est trouvé devant la porte de la maison de Simon. Comme il a l'air perdu et affamé, il est adopté par toute la famille. Le grimoire, couvert de textes obtus, est quant à lui rapidement oublié. Quelque temps plus tard, attiré dans le grenier par les aboiements du petit chien, Simon redécouvre le vieux grimoire. Le contenu du livre, aux trois quarts effacé, est totalement incompréhensible. Néanmoins, Simon parvient, non sans peine, à en déchiffrer une phrase à haute voix. A peine sa lecture est-elle terminée, qu'un portail ouvrant sur un autre univers apparaît sur le plancher du grenier. Sans le savoir, Simon vient de prononcer une formule magique. Le petit chien saute de l'autre côté du portail et, sans réfléchir davantage, Simon le suit.



Ainsi débute les aventures de Simon dans un monde étrange, où règnent trolls, gobelins et démons. Les dragons s'enrhumant, les druides se transforment en grenouilles (enfin... pas tous) et les princesses en cochons. La magie est omniprésente. Pour pouvoir revenir chez lui, Simon devra parcourir ce monde merveilleux, en explorer les moindres recoins et résoudre le mystère du petit chien. Nous avons eu la chance de voir, et de tester, un jeu quasiment terminé - pas encore prêt pour un essai en bonne et due forme, mais suffisamment abouti pour se faire une bonne idée de ce que sera le résultat définitif. Nous avons été ébloui par la qualité de l'animation et des graphismes, qui ressemblent

beaucoup à ceux du film Fantasia de Walt Disney. Les couleurs sont extraordinairement vives et contrastées, les moindres détails

**HUMOUR, ENIGMES,
GRAPHISMES
ET ANIMATIONS «TOP» :
UN COCKTAIL QUI RAPPELE
MONKEY ISLAND II**

soit apparents et, de surcroît, chaque scène, ou presque, comporte des animations multiples : ici passe un oiseau, là un papillon vient se poser, un petit animal traverse le chemin, etc. Dans toutes les circonstances, ces animations

Une partie de l'animation de Simon. Je vous laisse imaginer la qualité du résultat.

Partout où le mal s'étend dans ce monde, il apporte le froid et la neige. Ce pauvre dragon enrhumé fait partie des premières victimes.

soit parfaitement fluides. Un monde où se mêlent la magie et... l'humour. Qu'il s'agisse des attitudes des personnages (admirez donc ce démon clopant tranquille...), des décors ou des dialogues, les occasions de rire ne manquent pas. Cet humour s'adresse à la fois aux jeunes joueurs et aux adultes ; beaucoup de situations sont, en fait, des parodies de notre quotidien. Toutefois, cette version était en anglais. Il faut espérer que l'humour résistera aux traducteurs...

L'interface du jeu ressemble beaucoup à celle des jeux Sierra ou Lucas ; trois lignes de verbes et un inventaire occupent le quart inférieur de l'écran et toutes les actions de Simon peuvent être choisies à cet endroit à l'aide de la souris. Il n'y a donc pas d'innovation majeure sur ce chapitre, mais simplement l'utilisation d'un excellent système qui a fait ses preuves, pas plus qu'il n'y en a dans les énigmes : il s'agit toujours d'obtenir A pour pouvoir accéder à B, ce qui permet d'aller à C. Cependant,

SORCERER

PREVU POUR
SEPTEMBRE SUR
PC ET EN FIN
D'ANNEE SUR
AMIGA



Faisant fi de la loi Evin, ce démon s'en grille une petite en faisant causerie. Et vous trouvez que c'est un exemple à suivre ?

d'après ce qu'il nous a été donné de voir, la plupart des solutions sont très intuitives.

On peut donc s'attendre à un jeu agréable et drôle, qui se distinguera certainement par la qualité des graphiques et de l'animation. Vous en saurez plus au prochain épisode. Rendez-vous donc en septembre.

Serge D. Grun



Vous n'y couperez pas : il faut avaler le ragout des marais que vous sert cette créature. C'est le seul moyen de l'éloigner un instant.



Tilt : Nick, bonjour. Adventure Soft est surtout connu pour des jeux tels que *Elvira, Mistress of the Dark* et *Elvira II, The Jaws of Cerberus*. Comment vous est venue l'idée d'un jeu aussi différent que *Simon the Sorcerer* ?

Nick : Nous avons simplement voulu faire un jeu drôle et qui puisse toucher une audience aussi large que possible. Dans *Simon the Sorcerer*, il y a des situations qui feront rire les jeunes, mais il y a également de nombreuses allusions qui amuseront aussi les adultes... du moins, nous l'espérons !

Les graphiques du jeu sont particulièrement somptueux. Comment êtes-vous arrivés à ce résultat ?

Eh bien, contrairement à

nos concurrents qui créent des dessins sur papier, les colorient et les digitalisent ensuite, ce qui aboutit à une perte de contraste, nous avons décidé de digitaliser les dessins en noir et blanc et de les colorier à l'écran. Je crois que le résultat nous donne raison... Notez qu'il y a cent vingt-huit couleurs à l'écran, ce qui permet des graphismes de très bonne qualité, qui prennent moins de place que les écrans VGA classiques.

Peux-tu nous en dire plus à propos des animations ? Uniquement en présence de mon avocat... (rires) Nous avons mis un point

INTERVIEW

NICK CRAIG

d'honneur à réaliser les animations les plus fluides possible et ce, en dépit des limitations de l'architecture PC. Nous avons utilisé notre propre moteur graphique, AgosII, et, surtout, nous ne nous sommes pas contentés de quatre ou cinq images. Par exemple, il y a plusieurs dizaines d'images, rien que pour animer Simon lorsqu'il marche ! En outre, nous avons pu accélérer l'animation en le redessinant que les éléments mobiles. Ne crains-tu pas qu'une partie de l'humour du jeu ne soit pas comprise par les joueurs français ?

Rassurez-vous, *Simon the Sorcerer* sera intégralement traduit - et nous ferons en sorte que les jeux de mots survivent à la traduction. Maintenant que le jeu est quasiment terminé, avez-vous d'autres projets ? *Simon II : Le retour* et *Simon III : La mission...* (rires) Il n'est pas exclu qu'il y ait, un jour, un *Simon the Sorcerer II*, mais je ne peux vous en dire plus pour l'instant. En revanche, nous avons en cours de développement *Operation, Dude*, qui est un jeu d'aventure prévu pour *Avril 94* et qui va ressembler à la fois à *Wayne's World* et à *Scoubidou* (NDLR : Ça promet !). Merci Nick, nous sommes impatients de voir ce nouveau jeu.

**PLUS DE CENT
ECRANS
DIFFERENTS
ET PLUSIEURS
CENTAINES
D'IMAGES
D'ANIMATION
MAGIQUE,
NON ?**



Voici une façon comme une autre de descendre d'un étage...



Le pont s'est effondré, il ne reste donc qu'à utiliser le balai magique... encore faut-il trouver les aérefrains !



Ce géant devrait aider Simon à franchir le ravin... est curieux de voir comment il va s'y prendre ?



LA MAGIE DU 286

Nul besoin d'un 486 DX 2-66 avec des bus locaux partout pour faire tourner *Simon the Sorcerer* ! Contrairement à la tendance générale, qui consiste à concevoir des jeux de plus en plus gourmands en mémoire et en puissance de calcul, *Simon the Sorcerer* sait se contenter d'un 286 à 10 MHz, 640 Ko de RAM et ne nécessite que 10 Mo d'espace disque.

SIMON SUR AMIGA

Simon the Sorcerer ne sera pas réservé aux seuls possesseurs de PC. Une version pour Amiga est en effet en cours de finition et devrait être disponible deux semaines après la version PC. Elle exigera 1 Mo de RAM et, fait suffisamment rare pour mériter d'être signalé, pourra également être installée sur disque dur.

PRONOSTICS

Dague de Mauve

Il n'a pas fallu plus de quelques minutes à *Simon the Sorcerer* pour me séduire. L'aspect visuel est vraiment réussi et le jeu semble également très amusant. Les auteurs d'Adventure Soft visent le haut du panier en matière de jeux d'aventure et ne s'en cachent pas. A mon avis, ils sont plutôt bien partis.



Thierry Guilard

Encore un jeu qui, à sa sortie, va nous valoir beaucoup de courrier et d'appel à la hotline. Un excellent gage de qualité si l'on considère que les meilleurs jeux sont toujours les plus demandés. Vivement septembre pour la sortie officielle... et en français !



Serge D. Brun

Je n'étais pas, jusqu'à présent, un grand fanatique des jeux d'aventure, mais la qualité des graphismes et surtout le degré d'humour m'ont converti. Je ne reculerais devant rien pour tester le jeu définitif. Qu'on se le dise !



Une souris face à un dragon ? Lequel des deux va l'emporter ?



CANNON FODDER

SENSIBLE SOFTWARE

AMIGA
PC

A LA TETE DE VOTRE COMMANDO, VOUS ALLEZ ARROSER VOS ENNEMIS SOUS UN FEU DESTRUCTEUR. CANNON FODDER, LE NOUVEAU JEU DE SENSIBLE SOFTWARE S'ANNONCE DEJA COMME UN MUST DU GENRE, AVEC UNE REALISATION EXCELLENTE ET UN MANIEMENT TRES INSTINCTIF.

Voilà le résultat, vous dirigez maintenant trois équipes (Serpent, Aigle et Panthère). Deux groupes guettent pendant qu'un courageux va chercher les grenades.



Sensible Software s'est forgé une solide réputation après son fabuleux *Sensible Soccer*, et on peut dire que tout le monde attend ses prochaines productions avec impatience. Eh bien, *Cannon Fodder* ne devrait pas nous décevoir ! Visuellement, il n'est pas très éloigné des nombreux jeux genre *Commando* et autres *Ikari Warriors*. Cependant, il surpasse tous ses prédécesseurs grâce à sa réalisation top niveau.

Au lieu d'incarner un seul guerrier, vous dirigez une petite troupe de soldats surpuissants. Vous pouvez alors constituer jusqu'à trois équipes indépendantes, qui pourront tirer et se déplacer séparément, un peu à la

manière de *Syndicate*. De plus, vos soldats ne sont pas de simples pions prêts à se laisser canarder. En effet, si vous sélectionnez une équipe, et qu'une autre subit une attaque, cette dernière répliquera d'elle-même à ses assaillants. Cela permet de mettre au point des stratégies offensives, en s'aidant du terrain. Ainsi, vous pouvez poster une ou deux équipes en embuscade, tandis qu'une troisième attire l'attention des ennemis. Votre arsenal ne se limite pas au classique M16, puisque vous pourrez dénicher au cours du jeu des grenades et des bazookas.

Divers moyens de locomotion, tels que des tanks ou des Jeep, vous attendent également à cer-

Un groupe attire l'attention de l'ennemi alors que l'autre l'attend, en embuscade derrière les arbres. Rusé, n'est-il pas ?

tains niveaux. Là encore, le maniement sera très simple : il suffira d'amener une équipe dans le véhicule pour vous retrouver aux commandes de votre engin et semer la mort autour de vous.

Le suivi de vos opérations vous fera traverser déserts, jungles et montagnes enneigées. Les graphismes sont très soignés. Bien que hauts de quelques pixels, vos ennemis explosent avec un réalisme saisissant. La bande-son elle aussi

n'est pas en reste, et vous plonge immédiatement dans l'ambiance. *Cannon Fodder* est un jeu très prometteur.



PREVIEW SUR AMIGA POUR SEPTEMBRE. PLUS TARD SUR PC

une fois n'est pas coutume d'habitude les graphismes ne sont pas le point fort de Cannon Fodder. Une bonne surprise !



LA REALISATION EST SIGNEE SENSIBLE SOFTWARE ... UNE REFERENCE !

Et si vous avez l'âme d'un guerrier, attention, avec *Cannon Fodder* on s'y croirait.

Vladimir Clausse

DER

**UN FEU NOURRI
D'ACTIONS
TACTIQUES
DÉTONANTES
ET FULGURANTES**



REGARDS...

▶ *Joels, le programmeur de Cannon Fodder, s'occupe également de conversions de jeux sur Megadrive. Pas étonnant lorsqu'on voit sa maîtrise du 68000 de Motorola qui équipe à la fois l'Amiga et la Megadrive.*

▶ *Sensible Software annonçait, dès 1991, les sorties de Megalomania 1 et 2, d'un jeu de football n'ayant pas encore de titre (vous avez deviné lequel ?) et enfin de Cannon Fodder ! Il semble qu'ils soient sur le point de tenir leurs promesses.*

Un homme part se poster devant la maison pour cueillir les éventuels occupants. Un autre attend derrière la baraque pour lancer une grenade et réduire en cendres ce nid de vipères. Comme pour les crèmes de beauté, vous pouvez faire une petite comparaison «avant-après» avec, en prime, l'explosion intermédiaire. Le résultat est satisfaisant, non ?

Tilt : Alors, Jools, peux-tu nous expliquer le retard de Cannon Fodder ?

Jools : La principale cause est que j'ai été écarté du projet pour faire des conversions de jeux sur Megadrive.

Mais ce n'est pas la seule raison, bien sûr. Il faut dire que l'on a passé beaucoup de temps à réécrire certaines parties du programme, pour que tout soit au mieux.

INTERVIEW JOOLS PROGRAMMEUR

Ah oui ? Et quelles parties ?

Principalement le système de maniement. Au début, nous pensions utiliser des icônes pour choisir quelle action particulière devait être effectuée, comme conduire un tank. En

fait, cela faisait perdre beaucoup de temps, nous avons donc programmé l'ordinateur pour qu'il s'en occupe à votre place. Vous n'avez plus qu'à sauter dans le tank et tuer tout le monde.

Et maintenant, reste-t-il beaucoup de travail, ou peut-on espérer que Cannon Fodder sera bientôt disponible ?

Il reste juste quelques détails dans les véhicules à figoler. Quelques écrans fixes vont être modifiés. Il suffira alors de rajouter l'écran montrant la carte, et ce sera bon. Vraiment, ça vaudra la peine d'attendre ?

Ça, oui !



Vous voilà au cœur du camp ennemi. Votre intrusion ne sera certainement pas très appréciée. Détruisez ce repaire au plus vite sinon vous n'allez pas tarder à avoir de la compagnie.



Il est bien plus dur de se camoufler dans la neige que dans la jungle, d'autant plus que les ennemis arrivent de partout.

PRONOSTICS

Morgan Feroyd

Pourquoi faut-il que Sensible Software fasse toujours des jeux excellents ? Avec Cannon Fodder, l'action musclée est au rendez-vous pour votre groupe de commando. Une ergonomie parfaite associée à une réalisation exceptionnelle. Le jeu d'action de l'année ?



Vladimir Clausse

Cannon Fodder est-il un jeu parfait ? En tout cas, aucun défaut ne m'est apparu. Au contraire, l'action est très prenante, le maniement aisé, et la réalisation excellente. Tous les fans de jeux d'action seront comblés.

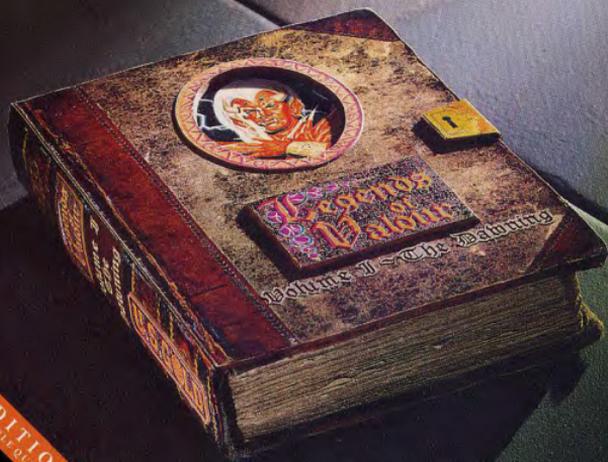


Dogue de Mauve

Au début, j'avoue avoir été rebuté par l'aspect graphique de Cannon Fodder. Pour le nouveau jeu de Sensible Software, je m'attendais à mieux. Cependant, après avoir joué quelques minutes à cette préversion, je suis persuadé que Cannon Fodder sera un grand jeu.



PENSEZ-Y COMME UNE AFFAIRE DE VIE



(OU DE MORT!)

Tous les jours, les journalistes voient surgir de nouveaux jeux qui prétendent chacun être le meilleur jeu jamais vu. Pourtant, au dernier "European Computer Trade Show", ce sont les journalistes qui, cette fois-ci, chantaient les louanges d'un nouveau jeu: LEGENDS OF VALOUR.

KEVIN BULMER (concepteur de "Corporation") et IAN DOWNEND, créateurs de LEGENDS OF VALOUR avaient des ailes aux pieds: rédacteurs, détaillants et collègues programmeurs se bousculaient pour essayer leur nouvelle merveille, dont une personnalité éminente de la profession a dit: "C'est un jeu révolutionnaire, tout simplement extraordinaire."

Les disquettes de démonstration n'en grattent que la surface, les photos d'écran dans les magazines ne rendraient pas justice à la qualité de graphisme extraordinaire (c'est pourquoi d'ailleurs vous n'en verrez pas ici). La seule façon de découvrir pourquoi on fait tant de bruit autour de ce jeu, est de l'essayer vous-même.

"LEGENDS OF VALOUR-The Dawning" sera disponible très bientôt sur Amiga, ST et PC.

Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à votre détaillant ou écrivez à Danielle Woodratt, à l'adresse ci-dessous pour recevoir un dossier d'informations.



© 1989 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD & U.S. GOLD.
TOD'S PRODUCTIONS INC. FABRIQUE ET DISTRIBUE PAR U.S. GOLD.



U.S. Gold Ltd, Units 2-3 Holford Way, Holford,
Birmingham, England B6 7AX. Tel: +41 21 625 3366.

EDITION SPECIALE
LEMBRETEUR POUR ENREGISTRER
LE JEU
Genre: **Combat**
un papier format A3* offre pour ainsi
dire de façon quasi parfaite
distribution de
Legend of
Valour.

DEVIL'S ADVOCATE

SOFTSTAR

PC

AH ! LE JAPON MÉDIÉVAL AVEC SES SAMURAI ET LEUR CODE DE L'HONNEUR, SES NINJAS ORGUEILLEUX ET SES GEISHAS MYSTÉRIEUSES... DEVIL'S ADVOCATE VOUS INVITE À RETROUVER TOUTE LA MAGIE NIPPONE DANS UN JEU D'ACTION PUR ET DUR. LES GRAPHISMES, CORRECTS, ET SURTOUT LA TRÈS BONNE RÉALISATION VOUS ENVOLERONT POUR LE PAYS DU SOLEIL LEVANT.

PRÉVU SUR PC POUR LA FIN DE L'ANNÉE

Le premier niveau est composé d'une créatures surnaturelles. Profitez que pour lui envoyer quelques bombes.



Bark, je n'aveis jamais vu d'oussi gros skarabée ! Je n'aime pas trop la façon dont il m'observe, mieux voudrait m'en débarrasser définitivement !



L'attaque-toupie est franchement très pratique pour se défaire d'une horde d'ennemis qui vous serrent d'un peu trop près.

Devil's Advocate se démarque de la production PC actuelle en prônant l'action avant tout.

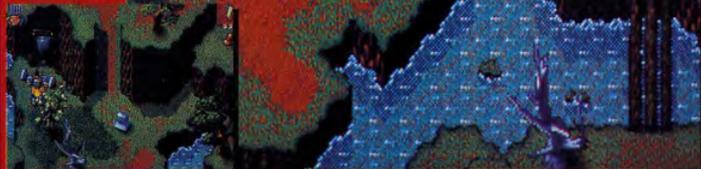
Vous incarnez un vaillant samurai qui s'engage dans une mystérieuse quête. Évidemment votre parcours n'aura rien d'une promenade de santé, et nombreux sont ceux qui souhaitent vous voir échouer. Vous allez devoir croiser le fer avec une légion de créatures humaines, animales voire même surnaturelles, qui ne vous feront pas de cadeau. Pour vous, pas question de faiblir un seul instant car vous ne rencontrerez aucun ami durant cette épopée.

Du fait de la représentation vue de dessus, on pourrait au premier abord comparer Devil's Advocate avec Serpent Isle. Même type de visualisation et de sprites, cependant l'analogie s'arrête là car autant Serpent Isle pêchait par sa lenteur, autant Devil's Advocate mise à fond sur la rapidité. Bien sûr, Serpent Isle proposait des décors très variés alternant extérieurs et intérieurs, et des graphismes de grande qualité, mais personne ne peut décemment prétendre que la vitesse était le point fort du jeu. Devil's Advocate, malgré le grand nombre de sprites qui peuvent venir encombrer l'écran au même moment, reste toujours très bien animé.

Au fil de vos combats, vous acquerez de nouvelles armes. Il vous suffira de récupérer les bombes (terriblement efficaces) et les parchemins permettant de lancer des boules de feu et autres

Ah voici une nouvelle espèce de créatures. Quel look, tout de même, qui de jatte, fain verdâtre et manche «patte d'oph» !

Cela ressemble fort à un passage menant vers un nouveau niveau. En route pour de nouvelles aventures !





**UNE RAPIDITE
ENCORE JAMAIS
ATTEINTE SUR PC !**

REGARDS...

► **Softstar, l'éditeur taiwanais de Devil's Advocate, a une actualité chargée sur PC en ce moment. Mirage Thunder, un shoot'em up digne de ce nom, est également à l'honneur dans les Previews de ce mois. Softstar s'intéresse également au hardware avec une manette de type console pour PC.**

multitude d'îlots infestés de ce squelette ne peut vous atteindre

bonus sur les corps encore fumants de vos victimes. Vous disposez également d'une attaque spéciale avec votre sabre, appelée attaque-toupie, qui vous permet d'éliminer d'un grand coup circulaire toutes les créatures avoisinantes. De plus, en maintenant le bouton feu enclenché, vous déchainerez toute votre puissance sous la forme d'un éclair destructeur.

ACTION ET REFLEXION AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

Devil's Advocate est donc un vrai jeu d'action comme on en voit pas assez souvent sur PC. En effet, rares sont les programmeurs qui attachent de l'importance à l'optimisation du code. Évidemment pour les jeux de stratégies ou d'aventures, l'aspect technique n'est pas primordial. Il est tout de même intéressant de constater qu'un Amiga, pourtant moins puissant technologiquement, propose des jeux d'action bien plus attractifs qu'un PC. Heureusement, des éditeurs comme Softstar semblent prêts à combler cette lacune avec des jeux comme *Devil's Advocate*.

Vladimir Clausse



Ha, ho, le coin est infesté de ninjas ! Attention à leurs shurikens et aux pièges cachés.



Chaud devant ! Ces monstres en couche-culotte, crachant du feu, ne sont pas très sympathiques.



Après avoir traversé plusieurs salles, vous venez de trouver la sortie. Reste à savoir ce qui vous attend derrière.

PRONOSTICS

Vladimir Clausse

Devil's Advocate possède beaucoup des qualités d'un bon jeu d'action : rapidité, ennemis nombreux et vindicatifs, arsenal varié, boss impressionnants... Tous les amateurs des «Histoires de Fantômes Chinois» devraient adorer. Les prochaines productions de Softstar seront à suivre de près.



Dague de Mauve

Depuis que j'ai découvert *Devil's Advocate*, je ne jure que par le talent des programmeurs taiwanais de Softstar. Voilà des gens qui ont su pousser le PC dans ses derniers retranchements en matière de sprites et de scrolling. Bravo !



Morgan Feroyd

Depuis la découverte des produits Softstar au CES de Las Vegas 93, nous sommes persuadés que la réalisation de vrais jeux d'action pour PC est possible. Même si le niveau de réalisation n'est pas encore parfait, *Devil's Advocate* est vraiment novateur.



Cet énorme monstre ne semble apprécier que fort modérément les bombes que vous lui balancé à la tête. L'ingrat !



On peut dire que vous pétez le feu ! Vous vous apprêtez à lancer un éclair fulgurant autant que destructeur sur ce boss un peu trop belliqueux.

K 240

GREMLIN

AMIGA

A LA CROISÉE DE DEUTEROS ET DE POPULOUS, K 240 EST UN JEU DE STRATÉGIE INTERGALACTIQUE. SEREZ-VOUS CAPABLE DE DE-VENIR LE MAITRE DE CETTE GALAXIE RÉCEMMENT DÉCOUVERTE ? RÉPONSE EN SEPTEMBRE.

L'empire Terran a colonisé une vaste partie de la galaxie. En 2380, il contrôle plus de cinquante systèmes solaires et s'est allié avec deux races extraterrestres rencontrées au cours de l'expansion galactique.

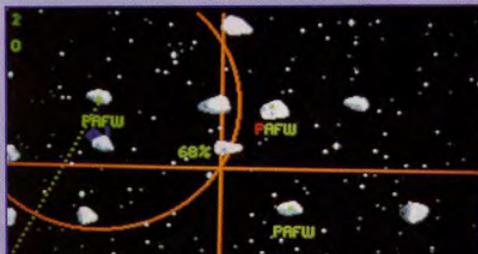
Depuis, l'Empire est entré dans une ère plutôt défavorable. Les tensions entre les colonies se sont transformées en guerres et les ressources se raréfient, à cause de l'exploitation trop intensive des richesses naturelles.

Il est clair que la dissolution de l'Empire est imminente et que les corporations mondiales commencent à amasser leurs ressources pour leurs besoins personnels et non pour le profit de tous. (Oh les vilains !). Malgré ce triste tableau, une solution est apparue. Partie depuis quarante ans, une exploration impériale en direction de la Grande Galaxie de Magellan est revenue, porteuse de bonnes nouvelles. Elle rapporte la découverte de centaines de systèmes solaires comprenant des débris de planètes regroupés en champs d'astéroïdes.

Plus intéressant encore, ces astéroïdes sont riches en ressources qui manquent à l'Empire et contiennent quelques minerais inconnus. Des milliards de tonnes de richesses minières attendent là-bas, en quantité suffisante pour satisfaire les besoins de l'Empire jusqu'au prochain millénaire.

Depuis dix ans, quelques colonies se sont établies sur ces astéroïdes et cherchent à s'agrandir. Afin de subsister, ils exportent leurs ressources vers l'Empire. Vous êtes l'un de ces colons et vous voulez devenir le

De nombreux écrans permettent de choisir les options. Ici, vous pouvez sélectionner des armes susceptibles d'équiper vos vaisseaux.



Les nombreux astéroïdes voisins regorgent eux aussi de ressources. Il faudra les coloniser et étendre votre territoire.

Y3-012-0



Au début, il faut mettre en place votre base. Il est nécessaire d'implanter des habitations, des mines et des astroports. Les icônes situées à droite de l'écran vous permettent de gérer les différents paramètres.



Y3-012-0

REGARDS...

C'est évident, **K 240** fait penser à **Deuterios** ou **Millenium 2.2** mais on se souviendra également d'**Utopia**, édité lui aussi par Gremlin. Ce jeu vous proposait de gérer une colonie sur une planète hostile où vivaient d'autres peuples extra-terrestres. **Utopia** était une réussite et il y a fort à parier que **K 240** en reprenne les atouts en améliorant les graphismes et aussi l'interface. A priori, c'est plutôt bon signe.



PREVU SUR AMIGA
POUR SEPTEMBRE
« PLUS TARDI » SUR PC

Un vaisseau de transport est en train d'accoster. Il permettra de faire une navette pour exporter des minerais.

maître de votre propre système. D'autres colons viendront nuire à vos projets et vous rencontrerez même des extra-terrestres avec qui il faudra négocier des traités économiques et militaires pour éviter l'affrontement. Pour que votre expansion se passe au mieux, il faudra gérer votre production de minerais, vos

villes, votre flotte spatiale, vos espions, etc.

Tous ces composants, même s'ils manquent d'originalité, peuvent faire de **K 240** un bon jeu de stratégie dans la lignée de **Millenium** et de **Deuterios**. Affaire à suivre...

Morgan Feroyd

Les voyages interstellaires n'étant pas sans danger, il faudra équiper vos vaisseaux. Il est possible, par exemple, d'y ajouter des armes, des points d'armure ou un réacteur plus puissant.

TRANSPORTER	(0)
LENGTH:	105 M.
ARMOUR:	40 (40)
SPEED:	1 FN.
BUILD TIME:	50 DAYS
ORE NEEDED:	SELENIUM 6 DRAGONIUM 1
COST:	2x000 + (2000) = 2600
HARDPOINTS:	2
	PLASMA CANNON PLASMA CANNON

PLASMA CANNON 100

POSITION: AST-ZYR-222
DESTINATION: AST-ML-510
INTERCEPT AN ENEMY FLEET AND ATTACK.



TRANSPORTE
ASSAULT FK
ASSAULT FK
ASSAULT FK
COMBAT ERK
COMBAT ERK
COMBAT ERK
TRANSPORTE

Comme dans **Deuterios**, il est possible de paramétrer les destinations des vaisseaux pour qu'ils effectuent une mission : aller-retour pour le transport de minerais, regroupement de vaisseaux alliés pour une attaque de choc, etc.

PRONOSTICS

Morgan Feroyd

K 240 est un jeu de stratégie qui semble sympathique. Il est un peu tôt pour savoir si la réalisation est correcte (gestion, ergonomie, etc.), mais les graphismes et le scénario sont assez prometteurs.

Noëlle Béronie

Même si **K 240** n'est pas très original, la gestion de la base en 3D isométrique associée aux nombreux menus de gestion économique peut donner un amalgame intéressant.

Vladimir Clause

K 240 apportera-t-il quelque chose de nouveau par rapport à ses prédécesseurs (**Deu-terios**,...) et ses concurrents à venir (**Starlord**,...)? Attendons une version plus avancée pour voir s'il saura relever le défi!



THE TERMINATOR : RAMPAGE



ON CROYAIT LES TERMINATORS DÉTRUITS À JAMAIS, LA PLATE-FORME ORBITALE DE SKYNET DÉSINTÉGRÉE. MAIS NON ! LE MAL NE MEURT JAMAIS TOUT À FAIT ET LES CYBORGS SONT DE RETOUR POUR EXTERMINER CE QU'IL RESTE DE L'HUMANITÉ. CE SERA À VOUS DE LES EN EMPECHER DANS CE JEU DE CHEZ BETHESDA QUI FAIT SUITE À TERMINATOR 2029.

AUGUST 3, 2029



Los Angeles 2029... Après la destruction de Skynet, John Connor et quelques scientifiques de la Résistance ont continué à travailler sur les appareils de distorsion temporelle utilisés pour envoyer les Terminators dans le passé. Leur espoir : se servir de cette technologie pour empêcher ou, au moins, limiter l'Holocauste mise en œuvre par les machines. Durant une expérience, alors qu'ils s'étaient isolés au sein d'une bulle hors du temps, tous les membres de la Résistance disparaissent soudain. Les forces de Skynet commencent très vite à redonner signe de vie. En quelques heures, les troupes de l'ordinateur dément contrôlent à nouveau la planète.

En consultant la mémoire des ordinateurs de bord, John Connor découvre le secret de la résurrection de l'ennemi. Il reste encore un moyen de revenir en arrière et d'empêcher l'extinction totale de la race humaine : VOUS envoyer dans les locaux de Cyberdine pour affronter les forces de Skynet.

The Terminator : Rampage est un jeu d'action qui reprend des éléments d'*Ultima Underworld* et de *Wolfenstein 3D*. Vous incarnez un soldat humain lourdement armé qui doit détruire sans pitié tous les robots présents dans les trente-deux niveaux des usines Cyberdine. Son but : se débarrasser de Skynet une bonne fois pour toute.

Le jeu est graphiquement proche du premier épisode, avec de nettes améliorations : vous pouvez vous déplacer sur 360° et les graphismes (très so-

gnés et colorés) prennent la quasi-totalité de l'écran. La configuration minimale annoncée est un PC 386 sx 25Mhz avec 2 Mo de mémoire étendue et un

écran VGA/MCGA. Ça, dit, au vu de la taille des sprites et de la fenêtre écran, il devrait être plus agréable d'y jouer sur un 486. Dogue de Mauve



SPRITES ÉNORMES, GRANDE FENÊTRE ÉCRAN ET

RAMPAGE

PREVU POUR PC
EN OCTOBRE



Armé d'un lance-grenades M30 à faire sauter les marines d'Aliens, vous venez de faire sauter le caisson à un Terminator qui vous cherchait des crosses.



Dans le feu de l'action, vous avez peut-être tendance à oublier que vous n'êtes qu'un humain. Attention, même avec un B21, vous n'avez du mal à venir à bout de ces deux Terminators.



Les trente-deux niveaux du complexe de Cyberdine se suivent mais ne se ressemblent pas. Ici, vous êtes visiblement dans un secteur japonais. Ça se a dire que ce Terminator va vous aller quer en faisant du kung fu 1/2 an doute...



REGARDS...

► **The Terminator : Rampage fait suite à un autre programme intitulé Terminator 2029 (testé dans Tilt n° 111). Celui-ci proposait le même genre de challenge (combat contre les machines de Skynet) mais avec un système de jeu plus proche de Captive que d'Ultima Underworld. A noter qu'un data disk, Operation Scour, est sorti pour Terminator 2029.**

► **Outre ses titres basés sur Terminator, Bethesda Softworks annonce NCAA Basketball (un jeu à la Jordan In Flight, en plus complet), The Elder Scrolls (une série de jeu de rôles très ambitieux) et Delta-V (une simulation cyber-punk). Ils ont aussi sorti tout récemment Wayne Gretzky Hockey 3, distribué en France par PPS.**

GRAPHISMES DU FUTUR POUR THE TERMINATOR

La phase de présentation du jeu explique comment Skynet est parvenu à rattraper surface alors que les humains de la Résistance croyaient l'avoir totalement anéanti.



Au cas où vous l'ignoriez encore, l'intro du jeu se charge de vous rappeler que l'action se passe en 2029.

August 3, 2029

ENTRE UNDERWORLD ET WOLFENSTEIN, LE JEU PARFAIT POUR CASSER DU TERMINATOR



Pour l'instant vous êtes seul, mais prochainement... les mignons de Skynet se baladent dans tous les recoins !

MEO GRENAPPE

PRONOSTICS

Dogue de Mauve

Je ne suis pas super fan de Wolfenstein mais par contre je suis un inconditionnel des films Terminator et Terminator 2. Après avoir vu tourner la démo, j'ai plutôt hâte de jouer à The Terminator : Rampage.



Vladimir Clausse

J'aime beaucoup Spear of Destiny, la suite de Wolfenstein, avec lequel je joue parfois deux ou trois heures d'affilée. Autant vous dire qu'il me tarde de découvrir The Terminator : Rampage. Vivement octobre !



Jean-Loup Jovanovic

J'ai adoré Underworld et je suis un fan de Wolfenstein. Si en plus vous ajoutez une pincée de Terminator 2029 alors le jeu suis définitivement conquis. J'attends beaucoup de The Terminator : Rampage et je pense que je ne serai pas déçu.



Pour délirer

AM 1

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DRAGON TILES : C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong sur Amiga.
EMERAUDE EMPIRE : Ramassez des diables et ramenez les dans le lecteur en évitant de vous faire lasser par les bestiaux bizarres qui traînent.
TANK : Détruire le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir. Facile, direz-vous, mais le relief est plutôt escarpé. Un jeu GENIAL.



AM 2

Amiga 1200 uniquement.
GIGER TETRIS AGA : Un très bon Tétris qui a la particularité d'utiliser les nouveaux modes graphiques du 1200.

AM 3

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
BRINGAME : Très certainement le jeu le plus fendant du mois. L'explique : Vous contrôlez une goutte de jus de fruit (E) dans un dédale de tuyaux très mal fréquenté et vous devez passer sur tout les tuyaux pour passer au niveau suivant. C'est du délire pur et simple.

AM 4

Amiga 500, 500+, 600.
 Avec émulateur AM24. Amiga 1200.
THE HIDDEN : C'est un jeu de plateformes qui me fait penser à Rod Land. Les sprites sont imposants, les décors superbes. Bref, c'est chouette.



AM 5 et AM 6 (2 disquettes)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
ZALYCON : Il faut pas moins de 2 disquettes pour contenir ce superbe jeu d'arcade qui mélange agréablement les genres. On passe du shoot'em up pur et dur à l'exploration de couloirs type Dungeon Master, le tout est superbe.

AM 7

Amiga 500, 500+, 600.
 Avec émulateur AM24. Amiga 500+, 600.
CYBERNETIX : Un shoot'em-up extraordinaire qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux du commerce. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bêtises géniales, tout est là pour faire de ce jeu un MUST.
ELEVATION : Un jeu de plateformes dérivant dans lequel vous devez éviter une école à rejoindre son appartement en évitant les ascenseurs qui jalonnent son parcours. D'enfantin, ce jeu devient rapidement diabolique.

AM 8

Amiga 500, 500+, 600.
 Avec émulateur AM24. Amiga 1200.
S.A.T.U. : un jeu de réflexion asiatique donc très "prise de tête". Il faut reconstituer un séquence en déplaçant des cases de couleurs.
WILLY : un jeu de plateformes amusant avec de beaux graphismes. Dans la lignée des Manos.
INVADERS II : Ou la version Shoot'em up du bon vieux Space Invaders. Scrollés différentiels, graphismes sympas, un bon défouloir.



AM 9

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WELLTRIX : un Tétris, mais en 3D, et croyez moi, ça change tout. On en décroche pas.
CARD SHARP : Pas moins de 5 variantes du jeu de patience (Réussite de cartes). Très bien fait et passionnant.

AM 10

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FEMME FATALE : Un jeu de puzzle érotique, voire carrément pornographique. (E) de plus très bien fait, car vous pouvez utiliser vos propres images si l'envie vous en prend. (Réservé aux adultes)

AM 11

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
BED ROOM OLYMPIADS : C'est du sport en chambre qui vous musculera les poignets. En plus d'une musculature d'acier, vous pourrez admirer de superbes animations X en couleur. Assez rare pour être signalé. (Réservé aux adultes)

Pour admirer

AM 12

Amiga 500, 500+, 600.
 Avec émulateur AM24. Amiga 1200.
STATE OF THE ART : Cette démo réalisée par le groupe Spaceballs vous propose rien de moins qu'un clip digne de la MTV accompagné par une superbe musique techno garantissant une ambiance du tonnerre. La technique utilisée est le vectoriel.

AM 13 et AM 14 (2 disks)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DESERT DREAM : KEFRENIS récidive en nous offrant encore une superbe négademo qui arrive à nous étonner. Les graphismes et les animations sont de toute première qualité.

AM 15

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WORLD OF COMMODORE : Une musique folle accompagne les effets les plus points : Zooms, rotations, scrollings d'enfer, tout est parfait

AM 16

Amiga 1200 uniquement.
PLANET GROOVE : La première démo exploitant la puissance de l'Amiga 1200. C'est Team Ho qui nous offre cette débauche d'effets et c'est superbe.



AM 17

Amiga 500, 500+, 600, 1200, adultes.
PLAYBOY SLIDE : Rien de bien méchant, mais les jeunes filles sont superbes. (pour adultes)



AM 18

Amiga 500, 500+, 600, 1200, adultes.
HUSTLER GIRLS : Un slide show d'une dizaine de photos de jeunes filles occupées à des jeux peu innocents. (Pour adultes)

AM 19

Amiga 500, 500+, 600, 1200, adultes.
USA IMPORT : Un slide show plus hard que le précédent. Ce couple fait campagne contre le Sida à en juger par l'accessoire.

AM 20

Amiga 500, 500+, 600, 1200, adultes.
HOT SHOTS RATED XXX : Cette démo fait partie des meilleures. Elle présente de belles photos X digitalisées et des animations. (Pour adultes)

AM 21

Amiga 500.
 Avec AM24, Amiga 500+, 600, 1200.
BRIDE OF SON OF STAG : De superbes animations pornographiques réalisées à partir de séquences de films

Pour faire sérieux

AM 22

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FRACTALES : Les quatre meilleurs utilitaires de calcul de fractales sont réunis sur cette disquette. (MandelBlitz, Clouds, MandelMountains et MandelVirus). Tout pour faire de superbes images.

AM 23

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
COMPIL ANTIVIRUS : BOOT-X, NUKE, VIRUS-X, VIRUS CHECKER... Avec tou ça, plus aucun risque. Vos disquettes vivront des jours heureux et vous des nuits tranquilles.

AM 24

Amiga 500+, 600, 1200.
KICKSTART 1.3 : C'est la disquette que tout possesseur d'Amiga 500+, 600, et 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans votre lecteur pour transformer votre ordinateur en AMIGA 500 et ainsi pouvoir utiliser tous les logiciels qui étaient jusqu'à aujourd'hui incompatibles.

AM 25

Amiga 500 avec 1 mega de mémoire.
KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour transformer votre AMIGA 500 en 500+.

BON DE COMMANDE à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18, Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

CHEQUE CARTE DE CREDIT Nom :

MANDAT Numéro de carte :

Date d'expiration : SIGNATURE :

DISQUETTES
 COMMANDEES :

Je commande disquettes

au prix de 30 francs chacune.

(135 frs les 5 - 250 frs les 10)

PORT 15 frs

TOTAL frs

AMIGA

30 Frs par disquette

AMIGA

THE ELDER

BETHESDA SOFTWORKS

BETHESDA SOFTWORKS NOUS PROPOSE UNE QUÊTE A LA ULTIMA UNDERWORLD, DANS UN MONDE EN 3D MAPPEE OÙ RÉGNENT MAGIE ET VIOLENCE, QUI A TOUTES LES CHANCES DE RETENIR L'ATTENTION DES AMATEURS DE JEUX DE RÔLES.

PC



Le cœur de la région sera peuplé de villes capotées plus facilement dans les années suivantes de la série.

400 LIEUX,

SCROLLS

The Arena

PRÉVU SUR PC POUR
FIN OCTOBRE

Les Romains avaient trouvé un exutoire chic et de bon goût au stress de la vie urbaine : ils prenaient

quelques prisonniers de guerre un peu costauds, leur faisaient revêtir de très élégantes jupettes et les précipitaient au milieu d'une arène, en leur précisant qu'un seul d'entre eux en sortirait vivant. Étêtages, éviscération et démembrements procuraient alors au bon peuple le frisson dispensateur d'oubli, semblable à celui que ressentent certains devant Evil Dead XXXVI ou La Roue de la Fortune (NDDdM : mauvais langue ! J'ai vu Evil Dead III, il est excellent !). Bethesda Softworks reprend cette recette qui semble universelle, pour la transposer dans un monde indéterminé (terrestre, passé, futur ?). Les différentes Maisons qui se disputent le pouvoir désignent des héros. Ces derniers se rencontrent alors dans l'arène, afin

de choisir les caractéristiques principales de vos personnages. Bethesda a pensé aux amateurs de magie en développant Spellmaker. Ce programme dans le programme vous permettra de mémoriser des centaines de sorts différents. Vous aurez ainsi à votre disposition plus de quatre-vingt effets différents. Vous pourrez également vous aider de l'un des deux mille cinq cents objets magiques qui parsèment le jeu. **Cela ne sera pas de trop pour survivre à l'exploration des quatre cents villes, villages et donjons qui composent le jeu.** En effet, des douzaines de monstres, plus teigneux les uns que les autres, vont tenter de vous transformer en pâtée pour chat.

Autant dire qu'il faudra àrement vous défendre. Pour cela, Bethesda a développé un second module consacré aux séquences de combat. Judicieusement baptisé *Melée*, ce sous-programme permettra à vos héros de frapper d'estoc et de taille, de se baisser, de se fendre, de tourner sur eux-mêmes... bref, de se battre avec un maximum de réalisme en temps réel et en plein écran (du jamais vu !). En mode exploration, les ordres sont données aux personnages via une barre d'icônes horizontale tout à fait classique.

On se doit d'évoquer *Ultima Underworld* lorsque l'on parle de *The Elder Scrolls*. De même que le grand hit d'Origin, il déroule de magnifiques décors en 3D mappée dans lesquels vous évoluez à la première personne : vous voyez par les yeux de votre personnage.

De même que dans *UU*, lors des combats, vous voyez le bras de votre personnage, muni de son épée, dessouder quelques vertèbres à un squelette belliqueux. L'invocation des sorts est particulièrement bien rendue : par exemple, une boule de feu lancée vers vos ennemis, produit au long de sa course de magnifiques jeux de lumière sur le décor.

The Elder Scrolls tournera sur des PC équipés d'une carte et d'un écran VGA et de 2 Mo de mémoire paginée. Quant au processeur, si Bethesda affirme qu'un 386 suffit pour faire tourner le jeu, il nous paraît évide que seul un 486 pourra rendre justice à ce jeu qui s'annonce comme l'éventuel successeur d'*Underworld 2*.

Piotr Korolev



L'empire de Trameil est le monde dans lequel se déroule *Arena*. Bethesda prévoit de sortir de nombreux data-disk pour enrichir et compléter cet univers.

de décider quelle faction accèdera au trône impérial. Dans ce remake du combat des Horaces et des Curiaces, vous défendez les couleurs de l'empereur en titre, menacé par des forces malignes et démoniaques. Pour ce faire, et comme dans tout

REGARDS...

Comme le laisse présager son sous-titre, *The Elder Scrolls* est une série d'aventures dont *The Arena* n'est que le premier épisode. Bethesda Softworks planche d'ores et déjà sur des disquettes de scénarios qui vous permettront d'augmenter considérablement la surface du monde dans lequel évolue les héros de *The Arena*. Vous disposerez en outre de modules de campagne, pour des quêtes plus stratégiques et plus structurées.

2 500 OBJETS ET 80 EFFETS MAGIQUES



Les lieux se suivent et ne se ressemblent pas dans The Elder Scrolls. Ici, vous repandez un territoire ennemi, dans un des royaumes du Nord. Attention, le neige dissimule parfois des pièges mortels !



Attention, les ennemis ! Ces démons, que l'on dirait tout droit sortis d'Ultima Underworld 2, ne vous servent pas que de bois. Il est temps de réinventer l'ennemi, le système de combat et d'explorer le système de magie !



Au centre de la salle, une statue qui pourrait bien être un golem de pierre. Mais, avant d'arriver jusqu'à lui, il faudra défaire les gigantesques araignées qui le protègent. De toute évidence, vous avez bien fait de sortir votre épée !



Dragons, forteresses, guerriers et magiciens : The Elder Scrolls reprend tous les éléments qui ont fait le succès de l'héroïc fantasy classique.



Durant vos voyages, vous rencontrerez souvent des colporteurs et des marchands itinérants qui installent leurs boutiques dans les rues des villes et villages. Profitez-en pour commercer et vous procurer (à prix d'or) le matériel dont vous avez le plus besoin.



Ces tombes isolées contiennent aussi bien des richesses et des armes que les fantômes des malheureux qui y ont été enterrés. Un bon conseil : évitez de finir le jeu dans ce genre d'endroit !



Les effets du brynn qui passent-ont-vite! Ici dans The Elder Scrolls, la lumière s'apprête à occulter le soleil et la lumière prend une teinte orange. Une eclipse de mauvaise augure?

The Elder Scrolls vous permettrait bien de vous déplacer en intérieur qu'en extérieur. Mais les grands espaces ne sont pas forcément synonymes de sécurité. Comme ces arbres géants qui l'encercent, de vous le prouvent. Remarquez les similitudes graphiques avec Ultima Underworld II Jimm et The Elder Scrolls a l'avantage d'être quasiment plein écran.



Mais attention, ces arbres-bleus-bleus bleus ont parfois des tentacles cachées qui ne sont pas sans rappeler les monuments de Gorm. (sic)

PRONOSTICS

Dogue de Mauve

J'ai découvert The Elder Scrolls sur le stand Bethesda Softworks à Chicago, et ce que j'en ai vu m'incite vraiment à penser que nous disposerons d'un grand jeu de rôles en octobre. Techniquement très propre, il semble également être d'une profondeur suffisante pour contenter les plus exigeants.



Piotr Korolev

Il était inévitable qu'Underworld fasse des émules. S'ils sont tous de la qualité de The Elder Scrolls, les temps s'annoncent plutôt fastes pour les joueurs de JDR. Attention cependant à ne pas trop copier le maître : les scènes de combat que j'ai pu voir ressemblaient au détail près à celles d'UU.



Jacques Harbans

Personnellement, ayant été magicien dans une précédente incarnation, je ne peux que me féliciter du formidable outil magique que représente Spellmaker. Les adeptes de la magie vont enfin trouver un arsenal digne de leurs talents.



GABRIEL KNIGHT

PC
PC CD ROM

3 DO
MAC

PRÉVU POUR OCTOBRE
SUR PC. ADAPTATIONS
ANNONCÉES SUR
PC-CD ROM, Mac
ET 3DO POUR 94

SIERRA ON LINE

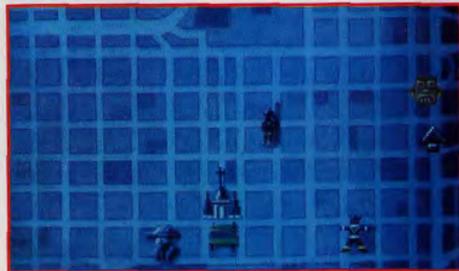
**OUBLIES
LES CONTES DE
FEES, LES PRINCES
CHARMANTS ET
LES BAGUETTES
MAGIQUES !
LE PROCHAIN JEU
D'AVENTURES
DE SIERRA SE
DEROULERA
DANS UN UNIVERS
FUTURISTE ET
GLAUQUE QUI
DONNERAIT DES
ENVIES DE SUICIDE
A N'IMPORTE QUEL
JOYEUX LURON !**

New Orleans, 1993. Gabriel se réveille en hurlant, couvert de sueur, encore sous le choc du terrible cauchemar qu'il vient de vivre : Jordy devenait son fils adoptif et Bézu était il meilleur comique de l'année... Pardon, ça c'est mon cauchemar à moi... Celui de Gabriel est plein d'images étranges, sans signification apparente : une superbe fille brûlant dans les flammes, un serpent, des dagues de sacrifice, une roue embrasée flottant dans le ciel, un médaillon figurant un lion et un dragon... Va comprendre, Charles ! En fait, vous découvrirez au fil de l'aventure que chacun de ces élément correspond à la réalité.

Gabriel est journaliste et prépare un roman sur fond de religion vaudo. Aidé de son copain Mosely, un filic un peu mégalog qui espère se retrouver dans le bou-



Le bureau de Gabriel est dans un désordre indescriptible, mais on y trouve une secrétaire plutôt bien roulée à laquelle le héros pourra faire des avances... Halte au harcèlement sexuel dans les jeux d'aventures !



Pour se déplacer rapidement, il suffit de cliquer sur le plan de la ville... De nouveaux lieux viendront s'y afficher au cours de l'aventure.

quin, Gabriel va enquêter sur une série de meurtres maquillés en sacrifices rituels.

Le jeu est divisé en dix journées au cours desquelles vous aurez à résoudre différentes énigmes plus ou moins liées entre elles. Le scénario est remarquablement

bien construit, et chaque énigme résolue vous en apprendra un peu plus sur l'étrange malédiction qui semble planer sur votre famille. Heureusement tout n'est pas si sombre, et vous rencontrerez sans doute l'amour sous les traits de la ravissante Malia Gedde !

**DES DECORS
DIGNES DE
BATMAN
ET DRACULA !**

Côté graphisme, les auteurs ont tenté de retrouver l'atmosphère oppressante des décors du *Batman* de Tim Burton, ou du *Dracula* de Francis Coppola et c'est plutôt réussi. *Gabriel Knight* est doté d'un système de jeu agréable et dispose de bruitages remarquablement réalistes (ah ! le clapotis de la cafetière au réveil !). Angoissant à souhait et bourré de suspense, *Gabriel Knight* est prometteur, mais les textes, assez fournis, réclament un bon niveau d'anglais. Espérons que Sierra le traduira rapidement en français !

Marc Lacombe



Votre enquête vous mènera dans un square de New Orleans où de petits groupes jouent de la musique en plein air. Le programme fait honneur à l'histoire musicale de la ville.



The INVENTORY button will bring up the inventory window. The inventory window shows all of the items Gabriel is carrying.



PRONOSTICS

Marc Lacombe

L'interface de Gabriel Knight ressemble beaucoup à celles d'autres produits Sierra, mais son thème et son ambiance lugubre le distinguent tout de même du lot... Joueurs dépressifs, s'abstenir !



Dogue de Mauve

Enfin de la nouveauté chez Sierra ! Etant un fervent amateur de fantastique et d'ambiance gothique, j'attends avec impatience l'arrivée de Gabriel Knight.



Morgan Feroyd

Voilà un jeu qui semble intéressant grâce à son ambiance novatrice. Sur PC, ça s'annonce plutôt sympa et il paraît que sur 3DO, ça pourrait être grandiose. Wait and see...



En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous faites défiler les différentes icônes d'action. Vous pourrez enregistrer les conversations grâce à un magnétophone.

Ce musée consacré aux rites vaudou est un lieu étrange. Vous recueillerez des informations sur les sacrifices rituels qui ont été commis.

PC
AMIGA

LIVING PINBALL

INFOGRAMES



NON, LES JEUX DE FLIPPER NE SONT PAS TOUS LES MEMES ! AVEC LIVING PINBALL, INFOGRAMES POURRAIT BIEN CLAQUER A LA LOTERIE ET AJOUTER DU BONUS À SON SCORE. MAIS LA PARTIE N'EST PAS ENCORE JOUÉE ... ATTENTION À L'AVION !

Il y fort longtemps maintenant, alors que le temps lui-même n'avait pas de signification, existait une planète du nom de Calypse. Sur cette planète vivaient trois entités, les trois «filles du fleuve». Jalouses du soleil de Calypse qui menaçait d'éclipser leur beauté, elles décidèrent de l'emprisonner, mettant ainsi en péril toute la galaxie. A vous de rétablir l'équilibre en affrontant Wuhan et sa mer de sable brûlant, Freila et son continent glacé, ou Omdura et son océan d'acier «heavy métal».

Sous ce scénario fantastique se cache en fait un flipper complètement fou. Chacune des déesses habite un monde constitué de bumpers, de coloïrs, de bonus, d'extra-balls et de rampes de vitesse. Les flippers sont immenses et scrollent aussi bien verticalement qu'horizontalement. Pour vous donner une idée, le premier, Wasteland, s'étale sur soixante niveaux. Chaque flipper s'accompagne de deux «bonus stages», des jeux dans le jeu qu'il faudra apprendre à maîtriser afin de compléter votre quête.

A noter qu'il sera possible de «bourrer» le flipper de haut en bas, mais également de gauche à droite (ou inversement). Attention cependant à ne pas faire «tilt». Autre originalité : le jeu

s'enrichit d'une partie «aventure».

Quatre joueurs peuvent se mesurer sur Living Pinball mais si vous jouez seul, il se transformera en jeu d'aventure où vous devrez effectuer une quête en vous téléportant de continent en continent (et donc de flipper en flipper). Malgré tout, ce sont surtout votre habileté et vos réflexes qui seront mis à l'épreuve durant la partie. Il sera évidemment possible de sauvegarder ses meilleurs scores sur disque. La version PC fonctionnera sur un 286 à 16Mhz avec carte VGA, 640 Ko de RAM et disque dur (5 Mo). La version Amiga fonctionnera sur toutes machines avec 512 Ko.

Dogue de Mauve

**LIVING
PINBALL
DEVRAIT
SURPASSER
LE CELEBRE
PINBALL
FANTASIES**



PRÉVU SUR PC
ET Amiga, PAS DE
DATE ANNONCÉE

REGARDS...

Qui a dit que les développeurs français ralentissaient la cadence ? Non content de préparer Living Pinball, Infogrames intensifie ses efforts sur Alone in the Dark 2 dont nous vous dévoilons ici de nouvelles images.



Dans Alone in the Dark 2, vous ne serez plus limité à une maison. Il est possible de se déplacer dans ce labyrinthe jardin.

Les graphismes d'Alone in the Dark 2 sont encore plus détaillés que ceux du premier épisode.



La présentation de Living Pinball vous explique sous forme d'images l'histoire de la planète Calypso et le but de votre mission : rétablir l'équilibre galactique, rien que ça !



L'écran scrolle dans tous les sens autour de votre balle. Attention cependant à ne pas oublier la gravité qui la ramène régulièrement vers les flipper en bas de l'écran.

DES FLIPPERS IMMENSES ET UNE PARTIE AVENTURE : LIVING PINBALL TABLE SUR L'ORIGINALITE



Le monde d'Omdura s'appelle Heavy Metal et on comprend rapidement pourquoi. S'il est encore trop tôt pour se prononcer sur l'animation ou la jouabilité, on peut déjà dire que les graphismes de Living Pinball sont réussis.

PRONOSTICS

Jean-Loup Jovanovic

Après la déception que m'a causée Pinball Dreams sur PC, j'espère bien être consolé par l'arrivée de ce magnifique Living Pinball. J'ai hâte qu'il sorte !



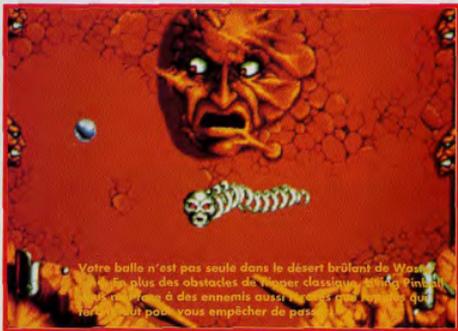
Dague de Mauve

Voilà un produit qui paraît très ambitieux ! Le mélange flipper-aventure n'est sans doute pas ce qu'il y a de plus facile à réaliser mais le résultat pourrait être grandiose. En tous cas, les graphismes sont très beaux.



Marc Lacombe

Je suis un incondicional de Pinball Dreams sur Amiga. Alors, dès que j'entends parler de flipper, je tends l'oreille ! Au vu des premières images, je pense que Living Pinball devrait être vraiment sympa. Mais j'attends la suite...



Votre balle n'est pas seule dans le désert brûlant de Wast. En plus des obstacles de flipper classique, Living Pinball vous expose à des ennemis aussi féroces que ceux que vous avez pu vous empêcher de passer.

PETIT A PETIT, LE CD-I FAIT

D'ici à quelques années, Philips espère que le CD-I aura remplacé dans votre salon à la fois votre magnéscope, votre lecteur de CD audio, et votre console de jeu ! Rien que ça ! Si pour les films et les disques, le CD-I est à la pointe de la technique, force est de constater que les premiers jeux vidéo présentés exploient assez mal le potentiel de la machine et ne séduisent pas les vrais joueurs. Mais, tous les espoirs sont permis : la conférence de Londres au mois de juin laisse entrevoir de réjouissantes perspectives aux fans de jeux vidéo !

Les 29 et 30 juin derniers, se tenait à Londres une conférence sur le CD-I, au cours de laquelle de nombreux investisseurs étaient venus dévoiler leurs projets sur cette machine multimédia. Chaque industriel avait de bonnes raisons de s'intéresser au CD-I, mais tous lui portaient en commun un intérêt qui ne trompe pas sur ses spéculations qu'ils font sur cette machine.

LES COREENS FONT CHUTER LES PRIX !

Les Coréens, par exemple, avec leur nouvelle coqueuche, le karoké, voient surtout dans le CD-I l'appareil idéal pour faire chanter dans les chaumières (Non, je ne chanterais pas dans la rédaction...). Poussés par leur amour immodéré de la chansonnette de bon goût, les industriels coréens (notamment la firme Goldstar) s'approprient à fabriquer eux aussi des CD-I. Ce qui devrait entraîner rapidement une baisse conséquente des prix... Et c'est tant mieux ! D'autres grandes firmes, telles que Sony ou Pathé Télévision (à laquelle on doit l'expérience de Télietennis sur France 2 pendant le tournoi de Roland Garros), étaient également

venues apporter leur soutien. Même la recherche scientifique commence à s'intéresser au CD-I. On pouvait voir notamment de véritables encyclopédies médicales, regroupant des images et des informations techniques très pointues, destinées à un public spécialisé (dont des photos de bonnes grosses tumeurs, en couleur, à déconseiller aux âmes sensibles !).

LES «PROS» DU JEU DEBARQUENT SUR CD-I !

Côté jeu, des éditeurs réputés, comme Virgin, Psygnosis, ou Gremlin sont venus rejoindre les pionniers (en particulier les Français de chez Infogrames et Coktel Vision). Cela porte à près d'une trentaine le nombre d'éditeurs développant sur CD-I et devrait permettre d'exploiter enfin pleinement les capacités de la machine. Il était temps car les premiers jeux, plutôt destinés à un grand public, étaient loin de pouvoir satisfaire les véritables passionnés de micro, habitués à des jeux autrement plus complexes et développés. Cette année encore, certains éditeurs présentaient des jeux assez décevants, comme Wacky Golf, une «simulation» de mini-golf dotée d'animations dignes d'un Tex Avery,



Earth Command est un Sim City amélioré, dans lequel vous aurez seulement trois heures pour sauver la planète de la pollution, de la guerre, ou de la famine... Vaste programme !

mais dont «l'interactivité» se limite au choix de la direction des tirs. Même défaut pour *Cartoon Carnival*, une «compil» de petits jeux sans intérêt, agrémentée d'une soixantaine de magnifiques dessins animés Hanna Barbera, ou bien encore *Caesars Palace Boxing*, un jeu dont les superbes séquences filmées (séquence d'ouverture, choix de votre entraîneur, etc.) cachent une simulation de boxe d'une banalité affligeante.

On pouvait aussi voir un peu partout une multitude de jeux «classiques» (plates-formes, shoot'em up, etc.) qui n'utilisaient pas la Full Motion Vidéo (voir News Tilt 116) et qui arrivait tout juste au niveau de ce qu'on pouvait voir sur Amiga il y a quelques années, l'originalité en moins.

BELLES IMAGES OU BON JEU, C'EST... FROMAGE OU DESSERT

La majorité des titres donne pour le moment l'impression que les programmeurs ont eu à choisir entre réaliser un jeu spectaculaire mais inintéressant, ou réaliser un jeu intéressant mais techniquement commun. Espérons que les nouveaux éditeurs fraîchement débarqués dans le monde du CD-I penseront à concilier les deux aspects pour réaliser des jeux

comme on n'en a jamais vus nulle part ailleurs !

Pour le moment, certains se contentent d'adapter des jeux micro, qui prennent, il est vrai, une toute autre dimension sur CD-I... C'est notamment le cas de *The 7th Guest* (avec 25 images/seconde, les images de synthèse sont d'une fluidité exemplaire) ou de *Space Ace* (on retrouve enfin la qualité du somptueux dessin animé des salles d'arcade, sans les accès disque interminables des versions micro), dont l'intérêt ludique reste toujours assez limité, mais qui au moins exploitent à fond les capacités du CD-I et de la Full Motion Vidéo. On pouvait aussi découvrir quelques programmes originaux, conçus spécialement pour le CD-I.

Ces programmes, destinés avant tout au grand public, se situent pour la plupart à mi-chemin entre le jeu et



Sur CD-I, les images de synthèse de *The 7th Guest*, d'une fluidité exemplaire, atteignent la perfection.



SON NID !

la vidéo, et illustrent parfaitement les nouvelles applications auxquelles le CD-I ouvre la voie.

A VOUS LES MUSCLES DE SCHWARTZ GRACE AU CD-I

● Rien de tel qu'un cours de gym personnalisé en tête à tête avec votre CD-I ! Les cours sont dispensés par une charmante vedette de la télé américaine, spécialisée dans le stretching et le body-building (l'équivalent local de nos bonnes vieilles Véronique et Davina, que, j'en suis sûr, vous avez déjà complètement oubliées, bande d'ingrats !).

Une fois que vous aurez avoué votre nom, votre âge, votre poids, et autres renseignements hautement confidentiels, votre professeur vous conseillera divers exercices, de longueur variable, que vous effectuerez en sa compagnie, tentant de reproduire tant bien que mal dans votre salon, d'aérobatiques gestulations qui mettront en péril votre collection de pin's en porcelaine. Comble du luxe, vous pourrez voir s'afficher en temps réel à l'écran le nombre de calories que vous dépensez à chaque seconde !

Autre application intéressante, *L'Ange et le Démon* est un jeu d'exploration dans lequel vous pourrez vous promener librement à l'intérieur de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel. Chaque déplacement vous permet de découvrir une

superbe photo de l'endroit où vous trouvez et il est possible de faire apparaître à tout moment un plan qui indique votre position dans l'abbaye. Pour franchir certains passages, vous devrez éviter des pièges et résoudre quelques énigmes. En cas d'échec, vous serez éliminé par le diable en personne, mais un système de code vous permettra de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. *L'Ange et le Démon* représente un véritable travail de titan : il aura fallu à ses auteurs plusieurs semaines de tournage pour photographier l'abbaye sous tous les angles et autant pour retoucher les photos de façon à faire disparaître d'inesthétiques extincteurs ou boutiques de souvenirs. On peut donc déjà s'imaginer visitant, sans bouger de son fauteuil, les plus belles cathédrales et les plus prestigieuses musées !

QUAND LE CD-I RENU-CONTRE LE JEU...

● Certes, ce genre de programme vise plutôt un public familial, et on est assez loin des jeux d'aventure à la *Ultima*. Mais les incorrigibles joueurs que nous sommes ne peuvent s'empêcher de rêver devant le formidable potentiel ludique du CD-I. Heureusement, quelques programmes démontrent qu'un jeu sur CD-I peut être à la fois spectaculaire et intéressant... *Eye of the Earth*, par exemple, allie la profondeur d'un jeu comme *Sim City* à la beauté des images utilisant la Full Motion Vidéo. Vous y incarnez le responsable d'une organisation internationale chargée de veiller au bon équilibre de la planète. Depuis votre station orbitale, vous pourrez intervenir sur divers facteurs afin d'éviter les catastrophes écologiques, les guerres, les famines et autres terribles calamités (hélas, rien n'est prévu pour empêcher la sortie du prochain 45 tours de Jorjy). En décrétant de nouvelles lois, en envoyant une aide d'urgence dans les pays au bord de la guerre civile, ou en allouant des crédits à ceux qui en ont le plus besoin, vous éviterez peut-être l'Apocalypse, mais vous ne disposez que de trois heures pour sauver la Terre ! Ce jeu de réflexion impressionnant, et doté de belles animations (des séquences filmées vous montrant le résultat de chacune de vos



Le CD-I offre des images superbes, ici, Kether, d'Infogrames. Mais on attend toujours LE jeu qui donnera aux fans de micro l'envie de s'acheter un CD-I.

actions), vous permettra d'intervenir aussi bien au niveau d'un continent que d'un village grâce à d'extraordinaires effets de zoom !

Autre exemple à suivre : *Voyeur*, une enquête policière inspirée du célèbre «Fenêtre sur cour» d'Alfred Hitchcock. Depuis votre appartement, vous allez pouvoir filmer avec votre caméscope les faits et gestes des habitants de l'immeuble d'en face. En cliquant sur la fenêtre de votre choix vous pourrez observer au zoom ce qui se passe dans chaque appartement, et surprendre des conversations indiscretées et des actes répréhensibles (meurtres, vols, complots, etc.). Ces petites scènes vidéo sont jouées par de véritables acteurs et il est possible de les stocker dans votre vidéothèque en indiquant la date et le sujet sur la cassette vidéo. Une fois que vous aurez réuni suffisamment de preuves pour accuser l'un ou l'autre de vos voi-

sins vous n'aurez plus qu'à cliquer sur le téléphone pour prévenir la police ou les journalistes, et leur livrer les cassettes vidéo les plus compromettantes. Un jeu à la fois spectaculaire et captivant, dont les superbes images vous plongent en plein suspense ! *Voyeur* donne déjà une idée de ce que pourront être les jeux de demain sur CD-I. Son scénario et son système de jeu exploitent remarquablement les capacités de la machine, et permettant d'espérer l'arrivée prochaine de programmes encore plus attrayants. Pour le moment, on attend toujours LE jeu qui donnera envie d'acheter un CD-I, comme *Endworld* ou *Alone in the Dark* peuvent donner envie d'acheter un PC, et *Street Fighter 2* ou *Stanwing* une Super Nintendo. Et à mon avis, cette petite merveille ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez !

Marc Lacombe

Earth Command ne se contente pas de proposer de belles images... La profondeur de jeu est aussi au rendez-vous.



LES PREMIERS JEUX POUR DEUX JOUEURS

Des manettes pour deux joueurs simultanément feront bientôt leur apparition sur le CD-I ! Il était temps car la manette livrée avec le CD-I (prévu à l'origine pour un seul joueur) était bien peu pratique et manquait vraiment de précision. Ces nouvelles manettes reprennent à

peu près la forme de celles de la Super Nintendo. Infogrames a déjà terminé une version deux joueurs d'*International Tennis Open*... Il ne reste plus qu'à attendre le lancement des manettes sur le marché !



AMIGA CD32

L'A1200 DEVIENT CONSOLE

Ça y est ! Commodore a enfin dévoilé sa nouvelle machine, l'Amiga CD32. Il s'agit en fait d'un Amiga 1200 recarrossé (sans drive ni clavier) et doté d'un lecteur de CD-ROM intégré. La première console 32 bits est née !

L'Amiga CD32 avait déjà fait couler beaucoup d'encre avant cette présentation officielle. Mais, si parler d'une machine est une chose, la voir en est une autre. Cette fois, l'Amiga CD32 était bel et bien là. Nous l'avons vu tourner, jouer... et même planter sur certains logiciels en cours de finition. Car la machine, assez petite par rapport à un ordinateur mais plutôt impressionnante comparée aux autres consoles du marché, dispose d'ores et déjà de titres spécifiques. A l'heure où vous lisez ces lignes, vingt-quatre softs sont déjà terminés et dix-sept autres devraient être disponibles à la mi-septembre pour le lancement mondial de la machine.

Parmi ceux que nous avons vus, figuraient *Zool*, *Jurassic Park*, *Oscar (Trolls 2)*, *Pinball Fantasies*, *Microcosm*. Et, parmi les titres annoncés, *Zool 2*, *The Chaos Engine*, *Defender of the Crown*, *Lemmings*.

Bref, Commodore s'est assuré que sa machine soit supportée par les principaux éditeurs européens en les aidant de son mieux durant leurs développements.

Sage précaution si l'on songe au *Falcon*, qui démarre mal sa carrière, faute de logiciels.

Mais l'Amiga CD32 s'attaque quand même à rude concurrence puisqu'il devra affronter la Super Nintendo et la Megadrive sur leur propre terrain. Ses avantages : la technologie 32 bits de l'A1200 appuyée par un CD-ROM. Les démos que nous avons vues étaient plutôt concluantes : superbes images en 256 000 couleurs, animations soignées, musiques CD.

J'ajoute d'ailleurs qu'elles nous faisaient regretter le manque de titres spécifiquement conçus pour l'A1200, car on pouvait constater qu'un ordinateur 32 bits bien programmé est un petit bijou. La preuve : l'Amiga CD32 a été capable d'afficher des extraits des films *Blade Runner* et *The Blues Brothers* en Full Motion Video sur la moitié de



l'écran, sans adjonction d'un quelconque carte. Une carte MPEG, qui respectera la nouvelle norme du Vidéo-CD, est cependant prévue pour la fin de l'année. On pourra donc utiliser l'Amiga CD32 pour lire les futurs Vidéo-CD (soixante-quatorze minutes de film sur un compact classique).

Terminons par quelques détails techniques pour ceux qui ne seraient pas familiers de l'A1200. L'Amiga CD32, bâti autour d'un 68020 à 14Mhz, dispose de 2Mo de RAM, des chipset AGA (256 000 couleurs parmi 16 millions avec une résolution pouvant aller jusqu'à 800x600), du son CD plus quatre voix stéréo et d'un lecteur de CD-ROM double vitesse (300 Ko/s) compatible avec les CD audio, CD+G, Photo CD (l'accord avec Kodak n'étant pas encore fixé) et CDTV (sur une partie des titres seulement).

Il dispose de deux joypads et de slots d'extension supplémentaires pour la Full Motion, mais aussi pour la connection d'une extension «ordinateur» (pour avoir un A1200 + CD-ROM), de joysticks standards ou d'autres accessoires (gant de réalité virtuelle, par exemple).

En résumé, l'Amiga CD32 est une belle machine qui, même si elle vise le marché des consoles, pourrait

séduire les utilisateurs de micro, grâce à sa puissance et à ses possibilités d'extension.

Son prix : il sera de 2 500 F maximum et Commodore espère bien en vendre 30 000 dans les six prochains mois. On croise les doigts...

Dogue de Mauve

Après l'échec du CDTV, l'Amiga CD32 annonce une nouvelle ère pour les machines à base de CD-ROM. Sera-t-il à même de tenir tête aux CD-I, 3DO et autres CD-ROM japonais ?

DES TENTACULES



001822 % 15

TI 411 LIT



Belle bête que cet Amiga CD32 qui tient tout à la fois de l'A1200, du CD-I et des consoles 16 bits.

La démo que nous avons pu voir de Zool sur Amiga CD32 était identique à la version A1200, c'est-à-dire excellente. Reste à voir cependant si les éditeurs utiliseront bientôt les capacités du CD pour améliorer leurs jeux.



QUI PARLENT !

Ça y est, la version CD-ROM de *Day of the Tentacle* vient tout juste de sortir des fourneaux (ou plutôt des studios) de chez LucasArts. Le résultat est tellement génial que bon nombre de journalistes de *Tilt* qui ne possédaient pas de CD-ROM s'apprentent d'ores et déjà à s'en offrir un ! Pour les amateurs de détails, sachez que six acteurs ont été engagés pour faire les 38 voix du jeu et qu'il y a plus de trois heures de voix digitalisées à 22Khz et com-

pactées sur le CD. Il vous faudra évidemment une carte compatible Soundblaster pour en profiter. Sachant que 99% des CD-ROM sont accompagnés d'une carte sonore, cela ne devrait pas vous poser de problème.

Une version avec sous-titres en français est en préparation mais, si vous parlez suffisamment bien l'anglais et que vous avez la chance d'avoir un CD-ROM, ruez-vous dessus, c'est fantastique ! Nyahh Yiah Khtulu !

DaM

Sacre meilleur jeu d'aventure du moment par toute la rédaction, Day of the Tentacle revient sur CD-ROM... et il est drôlement bavard !



BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

LA BELLE EST PAS BET

● La Belle et la Bête est le nouveau soft de la gamme Disney. Cependant, il a été réalisé par l'équipe française d'Infogrames qui s'est alliée les services de l'excellent graphiste Jocelyn Valais (Teenage Queen, vous vous souvenez ?). S'il est plutôt destiné aux enfants, La Belle et la Bête pourra aussi amuser les joueurs qui en ont gardé l'âme. Le jeu

comprend une série d'épreuves intelligentes, toutes bien réalisées, qui font appel à la mémoire, aux réflexes et à la logique. Les amateurs du dessin animé de Walt Disney retrouveront avec plaisir les personnages de l'histoire et ne s'arrêteront pas avant d'avoir vu valser la Belle au bras de la Bête (jeu Disney/Infogrames sur PC, prix G).

DdM



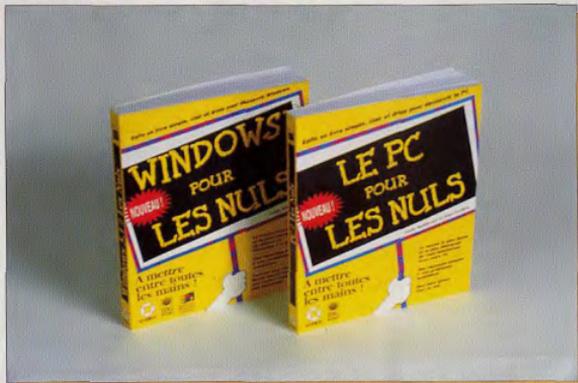
CHOISIS UNE PIÈCE DU CHÂTEAU EN CLIQUANT SUR LE VITRAIL.



POUR LES NULS

● Il fallait y penser ! Qui n'a jamais pesté contre les bouquins informatiques, truffés de textes abscons, de mots savants et d'explications incompréhensibles ? C'est pour contrer ce phénomène que deux américains, Andy Rathbone et Dan Gookin, ont créé une collection de livres informatiques «pour les Nuls». Simple, pas chère, bien écrite et pleine d'humour, la série des «pour les Nuls» comprend déjà Le PC pour les Nuls, Le Mac pour les Nuls, MS-DOS 6 pour les Nuls, Windows 3.1 pour les Nuls et Excel 4 pour les Nuls. Vous y trouverez forcément votre compte. Le seul défaut que je vois dans ces bouquins est la crainte de passer «pour un Nul» lorsqu'on les achète. Un conseil : faites-les vous offrir par votre vieille Tatie Danielle (édité en France par Sybex, prix : DdM)

DdM



Vendue à plus de 1 500 000 exemplaires aux USA, la collection de livres informatiques «pour les Nuls» arrivent en France.

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

E !

BASTON CHEZ TILT !



Non, je vous rassure, malgré ce titre tape-à-l'œil (au beurre noir), les seuls affrontements qui aient lieu à la rédaction de *Tilt* se font par écrans interposés. C'est ce qu'a bien compris Momor, un fan de *Tilt* et de *Micro Kid*'s qui nous envoie régulièrement des démos et des jeux sur Amiga où se retrouvent toutes les figures de proue de la rédaction, ou presque.

Le dernier en date tient sur six disquettes et s'intitule *Redac' Fighter*. Il s'agit d'un beat'em all qui mélange

allègrement l'ambiance «manga» de *Dragon Ball* ou *Ranma 1/2* et des caricatures des personnes de la rédaction.

De fait, Jean-Michel, notre boss bien-aimé, est le premier adversaire que vous devrez affronter. Et croyez-moi sur parole, il est coriace ! Merci à Momor pour ce jeu étonnant et... vivement le prochain !

Dogue de Mauve



Redac' Fighter contient une idée originale : lorsque les combattants arrivent aux mains, on les voit se battre en gros plan. Par contre, le jeu est vraiment trop dur (ou Jean-Michel est vraiment trop fort, je ne sais pas).

CONCOURS X-WING : LES GAGNANTS



Patrick Fromont, qui remporte le week-end à EuroDisney, accuse une ressemblance certaine avec Wedge, l'un des meilleurs pilotes de la saga Star Wars.

Dans *Tilt* du mois de mai, nous organisons avec Ubi Soft un grand concours sur le thème de *X-Wing*. Visiblement, vous connaissez vos classiques : la saga *Star Wars* n'a plus de secret pour vous. Parmi tous ceux qui ont donné les bonnes réponses, nous avons tiré au sort 15 heureux gagnants. Le premier (et le plus heureux), c'est Patrick Fromont qui gagne un week-end pour deux personnes à EuroDisney. Ludovic Blanc, Fabrice Lopez, Olivier Monti et Laëtitia Fribouillois remportent chacun une montre ornée d'un hologramme de Dark Vador. Fabien Bougreau, Arnaud Saint-Antoine, Thierry Colomba, Jean-Charles Kerminon, Frédéric Baudot, Jean-Philippe Simon, Frédéric Le Bègue, Jean-Christophe Lion, Yann Joly et Manuel Fauquet recevront, quant à eux, une maquette de *X-Wing* à monter. Enfin, pour ceux qui souhaiteraient connaître les bonnes réponses, Dark Vador est le père de Luke, on peut piloter 3 vaisseaux dans *X-Wing* et Jean-Loup Jovanovic estime la durée de vie du jeu entre 100 et 200 heures de vol. Et que ceux qui n'ont pas gagné se rassurent : nous organiserons bientôt de nouveaux concours.

DdM

PIRATAGE : OU E

LA SOFTWARE PUBLISHING

● ASSOCIATION (SPA) EST L'UNE DES GRANDES SOCIÉTÉS INTERNATIONALES CHARGÉES DE PROTÉGER LES DROITS DES ÉDITEURS DE LOGICIELS FACE AU PIRATAGE. ELLE A RÉCEMMENT ÉDITÉ DES STATISTIQUES SUR LE PIRATAGE ET LES PERTES OCCASIONNÉES DANS LES PRINCIPAUX PAYS D'EUROPE. UNE OCCASION POUR TILT DE FAIRE LE POINT SUR CE SUJET SENSIBLE.

L'enquête réalisée il y a quelques semaines par la SPA est la première étude complète et fiable sur le piratage en Europe.

Ménée dans les principaux pays d'Europe, elle met en évidence le pourcentage de logiciels piratés par rapport au parc de logiciels en circulation. Voici quelques unes de ses conclusions :

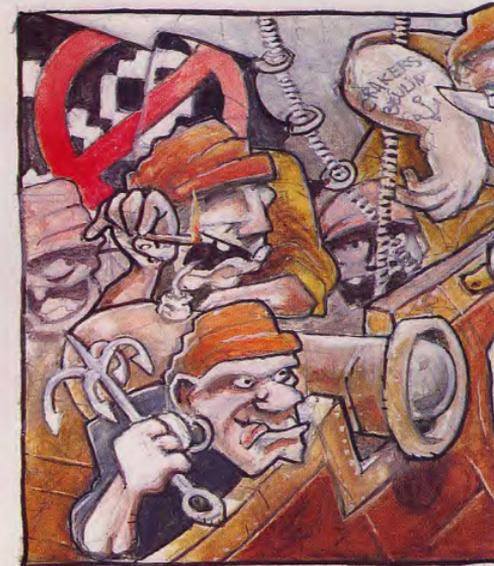
Ce tableau concerne les logiciels professionnels. Il correspond aussi, en gros, au marché des logiciels de jeux. Pour réaliser cette estimation, la SPA a comparé, dans un grand nombre de sociétés européennes, la quantité de logiciels installés à celle de

sans en avoir besoin, uniquement parce qu'on n'est pas obligé de le payer. De fait, les pertes sont sans doute surevaluées.

Les informations fournies par Software Publishing Association n'en sont pas moins révélatrices. On constate que l'Allemagne et l'Angleterre piratent peu, et que les pays latins (Italie et Espagne) sont de hauts lieux de piratage. Juste derrière, les Français piratent plus d'un logiciel sur deux, ce qui fait de la France le troisième «pays pirate» d'Europe. Il est évident qu'aucune méthode de protection, aucune menace, aucune promesse n'empêchera jamais le piratage. Certains

déplombent par plaisir, d'autres aiment défier les lois. Et la majorité des utilisateurs piratent sans même se rendre compte qu'ils sont ainsi passibles de sanctions. Quand on a la possibilité d'avoir un logiciel sur sa machine sans nécessairement le payer, on a vite fait d'oublier que c'est illégal...

Dans le même tableau, la SPA a mis, pour information, le prix moyen des logiciels dans les différents pays. On obtient 1 360 F. (Je rappelle qu'il s'agit de logiciels



professionnels) en Angleterre, 1 378 F. en Allemagne, 1 861 F. en France et 2 008 F. en Espagne. Question : le piratage fait-il monter les prix, ou les prix élevés provoquent-ils le piratage ? Les deux, mon capitaine.

Il faut rester très vigilant face à ce phénomène car personne n'est à l'abri du piratage et de ses conséquences. Au sein d'une rédaction, beaucoup de jeux inédits circulent et il est donc nécessaire de faire appel à des personnes de grande confiance pour les tester. Malgré cela, dans le passé, un de nos pigistes a dérogé à cette règle. Il a immédiatement été licencié et poursuivi en justice. Si tous les joueurs sont, un jour ou l'autre, concernés par le piratage, les pirates, eux, doivent savoir qu'ils s'exposent à de sévères sanctions.

Morgan Feroxy

LA FRANCE EST LE TROISIÈME PAYS PIRATE D'EUROPE, DERRIÈRE L'ESPAGNE ET L'ITALIE

logiciels achetés. Au total, la perte des éditeurs en Europe est estimée à 9, 4 milliards de francs. Ces statistiques méritent tout de même un minimum d'interprétations. En effet, on installe parfois un logiciel pirate sur sa machine

LE CD-LE

● Guillemot vient de sortir son **CD-Rom double vitesse**. Fourni avec une carte 16 bits Sound Blaster Pro ASP, ce CD-Rom se révèle particulièrement intéressant. En effet, Alors que le taux de transfert des CD-ROM classiques est 150 Ko par seconde, le CD 16 atteint les 300 Ko par seconde (et même 600 Ko pour certains jeux). Evidemment, cela ne change pas grand chose aux temps d'accès qui restent longs et fastidieux (même s'ils sont supérieurs à ceux des autres CD-ROM). Ce kit multimédia

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

IL Y EN EST-ON ?



POURCENTAGE

DE JEUX PIRATES

% AUX JEUX CIRCULANTS

France	58 %
Italie	83 %
Espagne	83 %
Allemagne	25 %
UK et Irlande	25 %
Pays nordiques	53 %
Bénélux	54 %
Suisse	57 %

QUE DIT LA LOI ?

La loi du 3 juillet 85 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 d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement.

ROM MET TURBO !

Inclut des enceintes amplifiées et un micro. La doc est assez bien faite et de nombreux logiciels sont fournis. Voici un produit de grande qualité qui permet une restitution sonore de qualité professionnelle. Un logiciel de reconnaissance vocale (sous Windows) est fourni et il fonctionne très bien. A l'heure où l'avenir de la micro passe par le multimédia, il est clair que Guillemot a su se positionner sur le marché comme étant le leader dans ce domaine. Le prix de ce bijou : 4 990 Fr TTC.

Morgan Feroyd

Le CD-ROM double vitesse et la carte Sound Blaster Pro ASP constituent à l'heure actuelle l'une des meilleures configurations pour ceux qui veulent un PC à la pointe de la technologie.



FALCON

LE DEMON DE LA DEMO

A tous ceux qui ne voient dans le Falcon qu'une machine sans avenir et sans possibilités, les demomakers répondent que le petit dernier d'Atari nous réserve bien des surprises. Grâce au talent de ces petits génies de la micro, on peut voir dès aujourd'hui un aperçu des capacités du Falcon. Vous n'allez pas être déçus !

Les demomakers ont souvent été des précurseurs en ce qui concerne la découverte de nouvelles machines. C'est encore le cas avec le Falcon. Des programmeurs venant aussi bien d'Amiga que du ST se sont dorés et déjà mis au travail pour montrer ce que le dernier ordinateur d'Atari a dans les tripes. Cette émulation entre codeurs, graphistes, musiciens a déjà fait ses preuves sur ST et sur Amiga bien sûr, mais également des machines plus anciennes comme le C64. L'intérêt de ces démos va plus loin que leur simple contemplation (quoique fort distrayante) car bien souvent les demomakers et leurs techniques intègrent le monde du jeu. Ces démos Falcon sont donc sans aucun doute un



Les effets de lumières sur ce cube sont obtenus grâce à l'algorithme de Gouraud Shading. Le Falcon montre ici toute sa puissance de calcul.

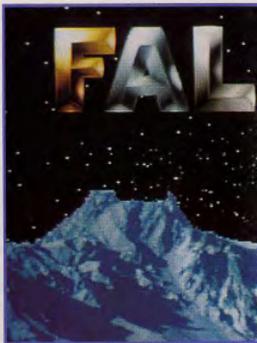
avant-goût de ce que seront les jeux sur cette machine. Au programme de ces premières démos Falcon, 3D mappée, Gouraud Shading, rotations et zoom en mode True Color, le tout évidemment accompagné de superbes



Le sol sur lequel évolue ce vaisseau en 3D mappée, est en rotation. Ce n'est pas sans rappeler certains jeux sur Super-Nintendo.

musiques. Pour toutes ces performances le coprocesseur qui accompagne le 68030, le DSP, est mis à contribution, prouvant ainsi son efficacité et son utilité. Gageons que les jeux à venir sur Falcon seront impressionnants, espérons surtout qu'ils ne tarderont pas trop à apparaître.

Vladimir Classe



Clin d'œil au pub d'Intel pour leur Motorola Inside qui tourne sur fond



JOYMOUSE

JOYSTICK, SOURIS ET CLAVIER A LA FOIS

Softstar, société taiwanaise spécialisée dans le développement de produits sur PC (voir nos Préviews) a mis au point le Joymouse. Il s'agit d'un joypad très proche dans son apparence de celui qui propose la Megadrive. Il comporte un pad de direction, une touche start et six boutons (de A à F). Le Joymouse est fourni avec une

carte comprenant deux prises. Il fonctionne sur tous les types de PC à partir du 286 et supporte 99% des jeux PC du marché (d'après Softstar). On peut également le configurer pour émuler jusqu'à 11 touches du clavier et, bien entendu, remplacer la souris (même si ce n'est pas toujours aussi pratique). Enfin, il profite d'une installation facile et peut être utilisé sous Windows. Pour l'instant, le



BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...



processeur, on retrouve ici le logo de plasma coloré.



Joymouse n'a pas trouvé de distributeur en France, mais on peut espérer que cette lacune sera bientôt comblée. Dernière nouvelle : Softstar vient de mettre au point une carte qui permet d'utiliser le joypad de n'importe quelle console (Nintendo, Sega, NEC) sur un PC. Voilà qui pourrait s'avérer fort utile !

Dogue de Mauve

Le Joymouse, mis au point par Softstar, prouve que le PC est devenu une vraie machine ludique. Vivement la sortie de Street Fighter II !

Zoom, rotation et couleurs à gogo. Voilà qui vous ferait presque penser à une console. Parions que les prochains jeux sur Falcon ne seront pas si éloignés de ceux que l'on trouve sur SuperNintendo par exemple.

The Respectables, un groupe venant du ST, a été parmi les premiers à franchir le pas et à développer sur Falcon. Il ne s'agit en fait que d'une annexe pour une prochaine méga-démo à venir.



LES ROBOTS TIQUENT

Mirage Technologies prévoit la sortie de *Rise of The Robots* pour PC CD-ROM et Amiga pour Noël. Il s'agit d'un jeu de combat en super VGA. En l'an «vachement avancé après 2000 mais pas trop pour qu'on soit encore en vie» la firme Electrocorp a remplacé tout son personnel humain par un super-ordinateur appelé le Superviseur. Par manque de chance, un virus s'est introduit dans le cerveau bionique

«vachement complexe mais pas trop pour ne pas dépasser le notre» du Superviseur. Mais il a pétié les plombs ! Ce petit composant électronique se prend soudain pour le Dieu cybernétique et omnipotent de la galaxie. Il place tous les robots du complexe sous son contrôle. Les dirigeants de la maison-mère de la société Electrocorp décident de remédier au problème en envoyant sur place un cyborg immunisé au virus. Et cette machine de guerre, c'est vous ! Vous affronterez cinq types différents de robots, régis par leur propre système d'intelligence artificielle. Vous finirez évidemment par tomber sur le Superviseur en personne à la fin du jeu. Les images réalisées à partir d'un ray traceur sont réellement superbes.

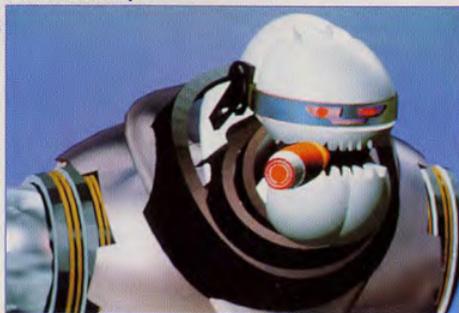
Vous pourrez aussi assister à certains effets de qualité dont un morphing où un robot se transforme en métal liquide. Le contrôle du jeu sera paraît-il simple et efficace (il faut admettre que le principe est plutôt simple). *Rise of the Robots* sortira aussi pour PC (disquette) et Amiga 1200 au début de l'année 1994.

Morgan Feroyd



Comme vous pouvez le constater, les images SVGA de *Rise of the Robots* sont de grande qualité. Pour obtenir un tel robot, plusieurs éléments (créés avec un équivalent de 3D Studio) ont été assemblés. Le réalisme des mouvements du personnage est saisissant.

Gageons que si l'ensemble du jeu est de cette qualité graphique, c'est avec un certain plaisir que nous irons «casser» de la boîte de conserve électronique.





Trip Hawkins dit tout

TRIP HAWKINS, PRÉSIDENT DE THE 3DO COMPANY ET INITIATEUR DU PROJET 3DO CONFIE AU MICRO DE TILT SES OBJECTIFS ET SES ESPOIRS CONCERNANT LA 3DO. LES RÉFLEXIONS SUR LE MARCHÉ ACTUEL, D'UN PRÉCURSEUR CONFIAIT.

Tilt : Bonjour, Trip. Lors du CES de Chicago, vous avez annoncé l'arrivée en force de la 3DO, démonstrations à l'appui. Quelle est, d'après vous, la position de la 3DO entre la CD-I, les consoles Sega et Nintendo et les ordinateurs PC ou Mac ?

Trip Hawkins : Nous pensons que la 3DO est le premier véritable système interactif familial pour le grand public. Il y a eu les ordinateurs personnels et les consoles de jeu mais les ordinateurs sont destinés à des utilisateurs spécifiques et les consoles sont plutôt conçues comme des jouets.

Actuellement, la tendance est plutôt aux machines dédiées, c'est-à-dire des machines très douées pour une tâche spécifique. Apparemment, vous pensez qu'une machine peut être très douée pour une multitude d'applications.

Autre utilisation de la 3DO : les films interactifs comme ce Mad Dog McCree, réalisé par American Laser Games.



Oui. Si vous prenez la télévision et le magnétoscope, on les utilise pour toutes sortes d'émissions. Et la 3DO devrait être un standard pour toute utilisation du support CD. Avec le même appareil, vous pouvez avoir des CD audio, des CD vidéo et des CD interactifs. Pour le consommateur, c'est très intéressant.

Nous savons, par expérience, que les jeunes sont les premiers intéressés par ce genre de nouvelle machine. Par contre, les femmes représentent une audience très large et difficile à atteindre. Qu'en pensez-vous ?

La technologie évolue, plus il y a d'ouvertures vers tous les types de consommateurs. Lorsqu'on est passé des 8 bits aux 16 bits, cela a permis l'apparition de simulations sportives dignes de ce nom. Cela a ouvert le marché des adultes, de nombreux adultes s'adonnent actuellement aux jeux de sports sur Megadrive et Super Nintendo. Au niveau des simulateurs, il faut un PC pour pouvoir jouer à une bonne simulation. L'âge moyen des utilisateurs de simulateurs de vol est

de trente-huit ans. Avec la 3DO, nous avons une machine qui s'adresse à tous les publics, les parents comme les enfants. Le marché éducatif aussi est important et il a besoin du support CD. De nombreuses compagnies ont attendu l'arrivée de la 3DO pour développer de vrais produits éducatifs.



Le prototype de 3DO conçu par Sanyo profite d'un design absolument superbe. Notez la ressemblance entre ce pad et celui de la console Megadrive.

Seul le CD est capable de supporter un film interactif, avec ses changements de lieux, de personnages, ses musiques et ses effets sonores. Et cela ne peut être fait sans le CD. Nous savons bien que les films plaisent aux enfants et aux adultes, aux hommes et aux femmes. C'est ce qui nous a poussé à concevoir une machine capable de recréer un film interactif pour toucher un plus grand public.

Pensez-vous que les films interactifs vont vraiment voir le jour ? Seront-ils les équivalents des «livres dont vous êtes le héros» ? Ou pensez-vous que cela deviendra quelques chose d'énorme ?

C'est vrai que l'interactivité n'est pas facile à mettre en oeuvre. On se souviendra de Dragon's Lair qui ne proposait que des choix très réduits à certains moments. Le problème est qu'on ne se sent pas vraiment impliqué dans l'histoire. L'idée du film interactif est de vous permettre de vivre dans l'histoire, de créer votre propre scénario et de devoir vous forger une expérience. La différence est aussi importante qu'entre la télévision (passive) et le jeu vidéo (actif). La raison du succès des jeux vidéos est que l'on contrôle ce qui s'y passe. Les films interactifs, ce sera la même chose mais en beaucoup plus réaliste. L'histoire est plus évoluée et les personnages plus intéressants. Sur

3DO, il va y avoir des vrais films comme «Star Trek» ou «Jurassic Park.» Les concepteurs des versions 3DO ont accès à toutes les ressources du film (acteurs, figurines animées, marionnettes de dinosaures).

Au niveau des jeux, qu'est-ce que la 3DO va apporter de nouveau ?

Le changement principal est le réalisme. Au début, l'homme a appris à raconter des histoires puis nous avons inventé la lecture, le cinéma, la télévision. Et, à chaque fois, l'histoire s'est faite de plus en plus passionnante grâce au réalisme toujours plus poussé de l'image et du son. Pour l'instant, les jeux vidéo constituent un petit marché parce qu'ils ne sont pas assez réalistes pour attirer un large public.

Que pensez-vous de la rivalité du CD-I et de la 3DO ainsi que des machines à base de CD annoncées par Sega et Nintendo ?

J'ai été l'un des premiers à m'enthousiasmer pour le CD-I lorsqu'on nous l'a présenté pour la première fois en 1986, il y a sept ans. Malheureusement, je pense que le CD-I a mis trop longtemps à démarrer et la même technologie

est maintenant utilisée dans des produits moins chers. Le CD-I a donc perdu une opportunité de marché. Mais l'idée était excellente. Quant à nous, nous nous sommes assurés que la technologie de la 3DO était suffisamment bonne pour devenir un standard.

On constate actuellement que les constructeurs gagnent de l'argent sur le logiciel et non le matériel. Sachant que vous venez de l'industrie du soft, quelle est votre position ? La stratégie de 3DO est qu'il n'est pas nécessaire d'acheter une licence pour fabriquer les machines mais, par contre, il y a une licence pour le développement de logiciels, puisque c'est là que les profits se font. Tout semble bien marcher puisque nous avons déjà trois constructeurs de 3DO (Matsushita, AT&T et Sanyo) et près de trois cents logiciels annoncés. Matsushita a décidé d'investir plus de cent millions de dollars l'année prochaine pour fabriquer des machines et étendre le marché de la 3DO. Quant à Electronic Arts, ils se sont fortement impliqués dans le développement de logiciels.

Durant votre présentation, vous avez évoqué le futur de la 3DO comme outil multi-média.

Lorsque la TV deviendra digitale, que tout le monde aura le câble et que l'utilisation de la TV se diversifiera, on aura besoin de la 3DO. Par exemple, on peut imaginer qu'il y aura des films compressés au format digital accessible par satellite



Trip Hawkins, président de The 3DO Company, a répondu à toutes nos questions.

sur d'immenses serveurs. La 3DO sera capable de les lire et les afficher sur l'écran. La 3DO sera le support de la télé interactive.

Pour rester dans le futur, comment voyez-vous le CES dans deux ans ? Dans deux ans... Je pense, j'espère, qu'il y aura encore plus de développeurs et de constructeurs 3DO. Sega et Nintendo seront toujours là, mais dans la partie "Jouets" du salon.

Enfin, dernière question : à quand la 3DO en France ?

Nous arriverons en Europe dès 94. Je vous promets que la 3DO sera chez vous en juin prochain au plus tard. Le prix reste à fixer mais il sera accessible au grand public.

Merci Trip et à très bientôt.

Propos recueillis par Jean-Michel Blottière

INTERDIT AUX NANAS !

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



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

36 70 21 01

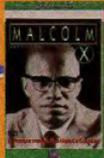
36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21



Un appareil photo

36 68 21 01



La cassette vidéo de Malcolm X...

36 68 21 01



Une console Sega

36 68 21 02



La cassette vidéo de Alien 3



Un magnétophone de 'MAMAN J'AI RATÉ L'AVON'

36 68 21 02



Un Gameboy

- Des vidéos :

Arrested Development, New Kids on the Block...

Concours Musique
36 68 21 06
gagnez

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

- 2 billets pour les concerts de :

Lenny Kravitz,
UB 40 à Bercy.

stars secrets
36 70 21 06
tous les soirs
sur vos stars préférées



Shockwave est l'un des premiers titres développés sur 3DO par Electronic Arts. Les graphismes dépassent largement tous les jeux qu'on a pu voir sur micro jusqu'à présent.



et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
36 15 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 1,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services généraux sont édités par News Télémedia, BP N° 426.09, 75424 Paris Cedex 09.

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

TCB : L'ULTIME DEMO SUR ST

TCB alias The Carebears sont sans doute les demomakers les plus célèbres sur ST. Rois de l'algorithme et princes de la bidouille, ils ont réalisés des prouesses sur la machine d'Atari. Ils ont même été jusqu'à inventer de nouvelles techniques ré-utilisées dans les jeux. Mais, depuis un an, ils avaient disparu de la scène ST. Tilt les a retrouvés et vous présente en exclusivité l'ultime démo inédite de TCB.

Nous l'avons fait ! Nous sommes allés chercher la dernière démo de TCB. Vous serez les premiers à la découvrir puisqu'elle n'a jamais été diffusée. Bon là je pense que tous ceux qui ne sont pas familiers du monde de la démo sur ST attendent quelques explications. Tout d'abord il faut savoir que TCB est un groupe de demomakers suédois très très renommé. On peut même dire que beaucoup dans le milieu du ST considèrent TCB comme le meilleur

groupe sur cette machine. De plus, avec le sérieux déclin de la production de démos sur ST, chaque nouvelle sortie est guettée avec impatience. Vous l'avez donc compris, cette démo de TCB est un événement ! Ce screen débute avec une séquence 3D très impressionnante. Cela commence avec un plan sur un logo TCB, puis on se rend compte que l'on est devant une porte. La porte s'ouvre et on pénètre dans une maison. Après

avoir suivi un escalier, on rentre dans un pièce avec un ordinateur, cette séquence s'achève avec un plan sur l'écran de cet ordinateur. Apparaît alors une superbe image signée Tanis : le mot Flashback vient s'inscrire sur un fond directement inspiré du groupe gothique Fields of the Nephilim. Vient ensuite le screen proprement dit. L'écran est divisé en quatre petits screens qui sont en fait tirés d'anciennes démos de

TCB nous prouve que le ST a encore de beaux restes et qu'ils n'ont rien perdu de leur talent.

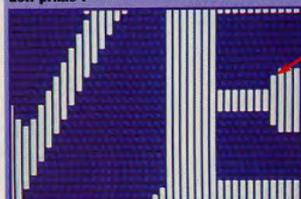
TCB, à savoir la Junk Demo et les Cuddly Demos. Bien qu'étant quatre fois plus petits que les originaux, les reproductions sont très fidèles. Tous les passionnés de ST ne pourront s'empêcher de laisser s'échapper une larme au souvenir de cette période faste pour les démos.

Vladimir Clausse

La Junk Demo est la première démo du groupe. Évidemment elle paraît un peu démodée maintenant, mais elle annonce déjà un avenir très prometteur.



Ce Megascroller a été le premier de toute une série de screens du même genre. Les derniers en date bénéficient de fullscreen et de musique soundtrack, mais l'idée de base reste la même : le gigantisme du scrolling doit primer !



Voici l'écran proprement dit. Il regroupe quatre anciens screens du groupe qui ont contribué à leur renommée. La Junk Demo, ainsi que trois screens tirés de la mythique Cuddly Demos forment cette démo nommée Flashback.



La 3D Doc s'inspirait d'une démo Amiga. Cette tendance à reprendre les performances de la machine concurrente s'est confirmée par la suite. Tous les codeurs ST mettaient un point d'honneur à prouver que leur bécané valait celle de Commodore.



Le Starwars Scroller est un parfait exemple du niveau de qualité de cette démo. La Cuddly Demos était la première à proposer un mini-jeu pour sélectionner les différents screens.



LA "GUERRE" TCB/TLB

Pour leur nouvelle démo, TCB avait également prévu une intro sous la forme d'un nouvel épisode de la guerre Carebears/Lost Boys. Pour ceux qui n'auraient pas suivi toute l'histoire, le dernier épisode en date datait de la démo «Oh crickey wot a

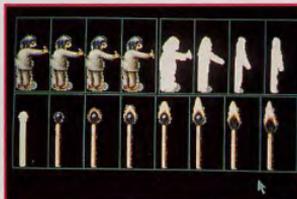
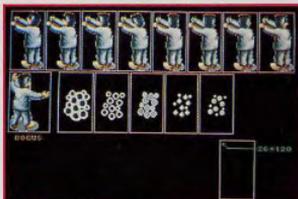
scorcher» de The Lost Boys (TLB). On y voyait un pauvre Bisounours (ou Carebear en anglais) se faire tronçonner par Spax, le graphiste de TLB. La suite se situe sur la base de ces derniers, et c'est à leur tour de subir quelques désagréments de la

part d'un Bisounours vindicatif. Cet écran, qui n'a malheureusement jamais été terminé, comportait plusieurs dizaines de sprites pour les mouvements de tous les personnages.



ENTREZ DANS LA DEMO !

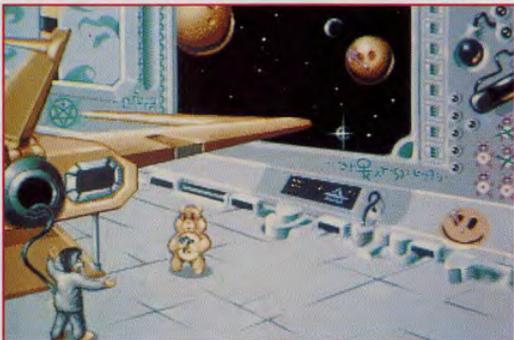
Voilà quelques images de la séquence d'intro. Une fois de plus Nick (le principal codéur de TCB) nous prouve sa maîtrise des techniques de programmation. C'est sans doute ce que l'on fait de mieux en 3D, et bien des programmeurs de jeux pourraient s'en inspirer.



Ce Bisounours n'a pas l'air tout à fait inoffensif. Il s'apprête même à régler leur sort aux fameux Lost Boys. Cette guéguerre est, comme vous vous en doutez, une «private joke» entre ces deux célèbres groupes sur ST.

Ici on peut reconnaître Manikin (grâce à ses cheveux gris sur les tempes). Finir comme un nuage de bulles ce ne doit pas être très agréable, non ?

Le pauvre Spax est condamné à une fin cruelle. Il va se transformer en allumette puis se consumer. Bien sûr, tout ceci est à prendre avec humour.



Cette démo ravira tous les nostalgiques de la grande époque du ST.

Voici le lieu de la confrontation entre le Bisounours vengeur et les Lost Boys. Encore une fois tout le talent de Yanis, le graphiste de TCB, transparait dans cet écran.

IBM atterrit chez

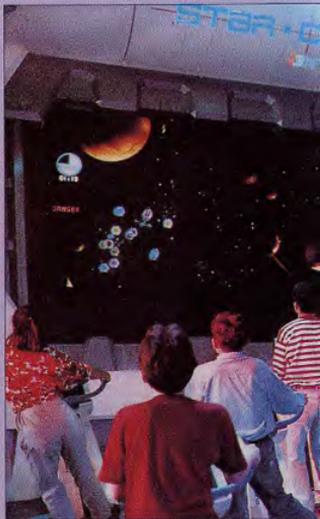
Le 1er juillet 1993, l'Astroport d'Euro Disney a ouvert ses portes au public. Cet espace ludique vient compléter le célèbre Star Tours, voyage interstellaire pour la lune d'Endor. Une fois le voyage terminé, vous débarquez et passez par l'Astroport. Là, de nombreuses installations vous permettront de vous divertir avant de retourner dans le parc. Dans un premier temps, une charmante hôteesse droite vous renseignera sur les quatre activités proposées. La première, Bop a Zot, est un petit jeu vidéo au contrôle sensitif où il faut capturer des virus contenus dans les bagages des voyageurs. La deuxième, appelée Photomorph, permet de faire des déformations de votre visage (numérisé au préalable) sur un écran tactile. On pose le doigt sur l'écran et on le fait glisser : l'image se déforme alors. Il est possible de faire imprimer le résultat en couleurs pour quelques dizaines de francs. N'Grid Interviews est la troisième activité de l'Astroport. Cet ordinateur identifie votre

voix (en quatre langues différentes !) et, après un bref questionnaire, dresse votre profil psychologique. Le résultat est saisissant ! Enfin, vous pourrez devenir l'un des meilleurs pilotes de l'espace avec le Star Course. Ce jeu interactif à onze joueurs vous permet de piloter un vaisseau spatial qui, pour être le vainqueur, devra faire preuve d'une rapidité et d'une maniabilité excellentes. L'image est projetée sur un écran géant à base de vidéoprojecteurs et de vidéodisques. Bien que simple, le jeu est très amusant et les parties en simultané sont passionnantes ! Ces jeux mis au point par IBM se révèlent à la fois originaux, simples d'accès et intéressants. Ils permettent au public du Star Tours de s'amuser quelques minutes d'une façon très naturelle et particulièrement conviviale. Il ne vous reste plus qu'à aller à Euro Disney pour découvrir cette nouvelle activité et en profiter pour visiter le parc dans son intégralité !

Morgan Feroyd

Le Star Course vous permet de déplacer une sorte de petit vaisseau sur un écran géant (avec impression de profondeur). Votre but : toucher le plus possible de vaisseaux ennemis, sans vous faire toucher par eux. Un système simple, mais efficace. Sachez que votre vaisseau se déplace en fonction de l'inclinaison donnée par votre corps au «manche à balais».

«Ma gueule, qu'est-ce qu'elle a ma gueule ? » Pendant la déformation du visage à l'écran, des bruits ignobles s'ajoutent au réalisme de la scène. Au fait : le visage déformé est celui de

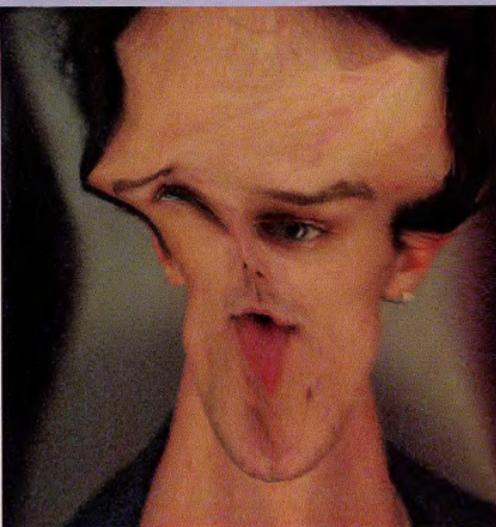


UN DSP POUR AMIGA

Cela fait longtemps qu'on parle d'intégrer des DSP dans les Amiga 32 bits de Commodore (A1200 et A4000). Aujourd'hui, Commodore l'arrivée et la disponibilité «pour très bientôt» de cartes DSP pour ces machines. Le DSP utilisé serait plus puissant que ceux qui équipent actuellement le Falcon d'Atari ou le NeXT et il proviendrait de chez AT&T. Il est certain qu'un DSP serait un atout pour les super Amiga mais on peut craindre qu'aucun jeu ne les utilise tant qu'ils ne seront pas intégrés en standard dans les machines. A suivre... DoM

BREVES ... BREVES ...

Mickey



APPELLE VITE LE :

36 68 05 20

**ET JOUE POUR GAGNER
LES CADEAUX DE TON
CHOIX**

Il y a des centaines de cadeaux à
gagner en permanence :



Des pin's, CD albums, vidéos K7, T shirts, ...

Mais aussi des baladeurs CD, des platines et des téléviseurs Match line.

Pour gagner, tu cumules des points en
répondant à des questions musique.

Ensuite, tu échanges tes points à tout
moment contre le cadeau de ton choix.

**Plus tu as de points,
plus tu gagnes de cadeaux.**

*Alors n'hésite pas !
décroche ton téléphone,
toutes les chances sont de ton côté.*

STRONGHOLD

PC

TESTÉ PAR SERGE D. GRUN

Prenez une bonne dose de *Civilization*, ajoutez-y une cuillerée de *Powermonger*, un doigt de *Populous* et un zeste de *Donjons & Dragons*, secouez le tout et vous obtenez *Stronghold*. Pour pouvoir prétendre légitimement à la succession de ces trois monstres sacrés du jeu, les concepteurs de *Stronghold* n'ont pas hésité à faire appel à des idées originales. Et le résultat leur donne raison.

Stronghold est un jeu de stratégie d'apparence fort simple.

Il vous faut fonder un royaume sur une terre hostile, construire votre château fort, bâtir une ville et en assurer la subsistance. Et, comme si cela ne suffisait pas, il vous faudra aussi défendre vos territoires contre les incursions incessantes des serviteurs du Mal (ben voyons !) qui, de toute évidence, ne sont pas ravis de vous voir installé sur leurs terres.

Lors de l'installation de votre premier château fort, le jeu détermine, par tirage au sort, les caractéristiques et la classe du personnage principal. Ces caractéristiques (force, intelligence, dextérité, etc.) sortent tout droit de *Donjons & Dragons*. Par la suite, lorsque vous aurez construit une ville autour du château, tous les habitants de cette ville bénéficieront des mêmes caractéristiques. Outre le pre-

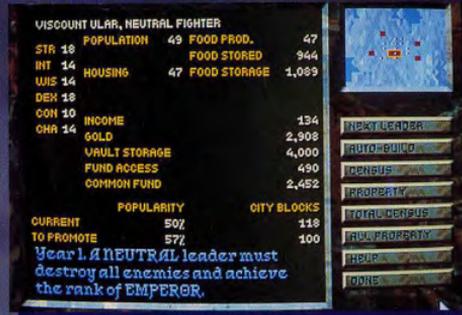
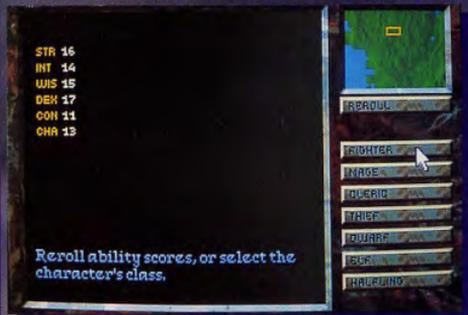
STRONGHOLD EN FRANÇAIS

L'information a été confirmée : Stronghold sera entièrement traduit en français, jeu ET manuel ! De plus, la traduction devrait être réalisée par de vrais joueurs, passionnés de D&D, et qui est quasiment une garantie de qualité.



Le tirage au sort des caractéristiques du personnage : rien de bien compliqué et, si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez toujours relancer les dés.

Ce tableau à l'allure plutôt rébarbative présente de façon très synthétique les facteurs déterminant la situation économique de votre colonie.



OLD



mier château, vous pouvez installer aux alentours un à quatre vaisaux. Ceux-ci auront des caractéristiques propres, ils seront guerriers, mages, elfes, nains ou voleurs et s'installeront dans les villes en plein essor. A vous de choisir ceux qui contribueront à développer à la fois votre prospérité et votre puissance militaire.

Tôt ou tard, votre expansion vous fera entrer en contact avec d'autres occupants. Ceux-ci ont tous une chose en commun : ils ne vous veulent pas de bien. Qu'il s'agisse de loups-garous, de gobelins, de squelettes ou de dragons bleus, le combat est inévitable. Il vous faudra choisir judicieusement vos combattants, car certains monstres sont particulièrement coriaces. **Toutefois, la puissance militaire n'est pas votre but ultime et, si la destruction d'une ville ennemie vous vaut une promotion immédiate, il vous faut aussi songer à organiser un système économique sain dans**

vos propres possessions. Vous devrez construire des maisons pour abriter la population, cultiver des champs pour la nourrir et financer l'installation de forges, auberges, marchés, banques, commerces, etc. L'exploitation des mines est une excellente source de revenus mais, attention : leurs ressources s'épuisent vite !

L'alternance des saisons a une grande influence sur le niveau de la production et des réserves de nourriture. Si vous négligez les besoins alimentaires de la population, non seulement votre cote de popularité va chuter mais, de plus, la mortalité va s'accroître. A l'inverse, si votre gestion est saine et la population contente, si vos villes prospèrent et que vous remportez des succès militaires, vous progresserez dans la hiérarchie, lentement mais sûrement. Depuis le rang de Baron jusqu'au rang suprême, celui d'Empereur de toutes les terres connues. Vive l'Empereur !



N'oubliez pas de prêter une oreille attentive aux doléances de vos sujets. Ils sont les premiers à vous signaler ce qui cloche dans votre gestion.



Ceci, c'est la place forte de l'un de vos vassaux. En cas de besoin, elle vous fournira le premier RMC (Régiment de Mages de Combat).

COMPARATIF STRONGHOLD VS CIVILIZATION



graphismes de Civilization ne soutiennent pas la comparaison avec ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu récent. Son point fort est, en revanche, la prise en compte de beaucoup plus d'éléments dans la simulation économique, ce qui rend le jeu beaucoup plus ardu. Je suis, vous l'aurez compris, un fanatique de Civilization, mais Stronghold mérite au moins la seconde place !

Impossible de ne pas citer ici Civilization (ce n'est jamais que la troisième fois). Sid Meier a réussi un coup de maître en réalisant un jeu qui combine stratégie, wargame et simulation économique, une recette semblable à celle qui a donné naissance à Stronghold. Toutefois, quoique très réussis, les graphismes de Civilization ne soutiennent pas la comparaison avec ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu récent. Son point fort est, en revanche, la prise en compte de beaucoup plus d'éléments dans la simulation économique, ce qui rend le jeu beaucoup plus ardu. Je suis, vous l'aurez compris, un fanatique de Civilization, mais Stronghold mérite au moins la seconde place !

AVIS

OUI

JEAN-LOUP

Étonnant. Ce petit jeu de SSI est, de prime abord, surtout « joli ». La représentation en 3D est superbe, bien plus belle que celles de Populous et de Powermonger. La comparaison n'est pas fortuite : Stronghold s'inspire, très librement, de ces deux jeux de Bullfrog. S'y ajoute le monde de D&D, avec ses nains, ses elfes et ses dragons. Sympa au premier contact, ce jeu devient rapidement intéressant, puis passionnant, et, pour finir, captivant. La progression est parfaite, le jeu devient suffisamment complexe et chaque partie est différente. Attention : il est illusoire d'espérer terminer une partie en moins d'une trentaine d'heures. Si vous manquez de sommeil, passez votre chemin !

Jean-Loup Jovanovic

TOP

- Excellents graphismes en 3D surfaces pleines, avec bitmaps surajoutés
- Interface simple et ergonomique, commandée entièrement à la souris
- Difficulté très progressive, permettant de satisfaire tous les joueurs

FLOP

- Accompagnement musical un peu pauvre
- Peu de marge d'action lors des combats

2 MINUTES DE JEU QUAND LE BÂTIMENT VA, TOUT VA !



Un terrain plat, avec une vue dégagée sur les alentours : parfait pour construire la première forteresse.



À peine arrivés, les bâtisseurs s'attellent à la tâche. Il faudra néanmoins plusieurs tours pour achever l'ouvrage.



En attendant, la ville s'étend. Habitations et champs occupent progressivement l'espace disponible.



Voici ce qui vous attend : un repaire de voleurs et de squelettes (en rouge sur la petite carte) vient d'être découvert. Il est temps de mobiliser l'armée.



Première escarmouche, premier succès ! Grâce à leur entraînement intensif, vos soldats n'ont pas de mal à venir à bout de l'adversaire.



Après l'effort, la récompense. Vous avez détruit la citadelle adverse, et le peuple reconnaissant décide de vous nommer au rang supérieur.

Editeur : Stormfront Studios, Inc.
Distributeur : SSI.
Conception/Programmation : Mark Buchignani, Cathryn Malaga.
Graphismes : Kenn Berry, Delphine Louie.
Bandes-son : Steven Scherer.

TESTE SUR

PC 486 DX333 avec 8 Mo de RAM, Carte S-VGA Local Bus et carte AdLib.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 SX (386 DX conseillé).
Mémoire requise : 1 Mo DOS.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster (conseillée), Roland, Pro Audio Spectrum.
Contrôle : souris.
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ).
Espace requis : 6 Mo environ.
Version testée en anglais.
Manuel en français.
Protection par mots-clés.

AVIS

OUI !

SERGE

J'attendais depuis longtemps un jeu qui parviendrait à supplanter le fabuleux Civilization, et Stronghold est bien parti pour au moins égaler son illustre prédécesseur. Il a l'avantage d'avoir une représentation graphique très agréable, en 3D surfaces pleines, avec des détails en bitmap. Les petits personnages qui représentent la population sont animés, les soldats patrouillent dans les rues, les maçons dressent des échafaudages, s'agitent sur les constructions et les maisons surgissent de terre comme par magie ! Le jeu possède une interface très ergonomique : toutes les actions sont accomplies à la souris. De plus, il est suffisamment simple pour plaire aux néophytes. Mais, si vous choisissez le niveau d'agressivité maximal, il vous faudra faire bien plus que transformer en tapisseries quelques gobelins rachitiques : les autres monstres sont d'une toute autre trempe. Je regrette néanmoins que les concepteurs n'aient pas introduit d'éventuelles catastrophes naturelles, et que le modèle économique en général soit aussi simpliste (la nourriture, le logement et les revenus sont les seuls facteurs pris en compte pour la croissance des villes et le calcul de la popularité).

Serge D. Grun

Les tours coûtent cher, mais elles augmentent votre rayon d'observation et permettent de repérer l'adversaire à une plus grande distance.



85% ACTION PLATES-FORMES SIMULATION AVENTURE ROLE REFLEXION SPORT 3D

STRONGHOLD

PC

UN JEU DE STRATÉGIE SIMPLE MAIS PRENANT. DE NOMBREUSES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE. ALLEZ, J'Y RETOURNE !

82%

GRAPHISMES

Tout le terrain est représenté en 3D polygonale, avec des bitmaps pour les détails. C'est simple, mais esthétique et efficace.

80%

ANIMATION

Les guerriers font leurs rondes et combattent, les maçons construisent les colonnes voyagent... tout est bien fluide (quoiqu'un peu répétitif).

15%

MUSIQUE

A peine quelques airs pas très énergiques pour accompagner les écrans d'informations, et rien pendant le jeu !

20%

BRUITAGES

De temps en temps, un «ding» ou un «pouet» pour signaler un événement important. Peut mieux faire !

90%

PRISE EN MAIN

L'installation est aisée et ne demande que la configuration de la carte sonore. Le manuel, bien organisé, contient de précieux conseils.

90%

JOUABILITE

Frien à redire - tout se fait à la souris. De toute évidence, les concepteurs ont bien étudié le problème.

88%

DUREE DE VIE

Même si terminer le jeu est relativement aisé, on y revient sans cesse pour essayer de nouvelles stratégies et rencontrer de nouveaux monstres.

Difficulté

M
Moyenne

Joueur

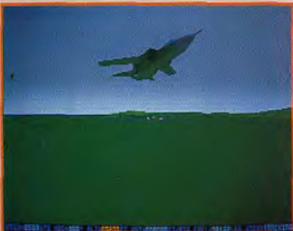
T

Prix

E



La richesse de Tornado s'exprime dans les détails des installations au sol. Pour obtenir cette vue, il suffit de centrer la carte sur l'endroit voulu puis de passer en mode explore. Vous repérez vos cibles avant chaque mission.



Décollage au crépuscule. Si les vues extérieures du Tornado sont assez belles, leur intérêt se finit souvent au contrôle de l'angle de la voiture ou de la rentrée du train. En mode carte, elles explorent du terrain en 3D temps réel.



Les missions de nuit mettent en valeur l'utilité du navigateur. En l'état actuel des choses, vous venez de décoller, armé de bombes à retardement et vous devez rentrer vos flaps avant qu'ils ne soient irrémédiablement abîmés.

TORNADO

INTÉRÊT
DU JEU
82%

TESTE PAR PIOTR KOROLEV

PC

Vous êtes plutôt Comanche ou plutôt Falcon ? Dans le premier cas, vous risquez de ne pas accrocher avec Tornado.

En revanche, si vous êtes amateur de simulation pure et dure, vous vous précipitez sur le dernier-né de Digital Integration qui se rapproche au plus près de la réalité aéronautique militaire. La maîtrise de votre Tornado vous demandera patience et concentration mais votre première mission réussie ne vous en apportera que plus de plaisir.

Tornado est divisé en trois parties principales : simulation, entraînement et combat. Le simulateur vous permettra de prendre contact sans danger avec l'appareil et vous initiera graduellement au vol, aux instruments et aux armes disponibles. Vous appliquerez ces connaissances lors de l'entraînement, vol «réel» en l'absence d'ennemis. Enfin, lorsque vous vous sentirez suffisamment sûr de vous, vous pourrez aborder la partie principale : le combat.

Votre appareil est un biplace et il vous faudra fréquemment permuter entre le pilote et le navigateur, qui fait également office d'officier aux armements. Vous pourrez également assumer les fonctions de wing commander d'une formation de plusieurs appareils, voire même celles du commandant d'escadronne qui

deura gérer une campagne complète. Dans la plupart des cas, il vous faudra décider de votre plan de vol, avec assignation des cibles, désignation des waypoints et choix des armes embarquées.

Les missions sont principalement air/sol pour la version IDS et air/air pour la version ADV. L'utilisation des armes est fidèlement reproduite et vous aurez à «réapprendre» votre HUD pour chacune d'entre elles. Un briefing après chaque vol vous permettra d'analyser vos erreurs.

Le contrôle du jeu se fait principalement au clavier, même si le manche peut être simulé par la souris, un joystick ou une manette adéquate. La souris sert également à pointer certains écrans du cockpit en cours de vol. Avec un câble null-modem ou un modem, vous pourrez organiser un duel en temps réel avec le pilote d'un autre PC.



Le navigateur dispose de trois MFD lui permettant d'assurer aussi bien le repérage de cibles et la désignation laser pour les LGB. Le panneau en bas à droite signale les dysfonctionnements et les avaries.



Une fois votre entraînement terminé, vous pourrez passer aux missions. Avec vos montées en grade, vos responsabilités augmenteront et vous pourrez être promu wing commander ou chef d'escadre.



Après chaque mission, vous apprendrez si vos cibles ont été pulvérisées. Vous saurez aussi si vous vous êtes égarés... Pour ce dernier renseignement, le programme se paye le plaisir sodique de vous montrer la scène !



Le tableau de bord est principalement constitué du HUD (Head Up Display) et d'un MFD (Multi Fonction Display) visualisant les données essentielles pour la mission. En bas à gauche, les témoins de flèche d'aile et de becs d'attaque.

AVIS

OUI !

PIOTR

J'ai eu la curiosité de compter le nombre de commandes indiquées sur la petite fiche récapitulative fournie avec le jeu : cent cinquante-sept ! Cela vous donne une petite idée de la complexité du jeu et du temps qu'il vous faudra avant d'envisager de partir en mission.

Tornado est dans la lignée de Falcon et de F-15; il fait partie de la famille des simulateurs de vol hyperballistes, dans lesquels chaque commande réelle est représentée. Les graphismes sont honnêtes, le bande-son moyenne, la prise en main épouvantable et, malgré cela, Tornado est un grand logiciel. Je ne pensais pas que je pourrais avoir autant de plaisir à piloter ce fer à repasser volant. Pourtant, ma première mission réussie m'a vraiment donné le grand frisson. Il m'a fallu du temps et de la persévérance, apprendre des détails de pilotage qui m'étaient inconnus, transformer chacune des procédures de vol en réflexes conditionnés. Au bout du compte, je me suis dit que cette mission, c'était vraiment moi qui l'avais remplie ! Tous les pilotes se doivent de monter dans le cockpit de ce Tornado. Ils y sauront sang et eau, mais ce sera vraiment pour leur plus grande satisfaction.

Piotr Korolev

2 MINUTES DE JEU MASSACRE A LA LGB



Dans le régimé de la postcombustion, votre appareil prend le cap du waypoint qui vous placera dans la trajectoire d'attaque de la première cible.



Les bombes à guidée laser ne peuvent se lancer que du poste de navigateur. Vous venez de verrouiller le designateur sur trois Flanker en attente.



La précision de la LGB ne pardonne pas et une cible lockée est perdue. Les trois Su-27 viennent d'être transformés en jolis cratères sur le tarmac.



L'altitude de largage n'avait rien d'orthodoxe et votre dérive doit sentir le roussi mais le colis est arrivé. Prochain waypoint : la balise ILS de la base.



L'ILS vous permet une approche et un atterrissage relativement tranquille si vous respectez les procédures de décélération sans trébucher sur le klavier.



La base de données est décrite en élément indispensable à tout simulateur. Celle de Tornado permet de planifier les missions que vous accomplirez.



La base de données de Tornado propose également des images digitalisées, dont cette magnifique photo de la mise à feu d'un Patriot.

TORNADO : HEROS -MALHEUREUX- DU GOLFE

Dans le glorieux Tilt 100, en mars 92, j'avais osé qualifier le Tornado de «fer à repasser». Il ne fallut que quelques jours pour que des lettres indignées arrivent à la rédaction. Certains lecteurs me reprochaient vertement cette sévérité, qu'ils estimaient indue pour un appareil ayant héroïquement participé à l'opération Desert Storm. Plus d'un an après, mon opinion n'a pas vraiment changé : le Tornado est loin de représenter un must en matière d'attaque au sol et, surtout, de suprématie aérienne. En revanche, je dois reconnaître qu'il constitue une puissante plate-forme, susceptible d'emporter des vecteurs performants, telles les LGB qui furent les vedettes de la Guerre du Golfe. Pour le reste, le Tornado accuse son âge (plus de 20 ans) et ses limitations sont confirmées par son peu de succès à l'exportation. Son poids de vingt-sept tonnes au décollage et sa vitesse maximale inférieure à Mach 1 en configuration d'attaque le condamnent à une retraite rapide, probablement en tant qu'appareil de soutien et de contre-mesures électroniques. Pour conclure, si quelqu'un peut me prouver qu'un Tornado surpasse un Su-25 en attaque au sol et un F-16 en suprématie aérienne, je suis prêt à faire amende honorable. Mais, franchement, j'en doute...

TOP

- Un réalisme poussé jusque dans les moindres détails
- Une modélisation complète du périmètre d'évolution
- Des options complètes et variées

AVIS

OUI mais...

SERGE

Si vous avez quatre mains, quarante doigts, deux têtes et deux moniteurs, alors Tornado est fait pour vous ! Après avoir passé de nombreuses heures à labourer le terrain entourant la piste d'atterrissage, j'ai dû me rendre à l'évidence : s'il y a, dans un Tornado, un pilote ET un navigateur, ce n'est pas pour rien. Cent cinquante-sept commandes d'un coup, c'est un peu trop et, dans le feu de l'action, une erreur est vite commise. Cela dit, Tornado est un simulateur de vol tout à fait honnête et la complexité à laquelle on se heurte, reflète sans doute fidèlement la réalité.

Serge D. Grun

LE TORNADO IDS EN CHIFFRES

Longueur	16,72 m
Hauteur	5,95 m
Envergure	8,60 m / 13,91 m
Poids	14 T (à vide) 27,2 T (au décollage)
Moteurs	2 turbo-réacteurs RB199
Poussée initiale	7 675 kg
Rayon d'action tactique	1 590 km
Rayon d'action maximal	3 890 km
Vitesse maximale armé	Mach 0,92
Vitesse maximale à vide	Mach 2,2
Charge utile	8 165 kg

FLOP

- Une prise en main hyper-ardue
- Une bande-son qui laisse perplexe
- Un mode Quickstart encore trop difficile

GENERICQUE

Editeur : Digital Integration
Distributeur : Cocktail Vision
Chef de projet : David Marshall
Réalisation : Kevin Bezant, Nick Mascall, Tony Hosier, Robin Heydon, Mathew Smith.

VERSIONS

PC Tornado n'est prévu que sur PC. Le projet d'une version Cric semble abandonné.

TESTÉ SUR

PC 486x33 MHz doté de 8 Mo de RAM, d'un écran VGA et d'une carte compatible Sound Blaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386/16 MHz (486/33 chaudement recommandé !). Mémoire requise : 1 Mo (4 Mo recommandés). Mode graphique : VGA. Cartes sonores : AdLib, Roland et Sound Blaster (recommandées). Contrôles : Clavier, souris, joystick, Thrustmaster PCS. Modio : 3 disquettes HD. Installation sur disque dur : obligatoire (10 Mo). Espace disque : au moins 8 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Pas de protection.



L'un de nos plus redoutables ennemis, le Su-27 Flanker. Si vous le rencontrez au cours d'une mission d'attaque au sol, vous n'avez pas le choix : larguez tout et fuyez immédiatement !

TORNADO VS FALCON 3.0

En écrivant ce test de Tornado, je me rappelais étrangement les mots qui m'étaient venus pour décrire Falcon 3.0. Les deux jeux me donnent la même impression : perfectionnisme dans le détail, modélisation complète[du terrain d'évolution, soin dans la reproduction des missions, possibilités nombreuses mais toutes crédibles. Je souhaite pour Tornado qu'il connaisse le même engouement que Falcon, pour lequel de nombreux clubs se sont créés et même, chaque année, un championnat international est organisé. Il est à ce titre intéressant de noter que le nom de Spectrum Holobyte (le concepteur de Falcon) apparaît dans la liste des remerciements du manuel de Tornado... Quant à choisir entre les deux produits, je ne m'y risquerais pas ! Tout au plus peut-on noter que la partie tir et guidage des armes de Tornado semble plus complète (ce qui est normal pour un appareil principalement utilisé en air/sol) alors que le Falcon exprimait sa quintessence dans les affrontements air/air (correspondant là aussi mieux à la nature des missions attribuées au F-16).



Ce Tornado ADV est équipé de -free fall bombs-. Du fait de la mobilité de la voiture, les missiles air/air prennent place sous le centre de l'appareil, exceptionnellement plat.

82%

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

TORNADO

PC

UNE MAGNIFIQUE SIMULATION HYPER-COMPLÈTE MAIS QUI SE REVELE TROP POINTUE POUR LES NEOPHYTES.

70%

GRAPHISMES

Tout aussi bons que ceux de Falcon, en particulier en ce qui concerne les détails au sol. Mais, entre temps, nous avons connu Comanche...

75%

ANIMATION

Sur un 486/33 local bus, parfaite. Enlevez le local bus et les plans de coupe sont déjà plus lents. Un 386 devient insuffisant. Je vous laisse imaginer ce que donne un 286...

80%

MUSIQUE

Loin d'être essentielle, elle se fait entendre entre deux missions et se révèle tout à fait agréable.

40%

BRUITAGES

Ma carte son est-elle en panne ? Non, non ! Il paraît que c'est le British Aerospace Watton qui a fourni les effets sonores. Un orgue Bontpan-Farfasi aurait produit le même résultat.

65%

PRISE EN MAIN

Le manuel est très bien mais il ne peut pallier les insuffisances d'un Quickflight réservé aux joueurs déjà pilotes et la complexité inhérente au sujet même du logiciel.

75%

JOUABILITE

Apprivoiser un monstre de plus de vingt-sept tonnes vous demandera du temps et de la patience, mais après, quel plaisir !

95%

DUREE DE VIE

Etre pilote, wing commander ou commandant d'un ou plusieurs appareils IDS ou ADV, seul ou contre un autre PC vous prendra sûrement autant de temps que ce jeu en a mis pour nous parvenir !

Difficulté

D

difficile

Joueur

1

Prix

E

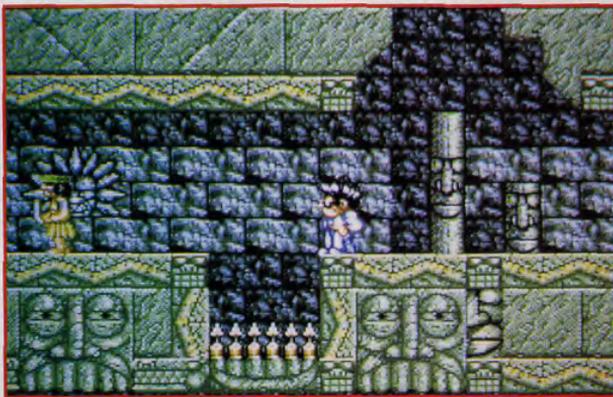
YO! JOE!

TESTE PAR MARC LACOMBE



**Boum...
Zim ! Boum,
boum, boum...
Zim ! Boum !
Boum !
Brother,
écoute-moi
et sors de ton ghetto...
Pour t'éclater un max
avec ce jeu nouveau !
Tout seul sur ta bécane
ou avec un pain-co...
Tu éclateras les monstres
à coups d'chaîne de vélo !
L'action est fréne...tique !
Les décors exo...tiques !
La musique élec...trique !
Mais c'est pas
fantas...tique! Yo !**

AMIGA



Perdu au cœur d'une pyramide aztèque, Joe devra affronter des pièges qui feraient s'évanouir Indiana Jones lui-même !

Les jeux de plates-formes qui permettent de jouer à deux simultanément se font vraiment trop rares... Celui-ci vous propose d'incarner deux sympathiques petits rappeurs, perdus dans un monde hostile composé d'une demi-douzaine de niveaux. Les décors varient beaucoup d'un niveau à l'autre et vous traverserez ainsi des lieux aussi divers qu'un sinistre château hanté, une pyramide égyptienne, un temple aztèque, un temple chinois, ou une rue de

New York. Dès qu'un des deux compères s'éloigne un peu trop de l'autre et sort du bord de l'écran, il est automatiquement ramené par le programme. Au début de la partie, nos deux apprentis NTM (Nique Tous Monstres) devront se battre à mains nues contre les hideuses créatures qui grouillent dans chaque niveau.

Mais vous trouverez en chemin des barres de fer, des nunchakus, des grenades, et même des tronçonneuses ! Avec ça, nos deux rigolos pourront enfin foncer dans le tas !

Le jeu reste tout de même assez difficile, d'autant que les niveaux sont vastes et que l'option continue vous ramène au début du dernier niveau où vous vous trouviez précédemment, et cela même si vous l'aviez presque terminé.

Au début, vous passerez votre temps à sauter et à escalader des corniches, et vous risquez donc de trouver le jeu plutôt lassant... Mais ne désespérez pas, les armes rigolotes (tronçonneuse, barre à mine, etc.) se trouvent vers la fin du premier niveau, et des

AVIS

NON !

MARC

Vraiment, le rap n'avait pas besoin de ça ! Je vois d'ici la tête que vont faire MC Solar et les NTM en découvrant que leur musique préférée sert de prétexte à un jeu plutôt moyen et sans grande originalité ! Mis à part sa musique bien «speedée», Yo! Joe! est un jeu de plates-formes comme tant d'autres, à peine sauvé par son option deux joueurs. D'accord, c'est plus rigolo de jouer à deux, mais l'interaction entre les personnages se limite... à pas grand chose ! On aurait aimé pouvoir s'entraider autrement qu'en tirant sur les

monstres... par exemple en actionnant des leviers pour permettre à l'autre de passer, ou en se faisant la courte échelle. Mais non, il faudra se contenter de sauter et de tirer bêtement dans tous les coins, sans jamais avoir vraiment à réfléchir !

De plus, les graphismes sont plutôt confus (on ne distingue pas toujours bien les personnages et les projectiles), ce qui n'améliore pas la jouabilité déjà pas très brillante (difficile de s'accrocher à une corniche par exemple). Bref, si comme moi vous n'aimez pas particulièrement les jeux de plates-formes, ce n'est pas celui-là qui vous fera changer d'avis.

Marc Lacombe



Un des avantages du mode deux joueurs est de permettre au plus mauvais d'emboîter le pas à son collègue sans trop de problèmes.

Editeur : Hudson
Soft/Blue Byte.
Programmation :
Jens Meggers,
Harald Höppner,
Alexander Kurth
(PC). Graphismes :
Harald Kuhn.
Musique : Michael
Bialas.

VERSIONS

AMIGA PC

Yo! Joel est
disponible sur
Amiga. Une ver-
sion PC est égale-
ment annoncée.

TESTÉ SUR

Amiga 500 avec
1 Mega de Ram
et deux lecteurs
de disquettes.

MATÉRIEL
NÉCESSAIRE

Amiga 500, 500
Plus, 1200, 2000.
Mémoire requise :
1 Mo. Contrôle :
Joystick.
Média : 2 disquet-
tes 3"1/2 DD.
Jeu en anglais.
Mamel en anglais
dans la version
testée. Protection :
logiciel.



Ce château hanté semble tout droit sorti d'un film d'horreur des années 30 : vous y serez poursuivi par des créatures de Frankenstein, et tous y verrez des vampires se transformer en chauves-souris !



De nos jours, les rues de New York ne sont plus sûres... mais avec une tronçonneuse à la main, on voit tout de suite les choses sous un autre angle. Alors... c'est qui le chef ?

séquences de shoot'em up vous attendent un peu plus loin. Ces dernières vous permettront de refaire le plein d'énergie en attrapant des capsules volantes, juché sur le dos d'un condor géant (les auteurs feraient bien d'arrêter tout de suite les champignons hallucinogènes).

De gros monstres vous attendent bien sûr à la fin de chaque niveau, et si vous vous classez parmi les meilleurs scores, vous aurez le plaisir de tagger votre nom à la bombe sur une rame de métro ! Wouaaaa, ça c'est cool mec !

TOP

- Le fait de jouer à deux simultanément est toujours plus intéressant
- Le jeu est parsemé de séquences de shoot'em up

FLOP

- Le maniement du héros manque un peu de précision
- Il est parfois impossible d'éviter d'être touché par certains monstres



Le mode deux joueurs est amusant, mais manque singulièrement d'interactivité... Pas question par exemple, d'aider son camarade à grimper sur une corniche ou à pousser un meuble.

2 MINUTES DE JEU : MAGIC BROTHERS !



En effet, dès qu'un des personnages s'écarte un peu trop de l'autre, il disparaît de l'écran et un compte à rebours commence.



Le joueur qui reste peut alors en profiter pour couvrir le maximum de terrain ou franchir les passages les plus difficiles...



... puisque, à l'issue du compte à rebours, le second joueur est ramené comme par enchantement à côté du premier !

COMPARATIF YO! JOE! VS ARABIAN NIGHTS RAP OU RAI ?

Entre les musiques sauvages de Yo! Joe! et les mélodies orientales de Arabian Nights, que choisir ? En ce qui me concerne, je trouve les graphismes aussi confus dans un cas que dans l'autre, mais je pencherais plutôt pour Arabian Nights... Ce sympathique jeu de plates-formes proposait de petites énigmes parfois difficiles à résoudre, alors que Yo! Joe! se contente d'aligner des séquences d'action sans grande originalité. Certes, le fait de pouvoir jouer à deux ferait plutôt pencher la balance en faveur de Yo! Joe!, mais la mauvaise exploitation du mode deux joueurs (il n'y a pas vraiment d'interactivité) vient tout gâcher.



Les graphismes sont parfois confus. Il devient alors difficile de distinguer les personnages des projectiles divers qui leur sont destinés.

AVIS

OUI !

DOGUY

Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous ne serez pas déçu ! Celui-ci a tout ce qu'il faut, là où il faut. Les niveaux sont vastes, les bonus ne manquent pas et les héros disposent d'une chouette panoplie d'armes (rien de tel qu'une bonne vieille tronçonneuse pour imposer sa loi !). Les personnages ont des looks plutôt délirants et les graphismes (quoiqu'en disent certains rabat-joie) ne manquent pas de punch ! Le plus marrant est bien sûr de jouer avec un copain, ce qui donne au jeu la petite touche d'originalité qui lui fait légèrement défaut. La maniabilité n'est pas toujours parfaite, mais les bons jeux de plates-formes se font bien plus rares sur Amiga que sur consoles, et on pardonnera donc au jeu ses quelques petits défauts. Je ne conseillerais pas Yo! Joe! à tout le monde, mais les fans de jeux de plates-formes y trouveront leur compte !

Doguy de Mauve

75% ACTION
PLATES-FORMES ***
SIMULATION
REFLEXION
SPORT
AVENTURE
ROLE
3D

YO! JOE!

A

YO! JOE! EST UN BON JEU D'ACTION ET DE PLATES-FORMES, MAIS JE N'ACCROCHE PAS. LES AMATEURS NE SERONT PAS DÉÇUS, SURTOUT AVEC LE MODE DEUX JOUEURS !

73%

GRAPHISMES

A mon avis, ils sont plutôt confus et même franchement laids, mais tous les autres membres de la rédaction les trouvent sympas (ce doit être moi !)

70%

ANIMATION

Les mouvements des personnages sont assez travaillés et le scrolling multidirectionnel est impeccable.

76%

MUSIQUE

Le jeu est accompagné de tout un tas de musiques «branchées», assez réussies pour la plupart.

72%

BRUITAGES

Les bruitages sont efficaces, mais restent tout de même très classiques.

72%

PRISE EN MAIN

On s'habitue rapidement aux commandes du personnage et à l'utilisation du menu des armes.

65%

ACHARRÉ

Certains mouvements sont difficiles à effectuer (comme s'accrocher à une corniche), et il est difficile de se débarrasser de certains monstres à mains nues.

79%

DURETÉ DE VIE

Les six niveaux du jeu sont assez vastes et il vous faudra un bon moment pour les finir.

Difficulté

D

Joueurs

2

Prix

C



PATRIOT

TESTÉ PAR SERGE D. GRUN

PC

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde, à savoir la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. La guerre du Golfe a été l'occasion de démontrer l'importance de cette tâche. Wargame complet et complexe, Patriot vous donne l'occasion de faire mieux que Schwaritzkopf.

Patriot se démarque des wargames traditionnels par plusieurs aspects nouveaux. En premier lieu, les cases hexagonales qui recouvraient les cartes ont disparu et le jeu s'apparente à un wargame avec figurines. Deuxièmement, Patriot met l'accent sur un aspect de la guerre qui a été complètement passé sous silence jusqu'à présent, à savoir la préparation de l'affrontement. La plupart des wargames simulent le conflit au moment du combat. Le joueur doit gérer les unités actives et les réserves, décider qui doit affronter quoi, modifier les mouvements en fonction des résultats des combats, bref, s'impliquer dans la bataille en temps réel. Dans Patriot, cette phase est secondaire.

Le jeu met en revanche l'accent sur la phase de préparation de l'offensive : la disposition des unités, la détermination des appuis aériens et d'artillerie et la définition des mouvements et des objectifs sont essentiels pour la suite des événements. Dans les seize scénarios livrés avec le jeu, cette partie a déjà été préparée si ne vous reste plus qu'à démaner le jeu et regarder

les résultats - mais un éditeur incorporé permet de créer vos propres scénarios. A ce sujet, il faut signaler que toute la division Daguet est présente à l'appel. Vous pourrez donc constater par vous-même ce que vaut notre armée.

La phase du combat à proprement parler est traitée de façon très discrète. Quelques bruitages vous informent que l'on se tire dessus quelque part, après quoi les unités engagées dans le combat vous informent des pertes infligées et/ou subies. Il n'y a pas d'animation de chars qui explosent ou de missiles en vol, ce qui est normal : après tout, vous êtes dans le fauteuil du commandant en chef, devant une carte d'état-major et si jamais vous voyez des chars exploser, c'est que l'ennemi est dans votre QG et que la bataille est perdue.

Bien évidemment, tout cela ne vous empêche pas d'intervenir au moment du combat : vous avez non seulement la possibilité, mais le devoir de surveiller vos lignes, et c'est à vous qu'incombe, par exemple, la responsabilité d'activer les réserves pour appuyer les unités au front, ou d'exploiter une brèche, ou encore de décider de l'affectation de l'appui aérien.

AVIS

NON !

JL

Patriot est très beau, mais aussi très complexe. Prévoyez d'ores et déjà plusieurs parties, rien que pour comprendre les mécanismes du jeu. Personnellement, je trouve que la manière de transmettre les ordres de déplacement aux unités est trop compliquée et j'ai beaucoup de mal à m'y faire. Je ne suis pas, non plus, parvenu à donner l'ordre à deux unités de concentrer le feu sur une autre. Peut-être qu'elles l'ont fait mais, comme les unités engagées dans le combat ne vous disent pas sur quelles unités ennemies elles ouvrent le feu, je ne l'ai jamais su. Je suppose que ceci est dû à la confusion qui règne dans la bataille, mais c'est quand même surprenant. Non, décidément, ce jeu est beaucoup trop « cérébral ». Il plaira peut-être aux cadets de Saint-Cyr et aux inconditionnels du genre, mais moi, je lui préfère Fields of Glory !

Jean-Loup Jovanovic

THREE-SIXTY PACIFIC : À SUIVRE DE PRÈS..

Il y a très, très longtemps de cela, lorsque les dinosaures peuplaient la terre et les trois quarts de l'équipe de Tilt portaient encore des couches-culottes, bref, lorsque l'ordinateur personnel s'appelait Apple II, wargame était synonyme de SSI (Strategic Simulations, Inc.). Des légions de vieux grognards ont fait leurs premières armes sur des titres tels que Kampfgruppe, Gettysburg ou RDF1985. Lorsque le PC apparut, SSI convertit un certain nombre de ces titres. L'inconvénient, c'est que les programmeurs de SSI avaient apparemment oublié que le PC avait un peu plus de possibilités matérielles que l'Apple II (il est vrai, cependant, que le carte CGA n'était pas faite pour leur faciliter le travail). En conséquence, les titres convertis pour PC conservèrent la même interface abominable avec, en prime, les couleurs rose vomit et vert phisique de la CGA. Inutile de préciser que le chiffre des ventes accusa immédiatement le coup...

Le monde du wargame sur PC se portait donc plutôt mal, lorsque, en 1988, une bombe explosa : Three-Sixty Pacific, petite entreprise obscure dont personne n'avait jamais entendu parler, présentait Harpoon, qui allait devenir LE wargame aéronaval de référence, champion incontesté de sa catégorie depuis plus de cinq ans. Depuis, la société ne s'est pas reposée sur ses lauriers, puisque nous lui devons également la série des V for Victory (dont le quatrième épisode, nommé Golt-Juno-Sword, vient tout juste d'arriver), ainsi que Patriot.

En revanche, SSI donne l'impression d'avoir abandonné la partie pour consacrer ses ressources au rôle et à l'aventure, comme le prouvent les nombreux jeux portant le double logo AD&D et SSI. Amateurs de wargames, surveillez bien les lignes de Three-Sixty Pacific, ils ont plus d'une corde à leur arc...

4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !



QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- **THE SECRET OF MONKEY ISLAND**®: le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.
- **INDIANA JONES**® **AND THE LAST CRUSADE**™: retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !
- **THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN**®: revivrez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !
- **BATTLEHAWKS 1942**®: replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.



**Sound
BLASTER**
Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLI-CATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.



= **666 FNT !**
790 F TTC



**Sound
BLASTER**
Deluxe Pro

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.



= **1 088 FNT !**
1 290 F TTC



LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !



**Sound
BLASTER**
16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.



= **1 425 FNT !**
1 690 F TTC



**Sound
BLASTER**
16 A.S.P.

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec interface CD-ROM, munie d'un processeur de compression en temps réel (ASP*) et livrée avec toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.



= **1 678 FNT !**
1 990 F TTC

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :

GUILLEMOT INTERNATIONAL

BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17

Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP: Advanced Signal Processing

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 A.S.P. sont des marques déposées de Creative Technology Ltd.

Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 A.S.P. sont des marques déposées de Creative Technology Ltd. All rights reserved. Indiana Jones and the Fate of Atlantis est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. All rights reserved. The Secret of Monkey Island est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Indiana Jones and the Last Crusade est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Battlehawks 1942 est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Lemmings est une marque déposée de Broderbund Software Co. All rights reserved. Indianapolis 500 est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Creative Technology Ltd. All rights reserved.



OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

- Sound Blaster Sound Blaster 16
 Sound Blaster Pro Sound Blaster 16 ASP

Nom Prénom

Société

Adresse

..... CP

Ville Tél.

Coupons à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

TI 117



AVIS

OUI!

SERGE

Oui, bien sûr ! La question ne se pose même pas. J'attends depuis longtemps un jeu qui me permette de faire la guerre à ma façon : dix contre un, par derrière, frapper un grand coup et se tirer avant que l'ennemi ait le temps de réagir. Harpoon permettait ce genre de conflit sur mer, Patriot offre maintenant les mêmes possibilités dans le conflit terrestre. L'accent est mis ici sur la planification et la mobilité, d'ailleurs au détriment, à mon avis, de la phase de combat, très sobre : pas d'explosion en direct et les rapports de vos unités sont les seuls renseignements dont vous disposez. Je ne m'en plains pas, le réalisme du jeu n'en est que plus accru. La représentation graphique choisie par les concepteurs s'accorde parfaitement avec le but du jeu : apprendre à planifier l'attaque et à manœuvrer sur le champ de bataille. Si vous ne savez pas à quoi sert des chenilles à un char et des jambes à un fantassin, Patriot ne peut plus rien pour vous, mais si l'art de guerroyer (la stratégie au sens étymologique) vous passionne, alors ce jeu constitue un complément indispensable à votre ludothèque.

Serge D. Drun

REVUE DES TROUPES

Voici quelques-uns des protagonistes de ce conflit. De gauche à droite : Abrams M1A1, T72G, AMX-30B2, AH-64 Apache, M2A1 Bradley et BRDM 2A.



COMPARATIF

PATRIOT VS WAR IN THE GULF

Même terrain, mêmes armes, même accent mis sur la mobi-

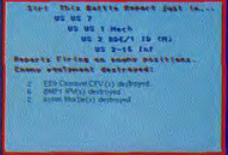


lité des troupes et pourtant, le résultat est très différent. War in the Gulf est autant une simulation de conduite de chars qu'un wargame. Il comporte une partie arcade que les puristes jugeront probablement déplacée dans un wargame. Desservi par un degré de difficulté trop élevé, War in the Gulf n'aborde pas avec autant de profondeur que Patriot les problèmes posés par le conflit terrestre moderne. Patriot n'a, en fait, pas vraiment de concurrent.

3 MINUTES POUR ENGERCLER L'ADVERSAIRE



Pour commencer, voici une attaque frontale. Les grosses flèches indiquent les axes de l'offensive.



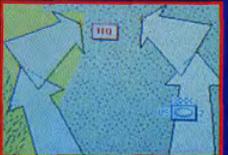
L'adversaire encaisse les premières pertes : rien de fameux, mais c'est toujours ça de moins.



L'adversaire étant affaibli, la division hélicoptère reçoit l'ordre de passer en première ligne et d'attaquer.



Pendant que les blindés fixent l'ennemi, les hélicos le contournent et l'attaquent sur son flanc droit.



Les blindés piootent et attaquent le flanc gauche. L'adversaire est pris entre deux feux, c'en est fait de lui.

PATRIOT

Editeur : ThreeSixty Pacific, Inc.
Distributeur : Electronic Arts.
Conception/Programmation : Frank Chadwick, Larry Donats, Phil Atwood.
Graphismes : Grant Campbell, Banderson : Paul Butler.

VERSIONS

Seule la version **PC** est annoncée pour le moment.

TESTÉ SUR

PC 486 DX33 avec 8 Mo de RAM, Carte S-VGA Local Bus et carte AdLib.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX minimum (386 DX conseillée) et DOS 5.0.

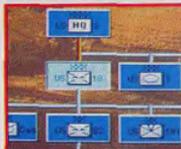
Mémoire requise : 4 Mo.
Modes graphiques : S-VGA compatible VESA. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster.
Contrôle : souris uniquement.
Média : 3 disquettes 3 1/2 HD. Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ).
Espace requis : 7 Mo. Jeu en anglais (pas de traduction prévue). Manuel en français. Pas de protection.



Choix du scénario et configuration des paramètres : météo, durée du bombardement aérien, suprématie aérienne, tous ces paramètres sont choisis ici. Vous pouvez même choisir votre camp.



La carte en mode «split». Utile pour surveiller de près un champ de bataille étendu.



Organigramme de vos forces, à connaître à fond avant de donner les ordres, car il conditionne les déplacements possibles pour vos unités.



Affectation de l'appui aérien. Pensez à tenir compte du déplacement des unités ennemies, les avions mettant en général de vingt à trente minutes pour rejoindre la zone visée (désignée ici par le réticule).

TOP

- Excellente simulation de la partie la moins connue du conflit armé moderne : la planification
- Graphismes parfaitement adaptés au jeu
- Très bonne maniabilité avec la souris (une fois que vous avez compris toutes les commandes)
- Un éditeur de scénarios est inclus

FLOP

- La première chose à faire est de couper les bruitages !
- Un seul niveau de difficulté : surhumain
- Un ou deux petits bugs intermittents dans l'affichage

87%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

PATRIOT

PC

TRES COMPLEXE MAIS RICHISIME EN POSSIBILITES, PATRIOT RESERVE DES CENTAINES D'HEURES DE PLAISIR.

80%

GRAPHISMES

Les cartes sont celles de l'état-major. On aurait aimé des symboles un peu plus petits et une carte un peu plus grande.

1%

ANIMATION

Là, au moins, c'est clair : il n'y a en pas (ou presque).

5%

MUSIQUE

Un seul air pour accompagner l'intrigue. Pour ça genre de jeu, ce n'est pas plus mal.

5%

BRUITAGES

Plein de «bips», «pouffs» et «zzzaps» au moment des combats. On peut les supprimer (heureusement !).

60%

PRISE EN MAIN

L'installation est simple. La lecture des quatre manuels, pas très épais mais denses, est un passage obligé pour comprendre ce qui se passe.

80%

JOUABILITE

L'ergonomie est correcte (à condition d'avoir lu le manuel) mais le jeu retrace trop souvent la carte, ce qui prend du temps.

99%

DUREE DE VIE

L'éditeur de scénarios est inclus et des extensions couvrant d'autres théâtres d'opération sont prévues, à vous de jouer !

Difficulté

D
Difficile

Joueur

1

Prix

D

RAILROAD TYCOON DELUXE

TESTE PAR MORGAN FEROYD



Ce bout de papier représente 10 000 actions d'une société concurrente. En fonction de ses résultats, le cours de l'action fluctue. Ce sera le moment de revendre ou d'acheter. Vous pouvez effectuer cette opération avec votre propre société, mais pas avec deux sociétés ennemies simultanément... Ce serait un délit d'initié.

PC

Microprose fait peau neuve en réactualisant certains vieux titres. C'est le cas de **Railroad Tycoon**, un grand classique, revu et remanié pour 1993. Principal atout : les graphismes sont nettement plus beaux que ceux de la première version. En voiture !

Railroad Tycoon est une simulation économique vous mettant dans la peau d'un financier qui vient de créer une société ferroviaire. L'action se situe aux Etats-Unis, en Afrique, en Amérique du Sud et en Europe entre 1830 et 1890. En 1830, c'est le début de l'industrialisation et vous êtes un pionnier. En 1890, la récession économique commence mais la demande pour les transports est nettement plus importante. Les locomotives sont différentes, elles aussi, en fonction de la période. Dès que vous aurez implanté votre premier réseau, la concurrence commencera à apparaître. Chacun cherchera à s'étendre plus que l'autre.

jusqu'à obtenir le monopole. Vous devrez constituer une flotte de trains. Ils transporteront les matières premières que vous aurez choisies à destination des autres gares. Chaque livraison effectuée vous rapportera une somme d'argent qui renflouera votre capital. **Outre la partie simulation de «chef de gare» (gestion de votre réseau et de vos trains), le jeu comprend une simulation économique.** Chaque société est cotée en bourse et, selon ses affaires, le prix de ses actions augmente ou diminue. Vous pouvez en profiter pour devenir courtier et amasser un capital par ce biais. Quels que soient les moyens employés pour progresser, le champ d'action est très vaste et la guerre sans pitié.

Morgan Feroyd

AVIS

NON !

MARC

J'ai passé des nuits blanches à jouer à SimCity et à Populous, mais je n'ai jamais réussi à accrocher avec Railroad Tycoon... Le «relookage» du jeu me ferait-il changer d'avis ? Eh bien non ! Railroad Tycoon me paraît toujours aussi complexe (je fais des cauchemars à l'idée de lire le manuel), toujours aussi moche (un peu de mauvaise foi n'a jamais tué personne) et, surtout, son thème est loin de me passionner. Je sais bien que ce genre de jeu nécessite de longues heures de patience et ne dévoile son impressionnante richesse qu'au bout de nombreuses parties... Mais j'avoue ne pas avoir le courage d'attendre jusque là si je ne ressens pas, dès le début du jeu, cette «petite étincelle» qui présage des nuits entières avec son ordinateur.

Marc Lacombe

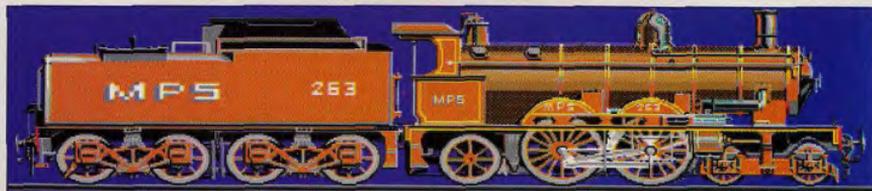
AVIS

OUI !

MORGAN

Même si certains jeux de plates-formes m'amusement, je dois avouer que les simulations économiques me passionnent nettement plus. Railroad Tycoon Deluxe est de ces jeux qui vous font passer de folles nuits avec votre ordinateur, vos yeux perdus dans les siens. Chaque partie est différente, ce qui évite tout phénomène de lassitude. Bien sûr, Railroad a quelques défauts. La gestion à la souris n'est pas toujours excellente, le déplacement dans la carte n'est pas très pratique. Mais, une fois qu'on a le virus, on se plie aux contraintes du jeu. Même les musiques et les bruitages sont marrants (le vieux cheminot qui hèle les passagers vaut le détour !). Que dire de plus ? Achetez-le, c'est tout ! Quand un soft vous permet de passer des centaines d'heures de jeu et de plaisir, même après plusieurs années, il serait dommage de ne pas faire un petit investissement.

Morgan Feroyd



EDITION DE LUXE OU VERSION DELUXE ?

Railroad Tycoon est de ces jeux que l'on ne présente plus. Sa renommée en fait un chef-d'œuvre qui, depuis, est devenu monument. Mais, par manque d'entretien, la poussière a fini par s'accumuler sur ses lauriers. Heureusement, la Mère Denis de Microprose est venu nettoyer tout ça. Cela a permis de mettre au point Railroad Tycoon Deluxe. S'agit-il d'un coup commercial ou bien d'une remise à jour d'un des plus célèbres jeux de stratégie ? Pour dire vrai, la première version était en CGA ou EGA, et les animations incertaines. Bref, à part le scénario de qualité, c'est le genre de jeu qui fait tellement démodé qu'il revient à la mode (comme le look 70's actuellement...). A l'époque, il paraissait génial, bien sûr mais, le PC évoluant, il commençait à manquer quelque chose à ce jeu : des graphismes de qualité. Microprose a comblé cette lacune et ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. En effet, outre Pirates Gold (testé dans ce numéro), est annoncée une version Deluxe de SimCity avec une vue en 3D isométrique. On ne peut que s'en réjouir. Espérons que, dans la foulée, Civilization subira le même traitement de faveur...



La carte de l'Europe en 1927. Les lignes noires correspondent aux voies ferrées. Autant dire que le réseau est déjà bien développé et que la concurrence est rude !

Cette carte du réseau ferré vous permet de définir l'itinéraire d'un train. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre destinations et donner un ordre prioritaire. A chaque gare, vous pouvez changer les wagons.



FLOP

- Le peu de nouveautés dans le scénario
- La confusion dans l'affichage des trains
- L'impossibilité de «swapper» certaines séquences

TOP

- L'ampleur du jeu
- L'excellente programmation
- L'amélioration des graphismes

PC

VERSION

Railroad Tycoon Deluxe est disponible sur PC. Aucune autre version n'est prévue pour le moment.

GÉNÉRIQUE

Éditeur : Microprose. Distributeur : Microprose. Conception : Sid Meier et Bruce C. Shelley. Programmation : Sid Meier. Graphisme/animation : Max Remington III. Musique : Ken Lagace, Jim McConkey, Jeffrey L. Briggs.

TESTÉ SUR

PC 486 DX2 50, 8 Mo, cartes S-VGA et Soundblaster Pro ASP.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX 16 minimum. Mémoire requise : 640 Ko. Mode graphique : VGA. Cartes sonores : Adlib, Covox, Soundblaster, Pro audio spectrum, Gold, Roland. Contrôle : clavier/souris. Média : 3 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire (dix minutes). Espace requis : 6 Mo. Jeu en Anglais, Manuel en français. Protection par manuel.

2 MINUTES DE JEU LA VIE DU RAIL



Pour commencer, il faut construire des rails qui joignent une ville à une autre. Arrangez-vous pour qu'elles soient proches et que le terrain soit plat (moins de frais de construction) car votre capital initial va fondre comme neige au soleil.



Cela fait, vous pouvez construire une gare. Plus elle sera importante et plus sa zone d'action englobera les usines et les maisons d'alentour. La demande et la production de matière première tiendra compte de ce facteur.

COMPARATIF RAILROAD TYCOON DELUXE VS CIVILIZATION

Civilization et Railroad Tycoon Deluxe sont assez similaires. Pour tout vous avouer, un seul et même programmeur les a conçus : Sid Meier. Civilization a l'avantage de présenter un thème plus attrayant que Railroad. De prime abord, c'est du moins ce que l'on peut croire. Pourtant, incarner un entrepreneur qui fonde sa société de chemin de fer est passionnant. Dès que l'on a posé quelques rails et construit deux gares, on est pris par le jeu au point de ne plus regarder le feuilleton indo-autrichien de 23 heures sur Arte ! La concurrence, comme dans Civilization, est rude et prenante. Les graphismes plus détaillés de Railroad DX lui donne un petit avantage. Au final, les thèmes sont différents mais le fonctionnement est identique. Alors, à vous de choisir (j'aurais tendance à dire que si Civilization sortait en version deluxe le choix serait plus facile...).

	88.0 Walk Computer 60 pages 30000p. 120.000
	4-4-0 Class 33 50 pages 20000p. 120.000
	4-4-0 Class P8 45 pages 30000p. 120.000
	4-4-2 4500 Class 55 pages 30000p. 120.000
	Cronologie 60 pages 30000p. 120.000

Plus les temps changent et plus les locomotives se perfectionnent. Elles sont plus rapides, plus résistantes et...plus chères aussi ! De ces engins dépend le rendement global de votre réseau.

First
Passenger
Delivery
100 Passengers
216500 revenue
Delivered to First Passenger
Delivery at 10000
Second 10000000
Revenue: 5492000



Votre train vient de faire le premier transport de passagers du Brésil. Cela vous rapporte un peu d'argent. Mais avant de rentrer dans vos frais d'investissement pour cette ligne, de nombreux allers et retours seront nécessaires.

Construisez votre premier train. Équipez-le d'une locomotive et assemblez les wagons en fonction de ce que vous voulez transporter (passagers, courrier, vin, sucre, fer, charbon, etc.). Ensuite, déterminez son itinéraire.

<p>Wagon #1 Passenger Limited Cargo Capacity: 10000 revenue/10000 Weight: 100000000</p>	<p>Wagon #2 Coal Cargo Capacity: 10000 revenue/10000 Weight: 100000000</p>
<p>Wagon #3 Sugar Cargo Capacity: 10000 revenue/10000 Weight: 100000000</p>	<p>Wagon #4 Iron Cargo Capacity: 10000 revenue/10000 Weight: 100000000</p>

88%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

RAILROAD TYCOON DELUXE

PC CETTE VERSION LUXE APPORTE PEU DE NOUVEAUTÉS, MAIS RAILROAD TYCOON DELUXE EST UN DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE MICRO.

76% **GRAPHISMES**
Le mode 640x400 en couleurs apporte beaucoup à la lisibilité du jeu. Les séquences animées donnent au caractère plus sérieux et plus prenant.

62% **ANIMATION**
Les quelques d'animations qu'il y a dans le jeu sont correctes. De toute façon, ce n'est pas un point très important.

70% **MUSIQUE**
Les musiques sont rigolotes. Elles créent une ambiance plutôt réussie.

73% **BRUITAGES**
Ils sont très simples et très utiles car ils renseignent, par exemple, sur l'arrivée des trains. Les voix digitalisées sont d'époque et finissent par énerver.

71% **PRISE EN MAIN**
Même si l'installation est facile à réaliser et la documentation assez claire, il vous faudra de plusieurs heures de jeu pour maîtriser le fonctionnement.

68% **JOUABILITE**
La gestion à la souris et les raccourcis au clavier simplifient la gestion des contrôles. Pourtant, la réponse à un ordre ne fonctionne pas toujours.

95% **DUREE DE VIE**
Il est clair que c'est le genre de jeu auquel vous jouerez encore dans deux, voire cinq ans ! Chaque partie est longue et différente des autres.

Difficulté

M
Moyenne

Joueur

1

Prix

D

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

TESTÉ PAR MARC LACOMBE

Le troisième épisode de la série de Lotus vous propose de piloter les plus belles voitures du monde sur des circuits qui risquent fort d'abîmer leurs superbes carrosseries : marécages, routes défoncées, neige, pluie, brouillard, vent violent, routes en construction, ou défoncées.

Que vous jouiez tout seul ou à deux simultanément (ce qui est autrement plus intéressant), le principe reste le même que dans les épisodes

précédents : terminer une succession de circuits en un temps limité. Malheureusement, le laps de temps qui vous est accordé est tellement large que vous parviendrez au bout de la plupart des circuits dès la première partie (alors que le niveau de difficulté de Lotus II était lui remarquablement bien dosé, le joueur finissant chaque circuit à la dernière seconde).

Pour tromper l'ennui, vous pouvez toujours créer vos propres courses avec l'éditeur de circuit inclus dans le programme



La Lotus M200 est une des trois Lotus que vous pourrez piloter. Le manuel précise qu'elle est restée à l'état de prototype et que de jeu est la seule opportunité que vous aurez d'en conduire une... Comme si je conduisais les deux autres tous les matins !

(voir encadré)... A chaque circuit ainsi créé correspond un code de quelques lettres, que vous pouvez noter et réutiliser ensuite (ce qui permet de transmettre facilement vos créations à vos copains qui possèdent le même jeu). **Il est possible de conduire trois voitures différentes sur des circuits très variés**, mais quels que soient le véhicule et le circuit choisis, la conduite reste toujours la même, ce qui est quelque peu décevant, même si le jeu est volontairement orienté vers l'arcade.

TOP

- Les courses entre copains ne manquent pas de punch !
- Les circuits sont graphiquement très variés (mais tous pareils au niveau du jeu)

FLOP

- Le jeu est beaucoup trop facile (la difficulté est vraiment très mal dosée).
- Lotus III se contente de faire la synthèse de ses prédécesseurs.

COMPARATIF

ARCADE OU SIMULATION ?

On compte pas mal de courses de voitures sur PC, mais la plupart d'entre elles ressemblent plus à des simulateurs de vol hyper réaliste qu'à des jeux d'arcade... Difficile donc de comparer un jeu comme Formula One Grand Prix à Lotus III ! Ce dernier est loin d'être un chef-d'œuvre mais, les jeux d'arcade pour deux joueurs de ce genre étant pour ainsi dire inexistant sur PC, il faudra bien s'en contenter. Si vous préférez les simulations aux jeux d'action, inutile d'acheter Lotus III : vous seriez irrémédiablement déçu par son manque de réalisme et sa trop grande facilité. Si, en revanche, vous avez envie de passer un bon moment avec un copain, Lotus III est toujours mieux que rien !

CREEZ VOS PROPRES CIRCUITS



Lotus III contient un éditeur de circuits d'une grande simplicité... Vous sélectionnerez plusieurs paramètres.



Avec beaucoup de lignes droites et tout un tas d'obstacles, une autoroute en construction !



En mettant un maximum de virages et de côtes, vous obtiendrez une petite route de montagne.



Avec du brouillard et un fort pourcentage d'arbres, une route de campagne qui poudroie au petit matin !

Très orienté vers l'arcade, Lotus, the Ultimate Challenge souffre de nombreux défauts, mais c'est la première course de voitures à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC. Est-ce suffisant pour justifier son achat ?



PC

Editeur : Gremlin
Distributeur : Virgin
Conception :
Magnetic Fields
Version PC : Cygnus
Software

VERSIONS

AMIGA

PC

La version PC vient de sortir. La version Amiga existe depuis un an (mais je vous conseillerais plutôt Lotus I et II).

TESTE SUR

PC 486 à 33 MHz
avec 4Mo de RAM, carte VGA
1Mo et carte
Sound Galaxy Pro.

MATÉRIEL NECESSAIRE

PC 286 ou +.
Mémoire requise :
640 Ko. Modes
graphiques : VGA.
Contrôle : joystick,
clavier, souris.
Cartes
sonores : Ad Lib,
Sound Blaster,
Roland. Média : 1
disquette 3"1/2
HD. Installation
sur disque dur :
possible. Espace
requis : 1.44 Mo.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais.
Protection par
roue codée.

59%	% ACTION	***
	PLATES-FORMES	---
	SIMULATION	-
	REFLEXION	-
	SPORT	**
	AVEVENTURE	---
ROLE	---	
	3D	**

LOTUS III

CETTE COURSE DE VOITURES SPEEDÉE EST LA SEULE DISPONIBLE SUR PC. EN ATTENDANT MIEUX, LES IMPATIENTS FORTUNÉS POURRONT TOUJOURS SE L'OFFRIR !

GRAPHISMES

Les décors varient, mais les graphismes n'ont pratiquement pas changé depuis Lotus 1, ce qui donne l'impression de jouer toujours avec le même jeu.

ANIMATION

La route défile à une allure impressionnante et ne manque pas de relief, ce qui donne une bonne impression de vitesse.

MUSIQUE

Les musiques d'accompagnement sont nombreuses et vous pluviez les choisir vous-même, mais elles sont agaçantes et couvrent les bruitages.

BRUITAGES

Les bruitages sont vraiment peu réalistes (un bruit d'arc électrique lorsque vous dérapez !) mais valent déjà mieux que la musique.

PRISE EN MAIN

Le maniement des voitures et l'utilisation des options sont d'une simplicité remarquable.

JOUABILITÉ

Les Lotus réagissent bien aux commandes (au prix que ça coûte, encore heureux !), et se distinguent à la souris, au clavier ou au joystick.

DURÉE DE VIE

Même en mode deux joueurs, on se lasse bien vite de ces circuits qui ne sont différents qu'en apparence.

AVIS

OUI, mais...

MARC

Sur Amiga, j'avais adoré le premier Lotus et passé des heures sur le second (beaucoup plus orienté « arcade »), mais j'avoue que ce troisième volet me laisse plutôt froid. La difficulté est bien mal dosée et le soft se contente de reprendre les ingrédients des deux premiers sans rien ajouter de vraiment nouveau. Même l'éditeur de circuit manque singulièrement d'intérêt (impossible de dessiner soi-même le tracé précis du circuit).

Bref, si Lotus III était sur Amiga, je vous déconseillerais de l'acheter, mais sur PC, le contexte est bien différent... Les deux premiers épisodes n'ont pas été adaptés, et Lotus III est la seule course de voitures dans laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC. Si vous n'avez jamais joué aux premiers Lotus et si vous avez envie de vous éclater avec un copain sur une course speedée, à mille années lumière de tristes simulations automobiles trop réalistes, Lotus devrait vous satisfaire (à condition de ne pas être trop exigeant)... Autrement, vous risquez d'être fort déçu.

Marc Lacombe

AVIS

NON !

MORGAN

Il faut bien avouer que Gremlin ne sort pas des jeux excellents ces temps-ci ! Avec Lotus III pour PC, ils s'entérient dans une optique « adapter rapporte de l'argent... Et là, ils se mettent le doigt dans l'œil. Pour qu'une adaptation soit valable, il faut qu'elle soit dotée de quelques qualités. C'est exactement ce qu'il manque à ce jeu. Les graphismes sont juste corrects, les sons sont laids, le classement pendant les courses n'est plus affiché, etc. Et il est vrai que le jeu tient sur une seule et unique disquette... (cela pourrait être un argument positif mais dans ce cas, cela illustre très bien la médiocrité du jeu !). Seul le scrolling et le semblant de fluidité dans l'animation rattrape un peu le coup. Si vraiment vous voulez dépenser votre argent, je vous bien venir vous imiter la Lotus Turbo Esprit dans votre salon pour la moitié du prix du soft... Et là, au moins, on rigolera !

Morgan Féroyd

Difficulté

F
facile

Joueurs

2

Prix

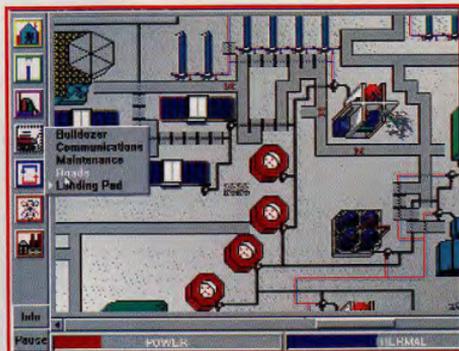
D

LUNAR COM

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE



Vivre sur la Lune. Le rêve de tant de poètes et autres ingénieurs de la NASA ! Maintenant, c'est la réalité ! Un miracle dû à ce nouveau jeu de Mallard. En fait, *Lunar Command* est un relookage de *Moonbase*, un jeu vieux de trois ans. Mais il n'en est pas moins intéressant pour les passionnés du genre.

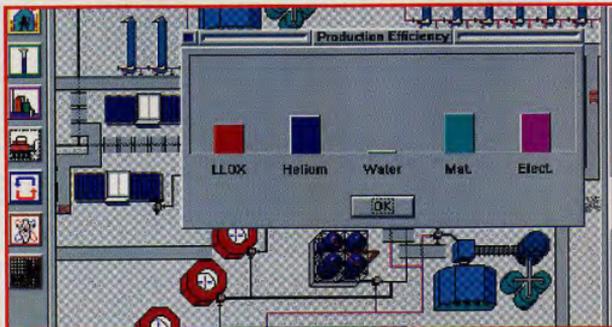


Sur le côté gauche, les icônes représentent l'ensemble des constructions disponibles pour votre colonie. Elles ont toutes une valeur financière. Dépensez sans compter et vous ne passerez pas l'hiver...

Après le premier homme sur la Lune en 1969, c'est au tour de quelques explorateurs des temps modernes de coloniser notre satellite préféré. Nous sommes en 2010, et vous vous retrouvez commandant de la première colonie lunaire. Durant les dix premières années de cette nouvelle vie, vous recevrez de la NASA une certaine somme d'argent pour fonder les bases de votre colonie. Cela signifie que vous aurez à gérer les richesses naturelles de cette planète et à les exploiter au mieux, afin de vivre en parfaite autonomie. Et, pourquoi pas, de commercer avec la Terre.

Avant tout, il faut trouver le site idéal pour votre première construction. Non loin des cratères, vous pourrez dans un avenir proche installer une centrale nucléaire et une usine d'exploitation de l'eau. Le choix de l'habitat est votre deuxième préoccupation. Il en existe trois sortes, mais l'argent dont vous disposez au départ vous limite dans votre choix. Le «Hab Module» est le plus basique ; il peut abriter seize personnes seulement. C'est suffisant pour la première année. Ensuite, il faut penser à l'électricité et aux capteurs de chaleur. Rellés à l'habitation par des câbles, ces deux usines sont indispensables pour le bon déroulement de la suite des opérations. Si tout se passe bien,

vous arriverez rapidement à créer un véritable complexe où les usines d'équipements, d'électronique, de maintenance, d'hélium et d'oxygène fleuriront comme bourgeoises au printemps. **La population va croître rapidement.** Il faut répondre aux besoins de ces travailleurs sélénites en développant des habitats, des centres de détente et même des hôtels (pour les touristes terriens). Les risques de mécontentement et de grèves doivent ainsi être limités. La gestion financière est un aspect essentiel du jeu. Sous forme de tableaux et de graphes, vous serez averti à chaque instant de toutes les transactions et évolutions financières. Avis aux rêveurs, la vie sur la Lune n'a rien de poétique...



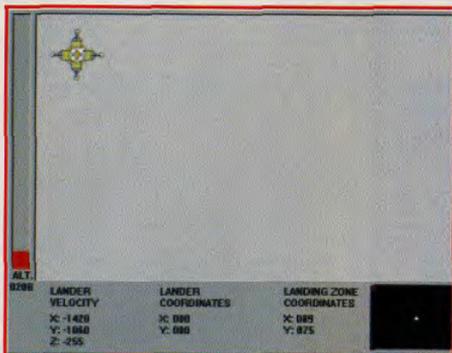
A tout moment vous pouvez avoir un aperçu de votre production et des demandes de la population, sous la forme de tableaux affichés dans des fenêtres que l'on peut déplacer à volonté.

COMPARATIF

UN SATELLITE DE MOONBASE

Lunar Command est une version améliorée de *Moonbase* qui avait vu le jour il y a trois ans. Les améliorations portent sur les graphismes (VGA en lieu et place d'EGA), les bruitages (absents de la version originelle) et surtout l'intro, accordant maintenant une large place à la vidéo digitalisée à partir de documents de la NASA. Pour le reste, le jeu est identique. L'achat de *Lunar Command* ne se justifie pas beaucoup si l'on possède déjà *Moonbase*.

MAND



L'alunissage est, par défaut, automatique. Mais les plus téméraires chercheront sûrement à prendre les choses en main. Le mode manuel demande un entraînement poussé, car il n'est pas facile de diriger cette «soucoupe» dans l'espace.

AVIS

NON !

LAURENT

Un voyage sur la Lune est toujours source de dépassements et de découvertes. L'exploration du jeu Lunar Command m'a laissé sceptique. Est-ce vraiment une aventure intéressante que de vivre sur la Lune ? La présentation proposée par Mallard ne m'a pas emballé. Si vous êtes à la recherche d'émotions fortes et de total dépassement, passez votre chemin ou bien retournez jouer à Sim City. Dans Lunar Command, on passe son temps entre le manuel, peu explicite, et les commandes, assez limitées. Dès lors que l'on a compris ce qu'il faut d'abord construire, tout en gardant un œil sur sa balance financière, l'avenir promet d'être morné. J'en suis arrivé à un stade où j'ai quasiment tout exploré et ma colonie occupe 90 % du sol lunaire. Le premier bébé est né, et j'attends, avec une certaine impatience, la suite des événements. C'est long, très long... L'interface souris / icône n'est pas toujours au point, et la réalisation graphique est plutôt sommaire. Mallard s'est illustré avec les add-on de Flight Simulator. On ne lui en voudra pas de se consacrer aux nouvelles extensions qui devraient voir le jour avec le dernier Microsoft : Flight Simulator V.

Laurent Defrance

AVIS

OUI mais...

MORGAN

Lunar Command est une version légèrement améliorée de Moonbase. Cette évolution de Sim City vous permet de coloniser la Lune. Le système de jeu est identique : construction d'habitations, de laboratoires, d'usines, gestion de votre budget, etc. Etant donné qu'il s'agit d'une simulation économique, tous les facteurs entrent en interaction. Une bonne productivité peut amorcer une croissance mais, si la production devient trop importante, cela entraîne alors une baisse du prix des produits concernés. Ce sera à vous de gérer au mieux ces équilibres. La diversité des constructions permet de donner à votre base un caractère très réaliste et assez plaisant. Pourtant Lunar Command a un gros défaut : conduire l'évolution de votre base est assez complexe et le fonctionnement en autarcie se révèle difficile à réaliser. Ainsi, dès que la NASA cesse de vous subventionner, vous risquez de voir votre base se dépouiller et finir par exploser (les centrales nucléaires lunaires ne sont pas plus résistantes que celles de notre bonne vieille Terre !). A contrario, si vous suivez un développement idéal (maison, énergie, chauffage, usine), votre balance financière ne connaîtra aucune inquiétude. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à construire, et attendre que cela se passe. Au bout d'un moment, c'est particulièrement lassant. Lunar Command changera les idées aux fans du genre. Pour les autres, pas de méprise : il ne s'agit pas d'une grande innovation. Sans compter que la bande sonore est décevante.

Morgan Feroyd

2 MINUTES DE JEU ON A MARCHÉ SUR LA LUNE

Une fois arrivé sur la Lune, votre premier souci doit être d'installer un espace habitable. Ne vous lancez pas, au début tout ou moins, dans de grandes constructions. Vous risqueriez fort d'être ruiné dès la première année.



Vous commencez par une exploration minutieuse de la planète afin de trouver le meilleur emplacement pour votre colonie. Près d'un cratère est l'endroit idéal.



Première construction : une habitation qui peut loger seize personnes. Tout en bas de l'écran, l'icône «info» détaille toutes les constructions dont vous disposez.



Ce n'est qu'une fois reliés par des câbles aux différentes sources d'énergie, que l'habitation et l'usine d'extraction d'oxygène pourront fonctionner. Ces éléments sont donc à mettre en place en toute priorité.

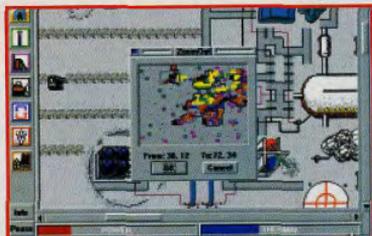


La première source d'énergie vient du soleil et de ces capteurs bleus. Par la suite, vous construisez des usines nucléaires. La croix rouge en haut de l'écran symbolise l'aire d'alunissage pour les touristes terriens.

Offerte avec le jeu :
une «glace» napolitaine
de l'espace.



La présentation des tableaux reprend le principe de Windows.



Trente-sept ans après, votre colonie s'est développée de façon spectaculaire. Le premier bébé lunaire vient de naître.

TOP

● Un scénario intéressant et original

FLOP

- Une certaine monotonie due au choix limité des constructions
- Un manque de précision dans l'utilisation de certains outils
- Les conséquences de certaines actions sont difficilement visibles

VERSION

Seule une version PC **PC** est disponible pour le moment.

Editeur : Mallard.
Programmation : Robert Green, Brett Adams, Brendan O'Connor. Lunar Base Model : Brendan O'Connor.
Graphisme : Boby Green et Brett Adams.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM et carte sonore Soundblaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX ou plus. Mémoire requise : 2 Mo. Mode graphique : VGA. Contrôle : souris ou clavier. Média : 3 disquettes de 3 1/2 HD. Installation disque dur : courte mais obligatoire. Espace disque dur : 7 Mo environ. Carte sonore : Sound Blaster. Jeu et manuel en anglais. Protection : aucune.

72%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

LUNAR COMMAND

PC

LE PRINCIPE DE JEU N'A RIEN DE NOUVEAU, MAIS LE THEME EST ORIGINAL. POUR LES AMOUREUX DE SIM CITY.

75%

GRAPHISMES

Les unités sont bien différenciées. Les bases sont claires ainsi que les tableaux. Au niveau du dessin, par contre, c'est assez terne.

70%

ANIMATION

Les unités se déplaçant toujours dans le même sens, seules les images vidéo de la présentation sont intéressantes.

50%

MUSIQUE

Pas grand-chose à se mettre entre les oreilles. C'est le vide lunaire...

62%

BRUITAGES

Des tips pour prévenir une mauvaise action. On peut cependant profiter quelquefois de voix digitalisées.

61%

PRISE EN MAIN

Le manuel gunit dû être une source d'information essentielle. Mais, il manque effectivement de clarté. Ne comptez que sur votre expérience.

73%

JOUABILITE

Même à la souris il arrive trop souvent que l'on manque de précision lors de la construction des routes et des câbles.

82%

DURES DE VIE

Il est la meilleure façon de développer sa colonie et de la rendre autonome. La grande liberté laissée au joueur lui donnera envie d'être entreprenant.

Difficulté

D

difficile

Joueur

T

Prix

D

SUPER CONCOURS "ONE STEP BEYOND"

TILT
LA PASSION DES JEUX MICRO

ET

ocean

**1^{er} PRIX:
3 000 F**

**2^e au 30^e PRIX:
un jeu OCEAN
à choisir dans
la collection
OCEAN
(pour votre ordinateur).**



Les réponses sont à envoyer avant le 26 septembre 1993 à:

OCEAN "Super Concours - One Step Beyond- TILT / OCEAN"
25 boulevard Berthier - 75017 PARIS

Envoyez une carte postale ou une lettre en mentionnant le code de votre meilleur niveau atteint dans le jeu "One Step Beyond".

PINBALL DREAMS

PC

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

Pinball Dreams et sa suite, Pinball Fantasies, sont deux de mes jeux favoris sur Amiga. La version PC du premier est aussi belle, aussi rapide que l'original. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer. Beau, beau et nul à la fois...

Pinball Dreams est, sur Amiga, un classique du jeu de flipper. L'écran montre le plateau sur toute sa largeur, et scrolle verticalement en suivant la bille. Quatre jeux de flipper différents sont disponibles : la conquête spatiale, les trains du Far West, le «Top Chart» musical et un cimetière mal fréquenté. Le but est simple : obtenir le maximum de points. Si tous les bonus classiques sont disponibles, il est impossible de «claquer». Normal : vous disposez de crédits infinis. Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs, (jusqu'à sept autres joueurs simultanément). Graphiquement, Pinball Dreams PC est très proche de la version Amiga. Les couleurs sont vives, le dessin précis. C'est beau. L'animation n'est pas en reste. Même avec une carte graphique «bas de gamme» (Trident pour les connaisseurs), le scrolling est d'une fluidité impressionnante. **Jamais je n'ai vu un scrolling aussi précis et rapide sur PC !**



Mais les choses se gâtent ! La musique est très en deçà de celle de la version Amiga. Le son saturé et les bruitages sont inaudibles, ou interrompent la bande musicale. Pourtant les fichiers MOD utilisés sont excellents, et peuvent être joués sur un modplayer classique. Le gestionnaire sonore est loin d'être au point. **Reste la jouabilité, en dessous de tout.** La bille rebondit de façon incohérente dans la partie inférieure du tableau, et prévoir sa réaction quand elle atteint les flippers tient du miracle. Le jeu en est gâché.

The Graveyard est intéressant autant par son ambiance, que par ses nombreuses terre. Ses éléments peuvent être montés...



Voici les quatre flippers clinquants comme des camions et complexes à souhait qui vous sont proposés. Une fois le jeu lancé, ce menu vous permet de choisir le flipper auquel vous désirez jouer.

LES QUATRE



IGNITION : le premier et le plus simple des quatre flippers. La rampe latérale est le passage le plus important. Malheureusement, il est très difficile d'y envoyer la bille : si elle heurte trop tôt l'un des côtés, elle perd son inertie...



BEAT BOX : malgré son nom, manque de rythme. Trois rampes et trois couloirs devraient permettre de varier les plaisirs. Mais le plus souvent, on heurte les plots qui les séparent... C'est sans aucun doute le moins jouable des quatre.

AVIS

NON !

JL
En réussissant à reproduire sur PC le scrolling parfait de la version Amiga, les programmeurs de Pinball Dreams avaient fait le plus dur. La musique, faiblarde, ne suffit pas à gâcher le plaisir. Hélas, la bille saute quand elle devrait être amortie et, au contraire, «glisse» quand elle devrait rebondir. J'en conclus que la phase de réglage a été bâclée, sans doute pour accélérer la sortie du jeu. Cela rend ces flippers quasiment injouables. Certes, on peut toujours prendre plaisir à découvrir les superbes graphismes, et tenter de marquer des points en durant le plus longtemps possible. Mais ça ne suffit pas...
Jean-Loup Jovanovic

COMPARATIF
PINBALL
DREAMS
vs TRISTAN

Graphiquement, Pinball Dreams est nettement plus réussi que Tristan, ou même que 8 Ball Deluxe qui est récemment sorti sur Mac. L'animation est, elle aussi, en faveur de Pinball Dreams. Ce qui est dommage, c'est que, si les réactions de la bille sont déjà imparfaites dans les jeux de LittleWing, c'est encore pire dans Pinball Dreams ! 8 Ball est attendu pour PC incessamment sous peu. Il s'annonce comme l'un des meilleurs flippers sur cette machine...

FLIPPERS

AVIS

NON !

MORGAN

Lorsque j'ai appris que Pinball Dreams sortait sur PC, j'espérais voir enfin un jeu d'action de qualité sur cette machine... Eh bien non ! Certes, la réalisation graphique et le scrolling sont superbes, mais l'ergonomie du jeu est lamentable. Le déplacement de la boule est des plus aléatoires et les bumpers réagissent bien trop vivement. Une seule solution : utilisez un 286 sx à 0,5

MHz avec 2 Ko de RAM et un clavier à temps de réponse lent (l'exagère à peine) ! On dirait que la bille est en polystyrène. Pourtant, depuis Incredible Machine, on sait qu'une gestion correcte des phénomènes d'inertie et des rebonds est possible. Enfin, malgré ses défauts, Pinball Dreams est un petit jeu sympa qui n'a rien à envier au Solitaire de Windows (NDLR : c'est un compliment ?).

Morgan Féroy



FLIPPERS



STEEL WHEEL : sur Amiga, mon flipper préféré. La musique, banjo plus percussions, est superbe, sauf sur PC. Deux rampes sont disponibles, et l'on peut augmenter leurs bonus.



THE GRAVEYARD : le plus intéressant des quatre flippers. Sur Amiga, on atteignait facilement les rampes droites et gauches. Sur PC, les flippers sont trop mous pour y arriver.

Editeur : Z1st Century Entertainment. Distributeur Ubi Soft. Conception : Digital Illusions.

VERSIONS

AMIGA

PC

La version Amiga est déjà disponible depuis longtemps. La version PC vient de sortir.

TESTÉ SUR

PC 486 DX-33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

386 SX 16. Mémoire : 1 Mo. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : environ 3 Mo. Carte sonore : Ad Lib. Sound Blaster. Contrôle : Clavier. Media : 1 disquette HD. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection : 3 installations maximum, plus code dans le manuel.

TOP

- Graphismes somptueux
- Animations foudroyantes
- Quatre flippers pour le prix d'un

FLOP

- La musique a été sacrifiée
- Le jeu est tout simplement injouable

60% PINBALL DREAMS

SI LES RÉACTIONS DE LA BILLE AVAIENT ÉTÉ GÉRÉES CORRECTEMENT, CE JEU AURAIT MÉRITÉ UNE NOTE BIEN SUPÉRIEURE. TEL QUEL, IL NE PRÉSENTE GUÈRE D'INTÉRÊT.

PC

86%

70%

67%

76%

75%

21%

50%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
REFLEXION
SPORT
ADVENTURE
ROLE
3D

GRAPHISMES

Même si la palette de 256 couleurs n'est pas totalement utilisée, les différents tableaux sont très réussis. En particulier le second et le quatrième...

ANIMATION

Jamais je n'avais vu un scrolling aussi fluide et rapide sur PC. Par contre, les mouvements de la bille sont erratiques voire parfois carrément fantaisistes.

MUSIQUE

Quel dommage que le gestionnaire de MIDI soit aussi pauvre au point ! Les musiques du jeu original sont superbes, mais on ne peut guère les apprécier ainsi.

BRUITAGES

Si vous aimez la musique, vous pourrez profiter pleinement des bruitages, qui sont pour la plupart très réussis.

PRISE EN MAIN

Si les règles sont évidentes (il suffit de renvoyer la bille !), il vous faudra passer par la documentation pour comprendre comment obtenir les différents bonus.

NOUVEAUTÉ

Après quelques minutes, on est tenté de jeter la disquette à la poubelle ou de casser son clavier. Les réactions de la bille sont terriblement aléatoires... (et celles du joueur ? NDR)

Degré de vie

Cela fait des années que le jeu régulièrement à Pinball Dreams sur la version Amiga, et je ne m'en lasse pas. Dommage que cette version PC ne soit pas aussi captivante...

Difficulté

Joueur

Prix

Moyens

TD

TD

INTERNATIONAL GOLF CHAMPIONSHIP

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC

Sortir un nouveau jeu de golf sur PC alors que les ténors existants sont déjà excellents, peut sembler une gageure. Pourtant ce Golf d'Ocean tire fort honorablement son tee du jeu grâce à des options originales et un aspect très dynamique. Et sans pour autant nécessiter une configuration musclée pour tourner. S'il ne parvient pas à battre les champions, IOGC se place tout de même dans le top five.

International Open Golf Championship (IOGC pour les intimes) vous propose trois parcours de 18 trous, chacun dans un environnement différent. Outre les possibilités du jeu classique, seul ou avec des amis (jusqu'à 4), IOGC offre un certain nombre de variantes plus ou moins subtiles. Un mode entraînement complète le tout, offrant la possibilité de placer sa balle à volonté avant de jouer.

Les trois niveaux de difficulté ont une influence réelle. En mode débutant, le programme apporte diverses aides : choix automatique du meilleur club, pas de vent, pas d'effet complexe, indication du positionnement exact pour le swing. Le mode professionnel se rapproche déjà plus de la réalité, le mode Master offrant quant à lui le jeu le plus riche (mais aussi le plus difficile).

IOGC est original à plus d'un titre. Ainsi, l'écran principal en 3D est entouré d'un cadre dévoilant les différentes icônes de choix. Ces icônes activent des menus se déroulant dans diverses directions. Avant le swing proprement dit, il est important de procéder à différents «réglages». La vue aérienne du trou vous permettra d'établir une stratégie fonction des obstacles. Il faut ensuite se positionner latéralement



et choisir son club parmi les 14 proposés. La «prévisualisation du tir» vous permettra de vérifier le bien-fondé de vos choix. Le programme vous montre en travelling avant le trajet pro-

vable de la balle, pour un coup tiré à pleine puissance, dans la direction choisie, avec le club actif et sans effet. Reste ensuite à choisir la puissance (1/4, 1/2, 3/4 ou pleine) et à tirer son swing.



On peut dérouler tous les menus simultanément, mais alors plus question de jouer.

AVIS

OUI !

JACQUES

IOGC bouscule les ténors du genre en offrant des innovations très intéressantes. Certes ce n'est pas l'aspect graphique qui attire le regard, mais plutôt les suivis de balle variés, à la manière de David Leadbetter's Golf. On a l'impression d'assister à une retransmission télévisée grâce à la variété des angles de vues. Le contrôle original du swing est une autre bonne idée, si l'on a une souris correcte. Un bon point encore pour l'excellente progression de difficulté. IOGC, si vous aimez le golf.

Jacques Harbonn

INSTALLATION

Pas de problème particulier sauf qu'il faut impérativement que le driver CD-ROM de la Sound Blaster Pro ne soit pas chargé en mémoire. Sinon, le jeu semble s'installer normalement... jusqu'à la demande de la seconde disquette, jamais reconnue. Autre précision : du fait du système de protection, il faut réinstaller le jeu en cas de modifications hard de votre machine (cartes ou de mémoire).

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



AVIS

OUI
mais...

SPIRIT

Je ne contesterai pas les qualités de IOGC, loin d'être mauvais. Son plus grand avantage est même à mon avis de pouvoir tourner très correctement sur un 286 16 MHz équipé de 640 Ko de RAM ! Certes les animations sont alors hachées, mais restent tout de même agréables. On est bien loin de la configuration musclée imposée par Links 386. L'ergonomie aussi est excellente. Ici, point n'est besoin de passer par une série de sous-menus pour activer une option. Mieux encore, tous les menus peuvent être déroulés simultanément. La rotation à vitesse variable (bouton droit ou gauche) est une autre initiative intéressante. IOGC n'est pas pour autant exempt de défauts. Le mode vectoriel n'autorise pas de graphismes sublimes sur le parcours, mais l'absence de clubhouse empêche de se rattraper sur les écrans bitmap. La représentation des reliefs est peu lisible, ce qui est surtout gênant sur le green. A mon avis, IOGC est inférieur à Links 386 ou David Leadbeatter, sauf pour de petites configurations où il reprend alors l'avantage.

Spirit

Ce swing use une fois encore d'un contrôle très original. En lieu et place des deux index mobiles habituels, vous disposez d'un viseur qu'il faut centrer sur la balle. Les effets (fade, draw, push, slice, hook, pull, etc.) dépendront du type de club et du point de frappe. Pour compliquer encore les choses, le viseur est animé d'un tremblement qui s'accroît avec le niveau de difficulté et l'inadaptation du club. Le terrain intervient aussi, la balle n'étant que partiellement visible dans le sable ou le rough. Sans oublier le vent qui ne manquera pas de faire dévier la balle si sa trajectoire l'élève dans les airs. Celle-ci peut être visualisée de différentes manières (voir encadré) et rejoquée à loisir. Une fois sur le green, analysez les irrégularités de terrain (en vous aidant du quadrillage) et dosez votre tir. L'option «gimmick» permet de faire rentrer directement la balle dans le trou si elle en est très proche. Une sauvegarde à 8 positions est prévue.

UNE CAMÉRA INTELLIGENTE

IOGC reprend la caméra dynamique qui avait fait le succès de David Leadbeatter's Golf. Ainsi, pour étudier un trou, vous activez la caméra : elle survole le terrain en ligne droite, fait demi-tour sur le green et revient. Ce travelling avant vous permet aussi de découvrir la trajectoire probable de la balle. Après chaque swing, la caméra suit la balle jusqu'à son immobilisation complète. Différents points de vue sont disponibles : vue du golfeur, vue centrée sur la balle (face, dos ou profil), vue spectateur combinant vue arrière puis vue latérale panoramique, et enfin image «télévisée» suivant la balle selon un angle optimum. L'animation est très fluide sur un 486.

COMPARATIF IOGC VS LINKS 386 ET D.L.G

Deux programmes se détachent sur PC : Links 386 Pro et David Leadbeatter's Golf (DLG). Links est vraiment plus beau grâce à ses images digitalisées tirant parti du SVGA. En revanche, il impose une configuration lourde et sa vitesse d'affichage reste moyenne même sur une machine très puissante. DLG offre la même caméra dynamique qu'IOGC. Ses options sont plus riches, le mode Replay plus complet. Mais il nécessite un bon PC alors que IOGC se contente d'un PC antique. De plus, certains préférèrent le mode de contrôle du swing d'IOGC.

2 MINUTES DE JEU UN EAGLE AU BOUT DU CLUB



Observez dans un premier temps la vue aérienne du trou, pour déterminer le trajet adéquat. En golf, le plus court chemin est rarement le meilleur.



C'est parti ! Après le swing, la caméra vous montre la balle qui s'éloigne, la rattrape, la suit un moment et la dépasse pour se placer au point de chute et la voir arriver.



Un p'tit coup de caméra pour anticiper le trajet de la balle. Attention, la puissance, le vent et les effets sont autant de facteurs qui modifient la trajectoire idéale.



Sur le green, le viseur est remplacé par un indicateur de puissance plus classique. Si le vent n'a plus d'effet, les pentes, elles sont décisives.

VERSION

IOGC n'est disponible que sur **PC**. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

Éditeur : Ocean.
Distributeur : Ocean.
Conception/réalisation : RISC.
Programme : Martin Lyons, Dave Harrison, Ron Dulton, Paul Hodson.
Graphismes : Tony Meredith.
Bande son : Mike Anderson.

TESTÉ SUR

PC 486 DX33, 16 Mo de RAM, cartes SVGA 1 Mo et Sound Blaster Pro 2.

MATÉRIEL NECESSAIRE

PC 286 16 MHz minimum (386 DX conseillé). Mémoire requise : 588 Ko (DOS). Modes graphiques : VGA/MCGA. Cartes sonores : Ad Lib, Sound Blaster.
Contrôle : clavier, souris (indispensable). Média : 2 disquettes 3 1/2 HD. Système : DOS 5.0 ou au-dessus. Installation disque dur : obligatoire (10 mn). Espace requis : 3 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection disquette (à l'installation).

1	WILL STERN	9	-1
2	ROBERTO	11	1
3	WINDMILLTON	11	1
4	IGNAT ARROYO	15	5
5	ALAN FORSMAN	8	0
6	FRANK MORGAN	7	0
7	HARRY HORN	6	0
8	JOHN BOWEN	6	0
9	TONY STEVEN	6	0
10	BOB TROSA	6	0
11	IAN SCOTT	11	0
12	MELTON LYONS	12	0

0000 0000 0000

Si vous jouez en soloitaire, le programme tient le compte des points et vous classe par rapport à des joueurs imaginaires (aux noms inspirés de ceux des joueurs réels : Nicklaus, Nigel Faldo...)



La vue aérienne générale montre l'ensemble du parcours, une flèche et un drapeau précisant votre position et celle du trou.



Le parcours Oceanpoint regorge de difficultés. Tirer en droite ligne et/ou à pleine puissance vous retardera le plus souvent.

TOP

- Le jeu se contente d'une configuration minimale
- Les animations sont fluides et très «cinématographiques»
- L'ergonomie est excellente

FLOP

- Les graphismes sont quelconques
- Les reliefs sont peu visibles
- Il n'y a que 3 parcours

82%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

IOGC

PC

UNE BONNE SIMULATION POUR UN PETIT PC, SERVIE PAR UNE CAMERA DYNAMIQUE ET DES INITIATIVES LOUABLES. LES GRAPHISMES ET LE SON AURAIENT PU ÊTRE MEILLEURS.

65%

GRAPHISMES

Rien de bien folichon, mais les graphismes sont bien faibles (en dehors du rendu des pentes sur le green).

88%

ANIMATION

C'est le point fort du programme, grâce à sa caméra dynamique intelligente qui suit la balle et la présente de manière variée.

73%

MUSIQUE

Elle est agréable, mais réservée à la présentation. Quelques tons sonores n'auraient rien gâchés.

30%

BRUITAGES

Vu la «rusticité» des bruitages (un simple «toc» lors de la frappe de la balle), la carte-son n'est vraiment pas indispensable.

85%

PRISE EN MAIN

Le manuel en français est clair et les icônes explicites.

85%

JOUABILITE

L'ergonomie à la souris a été soigneusement pensée. En revanche, le contrôle clavier n'est pas bon.

80%

DUREE DE VIE

La simulation est bonne, mais trois parcours, c'est un peu court !

Difficulté

Moyenne

Joueur

1

Prix

C

SAIL SIMULATOR 2.0

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC

La simulation, reine sur PC, souffrait d'une lacune : l'absence de logiciel de voile. **Sail Simulator 2.0**, qui est en quelque sorte le «*Flight Simulator*» de la navigation, fait donc une course en solitaire. En dépit de ses défauts, le programme a le vent en poupe et l'envergure d'un logiciel éducatif. Pour rêver encore quand Thalassa reforme son coquillage...



INTERET
80%
DU JEU

Sail Simulator 2.0 (SS2) est le premier simulateur de voile. Il offre un large choix de bateaux : le Laser, petit dériveur de course; le Flying Dutchman, autre dériveur plus important le Dauphin, voilier de croisière; un bateau à moteur, le 2002, et enfin le Dragon, un quillard de neuf mètres. Cet éventail d'embarcations peut être éventuellement élargi par un data disc. Les zones de navigation sont moins diversifiées : mer du Nord, Barbades, lac Braassemmer aux Pays-Bas, et enfin Iles d'Instruction, idéales pour apprendre à naviguer. Malheureusement seuls les contours terrestres sont indiqués, avec juste quelques bouées pouvant servir de points de repère. Vous trouverez tout de même un éditeur simplifié pour établir côtes, jetées et bouées.

Le programme dispose d'options intéressantes pour établir sa route. Ainsi, on peut placer un certain nombre de repères, choisir sa position de départ et se laisser guider par le GPS (Global Positionning System) pour tous les changements de cap. La météo a, bien entendu, une influence capitale sur la balade. SS2 vous permet de choisir la force du vent, sa direction, ses variations, la présence de vagues et d'un éventuel courant directionnel. Deux options complémentaires se révéleront très précieuses pour le débutant : l'«*équipage automatique*», qui se charge de toujours placer les équipiers au bon endroit, et la «*voile automatique*» qui laisse au programme le soin de régler l'orientation et la tension des voiles.

La représentation de l'embarcation est en 3D véritable avec angles de vue multiples. Un zoom de très grande puissance (x 4000 !)

L'équipement du bateau est tout à fait complet. Mais il faudra faire un choix, tous les instruments ne pouvant être affichés simultanément.

TOP

- La seule simulation de voile sur PC
- Certains bateaux ont un comportement très réaliste
- Les vues 3D multiples et le zoom hyper-performant

FLOP

- Les bruitages, indignes d'un jeu conçu en 1993
- La mer, la mer, la mer...
- L'ergonomie, qui est loin d'être parfaite
- L'absence de véritable carte marine

AVIS

OUI
mais...

JACQUES
Sail Simulator 2.0 est un logiciel agaçant car capable du pire comme du meilleur ! Prenons par exemple l'ergonomie. La manette spéciale (qui simule la barre de direction et permet le réglage partiel de la voile principale) livrée dans le packaging est un vrai bonheur. Mais elle doit être complétée par des commandes souris, incommodes, ou des commandes clavier, difficiles à mémoriser. Autre erreur de conception : le «*reset*» logiciel en cours de simulation conserve la quasi-totalité des données préétablies. Ainsi, si l'on est échoué, il faut quitter la simulation, choisir un autre point de départ et la reprendre. A noter aussi une incompatibilité étonnante avec QEMM 386 (porte progressive des textes des menus). En revanche, la représentation 3D, avec ses vues multiples, et son zoom de très grande amplitude sont des «*plus*» incontestables. Cette représentation est d'ailleurs suffisamment précise pour que l'on puisse établir les voiles en se guidant visuellement. Il ne fait aucun doute que SS2 saura captiver les amateurs de voile et initier les autres en dépit de ses quelques défauts.

Jacques Harbonn

LE RÉALISME DE LA SIMULATION

permet de passer quasi instantanément d'un gros plan du port à une carte générale de la région. La zone inférieure de l'écran est dédiée au contrôle du bâtiment.

Le premier menu gère le bateau lui-même : réglage des voiles (grand-voile, foc et spinnaker), moteur, dérive, réglage des têtes et pieds de mât, ancre et pompe. Les deux autres menus s'occupent des outils de navigation : compas, loch, échosondeur, pilote automatique, chronomètre, GPS, relevement, carte, etc. Ces outils permettent l'affichage d'une fenêtre d'information tenue à jour en permanence. L'espace étant limité, il faut parfois faire de la place pour afficher un nouvel instrument.

Le programme dispose d'une option de sauvegarde de l'ensemble des données de la simulation en cours.

Le réalisme de la simulation est inégal, certains bateaux étant mieux lotis que d'autres. Le Laser est le moins réussi, désalant quasiment à chaque changement de cap par vent de force 2 et barré par une personne de 80 kg. Les autres bateaux sont déjà plus fidèles, la palme revenant au Dauphin et au bateau à moteur. Toutefois, même pour ces derniers, il subsiste quelques anomalies. Aussi, en mode voilier, le programme vous laisse hisser la grand-voile par vent portant (vent arrière) et cela quelle que soit la force du vent ! En pratique, la chose est totalement impossible, la grand-voile ne pouvant être hissée que par vent debout (vent venant de face). Certes, le programme vous place toujours au départ dans cette position mais, si vous changez de cap ou abattez en mer pour hisser à nouveau, il ne contrôle plus. D'autres incohérences sont plus subtiles. Par exemple, le réglage du spi devient problématique dès que l'on s'éloigne un peu du vent portant. De même, le bateau à moteur, pourtant doté d'un moteur de 60 Kw, ne peut se placer face au vent dès que celui-ci dépasse la force 7. Tout n'est pas négatif, loin de là, et d'une manière générale le Dauphin réagit presque comme dans la réalité. Ainsi, les voiles faisaient dès qu'elles ne sont plus correctement gonflées par le vent. Le gîte du voilier en fonction de l'allure et de la force du vent est parfaitement réaliste. Quel plaisir de naviguer au largue (vent de travers) par force 12, de voir le bateau giter fortement, se coucher complètement sous l'effet d'une grosse vague et finalement se redresser (le Dauphin ne chavire quasiment jamais). Par gros temps et/ou si l'on fait une fausse manœuvre, il est possible de perdre un membre de l'équipage. On peut se rendre compte que l'on s'est échoué sans regarder l'échosondeur, rien qu'en analysant les mouvements désordonnés du bateau. Dans le même ordre d'idée, les réactions sont tout aussi réalistes lorsque l'on relève la dérive.

2 MINUTES DE JEU

CONTRE VENTS ET MAREES

Régate en dériveur ou croisière en voilier ou en bateau à moteur, le choix ne tient qu'à vous.



Le choix d'une zone de navigation et l'établissement d'un parcours à respecter va donner un peu de piment à la sortie.



Au départ, le programme vous place face au vent, à l'endroit prévu et sans le moindre centimètre carré de toile exposé.



Déployez les voiles et réglez-la voilure pour prendre le vent. Le bateau réagit vite et bien à vos sollicitations.



Mais il faut savoir rester prudent ! Voilà ce qui arrive quand on garde trop de toile par grand vent !



Le yacht est, bien sûr, plus facile à manœuvrer, mais il est loin d'apporter les mêmes joies que la voile.

Editeur : Stentec.
Distributeur : Ubi Soft. Conception/réalisation : Stentec.

VERSIONS

Sail Simulator 2.0 n'est disponible que sur PC et aucune autre version n'est prévue pour le moment.

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, cartes SVGA 1 Mo et SoundBlaster Pro 2.

MATERIEL NECESSAIRE

PC tous modèles (même XT 8 MHz en jouant sur les paramétrages !). Mémoire requise : 550 Ko. Modes graphiques : EGA, VGA. Cartes sonores : aucune (haut-parleur uniquement). Contrôle : clavier, manette spéciale, souris, joystick. Média : 2 disquettes 3"1/2 DD Installation disque dur : obligatoire (2 mo). Espace requis : 2 Mo. Jeu en français. Manuel en français. Protection par numéro de série.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Tout d'abord, je dois vous avouer que je ne suis pas un vieux loup de mer (mon expérience se limite à quelques jours en mer). Mon contact avec SS2 a été marqué par une série de revirements d'opinion. Dans un premier temps, j'ai été déçu par la réalisation. La vue 3D est une bonne idée mais j'aurais aimé que le dépouillement des décors marins ne soit pas si total. L'impression de vitesse est très mal rendue, en dépit du sillage laissé et des quelques points ou traits défilant sur l'écran. Nulle vague ne vient se briser sur l'étrave et le pont reste sec. En ce qui concerne les bruitages, c'est encore pire. On n'a droit qu'à quelques « clics » du haut-parleur. La mer est pourtant loin d'être le monde du silence : le choc des vagues sur la coque, le sifflement du vent, le cri des oiseaux de mer et tant d'autres murmures auraient pu enrichir l'atmosphère sans nuire au réalisme. Après m'être fait à ce dénuement, j'ai su apprécier la qualité de cette simulation et la croisière en Dauphin m'a captivé de longs moments. Mais l'absence de vraie carte marine limite, à mon sens, l'intérêt à long terme. Espérons que des data disc viendront rapidement corriger cette lacune.

Spirit

80% ACTION PLATES-FORMES SIMULATION REFLEXION SPORT AVENTURE ROLE 3D

SAIL SIMULATOR 2.0

LA SEULE SIMULATION DE BATEAUX A VOILES ET A MOTEUR SUR PC PRENANTE EN DÉPIT DE DIFFÉRENTS DÉFAUTS.

PC

55%

GRAPHISMES
La 3D apporte un « plus » mais l'ensemble reste très dépouillé et plutôt modre.

70%

ANIMATION
Les mouvements du bateau et des voiles sont hideux mais, pour le reste, c'est très pauvre.

0%

MUSIQUE
Musique ? Quelle musique ?

20%

SPRITAGES
Les « clics » sont utiles au jeu, mais il est bien regrettable qu'ils soient si saillants.

75%

PRISE EN MAIN
L'apprentissage du contrôle clavier ou souris n'est pas très facile. En revanche, le manuel est didactique.

82%

SOUMILITE
Une fois que l'on a bien assimilés les commandes, les bateaux réagissent au quart de tour.

82%

DURÉE DE VIE
A long terme, ce jeu présente est handicapé par l'absence de vraie carte marine (peut-être en data disc plus tard ?).

Difficulté

Moyenne

Joueur

1

Prix

D

PIRATES GOLD



TESTE PAR MORGAN FEROYD

PC

Oyez, Moussaillons ! Que la barbe du Roy raccourcisse car voici venir *Pirates Gold*. Ce nouveau jeu de Microprose est l'adaptation pour PC en Super-VGA du jeu *Pirates !* sorti en 1986. Copie conforme ou innovation ? Les deux, mon capitaine. Alors à l'aberdage !



Pirates Gold est l'adaptation du jeu *Pirates !* sorti sur Amiga, il y a déjà quelques lustres ! A cette époque, nous nous satisfaisions de peu quant à la qualité des jeux micros : deux pixels, un peu de couleur, un coup de vent pour faire bouger tout ça, et hop... un bon jeu. Depuis, les choses ont bien évoluées. Microprose ne s'est pas contenté de faire une vulgaire adaptation d'un vieux jeu Amiga, *Pirates Gold* utilise des techniques modernes avec, entre autres, le mode graphique Super-VGA (640x480 en 256 couleurs). Le principe du jeu reste inchangé. Vous êtes un pirate sillonnant les mers des Caraïbes à la recherche de la gloire et de la fortune. Pour les trouver, vous avez de nombreuses possibilités : travailler pour un gouverneur, capturer des pirates et les échanger contre des rançons, chasser un trésor, attaquer sans répit les bateaux que vous croisez, retrouver un membre de votre famille emprisonné, ou bien encore partir à la recherche du Train d'Argent (un convoi d'or et d'objets précieux). Les activités sont aussi nombreuses que variées.

L'intérêt du jeu réside surtout dans le fait que vous êtes totalement libre de vos actions. Quelle que soit l'optique choisie, vous commencerez par recruter des marins pour vous accompagner en mer. Ensuite, vous vous enrichirez et devrez gérer votre flotte, vos hommes, vos vivres et vos richesses. *Pirates Gold* est à la fois un jeu d'aventure et une simulation économique. Le commerce et la diplomatie comptent énormément. Par exemple, vous pouvez acheter du sucre dans un port et le revendre dans un autre où le cours est plus élevé. Vos antécédents vous suivront partout. Ainsi, si vous passez votre temps à attaquer les bateaux quelle que soit leur nationalité, vous finirez par ne plus pouvoir accoster nulle part.

Et Dieu sait que vivre d'amour et d'eau fraîche ne suffit pas à un pirate.

A ce propos, l'amour est une des autres voies pour obtenir la gloire. A force de rencontrer de jeunes demoiselles, vous finirez peut-être par en épouser une. Pour peu que ce soit la fille d'un gouverneur, votre statut n'en sera que rehaussé. Les titres de la marine militaire comptent aussi. Au début, vous n'êtes qu'un petit moussaillon mais, après quelques bons et loyaux services rendus, vous finirez peut-être par devenir capitaine, voire amiral. Les missions se suivent et ne se ressemblent pas. Il vous faudra faire preuve d'organisation dans la préparation, puis penser à dissoudre votre flotte afin d'effectuer le partage du butin. Si vous parlez trop longtemps avec les mêmes hommes, ils

finiront par désertir ou même se mutiner. Le jeu n'a pas d'achèvement défini. Seul votre grand âge mettra fin à votre carrière. Il est donc hors de question de perdre du temps en prison quand les splendeurs des mers du Sud n'attendent que vous. Alors, souquez ferme, parbleu !

Morgan Feroyd

COMPARATIF PIRATES GOLD vs PIRATES !

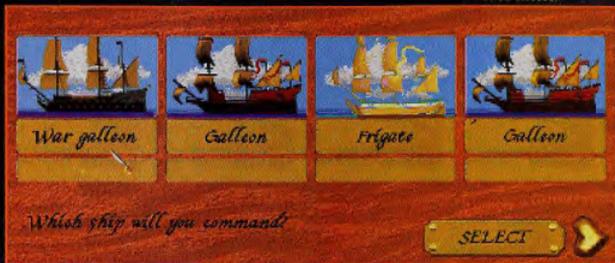
Beaucoup d'entre vous ont certainement passé de nombreuses heures devant *Pirates !* Au point que l'écran de votre Amiga avait les vaisseaux sanguins éclatés et que les pixels de vos yeux étaient un rayonnement intense. Pour l'époque, la réalisation du jeu était excellente. Alors pourquoi les comparer, me direz-vous, puisqu'il s'agit de deux générations différentes ? Parce que c'est l'exemple typique d'une bonne suite.

Quand vous allez au cinéma et que vous voyez un bon film, le deuxième volet se révèle le plupart du temps fort décevant car manquant totalement d'originalité. Heureusement, il y a des exceptions ! Eh bien, *Pirates Gold* en est une : c'est la copie conforme du premier jeu (à quelques détails près) et, pourtant, c'est aussi une suite originale. Les atouts graphiques du deuxième modifiant complètement la vision globale du jeu. Qu'ajouter de plus ? Mes compliments !



A bord de votre galion, vous sillonnez les mers. Accostez près d'un port pour pénétrer dans la ville. Pour trouver un trésor, il vous faut une carte, et faire descendre vos hommes à terre. Une fois le lieu localisé, commencez à creuser...

Votre flotte peut être composée de nombreux navires : pinnace, barque, chaloupe, navire marchand, navire cargo, frégate, galion, galion de guerre. Evidemment chacune de ces embarcations a des spécifications précises quant à sa résistance, sa capacité de stockage et sa vitesse.



AVIS

OUI

MARC

Pirates I, le premier du nom, est sans doute l'une des meilleures simulations de "destin" qui aient jamais été réalisées... Vous pouvez créer un personnage et suivre son évolution des plus belles heures de sa vie jusqu'à sa retraite sur une petite île minable. J'avais un peu peur que cette suite ne soit qu'un dépoussiérage, dans lequel les auteurs se seraient contentés de remettre les graphismes au goût du jour et d'ajouter quelques voix digitalisées. S'il y a un peu de ça, la qualité des graphismes et des sons donne cependant au jeu une ambiance encore plus prenante qu'elle ne l'était (je sais, j'ai l'air de radoter, mais Pirates I date quand même de 1986... une éternité pour un jeu vidéo !). Quel plaisir de retrouver, intact, le plaisir d'incarner un farouche pirate aux yeux injectés de sang ! Les anciens vont adorer et les jeunes découvriront avec exaltation... Bref, tout le monde sera content !

Marc Lacombe

2 MINUTES DE JEU PREMIERS PAS SUR LE PONT



Tout d'abord vous devez choisir la nationalité de votre personnage ainsi que l'époque dans laquelle il va évoluer. Ensuite, il faut lui attribuer une capacité spéciale (écriture, navigation, médecine, charme ou canonnerie).



Après un combat à l'épée avec votre capitaine, vous réussissez à vous approprier son bateau. Votre personnage se trouve dans un petit port des Caraïbes. Pour commencer, allez dans la taverne locale pour recruter quelques hommes.

Ensuite, rendez-vous chez le marchand pour acheter des vivres, quelques autres produits vous seront nécessaires pour faire du commerce. Puis, passez voir le Gouverneur afin qu'il vous confie une mission.



Et voilà ! Plein d'entrain et de projets, vous prenez la mer. Profitez des vents pour optimiser la vitesse de votre bateau. Déjà, se profile un autre port sur une île voisine. Quand soudain, vous apercevez un bateau espagnol...

VERSION

PC

Pirates Gold est disponible sur PC. Il ne devrait pas avoir d'autre version.

GENÉRIQUE

Éditeur : Microprose. Distributeur : Microprose. Conception : Michael Haire. Programmation : Randall Don Masteller, Ned Way, David Mc Kibbin. Graphismes/animation : Paul Murphy, Chris Soares, Harry Teasley, Andy Laken, Murray Taylor, Franck Vivirito. Musique : Ken Lagace, Jim Mc Conkey, Jack Miller, J.S. Bach, Jeffery L. Briggs, Roland Rizzo. Remerciements : Sid Meier.

TESTÉ SUR

PC 486 DX2 50, 8 Mo, cartes S-VGA et Sound Blaster Pro ASP

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX 25 minimum. Mémoire requise : 640 Ko. Mode graphique : S-VGA 512 Ko. Cartes sonores : Adlib, Covox, Soundblaster, Pro audio spectrum, Gold, Roland. Contrôle : clavier/souris. Média : 6 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire (20 minutes). Espace requis : 17 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection par manuel.

AVIS

OUI MAIS...

MORGAN

Pirates Gold est vraie réussite. Le jeu est beau, les musiques sont sympathiques, l'animation est bien faite (surtout pour du Super-VGA) et le concept est très intéressant. Le point fort de *Pirates Gold* est sa multitude de missions et sa diversité de styles. Il mêle le jeu d'action (les combats à l'épée), la stratégie, le wargame (les combats navals et les attaques de fort), l'aventure et la simulation économique. Voilà un jeu complet ! De plus, tous ces aspects s'enchaînent très naturellement. Pourtant, certains défauts entâchent le jeu. Tout d'abord, l'ergonomie n'est pas toujours parfaite. La manœuvre de votre bateau autour des côtes est parfois laborieuse, et vous passez votre temps à accoster et à lever l'ancre. Ce n'est qu'un détail. L'autre point est la lassitude que l'on ressent en jouant. Les trajets sont très longs et ennuyeux. La diversité des missions est très plaisante mais il faut régulièrement changer d'équipage et repartir en mer avec un seul bateau. C'est usant à force ! Pourquoi ces diables de marins vous fuient-ils irrémédiablement comme la peste ? C'est dommage, car la conservation d'une grande flotte et de tous vos hommes vous permettrait de donner un suivi à vos aventures. Mais ne soyons pas trop négatifs car *Pirates Gold* est quand même un jeu très plaisant qui vous permettra de vous amuser de longues heures durant.

Morgan Floyd



Holà gente damoiselle ! Vous habitez chez vos parents ? A force de beaux mots et de l'usage malhonnête de votre titre dans l'armée du père, vous finirez par épouser une de ces pulpeuses créatures. Plus tard, elle vous apportera des informations sur la situation des trésors en fouillant dans les affaires de papa... Jolie et efficace la donzelle !



Salétés de mutins ! Moi qui les considérais comme mes propres enfants... Tout ça parce que je ne les ai toujours payés depuis que nous sommes partis. Quelle ingratitude !

TOP

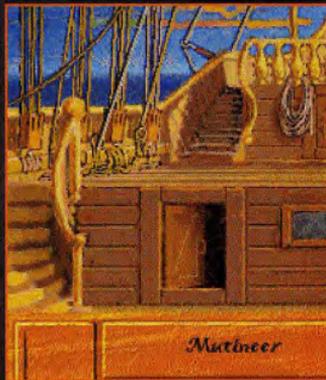
- Des graphismes somptueux
- Une diversité de missions importante
- Un mariage réussi de plusieurs types de jeux

FLOP

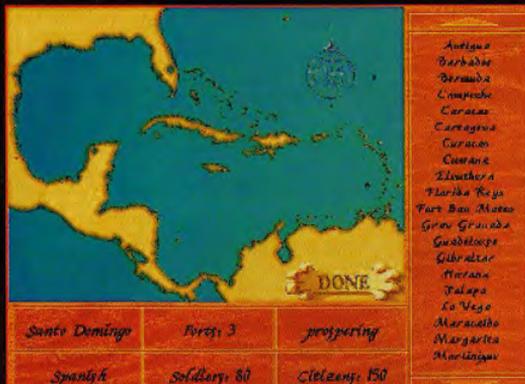
- Les voyages trop longs
- La maniabilité des bateaux
- Le fonctionnement répétitif



Dans la cale de votre navire vous pourriez constater l'étendue de votre trésor. Chacques parts des butins, une fois partagés, viendront s'accumuler ici.



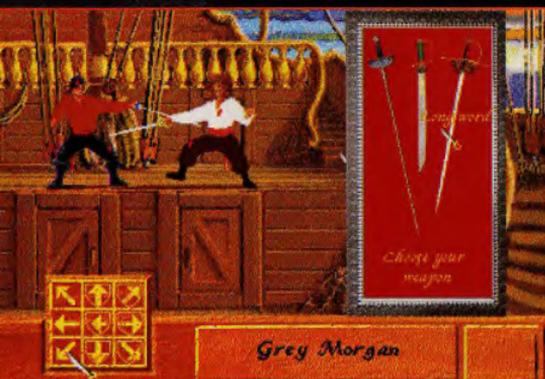
Mutiner



Voici la carte des mers que vous allez parcourir. En cliquant sur une ville vous voyez apparaître des informations la concernant : pays d'appartenance, forts, gardes, population, etc. Autre point important, les vents soufflent de l'est vers l'ouest.



Pendant les combats, vous devez choisir la bonne prise au vent pour aller plus vite que votre adversaire et une fois que vous l'avez dans votre ligne de mire... faire feu ! En fonction de votre nombre de canons et d'hommes le bateau ennemi se rendra, coulera ou bien vous abordera.



Pendant les abordages, les mutineries, les duels pour une femme et les combats en ville vous devrez passer maître en l'art de l'épée. Commencez par choisir votre arme (raprière, coutelet ou épée) puis à force de feintes, de bottes et de parades vous viendrez à bout de votre ennemi. Si vos hommes se battent pendant ce temps leur réussite influera sur votre moral.

87%

PIRATES GOLD

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

PC

PIRATES GOLD MELE
AGREABLEMENT PLUSIEURS
STYLES DE JEUX. LE THEME DES
PIRATES EST VRAIMENT
ORIGINAL.

90%

GRAPHISMES

Les décors ressemblent à des peintures sur toiles. L'ensemble en Super VGA est d'excellente facture.

83%

ANIMATION

Même si ce n'est pas l'atout majeur du jeu, elle très bonne et le Super VGA ne-râme pas-. Les drapeaux flottant au vent sont superbement réalisés.

78%

MUSIQUE

Elle est discrète et plutôt réussie. Les thèmes développés mettent bien dans l'ambiance.

72%

BRUITAGES

Ils sont rares mais assez corrects. Pour ce type de jeu, ce n'est pas prédominant.

90%

PRISE EN MAIN

L'installation et la configuration de la machine sont très simples. Nul besoin de compiler la doc trois heures avant de commencer.

80%

JOUABILITE

Les commandes dans le jeu sont simples et efficaces. Il est regrettable que certains manœuvres soient difficiles et mal gérés par l'ordinateur.

84%

DUREE DE VIE

Les possibilités du jeu sont très vastes. On y revient souvent. La répétition de certaines commandes finit par lasser lors des grandes campagnes.

Difficulté

Moyenne

Joueur

1

Prix

D

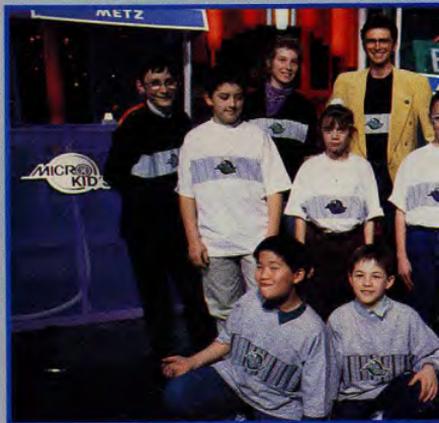
MICRO KID'S S

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 proposer
des créations assistées par ordinateur.



Le dimanche

SUR

France

3

**Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.**

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

TILT
MICROLOGISTES

CONSOLES+

UR FRANCE 3 CONSOLES+

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



À 9h50

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



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.



AMIGA

BLOB

TESTE PAR MARC LACOMBE

A des années-lumière des voix digitalisées et des images de synthèse qui envahissent peu à peu nos micros, voilà un petit jeu sympa et sans prétention. Même si techniquement il nous ramène en arrière, Blob saura faire passer de bons moments aux amateurs de casse-tête et de jeux de plates-formes. Que demander de plus ?

Moins mou que son homonyme cinématographique qui terrorise les foules des salles obscures dans les années soixante-dix, ce Blob-là serait plutôt du genre caoutchouteux. Vous voyez les «super-balles» en plastique qu'on fait rebondir partout dans la cuisine jusqu'à ce qu'elles finissent dans le bocal des poissons rouges ou à travers les carreaux de la fenêtre ? Eh bien, le Blob en question ressemble un peu à ça ! Notre ami passe son temps à rebondir dans un univers constitué de dalles flottant dans le vide de l'espace.

L'action est présentée en vue du dessus et vous donne parfois carrément le vertige... Les dalles qui se trouvent au-dessous de vous sont plus petites et assombrées, et celles qui se trouvent au-dessus sont représentées en pointillés, ce qui permet d'obtenir une évaluation précise de votre position tout en conservant une jouabilité exemplaire. **Pour sortir de chaque niveau, Blob devra**

libérer ses amis les «Blobettes» (Non, pas les Clodettes !), les guider vers la sortie, ramasser un des éléments pour réparer son vaisseau, ou bien encore recolorier toutes les dalles, un peu à la manière de l'inoubliable Q-Bert (ça ne nous rajeunit pas). Mais la sortie n'est pas toujours facile à trouver et toute chute dans le néant spatial est drôlement mortelle. De plus, selon leur texture, les dalles glissent, se brisent ou rebondissent plus ou moins... et parfois même dans la mauvaise direction !

Très vite, l'agilité et les réflexes ne suffisent plus. Il vous faudra aussi utiliser votre matière grise pour résoudre les véritables casse-tête de chaque niveau. Pour compliquer encore les choses (qui n'en ont pas besoin), des monstres terribles vous guettent pour vous pousser dans le vide... Et, comme si cela ne suffisait pas, le temps est limité. Lorsque le compte à rebours sera terminé, une créature malveillante vous pourchassera sans répit. Heureusement, la progression du niveau de difficulté est remarquablement bien dosée, et vous aurez droit à un mot de passe tous les cinq niveaux.

INTERET
72%
DU JEU



2 MINUTES
DE JEU :
ET HOP !



Si vous ne réussissez pas à sauter suffisamment haut pour atteindre la dalle qui se trouve au-dessus de vous, n'hésitez pas à descendre...



En effet, vous trouverez peut-être au-dessous une de ces dalles de couleur orange qui vous permettra de rebondir à des hauteurs phénoménales.



Vous vous élèvez ainsi et atterrissez sur la dalle inaccessible du début. Quelques bonds plus tard, vous voilà déjà sens dessus dessous ! Vous suivez ?

AVIS

OUI !

MARC

D'accord, Blob n'est peut-être pas un chef-d'œuvre impérissable, mais j'avoue que je me suis vite laissé prendre au jeu ! L'impression de profondeur est... impressionnante, et le principe du jeu, même s'il manque un peu d'originalité, reste tout de même très efficace. Blob est en fait un agréable mélange d'action et de réflexion au niveau de difficulté remarquablement bien dosé. Plus vous avancez dans le jeu et plus les choses se compliquent (la variété des dalles permet d'obtenir pas mal de situations différentes) et vous devrez faire preuve de toujours plus de réflexe et d'intelligence. Néanmoins, Blob n'apporte pas grand-chose de nouveau et vous risquez de vous en lasser rapidement. Aussi ne le conseillerai qu'aux vrais amateurs du genre.
Marc Lacombe

COMPARATIF
BLOB vs BOMBUZAL

Blob s'inspire ouvertement du bon vieux Bombuzal, dans lequel vous manipulez déjà une bestiole rondouillarde et rigolote égarée au milieu d'un labyrinthe de dalles. À première vue, on pourrait penser que Bombuzal est plus orienté vers la réflexion mais, si les premiers tableaux de Blob font appel aux réflexes et à l'agilité, les choses se compliquent par la suite, et la variété des briques fait que le jeu tourne rapidement au casse-tête. Blob bénéficie de plus d'une meilleure réalisation (notamment au niveau de l'animation et des bruitages) ce qui est bien normal étant donné que Bombuzal est déjà vieux de quelques années. Inutile donc de vous conseiller plus.



Si Blob s'inspire d'un logisticien, c'est de Bombuzal. Si vous avez aimé celui-ci, vous aimerez Blob.

AVIS

OUI, mais...

PETER

C'est certainement avec beaucoup de plaisir que vous arborerez les premières parties de Blob. Son concept est un fameux mélange, dont les ingrédients, qui ne manquent pas de goût, proviennent de célèbres recettes telles que Sweek, Bombuzal et Q-Bert. La réalisation n'étant pas en reste, je suis sûr que vous apprécierez l'animation plutôt comique du personnage. Blob a effectivement plusieurs attitudes rigolotes et, quand il effectue un saut périlleux, le petit «hiyaa» qu'il pousse joyeusement est très amusant.

Mais attention, vous connaissez le principe «cuisine nouvelle»: ce n'est pas parce que le mets est fin qu'il est forcément copieux. Malgré les cinquante niveaux disponibles, Blob n'est malheureusement pas un soft immortel. Et ce n'est pas le contrôle délicat du sprite qui va arranger les choses. Profitez donc de la facilité des premiers niveaux pour vous entraîner un maximum sur la manipulation de Blob.

Peter Kapok

Editeur : Core Design.
Distributeur : Virgin.
Programmation : Jonathan Hilliard.
Graphismes : Billy Allison, Jonathan Hilliard, Bande-son : Martin Iveson.

VERSIONS

Blob est disponible sur **AMIGA**. Pas d'autre version prévue pour le moment.

TESTE SUR

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

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : Joystick. Média : 1 disquette 3"1/2 DD. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection logicielle.

72%

ACTION **■■■**
PLATES-FORMES **■■■**
SIMULATION **■**
REFLEXION **■**
SPORT **■**
ADVENTURE **■**
ROLE **■**
3D **■**

BLOB

A

MALGRÉ SON PEU D'ORIGINALITÉ, BLOB EST UN JEU ATTACHANT, BÉNÉFICIAIRE D'UNE BONNE RÉALISATION, MAIS SEULS LES AMATEURS APPRÉCIERONT VRAIMENT.

GRAPHISMES

Le Blob a une bouille sympa mais les dalles sont plutôt banales et le décor se limite à quelques étoiles sur fond noir (ce qui explique les photos tristounettes).

ANIMATION

Les mimiques du personnage sont hilarantes (les auteurs auraient même pu en rajouter !) et l'animation des étoiles et des dalles donne une excellente impression de profondeur.

MUSIQUE

La musique qui accompagne le jeu est assez entraînante, mais je vous conseillerais tout de même de la couper pour mieux profiter des bruitages.

BRUITAGES

Les bruitages, inspirés de l'univers du dessin animé, sont très réussis... «L'animal» pousse des cris bizarres et émet de drôles de bruits à chaque rebondissement !

PRISE EN MAIN

Le maniement du personnage est assez difficile au début mais on apprend vite à gérer la force d'inertie et tout devient alors plus facile !

JOUABILITÉ

Une fois l'inertie maîtrisée, Blob se dirige au doigt et à l'œil.

COURSE DE VIE

Les niveaux sont assez nombreux et la progression de difficulté bien dosée. Passé le plaisir de la découverte, vous risquez de vous lasser assez vite.

65%

82%

78%

84%

64%

80%

65%

LES PLANS FOIREUX DU DOCTEUR MARCUS

Si vous aimez les sensations fortes, je vous conseille de jouer à Blob dans le noir, avec l'écran placé horizontalement entre vos jambes, comme si vous regardiez au fond d'un puits ! On vous prendra sûrement pour un dingue, mais la sensation de vertige est assurée !



Attention ! Si vous tombez de trop haut, ou si vous cognez la tête contre la dalle du dessus, vous risquez d'assommer notre malheureux petit Blob !

TOP

- L'impression de profondeur est excellente
- La progression de la difficulté est bien dosée

FLOP

- Le jeu manque un peu d'originalité
- Le maniement du personnage exige de l'entraînement

Difficulté

M

Joueur

T

Prix

C

BLOB

ONE STEP BEYOND



TESTÉ PAR JACQUES HARBONN

A

Lecteur assidu de *Tilt*, vous savez déjà que *One Step Beyond*

n'est autre que la suite de *Push Over*, l'excellent jeu de réflexion qui, en son temps, avait reçu le *Tilt d'Or*. Ce deuxième épisode saura vous tenir de longues heures en haleine, à condition de ne pas trop penser à son modèle.

Dans *Push Over*, la fourmi s'était dévouée pour aller récupérer les Quavers (sorte de chips au fromage) de son chien de patron. Dans ce second épisode, c'est le quadrupède lui-même qui entre en scène. Alors qu'il est tranquillement en train de jouer à *Push Over*, il se fait aspirer par l'écran de son ordinateur et se retrouve plongé dans un monde étrange. Pour s'en sortir, il devra passer les cent niveaux casse-tête qui composent le jeu. Le principe est d'une simplicité désarmante. Notre ami doit sauter de la plate-forme de départ à celle d'arrivée en faisant disparaître toutes les plates-formes intermédiaires (il lui suffit le plus souvent de marcher dessus).

Notre chien dispose de divers modes de déplacement. Il peut sauter sur les plates-formes situées à proximité, soit latéralement, soit en haut, en diagonale. Il lui est également possible de se laisser tomber sur celles du dessous. Les chutes sont cependant dangereuses pour ce canin

de constitution fragile. S'il peut sauter un étage sans aucune conséquence, il restera assommé quelques instants après une chute de deux étages. Et, s'il lui prend la fantaisie de se laisser choir de plus haut, il ne se relèvera pas.

La difficulté tient au temps limité et à la disposition et aux caractéristiques des plates-formes. Il y a celles qui doivent être activées dans un ordre particulier, celles qui vous projettent automatiquement dans différentes directions, ou encore celles qui font disparaître directement une rangée horizontale ou diagonale de plates-formes, et d'autres qui les font réapparaître. Les dernières sont encore plus particulières; plates-formes temporisées disparaissant progressivement, plates-formes «intermittentes» rentrant et sortant à intervalles réguliers et enfin plates-formes de sécurité, totalement fixes. (Ouf ! vous suivez ?)

Tout comme dans *Push Over*, chaque tableau réussi vous donne droit à un «jeton» utilisable pour reprendre un tableau juste avant une erreur fatale. Un système de code permet de progresser plus aisément. C'est pas toujours très facile !



Oops ! L'écran de l'ordinateur «aspire» purement et simplement notre ami, pour le conduire dans un univers de puces (normal pour un chien, n'est-ce pas Dogue ?)

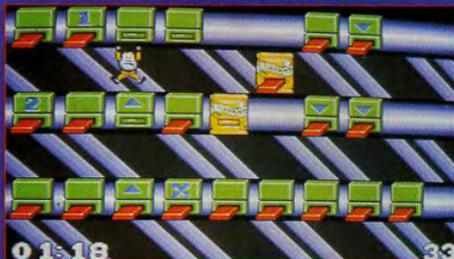


Que ne ferait-on pour un paquet de Quavers ? Cependant, il faut parvenir au tableau ultime pour récupérer l'intégralité des dix paquets.

Ce tableau, avec ses séries d'enchaînements automatiques, pourrait vous rentrer un bon moment. Procédez par étape pour trouver la meilleure action.



Les plates-formes numérotées doivent être activées dans le bon ordre. N'oubliez surtout pas de conserver une plate-forme d'accès à la sortie !



QUELQUES ASTUCES...

Voici quelques conseils pour vous aider à progresser un peu plus facilement. Si vous vous trouvez face à un tableau complexe et disposez d'un court laps de temps, la meilleure façon de procéder est le plus souvent de jeter son dévolu sur les plates-formes spéciales de fermeture. À l'inverse, si le temps ne vous presse pas, prévoyez de nombreuses chutes avec la porte de conscience temporaire qui en résulte.

La touche « pause » rappelle la signification des icônes des plates-formes spéciales, qui sont d'ailleurs assez explicites, contrairement à celles de Push Over. Vous disposerez même en prime d'un conseil succinct pour résoudre le tableau en cours.



Editeur : Ocean. Distributeur : Ocean. Programme : Nick Tuckett. Graphismes : Bryan King, Ian Harling, Phillip Chin. Bande-son : Dean Evans, Keth Timman. Conception : Charles Dartington. Développement : Red Rat Software.

VERSIONS

Le jeu est disponible sur Amiga. La version PC suivra très rapidement.

PC AMIGA

TESTÉ SUR

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

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 512 Ko. Contrôle : Joystick (indispensable). Média : 2 disquettes 3 1/2 DD. Installation disque dur : impossible. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection : disquette.

AVIS

OUI !

JACQUES

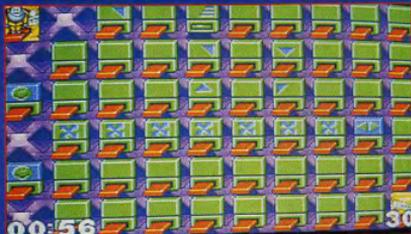
La preview jouable que nous vous avions présentée le mois dernier m'avait déjà rivé un bon moment devant mon écran. Cette version définitive ne m'a pas déçu, bien au contraire. La présentation très «cartoon» s'est encore étoffée, occupant la quasi-totalité de la première disquette. Le jeu lui-même est passionnant. Si tous les tableaux font appel à l'analyse et la logique, certains nécessitent en outre une grande rigueur d'exécution. La progression de la difficulté est excellente. Les premiers tableaux ne posent aucun problème une fois assimilés les principes de base. Mais il en va tout autrement des tableaux de haut niveau, qui fournissent de plates-formes spéciales aux effets diversifiés. Il faut alors procéder par étape en effectuant de nombreux essais : l'analyse de ses erreurs ouvre la voie de la réussite. One Step Beyond, bien que légèrement inférieur à Push Over (au niveau de l'originalité principalement), passionnera tous les amoureux de casse-tête qui aiment bien se creuser la cervelle...

Jacques Harbonn

TOP

- Un jeu simple et prenant
- Une bonne progression de difficulté
- Une animation très soignée

Pas de panique ! Comme vous le voyez, le temps est trop limité pour passer sur toutes les plateformes. Il faut donc mettre à profit la série de dalles de fermeture en évitant les trempins.



FLOP

- Moins original et «magique» que *Push Over*
- Pour amateurs de logique exclusive-ment

CONCOURS ONE STEP BEYOND

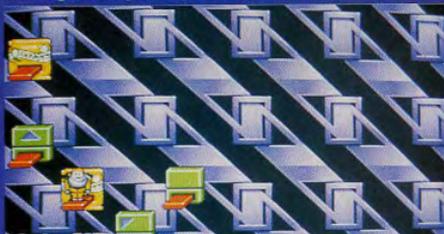
A l'occasion de la sortie de ce logiciel, Tilt et Ocean organisent un concours. Vous trouverez toutes les explications utiles un peu plus loin dans le journal. Alors, faites fumer à plein régime vos petites cellules grises, et envoyez-nous au plus vite vos meilleurs «scores», vous ne serez certainement pas déçu.

2 MINUTES DE JEU FAITES CHAUFFER LES NEURONES

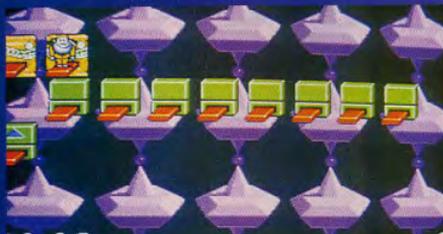
Voici la solution, pour faciliter votre apprentissage, des quatre premiers tableaux.



Rien de plus simple : un petit pas à gauche, un grand pas à droite et voilà, le tour est joué !



Tout d'abord, effectuez un grand saut à droite. Puis laissez-vous tomber sur la plateforme de gauche, et assistez à vos voltiges automatiques.



Sautez de deux en deux vers la droite jusqu'à l'extrémité et revenez vers la gauche en utilisant les plateformes restantes. Le trempin (la plateforme avec la flèche) vous projettera sur l'aire d'arrivée.



Sautez sur la plateforme de gauche au même niveau, et laissez-vous descendre sur la colonne de droite. Le timing est capital car vous devez retomber sur une plateforme «intermittente». Sautez à gauche sur l'arrivée.



La dalle temps limité (celle avec le sablier) impose une grande rapidité d'exécution une fois que l'on a posé le pied dessus une première fois. Il faut donc savoir à l'avance ce que vous comptez faire ensuite et l'exécuter sans hésitation.



Ce tableau est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît, a condition de gérer intelligemment les dalles de fermeture.

AVIS

OUI !

SPIRIT

Tout amateur que je suis de jeux de réflexion, à l'instar de Jacques, j'ai testé avec plaisir ce second volet de Push Over. J'ai particulièrement aimé le style des problèmes proposés, et les multiples possibilités de raisonnement à partir de règles simples. Il existe plusieurs façons de réussir un tableau. La réalisation est en outre d'un bon niveau pour ce type de jeu. L'intro est superbe et la qualité de l'animation ne se dément pas tout au long du jeu. Certes, le sprite est petit, conséquence obligée d'un jeu à étages multiples réalisé sans scrolling. En revanche, le chien fait preuve d'une grande richesse d'expressions. Il s'endort lorsqu'on le laisse inactif et saute de joie s'il termine avec succès un tableau ou mime sa déception dans le cas contraire. Ses oreilles flottent au vent et il effectue à l'occasion de jolies pirouettes. S'il tombe dans le vide, il exprime une vive stupéfaction semblable à celle de Vil Coyote. Seul petit regret : l'animation complémentaire qui conclut les changements de «monde» est un peu fruste. One Step Beyond plaira à tous les amateurs de logique. Moi, j'achète.

Spirit

COMPARATIF ONE STEP BEYOND vs PUSH OVER

Le jeu le plus proche de One Step Beyond n'est autre que le premier volet des mêmes aventures, Push Over. Les deux jeux sont prenants et variés, mais ma préférence va tout de même à Push Over. Celui-ci est plus original et bénéficie d'un effet «magique» lorsque l'on assiste à l'enchaînement plus ou moins complexe de l'écroûlement des dominos. En revanche, l'animation de One Step Beyond est un peu plus variée. De toute manière, dans un cas comme dans l'autre, vous ne serez pas déçu par votre achat.

84%

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

ONE STEP BEYOND

A

UN JEU DE LOGIQUE À LA FOIS DIVERSIFIÉ ET SIMPLE AVEC UNE PROGRESSION DE DIFFICULTÉ PARFAITE ET UNE BONNE QUALITÉ D'ANIMATION.

72%

GRAPHISMES

Les graphismes sont très simples et bien lisibles. En revanche, les fonds auraient gagné à être plus travaillés.

84%

ANIMATION

La présentation est superbe et les animations en cours de jeu d'une grande diversité.

72%

MUSIQUE

Agreable au début, elle devient un peu lassante à long terme.

70%

BRUITAGES

S'ils ne sont pas très nombreux, ils sont en contrepartie assez évocateurs.

85%

PRISE EN MAIN

Les règles s'assimilent en quelques secondes et la touche pause rappelle la signification des plates-formes spéciales.

86%

JOUABILITÉ

La jouabilité est excellente, votre chien réagit au quart de tour, même en cas d'enchaînement complexe.

86%

DURÉE DE VIE

Il ne faut pas plus de 2 à 3 heures pour franchir les 30 premiers tableaux, mais après, c'est une toute autre histoire...

Difficulté

Joueur

Prix

Moyens

1

C

SOCCER KID

TESTÉ PAR MARC LACOMBE

AMIGA

Collez-lui un simple ballon de foot entre les pieds, et le héros de Soccer Kid vous réalise des acrobaties qui feraient passer Jean-Pierre Papin pour un hippopotame unijambiste... Mais le plus grand exploit de Soccer Kid est encore de réussir à renouveler un genre qui s'enlisait jusqu'ici dans la banalité : le jeu de plates-formes !



Soccer Kid commence par une intro très réussie dans laquelle on voit un méchant extraterrestre, collectionneur de trophées, voler la coupe du monde de football... Sûrie à un incident de téléportation (mais que fait Scotty ?), la coupe se brise en cinq morceaux qui retombent en différents points du globe. Armé seulement de son ballon de foot, le héros du soft va tenter de récupérer les cinq morceaux de la coupe à travers cinq niveaux (Angleterre, Italie, Japon, Russie, et USA. Les différents pays traversés sont de plus en plus vastes et difficiles.

Toute l'originalité du soft réside en fait dans la façon dont vous allez manier le ballon. En shootant simplement dedans (plus ou moins fort, au ras du sol, en hauteur, ou même en diagonale), vous pourrez vous débarrasser des gêneurs qui tentent de faire obstacle et même démolir de solides murs de pierre. En

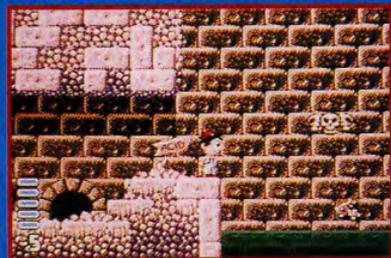
général, le ballon rebondit et revient vers vous, mais il vous faudra assez souvent lui courir après (au cas où celui-ci éclaterait sur des pics, il suffit de maintenir le bouton de tir enfoncé quelques secondes pour en faire apparaître un nouveau). Vous pouvez amasser les divers bonus à votre disposition (viés supplémentaires, énergie, ou superchaussures façon Sonic), et il est possible de les acquérir en lançant simplement le ballon dessus, ce qui se révèle bien pratique.

Le ballon peut également vous servir de trampoline et vous permettre de sauter plus haut. Notre adorable bambin fait la collection d'images de foot et si vous réussissez à récolter les onze images (l'équipe au complet) qui se cachent dans chaque niveau, vous aurez droit à de petites séquences de bonus et pourrez gagner un des cinq morceaux de la coupe...

Mais rien ne vous oblige à ramasser ces cartes et vous pouvez parfaitement jouer en essayant simplement d'aller le plus loin possible.

COMPARATIF SOCCER KID vs ARABIAN NIGHTS

Grosse tête, chevelure brune, grands yeux ébahis... Le héros de Soccer Kid est presque le frère jumeau de celui d'Arabian Nights... Normal, ces deux softs nous viennent du même éditeur et ont été réalisés en partie par la même équipe. Mais



Soccer Kid l'emporte haut la main, grâce à son indéniable originalité. Arabian Nights mélangeait jeu de plates-formes et shoot'em up, avec un soupçon d'aventure, mais restait tout de même assez classique, alors que Soccer Kid et son ballon magique amènent vraiment quelque chose de nouveau dans le petit monde du jeu de plates-formes.

QU



Quel équilibre ! En grimpant sur la balle, vous pourrez sauter plus haut !

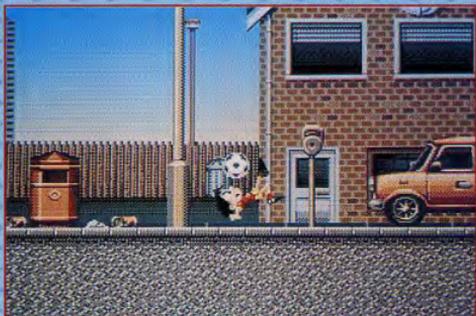
Tête en l'air ! Un mouvement spectaculaire qui permet de propulser la balle au loin.





Il est possible de dégommer ses adversaires à coups de ballon... Certains disparaissent au premier choc, mais d'autres sont plus coriaces.

LE EMOTION !



Soccer Kid est capable de jongler avec la balle sur le nez comme une otarie.

Le fin du fin : Le coup de pied retourné. Un vrai petit Papin, ce gamin !



AVIS

OUI !

MARC

Je croyais avoir tout vu en matière de jeux de plates-formes et le genre commençait à me lasser sérieusement (et je suis poli !), mais le petit bonhomme de Soccer Kid m'a enfin redonné espoir !

Ici, pas de flingue laser, d'épée ou de boomerang, mais simplement un ballon qui sert à la fois de projectile, de moyen de transport et de trampoline. Il est possible l'utiliser de plein de manières différentes, et c'est ce qui fait tout le charme de ce soft... C'est vraiment un plaisir d'apprendre à maîtriser le ballon et d'utiliser toutes les possibilités qu'il offre au cours du jeu. D'autant plus que la jouabilité est exemplaire, le programme se montrant même parfois «généreux» (sans trop en avoir l'air), vous laissant récupérer des ballons qui, normalement, auraient dû tomber dans un gouffre ou éclater au contact de pics ! Même si, comme moi, vous êtes devenu, par la force des choses, un «décu du jeu de plates-formes», essayez Soccer Kid... Ce soft va vous redonner goût à la vie !

Marc Lacombe

Editeur : Chrisalis. Distributeur : Virgin. Conception : Neil Adamson, Nigel Little, Matt Furniss. Programmation : Pete Harrop, Shaun Hollingworth. Graphismes : Neil Adamson, Phil Hackney, Paul Dobson. Bande-son : Matt Furniss.

VERSION

Le jeu est disponible sur Amiga. Pas d'autre version prévue pour le moment.

AMIGA

TESTÉ SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de Ram et deux lecteurs de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Contrôle : Joystick, clavier. Média : 4 disquettes 3" 1/2. Installation sur disque dur : impossible. Jeu en français. Manuel en français. Protection par manuel.

TOP

- L'idée des différentes utilisations du ballon est originale
- Une jouabilité incroyable malgré le nombre impressionnant de coups

FLOP

- Les musiques sont légèrement répétitives
- La fenêtre de jeu est un peu petite

2 MINU
PAPINADE

Vous devriez rapidement acquérir une parfaite maîtrise du ballon et réussir d'incroyables acrobaties qui vous permettraient d'atteindre des endroits « a priori » inaccessibles.



Petite visite à Venise où des garçons de café vous balancent des pizzas à la figure !

Ce sumo photographe dispose d'un flash éblouissant qui vous paralyse pendant une seconde.



Le climat se refroidit sérieusement en Russie... Vous y croirez de dangereux amateurs de luge et des militaires bardés de médailles.

N'ayez aucune pitié pour ces malheureux moutons écossais, ils sont aussi dangereux que leur maître, un berger fort mécontent de vous voir dans son pré.



S DE JEU À GOGO !



Four grimper sur le toit de ce bus londonien, lancer d'abord la balle en l'air... Puis prenez votre élan et sautez pour la placer, d'un habile coup de tête, sur le dessus de la colonne.

Il ne reste plus qu'à grimper sur la balle et... à vous tenir en équilibre dessus. Son élasticité vous permettra de sauter beaucoup plus haut et d'atteindre les bonus placés sur le toit du bus.

MORGAN

AVIS

OUI
mais...

Moi, j'aime pas les jeux d'plates-formes, j'aime pas l'foot et j'aime pas les fruits de mer... Alors pensez si j'avais des «a priori» défavorables sur ce soft ! Pourtant, j'avoue que Soccer Kid m'a impressionné. Même si la musique est un peu répétitive et si les décors manquent de couleur, la réalisation se révèle excellente (l'animation est réussie, le niveau de difficulté bien dosé et la jouabilité exceptionnelle). De plus, le thème choisi est original et très bien exploité. Soccer Kid est un bon jeu de plates-formes, qui séduira à coup sûr les amateurs... Les autres devraient même y jeter un coup d'œil, pour se faire une bonne surprise. Je ne suis pas un fan du genre, mais si j'achetais un jeu de plates-formes, je choiserais celui-là.

Morgan Feroyd

Le tackle permet de passer dans les couloirs un peu bas de plafond... Les graphistes ont soigné les détails : plus vous avancez dans les grottes et plus la luminosité baisse.



87%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

SOCCER KID

A

UN JEU DE PLATES-FORMES ORIGINAL ET BIEN RÉALISÉ, OÙ L'UTILISATION DU BALLON CHANGE TOUT. LES ACROBATIES DU HÉROS SONT UN RÉGAL !

80%

GRAPHISMES

Les décors de fond sont très détaillés et restent pourtant très lisibles. Les personnages ont des looks très sympas et ne manquent pas d'originalité.

85%

ANIMATION

Les mouvements du héros sont nombreux et spectaculaires. Vous saurez droit en prime à quelques animations «superflues».

70%

MUSIQUE

Les musiques sont très réussies mais manquent légèrement de variété, même si l'orchestration varie en fonction du pays visité.

76%

BRUTAGES

Les brutages manquent légèrement d'originalité mais sont suffisamment efficaces pour rythmer correctement l'action.

70%

PRISE EN MAIN

Les mouvements sont tellement nombreux qu'il faut un moment avant de les maîtriser. Le manuel explique très bien le maniement du personnage.

90%

JOUABILITE

Les rebonds de la balle et les mouvements du personnage sont parfaitement synchronisés, ce qui permet de réaliser des acrobaties spectaculaires.

80%

DURÉE DE VIE

Les niveaux sont vastes et nombreux. Il vous faudra un bon moment avant d'en venir à bout.

Difficulté

Moyenne

Joueur

1

Prix

D



TESTS

THE CHAOS

TESTÉ PAR DOGUE DE MAUVE

ST

Chaos Engine, considéré comme l'un des meilleurs jeux d'action de la ludothèque Amiga, est désormais disponible sur ST. Un grand merci aux Bitmap Brothers qui n'ont pas oublié leurs origines (ils ont démarré avec Xenon sur ST) et continuent d'adapter leurs hits sur la machine d'Atari.

Le chaos s'est emparé du monde. A l'origine de cette catastrophe, une machine infernale mise au point par le Baron Fortesque, un savant du XIXe siècle au cerveau torturé. The Chaos Engine a petit à petit modifié le paysage et les créatures vivant aux alentours. Pour éviter que son influence ne s'étende inexorablement, les survivants ont fait appel aux mercenaires les plus téméraires. Six hommes se sont présentés mais seuls deux d'entre eux se lanceront à l'assaut de la machine maudite et de son créateur.

L'atout majeur de The Chaos Engine est sans conteste son mode deux joueurs. Si vous jouez seul, l'ordinateur dirigera l'autre mercenaire, mais le jeu sera mille fois plus fun si vous jouez avec un frère, un copain, une petite amie ou, si vraiment vous n'avez personne d'autre sous la main, votre concierge. Chaque personnage a ses caractéristiques propres : habileté, vitesse, résistance, puissance de tir, arme spéciale, etc. Pour vos premières parties, vous souhaiterez sans doute utiliser un personnage avec une résistance élevée, histoire de tenir tête piteux de quelques minutes aux mutants assoiffés de sang qui pullulent dans les contrées du chaos. **The Chaos Engine est une sorte de super Gauntlet.** L'action, vue du dessus, se déroule le long d'un scrolling multidirectionnel de bonne facture. Si chaque personnage peut agir à sa guise dans les limites de l'écran, on se rend rapidement compte qu'il est préférable de rester ensemble et de coopérer pour mieux progresser. Il faudra, dans chaque sous-niveau, vous frayer un



Si elles ne sont pas très difficiles à éliminer, ces araignées géantes ont la particularité de toujours se déplacer en groupe. Il serait peut-être bienvenu d'utiliser une bombe pour vous en débarrasser.

chemin au milieu des décors et des créatures hostiles, et résoudre des énigmes simples (clés à trouver, objets à détruire) et surtout «déchaotiser les étranges antennes qui parsèment le paysage. Ceci dit, puisque les deux héros ne peuvent pas se tirer dessus, rien ne vous empêchera de profiter d'un personnage agile pour récupérer des bonus ou des pièces de monnaie au nez et à la barbe de votre coéquipier.

Avec cet argent, vous pourrez améliorer les caractéristiques de votre personnage. lui offrir des vies supplémentaires, voire même

ressusciter un partenaire malchanceux. Pour atteindre le dernier niveau du jeu, il vous faudra faire preuve de beaucoup d'habileté dans le maniement du joystick et d'une certaine jugeotte dans l'utilisation de votre pécule. Heureusement, à la fin de chaque niveau, vous obtiendrez un mot de passe pour repartir à ce stade.

Bref, malgré une bande sonore indigente bien en-deça de celle de la version Amiga, **Chaos Engine** est un jeu d'attention intelligent qui fait honneur au ST. Pour les amateurs de **Gauntlet...** et tous les autres !



TESTS

ENGINE

RENEGADE



Voici un exemple de fiche de personnage. A gauche, ses caractéristiques, à droite le panneau qui vous permettra d'améliorer ses performances (point par point ou globalement).

COMPARATIF

THE CHAOS ENGINE vs GAUNTLET II

AVIS

OUI !

DOGUY

Il y a de cela quelques années (j'étais fort jeune alors), je découvrais Gauntlet dans une salle d'arcade de fête foraine. Ce fut le choc ! Un jeu d'héroïc-fantasy jouable à plusieurs, avec une foule de monstres à annihilier, de clefs à trouver et d'objets à récupérer. Un peu plus tard, le jeu vit le jour sur ST, suivi de l'excellent Gauntlet II. Puis, jusqu'à aujourd'hui, plus rien. Heureusement, de ce néant a surgi The Chaos Engine ! Avec ce nouveau jeu de Renegade, j'ai retrouvé les sensations de ma prime jeunesse. Les graphismes, signés Dan Malone, sont superbes et exploitent à merveille les seize couleurs du ST, l'animation est d'excellente facture, le scrolling correct et la jouabilité plus qu'honorable. Seul hic : une bande-son plutôt maigre (aux voix digites et à la musique évolutive de la version Amiga se sont substitués quelques bruitages). C'est dommage mais ça n'empêche pas The Chaos Engine d'être un grand jeu sur ST, à l'heure où la plupart des éditeurs délaissent la machine d'Atari. Merci aux Bitmap Brothers pour cette cure de jouvence !

Doguy de Mauve

Si les clones de Gauntlet n'ont cessé de fleurir il y a trois ou quatre ans, la référence du genre reste Gauntlet II. Celui-ci reprenait les éléments de Gauntlet (héros multiples, monstres, système de jeu) en améliorant les graphismes et en rajoutant des effets bizarres et des bonus/malus tarabiscotés (on se souvient du «IT», une maladie contagieuse qui attirait tous les monstres autour de vous). The Chaos Engine établit une nouvelle norme en matière de jeu «à la Gauntlet». Grâce à ses superbes graphismes, son ambiance travaillée et sa jouabilité excellente, il surpasse son modèle. Cependant, Gauntlet II reste l'un des très rares jeux où l'on peut jouer à quatre simultanément (grâce à un quadrupleur de joystick).



Gauntlet II était jusqu'à présent la référence du genre mais il a mal vieilli face à Chaos Engine.

THE CHAOS ENGINE

AVIS

OUI !

VLADIMIR

Je partage parfaitement l'enthousiasme de Doguy. Je ne suis pas spécialement nostalgique du ST, mais cela fait extrêmement plaisir de voir que des éditeurs s'intéressent encore à cette machine et nous procurent un jeu aussi bon que The Chaos Engine.

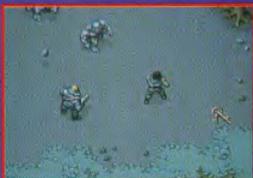
Il faut dire que les Bitmap Brothers nous ont habitués à des jeux d'une excellente qualité, dont certains comptent parmi les chefs-d'œuvre de la micro ludique.

The Chaos Engine ne déroge pas à la règle, les graphismes sont superbes, la bande-son reste honnête pour un ST (c'est-à-dire malheureusement très en-deçà de celle de l'Amiga) et, surtout, on se retrouve immédiatement plongé dans l'action.

Les jeux à deux ne sont pas légion et c'est vraiment dommage, car le plaisir de jouer prend alors une toute autre dimension. C'est là un des atouts importants de The Chaos Engine. Grâce à une très bonne maniabilité, vous et votre équipier aurez vite la sensation de former un véritable commando. Moi, en tout cas, j'y retourne sans plus tarder !

Vladimir Clause

2 MINUTES DE JEU CHASSE AUX BONUS !



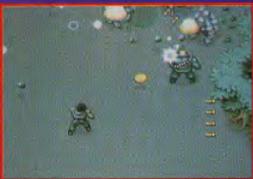
Dans le premier monde, après vous être débarrassé des nuisibles, vous arrivez dans une vaste clairière. Ne montez pas tout de suite, allez plutôt chercher la clef à droite.



La clef ouvre un passage au sud qui vous permet de récupérer quelques bonus (armes, nourriture...) qui vous seront bien utiles pour la suite des événements.



Attention en remontant, les golems mutants sont nombreux et bien décidés à avoir votre peau. Pour vous en débarrasser, tirez devant vous sans discontinuer.



Heureusement, vous trouverez sur le sol, un bonus qui vous permet d'arroser copieusement vos adversaires. N'hésitez pas non plus à utiliser vos armes spéciales.



Lorsque les ennemis surgissent de partout, il faut faire preuve de précision. Dieu merci, les Bitmap Brothers ont soigneusement dosé la difficulté en disséminant des armes et des «smartbombs» un peu partout.

VERSIONS

A

ST

Le jeu existe sur ST et sur Amiga (cette version étant un peu plus réussie). On se prend à rêver d'une version PC.

Editeur : Renegade. Distributeur : Mindscape. Design : Simon Knight et Eric Matthews. Programmation : Steve Cargil et Mike Montgomery. Graphismes : Dan Malone. Bande-son : Joi.

TESTÉ SUR

Atari 1040STE avec deux joysticks.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Atari ST, STE. Mémoire requise : 512 Ko. Contrôle : joystick (deux joysticks sont nécessaires pour jouer à deux). Média : 2 disquettes 3 1/2 DD. Installation disque dur : impossible. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection logicielle.



Extrait de conversation en pleine partie de The Chaos Engine : «Attention, Vladimir, revolla les blocs noirs !» «T'inquiète, avec mes super tirs, je vais les mettre en bouillie !».



Dans The Chaos Engine, la collaboration entre les deux joueurs est essentielle. C'est pour cette raison que, même si vous jouez tout seul, vous serez accompagné par un autre personnage intelligemment dirigé par l'ordinateur. Ce mode deux joueurs est l'une des grandes réussites du jeu.

TOP

- Les graphismes de Dan Malone sont absolument superbes
- Le jeu à deux est tout particulièrement prenant
- L'action est plus intelligente que dans Gauntlet

FLOP

- La bande-son n'est pas à la hauteur du reste
- Le jeu est vraiment difficile

85%

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

THE CHAOS ENGINE

ST

ENFIN UN NOUVEAU JEU D'ACTION SUR ST ! ET EN PLUS, IL EST MOINS DE LA PAITE PRESTIGIEUSE PAR BITMAP BROTHERS, TRÈS PAIN, SURTOUT À DEUX.

92%

GRAPHISMES

C'est absolument magnifique pour une machine telle que le ST. Une fois de plus, le graphiste Dan Malone prouve son immense talent.

85%

ANIMATION

Les personnages et les monstres sont superbement animés. Le scrolling est suffisamment rapide.

40%

MUSIQUE

La musique d'intrô est sympathique mais les mélodies sporadiques de la version Amiga ont clairement disparu. Dommage !

55%

BRUITAGES

Rien de bien folichon dans ces bruitages. Le processeur sonore du ST a connu des heures plus glorieuses.

80%

PRISE EN MAIN

La prise en main est facile, on peut commencer à jouer sans lire le manuel. Les options sont claires et le plaisir immédiat.

81%

JOUABILITÉ

Vos personnages répondent au doigt et à l'œil. Munissez-vous quand merite d'un bon joystick car certains passages sont délicats.

85%

DURÉE DE VIE

Yu sa difficulté, The Chaos Engine devrait vous résister longtemps. Et, comme il est passionnant, vous ne devriez pas vous en lasser.

Difficulté

D

Joueurs

2

Prix

C

GENESIA

TESTÉ PAR VLADIMIR CLAUSE

AMIGA

Vous aimez Civilization, Powermonger et Populous ? Alors vous craquerez pour Genesis. Dans ce jeu, mêlant étroitement simulation, stratégie, aventure et découverte, vous dirigerez une colonie qui prospérera et se développera technologiquement. Et vous partirez à la recherche de sept joyaux qui n'attendent que vous pour étinceler aux yeux du monde. Genesis est sans aucun doute un des jeux les plus complets qui soient ! Un vrai bijou !



Au début, l'univers de Genesis était vide, ou presque... Seules trois peuplades l'occupaient. Le destin de l'une d'entre elles repose entre vos mains. Vous disposez de quatre personnages, des colons vivant sur une même parcelle de terre où ils exercent leurs métiers : le bûcheron fournit du bois pour les constructions, le fermier assure la subsistance de la population, l'inventeur améliore les conditions de vie, et l'architecte construit les bâtiments... Dans les premiers tours de jeu, il faut jongler avec les professions. Puis, votre population croîtra. **Tous les personnages ont des caractéristiques propres.** Leur ardeur au travail dépend

de leur moral, influencé par l'âge mais aussi par les conditions de vie (maladie, pression fiscale, etc.). Le moral doit toujours rester élevé, sans quoi la productivité en pâtit.

A chaque type de bâtiment correspond une activité particulière. L'entrepôt permet de stocker nourriture, matières premières et autres produits. Il faut savoir bien gérer vos stocks et les répartir entre tous les terrains acquis. Vous pouvez revendre les produits spéciaux dans une échoppe. L'inventeur et le forgeron œuvrent dans l'atelier. Le premier va découvrir de nouvelles techniques et connaissances scientifiques,

le second les mettra en pratique. La caserne, elle, sert, on s'en doute, à abriter une armée : un autre aspect du jeu s'offre alors à vous.

Dans Genesis, la recherche de nouveaux espaces et, donc, la conquête militaire sont primordiales. Bien sûr, vous pourriez entretenir des relations pacifiques et commerciales avec vos voisins, mais ceux-ci sont belliqueux. Il est donc nécessaire d'avoir des troupes pour vous prémunir des attaques adverses et aussi pour conquérir de nouvelles terres.

La complexité de Genesis vient du nombre impressionnant de paramètres

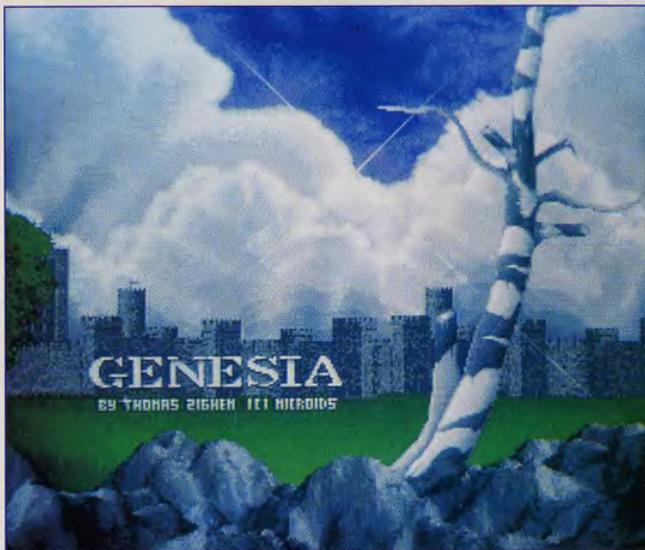
AVIS

OUI !

DOGUY

Je me souviens du début de Genesis, un one-man-soft qui s'appelait à l'époque War on the Land. Ce jeu s'annonçait déjà comme très prometteur. Pour Thomas Zighem, il ne restait plus qu'à trouver un éditeur intéressé. On peut féliciter Microïds d'avoir permis à Thomas de faire éditer son projet. Le résultat est à la hauteur de nos espérances puisque Genesis est tout bonnement captivant. Il faut dire que le souci du détail a été poussé très loin. La gestion de tous ces paramètres est un véritable casse-tête mais le joueur y trouve son compte car le réalisme prend une dimension exceptionnelle. Je ne sais pas si j'ai réussi à faire le tour de toutes les possibilités que réserve Genesis, mais j'ai pris un réel plaisir à tester ce jeu. Je pense que vous non plus, vous ne resterez pas indifférent !

Doque de Mauve





La carte représentant le monde vous permet de localiser immédiatement vos terrains et ceux de vos adversaires. Les reliefs et les mers apparaissent clairement.

qui sous-tendent la vie de son univers.

Dans ce système, tout entre en compte. Ainsi, si vos bûcherons coupent trop d'arbres, l'écosystème sera chamboulé, et la nappe phréatique peut être menacée par une concentration de puits sur un même terrain. Cette somme de petits détails fait tout l'attrait du jeu, car elle lui confère un réalisme rarement atteint.

Genesis est également le théâtre d'une quête épique. Sept joyaux sont disséminés sur la planète. Pour les retrouver, vous allez devoir vous renseigner dans les tavernes auprès des aventuriers. Une fois trouvés, il vous faudra les mettre en lieu sûr.

Genesis possède une multitude de facettes et il est impossible de décrire ici le fonctionnement complet du jeu. On peut donc légitimement espérer qu'il ravira même les plus exigeants. De longues heures de jeu en perspective !



Vous pouvez admirer vos colons au travail. Ici, un bûcheron et un architecte sont en plein ouvrage.



AVIS

OUI !

VLADIMIR

Populous et Civilization faisaient partie de mes jeux préférés, alors imaginez le plaisir que j'ai pu ressentir en découvrant Genesis. Bien sûr, je n'irai pas jusqu'à dire qu'il est exempt de défauts mais, dans l'ensemble, ceux-ci ne gâchent absolument pas l'intérêt du jeu. Par exemple, on pourrait lui reprocher une certaine lenteur dans les phases initiales de la partie mais, en fait, la progression s'accélère au cours du jeu. Le fait de diriger un peuple, même s'il ne vous est pas aveuglément dévoué, de le voir vivre et s'agrandir sous vos yeux procure toujours une sensation extraordinaire. Qui n'a jamais rêvé de jouer au démiurge ? Pas de risque de sombrer dans la mégalomanie si on s'en prend à de simples sprites. De plus, Genesis bénéficie de sa très grande richesse. Cette complexité est le gage de longues et passionnantes heures de jeu. Vous l'avez compris, j'ai eu le coup de foudre pour ce jeu. Ce sera, à n'en pas douter un des musts de la rentrée.

Vladimir Clause

Les paysages sont très variés. Dans cette région, les forêts prédominent et vous en utiliserez le bois.



INTERVIEW : THOMAS ZIGHEM

concepteur, programmeur et graphiste de Genesis

Tilt : Bonjour, Thomas. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Genesis est un projet qui te tient à cœur. Peux-tu nous expliquer comment s'est déroulé le développement du jeu ?

Thomas Zighem : Ce jeu a effectivement pris beaucoup d'importance pour moi, puisque j'ai même quitté mon ancien boulot pour me consacrer entièrement à sa réalisation. Cela fait maintenant deux ans que je travaille dessus. Comment l'est venu le concept d'un jeu tel que Genesis ?

En fait, je cherchais un jeu de stratégie auquel on puisse jouer à plusieurs. Comme ce jeu n'existait pas et que je suis un passionné de micro, j'ai décidé de réaliser mon propre jeu.

L'aventure est également un point important et, au début, cela se rapprochait plus de *Defender of the Crown*, par exemple. Ce n'est que plus tard que j'ai adopté l'idée de la représentation en 3D isométrique.

Avais-tu déjà une expérience de la programmation micro auparavant ?

Eh bien, en fait, j'ai écrit la majeure partie de Genesis en Amos. J'ai également réalisé tous les graphismes.

Quels sont tes projets maintenant que Genesis est terminé et distribué ?

Je n'ai pas l'intention de m'arrêter là. Je voudrais me tourner vers un jeu de stratégie plus orienté temps réel.

En tous cas, je compte bien continuer dans le monde des jeux micro.

Eh bien voilà une bonne nouvelle ! Nous attendons de voir tes projets. À très bientôt.

Les paysages varient aussi en fonction des saisons. Plus personne ne travaille, et seuls les bonshommes de neige restent dehors.



Dans cette Hütte vit un Architecte. Il est âgé(e) de 31 ans. Son moral est 5 / 7. Il est en bonne santé. - Il construit sur JUDUKAN.



En cliquant sur l'habitation d'un personnage, on obtient immédiatement des renseignements sur ses activités, son moral, etc.

VERSIONS

PC

AMIGA

ST

Le jeu a été initialement conçu sur Amiga. Une version PC sortira au même moment et une version ST est envisagée.

GÉNÉRIQUE

Éditeur / Distributeur : Microïds.
Design / Programmation / Graphismes : Thomas Zighem.
Bande-son : Jean-Alexis Montignie.

TESTÉ SUR

Amiga 1200 avec deux lecteurs de disquette.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : souris. Média : 3 disquettes 3"1/2 DD. Installation disque dur : possible. Jeu en français. Manuel en français. Protection : aucune dans cette version.

FLOP

- Le mode de visualisation peut devenir gênant quand le terrain est trop encombré
- Les premiers pas sont un peu fastidieux

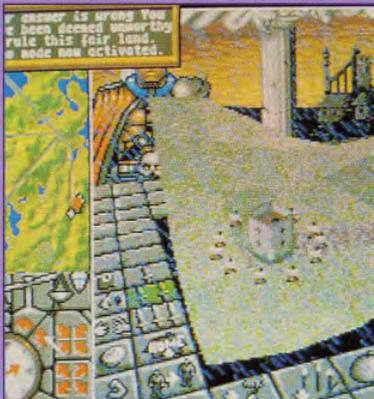
TOP

- Une richesse et une complexité dignes des meilleurs jeux de stratégie
- Graphismes soignés, animations simples mais réussies
- Ambiance sonore très naturelle

COMPARATIF POWERMONGER vs GENESIA

Les simulations stratégiques de cette engverure se font plutôt rares sur Amiga et le rapprochement avec Powermonger dans le fond, Genesia a cependant beaucoup de qualités qui lui sont propres. Si on retrouve les aspects de conquête militaire et d'édification d'une colonie dans les deux jeux, Genesia propose, lui, une simulation économique et un système écologique détaillé. Ces petits plus offrent quelques atouts au titre de Microïds, qui l'emporte donc avec une bonne longueur d'avance sur ses concurrents.

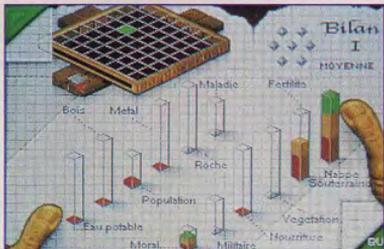
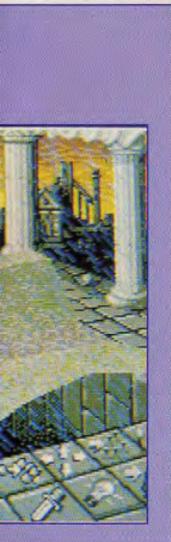
Bullfrog est à l'origine d'un nouveau type de jeu. Genesia est dans la lignée de jeux comme Powermonger ou Populous.



L'entrepôt vous permet de gérer vos stocks. Les produits rares, comme le tissu, pourront être revendus dans une échoppe. Il faut tout d'abord avoir construit un chariot pour transporter ces marchandises.



Un petit truc : si vous placez les foreuses le plus en altitude possible, le rendement en roche sera meilleur, par contre si vous les implantez au niveau de la mer, elles produiront plus de métal.



Les statistiques sur votre terrain vous seront utiles pour planifier vos actions et vos ressources pour les prochaines saisons.



Votre ville commence à prendre forme. Vous pouvez vous enorgueillir d'un entrepôt, d'une taverne, d'un atelier et d'une échoppe. Un temple est en construction.

90% ACTION PLATES-FORMES SIMULATION AVENTURE ●● ROLE REFLEXION SPORT 3D ●

GENESIA

A

MÉLANT STRATÉGIE, AVENTURE ET DÉCOUVERTE, COMPLEXE A SOUHAIT, GENESIA POSSEDE TOUTES LES QUALITÉS D'UN GRAND HIT.

80%

GRAPHISMES

Sur la vue en 3D, les bâtiments et les arbres sont petits mais bien représentés. Les intérieurs de bâtiments sont superbes.

80%

ANIMATION

Les personnages au travail sont animés sommairement mais de manière plutôt réaliste. Selon les saisons, des animations supplémentaires apparaissent à l'écran.

70%

MUSIQUE

Les musiques sont réservées aux intérieurs. Cela évite d'avoir à subir la même rengaine tout le long du jeu et permet de mieux les apprécier.

85%

BRUITAGES

A chaque saison correspond une ambiance sonore (et visuelle) particulière. Les bruitages varient même en fonction du terrain (mer, forêts, ville...).

55%

PRISE EN MAIN

Pas question de commencer sans s'être plongé dans la doc au préalable.

80%

JOUABILITE

Le maniement à la souris est simple et pratique.

90%

DUREE DE VIE

Étant donné sa richesse exceptionnelle, Genesia devrait procurer de longues et passionnantes heures de jeu.

Difficulté

Moyenne

Joueurs

3

Prix

C

BLUE FORCE

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

Jim Walls, le concepteur de Blue Force, n'est pas un inconnu. Il vient tout droit de chez Sierra où il s'est fait remarquer pour sa série des Police Quest. Il n'est donc pas étonnant que Blue Force ait un air de déjà vu. Cela dit, on passe quand même un bon moment en compagnie de ce «flic» de Jackson Beach. Les nombreuses séquences vidéo aident à faire passer la pilule d'un scénario trop linéaire et assez classique.



Avant chaque mission, vous aurez droit à une petite séance de briefing en compagnie de vos collègues et de votre chef adoré... Tableau noir, silence studieux... On se croirait revenu en CM2 !

Jake Ryan perpétue la tradition ancestrale de sa famille : appartenir à la célèbre Blue Force (c'est le nom que l'on donne aux policiers américains en raison de la couleur de leur uniforme). Le double assassinat de ses parents, lorsqu'il était enfant, est la seconde raison qui l'a poussé à rentrer dans la police. Cette affaire qui remonte à dix ans n'a jamais été élucidée. Dès le premier jour de service, Jake va mettre la main sur des documents secrets laissés par son père, dont la dernière enquête dévoilait une sombre histoire de trafic d'armes. Aidé par l'ancien associé de son père, Lyle Jamison, il reprend l'affaire. **Le respect des procédures, comme dans Police Quest, est la grande idée de Jim Wall, concepteur du jeu et ancien policier.** Une arrestation qui n'aurait pas été faite dans les règles, un mauvais message radio ou une négligence dans l'utilisation de son arme sont sanctionnés par un blâme ou, dans le pire des cas, par la mort du joueur. Les sauvegardes sont donc essentielles. Malheureusement, elles sont limitées en nombre.

L'histoire se déroule sur plusieurs journées. Mais cela ne veut cependant pas dire que vous devez vous chronométrer : tant que vous n'aurez pas trouvé les bons indices ou rencontré les bonnes personnes, vous ne passerez pas au jour suivant. Ainsi, vous êtes sûr de ne rien oublier. Pour utiliser la majorité des objets, il suffit de pointer et de cliquer sur le décor. Cela rend les résolutions d'énigmes beaucoup plus faciles. Et, en se servant surtout de toutes les infos distillées par les quelques personnes importantes, on parvient à progresser assez vite dans le jeu.

AVIS

OUI mais...

LAURENT

Un Police Quest relooké, composé de nombreuses scènes vidéo, et disposant d'une interface souple et agréable ? C'est en résumé ce que l'on retiendra de Blue Force. Le scénario est d'un classicisme désespérant, dont la linéarité offre peu de liberté de décision. De renseignements en objets trouvés, on suit la trame, facilement, sans avoir le sentiment d'être un superbe Colombo. Il est dommage également que les différents lieux soient peu nombreux, ce

qui réduit grandement la durée de vie. Cela dit, on peut se réjouir des séquences vidéo, proches de la Full Motion Vidéo, qui apportent une certaine fraîcheur au jeu. Il est aussi très intéressant de voir qu'il ne suffit pas de porter un flingue à la ceinture pour se croire tout permis. Le respect des procédures est un aspect important du jeu, et contribue à sa relative difficulté. Bref, Blue Force ne brille pas par son originalité mais offre quand même des moments agréables.

Laurent DeFrance



Lorsque vous êtes en moto, le plan de la ville apparaît. Pour vous déplacer rapidement d'un endroit à un autre, il vous suffit de cliquer sur une des destinations proposées (leur nombre augmente au fil de l'aventure).

INTERET
78%
DU JEU

PC

AVIS

OUI !

MARC

«Zebra 3 à central, demandons du renfort... A vous !». C'est sympa de jouer les Starsky et Hutch... Avec Blue Force, on s'y croirait ! Pourtant, pas question de foncer dans le tas le flingue à la main... on n'est pas dans «Robocop 12 The Revenge of the Metallic Justicieux» ! Les situations sont assez réalistes. Il vous faudra par exemple respecter scrupuleusement la procédure lors des arrestations. Le système de jeu est assez agréable et les graphismes d'acteurs digitalisés sont du plus bel effet. L'intrigue est un peu trop linéaire (j'adorais Hill Street Blues de Chrysalis, où vous incarniez un flic de commissariat minable, chargé de missions ringardes définies aléatoirement par le programme), mais le scénario est plutôt bien foutu et vous découvrirez, au fil de l'aventure, des choses intéressantes sur le passé de votre famille. Blue Force est en fait un jeu d'aventure classique, mais son thème original (le monde des flics américains) le rend un peu plus attachant que les sempiternels jeux basés sur l'Heroic Fantasy.

Marc Lacombe

COMPARATIF

BLUE FORCE VS POLICE QUEST III

Jim Walls, l'auteur des Police Quest chez Sierra, est donc passé chez les concurrents. Et il a emporté dans ses valises ses scénari de flic respectueux de la Loi. Dans Police Quest III, le héros, un policier américain dont la femme s'est faite agressée recherche la trace des coupables. Comme dans Blue Force, l'aventure commence réellement au tiers du jeu. Le début est consacré à une exploration des lieux, où il est confiné dans un rôle de simple «flic». Un scénario qui se révèle être assez semblable. Le système du multi-fenêtrage et l'interface souris/icônes est quasiment identique. Ce qui différencie ces deux produits, c'est la qualité graphique de Blue Force qui, la mode étant, utilise beaucoup de vidéo. Ce petit plus devrait vous faire préférer le dernier produit de chez Tsunami.

2 MINUTES DE JEU

ARRESTATION DANS LES REGLES DE L'ART



Au début du jeu, on vous informe par radio qu'un forcené tient de prendre une femme en otage et s'est enfermé dans un yacht amarré au port de la ville.



Après avoir demandé de l'aide par radio, vous pénétrez dans le bateau. Une fois la phrase d'usage prononcée («Police, ouvrez !»), faites irruption devant le preneur d'otage. Là, seul le dialogue est payant.



Votre collègue a baissé son revolver mais, surtout, ne faites pas comme lui. Continuez à dialoguer et le forcené lâchera son arme. N'oubliez pas de parler à l'autre policier afin qu'il tienne en respect le «barbu».



Barco ! Il ne vous reste plus qu'à lui passer les menottes et à le fouiller. Dans la pièce, vous découvrirez des objets intéressants pour la suite de l'aventure.

VERSIONS

Seule la version PC est disponible. Aucune autre n'est prévue.



Editeur : Tsunami. Distributeur : Accolade. Conception : Jim Walls. Animation et graphismes : Cheryl Cornelius et son équipe. Programmation : Nancy Churchill, John Crane, James Spellman II, Chris Hoyt. Bande son : Ken Allen.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM et carte sonore Sound Blaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx ou plus. Mode graphique : VGA. Mémoire requise : 640 Ko. Contrôle : souris et clavier. Cartes sonores : Roland, Ad Lib, Sound Blaster et MIDI. Media : 7 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : 11 Mo environ. Jeu et manuel en anglais. Protection : aucune.



« Votre première mission a été un succès et le coupable est maintenant sous les verrous ! Pour procéder à des arrestations, il est important de respecter la procédure à la lettre. »



« I am a poor lonesome cop-boy » Seul sur le sable, les yeux dans l'eau, mon rêve était trop beau. L'été qui s'achève tu partiraas... A cent mille lieues de moi ! (Roch Vaseline).

TOP

- Les images et les séquences animées vidéo
- L'ergonomie excellente

FLOP

- La lenteur des déplacements
- L'absence de bruitages
- La linéarité du scénario

78%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

BLUE FORCE

PC

BLUE FORCE EST DE LA LIGNEE DES POLICE QUEST. PAS VRAIMENT ORIGINALE, L'HISTOIRE EST CENDANT ASSEZ PRENANTE.

80%

GRAPHISMES

Les extérieurs et les scènes vidéo sont réussis. Les intérieurs, quelconques, servent de prétexte à des rencontres.

76%

ANIMATION

Certaines attitudes du héros sont vivantes, comme lors des arrestations ou de l'accident de moto. Mais, dans l'ensemble, l'animation se borre aux déplacements.

84%

MUSIQUE

Une musique pour chaque lieu visité. Elle est parfaitement adaptée à l'ambiance du moment.

49%

BRUITAGES

Carrément pauvres, ils ne vous déconcentreront pas...

83%

PRISE EN MAIN

Dans le manuel, on trouve le strict minimum : les codes de procédure. Mais le jeu n'a pas besoin de longues explications. Les premiers dialogues vous informent de ce qu'il faut faire.

76%

JOUABILITE

L'interface est très agréable. Malheureusement, la lenteur des déplacements du héros freine le bon déroulement du jeu.

68%

DUREE DE VIE

Les amateurs de Police Quest termineront l'aventure assez rapidement. Hormis un ou deux passages un peu délicats, Blue Force n'est pas d'une grande difficulté.

Difficulté

D
difficile

Joueur

1

Prix

D

**GAGNEZ UNE MULTITUDE
EN DECOUVRANT NOS**



A CONSOMMER S

ÉTUDE DE CADEAUX NOUVEAUX JEUX SUR LE 3615 TILT



SANS MODERATION

THE LEGEND OF KYRANDIA

TESTÉ PAR MARC MENIER

MAC

The Legend of Kyrandia fit sensation sur PC avec des musiques et des graphismes enchanteurs. L'adaptation sur Macintosh a su conserver toute la magie du jeu original, prouvant ainsi le potentiel ludique d'une machine considérée avant tout comme un outil de travail. Les développeurs l'ont finalement compris : les utilisateurs d'Apple ont aussi envie de jouer.



The Legend of Kyrandia est un jeu d'aventure archi-classique. Maintenant, les développeurs ont deux options pour faire un jeu d'aventure qui marche. Ils peuvent soit inventer un concept de jeu tout à fait inédit et visuellement impressionnant (comme *Underworld* ou *Alone in the Dark*), soit réaliser un jeu d'aventure classique, plus ou moins calqué sur ceux de Sierra et de Lucasfilm. Dans ce cas, pour que le soft marche, il faut que la réalisation soit impeccable. The Legend of Kyrandia fait partie de la seconde catégorie et, étonnamment, les programmeurs de Westwood Studios ont su accorder aux graphismes et aux musiques le plus grand soin.

Magie et espace vert : quand heroic fantasy rime avec écologie. Ce sont là, en effet, les

deux éléments primordiaux de *Kyrandia*. Ayant volé les pouvoirs magiques de la Kyragemme, Malcolm le bouffon s'amuse à transformer le verdoyant royaume de Kyrandia en décharge municipale. Fichtre ! Diantre et rognétudieu !! Il n'en fallait pas plus pour que le beau Brandon parte en croisade contre ce vil blagueur. Avec rien dans les poches et ses yeux pour pleurer, il découvrira au cours de l'aventure l'art subtil de la magie, et peut-être élucidera-t-il le mystère qui plane sur ses origines. Le scénario est à l'image de la réalisation : sans originalité !

Une souris, un bouton, un curseur. Difficile de faire plus simple ! L'interface d'utilisation a été réduite à sa plus simple expression. Tout se contrôle à l'aide d'un curseur dont la fonction change selon l'objet ou le personnage sélectionné.

Par une simple pression sur l'unique bouton de la souris, on peut ainsi parler à un personnage (ou, tout du moins, « déclencher » une conversation), prendre un objet et le mettre dans l'inventaire au bas de l'écran, actionner un levier, etc. Le système de magie est tout aussi simple et expressif :

AVIS

DOGUY

OUI mais...

Tout d'abord, je tiens à saluer les programmeurs de Westwood qui ont su restituer parfaitement l'ambiance qui émanait de la version PC. La version Macintosh est plus qu'honorable, mais elle n'est pas irréprochable.

Sur mon Mac Ilsi, Kyrandia tourne à une vitesse tout juste correcte, du moins tant qu'il n'y a pas d'autres applications ouvertes sous Multifinder. J'ose à peine imaginer le calvaire que doit endurer les possesseurs de Mac II bas de gamme.

Mis à part ce problème de vitesse, les graphismes en 256 couleurs sont plaisants et les musiques toujours aussi belles. Je conseillerais Kyrandia aux joueurs bucoliques, sensibles à l'atmosphère champêtre qui se dégage de ce jeu. Personnellement, je lui préférerais plutôt les jeux de rôles du genre de Might & Magic III, mais Kyrandia n'en reste pas pas moins un bon jeu d'aventure. Un dernier reproche qui me trotte dans la tête : les programmeurs auraient pu donner au joueur la possibilité d'accélérer les conversations. C'était déjà agaçant dans la version PC, ça l'est toujours sur Macintosh.

Dogue de Mauve

Bloqué devant la grotte du serpent, Brandon tremble encore d'avoir rencontré Malcolm le bouffon. Il lui faudra une flûte magique pour franchir ce passage.



LEGEND OF KYRANDIA



une amulette en bas à gauche de l'écran est divisée en quatre joyaux, ceux-ci symbolisant les quatre pouvoirs de Brandon. Pour actionner un pouvoir, il suffit de cliquer sur le joyau correspondant.

Kyrandia ne propose rien de neuf et pourtant, il est passionnant. L'apparente facilité du jeu est aisément compensée par de superbes graphismes et de divines musiques. Par rapport au PC, le Macintosh s'en tire avec brio, tant au niveau graphique que sonore. Vous serez vite captivé par l'atmosphère féerique de Kyrandia et oublierez les larmes de ce soff. Un excellent choix pour les aventuriers amateurs.

Marc Menier



Brandon s'est fait piéger au vieux piège de la pomme et du serpent. A son teint verdâtre, on comprend que Kyrandia n'est plus un jardin d'Eden.



C'est devant cet autel de marbre que Brandon devra poser les pierres qui correspondent au jour de sa naissance. La première se trouve au fond de la rivière.



Cette plante intelligente vous donnera votre premier pouvoir : l'art de guérir les plaies et les maladies de votre personnage.



Ce vieux magicien prodigue de précieux conseils au jeune Brandon, quand il n'est pas en train de s'engueuler avec son dragon familier.

AVIS

OUI !

MARC

Comme Doguy s'est chargé des critiques, personne ne m'en voudra si je couvre un peu trop d'éloges Kyrandia. Les programmeurs de Westwood Studios se sont appliqués à faire oublier l'environnement classique du Finder : fond noir, menus discrets, on se croirait presque devant la version PC ! Les options sont nombreuses et, en ce qui concerne le son, le Macintosh révèle des talents de mémorane. C'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai retrouvé les sublimes harmonies de la version PC. Les capacités sonores du Macintosh sont trop rarement exploitées. L'ayant déjà terminé sur PC, Kyrandia m'a de nouveau captivé, même si la difficulté est peu élevée. Pour les chanceux qui possèdent un Mac et un PC, il est bien sûr inutile d'acquiescer les deux versions : elles sont en tous points identiques. Bien que The Legend of Kyrandia soit un jeu d'aventure très classique et doté d'un scénario assez simpliste, sa réalisation, et surtout sa bande sonore très réussie, en font un jeu de bonne qualité. Un excellent choix pour les utilisateurs «sérieux» de Mac qui se sentiraient une âme d'aventurier en herbe.

Marc Menier

Éditeur : Westwood Studios. Distributeur : Virgin. version : Macintosh : The Dreamer Guild. Version française : Sabine Humeau, Louis Beatty.

VERSIONS

PC

Amiga

Mac

Le jeu vient de sortir sur Macintosh. Les versions PC et Amiga sont également disponibles.

TESTÉ SUR

Macintosh IIsi avec 5 Mo de mémoire et écran couleur 13".

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh : tous Mac II, tous Mac LC, tous Mac Centris, tous Performa et Quadra. Moniteur : couleur 12" ou plus grand, 256 couleurs. Système : 6.07 ou plus récent (système 7.1 recommandé). Média : 5 disquettes HD. Espace requis : 1 Mo. Protection par manuel. Jeu et manuel en français.



Ce vieillard assis sur le banc semble posséder une grande sagesse... Pourtant, il n'est d'aucune utilité dans le jeu. Autant parler à un mur !

Brynn, la gardienne du temple, est une amie du grand-père de Brandon. C'est sur ses conseils avisés que vous débuterez l'aventure.

FLOP

- L'interface de jeu est un peu trop limitée
- Le jeu est assez facile à terminer, un peu court aussi



TROP FACILE OU TROP COMPLIQUÉ ?

Certains pensent qu'une interface d'utilisation trop compliquée nuit à la clarté du jeu et bloque le joueur pour de bêtes problèmes de manipulation. C'est ainsi qu'on a pu voir progressivement les jeux d'aventure se simplifier, passant des commandes tapées au clavier (avec tous les problèmes de syntaxe et de langue que cela comporte) à un système très épuré comme celui dont est doté Kyrandia. Cependant, on peut se demander si, dans la mesure où se simplifie au maximum l'interface d'utilisation, les joueurs ne risquent pas de retrouver bloqués avec un outil si dépouillé qu'ils n'arriveront plus à intervenir intelligemment dans le déroulement le jeu. Certes, si on considère froidement l'interface de Kyrandia, on constate que le joueur se borne à cliquer un peu partout sur l'écran jusqu'à ce que s'enclenche une action. Toute la « subtilité » du jeu réside alors dans l'utilisation du bon objet au bon endroit. On peut donc parvenir à ses fins par tâtonnements (que celui qui n'a jamais essayé cette méthode me jette la première pierre). Toutes ces interfaces « point & click » tellement en vogue sont-elles vraiment une bonne chose ? Bien sûr, le progrès est indéniable par rapport aux analyseurs de syntaxe qui bloquaient stupidement le joueur pour des erreurs de vocabulaire, sans parler des problèmes posés par les langues respectives du jeu et du joueur. Une interface comme celle que propose Rex Nebular n'est-elle pas préférable ? Attractive, très visuelle, elle n'empêche pas pour autant le joueur d'agir de manière efficace sur son environnement et sur les objets en sa possession. Le scénario du jeu s'en trouve enrichi et le joueur plus libre de ses mouvements. Les joueurs n'étant pas -tous- mentalement retardés, il semble bien inutile d'inventer des interfaces qui leur mâchent le travail.

TOP

- Une bande sonore excellente
- Des graphismes très réussis dans un style « conte de fée »

Avec une lame qu'il a attrapée dans la Mare des Chagrins, Brandon guérit le saule pleureur. Le résultat est stupéfiant.





Une étrange cabane



Bryn vous a conseillé d'aller dans cette étrange cabane. Cela pourrait être un piège mais le seul moyen d'en avoir le cœur net, c'est encore de vous y rendre.



Alors qu'il vient de découvrir le corps pétrifié de son grand-père, les forces de la nature de Kyrandia apparaissent devant notre héros ébahi.

Les vitraux du temple de Kyrandia sont de toute beauté, certes, mais ils sont aussi très évocateurs. Les roses ont un grand pouvoir magique dans ce monde.



Le Temple de Kyrandia



78% ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ...
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

THE LEGEND OF KYRANDIA

SI ON RETROUVE L'AMBIANCE FÉERIQUE DES GRAPHISMES ET DES MUSIQUES DU JEU PC, L'AVENTURE EN ELLE-MÊME SE RÉVÈLE UN PEU TROP SIMPLE. MALGRÉ TOUT, LA MAGIE AGIT.

M

80%

GRAPHISMES
Avec une prédominance de décors sylvestres, les graphismes de Kyrandia sont enchanteurs et reposants. Il est possible de configurer la taille de l'écran.

75%

ANIMATION
Un peu lente, à cause des accès au disque dur. Il est déconseillé d'ouvrir plusieurs applications sous Multitinder, à moins d'avoir un Mac très puissant.

90%

MUSIQUE
Elle constitue la majorité de la bande sonore. Des mélodies magnifiques et variées accompagnent en permanence les tribulations de Brandon. Un régal !

70%

BRUITAGES
Les bruitages n'interviennent que ponctuellement dans Kyrandia. La bande sonore est quand même excellente dans l'ensemble.

90%

PRISE EN MAIN
Il suffit de cliquer à la souris, difficile de s'em mêler les pinceaux. Au moins, il n'est pas nécessaire de lire un manuel rebarbatif avant de jouer.

80%

JOUABILITÉ
Brandon se déplace d'une manière intelligente en évitant les obstacles. Le temps de réponse du curseur crée parfois un léger décalage.

65%

DURÉE DE VIE
The Legend of Kyrandia est assez simple. Pour le terminer, il suffit de rester méthodique et ordonné durant l'exploration du monde de Kyrandia.

Difficulté

F
facile

Joueur

1

Prix

E



ISHAR 2

ST

Rude soirée en perspective pour Zurbaran, prince

TESTÉ PAR VIC VENTURA

d'Ishar, grand seigneur de Kendoria : le mage vient de l'avertir que les Forces du Mal ont de nouveau remis ça ! L'ignoble, le répugnant Shandar menace, encore une fois, de faire basculer le monde paisible des six îles du royaume dans le chaos.



Dans *Ishar 2*, vous incarnez Zurbaran, le prince d'Ishar, parti en croisade contre Shandar le maléfique. Le jeu commence derechef, vous débarquant quasiment tout dévêtu sur l'île d'Irvan. C'est la première de la demi-douzaine d'îles que vous allez parcourir avant d'affronter l'infâme Shandar (vous ne le connaissez pas encore, mais vous le haïssez déjà profondément).

Remarquez qu'au cas où, paresseusement, vous voudriez vous resservir d'une équipe qui aurait déjà fait ses preuves, eh bien, si, si, c'est possible ! Avec de légers ajustements, vous pouvez

répartir avec de bons gros Bill d'Ishar 1 pour casser la queue à tous ceux qui se permettraient le plus léger des froncements d'un poil de sourcil à votre égard.

Pas facile, la vie en groupe, surtout quand il faut assurer un statu quo entre des humains, des nains, des elfes, des orcs, voire des hommes-lézards. D'autant que, pour enrôler un membre de l'équipe, il est nécessaire de procéder à un vote. Chaque équipier a son alignement propre (neutre, bon, chaotique, traître, loyal). Il peut même arriver, en vertu d'antagonismes irréductibles, qu'un personnage déserte le groupe ou refuse de soigner un compagnon qu'il ne peut vraiment pas blâmer, voire qu'il l'assassine, que les autres se vengent, etc., bref, que votre équipe se désagrège et tourne, tout de go, en eau de boudin !

Dans ce jeu de rôle dont l'originalité est de posséder de nombreuses scènes d'extérieur, les palettes de couleurs changent avec l'heure de la journée. Les sons, très évocateurs, donnent une chouette ambiance (les ding-dong des cloches de la ville, les hurlements des loups dans les montagnes, les coassements des crapauds-buflés dans les marais, etc.). La surface de jeu est quasiment trois fois celle du premier épisode et le scénario conséquent vous procurera moult ravissements en vous tenant en éveil de nombreuses heures. Une indication sur l'ensemble de la quête vous est donnée par la continue du Duilgelindilong qu'on trouve dans le manuel.

Un effort particulier a été fait en ce qui concerne l'ergonomie. Les commandes de

combat ont été regroupées en un seul pavé et quelques manipulations à la souris permettent de choisir des armes, d'échanger des objets ou de faire fonctionner des mécanismes. Une carte accessible à tout instant permet de s'y retrouver dans les paysages des six îles. La magie est simple à utiliser quoiqu'il faille trouver un chaudron magique et les bons ingrédients afin de préparer ses propres potions. Je vous conseille personnellement la boîlée de «Flukj» à la cervelle de rat, un cocktail réellement détonnant !



GENÉRIQUE
 Editeur : Silmarils. Distributeur : Silmarils.
 Auteurs : Pascal Einsweiler, Michel Pernot.
 Graphistes : Eric Galand, Jean-Christophe Chartier. Programmation : Michel Pernot, André Rocques, Fabrice Hauteclouque.
 Scénario : Michel Pernot, André Rocques, Louis-Marie Rocques. Musique et sons : Fabrice Hauteclouque. Illustration de la boîte : Tim Hildebrandt.

AVIS

OUI !

VIC

J'apprécie beaucoup le style des jeux Silmarils et leur ambiance. Ce qui a fait et continue de faire leur charme, c'est le déplacement en extérieur (inauguré par Crystal of Arborea) avec des décors qui se raccordent case par case. Si le mouvement est saccadé, la précision des détails, par contre, est meilleure que dans les autres jeux du même type. Le scénario est bon, la gestion très simple et les différents éléments du décor (auberges, magasins, banques, etc.) sont très bien réalisés. J'aime.

Vic Ventura

ISHAR vs ISHAR 2

Ishar était déjà beau et soigné, exploitant au mieux les capacités du ST. Ishar 2 reprend et améliore toutes ces qualités en y ajoutant un monde plus vaste, une ergonomie plus travaillée et une grande diversité dans les rencontres et les quêtes à accomplir. Bref, telles les lessives qui lavent de plus en plus blanc, Ishar 2 surpasse Ishar sur presque tous les points. Quitte à choisir, prenez le second volet !



AVIS

OUI
mais...

SPIRIT

Oui, globalement pour le jeu qui possède un excellent scénario, de bons graphismes et qui, tout compte fait, est un très bon programme. Hélas... C'est l'un des trop « rares » programmes qui sort sur ST ! Même s'il avait été mauvais (ce qui n'est vraiment pas le cas) je me serai précipité dessus ! Je regrette toutefois que ce ne soit pas un programme pensé exclusivement pour le ST, c'est-à-dire avec des innovations spécifiques, une musique spécifique. En effet, on garde l'impression que c'est une déclinaison d'un produit conçu pour des machines plus puissantes. Et, quelque part, ça fait mal...

Spirit

2 MINUTES DE JEU

L'ÉPISODE DES RELIQUES

Sur l'île de Jon, après avoir résisté au vertige des hauteurs, écorché quelques loups et occis une demi-douzaine de géants, vous voici enfin parvenu au lieu où vous devez déposer les cinq reliques. L'instant est crucial. La cinquième relique va être déposée sur son socle. Dwingelindlong ! Les reliques s'illuminent et disparaissent, tandis que le druide Grimx surgit du néant. Enrôlez-le (faites voter votre équipe pour savoir si celui-ci sera accepté) et donnez-lui tout de suite une fourrure pour se réchauffer, sinon il va mourir de froid.



LES MAÎTRES DE L'AVENTURE

TOUT, TOUT, TOUT SUR LES PERSONNAGES

Voici l'un de vos personnages, une jeune femme. Dans sa main droite (située à gauche quand on regarde le personnage), elle tient une dague redoutable (+ 9 de dégâts) et, dans l'autre, une fiole d'huile de salamandre. En plus d'éventuelles pièces d'or, son sac à dos peut contenir jusqu'à neuf objets (visibles sur le pavé central). Ainsi, dans la

première colonne, on distingue trois animaux de compagnie : une pie, un perroquet et un babouin. Ces animaux sont des auxiliaires irremplaçables dans l'aventure (détection de pièges, recherche d'objets inaccessibles, etc.) et devront être acquis auprès des marchands spécialisés. Dans la colonne suivante, vous découvrirez successivement une relique, un chaudron et la clé du Connétable prise sur la belle Zelda. Les reliques seront utiles dans l'île de Jon. Le chaudron, quant à lui, est l'un des objets fondamentaux du jeu car il n'en existe qu'un seul exemplaire. C'est grâce à cet ustensile culinaire que vous pourrez fabriquer des potions magiques de soins, de force, etc. Enfin, dans la

dernière colonne, figurent une protection de cuir, une fourrure chaude qui vous permettra de franchir les montagnes et un crâne qui trouvera son utilité dans les donjons. Concernant les combats : soit une arme est représentée (épée vivante, arbalète, etc.) quand le personnage en porte une dans une main, soit son bras nu apparaît. Un simple clic de la souris

déclenche l'action ou entraîne l'apparition d'une fenêtre complémentaire. Au-dessus de l'effigie du Guerrier du Chaos, trois boutons sont disponibles : Act permet les actions d'enrôlement, de licenciement, d'assassinat, de premiers soins ou d'affichage de carte ; les deux petites flèches donnent accès aux graphiques des caractéristiques principales

(niveau physique et psychique, expérience, argent). Le troisième bouton montre les mains des héros, comme on peut l'apercevoir dans la case d'Eliandir. De plus, mais uniquement pour les mages et les clercs, un quatrième bouton permet de visualiser les sorts disponibles. Les deux nombres sur le côté indiquent l'énergie psychique du personnage et le niveau du sort sélectionné. Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux qu'on acquiert quand le personnage change de niveau. Enfin, le pavé de gauche affiche, en trois écrans successifs, l'identité du personnage (nom, race, classe, niveau, expérience, forme physique et psychique, vitalité, degré de cohésion avec l'équipe), ses caractéristiques (force, constitution, agilité, intelligence, sagesse) et ses compétences (crochetage, perception, premiers soins, arme à une main, ...).



FLOP

- La musique est quasi inexistante dans cette version ST
- Une animation qu'on aurait souhaitée plus riche

TOP

- Un scénario long et élaboré, et de nombreuses énigmes
- De superbes graphismes extérieurs avec lumières changeantes et de magnifiques décors de ville
- Une excellente ergonomie avec des combats et de la magie faciles à mettre en œuvre
- Une grande diversité de personnages, d'actions, etc. Bref, c'est la liberté !

Le plan de l'île d'Ivan. Ce document de travail, que l'archiprêtre André Rocques, un des concepteurs du jeu et grand draide de Siltmarils, a bien voulu nous laisser dérober, est le plan de la première île avec des runes originales de sa propre écriture. Peut-être ne pourrez-vous pas vous en servir totalement mais vous pourrez quand même essayer, en utilisant une forte loupe ou le sort «vision très rapprochée».



La montagne des reliques. Aussi frustré que ce document puisse paraître (précisons toutefois que c'est grâce à notre excellent pourcentage en habileté et crochetage que nous nous le sommes procuré), il vous permettra malgré tout de vous repérer sans problème dans cette montagne aux flancs abrupts. Vous devez impérativement être vêtu de tuniques chaudes et épaisses afin de vous protéger des vents et du froid.

Dans l'île aux arbres, une forme étendue attire votre regard. Vous vous approchez. Il s'agit d'une jeune femme, très belle, qui a été sauvagement attaquée par griffon ou un awook sauvage. Ravalent votre colère et maudissant l'infâme Shandar, vous tâchez toutefois de saisir délicatement la clé bleue nichée près des douces rotundités de la belle Zeldy. Cet objet va se révéler indispensable pour continuer votre aventure.



Usine de D'Esprit des Silencieux, Dailoy, Paire, Zeldy et la petite Zeldy, Quelle trouille enfin le Bonheur, En Ton Royaume, Zindanteur.

La ville est l'un des décors les mieux réussis du jeu, avec les montagnes. Quand vous arrivez près de l'embarcadere, le cri des mouettes vous avertit que la mer est toute proche et que vous trouverez une embarcation pour continuer votre aventure.



POUR BIEN COMMENCER ET CONTINUER ITOU

Dès que le programme vous donne la main, c'est-à-dire juste après le chargement, dirigez-vous vers le nord. Évitez les trois malotrus en train de tabasser la femme, car vous risquez d'y perdre l'écu tous les points de vie de votre misérable carcasse. Allez plutôt au village pour enrôler une bonne équipe. Si vous ne reprenez pas une ancienne bande d'oventiers en provenance de Ishar 1, choisissez alors une équipe composée d'un clerc (Eliand, par exemple), d'un magicien (Zaloron est parfait), d'un archer (pourquoi pas Fandhir ?) et d'un guerrier (la vous de choisir !). Achetez vos armes (épée, arc à flèches) chez l'armurier et votre nourriture chez le marchand du coin. Celle-ci vous permet de récupérer des points de physique après un combat. Revenez maintenant en force près des trois malotrus et massacrerez-les. Examinez ensuite la femme. Vous ne pouvez, hélas, plus rien pour elle. En revanche, son pistolet vous sera précieux. Mangez ensuite pour reprendre des points et revenez au village pour enrôler d'autres personnages, soit pour acheter des casques et des boucliers. Pour changer d'île et commencer réellement votre aventure, il vous faut récupérer un bateau. Quand vous irez ou port (au 5-50), vous serez arrêté par les gardes et emmenés devant le chef du village. En échange d'un collier volé par les arcs de la forêt, celui-ci acceptera de vous ceder un de ses bijoux. Prendre la direction de l'est dans la forêt, puis nord pour ramasser un passage quelque champignons noir et blanc et des pissantils (grès des pierres). A l'extrême nord, vous devrez combattre les guilpes. Quand vous serez tiré d'affaire, vous irez dans la clairière du côté sud et vous essayerez de tuer les arcs qui s'y trouvent. Utilisez au mieux les talents de votre archer et récupérez le collier autour du cou du capitaine des arcs quand vous l'aurez tué. Il ne vous reste plus qu'à retourner au village ramollez la coller au chef d'écouli. Récupérez bateau, mangez et dormez. Achetez flèches, arcs, protections et nourriture puis, la coupe rempli de hreur, partez sur les traces encore humides de l'infâme Shandar dans l'île de Zoch.

VERSIONS

ST MAC PC AMIGA
FALCON A 1200

Voilà un jeu universel ! Il fonctionne sur STE, Falcon, Amiga, Amiga 1200, PC et Macintosh. Les versions PC, Falcon et Amiga 1200 sont en 256 couleurs et la musique y est beaucoup plus fournie.

TESTE SUR

Atari 1040 STF avec disque dur

MATERIEL NECESSAIRE

ST (tous modèles). Mémoire

requise : 1 Mo. Contrôle : souris, clavier et même joystick. Installation sur disque dur : possible (3 disquettes à recopier). Média : 3 disquettes 3"1/2 DD. Jeu en français. Manuel en français. Protection par manuel.

80% ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

ISHAR 2

ST

UN JEU DE ROLE AU SCENARIO PUISSANT, REPRENANT LES PERSONNAGES CREES DANS ISHAR 1, AVEC DE LA 3D EXTERIEURE ET INTERIEURE

88%

GRAPHISMES

Divers et fort bien colorés, c'est un des atouts principaux du jeu. Ils sont en 32 couleurs, 16 par l'image principale et 16 pour le bandeau montrant les icônes des personnages.

70%

ANIMATION

Les graphismes très précis, se raccordent case par case, ce qui donne un rendu un peu hache. D'autres animations viennent enrichir certains épisodes.

60%

MUSIQUE

Exception faite de la présentation, la musique est absente de la version ST, les autres versions sont mieux loties en ce domaine.

75%

BRUITAGES

Sans intervenir de façon directe dans le scénario, les bruits d'oiseaux, de vent, etc., dramatisent de façon très plaisante les scènes du jeu.

90%

PRISE EN MAIN

On peut récupérer une ancienne équipe d'Ishar 1 ou débiter avec Zurbarrat. Le manuel en français permet un démarrage en trois petites minutes.

80%

JOUABILITE

Tout à la souris, avec tous les équivalents clavier que vous désirez, Ishar 2 se conduit avec un doigt et répond bien aux commandes. Un plan des lieux s'enrichit au fur et à mesure de vos pérégrinations.

79%

DUREE DE VIE

Un scénario long et étoffé, des énigmes aussi tordues que nombreuses, des combats, de la magie... De quoi vous tenir en haleine jusqu'au petit matin.

Difficulté

Joueur

Prix

D

J

P

LES MAÎTRES DE L'AVENTURE

BLADE OF DESTINY

REALMS OF ARKANIAN

TESTÉ PAR JACQUES HARBONN

AMIGA

Déjà testé en version PC (Tilt 113), *Blade of Destiny : Realms of Arkania (BoD)* fait son apparition sur Amiga, pour le plus grand plaisir des amateurs de jeux de rôles qui commençaient à être en manque. Jeu de rôles complexe et gigantesque dans la lignée de *Bard's Tale*, il privilégie l'aventure aux dépens des combats. Mais il impose une configuration musclée pour jouer à l'aise.



A lors qu'en ce pays régnait une paix ancestrale, des armées de monstres sanguinaires l'ont infesté, semant la désolation et la mort. Seule une épée magique forgée par les Cyclopes peut venir à bout de cette horde.

Une équipe de six aventuriers est désignée pour partir en quête de cette épée. La création de votre équipe, assez complexe et complète, peut être facilitée par différentes «aides» : adoption des points minimaux indispensables pour accéder à une classe donnée ou même chargement de l'équipe déjà constituée, assez bien équilibrée.

Le scénario du jeu va vous entraîner de ville en ville. Il faut visiter les maisons, aller dans les tavernes, écouter les informations qui y circulent et même payer un coup à boire pour

délier les langues. Le but est de collecter le maximum d'informations sur cette épée et de retrouver son précédent propriétaire. Les villes sont vastes, et les habitations, temples, tavernes, et boutiques nombreuses. Un auto-plan, signalant le type de chaque bâtiment, facilite heureusement le repérage. Au cours de l'aventure, vous pourrez aussi être amené à vous lancer dans des quêtes secondaires proposées par certains habitants, moyennant argent et/ou renseignements.

Contrairement aux jeux de rôles clas-

AVIS

OUI !

JACQUES

J'ai accueilli avec grand plaisir l'arrivée de BoD sur Amiga, machine qui souffre de la supériorité de son grand frère, le PC, dans le domaine des jeux d'aventure et de rôles. *Blade of Destiny* n'est aucunement un petit jeu destiné à combler un créneau quasiment vacant. Au contraire, il s'agit d'un des jeux d'aventure et de rôles les plus vastes et les plus complets sur cette machine, concurrençant dans ce domaine l'ancien *Fate : Gate of Dawn*. L'adaptation sur Amiga (avec disque dur) est parfaite, ne perdant aucun des atouts de la version PC. En ce qui concerne le jeu lui-même, je lui ferai le même reproche qu'à *Gata*. Le jeu est si vaste et le scénario si peu linéaire que l'on souffre parfois d'une trop grande liberté d'action. Il faut dire que j'ai toujours accordé ma préférence aux donjons d'intérieur, style *Dungeon Master*, *Eye of Beholder* et autres *Underworld* face aux aventures/rôle type *Ultima*. Mais c'est plus une affaire de goût qu'autre chose. Si vous aimez les jeux de ce type, BoD vous comblera en dépit d'une certaine lourdeur de maniement.

Jacques Harbonn



Les étapes sont indispensables, vos aventuriers refusant une justesse de poursuite en pleine nuit. Vous ferez précision d'eau, pour chasser ou partir à la recherche des herbes magiques.

Le pays est vaste, le voyage entre deux villes contiguës pouvant déjà demander plusieurs jours de marche, sans compter les diverses péripiéties qui ne manquent pas de se produire.



DESTINY :



siques, *Blade Of Destiny* accorde une faible importance aux combats. Cependant, ils sont assez fréquents lors des voyages d'une ville à l'autre. Ces combats offrent une grande diversité d'action, avec une gestion à la manière des wargames par tour et points d'action. Une option permet heureusement de laisser l'ordinateur régler les combats lui-même. Grâce aux multiples sauvegardes, il est possible de progresser plus aisément dans ce jeu où les morts ne peuvent être rendus à la vie.

La création de l'équipe, longue et assez complexe si on l'effectue en détail, peut être facilitée par différentes options. On peut ainsi choisir de posséder directement les caractéristiques minimales d'une classe voulue. Toutefois le personnage obtenu sera le plus souvent moins performant qu'un aventurier tiré «à la main». Le programme dispose d'un jeu d'icônes diversifié pour représenter toutes les classes/modes et les sexes (plusieurs figurines dans chaque cas).

GENERICUE

Editeur : US Gold. Distributeur : PPS.
Conception/réalisation : Attic.

2 MINUTES DE JEU

La route et ses dangers

de s'abandonner au sommeil et l'effet de surprise. Ici une «tâter» l'équipe.



Le combat fait rage, chacun utilisant au mieux ses possibilités. L'ordinateur gère au besoin correctement vos hommes, utilisant si vous le désirez les sorts dont ils disposent.



AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Lorsque j'ai voulu donner mon avis sur BoD, j'ai commencé par jouer sur une configuration Amiga sans disque dur mais avec 2 Mo de RAM et deux lecteurs. Eh bien, le résultat est nul ! L'action était sans cesse interrompue par les changements de disquettes et de longs chargements qui empêchent d'entrer dans le jeu. Avec un disque dur, qui est, en fait, indispensable (ainsi qu'une mémoire supérieure à 1 Mo en pratique), les choses s'arrangent grandement, bien que subsistent des pauses de transfert mémoire à chaque changement de type de lieu. Quant à l'aventure qu'offre BoD, elle est d'une étendue titanesque et extrêmement complexe. Cette richesse et ce réalisme se payent d'une grande lenteur de «mise en route» et de progression qui risquent fort d'écarter les amateurs de jeux «simples» à la Dungeon Master. En revanche, ceux qui aiment les combinaisons d'aventure et de rôles ne seront pas déçus. En dépit de certains défauts, BoD est un jeu prenant, une fois que l'on est parvenu à y entrer !

Spirit

VERSIONS

PC

ST

Blade of Destiny : Realm of Arkania est disponible aussi sur PC et sur Atari ST.

TESTE SUR

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

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo (mémoire supérieure recommandée). Contrôle : souris et clavier. Média : 8 disquettes 3" 1/2 DD. Installation disque dur : possible et quasi obligatoire (15 mm environ). Place requise : 9 Mo. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection par codes.

COMPARATIF BLADE OF DESTINY vs FATE

Blade of Destiny ne peut pas vraiment se comparer aux derniers jeux de rôles sortis sur Amiga, à savoir Abandoned Place 2, Black Crypt ou Knightmare (testé dans Tilt sous son nom français Le Chevalier du Labyrinthe). Ces jeux, à la manière de Dungeon Master, donnent la priorité au combat, au désamorçage des pièges et à l'ouverture des portes. Il faut remonter bien plus loin pour trouver un jeu équivalent : Fate : Gate of Dawn, lui aussi d'origine outre-Rhin. Les deux jeux offrent un grand réalisme et un univers important. Celui de BoD est encore plus démesuré, mais Fate est avantagé par un maniement plus aisé et des bruitsages d'ambiance. De toute manière, si vous avez aimé Fate, vous serez séduit par Blade of Destiny.



Tout le monde ne participe pas à l'euphorie de votre quête. Ce villageois fort soupçonneux ne demande qu'une chose : que vous sortiez au plus vite de chez lui !



Au marché, vous pourrez facilement trouver les boutiques de votre choix : armurier, herboriste (indispensable pour les sorts) ou «quincailliers». Ce dernier vend différents objets très utiles comme les torches ou les lanternes (indispensables avant de s'enfoncer dans les sombres donjons), nécessaire de pêche, pack de nourriture, etc.

Vous pouvez forcer les portes pour fouiller et tenter de découvrir quelque chose. Mais dans bien des cas, vous ne trouverez rien et la garde ira vous rafraîchir un peu les idées à la prison.



FLOP

Disque dur et mémoire étendue sont indispensables pour jouer «sérieusement»

La trop grande complexité et l'ergonomie imparfaite dans certains cas

TOP

L'univers est immense et le réalisme excellent

La réussite tient plus à la réflexion qu'à l'épée

L'adaptation Amiga est excellente

La durée de vie est très importante



Les tavernes sont un bon lieu de rencontre et la bière qu'on y sert est propre à délier les langues. Notez bien toutes les informations, même celles qui vous semblent peu intéressantes : elles peuvent se révéler capitales plus tard.



C'est à partir d'ici que vous commencerez votre quête. Les temples ne servent nullement aux soins mais à faire des dons aux dieux locaux ou à demander un hypothétique miracle.



Si les façades des maisons sont souvent ternes, elles ont en revanche l'avantage d'être variées et appropriées à chaque bâtiment.

LE REALISME DE BLADE OF DESTINY

Blade of Destiny mise sur un réalisme pointu dans des domaines variés. L'alternance du jour et de la nuit est respectée, ainsi que le cycle des saisons. Les caractéristiques des personnages ne sont pas réduits aux seuls éléments de base habituels, puisque sont inclus par exemple l'intuition ou des spécificités négatives. Ainsi, un personnage souffrant d'acrophobie (peur des lieux élevés) risque de perdre une partie de ses moyens s'il se trouve au bord d'une falaise ou sur un pont suspendu. Le programme gère l'encombrement, refuse au personnage de ramasser un objet supplémentaire s'il est déjà trop chargé. Il est possible de scinder l'équipe en deux groupes ou plus pour que chacun effectue une action particulière. Nourriture et boisson sont indispensables à la vie. En rase campagne, il est nécessaire de s'organiser. Il faut chercher une source et chasser le dîner. La fournure des dialogues dépend vraiment des réponses faites et il faudra trouver le ton juste pour soustraire ou mieux les indices connus de vos interlocuteurs. La magie est d'une grande richesse, acquise peu à peu et devant être utilisée avec parcimonie, vu le temps de récupération. Enfin, les morts n'ont ici aucune chance de revenir à la vie.

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

BLADE OF DESTINY

A

UN GRAND JEU SUR AMIGA, TRÈS RICHE ET DOTÉ D'UNE IMPRESSIONNANTE DURÉE DE VIE. MAIS, IL EST UN PEU LOURD À MANIER ET IMPOSE UN ÉQUIPEMENT ADAPTÉ.

78%

GRAPHISMES

Ils sont d'un bon niveau et d'une diversité suffisante.

70%

ANIMATION

Pas d'animation dans les déplacements classiques. En revanche, certains lieux disposent d'animations complémentaires et les combats sont bien « mimés ».

72%

MUSIQUE

Les séquences musicales sont mélodieuses et changent en fonction des lieux. L'ensemble est tout de même un peu répétitif à long terme.

60%

BRUITAGES

Ils sont trop discrets : à peine quelques chocs d'épées lors des combats et quelques sons inquiétants dans les souterrains.

50%

PRISE EN MAIN

La création complète des personnages est longue (et fastidieuse) et la lecture du manuel quasi indispensable.

78%

JOUABILITÉ

Bonne jouabilité. Le choix varie avec les circonstances et l'utilisation des deux boutons de la souris est intelligente. Mais les icônes sont peu explicites.

85%

DURÉE DE VIE

Si vous aimez ce type de jeu de rôles et disposez d'un matériel adapté, Blade of Destiny vous gardera en vif plusieur semaines et peut-être d'avantage.

Difficulté

D
difficile

Joueur

T

Prix

D

X-WING : L'EMPIRE

Comment ? Vous bloquez dans X-Wing ? Vous vous ramassez lamentablement à la treizième mission ? Les intercepteurs TIE vous taillent (!) en pièces dès que vous pointez le bout du nez de votre X-Wing ? Qu'à cela ne tienne : je suis là ! Je vais vous donner un petit cours particulier de pilotage et de stratégie spatiale dont vous me direz des nouvelles. Haut les cœurs, moussaillons !

Vous êtes nombreux à nous avoir écrit au propos de l'excellent jeu de Lucas Art, pour nous dire votre frustration. De « trop dur » à « infaisable », tous les qualificatifs ont été utilisés. Certains (quelle honte !) ont osé mettre en doute le fait que j'ai fini le jeu sans aucun « cheat-mode » ni aucune triche. Dans ma grande mansuétude, je vais vous faire partager mon expérience en matière de pilotage spatial. Que la force soit avec vous !



IMPERIAL PURSUIT X-WING MENE SA QUATRIEME CAMPAGNE

LucasArt suit la mode, maintenant bien implantée (il suffit de regarder le phénomène Wing Commander II !), des « Ad-On ». Imperial Pursuit est une campagne supplémentaire, qui vient se greffer sur X-Wing. Au programme, une vingtaine de missions, un nouveau vaisseau ennemi, le TIE Advanced, ainsi que, de temps en temps, le choix entre deux missions différentes. Le niveau de difficulté est très élevé, et la campagne se compose principalement de missions de protection et de capture. L'histoire : dans les précédents épisodes, vous avez posé quelques problèmes à l'Empire. En particulier, vous avez détruit le fleuron de sa technologie guerrière, l'Étoile noire. Évidemment, cela mérite une sanction, et l'Empire a décidé de mettre fin à cette rébellion. La première étape est l'envoi de toute l'armée de l'Empire à l'attaque des forces de la rébellion, basées sur Talooine. Vous n'avez d'autres solutions que la fuite. Cela donne prétexte à une dizaine de missions de protection toutes plus difficiles les unes que les autres. Mais ce n'est pas tout : l'Empire a lancé une chaîne de fabrication de Destroyer de classe Redoubtable. De quoi balayer toutes les forces que vous pourriez lui opposer. Il faut absolument mettre un terme à cette entreprise. La solution : utiliser une corvette de l'empire, préalablement capturée, et équipée pour l'occasion de nouveaux bouilliers (dont vous devrez aussi voler les plans !). Sur cette frame, vient se greffer on ne sait trop pourquoi une histoire de nourriture empoisonnée, que vous devrez, ni vu ni connu, refiler à l'Empire.



CONTRE-ATTAQUE !

PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

Les trois types de vaisseaux que vous pilotez ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients. A vous de savoir en tirer pleinement parti. Le A-Wing est le plus rapide et le plus maniable. Il est particulièrement meurtrier contre les vaisseaux lents, comme les Bombers ou les Gunboats. Ses nombreux missiles sont en particulier bien adaptés aux premiers : vous mettez les boucliers et les tirs au maximum, vous vous placez juste derrière un TIE-B et Feu ! Il n'est souvent même pas nécessaire de «locker» l'ennemi...



Préparez-vous bien au combat, avant même d'avoir détecté le moindre ennemi. Dans le feu de l'action, vous aurez peu de temps à consacrer aux réglages de votre appareil. En pratique, vous devez tenir compte du vaisseau que vous pilotez et des ennemis que vous risquez de rencontrer. Procédons par ordre : quel que soit votre appareil, mettez dès le départ vos tirs et vos boucliers au maximum. Utilisez Shift-F9 pour transférer l'énergie des tirs vers les boucliers. Si ce n'est pas déjà le cas, mettez-vous à vitesse maximum. Le X-Wing est maniable et permet de viser facilement. Associez les quatre tirs, vous aurez un effet dévastateur sur vos adversaires. Le A-Wing et le Y-Wing ont des tirs beaucoup plus rapides s'ils sont séparés. C'est en particulier très efficace contre un ennemi lent. Si l'ennemi est très rapide, comme les TIE-Advanced, n'hésitez pas à accélérer pour atteindre la même vitesse. Un X-Wing sans bouclier atteint les 100 (100 quoi, déjà ?), ce qui est suffisant dans la plupart des cas. Un petit Shift-F9 de temps en temps pour remonter les boucliers, et le tour est joué.

Le X-Wing, avec ses quatre tirs simultanés, est très efficace contre les vaisseaux résistants. Le Gunboat est sa cible préférée : tirs au maximum et bouclier en «normal» ou «increased», vous avez juste la bonne vitesse pour leur coller aux fesses. Mais ce vaisseau est aussi parfait pour les missions d'interception de Bombers, deux rafales suffisent généralement à les mettre hors de combat.

Le Y-Wing, enfin, est plus délicat à diriger. Lent et peu maniable, il dispose d'une force de frappe de surcroît très surfaite. Sa principale qualité, outre ses excellents boucliers, est de pouvoir paralyser les vaisseaux ennemis grâce à ses canons à ions. Quand vous l'utilisez contre de gros navires (corvettes, etc.), lancez deux ou trois missiles avant de tirer au canon à ions. Cela fera tomber les boucliers et vous facilitera grandement la tâche. Mais attention : ces missiles sont en quantité limitée...

MESSAGE IN A BOTTLE

LES DIX REGLES D'OR DU BON PILOTE DE X-WING

A L'USAGE DES NOUVELLES RECRUES...

- 1- Votre X-Wing est le summum de la technologie. Chacun coûte des millions de Crédits, et vous êtes prié d'en prendre le plus grand soin !
- 2- Les TIE sont rapides. En revanche, deux ou trois coups au but suffisent généralement à les envoyer ad patres. Réglez votre vitesse sur la leur, et ...FEEUUU !
- 3- Les gros vaisseaux (corvettes, transports, etc.) ne rechargent pas leurs boucliers. Vous pouvez en venir à bout même avec une très faible force de frappe, en faisant plusieurs passages.
- 4- Un missile, ça va. Trois, bonjour les dégâts !
- 5- Ne poursuivez pas un ennemi noté «Hull Damaged». Mais gardez-le à l'œil : certains retournent vers le vaisseau amiral, d'autres continuent à attaquer.
- 6- Si vous êtes gravement endommagé, mettez-vous à tourner dans tous les sens à pleine vitesse.
- 7- Les tirs se rechargent plus vite que les boucliers. Réglez vos tir à fond et vos boucliers à zéro, puis transférez de l'énergie de l'un à l'autre.
- 8- Vos coéquipiers sont nettement moins efficaces que vous. Cela ne les empêche pas d'être parfois très utiles. N'hésitez pas à les appeler à la rescousse, ou à les envoyer sur une cible.
- 9- Dans les missions de protection, foncez sur les bombardiers sans vous préoccuper des autres ennemis.
- 10- Habituez-vous à utiliser les touches F9 et F10. Elles permettent de faire varier fortement votre vitesse, très simplement. Après avoir appuyé trois fois sur F9 et quatre fois sur F10, vous devez savoir quels sont les réglages de tirs et de boucliers, sans avoir à revenir en vue «cockpit» !



X-WING : L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE



IMPERIAL PURSUIT LE BON CHOIX ?

Imperial Pursuit propose de temps en temps un choix entre deux missions différentes (en général, attaque ou défense). Quelle que soit votre préférence, la mission d'après sera la même. On est encore loin de l'arborescence de Wing Commander II. Je vous rappelle que, dans ce dernier, il était tout à fait possible de rater une mission, ce qui modifiait grandement le cours des choses. Dans Imperial Pursuit, quelle que soit la mission que vous choisissez, il vous faut la réussir pour passer à la suivante... Et, comme les missions sont encore plus difficiles que dans X-Wing, ce sont des dizaines et des dizaines de tentatives qui vous seront parfois nécessaires pour pouvoir découvrir la suite du jeu. Pour les bons joueurs, pas de problème. Pour les autres, bien des frustrations en perspective...

TECHNIQUES DE COMBAT APPLIQUÉES AUX PRINCIPAUX VEHICULES DE L'EMPIRE

La description - succincte- des principaux véhicules est suivie de la vitesse conseillée pour les prendre en chasse.



Le Tie Fighter

Rapide et maniable. Sa puissance de tir est faible et ses boucliers fragiles. Le pain quotidien des chasseurs. Vitesse : 80 à 100.



Les mines

Ces tourelles laser automatiques ont comme principal inconvénient de se trouver rassemblées en grand nombre. Un seul tir suffit à les détruire. Encore faut-il les viser précisément...



Le Tie Interceptor

S'il n'attaque que très rarement les transports, l'intercepteur est la plaie des chasseurs de l'alliance. Vitesse : 100.



La corvette

Sans égaler la puissance de feu d'un croiseur interstellaire, la Corvette dispose de tourelles groupées particulièrement efficaces. Pour s'approcher, vous n'aurez d'autre solution que d'accélérer votre vaisseau au maximum, et de faire des zig-zag entre les tirs. Trois missiles suffisent en revanche pour venir à bout de son bouclier, ce qui met la destruction d'un tel navire à la portée d'un simple Y-Wing.



Le Tie Bomber

Lent et peu maniable, le Bomber est équipé de missiles meurtriers, aussi bien contre les chasseurs que contre les transports. Vitesse : 60.



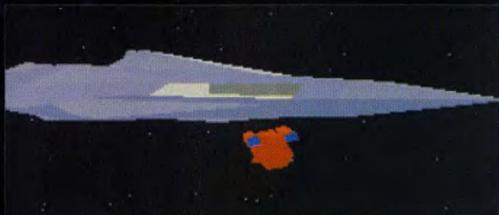
Le Tie Advanced

La dernière invention meurtrière de l'Empire est très proche, dans sa conception, de l'intercepteur. C'est le plus rapide de nos ennemis. Vitesse : 110 et plus.



Le Gunboat

Ce mastodonte des chasseurs-bombardiers de l'Empire est surtout dangereux par ses missiles et sa grande résistance. Une attaque de quatre Gunboats détruit souvent toute une escadrille en un seul passage. Vitesse : 50 à 70.

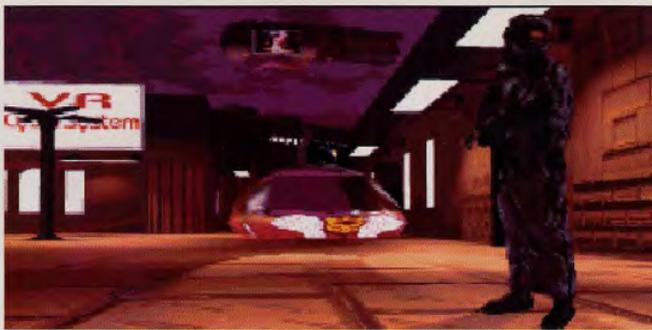


MESSAGE IN A BOTTLE

SOLUTION DE SYNDICATE

SUITE AU SUCCES

RETENTISSANT QUE CONNAIT SYNDICATE, NOUS AVONS DECIDE DE VOUS OFFRIR UNE AIDE POUR CE JEU. CE COUP DE POUCE VOUS PERMETTRA DE MENER A TERME CE SUPERBE JEU D'ACTION ET DE FAIRE DE VOTRE SYNDICAT LE PLUS PUISSANT DU MONDE ! LES MISSIONS SONT ICI PRESENTEES PAR THEMES.



Finir un jeu n'est pas forcément difficile. Avec un peu de stratégie et de persévérance, on en voit souvent le bout. Pourtant, certains petits trucs sont bien utiles. Ainsi, dans *Syndicate*, pour ne pas perdre sans cesse des agents, il faut sauvegarder la partie entre les missions. En cas d'échec, vous pourrez recommencer la mission avec des agents en pleine forme. Comme il n'existe pas une méthode définie pour réussir chaque mission, nous vous proposons un résumé des différents types de mission et des principales actions à accomplir. Si vous ou l'un des membres de votre équipe tombait aux mains de l'ennemi, le gouvernement nierait avoir eu connaissance de votre mission...

Morgan Feroyd

L'EQUIPEMENT



Ce menu vous permet de gérer le développement de vos agents. Il est d'ailleurs préférable d'en éduquer plus de quatre. De là, vous leur fournissez le matériel ou les armes et vous les modifiez bioniquement. N'hésitez pas à créer des personnalités différentes (le chef du groupe, la brute, le spécialiste en persuasion, etc.).

L'équipement optimal change avec les missions. Il vous sera donc nécessaire de revendre et de racheter du matériel entre deux missions.

Les armes les plus efficaces sont le P.M. et le fusil à longue portée. Pour certaines actions plus « brutales », le pistolet Gauss ou le lance-flammes sont bien pratiques également.

GESTION DES PERSONNAGES

Personnage sélectionné. Le dessin du personnage indique son attitude : en marche, aux aguets, prêt à tirer, etc.

Etat de santé du personnage.

Icône pour regrouper les personnages. Cela permet de déplacer les quatre agents ensemble.

Niveau des drogues injectées. La première augmente la vitesse de déplacement, la deuxième l'intelligence et la troisième les réflexes (perception). En cliquant sur les deux boutons de la souris, vous mettez tous ces niveaux au maximum.

But de la mission (assassiner, protéger, détruire véhicules, éliminer agents, persuader...). C'est aussi l'action en cours : suivre, conduire véhicule, etc.

Arme ou objet sélectionné. La barre rouge indique la quantité restante de munitions.

Points symbolisant des hommes. En jaune vos personnages ou les civils persuadés, en blanc et jaune les persos importants persuadés, en rouge les agents ennemis, en gris les gardes, en bleu les policiers. Le radar vous indique la direction à suivre.



L'MESSAGE IN A BOTTLE

LA MISSION



Il est extrêmement important de maîtriser la situation avant de se lancer dans une mission. N'hésitez donc pas à acheter un maximum d'infos. Les détails du plan de la ville servent peu.



Lorsque vous réussissez (ou ratez) une mission, vos statistiques s'affichent à l'écran. Pour éviter de perdre des hommes, il est possible de recharger une partie sauvegardée.

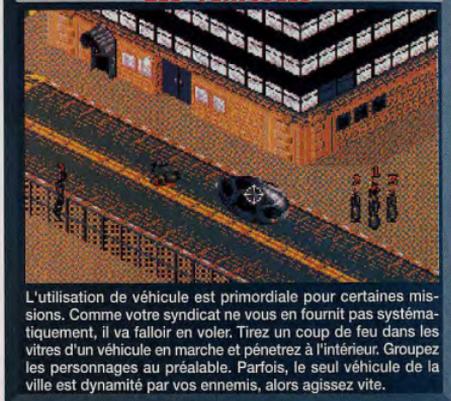
LA PERSUASION



La persuasion est un moyen efficace de mener à bien la plupart des missions sans bain de sang. Pour cela, il faut développer les cerveaux V1, V2 et V3 en priorité. En passant à proximité des civils avec le Persuadotron, vous les «persuaderez» de se rallier à votre cause. Ensuite, vous procéderez de la même façon avec les gardes et les policiers, voire même les agents.

Point important : ne sortez pas vos armes à ce moment car cela fait fuir les passants. Il est nécessaire aussi de booster vos agents en vitesse de déplacement pour rattraper ces futurs «clients». Plus vous persuaderez de personnes, plus le syndicat vous gratifiera pécuniairement à la fin de la mission. Ce n'est pourtant pas une raison pour abuser du procédé.

LES VEHICULES



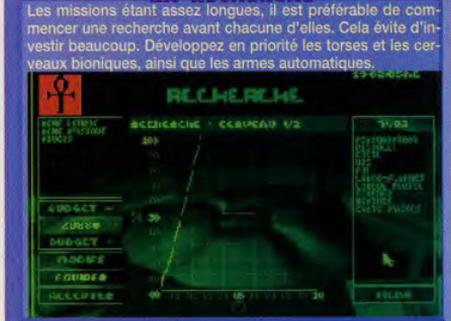
L'utilisation de véhicule est primordiale pour certaines missions. Comme votre syndicat ne vous en fournit pas systématiquement, il va falloir en voler. Tirez un coup de feu dans les vitres d'un véhicule en marche et pénétrez à l'intérieur. Groupez les personnages au préalable. Parfois, le seul véhicule de la ville est dynamité par vos ennemis, alors agissez vite.

L'ASSASSINAT



L'assassinat est une des missions les plus courantes. Ainsi, il vaut mieux procéder intelligemment : si votre cible s'enfuit avant votre arrivée, tout sera à refaire. Surtout, n'oubliez pas votre objectif principal. Il est parfois nécessaire de positionner un ou deux tireurs d'élite pour nettoyer le secteur de loin.

LA RECHERCHE



Les missions étant assez longues, il est préférable de commencer une recherche avant chacune d'elles. Cela évite d'investir beaucoup. Développez en priorité les torse et les cerveaux bioniques, ainsi que les armes automatiques.

LA STRATEGIE



Quelques missions vont demander de faire preuve de stratégie. Ici, un malfrat se cache dans son bunker, il faut trouver le passage secret qui y mène et, surtout, poster des hommes à l'extérieur qui l'intercepteront au moment de sa fuite. Dans une autre mission, les agents ennemis font exploser un véhicule devant la porte d'un ranch, vous empêchant d'en sortir.

LA PROTECTION



Les deux missions de protection du jeu sont certainement les plus délicates. A la moindre erreur de votre part, votre client se fait descendre. Il faut donc agir avec prudence : utiliser des armes légères pour ne pas blesser votre ami, se positionner autour de lui de façon à ce que personne ne passe entre les mailles de votre filet et anticiper les mouvements de l'ennemi. Point important : les agents portent souvent des bombes. Les tuer ne suffit donc pas à écarter tout le danger. Il est nécessaire de tirer sur la bombe pour la faire exploser quand elle est à une distance respectable de votre ami. Enfin, ne groupiez pas vos personnages. Il faut qu'ils agissent individuellement.

VERSION AMIGA



Avec un disque dur, le jeu devient vraiment plaisant. Il est surprenant, pour un jeu développé sur Amiga, que la qualité ne soit pas supérieure.

Comme vous pouvez le constater, la version Amiga n'est pas aussi belle que celle du PC. Le jeu est aussi nettement plus lent.



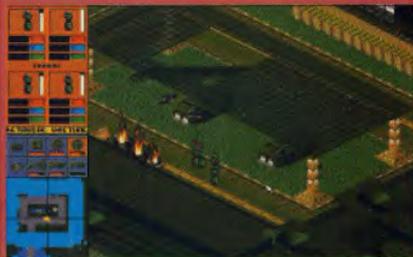
LA DEFENSE



Le proverbe « la meilleure défense, c'est l'attaque » n'est pas toujours valable dans *Syndicate*. Ici, la position est idéale pour se débarrasser d'un grand nombre d'agents sans prendre de risque. Il suffit de les laisser monter un par un, puis de les éliminer. Ensuite, vous pourrez reprendre le cours de la mission.

LA DESTRUCTION DE MATERIEL

Les missions comprennent souvent plusieurs sous-missions. La destruction de matériel est l'une de ces tâches subalternes. Pour s'acquitter de celle-ci, il n'est pas nécessaire d'utiliser un gros attirail (comme un pistolet Gauss, par exemple) qui présente, avec la déflagration, autant d'inconvénients que d'avantages. Dans ce genre de circonstances, un bon P.M. peut largement suffire. Ici, il s'agit de détruire un véhicule blindé et de voler l'autre à l'ennemi (il contient des documents que vous êtes chargé de récupérer pour une mission ultérieure).



L'ÉLÉMENT EN A BOTTLE

LE PIRATAGE INDUSTRIEL

A plusieurs reprises, vous allez devoir récupérer des inventions de l'ennemi. La mission ci-contre consiste à récupérer le laser. Pour y parvenir, vous devrez passer dans un «couloir de la mort». Il va sans dire que ce camp militaire est extrêmement bien gardé. Les fusils à longue portée vont permettre de tuer les gardes sans qu'eux-mêmes ne puissent vous toucher. Ensuite, vous contournez l'accès principal du bunker pour ne pas être dans la ligne de mire de deux pistolets Gauss. Un bon coup de lance-flammes dans les guérites devrait calmer les ardeurs de ces gardes. Puis, vous montez sur la plate-forme où est gardé le laser. Une fois encore, le fusil longue portée vous sera très utile. Accentuer la perception des agents se révèle très utile pour ce genre de mission car, au moindre danger, ils sont à même de réagir et de se défendre. A l'inverse, lors de missions de protection, cette drogue doit être réduite au minimum afin d'éviter toute bavure.



LE «RETRAIT» D'AGENT : LA MISSION FINALE

La dernière mission (par sa difficulté) est l'accélérateur de l'Atlantique. Pour la réussir, il est indispensable que vos agents soient équipés avec ce qu'il y a de mieux : équipement bionique complet de niveau 3. Voici une stratégie qui permet de couronner de succès cette entreprise. Le nombre affolant d'agents et leur résistance aux coups vont vous forcer à utiliser la méthode du kamikase japonais. Pour commencer, groupez vos personnages, injectez-leur le maximum de drogues (click droit et gauche) puis placez-les sous bouclier. Ensuite, rendez-vous à l'héliport de gauche sur le plan. Une fois que vos personnages sont sur la passerelle, sélectionnez le personnage 1 et faites-le revenir en arrière (l'héliport de droite). Dès qu'il est au centre, appuyez deux fois sur D. Cela le fera exploser, brûlant par la même occasion tous les agents aux alentours. Puis, injectez-lui un médikit et remplacez-le sous bouclier. Il restera en vie. Pendant ce



temps, vos autres personnages seront à l'abri car les agents ennemis se précipiteront sur l'agent numéro 1. Répétez cette opération à différents points stratégiques de la plate-forme marine. Puis, passez au personnage numéro 2 et 3. L'équipement adéquat est le suivant : 5 médikits et 3 boucliers (perso 1), 4 médikits et 4 boucliers (perso 2 et 3), 3 médikits et 4 boucliers ainsi qu'un fusil longue portée (perso 4). Les agents ennemis sont tellement stupides qu'ils viendront se précipiter dans les

flammes. Les gardes ne sont pas très agressifs. Par contre, ils possèdent un excellent équipement souvent bien rechargé. Profitez-en ! Dernier point de toute importance : bonne chance !

LA DOMINATION DU MONDE : LA VICTOIRE



Après de longues heures de jeu et beaucoup de persévérance, vous verrez apparaître la carte sous un aspect intéressant : le monde appartient à votre syndicat ! Cela signifie que vous avez rayé de la surface les sept autres syndicats ennemis.

Il n'y a pas de parcours précis à suivre dans votre colonisation du monde. Il faudra tout de même faire attention aux pays conquis car, si vous leur soutirez trop d'impôts, leur moral baissera à vitesse grand V. Ils finiront par se rebeller et vous devrez recommencer la mission.

Malgré les quelques bugs du jeu qui vous forceront à recommencer certaines missions (personnages qui meurent en prenant le tramway, agents qui reculent sous l'impact d'un coup de feu et se retrouvent dans une pièce d'où ils ne peuvent plus sortir, etc.), Syndicate devrait vous apporter beaucoup de plaisir.

MESSAGE IN A BOTTLE

SOS...SOS...SOS...SOS...

ULTIMO!

Ayant terminé **ULTIMA VII The Black Gate**, je me permets de vous glisser quelques astuces pour la deuxième partie de ce jeu : **SERPENT ISLE**.

LES ARMES

La hiérarchie de puissance des armes est différente dans ce deuxième épisode. Les meilleures que j'ai pu trouver jusqu'à présent sont les Blowguns, vous en trouverez vers le nord, dans le repaire des goblins. Seul un Firedoom Staff s'est révélé plus puissant, mais son nombre limité de munitions en fait un instrument peu fiable. Remarquez que Dupré préfère manier les Throwing Axes, mais surveillez-le bien, car il a une fâcheuse tendance à les perdre !

L'EXPERIENCE

Les premières épreuves qui vous attendent vont être difficiles, comme, par exemple, le test des guerriers de Monitor. C'est pourquoi, il vaut mieux s'aguerrir rapidement. Heureusement, il existe un moyen rapide de gagner des points d'expérience. Quand on prend de Monitor la route qui mène à Fawn, on se fait attaquer par des loups. A l'ouest de cet endroit se trouve une mare d'où surgissent fréquemment des slimes. Exterminez-les, ces monstres à l'allure insignifiante sont une véritable source de points d'expérience pour vos personnages.

LES COMBATS

Lors des combats, il peut arriver qu'un de vos personnage change lui-même son système d'attaque (pour se mettre, par exemple, en mode fuite). En utilisant le truc de la mare proposé plus haut, et si certains de vos aventuriers sont plus forts que d'autres, les plus puissants progresseront plus vite. Pour y remédier, vous pouvez, soit laisser les «forts» dans une ville, soit les mettre en mode fuite, auquel cas, il ne prendrons pas part à la bataille. Si l'Avatar est trop puissant, mettez-le en mode contrôlé, vous pourrez observer le combat à l'aise et intervenir à l'endroit voulu, si le besoin s'en fait sentir.

LA GESTION DES POINTS D'EXPERIENCE

Quel entraîneur choisir ? Moi, je ne travaille qu'avec Luther et Shazzana. D'après mes observations, la caractéristique de combat dérive directement de la force et de la dextérité.

Si Luther ne modifie pas le niveau de combat, il augmentera les points de force de trois unités (contre deux pour Caladin).

Ensuite, Shazzana vous fera gagner deux points en dextérité et un certain nombre en combat, suivant les valeurs de votre force et de votre dextérité.

C'est ainsi que lolo est passé de seize à vingt-deux en un seul petit tour chez Shazzana, mais après être passé trois fois chez Luther.

LES OBJETS TELEPORTES

Le problème dans ce jeu, c'est que l'on a une liste d'objets, mais on ne sait pas ce qu'on avait à la place et, donc, lesquels sont importants.

pour l'AVATAR :

nourriture -> filari et ice wine
Rudym's wand -> alchimist apparatus
blackrock serpent -> fine stockings
livre de magie -> pumice
black rock -> ruddy rock (stoneheart)
glass sword -> pinecone

pour l'OLO :

arbalète -> urme

pour SHAMINO :

magic arc -> crâne d'ours
burst arrows -> odd airbrush
dagger -> severe limb

pour DUPRE :

magebane -> blue egg

ET POUR FINIR, UN PEU DE FUN

Vous avez probablement remarqué qu'il y a une maison fermée à clef dans la forêt, à l'ouest de Fawn. Emportez un baril de poudre avec vous, et posez-le devant la porte de cette bâtisse pour la faire exploser.

Vous pourrez alors explorer sans danger cet édifice et y découvrir : un PC (de propagande Origin), des osus, etc., mais aussi un Lightning Whip. Bien que cette arme soit moins performante que le Blowgun, elle offre l'avantage d'éclairer aussi bien qu'une torche.

Allez, salut à tous, et que l'esprit de lord British vous guide !

ANONYME

Dans les plans de **FLASHBACK** du numéro 114, sur la planète Terre, vous dites qu'il n'est pas possible d'atteindre la borne de sauvegarde et de recharger car c'est en leurre. Mais j'y suis parvenu ! Voici mon astuce : arrivé en haut, j'avance d'un pas, puis j'effectue une roulade, le premier piège bascule et je continue dans mon élan vers la droite. Ainsi, j'atterris sur le bord gauche de la deuxième plate-forme, et je ne tombe pas.

Il n'y a plus qu'à marcher nonchalamment vers ces deux bornes et à les utiliser.

Le Message évolue ! Non content de nous répondre tous les jeudis sur la hot-line, me voici en personne dans le MIB. En effet, Olivier est parti chez les vahinés où il s'est fait capturer par le grand gourou Samrouma. Mais, pas de panique : le Message continue et reste ouvert aux joueurs en détresse. Ce mois-ci, vous trouverez le deuxième niveau complet de Cadaver, la marche à suivre dans Ishar et Deuteros, ainsi que des débuts de solution pour Day of the Tentacle, Serpent Isle, et Veil of Darkness ! J'espère que, pour mon arrivée à la rédaction, vous me soutiendrez par une avalanche de courrier !

Fangor, L'Ent

Extrait de l'Encyclopédia Universalis.

Ent (n. m.) : Entus Sagossus, créature mythologique hybride d'homme et d'arbre. D'après les légendes, cet être millénaire étendrait ses ramifications dans tous les royaumes imaginaires. Son pouvoir de présence

lui permet de connaître le futur de tous les êtres vivants. Pour cette raison, de nombreux aventuriers feraient appel à lui pour connaître leur destin et parvenir à résoudre leurs problèmes.



LE MESSAGE IN A BOTTLE

SOS...SOS...SOS.

ST-ECHNICS

Hello ! tout d'abord, voici un truc assez sympa sur **DISC** : après avoir choisi votre joueur favori, qui est pour ma part Zoom (l'adore son air patibulaire), sélectionnez l'option «Challenger» (n'ayez pas peur de choisir d'émblée Eagle).

Placez-vous dès le début du match sur la dalle de la partie basse, tout à gauche de l'écran. Essayez de vous centrer puis mettez-vous en position de défense. Arrangez-vous pour ne laisser passer aucun disque. Eagle ne tardera pas à s'énerver et à envoyer frénétiquement tous ses disques sur vous.

Malheureusement pour lui, votre bouclier vous permettra de tous les lui renvoyer, le projetant ainsi dans le vide ou amenuisant son énergie.

Répétez cette opération jusqu'à devenir deuxième du classement. Vous serez alors de niveau maître, avec un niveau d'énergie élevé et des disques plus puissants qu'au départ.

Pour détrôner Eagle, et devenir le maître suprême, il vous suffit ensuite de commencer le championnat. Grâce à la force que vous venez d'acquérir, vous voici capable de progresser rapidement. Pour moi, toute aide sur **ISHAR** sera la bienvenue !

LORD BAUDRUCHON

Dans l'excellent **DUNE 2**, je représente vaillamment la maison Atreides. Je suis arrivé à la dixième mission, et je suis confronté simultanément aux vils Harkonnen, aux niaisieux Ordos, ainsi qu'aux Sardaukars de ce retors d'empereur Frederick.

Bien que je parviens à contenir les attaques terrestres, ma base se fait régulièrement endommager par des missiles Harkonnen longue portée, la destruction de mon chantier signifiant l'éradication à petit feu de mes troupes.

Existe-t-il une stratégie judicieuse à adopter pour résister à ces attaques sournoises ?

Dans ce même jeu, une petite astuce pour détruire un nombre important de troupes à pied, et notamment les puissants Sardaukars : envoyez une ou deux moissonneuses pour les écraser.

ELRIC

Help ! Je suis bloqué dans **EXPLORA II**, sur Atari ST. Comment faire pour éviter d'être capturé par le duc à l'époque XIII ?

Je cherche également à connaître l'utilité des colliers et des couronnes dans **DUNGEON MASTER**. Enfin, dans **ISHAR II**, plusieurs questions me viennent à l'esprit.

Où se trouve le symbole pour le night-club ? Où se trouve la petite Zerby ? Dans le donjon d'Alkeer's Island, après avoir vidé l'eau, grâce aux trois crânes, je vois une couverture apparaître, mais ne peux la franchir. Comment faire ?

Enfin, dernière question : à quoi cela sert-il de rentrer dans le temple habillé en moine ? Merci d'avance, chaudes larmes et dwilgindildong !

FRANÇOIS R.

Voici quelques indications sur le jeu **VEIL OF DARKNESS** pour les aventuriers débuts. Un petit conseil : dès que l'on change d'endroit,

une sauvegarde est bien utile. Il est également intéressant de visiter toutes les pièces de chaque maison. Je vous livre donc le moyen de réaliser la première prophétie :

- **Devra délivrer un homme maudit par la curiosité.**

- 1) Allez au bar.
 - Discutez avec le barman (il vous parlera d'un gobelet d'or).
 - Discutez avec les trois personnages (ils vous diront où se trouve une femme).
 - Discutez avec le musicien.

- 2) Allez à la ferme.
 - Discutez avec l'homme (il vous dira où s'est écrasé l'avion).

- 3) Allez à la grange.
 - Prenez la fourche et gardez-la en main.

- 4) Allez sur le site de l'accident.
 - Tuez les loups avec la fourche.
 - Ramassez les aïrelles.
 - Discutez avec l'arbre.

- 5) Allez au bar.
 - Discutez avec les trois personnages (ils vous diront où se trouve le monastère).

- 6) Allez au monastère.
 - Discutez avec le moine.
 - Achetez de l'eau bénite.
 - Visitez le monastère (vous trouverez une masse utile contre les squelettes et vous rencontrerez un moine avec lequel vous discuterez).

- 7) Allez au village.
 - Chez le marchand, achetez une lampe.
 - Chez l'apothicaire, discutez, achetez des graines de fenouil, et vendez vos aïrelles.
 - Chez votre hôte, demandez une pipe (il n'y a rien de vulgaire).
 - Dans le bar, le barman vous donnera du feu.

- 8) Retournez sur le lieu de l'accident.
 - Allumez la lampe (avec les allumettes dans la main droite, et la lampe dans la gauche).

- Jetez la lampe sur l'arbre (il brûle).
- Ramassez les cendres.

- 9) Allez au bar.
 - Discutez avec les trois personnages (ils vous indiqueront le village des gitans et du château).

- 10) Allez au village des gitans.
 - Discutez avec le sculpteur (boisselier).
 - Discutez avec Carmen (elle vous dira qu'elle peut soigner vos blessures et faire une potion permettant de guérir certaines maladies).

- Discutez avec Maria, et demandez-lui le paquet d'Edward (une clef).

- 11) Retournez au village.
 - Chez Edward : allez à la porte verrouillée, descendez, il y a un passage secret derrière la petite étagère, poussez-la et vous arriverez ainsi dans les catacombes. Avant d'y entrer, prenez le couteau en main.

- 12) Dans les catacombes :

JACKI M.

Pourriez-vous me donner la solution, dans **KING QUEST VI** des énigmes de la falaise, sur l'île de la montagne sacrée ? Je joue en version française et je n'ai réussi à trouver nulle part les réponses à ces questions. Je suis bloqué à la deuxième énigme, celle où l'on me demande de finir une phrase commençant par : Un maître de langage se (les pointillés représentant les lettres à trouver)

OMICRON

Pour **SPEEDBALL 2**, comment faire pour avoir de l'argent infini ou une astuce pour toujours progresser au niveau supérieur ? De plus, même avec les meilleurs joueurs du marché, je n'arrive pas à battre la moitié de la première division !

Comment faire ? Même en marquant un max d'étoiles, avec le multiplicateur de points en ma faveur et plus de cinquante heures de jeux derrière moi, je n'ai toujours pas battu Fatal Justice !

Pour ma part, au tout début de **LETHAL WEAPON 3**, quand vous êtes dans le bureau, allez à gauche, sautez sur la rangée de classeurs, puis sautez encore : un passage secret s'ouvre à vous ! Vous pouvez alors prendre trois vies, la quatrième étant inaccessible.

De plus, pour **WWF** et sa suite, lorsque les adversaires s'empoignent, mettez-vous vite sur pause, puis remplacez votre joystick par la souris. Quand vous la faites tourner, votre adversaire a 90 % de chances de se retrouver à terre !

Au revoir, et vive le MIB !

HERVÉ B.

Pour **ARKANOID II**, en tapant «MAGENTA», pendant le chargement, puis sur la touche Shift et ensuite sur Return, vous pourrez changer de niveau en appuyant sur «S». David B. parle, dans le numéro 115, pour **THARGAN**, d'une épée de feu. S'agit-il du bijou dont le dragon parle ? Si oui, comment l'utiliser ?

Si non, où trouver cette épée ? Binon, salut, maintenant il faut que GI (comme dirait un soldat américain !) !

MESSAGE IN THE BOTTLE

MESSAGE IN A BOTTLE

OLIVIER M.

Je suis bloqué dans le jeu **FLA-SHBACK**, à ce qui me semble être le dernier niveau. J'ai détruit le cerveau auxiliaire, et je me retrouve dans la salle du cerveau principal, au-dessous de cette masse informe et gargouillante (beurk !). J'ai bel et bien la charge atomique, mais je ne sais pas l'amorcer ni comment sortir par le bon passage. Une seule et unique porte me retient prisonnier de ces affreux aliens, car après, je sais comment m'en sortir. Aidez-moi avant que je ne m'énervé sur mon moniteur !!!

ISABELLE S.

Je suis débutante en jeux micros, et j'ai vraiment des problèmes avec **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**. Pouvez-vous m'aider ? Je craque ! J'ai déjà un ennui pour récupérer le dialogue perdu de Platon. Toute aide sera la bienvenue !

ROMAIN R.

Bonjour à tous les amis du Message ! Je viens d'acquiescer un PC, et les problèmes arrivent déjà. Dans **LORA BOW 2**, par exemple, je ne sais plus quoi faire dans l'acte 2. Après avoir questionné les invités et surpris la conversation entre Yvette et Steve, je me retrouve seul sans pouvoir avancer. Pour information, j'ai découvert la copie de la dague dans le magasin de souvenirs et j'ai empoché un verre vide. Puis j'ai réussi à éviter la question d'Yvette à propos de Tut Smith, à l'endroit où elle se met à parler du décès de Carter qui ne s'est pas encore pro-

- Visitez toutes les pièces et ramassez tout.
- Vous arrivez dans le cellier de votre hôte.
 - Prenez la bouteille.
 - Prenez les pièces.
 - Prenez la clef.
 - Prenez le sac (utile pour un peu de rangement).
- 13) Allez au bar.
 - Discutez avec le barman (vous boirez un coup et lui prendrez la coupe de vie).
- 14) Retournez au monastère.
 - Discutez avec le moine.
 - Demandez de ressusciter le curieux.
 - Discutez avec le curieux sauvé (il vous montrera l'emplacement de l'avion : les marécages).
- 15) Allez dans les marécages.
 - Prenez la machette, le pistolet, la corde, le sac à dos et le briquet.

Voilà donc pour mon début de solution, j'espère qu'il vous aidera à bien vous mettre dans l'ambiance de ce superbe jeu.

J.Z.AMIGA

Mes sincères salutations à tous les lecteurs du MIB ! J'écris pour donner un certain nombre de réponses. Tout d'abord, à **VYES** pour **DEUTEROS**, voici tous mes trucs géniaux. Premier conseil : recommence le jeu depuis le début, ou juste après avoir fabriqué ta première base orbitale. Ta première préoccupation doit être de transporter, avec une navette, des matières premières jusqu'à ta base orbitale (n'oublie pas de mettre un pilote pour faire un amiral, que tu garderas sur ta base, pendant qu'un autre est en train de le devenir). Ensuite, crée d'autres bases (en laissant des amiraux sur chacune). Je signale au passage que l'on peut marchander avec les méthanoïdes en se dirigeant vers leur base avec un pod pour matériel vide, cherche ce qu'ils t'ont donné. Puis, apporte-leur en deux autres remplis de produits que tu as en grande quantité, ils te l'échangeront. Profites-en pour repérer où sont toutes leurs bases. S'ils t'attaquent, voici comment procéder : fabrique-toi de quoi te défendre. Ensuite, remplis un vaisseau vide d'au moins deux tonnes de carburant, et mets-lui juste un peu moins de carburant qu'il faut pour atteindre la base ennemie. Quand il n'aura plus de combustible, il continuera sur sa lancée vers la base. Fais-le atterrir, et il explosera alors. Cherches-en la cause, puis fabrique

des bombes avec tes propres usines. Refais l'astuce avec un vaisseau de transport pour drones (mais sans ceux-ci), rempli de carburant. Une fois qu'il atterrit sur la base méthanoïde, arrête la bombe : tu as réussi à prendre l'usine et toutes ses défenses sans te battre. Chasse ainsi tous les méthanoïdes du système solaire et regarde dans leurs réserves pour trouver le télétransporteur. Tu peux désormais voyager dans d'autres systèmes et d'autres galaxies. Un amiral qui fait un tel voyage devient War Lord, et je rappelle que la puissance des drones dépend du grade de celui qui les dirige. A chaque fois que tu chasses des drones d'un système, tu obtiens un message d'inconnu avec un nom de planète. Note toutes ces indications. Si tu veux vite finir le jeu, mets un pod fret avec des pinces, pouvant récupérer des objets dans l'espace (je ne me souviens plus du nom), et va faire des recherches sur ces planètes. Fabrique l'objet inconnu, fais-le fonctionner, et voilà ! Tu découvriras aussi plein d'armes et de gadgets, plutôt pratique ! Maintenant, pour Moktar, voici les codes des dix premiers niveaux :

niveau 1 : 6752	niveau 6 : 7541
niveau 2 : 2845	niveau 7 : 2665
niveau 3 : 3559	niveau 8 : 2466
niveau 4 : 1015	niveau 9 : 1331
niveau 5 : 9822	niveau 10 : 1802

J'espère que tout cela vous aidera. Salut !

KOR SKARN

Salut à tous les Astaristes, cette aide est destinée à tous les aventuriers d'**ISHAR**, grand jeu que je viens de finir ! Elle contient toutes les étapes que j'ai franchies pour tuer Krogh, ainsi que les effets de certaines potions. Au sud du village d'Angarahn, il y a une maison isolée contenant un trésor. Dans la région de Lotharia, vous trouverez l'esprit d'Azalghorn, ainsi qu'une tablette runique. Pour tuer le chevalier de la région d'Osghirold, lancez-lui des attaques magiques (main enflammée, missile magique, etc.). Vous récupérez le casque de vision qui vous permettra de voir l'homme reptile (Brozls), vivant dans la forêt de Fimnurth. Ce dernier détient des anneaux protégeant du feu des dragons. Dans la forêt de Rhudgast se trouve un temple renfermant l'unique fiole vide, et une tablette runique. Il y a aussi un passage secret, au fond duquel vous trouverez des potions. Pour tuer le monstre à cornes, armé de deux fléaux, tirez sur lui une centaine de flèches. S'il résiste, finissez-le par des attaques magiques. Au nord, après le pont, un ogre armé d'une massue garde une tortue. Il suffit alors de contourner ce mollusque, de prendre la tortue, et de s'enfuir en courant ! Dirigez-vous ensuite vers le sud. Allez dans la ville d'Urshurak. Visitez-la en profondeur et achetez-y tous les ingrédients pour les potions Arbold (vous trouverez par contre l'œil de crapaud plus tard). Remontez au nord-ouest jusqu'au village d'Halindor. A l'ouest de ce village, se trouve une maison isolée. N'y entrez pas ! La tablette runique qui s'y trouve est tentante, mais



BREITLING

1884



LE TEMPS DES PROFESSIONNELS

Oui Georges, moi aussi je suis content que Breitling ait gagné ce grand prix APPM... mais arrête de me secouer comme ça, tu vas me faire faire une bêtise.

APPM

BREITLING GRAND PRIX DE L'APPM 1992. POUR LA 8^{ème} ANNÉE CONSÉCUTIVE, L'ASSOCIATION POUR LA PROMOTION DE LA PRESSE MAGAZINE, REGROUPEANT 102 TITRES, VIENT D'ATTRIBUER SON GRAND PRIX. IL A ÉTÉ REMPORTÉ CETTE ANNÉE PAR LA CAMPAGNE BREITLING, RÉALISÉE PAR L'AGENCE DDB NEEDHAM. CE QUI PROUVE SI BESOIN ÉTAIT, QU'UN PEU D'HUMOUR N'EST JAMAIS CHOSE SUPERFLUE, MEME ET SURTOUT EN CES TEMPS MOROSES. DEPUIS 1988, DATE À LAQUELLE BREITLING A CONFIE SON BUDGET PUBLICITAIRE À DDB NEEDHAM, LA MARQUE S'EST HISSEE AUX TOUS 1^{ers} RANGS DU MARCHÉ. PRINCIPALEMENT, AVEC DES CAMPAGNES EN PRESSE MAGAZINE. CE QUI AURAIT TENDANCE À PROUVER QU'UNE BONNE CAMPAGNE POUR UN BON PRODUIT PASSANT DANS UN BON MEDIUM A TOUTES LES CHANCES DE MENER DROIT AU SUCCES.

MESSAGE IN A BOTTLE

elle ne vous servirait à rien... une fois mort ! On l'appelle la maison interdite et elle est protégée par une magie très puissante.

En allant à l'ouest, dans la région de Baldaron, vous trouverez l'épée de Jarel plantée dans un rocher.

Pour les compagnons de Jarel, vous les trouverez :

Jon, le grand alchimiste : en Kadomir.
Zach, un ancien compagnon : en Valatar.
Thorm, le fidèle guerrier : à Elwingil.
Olbar, à Urshurak.

Mais pour l'instant, restons dans le village d'Halindor. Visitez-le, vous allez rencontrer Irvan. Écoutez ce qu'il dit, sa fille se trouve à Elwingil, au sud d'Halindor.

Puis, dirigez-vous au sud de cette même ville, et suivez la rivière qui coule nord-sud.

Une fois arrivé dans la région de Gil-aras, vous serez aveuglé. Essayez de repérer, avant d'arriver dans cette contrée, la tablette runique qui se trouve au centre.

Une fois près d'elle, prenez-la.

Rendez-vous à Elwingil et cherchez la fille d'Irvan. Quand vous la trouvez, vous êtes obligé de l'intégrer dans votre équipe pour la ramener à son père. Attention, lorsque vous serez chez elle, les mâles de votre groupe ne voudront pas se séparer de cette si belle princesse ! Utiliser alors la

BARON FORTESQUE

A tous ceux qui auraient des problèmes dans **THE CHAOS ENGINE**, voici quelques astuces.

- Dans certains mondes, lorsque vous tombez sur des boîtes qui s'ouvrent et laissent sortir des ennemis, ne les détruisez pas tout de suite. Mettez-vous dans un endroit où vous êtes en sécurité, laissez les monstres sortir et tuez-les. Ramassez ensuite les pièces, et votre capital s'en trouvera accru.

- Dans le 4.1, lorsque vous trouvez l'étoile jaune, prenez-la et dirigez-vous vite vers la caverne en bas à droite. Ainsi, vous aurez les armes et la vitesse au maximum.

- Dans le 4.3, à droite de la troisième rangée de générateurs qui lancent des étoiles, il y a une aiguille qui se déplace sur un cadran. Attendez qu'elle soit en haut à droite et tirez dessus. Le mur va s'effriter à droite. Dirigez-vous vers lui et il disparaîtra.

- Dans le 4.4, lorsque vous n'avez plus qu'à détruire le générateur du haut, tournez-vous vers celui-ci et attendez que des boules de feu arrivent. Ensuite, placez-vous derrière votre ami, qui se détruira le générateur (en faisant attention toutefois aux autres boules !).

- Pour finir, je vous propose un code qui, je l'espère, vous mènera jusqu'au Big Boss : M074CSM3WBSR.

J'espère que vous ne m'oublierez pas quand, à l'occasion, je solliciterai votre aide !

potion Zarklug.

Retournez à Elwingil. Enrôlez le Darknight, si ce n'est déjà fait. Allez, dans cette même ville voir Thorm, pour récupérer des robes de moine. Achetez une grande quantité de composants pour vos potions.

Une fois sorti de la ville, dirigez-vous vers le nord-est, dans la région d'Halindor.

Traversez le téléporteur qui s'y trouve (une sorte de filet rouge étendu en travers du chemin). Bienvenue en Valathar ! Prenez maintenant la direction de l'est.

En allant un peu au sud, vous rencontrerez Zach qui vous donnera un œil de crapaud.

Continuez au sud, dans la forêt de Fhulgrad. Il y a un petit cochon. Donnez-lui la potion Arbool et il se transformera en affreuse sorcière. N'ayez crainte, il s'agit d'une alliée. Enrôlez-la impérativement !

Sortez de la forêt, remontez vers le nord en suivant sa lisière. Tuez le puissant magicien que vous rencontrerez. A sa droite, un passage s'enfonce dans la forêt. Suivez-le, et vous tomberez sur l'entrée du donjon Ishar. C'est à l'intérieur de celui-ci que repose la dernière tablette runique, ainsi que le talisman du magicien.

Je vous laisse accomplir les dernières formalités d'usage : à finir le donjon,

- tuer le dragon,
- les magiciens,
- et Krogh.

Effets des diverses potions :

- Schloumz : régénération physique.
- Olmaz : empoisonnement.
- Clopatos : invulnérabilité.
- Exoiz : empoisonnement.
- Foklim : empoisonnement.
- Drouli : désaveuglement.
- Izdola : empoisonnement.
- Trillix : empoisonnement.
- Worgaz : apnée.
- Zarklug : rupture de charme.
- Krakos : lavage de cerveau.
- Bymph : empoisonnement.
- Ghoslam : régénération psychique.
- Lhwyz : empoisonnement.
- Arbool : détransformation de cochon.

P.S. : quant à moi, je cherche des aides pour Ishar 2, merci !

CARO

Comme promis, me revoilà avec, en prime, la solution complète du deuxième niveau du sublime **CADAVER** ! Les salles de mon plan sont numérotées, comme la dernière fois.

Pièce 1 : hall, rien à signaler.

Pièce 2 : tombeau du guerrier. Ouvrir le coffre, prendre la potion et le bouclier. monter sur l'autel et ramasser la baguette de massacre et shinkan.

Pièce 3 : chapelle intérieure. Utiliser le sort gel, et lancer les tirs de shinkan sur les cratères, ils disparaissent. Prendre la flasque d'endurance sur l'autel. Prendre le téléporteur du capitaine Broksan.

Pièce 4 : reliquaire. Prendre les cendres du capitaine Axel et le rouleau de sort explosif. Introduire dans l'urne les cendres d'Axel, l'urne chauffe. Ramasser l'urne et les cendres. Ramasser le bol. Se mettre face au rideau et sauter, une porte

apparaît : la pièce 5.

Pièce 6 : armurerie chapelle. Lire l'histoire des téléporteurs. Actionner le levier, lorsque les deux points lumineux passent du vert au noir.

Pièce 7 : tombeau des seigneurs. Mettre le sort explosif cérébral dans le petit coffre, puis le tout dans le gros coffre. Une fois le rouleau rechargé, le récupérer. Sauter sous chacune des deux têtes, le rideau se déplace et indique une porte.

Pièce 8 : prendre la pièce et éliminer l'œil en sautant.

Pièce 9 : antichambre. Appuyer sur le bouton : le mur se lève.

Pièce 10 : passage principal, r.a.s.

Pièce 11 : emprunter la porte du milieu.

Pièce 12 : utiliser le sort massacre.

Pièce 13 : hall. Festoyer, boire la potion. Utiliser le bouclier pour prendre le jeton, dormir, et sortir à l'ouest.

Pièce 14 : appuyer sur le bouton, le rideau se lève. Que faire sur le trône ? Appuyer sur le bouton apparé et lire le livre tombé.

Pièce 15 : pour ne pas s'encombrer inutilement pour la suite, laissez les téléporteurs et l'urne (à récupérer plus tard).

Pièce 16 : passage dos. Prendre la clef. Actionner le levier, la passerelle s'ouvre. Repasser par la pièce 14, puis par la 15. Monter l'escalier de la pièce 15, se laisser tomber par la trappe. Ouvrir le coffre et prendre le trésor et le téléporteur du capitaine Axel. Ne pas prendre trop d'or, sinon on reste coincé plus tard ! On attendrit dans la salle supérieure. Laisser le téléporteur avec l'autre. Repasser par la pièce 16. Actionner le levier pour refermer le pont.

Pièce 18 : Aller sur la table et prendre la casserole et la potion inconnue, faire vite.

Pièce 19 : réserve cuisine. Le premier tonneau à gauche est une réserve d'endurance.

Pièce 20 : ramasser tout.

Pièce 21 : utiliser le sort dissipation des pièces. Pièce 22 : pièce cuisinier. Monter sur le lit et sauter sur la casserole lorsque celle-ci est au plus bas afin d'ouvrir le coffre, on obtient la clef de l'entrepôt.

Pièce 24 : pousser le coffre contre le mur sous le trophée, actionner celui-ci, une porte apparaît derrière le rideau. Ouvrir le coffre, et ramasser l'or.

Pièce 25 : ouvrir le coffre. Prendre d'abord les deux bouteilles. Appuyer sur le bouton pour débloquent la porte. Enfin prendre le téléporteur de Magnus, on est téléporté dans la pièce 26 :

lave. Faire tomber toutes les bouteilles, une clef en or apparaît. Ramasser tout, débloquent la porte.

Pièce 27 : passage cuisine. Utiliser la clef de l'entrepôt.

Pièce 28 : grenier. Passer sous la passerelle, prendre la clef et l'introduire dans la serrure. Une chaîne apparaît, monter l'actionneur, elle s'allonge. Se laisser tomber dans le trou, et utiliser le sort dormir sur l'œil.

Pièce 29 : actionner le levier, la chaîne s'allonge.

Pièce 30 : prendre une gorgée de boisson rapide, puis s'emparer des deux clefs. Actionner le levier. Se placer sous la chaîne et sauter. Revenir dans la pièce 21. Utiliser la carapace de tortue et revenir dans la pièce 18. Boire de la potion rapide. Insérer la clef de la tourelle. Les deux

MESSAGE IN A BOTTLE

barres se déplacent, ramasser tout.

Pièce 19 : attention aux flèches ! Ouvrir le coffre et prendre le téléporteur du capitaine Grimbold. Revenir dans la pièce 15 et y laisser le nouveau téléporteur. Revenir dans la pièce 10, puis dans la pièce 20. Utiliser le sort dormir.

Pièce 21 : ramasser les jetons, se placer devant l'ouverture et y introduire les jetons dans l'ordre : W-U-L-F.

Pièce 22 : actionner le levier.

Pièce 23 : se diriger sous la passerelle, la créature va pousser le coffret. Avant de l'ouvrir, utiliser le sort de dissipation des pièges. Ramasser la bourse.

Pièce 24 : cellule. Les barreaux s'ouvrent puis se ferment. Lancer la viande magique, on se retrouve de l'autre côté.

Pièce 25 : utiliser shirikan sur la tortue. Récupérer la clef puis monter l'escalier de garde de la pièce 23. Prendre le sort de gel et la potion de force. Actionner le levier.

Pièce 26 : passage de côté. Actionner le levier, un pont s'abaisse. Pousser le bois jusqu'au trou et sauter dessus. Actionner ensuite le levier pour monter.

Pièce 27 : pièce de garde. Prendre la clef.

Pièce 28 : salle nord. Utiliser le sort dormir puis prendre les gemmes. Remonter.

Pièce 29 : pièce de côté. Poser le seau et les deux bols. Sauter dessus. Boire la potion de saut géant pour sauter de l'autre côté. Boire la potion d'endurance. Ramasser la clef et le sac. Utiliser la clef sur la serrure, un mur s'élève. Récupérer le seau et les deux bols.

Pièce 30 : salle supérieure. Prendre la gemme ronde et utiliser le sort ouvrir coffre sur le plus petit et le moyen. Revenir dans la pièce 10.

Pièce 10 : utiliser les gemmes ronde, triangulaire et carrée, les barreaux disparaissent.

Pièce 31 : passage de côté. Attention aux lances

qui sortent trois fois du sol.

Pièce 32 : lancer la clef de l'autre côté des barreaux, ils s'écartent.

Pièce 33 : redéposer le seau et les deux bols. Sauter dessus puis sur les barreaux.

Pièce 34 : caserne. Tirer le seau sous le rideau avec les épées croisées. Un boutons est caché, appuyer dessus, un coffre apparaît. Ramasser le seau et les bols.

Pièce 35 : salle du capitaine. Ne pas appuyer sur le bouton, car une flamme apparaît. Ramasser le gantelet.

Pièce 36 : armurerie. Ne pas ouvrir le coffret sinon la porte se dérobe. Tirer sur le casier, un serrure y est cachée. Introduire la clef, actionner la chaîne, elle se trouve libérée. Revenir dans la pièce 33 et prendre le téléporteur de Ragnar. On est téléporté au-delà des barreaux de la pièce 37. Introduire la clef et les barreaux se lèvent.

Pièce 38 : hall de garde. Baisser le levier, la gemme se décolle. Attention, ne surtout pas la prendre tout de suite ! Déposer, à droite et à gauche de la gemme, des bols, des seaux, des armures, etc., afin de ne pas être écrasé par les deux murs latéraux lorsqu'on prend la gemme.

Pièce 39 : salle de garde. Lancer la nourriture, et le poison à la bouche. On obtient de l'or et la porte se débloque.

Pièce 41 : attention ! Boire la potion de force et pousser rapidement un barreau. Revenir le plus vite possible dans la pièce 33, y pousser les barreaux pour pouvoir repasser. Actionner le levier et utiliser le bouclier de feu. Revenir dans la pièce 40.

Pièce 40 : pousser la table sur le trou. Actionner le levier à la hauteur pour utiliser le bouton du haut.

Pièce 42 : pavillon extérieur. Boire la potion de bouclier de feu et prendre la gemme.

Pièce 43 : passage est.

Pièce 44 : passage est.

Pièce 45 : salle est. Actionner le bouton, prendre la gemme et utiliser le sort ouvrir les portes. Revenir dans la pièce 44, puis dans la pièce 43. Pièce 46 : salle des seigneurs. Introduire les gemmes selon leur forme. L'autel se déplace et laisse découvrir un passage souterrain. Descendre.

Pièce 47 : hall secret.

Pièce 48 : tunnel secret. En appuyer sur le bouton, on se retrouve dans la pièce 49. Revenir dans la pièce 48 pour prendre la clef.

Pièce 52 : armurerie des seigneurs. Ouvrir le coffre.

Pièce 54 : trésorerie des seigneurs. On ne peut plus sortir. Prendre les sacs d'or.

Pièce 53 : Déposer les sacs d'or. Actionner le levier et récupérer l'or.

Pièce 55 : salle supérieure. Jeter le sort de gel et prendre la clef pour la serrure de la salle 56.

Pièce 59 : cave des seigneurs. Mettre les bouteilles d'alcool dans le bol de cuivre puis la flasque. Ne pas boire le mélange.

Pièce 58 : prendre les deux clés (l'une d'entre elles, la clef du labyrinthe, sert dans la salle 5 bis. Quand on la lance, les murs disparaissent. Se placer au bas des deux marches. Lancer les trois bourses. Actionner les deux crânes et sauter sur l'autel. Prendre le téléporteur près de la tapisserie. L'autre se brise en tombant. On est téléporté dans la salle 46. Aller dans la pièce 45.

Pièce 45 : appuyer sur le bouton, le rideau se lève. Passer.

Pièce 60 : utiliser le sort de lecture de carte pour découvrir le plan. S'éloigner de la porte et lancer le sort d'ouverture de porte.

Pièce 66 : utiliser la clef à l'intérieur du labyrinthe. Actionner le levier.

Attention, n'utilisez pas le levier tant qu'il vous reste des sorts d'ouverture de porte. Actionner le levier, toutes les grilles disparaissent.

Faire fonctionner le levier B. Prendre la potion et utiliser le C.

Descendre et prendre le téléporteur. Aller tout droit. Ramasser la gemme.

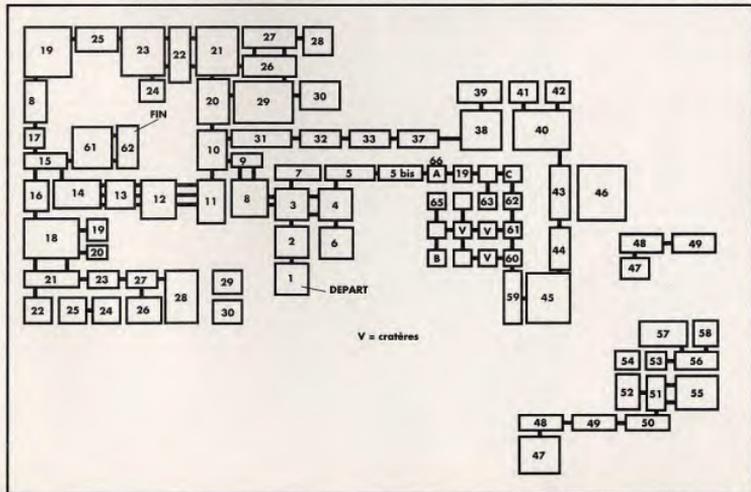
Revenir dans la salle 32 et passer par la porte débloquée.

Boire la potion de rapidité puis aller dans la pièce 15. Boire toutes les potions magiques, car, une fois cette porte passée, tous vos sorts et potions disparaissent. Prendre tous les téléporteurs.

Pièce 61 : déposer l'urne sur le bloc ainsi que l'émeraude. Y déposer tous les téléporteurs.

Pièce 62 : actionner le levier trois fois, lorsqu'il est noir, se diriger vers le centre.

Le niveau 2 est enfin fini, bienvenue au niveau 3 !



MESSAGE IN THE BOTTLE

C'EST TOUJOURS PAREIL. A CHAQUE FOIS JE ME FAIS AVOIR. JE ME DIS : «JUILLET, C'EST UN MOIS CALME, JE VAIS POUVOIR ME REPOSER, FAIRE DU FARNIENTE SUR LA TERRASSE, ET LIRE QUELQUES BOUQUINS». BEN, C'EST RATÉ. IL FAUT TOUT DE MEME DIRE QUE J'AI PROFITÉ DE CETTE RELATIVE LIBERTÉ POUR DÉCOUVRIR LES JOIES DU GN (JEU DE ROLES GRANDEUR NATURE...). ET TROIS PARTIES (DEUX DE VINGT-QUATRE ET L'UNE DE SOIXANTE-DOUZE HEURES) EN UN MOIS ET DEMI. C'EST ÉREINTANT. AJOUTÉ À CELA UNE PROMENADE EN GRANDE-BRETAGNE (POUR LE CD-I), UNE AUTRE EN NORMANDIE (POUR ALLER VOIR L'AMI MOTARD DONT J'AI PARLÉ DANS LE PRÉCÉDENT ÉDITO), PLUS QUELQUES AUTRES PETITES CHOSES, ET VOUS IMAGINERIEZ SANS DIFFICULTÉ MON ÉTAT DE DÉCRÉPITUDE AVANCÉE (LE PREMIER QUI RÉTORQUE : «ÇA NOUS CHANGE PAS TROP», JE L'ASSOMME !). POUR EN REVENIR AU GN, SI VOUS AIMEZ LES JEUX DE ROLES, L'EFFORT PHYSIQUE ET SI VOUS TENEZ LE COUP VINGT-QUATRE HEURES SANS DORMIR, N'HÉSITÉZ PAS, C'EST VRAIMENT GÉANT. J'AI AUSSI PROFITÉ DE CE RELATIF TEMPS LIBRE POUR M'ESSAYER AUX JOIES DE LA VIDÉO NUMÉRIQUE, EN L'OCCURRENCE AVEC UNE CARTE VIDEOSPIGOT. C'EST SYMPA, MAIS PAS ENCORE ASSEZ PERFORMANT. AVEC UN 486 DX 33, ON ARRIVE À ENREGISTRER DES SÉQUENCES CORRECTES AVEC UNE RÉOLUTION DE 200 X 200 ENVIRON. C'EST BIEN PETIT... JE CONSEILLE À CEUX QUI SONT INTÉRESSÉS D'ATTENDRE UN PEU... ENFIN, J'AI ENFIN TERMINÉ BETRAYAL AT KRONDOR (D'AUTRES L'ONT FINI AVANT MOI). CE JEU EST VRAIMENT EXCELLENT; SI VOUS AVEZ UN PC PUIS-SANT ET QUE VOUS AIMEZ LES JEUX DE ROLES TRÈS LONGS, N'HÉSITÉZ PAS... A + !

JLJ

PS : Ah, ça y est : je me souviens du thème que j'avais choisi pour l'édito ! Comment, c'est trop tard ? Mais non ! La preuve : dans un magazine pro (que je ne citerai pas), je viens de voir une pub incroyable : un PC 486 SX 25 complet (S-VGA 1 Mo, 4 Mo de mémoire vive, 120 Mo de disque dur, etc.) pour moins de 6 000 F TTC. Avec l'écran, bien sûr. Et d'une grande marque, de surcroît. Qu'on vienne donc maintenant me parler du prix excessif des PC !

PPS : J'ai reçu une démo «dont je suis le héros», signée «Momor». Étonnant, non ? Elle n'est pas très flatteuse (son auteur pourrait peut-être me téléphoner ou m'envoyer une bafouille pour m'expliquer ?), mais elle est très bien réalisée. Je me trouve, en particulier, très ressemblant.

J'AI UN PROBLÈME... ET UN AUTRE

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la nouvelle présentation de Tilt qui, comme vous le disiez vous-même, redonne un coup de jeune au magazine : vous êtes vraiment géniaux (je sais que cela va vous faire plaisir).

2) Bon, je vais vous exposer mon problème. J'ai quinze ans, et j'ai toujours vécu entouré d'ordinateurs, depuis l'âge de sept ans. Je possède un PC (tout au moins mes parents...), ainsi qu'un Amiga 500 et un Atari STE. J'essaie depuis longtemps de me lancer dans la programmation, mais mon ambition n'a guère dépassé les manuels fournis avec l'ordinateur et les cours donnés à l'école. J'ai acquis quelques rudiments, mais rien de très sérieux, et quand je vois les démos sur Amiga, je suis vraiment dégoûté de ne pas m'être lancé dedans dès mon enfance. C'est pourquoi je vous demande quels sont les meilleurs programmes pour débiter vraiment la programmation sur A500 et me permettre de réaliser des animations avec mon ordinateur.

3) En outre, j'ai un autre problème, tout à fait différent. J'ai récemment acheté une extension (512 Ko) pour mon A500, mais elle ne veut pas fonctionner. Je suis allé voir un ami technicien spécialisé en électronique, qui a remarqué qu'à côté du logo Commodore, il y avait marqué «A-500», comme sur le 500 Plus (mais sans le plus), ce qui n'est pas le cas sur les premiers A-500. Il m'a expliqué que de nombreuses personnes ont eu le même problème et qu'en réalité la carte se trouvant à l'intérieur de mon A500 est celle d'un 500 Plus qui n'est pas terminée (il manque des composants). On ne pourrait de ce fait brancher aucune extension (ni second lecteur ni imprimante, etc.) sur mon ordinateur. J'ai téléphoné de nombreuses fois au SAV de Commodore, mais le téléphone semble coupé. J'ai acheté mon ordinateur en grande surface, où les employés ne sont guère qualifiés (et je n'exagère pas), et je préfère vous demander conseil. Etiez-vous au courant de cette affaire ?

Mourad

RÉPONSE

1) Merci, merci... Mais un doute me vient : c'est bien sincère, au moins ? Bien sûr, tu ne nous dirais pas ça juste pour passer dans le Forum, n'est-ce pas ?

2) Cela dépend de tes connaissances. Pour commencer, l'Amos me semble tout indiqué. C'est un Basic d'excellent niveau, qui permet, de surcroît, de réaliser de très belles animations. C'est plus que suffisant pour apprendre les bases de la programmation. Pour aller plus loin (faire de vraies démos, par exemple), il te faut un assembleur. Mais c'est une autre paire de manches... Essaie de contacter un club, c'est le meilleur moyen d'apprendre.

3) Jamais entendu cette histoire mais, dans ce milieu, rien n'est impossible. Ce dont j'ai beaucoup entendu parler, en revanche, c'est d'extensions mémoire de mauvaise qualité. As-tu essayé la tienne avec un autre Amiga ? Peux-tu essayer une autre extension sur ta machine ?

LA GUERRE DES ROSES ET DES BLEUS ...

Cruel dilemme que ce début de lettre : je n'ai jamais su commencer une lettre, alors je vais opter pour : «Bonjour à tous qui me lisez!». Bon, allons-y.

Pourquoi...

1) J'ai eu aussi mis que 93 % à Civilization, alors qu'il vaut largement 137% ? Ce jeu est génial. Merci Microprose et M. Sid Meyer.
2) Tout le monde (ou presque ?) est mécontent de la nouvelle mise en page. Moi, je trouve cela très chouette, tout plein de couleurs partout. Disparu, le papier «te touche pas dans mes petites annonces». Pour ce qui est de la tranche arrondie, je m'en contrefiche (je reste poli, car il y a des dames qui nous lisent, preuve en a été faite). Et, pour clore ce paragraphe, le fait qu'il y ait des agrafes m'importe aussi peu que la couleur de l'assise de ma chaise : je m'assois dessus (sur la chaise, hein, pas sur les agrafes).

Fin des pourquoi. Mais j'ai encore deux petites questions :

3) Dans le Tilt n° 116, p. 55, une publicité de Microprose a semé le doute dans mon esprit : Civilization existerait-il sur mon Amiga ?

4) Je me suis délecté des photos de Prince de Persia 2 sur PC, et je me suis fracassé la voûte crânienne (touture crânienne, ça se dit pas... NDLR) lorsque j'ai lu qu'il allait rapidement être adapté sur Macintosh. Une question me brûle la bande adhésive qui me maintient le cerveau en état approximatif de fonctionnement : quand ? Par pitié, vous n'avez pas une petite information ?

5) Voici venu le temps des rires et des chants, car j'ai fini mes questions. Je voudrais encore dire quelques petites choses à mes auteurs visuels (je sais, on dit lecteurs...). Tout d'abord, par galanterie, je voudrais m'adresser à Catherine, Nathalie, Sukiya, et à toutes celles qui iront ces lignes. J'ai adoré Lemmings, je ne supporte pas King's Quest, j'ai une aversion naturelle pour les beat-them-all et autres shoot-them-up, idem pour les Chessmaster. Et pourtant, je suis un garçon (j'avais des chaussons bleus à la maternité). Tout cela pour dire que j'aurais pu aussi crier au mensonge et à l'insulte à la lecture de l'article de JLJ car, selon ses propos, j'étais une femme (et pourtant, j'étais mieux placé que lui pour voir nos chaussons !!!). Ne prenez pas la mouche comme ça. De toute façon, ce n'est pas la première fois, car le milieu informatique est en majeure partie masculin.

Encore deux détails.

6) Qu'est-ce que ça peut faire que Génération 4 ait la même mise en page que Tilt (paraît-il) ?

7) On écrit MISOGYNE (cf. Tilt n° 114, p. 139), donc veuillez excuser mes fautes, si j'en ai fait.

Paul

R
REPOSE

Commencer un éditto n'est guère plus facile... Sur-tout quand, comme moi, ce mois-ci, on ne se rappelle du thème principal qu'à la fin...

1) On se calme SVP. Civilization, est un jeu exceptionnel, mais ON NE DEPASSE PAS LES 100 % !!!
2) Alors, les mécontents, vous voyez bien que vous n'êtes pas très nombreux !

3) Sauf erreur de ma part, Civilization est disponible sur Amiga au moment où tu lis ces lignes...

4) Au vu du succès du premier épisode sur Mac, Prince 2 ne devrait pas tarder sur cette machine. Mais je n'ai pas plus d'informations...

5) Deux petites remarques. Primo : relisez ce que j'avais écrit, et dites-moi où était le mensonge et l'insulte. J'ai beau chercher, je ne vois pas. Secundo : la dernière phrase de ta question ressemble à ce que j'avais écrit. Tu peux t'attendre à une réaction violente (ne me demande pas pourquoi, je n'y comprends rien...).

6) Comment, la même mise en page ? Mais pas du tout ! Ceux qui disent ça feraient mieux de s'acheter des lunettes !

7) ... Sans problème ! Tu es tout excusé. Ça arrive même à des gens très bien tu sais !

QUELLE OBJECTIVITÉ DU FORUM ?

Lecteur puis abonné de Tilt depuis 1988, j'écris enfin à l'occasion de la nouvelle formule. Je ne sais pas si ma lettre sera publiée (l'objectivité du Forum est parfois douteuse). Parlons franchement.

1) Je pense que les notes sur 100 sont nulles. Ainsi, un testeur, ayant une plus grande marge, s'en fout un peu. Quand les notes étaient sur 20, le testeur s'engageait plus, et l'on savait à quoi s'attendre sur l'avis de ces messieurs.

2) Je ne pas envoyer de disquette aux abonnés, c'est mesquin ! Je comprends que le prix du numéro et des abonnements augmentent en conséquence, mais Tilt aurait pu, par décence, l'envoyer à ceux qui étaient déjà abonnés avant la disquette.

3) N° 115, p. 4 : sommaire. P. 10 : Top & Flop. Vous n'avez pas l'impression de vous répéter ?

4) A part un «horrible» format et d'«horribles» agrafes (après quelques semaines, mon Tilt est méconnaissable), les tests sont plus concis. Bravo ! Les interviews nous donnent l'impression d'être plus près des créateurs de nos jeux préférés. Les avis nous permettent de détecter les points noirs qui pourraient nous rebouter, avant de pirer... pardon, d'acheter un jeu (ne vous fâchez pas, c'est juste de l'humour).

5) A quand les prochains dossiers ? Où est passée la rubrique Paint Box ?

6) Il est vrai que tous les lecteurs de Tilt que je connais le lisent pour son sérieux, son professionnalisme, ce qui fait sa spécificité. En changeant sans cesse de maquette, Tilt ne va-t-il pas la perdre, cette spécificité ?

7) Un dernier mot sur les pseudos. Votre journal (et un certain JLJ) ne les aime pas trop. Avant certains Dogue de Mauve et autres Spirit, cela aurait pu se comprendre. Mais, maintenant ! Le prénom, on ne le choisit pas. Le pseudonyme, si. Il correspond un peu à un idéal de soi (tu me suis ?). N'est-ce pas, JLJ ?

Longue vie à Tilt.

Un pseudo

R
REPOSE

Etrange lettre. Bon, je ne vais pas me fâcher pour l'objectivité parfois douteuse du Forum... Pense ce que tu veux. (Non JLJ n'est pas objectif. Il est même carrément subjectif. Il le dit lui-même, quand il aime un jeu, il l'écrit et le crie très fort ! (NDLR))

1) Comme je l'ai déjà dit, l'arrivée des pour-cent en lieu et place des notes sur vingt ne s'est pas faite toute seule. Maintenant, on s'y est fait, personnellement je ne vois plus la différence. Et je continue à donner mon avis, sinon objectif, du moins honnête.

2) Le problème des abonnements et de la disquette est plus délicat qu'on ne le pense, des histoires d'envoi, d'emballage, de mise sous blister...

Nous sommes actuellement en train de définir un système afin que, avec ou sans disquette, tout le monde trouve son compte dans Tilt.

3) Mais non ! Le Top-Flop, je répète le Top-Flop, n'est pas une répétition du sommaire. Il présente les meilleurs titres du mois et ceux qu'il vaut mieux éviter. Si nous testons les premiers dans nos colonnes (ce qui est on-ne-peut-plus-logique), les derniers sont rarement développés.

Cette page est conçue pour qu'en un coup d'œil, vous sachiez tout de suite quels sont les meilleurs et les pires jeux du mois.

4) Avec les blagues idiots, tu vas nous faire avoir des problèmes...

5) Dossiers : il y en a dans les News (sous une autre forme, il est vrai). Le Paint Box : vous êtes nombreux à nous le demander, cela va peut-être faire pencher la balance et le faire revenir dans nos pages...

6) Qu'en penses-tu ? Changer de maquette nous a-t-il enlevé notre sérieux et notre honnêteté ? (La réponse conseillée est : «NON» !)

7) Euh. Je ne sais pas sûr de bien suivre. Pour Doguy, c'est une très longue histoire (moi-même, je n'ai pas tout compris). Ah, j'y suis, ta remarque aurait-elle un rapport avec... Non ? Bon, tant pis, tu m'expliqueras une autre fois...

ROGTUDJU...

Attention, ce que je vais dire va être rude. J'espère que tu vas quand même continuer à lire ma lettre. Je déteste le nouveau Tilt. Bon, oh, je représente un avis solitaire... Mais je m'explique : j'ai dix-huit ans, et j'achète Tilt chaque mois depuis le numéro 17. Et maintenant, depuis le numéro où vous avez changé la présentation, je jure de ne plus acheter votre magazine (dans l'idéal, le malaise était présent depuis longtemps). Je regrette principalement la place trop grande prise par les jeux. Surtout, vous quand vous faisiez le test de Ragtime sur Mac, ou des textes sur la programmation. La place du Forum, etc. J'en ai marre, vous nous prenez vraiment pour des gamins. Peut-être à dix-huit ans devrais-je arrêter de m'intéresser aux jeux vidéo ? Mais non, j'adore ça. J'ai bien rigolé quand, dans l'article sur Cobra Mission (n° 116), Doguy dit : « enfin un jeu qui cesse de nous prendre pour des gamins. » Je continue : j'ai pas du tout aimé quand vous avez supprimé les consoles du journal. Voyez-vous, cela fait trois ans que j'ai revendu mon ST (sans rien acheter d'autre) et, pourtant, je m'intéresse de très près à l'informatique. Quand je dis à l'informatique, c'est toute l'informatique, consoles comprises. De nombreux utilisateurs possèdent une console ET un micro. Je suis prêt à parler que c'est pour des raisons commerciales que vous avez séparé les deux (l'argent pourrait tout, y compris un journal qui était SUPER).

Bon, tant que je parle de fric, j'estime qu'un jeu ne devrait pas dépasser 100 F. J'aimerais d'ailleurs fortement pouvoir mettre en place un système de vente directe programmeurs / acheteurs, qui court-circuiterait les revendeurs. Est-ce légal ? Nouvelle attaque : les PC. J'annonce tout de suite la couleur : je déteste les PC. Ce sont de vieilles machines, qui ont été conçues il y a dix ans, et auxquelles on a simplement ajouté des couches de soft et de hard, comme Louis XVI se mettait du parfum pour que l'on ne sente pas combien il était sale. Le système d'exploitation est une horreur (la mémoire, etc.), la programmation propre impossible... Et pourtant, vous encensez cette machine, et il y en a maintenant plusieurs dizaines de millions dans le monde. Je crois que vous avez une influence très forte sur le marché, et que vous ne vous en rendez pas compte.

Laurent

RÉPONSE

Bon, comme tu peux le voir, j'ai squeezé une bonne partie de ta lettre... Mais cela devient habituel, non ? Je pense que tu comprends pourquoi. Bon, commençons par le commencement.

Je suis désolé que tu n'aimes pas le nouveau Tilt. Tes arguments sont parfaitement valables, et je tiens à te remercier pour ces explications. Tout ce qui est pro, semi-pro et programmation a été

enlevé. Ça ne veut pas dire que nous n'aimons pas ça. Simplement, tu dois aussi savoir que, au fil des mois, nous avons vu le courrier sur ces sujets diminuer peu à peu et, surtout, de plus en plus de lecteurs nous reprocher de ne pas parler QUE de ce qui les intéresse : les jeux. J'ai eu l'occasion de faire le Sésame, et je n'ai eu que deux retours de lecteur en deux mois...

Tu as dix-huit ans. J'en ai dix de plus, et j'aime toujours autant les jeux. Cela n'a strictement rien à voir avec l'âge. Si je tiens à dire en plus que j'aime beaucoup les jeux consoles, de même que Consoles +, tu vas peut-être me prendre pour un taré. Tant pis, c'est peut-être vrai, mais je n'y peux rien. A propos des consoles qui ont disparu de Tilt : tu as jeté un œil sur Consoles+ ? Sa mise en page « colorée » et sa profusion « étudiée » ? Non, vraiment, ce sont des magazines et des publics différents (je suis une exception). Idem pour le pro : il y a des magazines pour ça (et comme nous n'en faisons pas, on ne peut pas nous reprocher de vouloir faire de l'argent en vendant deux magazines au lieu d'un seul !).

100 F pour un jeu est probablement insuffisant pour faire vivre cette industrie. A mon avis, les prix ne devraient pas dépasser 250 ou 300 F. Mais c'est vous qui décidez des prix, en achetant ou pas. C'est un vieux débat, donc passons. La vente directe concepteur/acheteur est possible. Elle existe déjà : n'as-tu jamais entendu parler du shareware ? C'est un principe parfait en théorie, mais qui fonctionne assez mal dans nos contrées latines.

Le PC : j'ai l'impression que tu parles sans savoir. Et pourtant, sans savoir ce que tu disais, tu l'as dit (c'est une citation...). Le PC est une vieille machine, qui a été améliorée à grands coups de mastic, de plâtre et de polystyrène. Une véritable usine à gaz. Et pourtant, c'est aussi une excellente machine, rapide et d'un rapport qualité/prix imbattable. La programmation, malgré les galères dues à la gestion de la mémoire, est facile et agréable.

Non, nous ne sommes pour rien dans les dizaines de millions de PC vendus dans le monde.

PHILOSOPHIE

Tout d'abord, un petit mot au sujet de Tilt nouvelle formule. D'accord, tout n'est pas parfait, mais il faut dire que ce n'est pas demain la veille qu'un canard pourra satisfaire tout le monde. On fabrique une revue suivant les éloges, les idées et les critiques, mais inévitablement on satisfait les uns pour décevoir les autres, et vice versa. Même si Tilt faisait 500 pages, il se trouverait toujours quelqu'un pour se plaindre, ne serait-ce que de... son prix ! Pour moi, il me suffit de prendre un des premiers Tilt, et de le comparer à un des derniers, pour voir que tout de même le désir de plaire est là, et que, ma foi, Tilt a évolué, et c'est le principal. J'en viens tout naturellement à mes doléances à propos du Forum : je pense que cette rubrique doit être construite à partir de lettres posant des questions susceptibles d'apporter quelque chose aux autres. Pourquoi avez-vous besoin de vous justifier auprès des lecteurs mécontents au sujet de la nouvelle maquette ? Vous pouvez tenir compte de leurs lettres, mais franchement, à part ceux qui les ont écrites et vous, qui cela peut-il bien intéresser ?

Si vous décidez de publier ma lettre, et si la première partie de celle-ci ne justifie pas une réponse, je ne vois aucun inconvénient à ce qu'il y ait une coupure à partir d'ici.

Nous entrons donc, Mesdames et Messieurs bonsoir, dans la rubrique Forum avec des questions d'un lecteur du Lot-et-Garonne.

1) Avec un 486 DX 33 et un écran multisynchro ou Super-VGA, peut-on jouer aux jeux en VGA ou EGA ?

2) A quel sert une mémoire cache ? 256 Ko, est-ce raisonnable ?

3) Faut-il acheter une carte joystick, ou est-elle intégrée directement dans les PC ?

4) Quelle est la différence entre une carte VGA 1 Mo, une carte S-VGA et une carte accélératrice 16 millions de couleurs ?

5) Qu'est-ce qu'un « pitch 0,28 » ?

6) Faut-il une imprimante conséquente pour bien exploiter une imprimante laser ?

7) Etes-vous absolument sûrs que le CD ne soit pas piratable ?

8) Le 586 pourra-t-il recevoir tous les programmes des gammes inférieures ?

9) A-t-on le droit, en VPC, de faire des prix au raz des pâquerettes ? Existe-t-il une législation en ce domaine ?

Jean-Paul

RÉPONSE

Le Forum, c'est un moyen privilégié d'échanger des idées et des informations entre la rédaction et les lecteurs. Et, contrairement à toi, je pense que les lettres polémiques sont intéressantes et pour tout le monde. Vous, cela vous permet de comprendre le pourquoi du comment, et nous, cela

ET TECHNIQUE

nous donne l'occasion d'avoir votre avis directement. Quant aux questions techniques, elles n'intéressent forcément que peu de monde. Ainsi, tu me poses des questions sur l'affichage VGA et S-VGA. Combien de lecteurs n'ont pas de PC ? Combien, qui en ont un, savent déjà de quoi il retourne ? D'autant, sans vouloir te vexer, que j'ai déjà répondu à plusieurs de tes questions. Mais, bon, je suis une bonne pâte, et je vais re-répondre...

1) Avec un écran multi-synchrone, oui. Avec un écran SV-GA, cela dépend des fréquences qu'il accepte. En général, oui.

2) Le «cache processeur» permet d'accélérer l'échange de données entre la mémoire vive et le processeur. Le gain de vitesse est estimé à 20 % pour un 486 DX 33, plus pour les processeurs plus rapides. 256 Ko en est généralement la taille maximale utilisée.

3) Cela dépend. Mon PC, par exemple, est équipé d'office d'une prise joystick (mais j'utilise celle de la SB Pro). De toute façon, une carte joystick doit coûter quelque chose comme 150 ou 200 F...

4) La carte VGA «de base» est équipée de 256 Ko de mémoire. Toutes celles qui sont équipées de plus de 256 Ko sont des cartes «Super VGA». Certaines cartes sont spécialement étudiées pour Windows et permettent un affichage très rapide sous cette interface. Ce sont les cartes «accélératrices pour Windows». Enfin, si la majorité des cartes classiques permettent d'afficher 256 couleurs, d'autres offrent 32 000, 64 000 ou 16 millions de couleurs, à différentes résolutions.

On a en général pour une carte «milieu de gamme» 16 millions de couleurs en 640 x 480 points, 32 000 ou 64 000 en 800 x 600 et 256 en 1024 x 768. Mais tout est possible.

5) Le «pitch» est la distance entre deux points sur l'écran. Plus il est petit, meilleure est la qualité et la finesse de l'image.

6) Hormis une imprimante, dont je ne me rappelle pas le nom, qui utilise (comme sur ST) la mémoire de l'ordinateur en lieu et place de celle de l'imprimante, 2 Mo suffisent à imprimer à peu près n'importe quoi sur une laser type HP ou Postscript.

7) Evidemment, que c'est piratable. Mais copier 600 Mo sur disquette n'est pas très raisonnable. Il existe des «presses de CD personnelles», aux alentours de 30 000 ou 40 000 F...

8) Le Pentium (appelons les choses par leur nom) peut, en théorie, recevoir tous les programmes conçus pour les autres processeurs de la gamme.

Personnellement, je n'ai pas essayé, et je n'ai rien tu sur cette question.

9) Tant que tu ne vends pas à perte («dumping»), il n'y a pas de problème. Bien sûr, il faut avoir constitué une société...

PROTECTIONS

J'écris au sujet de la protection contre le piratage. Force nous est de constater aujourd'hui l'inutilité de ces protections, car si perfectionnées soient-elles, les crackers en viennent toujours à bout. Alors, à quoi bon vouloir à tout prix investir dans des protections chères et, de toute manière, inefficaces ? Aujourd'hui, les éditeurs se plaignent de perdre de l'argent à cause du piratage, mais s'ils ne financent pas la protection de leurs programmes, peut-être perdraient-ils moins ? On va alors me dire : «Oui, mais cela va provoquer une augmentation du piratage.» Franchement, au point où on en est, cela ne peut pas être pire ! Plus de 90 % des utilisateurs ont des copies pirates, alors... D'autant plus que c'est la protection des programmes qui est à l'origine des groupes de crackers. Sans protection, tout utilisateur, même débutant, serait capable de copier lui-même les jeux, et par conséquent pourrait se passer des services des «pros». Certes, cela ne changerait rien à la situation, mais au moins les programmeurs pourraient avoir la conscience tranquille en se disant que leur travail ne profite pas à d'autres, qui démontent les jeux et les revendent. La protection est à l'origine de beaucoup d'autres désagréments. Pour résumer, voici la liste des avantages et des inconvénients liés à la protection.

Avantages : néant.

Inconvénients : augmentation du prix du jeu à sa conception, augmentation du prix du jeu pour le consommateur, problèmes d'installation sur disque dur (notamment sur Amiga et sur ST); parfois, problème de compatibilité (exemple : ST/Falcon). Un grand nombre de programmes ne fonctionnent que s'ils sont déprotégés; avantages pécuniaires certains pour les crackers ; qui dit piratage dit virus; impossibilité pour de nombreux utilisateurs de faire la copie de sauvegarde...

Et tous ces inconvénients pour un profit absolument nul ! Alors, messieurs les éditeurs, arrêtez de protéger les programmes. Ça vous coûte cher, à nous aussi, et cela ne cause que des désagréments. J'espère qu'un jour les éditeurs comprendront.

En attendant, juste deux petites questions :

- 1) Pourquoi Tilt s'appelle-t-il Tilt ?
- 2) Day of the Tentacle sera-t-il adapté sur Amiga ?

Antoine



Ce n'est que très récemment que j'ai compris pourquoi les éditeurs s'obstinent à mettre des protections. Pour l'expliquer, je vais me permettre un petit parallèle avec les CD audio. Il y a quelques années (cela ne me rajeunit pas), quand les CD audio sont sortis, les éditeurs de musique ont essayé de bloquer le marché pour éviter que tout le monde copie les CD sur cassette. Il faut dire qu'à l'époque, un CD audio coûtait entre 200 et 300 F, soit deux ou trois fois le prix de la cassette ou du 33 tours correspondant. Les moyens qu'ils ont voulu utiliser ne sont pas très différents de ceux utilisés par les éditeurs de logiciels : pression auprès des constructeurs pour que la copie CD / cassette soit impossible, augmentation du prix (ou même interdiction pure et simple) des cassettes vierges, etc. Et tout cela pour quoi ? Pour rien. Aujourd'hui, un CD coûte 100 F, et ce prix ne justifie plus les désagréments d'une copie. En matière de logiciels, les jeux sont encore très chers : entre 300 et 500 F pour un jeu. C'est bien évidemment trop, surtout par rapport au public visé (principalement les jeunes). D'où, copie. Tu me diras : «oui, mais il suffit de vendre les jeux 100 F.» Le problème, c'est que le marché du jeu vidéo micro n'est pas très important. Quand le moindre CD audio se vend à un ou deux millions d'exemplaires, un très bon jeu ne dépasse pas les 100 000 ventes (sauf exception). Et, bien entendu, plus on en vend, moins cela coûte cher à fabriquer et plus la marge peut être réduite.

Il a été question pendant un temps de taxer les disquettes vierges. Oui, mais voilà, ces disquettes ont principalement une utilité professionnelle, le piratage n'en est qu'un avatar. On peut aussi tout simplement vendre le jeu sans protection (c'est d'ailleurs le cas pour de nombreux jeux américains). Les éditeurs renchignent à cela, parce que cette protection est EFFICACE. Certes, les crackers arriveront à passer outre, mais cela prend du temps, et représente quelques jours durant lesquels les passionnés devront acheter les jeux en magasin. Comme la plus grande partie des ventes se fait la première semaine, enlever la protection revient souvent à une perte sèche notable pour l'éditeur.

En venant à ta lettre, tous tes arguments sont bons, mais cela ne changera malheureusement rien. La protection ne gêne que l'acheteur honnête, pas le pirate qui dispose d'une version déprotégée. Si les prix des jeux baissent (200 F, par exemple), le piratage baissera de lui-même et les protections disparaîtront. Pas avant. Pour plus de détails, jette donc un œil sur l'article concernant le piratage dans ce numéro.

Tes questions :

- 1) Pourquoi pas ? Pourquoi t'appelles-tu Antoine, pourquoi me prénomme-tu Jean-Loup ? A l'origine, le magazine parlait aussi des flippers. Alors ça a fait «Tilt» !
- 2) A priori, Day of the Tentacle n'est pas prévu pour l'Amiga. Comme le disait Jack Sorensen de LucasArts à Doguy dans notre précédent numéro, les développements Amiga sont arrêtés à 99% aux USA. Ceci dit, un miracle n'est jamais impossible...

PROGRAMMEUR

Je m'appelle Aurélien, j'ai seize ans et je me prépare à des études dans le domaine de l'informatique. Ce qui me passionne, ce sont les jeux vidéo. Je suis en seconde et je vais entrer en première F3 (électronique). On m'a parlé de plusieurs diplômes, comme le DEUG, etc., avec plusieurs années d'étude par la suite. Qu'en pensez-vous ? Quelles sont, selon vous, les meilleures études à suivre pour devenir programmeur de jeux vidéo après un bac F3 ?

R **REPONSE**

Je ne suis pas sûr que les études d'informatique aident à la programmation de jeux. Dans les écoles d'informatique classiques, on apprend à avoir un raisonnement logique. Pas à bidouiller. Cela dit, ce qui compte, c'est surtout la motivation. Et tu me sembles motivé ! Mon conseil, puisque tu me le demandes (mais les conseillers ne sont pas les payeurs...) : fais tes études tranquillement, en t'amusant un peu à programmer des jeux pour le plaisir et, quand tu les auras terminées, va voir un éditeur, parle-lui comme tu m'as écrit, et tu trouveras ta place.

YEAHAHAH !

Salut à toute l'équipe ! Je tiens d'abord à vous féliciter pour votre nouvelle formule, qui est plus cool. Mais, attention, il ne faudrait pas devenir comme certains de vos confrères (je ne cite pas de nom, mais tout le monde aura compris), et écrire des choses bêtes et méchantes ou sans aucune utilité, sans aucune recherche, sous prétexte que cela fait plus branché ! D'ailleurs, j'ai arrêté d'acheter ces magazines depuis quelques mois, car je pense qu'il faut des commentaires sérieux et des notes équilibrées pour pouvoir mieux choisir ses jeux et ne pas se faire avoir. Voilà, c'est dit.

Mais je regrette quand même certaines rubriques, comme le Paint Box (je crois que je ne suis pas le seul à le regretter, car elle nous encourageait à faire de la création). J'espère que ce n'est qu'un oubli, et que vous allez vite la remettre à sa place. Il serait bon aussi de mettre une rubrique «Fanzines». A propos, je viens de créer un fanzine, et, il faut le reconnaître, c'est un peu la galère. Ce serait sympa pour tous ceux qui se cassent le c. à créer un fanzine si vous réinsérez une petite place pour donner leur adresse et présenter un peu les nouvelles créations.

Je viens d'acheter un CD-ROM, et je suis réellement étonné des prix pratiqués pour les jeux sur ce support. En effet, avant le CD-ROM, on nous disait : «oui, les jeux sont chers, mais c'est pour pallier le manque à gagner des éditeurs, notamment à cause du piratage.» Mais, en ce qui concerne le CD, aucune duplication n'est possible. Ils sont pourtant largement plus chers que les jeux sur disquette. Là, je ne comprends pas, surtout qu'un CD audio ne coûte pas plus de 150 F, et un CD vidéo pas plus de 300 F. Alors, pourquoi des jeux CD à 500 F ?

François

R **REPONSE**

Merci pour tes remarques, elles semblent sincères et nous font chaud au cœur. Tu fais bien de ne pas citer de nom, certains vont se sentir visés et nous en vouloir...

Si la majorité d'entre vous réclame le retour du Paint Box, peut-être reviendra-t-il. La rubrique «Fanzines» a été un peu oubliée dans les changements de formule. Je m'y remetrais de suite... J'en profite d'ailleurs pour vous inviter à remplir et à nous renvoyer le sondage-lecteurs de ce numéro pour nous faire part de vos remarques sur Tit et son contenu.

CD-ROM : si les jeux sont souvent chers, et n'utilisent que le matériel le support, les sharewares trouvent là tout leur intérêt. Pour moins de 300 F, on peut ainsi se procurer 640 Mo de programme, immédiatement accessibles. Les jeux sur CD sont chers car ils se vendent peu. Quand les lecteurs seront nombreux, on assistera peut-être à une baisse de prix. On peut rêver.

JE TOUCHE LE FOND...

J'ai quelques remarques et questions à te soumettre. 1) Il est dommage que dans le Forum du n° 115 il ne soit question que de la nouvelle couverture et de la nouvelle maquette de Tit, au détriment des questions techniques et autres. Personnellement, je trouve le contenu plus important que la forme, et cela me convient parfaitement. Ne vous laissez pas influencer par des lecteurs au ras des pâquerettes.

2) Dans le passé, je programmais en Basic Locomotive sur un vieux CPC (que je possède encore). Aujourd'hui, je suis sur un 486 DX 33, 8 Mo de RAM, S-VGA, SB Pro, etc., etc. Mais je ne connais pas le langage de base de programmation de cette bécane, ni le moyen d'y accéder. Est-ce possible sous DR-DOS 6 ou sous Windows 3.1 ? Faut-il me tourner vers Borland C++ ou 3D Studio ? Mon rêve est de créer des images, de les animer, etc. Les deux logiciels ci-dessus sont-ils accessibles à un autodidacte ? Quels sont les besoins de ces logiciels selon les appareils ?

3) Possédant un écran S-VGA 15 pouces et une carte S-VGA 1 Mo, comment puis-je accéder au mode 1024 x 768 en 256 couleurs ? Pour Windows, par exemple, dois-je obligatoirement installer le driver fourni avec la carte, et cela est-il sans risque ? Comment dois-je faire ?

4) J'ai récupéré le lecteur 360 Ko de mon vieux 1640, et je désire l'installer sur mon nouveau PC. Y a-t-il des précautions à prendre ?

5) On m'a offert un modem sans logiciel et sans notice de raccordement. Comment m'y prendre pour le brancher et le faire fonctionner ? Puis-je le mettre sur le port COM1 qui est actuellement pour l'imprimante ?

6) Cela vaut-il le coup d'acheter maintenant un CD-ROM ? Ou faut-il plutôt attendre 7th Guest en français ? Et 650 F pour un jeu, c'est du vol. Les prix vont-ils baisser ?

7) Impossible de me servir de mon joystick dans X-Wing, alors qu'il fonctionne parfaitement avec Flashback. De toute façon, X-Wing, c'est beau !

Frédo le beau

P.S. : arrêtez les NDLR, je ne sais pas ce que cela veut dire...

R **REPONSE**

1) OK, d'accord, j'ai compris, je vais remettre tout plein de questions techniques auxquelles personne ne comprend rien !

2) Les anciens IBM PC étaient fournis avec un Basic (le Basic Microsoft) en ROM. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, et il faut utiliser un autre langage. Debug, qui accompagne le DOS, permet de programmer en assembleur, mais il est tout sauf agréable à utiliser. Si tu veux programmer en Basic, je te conseille Visual Basic (sous DOS comme sous Windows), c'est un excellent langage. Tu peux aussi l'essayer au C ou au Pascal, avec les langages Borland. 3D Studio n'est pas un langage, mais un programme de dessin 3D avec textures et lumières. Il coûte quelque 25 000 F à lui tout seul...

3) Pour les résolutions supérieures à 640 x 480, tu dois utiliser les gestionnaires fournis avec ta carte. Lance le programme d'installation (install.exe) depuis Windows, et choisis «changer la configuration». Sélectionne dans la liste des affichages «gestionnaire non fourni», et suis les instructions données par l'ordinateur. Tu auras très probablement aussi besoin des disquettes de Windows.

4) Je pense qu'il n'y a aucun problème, mais je n'ai jamais essayé. Débranche ta machine, installe le lecteur, avec un câble d'alimentation et la nappe qui le relie au contrôleur. Le tour est joué.

Il ne te reste qu'à modifier la configuration du «Setup» pour que ta machine prenne le nouveau lecteur en compte.

5) Les modems externes se branchent sur une prise série, au choix. Si ta souris est installée sur COM2, branche le modem sur COM1. Il n'y a, en théorie, aucun risque. De nombreux logiciels de communication modem sont disponibles en shareware, comme Telemate ou Robocomm.

6) J'ai un CD-ROM, mais franchement, hormis les CD de sharewares (au fait, je vous conseille fortement le «Shareware Database» que distribue DP-Tools, il est excellent), cela ne présente guère d'intérêt pour l'instant. Des lecteurs plus rapides, dits «double vitesse», sont disponibles depuis peu, mais ils sont encore assez chers. Je n'aime pas 7th Guest.

7) Plusieurs lecteurs se sont plaints de ne pas pouvoir utiliser leur joystick avec X-Wing. C'est d'autant plus regrettable que ce jeu est quasiment inutilisable à la souris ou au clavier. Je suis désolé que tu n'aimes pas X-Wing. Moi, j'adore. PS : NDLR signifie Note De La Rédaction, c'est le RCA (rédacteur en chef adjoint, suivez mon regard...) ou un autre journaliste qui me chahute en douce. NDJLJ signifierait de la même façon Note De J.L.J. Mais il paraît que ça fait mégalo...

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

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

TILT
RECRUITERS

CONSOLES

France
3

FUN
Radio

MÉGAHERTZ, MÉGAHERTZ...

J'ai possédé un PC 386SX25 avec 4 Mo de RAM, un disque dur de 40 Mo, un écran SVGA et une carte Sound Blaster. 1) Je souhaiterais savoir si cet ordinateur sera suffisant pour jouer à des jeux tels que Strike Commander. Dans la négative, pourriez-vous me dire à quel prix je pourrai le revendre ? 2) Pourriez-vous me dire si un 386DX à 33 MHz est plus ou moins rapide qu'un 486DX à 33 MHz ?

Nicolas

RÉPONSE 1) Les réponses sont non et non. Strike Commander est poussif tant qu'on ne fait pas tourner sur un 486DX25 au moins. Quant au prix de vente d'un 386SX, les tarifs évoluent tellement vite qu'un chiffre devient périmé en quelques semaines. Si je te donne un prix acceptable pour revendre votre matériel aujourd'hui, le temps que ce journal soit imprimé et arrive chez le marchand de journaux, il sera déjà périmé. La meilleure façon d'avoir un chiffre à peu près à jour est de contacter un revendeur de matériel informatique d'occasion. 2) A vitesse d'horloge égale, un 486DX sera presque toujours plus rapide qu'un 386DX, car il est a besoin de moins de cycles d'horloge pour exécuter les mêmes instructions. Toutefois, la performance d'un ordinateur dépend également de la qualité de la conception de la carte mère : un système à base de 386DX soigneusement conçu a des chances d'être aussi performant qu'un système à base de 486, mais dont la conception a été bâclée.

EUH...

O bjet : demande de catalogue. J'ai l'honneur de vous solliciter de bien vouloir m'envoyer votre catalogue concernant Tilt, qui m'intrigue beaucoup. Veuillez agréer, Monsieur le Directeur, Mes sincères salutations. J'espère que ma demande sera favorable.

Merci

Ouamar, Algérie

RÉPONSE Cher ami, j'ai passé votre lettre telle quelle. Votre français n'est pas parfait, mais je la trouve néanmoins fort sympathique. Malheureusement, je dois vous annoncer, bien à contrecoeur, que nous n'avons à ma connaissance aucun catalogue... (ceux qui oseraient prétendre que Tilt en ait un auraient affaire à moi !), et il me faut donc répondre de façon négative à votre demande. Je regrette sincèrement...

ENVIE

J'avais J'envie de m'exprimer moi aussi sur votre magazine, que j'achète religieusement tous les mois. Alors, go !

- 1) La nouvelle présentation est, en effet, pas mal, néanmoins je ne sais si c'est l'habitude, mais je n'arrive pas à m'y retrouver par rapport à l'ancienne, qui me paraissait plus clean / logique / rangée (ayer les mentions inutiles).
- 2) La disquette ! L'idée est bonne, et l'augmentation de prix ne me gêne pas (d'autres, peut-être). Le hic, c'est les jeux eux-mêmes. Par exemple, je viens d'acheter le n° 116. Manque de pot. Flashback, je l'ai déjà fini. Alors, la démo... L'intérêt d'une démo, c'est de nous faire découvrir un jeu et de nous pousser à l'acheter. Une idée comme ça : pourquoi ne pas mettre la disquette une fois sur deux ? Cela vous permettrait de rester au top des nouveautés, et allégerait pour les lecteurs le budget annuel de Tilt. Pourquoi pas un sondage dans un prochain numéro ?
- 3) Dans un précédent numéro, un lecteur vous reprochait de présenter moins de jeux que votre concurrent direct. J'ai feuilleté celui-ci discrètement chez mon libraire, et j'ai constaté qu'il y avait en effet un grand nombre de jeux. Mais lesquels ! Certains (je parle du numéro de mai) étaient sur le marché depuis plus de six mois. Où est l'intérêt ?
- 4) Autre idée (toujours gratuite) : les mois où les sorties ne sont pas très riches, il y a des jeux dont vous ne parlez presque jamais et que vous pourriez placer. Ce sont des jeux de réflexion ou d'adresse, que l'on installe sous DOS ou Windows. Certes, pas de qui en faire quatre pages, mais un peu, pour savoir au moins qu'ils existent. Car, des fois, dans le magasin, on a l'air bêta devant une boîte sous cellophane, avec trois dessins incompréhensibles dessus.
- 5) cf résumé dans la réponse... (Il n'y a plus de place) NDLR

Véronique

RÉPONSE Quand on a une telle envie, il faut y céder sans hésiter !

- 1) Au moins, tu n'y es pas franchement hostile. Je suis sûr que tu l'y feras rapidement.
- 2) Dommage en effet que tu aies déjà eu Flashback au moment où nous avons offert la démo mais nombre d'autres lecteurs ont pu le découvrir.

Il est vrai qu'un jeu plus récent aurait été préférable. Mais là, nous tombons dans des problèmes techniques : les éditeurs ne peuvent souvent nous fournir une démo de leur jeu que très peu de temps avant que celui-ci ne sorte en magasin.

La sortie du magazine se fait donc parfois en même temps que la sortie en boutique.

- 3) Oh là là ! On va encore me soupçonner d'écrire moi-même les lettres du courrier ! Pour tempérer ta remarque, je répèterai simplement ce que j'ai toujours dit : qu'importe la vitesse, pourvu qu'on ait l'ivresse... non, pardon, pourvu qu'on ait l'information...
- 4) Oui, mais le problème, c'est que tous ces « petits » jeux disparaissent des magasins quelques semaines après leur sortie, pour être remplacés par d'autres du même acabit.

J'opterais plutôt pour des dossiers ou des comparatifs, si besoin est de « remplir ». Qu'en penses-tu ?

- 5) Je résume. Tu nous contestes notre appréciation quant à la durée du jeu Lost In Time. Certes, il n'est pas fabuleusement long, mais sache tout de même que, si tu as mis quatre heures et demie pour finir les deux parties de Lost In Time, d'autres ont perdu beaucoup plus de temps. Laurent, par exemple... Et n'oublie pas de répondre à notre sondage, tu as l'air d'avoir plein d'idées...

HOTLINE TILT

**TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46.62.25.78
LE JEUDI DE 14H A 19 H.**

AVENTURIERS DÉSESPÉRÉS, ROLISTES À COURT D'IDÉES, EXPLORATEURS BLOQUÉS, VOUS ETES NOMBREUX À FAIRE APPEL À NOTRE HOTLINE DE JEUX. QUANT À MOI, LES DOSSIERS ET LES SOLUTIONS COMPLETES S'ENTASSENT SUR MON BUREAU TELLES LES FEUILLES QUI TAPISSENT LA FORET DE FANGORN EN AUTOMNE.

Si vous êtes bloqué dans un jeu et que vous voulez un coup de main, n'hésitez pas à m'appeler au :

**46-62-25-78
TOUS LES JEUDI
DE 14H À 19H**

Demandez Fangor (mais vous devriez reconnaître ma voix caverneuse). Je vous demanderai aussi d'être patients, car les appels affluent des quatre coins des royaumes imaginaires. Afin que je puisse vous aider au mieux, annoncez dès le début, le jeu sur lequel vous souhaitez une aide et la machine sur laquelle vous jouez.

Si c'est moi qui m'occupe du MIB et de la hotline, ce n'est pas un hasard. En effet, ces deux rubriques sont indissociables : étant un jeune Ent, je ne peux me contenter uniquement de mon expérience personnelle. Je m'inspire grandement du courrier que vous m'envoyez. Ainsi, si vous avez fini des jeux comme *Laura Bow II*, *Explora III*, *The 7th Guest*, *Freddy Pharkas*, *Betrayal of Krondor* ou *Veil of Darkness*, et que vous souhaitez en faire profiter les nombreux aventuriers égarés qui m'appellent, envoyez-moi votre solution. Dans ma forêt, un vieil adage dit à ce propos : « la sagesse d'un seul Ent n'est rien comparée aux connaissances réunies de nombreux humains ». Votre aide sera donc la bienvenue !

Mais je ne me contente pas de rester sur place à attendre que vous veniez me raconter vos aventures.

J'ai fini récemment *Prince of Persia 2*, *Day of the Tentacle*, *Eye of the Beholder III* et *Lost in Time*. Je garde également en mémoire des jeux tels que le fabuleux *Another World*, *Ishar*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Dune 2* ou *Space Quest V*. Si un de ces jeux vous pose un problème, vous n'avez qu'à m'appeler pour être débloqués.

A bientôt sur la hotline ou dans le MIB, et que l'esprit de la forêt guide vos pas !

Fangor, l'Ent

**UNE SOLUCE,
UN PROBLEME DE DISQUETTE,
UNE QUESTION TECHNIQUE ?
CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !**



DISQUETTE TILT

BODY BLOWS SUR PC - CANNON FODDER SUR AMIGA - FLASH BACK DEMO SUR ST/STE

Ce mois-ci est un mois particulier pour la disquette de Tilt puisqu'il n'y a pas une mais TROIS disquettes différentes. Avec une disquette par micro, plus de problèmes de compatibilité. Cela nous permet également de vous offrir des démos de meilleure qualité pour PC, Amiga et ST et un nombre de pages plus important dans Tilt. Quant à vous, tout ce que vous avez à faire, c'est nous renvoyer le coupon ci-joint pour recevoir la disquette de votre choix. Bien entendu, les abonnés qui ont demandé la disquette la recevront directement chez eux avec leur exemplaire de Tilt. Nous espérons bien avoir trouvé ici une formule qui plaira à tout le monde. Mais que cela ne vous empêche pas de nous écrire pour nous faire part de vos suggestions.

L'équipe de Tilt

**HOTLINE TILT :
LE JEUDI DE 14H À 19H**

TILT 117 - DISQUETTE

Je souhaite recevoir la disquette du Tilt n°117 pour la machine suivante (un seul choix possible) :

- PC
 AMIGA
 ST

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal :
 Ville :

Envoyez ce bon à découper à :
 Disquette Tilt
 B.P 501
 27934 GRAVIGNY CEDEX

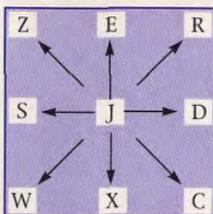


BODY BLOWS SUR PC (VGA)

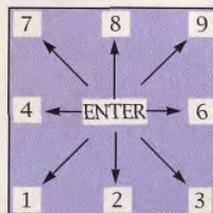
Allumez votre PC et mettez vous sous DOS (une ligne de type "C:" doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3"1/2 et taper A; ou B;. Pour avoir les instructions de chargement, il faut taper "TILT". Le jeu peut être lancé à partir de la disquette ou installé sur le disque dur. Il faut un minimum de 520 Ko de mémoire disponible exécutable pour que le jeu fonctionne (vérifiez avec la commande MEM). La carte sonore Sound Blaster est reconnue. Cette disquette comprend deux démos. La première est non-jouable, alors que la deuxième vous permet de vous mesurer avec un autre combattant (en mode 2 joueurs uniquement). Le mariage est le suivant : En restant appuyé sur le

bouton Fire, vous lancez une boule de feu sur l'adversaire. Le match s'effectue en deux manches gagnantes.

PLAYER 1



PLAYER 2



CANNON FODDER SUR AMIGA (1 MO DE RAM)

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre Amiga. La démo se lancera automatiquement.

Le but du jeu est de faire réussir à un groupe de commandos une mission en terrain ennemi. Ce groupe est composé de six hommes. Vous pouvez les déplacer en cliquant sur l'écran avec la souris. Pour diviser vos hommes en plusieurs groupes, cliquez sur les noms désirés et le logo qui apparaît au dessus. Pour détruire des installations ennemies, il faut trouver de la dynamite. Pour passer au niveau suivant, il faudra vous débarrasser de tous les ennemis présents.



FLASH BACK DEMO SUR ST/STE (1 MO DE RAM)

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre ST. La démo se lancera automatiquement.

A ne pas confondre avec le jeu Flash-back, la Flash Back Demo est une démo inédite produite par les membres légendaires du groupe The Carabears (TCB). Ce n'est pas jouable, bien sûr, mais les amateurs de démos (et les autres) ne pourront qu'apprécier ce dernier clin d'œil de TCB à leur œuvre sur ST. A noter que la démo tire parti des capacités sonores particulières du STE.



PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Deux types de problèmes peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 117, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS CEDEX 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h UNIQUEMENT. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.25.78 et demandez Thierry (que l'on appelle aussi Fangor (que l'Ent) Il fera de son mieux pour vous aider.

Nous avons hésité à vous poser des questions sur les tentacules mutants d'outre-espace ou sur votre marque de milk shake préférée. Finalement, nous allons vous demander vos goûts en matière de micros et vos commentaires sur TILT. Répondez-nous avant le 30 Septembre et gagnez un abonnement (par tirage au sort) à votre magazine préféré (lequel, dites ...!). N'hésitez pas non plus à nous écrire. On attend impatiemment de savoir à quel point nos lecteurs sont beaux, grands, forts et géniaux... A bientôt!

A / VOUS ET LA MICRO

A1 - Possédez-vous ?

- a) un micro
 b) une console
 c) les deux

A2 - Quel matériel possédez-vous et quel matériel souhaitez-vous acquérir ?

	Je possède	J'utilise	Je souhaite acquérir
--	------------	-----------	----------------------

I - MICROS

- | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) AMIGA 500/500 +/-600 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) AMIGA 1200/3000/4000 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) ATARI ST/STE/TT | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) FALCON | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) MACINTOSH N&B | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) MACINTOSH couleur | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) PC ou COMPATIBLE | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) LECTEUR CD ROM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| i) CD-I | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

II - CONSOLES

- | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| j) une console 8 bits | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) une console 16 bits | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l) une console portable | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

A3 - Si vous possédez un PC, quelle est sa configuration ?

- a) Processeur : 286
 b) Ecran : V.G.A
 c) Carte sonore :

A4 - Quels types de jeux préférez-vous ? (3 choix maximum)

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| a) Jeux d'aventure | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Jeux de rôles | <input type="checkbox"/> |
| c) Jeux de réflexion / stratégie | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Simulations aériennes | <input type="checkbox"/> |
| e) Simulations de conduite | <input type="checkbox"/> |
| f) Jeux d'action / plates-formes | <input type="checkbox"/> |
| g) Simulations sportives | <input type="checkbox"/> |
| h) War games | <input type="checkbox"/> |
| i) Educatif | <input checked="" type="checkbox"/> |

A5 - Combien de jeux possédez-vous ?

- a) De 1 à 5
 b) De 6 à 10
 c) De 11 à 20
 d) De 21 à 50
 e) Plus de 50

A6 - Combien de jeux achetez-vous par mois ?

- 1 jeu 2 jeux 3 jeux Plus de 3 jeux

A7 - Entre vos achats et les cadeaux que vous recevez, quel budget mensuel est consacré à l'achat de jeux ?

- | | A/ micro | B/ console |
|------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) 100 à 300 F | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) 301 à 500 F | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) 501 à 700 F | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Plus de 700 F | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

A8 - Etes-vous généralement satisfait des jeux que vous achetez ?

- a) Tout à fait satisfait
 b) Assez satisfait
 c) Peu satisfait
 d) Pas du tout satisfait

A9 - Entre vos achats et les cadeaux que vous recevez, quel budget annuel est consacré à l'achat de matériel (en dehors des softs) ?

- a) Moins de 1000 F
 b) De 1000 à 2999 F
 c) De 3000 à 4999 F
 d) De 5000 à 6999 F
 e) 7000 F et plus

A10 - Où achetez-vous habituellement vos jeux ?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Boutiques spécialisées | <input type="checkbox"/> |
| b) FNAC, VIRGIN | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Hypermarchés | <input type="checkbox"/> |
| d) VPC | <input type="checkbox"/> |
| e) Rayons spécialisés grande distribution (type Conforama, Boulanger, Darty, etc...) | <input type="checkbox"/> |
| f) Domaine public - shareware | <input type="checkbox"/> |

A11 - Qu'est-ce qui vous donne envie d'acheter un nouveau jeu ? (plusieurs réponses possibles)

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a) Les tests dans les magazines spécialisés | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) La publicité | <input type="checkbox"/> |
| c) Les démos chez les revendeurs | <input type="checkbox"/> |
| d) Les conseils d'un copain | <input type="checkbox"/> |
| e) Les conseils d'un vendeur | <input type="checkbox"/> |
| f) Les infos sur l'emballage du jeu | <input type="checkbox"/> |

A12 - Qu'est-ce qui vous retient surtout d'acheter un nouveau jeu ? (une seule réponse)

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a) Le manque de temps pour jouer | <input type="checkbox"/> |
| b) Le prix | <input type="checkbox"/> |
| c) La durée de vie trop courte du jeu | <input type="checkbox"/> |
| d) La qualité des jeux par rapport à votre matériel | <input checked="" type="checkbox"/> |

A13 - Combien "consomez-vous" de joysticks par an ?

- 1 joystick 2 3 4 Plus de 4

A14 - En moyenne, combien de temps jouez-vous par semaine ?

- a) moins de 3 h b) de 3 à 6 h c) de 6 à 12 h d) + de 12 h

B / VOUS ET TILT

B1 - Habituellement, qu'est-ce qui vous donne envie d'acheter un magazine (une réponse par ligne) ?

- | | OUI | NON |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) Je l'achète régulièrement (ou abonné) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Je l'ai vu chez un copain | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Le nombre de pages à lire | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) La couverture | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e) J'en ai entendu parler à la TV | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f) La disquette de démo | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g) Les sujets à lire à l'intérieur | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Les Dieux | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

B2 - Bravo ! vous avez choisi TILT, vous le lisez ...

- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| a) Tous les mois | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) 6 à 10 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| c) 3 à 5 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| d) 1 à 2 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| e) Moins souvent | <input type="checkbox"/> |

B3 - En dehors de vous, combien de personnes lisent en général votre numéro de TILT ?

- 1 personne 2 3 4 5
Plus de 5 personnes

B4 - Quels autres magazines micros ou consoles lisez-vous ?

- | | | | |
|------------------|-------------------------------------|--------------------|-------------------------------------|
| a) Joystick | <input checked="" type="checkbox"/> | h) Consoles + | <input type="checkbox"/> |
| b) Génération 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | i) Joypad | <input type="checkbox"/> |
| c) PC Review | <input checked="" type="checkbox"/> | j) Player one | <input type="checkbox"/> |
| d) PC Player | <input type="checkbox"/> | k) Megaforce | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e) Génération PC | <input type="checkbox"/> | l) Supersonic | <input type="checkbox"/> |
| f) Amiga Revue | <input type="checkbox"/> | m) Super Power | <input type="checkbox"/> |
| g) ST Magazine | <input type="checkbox"/> | n) Banzai | <input type="checkbox"/> |
| | | o) Nintendo Player | <input type="checkbox"/> |

B5 - Soyez pur et dur, notez sévèrement les magazines suivants (sur 100 %)

- a) TILT 87 %
b) JOYSTICK 84 %
c) GENERATION 4 79 %

B6 - L'avis des journalistes de TILT détermine-t-il vos achats ?

- a) OUI b) NON

B7 - Que pensez-vous des tests de TILT ? (un seul choix par ligne)

- | | | | | |
|--------------|-------------------------------------|----|--------------|-------------------------------------|
| a) Complètes | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Incomplètes | <input type="checkbox"/> |
| b) Fiables | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Fantaisistes | <input type="checkbox"/> |
| c) Sympas | <input type="checkbox"/> | ou | Sévères | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Délirants | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Ennuyeux | <input type="checkbox"/> |

B8 - Que pensez-vous de la nouvelle formule de TILT ?

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| a) Très bien | <input type="checkbox"/> |
| b) Cool | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Pas trop mal | <input type="checkbox"/> |
| d) Ratée | <input type="checkbox"/> |
| e) Minable | <input type="checkbox"/> |
| f) Quelle nouvelle formule ? | <input type="checkbox"/> |

B9 - Dans les tests et les previews, voulez-vous ?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Plus de texte | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Moins de texte | <input type="checkbox"/> |
| c) Plus de photos | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Moins de photos | <input type="checkbox"/> |
| e) Des textes et des photos entièrement en braille | <input type="checkbox"/> |

B10 - Au sujet des disquettes dans TILT, que préférez-vous ?

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a) Une disquette multi-format sous blister avec le magazine | <input type="checkbox"/> |
| b) Une disquette mono-format à recevoir plus tard en renvoyant un bon | <input type="checkbox"/> |
| c) Pas de disquette, plus de pages | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Une disquette en chocolat | <input type="checkbox"/> |

B11 - Avez-vous un minitel ?

- a) OUI b) NON

B12 - Si oui, consultez-vous le 3615 TILT ?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Régulièrement | <input type="checkbox"/> |
| b) De temps en temps | <input type="checkbox"/> |
| c) Jamais | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Uniquement quand vous êtes dans la 4 ^e dimension | <input type="checkbox"/> |

C / ENTRE NOUS ... QUI ETES-VOUS

C1 - Vous êtes de sexe :

- a) Masculin b) Féminin

C2 - Dans quel département vivez-vous ?

Notez les 2 premiers chiffres de votre code postal : 75

C3 - Vous habitez :

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Une commune rurale | <input type="checkbox"/> |
| b) Une ville de moins de 20 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| c) Une ville de 20 000 à 100 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| d) Une ville de plus de 100 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| e) Agglomération de Paris | <input checked="" type="checkbox"/> |

C4 - Vous êtes âgé de :

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|----------------------|--------------------------|
| a) Moins de 8 ans | <input type="checkbox"/> | f) De 21 à 24 ans | <input type="checkbox"/> |
| b) De 9 à 11 ans | <input type="checkbox"/> | g) De 25 à 34 ans | <input type="checkbox"/> |
| c) De 12 à 14 ans | <input checked="" type="checkbox"/> | h) De 35 à 49 ans | <input type="checkbox"/> |
| d) De 15 à 17 ans | <input type="checkbox"/> | i) De 50 à 64 ans | <input type="checkbox"/> |
| e) De 18 à 20 ans | <input type="checkbox"/> | j) De 65 ans et plus | <input type="checkbox"/> |

C5 - Quelle est la profession de votre père ou de votre mère ?

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a) Agriculteur | <input type="checkbox"/> |
| b) Artisan, commerçant | <input type="checkbox"/> |
| c) Profession libérale | <input type="checkbox"/> |
| d) Cadre supérieur | <input type="checkbox"/> |
| e) Profession intermédiaire (cadre moyen, technicien) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f) Employé | <input type="checkbox"/> |
| g) Ouvrier | <input type="checkbox"/> |
| h) Inactif | <input type="checkbox"/> |

C6 - Exercez-vous un emploi ?

- OUI NON Lequel ? :

C7 - Si vous n'exercez pas d'emploi, vous êtes :

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Ecolier (école primaire) | <input type="checkbox"/> |
| b) Collégien (de la 6 ^{ème} à la 3 ^{ème}) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Lycéen (de la 2 ^{nde} à la Terminale) | <input type="checkbox"/> |
| d) Etudiant (au-delà de la Terminale) | <input type="checkbox"/> |

Nom :
Prénom :
Adresse :
..... - Paris

Veillez nous retourner votre questionnaire à l'adresse suivante :
Enquête TILT - Service Publicité
9 - 13, rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cédex 15

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**

Le Tee Shirt

Le colis *Micro Kid's*
Pin's, TEE SHIRT, K7

236 F

Pin's, TEE SHIRT, CD 266 F

Pin's 85 F

TEE-SHIRT 65 F

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

FR L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDÉOS

Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :

CD K7

95 F
80 F

Le CD ou la K7

CD
K7

120 F
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 :

ATARI

Vds 520 ST + 2 souris + unité + écran cou. Pk : 6.000. **FRAN FERONNE**, 28, rue de Tré Genti, 93110 Rosny-sous-bois. Tél. : (01)-45.26.10.23.

ou au éch. Tché, Pains, Biscuits, Chocolat. Chuck Rock Adami Family, Sweets, Pastiches, J.V. TIGNY, 241, av. des Grands Godolts, 94500 Champigny-sur-Marne.

Vds 1040 ST + moni. cou. + jrs + souris + Jeu Pk : 4.000. **Sébastien COLLIN**, 22, rue de Jean Lac, 91200 Massy. Tél. : (01)-61.10.27.72.

Vds 1040 ST pour ST + man. fr. Pk : 500. **Stéphane BISSON**, 18, rue François Delamare, 95010 Fontenay.

Vds pour ST STEF. STAS sur demande. **Eric KONSTANTY**, 42, rue d'Yvesauzeau, 31340 Blagnac. Tél. : 06.73.71.11.12.

Vds pour ST jrs orig. incl. AtariSoft, Shorygun, AV Extra : 5077, rue de la Goutte, **Océlie MATHEU**, 170, rue de la Papierie, 92350 Mandres.

Vds jrs sur ST jrs priv. Xavier PANCHEV, Les Maurettes, 48800 Brun sur l'Aulnois. Tél. : 01.40.00.45.

Vds AS20 STB + jrs Berger Albi et souris + man. Pk : 3.600. **F. de MATHIEU**, 238, rue de Gallieni, 94500 Champigny-sur-Marne.

STE 2 Mo + écran cou. + impr. graph. + Tos 1.82 + 2.05 + act. (int. + ext.) + Vid-Soft + Stepkey 2 + 70 disks + doc. + jrs : 4.000. **Robert TRACÉ**, 1, rue de Savane, 92520 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (01)-43.00.14.03.

Vds sur ST Modem Card 23 + Citrus 2 : 450. **Switch Monaco** 107, Gds. Quai, Monty Island, F. Imbrat, Fin. Pk : 970. **VISSAC**, 40, rue des Trois Châteaux, 91890 Bruny. Tél. : (01)-61.78.45.29.

Vds STE 2 mégas, rbs log. 12 Hertz, 1052 S, commutateur écran mono cou. : 2.000. **Alain ZIECK**, 4, rue de Ternode, 82800 Miravalès. Tél. : 01.20.59.74.

Vds 1040 STF + souris + j. impr. Cillios 120 D + jrs + Unité : 3.500. **Fredric BOURGIGNES**, 31, av. des Percherons, 83370 Montferrat. Tél. : (01)-45.00.31.14.

Atari Anni + moni + Mouse + man. + souris + 90 revues + 50 disks vidéos + 300 jrs + abonnement ITF : 3.000. **Faël NASSI**, Rue de l'Industrie, 91200 Plessy. Tél. : 06.74.33.33.22.

Vds sur ST jrs priv. Spielwerk, Fr. Hask Anslis WARET, 29, rue de Mal, 82143 Angres.

Vds Atari ST, Panch. WFS, SSI, 2, rue D, 0P 502, 2. Compil Saga 100 + CPC Ink Euro 100. **Frank GORIN**, 71, rue Br. Hakein, 95130 Lambersart. Tél. : 20.09.89.99.

Vds STE 2 Mo + man. 5M 124 + Drive ext. DF + souris mono M&C + souris. Pk : 3.500. **TIC Maurice FERMIER**, 10, bd Barthe, 79100 Paris. Tél. : (01)-41.21.81.89.

520 STE 1 Mo + 2 souris + ratonneau souris + jrs + jrs et Unité : 3.000. **Samir GUERDIA**, 21, rue du 8 Mai 1945, 92223 Reuzé. Tél. : 20.46.61.51.

Vds pour Atari, loc. édu. 500. **Uti**, bel priv. André SENDIER, 19 bis, rue de Bazangéon, 95000 Lilla. Tél. : 20.52.60.65.

Vds orig. STEF de 50 à 100. **D.M. Hunter**, Populak 1 et 2, Echos, Steve Steak, 1 Emmanuel COURTY, 520, rue André Lloret, 45000 Amilly. Tél. : 38.93.15.15.

Vds 1040 STF + DD 2 Mo + Souris et tapis + jrs + Pk : 3.000. **F. Jean-Pierre DUMONTIER**, 24, av. André, 92700 Colombes. Tél. : (01)-41.18.73.74. Rn 19.

Vds pour ST lect. DF. 550. **Nicolas BORDA**, 550, rue Jeanne, 33007 TSC Maurice FERMIER, 10, bd Barthe, 79100 Paris. Tél. : (01)-41.21.81.89.

Vds STE 1 mégas + 1 lect. ext. + 1 jrs + moni. cou. + rbs. Pk : 7.000. **Uti**, bel priv. André SENDIER, 19 bis, rue de Bazangéon, 95000 Lilla. Tél. : (01)-41.21.81.89.

Vds 520 STE cou. 504125 Inexp. + souris + jrs + Unité : 4.500. **A. de Stéphanie**, Tél. : (01)-42.66.89.47. An 19.

Vds 520 orig. Atari : Diétrone Bati et D. Delapant + Biz2 2 + jrs + Ripper. **Antoine DUBOIS**, 3, rue Bausset, 79100 Paris. Tél. : (01)-45.26.26.11.

Vds 1040 STE moni. cou. 2 lect. souris, jrs 7 orig. + jrs + moni. TSE. Pk : 3.000. **David BLYTH**, 135, rue de Charlemagne, 75012 Paris. Tél. : (01)-43.42.60.63.

Vds 1040 STF + souris + jrs + rbs jrs (SF + Godelins 2 + Veneri) + doc. à accès. **4 Chrs. TSE**, Pk : 2.200. **Yannick TANGUY**, 13, rue de Landrevance, 22020 Brest. Tél. : 98.02.07.98.

Vds 520 ST + moni. cou. + jrs + souris + rbs jrs orig. 1. **Colas CROZAT**, La Jausais, 93400 Paris-Mairieville. Tél. : 33.04.14.41.

Vds 1040 STF + moni. cou. + jrs + rbs jrs (Epic, Lemming, etc.) Pk : 3.000. **F. Jean Benard SICRO**, 10, rue de Carondek, 91390 Morsang sur Orge. Tél. : (01)-61.10.91.31.

Vds STF 1040 + souris + jrs + Unité (Vicom, Inks, J. Emultrak) Pk : 100. **F. Eric FILLON**, 21, av. de Croix-Courton, 85800 Le Tour de Salvagny. Tél. : 78.40.83.49.

520 STE + moni. cou. 504125 Trac + 2 jrs + jrs + Drive + 50 disks vidéos + souris + revues : 3.000. **F. Georges MARTIN**, 11, rue du Commandant Fiermier, 75020 Paris. Tél. : (01)-43.74.29.

Vds 520 STE 1 Mo, moni. cou. Philips lect. Pk 720 B (copieur, antivirus, info) souris, jrs, 85 disks : 2.000. **Fredric BOY**, 47, rue de Neuvillers, 91401, 94550 Villiers sur Marne. Tél. : (01)-49.03.51.11.

Vds 1040 STF, souris Infrarouge. 10 jrs orig. lect. 3.1/2 + 2.000. **F. Jean VALLENTIN**, 17 bis, rue de la Fontaine, 93220 Rossmannville. Tél. : (01)-48.33.32.32. Ap 14.

Vds 520 STF DF + écran 320 + 300 disquettes + man. etc. Pk : 2.600. **Stéphane ROUBINETTE**, 27, rue de la Chapelle, 93220 Rossmannville. Tél. : 94.78.91.69.

Vds Atari 1040 STEB + lect. ext. + man. MS 125 + jrs : 3.000. **Thierry MACAIGNE**, 3, allée Jules Karsner, 91330 Cléry-sous-Bois. Tél. : (01)-43.30.85.93.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. 504125 + 14 orig. + 200 jrs + Unité + 2 jrs + souris + revues + 2.000. **J. de la Blanchardie SA 14**, rue de Cabréville, 10000 Inverden. Tél. : 84.72.42.29.

Vds 520 STF + 10 jrs + souris + man. : 1.500. **Séphan BERTHA**, 37, Grande Rue, 88330 Vauxion. Tél. : 28.97.93.30.

Vds 520 STF + écran + imprim. : 340 disk orig. + jrs + moni. cou. 504125. **P. Jean GURET**, 19, rue Beaupere, 49010 Valençay. Tél. : 41.45.41.47.

Vds 520 ST + GFA 3160 + 2 K (Garmin, Arbal) + jrs + 10 disks + emballage + 300 jrs : 1.000. **F. Jean SEIBERGER**, 8, rue de la Chapelle, 93470 Saint-Victor. Tél. : (01)-41.36.82.45.

Vds pour STATES jrs, démos, Unité. **P. Raimonable** BASTIDEN DUCLOIRE, 41, rue des Ecoles, 78900 Canteleux-Neuf-Pyrites.

Vds 520 STF + man. + 2 jrs + 1 Tracik Bati (souris) + rbs Unité. Pk : 2.000. **F. Emmanuel DELAGREUIL**, 42, rue Hector Berlioz, 95009 Lilla. Tél. : 78.63.81.24.

Atari 1040 + moni. cou. 504125 + jrs + rbs jrs Pk 600. **Jean PERNAULT**, 23400 Grayrouy Pontons. Tél. : 58.72.54.94.

Vds pour Falcon Transcos. 2007. **Olivier CHEMONT**, 16, allée Beau, 44000 Nantes. Tél. : 51.82.24.44.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. HSI + 150 jrs (orig. Unité) + 2 souris + 2 jrs + revues + 200. **E. Embrilange** 500. **ARNAUD**, Tél. : (01)-48.36.29.20.

Vds pour STV : The Games 92 : 200. **Sherman MS** : 100. **Starlighter 2** : 50. **Terminator 2** : 150. **Wuester** : 100. **F. Ernest Comte**, 15, bd Faulou, 89110 La Charité. Tél. : 9.45.45.45.

Vds 520 STE 2 Mo + moni. cou. + jrs + jrs + Unité + Invers : 4.000. **Grégory MAURON**, chs Des Carres, 29600 Portes les Valence. Tél. : 75.57.15.15.

Vds 1000 + 1040 STE moni. cou. + jrs + souris + jrs : 1.000. **J. de Stéphanie**, 10, rue de la République, 93200 La Chapelle. Tél. : (01)-43.31.49.

Vds 1000 + 1040 Ste cou. + jrs + souris + jrs : 100. **F. Jean-Benoît**, 78200 Achères. Tél. : (01)-39.14.34.95.

Vds 1000 + 1040 Ste cou. + jrs + souris + jrs : 100. **F. Jean-Benoît**, 78200 Achères. Tél. : (01)-39.14.34.95.

Vds 1000 + 1040 Ste cou. + jrs + souris + jrs : 100. **F. Jean-Benoît**, 78200 Achères. Tél. : (01)-39.14.34.95.

Vds 1040 STE moni. cou. + 80 + 2 jrs + souris + revues + lect. 720 Hertz + 520 disks + 1.400. **P. Michel HENRY**, 9, av. Michel Gouret, 94380 Bonneuil. Tél. : (01)-41.43.99.94.

STE 4 Mo + Drive + Emul. Pk Coups + Imprim. : 2000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds Unité 500. Pk : 200. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds jrs orig. sur ST : Demande jrs. Ach. ext. 512 Ko. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds jrs sur ST : 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + tapis + 200 jrs. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds pour Atari no Arma je jrs orig. démos. Letts sur demande. **DOMINGUE**, 28, rue de Tré Genti, 93110 Rosny-sous-bois. Tél. : 55.24.40.34.

Vds 520 STF 1 Mo + écran cou. SC 1224 + rbs 5M 124 + 2 jrs + souris + 20 : 3.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds ST 1 Mo + écran mono + 2 lect. ext. + DD 60 Mo + PC Supercharging + rbs jrs + jrs + Pk : 3.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds pour ST : Genik 603 3000. **Encorder RIBEAU**, 500. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + tapis + 200 jrs. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 520 STE 1 Mo + moni. cou. + jrs + souris + jrs + Unité + 1.000. **F. Jean-François PINE**, 60, rue de la Chapelle, 93000 Christian INCHASER, Sp. 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (01)-41.36.28.28. Ap 20.

Vds 1040 STE + nrbx jx + utls + 2 jys + scours TBE peu servi. Px: 2 300 F. **AGNÈS PAPIN**, 20, rue Beauregard, 42030 St-Germain-sur-Moine. Tél.: 41.54.73.32.

Vds Astar 527 + scours + nrbx jx et logs TBE. Px: 1 950 F. Tél.: 57.75.86.72.

Vds Atari TT 4 Mo + DD 48 Mo + Moni. coulé + logs org. Px: 10 000 F. Vds Mac crafts + matx + 7 jx. Px: 1 500 F. Yvonne RUYER, 6, rue Dembales, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 45.30.37.26. Ap. 18 h.

Vds 520 STF + digit. Sen + 15 jx org. + 140 D7 (vds), jx + livres prog. IFA. Px: 2 500 F. **ARMAND ROSTAIN**, 17, bd A. Cheval, 13007 Marseille. Tél.: 91.52.76.69.

Vds nrbx jx org. + bbe + doug. Px: 50 140 F. (Astar 5). Laurent LIMEZIOU, rés. Alexandre, 11, av. Gal. Laidier, 65190 Roquevaire-Cap-Martin. Tél.: 93.35.89.00.

Vds sur ST, utls, adhés. à bass par. **REYNAL BIAU**, 42, rue Blomet, 75015 Paris.

Vds 520 STE + jys + scours + nrbx jx org. 1000. Régis BELLEGARDE, 27, av. Salvador Allendé, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.30.92.20.

Vds pour STE F. DOMPUB à prix ridicule 10 F. tout compris. **MAXIMILIN GLATH**, Chemin des Roseaux, 83040 Le Cannet des Maures. Tél.: 94.73.80.87.

Vds 520 STE + moni. coulé. Philips + scours + jys + jx. Px: 2 500 F. **ALAIN DIJARDIN**, 12, av. Habert du Monthelon, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél.: (16-1) 34.61.73.34.

Vds 1040 STF + nrbx jx. Tél.: 11 000 F. Px: 6 000 F. **ALAIN LYON**. Tél.: 78.00.02.27.

Vds Mega ST + Citicam 120 D+ + scanner Golden Image + lecteur 525 RFS42 RD + CD + 525. Px: 7 500 F. **LOUIS BÉTIÉ**, 5, rue Maurice Boreau, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.48.92.22.

Vds Synthé + piéds + séquenceur Micro (Atari) + câbles DM + ampli Rosin 10 W. Px: 2 500 F. **ALAIN JEAN-OUSSÉ**, 34, ch. de la Serre, 31100 Pechauroux. Tél.: 61.05.03.22.

Vds 150-j pour ST. Vocom. Créateur pour un cadavre, etc. + 3 man. Px: 500 F. **Séphanie BIXOU**, 10, rue François Dillégnaux, 95019 Noisy-lez-Paris.

Vds org. ST. Sur 520 F. Epic. Age 120 W. Winter + Carrieré Commanche + Fort. **Patrick JANIN**, 16, Cof. Fem. Site, 27000 Ploumanagat. Tél.: 96.21.10.21.

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moni. coulé + 100 jx + boîte de rangement. Px: 2 000 F. **OLIVIER ANNOUX**, Maison Forestière du Baron, 67110 Wargemoulin. Tél.: 88.87.30.17.

Vds CPC 6128 moni. mon. + adapt. 164 + jx 1 200 F. **Martine FRANCOIS**, 18, allée Neule, 56400 Arvenville les Gonesse. Tél.: 33.93.93.72.97.

Vds CPC 464 K7 mono 17 jx (Kick off, Gahhoh) + table ordi. Px: 900 F. **Judith PRAT**, 78, av. d'Esny, 77190 Lesdigny. Tél.: (16-1) 60.62.23.29.

Vds CPC 6128 coulé + 220 jx + multifr. 2 + livres + jys + utls. Px: 2 000 F. **CLAUDE MOISNIER**, 4, rue Derrière les Mûrs, 89000 Bellenot. Tél.: 86.42.43.96.

Vds CPC 464 écran coulé + 150 jx. Px: 800 F. **Lynx + jys**. Px: 1 000 F. **Hathalia FEZIN**, 10, les Mûriers 2, 33113 Saint Symphorien. Tél.: 58.25.79.45.

Vds CPC 6128 + moni. + impr. DM 160 + jx + livres BE px: 1 300 F. **Lacsa DA CONCEIÇÃO**, 28, rue Édouard Belles, 11, av. de 70, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 05.41.09.06 (HR).

Vds sur CPC vds org. K7 de 20 à 40 F. 50 à 70 F. radio-réel 200 F. moule. CPC 400 F. revues 10 F. **Laurent VANIER**, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.52.45.47.

Vds CPC 6128 + moni. coulé + manuel + jx org. + 1 jys px: 1 200 F. **Charles-Régis MERCIER**, 24, rue de Verts, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 46.51.63.97.

Vds CPC 6128 + moni. coulé + jys + boîte de rangement + revues + manuel px 4 €. **Mathieu KLEIN**, 1, rue Jean Mermoz, 92000 Neuilly-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.22.05.87.

Vds CPC 6128 + moni. coulé + jys + manuel. Px: 1 200 F. **Alain THOMAS PENAS**, Chemin des Combes, 69700 Givors. Tél.: 78.73.12.50.

Vds CPC 6128 + Bihann et Rhodocap px: 1 000 F. **Marie-Madeleine SARTON**, Le Ruisseau, bd Danon, 20200 Bastia. Tél.: 95.31.84.42.

Vds CPC 6128 coulé + jys + docs + meuble px: 2 000 F. **Yohan BIDAUD**, 36, rue des Gobelots, 44200 Nantes. Tél.: 40.03.05.48.

Vds CPC 6128 + moni. coulé + Turner TV + jx + 120 jx + man. ou fch. contre TV. px: 2 500 F. **Noël**. Site, 11011 38.97.10.18 (ap. 14 h).

Vds 40 jx CPC 6128 650 F. + port ou fch. contre jx MD. **Pierick LECOMTE**, La Garde, 120, allée des Minos, 81837 Le Las. Tél.: (16-1) 94.08.35.75.

Vds CPC 6128 coulé, 50, 07, nrbx revues, jys: 1 200 F. **Vds PC 1512 coulé + juyille vds**. Px: 2 000 F. **Arnaud AUBRY**, 29, rue des Bordes, 74000 Thoiry. Tél.: (16-1) 60.07.01.06.

Vds CPC 6128 coulé + manuel + man. + 50 jx (Dragon King, Shiroki, Robotop, Prohibition) px: 1 500 F. **Fredric FIRMIN**, 6, Impasse Thiers, 85190 Colbey. Tél.: 28.34.79.79.

Vds CPC 6128 moni. coulé + impr. DM 160 + nrbx jx + manuel. Px: 2 500 F. ou vds nrbx. **Jean-Paul THION**, Lieu dit + Vidolat + 2031, Poucharramet. Tél.: 61.91.07.03.

Vds CPC 6128 moni. coulé + nrbx jys + px: 1 500 F. **Patrick GUERINON**, 22, rue du Borrage, 75002 Paris. Tél.: (16-1) 48.30.56.39.

Vds clavier CPC 6128 + nrbx jx + manuel + jys + ordinateur + housse px: 800 F. **Fabien FOURNIER**, 18, rue des Longs Rues, 73600 Le Grand-Bourg. Tél.: (16-1) 64.38.44.12.

Vds CPC 6128 coulé + adapt. TV + 250 dis + revues (formatim.) + 2 jys + câbles... 1 200 F. ou clavier seul 700 F. **Bruno SCHNEIDER**, 4, rue Rousselet, 78000 Sartrouville. Tél.: (16-1) 39.14.24.61.

APPLE

Vds pour Mac coulé jx org.: **Irène H. Warburton**, secret de monkey à l'île, civilisation... **CHRISTOPHE ACHOUANT**, 63, rue de la Poitrine Rouge, les Antilles, la Trinité, 13000 Marseille. Tél.: 91.23.79.29.

Vds Apple II + écran mono. + 2 lect. + carte Pascal + Chat. Maure + 63 disk jeu + 2 lect. + 3 500 F. **Frédéric GRANDI**, 22, traverse Camp d'Arme, 13011 Marseille. Tél.: 91.85.20.87.

Vds jx org. Mac + Helicat, Night & Magic, Indiana Lust, Xenon, **Patrick PASQUES**, 247 bis, bd Jean-Jaurès, 92109 Boulogne. Tél.: (16-1) 46.21.62.03.

Vds Apple 2+ + moni + cartes + 2 lecteurs + 2 jys + nrbx livres, jx et utls. px: 3 500 F. **Frédéric GRANDI**, 22, traverse du Camp d'Arme, 13011 Marseille. Tél.: 91.85.20.87.

Vds Apple 2+ + moni + cartes + 2 lecteurs + 2 jys + nrbx livres, jx et utls. px: 3 500 F. **Frédéric GRANDI**, 22, traverse du Camp d'Arme, 13011 Marseille. Tél.: 91.85.20.87.

THOMSON

Vds TO 8 D + crayon optique + 70 jx + disc. Px: 1 100 F. **Eric CALMARD**, 6, rue J.B. Teury, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.34.32.41 (ap. 19 h).

Vds TO 8 521 les moni. lect. K7 collect. modern, jx et utls. **lves** imp. RR 30512 px: 2 000 F. **James DUPREY**, 1, allée de Goffroy, 59138 Wavrin. Tél.: 20.58.61.51.

Vds TO 8 Thomson. **JEROME HOLLÉ DAUDIN**, 14, rue des Vignettes, 79800 Lauges. Tél.: (16-1) 30.42.44.09.

Vds pour TO 8, TO 8 nrbx jx (Fidèle, Remagade, aigle d'or...) et log. (TT, carte de cu...) Px intéressant. **Isidore BOIS**, 4, route de Nîmes, 30300 Jonquières Saint-Vincent.

Vds TO 8 521 à très bas px pour TO 7-70. **Michel LENOYE**, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

DIVERS

Vds Ultima 7 v. Fr. + Solution (Cue Book), Import USA. Px: 300 F. **Alain MAUR BRUNAGE**, 36, rue du Neufeld, 67100 Strasbourg. Tél.: 68.34.50.66. Ap. 19 h.

Vds nrbx jx org.: **Perfect** (général), Shire Fleet, Civilisation, Railroad Yvonne, etc... 100 à 150 F. **Gilles DE-NOYER**, 3, placeur Normandis, 95740 Preflon.

Vds Sensible Soccer (ou 6ch. cde version 80/93 et Collins 2. Px intéressant. **Emmanuel PAPIR**, 6, rue des Faissans, 72000 Le Mans. Tél.: 43.81.85.33. Ap. 19 h 30.

Vds Barattes Simm 256 K 150 F les 2. Vds Neodisk 3. **Stéphane LANDS** (imp.) 150 F. **px**. **James GRENMEIER**, 1 bis, rue Maurice Barres, 57000 Metz. Tél.: 87.38.31.47.

Vds Deluxe Paint ST 250 F. 1. **Digi**. d'images 750 F. 1. **Digi**. **Sen** 200 F. 2. **Images** 200 F. **px**. **Tony MATOZZO**, 2, rue Barthelemy, 34000 Fécamp. Tél.: 67.85.25.24.

Vds Citicam 120 D très servi, etc. gar.: 800 F. 3 râteaux. **Gilbert OKARO**, 78 Montée la Villa. Tél.: (16-1) 30.92.02.83.

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) m'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 établie que 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.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.F.

Tilt n° 117

CONSOLES

Vds Lynx 2. Alm. c60e, 8 jx: Electro, Cop. Rampage, Watford, Courville, Galt, de Sines W. Bival. Pr: 1 500 F. **Cédric CALMETE, 87, av. de Maréchal Joffre, 95240 Dunkerque. Tél: 1 28.32.12**

Vds SFC + 3 man. SFC, Sprint, Little sur demande. Yarnick **BETHOU, 87, route d'Arzewille, 78120 Rambouillet. Tél: (01-1) 34.85.76.97.**

Vds SFC + 3 man + adapt. + 8 jx (Batman, ST F-2, Prince d.J.). 2 500 F. **Alexandre PONTY, 24, rue de la Rivière, 92100 Boulogne. Tél: (01-1) 46.65.57.00. Dis 19 h.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. + 1 jyx: 1 400 F. **Frédéric BOURGIGNON, 6, allée des Actives, 95200 Hermon. Tél: 99.41.39.40.**

Vds GB TBE + Light Boy + louce + adapt. + housse + casque + adapt. sect. + 3 jx. Pr: 1 300 F. **Géraldine PORTUSSI, 15, rue François, 91170 Viro-Chaillien. Tél: (01-1) 69.24.08.09.**

Vds Nes + 7 jx (Barthe Olimpic, MMAN L.). + 2 man.: 1 500 F. **Jac P. S.14 Legrand de Avrillon: 150 F. Frédéric CLARENE, Les Laurentines + A., 242, rue Jean Ossola, 06700 St-Laurent du Var. Tél: 50.97.76.09.**

Vds GB + Columns, Mickey, Donald, Poppy 900 F. **Marco SIM, 56, av. P. Vaillant Cousturier, 93200 Saint-Denis. Tél: (01-1) 48.22.01.77.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx: 2 000 F. **Stéphane VALLELD-LO, 6, rue de la Gare, 91300 Episy-sur-Orge. Tél: (01-1) 34.22.26.**

Vds MS + 2 jyx + 4 Incorporés Bx Pr: 750 F. **Jules DE ROOPEFFER, 27, rue de Hezart, 70000 Versailles. Tél: (01-1) 39.55.42.85.**

Vds MS + man. + 6 jx: 1 000 F. **Miracle Warriors, Gouvilleu, Wondersky 2, Fover Strick. Pr: 1 000 F. Stéphane CORNÉ, 38, allée des Renaudiers, 35510 Cesson Sévigné. Tél: 99.83.14.09.**

Vds Nintendo + 2 man. + Mario + Dunch Hunt + plat + Roman + Hiss: 800 F. **Vincent Patricia LECOUTRE, 41, rue du Cardinal Amato, 27390 Douville-sur-Andelle. Tél: 32.49.72.56.**

Vds Nes + 4 jx: 1 F. **Clous, Final Lap, Form. Soccer, Tennis. Pr: 600 F. MICHEL, Tél: (01-1) 46.57.93.43.**

Vds S Nintendo + 2 man. + 2 jx (Mario, S-Bi-Typpi sa gar. Tél: 1 800 F. Pr: 1 300 F. **Anthony JOUETTE, 2 allée des Prunelles, 29600 Plozeur-les-Mortais. Tél: 98.72.53.42.**

Vds GG + adapt. secteur + Sonic + Mickey: 1 000 F. **Caroline REUSSBAUM, 20, rue Clémence, 97300 Savane. Tél: 88.71.18.26.**

Vds MS1 + 6 jx (Sonic II, Actar, Champions of Europe) sa 2 man. (1 Sticy) Pr: 600 F. **Daniël DAPIWTE, 1, rue de la Touraine, 92100 Boulogne Billancourt. Tél: (01-1) 46.04.98.15.**

Vds SFC sa gar. + adapt. Shes + 4 jx (SF 2, WWF, P of Permal. Pr: 2 200 F. **Alan ROSSIGNOL, 32, av. Alexandre Dumas, 98000 Eschauterie. Tél: (01-1) 30.21.55.73.**

Vds MD sa gar. + 2 jx + 2 man.: 800 F ou éch. che S.Nes ou SFC. **Serge PINHASSE, 196, rue Sente de Beauregard, 73200 Chambéry. Tél: 79.78.04.43.**

Vds MD + 2 man. Acadale + 13 jx + 13ic G. EA 93. **European, Spittler House 2, Devil, Mickey, Dossid, Pr: 2 800 F. Vds: Valéry STEEHLIN, Le Village, 81170 Millaux. Tél: 63.38.38.91.**

Vds GG + Sonic + adapt. sect. volume et MS. sa gar. Pr: 800 F. **Grégoire GIZARD, 61, rue de Paris, 90310 St-Denis-Falmagne. Tél: (01-1) 36.54.47.28.**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (TMET, Mario 1, World Cup, Rad Race): 800 F. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ. Tél: 97.68.76.76.**

Vds SFC TBE + 2 man. + 3 jx (Zoro, Cornta 4, Y33) + adapt. intex. Pr: 1 700 F. **Jacques GODEFRONT, 77, rue Blomet, 75015 Paris. Tél: (01-1) 42.50.25.57.**

Vds Nes + Mat. Div. + 2 jyx (Turbo, Renaissance) + 8 jx (SMS, LD, Zéba). Pr: 1 200 F. **Sylvain GRILLEAU, 2, rue Georges Courtois, 77120 Ouchecourt. Tél: (01-1) 64.20.77.73.**

Vds GB + Atari + 1700 F + Bunny 2 130 F. (Port complet). **FRANCK, Tél: 77.82.21.99. Age 19 h.**

Vds GG + secteur + 3 jx (Metta, Koff). 800 F à déb. **Vds Lynx 2 + adapt. + 3 jx (W. Bird, Elec. Cop. B. Light) 800 F. **Edo Séverin DELSALLE, 16, av. de la Petite Hottelle, 98700 Maréa en Bora. Tél: 20.08.03.83.****

Vds MD + 5 jx + 2 man. + 109 Thomson + mon. coul. + man. Faire éch. Cher. contact PC. **Jean-Christophe DESLARE, 100, rue de Maréchal, 98712 Roubaix. Tél: 27.32.07.44.**

Vds Imort. Sony PRN-M20 pour MSX1 et 2. Pr: 900 F. Eric **92328, Butte Roubin, rue René Cassin, 34200 Sète. Tél: 67.53.35.21. Age 17 h.**

Vds ou éch. jx sa S.M. **Mario Kart, ST Figh 2, Castelrivo 4, Best. de, Zéda 3.) 300 F. **Jérôme DANIEL, 38, rue de Beaulieu, 25300 Contrail. Tél: 61.37.23.03.****

Vds câble pour connecter console ou micro sur micro. CPC. Pr: 1 000 F. **Daniël CARU, 4, rue d'Edouard, 91200 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél: (01-1) 69.06.14.33.**

Vds SFC + 8 jx (SF2, Prince of Persia, Contra). + 3 jyx (Jup) (1 dymal + adapt. AC2S). TBE. Pr: 2 500 F. **Alexandre PONTY, 24, rue de la Rivière, 92100 Boulogne. Tél: (01-1) 46.65.57.00. Age 19 h.**

Vds Shin + 2 jx (SF 2, Adventure Island). Val: 2 000 F. Pr: 1 000 F ou éch. che carte Son PC. **Christophe GASC, Bar Pizzeria les Ricoltels, 8974, 62200 Aulouze.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx + doc. + Iwa Truc et Atchats. Son. Pr: 1 100 F. **Jules LITROU, 1 allée F. Cotton, 93100 Montreuil. Tél: (01-1) 48.52.16.47.**

Vds S. Nintendo + 4 jx: 1 100 F. **Vds jx. Gab. Paul PESCHET, CES C. de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél: (01-1) 34.94.03.92. Age 20 h.**

Vds GG + 6 jx + adapt. sect.: 1 000 F. **Christian FRUCHI, 1, place Commandant Nat, 30700 La Tronche. Tél: 70.51.61.57. Age 16 h.**

Vds Nes PC Engine 8 bit + 5 jx. Pr: 200 F avec 2 man. et quilt. **Juhen PRVATI, av. de la Castagna, 12000 le Mesnil-sur-Orge. Tél: 65.42.69.09.**

Vds Nes + 5 jx (TMET, SMC, Zéda, D. Zéba, Dragonball). 1 000 F. **Vds April 2002 + 4 jx + 60 F. **Blaizac RAUDET, 13, bd André Aubert, 22100 Dinan. Tél: 96.85.03.43.****

Vds MD + 1 man. + 3 jx: 1 F. **Falal Fiat. Global Gladiator, Sorrellethun. Pr: 1 100 F. **Marc OTTOURILLU, 111, av. Alex Cassin, 95200 Hermon. Tél: (01-1) 30.21.55.73.****

Vds sur S.M. **Mario Kart, Starfox, Hook, Pr à déb. **Kaelin LAPORTE, 1, Mail des Prestes, 96110 Sannots. Tél: (01-1) 39.82.25.56.****

Donne matériel informatique pour PC. **Ecrire pour liste. Vds Hiss jyx pour PC. **caisée. Eric WEYLAND, 1, rue Godfrey, 92020 Putzhaus.****

Vds MD + Sonic + Moonwalker + 2 man.: 400 F. (I + roms). **Daniël ROBBIN, 68, rue Boileau, 69006 Lyon. Tél: 75.99.80.26.**

Vds MD + 7 jx sa gar. + 2 man. + embal. Val: 3 450 F. (de Lemmings 2, 150 F. SFC. **Jérôme GAUTIER, 2, cité de l'Énergie, 98100 Anauy-Canal. Tél: 49.02.04.05.**

Vds 14 jx Nes: Tennis, Hit Box, Parcours de 150 à 250 F. **Charles PAGET, Bantages, 71500 Le Bourg. Tél: 58.74.21.72.**

Vds 14 jx MD (Panda) de 150 à 250 F. **Pr: Eben BESCOSMO, 10, rue Marie-Suzet, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél: (01-1) 30.81.12.99.**

Vds MD + 2 jx + 2 man.: 500 F. **Vds jx: Thunder Force 4, Xenter AGES, 23, av. G. Corbelli, 92190 Neaillen. Tél: (01-1) 45.34.25.69.**

Vds Nes: Saerpaun + 4 jx (Médusa, Ghoul's Ghouts, 1941, Wilgus). Pr: 900 F. **Sébastien BOUIS, allée Basile des Captes, 13100 Aix-en-Provence. Tél: 42.21.58.07.**

Vds MD + 7 jx + 1902 J. Madson 2, Desert Shiba, Querschieb. Pr: 3 800 F. Pr: 1 500 F. **Clément GEMIER, rue Louis Aristide Verdier, 77300 Vaux-sur-Marne. Tél: (01-1) 60.06.10.91.**

Vds GB + 5 jx (F. Race, Dragon's Lair) etc. + tenno + housse. Val: 1 500 F. Pr: 800 F. **Emmanuel LEPAGE, 15, rue Paul Doumer, 41300 Saint-Max. Tél: 63.20.09.28.**

Vds GB + 1étre + Gimmire 2 + Castorino. Pr: 600 F. **Sébastien HOUET, 19, rue Marcel Poul, 92100 Clichy. Tél: (01-1) 47.37.79.33.**

Vds MD + 4 jx + 1 S3 Fighter 1 500 F. **Grégory MARTIN, 5, rue de la Héloisienne, 92000 Rueil-Malmaison. Tél: (01-1) 47.08.91.83.**

Vds sur Nes Gunchad + Tale of Monster Path: 320 F. **PC Kid + Professional Wrestling 2: 350 F. **Vigilante: 175 F. **Florian PARONIER, 24, rue Léon Faur, 75011 Paris. Tél: (01-1) 43.71.43.24.******

Vds Nes + adapt. secteur + 3 jx + adapt. jx SMS: 690 F. **Benoît Hous, 123, av. de Lodève, 34056 Montpellier cedex 1. Tél: 67.89.76.79.**

315 LT

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 : 5 1/2 5 1/4 DB 9 DB 25

Ech. ou vds sur Amiga (Début bienvenu). Em. libre. Fabien GALLARD, 6, rue Blanchard, 17220 Mammes.

Alsé Disk, ech. contacts synopses et/ou pour éch. durables. J. P. Dumas. Michel CLÉRE, 4, rue de la Mairie, 66150 Ribesvillain.

AS500 cher contacts synopses, éch. juv. utilis. et dds. Amis sur disque. Maurice FARRIE, 6, rue de Lamarliné, 40200 Termes.

Ech. mon. 1083 S + AS500 1 m^o - souris + 50 juv contre mon. SAGA. Et Jérôme BIANI, 38, rue de Karjénin, 29000 Quimper. Tél.: 0843.79.28.

Ech. juv sur PC. Fabrice HOUY, Le Requetier-Lévant Bar, apt. 187, 30240 La Grande Rue du Rol. Tél.: (01-1) 66.51.79.73.

Cher contacts sérieux pour éch. 486/386 et vds. Divers sur STE. Patrick RAYNAL, Gardiennes, 90000 Saint-Estève.

Ech. sur Amiga juv utilis. dds contacts sérieux durable. Philippe CARENDO, 82, rue Hortense, 33100 Bordeaux Bastide.

Cher contacts sur PC 31/2 pour éch. juv. Em. Lattes ou tel. Bruno LEFFEVRE, 201, rue Demis, 81000 Evry. Tél.: (01-1) 64.97.08.97.

Rech. contacts 80/80 pour éch. sur PC. Alain LEROUX, 3, place de la Résistance Antera, 94310 Orly. Tél.: (01-1) 46.52.63.85.

Cher contacts sur Falcon 030. Pierre BAUDRILLAS, 5, allée du Parc, 33120 Gargas. Tél.: 01.73.12.30.

Ech. juv et utilis. sur PC 486. Cher contacts sérieux et sérieux. Vincent NOLLÉ, BP 27, 80520 La Coste-sur-Canal.

Ech. AS500 + local. tel. + vds. sur PC de qualité sérieuse. Linda MILET, Bx B 310, Cité des Sports, 85340 Olonne-sur-Mer.

Ech. juv A1200 + vds. vds Scamari + main. N064, p. 700. Cher contacts sérieux. Christophe LOUMAY, 1, rue des Plantes Vertes, 95000 Cergy. Tél.: (01-1) 34.43.12.30.

Rech. Feedback sur ST faire offre. Philippe ROUESTE, 20, rue Baudelaire, 80300 Albert. Tél.: 22.74.76.29 (jusq. 18 h).

Cher contacts durables et sur Atari Falcon 030 pour éch. DP, d'infos, conseils, auteurs. Christophe BRAY, 7, rue de Voves (Le Gorch), 29000 Châteauneuf. Tél.: 37.20.01.05.

AS500 + éch. juv. utilis. dds contacts. Rich. Bismbeck et J. Em. Eric. Michel LALANNE, 2, rue Roger, 40120 Mailleva. Tél.: 55.81.61.48.

AS500 + PC 31/2 et 514. Post. Slespav, 3720 Coucy-le-Château. Monique J. P. K2019. P. Metzger et Sébastien CHATELLOT, 2, cité des Sports, 32120 Coux.

Ech. logs PC formats emv. Héris. Vds (Revue Info + ong. CD ROM + Macro Atari 600 L). Fred SERRA, 5, rue du Pré Ferry, 27100 Amélie-sur-Ilon. Tél.: 32.28.23.20.

Ech. juv et utilis. sur S20 STE déb. bienvenu. Em. livre. Bruno DEHN, 417, rue des Pâtes de Lurgy, 77500 Morsigny-Cramay.

PC cher contacts sérieux pour éch. Laurent VOYER, 19 bis, rue Noyer Mûle, 95130 Franconville.

Cher contacts synopses pour éch. juv. images, Co-Plan... David TELLER, 5, rue Victor Considérant, 75015 Paris. Tél.: (01-1) 42.35.36.94.

Sur PC 312 Xwing orig. contre Rex Nebeluf VF. Monkey tel. 2 contre Operation Stealth ou collection. Frédéric ADIEUSSEL, 8, rue des Agnettes, BP 38, 92220 Gennevilliers. Tél.: (01-1) 47.83.27.30.

Ech. 15 juv PC (Ming, Commanche...) + 4 raquettes tennis + 2 monies contre loto (40 + 2) + Fry 2 et 4 Ahems 2. 68010 Besencon en Jarnet. Tél.: 70.85.51.17.

Cher contacts synops pour éch. juv. utilis. sur 386 et 486. Ghislain SILLAUME, 1, rue de la Mine, 54640 Tucquegnieux. Tél.: 82.21.34.96.

Cher contacts sur ST juv. musique, chansons et éditeur pour emv. (VCI et Cam VCI) + Intel KARDOU, 4, cité E-Mauro, E-Bustan, 3002-SFAX Tunisie.

AS500 rech. contacts éch. juv. DP, d'infos, sources utilis. et adées pour juv. Fabian TISSIERE, rue des Vergers, Ch. 1958, St-Amand St-Martin. Tél.: 027.21.21.84.

Cher contacts sur Amiga et ST à bas px. Alexandre MANGU, BP 28, 60200 Marcy l'Étoile.

Rech. contacts sur Atari 1040 STE pour juv. Nicolas PAROUDI, 95, rue François Brasse, 62160 Bully-lez-Mines.

Ech. juv ST Epic Gobline 2, Masupl, tel. Mig 29 ou Compil contre Transarcos ou B& 2. Benjamin MONTAUDO, 13, rue de Coulobert, 67200 Andolsheim. Tél.: 75.32.93.25.

Ech. contacts sur A1200. Laurent LEPAGE, 32, rue des Provinces, 69110 Sainte-Foy-le-Lyon. Tél.: 78.38.31.52.

Cher contacts sur Amiga 500 800 1200 Paris. Tel.: (01-1) 47.83.85.94.

Vds ou éch. juv. contact. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: (01-1) 48.42.41.

Cher contacts synops sur Amiga et A1200. Vds juv. Em. livre. Stéphane PETIT, 11, chemin de la Maurétienne Le bois d'Annemette, 17300 Rochefort.

Ech. juv sur Apple 2e ou 4e. Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 87000 Strasbourg. Tél.: 66.61.33.45.

Ech. sur STE juv utilis. contacts sérieux. Em. livre. Bruno DEHN, 417, rue des Pâtes de Lurgy, 77500 Morsigny-Cramay.

Ech. les logs ayant un rapport avec la musique : composition, édition, travail, volumes d'instrument ST etc... sur AS500. Tél.: 34.14.02.42, 06.90.

Ech. juv PC et utilis. contacts sérieux. Richard DENHAULT, 28, les Jonquilles, 75340 Bourg-la-Reine. Tél.: 26.03.26.69.

Rech. contacts sérieux et mépris pour éch. juv. et utilis. sur PC. Alexandre BLACHERE, Apt. 22-2, av. J-Monnet, 31520 Ramoules. Tél.: 61.73.46.72.

CLUBS

Vds éch. sach. DP sur ST B3 Amiga. Liste STE contre 10 F en finesses cherches images (CF:070404FF). Sébastien CRODES, 14, rue de Baillevé, 59200 Tournaiing.

Rech. contacts Falcon pour éch. informations et logs. Gregory PLANCHON, 2, rue du Moulin à Vent, 51200 Epérey.

Club ST vend Dumps à 5 F. Hard copier Blitz v. 3.03.100. Set. disquettes 5 1/4 pour ST au com. 90.50 F. Le Computer à Dumps club. Laurent MATIQUOT, 1, rue Alx Marquet, 57000 Prémery. Tél.: 66.37.58.58.

Cher contacts sur Falcon 030 dans la CEE. Stéphane RAYNAUD, 1, rue de l'École, 11520 Verzelles. Tél.: 68.09.49.92.

Cher contacts sur MSX 084/728 CPC et TD800 pour création France sur 2 bits club. Pierre SOGNO, La Glère, 73240 St Genix Gaux.

Cher contacts (adresses, manuels, graphiques, photos d'infos sur Amiga emv. réalisations. Nicolas DARE, 2, Rue. Castelnuovo-les-Les.

Warrior Group de demo, recherche, graphiste, codeur et musicien pour création info sidemore. Jean-Noël SABOT, 10, rue Philippe Duchesne, 74190 Annemasse. Tél.: 50.38.48.24.

Les meilleurs logs du DP Pour Atari 4 et plus synopses CAT contre timbre 80 F. DP OFFIL, rue, rue Vergeron, 36430 Moirans.

Club Amiga vds DP à 5 F à 8 F. 11111 av. 1 timbre à 4,20 F pour les. The computers Dumps Club. Les Marchands du Soft. 65340 Neuvy le Real France. Tél.: 70.43.22.00.

Club gratuit PC/Amiga rech. membres débutés acceptés vds éch. juv. utilis. Club CHATELLE, Ap. 38, Gatersberg, 1, rue Diomedée, 21000 Dijon.

Groupes sur Amiga recherche. Codeur Musicien et graph. et contacts pour projets d'infos France et autres. WOLF-HORNIG, BP 47, 17204 Royan Océan.

Dem. pub. sur Amig. emv. disk 3.5 + 4 timbres à 2 F 50 contre. Wladyslaw FRANKY NI, 4, rue des Re traites, 62320 Bois-Bernart.

France : Amiga Dream (tel. auteurs), av. 4 timbres à 2 F 50. Mathieu BLENET, 3, allée du Boage, 44240 La Chapelle sur Erdre. Tél.: 40.37.71.96.

Le Top du DP Amiga 1.203.01 Catalogue sur disquettes contre 1.50 F timbre DP et adhésif de bienvenue. Aude OFFICINA, DP sur 2, 08 de Vy, 87170 Thionery.

Demos/infos : rejoindre un club ou s'en créer - partager votre savoir - éch. d'infos et d'actions. Amiga EV, 27, quai Onda, 67540 Ostwald.

Le Groupe Krestors cherche codeur en ASM pour création demo Suisse uniquement. Eric GUGLIANDINO, Vigorlans, 29, 2000 Neuchâtel, Suisse. Tél.: 038.24.47.23.

Association internet emv. écrité France 12 pages PC-Arti, emv. 4 timbres. Jean-Christophe BALSARD, 78, rue d'Italie, 13006 Marseille.

Amiga Demos n° 2 : DSS, Body Bites, Chase Engine. Ouyd à gagner emv. 4 timbres à 2.50 F. Jérôme SAVA, 66, rue du Bois Herce, 41400 Nantes.

Emv. vds meilleurs démos amateur ou professionnel à 1000 F en espèces France, ou juv. éch. Nicolas LOAEC, 195, rue de Kerabecq, 29000 Landevieux.

Diffuse 700 démos et utilis DP sur Amiga, livre et CD + emv. livre. Stéphane THULLIER, 9, rue Georges Bassain, 59810 Lesquin.

TILT MICROLOISIRS

91-11-13, rue du Colonel-Ayde, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: 16-1 46 62 20 00. Téléc.: 631 245. Fax: 46 62 26 61. Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (01-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blotière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Penec (2194)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollet (2189)

Première maquetteuse
Christine Gourdail (2191)

Maquetteuse
Olivier Maugon (2211)

Photographe
Eric Ramonon (2188)

Secrétaire adjoint
Juliette van Paschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Noëlle Berthoin, Pascal Blanchet, Daniel Claret, Vladimir Clause, Florence Cotté, Laurent Decombe, Laurent Delandre, Serge D. Durr, Elisabeth Estroven, Morgan-Fred, Raphaële Kist, Julien Guéret, Thierry Galand, Jacques Harbison, Julien Houdier, Jean-Loup Jovanovic, Alex. Piotr Korolev, Marc Lacombe, Alain Lambert, Elisabeth, Olivier Martinetti, Dogue de Mavre, Marc Menier, Fabrice Millel, Brigitte Naji, Bruno Rollet, Spirit, Vic Venetras, Emmanuel Vigier.

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Roy-Realier, Lionel Barcion.

MINTEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Magg Popp et François Jallesque (2578).

ADMINISTRATION-GESTION

91-11-13, rue du Colonel-Ayde, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 62 20 00.

Directeur de la publicité
Nathalie Tesser (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphane Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réys (28 56)

Veute (réserve aux dispositions de presse)
Synopse Presse, Alain Szafranow, Directeur Général, 8, rue du Diffusion, Av. 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements

France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F.
Étranger (sans base) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F.
tarifs sans : nous consulter.

Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex.
Pour le Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4772 F.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Sociéto Générale à Bruxelles n° 210 083959 31.

Promotion
Marcelle Bria (2161)

Directeur Administratif et Financier
Mona-Paule Viozet (2233)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonpère (2418)

Éditeur

Tilt-Microsites est un mensuel édité par TILT DNSC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-BAGÈS S.A.
Siège social : 91-11-13, rue du Colonel-Ayde, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
François Moreau

Directeur adjoint :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles para dans la publication (copyright) Tilt à l'exception, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microsites » sont libres de toute publication. Les articles numéros de Tilt sont disponibles au prix de 30 F le numéro, à Tilt-Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous cédérom (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tranche de ce numéro : 135 000 exemplaires
Dépôt légal : 2^e trimestre 1993

Impimeries : Sima, Turbo-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : N.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p.110
Super Femtom, Game Gear, PC Engine GT N° 87, p. 82

DOSSIERS

2615 Ludiques N°108, p.102
Cartes graphiques N°106, p.112
CD ROM N° 98, p. 94
Comparefi Amiga 600 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. 86
Scénario de jeux N° 93, p.100
N° 94, p. 93
Tilt 10 ans N°100, p.116
N°101, p.106
Virus N° 95, p.108

CHALLENGES

Golf N°91, p. 82
Jeux de plates formes N°92, p. 82
Jeux de réflexion N°100, p. 86

HITS (TESTS)

1869 N°116, p. 85
A-Train N°104, p. 42
Acas of the pacific N°105, p. 52
Addams Family, The N°103, p. 70
Adventure Tennis N° 99, p. 48
Alien Breed '92, special edition N°110, p. 52
Alien Breed N° 98, p. 61
Apocalypse N°102, p. 66
Aquavertum N°104, p. 64
Arabian Nights N°114, p. 76
Armour-Geddon N° 92, p. 62
Ashes of Empire N°107, p. 76
Assassin N°108, p. 64
ATAC N°108, p. 52
Augusta Golf N° 92, p. 60
AV-8B Harrier Assault N°111, p. 84
B-17 N°114, p. 90
B17 N°105, p. 78
Battle Chess 4000 N°112, p. 88
Battle Isle 93 N°116, p. 88
Battle Isle N°101, p. 66
BC Kid N°110, p. 66
Best of the Best, Championship Karate N°110, p. 60
Big Run N°100, p. 49
Bill's Tomato game N°110, p. 46
Billard American N°108, p. 86
Birds of Prey N° 99, p. 42
Body Blows N°113, p. 76
Booly N° 91, p. 46
Brains, The N° 95, p. 48
Brot N° 92, p. 46

Captain Planet N° 94, p. 66
Car and driver N°108, p. 78
Cardiac N° 99, p. 49
Castles of Dr. Brain N° 98, p. 54
Castle 2, Siege & Conquest N°110, p. 55
Castles N°102, p. 70
Celtic Legends N° 95, p. 76
Chess engine N°111, p. 44
Chorrier Strike N°105, p. 68
Chess Master N°115, p. 80
Chess Maniac 3000 N°100, p. 97
Chip's Challenge N° 91, p. 60
Chuck Rock 2, Son of Chuck N°113, p. 93
Comanche Mission disk 1 N°114, p. 100
Comanche N°108, p. 50
Complete chess system, The N°110, p. 74
Contraptions N°111, p. 72
Crazy Cars N°105, p. 72
Crapers N°111, p. 60
Creevy Castle N°107, p. 70
Cyber Lip N° 90, p. 64
Lyon N°110, p. 58
D-Day N°108, p. 58
D-Generation (PC) N°102, p. 40
D-Generation (ST) N°105, p. 64
Darius Twin N° 91, p. 64
David Leadbatter's Golf N°108, p. 60
Delverance N°103, p. 61
Desert Strike N°114, p. 80
Dexter N° 93, p. 60
Devil Hunter N° 91, p. 64
Dick Tracy N° 90, p. 58
Doomlight N°114, p. 66
Dominum N°106, p. 92
Double Dragon 3 N°107, p. 72
Dune N° 96, p. 37
Dyco Drag (Amiga, PC) N°101, p. 52
Dylan Dog (PC) N°101, p. 78
Dyco Blast N°101, p. 76
Eight Ball Deluxe N°115, p. 90
El-Fish N°113, p. 84
Elfi N° 94, p. 68
Emity N°113, p. 72
Epic (PC) N°104, p. 58
Epic (ST) N°100, p. 78
F-15 Strike Eagle 3 N°110, p. 42
F117A N° 94, p. 46
Falcon 3.0 N°101, p. 56
Fields of Glory N°116, p. 90
Fire and Ice N°106, p. 72
First Samurai (PC) N°106, p. 68
First Samurai N° 96, p. 46
Football N°108, p. 48
Fight Simulator 4 et Designer N° 90, p. 56
Formula One Grand Prix N°110, p. 56
Front Page Sports Football N°111, p. 52
Full Contact N° 90, p. 57
Gaulter 3 N° 93, p. 41
Ghost Battle N° 92, p. 53
Ghost Effect N°103, p. 64
Go Player N° 90, p. 59
Goal N°116, p. 72
Goldfish N° 98, p. 50

Goblins 2 N°108, p. 56
Gods N° 90, p. 63
Grand Prix (ST) N°103, p. 68
Grand Prix N° 98, p. 53
Grandmaster chess N°106, p. 78
Gretsky Hockey 3 N°116, p. 93
Gurushop 2000 N° 94, p. 58
Hare Raising Hawk N° 98, p. 58
Harlequin N°100, p. 64
Heroes of the 357th N°103, p. 58
Hill Street Blues N° 91, p. 58
Hole in One N° 92, p. 60
Hong Kong Mahjong Pro N°105, p. 66
Hoversize N° 92, p. 54
Hudson Hawk N° 96, p. 42
Humans, The N°110, p. 58
Hyperspeed N° 99, p. 55
Iceburner N° 91, p. 55
Incredible machine N°111, p. 68
Jaguar XJ-220 N°104, p. 53
Jettifighter 2 N° 92, p. 59
Jim Power N°103, p. 76
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N°107, p. 74
Jimmy White's Whirlwind Snooker N° 96, p. 40
Jordan in Flight N°114, p. 66
Kiloball N° 99, p. 51
Killing Cloud N° 91, p. 62
L'Angle d'Or 2 N° 98, p. 59
La Bande à Picasso : la rule me's Tar N°100, p. 72
Last Ninja 3 N° 96, p. 50
Leander N° 99, p. 66
Legend of Hero Tama N° 90, p. 72
Legend of Myra, The N°113, p. 96
Legend of Ragnarok N°111, p. 76
Lemmings 2, the tribes N°112, p. 74
Les Aventures de Moltok N° 96, p. 54
Lionheart N°112, p. 84
Logical N° 93, p. 63
Loro N° 90, p. 62
Lost Vikings N°115, p. 86
Lotus 2 N° 93, p. 84
Lotus 3 N°106, p. 90
Maelstrom N°115, p. 72
Magic Pockets N°113, p. 62
Manager, The N°107, p. 66
Many Faces of Go N° 93, p. 66
Marveland N°102, p. 56
Mega lo monio N°102, p. 73
Megadrift N° 95, p. 54
Metal Mutant N° 91, p. 53
Microprobe Golf N° 96, p. 46
Monster Business N° 94, p. 52
Mouthhead N°110, p. 50
Nazar Challenge N° 95, p. 44
Nebulus 2 N° 95, p. 78
Nicky boom N°106, p. 82
Nigel Mansell's WC 1200 N°114, p. 84
Nigel Mansell's WC N°108, p. 90
No second prize N°108, p. 66
On a second prize N°110, p. 62
Ondslaught N° 93, p. 55
Ork N°101, p. 80
Oryd N°108, p. 74

Panaling Simulation N°100, p. 74
Paradise Stars N°102, p. 72
Perfect Soccer, The N°103, p. 66/Brilliant Fantasies N°108, p. 68
Pebbles 2 N°100, p. 76
Power, The N° 90, p. 65
Prehastork II N°113, p. 87
Prehastork N° 92, p. 57
Première N°105, p. 80
Prime Mover N°114, p. 74
Prince of Persia (AAO) N°104, p. 66
Prince of Persia N°116, p. 68
Project-X N°102, p. 56
Protostar N°116, p. 100
Pushover N°104, p. 30
Putty N°107, p. 68
Quick and Silvo N° 92, p. 56
R Type 2 N° 93, p. 59
Raggy N° 95, p. 63
Ransart N°102, p. 80
RBI 2 Baseball N° 93, p. 57
Reach for the skies N°108, p. 82
Reactions N° 99, p. 56
Risky Woods N°104, p. 74
Road and track N°105, p. 55
Road Rash N°108, p. 70
Robocod N°100, p. 67
Ripper (Amiga) N° 98, p. 52
Ripper (ST) N°102, p. 76
Rockstar N°100, p. 84
Roadrod N° 94, p. 56
Rolling Ronny N° 96, p. 48
Rugby The World Cup N° 96, p. 39
S.C. Out N°108, p. 62
Secret Weapons of the Luftwaffe N° 95, p. 66
Senseless soccer N°106, p. 65
Shadow of the Beast 3 N°108, p. 54
Shuttle N°101, p. 72
Siege N°106, p. 74
Sink or Swim N°115, p. 76
Sleepwalker N°112, p. 80
Son Shu Si N° 98, p. 54
Sonic: the Edgehog N° 93, p. 68
Space Crusade, The voyage beyond N°113, p.100
Space Hulk N°115, p. 94
Spansh N° 96, p. 34
Street Fighter 2 N°111, p. 48
Street Commander N°115, p. 68
Striker N°105, p. 74
Stunt Island N°111, p. 80
Supple N° 96, p. 26
Superfrog N°114, p. 70
Surgical 2 N°102, p. 63
Switchblade 2 N° 92, p. 50
Teenage Mutant Hero Turtles N° 98, p. 57
Tegali's Mercenaries N°114, p. 94
Terminator 2 N° 93, p. 72
Terminator 2009 N°111, p. 64
Theatre of war N°105, p. 60
Tight Cross N° 98, p. 62
Tilt N° 91, p. 52
Times, The N°107, p. 82
Top Off N° 95, p. 53
Transarcia N°115, p. 84

Trex Warrior (Amig)	N° 98, p. 48
Trex Warrior (ST)	N°104, p. 40
Troddlers	N°106, p. 86
Troops	N°111, p. 56
Utopia	N° 95, p. 80
Venyx	N° 91, p. 57
Vision (Amig)	N°101, p. 40
Vision Multi-player	N°114, p. 87
Vision	N° 94, p. 50
Walker	N°113, p. 80
War in the Gulf	N°116, p. 96
Wardner	N° 92, p. 51
Whale's Voyage	N°116, p. 82
Wing Commander 2	N° 95, p. 60
Wing Commander : Secret Missions 2	N° 92, p. 52
Winkid	N°104, p. 56
Worldkid	N° 99, p. 46
Wolfenstein 3D	N°105, p. 58
World Class Chess	N°104, p. 70
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 45
Wracklers	N° 93, p. 44
WWF	N° 98, p. 44
Xenobots	N°113, p. 98
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Zen Wing	N° 93, p. 53
Zool 1000	N°113, p. 90
Zool	N°106, p. 70

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

Berom	N°103, p.110
Adventured Places 2	N°115, p.108
Adventures of Robin Hood, The	N° 94, p.104
AGE	N° 96, p.105
Alone in the dark	N°107, p.124
Amazon : Guardians of Eden	N°108, p.136
Amberstar	N°108, p.126
Another World	N° 96, p.132
Armearth 1	N° 93, p.116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p.110
Bar's Tale, Construction Set	N°100, p.147
Bargan Attack	N°104, p.115
Bar 2 (Amig)	N°105, p.122
Bar 2 (PC)	N°107, p.132
Batman returns	N°112, p.112/Battle Isle
Battleground at Kronor	N°116, p. 100
Battleground	N° 90, p.107
Black Crypt	N°100, p.143
Blade of destiny, Realm of Arkanio	N°113, p.102
Campan	N°108, p.116
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p.104
Champion of the Raj	N° 92, p.106
Chevalier du kabyritien, Le	N°102, p.113
Civilization (mac)	N°113, p.110
Civilization	N° 98, p.103
Civilization	N°114, p. 118
Cobra Mission	N°116, p. 110
Conan the Conqueror	N° 96, p.100
Conquest of the Longbow	N° 98, p.113
Croisades pour un cadavre	N° 93, p.117
Dark Half	N°111, p.112
Dark heart of Ukral	N° 91, p.106
Dark queen of Krynn	N°105, p.118
Dark Seed	N°102, p.116
Darklands	N°105, p.124
Death Knights of Krynn	N° 91, p.108
Dave 2	N°111, p. 98
Dungeon Master (PC)	N°106, p.134
Eos Quest	N°102, p.120
Elvra 2	N° 99, p.106
Eric the unready	N°112, p.104
Eye of the Beholder 2	N° 99, p.101
Eye of the Beholder 3	N°115, p.104

Eye of the Beholder	N° 90, p.104
Fascination	N° 96, p.118
Fare-Gates of dawn	N° 95, p.127
Freddy Phiaras	N°115, p.114
Frederick Pohl's gateway *	N°105, p.116
Full Metal Mead	N°110, p.114
Game of China	N° 93, p.106
Herold	N° 96, p.107
Hero Quest	N° 92, p.107
Hero Quest	N°100, p.149
History Line 1914-1918	N°108, p.124
Hook	N°104, p.112
Hunter	N° 93, p.114
Inca	N°110, p.104
Indiana Jones and the Fates of Atlantis	N°112, p.97
Ishtar	N°103, p.120
Ister	N°115, p.122
Journeyman Project	N°115, p.118
K&B	N°106, p.138
King's Quest 6	N°108, p.112
King's Quest VI (Mac)	N°116, p. 114
Kyrandia	N°106, p.128
Launs Bow 2, The dagger of Aman Ra	N°105, p.112
Loathr godelastes of Phobos 2	N°106, p.156
Laplay, The	N°108, p.120
Legend (Amig)	N°104, p.130
Legend (PC)	N°102, p.118
Legend of darkmoon, The, Eye of the beholder	N°104, p.118
Legions of Valour	N°108, p.122
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p.135
Les Marley in : lost in L.A.	N°101, p.130
Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N°105, p.120
Lost files of Sherlock Holmes, The	N°106, p.131
Lost in time	N°115, p. 99
Lost secret of the rainforest	N°114, p. 108
Lure of the temptress	N°102, p.110
Magic candle 3, The	N°114, p. 116
Martian Memorandum	N°101, p.126
Magoli Island	N°101, p.126
Magolo Manio	N°108, p.130
Magnumveller 2: Quest for the Ancients	N° 98, p.109
Macromony 3 : The Dion Crisis	N°100, p. 46
Might & Magic 3, Les Iles de Teru	N°114, p. 112
Might & Magic 3 (Amig)	N°103, p.122
Might & Magic 3 (PC)	N° 95, p.122
Might and Magic Clouds of Xen	N°107, p. 28
Might & Magic V	N°116, p. 116
Monkey Island 2	N° 99, p.104
Monstron	N° 94, p.106
Nippon Sales inc	N°103, p.106
Nobun's Ambitions 2	N° 93, p.113
Phantasy Star 3	N° 95, p.122
Ploner's edge	N°103, p.118
Police Quest 3	N° 98, p.104
Pools of Darkness (Amig)	N°103, p.114
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p.121
Quest for Glory 3	N°108, p.118
Return of the Phantom	N°116, p. 106
Rix Nebular and the gender bender	N°107, p.122
Ringworld, Revenge of the pommarth	N°112, p.100
Rome Ad 92	N°111, p.108
Shadow of the carmel	N°112, p.108
Shadow Sorcerer	N° 95, p.126
Shadowlands	N°101, p.128
Sherlock Holmes	N°104, p.122
Shortygr, The	N°110, p.108
Sim Ant	N° 98, p.111
Simpsons, The : Bart V5 the Space Mutants	N° 94, p.100
Space 1889	N° 98, p.108
Space Quest 4	N° 90, p.106
Space Quest 5, the next mutation	N°112, p. 92
SpaceShip Worklog	N°110, p.100
Star Trek	N°101, p.112
Stratagems	N°110, p.112
Storm Master	N° 99, p.103
Summering, The	N°108, p.122

Super Mythe	N° 83, p.146
Supersions Cargo	N° 96, p.106
Tek Force 1942	N°108, p.140
Transatlantic	N°111, p.115
Treasure of the savage frontier	N°103, p.116
Ultima 7	N°100, p.140
Ultima 7 The Forge of virtue	N°107, p.134
Ultima Underworld 2, Labyrinth of worlds	N°111, p.104
Ultima Underworld	N°100, p.137
Val of darkness	N°114, p.102
Waoworks	N°108, p.120
Ween the Prophecy	N°107, p.130
Willy Beemish (MAC)	N°106, p.140
Willy Beemish	N° 98, p.106
Wizards 6 : Bore of the Cosmic Forge	N° 91, p.104
World of Adventure 2 : Marlon Dreams	N° 93, p.111
Worlds of Legend	N°115, p.112

HORS SERIES

Guide 1992	N° 97H
PC Review	N° 3
PC Review	N° 4
Super 106	N°10H
Tilt Guide 1993	N°10H

SOLUTIONS

Adams Family	N°107, p.142
Alone in the dark	N°111, p.125
Another World	N°105, p.131
Bargan Attack	N°107, p.140
Bar 2	N°105, p.140/next strikes back
Conquers of the Longbow	N°101, p.153
Croisades pour un cadavre	N°102, p.133
Dark Seed	N°108, p.145
Dune	N°108, p.144
Elvra, Mistress of the Dark	N° 92, p.112
Berom	N°106, p.142
Eye of the Beholder	N° 93, p.124
Eye of the Beholder 2	N°103, p.124
Fascination	N°108, p.132
Félicite maye	N° 76, p.116

Flashback, les plans	N°113, p.112
Flashback, les plans 2ème	N°114, p.120
Genko	N°108, p.148
Goblins	N°103, p.134
Hive of China	N°105, p.142
Hook	N°112, p.130
Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p.124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N°105, p.126
Magoli Island	N°110, p.116
The Mass Echo	N°101, p.138
King's Quest 5	N°111, p.118
Let's see suit Larry 3	N° 89, p.112
Learnings (codes)	N° 91, p.113
Loom	N° 90, p.113
Lord of the ring	N°104, p.124
Lord of the ring, complémer	N°100, p.126
Lure of the temptress	N°107, p.136
Maniac Manston	N° 95, p. 32
Might & Magic 3	N°100, p.155
Might and Magic 3	N°102, p.122
Monkey Island 2	N°101, p.134
Operation Stealth : Secret Defense	N° 87, p.100
Out of the Blues Brothers	N°100, p.152
Police Quest 2	N° 95, p.133
Police Quest 3	N°100, p.140
Populous	N° 79, p.110
Prince of Persia	N° 95, p.120
Quest for Glory 3	N°112, p.114
Rix Nebular	N°112, p.128
RoboCop	N°107, p.145
Shadow of the Monkey Island	N°94, p.110
Sherlock of the Beast	N°75, p.106
Space Quest 2	N°113, p.120
Space Quest 3	N°90, p.110
Space Quest 4	N°110, p.124
Ultima 5	N°98, p.116
Ultima 6	N°86, p.114
Ultima 7	N°105, p.128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N°105, p.138
Underworld 2, les plans 1	N°114, p.124
Underworld 2, les plans 2	N°115, p.124
Underworld 2, les plans 3	N°116, p.122
War	N°110, p.129
Willy Beemish	N°111, p.127

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt
à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros
jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la 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 :
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

92%

ACTION PLATES-FORMES SIMULATION AVENTURE ROLE REFLEXION SPORT 3D

PC

COMMENT DÉCRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE X-WING ? CE JEU EST VRAIMENT SUPERBE !

78%

GRAPHISMES
S'ils n'égalent pas ceux de Wing Commander, les graphismes de X-Wing sont néanmoins réussis...

85%

ANIMATION

Moins détaillée que celle de son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et rapide...

85%

MUSIQUE

Tous les grands thèmes de Star Wars sont présents. De la grande musique ! ...

90%

BRUITAGES

Bien qu'ils manquent un peu de voir digitalisées, les bruitages de X-Wing sont proches de la perfection...

75%

PRISE EN MAIN

La manipulation est un départ assez complexe mais on s'y fait rapidement...

75%

JOUABILITÉ

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Reste le joystick...

90%

DURÉE DE VIE

En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol...

Difficulté

Joueur

Prix

M

1

D

TOP

● Ce jeu est l'exemple parfait d'une aventure action rondement menée de main de maître. Rien n'est laissé au hasard...

● La 3D isométrique apporte un plus indéniable...

FLOP

● Impossible de jouer sur une machine d'entrée de gamme. Ce jeu nécessite toujours un matériel très costaud...

● Des bugs énormes dans l'affichage des sprites...

SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barème que nous utilisons.

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple, un jeu comme Tetris aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. Tetris, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on 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. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grossières et saccadées ?

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 qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

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).

JOUEURS

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BARÈME DES NOTES

90% - 99%

Attention, cela n'arrive ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux classés de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Aériels de 95%, le titre devient une référence (Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization).

80% - 89%

Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70% - 79%

Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50% - 69%

Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan insatiable du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30% - 49%

Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1% - 29%

Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! À éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A = 100 à 99%	G = 500 à 99%
B = 100 à 99%	H = 1000 à 169%
C = 200 à 29%	I = 1500 à 199%
D = 300 à 39%	J = 2000 à 300%
E = 400 à 49%	

Guide des sorties du mois

Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de *Tilt*, le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	Disponibilité	TILT N°
ALIEN GAT	CDI	C	COKTEL	disponible	
ANOTHER WORLD	MAC	C	DELPHINE	disponible	
EIGHT BALL DELUXE	PC	D	AMTEX	disponible	
FREDDY PHARKAS	MAC	D	SIERRA	disponible	
GOAL	AMI	C	VIRGIN	disponible	116
GOBLIINS 2	ST	C	COKTEL	disponible	
INCA	CDI	D	COKTEL	disponible	
INDY FATE OF ATLANTIS	PC CD-ROM	D	LUCAS ART	disponible	116
KING QUEST 6 (Fr)	PC	E	SIERRA	disponible	116
LA BELLE ET LA BETE	PC	C	INFOGRAMES	disponible	117
LEGEND OF KYRANDIA	MAC	D	VIRGIN	disponible	
LOTUS 3	PC	D	GREMLIN	disponible	117
MORPH	AMI	C	MILLENIUM	disponible	116
PINBALL DREAMS	PC	D	21ST CENTURY	disponible	117
RETURN OF THE PHANTOM	PC	D	MICROPROSE	disponible	116
SOCCER SENSIBLE	PC	D	MINDSCAPE	disponible	
SYNDICATE	PC	D	BULLFROG	disponible	117
VROOM MULTIPLAYER	AMI	B	LANKHOR	disponible	

Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

N U M E R O —

P
R
O
C
H
A
I
N

▶ JURASSIC PARK

Le film arrive, le jeu aussi ! Le numéro d'octobre de *Tilt* vous présentera en détail l'adaptation du film-événement de l'année réalisée sur micro par Ocean. La chasse aux dinosaures est ouverte !

▶ LANDS OF LORE

Lands of Lore, le jeu de rôles le plus attendu du moment, sera testé à fond dans notre prochain numéro. Westwood Studios, déjà auteur d'*Eye of the Beholder*, *Legend of Kyrandia* et *Dune II* mettent actuellement la dernière main à leur programme.

▶ SHADOW CASTER

Réalisé en commun par les auteurs d'*Ultima Underworld* et de *Black Crypt*, *Shadow Caster* est un jeu de rôles fortement teinté d'action. Particularité de votre personnage : il peut se transformer en golem, félin, dragon, créature amphibie ou simple humain. Tous les détails dans le prochain *Tilt*.

▶ PRIVATEER

Voilà comment ses concepteurs définissent *Privateer* : plus beau que *Strike Commander* et *Wing Commander 2* réunis ! Il s'agit du troisième et dernier volet de la saga galactique de Chris Roberts. Nous avons déjà vu des démos, c'est superbe !

▶ SOLUTION : DAY OF THE TENTACLE (DEUXIEME PARTIE)

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur *Day of the Tentacle* et les dernières épreuves que devront affronter Bernard, Laverne et Hoagie pour voir un dénouement heureux à leurs aventures.

JOUE ET GAGNE

LA SUPER CONSOLE SEGA CD MEGADRIVE II

LES K 7" SUPER GOAL, WORLD LEAGUE BASKET
BALL".....ET DES EQUIPEMENTS DE BASKET
(PANIER, BALLONS, CHAUSSURES, T-SHIRTS,...)



JEU PRIMÉ

PIXFOOT

JEU PRIMÉ

Dribble, contre et
shoote au But

☎ 36 68 10 16



FUTURPIX

Dans le 3ème Millénaire,
accompagne PIX
dans ses combats

☎ 36 68 74 84



MAGICPIX

Ta ligne de défense est béton.
Passe à l'attaque... PANIER !

JEU PRIMÉ

☎ 36 70 10 62



TRAININGPIX

Donne-toi toutes les
chances de gagner. Entraîne
toi sur TRAININGPIX

☎ 36 70 10 61



PREHISTOPIX

Attention, dinosaures en liberté !

☎ 36 70 65 03



PIXTOR

Pour une fois soit
démoniaque avec PIX

☎ 36 70 10 65



PIX.P.A.

Dialogue avec les Players comme toi
et échange tes cassettes et tes impres-
sions de jeux.

☎ 36 70 97 32

PIXSCOOP

Les dernières Infos, les nouvelles
du monde des Players,
les K7 au "TOP".

☎ 36 70 53 00



MAGICPIX

1.2.3.4.5. Ligue d'Attaque
4.5.6.7. Ligue Centrale (Meneur)
7.8.9. Ligue de Défense
* -> Shoot + Anticipation
* -> Validation

PIX FOOT

1.2.3.4. Ligue d'Attaque
4.5.6.7. Ligue de Tiraille
7.8.9. Ligue de Défense
* 0 # -> Goal + Shootage à gauche.
* -> Centre, à droite

PREHISTOPIX

2. -> Saute
4. -> Tire au feu (cette)
8. -> Baiser toi

FUTURPIX

4. -> Saute, donne un punch au
coup à la tête
4. -> Saute
5. -> Donne un punch au coup
au ventre
6. -> Avance
8. -> Baiser toi, donne un punch
au coup aux jambes

PIXTOR

1. -> Saute, explore au fil
à la tête
4. -> Saute
5. -> Explore au fil au ventre
6. -> Avance
8. -> Baiser toi, explore au
fil aux jambes



CYBERRACE

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

CYBERRACE EST UNE SIMULATION DE COURSE ET DE COMBAT REVOLUTIONNAIRE EN 3D, CONCUE PAR LE CELEBRE FUTURISTE SYD MEAD, DONT LES SPLENDIDES CREATIONS ONT ETE REMARQUEES DANS DES FILMS COMME *BLADE RUNNER*, *TRON*, *2010*, ET *STAR TREK: THE MOTION PICTURE*.

Disponible sur IBM PC et compatibles (Rout 1993), Commodore Amiga (Mars 1994) et Apple Macintosh (Mars 1994). Pour de plus amples informations, appelez le: (818) 348-3711 (Amérique du Nord) ou le (071) 328-3267 (Europe).

CYBERDREAMS'
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Distribué par UBI SOFT
78, rue Armand Carrel 93100 Montreuil - Tél: (01) 48.37.83.87

Cyberdreams et CyberRace sont des marques déposées de Cyberdreams, Inc. ©1993 Cyberdreams Inc. Illustration ©1992 Oblagon, Inc. TOUS DROITS RESERVES.