

- ▶ PC
- ▶ AMIGA
- ▶ ST
- ▶ MAC
- ▶ AT 200
- ▶ CD-I
- ▶ FALCON
- ▶ CD-ROM
- ▶ 3DO

# TILT

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

**SPECIAL NOUVEAUTES 1994**

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



**LANDS OF LORE**  
LE JEU DE ROLES SUPREME P. 146



**PRIVATEER**  
WING COMMANDER PUISSANCE DIX P. 88



**CRYO**  
LES TOUT DERNIERS DEVELOPPEMENTS P. 44

**ULTIMA VIII**  
PLUS FORT QUE NOS REVES LES PLUS FOUS !  
PAGE 16

**GRATUIT**  
**3 DISQUETTES**  
VOIR P. 183

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



**TEST EXCLUSIF STARLORD**  
**LA SUITE DE CIVILIZATION**  
PAGE 159

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

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





#### Sound Blaster 2.0

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



#### Sound Blaster Pro

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



#### Sound Blaster 16 Basic

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

# Que und Blaster oit avec toi...

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

**D I S T R I B U T E U R S**  
FEEDER Tél.: (16) 42 75 84 00 - Fax: (16) 42 79 39 97  
GUILLEMOT Tél.: (16) 99 08 81 71 - Fax: (16) 99 08 94 17  
INGRAM Tél.: (16) 20 88 58 58 - Fax: (16) 20 88 58 88  
SOFTMART Tél.: (1) 49 45 25 72 - Fax: (1) 49 45 24 60



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

**UN SUPER CADEAU AUX 1000 PREMIERES REPONSES**

**Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

Tél. : .....

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

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

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



# EDITO



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

## DOGUE DE MALUVE

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

## CODE DES PRIX

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

# SOMMAIRE

## TOUS LES JEUX DU MOIS

8

Un récapitulatif de tous les jeux testés dans ce numéro.

## TROMBOSCOPE

10

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

## TOP - FLOP

12

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

## L'EVENEMENT DU MOIS

16

## ULTIMA VIII



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

## PREVIEWS

24

## ECTS LES SCOOPS 1994



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

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



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

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



La suite d'Alone in the Dark arrive enfin !

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

CRYO  
LES TOUT DERNIERS  
DEVELOPPEMENTS P. 44



Cryo : les plus beaux jeux du monde !

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



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

NEWS

82

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

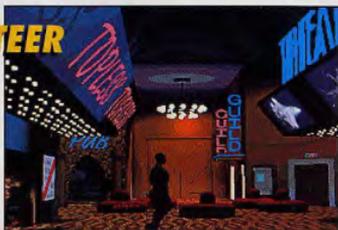
TESTS

88

PRIVATEER



Une durée de vie digne d'Elite I



WING COMMANDER  
PUISSANCE 10  
P. 114

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

KETHER  
LA FOLIE DES IMAGES DE SYNTHESE

P. 92

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



STARLORD



Civilization façon Space Opera

TEST EXCLUSIF !

LA SUITE DE CIVILIZATION

P. 159

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

FLIGHT SIMULATOR V



LE PREMIER TEST  
P. 9



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

AVENTURE

146

LANDS OF LORE



Bolades dans des terres de légende



LE JEU DE ROLES SUPREME

P. 146

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

SIMON THE SORCERER

P. 154

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

MESSAGE IN A BOTTLE

162

PRINCE OF PERSIA 2  
TOUS LES PLANS DES DERNIERS NIVEAUX

P. 162

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

LAURA BOW 2

P. 164

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

S.O.S.

P. 168  
Toutes vos solutions et astuces.

FORUM

176

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

ET AUSSI...

182

HOTLINE

P. 182

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

DISQUETTE TILT

P. 183

Trois démos pour PC, Amiga et ST.

PETITES ANNONCES

P. 184

La rencontre des passionnés.

INDEX

P. 190

Pour retrouver un jeu parmi tous les numéros de Tilt.

BAREME

P. 192

Toutes les explications sur notre système de notation.

SORTIES DU MOIS

P. 193

Les jeux sortis chez votre revendeur.

PROCHAIN NUMERO

P. 194

Un avant-goût du prochain Tilt.

INDEX DES JEUX

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



**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**

# LES JEUX



## L'ANGE ET LE DEMON

TEST P. 102

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

REFLEXION  
STRATEGIE  
AVENTURE

1 2 3 4 5



## BREAKLINE

TEST P. 130

Depuis plusieurs mois l'actuêble Mac foponne. Cette fois c'est le légendaire course brève qui est adapté pour la machine. Les graphismes sont en haute résolution mais le principe reste vieillit. Simple adaptation du jeu nouveau ?

ACTION  
PLATES-FORMES  
STRATEGIE

1 2 3 4 5



## KETHER

TEST P. 92

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

ACTION  
AVENTURE  
REFLEXION

1 2 3 4 5



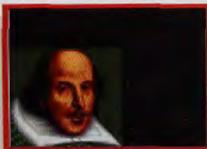
## DIMO'S QUEST

TEST P. 110

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

ACTION  
PLATES-FORMES  
STRATEGIE

1 2 3 4 5



## KINGMAKER

TEST P. 96

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

SIMULATION  
REFLEXION  
AVENTURE

1 2 3 4 5



## F17 CHALLENGE

TEST P. 138

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

ACTION  
SIMULATION

1 2 3 4 5



## LANDS OF LORE

AVENTURE P. 146

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

ROLES

1 2 3 4 5



## FLIGHT SIMULATOR 5

TEST P. 98

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

SIMULATION  
REFLEXION  
3D

1 2 3 4 5



## MAD DOG MC CREE

TEST P. 106

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

ACTION  
VIDEO

1 2 3 4 5

# DU MOIS



## SIMON THE SORCERER

AVENTURE P. 154

Des graphismes superbes, une animation excellente, un humour décapant, une ergonomie quasi parfaite, un scénario plein de rebondissement... Simon, The Sorcerer fut, vraiment, très fort ! Inouïement il le géant Day of the Tentacle de Lucas ?

AVENTURE

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## STARLORD

AVENTURE P. 159

Nous vous en parlions depuis plusieurs mois, Starlord est enfin terminé ! Ce jeu de stratégie dans la lignée de Civilization ne devrait pas vous décevoir. Tout bascule et vous devez vous adapter pour survivre. Un test exhaustif de 7T !

REFLEXION  
STRATEGIE  
3D

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## MICRO MACHINES

TEST P. 126

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

ACTION  
SPORT

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## NHL HOCKEY

TEST P. 140

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

SIMULATION  
SPORT

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## PREMIER MANAGER 2

TEST P. 134

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

SIMULATION  
REFLEXION  
SPORT

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## SEAL TEAM

TEST P. 122

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

ACTION  
STRATEGIE  
3D

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



## ZOOL

TEST P. 118

Après l'Amiga et le PC, le ST découvre les aventures de la mascotte de Gnomix, le ringa de la même dimension. Si, sur ST, ce jeu de pièces-formes procure beaucoup de sensations, il faut reconnaître que le ST est moins doué que son grand frère.

ACTION  
PIECES-FORMES

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

## JEAN-MICHEL BLOTTIERE

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



## MARC MENIER

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



## DOGUE DE MAUVE

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



## MORGAN FERROYD

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

## JEAN-LOUP JOVANOVIC

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



## MARC LACOMBE

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



## FANGOR

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

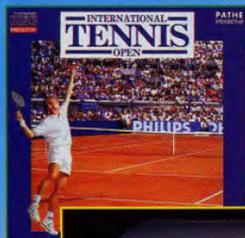


## PASCAL BLANCHET

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



# JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !



INTERNATIONAL  
**TENNIS**  
OPEN  
SUR  
CD-INTERACTIF  
PHILIPS



CD-INTERACTIF PHILIPS 

## L'HYPER-PUISSANCE

Graphismes inouïs, animations jamais vues, simulation parfaite de tous les coups possibles, International Tennis Open renvoie tous les tennis sur micros ou consoles aux jeux pour enfants.

**VOUS ETES UN PRO ? JOUEZ CD-I !**

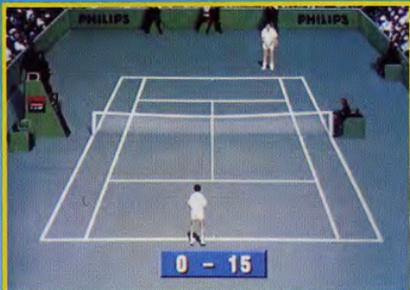
INTERNATIONAL  
**TENNIS**  
OPEN

## MONTEZ AU FUTUR...TOUT DE SUITE



### L'HYPER-REALISME

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



### L'HYPER-SON

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



### L'HYPER-FUN

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



# PHILIPS

# TOP



PC

94 %

## LANDS OF LORE

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



PC

91 %

## PRIVATEER

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



PC

88 %

## STARLORD

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



PC

49 %

## 7 CITIES OF GOLD

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



AMIGA

47 %

## GEAR WORKS

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



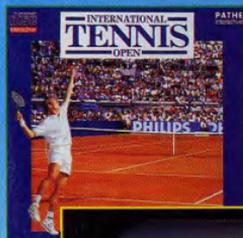
42 %

## NIPPON SAFES INC.

Pevivre sur PC, le calvaire que j'avais endurer lors du test de la version Amiga... Merci Doggy ! Ce jeu d'aventure italien est toujours aussi injouable et insupportable. Dominage, par le scénario et la possibilité de diriger trois personnages plutôt impressionnants ! Nippon Safe est le type de jeu qui vous fait regretter d'être devenu testeur.

# FLOP

# JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !



INTERNATIONAL  
**TENNIS**  
OPEN  
SUR  
CD-INTERACTIF  
PHILIPS



CD-INTERACTIF PHILIPS 

## L'HYPER-PUISSANCE

Graphismes inouïs, animations jamais vues, simulation parfaite de tous les coups possibles, International Tennis Open renvoie tous les tennis sur micros ou consoles aux jeux pour enfants.

**VOUS ETES UN PRO ? JOUEZ CD-I !**

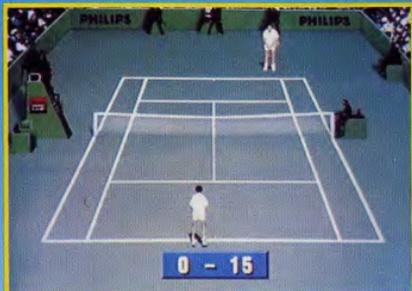
INTERNATIONAL  
**TENNIS**  
OPEN

# MONTEZ AU FUTUR...TOUT DE SUITE



## L'HYPER-REALISME

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



## L'HYPER-SON

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



## L'HYPER-FUN

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



# PHILIPS

# Un jeu de domination et de suprématie galactique



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

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

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

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

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

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

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

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

Starlord:

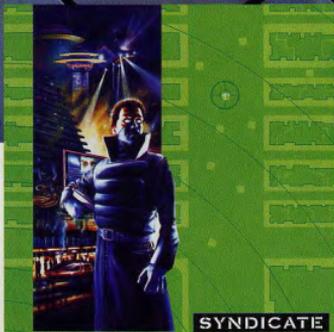
Bientôt disponible sur IBM PC compatibles et sur Commodore Amiga.

**MICRO PROSE**  
Serioulsy Fun Software

MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVDN B617 6AY



# SYNDICATE™



From Bullfrog Productions Ltd

Bullfrog vous présente une vision de l'avenir.

Et ce n'est pas beau à voir.

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

Équipez votre commando de Cyborgs d'armes ultra-



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

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

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

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



**ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts France, 12 rue de Château d'Eau,  
69410 Champagne au Mont d'Or

Tel: 72 17 07 83.



**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD

# ULTIMA VIII : PAGAN

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



## REGARDS

En attendant l'arrivée d'Ultima VIII, les amateurs de Serpent Isle auront peut-être envie de se plonger dans Silver Seed, le data disk récemment publié par Origin/E.A. Sans être une nouvelle aventure, Silver Seed propose de nouveaux lieux à visiter et de nouvelles quêtes à résoudre dans l'île aux Serpents.

Si ce ne veut suffire pas, sachez qu'Electronic Arts va distribuer un CD audio contenant des versions MP3 de musiques de Serpent Isle, Ultima VII et Shiva Commander. De quoi continuer de rêver même loin de son ordinateur...

Pour la petite histoire, Richard Garriot a déjà planifié un Ultima IX et un Ultima X qui devrait, paraît-il, achever le saga (mais, si c'est comme les films d'horreur, on peut s'attendre à un «Ultima XII, l'Ultime Réveil de la Vengeance d'Ultima!»).

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

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

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

**Sur cette planète étrangère, l'Avatar se retrouve seul et sans ressources.** Bientôt, il va comprendre que, s'il veut rentrer chez lui, il

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

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

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

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

PRÉVOYÉ SUR PC POUR LA FIN DÉCEMBRE





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



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



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



## INTERVIEW

### RICHARD «LORD BRITISH» GARRIOT, CRÉATEUR DES ULTIMA

Tilt : Richard, comment présenterais-tu Pagan par rapport aux précédents Ultima ?

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



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

Et quelle animation ! Le scrolling est mille fois plus rapide que dans Serpent Isle. C'est génial !

Où, merci beaucoup ! En effet, mon équipe de programmation a entièrement reprogrammé le moteur graphique du jeu. Mais ce n'est pas la seule différence. Dans Ultima VII, les contrées à traverser étaient immenses, à tel point qu'il devenait fastidieux de voyager. Avec Pagan, j'ai voulu créer un monde plus petit mais aussi plus varié que celui d'Ultima VII ou de Serpent Isle.

Et qu'est-ce que ça donne ?

Eh bien, le joueur visitera des marais, des villes et des villages, des montagnes, des étendues d'eau et toutes sortes d'endroits mystérieux gouvernés par les puissances élémentaires. Chaque lieu sera très détaillé avec des tas de graphismes spécifiques. Il y a aussi un tas de monstres différents.

Justement, à quoi ressemblent les combats ?

Je vais te montrer... (Suit une démonstration incroyable où l'Avatar affronte une sorte de Baholder volant tandis qu'un squelette et deux zombis se débattent en morceaux dans le bas de l'écran). Certains monstres sont vraiment impressionnants, tu verras. (Il fait alors apparaître un géant dont le pas lourd fait trembler l'écran).

Et où niveau du scénario, que peux-tu nous dire ?

Je préfère ne pas trop en parler pour l'instant... Disons que l'Avatar se retrouvera prisonnier du monde du Gardien, va devoir découvrir cet endroit étrange, les créatures qui le peuplent et les règles qui le régissent avant de pouvoir enfin affronter le Gardien.

Question bête : il y aura un Ultima IX, je suppose ?

En effet, et même un Ultima X ! Mais il est un peu trop tôt pour pouvoir en parler.

Merci Richard de nous avoir fait découvrir ce jeu royal, Ultima huitième du nom.

## DES MONSTRES INTELLIGENTS QUI PEUVENT S'ENTRETUEUR !

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

Quant aux monstres et aux personnages de rançonneur, ils sont tout simplement magnifiques, ils sont tous représentés avec un luxe de détails; et animé avec presque autant de soin que l'Avatar lui-même (qui court, saute, tombe, frappe et se fand avec la grâce d'un Pinco di Persia). Mais le plus fabuleux réside leur intelligence. Ils ne se contentent pas de frapper comme des sourds mais essaient de tirer parti du terrain et de leurs aptitudes naturelles (rapidité ailes...) pour mieux se débarrasser de vous. Encore plus fort : les monstres peuvent se battre entre eux ! Lors de la démonstration que nous faisaient Lord British, nous avons vu un squelette déchaîner un zombi à la

hache jusqu'à n'en faire qu'un petit tas de chair putride. Du délire ! Imaginez le genre de stratégie que cela permet. Pris en tenaille entre un dragon et un troll, il vous suffira de vous écarter au bon moment pour que le premier grille le second ! Jamais jeu de rôles n'avait été aussi bon dans le réelisme.

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

Dogue de Maure



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



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



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

**MOINS VASTE QU'ULTIMA VII  
MAIS BEAUCOUP PLUS VARIÉ !**

## RÉTROSPECTIVE ULTIMA : LA SAGA À TRAVERS LES AGES

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



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



*Ultima II* vous metait, face à l'horrible Minox, élève et amante de Mondain. A l'époque, *Ultima II* était sans doute le plus grand JRPG, avec d'immenses mers et de vastes continents à explorer à bord d'une flopée de véhicules différents.



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



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



Horreur ! *Lord British* a été anéanti. Seul l'Avatar, hanté de ses fidèles compagnons (Iolo, Schemina, Dyrati), peut le sauver des mains de ces rapaces de Shadowwards. Avec *Ultima V*, le scénario atteint des sommets de complexité.



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



Avec *Ultima VII*, le changement est définitif. Ergonomie «tout à la souris», environnement totalement cartésien et musiques superbes, achevant la construction. Seul pour les possesseurs de PC moyen de gamme qui rament dur !



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



XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



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



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



L'intelligence des monstres est impressionnante. Ils anticipent et se distancient efficacement en tirant parti du terrain et de leurs avantages naturels. Mais surtout, il sont capables de se battre les uns contre les autres. Et, le guerrier squelette a réchappé à un tas de zombies en chauspée et vient «filer un coup de main» à l'Avatar pour achever le beholder mutant.



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



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



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



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

## PRONOSTICS

Jacques Harbann

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

Dogue de Mauve

Ultima VII et moi, on n'est pas très copains (je devrais plutôt dire Ultima VIII et moi après 380DX 33MHz). C'est donc avec un a-priori pas vraiment positif que je suis allé voir Pagan. Trente secondes (et un combat) plus tard, l'étas conquis ! Ça s'est commencé comme l'un des meilleurs jeux de rôles jamais conçus sur micro. C'est vraiment dur d'attendre jusqu'à Noël. Vite, Lord British, finis-le, il me le faut !

Marc Menier

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



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



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

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



## Pro Audio 16 : le son à l'état pur...

Un matériel High-Tech évolué 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.

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, 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.



PC COMPATIBLE



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

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



**FLIGHT SIMULATOR 5**  
Le nec plus ultra en matière de simulation. Une amélioration vraiment significative par rapport au N°4 du même nom. De plus, 2 data disk seront disponibles dès sa sortie : New York et Paris !



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



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



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



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



**DRACULA**  
Une animation et des graphismes d'enter qui vous transportent dans les sombres donjons du Chateau de Dracula, à travers la campagne transylvannienne où vous devez arrêter le Prince des Ténébres.



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



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



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



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



**JURASSIC PARK**  
Une adaptation passionnante du livre de Michael Crichton. Les dinosaures sont vraiment très méchants et vraiment très gros, et ils sont partout : dans le parc et dans le centre de contrôle.



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



**ACES OVER EUROPE**  
Après vous être aiguisés les crocs avec Aces of Pacific, voici la suite de ce superbe simulateur qui vous permettra de participer au débarquement et au démantèlement en Normandie, et bien d'autres missions.

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTÉS A VENIR

A320 Night Approaches	F117 A Genesis
Allan 3	Goblins 3
Alien 3	Hired Guns
Battletoads	Legacy of Sorasil
Blaster	Living Finalist
Burning Rubber	Micro machines
Combat Air Patrol	Overdrive
Creepers	Primer Manager 2
Diggers	Prime Mover
Dogfight	Ryder cups
Dracula	Space Hulk
European Champions	Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

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

Abandoned Places 2	ND/349F
Airbus American	ND/325F
Ancient Art of War	ND/299F
Black Crypt	ND/225F
Desert Strike	ND/199F
Wacky Boom 2	299/299F
Coach for Skies	329/329F
Shoot Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Wing Commander	ND/299F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	139 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY 4 Superboard	149 F

199F



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

Gravis PC noire

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



## ECTS

## LES SCOOPS DE 1994

**ACES OF THE DEEP DE SIERRA SUR PC (JANVIER)**

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

**M3 HalfTrack**

Front Armour (m) 13  
Side Armour (m) 6

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

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

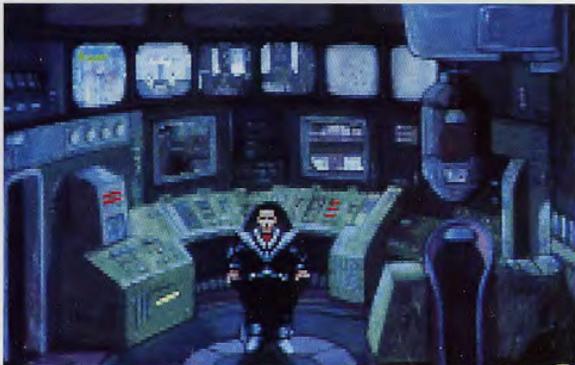
**CASTLES 2 D'INTERPLAY SUR A1200 (OCTOBRE)/MAC ET PC CD (FÉVRIER)**

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

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

**ALIEN BREED DE TEAM 17 SUR PC (NOVEMBRE)**

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

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

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



### CYBERPUNK de CORE DESIGN SUR AMIGA (OCTOBRE)

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



### CYBERRACE de CYBERDREAMS SUR PC (NOVEMBRE)

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



### CYBERSPACE d'EMPIRE SUR AMIGA/PC (NOVEMBRE)

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



### DISPOSABLE HERO de GREMLIN SUR AMIGA (OCTOBRE)

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



### DREAMWEB d'EMPIRE SUR PC/AMIGA (DÉBUT 94)

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



### ELFMANIA de RENEGADE SUR AMIGA (DÉCEMBRE)

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



### FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN de RENEGADE SUR AMIGA/PC (MARS)

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



### FLIGHT SIM TOOLKIT de DOMARK SUR PC WINDOWS (NOVEMBRE)

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

### GENESIS de FLAIR SOFTWARE SUR AMIGA/A1200/PC (NOVEMBRE)

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





## HARPOON II d'Electronic Arts sur PC/Mac (NOVEMBRE)

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



## INCREDIBLE TOONS de Sierra sur PC (NOVEMBRE)

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



## INFERNO d'Ocean sur A1200/PC/PC CD (DÉBUT 94)

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



## JACK IN THE DARK d'Infogrames sur PC (TERMINÉ)

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



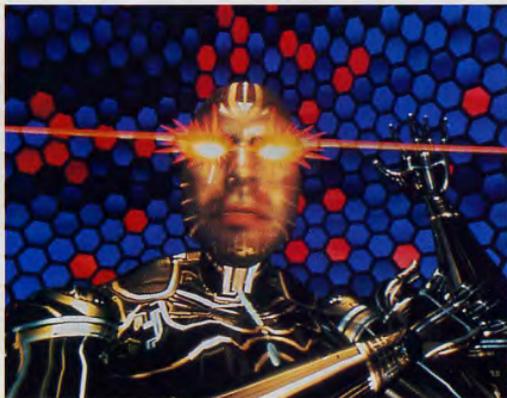
## JURASSIC PARK d'Ocean sur Amiga/PC/CD/A1200 (OCTOBRE)

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



## JACK THE RIPPER de Mirage sur PC (OCTOBRE)

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



## LAWNMOWER MAN de Storm sur PC CD/MAC CD/CDTV (M-94)

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



## LILIT DIVIL de Gremlin sur PC/CD-1 (NOVEMBRE)

En gestation depuis plusieurs années, Lilit Divil ne devrait plus tarder à vous transformer en diabolin. Doté de graphismes soignés et très originaux, Lilit Divil manquera-t-il de profondeur ?





## RISE OF THE ROBOTS DE MIRAGE SUR PC/PC CD (DÉCEMBRE)

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



## RUFF & TUMBLE DE RENEGADE SUR AMIGA (AVRIL)

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



## STAR REACH D'INTERPLAY SUR PC (NOVEMBRE)

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



## PUGGSY DE PSYGNOSIS SUR AMIGA (DÉCEMBRE)

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



## QUEST FOR GLORY IV DE SIERRA SUR PC (DÉCEMBRE)

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



## OVERDRIVE DE TEAM 17 SUR AMIGA (NOVEMBRE)

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



## SILVERBALL DE TEAM 17 SUR PC (OCTOBRE)

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



## STONEKEEP D'INTERPLAY SUR PC (DÉBUT 94)

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



### THEME PARK D'ELECTRONIC ARTS SUR PC (MARS)

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



### THE SHADOW OF YSERBIUS DE SIERRA SUR PC (NOVEMBRE)

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



### WONDERDOG DE CORE DESIGN SUR AMIGA (NOVEMBRE)

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



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

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

# Yoi Joe!

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



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



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



developped par HUDSON SOFT

Play Style

Bientôt disponible sur PC et AG.  
 "Un jeu d'arcade gigantesque...  
 des heures d'éclate en perspective."  
 Génération 4, 86%

"Un jeu plein de surprises et d'action dont on n'est pas près de se lasser." Joystick, 87%



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

Distribué par UBI SOFT

28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil sous Bois

Tél : 48 57 65 52

# GOBLIN 3

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

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

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

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

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

Un scrolling latéral de bonne facture fait son apparition, chaque lieu couvrant un écran et demi. De plus,



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



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

dans certains cas, l'énigme court sur différents lieux. Autre nouveauté, des séquences de coupe viennent ponctuer les actions clés. On y retrouve, bien entendu, l'humour décapant qui a contribué à la série. Cet humour transpire aussi d'ailleurs tout au long du jeu, tant dans les «expressions» des personnages que dans les moyens utilisés pour progresser.

Ainsi, pour déloger le perroquet aura recours à un club de golf, dégageant le perroquet d'un swing digne de David Leadbetter !



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

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



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



## LES GRAPHISMES DE PIERRE GILHODE POUR UN GOBLIN ENRICHÉ ET AMÉLIORÉ

➤ garou, tandis que le roi, au contraire, l'appréciera tout particulièrement. Mais, voilà, y'a un big problème, Blount ne contrôle pas sa forme, qui dépend uniquement de l'influence de la lune Infernal ! Si les énigmes restent corsées, Goblin 3 a misé sur une meilleure progression de difficulté. Le début est assez facile et même par la suite, les énigmes restent plus raisonnables. Conscients de la trop grande difficulté de Goblink 2, les auteurs ont confié à différents testeurs (connaissant ou non l'univers goblinien) la mission de contrôler ce point important.

Côté réalisation, on retrouve avec plaisir les graphismes superbes et très particuliers de Pierre Gilhode. Les animations sont tout aussi étudiées, Pierre n'hésitant pas à corriger sans cesse certaines attitudes pour varier encore plus le jeu et accentuer l'effet humoristique. Quant à la bande-son, elle ne sera pas en reste.

Allez, plus que quelques jours pour se replonger dans le délire goblinien. On en redemande !

Jacques Harbonn



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



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



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



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



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



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

### PRONOSTICS

#### MORGAN FERROYD

Il y a quelques mois, je trouvais déjà que Goblinkin 2 s'annonçait très bien. Les récents développements ne font que me conforter dans cette idée.



#### MARC LACOMBE

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



#### JACQUES HARBONN

Les goblinomanes ne seront pas déçus par ce dernier épisode d'autant que les scénaristes ont, cette fois, pensé aux pauvres petits joueurs qui, après s'être guéris pour la résolution des enigmes.



## INTERVIEW

PIERRE GILHODE GRAPHISTE ET COSCENARISTE

**Tit :** Bonjour, Pierre. Tu es le graphiste et le scénariste (avec Muriel Tramés) de Goblinkin 3. Comment t'est venue l'idée de créer un jeu tel que Goblinkin ?

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

**Ce troisième épisode tranche un peu sur les deux précédents (goblinkin unique). Qu'est-ce qui t'a amené à effectuer cette modification ?**  
**Dans Goblinkin 2, la gestion trop libre des deux personnages, le niveau de difficulté élevé et la gestion du pointeur souris ont peut-être découragé certains. Goblinkin 3 corrige tous ces défauts. Seul Blount peut saisir et utiliser les objets, mais la coopération est toujours de mise. Les zones sensibles du curseur ont été élargies pour éviter d'avoir à**

**cliquer au pixel près. Enfin, côté difficulté, les énigmes que nous concoctons, Muriel et moi, sont sans cesse retravaillées en collaboration avec les testeurs, pour les rendre plus accessibles et fournir les éventuels jokers. Comment t'est venue l'idée des transformations et des pouvoirs spéciaux ?**

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

**Es-tu joueur ?**  
**Pierre :** Oui. Après avoir eu un Amiga, je suis passé récemment au PC. Ma préférence va aux jeux d'action et d'aventure, avec une passion pour Tetris. **Merci pour cet entretien, Pierre, et à bientôt.**



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



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

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

Lecteur de CD-Rom interne

**PANASONIC**

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



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

## OFFRE 1 : CREATIVE CD-ROM UPGRADE



LECTEUR CD-ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE



PHOTOSTYLER SE

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

**= 2015 F HT!**  
(2 390 F TTC)

## OFFRE 2 : KIT CD-ROM PANASONIC



PANASONIC DOUBLE VITESSE



INTERFACE (Bus AT propriétaire)



**Exceptionnel !!!**

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

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

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

## OFFRE 3 : PACK CD PRO DISCOVERY



PANASONIC DOUBLE VITESSE



**Sound BLASTER Pro**  
CARTE SONORE AVEC TOUS SES LOGICIELS



ENCEINTEES STEREO



6 CD-ROM :

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

**Exceptionnel !!!**

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

## OFFRE 4 : PACK CD 16 ASP PERFORMANCE



PANASONIC DOUBLE VITESSE



**Sound BLASTER 16 ASP**  
LA CARTE SONORE HAUT DE GAMME



ENCEINTEES STEREO



6 CD-ROM :

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

**Exceptionnel !!!**

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

**CREATIVE**  
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur en France :

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

\*ASP : Advanced Signal Processing.  
Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Advanced Signal Processing sont des marques déposées de Creative Technology (Singapore).  
Panasonic est une marque déposée de Matsushita Kōkaishi Electric Co.  
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.  
Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles.



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

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél.....

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



# FUR

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

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

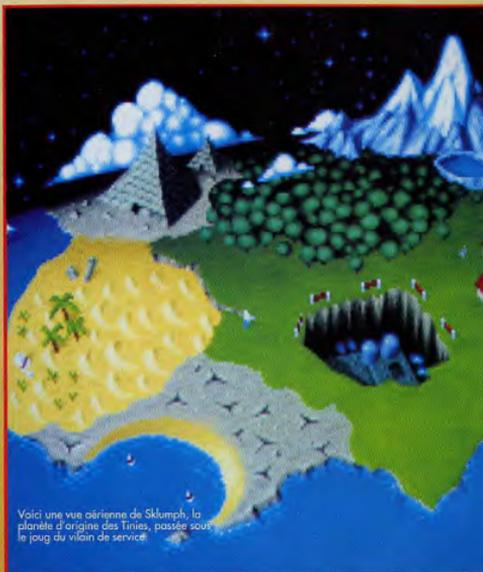
Quelle n'est pas leur surprise en arrivant de découvrir le capharnaüm le plus complet (et pour les étonner, il en faut beaucoup : les Gremlins eux-mêmes blémiraient de jalousie en voyant le désordre que les Tinius sont capables de provoquer en quelques minutes). Un usurpateur a pris la place de leur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

Chacun d'entre eux possède un pouvoir spécifique : tirer des boules de feu, creuser, nager et se balancer avec une corde. A vous d'utiliser ces différents talents pour traverser les quelque quatre-vingt-dix niveaux du jeu, répartis en neuf

mondes différents (sans compter plus de cent niveaux bonus, accessibles par passages secrets !). *Furries* fait penser à un mélange réussi entre *Lost Vikings*, *Lemmings* et *Sonic*. Il se distingue par sa jouabilité exceptionnelle et le soin immense apporté à sa conception (le jeu est plein de détails, de références et de clin d'œil au monde des jeux vidéo - un véritable «Last Action Hero» de la micro). Le Tinius à la corde, en particulier, est capable de prouesses jamais vues dans un jeu micro (ni ailleurs...) : il peut s'accrocher à n'importe quelle paroi, prendre de l'élan et même faire plus de cent tours de rouid autour d'un objet. Epateant !

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

Dogue de Mauve



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



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



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

# RIES



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

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

## FURRIES : LE CROISEMENT ENTRE LOST VIKINGS, LEMMINGS ET SONIC



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

Face à ces monstres (Frankentintins, Fantintins et Tintiesula), le Tintin jaune aura besoin de toute la puissance de ses boules de feu.

## PRONOSTICS

### DOGUE DE MALUVE

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



### JACQUES HARBONN

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



### VLADIMIR CLAUSSE

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





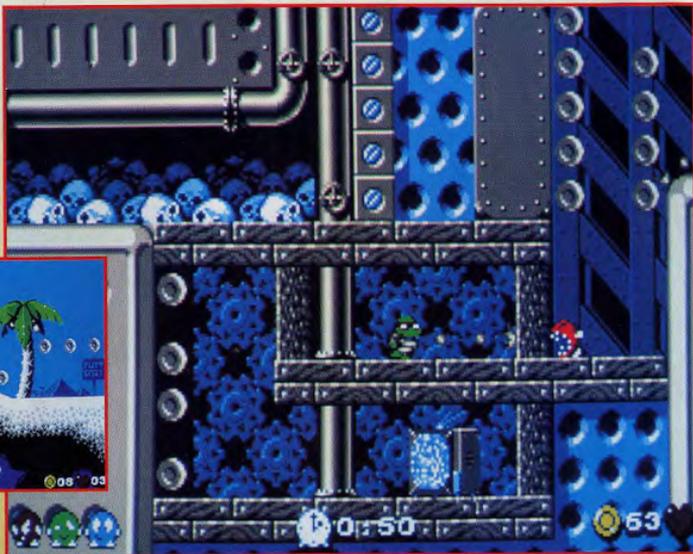
## REGARDS

- Avant Furries, Kallisto nous a gratifiés de l'excellent Brookline sur Mac (prevo également sur PC), dont le test est dans ces pages. D'autres projets, certains grandioses, sont en chantier dans les labos de Kallisto.

- Kallisto a signé un accord avec Mindscape, qui devrait se charger de la diffusion des titres floppy réalisés par la boîte bordelaise. Les développeurs de Kallisto vont pouvoir se consacrer sur le design et le développement de jeux toujours plus déboutés.

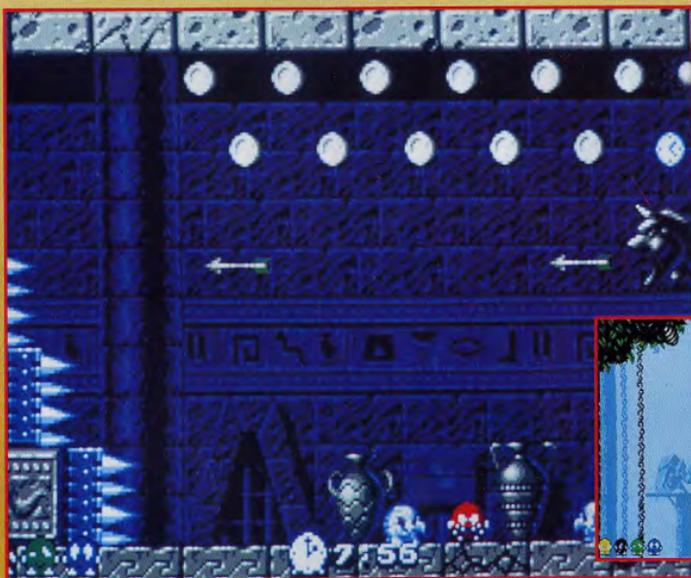


A certains moments, ces petites boules de poils que sont les Tintins atteignent des vitesses phénoménales. A en rendre Sonic vert de jalousie !



Furries est bourré de références aux personnages clés de l'univers de jeux vidéos. Ici, on aperçoit une tortue ninja et un lointain cousin de Batman (Batnines II), en haut à droite de l'écran.

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



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

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



France - Croatic - Bosnie

**Microfolie's**



**AVEC**

**Microfolie's**

**PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE**

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

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À  
REVERSER SUR CHACUN  
DE TES ACHATS,  
UN FRANC À L'ASSOCIATION  
ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE\*.  
ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

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

**POINTS DE DEMONSTRATIONS**

**Microfolie's**

**L'AVANCE  
MULTIMEDIA  
QUI SAUTE  
AUX YEUX**



**A CONSOMMER SANS MODERATION**

Démonstrations et tests permanents

**CDI • CD ROM  
DANS NOS BOUTIQUES**

13, rue des Louviers  
78100  
SAINT-GERMAIN-EN-LAYE  
34 51 71 11

36, avenue Daumesnil  
75012  
PARIS  
43 42 21 20

4, rue André Chénier  
78000  
VERSAILLES  
30 21 75 01

40 bis, rue de Douai  
75009  
PARIS  
48 78 76 77

**ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES  
A DES PRIX...**

# STARDUST

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

Alors qu'en Angleterre, on ne compte plus les softs «budget-vendus à des prix défiant toute concurrence, on a encore du mal à trouver en France des jeux à moins de deux cent francs. Heureusement, les petits français de Simarlis ont eu la bonne idée de se mettre à distribuer les softs à prix réduit d'une jeune société d'édition finlandaise, Bloodhouse. L'équipe

qui la compose est constituée d'anciens Demo-Maker habitués à tirer le meilleur parti des machines sur lesquelles ils travaillent (en l'occurrence, l'Amiga).

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

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

La partie shoot'em up «classique» (scrolling horizontal et aliens décalqués) n'était pas encore terminée, mais nous avons pu voir deux séquences déjà très alléchantes. La première est une reprise du bon vieux Astéroid (dont les anciens de la micro se souviennent encore, l'émotion dans la voix et la larme à l'œil) : vous dirigez un vaisseau spatial soumis à la force

d'inertie et perdu au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Le manèment du vaisseau est d'autant plus délicat que les obstacles sont nombreux. Deux puissants lasers vous permettent de réduire en bouillie les rochers les plus dangereux et il est possible de se protéger momentanément avec des boucliers, malheureusement en nombre limité.

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

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

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

L'ensemble du jeu bénéficie de plus d'une jouabilité très correcte et, bonne nouvelle, il sera vendu à moins de deux cents francs ! On attend la version définitive pour se faire un avis. À première vue, Stardust a déjà tout du jeu sympa qui vous fera passer quelques bons moments, à un prix raisonnable !



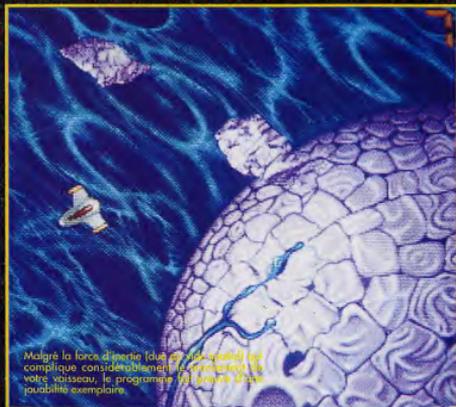
L'animation est incroyablement rapide et l'utilisation de dégradés pour les murs donne un excellent effet de profondeur. Difficile de résister à la sensation de vertige !



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

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

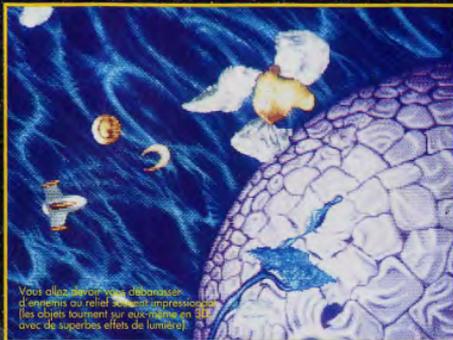
**DES EFFETS DE PROFONDEUR VERTIGINEUX**



Malgré la forte inertie (due au jeu spatial) qui complique considérablement le manèment de votre vaisseau, le programme est à l'heure d'une jouabilité exemplaire.



Certaines séquences de Stardust vont vous ramener quelques années en arrière, d'un époque où l'on voit Astéroid ! Le principe est le même, mais le look a considérablement évolué.



Vous allez adorer cette débauche d'ennemis au relief et aux impressions. Les objets tournent sur eux-mêmes en 3D avec de superbes effets de lumière.



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

## PRONOSTICS

### MARC LACOMBE

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



### DOGUE DE MAUIE

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



### MORGAN FERROYD

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



AVEC *Microfolie's*

## PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

### SUPER NES

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

### MEGA DRIVE

Bubsy	449	Global Gladiator	319
Jurassik Park	475	Another World	305
Shinobi 3	449	Thunder Force 4	305
Mortal Kombat	495	Atomic Runner	305
		Rolo to the Rescue	305

### GAME BOY

Mortal Kombat	269	Radar Mission	208	169
A. Boy and his Blob	228	Docteur Mario	208	169
Chessmaster	230	Kid Icarus	208	169
Gargoyles Quest	172	Boulder Dash	208	169
		R. Type	208	169

### GAME GEAR

Mortal Kombat	269	Allen 3	200	199
Prince of Persia	269	Ax Battler	200	199
Sonic 2	269	Lemmings	269	199
Wonder Boy the Dragon	269			

### PC 3.1/2

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

### AMIGA

Genesis	349
WWF	159
Simulation Best	179

### ATARI

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

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

Bon de commande à retourner à :

C 10 92

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

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

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 99 F • consoles, ordinateurs 60 F

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

Paiement par carte bleue N° Carte Bleue \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_\_

Signature (des parents pour les mineurs) : \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

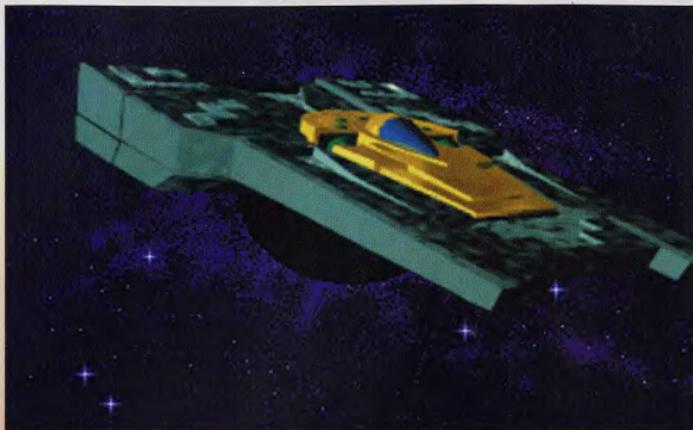
Code postal \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_



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

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

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

L'histoire s'installe dans la continuité du précédent épisode. Grâce aux pouvoirs acquis, Eldorado, le Grand Inca, a établi un règne bon et pacifique sur la totalité de son empire. Mais un jour les choses se mettent à changer insidieusement. Un mystérieux astéroïde, en orbite autour de la terre, semble être la cause de ce changement, venant perturber l'équilibre précaire instauré entre le Bien (Eldorado) et le Mal (Aguirre, le conquistador). Atahualpa, le jeune et impétueux



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

fils d'Eldorado, faisant fi des recommandations du Conseil, décide de partir en «croisade» contre l'astéroïde. Pour sauver l'empire, vous devrez obtenir la force et la sagesse de chacune

des quatre parties de l'empire. Le joueur découvrira ainsi quatre cultures bien différentes et rencontrera nombre de «figures charismatiques» : Eldorado, Atahualpa, Aguirre, le Grand



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

# IN

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

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

# CA 2



## REGARDS

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



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

## PRONOSTICS

### JACQUES HARBONN

Inca 2 semble posséder toutes les qualités de premier volet (et même bien plus), sans tomber dans les travers qui gâchent sa jouabilité. Bravo à l'équipe de Contel d'avoir mis intelligemment sur le multimedias.



### MORGAN FERROYD

Inca 2 sera l'aboutissement des techniques novatricement scotées avec Inca et Lost in Time, libérant toute l'âme des contraintes de place grâce au CD-ROM. La version disquette ne devrait plus être mal non plus.



### DOGUE DE MAUVE

Une ambiance captivante, une aventure présentée de l'action équilibrée, de la belle 3D, des animations d'actes, jouabilité analysée dans ses moindres détails... J'en deviens vert, dur, dur pour un de Mauve(s).



Lama, l'Artiste, le Sorcier, etc. Ce second épisode reprend le principe du précédent, mêlant de manière intime phases d'aventure et d'action. Mais ici, nul risque de se retrouver bloqué par une trop grande difficulté.

De plus, le joueur aura dans certains cas le choix du type d'épreuve, pouvant ainsi privilégier à sa guise l'action ou l'aventure. De même, en dépit de sa grande liberté d'action, le joueur ne sera jamais perdu. Le scénario se charge de le guider pour le ramener sur les «rails» de l'aventure, ou de lui fournir de manière subtile des aides d'une manière ou d'une autre.

Côté réalisation, c'est le top. Décidemment les jeux Cocktail se bonifient à chaque génération et ce n'est pas Inca 2 qui risque de faire mentir cet adage. Les scènes de coupe sont d'une incroyable diversité (il y en a plus de deux-cent cinquante) et remplissent des fonctions différentes. Certaines racontent un épisode de l'histoire, servant de transitions à l'aventure. D'autres sont mises à profit pour apporter un plus grand réalisme aux scènes d'action. Ainsi, lors des combats dans l'espace, si vous touchez un vaisseau ennemi, une scène intermédiaire, montrant la poursuite entre les deux vaisseaux et l'explosion finale de l'adversaire, se déroule sous vos yeux. Ces «intermèdes» ne brisent en rien le rythme de l'action et apportent au contraire un vécu important. L'ergonomie a été bien pensée. Ainsi le joueur peut voir au travers des hublots latéraux



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

uniquement en déplaçant la souris pour tourner la tête. Graphiquement, Inca 2 est encore plus beau que le premier du nom, ce qui n'est pas peu dire. Certains décors sont si bien peaufinés que l'on pourrait croire qu'ils ont été digitalisés, avec en outre quelques effets cinématographiques. Les vaisseaux 3D sont superbes, de grande taille et de formes originales. Les fractales ont été mises à profit pour créer des canyons plus vrais que nature. Les digitalisations sont largement utilisées pour présenter les



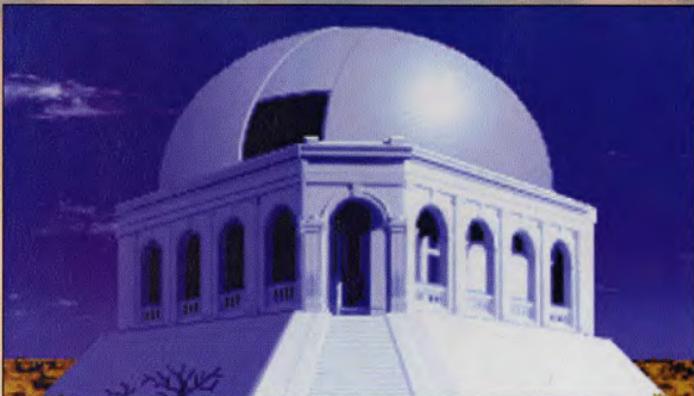
C'est dans ce luxueux navire volant que vous devrez combattre les vaisseaux ennemis. Les hublots latéraux vous permettront d'avoir un champ de vision plus étendu.



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



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



L'adoption du VGA 256 couleurs a permis de

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

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

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

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

Jacques Harbonn

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

**LE PLEIN USAGE DU MULTIMÉDIA, NE NÉCESSITANT PAS DE CON**



combiner graphismes de qualité et animations rapides et fluides.



## INTERVIEW

### YANNICK CHOSSE CHEF DE PROJET

**Titi :** Yannick, bonjour. Tu es le chef de ce projet et tu participes aussi aux graphismes et au scénario d'Inca 2. Ce choix du mythe inca est-il un hasard ou provient-il d'un choix marketing?  
**Yannick :** Non, pas du tout. J'ai toujours été passionné par l'histoire inca. J'avais d'ailleurs effectué un voyage à titre personnel au Pérou en 82-83. Certaines photos prises à l'époque ont d'ailleurs servi à étayer Inca 2.

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

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

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

**Non.** Je n'envisage pas un Inca 3.

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

**Les graphismes «classiques» ont été réalisés**

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

**Les animations vidéo sont «filmées» sur fond bleu (pour pouvoir inclure ensuite librement les personnages dans un autre décor). Contrairement à d'autres maisons qui filment d'abord en vidéo, nos prises de vue sont digitalisées directement grâce à une carte d'acquisition vidéo temps réel et un disque dur de grosse capacité (1,2 Giga).**

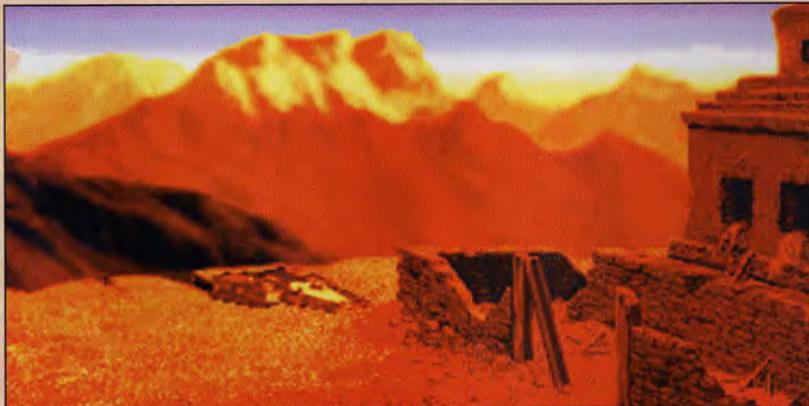
**Nous nous servons aussi beaucoup d'outils développés en interne par nos programmeurs comme les aides à la synchronisation parole/lèvres, gestion et conversion de tous types de fichiers graphiques, compresseur «maison», etc.**

**Une dernière question : es-tu joueur ?**

**Assez peu, mais il m'arrive tout de même de jouer, en particulier à des simulateurs de vol. À bientôt et merci encore, Yannick, de nous avoir reçu et de nous avoir consacré un peu de ton temps.**



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



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

## FIGURATION ULTRA-PUISSANTE POUR UN INCA 2 PROMETTEUR

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



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



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

# EDEN

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

Marc Menier

PRECIS POUR DEBUT 94 SUR PC CD-ROM



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



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



GÉNÉRIQUE

### QUI A FAIT QUOI ?

Graphismes :  
Jean-Jacques  
Chaubin, Sabar Ty,  
Isabelle Grosjean,  
Philippe Noubra  
Programmation :  
Philippe Jedar, Yvan  
Trevis, Didier  
Bouchon

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

PRÉVOIR POUR LE PRINTEMPS 04  
SUR PC CD-ROM

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

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

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

Marc Merier



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

# DRAGON'S TALES



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

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



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

GRAPHISME

## QUI A FAIT QUOI ?

Graphismes : David Hegg, Claudine Roussard, Rachid Mekoua, Philippe Noubra  
Programmation : Fabrice Bernard  
Design : Olivier Ledroit  
Scénario : François Marcella-Froideval

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

# MEGARACE

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

Développé simultanément sur PC CD-ROM, Mega CD et 3DO (1), Megarace est la première course de voitures à utiliser pleinement les capacités du CD-ROM. Le principe est totalement inédit et graphiquement révolutionnaire. Dans cette course futuriste, tous les circuits et les décors ont été modélisés sous 3D Studio (et avec des programmes Cryo maison), les déplacements ont été ensuite calculés puis stockés sur le CD-ROM. Les voitures (aussi modélisées sous 3D Studio) évoluent donc dans un décor précalculé, la vitesse de défilement du circuit varie avec l'accélération des bolides. De plus, le procédé du «scotching», inventé par Uptown, a été appliqué aux différents graphismes du jeu, ce qui donne une qualité de graphique étonnante.

De nombreuses séquences cinématographiques imprègnent le jeu d'une ambiance fantastique. Un vaisseau spatial parcourt

même chaque circuit automobile avant les courses, ce qui donne l'occasion de reconnaître le terrain et surtout de s'en mettre plein les mirettes. Pour l'instant, l'équipe de graphistes s'attelle au design des nombreux circuits et nous n'avons pas pu voir encore de démo jouable, cependant nous avons eu droit à une «visite guidée» d'un des circuits, avec une caméra qui volait en simulant le déplacement des voitures. Le résultat se révèle



Ces quelques écrans de tests permettent aux programmeurs de Cryo de se faire une idée de la façon dont se comportent les voitures une fois qu'elles seront intégrées aux circuits.



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

impressionnant : c'est beau, c'est rapide et, surtout, c'est fluide ! J'attends avec beaucoup d'impatience de pouvoir tester Megarace, si la jouabilité (contrôle du véhicule, tests de collisions, etc.) est digne de la qualité des graphismes et de l'animation, alors ce jeu va enfoncer tout ce qui ce fait actuellement. Megarace, c'est le futur à portée de la main !

Marc Menier

GENÈRE

**QUI A FAIT QUOI ?**

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



## INTERVIEW

FRANK DELUCA ET MAJID TAIBI  
GROUPE UPTOWN

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

**Tilt :** Uptown, qu'est-ce que c'est ?

**MT :** C'est un peu notre marque, notre griffe personnelle. Nous tenions à garder notre identité, c'est pourquoi nous avons créé le label Uptown. Nous sommes une équipe de développement à part entière, composée de programmeurs et de graphistes.

**Co :** n'a pas créé de frictions au sein de Cryo, des antagonismes ?

**FD :** Pas du tout ! L'ambiance est vraiment cool ! D'ailleurs, Philippe Ulrich a été le premier à nous encourager à garder le label Uptown. On se démarque mais on n'est pas du tout mé à l'écart, il ne faut pas confondre. Les autres équipes de Cryo nous ont apporté leur soutien moral au cours du développement de Megarace. Ici, tout le monde s'entraide, c'est une des rares sociétés en France à bosser comme ça. Megarace, c'est votre première réalisation ?



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

**MT :** Oui. Ça fait près d'un an qu'on se défonce sur ce jeu. Le projet Megarace, on l'avait en tête bien avant d'entrer à Cryo. Ils nous ont donné les moyens de le réaliser. On fait tous les graphes avec Florent Desforges tandis que Olivier Robin, Olivier Cresset (qui ont fait partie de l'équipe de Bat 1 et 2) et Eric Safari s'occupent de la programmation. Georges Torres, notre programmeur, travaille actuellement sur un autre projet.

**Vous avez développé un nouveau concept, le scatching.**

**MT :** Oui, il nous a permis de dépasser les limites des logiciels de graphisme et de 3D existants. On l'a adapté à Megarace et ça marche très bien.

**Comment en êtes-vous venus à travailler pour Cryo ?**

**FD :** On avait fait une démo sur Amiga qui exploitait la technique du scatching. On l'a montrée à plusieurs éditeurs mais ils ne voulaient pas prendre de risques. Heureusement, Seb (un journaliste de Jystick) nous a remarqués et nous a branchés sur Cryo. Ils ont été les seuls à sentir notre potentiel et à être assez audacieux pour tenter l'aventure. Nous leur serons toujours reconnaissants. On a d'abord travaillé deux mois sur Eden et, ensuite, Mindscape a acheté le projet Megarace. Depuis, on travaille dessus comme des dingues.

**Vous êtes contents d'être à Cryo ?**

**MT :** Ici, c'est le top ! Un mec qui assure sera totalement satisfait en venant à Cryo. C'est un super-tremplin pour les jeunes talents. L'ambiance est excellente, on ne rate pas une occasion de faire un pot. Comme Cryo est une nouvelle société et que tout le monde s'y plie, on se défonce tous au boulot, on s'investit totalement dans ce qu'on fait. On ne manque de rien, sauf peut-être d'un séminaire à Palm Beach !



# CRYO LES PLUS BEAUX JEUX DU MONDE

## REPORTAGE

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

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

### LA CRÉATION :

#### LE MOT D'ORDRE DE CRYO

Sollicitée par des éditeurs comme Virgin, Mindscape ou Sega, elle travaille actuellement sur onze projets simultanément, sur CD-ROM principalement. Il faut dire que Philippe Ulrich est un fervent supporter du CD-ROM dans lequel il voit le média du

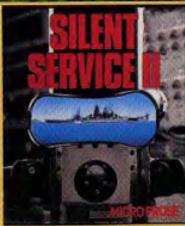
futur, celui-là même qui saura s'imposer en informatique, comme il est en train de le faire sur le plan musical.

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

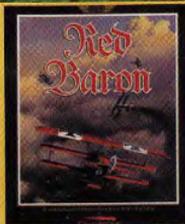
Sûrement. Il est encore un peu trop tôt pour le dire mais à Cryo, on en est fermement convaincu. Le CD-ROM remplacera la disquette. Il supprime les problèmes d'espace en mémoire, le piratage (pour l'instant) et, surtout, la structure industrielle est déjà en place (grâce aux CD musicaux).

Au moins, on ne risque pas de voir flamber ses prix comme ceux des RAM lorsqu'une usine de fabrication brûle au Japon.

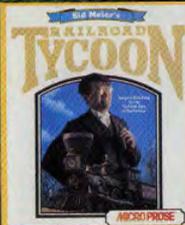




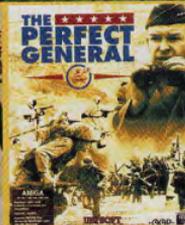
**SILENT SERVICE II** : La suite de l'excellent Silent Service! Cette nouvelle version bénéficie des dernières innovations techniques et renferme de nombreuses nouvelles missions.



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



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



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



**Batailles et Stratégie...**

# THE LORDS OF POWER

**...4 hits pour la gloire.**

Disponible sur PC 3.5 et AMIGA

**UBI SOFT**

Entertainment Software  
28, Rue Armand Carrel  
93100 Montreuil sous bois

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

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



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

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

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

Disques optiques, PC boostés, kits de développement 3DO et, bientôt, stations de travail Iris et Indigo, tout est réuni pour permettre au talent de s'exprimer. La plupart des graphistes travaillent sur 3D Studio (un logiciel de design et d'animation 3D sur PC) et le résultat est tout simplement époustouflant. Rémy Herbulot et Didier Bouchon ont développé des programmes « maison » pour générer aisément des paysages réalistes en 3D. Rompus aux dernières techniques de création d'image, les graphistes ne délaissent pas pour autant les méthodes classiques. Des marionnettes manipulées par un animateur sont filmées puis ces séquences sont digitalisées, des objets hétéroclites sont utilisés pour créer des décors grâce à des effets de lumière surprenants. Pour Speedy Gonzales sur Megadrive, Cryo n'a pas hésité à faire appel à Serge Muller, un ancien dessinateur des studios Disney en Californie (il a participé à la réalisation de Bernard et Bianca et de Roger Rabbit) qui apporte son expérience et son professionnalisme inestimables à l'entreprise. En choisissant de se consacrer uniquement à la création et en associant plusieurs éditeurs de renom à ses projets, Cryo s'est

donné les moyens de ses ambitions créatives. L'acteur Donald Sutherland «himself» a été engagé pour incarner le père du héros dans l'adaptation de KGB sur PC. Il a tourné environ dix heures de rushes, puis certaines séquences ont été digitalisées et intégrées au jeu. Virgin avait contacté Sean Connery mais il n'était pas libre à ce moment et il a décliné la proposition. Cryo ne compte pas en rester là. On parle officiellement déjà d'associer des noms prestigieux à de futurs jeux (celui de Mel Gibson a été évoqué). Cette synergie avec le cinéma, pour l'instant ténue, risque fort d'ouvrir des débouchés auxquels personne n'avait jusque là songé. Personne, à part quelques passionnés comme Philippe Ulrich.

## LE CD-ROM OUVRE DES PERSPECTIVES INSOUPÇONNÉES

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

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

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



## CRYO RECRUTE

:  
GRAPHISTES BITMAP  
DPAINT  
ATARI/AMIGA/PC  
SNES/MEGADRIVE  
PROGRAMMEURS  
ASSEMBLEURS  
PC/AMIGA/MCD/3 DO

24, rue Marc Seguin 75018 PARIS

# " QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

**LOUPE ORIENTABLE**  
avec lumière qui agrandit  
et éclaire l'écran LCD du  
Game Boy™



**HAUT-PARLEURS  
STEREO**  
qui amplifient des  
effets-sonores pour un  
superbe son stéréo.

**ACCES AU BOUTON DE  
CONTROLE SONORE**  
du Game Boy™ et  
au raccordement externe

**JOYSTICK HAUTE  
PERFORMANCE**  
larges boutons de contrôle  
pour rendre toute  
l'excitation des jeux  
électroniques

## BoosterBoy™ pour GAME BOY™

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

Photos et illustrations non contractuelles.

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

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



MEGASTICK I, II, III, IV.



MEGAGRIP I, II, III, IV.



MEGAPAD I, II, III, IV.



MEGAMASTER I, II.

**Saitek™**

Importateur exclusif pour l'Europe :  
**TRANSECOM**

PREVIEW SUR PC POUR MARS-NOVEMBRE

**RETROUVEZ  
IN EXTREMIS  
SUR LA DISQUETTE  
DEMO DU MOIS !**

# IN EXTREMIS

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

Depuis quelques années, les techniques de programmation adaptées aux jeux fleurissent : raytracing, mapping, fractals bitmaps, etc. Le groupe Blue

Sphere a décidé d'adapter certaines de ces techniques pour un jeu d'action sur le thème d'Alien. Vous êtes un illo de l'espace qui doit effectuer une mission de reconnaissance sur une planète voisine. Vos supérieurs y ont détecté une «activité suspecte». Il vous faut aller voir ce qui se passe. Une activité de routine. Après avoir atterri, vous vous dirigez, le pas nonchalant, vers le complexe. A peine sorti de l'ascenseur, vous trouvez... le cadavre d'un homme dans la première pièce ! Hénon, il semblerait que cette mission durait ses complications. Vous commencez par fouiller scrupuleusement toutes les pièces et découvrez une carte d'accréditation. Vous la rangez dans votre équipement, vous vous retournez et... vous vous retrouvez nez à nez avec une énorme bestiole verte : un alien ! Quelques coups de feu vous débarrassent de la bête dont le

sang vert gicle sur votre scaphandre. L'action vient de commencer. Maintenant, il va falloir errer dans les couloirs de la base pour découvrir ce qui s'y est passé. Vous vous apercevrez rapidement que les aliens sont partout. Un bon nettoyage s'impose («Bonjour, Victor, nettoyez !»). Pour ce faire, il faudra trouver une bombe et l'armer près du lieu de reproduction de ces saletés. Le début de l'histoire, action pure, est suivi de missions, dont le côté aventure est un peu plus développé.

Les graphismes sont superbes : détails, murs obliques, aliens variés, vue haute ou basse et tout ça en plein écran ! Le scrolling est fluide et assez rapide. Il est possible de courir pour se déplacer plus rapidement (comme dirait monsieur La Palisse) et les détails des sols et des plafonds peuvent être réduits pour optimiser la vitesse de l'animation. Un inventaire

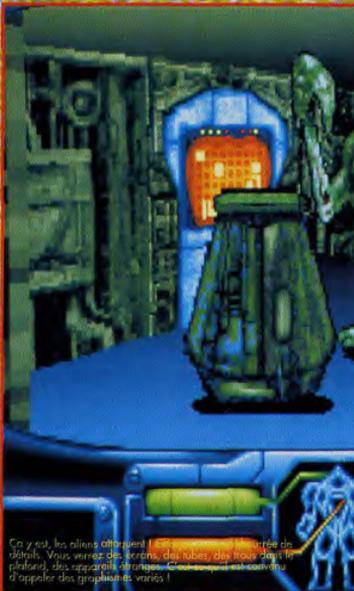
vous permet d'accéder à plusieurs options comme le radar, la vision infrarouge, votre pile énergétique, vos boucliers, vos objets. Pour ouvrir certaines portes vous devrez trouver les bonnes cartes d'accréditation. De même, il vous faudra découvrir de nouvelles armes ou des capsules énergétiques. La version que nous avons vue n'était dotée ni de bande-son ni de bruitages. Gageons qu'une musique de qualité et très stressante renforcerait encore l'ambiance. En attendant la version définitive pour le test, profitez de ce jeu sur la disquette de demo PC.

Morgan Feroxy

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

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

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



C'est là que les aliens attaquent ! Ils sont nombreux et très vite de détail. Vous verrez des bores, des tubes, des trous dans le plafond, des appareils étranges... Tout sera fait pour vous donner l'impression d'appeler des graphismes variés !

# REMIS



**IN EXTREMIS :  
UNE RÉALISATION  
FRANÇAISE DE  
GRANDÉ QUALITÉ**



Les détails du jeu sont impressionnants. Ici, les murs sont obliqués et les tuyaux qui entourent ces blocs sont dessinés comme un objet tout à fait réaliste et précis.



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

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





## REGARDS

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



Les objets ont un comportement très réaliste. Parfois, ils flottent et se cochant. A de rares moments, les charges et les pots explosifs ont un mur. A vous de garder votre sang-froid pour en venir à bout.



L'ascenseur du complexe vous permettra de vous balader de niveau en niveau. Votre accélération est recommandée si ne vous restez plus qu'à sélectionner l'étage désiré.



## ACTION, AVENTURE ET ANGOISSE POUR UN FUTUR HIT



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



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



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

IN EXTREMIS



Des walls d'arriver dans le complexe, vous vous trouvez nez à nez avec le cadavre d'un macho. Cette machine de routine grand public, nouvelle tournée!

## PRONOSTICS

### MORGAN FEROYD

Encore un jeu français capable de rivaliser avec les productions américaines? *Alien 3* Delphine! In *Extremis* sera certainement l'un des hits de cette année! Si le vœu définitif, tient ses promesses, je peux vous garantir que je me précipiterais dessus.



### DOGUE DE MAUVE

In *Extremis* est vraiment bien réalisé. Les programmeurs de *Blue Sphere* connaissent leur métier! Quant aux graphismes d'*Orion* même, ils sont excellents. Le jeu lui-même me paraît supérieur à *Wolfenstein*. Mon seul regret: les décors et les créatures ne ressemblent pas assez à ceux d'*Alien 3* (pour des raisons évidentes de copyright).



### MARC LACOMBE

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



# GAGNEZ !

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

# SUPERGAMES

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

sur le

## 36 68 20 90

## gagnez !

Un Lecteur de CD portable

### 36 68 21 02



Un vélo tout terrain,  
36 68 21 01

### 36 68 21 01

Des CD Michael Jackson



Un walkman Sony,  
36 68 21 01



### 36 68 21 02

DO THE FUNK 7 et 8

## GRAND JEU

# ALIEN 3

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEU SEGA MEGADRIVE

DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE

DES TEE-SHIRTS ALIEN 3



## 36 68 80 33

DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

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

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 6,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services gratuits sont offerts par News Télémedia, BP N° 428-06, 75424 Paris Cedex 09.

CODE MEDIA

241

# STAR TREK

## JUDGEMENT

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

Tout comme le bon vin, la série des Star Trek se bonifie avec le temps. Le premier épisode, déjà bien vieux (1989), n'était pas une réussite. En revanche le second, Star Trek 25th Anniversary, avait une toute autre dimension. Le petit dernier porte le doux nom de Star Trek : Judgment Rites. Il reprend le principe du précédent. A bord du célèbre ESS Enterprise, vous contrôlez le capitaine Kirk et son équipe : Spock, Mac Coy ou Scotty, mais aussi Chekov, Sulu ou Uhura, absents de l'épisode précédent. On retrouve la combinaison aventure /action. Les voyages intergalactiques sont prétextes à de superbes batailles spatiales 3D contre les inévitables Klingons ou d'autres «pirates» de l'espace.

Les images que nous avons pu voir laisse présager d'un effort tout particulier des graphistes pour obtenir des vaisseaux à la fois beaux et originaux. Votre périple vous mènera dans l'orbite de huit nouvelles planètes, sur lesquelles

vous allez vous poser. On replonge alors dans un jeu d'aventure, avec différentes énigmes à résoudre ou mystères à éclaircir.

Chaque de ces explorations a sa propre histoire. L'ensemble se combinant toutefois pour former un scénario plus général dont le joueur découvrira la conclusion au terme de son aventure. Brian Fargo, le président d'Interplay, déclare en substance : «Nous avons pris le meilleur du précédent épisode et avons apporté nombre d'améliorations. Grâce aux dessins digitalisés, au rendering procédé destiné à simuler la texture des objets 3D et à la bande sonore évoluée, nous avons franchi une nouvelle étape». Jacob Buchert, le producteur, ajoute : «Nous avons rajouté de nombreuses mélodies et effets sonores digitalisés tirés de la série télévisée originale. Ils complètent le réalisme et améliorent la jouabilité.»

La démo que nous avons entre les mains, pas très avancée il faut le préciser, nous permettait toutefois de juger d'un certain nombre de points. Les décors sont bien travaillés et totalement différents d'un monde à l'autre. Les vaisseaux spatiaux bougent bien (mais le jeu n'était pas encore interactif). Enfin, les quelques animations que nous avons pu découvrir (attaque du monstre griffu, explosion du hangar) sont excellentes. Allez, plus qu'un mois à attendre, si tout se passe comme prévu.

Jacques Harbont



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



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



# R E K 2

# R I T E S



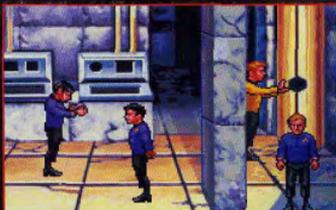
## REGARDS

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



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

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



## UNE PROFONDEUR DE JEU ENCORE AMÉLIOREE !



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



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



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

## PRONOSTICS

MARC MENIER

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



JACQUES HARBONN

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



MORGAN FEROYD

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



## HUIT NOUVEAUX ÉPISODES POUR LES FANS DE STAR TREK !

PRÉVU POUR NOVEMBRE 93  
SUR PC INDÉPENDENT



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



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



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



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



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

# 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

### MODEM TARGET



**Modem Target**  
14 400 bauds  
(externe)  
V.21 / V.22 / V.22bis / V.23  
V.32 / V.32bis / V.42bis  
2490 FF

### GAMME FLIGHT LINK™



**YOKE**  
2690 FF

**Manette  
des gaz**  
990 FF



**Module  
H1**  
7990 FF

**Palonnier**  
1990 FF

### GAMME THRUSTMASTER™



**Flight Control  
System**  
700 FF

**Flight Control  
System Pro**  
1190 FF

**W.C.S.  
MARK 2**  
1090 FF



**Rudder Control  
System**  
990 FF

**Carte  
Jeu A.C.M**  
340 FF

**Kit UPROM  
(WCS mark 1)**  
260 FF

### ECRANS SAMPO™



**KDM 1566 15"**  
3290 FF

**KDM 1766 17"**  
5790 FF

**KDM 2055 20"**  
7690 FF

### LECTEUR CD ROM ORCHID



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

### GAMME CH PRODUCTS



**VIRTUAL PILOT 590 FF**

### LOGICIELS DU MOIS

#### ANTILLES (extension Flight Simulator 4.0) 290 FF

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

### CARTES SOUND BLASTER™



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

1118

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

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

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

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

ADRESSE : .....

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

Téléphone : .....

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

Carte Bancaire N° : .....

DATE EXPIRATION : .....

DATE : ..... SIGNATURE : .....

# ALONE IN THE DARK

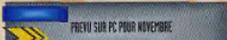
Avec *Alone in the Dark*, Infogrames réussissait un tour de force en étonnant aussi bien les utilisateurs que les journalistes et les autres éditeurs de jeux. *Alone in the Dark* était, sans aucun doute, une réussite totale. Malgré le départ de l'auteur, Frédéric Raynal, Infogrames est en train de peaufiner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



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



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



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

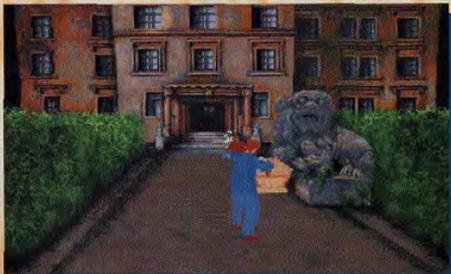
**Le scénario est encore bien mystérieux pour l'instant.** Comme dans *Alone 1*, vous dirigez un personnage qui doit visiter une maison hantée. Dans les bribes de documents que j'ai pu récupérer au cours de mon exploration, il est question de gangsters, de pirates et d'autres choses encore bien plus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

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

**Alone 2 reprend l'interface et les commandes du premier épisode.**

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

**Le scénario n'est pas encore totalement intégré au jeu,** comme je vous le disais plus haut. Mais, sans aucun doute, l'action aura une importance plus grande que dans *Alone 1*. Le nombre de monstres est important et surtout, ils sont armés très efficacement (fusils, Thomp-



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



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

sons, etc.), ce qui vous obligera à gérer vos munitions et vos mouvements avec précision.

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

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

Jean-Loup Jovanovic

# HE DARK 2



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



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

## LE DIGNES SUCCESEUR D'ALONE IN THE DARK



### REGARDS

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



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



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



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



**DEUX FOIS PLUS GRAND, DEUX FOIS PLUS BEAU !**



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



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



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

## PRONOSTICS

Jean-Loup Jovanovic

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



Dogue de Mauve

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



Jacques Harbom

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



Dungeons  Dragons

PRODUIT OFFICIEL

# STRONGHOLD

Manuel  
et textes à l'écran  
entièrement  
en français



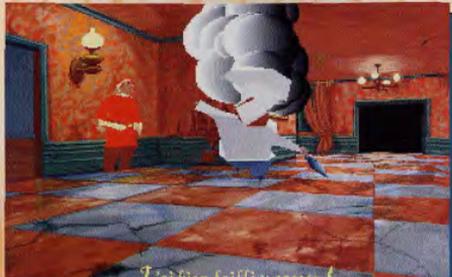
Disponible sur PC VGA 256 couleurs

© 1994 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Distribuée par PPS :  
150, bld Haussmann 75008 Paris  
Tél.: 33 (1) 43 59 47 47



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



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



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



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

## ACTION INCESSANTE ET ANIMATION EPOUSTOUFLANTE

### L'APPEL DE CTHULHU

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

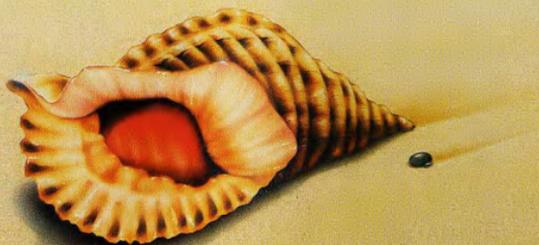


L'escalier principal vous mène au premier étage, où un zombie rigolo vous attend de pied ferme. De nombreuses animations «annexes» apportent un plus par rapport à Alone 1. Les lampes varient d'intensité, des rats (mais sont-ce bien des rats ?...) se promènent sous les tapis... Un paysage vivant et angoissant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



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

# 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 c'est aussi 4 cartes pour le prix d'une :

Pour les jeux, sélectionnez la compatibilité Sound Blaster ou mieux encore, optez pour pour une compatibilité Roland MT-32 pour retrouver toute l'ampleur et la richesse de la musique originale des logiciels ludiques et 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 Mb 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 à 30, rue de Mantes

92700 Colombes

Tél: (1) 47 80 70 50

Fax: (1) 47 82 51 79

Pour la Belgique

appelez le: (02) 534 48 26



## SOUNDWAVE 32

# SHADOWCASTER



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

PRÉVU POUR DÉBUT OCTOBRE SUR PC

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

Shadowcaster se situe à mi-chemin entre Underworld II et Wolfenstein 3D, si l'on se limite à l'observation du côté technique.

La représentation 3D utilise des techniques de «mapping» (application de textures sur des surfaces), mais, contrairement à Underworld 2,

ces surfaces sont composées de blocs parallélépipédiques. Plus de courbes et dénivelés, comme il y en avait dans ▶



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



## «MÉTAMORPHOSE !»

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



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



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



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



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

## TRANSFORMEZ-VOUS EN SIX CRÉATURES DIFFÉRENTES

► Underworld, mais des labyrinthes proches de Wolfenstein 3D. L'animation est ainsi très rapide, même en plein écran. Car il s'agit là d'une des principales améliorations techniques : la vue du personnage ne se limite plus à un petit rectangle. Hormis une bande sur le côté droit, TOUT l'écran peut être utilisé (c'est paramétrable très simplement via de petites loupiotes colorées...).

L'effet est impressionnant, d'autant que la qualité des textures a encore été améliorée. On approche, lentement mais sûrement, de la «vraie» réalité virtuelle.

**Le personnage que vous dirigez est un métamorphe, capable de prendre une multitude d'apparences, il peut, à volonté, se changer en six créatures très différentes, qui ont chacune leurs qualités et leurs défauts.**

L'homme-félin, avec ses quatre bras est un combattant très efficace au corps à corps. Il utilise ses griffes

redoutables pour vous facerer sans scrupules.

Le lutin, s'il est petit et pas costaud, dispose en revanche de sorts de soin très efficaces. Il s'est spécialisé dans la frappe des ennemis de petite taille.

Le beholder, lent et peu efficace en combat, dispose d'une canopée de sorts uniques en leur genre, comme «Death» qui tue sur le coup l'ennemi sélectionné ou comme «Mapping» qui permet l'exploration de la zone environnante sans se déplacer. L'homme-poisson, quant à lui, nage bien évidemment à merveille. Il se révèle également très efficace en combat et dispose de sorts très utiles.

Le mini-dragon, outre ses sorts offensifs, vole à très grande vitesse au-dessus des dangers. Enfin, la méga-géant de pierre dispose d'une frappe dévastatrice. A l'usage, celle-ci se révèle fort lente. Il peut lancer de lourds rochers ou provoquer des tremblements de terre.

Votre personnage dispose de mana, qui diminue lentement mais sûrement quand il adopte une des formes monstrueuses. (voir ci-contre les choix possibles). L'utilisation de chacun des sort utilise en sus, une certaine dose de magie qui diminuera à mesure que vous l'utiliserez.

Ce «mana» remonte tout seul, mais très lentement, et tout le jeu semble basé sur la bonne utilisation de cette énergie.

Jean-Loup Jovanovic



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

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

## PREMIERS PAS

Cette pré-version ne présente rien de scénario. Que venez-vous faire dans cette galère ? Nul ne le sait. Vous démarrez dans des ruines, face à une bestiole sautillante que le chat se fera une joie d'éliminer de quelques coups de griffes. Non loin, vous trouvez un obélisque qui disparaît

quand vous le touchez, laissant derrière lui une baguette projetant des boules de feu et une potion de soin.

Un téléporteur vous mène à la suite du niveau peuplé de plantes carnivores et autres joyeusetés, puis un autre dans un monde vaporeux peuplé de squelettes et de petits gnomes rouges, et un troisième, que vous devez activer, dans un niveau aquatique.



## DES ÉNIGMES A EN PERDRE LA TÊTE

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



## SHADOWCASTER RÉUNIT LE MEILLEUR D'UNDERWORLD 2 ET DE WOLFENSTEIN 3D



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

# X-Wing : de nouvelles missions...



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

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

# B-WING™

MISSION DISK 2

## • le B-Wing! •

Apprenez à maîtriser le B-Wing!

20 nouvelles missions périlleuses

De nouvelles races d'extraterrestres!

6 nouveaux duels historiques

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

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



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

Distribué par UBI SOFT

28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil

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



## LES TEXTURES

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



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



**RÉALISÉ  
PAR LES AUTEURS  
DE BLACK CRYPT !**

ORIGIN®  
We create worlds.™



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

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

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

Et une fois que vous avez choisi vos missions préférées, vous pouvez en enregistrer 24 afin de revivre vos combats les plus glorieux, de faire des échanges avec d'autres fans de

Wing Commander ou de les charger sur un panneau d'affichage.

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

WING  
COMMANDER  
**ACADEMY**

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

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

EA  
DIRECT™



## LES MONSTRES

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



Etant donné vos pouvoirs de transformation, on pourrait penser que vous ne risquez rien face aux créatures qui hantent les souterrains de Shadowcaster.

Détrompez-vous : certains monstres sont capables de blesser même vos aller-régo les plus puissants (golem, homme-chat, dragon). De plus, vous ne pouvez vous transformer à votre guise car votre potentiel de Mana est limité. Bref, c'est pas du gâteau.

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

## PRONOSTICS

JEAN-LOUP JOVANDVIC

Ah ! Devait attendre encore pour ce jeu ! J'attends le point critique, s'il n'arrive pas rapidement, je vais exploser ! Car ce jeu s'annonce fabuleux. Il n'aurait sans doute pas la profondeur d'un IW2, mais il sera cent fois plus beau, et l'aura aussi passionnant. Alors, tu arrive ?



DOGUE DE MAUVE

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



JACQUES HARBONN

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



# GENESIA

## LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

Tout est à rebâtir. Vous n'avez qu'un seul allié : vous-même et votre formidable envie de créer !

La population est l'élément majeur pour votre expansion : vous devrez gérer le moral, les naissances, l'immigration, l'émigration et surtout leur évolution.

Des hommes et des femmes se partagent les tâches quotidiennes nécessaires à la vie dans GENESIA : fermiers, architectes, bûcherons, menuisiers, forgerons, inventeurs, spécialistes...

Tous ont un rôle capital et sont interdépendants. Veillez à leur bien-être, évitez les famines, construisez suffisamment d'habitations, protégez-les des maladies et des agressions ennemies, agissez sur le montant des impôts. Négociez le fruit de leur travail avec les commerçants pour pouvoir vous enrichir.

Sans équilibre écologique, plus de vie dans GENESIA. Surveillez de façon permanente les déboisements et les nappes phréatiques. Mais vous n'êtes pas seul à vouloir devenir le maître de GENESIA, les autres capitaines courent sur d'autres territoires.

Leur seul but est de vous anéantir. Devancez-les en formant l'armée la plus prestigieuse : soldats, archers, cavaliers, chevaliers. Pendant que certains de vos hommes sont en campagne, les têtes pensantes de votre cité (les inventeurs) créent dans leurs repaires ce qui révolutionnera la vie de GENESIA.

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

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

**GENERATION**

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

**JOYSTICK**

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

**TILT**



L'atelier : développez  
vos inventions



La taverne : lieu sacré  
des aventuriers



La caserne :  
recrutez des armées  
et défendez vos terres



GENESIA n'attend  
plus que vous !



L'entrepôt : gérez  
votre économie



**MICROÏDS**

# EVOLUTION LOST IN TIME



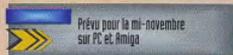
Le troisième niveau du monde de la cité perdue. Comme vous pouvez le voir en bas de l'écran, tous les personnages sont accessibles à tout moment du jeu.

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

Depuis 1990, on voit fleurir des jeux d'un genre nouveau, cumulant la réflexion et l'action. Ils mettent en scène des personnages rigolos qui se baladent de plateforme en plate-forme. Songez à Lemmings, Goblins, Humans, Bill's Tomato Game, Lost Vikings ou autre Incroyable Machine. Evolution est un jeu de ce genre « puzzle/plate-formes ». Vous contrôlez sept personnages humoristiques qui ont les têtes des grandes figures de l'Histoire : Merlin, Robin des Bois, Confucius, etc. L'action se situe sur la Lune où vous avez été kidnappé

par de redoutables aliens. Ces monstres voyagent à travers le temps et sont allés dans chaque grande époque terrestre capturer un spécimen qu'ils destinent à leur « musée des races ». En somme, vous commencez comme prisonnier dans un zoo !

Le principe est de faire progresser vos personnages à travers les quatre-vingts niveaux du jeu, afin qu'ils échappent aux aliens et retournent dans leur époque. Le jeu est divisé en cinq mondes : collines lunaires, caverne de cristal, cité perdue, base lunaire et monde



industriel. Le contrôle des personnages ressemble à celui de Lost Vikings. Chacun d'entre eux possède une spécificité dont il faudra tirer parti au bon moment dans le niveau. Par exemple, le Viking pourra porter des objets très lourds et Ramsès vous permettra, grâce à sa « danse des sables », de contrôler plusieurs personnages à la fois. Quand vous découvrez un nouvel

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





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



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



**MOI JE SUIS  
CONFUCIUS  
ET TOI ROBIN  
DES BOIS**

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

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

Morgan Féroy

## PRONOSTICS

### MORGAN FÉROY

Il n'est pas permis de douter qu'Evolution sera un puzzle/plater-forme de qualité. Même si ce style de jeu n'est pas l'évolutionnisme, c'est toujours avec plaisir qu'on y joue. Wait and see...



### DOGUE DE MAUVE

Humans avait franchement eu du mal à nous séduire. C'est donc avec une certaine appréhension que j'attendais Evolution. Mais les programmeurs d'Imagitec ont fait preuve que le jeu serait certainement amusant.



### NOËLIE BÉRONIE

Comme vous le savez certainement, il y a raffale des jeux de genre de Lemmings. Gohilins. Alors si, en plus, de nombreuses scènes animées cartonnent à l'ajout, au comique du jeu...



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



## REGARDS

Récemment, Imagitec a signé un contrat d'association avec US Gold, entraînant la mise en place de nombreux projets : Space Junk, Freelancer 2120, Evolution, bien sûr, et Riddim, dont le vous n'avez pas encore pu profiter. Space Junk est un jeu d'aventure pour PC-CD ROM (le développement de la version Falcom semble avoir été suspendu). Il met en place un monde interactif où évoluent plus de soixante personnages, amoureusement servis par des sons digites et des musiques CD. Le plupart d'entre eux sont digitalisés (des acteurs avec masque en latex et des machines à vapeur pour la voix). De nous promet une interface dynamique plus attractive que le classique « utiliser, prendre, ouvrir, fermer ». A suivre...



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



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

# RAIDEN

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

PRÉVU SUR AMIGA ET PC POUR FIN OCTOBRE.

Depuis le génial Project-X, la création de shoot'them up s'était quasiment interrompue. Imagitec a décidé de

mettre un terme à ce marasme en lançant Raiden. Pour ceux qui connaissent Seibu sur bornes d'arcade, Raiden n'est rien de plus que sa conversion pour micro. Ce soft des plus classiques vous met aux commandes d'un chasseur ultra-perfectionné. Dans ce jeu, vous devez défendre la Terre d'une

invasion d'aliens. Toutes les défenses militaires existantes n'ont pas suffi à les arrêter. Vous êtes donc la dernière chance d'enrayer le flux de ces lignes ennemies. Le scénario est très simple, mais particulièrement motivant. Vous imaginez vos enfants parlant couramment le klingon et se mettant les doigts dans le nez pour saluer leur entourage ? Hors de question ! Il va donc falloir vous armer de courage et, occasionnellement, de missiles en tout genre pour éviter le pire. Vous pourrez récolter divers lasers, roquettes, missiles et multilanceurs. Bref, vous aurez l'embaras du choix ! Des bonus (sous forme de mé-dailles), rammassés

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

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

Morgan Feroyd



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



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

## LE SHOOT'THEM UP REVIENT EN FORCE !

### PRONOSTICS

#### MORGAN FERoyD

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



#### NOELLE BÉRONIE

Soyons clairs, je n'ai jamais connu l'univers du genre de jeu, et devienon très rapidement lassants. Raiden devra me prouver le contraire !



#### DOGUE DE MAUVE

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





## REGARDS

Récemment, Imagitec a signé un contrat d'association avec US Gold entraînant la mise en place de nombreux projets : Raiden, Space Junk, Freelancer 2120 et Evolution (voir dans ces pages).

- Freelancer 2120 est un jeu d'aventure pour PC. Ce soft, basé sur le monde Cyberpunk, comprend des séquences animées 3D, raytraced ou digitalisées pour faire un film d'action interactif. Vous y incarnez un mercenaire louant ses services au plus offrant. Un des grands traits de la pièce vous a engagé. Il faudra, dans un monde où la criminalité et le terrorisme sont devenus monnaie courante, mener à bien les différentes missions qui vous seront confiées.



A bord de la station orbitale de la firme Asakia.

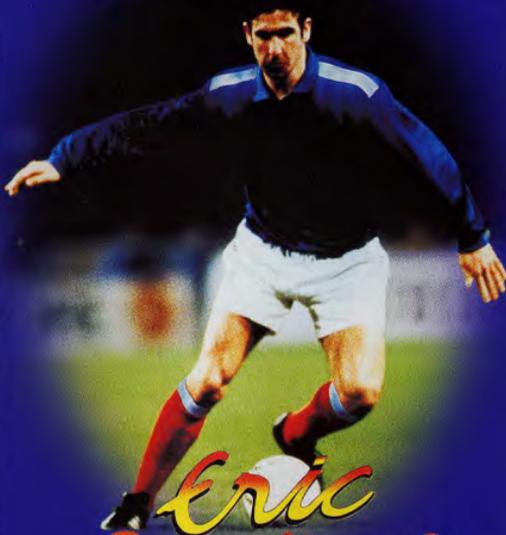


Les seules images en notre possession sont issues de la séquence d'introduction. Le langage de ce caisson de survie dans l'espace est assez prometteur.



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

# LE BUTEUR, C'EST TOI !



## Eric Cantona STRIKER 2



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

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

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

Distribué par UBI SOFT - 28, rue Armand Carrel  
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

Tél : 48 57 65 52



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

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

➡ PRÉVU SUR PC ET CD-ROM POUR LES MOIS DE NOVEMBRE

# RETURN TO ZORK

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

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

Rom, avant d'être adaptée aux plus faibles capacités d'un PC normal.

Return to Zork a en fait été conçu et réalisé comme un véritable film interactif. Les décors du jeu sont en images de synthèse et les personnages sont des acteurs qui ont été filmés dans les mêmes conditions que celles des séries télévisées américaines (maquillage, mouvements de caméra, costumes, techniques et techniciens pour les conseils). Le scénario et les dialogues ont été écrits par des professionnels qui travaillent habituellement pour la télévision (pas de pantine, le scénariste d'Helène et les garçons

n'était pas libre, Out !) et les personnages sont incarnés par des acteurs tout droit venus de séries télé américaines (Twin Peaks, General Hospital, Clair de lune, Flash Gordon, etc.). La plupart d'entre eux sont inconnus en France, mais on peut déjà commencer à rêver au jour où les jeux vidéo auront les moyens de se payer des têtes d'affiche telles que Schwarzenegger ou Dustin Hoffman !

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



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



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



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



Plus vous êtes nombreux à vous abonner à ce magazine, plus nous pouvons vous offrir de belles choses. Pour nous aider à réaliser nos projets, nous avons besoin de votre aide. Si vous êtes intéressé, envoyez-nous votre carte postale ou votre lettre postale à l'adresse suivante : **REGARDS**, 10 rue de la République, 92000 Nanterre. Nous vous remercions de votre soutien.



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

# ZORK



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

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

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

Marc Laboritte



Zork va vous permettre de faire connaissance avec de superbes créatures, malheureusement pas toujours amicales... Comment voulez-vous engager quelque homme conversationnel, avec un langage aussi peu soigné (juste au-dessus du nez) ?



## PRONOSTICS

**Marc Laboritte**

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



**Margan Féryod**

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



**Dagob de Mauve**

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



**TOUS LES MOYENS  
DE LA TELEVISION  
AU SERVICE  
DES JEUX VIDEO**



# ZOOL 2

**Le ninja de la 4<sup>ème</sup> dimension est de retour ! Et cette fois-ci, sa petite famille est venue avec lui... Vous allez enfin pouvoir découvrir sa copine Zoot et son chien Zoon !  
A quand le retour de la vengeance du fils du beau-frère de l'oncle à Maurice Zoot ?**

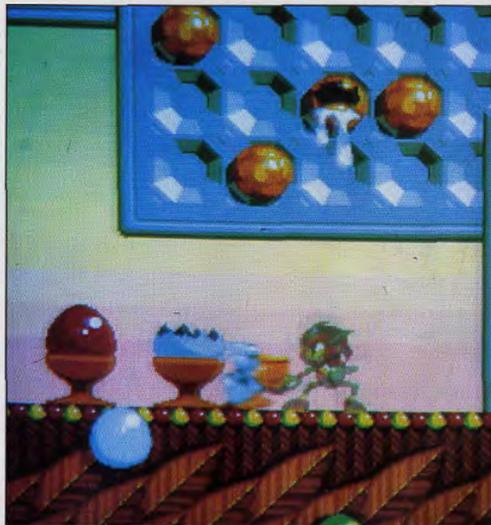
Le grand méchant en personne ! Ce lointain cousin de Barbapapa et du Terminator 2000 peut prendre la forme de n'importe quel objet, mais il choisira de préférence un jet armé de lance-missiles plutôt qu'un Cheeseburger au bacon (encore que le second soit, lui aussi, assez meurtrier).

Ici, tout le monde est d'accord pour dire que Zool est l'un des cinq meilleurs jeux de plates-formes jamais réalisés sur Amiga (sauf moi évidemment, mais laissez... J'ai l'habitude d'être de mauvaise foi !). C'est donc avec impatience que nous attendons la sortie du second épisode des aventures du sympathique petit ninja de chez Gremlin... Le jeu n'est pas encore complètement terminé, mais on sait déjà que les niveaux seront beaucoup plus longs et qu'il sera possible de les terminer de différentes façons (une option qu'on retrouve dans la majorité des jeux de plates-formes sur console, mais qui fait souvent défaut aux jeux de plates-formes sur micro). De surcroît, vous pourrez aussi incarner Zoot, la ravissante petite amie de Zool (pour ceux qui les aiment petites, boulottes, avec une tête noire et des jambes vertes !), qui n'a rien à envier à son compagnon en

matière de cascades et acrobaties, ce qui laisse présager de bons moments puisqu'une grande partie de l'intérêt du premier épisode venait des diverses piquettes qu'était capable d'effectuer l'imitable Zool ! Les programmeurs envisagent également d'inclure dans le jeu l'étrange clébard de Zool, Zoon (je serais curieux de savoir combien est payé le type chargé d'inventer le nom des personnages du soft !), un chien à deux têtes. L'une des têtes sera complètement stupide et ne pensera qu'à manger, tandis que l'autre fera preuve d'une intelligence remarquable... L'idée est originale et rigolote, mais on se demande bien ce que, concrètement, ça va pouvoir donner dans le jeu.

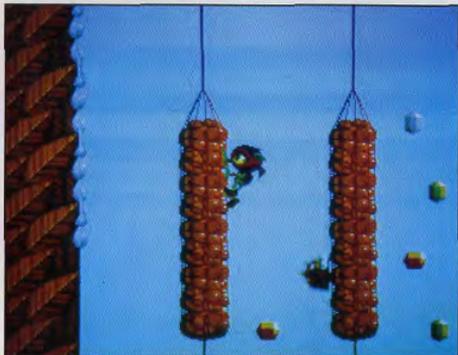
**Pour le reste, les différences avec le premier épisode sont plutôt minimes.** Zool a tout de même fait quelques progrès en escalade et pourra désormais sauter d'une paroi

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

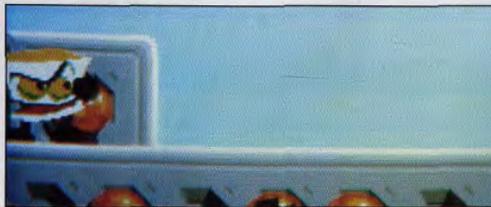


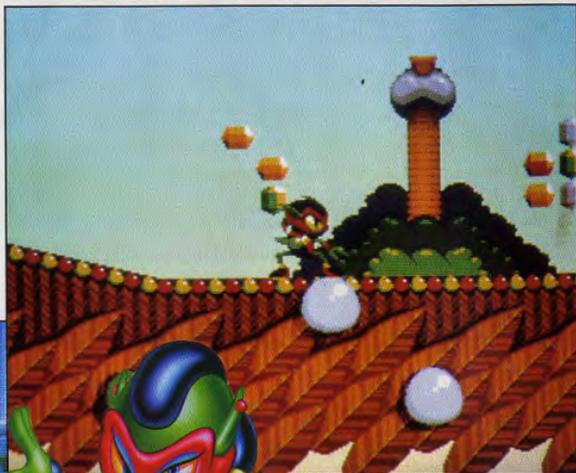
verticale à l'autre pour grimper en haut des passages étroits (Nicolas Hulot n'a qu'à bien se tenir !). Vos ennemis seront un peu plus coriaces qu'auparavant, et vous n'aurez plus le loisir de flâner, car le temps sera sévèrement limité. A la

fin de chaque niveau, vous rencontrerez le grand méchant de service, un cube hideux capable de prendre la forme de son choix... Dans le premier niveau, le bougre se transformera carrément en aviot de chasse et noiera le malheureux Zool



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





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

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

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



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



## PRONOSTICS

### LE SCHTROUMPF GROGNON

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



### MORGAN FEROYD

Zoaz, la mascotte de Gremlin, est l'un des personnages les plus sympathiques de monde de la micro. Avec ce nouvel épisode, les fans de jeux de plates-formes vont être revis.



### DOGUE DE MAUVE

Zoaz revient. Et il n'est pas content ! Voilà donc la suite des aventures du nain fétiche de Gremlin et, me foi, ra o l'air plutôt sympa. J'espère beaucoup de la version A1200 en particulier.



sous un déluge de balles et de missiles guidés (c'est tout de même autre chose que les transformations à la guimauve façon Barbapapa). Bref, les programmeurs semblent s'être contents de «rallonger la sauce», sans vraiment changer la recette... Zooz 2 ne comporte pas

franchement d'innovation majeure (on aurait bien aimé un mode deux joueurs, par exemple), mais il sera sans doute, malgré tout, un des meilleurs jeux de plates-formes disponibles sur Amiga. Les amateurs apprécieront !

Marc Lacombe

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

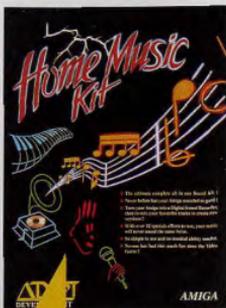
## ADEPT

## L'AMIGA AU SOMMET !

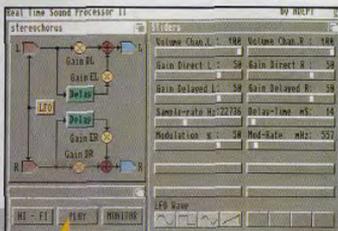
Adept, nouvel éditeur distribué en France par Innelec, s'est spécialisé dans les logiciels sur Amiga. Il propose actuellement trois excellents logiciels de créations graphiques et sonores.

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

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



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

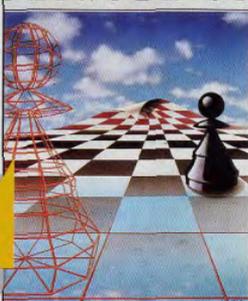


Home Music Kit autorise une paramétrage très précis des caractéristiques de la source. Le mode HI-FI met à profit une astuce pour améliorer encore la qualité de reproduction sonore.

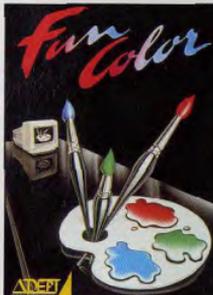


Bravo à Adept pour le choix de sa mascotte. Ce dessin convient bien à la cible visée : les utilisateurs autodidactes tentés par les possibilités créatives de l'Amiga.

## PAINTER 3D

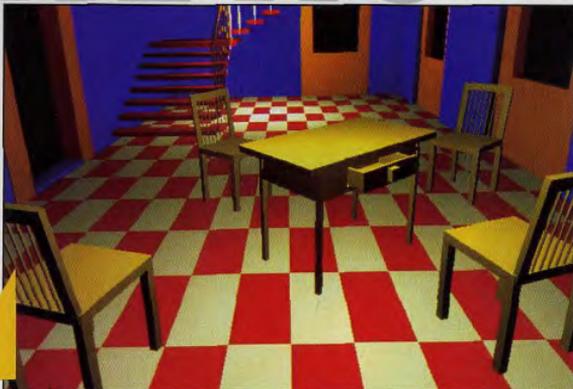


Voici un bel exemple des possibilités du Painter 3D. À partir du réseau de mailles que vous aurez défini (représenté ici en rouge), le programme vous calcule une superbe pion d'échecs.



Ne révois pas : même le mode HAM de l'Amiga avec ses 4096 couleurs, se révèle incapable d'offrir une telle richesse de nuances. En revanche, pour un prix vraiment modique et sans ouvrir votre ordinateur, Fun Color vous plonge dans l'univers des 800 000 couleurs. A titre de comparaison, un œil humain est capable de saisir environ 25000 nuances différentes sur une image.

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





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

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



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

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

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

Jacques Harbom

### SAISON DES FANZINES

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

Morgan Feroy

### AMIGA DE REVE

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

Morgan Feroy

### SAUVEZ LA PLANETE

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

Morgan Feroy

### VIVE LA MARINE !

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

Jacques Harbom



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

## IMAGINA POUR LES JEUNES !

Amateurs d'imaginer de synthèse, rendez-vous à présent votre week-end du 16 octobre ! C'est ce jour que se déroulera le premier Festival Européen Jeunes Création Infographique (FEJCI). Avec le succès d'Imagina, le Festival de l'image de synthèse, on assiste à une progression des œuvres réalisées par les élèves des écoles et universités. Il était donc naturel qu'apparaisse le FEJCI, organisé conjointement par la ville de Montreuil (93) le cinéma George Méliès et l'INA. Toutes les écoles et les universités d'Europe sont invitées à participer à ce projet. Un comité de sélection choisira les œuvres qui entreront en compétition officielle pour être ensuite soumises au jury du Prix Pixel-INA 94 (durant Imagina). Deux prix propres au FEJCI seront également attribués : Animation 2D et Animation 3D (les lauréats étant invités à Imagina 94). Quant au public, il pourra assister à des projections le samedi 16 octobre dans les trois salles du cinéma George Méliès de Montreuil (M<sup>1</sup> Croix de Chevaux).

DaM

## CHAOS : REALITE LE FANZINE « SAUCE MOMOR » A NICE

Un nouveau fanzine consacré aux micro ordinateurs vient de sortir. Il se nomme Chaos et est intégralement réalisé par Momor. Qui ça ? M.O.M.O.R. est le nom de code d'une jeune demoiselle passionnée par le micro et qui ne se gêne pas pour le faire savoir. Elle fait régulièrement des démos et participe à de nombreux salons. Bref, c'est la femme à suivre dans ce monde de brutes. Momor vient donc de créer un fanzine. Il y est principalement question de l'Amiga et du PC. La moitié des pages est en couleurs, avec photos d'écran de grande qualité. Le contenu est lui aussi assez intéressant : tests de jeux, solutions et cheat mode, programmes en Amos et en Turbo Pascal. Le contenu rédactionnel changera à chaque numéro ainsi que les langages machines traités.

La présentation, très « propre », se rapproche plus de celle d'un magazine que de celle d'un fanzine ordinaire. On peut regretter néanmoins l'affichage sur une colonne qui alourdit la lecture. Signalons qu'une disquette de démos est fournie avec le fanzine. Elle est réalisée par Momor (comme le reste, d'ailleurs !). Bonne initiative, non ? Chaos est un fanzine de dix-huit pages, que vous pourrez vous procurer à l'adresse suivante : Groupe Momor, 1, rue de la fosse aux moines, 95160 Montmorency. Le prix est fixé à 40 francs, ce qui peut sembler un peu cher mais, au vu du contenu, ce fanzine vaut certainement son prix. Pour ma part, je le crie haut et fort : Amis lecteurs, ce petit bout de femme est bidonnant. Vive la micro, vive Momor, vive les momorins !

Morgan Feroyd

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

DaM

## LE MAC ECRIT JAPONAIS

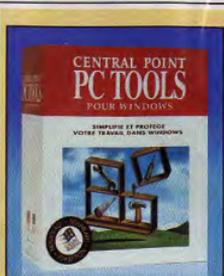
Winsoft, société grenobloise spécialisée dans les traitements de texte multilingues, vient tout juste de commercialiser un package qui permet aux heureux possesseurs d'ordinateurs Macintosh de mélanger, au sein d'un même texte, caractères japonais (katakana, hiragana et kanjis) et caractères occidentaux (romajis). L'intérêt de cet ensemble logiciel vient du fait que le système d'exploitation de votre ordinateur reste français mais que vous pouvez

à tout moment passer à la langue du Pays du soleil levant.

Pour que cela fonctionne, il faut tout d'abord installer WinScript, une extension de bureau qui passe d'un système d'écriture à l'autre, et les ressources japonaises d'Apple. Enfin, le traitement de texte WinText qui est vendu séparément a été conçu spécialement pour les environnements multilingues et permet de saisir du japonais directement au clavier. La simplicité d'utilisation et la souplesse sont étonnantes.

Pour profiter de cet environnement, il faut disposer d'un Mac avec au moins 20 Mo de livres sur disque dur (les polices japonaises prennent de la place !) et du système T.1, ou un plus récent (disquettes Winsoft, prix : H et H).

François Hermelin



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

## PC TOOLS EN POUR WIND

## PROTEGEZ VOS CLAVIERS !



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

Elf Atochem propose un protégé-clavier en plastique. Le principe en est simple : posée sur votre clavier, cette discrète pellicule protégera vos touches et restera en place une bonne fois pour toutes. Et il n'y a plus besoin d'être enrivés.

Au vu de l'élasticité de cette matière, du Pebax 35 shore-D, (il fallait le dire, il a osé !), vous pouvez utiliser votre clavier sans gêne car les touches reviennent naturellement en position. Pas d'angoisse. La taille est universelle et la matière vous surprendra par sa souplesse. De plus, c'est une matière lavable et qui ne jaunit pas. Les poussières, liquides ou autres intrus n'ont qu'à bien se tenir si elles tentent sornousement de s'infiltrer entre vos touches. Les professionnels vont tout parti-

**C**entral Point Software annonce la disponibilité de PC Tools 1.0 pour Windows (version française). Cet utilitaire très pratique vous permet de gérer votre PC. Il comprend cinq modules.

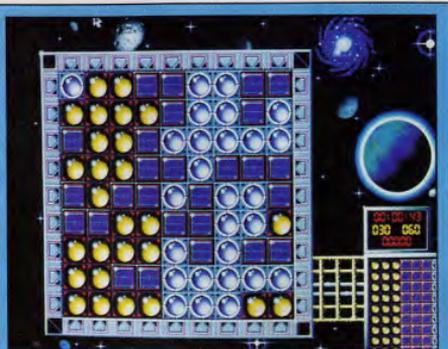
File Manager vous permet de gérer vos fichiers, MultiDesk organise l'environnement et facilite l'accès aux fichiers, WinShield protège vos données de façon systématique. Optimizer réorganise votre disque dur et System Consultant analyse votre système et propose des solutions pour améliorer les performances de votre ordinateur. PC Tools est, en quelque sorte, l'outil qui manquait sous Windows. Le prix conseillé est de 1770 F.

Morgan Feroyd

# FRANCAIS OWS

## JEUX MAC PAS CHERS !

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



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

Et vous éclateriez avec The Tinies, « Bugs Bunny en tête-échappés en folle des cartoons de la Warner Bros. L'édition de ces

jeux pour Mac est une excellente initiative qui sera, on l'espère, suivie par une majorité d'éditeurs. DdM



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

culièrement appréciés : finies les miettes de pain qui bloquent les touches du clavier de la boulangère et les gargistes vont enfin pouvoir poser leurs gros doigts pleins de cambouis sur leur clavier sans le dégueulasser.

Certes, ils ne verront plus les touches et l'important sera la plastique... Mais on n'a rien sans rien ! C'est un petit plus !

Pour l'instant, le miraculeux produit n'est pas distribué en Europe. Il devrait être disponible sous peu au prix de 150 ou 200 F. En attendant, vous pouvez toujours essayer de vous le procurer dans une pharmacie : «Bonjour, je voudrais une boîte de préservatifs pour clavier, s'il vous plaît». Tout simplement !

Morgan Feroyd

## QEMM 7.0: LA MEMOIRE RETROUVEE

Les programmes de jeux deviennent sans cesse plus gourmands en mémoire. Si les mémoires paginées (EMS) et/ou étendues (XMS) sont aujourd'hui indispensables, la mémoire basse (les 640 premiers Ko) conserve toute son importance. On peut disposer de 32 Mo de RAM et ne pas pouvoir faire tourner un programme, faute de place en

mémoire basse. Le MS-DOS 6.0, avec ses configurations multiples et son utilitaire MemMaker permet de contourner en partie le problème. Mais QEMM va plus loin. DOS-UP permet de gagner 7 Ko supplémentaires avec un DOS 5 ou 6 et de 50 à 60 Ko avec un DOS plus ancien. Stealth DoubleSpace procure quant à lui 40 Ko supplémentaires aux utilisateurs du compresseur du DOS 6. On retrouve aussi l'option Stealth ROM, spécifique de QEMM, qui «cache» les ROM système et libère encore de 48 à 115 Ko pour les résidents. QEMM 7.0 reconnaît et gère les configurations multiples du DOS 6.0 mieux que MemMaker. L'optimisation est encore plus simple, l'utilisateur gardant la possibilité de paramétrer intégralement QEMM. Le résultat final est impressionnant : avec un DOS 6.0, DoubleSpace et 121 Ko de résidents et drivers divers, QEMM 7.0 est parvenu à me libérer 633 Ko en mémoire basse avec une «réserve» de 54 Ko en mémoire supérieure !

Les problèmes de compatibilité en rapport avec votre configuration seront réglés. D'une part, grâce à la documentation sur disque tantôt de la quasi-totalité des matériels et logiciels. Et, d'autre part grâce au service technique de Quarterdeck qui fait preuve d'une grande compétence. QEMM 7.0 conviendra parfaitement à tous ceux qui utilisent quotidiennement de nombreux drivers et résidents ou à ceux qui veulent bénéficier de la plus grande mémoire basse possible (QEMM 7.0, éditée par Quarterdeck, Prix : version US : G ; version française Jacques Harbonn

## COREL : MECENE DE L'INFOGRAPHIE



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

## OBJECTIF JEUX

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

JJC : 46, cours Docteur Jean Damidot 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.84.83.

Morgan Feroyd

# NS NOS MAISONS



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

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



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

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

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

Pour cela, il conviendra de surveiller attentivement la promotion de la gamme auprès du grand public, afin d'établir si la firme compte vraiment mettre le paquet. Si telle est son intention, nous pouvons d'ores et déjà nous préparer à de sérieux remous dans le monde PC au cours de l'année 1994. Sinon, les Presario rejoindront le PS/1 dans la liste des invendus...

Piotr Korolew



Un bon joystick pour les fondus de simulation PC.

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

Morgan Feray

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

# PRIVATEER



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

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

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

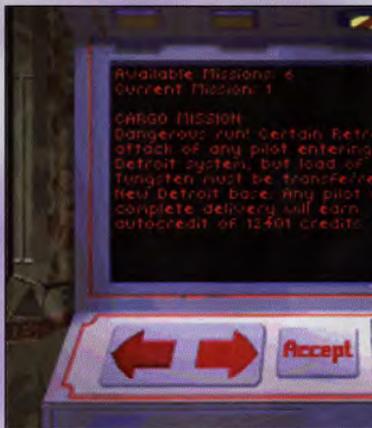
Car Privateer a beaucoup d'atouts pour lui. A la base, il s'agit d'un «remake» d'Elite. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, Elite est LE jeu de

commerce spatial, un jeu culte. Et, malgré son ancienneté, l'un des meilleurs jeux qui soient, toute catégorie confondue, à l'égal de Civilization ou de Sim City.

## LE MEILLEUR D'ELITE ET DE WING COMMANDER 2

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

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



**2 MINUTES DE JEU**



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

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



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



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

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

## GAGNEZ POUR DÉPENSER

Le but, au final, est de gagner de l'argent. N'est-ce pas limité ? Non, car il y a de multiples façons d'y parvenir, et encore plus de façons de dépenser cet argent.

Quatre vaisseaux vous sont proposés. Celui que vous dirigez au départ correspond à un «minimum vital», mais vous pouvez l'améliorer progressivement, en attendant de pouvoir vous en offrir un plus cher. Les équipements disponibles sont d'une variété impressionnante, et votre cocou aura tôt fait de se transformer en forteresse volante. D'ailleurs, au moment où je vous parle, l'équipement de mon



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

vaisseau représente tout de même plus de six fois sa valeur de base...

## MAIS OÙ EST PASSÉ LE SUPER VGA ?

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

Les sauts dans l'hyperspace ne sont possibles qu'à des endroits particuliers, des nœuds (beaucoup plus bel effet). Ces «couloirs» vont d'un point à un autre, et arriver à une station perdue nécessitera plusieurs sauts successifs.



### VERDICT

### OUI

JEAN-LOUP

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

Jean-Loup Jevonvic



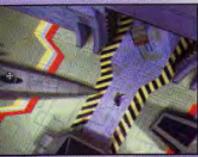
### VERDICT

### OUI

MORGAN

Vous l'aurez compris, Privateer ne répond pas à nos attentes. Les graphismes Super VGA que nous attendions ont désagréablement disparu ! A défaut, on a droit à un mélange de Star Wars Commander (pour les scènes intermédiaires) et de Wing Commander 2 (pour les combats). Malgré cette déception, Privateer est tout de même un bon jeu. Il nous permet, comme Elite, d'incarner un mercenaire de l'espace. Les missions sont aussi nombreuses que variées et la soft vous laisse une impression de liberté bien agréable. Rien de révolutionnaire dans le concept ou dans l'argumentaire de Privateer mais tous les éléments se regroupent vraiment bien. L'ambiance est bonne, la bande son sympathique (bien que répétitive), les voix digit très réussies. Un contrôle explicite ! Alors achetez !

Morgan Ferryé



Ce n'est pas demain, la veille que vous acquiesceriez un de ces magnifiques engins. Mais au cas où, n'oubliez pas les trois canons...



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

### GÉNÉRIQUE

**Editeur :** Origin  
**Distributeur :** Electronic Arts  
**Conception :** Chris Roberts  
**Programmation :** ESI Mavere  
**Bande son :** Howard Vignier

### VERSIONS

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

### TESTE SUR

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

### MATÉRIEL

**Machin :** PC 386ix 16MHz et supérieur  
**Mémoire :** 500 Ko de RAM + 1 Mo d'EMS  
**Modes graphiques :** VGA / VGA  
**Cartes sonores :** AdLib  
**Soundblaster, Roland, Soundblaster 16ASP et les autres...**  
**Contrôle :** clavier, souris ou joystick (conseillé)  
**Média :** 6 disquettes 3 1/2 HD (3 de plus pour le Speech Pack)  
**Installation sur le disque dur :** obligatoire (15 minutes environ)  
**Espace requis :** 17 Mo  
**Jeu :** en anglais  
**Manuel :** en français (texte en anglais)  
**Protection :** aucune

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



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



**TOP**

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

**FLOP**

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

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



## COMPARATIF

### ELITE



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

### WING COMMANDER 2



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



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

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



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

ACTION

SIMULATION

3D

1 2 3 4 5

GRAPHISMES

Ce n'est pas du Super VGA, mais c'est tout de même visuel. On cultive vite le «lagretre» des graphismes pour se connecter au jeu.

74

ANIMATION

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

83

MUSIQUE

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

78

BRUITAGES

Note valable seulement avec une carte Sound Blaster ou compatible. Les bruitages sont rétro, même si les lirs font trop «raïraïraïraï».

82

PRISE EN MAIN

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

75

JOUABILITÉ

Le contrôle au joystick est parfait, à la souris il est «DK» et au clavier, il est exécutable. Comme d'habitude.

85

DURE DE VIE

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

92

DIFFICULTÉ

PRIX

E

PC

386+

1 JOUEUR

INTERET

91%

## INTERDIT AUX NANAS !

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



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

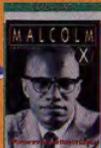
36 70 21 01 36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21



Un appareil photo

36 68 21 01



La cassette vidéo de 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'AVION"

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 petits  
sur vos stars préférées

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

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 4,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services gratuits sont offerts par Newe. Télénuméro, BP N° 428-06, 75424 Paris Cedex 06.

CODE MEDIA  
241



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



# KETHER

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

**durée de vie soit si réduite...  
Un test de Morgan Feroyd**

Depuis plusieurs mois, c'est la consternation. Il faut bien se rendre à l'évidence : les jeux sur CD-I manquent singulièrement de jouabilité. On espérait voir des images de grande qualité, une bande sonore exceptionnelle et des thèmes originaux associés à une excellente jouabilité. Hélas, c'est là que le bât blesse. Le problème est que le CD-I est une machine hybride : sa

télécommande fait très difficilement office de joystick. Pourtant, avec Kether, l'équipe d'Infogrames a réussi à cumuler les réussites. Vous incarnez donc Melkhor, un chevalier intergalactique qui doit sauver la planète Kether (c'est la raison pour laquelle on vous a réveillé de votre transe). La princesse de la Sagesse, Eta Carène, est

**2 MINUTES DE JEU**



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

**MERCI POUR LE GUIDE, ATTENTION LA MA**



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



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



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



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

# ER

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

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

## POUSSEZ PAS : Y'EN A POUR TOUT LE MONDE

Il s'agit en effet d'éviter les météorites ou les vaisseaux qui vous barrent la route. C'est un principe de jeu d'action similaire à l'attaque de l'Étoile de la Mort dont il faut atteindre le cœur sans se faire détruire. Les cinq vies et la sauvegarde mises à votre disposition se seront pas de trop si vous voulez vous en sortir. Au cas où vous seriez détruit, un tunnel en 3D rempli d'étoiles colorées peut vous permettre de retrouver le chemin de votre quète ou, au contraire, vous égarer dans l'espace. Votre père céleste, Enoy, Empereur de lumière, vous

HE !



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

### VERDICT

### OUI MAIS...

MORGAN

Pour être franc, Kether est un jeu où, au premier abord, paraît mauvais. Les superbos graphiques vous laissent espérer un chef-d'œuvre mais après quelques minutes, vous avez la nette impression de vous être fait blâmer. Votre vaisseau réagit mal, les animations sont fantomatiques (ce sont plutôt des salles d'images), le scénario est très maussade... Puis, sous la contrainte (Doguy m'embête, le ventricule de l'audience impose un rythme de vous très dur), j'ai exploré plus amplement les temples du programme et commencé à prendre goût au voyage. Il s'agit d'un genre nouveau qui tient plus de film que de vrai jeu. Les aspects actual-cel les grandes deviennent gentils, les voix envoiées, etc. Le principe restait simple, on fait évoluer l'assemblée en toute innocence et, finalement, avec plaisir même si Kether n'est pas un chef-d'œuvre.

Morgan Forzy



aidera à trouver la bonne voie lors d'une petite animation en début de voyage. Après avoir atterri, il faudra ouvrir le sas menant au labyrinthe du temple. Il s'agit de petits jeux du genre Simon ou Memory. Le

principe est assez simple et peu passionnant. Lorsque vous avez résolu l'énigme, la porte s'ouvre et vous accédez au labyrinthe du temple. Cette troisième phase de jeu vous entraîne dans un dédale de couloirs, à la recherche de

### VERDICT

### OUI MAIS...

DOGUY

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

Doguy de Mauvo



## GÉNÉRIQUE

**Editeur :** Infogrames  
**Conception :** Jean-Noël Moqay, Guy Solre, William Penzabato  
**Programmation :** Ronan Arribat, Pierre Crakis  
**Graphismes :** Jérôme Girard, Laurent Clavel, Little Big One  
**Musique :** Jacques Raax  
**Bruitages :** Thierry Carrau, Vax Populi

## TESTE SUR

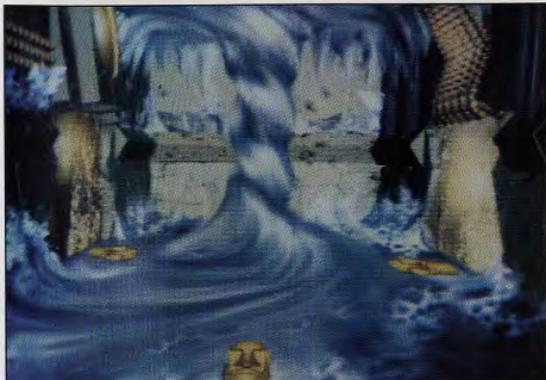
CD-I 220 avec télécommande infrarouge.

## MATÉRIEL

**Machine :** CD-I tous modèles  
**Contrôle :** Télécommande  
**Média :** 1 CD-I  
**Options :** pop-over, fastload doublet  
**Jeu en français (ou anglais)**  
**Protection :** aucune

## VERSIONS

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



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

salles. Divers monstres vous barreront la route. A force de patience, de stratégie et d'usage de votre laser, vous réunirez les cinq symboles du temple. Il faut alors vous rendre dans la sixième salle, où vous verrez apparaître un message d'un esprit-lumière (une demoiselle si charmante que l'on parvient à gagner juste pour la

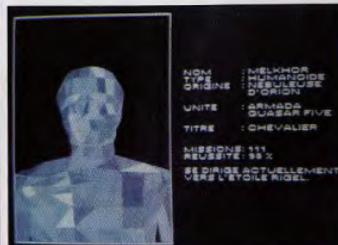
voir !). Lorsque vous aurez résolu les mystères des quatre premiers temples, il faudra vous rendre dans le cinquième, Malkhout, où Khork emprisonne la princesse. Il faudra procéder de la même façon que dans les autres temples. Toutefois, vous aurez besoin des codes obtenus dans la première phase du jeu pour ouvrir le sas.



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



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



NOM : MELKHOR  
 TYPE : MALKHOUT  
 SAÏNE : NÉBULEUSE  
 D'OR : D'OR  
 UNITÉ : ARMADA  
 GARDER : FIVE  
 TITRE : CHEVALIER  
 MISSION : 111  
 PENSÉE : 333  
 SE DIRIGE ACTUELLEMENT  
 VERS L'ÉTOILE RIQEL

## COMPARATIF

### KETHER



Ce jeu fait penser davantage à un film qu'à un jeu. Heureusement cet aspect est très travaillé. La qualité des images est supérieure à celle d'Inca. La bande sonore est elle aussi plus travaillée.

Mais ne nous leurrans pas : les deux jeux se ressemblent beaucoup.

Vous dirigez un chevalier qui mène une quête dans un pseudo-jeu d'aventure. A bord d'un vaisseau, vous tentez de vous frayer un chemin dans l'espace.

Les phases d'arcade sont un peu moins déceitantes dans Kether, car vous ne pouvez pas tirer sur les obstacles ou les ennemis.

### INCA



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

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

## HOLLYWOOD BELGE

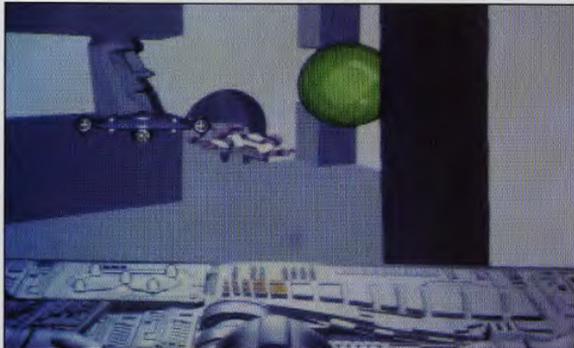
Des acteurs ont été engagés pour l'occasion. La mignonne demoiselle interprétant Éta Carène est d'ailleurs celle que l'on apercevait dans Eternam. À ce sujet, je tiens à préciser que je serais ravi d'entrer en contact avec elle. Nous pourrions, par exemple, prendre l'ascenseur ensemble. (C'est peut-être pas très d'époque, ça...)

Blague à part (quoique), il est remarquable de voir qu'un travail cinématographique original ait été réalisé pour un jeu vidéo. Cela change des séquences de film repompées et archiconnues. La



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

bande-son est originale et de grande facture. Sur CD-I, c'est peu surprenant, mais on sent quand même que le rapport avec l'image et le déroulement du jeu a été particulièrement travaillé. En somme, Infogrames a réussi, à partir d'un système très simple, à faire un jeu de bonne qualité qui satisfera tous les publics. Les plus exigeants devront encore attendre (et prier) pour voir Underworld ou Alone in the Dark sur CD-I.



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



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



**ACTION**  
**AVENTURE**  
**REFLEXION**

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les premiers mots qui viennent à la bouche sont : superbe, fluide, quel bonho ! En un mot les graphismes sont de grande qualité.

94

### ANIMATION

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

56

### MUSIQUE

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

89

### BRUITAGES

Plus nombreux pour un jeu CD-I, ils sont assez bons, même si ils n'ajoutent pas grand-chose au jeu.

72

### PRISE EN MAIN

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

90

### JOUABILITE

C'est là où on compare son malheur. La télécommande est mal adaptée à un contrôle précis. Attendez le joystick, Philips...

60

### DUREE DE VIE

Quelques heures suffisent. Et on ne le recommence pas car on s'en lasse. Heureusement, une vraie-belle fin vous attend.

49

### DIFFICULTE



JOUEUR

1

PRIX

D

CD-I

INTERET

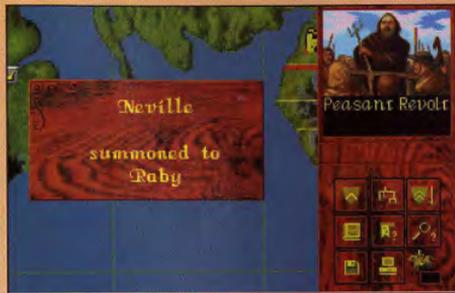
79%

# KINGMAKER

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

Kingmaker est un jeu de stratégie qui se déroule en Angleterre, pendant la guerre des Deux Roses (juste après la guerre de Cent Ans, pour ceux qui auraient oublié leurs cours d'Histoire). Sur l'Angleterre

règne un faible roi, et de nombreux prétendants entrent en conflit pour imposer le futur roi. Vous allez devoir éliminer tous les autres prétendants pour m'en garder qu'un, que vous ferez couronner.



Révolte des paysans : les nobles concernés sont rappelés d'urgence dans leurs fiefs, ce qui peut affaiblir votre troupe principale, ou les mettre à la merci d'un ennemi.

## GÉNÉRIQUE

Editeur : US Gold  
Distributeur : US Gold  
Programmation : Graham Lilly  
Développement : Paul Cockburn

## TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, et une carte sonora SoundBlaster Pro.

## MATÉRIEL

Machine : PC 286 ou supérieur  
Mémoire requise : 1 Mo (500 Ko libre)  
Mode graphique : VGA  
Cartes sonores : Ad Lib, SoundBlaster  
Contrôle : souris  
Modem : 2 disquettes 3 1/2 HD  
Installation disque dur : obligatoire  
Espace requis : environ 3,5 Mo  
Jeu : en anglais  
Manuel : en anglais  
Protection : par codes

## VERSIONS

La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

Vous disposez d'un ou plusieurs nobles, ainsi que des «avantages» (déchets, titres royaux, navires, troupes, etc.), que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Chaque noble dispose d'une troupe et vous contractez des alliances. Au début du jeu, le roi et les prétendants sont répartis sur la carte. A vous d'en capturer un, puis d'éliminer les autres (vos concurrents vous aideront très

## VERDICT

## NON

JLJ

Le premier contact avec Kingmaker est bon. Les graphismes sont corrects et, malgré quelques petites fautes ergonomiques, le jeu semble complexe et positionné à son prix. Malheureusement, deux défauts ont vite fait de le rendre particulièrement fustigant. Le premier, c'est que le hasard intervient beaucoup trop. Juste avant d'une bataille, c'est peut-être ennemi mais sur micro, il est des plus malins. Adapter sur micro, cela ne signifie pas recopier bêtement le jeu de plateau ! Enfin, il serait intéressant de savoir, pour chaque partie, l'ordinateur résout-il une dizaine de secondes. Puis les troupes sont déplacées, mécaniquement. Puis c'est le tour des événements spéciaux, etc. En définitive, le joueur s'interrogeait que pour un dixième de jeu. Tout le grand stratège que vous êtes, c'est court, non ?

Jean-Loup Jovanovic



## VERDICT

## NON

SERGE

J'ai joué à Kingmaker dans sa version plateau, où les parties étaient passionnantes, mais je ne retrouve pas cette ambiance dans la version micro. Le début de jeu en est un partie responsable, mais sans plus reproche concernant le système de jeu en deux parties. Dans la première partie, les armées des différents fiefs sont réparties dans le royaume. Tout le monde chasse les hérétiques et l'action est soignée. En revanche, dans la seconde partie, lorsque tous les prétendants à la couronne ont été capturés, les factions dirigées par l'ordinateur se regroupent, s'enferment dans leurs châteaux et l'action est gelée sur place ! C'est effrayant ! Lorsque vos rattachés vos armées pour les villages, un événement imprévu survient, dispartez vos armées et tout est à refaire... Auragh !

Serge D. Grua



## 2 MINUTES DE JEU

"You're impudent and abominable Warwick, hence: Brand utter up and puller down of King."



C'est Shakespeare lui-même, soutenu par une voix digitalisée, qui vous parle. Un rappel bien utile pour ceux qui, comme moi, ont laissé loin derrière eux leurs cours d'Histoire...

## ONCE UPON THE TIME... GOD BLESS YOU ! ET VOS ENNEMIS AUSSI...



Comme sur le jeu de plateau, il est possible de jouer à plusieurs. Mais comme c'est l'ordinateur qui dirige vos adversaires, c'est lent ! Pour commencer, prenez un ou deux ennemis.



Première phase : répartir vos troupes. Le frango m'a été favorable : je dispose de troupes riches et captivables. La plupart des nobles sont placés automatiquement dans leur château.



À la fin de votre tour de jeu, et s'il en reste de disponibles, un noble se joindra peut-être à votre cause. Vous pourrez aussi récupérer un «avantage», comme un archevêque, des troupes, un litre, etc. C'est automatique quand vous gagnez une bataille.

## TOP

- ▲ Le jeu est complexe et assez réaliste
- ▲ Un effort pour les animations (si rares dans ce type de jeu)

## FLOP

- Le jeu est «lent»
- Le hasard intervient trop
- Il est impossible d'interrompre les animations

► activement dans cette tâche). Chaque faction déplace ses troupes à tour de rôle. La résolution des combats se fait en fin de mouvement et dépend du nombre de troupes en présence, tempéré par un tirage des plus aléatoires...

### CAPTUREZ ET TUEZ, PAS DE QUARTIER !

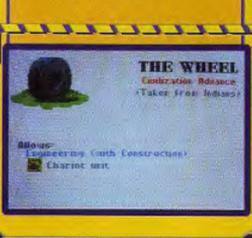
Au combat, les nobles peuvent être tués, et vous perdez alors TOUTS leurs avantages. Si vous gagnez, vous capturez des ennemis, que vous exécuterez ou échangerez contre des avantages. Comme dans Highlander, il ne peut en rester qu'un ! Graphiquement, Kingmaker est joli, mais sans plus. Un effort a été fait pour les nombreuses séquences animées, certes de petite taille, mais néanmoins du plus bel effet. La musique d'ambiance, ponctuée de bruitages et de mélodies correspond bien. L'ergonomie, qui ne fait intervenir que la souris, est assez réussie, même si le système de répartition des avantages est assez «bizarroïde». Je vous laisse découvrir par vous-même...



La maladie était fréquente à cette époque. Des épidémies ravageaient régulièrement les contrées, et si un de vos nobles se trouve dans une ville contaminée, il risque d'y laisser sa vie. Mourir dans un lit, triste fin pour un guerrier !

## COMPARATIF

### CIVILIZATION



S'il est aussi très d'un jeu de plateau, Civilization a subi de nombreuses améliorations par rapport à l'original. Ainsi, il est devenu l'un des meilleurs jeux micro existants. Chaque partie est totalement différente, et le plaisir de jouer est à chaque fois renouvelé. Les graphismes sont, certes, assez modestes, mais ce défaut disparaît face à la touche de génie qui a présidé à sa conception. Kingmaker, s'il provient d'une source similaire (un jeu de plateau), ne bénéficie pas de ce regain (surtout ce Sid Meyer ?), et ce malgré une réalisation très correcte. Cela aurait mérité un titre un petit jeu très sympathique, n'ait été les défauts ergonomiques - en particulier les affrontements interminables qui entourent Kingmaker. Tiens, je me rappelle bien une petite partie de Civilization, histoire de battre mon meilleur score (124 % ...)

## X, NE VOUS RATERONT PAS...



Les troupes ennemies prennent position... pendant une douzaine de secondes. Les défauts du jeu commencent déjà à apparaître.



C'est parti ! À vous les conquêtes ! Mais évitez Holland. Le petit «x» à côté du nombre de ses troupes signifie, que bien à l'abri dans son château, il a deux cents hommes en réserve...



SIMULATION  
REFLEXION  
AVENTURE

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les graphismes sont isobles, ce qui est un point important, mais ils auraient pu être plus colorés...

68

### ANIMATION

Même les petites séquences animées (en 80 x 80 pixels), il n'y a guère que les pièces qui se déplacent.

62

### MUSIQUE

La musique est lisse. Parfois de bruitages et de mélodies, elle elle correspond bien à l'ambiance.

72

### BRUITAGES

Recouvrements de bruitages, de tonnerre, de canons... Une douzaine de bruitages digitaux viennent ponctuer les événements importants.

74

### PRISE EN MAIN

Le manuel est un peu confus et ne récapitule pas suffisamment. Mais on arrive rapidement à comprendre les principes du jeu.

59

### JOUABILITE

Le contrôle est bon, mais souffre de quelques défauts gênants, dont le répartition discutable des «avantages» n'est pas le moindre.

63

### DUREE DE VIE

Même si vous supportez les longueries de ce jeu pendant une ou deux parties, vous en serez ensuite trop dégoûté pour continuer.

55

DIFFICULTE



JOUEUR

1

PRIX

D

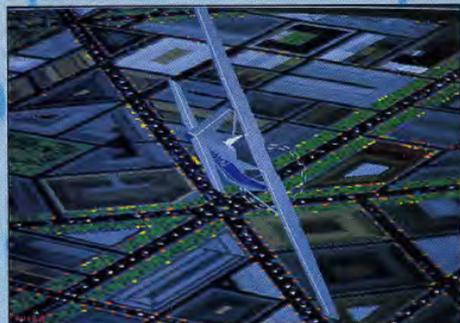
PC  
286+

INTERET

58%

# FLIGHT SIM

Le patriarche est de retour. Voici dix ans que Flight Simulator apprend à voler à tous les pilotes du monde, dix ans d'un succès jamais démenti. Aujourd'hui, le vétéran de la simulation de vol fait peau neuve avec une cinquième version nettement plus graphique que les précédentes, notamment grâce au SVGA. Microsoft voudrait-il réconcilier joueurs et pilotes ? Un test de Piotr Korolev



Flight Simulator 5, c'est avant tout des graphismes de bien meilleure qualité. La texture de votre appareil et les détails au sol sont, ici, impressionnants.

La principale innovation de cette cinquième version de Flight Simulator provient des graphismes. Entièrement repensés pour le SVGA, FS5 dispense maintenant des paysages dignes de ce nom. Basé sur des photos satellite, le rendu du sol est saisissant à cinq mille pieds d'altitude, avec de grandes

avenues, des parcs, des blocs de bâtiments. Comme par le passé, les rivières et canaux sont représentés (ils constituent une précieuse aide à la navigation). Dans les zones des scenery disks (Paris, entre autres), les principaux édifices publics sont modélisés, ce qui vous permettra



Visite de Paris, la nuit. Non seulement la basilique du Sacré-Cœur est magnifiquement éclairée, mais, qui plus est, elle prend place sur une vraie butte Montmartre.

ainsi de jouer impunément au Baron Noir en survolant les monuments de la capitale ; Notre-Dame est encore plus superbe vue de nuit, et un slalom aérien entre les hautes tours de verre de La Défense, c'est franchement fun.

Les pilotes pourront grâce à cette nouveauté, planifier des vols jusqu'à réservés aux possesseurs de scenarios d'extension.

## LE JOUR LE PLUS LONG...

Flight Simulator tient compte et de l'heure et de la saison de votre vol, pour vous dispenser la lumière adéquate. Ainsi, si vous décollez de Paris pour Lyon à dix-huit heures au mois de septembre, vous assisterez à un magnifique coucher de soleil et devrez vous poser sur une piste illuminée, en pleine nuit (le scenery disk de Paris vous propose, à ce sujet, un magnifique survol de la capitale au couchant). Si par contre vous décidez de partir plein ouest, la nuit mettra cette fois-ci beaucoup plus de temps à vous rattrapper. Autant de détails qui renforcent grandement le réalisme du vol.

La hantise du pilote n'est pas tant le vol en lui-même (un avion est ▶

## LE GLOBE TERRESTRE DANS VOTRE PLAN DE VOL

Autre innovation importante : un pilote peut théoriquement faire le tour de la Terre. Le monde ne s'arrête plus aux limites des zones modélisées et l'on peut maintenant passer des unes aux autres (en suivant le bon cap, bien sûr...). Il ne faudra cependant pas compter retrouver le niveau de détails de Paris au-dessus de St-Alban-sur-Limagnole, chef-lieu de canton de la Lozère (NDR : Quelle culture étonnante !) : le globe entier n'a pas été modélisé avec le même soin.

2 MINUTES DE JEU



Votre Learjet est en attente à Roissy. Une fois la piste 10 débrayée, vous pourrez vous aligner et mettre les gaz.



Le décollage s'est bien passé et vous survolez maintenant la banlieue parisienne. Prenez la direction sud-ouest.



Votre jet traverse la couche nuageuse. Vous pouvez changer d'appareil en cours de vol. De cette manière...

## PLAN DE VOL : DECOLLAGES DE PARIS-CHARLES ALTITUDE AU-DESSUS DE LA BANLIEUE OUEST

# ULATOR 5

► Un appareil relativement stable, une fois en l'air que l'atterrissage. Or, il n'est rien de plus désespérant, après un long vol réussi, que de venir s'écraser en début de piste. Les doigts ont en effet à ce moment la fâcheuse habitude de s'emmêler sur les touches, provoquant une catastrophe dont vous seriez, on s'en doute, bien passé.

FS5 tourne en SVGA (mais le VGA est toléré). Il vous faudra au moins 1 Mo de mémoire étendue, même si 4 Mo sont recommandés.

## CONFIGURATION MUSCLÉE OBLIGATOIRE

La possibilité d'utiliser les manettes de jeu spécialisées type Thrust-



La visite continue par Notre-Dame, tous vitraux illuminés.

Pour éviter cela, Flight Simulator 5 propose une option «Land Me» Son programme prend en charge le pilotage et vous amène à bon port.

## LAND ME : LA FIN DU CRASH

La procédure n'est pas parfaite mais elle permet aux néophytes d'observer en toute sécurité les différentes manœuvres à enchaîner et elle en soulagera certainement plus d'un et d'une...

master est un plus appréciable mais vous pourriez vous contenter du clavier de votre PC. Quant au processeur, si Microprose déclare la jeu praticable sur un 386, le nous apparaît plus honnête de recommander un 486 La nouvelle mouture du papy de la simulation demande en effet beaucoup au processeur. Il faut également signaler la prochaine disponibilité de scenery disks et, surtout, de Tools disks qui vous permettront de construire vous-même vos appareils.

### TOP

- Un logiciel entièrement relocé en 5-VGA
- Un vol au dessus de Paris la nuit
- La lumière change selon l'heure du vol

### FLOP

- L'animation est catastrophique
- La compatibilité avec F54 n'est pas complète
- Un total manque de fun

## FLIGHT SIMULATOR, LE PERE DES SIMULATIONS

Certaines questions n'obtiendront sans doute jamais de réponses. Ainsi, pourquoi, il y a dix ans, Microsoft, le leader incanté des éditeurs de systèmes d'exploitation professionnel, racheta-t-il Sublogic, qui ne passait à son catalogue qu'un petit simulateur de vol appelé Flight Simulator ? Qu'importe ! Le géant assure une promotion inconnue jusqu'à ce jour pour un produit de loisir et fit de Flight Simulator le logiciel ludique le plus connu au monde. Pensez, que six cent mille personnes ont renvoyé leur carte d'enregistrement, ce qui implique une base installée estimée par Microsoft à environ deux millions d'exemplaires (la note avis, ce chiffre pourrait atteindre les cinq millions...). Distribués dans le monde entier, parfois en OEM (fourmi avec la machine), Flight Simulator a suivi l'évolution des machines. A ses premiers jours, il était disponible sur Apple II et C64. Aujourd'hui, il se consacre aux deux standards ennemis de la micro, le Mac et le PC. Ce qui fit le succès incontestable de FS, hormis la puissance promotionnelle de Microsoft, fut le nombre d'add-on qui apparurent. A partir d'un produit relativement «au», quelques éditeurs construisirent un monde dense et riche, à force de disquettes additionnelles modifiant une partie spécifique du globe ou des appareils nouveaux.

### VERDICT

### OUI MAIS...

PIOTR

Le premier vol sur FS5 est vraiment formidable. Présenté par Microsoft sur un 486 dx2/50 avec local box, le logiciel s'annonce très bien. Une fois la bête-version du jeu installée sur un petit (1) 486/33 avec local box, l'impression se modifie, et pas vraiment dans le bon sens. L'animation, très soignée, s'arrête parfois totalement pendant que le programme va susciter le frisson des ailes de droite, sans mettre en jeu l'histoire sur le compte d'une version non achevée. Gaspions que Microsoft saura y remédier dans la version commerciale. Cela ne change rien au fait que Flight Simulator soit le seul vrai simulateur de vol (avec ATP) disponible sur nos machines et qu'en cela, il ait irrémédiablement. Les pilotes peuvent l'habiller les yeux fermés, mais le conseil est de jouer toujours à hauteur plus importante.

Piotr Karolew



## DE GAULLE - PISTE 10. VOL BASSE JUSQU'A VERSAILLES-CHATEAU.



...en approche du château de Versailles, vous voyez aux commandes d'un Cessna.

Les bâtiments sont un peu schématiques mais les jardins et le canal sont bien ceux conçus pour le Roi Soleil.

### VERDICT

### NON

SERGE

J'ai beau chercher, je ne vois pas ce que cette version apporte de plus par rapport à FS4. Non, ce n'est pas des graphismes en 5-VGA 756 couleurs. D'abord, ce n'est que de 640x480 au maximum, ce qui n'est pas de vrai 5-VGA, et ensuite, même sur un 486 avec plein de mémoire et des bus locaux partout, ce n'est pas un max. Imaginez un peu : l'affichage gèle régulièrement pendant plusieurs secondes pendant que le moteur brasse le litte der. Quant aux détails de l'affichage, c'est vrai qu'il y en a tout plein (de moins, autour des grandes villes) et que c'est très joli, mais l'ouïs est toujours aussi dur - au point même s'arrêter dessus ! Faites le compte : 490 F plus 390 F par scenario disk (soit pour New York et un autre pour Paris), c'est près de 1.300 F pour regarder un PC brasser du disque dur !

Serge D. Guez



## GÉNÉRIQUE

Éditeur : Microsoft  
 Distributeur : Microsoft  
 Conception : Bruce Artwick Op.  
 Programmation : BAO  
 Bande son : BAO

## VERSIONS

PC  
 Flight Simulator n'est pour l'instant prévu que sur PC, mais Microsoft travaille, comme pour la version précédente, à une version Mac.

## TESTÉ SUR

La bêta version que nous avions à disposition sur PC 486cd à 33 MHz, avec local bus, 8 Mo de RAM, carte SVGA Tsingy ET4000, carte Audio et PC 486cd à 33 MHz, sans local bus, 8 Mo de RAM, carte SVGA Tsingy ET4000, carte Thunderbolt.

## MATÉRIEL

Machine : PC 386cd minimal (486 recommandé)  
 Mémoire requise : 320 Ko (DOS) + 1 Mo (MS-DOS 3.11) (4 Mo recommandés)

Modes graphiques : VGA et S-VGA  
 Cartes sonores : toutes les cartes du marché

Contrôle : clavier, souris, joystick, périphériques spécialisés (Thrustmaster, Vigor, etc.)

Média : 2 disquettes 3 1/2  
 Installation disque dur : obligatoire et longue (15 min)

Espace requis : 8 Mo  
 Jeu : en anglais

Manuel : en français  
 Protection : aucune



En vol de nuit (ou, ici, crépusculaire), le tableau de bord s'éclaircit, et vous voyez toutigraïent dans une douce et chaleureuse ambiance rougeâtre.



struments, rendu de l'appareil, nuages : les fans de FS4 seront agréablement surpris par les graphismes... bien moins par l'animation.

## COMPARATIF

## FLIGHT SIMULATOR 4



Quelles sont les réelles différences entre les deux versions de logiciel de Microsoft ? FS5 se décline maintenant en S-VGA, ce qui lui permet d'afficher des vues extérieures remarquablement impressionnantes. Il est possible dorénavant de faire un tour de Terre entier (mais seules les zones de scénario seront fidèlement reproduites). Le tableau de bord est nettement amélioré (mais il ne donne pas plus d'informations). Les néophytes disposent de l'option "Land Me" pour leur éviter l'inévitable crash des premiers vols. Les pilotes trouveront-ils leur compte à changer de version ? Oui, probablement, par ce qu'un pilote trouvera toujours son intérêt dans une version améliorée de son logiciel préféré. En revanche, ce qui concerne les joueurs plus habitués aux simulateurs de combats est-ce que les Dogfight ou Chuck Yeager, il n'est pas certain que FS5 constitue un choix judicieux, surtout s'ils possèdent une machine à base de 386. Le bon vieux FS4 et sa formidable bibliothèque d'add-ons constitue une valeur sûre.

## COMANCHE MAXIMUM OVERKILL



Ce comparatif ressemble un peu à de la provocation, c'est vrai, mais il convient tout de même d'être clair. Les pilotes vont croire au miracle devant FS5, mais les joueurs rétrogradés font d'être doux : Flight Simulator, c'est avant tout le pilotage d'un avion et rien que le pilotage. Pas question de trouver d'autre but que de relier deux points géographiques entre eux. Une ou deux missions sont Paris ou Chicago aisément accessibles, pourvu que la simulation soit réaliste. Dans Comanche, au contraire, on se fiche totalement de l'exactitude de vol : seul importe le plaisir ludique de remplir des missions dans un décor tellement « réaliste » que l'on a vraiment l'impression de plonger dans un canyon à la poursuite d'un T-72. Ces deux produits représentent deux « philosophies » de la simulation différentes et il convient à chaque joueur de déterminer à laquelle il adhère pour ne pas se tromper dans ses choix. Les amateurs de shoot'em up ne pourront être que deux, voire endormis par une simulation extrêmement réaliste.



## SIMULATION

## REFLEXION

## 3D

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Le point fort de cette nouvelle version qui domine enfin le S-VGA

80

## ANIMATION

Le point faible de cette version - inévitables en-dessous d'un 486.

40

## MUSIQUE

Le hic attendu : aucune musique dans cette bêta-version.

-

## BRUITAGES

Avec une douce note sonore, votre appareil dispose d'un son réaliste.

75

## PRISE EN MAIN

Un accès simple et direct, mais une fastidieuse installation pour un premier contact avec l'air.

70

## JOUABILITÉ

Pour s'appuyer sur toutes simulations FS5 n'est pas si complexe... ou démodé !

70

## DURÉE DE VIE

Les pilotes y passeront sans fin, les autres s'ennuieront après vingt minutes.

75

## DIFFICULTÉ



## PRIX

2 JOUEURS

PC  
386+

INTÉRÊT

75%

## PC 1

Ecran VGA, micro 286,386, 486.  
**SPEAR OF DESTINY** (version shareware) : Tout le monde connaît le superbe jeu WOLFENSTEIN. Et bien voici la suite, c'est encore plus beau et encore plus dur. Votre héros est toujours prisonnier dans une forteresse remplie de gardes armés.



## PC 2

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**LAMMERS** (version complète) : Si vous en avez maré de sauver les Lemmings, défoulez vous en tant que les Lammers. En effet, il s'agit d'éliminer ces petits personnages en utilisant des bombes, des mines, une mitrailleuse ou un fusil, défilant.

## PC 3

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**CYRUS** (version complète) : Un des meilleurs jeux d'échecs sur ordinateur. Ses graphismes en 3D sont très agréables et il vous propose de multiples niveaux.  
**SCRABBLE** (version complète) : Enfin, voici un superbe jeu de Scrabble qui dispose d'une bibliothèque de plusieurs milliers de mots français. Vous pourrez donc jouer contre l'ordinateur dans votre bonne vieille langue.



## PC 4

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**SUPERRETROS** (version complète) : Si vous avez les nerfs fragiles, je ne vous conseille pas ce jeu. Il adopte le principe du Tétris mais avec une variante importante, il faut éliminer le carré qui clignote sur l'écran. Ce carré peut se trouver en haut de la pile comme il peut être sous un amoncellement de pièces dans un désordre total, bonne chance.

## PC 6

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**HEXAGON** (version complète en français) : Le jeu de réflexion le plus réussi du moment, avec de subtiles graphismes et animations. Son principe rappelle le jeu de Go, il faut prendre les pions adverses en se plaçant à côté d'eux.

## PC 8

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**SOLITAIRE** (version complète en français) : Ce jeu est le plus connu des casse-tête. C'est le jeu ou il faut retirer, une par une, toutes les billes du support.  
**SIMON** (version complète en français) : Encore une adaptation d'un jeu très connu, il faut reconstruire une séquence musicale en cliquant sur les quatre boutons.

## PC 9

Ecran VGA, micro 286,386,486.  
**STARFIRE I** (version complète) : Vous pilotez un engin spatial et vous attaquez des positions ennemies défendues par des astronautes et des batteries de missiles. Les graphismes sont superbe et la jouabilité est à la mesure des jeux similaires sur consoles.

## PC 12

Ecran VGA, micro 286,386,486.  
**ELLAND I** (version complète) : Un jeu dans le plus pur style de WonderBoy. Il fait aussi penser aux Schtroumpfs car la mission du petit Efil (gentil lutin) est de rejoindre le château d'un alchimiste et d'y trouver une potion magique.

## PC 13

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**SAND STORM** (version complète) : La guerre du Golfe a laissé des traces même dans les jeux. En voici un qui vous entraînera à défendre des bases alliées contre des missiles ou à guider les vôtres sur les unités chimiques ennemies. Il est très bien réalisé et propose une vingtaine de missions.



## PC 15

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**pour adultes**  
**MANDY** : Mandy est restée longtemps seule. Alors maintenant qu'elle a trouvé un copain, elle le gâte. Cette disquette présente des scènes pornographiques. Elle est donc réservée aux adultes.

## PC 16

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**pour adultes**  
**DEEP THROAT DEMO** : C'est une démo pornographique qui me rappelle une chanson de Serge Gainsbourg. Ca parlait d'anis je crois. Cette disquette est réservée aux adultes.

## PC 17

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**pour adultes**  
**JADE SUCK** : Une charmante jeune fille nous prouve que les asiatiques sont les spécialistes des massages (brucant).  
**SWITCHER** : Encore une animation X à ne pas laisser traîner entre toutes les mains.

## PC 18

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**pour adultes**  
**SWETT SARAH** : Une autre démo pornographique relatant quelques faits marquants de la vie de la défilante Sarah. Cette disquette est réservée aux adultes.

## PC 19

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**pour adultes**  
**GIF-GIBIS** : Une disquette pleine d'images de très jolies jeunes filles qui nous dévoilent tous leurs secrets. Ces images sont au format GIF. Rassurez vous, La disquette contient également le programme qui permettra de voir les images. Cette disquette est réservée aux adultes.



## PC 20

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**BUNNY FACE** (version complète) : Ce programme est trop marrant, il permet de faire des portraits robots en puisant dans les nombreuses options (nez, yeux, bouches, cheveux, barbes, etc...) qu'il vous propose.

**BERT DINOSAURS** (version complète) : En ce moment, c'est la folie des dinosaures, alors voici un programme qui permet de dessiner une bonne dizaine d'animaux préhistoriques dans des décors du passé. On peut ensuite les colorier. C'est un excellent programme pour les enfants.

## PC 23

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**ASTROLOGIE** (version complète en français) : Voici un logiciel qui va vous permettre d'étudier votre thème natal, les révolutions solaires ou lunaires, de comparer des thèmes, les directions symboliques, les projections, etc... Ce programme est entièrement en français alors profitez-en.

## PC 22

Ecran VGA, micro 286, 386, 486.  
**GESTION FINANCIERE** (version complète en français) : Ce programme permet une analyse complète d'un prêt. Il permet de calculer les remboursements mensuels en fonction du capital et du taux, il permet d'imprimer des tableaux d'amortissement, etc. Il est d'une utilisation très facile, accessible à tous.

**GESTION BANCAIRE** (version complète en français) : Ce programme fonctionne sous Windows et permet de suivre parfaitement votre compte bancaire et d'analyser vos dépenses. Il dispose de fonctions très pratiques comme une calculatrice, un bloc-note et surtout d'une aide entièrement en français.



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

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

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

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

CHEQUE  CARTE DE CREDIT Nom : .....

MANDAT Numéro de carte : .....

Date d'expiration : ..... SIGNATURE : .....

DISQUETTES COMMANDEES : .....

Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit. 0 frs

Je commande ..... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 250 frs les 10) frs

PORT 15 frs

TOTAL frs

# L'ANGE ET

**Les premiers jeux CD-I montrent enfin le bout de leur nez ! On est loin du jeu d'aventure micro, mais c'est une nouvelle façon de se distraire. L'Ange et le Démon vous propose de partir quelques heures en balade pour visiter le Mont-Saint-Michel de fond en comble... Un bon bol d'air pur ne peut pas faire de mal !**  
**Un test de Marc Lacombe**

Comme la plupart des CD-I, L'Ange et le Démon est un produit grand public. Les vrais joueurs risquent donc d'être un peu surpris...

Avant de commencer, par exemple, il est possible de lancer une séquence au cours de laquelle un gentil narrateur à la voix délicieusement relaxante vous explique, très lentement, le maniement du jeu, point par point, exemples à l'appui.

## PLUS SIMPLE, TU MEURS !

Les habitués des jeux vidéo en général et des jeux d'aventure en particulier auront l'impression qu'on les prend pour des débiles, mais il ne faut pas oublier que, contrairement à nos bons vieux micros, le CD-I est destiné à tous. Tout est donc fait pour qu'un bébé, un papy, ou même Lova Moore puisse comprendre d'entrée de jeu comment ça marche !

En effet, les commandes sont d'une simplicité enfantine... Il suffit d'agir sur différentes icônes pour se déplacer et il est possible de cliquer sur certaines parties du décor pour les observer de plus près. En

cliquant sur la carte, vous obtenez un plan du Mont-Saint-Michel qui indique l'endroit précis où vous vous trouvez. Une fois à l'intérieur de l'abbaye, il est possible d'obtenir un plan encore plus détaillé qui vous donne votre orientation.

Après une jolie séquence d'introduction, l'aventure débute sur la plage, où vous allez devoir trouver un moyen de franchir la grille de l'abbaye. Chaque déplacement déclenche l'apparition d'une succession de photos qui vous montrent le chemin que vous parcourez (au retour, vous ne verrez pas les mêmes photos, mais d'autres, prises bien sûr du point de vue opposé). Pour obtenir des indices, vous pouvez cliquer sur les statues ou les panneaux que vous découvrez en chemin.

À défaut de certaines ruelles, vous rencontrerez de terribles monstres au look souvent original. Ceux des premiers niveaux vous laisseront le temps de fuir, mais très vite, vous n'aurez plus droit à l'erreur et il faudra apprendre à éviter les tentatives de chaque monstre, sous peine de finir en bouillie au moindre contact. Les pros de l'aventure



seront déçus, car les combats sont quasiment inexistantes : pas de points de vie, de sorts ou d'habile stratégie...

## DECEPTION CHEZ LES PROS DE L'AVENTURE

Pour vaincre un monstre, il suffit d'avoir ramassé auparavant les objets qui permettent d'en venir à bout (un trident, une épée, etc.).

Un système bien trop simpliste pour plaire aux aventuriers endurcis, mais qui ravira bien des novices. D'autant que le principal intérêt de ce soft est avant tout de jouer les promeneurs

du dimanche en admirant au passage les innombrables salles de l'abbaye. Elles sont, pour la plupart, superbes et remarquablement bien éclairées.

Le jeu est divisé en chapitres. Les énigmes se complexifient à souhait et les monstres deviennent de plus en plus dangereux. Heureusement, vous obtiendrez à la fin de chaque chapitre un mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. Voilà un bon point pour ce soft.

Côté ergonomie, les auteurs ont simplifié les choses au maximum... Les temps de chargement des images sont remarquablement

**2 MINUTES DE JEU**



Vous démarrez votre petite promenade au bord de la mer, sur les berges du Mont-Saint-Michel, ou un gracieux archange vous expliquera votre mission.

**PETITE VISITE DU MONT SAINT MICHEL... N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE !**



Une fois que vous aurez découvert le moyen de franchir la grille d'entrée (vous trouverez de précieux indices sur la plage), vous pourrez explorer les ruelles de la ville.



La visite se poursuit à l'intérieur de l'abbaye... Vous n'allez pas tarder à croiser le démon... C'est votre première rencontre, mais ce n'est pas la dernière !

# LE DEMON

courts. Il vous est possible de sauter les séquences que vous ne désirez pas revoir (lorsque vous revenez, par exemple, sur un lieu déjà visité). De même, l'icône «Bis» permet de réécouter un dialogue que vous n'auriez pas bien compris autant de fois que vous le souhaitez... Rarement joueur aura été si chouchouté ! C'est là un des avantages du CD-I, mais les vieux routiers de la micro auront peut-être l'impression d'être «maternés».

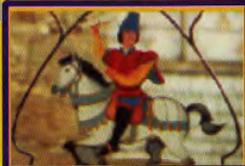


Si vous êtes déjà allé au Mont-Saint-Michel, vous risquez fort de reconnaître la plupart des endroits. Et si vous avez une bonne mémoire vous pourriez même vous diriger en vous fiant uniquement à vos souvenirs !



## COMPARATIF

### L'ANGE ET LE DÉMON



Difficile de comparer L'Ange et le Démon à quel que ce soit d'autre, car, pour le moment, les jeux de ce genre sont quasiment inexistantes (la plupart des autres produits CD-I se positionnent clairement du côté du jeu ou du côté de l'éducatif). L'idée de visiter un musée, une ville ou un pays par l'intermédiaire de CD-I ne date pas d'hier (c'est même une des toutes premières applications envisagées pour le CD-I), mais c'est à ma connaissance la première fois qu'une activité culturelle (la visite du Mont-Saint-Michel) est agrémentée d'éléments d'aventure.

On trouve en effet une poignée de monstres, des énigmes, et quelques objets à ramasser. Certes, l'aspect ludique reste très limité, mais il donne un peu de piment à la promenade et rend le programme beaucoup plus intéressant. On est encore très loin des jeux d'aventure auxquels nous ont habitués nos micros, mais L'Ange et le Démon est un bon exemple de ce qu'on peut obtenir avec un CD-I.

### KETHER



Les jeux CD-ROM sont bien peu nombreux et Kether est le seul qu'on puisse à la rigueur comparer à L'Ange et le Démon, bien que ces deux softs aient des objectifs complètement différents.

Kether, basé sur un thème bien plus excitant (le Space Opera), est avant tout un jeu, tandis que L'Ange et le Démon a pour ambition de promener le joueur dans un univers réel, en ajoutant à la balade quelques éléments de jeu destinés à égayer un peu l'ensemble. Dans Kether, vous incarnez un chevalier du futur, qui a été réveillé pour sauver la terre (un scénario d'une originalité foudroyante, n'est-il pas ?). Le jeu est articulé autour de trois séquences d'action différentes... La plus spectaculaire vous met aux commandes d'un vaisseau spatial lancé à pleine allure au milieu d'une forêt de buildings !

Les joueurs privilégieront sans doute L'Ange et le Démon, mais les joueurs opteront plutôt pour les séquences d'action de Kether (même si celles-ci sont encore en dessous de ce qu'on peut voir sur micro).



Pour pimenter un peu la promenade, des monstres bloquent certains passages... Vous ne pourrez passer qu'après être entré en possession de certains objets.



Tout ou long de votre quête, vous pourrez obtenir de précieuses informations sur les objets à utiliser pour vaincre chaque monstre. Mais ces indices sont souvent présentés sous la forme d'énigmes.

### TOP

- Les photos digitalisées sont souvent superbés
- Tout a été fait pour faciliter le maniement du jeu

### FLOP

- La trop grande simplicité de l'aventure
- Certains passages ne vous laissent aucun droit à l'erreur



En plus de la visite classique de l'abbaye du Mont-Saint-Michel, l'Ange et le Démon va vous permettre de visiter des lieux qui sont d'habitude fermés au public.

#### GÉNÉRIQUE

Editeur : Smart Move  
 Distributeur : Philips  
 Programmation : Emmanuel Forsans  
 Graphismes : Michel Rho, Antoine Viret, Stéphane Viret  
 Bande son : Stereo Quasar, Laik Laurel

#### TESTE SUR

CD-I 220 avec télécommande infrarouge

#### MATÉRIEL

Machine : CD-I tous modèles  
 Contrôle : Télécommande  
 Média : CD-I  
 Jeu : en français  
 Manuel : en français

#### VERSIONS

CD-I Pas d'autre version prévue pour le moment.



Les graphistes ne se sont pas gênés pour inventer des monstres sympas et baroques qui donnent un peu de couleur aux murs des couloirs souvent sinistres de l'abbaye. Mais oui, c'est bien le bon vieux Casimir de notre enfance ! Certes, il a un peu vieilli et a dû subir quelques problèmes d'acné, comme tout le monde, mais il est bien toujours le même !

### VERDICT

### OUI MARC

Les produits CD-I sont vraiment d'un genre très particulier... Soyons clairs, des jeux comme l'Ange et le Démon dépassent les capacités du jeu d'aventure type Ultima et Cie. La jeu manque de profondeur, les mécanismes sont simples, les cartels sont insignifiants. Le charme réside à nos grands-déjeunés... Pourtant, l'Ange et le Démon est tout de même une réussite. On s'oublie au profit de la représentation de l'espace et on se promène au Mont-Saint-Michel. Ceux qui y ont été déjà reconnaîtront les lieux et seront même étonnés de se diriger sans avoir jamais joué ! L'expérience est impressionnante et plutôt agréable, d'autant que les supports sont vraiment précis au niveau du jeu (jeu vidéo et télécommande), et il sera possible de passer les situations que vous avez déjà vues. Un soft à voir !

Blaise Lacombe



### VERDICT

### OUI MAIS... MORGAN

Le CD-I explore l'Après-Dîner's Quest de Kethor, teste deux ou trois minutes, vous l'Ange et le Démon. Ce jeu ne se limite pas à une visite de Mont-Saint-Michel, il vous propose de participer à une aventure historique à travers les quelque 7 500 photos de l'abbaye. Le régime de la reconnaissance des lieux et l'engagement visuel de jeu en font un produit assez agréable. Chaque élément peut être saisi par un simple clic, les déplacements sont faciles à gérer, c'est bien sûr, et il n'est pas comparable à Druq of the Yentles ou L'Ange et le Démon, mais c'est une petite révolution pour le CD-I. Hélas, ce type de jeu n'est pas suffisamment positionné pour vous captiver pendant de longues heures. Pour les passionnés de cette machine, le jeu que c'est un objet qui est tout de même à envisager.

Morgan Feydy



REFLEXION  
 STRATEGIE  
 AVENTURE

1 2 3 4 5

#### GRAPHISMES

Un soin tout particulier a été apporté à la lumière et les photos sont superbés, ce qui donne au jeu une ambiance très prenante.

### 86

#### ANIMATION

Les fondus enchâssés qui ornent les personnages marquent bien sûr de réalisme mais donnent du style à ce jeu.

### 72

#### MUSIQUE

La musique contribue largement à l'ambiance du soft, vous avez droit à un morceau différent pour chaque niveau.

### 80

#### BRUITAGES

Les bruitages plutôt rares, marquent surtout les temps forts de l'action et les découvertes importantes.

### 65

#### PRISE EN MAIN

Des explications ultra détaillées sont données sur le maniement du jeu (pour ceux qui n'ont jamais vu un ordinateur de leur vie !).

### 87

#### JOUABILITE

Le maniement est simple et intuitif, les déplacements sont rapides et on peut sauter les séquences qui n'intéressent pas.

### 88

#### DUREE DE VIE

Les énigmes ne sont pas très difficiles et on va très rapidement à bout de l'aventure, mais le côté «promenade» reste très agréable.

### 72

DIFFICULTE  
 C  
 JOUEUR

1  
 JOUEUR

CD-I

INTERNET

### 76%

La plupart des photos utilisées pour le jeu ont dû être rebouclées pour faire disparaître les extincteurs ou les boutiques de souvenirs, qui faisaient un peu «désordonné» dans un univers médiéval.

# QUEST



Pour tout  
renseignement  
contactez-nous.

Le jeu d'aventure dont La Poste est votre héraut

Incarnez six personnages dans un monde interactif  
et mesurez-vous à des centaines d'autres joueurs !

Minitel 3615 QUEST  
Tél : (1) 42.09.67.07  
Fax : (1) 43.80.01.60



Délire S.A.R.L.  
58, av. de Wagram  
75017 Paris

# MAD DOG MAC CREE

**Le PC pourra-il enfin se faire une place de choix dans l'univers impitoyable des jeux d'arcade grâce au CD-ROM ? C'est la question que l'on peut se poser en voyant cette excellente adaptation d'un jeu d'arcade bien connu des habitués. Sans être le programme du siècle, Mad Dog McCree saura vous plonger dans l'ambiance de la main sur le colt, prêt à dégainier ! Un test de Jacques Harbonn**

Une petite ville tranquille en plein Far-West aux temps héroïques de la ruée vers l'or. Une population paisible, soixante-cinq âmes à peine. Mais voilà, Mc Cree et sa bande ont investi les lieux, faisant régner l'angoisse et la terreur. Mc Cree n'est pas un enfant de cœur, c'est le moins que l'on puisse dire et son surnom de Mad Dog lui va comme un gant.

Le shérif est vite dépassé et tout est perdu... à moins qu'un courageux cowboy solitaire ne vienne sauver la ville. Un des vieux habitants va d'ailleurs tenter de vous persuader de les aider. Il vous guidera tout au long du jeu et vous prodiguera parfois quelques conseils.

## IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST...

Dès les premiers instants, le programme donne le ton du jeu. En effet, cette «histoire» n'est pas écrite dans le manuel, mais présentée en séquences vidéo digitalisées du meilleur effet, avec son digitalisé synchrone, bien évidemment.

L'animation, présentée en VGA 256 couleurs, occupe plus des deux tiers de l'écran.

La présentation se conclut par quelques conseils (à lire impérativement car certains d'entre eux sont bien utiles !) et boucle sur elle-même.

## N'EST PAS LUCKY LUCKE QUI VEUT, PRENEZ-EN DE LA GRAINE SI VOUS VOULEZ MÉRITER VOTRE ÉTOILE

Graissez votre six-coups, vérifiez s'il est bien chargé et cliquez sur la souris. Pour votre premier contact, je vous conseille fortement de choisir le niveau le plus facile : adjoint du shérif. Par la suite, vous pourrez passer au rang de shérif ou même de Marshall. Ce changement de difficulté peut s'effectuer à tout moment dans le jeu, sans influer sur le scénario.

Mais les ennemis vous laisseront moins de temps pour ajuster vos coups, et je vous assure que la différence est sensible ! Entraînez-



vous d'abord au tir sur des bouteilles placées à différentes distances.

Votre guide fort caustique saura ponctuer vos tirs de quelques remarques bien senties. Désormais le bon peut affronter seul les brutes et les truands.

## DANS CE DRAME DIGNE DES «SEPT MERCENAIRES», LE SOLITAIRE, C'EST VOUS

Le vieil homme commence à peine à vous raconter quelque chose qu'il est interrompu par un des hommes du gang. Ce dernier dégaine très vite, il vous faudra être le plus rapide

pour survivre. Un homme arrive sur ses talons, lui aussi bien décidé à vous tuer. Le contrôle est très naturel. Une main, armée d'un colt et contrôlée à la souris, apparaît en surimpression sur l'animation digitalisée.

Vos tirs ne prennent effet qu'une fois que votre adversaire a dégainé (la lâcheté n'est pas de mise, ici !). Votre six-coups n'en contient vraiment que six et il faudra impérativement le recharger, parfois en plein combat !

Toutefois, certains écrans proposent une aide (crâne de vache ou crachoir !), qui recharge entièrement votre arme si vous tirez dessus. Une fois que vous aurez débarrassé

## 2 MINUTES DE JEU



Commencez par vous entraîner sur ces bouteilles, qui ne risquent pas de riposter. Habituez-vous à viser bien... et vite !

## LAISSEZ PARLER LES COLTS !



Ce vieux chercheur d'or, qui vous suivra tout long du jeu, va vous présenter la situation et vous donner quelques bons conseils.



Votre six-coups se décharge et il faudra recharger votre arme à temps pour pouvoir vous défendre.

**TOP**

- ▲ Ambiance Western garantie !
- ▲ Les images vidéo sont fluides et de grande taille
- ▲ L'humour est de la partie

**FLOP**

- ▼ La durée de vie est trop limitée



L'ambiance saloon, avec les filles, le barman et les inevitables bandits... L'effet de pixelisation est beaucoup moins marqué pendant l'animation.

**COMPARATIF**

**SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE**



Ce programme, déjà ancien, a été le premier à tirer vraiment parti du support CD pour offrir de longues animations vidéo avec son synchrone. Si la qualité des acteurs et des décors est équivalente (acteurs jouant avec une grande justesse, décors riches et étudiés), le taille de l'écran d'animation est toutefois bien plus petite. Et le thème totalement différent. Sherlock Holmes est un jeu d'enquête policière, qui se joue en analysant les renseignements obtenus lors d'extractions vidéos. Mais l'interactivité est sans commune mesure avec Mad Dog, où le joueur a vraiment l'impression d'être dans le peau d'un détective. Dans Sherlock Holmes, le joueur peut se sentir un peu frustré de ne pas pouvoir conduire son interrogatoire plus librement. Autre problème d'un tout autre ordre : Sherlock Holmes impose une connaissance avancée de l'anglais parlé. L'enquête devient totalement étonnante dans le cas contraire. Dans Mad Dog en revanche, un non-anglophile pourra se tirer d'affaire sans trop de mal.

**THE 7TH GUEST**



La sortie de The 7th Guest a révolutionné l'univers des jeux sur CD. Animations en images de synthèse S-VGA, max décors incroyablement riches, vidéos truffées de trucages graphiques et sonores, ambiance pesante et angoissante à souhait, tout y est. Aucun autre CD de jeu ne vient encore à la cheville de Guest en ce qui concerne la médiosité. Il faut dire que Tribbyne s'était doté de moyens en conséquence (développement sur plus de deux ans et gros investissements en matériel). Si les qualités graphiques et sonores ne sont plus à prouver, en revanche, le thème du jeu en a surpris plus d'un puisqu'il s'agit en fait de modules de réflexion et de logique servis à une sauce aventure. Autre différence de taille : The 7th Guest impose une configuration très musclée : point de salut sans carte SVGA et 486, le meilleur d'étant obtenu qu'au prix d'une carte S-VGA local bus et d'un lecteur CD-Rom double vitesse, voire d'un 486 DX2 66. Mad Dog est quant à lui beaucoup plus raisonnable, offrant un meilleur rapport puissance/qualité.

Voici Mad Dog en personne ! Attention, il est vraiment très rapide et particulièrement résistant.

la ville de ces deux truands, votre guide se relève et vous révèle une information capitale pour la suite.

**UNE SAUVEGARDE, ACCESSIBLE À TOUT MOMENT, PERMET D'INTERROMPRE LE JEU**

Comme dans toute ville de l'Ouest digne de ce nom on retrouve le saloon, la prison, la banque et le corral. Partout des bandits vous guettent, prêts à vous troller la peau. Mais il ne faut pas toujours aller au hasard. Dans certains cas, une progression logique s'impose,



Le barman vient de voir la mort de pres ! Il lui faut un petit coup de remontant pour reprendre ses esprits.

pour éviter d'avoir à affronter d'un coup l'ensemble de la bande (la mort est assurée). Par moment, l'un des bandits viendra vous proposer (ou plutôt vous imposer, d'ailleurs !) un duel en solitaire dans la meilleure tradition des westerns.

Une fois la ville épurée, l'histoire continue à l'extérieur, dans le campement des chercheurs d'or, dans la mine, dans les collines avoisinantes, jusqu'à la rencontre finale avec Mad Dog lui-même. Les choix stratégiques y sont encore plus importants. Une sauvegarde accessible à tout moments permet d'interrompre le jeu.



Chaque vie perdue est l'occasion de voir apparître le croque-mort. Humour noir...

**UNE CONFIGURATION «LÉGÈRE»**

En dépit de la vidéo «Full Motion Like» et du son synchrone, Mad Dog Mc Cree ne nécessite pas une configuration à la 7th Guest. Carte VGA, lecteur CD-ROM simple vitesse et 386 SX suffisent largement. J'ai même fait l'expérience de déconnecter le turbo (non, 486 DX 33 devient alors un 386 SX 16) : il n'y a pratiquement aucune différence dans la fluidité des animations. Étonnant, non ?



**CASCADE**

L'homme sur le toit vous a raté une première fois. Mais maintenant, l'heure de vérité a sonné !



Vous avez tiré le premier. L'homme roule sur le toit et tombe sur le sol en une impressionnante cascade.



Restez vigilant : certains adversaires se relèvent au dernier moment pour vous abattre.

VERDICT

OUI

JACQUES

Ben d'accord, on ne peut pas dire que Mad Dog Mc Cree soit fait pour les intellectuels. Observer, dégoter et tirer le plus vite sont les seules qualités. Je n'ai eu pas moins envie pour autant (MIDI) : ah non, Jacques n'est pas un intellectuel ! Les séquences vidéo sont très fluides, de grande taille et apportent un soutien capital à cet excellent jeu d'action. L'histoire est omniprésente, à la fois dans les séquences digitales et dans les situations elles-mêmes. Il faut savoir aussi le jeu des auteurs et la multiplicité des succès souvent impressionnantes et dignes d'un bon western. La qualité sonore est excellente, à la fois en précision et en timing. La progression de difficulté est parfaite elle aussi. Si vous avez toujours rêvé d'incarner Steve McQueen ou John Wayne, Mad Dog Mc Cree vous en donnera les moyens. Oui, en tout cas, j'achète.

Jacques Harbom



ACTION VIDEO

1 2 3 4 5

GRAPHISMES

Les digitalisations sont d'un bon cru et les décors très réalistes.

85

ANIMATION

Ce jeu bouge vraiment vite et bien. Il devient très facile de se prendre pour un cowboy.

94

MUSIQUE

À la mesure d'un film, la musique soutient l'action et la prépare (musique émouvante pour annoncer les moments décisifs).

85

BRUITAGES

Le micro capte les moindres murmures et les sons d'ambiance les plus mineurs. Les digitalisations vocales sont crées de vérité.

94

PRISE EN MAIN

Après quelques secondes d'installation et la mise en condition par le démo, on peut plonger dans le jeu.

88

JOUABILITÉ

D'une parfaite (souvent très bien gérée), elle n'a été prise en défaut qu'une seule fois et de manière mineure.

86

DURE DE VIE

C'est le point noir du programme : le jeu peut être terminé en quelques heures (mais en jouant vite) à côté de certaines scènes.

60

VERDICT

OUI MAIS...

DOGUY

Je ne conteste pas ce que vous a dit Jacques. Mad Dog ne laisse pas indifférent, de moins en moins. Le scénario d'aventure apporte un peu de sel à l'action. Il faut reconnaître aussi que le programme se contente d'une configuration modeste (CD-ROM mis à part). En revanche, la durée de vie est trop restreinte. On peut terminer le jeu en quelques heures en mode facile, même si l'on n'a pas tout vu. On peut regretter aussi la qualité unique de sa narration, qui ne met pas à l'abri d'une erreur de manipulation (ne riez pas, cela m'est arrivé !). À noter aussi qu'une maîtrise correcte de l'anglais parlé est nécessaire pour comprendre les dialogues. Mad Dog Mc Cree vous fera passer un très bon moment, mais une fois ce moment passé, il risque fort de se retrouver sur une étagère pour ne plus en sortir. À vous de voir donc pour son achat.

(Mad) Dogue de Mauve



DIFFICULTÉ

PRIX

E

1

JOUEUR

PC 386SX + CD-ROM

INTERET

83%

Voilà votre fidèle guide ne vous abandonnera pas, vous suivant où vous accompagnés de sa ringarde monture !

GÉNÉRIQUE

Editeur : American Laser Games  
Distributeur : Euro CD  
Programmes : Tom Dismant  
Graphismes : Randy Quirk

VERSIONS

PC CD

En dehors des salles d'arcade, Mad Dog Mc Cree n'est disponible que sur CD-ROM PC pour le moment. Mais on peut s'attendre à ce qu'il soit converti sur d'autres machines CD : Mac, CD, et votre Amigo CD32.

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte SoundBlaster Pro 2 lecteur CD-ROM simple vitesse (150 K/s)

MATÉRIEL

Machine : PC 386 SX minimum  
Mémoire requise : 640 Ko  
Mode graphique : VGA/MCGA  
Carte sonnerie : SoundBlaster (indispensable)  
Contrôle : souris (indispensable)  
Média : 1 CD  
Installation disque dur : indispensable (1)  
Espace requis : 400 Ko  
Jeu en anglais  
Manuel : à l'écart  
Protection : aucune



Ce jeune homme apeuré vous signale que d'autres adversaires vous attendent à l'intérieur. Ces «intermédiaires» renforcent encore l'ambiance.



Le vieux vous a aidé, à vous de lui rendre la pareille. Mad Dog l'a attaché à des bitons de dynamite et mis le feu à la machine. Soyez bon tireur pour la moucher à distance !



# 2<sup>ème</sup> SALON DE L'AMIGA

# AMIGA 93

ATACOM

23 et 24  
octobre 1993  
de 10h à 19h

La plus grande exposition et  
vente de logiciels, de  
périphériques et  
d'accessoires Amiga  
à des prix salon !

Le rendez-vous le plus  
important de l'année.  
La vitrine de tout  
l'environnement  
Amiga en France.

**VOIR,  
TESTER,  
ACHETER.**

5 000 visiteurs  
1 500 m<sup>2</sup> de salon  
30 exposants

Toutes les  
nouveautés  
Toutes les  
avant-premières  
93 / 94 !

Graphisme  
Animation  
Image de synthèse  
Vidéo  
Musique  
Bureautique  
Télécommunication  
Programmation  
Domaine Public

## Conférences

Vidéo, Image de synthèse, Animations,  
Musique, Multimédia, Programmation ...

**Le 23 et 24 octobre journées public  
entrée 90 francs**

Entrée gratuite pour les membres ATACOM

Journée professionnelle le 25 octobre sur invitation ou carte prof.

Pour plus d'information, réduction, invitation, billet 20% de réduction  
SNCF, téléphoner au +33 (1) 64 34 03 42

Salle d'expo Jean Lurcat  
allée Jean Olivier Nicolas  
91260 Juvisy sur Orge  
le 23 et 24 octobre 1993  
de 10h00 à 19h00

Voiture : (20 Km Sud de Paris)  
Boulevard périphérique prendre A6,  
direction aéroport d'Orly, puis RN7, direction Evry  
suivre Juvisy sur Orge centre ville.

Train SNCF :  
Gare de Lyon → Juvisy sur Orge (18 mn),  
train toutes les 15 mn

RER Ligne C :  
Gare d'Austerlitz → Juvisy sur Orge (11 mn),  
train toutes les 15 mn (Elsa, Yeti, ...)

AVEC AVEC AVEC  
PARTICIPATION  
DES SOCIÉTÉS

AMIGA  
**DREAM**  
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA  
Le magazine de l'univers Amiga et Console CD-32  
avec chaque mois une disquette qui découffe.

**AmigaNews**  
LE MAGAZINE DE L'ORDINATEUR CRÉATIF

**AMIGA**  
Le mensuel des utilisateurs et des applications Amiga.

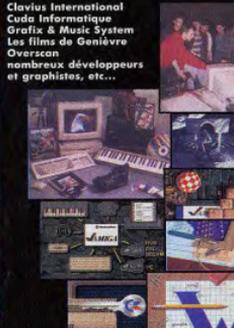
3615 / 3614

**amigaTel**  
LE SERVEUR MINITEL DE L'AMIGA

**ARCHOS  
AVANCEE  
M.A.D.  
SOMEWARE  
STORM  
TECISOFT IMAGES  
V.E.M.  
V.S.P.F.E.  
VITEPRO**

ArtioDactyl  
Bélier Production  
BUGGS  
Clavius International  
Code Informatique  
Grafix & Music System  
Les films de Génievré  
Overzcon  
nombreux développeurs  
et graphistes, etc...

Organisé par : ATACOM Ile-de-France 3, mail des Corsees 77100 Meaux - Tél. : +33 (1) 64 34 03 42 - Fax : +33 (1) 64 33 63 51



# DIMO'S QUEST

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

Comme vous le savez, au moment d'Halloween, les enfants américains se déguisent et vont de maison en maison collecter des bonbons. Empruntant l'apparence de personnages tels Dracula, Frankenstein, des sorcières et fantômes, ils effrayent les habitants qui, sous la contrainte, cèdent leurs bonbons à ces monstres. C'est donc ainsi qu'aigle la bande de Dimo (un curieux prénom, non ?). Sauf, qu'à

la fin de leur tournée, les enfants oublient les conseils de leurs parents : ne pas aller dans la maison à l'écart de la ville.

## UN CONTE DE FÉES, PRÉSENTE EN BD !

Dans l'euphorie de la nuit d'Halloween, ils s'y rendent tout guillerets. Là, un sorcier particulièrement maléfaisant, excédé par le



Pris au piège ! Pour récolter les bonbons de ce niveau, vous devez utiliser l'aspirateur en bas de l'écran. Les flèches lumineuses le déplacent dans la direction indiquée. Une manipulation un peu délicate...



Au dernier niveau du jeu, il faudra vous armer de courage et de patience. Il est composé de nombreux sous-niveaux à suivre dans un certain ordre. Après plusieurs heures, j'ai fini par craquer, lamentablement...

tohu-bohu occasionné par la petite bande d'enfants, exauce leur vœux le plus cher : récolter plein de bonbons ! Il les transforme en bonbons et les expédie, illico presto, dans un monde magique. Fort heureusement, Dimo a eu le temps de se cacher et d'éviter ainsi le sortilège. Ferme ment décidé à tirer ses copains de ce mauvais pas, il se faufile dans la demeure du sorcier et, à l'aide de son grimoire, se téléporte à leur poursuite dans le monde magique.

L'introduction emprunte une forme originale puisqu'elle se présente en bande dessinée, qui plus est particulièrement bien réalisée. Elle situe rapidement et agréablement le contexte, et vous donne envie de vous lancer dans l'aventure sans plus attendre.

Dès le premier niveau, l'exceptionnelle qualité de la musique vous ravira. Normal, direz-vous, puisqu'il s'agit d'un CD-I.

## MUSIQUE MAGIQUE POUR CD-I ENCHANTEUR

Là, vous vous trompez, car la qualité de restitution sonore du CD-I a beau être excellente, si le thème est mauvais, le CD-I ne restituera rien de bon. Or, dans Dimo's Quest, la musique est à la fois, adaptée au thème et d'excellente facture. A noter qu'il vous sera d'ailleurs tout à fait possible, et agréable n'en doutons point, de l'écouter sur un lecteur CD audio. C'était déjà le cas avec 7th Guest où l'on pouvait réécouter la musique du CD comme n'importe quel laser classique.

## 2 MINUTES DE JEU



Le premier niveau est en soi ne peut plus simple : ramasser tous les bonbons en évitant de vous faire craquer par les ennemis.

## FAITES GAFFE AUX BONBONS...



Un crochet à droite, et hop !, il ne vous restait qu'à rejoindre la sortie. Simple comme bonjour, non ?



Le principe du second niveau est de vous faire saisir le système des clés de couleur. Prenez-les dans le bon ordre pour ne pas être bloqué.

Le principe du jeu est de déplacer votre personnage dans des tableaux où il doit récolter les bonbons. Vous devrez réussir de nombreuses manipulations et déplacements comme faire bouger un aspirateur, à l'aide de manettes, vous téléporter, trouver des clés pour accéder à de nouvelles pièces, pousser des pierres pour faire des passerelles sur l'eau, tuer des monstres, trouver une bouée ou un extincteur, etc.

## UNE CONCEPTION SIMPLE AUTANT QU'EFFICACE

Le choix d'actions est vaste et complet. De plus, la difficulté des niveaux est très bien dosée. Les premiers vous apprennent à manipuler le personnage et les différents objets, les derniers sont de vrais casse-tête. Les graphismes sont agréables mais n'ont rien de révolutionnaires. Ils présentent simplement et sobrement le lieu d'action. L'ergonomie du jeu, quant à elle, est réussie : un codé par niveau, une bonne gestion de la télécommande, une aide de jeu, etc. Bref, la panoplie proposée par les jeux d'action habituels sur micro. On voit bien que ce sont des joueurs



qui ont conçu le programme. Bien sûr Dimo's Quest n'offre rien de nouveau par rapport aux jeux du genre, mais c'est une première sur CD-I. Il semble donc important d'encourager cette initiative. Alors, bon courage aux programmeurs, et que les possesseurs de CD-I ne désespèrent pas : les jeux arrivent !

La stratégie devient complexe, il faut récupérer les clés dans le bon ordre, ne pas rester piégé dans un passage, bouger des pierres, tuer des ennemis,...

Ce niveau est composé de plusieurs lieux. Pour vous rendre de l'un à l'autre, utilisez les petits trains. Il faut monter juste au bon moment, sinon vous vous ferez écraser. Attention, certains trains sont piégés !



Pour réussir la suite du niveau et passer l'une des portes plus bas, vous devez déplacer ces blocs de pierre. A vous de trouver l'ordre pour éviter de bloquer le passage. Bien sûr, un seul bloc ne suffira pas à briser la porte... La clé rouge est cachée sous une pierre !



Les flèches sur lesquelles vous passez déplacent l'aspirateur à gauche. Faites attention de ne pas le perdre car il vous sera très utile plus tard.

## TOP

- Les musiques sont géniales
- Le contrôle du personnage est réussi
- La durée de vie est honorable
- L'ergonomie du jeu est excellente

## FLOP

- Le thème du jeu est archaïsant
- Les capacités graphiques du CD-I sont sous-exploitées



## VERDICT

## OUI

MORGAN

Ce qui m'a le plus enthousiasmé dans Dimo's Quest, c'est la musique. Si tous les jeux pouvaient avoir une bande son aussi réussie, le gameplay en serait d'autre part, ce n'est pas si génial symphonique. La difficulté est bien dosée, les graphismes sont satisfaisants et la gestion de la télécommande est bien conçue. C'est malheureusement ce qui fait le plus défaut au CD-I, malgré les pièges et la précision requise dans le contrôle de Dimo, vous parvenez à vous déplacer sans vous écraser. L'ergonomie du jeu est elle aussi réussie : merci à chaque niveau, pas de système de vie (level le temps compté), aides de jeu. Par contre, Dimo's Quest n'a rien de bien révolutionnaire. C'est simplement un petit jeu d'action/reflexion conçu en jérémy plébiel à Jansz, Cala Di, c'est tout de même le premier de genre sur CD-I et c'est une réussite. Alors oui, j'aime !

Morgan Ferryg

## VERDICT

## OUI MAIS...

MARC

Nous sommes tous d'accord là-dessus, Dimo's Quest n'est pas LE jeu de siècle. Pas de graphismes spectaculaires, pas de système de jeu révolutionnaire... Bref, pas de quel intérêt ni pourquoi l'acheter. Il faut bien reconnaître qu'on se laisse facilement prendre au jeu et que la réalisation est tout à fait honnête. Le soft fait preuve d'une bonne inventivité (sauf la punition bien peu pratique du CD-I) et le niveau de difficulté est remarquablement bien dosé. Le logarithme du CD-I était pour le moment plutôt risible. Dimo's Quest peut être considéré un bon investissement. Certes, les vrais joueurs ont sans doute déjà vu ce genre de jeux des dizaines de fois, mais les possesseurs de CD-I pourront tout de même y prendre un plaisir. Pourquoi pas ?

Marc Lecomte



Troisième niveau. Évitez de tomber dans le vide, de passer sur des dalles instables, ramassez les clés et sortez.

## GÉNÉRIQUE

Éditeur : Philips  
Conception/Réalisation : SPC

## VERSIONS

CD-I  
Dimo's Quest est disponible sur CD-I. Aucune autre version n'est prévue.

## TESTE SUR

CD-I 220 PHILIPS

## MATÉRIEL

Machine : CD-I tout modèle  
Contrôle : télécommande  
Média : 1 CD-I (certaines pistes sont audio et peuvent être écoulées indépendamment du jeu).  
Jeu à un joueur  
Manuel : en français



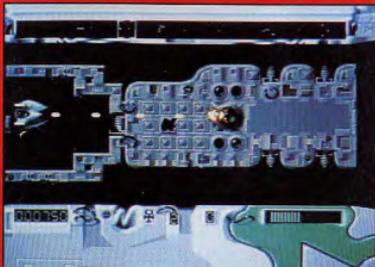
Pour parvenir jusque là, il vous a fallu construire un pont avec des pierres. Ensuite vous devrez éviter le tir des canons et passer dans la ronde des pac-man.



Vous aimez les interrupteurs, vous êtes un fan du sélecteur ? Ce tableau ne pourra que vous enchanter ! Les boutons sont si nombreux qu'on finit par ne plus savoir ce qu'ils changent dans le niveau !

## STEEL MACHINE

Ce groupe de démomakers a aussi mis au point un shoot'em up pour CD-I intitulé Steel Machine. Comme Dimo's Quest, il offre des musiques fabuleuses (pourquoi ne pas vendre le CD ?). Le principe est un scrolling horizontal; le vaisseau peut freiner, accélérer ou faire demi-tour mais ne peut pas avancer dans l'écran de jeu. Le contrôle avec la télécommande est exécuté et la difficulté de jeu bien trop importante (nous n'avons pas passé le premier niveau !). Espérons donc qu'une nouvelle version, plus jouable, verra le jour.



Difficile à croire ? Pourtant, il s'agit bien d'un shoot'em up pour CD-I. Malheureusement la jouabilité n'est pas encore au niveau des graphismes ou des musiques !



ACTION  
PLATES-FORMES  
STRATÉGIE

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Sans être superbes, les graphismes sont clairs et variés. La séquence d'introduction sous forme de 80 écran Gollis est très ardue.

78

## ANIMATION

Le déplacement des sprites à l'écran est fluide et rapide. Vu leur petite taille, c'est plutôt normal.

77

## MUSIQUE

Excellente ! Elle est parfaitement adaptée au jeu et n'est jamais lassante. Une très belle musique !

90

## BRUITAGES

Les bruitages et les voix digitalisées sont assez intéressants. Ils font passer de temps en temps à un dessin animé.

79

## PRISE EN MAIN

Un jeu très instructif. Un menu très clair pour accéder aux options et un menu d'aide pour comprendre les actions effectuées sur les objets.

91

## JOUABILITÉ

C'est le principe même du CD-I : être accessible à tous, très rapidement ! Dimo's Quest est vraiment très simple à manipuler.

83

## DURÉE DE VIE

Autant les premiers niveaux sont enfantins, autant les derniers sont de vrais casse-tête ! De là à faire les cinquante-et-un niveaux...

83

## DIFFICULTÉ



## PRIX

C 1  
JOUEUR

CD-I

INTÉRÊT

81 %



# WING COMMANDER ACADEMY

Après *Strike Commander*, et en attendant *Privateer*, Origin offre à tous les fans de *Wing Commander* un petit jeu qui leur rappellera bien des souvenirs. Au menu, un éditeur de scénario très bien conçu et un jeu d'action reprenant le monde et l'interface de *Wing Commander*, avec de nouveaux vaisseaux et de féroces ennemis... Bonne chasse ! Un test de Jean-Loup Jovanovic

Vous avez pu suivre, en holovision, les exploits des pilotes de la Fédération face aux immondes Kirathi. Vous désirez, comme eux, défendre l'humanité contre ces envahisseurs ? C'est simple, il vous suffit de signer ici, en bas. Mais non, ne vous inquiétez pas, les petits caractères en bas sont absolument sans importance... Allez, bienvenue dans le corps des Marines spatiaux, jeune homme !

## DES VAGUES D'ACTION ET DE CRÉATION POUR SURFER JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

*Wing Commander Academy* regroupe deux jeux en un. D'abord un jeu d'action directement inspiré de *Wing Commander 2*, dans lequel vous choisissez d'abord un vaisseau (parmi les dix proposés), puis éventuellement un coéquipier (entre quatre), et c'est parti ! Le jeu est divisé en niveaux, chacun d'entre eux se composant de trois vagues. Entre chaque vague, vos boucliers sont rechargés, et entre chaque >



Dans *Wing Commander Academy*, vous pouvez aussi diriger les vaisseaux Kirathis !

2 MINUTES DE JEU



L'éditeur de missions est d'une simplicité désarmante. Les boutons inférieurs représentent tous les éléments que vous pouvez placer sur votre route : météorites, stations spatiales, etc.

EN DEUX TEMPS TROIS MOUVEMENTS !  
AVEC LE SIMPLISSIME ÉDITEUR DE MISSIONS



Vous pouvez même placer un pilote éjecté que vous devrez récupérer (avec le rayon traqueur des bombardiers). Vous pouvez aussi régler, de 1 à 3, la difficulté de chaque ennemi.



Neuf vaisseaux sont à votre disposition. Certains sont rapides mais peu solides, d'autres disposent d'une puissance de feu importante... Le Wraith est mon petit préféré.

Le jeu d'action intégré à Wing Commander Academy se décompose en niveaux et en vagues. Je suis arrivé à la dernière vague de la cinquième mission. Et vous ?

to enter  
Wave 3  
ng shields  
core: 1105

Le Wrath est l'un des nouveaux vaisseaux qui font leur apparition dans Wing Commander 4. Il est excellent, mais dispose du côté Kiritachi d'un équivalent tout aussi meurtrier, le Jraftek.



## CRÉEZ VOS OPÉRATIONS DE TOUTES PIÈCES



Choisissez, maintenant votre coéquipier. Cela va du pilote nul mais obsédant à l'As qui n'en fait qu'à sa tête. Le meilleur, Hobbes, peut, seul, abattre une escadre.



Tout est prêt. Sauvegardez votre mission (en cas de plantage pendant le jeu), et c'est parti ! Le jeu vous conseille de commencer par des missions simples, quitte à les corser par la suite.

## VERDICT

## OUI MAIS...

Proposer un éditeur de missions pour Wing Commander 2 est une excellente idée. Mais, en pratique, on s'en lasse rapidement. Créer des missions, c'est bien joli, mais pour quel ? L'absence de scénario rend ces exercices rapidement lassants. Cela n'ôte rien à ses qualités, tant graphiques qu'ergonomiques, mais cela ne vous intéresse-t-il pas un bref instant. Récemment, c'est le genre de d'articles qui se trouve le plus intéressants, car c'est la seule à proposer un challenge. Et, le niveau de difficulté devenant rapidement très élevé, on peut y jouer long, très longtemps ! Wing Commander Academy est le type de jeu que l'on installe sur son disque dur, et auquel on joue de temps en temps, pour se détendre. Un amusement que l'on attendait. Privé...

Jean-Loup Jovanovic



## VERDICT

## NON

Largement en est un incontournable de Wing Commander, on pourra toujours trouver ce supplément plus que satisfaisant. Il offre des actions défendables et un éditeur de missions intéressant. Moi qui ne suis pas adepte de Wing Commander, je trouve ce produit plus que médiocre. Les possibilités offertes n'apportent rien de bien original. Les graphismes n'ont pas changé et c'est ce qui est le plus décevant. À l'époque, les sensations familiales mais maintenant, c'est plutôt l'âge comparé aux nouveaux produits sur le marché. Bien sûr, cela permet de profiter d'une animation toujours aussi rapide et fluide. Alors, si vous voulez vous côtoier dans l'espace sans profiter d'un vrai scénario, vous pouvez toujours acheter Wing Commander Academy. À votre plaisir, je ne passerai pas à attendre sagement la sortie de la fin.

Morgan Faroyd



► niveau, votre appareil est réparé et réarmé. A chaque vague, un à quatre ennemis vous sont opposés, dans des vaisseaux de plus en plus efficaces. Le but est simple : tenir le plus longtemps possible et obtenir le meilleur score. Au début, c'est facile. Mais, au fil des vagues, les feux de l'enfer tout entier se déclenchent sur de vous.

## ÇA A LA COULEUR DE WING 2, LE SON DE WING 2, ET L'INTERFACE WING 2, MAIS C'EST WING COMMANDER ACADEMY !

Ensuite Wing Commander Academy comporte un éditeur de scénario qui vous permet de créer vos missions. Ces dernières peuvent contenir jusqu'à quatre «Nav Points», et vous pouvez y intégrer métrorites, mines et vaisseaux à volonte. L'interface est excellente : vous choisissez l'élément que vous désirez insérer, et vous le placez où vous voulez sur la carte. Vous pouvez ainsi définir des missions très simples (batter deux Fraltha avec un Rapier ?) ou d'une difficulté insurmontable (Vingt-trois Wraths !). Il est possible de sauvegarder et d'éditer ces missions. Un regret : aucun exemple n'accompagne le programme... Wing Commander Academy utilise les techniques d'affichage de Wing Commander 2. Le mapping donne

toujours de bons résultats. La vitesse de l'animation semble accrue. Évidemment, il est toujours illusoire de vouloir y jouer avec moins >>>

### GÉNÉRIQUE

Éditeur : Origin / Electronic Arts  
Distributeur : Electronic Arts  
Conception : Thomas Blum  
Programmation : Jeff Swatt et Brent A. Thole  
Graphismes : Whitney Ayres et Glenn Johnson  
Musique : John Tipton et Kirk Winterrowd

### TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Soundblaster Pro et un souris. (Préférable au clavier)

### MATÉRIEL

Mémoire : 386 SX 25 ou plus  
Mémoire : 2 Mo (RAM)  
Mode Graphique : VGA  
Carte sonore : AdLib, Soundblaster, Roland  
Contrôle : clavier, joystick, souris (conseillé)  
Modèle : 3 disquettes 3 1/2 HD  
Installation disque dur : obligatoire (15 mn environ)  
Espace requis : environ 4,5 Mo  
 Jeu en anglais  
Manuel : en français  
Protection : aucune

### VARIANTES

PC La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

# TESTS

ou 25 ou 33 MHz. Il est à noter qu'il n'est proposé aucune scène intermédiaire animée, ce qui explique la petite taille du jeu, mais diminue le plaisir du joueur.

L'interface reprend exactement celle de Wing Commander 2. Si le contrôle à la souris est excellent, l'utilisation d'un joystick ou du clavier est une brucelle étirée. Wing Commander ne se contrôle bien qu'à la souris, comme X-Wing n'utilise bien que le joystick.

Les bruitages ne sont pas en reste : voix digitalisées, tirs, etc. La musique accompagne toutes les étapes du jeu, et on retrouve les thèmes de Wing Commander 2.



Si les chasseurs disposent d'une rapidité appréciable, les bombardiers sont eux, équipés d'une fourchette carrée. Cela permet d'éliminer les petits vaisseaux qui ont la fâcheuse manie de vous suivre...



La jrafale est non seulement très efficace, il est aussi, je trouve, très beau. Admirez sa ligne fluide, son équipement de bord (le manuel est en cinq langues...). Vous pouvez même le payer en 3 847 ans...

## WING COMMANDER ACADEMY



**ACTION**  
**SIMULATION**  
**3D**

1 2 3 4 5

**GRAPHISMES** **85**

Peu riches et parfois flous, l'interface est nette. Mais, contrairement aux précédents, il manque quelques scènes intermédiaires.

**ANIMATION** **88**

Par moments et parfois flous, l'interface est nette. Mais, contrairement aux précédents, il manque quelques scènes intermédiaires.

**MUSIQUE** **75**

Les thèmes spécifiquement conçus pour Wing Commander n'ont pas été oubliés. Mais on retrouve aussi pleins d'autres de Wing 2.

**BRUITAGES** **89**

Voix digitalisées, bruitage de ses vaisseaux et explosion de votre... fins et explicites participent activement à l'ambiance du jeu.

**PRISE EN MAIN** **92**

Aucun problème, Wing Commander Academy est d'une simplicité enfantine : inutile de regarder le manuel.

**JOUABILITE** **79**

Le contrôle à la souris est toujours assez bon. Mais en dehors du joystick, c'est toujours décevant.

**DUREE DE VIE** **70**

L'absence de missions fore long feu. Le jeu d'action, lui, propose deux semaines de jeu, si vous n'êtes pas un joueur très rapide.

## COMPARATIF

### WING COMMANDER ACADEMY



Wing Commander Academy ajoute à Wing Commander 2 des missions d'entraînement, alors que cette fonction est intégrée à X-Wing dès le départ. C'est en fait un simulateur de Wing Commander, mais qui souffre de l'absence de but, le seul que l'on puisse trouver étant de faire le maximum de points dans la partie arcade. Pour ce qui est des graphismes et de l'animation, chaque jeu a ses forts et ses faiblesses. Wing Commander, avec son mapping, est sans conteste superbe, même si les magnifiques vaisseaux se transforment en gros pôles de pixels dès que l'on s'en approche de trop près. On peut regretter aussi l'absence de vos sens radars, ainsi que le lenteur de l'animation sur les machines les moins puissantes, ce qui est, hélas, le problème de la plupart de ces jeux. Neanmoins, les joueurs disposent avec WC 1 et 2, leurs deux discs respectifs et maintenant Wing Commander Academy, d'une gamme complète, propre à satisfaire toutes les exigences.

### X-WING



X-Wing, même s'il ne bénéficie pas de ces magnifiques techniques de mapping 3D-dimensionnel, se révèle plus complet et plus varié que l'ensemble Wing Commander 2/ Wing Commander Academy. Les missions de combat sont plus nombreuses et plus variées, et les missions d'entraînement, de deux types (le ski spatial et les missions proprement dites), sont nettement plus intéressantes qu'un simple jeu de tir ou pigeon, quelle que soit la qualité de sa réalisation. N'oublions pas que le but de l'entraînement est de former des pilotes et pas de faire des points, que diable ! Quant à l'éditeur de missions, absent de X-Wing, on a pu voir avec Wing Commander Academy que, sans scénario, cela ne présente que très peu d'intérêt, même si l'histoire est, ici, universellement connue et qu'il existe de nombreux autres cinématographiques. Mais il faut dire que le sens même fondamental de la saga de Star Wars et, à ce titre, je ne peux dire que du bien de X-Wing.

**DIFFICULTE** **1**

**PC**  
**386 +**

**PREMIER D**

**INTERET** **71%**

## Les plus funs

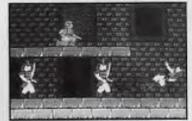
**ST 1**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**STRIP-BREAKOUT** : Un casse briques, tout le monde en a. Oui mais vous les briques de celui-ci vous découvrez une jolie jeune fille un peu plus dévotée à chaque niveau.  
**VALGUS** : Vous serez passionné par ce jeu de Tétris. Les pièces se rassemblent au centre de l'écran et disparaissent si vous formez un carré.  
**SNOOPY** : Ce n'est pas la première fois que ce jeu vous est proposé, mais sa qualité le justifie. Vous guidez un petit personnage dans des labyrinthes et devez prendre tous les petits coeurs pour passer au niveau suivant.



**ST 2**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**CYBERNETIX** : Voici un shoot 'em up très rapide qui dispose de superbes graphismes. Vous guidez un vaisseau en scrollant horizontal et vous devez abattre tous les vaisseaux ennemis et éviter ou détruire les astéroïdes.  
**DELTA PATROL** : Encore un excellent shoot 'em up, vous pilotez un hélicoptère et vous devez défendre une ville contre des extra-terrestres qui bombardent les maisons et enlèvent les habitants.  
**VIOLENCE** : Pour remplir la disquette, on vous offre un troisième jeu d'action dans l'espace.

**ST 3**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**JAY REBELS** : Pour les nombreux fans de jeu de rôle, voici un jeu dans lequel vous serez Empereur d'une planète. Vous devez équilibrer vos ventes et vos achats avec d'autres planètes, veiller à garder une bonne note de popularité et surtout vous défendre au attaquer la planète ennemie.  
**ENTOMBED** : Vous voilà dans la peau d'un archéologue, vous entrez dans une pyramide pleine de pièges et de dangers. A vous de déjouer tous ces pièges pour découvrir les trésors et les secrets des pharaons.

**ST 4**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**ORDEAL BY FIRE** : Un excellent jeu dans le plus pur style de SHINOBI. Votre guerrier ninja devra affronter des centaines d'ennemis de plus en plus forts tout au long d'un parcours rempli de pièges. Sur cette disquette, vous disposez de 2 niveaux, 5 autres sont disponibles auprès de l'auteur.



**ST 5**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**CARTES** : Ce programme vous propose plusieurs jeux de cartes solitaires ou non avec une présentation superbe.  
**MATCH-IT** : Ce jeu a eu raison des nerfs de chacun de nous. Il faut reconstituer des paires selon le principe du Mahjong avec quelques règles différentes.  
**T-GAME** : Pour remplir la disquette voici un excellent Tétris avec de très beaux graphismes.

**ST 6**  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**INVADERS** : Voici le célèbre jeu dans lequel vous devez abattre les extra-terrestres en haut de l'écran.  
**BELLUM** : Le même que le précédent mais les extra-terrestres ont fait de gros progrès. Ils vous attaquent et vous envoient des missiles guidés. Attrapez les bons pour changer d'armes ou pour reconstruire votre vaisseau.  
**OZONE** : Un superbe jeu de plate formes avec des graphismes et des animations de très bonne qualité. Votre petit personnage devra défer de nombreux pièges pour passer les nombreux niveaux.



## Pour les grands

**ST 7 et ST 8**  
Pour adultes  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**SUBHUMANS IN TURKEY II**  
Voici un jeu qui présente des scènes pornographiques. Vous devez activer les personnages qui sont à l'écran en bougeant votre joystick. Plus vous bouger vite, plus vous marquez de points. Ces disquettes constituent un ensemble, elle ne fonctionne que ensemble. Ces disquettes sont réservées aux adultes.

**ST 11**  
Pour adultes  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**MEGA MOLES** : Encore une disquette qui vous propose des photos. Certains de ces photos sont très respectueuses, d'autre le sont beaucoup moins. Cette disquette est réservée aux adultes.



**ST 9**  
Pour adultes  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**EROTISM** : Deux jeunes filles nous dévoilent leurs charmes sur une dizaine de photos. Ces photos sont érotiques et restent très sages. Cette disquette est réservée aux adultes.

**ST 12**  
Pour adultes  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**P-DEMO** : Cette disquette est une des meilleures démo pornographique, on peut même lui donner le nom de mégadémo car elle propose plusieurs animations X qui sont entièrement paramétrable. Ne laissez pas cette disquette traîner à la portée des enfant car elle est évidemment réservée aux adultes.

**ST 10**  
Pour adultes  
ATARI STE, STF, écran couleur.  
Lecteur de disquette double face.  
**BORDELLO II** : Cette disquette vous propose des photos érotiques et même un peu plus. Ces photos sage que la disquette précédente. Elle est réservée aux adultes.

## Pour faire sérieux

**ST 13**  
ATARI STE, STF, lecteur double face.  
Écran couleur ou monochrome.  
**KRONOGRAMME** : Un très bon programme de gestion de plannings entièrement en français. Il dispose de fonctions de colonnage, de macros, de gestion de date et d'impression qui en font l'outil parfait pour imprimer des plannings ou des calendriers.  
**FIRSTWORD 16** : Voici la dernière version du logiciel qui est tout simplement le meilleur traitement de textes du domaine public. Il est entièrement en français et dispose de toutes les fonctions utiles comme le centrage, la justification, la définition de blocs, etc... Il est très simple à utiliser grâce à ses menus déroulants très clairs. Ce logiciel est indispensable à tous ceux qui veulent rendre utile leur ordinateur.

**ST 14**  
ATARI STE, STF, lecteur double face.  
Écran couleur ou monochrome.  
**BLUDDER** : Voilà le programme idéal pour tenir vos comptes sur votre ordinateur. Il permet de différencier 16 catégories de dépenses ou de recettes pour vous permettre d'établir des statistiques précises sur leur nature (alimentation, EDF, auto, etc...). De plus il est entièrement en français, ce qui le rend accessible à tous.  
**GERIDISK** : Un programme de gestion de disquettes en français. Il affiche sur votre écran diverses catégories (noms, thèmes, commentaires personnel, numéro de disquette, etc...). Il vous suffit de remplir ces cases et vous disposez d'une base de données complète sur vos disquette. Vous pouvez également imprimer un catalogue.

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

NOM : ..... PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CP : ..... VILLE : .....  
 Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL  
 CHEQUE     CARTE DE CREDIT Nom : .....  
 MANDAT    Numéro de carte : .....  
 Date d'expiration : ..... SIGNATURE : .....

<input type="radio"/> Je commande ..... disquettes à au prix de 30 francs chacune. ( 135 frs les 5 - 250 frs les 10 )	frs
	0 frs
<input type="radio"/> Je désire recevoir le logiciel de téléchargement gratuit	0 frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

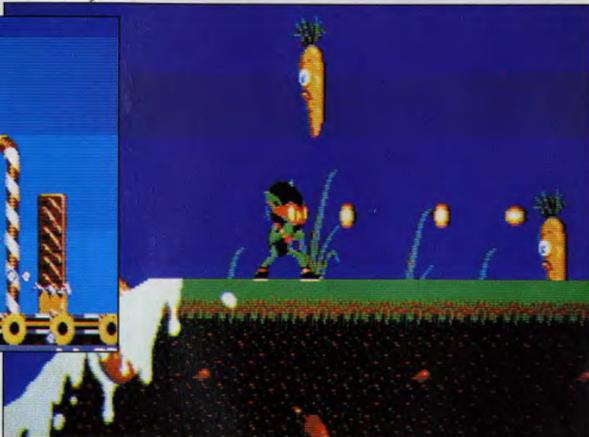
DISQUETTES COMMANDEES : .....

# ZOOL

## NINJA OF THE NTH DIMENSION



La mascotte de Gremlin avait déjà envahi le monde de l'Amiga et du PC. Ce sont maintenant les possesseurs de ST qui vont pouvoir découvrir les aventures de ce ninja de la énième dimension. Si sur STE ce jeu de plates-formes tape fort, il faut reconnaître que le STF est moins doué dans ce domaine. Un test de Vladimir Clausse



[En haut à gauche] Ne vous fiez pas à l'air mielleux de ce boss de fin de niveau. Exterminez-le sans pitié sinon vous n'aurez aucune chance de découvrir le tableau suivant !

[Ci-dessus] Dans le monde des légumes, les carottes assassines ne vous feront pas de cadeau.

### 2 MINUTES DE JEU



Le premier monde que Zool visite est rempli de sucreries (smarties, barres de chocolat, bonbons anglais...). Mais ces délicieux décors renferment aussi leur lot de dangers.

### VOYAGE AU PAYS DES SUCRERIES



Agile comme un ninja qu'il est, Zool peut grimper sur ces immenses cakes en progressant par petits bonds. Attention toutefois aux pointes que l'on aperçoit en haut de l'écran.



A peine arrivé en haut de la « falaise de cake », Zool est en butte à la hargne de trois grosses abeilles. Quelques ftrs bien placés vous en débarrasseront rapidement.

L'univers de ce jeu de plates-formes comprend des décors très variés où vous croiserez des créatures aussi saugrenues que des bananes, des cymbales ou encore des bonbons et réglisse.

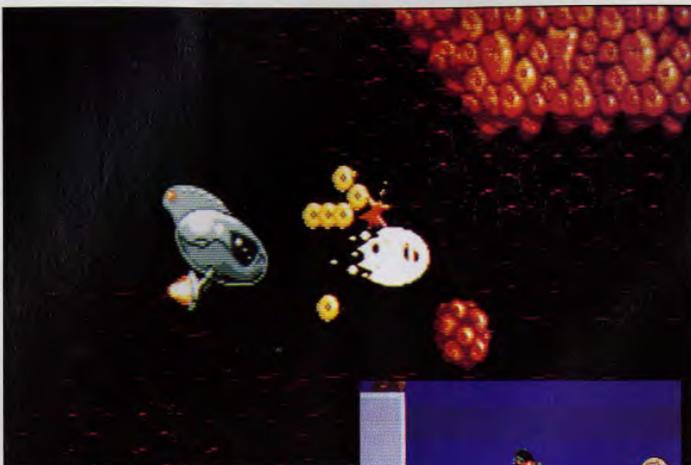
### ZOO, NINJA DE LA ENIÈME DIMENSION, DÉBARQUE SUR ST

L'originalité est de mise dans les sept mondes du jeu. Chacun d'eux comprend trois niveaux et, à la fin, vous serez confronté à un boss dont il faudra vous défaire.

Vous croiserez des bômes qui vous permettront de ne pas reprendre intégralement le tableau. Une fois annihilés, vos adversaires vous abandonneront quelques bonus et même des vies supplémentaires. D'autres vous permettront de gagner un peu de temps pour parvenir au bout de votre aventure.

### UN ÉMULE FOUDROYANT DE SONIC, LE HÉRISSEON DE SEGA

Les auteurs ont voulu que Zool donne une réelle impression de rapidité et traverse les tableaux sur les chapeaux de roue. De plus, notre héros peut s'accrocher aux murs et progresser sur n'importe quelle paroi. Si jamais vous vous approchez trop près du bord d'une



(Ci-dessus) Voici un tableau spécial que vous trouverez dans le monde de la musique. Un shoot'em up dans un jeu de plates-formes, ça me rappelle un peu Turrican 2.

Cette médaille suspendue d'-dessus des sucres d'orges est un bon présage pour vous. C'est à travers elle que vous trouverez le passage qui vous conduira vers un nouveau niveau.



Découpez cette carotte en rondelles. Elle cache des bonus dont vous pourrez vous emparer.

plate-forme, vous pourrez l'admirer en train d'essayer de rétablir son équilibre. Vous pouvez également vous défaire de vos ennemis grâce à un saut tournoyant qui détruit tout sur son passage.

### COULEURS SUSPECTES ET SPRITES ACCRUS

Hélas, les graphismes souffrent des capacités réduites du ST. Visiblement, les graphismes ont été adaptés directement à partir des versions Amiga, et la palette de couleurs obtenue n'est pas toujours très réussie. Le monde de la musique est, par exemple, d'un goût très douteux, à la limite du supportable.

Dans le domaine de l'animation, il faut distinguer le STF du STE. Le premier n'a évidemment pas une technologie suffisante pour procurer une fluidité comparable à l'Amiga,

mais on a déjà vu des jeux mieux réalisés.

Tout ceci fait que Zool devient vite pénible, surtout quand le nombre de sprites augmente. Sur STE aussi, l'animation ralentit de temps à autre mais, en règle générale, elle reste d'une très bonne qualité, on se croirait presque sur Amiga.

### MUSIQUES ET BANDE-SON IGNORANTES DES NOUVELLES TECHNIQUES

On se croirait revenu au premières heures du ST et les auteurs ne se sont apparemment pas intéressés aux nouvelles techniques dans ce domaine !

Bien que plusieurs airs différents soient proposés, il vaut mieux se contenter des bruitages. La spécificité du STE n'a pas été mise à profit, puisque la bande-son est la même que sur ST.

## VERDICT

## OUI MAIS...

### VLADIMIR

Zool est sans nul doute un jeu de plates-formes très attrayant et on prend plaisir à diriger ce ninja de la sixième dimension à travers des tableaux dont la difficulté est bien dosée. Malheureusement, il est entaché de défauts qui peuvent gâcher l'intérêt général. Au niveau des graphismes et de la musique, Zool n'est pas à la hauteur de ses ambitions. C'est dommage car, comme cela, il aurait eu tous les atouts pour être l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur ST. L'animation sur STF est quant à elle bien trop lente et le jeu y perd évidemment de son attrait. Les performances du STF sont inférieures à celles du STE mais sur ce point, Zool est loin derrière des jeux comme Turrican 2. Vu la pauvreté actuelle de la production sur Amiga, Zool fera certainement le bonheur des possesseurs de ST.

Vladimir Clouss



## VERDICT

## OUI MAIS...

### FANGOR

Je connais Zool sur PC et j'ai été agréablement surpris par l'animation sur ST. Pour contre, j'ai été fort étonné de voir comment les graphismes ont été touchés sur ce vieux coloris ! Certains niveaux sont hideux et ne donnent vraiment pas envie de s'y attarder. Malheureusement, les musiques qui ne sont attrayantes qu'en deux ou trois couleurs n'est pas très excellent. Il reste que ce jeu de la sixième dimension est bien sympathique et qu'on peut lui faire faire tout ce qu'on veut, que ce soit court et lent à l'heure ou s'agrippier aux murs. J'apprécie qu'un shoot'em up permette de changer ainsi de style de jeu. Au final, les qualités et les défauts de jeu s'équilibrent et donnent un résultat plutôt bon. Si le produit avait été mieux travaillé, cela aurait sans doute donné le meilleur jeu de plates-formes sur ST.

Fangor l'Est





## TOP ▲

- ▲ Un jeu de plates-formes qui ne manque pas d'originalité
- ▲ Comme dans Sonic, on force à toute allure !

## FLOP ▼

- ▼ La palette n'a pas été judicieusement exploitée
- ▼ Les tests de collision ne sont pas toujours très précis
- ▼ Les musiques et les bruitages sont de piètre qualité
- ▼ L'animation est trop lente sur ST



Le piano vous servira plus tard. Pour l'instant, préparez-vous à un atherosclérose douloureuse car votre formation de Ninjia ne vous permet cependant pas de jouer les fakirs.

Zool va devoir traverser le monde des confiseries, un délire issu d'un cauchemar de diabétique.

**GENÉRIQUE**

*Éditeur : Gremlin*  
*Distributeur : Gremlin*  
*Design : Tony Dawson*  
*Programmation : Mike Chilton*  
*Graphismes : Pete Daniels*  
*Bande son : Pat Phelan*

**TESTE SUR**

*Avec 1040 STE avec un joystick.*

**MATÉRIEL**

*Machine : ST tous modèles*  
*Mémoire requise : 512 Ko*  
*Contrôle : joystick*  
*Média : 2 disquettes 3 1/2 DD*  
*Installation disque dur : impossible*  
*Jeu : en français*  
*Musique : en français*  
*Protection : code*

**VERSIONS**

ST
AMIG
PC

*Zool a été créé sur Amiga et bénéficie même d'une superbe version spéciale 1200. Une version PC est sortie peu de suite. Le ST est la dernière machine à accueillir ce titre de Gremlin.*



## COMPARATIF

### TURRICAN 2

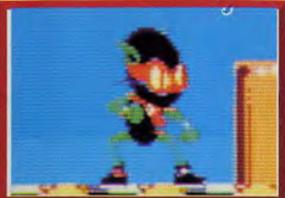


L'ambiance de Turrican 2 est totalement différente de celle de Zool. Turrican 2, plus sérieux, plus high-tech, est sans nul doute graphiquement inférieur. Cependant, l'environnement sonore y est beaucoup plus attractif, et on est de ce fait bien plus obsédé par cet univers que par les mondes trapézoïdaux de Zool. Les tableaux sont plus étendus et l'exploration de ceux-ci se révèle rapidement captivante. Par contre, il est moins vivant, moins «speed». On ne peut pas passer un niveau en courant et on finit partout. Le héros de Turrican dispose par ailleurs de toute une arsenal d'armes impressionnantes qui manquent cruellement à Zool (ce dernier se rattrape cependant grâce à ses acrobaties particulièrement spectaculaires). Alors que Zool se contente de quelques fûts laser, le héros de Turrican est capable de se transformer en shuriken humain et d'utiliser un lance-flammes multidirectionnel tout à fait redoutable ! Bref, Turrican 2 plaira aux fans de SF et Zool aux amateurs de fantasia.

### STRIDER



Tout comme dans Zool, le héros de Strider est capable de véritables prouesses sportives. Il sait même s'accrocher aux plafonds comme le premier Spiderman venu et surmonter des obstacles qui rappellent le Kremlin et la Place Rouge de Moscou). Le héros est également muni d'une épée à plasma avec laquelle il décime de grands arcs et pourfend ses adversaires (des hordes de robots conçus pour traquer et détruire impitoyablement leurs proies). Graphiquement, il est plus intéressant que son rival, mais les animations souffrent d'une certaine lenteur. L'écran de jeu est beaucoup plus réduit. On peut également regretter la difficulté de certains passages (surtout les «distorsions»). Bref, Strider est un bon jeu, mais la plupart des joueurs lui préféreraient Zool, plus drôle et beaucoup plus délectant.



### ACTION PLATES-FORMES

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les sprites et les décors sont souvent originaux, mais le palette est mal utilisée.

60

### ANIMATION

L'animation ralentit un peu lorsqu'il y a beaucoup de sprites (sur SF en particulier).

84

### MUSIQUE

La musique «bip-bip» est vraiment décevante.

40

### BRUITAGES

Si vous aimez les bruitages sonnaimes vous allez être servis !

40

### PRISE EN MAIN

On peut commencer à jouer immédiatement sans avoir besoin de manuel (sauf pour la protection).

90

### JOUABILITE

Une fois habitué à l'effet d'inertie vous glissez sautez et courez aisément. Le plus dur est sans doute de progresser sur les parois.

80

### DUREE DE VIE

Avec sept niveaux tous différents, plus des tableaux bonus, Zool devrait vous occuper un petit moment.

85

### DIFFICULTE



### JOUEUR

1

### PRIX

C

### STE

INTERET

80%



# SEAL TEAM

**L'enfer du devoir, vous connaissez ? Seal Team, un simulateur de commando de Marines en pleine guerre du Viêt-nam, se fera une joie de vous le faire découvrir. Original par son thème, ce «jeu de guerre» mettra vos nerfs à rude épreuve... Un test de Jean-Loup Jovanovic**

Faire une simulation de commando n'est pas, en soi, une nouveauté. Ce qui est nouveau, c'est la qualité de ce simulateur. Dans Seal Team, vous dirigez une équipe de quatre Marines qui vont devoir effectuer une série de missions aussi diverses que dangereuses.

#### EN AVANT, CHIENS DE GUERRE

Votre cadre ? La guerre du Viêt-nam. Les armes dont vous disposez ? Toutes les armes modernes : M-16, lance-grenades, gaz lacrymogène, mais aussi, en soutien, d'hélicoptères et de navires de combat rapides.

Le jeu est composé de quatre campagnes, prenant place entre 1966 et 1969. Il est possible de les effectuer successivement avec le même soldat.

Une campagne complète de quatre ans représente entre vingt et trente missions. Ce chiffre est fluctuant :

en effet, selon vos réussites et vos échecs, et selon le nombre de vos camarades blessés ou tués, un délai plus ou moins important séparera les successives missions. Ces missions sont de différents types, et seront souvent subdivisées en plusieurs objectifs. Vous pourrez, par exemple, devoir dans une même mission patrouiller dans une zone, plastiquer un bâtiment et capturer un ennemi. Plusieurs représentations sont proposées, mais la plus pratique (et la plus réaliste) est celle dans laquelle vous voyez par les yeux de votre personnage.

#### PAS CERTAIN QUE VOUS AYEZ LE TEMPS D'ADMIRER LE PAYSAGE !

Vous disposez de deux allures de déplacement (marche et course) et de trois positions (debout, courbé et couché). La vue change bien évidemment en fonction de ces

positions. La représentation, en 3D surfaces pleines complexes, est très réaliste, même si la boue n'est en aucune façon rendue et si la jungle est bien parsemée. Arbres, buissons, maisons et bâtiments divers sont fort bien représentés, et les ennemis se déplacent intelligemment dans ce monde virtuel. L'animation, sur un 486 DX 33, est rapide, et si vous disposez d'un ordinateur plus lent, vous pouvez régler avec précision le niveau de détails pour accélérer vos déplacements. La méthode utilisée est d'ailleurs originale, puisque même en mode de détails maximum, les objets n'apparaissent que progressivement dès que vous cessez de vous déplacer.

L'anxiété, inhérente et nécessaire à ce type de jeu, survient très rapidement, le moindre erreur étant immanquablement fatale. Les ennemis disposent de mitrailleuses et de grenades, et n'hésiteront pas

## 2 MINUTES DE JEU



On choisit entre quatre campagnes. Prendre la première (1966) permet de les effectuer toutes, les unes après les autres. Sélectionnez votre marine et c'est parti !

## PAINT IT BLACK !



Le briefing vous présente le cadre de la mission et vos différents objectifs. Leur réalisation n'est pas obligatoire, mais c'est le seul moyen de gagner des médailles et de monter en grade.

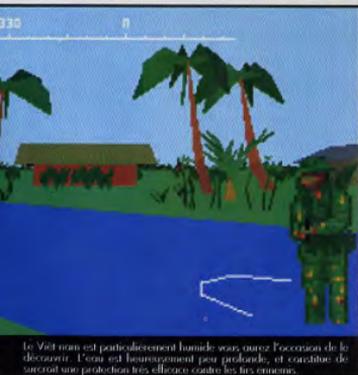


La feuille d'équipement modifie votre matériel et celui de vos équipiers. L'ordinateur adapte cet équipement à la mission en cours, et vous n'aurez en général pas besoin d'en changer.



Vous pouvez choisir, au départ d'une campagne, entre quatre jeunes recrues, chacune étant pourvue de caractéristiques propres (précision avec telle ou telle arme, lancer, résistance, etc.). Vous garderez ce personnage jusqu'à la fin de la guerre, ou jusqu'à sa mort (un accident est si vite arrivé). Des sauvegardes sont heureusement disponibles.

# AM



Le Viet Nam est particulièrement humide : sans autre l'occasion de la décoration. L'arsenal est heureusement peu prodigieux, et constitue de surcroît une protection très efficace contre les ennemis.



C'est parti. Un hélicoptère vous transporte vers votre destination, dans un décor un peu sceptique, et sur une superbe bande sonore.



Vous voilà face à un Viet-cong assailli de sang. Le « viseur automatique » vous indique la distance qui vous sépare de la cible.

## VERDICT

## OUI

JJJ

Je ne vais pas m'étendre sur le thème mortel de ce jeu. Les anti-militaristes seront choqués par la profusion d'hémoglobine. Cela dit, les soldats américains sont bien mortels, et sauter en compagnie d'une grande est instantanément fatal. Si la côté moral a été oublié (heureusement ?), la réalisation est tout simplement excellente. Graphismes superbes, animation fluide, sonorisation émouvante, tout est là pour que vous y croyiez. Et, même si parfois la jungle vietnamienne rassemble plutôt à un parc londonien où moussiques et sauteuses font cruellement défaut (enfin, c'est une façon de parler), l'ambiance est au rendez-vous. Si vous êtes en quête d'une simulation originale et difficile, et si les simulations guerrières ne vous rebutent pas, n'hésitez plus à acheter Seal Team.

Jean-Loup Jovanovic



## COMPARATIF

### SYNDICATE



Si l'univers de Syndicate n'a rien en commun avec celui de la guerre du Viet Nam, son principe est très proche : vous dirigez quatre soldats qui, la plupart du temps, doivent tirer sur tout ce qui bouge. Comme dans Seal Team, les objectifs varient au fil des missions. Mais, contrairement à ce dernier jeu, Syndicate manque de variété, et se révèle vite lassant. Le mode de représentation, enfin, est un peu moins beau dans Syndicate (3D isométrique) que dans Seal Team, mais il est tout de même très lisible.

### SEAL TEAM



Le principe est le même, mais Seal Team peut, contrairement à Syndicate, se targuer d'être un véritable simulateur. La variété des missions et des paysages est nettement plus importante dans ce jeu d'Electronic Arts, qui est aussi plus beau et plus réaliste.

Ces deux jeux, très proches sur le papier, se révèlent au final bien différents. Personnellement, j'accorderais ma préférence à Seal Team, mais ce n'est la probabilité que question de goût.

## VERDICT

## OUI MAIS...

MORGAN

« Tu vas t'avoir ta p... de guerre là. Voilà, en quelques mots, ce que je pense de Seal Team. Il s'agit d'un jeu très bien réalisé. Les graphismes sont beaux, l'utilisation de la 3D pour un jeu de guerre est assez originale, la bande-son est très riche (surtout en bruitages), etc. Somme toute, il n'y a rien à redire sur ça... C'est un jeu sur la guerre du Viet Nam. Le côté nous en avait déjà sauté. Le même phénomène cyclique va-t-il se produire pour les jeux vidéo ? Ne peut-on pas profiter de ce support ludique pour développer la réalisation sur d'autres thèmes ? Bien sûr, ce n'est pas le premier jeu de guerre sur micro, mais celui-ci possède bien le bouchon : il s'agit d'un « simulateur de Mortars », et plus si affinités ! Alors avant vous dire que ce style de soft (comme Wolfenstein 3D) m'a enthousiasmé, je dirais : MORGAN TERRY »





Vous venez d'être «inséré» (comprenez «déposé») avec vos camarades dans une zone apparemment tranquille. Cette vue, qui vous place derrière le soldat que vous contrôlez, donne un panorama étendu de ce qui vous environne. En revanche, le viseur automatique n'est plus disponible.



Le plan est accessible instantanément, et vous permet de contrôler tous les autres éléments américains du jeu. Les deux points bleus représentent un de vos coéquipiers et vous, le cône est votre angle de vue. Selon la distance, vous pourrez communiquer par signes ou par radio.

- à se poster en embuscade pour vous cueillir au prochain détour. Un minimum de stratégie est donc indispensable.

#### L'ANGOISSE DU FANTASSIN : IL SAIT QUE LA MOINDRE ERREUR LUI EST FATALE

Cette stratégie consiste d'abord en une bonne utilisation de vos coéquipiers. Vous pouvez les

disposer de différentes façons (ligne, colonne, etc.), mais aussi scinder votre groupe en deux, et donner des ordres complexes à la partie du groupe que vous ne contrôlez pas directement, comme par exemple, d'aller détruire un bâtiment ou d'organiser un tir de couverture. Les hélicoptères et les navires ne sont pas non plus à négliger. S'il est difficile de leur faire attaquer



Comme tout bon simulateur qui se respecte, Seal Team vous propose diverses vues. Ici, la «caméra» est placée derrière un groupe d'ennemis déjà bien mal en point...

précisément une cible vivante, vous pouvez sans problème leur demander de détruire un bâtiment ou de «nettoyer» une zone. Il arrive malheureusement qu'un problème technique les rende momentanément indisponibles...

#### LA MUSIQUE D'AMBIANCE VOUS PLONGE DANS L'ENFER DU DEVOIR

Votre barda contient diverses armes et objets, que vous choisirez librement au début de la mission (mais le choix de l'ordinateur est souvent judicieux). Une touche permet de changer d'arme, une autre d'utiliser un équipement spécial (trousse de soin, matériel de contention de prisonniers, etc.).

L'ambiance sonore est composée de musiques et de bruitages digitalisés du plus bel (et flippant) effet. Divers thèmes connus ont été utilisés (après modification). On trouvera, par exemple, en introduction de la première campagne une musique qui n'est pas sans rappeler «Paint it black» des Rolling Stones (la musique de «L'enfer du devoir»).

Le jeu peut se contrôler au clavier, à la souris et au joystick. La meilleure association est clavier plus souris, le joystick manquant singulièrement de précision. L'accès au plan, par simple appui sur la barre d'espace, vous permettra de donner facilement des ordres à vos coéquipiers et au support motorisé.

#### GENÉRIQUE

Editeur : Electronic Arts  
Distributeur : Electronic Arts  
Programmation : André Gagnon et Sonny Hays-Ebarts  
Graphismes : Gary Martin et Tom Cullen  
Musique : David Govett

#### VERSIONS

PC La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

#### TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.

#### MATÉRIEL

Machine : PC 386 et plus  
Mémoire : 1 Mo (600 000 octets disponibles au lancement du jeu).  
Cartes sonores : Ad Lib, SoundBlaster  
Contrôle : Clavier, Joystick, souris  
Media : 2 disquettes HD  
Installation disque dur : obligatoire  
Espace requis : environ 4 Mo  
Jeu en anglais  
Manuel en français  
Protection : aucune



TOP



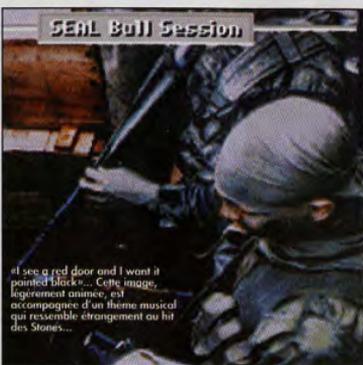
- ▲ La meilleure simulation de fantassins
- ▲ La réalisation est superbe
- ▲ Pas (ou peu) de chauvinisme américain.

FLOP



- ▼ Le thème n'a rien de réjouissant
- ▼ Rizières et Club Med, même combat !
- ▼ Les musiques sont «librement inspirées» de thèmes connus.

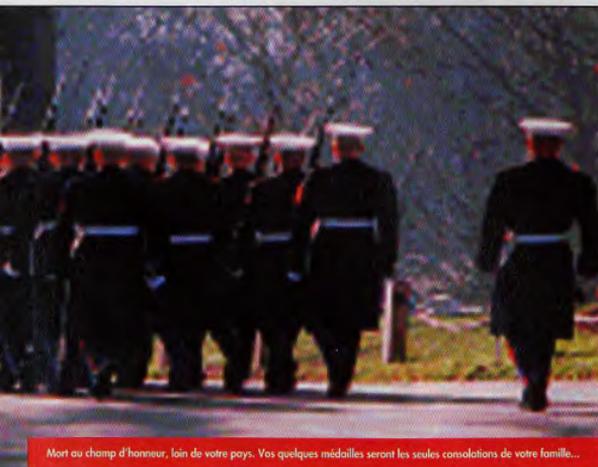
## SEAL Ball Session



«I see a red door and I want it painted black... Cette image, légèrement animée, est accompagnée d'un thème musical qui ressemble étrangement au hit des Stones...



Fin de cette première campagne : vous allez pouvoir prendre un repos bien mérité à Saïgon. Mais la guerre continue, et le repos sera bref.



Mort au champ d'honneur, loin de votre pays. Vos quelques médailles seront les seules consolations de votre famille...



**ACTION**  
**SIMULATION**  
**3D**



1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

La 3D est très détaillée, et donne une très bonne impression de relief. Les images instantanées ne sont pas mal non plus.

85

## ANIMATION

Régide, flaccide, l'animation profite de la méthode décrite plus haut : les éléments apparaissent quand vous êtes immobilisé.

88

## MUSIQUE

Les différents thèmes sont bons, mais pas vraiment originaux. Seuls certains passages sont réellement très en valeur.

71

## BRUITAGES

Si la marche ou la course sont totalement silencieuses (dommage...), les tirs, explosions et cris de douleur (!) sont très bien rendus.

84

## PRISE EN MAIN

Ce jeu nécessite l'emploi d'une douzaine de touches et une phase de familiarisation est indispensable.

72

## JOUABILITE

Le contrôle «souris + clavier» se révèle excellent, alors que le joystick laisse franchement à désirer.

79

## DUREE DE VIE

Le nombre de missions est important et surtout elles se déroulent à chaque fois de façon différente.

82

## DIFFICULTE



## PRIX

D

1  
JOUEURPC  
386+

INTERET

90%

# MICRO MAC

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

C'est maman qui va être contente ! Finis, les petites voitures, qui traînent par terre ou sur la table de la cuisine, à côté de votre tartine de Nutella. Désormais, tout se passera sur l'écran de votre Amiga !

Micro Machines vous propose en effet de renouer avec les joies de votre enfance en jouant aux petites voitures dans toute la maison... Les courses se déroulent sur de réjouissants circuits piécotés avec les moyens du bord : dans le bureau par exemple, les gommés et les taille-crayons marquent des chicanes, les cahiers sont des obstacles incontournables, les règles dessinent des ponts au-dessus de dangereux précipices et les classeurs constituent de remarquables tremplins pour passer d'une table à l'autre !

Les autres circuits sont bien sûr à l'avenant, avec des petits canards en plastique qui servent d'obstacles à la course, de hors-bords dans la baignoire, un échiquier qui se transforme en véritable labyrinthe sur la moquette de la chambre, ou

bien encore des oranges et des gauffres éparpillées sur une table de cuisine dont la piste est formée de centaines de corn flakes !

## MICRO MACHINES REINVENTE LE CIRCUIT 24 !

Les décors et les véhicules changent pour chaque pièce de la maison : Formule 1 sur le billard de papa, voitures de sport dans le bureau, 4x4 sur la table de la cuisine, hélicoptères dans le jardin, hors-bords dans la baignoire, véhicules tout-terrain dans le bac à sable, voitures blindées façon Mad Max dans le garage, et tanks dans la chambre. Tous ces véhicules sont plus ou moins maniables et rapides, ce qui rend le jeu encore plus attrayant. Mais Micro Machines ne se contente pas d'aligner une trentaine de circuits dont certains comportent plusieurs niveaux, remarquablement originaux. Vous aurez contre vous une dizaine de mômes déchainés et plus ou



Pour chaque course, vous devrez choisir votre personnage parmi la dizaine de gosses qui vous est proposée. Certains sont plus douilles que d'autres et risquent de vous flanquer la porte !



Sur le sol du garage, les floques d'huile vous font dérapier et les gouttes de colle vous ralentissent.

### GENÉRIQUE

Editeur : Codemasters  
Programmation : Clive Skilbeck  
Graphismes : Brian Hentley, Paul Parrott  
Son : Gerard Gushy

### VERSIONS



Micro Machines est disponible sur Amiga. Une version PC est prévue dans les mois à venir.

### TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mega de Ram et deux lecteurs de disquettes.

### MATÉRIEL

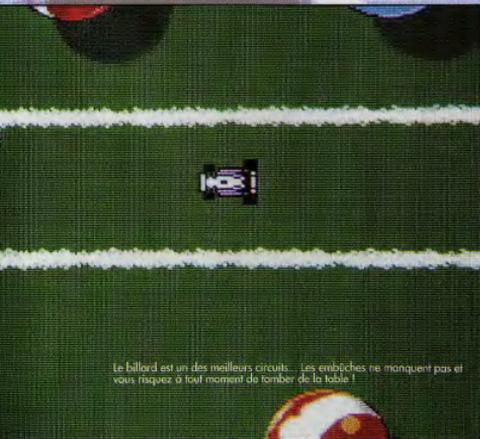
Amiga tous modèles  
Mémoire requise : 512 Ko  
Contrôle : Joystick, clavier  
Media : 1 disquette 3 1/2 DO  
Avec ses emplacements  
Manuel : en français  
Protection : Logiciel



# HINES



Les trous du billard agissent comme des téléporteurs qui vous déplacent à l'autre bout du terrain.



Le billard est un des meilleurs circuits... Les embûches ne manquent pas et vous risquez à tout moment de tomber de la table !

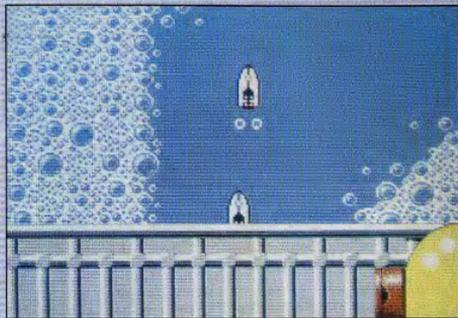
## VERDICT

## OUI

MARC

J'ai adoré Micro Machines sur Amiga ! Même s'il ne jouy vraiment pas de mine, ce petit jeu risque de vous accrocher très vite car les parties à deux joueurs sont vraiment géniales... Quel plaisir de balancer l'adversaire dans le vide de haut de la table au billard, ou de le noyer dans les flaque de boue à sable d'un bon coup de pistolet ! A part celui des hélicoptères (qui valent au-dessus des autres), tous les circuits sont vraiment marrants (j'ai adoré le miel glissant sur la table de la salle à manger). Les personnages contrôlés par l'ordinateur sont vraiment des adversaires tout à fait respectables et les différents modes de jeu sont tous remarquablement bien conçus. Bref, si vous avez envie de vous payer une bonne tranche de rigolade avec un copain, n'hésitez pas !

Marc Lombardi



La bagnoire est un terrain de jeu parfait pour faire de la vitesse, mais méfiez-vous de s'échapper que toute de vous aspirer !

## VERDICT

## OUI

DOGUY

Vous vous souvenez des courses de petites voitures que vous faisiez avec votre frère à travers toute la maison ? Aujourd'hui, Micro Machines vous propose de recommencer... mais sans mettre l'appartement sous dessus-dessous (et sans dériver vos parents, j'espère...). La première impression que laisse ce jeu est celle d'une réalisation peu spectaculaire. Alors, pourquoi cet enthousiasme ? Tout simplement parce qu'à l'instar d'un Super Sprint, Micro Machines est particulièrement amusant à deux joueurs. Il faut rivaliser d'adresse et d'astuce pour doubler l'autre, et les retournements de situation ne sont pas rares. Enfin, la variété des véhicules (dont certains sont capables de tirer) et l'incredible originalité des terrains de jeu compensent d'autant le durée de vie de soft.

Doguy de Mauve



► moins doués auxquels vous devrez vous mesurer. Lorsqu'ils sont contrôlés par l'ordinateur (notamment dans le mode championnat, où vous courez sur tous les circuits), ces adorables petits bambins sont assez redoutables. Vous affrontez trois d'entre eux simultanément à chaque course, et il vous faut arriver dans les deux premiers pour accéder à la course suivante. Il vous faudra apprendre à maîtriser parfaitement chaque circuit et

chaque type de véhicule pour espérer remporter la coupe.

## CONNAITRE A FOND LES CIRCUITS POUR ARRACHER LA VICTOIRE

Le jeu comporte même un jeu de stratégie, puisque c'est vous qui choisissez vos trois adversaires pour chaque course (je vous ►►►

## COMPARATIF

### SUPERCARS



Supercars est une course de voitures en vue de dessus qui date un peu, mais qui reste toujours aussi passionnée (il y a passé des mois entières, le nez collé sur l'écran de mon Amiga !). Un peu plus réaliste, ce jeu vous propose de participer à une série de courses sur de nombreux circuits au relief plus ou moins accidentés.

Supercars était présenté lui aussi en vue de dessus et disposait de graphismes bien plus détaillés que ceux de Micro Machines. Il était possible d'améliorer son véhicule avec l'argent gagné à chaque course (turbo, meilleurs pneus, carrosserie, etc) et même d'acheter des voitures d'occasion chez un concessionnaire virtuel. Seul défaut de cette course à la jouabilité exceptionnelle : l'absence d'un mode deux joueurs qui l'aurait rendu encore plus distrayant.

### MICRO MACHINES



Micro Machines ressemble beaucoup à Supercars et fait preuve lui aussi d'une remarquable jouabilité, mais l'idée de jouer sur des circuits constitués d'objets de la vie quotidienne lui confère une originalité totalement égale.

Les graphismes de Supercars étaient plus fins, plus détaillés, plus réalistes et plus colorés (rien que ça !), mais les décors de Micro Machines sont tellement évocateurs qu'ils en deviennent beaucoup plus excitants. Quel plaisir de retomber en enfance le temps de quelques parties ! De plus le fait de pouvoir jouer à deux simultanément déçoit l'intérêt de soft et fait que je vous conseillerais sans hésiter de choisir de préférence Micro Machines. (Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le au moins pour les copains qui vont venir jouer chez vous ! Et vous pouvez déjà préparer 300 litres de Coca et une forme de Pâtes !).



Passage spectaculaire de la boîte de corn flakes sur la table de la cuisine !



Course de voitures dans le bac à sable... Le Paris-Dakar, à côté, c'est de la rigolade !

### 2 MINUTES DE JEU



C'est parti pour une petite balade sur la table de la cuisine ! Attention à ne pas déraper sur les gouttes de miel.



La rouge est en tête, mais évite de justesse un morceau de gautre qui traînait là négligemment.



La bleue en profite pour regagner du terrain et distance nettement son adversaire, qui disparaît de l'écran...



Et la bleue vient de marquer un point ! Elle est replacée par le programme à côté de son adversaire et c'est reparti !

# BREAKLINE

Depuis plusieurs mois, l'actualité Mac est riche en événements. Cette fois, c'est le légendaire casse-brique qui est adapté pour la machine. Les graphismes sont en haute résolution mais le principe reste vieillot. Simple adaptation ou jeu nouveau ?... Un test de Morgan Feroyd

Dans des temps très obscurs, vous partez à la recherche de votre héritage : le pouvoir sur toute une galaxie. Pour y parvenir vous devez, à l'aide de votre vaisseau, retrouver le Marchand.

Ce chef incontesté du commerce a été votre maître. Il vous a tout appris, tous ses secrets, mais a été effrayé par votre intelligence et votre volonté. C'est pourquoi, vous reniant, il a envoyé ses tueurs pour vous éliminer. Seulement, vous n'êtes pas du genre à vous laisser dupier. Ferme ment décidé à vous venger et à le détrôner, vous partez à la recherche du Marchand. Vous le trouverez sur la planète Mirago, au-delà des sept forteresses de la Citadelle. Vous devrez y défaire les sept lieutenants du Marchand. Au terme de votre aventure, vous deviendrez un être mythique mi-homme, mi-dieu.

À la fin de chaque citadelle, vous devez affronter l'un des lieutenants du Marchand. Le choix des armes varie en fonction de l'adversaire : tennis, changement de vaisseau, etc. C'est une phase toujours délicate.



Chaque forteresse est composée de dix tableaux. Selon les tableaux, il faut détruire toutes les briques ou envoyer votre balle vers un objectif précis. Pour vous aider à finir les niveaux, vous avez à votre disposition des canons.

## CASSE-BRIQUE OU SHOOT'EM UP ?

Ils tirent des balles longues, à têtes chercheuses, des explosives, des rapides. Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérez des vies et, à chaque citadelle, des armes. Certains briques font apparaître des balles roses offensives qui vous permettront de recharger vos armes en les renvoyant sur des cases spéciales. Le mouvement de votre balle peut être modifié. En cliquant sur le bouton de la souris au moment de l'impact sur votre «raquette», vous

Ce boss de fin de niveau vous dessus sans répit. Il vous faudra détruire chacun de ses canons pour réussir à le vaincre.



TOP



- La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive
- Les véhicules manquent un peu de couleurs

FLOP



- La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive
- Les véhicules manquent un peu de couleurs



La course d'hélicoptères est de loin la moins intéressante car vos hélicoptères survolent les obstacles.

►►► conseillé d'éliminer d'abord les meilleurs sur des circuits faciles, et de garder les plus nuls pour la fin, car les derniers circuits sont beaucoup plus corrésés). Après avoir remporté trois courses, vous pourrez participer à une séquence de bonus au cours de laquelle l'occasion vous est offerte de regarder une vie. Vous en avez trois au départ, et vous en perdez une à chaque fois que vous arrivez troisième ou quatrième. Seul, sur une piste incroyablement accidentée, vous disposerez alors d'un temps sévèrement limité pour effectuer un tour de piste complet.

### POUR S'ÉCLATER COMME DES PETITS FOUS

Mais le mieux est encore de jouer à deux simultanément... Ici, pas d'écrans séparés, mais un scrolling multidirectionnel qui va suivre constamment la voiture de tête. Si vous réussissez à prendre suffisamment d'avance sur votre adversaire pour le faire disparaître de l'écran, vous marquez un point et la course s'arrête quelques secondes, le temps de remettre votre concurrent à la même hauteur que vous. Au bas de l'écran, se trouvent huit petites lampes qui s'allument de votre couleur chaque fois que vous marquez un point.

La course prend fin lorsqu'un des joueurs a réussi à allumer toutes les lampes de sa couleur, ou lorsque les concurrents ont parcouru le nombre de tours impartis. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de lampes allumées a gagné. La lutte est souvent très chaude, surtout avec les tanks, qui tirent des boulets capables de faire exploser l'adversaire.

Et puis, ce qu'il y a de défilant, c'est que tous les coups sont permis. C'est peut-être pas très moral, mais qu'est-ce que c'est bon ! Ainsi, rien ne vous empêche de pousser votre concurrent vers les pires obstacles. Et, tant qu'à faire, faites donc une queue de poisson à un coureur gênant. Vous aurez le plaisir sadique de le voir s'écraser quelques mètres plus bas, sur le carrelage de la cuisine. Bien fait !



Le passage de l'échiquier est assez délicat... Pas question de foncer dans le tas, surtout qu'un tank, c'est difficile à manier !



Les tanks peuvent tirer des boulets qui feront perdre de précieuses secondes à votre adversaire.

ACTION  
SPORT

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les graphismes manquent un peu de couleurs, mais l'animation des décors rattrape largement le coup !

79

### ANIMATION

Le scrolling est rapide et l'impression de vitesse encaisse.

85

### MUSIQUE

Les musiques qui accompagnent le jeu sont pour le plupart assez entraînantes.

80

### BRUITAGES

Les bruitages manquent un peu de réalisme mais sont largement suffisants pour soutenir correctement l'action.

76

### PRISE EN MAIN

Du génie ! Il suffit d'insérer le disque et de s'emparer du joystick le plus proche pour commencer à jouer.

88

### JOUABILITE

Les voitures répondent parfaitement aux commandes et le système de jeu est remarquablement ingénieux.

88

### DURÉE DE VIE

On ne refuse jamais une bonne petite partie de deux ! Et en plus, le mode championnat risque de vous occuper un bon moment !

87

DIFFICULTÉ



JOUEURS

2

PRIX

C

AMIGA

INTERET

86%

accélérez la vitesse. Enfin, si jamais votre balle venait à être bloquée, une «ruse» magique (de puissance variable selon les bonus que vous aurez ramassés) viendra la libérer.

## TOUTE LA TECHNOLOGIE DU JEU MAC

Plusieurs objets pimentent un peu le jeu. Des téléporteurs envoient votre projectile dans différents endroits du niveau, des aimants devient votre trajectoire, etc. L'ergonomie est très travaillée. Dans le menu, les différentes options sont représentées en 3D. Pour en sélectionner une, vous devez positionner un curseur sur l'ombre portée au sol par l'objet. Cela paraît compliqué, mais se révèle finalement pratique. Les graphismes en haute résolution donnent au jeu un caractère futuriste et high-tech motivant. Les musiques et les bruitages sont, eux aussi, d'excellente qualité (grâce aux outils de développement exceptionnels conçus par l'équipe de Kalisto). Bref, la technologie du Mac est vraiment bien exploitée.

## L'ORIGINALITÉ N'EST QU'ILLUSOIRE

Malheureusement, Breakline n'est pas exempt de défauts. Les chargements sont lents et le contrôle de votre raquette à la souris n'est pas toujours évident. Le scénario peaufiné tente de donner à Breakline un caractère original mais, après la première partie, l'illusion se dissipe en fumée ; vous n'avez plus devant les yeux qu'un simple casse-brique. Les boss de fin de niveau sont en fait des adversaires à affronter comme au tennis (oui, oui, ce jeu archaïque !). Cela dit, c'est tout de même l'un des seuls du genre sur Mac et sa mise en scène graphique peut faire passer la pilule. Si vous êtes un amateur de casse-brique et que vous avez la chance de posséder un Macintosh couleur, Breakline vous réserve de nombreuses heures de jeu, car la progression de forteresse en forteresse (avec phases de bonus à l'appui) est des plus délicates.



À droite de l'écran de jeu, vous voyez apparaître plusieurs renseignements : votre nombre de vies, le niveau, les munitions disponibles par canon, votre score. À noter qu'il est possible de sauvegarder vos meilleurs scores et votre partie en cours grâce à un système de code.

# FLOP

- ▲ Les graphismes de qualité
- ▲ Le réalisme des réactions de la balle
- ▲ L'excellente réalisation

# FLOP

- Le manque d'action
- Les très gros manques d'action
- Le manque de variété

Pour détruire certaines «briques», vous pouvez servir de vos canons. Mais attention, vos munitions s'épuisent vite. Certains briques libèrent des balles roses ou grises qui vous aideront dans votre tâche.

## VERDICT

## NON

### MORGAN



Morgan Feyss

Autant vers la direction de la balle, je n'ai pas pu. Cervez, les graphismes sont bons, le mouvement de la balle est bien rendu et c'est l'un des premiers de genre sur Macintosh. Mais, rien à faire : je trouve ce jeu à l'air est facile, ce n'est l'histoire ? Ce n'est pas penser à l'épisode des Simpsons dans lequel Homer commence un régime. Et attaquons sa première golette ou je suis désolé, mais c'est d'accorder : le goût ? Non, le goût ? Eh bien oui, l'affaire, que rien ne veut une bonne cigarette d'opium et je refuse de jouer à des jeux de régimes. À des motifs ? Non, rien à dire, si l'avis de Mac chez moi, je pense que la bonne réalisation technique me suffirait et que les joueurs n'ont pas à l'oublier pour que mes efforts s'amusent de temps en temps. Mais, je n'ai pas d'oublier. Non, en attendant, je m'achète !

## VERDICT

## OUI MAIS...

### DOGUY



Le grand avantage de Breakline, c'est sa réalisation. Que ce soit pour le son, les graphismes ou l'animation, tout a été travaillé dans le moindre détail (il faut dire que le concepteur et programmeur principal de jeu est polytechnicien !). La puissance des Mac couleur est parfaitement exploitée et donne envie de voir plus de jeux sur cette machine (à côté, les graphismes VGA de PC paraissent franchement grisâtres !). Par contre, je suis d'accord avec Morgan pour dire que Breakline manque de punch. Cela tient sans doute à la grande taille des briques. Et puis les joueurs sur Mac ne sont pas les mêmes que ceux qui se débattaient avec un shoot'ém sur Amiga ou avec un J&K sur PC. Breakline est destiné aux joueurs potentiels qui cherchent à se détendre sur leur Mac avec un soft agréable et pas trop speed, qui dure longtemps (il est d'ailleurs possible de sauvegarder sa partie).

## GENÉRIQUE

**Editeur :** Keltek  
**Distributeur :** Midway  
**Conception / programmation :** Pierre Raymond, Richard, Stéphane Madinger  
**Graphismes :** Olivier Bailly-Maître, Laurent Sablé  
**Bande son :** Frédéric Motte, Olivier Bailly-Maître

## VERSIONS

**MAC** **PC** Disponible sur Mac. Une version PC 5.104 est prévue.

## TESTE SUR

Mac: 11ci avec 10 Mo de RAM et écran 13".

## MATÉRIEL

**Machine :** Mac couleur  
**Mémoire requise :** 2048 Ko  
**Contrôle :** souris  
**Média :** 1 disque 3 1/2 HD  
**Installation :** disque dur + adaptateur (5 mn environ)  
**Espace disque :** 1,2 Mo  
**Jeu :** en français  
**Manuel :** en français  
**Protection :** aucun



Voilà ce qui arrive aux biscuits beurrés qu'on a laissés muter dans leur pain après leur avoir croqué les oreilles. Attention : celui-ci est aussi laid que redoutable !



Dans ce tableau, vous devez réussir à envoyer une de vos balles vers la pièce dorée au centre de l'écran. Mais votre cible est particulièrement difficile à occire, protégée par des dalles inclinées, des vortex aveugles de balles et des briques résistantes. Unique solution : utiliser vos armes avec habileté (mais attention, vos munitions sont sévèrement limitées).

## COMPARATIF

### ARKANOID



Les casse-briques ne courent pas les rues sur Macintosh. Dans le genre, le chef-d'œuvre, la référence, reste Arkanoid. Souvent copié mais jamais égalé, il a vraiment révolutionné le genre et reste sans équivalent. Des centaines de clones à récupérer tombant des briques détraquées, votre raquette grandissent au tirail des lasers, etc. La variété des couleurs et des sprites en fait-il un jeu original et très vivant. La version Macintosh (conçue pour les machines monodécrans) était plus lente que celles des autres micros mais elle ne perdait rien de ses qualités ludiques. Breakline, avec ses graphismes fins et colorés, est certes beaucoup plus beau graphiquement, il exploite bien mieux les possibilités du Mac qu'Arkanoid à l'époque, mais il n'arrive certainement pas à être aussi attrayant. Breakline est design, clean, et c'est tout. Tant qu'à choisir entre ces deux jeux, je vous conseillerais le plus ludique : Arkanoid !



Dans ce tableau, le sol n'est pas plat. Les pentes vont ralentir ou accélérer la vitesse de la balle.



Les graphismes haute résolution sont splendides ! Les matières font plus vrai que nature.



L'un des points les plus impressionnants de Breakline est le réalisme des rebonds.



**ACTION**  
**PLATES FORMES**  
**STRATÉGIE**

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Le travail effectué pour le jeu est splendide. Les effets de miroirs sont superbes. En somme, Breakline a un look d'acier !

89

## ANIMATION

Le déplacement des sprites à l'écran est très réaliste, les rebonds sont parfaits.

88

## MUSIQUE

Le musique est plutôt réelle. Elle donne une ambiance adaptée au jeu. Malheureusement, l'action ne suit pas.

85

## BRUITAGES

Les bruitages complètent bien la musique, mais ils manquent parfois d'originalité.

78

## PRISE EN MAIN

Le principe du jeu étant très simple, il ne sera pas nécessaire de lire toute la doc. Le menu de sélection en 3D est original.

75

## JOUABILITÉ

Le contrôle et la souris n'est pas génial, il devient rapidement complexe par moments (vitesse de réaction défectueuse, obstacles, etc.).

60

## DURÉE DE VIE

A raison de très nombreux jeu fortresses, sept fortresses, plus les tableaux du Alerchand, vous devriez avoir un mal fou à finir le jeu.

80

## DIFFICULTÉ

PRIX

**MAC**  
**couleur**

1  
 JOUEUR

INTÉRÊT

77%

## Les plus funs

### AM 30

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.  
**HURRICAN COMMANDO** : Un très bon jeu d'arcade pour les fanas d'exploits guerriers. Vous pilotez un char futuriste et vous affrontez une multitude d'ennemis sur terre et dans les airs.



### AM 31

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.  
**CROSSFIRE** : Vous êtes repéré par un système d'alarme très perfectionné. Essayez de prendre tous les objets de l'écran sans vous faire toucher par les projectiles envoyés par les sondes qui vous suivent du côté de l'écran.

### AM 32

AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**WERNER FLASHBIER** : Il faut aider un sympathique baveur de bière à retrouver sa bouteille en évitant les membres de la ligue anti-alcoolique. Ce jeu est basé sur le principe de BoulderDash, c'est un gage de qualité.

### AM 33

AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**COLORIS** : Un jeu dans le style de Tétris. Le but est un peu différent car il s'agit de placer correctement des pièces de différentes couleurs pour les faire disparaître.

### AM 34

AMIGA 500 uniquement.  
**THE JAR** : Un superbe jeu de labyrinthe en 3D basé sur le principe du Pac-Man. Il faut franchir toutes les pastilles et éviter les monstres pour passer au niveau suivant.



### AM 35

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.  
**YELP** : Un excellent jeu de réflexion. Vous devez parcourir entièrement un labyrinthe en évitant les monstres qui s'y trouvent et en récupérant tous les bonus. Ce jeu ressemble beaucoup à Dringame qui était dans notre sélection de septembre.

### AM 36

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.  
**ROLLERPEDE** : Si vous aimez tirer sur tout ce qui bouge, voilà un jeu pour vous. Vous devrez tuer toutes sortes d'insectes sans vous faire toucher. Au début, tout va bien, mais au bout de quelques minutes, ils arrivent par dizaines et de tous les côtés. Alors c'est la panique totale.

### AM 37

AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**SEVEN TILES** : Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. Les graphismes sont superbes. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs.



### AM 38

**POUR ADULTES**  
 AMIGA 500.  
 Avec AM 24, AMIGA 500+, 600.  
**THE SEXMACHINE** : Ce jeu présente de nombreuses scènes pornographiques. Il va mettre à l'épreuve les muscles de vos bras car vous devrez activer les personnages avec le joystick. La particularité de ce jeu est que tous les graphismes sont des dessins très bien réalisés et dignes des meilleurs BD érotiques.

### AM 39

**POUR ADULTES**  
 AMIGA 500, 500+, 600, 1200.  
**DIRTY MOVES** : Cette disquette est la même que la précédente mais les scènes pornographiques sont extraites de films.

## Les plus belles

### AM 40

AMIGA 500, 1200.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600.  
**REFLECT SOUND VISION** : Cette démo est tout simplement superbe. Elle commence par des choses habituelles et elle enchaîne sur de superbes fractales animées, des déplacements 3D, etc... Elle termine enfin par des réalisations aléatoires de paysages fractales d'une très grande fluidité.

### AM 41

AMIGA 500 uniquement.  
**COMPLEX DELIRIOUS** : Cette démo porte très bien son nom car elle est délirante et elle n'a pas du être facile à faire. C'est une véritable leçon d'animations d'objets qui nous est donnée.

### AM 42

AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**JEAN-MICHEL JARRE** : Cette disquette contient 10 morceaux superbes de J.M. JARRE. Vous y trouverez Oxygène, Rendez-vous, Révolution, etc... Tous ces morceaux sont très bien orchestrés, si vous branchez votre Amiga sur une chaîne HiFi, vous vous croirez à un de ses concerts.

### AM 43

**POUR ADULTES.**  
 AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**PORNO PARADISE** : Cette disquette contient une dizaine de photos pornographiques. Elle est réservée aux adultes.

### AM 44

**POUR ADULTES.**  
 AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**MORE LOVE** : Celle-ci contient des animations pornographiques extraites de films.

### AM 45

**POUR ADULTES.**  
 AMIGA 500.  
 Avec AM24, AMIGA 500+, 600, 1200.  
**GIRLS GIRLS GIRLS** : Cette disquette est la plus sage de la série, rien que de l'érotisme.



## Les indispensables

### AM 24

Amiga 500+, 600, 1200.  
**KICKSTART 1.3** : C'est la disquette que tout possesseur d'Amiga 500+, 600, et 1200 se doit de posséder pour pouvoir utiliser une grande partie des logiciels qui étaient jusqu'à aujourd'hui incompatibles avec votre machine. En fait, c'est un émulateur qui fait démarrer un Amiga 500+, 600 ou 1200 comme un Amiga 500. Ce qui permet à de nombreux logiciels de fonctionner avec votre ordinateur alors qu'ils étaient incompatibles auparavant.

### AM 25

Amiga 500, 1 Mega de mémoire.  
**KICKSTART 2.0** : La même que la précédente mais pour faire démarrer votre Amiga 500 comme 500+ ou un 600.

### AM 26

Amiga 1200 uniquement.  
**VIEWTECK 1.0** : Avec l'arrivée de l'Amiga 1200 et son chipset AA, la nécessité de pouvoir importer et visualiser les images GIF et JPEG du monde PC s'est fait ressentir. C'est ce qui permet ce programme, et en HAM8 (262144 couleurs à l'écran) il vous plaît. De plus, 5 images HiRes sont présentes sur cette disquette.

### AM 28

Amiga 500, 500+, 600, 1200.  
**GINA 2.0** : Ce programme est génial, c'est une horloge parlante avec une voix très humaine, masculine ou féminine. Elle propose plusieurs types d'alarme (Rendez vous, Debout là dedans, etc...)

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

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

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

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

CHEQUE  CARTE DE CREDIT Nom : .....

MANDAT Numéro de carte : .....

DISQUETTES Date d'expiration : ..... SIGNATURE : .....

COMMANDEES : .....

Je commande ..... disquettes

au prix de 30 francs chacune.

( 135 frs les 5 - 250 frs les 10 )

frs

PORT 15 frs

TOTAL frs

AMIGA

30 Frs par disquette

# PREMIER MANAGER

Si vous aimez les simulations de foot hyperréalistes, vous trouverez difficilement mieux que Premier Manager 2. Mais, si ce genre de distraction vous laisse plutôt froid, ne comptez pas sur ce soft à l'apparence austère pour vous échauffer. Un test de Marc Lacombe

Gestion d'équipes, statistiques, réalisme à tout crin... Premier manager 2 est tout à fait le genre de soft dont les Anglais et les Américains raffolent... Malheureusement, chez nous, c'est loin d'être l'enthousiasme. Pourtant, on ne peut pas reprocher à cette simulation de manquer de profondeur. Vous y contrôlez en effet tous les paramètres que doit gérer un véritable entraîneur et même davantage ! Vous choisissez bien sûr les membres de votre équipe, avec tout ce que cela suppose comme calculs (transferts de joueurs, éventuels emprunts à la banque, contrats d'assurance, etc.) et vous décidez des meilleures tactiques à adopter (jeu plus ou moins agressif, passes, tackle, etc.), en fonction des équipes que vous aurez à affronter et même de la personnalité de l'arbitre (« intraitable » ou plutôt « coulant »).

Avant chaque match, vous pouvez recruter divers chefs d'équipe qui feront subir à vos joueurs un entraînement plus ou moins intense (ne fatiguez pas trop vos joueurs, >

## GENÉRIQUE

Éditeur : Granini. Distributeur : Virgin. Réalisation : Granini.

## VERSIONS

PC AMIGA

Premier Manager 2 est disponible sur Amiga. Une version PC est annoncée pour le mois prochain.

## TESTÉ SUR

Amiga 500 avec 1 Mega de Ram et deux lecteurs de disquettes.

## MATÉRIEL

Amiga tous modèles  
Mémoire requise : 512 Ko  
Contrôle : joystick, claviers, souris  
Média : 2 disquettes 5 1/4 DD  
Jeu en anglais  
Manuel en français  
Protection logicielle



L'écran principal des options permet d'accéder rapidement à la totalité des paramètres : tactique sur le terrain, transfert de joueurs, recherche de sponsors, entraînement, amélioration du stade... Tout est possible !

## TOP

- Le soft est d'un réalisme incroyable
- Il est possible de jouer à deux

## FLOP

- C'est une simulation de foot dans la moindre séquence d'action
- Les graphismes manquent franchement de gaieté



Différentes tactiques sont à votre disposition. Le mieux est d'élaborer votre stratégie en fonction des points forts et des points faibles de l'équipe adverse.

## DERNIÈRE MINUTE !

Si, si, la rumeur se confirme : il y a bien en France des dingues de simulation footballistique... La preuve, je reçois à l'instant une lettre de Christophe Giroux, qui organise avec ses copains un concours de Kick-Off II-Player Manager ! Écrivez-lui (avec une enveloppe timbrée pour la réponse) à Christophe Giroux, 209 rue Gabriel Leroy, 54200 Ecrouves.

Pour faire venir toujours plus de public, vous avez intérêt à choisir des sièges plus confortables... Profitez-en au passage pour augmenter discrètement le prix des billets !

► ils requerraient de se blesser pendant l'exercice et gérer tout un tas d'autres paramètres comme le nombre de places de parking du stade local, les clubs de supporters, les sponsors, la publicité sur le bord du terrain, etc.

Vous ne pouvez pas assister aux matchs, mais un écran permet de suivre le déroulement de l'action (à la vitesse de votre choix), accompagné de petites animations qui viennent souligner les temps forts (buts, fautes, etc.). Après le match, vous pourrez consulter un bilan plein de statistiques qui vous permettra d'ajuster votre stratégie pour les matchs à venir, afin de remporter une des nombreuses coupes que propose le jeu. Les résultats de tous les matchs (ceux des autres équipes, y compris celle contrôlée par votre adversaire humain dans le mode deux joueurs) s'inscrivent sur un téléscripteur où vous pourrez également surveiller votre progression dans le classement.

Pendant les matchs, vous aurez droit à quelques animations qui retracent les moments forts du match comme les fautes et les buts, ratés ou réussis.



2

VERDICT

OUI MAIS...

Rien à faire, je déteste le foot ! J'aimais à le rigoler sur une petite partie de baballe sur micro entre copains. Histoire de se défouler, mais c'est tout. Alors une simulation de foot réaliste, sans la moindre séquence d'action... pendant deux heures ? Premier Manager 2 est sous doute le meilleur de genre. Tout y est, de l'entraînement des joueurs à l'éclairage, du marchand de gloire aux publicités ! Quelques animations fontient d'égayer les matchs, mais l'ensemble reste austère... Les auteurs n'ont même pas pensé à indiquer les scandales divers qui font tout le sel de la vie footballistique (Tighe, ce sera pour le prochain fois). Si vous êtes amoureux du foot, vous le resterez car Premier Manager 2 ne dispose pas du «verdict» (graphismes, animations ou jeux digitalisés, etc.) qui vous fera changer d'avis.

Marc Lacombe

MARC



## COMPARATIF

THE MANAGER

PREMIER MANAGER 2



Difficile de s'y retrouver parmi toutes ces simulations de foot sans action qui ont toutes la même nom : soit «Manager Machine» ou «The Managers», quand ce ne réduit pas à les numérotés...

Deux d'entre eux, cependant, se détache du lot. Il s'agit de The Manager (la suite de The Player Manager) et Premier Manager 2 (la suite de Premier Manager). The Manager proposait des graphismes plus vivants et permettait d'exister aux matchs depuis le banc de touche avec vue sur une partie de terrain.

Il avait aussi l'avantage de pouvoir se jouer à quatre (tout bien réfléchi, ce qui se révélait en pratique plutôt onéreux, étant donné le nombre d'impressions de paramètres à gérer pour chaque joueur).

Premier Manager 2 est, certes, beaucoup plus austère, mais il est aussi plus complexe et encore plus réaliste. Les amateurs de ce genre de simulation, qui lo

réalisme compte plus que les graphismes ou l'animation, préfèrent donc largement Premier Manager 2. Premier Manager, premier du nom, offrait une simulation proche de son successeur Premier Manager 2. Par contre, sa réalisation n'était pas du même niveau. Les graphismes étaient particulièrement austères (pouvait-on même parler de graphismes) et l'animation inexistante. Au niveau de la simulation, on avait droit à la même chose : gestion des équipes, statistiques, etc.

Aujourd'hui, il faudrait cependant être tombé sur le tête pour préférer Premier Manager à Premier Manager 2. Malgré tout, on se prend à espérer l'arrivée d'un Premier Manager 3 qui offrirait une simulation complète, détaillée, hyper-réaliste ET des matchs animés qui représenteraient les joueurs (et éventuellementpermettraient de perturber au jeu).

VERDICT

OUI MAIS...

Vous vous souvenez de Football Manager sur CPC ? J'ai passé des heures à jouer avec des joueurs, à sélectionner mes joueurs favoris (en leur donnant des noms complètement loufoques). Et pourtant, je n'ai pas le football ! Avec Premier Manager 2, j'ai retrouvé une partie du plaisir que m'avait procuré Football Manager sur mon vieux Amstrad. La gestion est très pointue et hyper-complète. Dans Premier Manager 2, les paramètres à gérer sont particulièrement nombreux. Le jeu est même tellement exhaustif qu'il ne laisse plus de place à l'imagination. Finais, mes matchs de «Buste-Ball» et mes joueurs aux noms fabuleux. Si vous aimez le foot et les jeux de gestion ou si, comme moi, vous voulez vous rappeler de la bonne époque de Football Manager, vous aimerez Premier Manager 2. Sinon, passez votre chemin, il y a des jeux plus impressionnants sur Amiga.

Douge de Mauve

DOGUY

SIMULATION  
REFLEXION  
SPORT

1 2 3 4 5

GRAPHISMES

45

Même si le thème de la simulation ne s'y prête guère, les graphismes ontient tout de même pu être un peu plus effrayants...

ANIMATION

48

A part quelques petites animations pendant les matchs, le jeu n'a un comportement aucune.

MUSIQUE

55

Là encore, le sujet ne s'y prête pas et il faudrait se contenter de trois notes ou début du jeu.

BRUITAGES

62

A part les cris de la foule, c'est le début, le début, le vide absolu, le silence d'un footgame au sein de coupe d'Europe.

PRISE EN MAIN

75

Le maniement de tous les paramètres est complexe mais le manuel explique assez clairement comment procéder.

JOUABILITE

76

Les différents tableaux de gestion des paramètres sont assez bien conçus, et les données sont suffisamment évocatrices.

DUREE DE VIE

65

Même si vous aimez le genre, vous risquez de vous lasser vite. Seul le mode deux joueurs permet de rompre un peu la monotonie.

DIFFICULTE

JOUEURS

2

PRIX

AMIGA

D

INTERET

72%

# WILSON PROSTAFF GOLF

Les éditeurs ne craignent pas de se marcher sur les pieds ! Apres International Open Golf Championship testé le mois dernier, Wilson ProStaff Golf jette le pavé dans la mare en allant jouer dans la cour des grands. Le jeu annonce clairement la couleur : sa force, c'est sa rapidité d'affichage. Mais qu'en est-il de ses autres qualités ?  
**Testé par Serge D. Grun**

Wilson ProStaff Golf se veut simple à utiliser, peu exigeant (il tient sur une disquette, se contente de mémoire standard, mais sait aussi exploiter la mémoire étendue) et rapide. La raison de sa vitesse est qu'il construit l'image en mémoire avant de l'envoyer à l'écran. Le résultat est très satisfaisant, y compris, et c'est une bonne surprise, sur un 386 sx 20Mhz.

## TROIS ANGLES DE VUE COUVRENT TOUT LE PARCOURS

Le jeu propose essentiellement trois angles de vue. L'écran principal présente le parcours vu de derrière le golfeur. La qualité de l'affichage est assez bonne et la sensation de profondeur bien rendue. Une petite fenêtre, en haut de cet écran offre une vue du terrain. La troisième vue, optionnelle, montre, après chaque coup, l'arrivée de la balle depuis le point d'impact. L'écran principal est complété par une ligne d'informations (type de terrain, pente, distance au trou, direction du



L'écran principal contient toutes les informations nécessaires à une prise en main rapide. Du coin inférieur gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre : la position du joueur et le club, qui peuvent être modifiés à l'aide des flèches ; la vue de dessus du fairway ; la ligne d'information avec le nom du joueur, la pente du terrain et la distance au trou ; l'indicateur de la force et de la direction du vent.

vent) et deux autres petites fenêtres montrant le club choisi ainsi que la position du golfeur.

La méthode de frappe de la balle est semblable à celle des autres simulations de golf : une jauge circulaire détermine la force de frappe, puis un viseur oscillant devant une balle permet de définir le point d'impact. Les modifications de la position du golfeur permet de donner plus ou moins d'effet au coup. Le jeu accorde incidemment l'utilisation de la souris ou du clavier.

## TILT PRÉFÈRE DEVINER LA FORCE DU VENT PLUTÔT QUE L'ÂGE DU CAPITAINE...

Le programme est particulièrement riche en variantes, puisqu'il propose quatorze types de compétition, permettant de concourir individuellement ou en équipes. Jusqu'à dix joueurs, ou quatre équipes, peuvent participer à chaque match, l'ordinateur gérant au besoin une partie des participants. Quelques caractéristiques des

joueurs peuvent être modifiées. Si certaines, comme le niveau de jeu, ou les handicaps, sont les bienvenues, d'autres relèvent du gadget (couleur des cheveux, par exemple) et il est dommage qu'il ne soit pas possible de modifier plutôt la force du vent, qui semble être aléatoire.

VERDICT

NON

**WILSON PROSTAFF GOLF PEUT-IL CONCURRENCER LES PÉDÉS LOARDS DE LA SIMULATION DE GOLF ?**

Wilson ProStaff Golf prétend concurrencer les poids lourds de la simulation de golf tels que Links 386 Pro ou David Leadbetter's Golf. Ses arguments essentiels pour parvenir à cette fin sont la vitesse d'affichage, qui est impressionnante, la capacité de tourner sur des petites configurations et une excellente compatibilité d'emploi, ce qui est tout à son honneur. Cependant, le mode de contrôle du swing, qui fait appel à un curseur attesté de la maîtrise de Parkinson, reste imparfait, même en bout d'une assez longue période d'adaptation, et l'absence d'un mode entraînement n'est pas faite pour arranger les choses. Enfin, un seul parcours, c'est beaucoup trop insuffisant. Le jeu est lent d'être mauvais mais, malgré tout, n'arrive pas à retracer son laïosé. Links 386 Pro est toujours le meilleur.

Serge D. Grun

NON

SERGE

## GÉNÉRIQUE

Editeur : Konami  
 Distributeur : Gametek  
 Conception / Programmation :  
 Formez Talens  
 Graphismes : Sullon

## VERSIONS

PC  
 Le jeu est disponible sur PC. Pas d'autre version annoncée pour l'instant.

## TESTE SUR

PC 386 sx à 25 Mhz avec 8 Mo RAM, carte 5-VGA 512 Ko et carte SoundBlaster Pro.

## MATÉRIEL

Machines : PC 386 sx 20 minimum  
 Mémoire requise : 512 Ko RAM libre (la mémoire XMS, si présente, est utilisée)  
 Mode graphique : VGA/MCGA  
 Cartes sonores : AdLib, Creative, Disney Sound Source, Sound Blaster  
 Contrôle : clavier, souris (formatant conseillé)  
 Média : 1 disquette 3.5" HD  
 Installation disque dur : facultative (5 mo)  
 Espace requis : 1.3 Mo  
 Jeu : en anglais  
 Manuel : en français  
 Protection : aucune

## 2 MINUTES DE JEU

## DU TEE AU TROU EN QUATRE LEÇONS



Vous voici au pied du mur. Avec ce vent latéral, ce n'est pas du tout cul. On regrette de ne pas pouvoir choisir la vitesse du vent.



La jauge circulaire permet de doser la force du swing. Attention, plus vous tapez fort et moins le swing est précis.



Et c'est parti... de travers ! Mais mieux vaut être sur le rouge que dans le sable. Va falloir remettre ça, cher ami.



Ce gros point rouge qui bouge tout le temps, en plein sur la balle, représente le point d'impact du club.

VERDICT

OUI MAIS...

MORGAN

Wilson Pro Golf est un logiciel plutôt bien fait et qui s'adresse aux débutants. Les commandes sont simples et on ne se fatigue pas à vouloir charger le jeu. C'est certainement le point qui m'a le plus intéressé. Bien sûr, les graphismes de Wilson pro golf ne sont pas aussi beaux que ceux de Links 386, mais ils restent très acceptables. Autre atout, le jeu tient sur une seule disquette ! En ces temps où une disquette dure cent fois plus, c'est particulièrement agréable. Le seul inconvénient de ce soft est qu'il n'offre pas d'options personnalisées d'impression ou au moins public. Sans les adresses de golf prendront vraiment plaisir à jouer. Les autres se lassent très vite. Pour ma part, je ne m'intéressais pas, car le jeu n'est pas que la golf, il est pas une partie de Tee (qui lui de moi).

Morgan Farey



## COMPARATIF

## LINKS 386 PRO



Links 386 Pro est un jeu très riche en possibilités, fait de plusieurs data disks et possédant des graphismes hors pair. La conséquence de cette richesse est, bien évidemment, une grande complexité et il est illusoire de vouloir explorer toutes ses possibilités sans avoir auparavant passé à fond le manuel. En revanche, la qualité des graphismes de ce jeu est très certainement la meilleure jamais vue sur PC: les parcours sont détaillés, à l'arbre et au buisson près, des maisons apparaissent entre les arbres et il n'a pas que les autres golfeurs pour que l'illusion soit complétée ! En fait, de détails se voit par un affichage un peu plus lent et il faut une machine puissante pour tirer pleinement parti du jeu. La philosophie de Wilson ProStaff Golf est radicalement différente, puisque le jeu sacrifie toutes ces multiples options et les graphismes en mode S-VGA au profit d'une simplicité d'utilisation défiant toute concurrence, ainsi que d'une vitesse d'affichage spectaculaire.

## INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



La comparaison avec Wilson ProStaff Golf est ici nettement plus aisée, puisque les deux jeux s'inspirent de la même philosophie et, à premier vue, se ressemblent beaucoup. En particulier, le système de frappe de la balle, matérialisé par un curseur indiquant le point d'impact du club, est identique dans les deux cas. International Open Golf Championship a l'avantage de proposer trois parcours différents, à opposer au parcours unique de Wilson ProStaff Golf. Il se distingue également par de très riches possibilités de visualisation du terrain et de la trajectoire de la balle. En particulier, il existe une possibilité de filmer le trajet de la balle sous des angles multiples et de repérer par la suite le "film" ainsi créé. Par contre, ses graphismes, en 3D polygonal, sont, à mon sens, nettement inférieurs à ceux de son concurrent, d'une part parce que la texture polygonale reste apparente et, d'autre part, parce qu'il y a encore moins de détails que dans Wilson ProStaff Golf.



## SIMULATION

## SPORT

## 3D

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Les graphismes, très joliment réalisés, mais sobres, rendent bien l'impression de distance et la texture du parcours.

78

## ANIMATION

L'animation est parfaitement fluide et l'affichage du parcours est très rapide, bien qu'il y ait des décalés entre les écrans.

90

## MUSIQUE

Pas de musique dans le jeu.

-

## BRUITAGES

Les bruits de la balle sont bien reproduits, mais ils sont les seuls présents dans ce jeu.

60

## PRISE EN MAIN

L'installation est très simple et le manuel n'est absolument pas indispensable pour commencer à jouer.

85

## JOUABILITE

Toutes les commandes se font à la souris, mais le contrôle de la balle à l'aide d'un curseur numérique est délicat.

60

## DUREE DE VIE

Un seul parcours, c'est beaucoup trop court, même si certains trous donnent du fil à retordre.

60

## DIFFICULTE

## JOUEURS

10

## PRIX

C

## PC

INTERET

71%

## TOP

- Le jeu se contente d'une configuration restrictive.
- L'animation est fluide et régulière.
- Pas besoin de doc pour commencer à jouer.

## FLOP

- Le viseur parkinsonien demande un bon moment d'adaptation.
- Un seul parcours, complexe mais monotone.
- Les conditions météo ne sont pas modifiables.

Il y a des 18 trous de jeu différenciés. Ça n'est pas trop difficile, mais attendez de voir les trous.

HOLE  
1  
PAR  
4



Sur le green (ou presque) en deux coups. Reste à placer cette fichue balle dans ce maudit trou !

# F17 CHALLENGE

Team 17 a déjà démontré par le passé sa compétence pour les jeux d'action sur Amiga. Il s'essaye aujourd'hui à un nouveau genre : la course de F1. S'il n'a rien de révolutionnaire, F17 Challenge n'en constitue pas moins un jeu agréable. Les options sont assez variées et les autres concurrents pourris à souhait. Et vous ne vous ruinerez pas pour son achat. Un test de Jacques Harbonn

## FAITES CHAUFFER LA GOMME, LE CIRCUIT S'ANNONCE BÉTON

Le but ultime dans F17 Challenge est tout simplement de devenir champion du monde de F1. Mais il faudra pratiquer un bon moment avant d'y parvenir. Avant toute chose, il importe de paramétrer la «simulation». La voiture sera choisie parmi quatre disponibles, ayant chacune ses qualités et ses faiblesses : voiture surpuissante mais fragile, carrosserie plus solide mais plus lourde, pneus pluie et voiture équilibrée. D'autres éléments interviennent : boîte automatique ou manuelle, contrôle de l'accélération, nombre de tours de piste, niveau de jeu (il y en a trois) et, enfin, type de jeu. Ce type va déterminer le championnat du monde. En mode normal, vous allez participer aux seize courses du championnat, quels que soient vos résultats à la précédente épreuve. En mode arcade en revanche, il faut impérativement terminer dans les six premiers pour avoir le droit de concourir au championnat suivant. Votre place, au départ de la course sur le grid, sera déterminée par vos temps lors des qualifications. Ces dernières s'effectuent sur deux tours, avec ou sans concurrent.

La course elle-même se déroule de manière classique. Les virages sont annoncés à l'avance par une série de panneaux indicateurs bordant la route. Les chocs avec les éléments du décor (arbres, pylônes, panneaux, etc.) ou les autres voitures vont endommager progressivement votre véhicule, jusqu'à ralentissement ou à panne complète. Si vous vous arrêtez à la fosse, les mécaniciens auront cependant tôt fait de réparer le bolide.

## VOTRE SURVIE PASSE PAR LA SAUVEGARDE

Vous le constaterez rapidement, vos concurrents et adversaires font preuve d'un manque total de fair-play. Ils chercheront systématiquement à se placer devant vous pour vous empêcher de passer, allant même jusqu'à vous pousser si vous restez trop longtemps à leur niveau ! Après chaque course, le programme vous informe de votre place à l'arrivée de la course et au classement du championnat lui-même. Une sauvegarde à six positions permet de progresser plus facilement. L'entraînement et la course sur un circuit unique vont aussi dans ce sens.

### GENÉRIQUE

Éditeur : Team 17  
Distributeur : FPS  
Conception/réalisation : Holdrom

### VARIANTES

AMIGA F17 Challenge n'est disponible que sur Amiga. Aucune autre version n'est annoncée.

### TESTE SUR

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

### MATÉRIEL

Machette : Amiga tous modèles  
Mémoire requise : 2 Mo  
Contrôle : joystick  
Média : 2 disquettes 3 1/2 DD  
Installation disque dur : impossible  
Jeu : 2 ans  
Manuel : en français  
Protection : disquette

Les autres pilotes sont vraiment des pourris. Non seulement ils ne vous laissent pas la place, mais ils iront même jusqu'à provoquer, plus ou moins volontairement, des accidents.



## VERDICT

## OUI MAIS...

## DOGY

En dépit de certaines lacunes (pas de jeu à deux, en particulier), F17 Challenge n'a pas que des défauts. L'impression de vitesse est bien rendue. Un bon point aussi pour les informations en haut de l'écran : distance qui vous sépare du meilleur adversaire (en positif) ou négatif, vitesse que vous avez en main présente, et distance jusqu'à la ligne de départ ou sa traversée (en cas de réparation). La météo est intelligemment utilisée : prévision de pluie se traduit par de courts circuits, influant réellement sur l'adhérence de la voiture. Les braquets peuvent faire illusion (régime du moteur bien rendu, assourdissant des sons dans les tunnels, passage des concurrents). En dépit de ces qualités, F17 Challenge reste cependant bien loin de la perfection de Vroom, et sur tous les plans. Il conviendrait toutefois un choix, valable pour les petites bourses.

Digne de Merve

## LES RISES DU CHAMPION

Les pilotes de F17 Challenge sont particulièrement retés et agressifs, mais l'avons dit. Incapable d'explorer passer en force grâce à la vitesse supérieure de votre bolide. Pour un concurrent, cela peut marcher, mais dès qu'il y en a plusieurs, c'est l'achet et le crash assuré. Il faut en fait jouer sur leur capacité de conduite. Si vous arrivez vite, levez le pied ou même freinez pour ne pas les percuter. Attendez un virage et profitez-en pour passer, soit à la corde, soit en mordant un peu sur le bas-côté, de préférence en évitant de percuter un arbre ou autre élément du décor !

## 2 MINUTES DE JEU



Grâce à la diversité des options de jeu, vous êtes assuré de toujours pouvoir paramétrer la conduite à votre goût.



En mode course unique, vous pourrez choisir entre les seize circuits. En l'absence de tracés, il vous faudra donc apprendre à les connaître.



La position sur le grid de départ détermine en partie votre position finale. Même en tête, vous risquez de vous faire gratter ou déborder.

## EN ROUTE POUR LE PODIUM

Grâce à ses options, F17 challenge est à la p



Il est bien difficile de dépasser d'un seul coup autant de concurrents. Allez-y par étapes et mettez à profit les conseils de l'encadré.

## VERDICT

OUI  
JACQUES

Au premier abord, F17 Challenge semble un peu rudimentaire. La voiture n'a qu'une position de rotation. Les décors, quoiqu'corrects, sont bien loin de rivaliser avec de Vroom, dotés d'une grande variété d'éléments et d'animations complémentaires. Enfin, l'absence de rétro et de mini vue aérienne gêne un début. Mais, vive vite, l'endossement des commandes devient votre atout. Ils conduisent vraiment comme des brutes, semblent parfois même se liguer pour vous empêcher de passer ! Je me suis même surpris à me laisser quelques-uns particulièrement vicieux, sans effort, bien entendu ! Si vous avez déjà Vroom et ses extensions, ce programme ne vous apportera rien (en dehors d'un mini-écran privé de circuits). Sinon, F17 Challenge vous sera passé de bons moments en solitaire, et ne vous ruinera pas pour autant.

Jacques Herbaut

ACTION  
SIMULATION

1 2 3 4 5

## COMPARATIF

## VROOM



Malgré son grand âge, le vénérable Vroom de Lankester continue de trôner au sommet du Top 3 des meilleures simulations de course automobile. L'animation est d'une qualité et d'une rapidité incroyables, d'autant que les éléments de décor sont nombreux et très variés. Il y a même des éléments 3D. Le bande-son est beaucoup plus fin, avec des nuances de bruitages qui font défaut à F17 Challenge. Côté réalisme, Vroom l'emporte encore avec son mode simulation, qui colle de près à la réalité. Le jeu dispose en plus d'un mode arcade qui vous permettra de vous délecter sans vous soucier du réalisme... Rien de tel qu'un petit virage en spirale à 150 Km/h pour faire grimper l'adrénaline !

Il existe même une extension multijoueur qui permet de jouer à deux simultanément, ce qui augmente encore considérablement l'intérêt du jeu ! Mais l'ensemble du programme et de ses extensions offre tout de même sensiblement plus d'her que F17 Challenge.

## CRAZY CARS 3



Crazy Cars 3, tout comme ses «équivalents» Jaguar XJ-220 ou Lotus II, diffère de F17 Challenge sur bien des points. Vous conduisez en effet un véhicule de tourisme sur route, avec tous les aléas que cela peut comporter (conduite à double sens, obstacles, stupides véhicules qui conduisent en sens inverse... A moins que ce ne soit vous ! etc.). Sans compter que, ces courses étant interdites, la police cherche à vous arrêter par tous les moyens (c'est là le seul côté vraiment réaliste de cette course de voiture). Crazy Cars 3 mise aussi sur une gestion complémentaire de l'argent gagnée dans les courses, ce qui vous permettra d'améliorer considérablement les performances de votre véhicule. Plus fun, il s'adresse en fait à un public complètement différent. Si vous aimez la simulation pure et dure (eventuellement au détriment de l'action), Vroom est fait pour vous. Si par contre vous avez juste envie de foncer sans réfléchir sur des routes pleines d'obstacles et de dangers, je vous conseillerais plutôt Crazy Cars 3.

## GRAPHISMES

76

Les graphismes sont de bonne facture et suffisamment variés, sans être au top pour autant.

## ANIMATION

83

L'impression de vitesse est bien rendue par le défilement des bandes sur la piste et des éléments qui la bordent.

## MUSIQUE

65

Avec classe, elle cède le pas aux bruitages pendant la course.

## BRUITAGES

84

Les régimes du moteur sont parfaits et le bande-son enrichi de multiples effets complémentaires.

## PRISE EN MAIN

85

La prise en main est intuitive et le manuel vraiment indispensable pour commencer à jouer.

## JOUABILITE

84

La voiture répond bien et le choix des contrôles soigné tout le monde.

## DUREE DE VIE

74

Le jeu est sympo et les circuits variés, mais il manque un mode deux joueurs pour augmenter l'intérêt à long terme.

## TOP

- ▲ L'impression de vitesse est bien rendue
- ▲ Il est difficile de dépasser ses adversaires
- ▲ Les options sont nombreuses

## FLOP

- Pas de jeu à deux
- Pas de rétro
- «Réalisme» moyen



## tée de tous



Évitez les chocs car les réparations vous feront perdre du temps. Mais cela vaut mieux que de tomber en panne.

La pluie intermittente qui tombe parfois ralentit les véhicules et modifie leur tenue de route. Le programme gère aussi les pistes encore humides après l'inverse.

## DIFFICULTE

JOUEUR

1

PRIX

B

AMIGA  
1 Mo

INTERET

75%

# NHL HOCKEY

Très proche de Wayne Gretzky Hockey 3, NHL Hockey recrée avec réalisme les championnats de hockey sur glace. Avec une flopée de caractéristiques en tous genres pour définir jusqu'au moindre joueur, ce soft complet saura satisfaire le plus exigeant des fans de hockey. Et en plus, on peut y jouer à vingt-quatre ! Les développeurs d'Electronic Arts n'ont pas fini de faire parler d'eux. Un test de Marc Menier

N'allez pas croire que NHL Hockey soit un simple jeu d'arcade comme Jordan in Flight. Bien qu'il soit possible de jouer des matchs d'exhibition avec le joystick ou la souris, sans se soucier le moins du monde de la gestion des équipes, on passe quand même à côté de la moitié du jeu et ce serait dommage.

## BIEN DAVANTAGE QU'UN JEU D'ARCADE ET UN PEU PLUS QU'UN JEU D'ACTION

Alors que la version Megadrive de NHL Hockey est un concentré d'action pure, celle sur PC est spécialement destinée au public micro, plus mûr et mieux habitué aux softs complexes. NHL Hockey est donc une réelle simulation sportive, et dépasse de loin le cadre du jeu d'action. Les matchs de hockey se jouent indifféremment au joystick, à la souris ou au clavier, bien que cette dernière option soit la moins adéquate. Voici quelques actions réalisables : prendre le contrôle du joueur le plus proche du palet, «tackler» l'adversaire à coup de crosse, faire des passes, des tirs au but, accélérer momentanément la vitesse du défenseur en action, etc. Tous les éléments nécessaires à la

formation d'un bon jeu d'équipe sont présent dans NHL Hockey, avantage renforcé par une gestion efficace des coéquipiers par l'ordinateur. Afin de donner plus de souplesse et de réalisme, les programmeurs ont su inclure quelques finesse de jeu intéressantes, comme celle qui permet au hockeyeur de tenter un tir au but au moment même de la réception du palet, et ce dans le même mouvement. Le résultat est convaincant, assez proche de ce que l'on peut voir à la télé. Les joueurs se fatiguent progressivement, et c'est à vous (ou à l'ordinateur) de les remplacer par d'autres groupes de hockeyeurs, dénommés dans le jeu sous le nom de «line-ups».

## NHL HOCKEY, COTÉ ARCADE : LA FINESSE

Chaque équipe dispose de huit joueurs différents. Comme vous le devinez peut-être déjà, NHL Hockey propose plusieurs niveaux de jeu. Soit vous laissez l'ordinateur gérer en coulisse votre équipe, soit vous prenez les choses en main et devenez votre propre manager.



## 2 MINUTES DE JEU



Les leaders de Vancouver et Montréal s'affrontent dans un face à face affreux. Près des buts de Montréal, la situation est tendue.

## UN BUT SINON RIEN !



Rob Ramage vient de subir une exclusion de deux minutes pour utilisation abusive de sa crosse. Les arbitres ne veulent pas de bagarre.



Le goal de Montréal est concerné ! Figé sur place, il ne se rend pas encore compte que le palet est au fond de ses buts.

➤ Chaque rencontre, chaque action est cataloguée, répertoriée puis interprétée sous forme de statistiques. Si on se donne la peine d'analyser ces données, on y découvre une mine d'informations utiles pour bien gérer son équipe.

#### NHL HOCKEY, CÔTÉ TACTIQUE : LA PRÉCISION

Les talents des joueurs sont répertoriés en seize caractéristiques. Vous comprendrez pourquoi la gestion des équipes, riche et précise, donne réellement une autre dimension au jeu. Une fois assimilée chaque aspect de NHL Hockey, vous réunirez une équipe de champions comme seuls les vrais coachs savent le faire. Cela peut sembler superflu face à un ordinateur insensible mais, au cours d'un championnat mettant en lice jusqu'à vingt-quatre joueurs, c'est une autre paire de manche.

C'est une véritable hémicorne devant les buts. Pourtant, il n'y aura pas de mise générale comme dans certaines autres simulations de hockey. Le côté sanglant de ce sport a été totalement occulté.



Les présentateurs d'Electronic Arts possèdent un rouet à stars de chaque équipe avant le match. Les voix digitalisées sont superbes.

C'est à partir de cet écran de présentation que vous avez accès aux nombreuses options du jeu. C'est simple, un peu austère.

Pas en même temps, bien sûr, mais si vous connaissez vingt-trois copains avec vingt-trois PC et qui veulent bien acheter vingt-trois NHL Hockey, alors vous pourrez jouer à... vingt quatre !

#### A UN C'EST SUR, A DEUX CA PASSE, À TROIS ÇA PASSE, MAIS PEUT-ON VRAIMENT JOUER À 24 ?

Vous participerez alors à la même saison de championnat. EA a développé un système simple et efficace : partons de l'hypothèse que Doguy, Morgan et moi avons NHL Hockey installé sur nos PC. On désigne une version (la mienne, par exemple) comme maître et on débute une saison de championnat. Chacun de nous choisit alors sur



Mais la réplique de Montréal est immédiate ! Encore un tir spectaculaire à revoir au magnétoscope intégré dans NHL Hockey.

### VERDICT

OUI  
MARC

Je ne suis pas particulièrement fan de hockey, mais cette version d'Electronic Arts m'a largement convaincu (épique le préface de la version Magnifique, mais d'allure pas convaincant ce qui n'est pas comparable). NHL Hockey exploite bien les capacités de PC. L'action est rapide, le scrolling suffisamment fluide pour ne pas gêner l'action, et finalement, le résultat est satisfaisant. Je rappelle pour mémoire que mon PC est un 486 DX 33. Je suppose donc qu'il faut au moins un bon 386 pour conserver une vitesse de jeu décente. C'est étonnant, le côté stratégie/gestion est très saigné et je trouve gênante l'idée de pouvoir participer au même championnat entre plusieurs PC, même si, en pratique, ce n'est pas toujours évident à faire. Voilà une bonne simulation sportive sur PC.

Marc Menier



### VERDICT

OUI MAIS...  
MORGAN

Après Jordan in Flight, Electronic Arts Sports frappe très fort avec NHL Hockey. Dans ce jeu, tous les détails que vous jouez avec votre équipe sont filmés comme dans une émission de sport : rumeurs, commentaires, etc. Il ne manque que les spots publicitaires pour se croire dans son salon. L'ergonomie de jeu est assez bonne, surtout pour ce genre de jeu PC. Les paramètres se déplacent aisément et le système des passes ou des fins est simple. Le bande-son est génial et met une ambiance de tonnerre. On peut regretter que les graphismes soient terribles et pixelisés. Une résolution de 640x480 serait donc au jeu un aspect plus fini et moins vieillot. Avec des axes à deux plus rapides et moins réguliers, je flaireis par trouver que c'est un bon jeu. Pour l'instant, je reste réservé et ne le conseille qu'aux amateurs de jeux.

Morgan Foray



► mon PC une équipe qu'il protège d'un code secret et ensuite, Doguy et Morgan transfèrent sur disquette les données de leur équipe respective et les installent sur leur version.

Chacun joue de son côté les matchs de hockey, suivant le calendrier des rencontres de la saison 1992-1993. NHL et lorsque deux d'entre nous doivent s'affronter, on se retrouve tous chez moi. Doguy et Morgan apportent leurs disquettes de données.

Je les amalgame à ma version de NHL Hockey, l'ordinateur met à jour les données du championnat (victoires, défaites, etc.) et on joue le match avec nos deux équipes respectives. C'est aussi simple que ça. Et en plus, le contrôle à la souris est presque aussi performant que celui au joystick. NHL Hockey est un soft complexe, mais pas compliqué. L'aspect simulation y est très développé, ce qui devrait plaire aux puristes et aux supporters fanatiques du hockey sur glace, un sport de durs.

Marc Morier

## GENÉRIQUE

**Éditeur :** Electronic Arts  
**Distributeur :** Electronic Arts France  
**Concepteur :** Dave Worland, Richard Hilleman  
**Directeur graphique :** Mike Smith  
**Ronde-main :** Jeff Byrd

## TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM, carte VGA 512K et carte Soundblaster.

## MATÉRIEL

**Machine :** PC et compatibles (386 DX minimum conseillé)  
**Mode graphique :** VGA  
**Cartes sonores :** Ad Lib, Soundblaster (conseillé), Roland  
**Contrôle :** Clavier, souris, joystick  
**Média :** 4 disquettes 3 1/2 HD  
**Installation sur disque dur :** obligatoire (à nos avis)  
**Espace requis :** 10 Mo  
**Lang :** en anglais  
**Manuel :** en français  
**Protection :** aucun

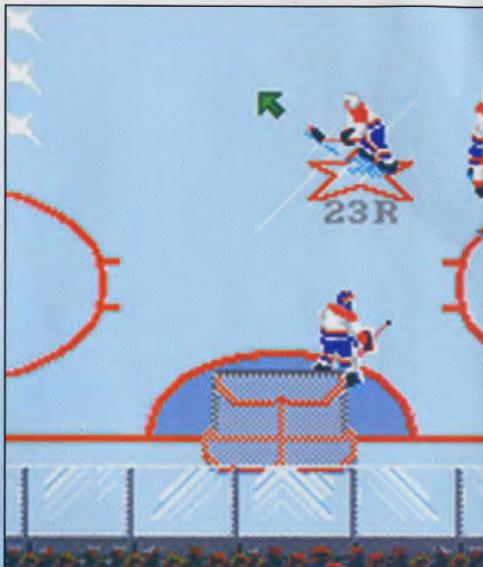
## VERSIONS

NHL Hockey est disponible sur PC uniquement. La version console du même nom est plus un jeu d'arcade qu'un autre chose.

PC



Toutes les équipes les plus célèbres de la National Hockey League (NHL) sont présentes.



Les arbitres redoutent la mise en jeu, moment délicat où ils doivent lancer le palet entre deux brutes assoiffées de sang.

## SOURIS ON ICE



Une fois n'est pas coutume, la souris est très pratique. Il faut dire qu'Electronic Arts a inventé un moyen ingénieux pour adapter les mouvements d'amplitude limitée de la souris aux déplacements des hockeyeurs. La direction du mouvement est indiquée à l'écran par une flèche rouge. Un simple geste du poignet suffit donc à changer l'ordre directionnel. C'est tout bête et pourtant terriblement efficace. Au milieu, les joueurs ne seront plus obligés de faire glisser la souris sur leur parquet en rampant juste assez pour que le joueur qu'ils contrôlent continue à peiner droit sans perdre de vitesse. En soit, ce n'est pas si important mais quand on n'a pas deux joysticks, on est bien content de pouvoir jouer à deux sur un pied d'égalité avec un joystick et une souris.

La Stanley Cup est extrêmement difficile à gagner, surtout quand des joueurs de génie de Wayne Gretzky sont sur votre chemin. Pour ajouter plus de piquant aux matchs, essayez de trouver un maximum d'amis autour de vous qui soient prêts à faire l'acquisition de NHL Hockey. Cela vous permettra de faire des compétitions d'entier entre copains grâce à un système de «pseudo-réseaux» à base de disquettes. Une idée géniale pour ceux qui ne disposent pas de modem.

SETTINGS		STATISTICS	
CAMPBELL CONFERENCE		PLAYOFF STANDINGS	
MGELES	LOS ANGELES	LOS ANGELES	TIED 0 - 0
PEG			MONTREAL
TO	TORONTO		
ET			
HALES CONFERENCE		BUFFI	
		MONTREAL	MONTI
			NY FI
			NY RANGERS
			NY I



## TOP

- ▲ L'action est rapide, le scrolling est bon
- ▲ Le mode deux joueurs est une très bonne idée
- ▲ Les voix digitalisées sont excellentes
- ▲ Les statistiques sont très complètes
- ▲ On peut réunir vingt-quatre joueurs en pseudo-réseau

## FLOP

- Il manque un peu de bruitages
- L'interface d'utilisation est austère



Les défenseurs de Montréal connaissent leur métier. Face à ce barrage, l'attaquant aura bien du mal à rester en possession du palet. L'ordinateur contrôle efficacement les coéquipiers.

Vancouver vient de marquer, l'arbitre récupère discrètement le palet dans les buts de Montréal.

## COMPARATIF

### WAYNE GRETZKY HOCKEY 3



Indubitablement, WGH3, le concurrent direct de NHL Hockey, est plus convivial avec, en particulier, des tableaux de sélection de toute beauté. Cependant, au niveau du jeu proprement dit, il perd l'avantage. L'action est sensiblement moins rapide et plus confuse. Difficile dans ces conditions de construire un jeu d'équipe. D'un autre côté, la gestion des équipes est, là aussi, très délicate. L'aspect simulation est largement développé avec des statistiques et des tableaux comparatifs à gogo. Les seuls atouts solides que possède WGH3 par rapport à NHL Hockey, c'est la possibilité d'élaborer ses propres schémas de jeu et les deux vues du terrain, mais il manque un contrepartie l'échange de joueurs entre équipes et, surtout, un mode deux joueurs convenable. Si ces deux dernières options avaient été présentes dans Wayne Gretzky Hockey 3, il aurait été dès de taille à rivaliser avec NHL Hockey.

### FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



Front Page Sports Football ne commet pas le même erreur que NHL Hockey, puisqu'un mode tutorial très complet permet d'apprendre toutes les subtilités de ce sport vif, très prisé chez les Américains. Beaucoup plus impressionnant visuellement, ce soft de Dynamix est doté d'une jouabilité exemplaire. La taille des sprites est imposante et la représentation des joueurs réaliste. Chaque scène du jeu est visible sous neuf angles différents et les options sont nombreuses. Mais technique que NHL Hockey, Front Page Sports Football est plus amusant. C'est l'atout décisif entre la simulation pure et dure qui se veut réaliste et la simulation musclée qui privilégie le côté arcade. Les puristes préféreront la rigueur et la complexité de NHL Hockey tandis que les amateurs de sensations fortes opteront pour l'action spectaculaire de Front Page Sports Football.



### SIMULATION SPORT

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les sprites des hockeyeurs sont suffisamment grands et détaillés. Les décors autour de la patinoire sont variés.

80

### ANIMATION

Étonnamment, l'animation est assez rapide et fluide pour que les parties soient vivantes et intéressantes. Bel effort pour un PC.

84

### MUSIQUE

À part quelques refrains musicaux caractéristiques du hockey, les musiques sont rares. Il faut dire que le jeu ne s'y prête pas.

70

### BRUITAGES

Des voix digitalisées en japonais, des bruitages réalistes, une chaude ambiance. Il ne manque que le crissement des patins sur la glace.

80

### PRISE EN MAIN

Une note faible car le manuel n'explique pas les règles du hockey. On fait des fautes sans comprendre pourquoi, c'est assez frustrant.

40

### JOUABILITÉ

Impécable, tant à la souris qu'au joystick. Mais, à moins d'être un mutant, je vous déconseille le clavier.

85

### DURÉE DE VIE

Seul, il faut vraiment être passionné de hockey sur glace, mais en championnat avec un ou deux amis, NHL Hockey devient passionnant.

70

### DIFFICULTÉ



### PRIX

€ JOUEURS  
1 à 24

PC

INTÉRÊT

83%

# MICROKID'S

## avec **TILT** et

**VOS  
DEMOS  
NOUS  
INTERESSENT**



**CRÉATION GRAPHIQUE**

LE DIMANCHE A



**A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !**



**A VOUS DE CREER LA  
MASCOTTE DE MICRO KID'S**



**CONSOLES**

**TILT**

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

# SUR FRANCE 3

## CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3



# CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.



**T**out 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 !

**S**ous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

- ✂
- Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15
  - Je désire participer au match des champions :
  - Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
  - Adresse : .....
  - .....
  - Code postal : ..... Ville : ..... Tél : .....
  - Machine : .....

Après Eye of the Beholder III qui n'a pas tenu toutes ses promesses, avant Dungeon Master II attendu avec impatience, Lands of Lore est un dangereux outsider qui pourrait bien devenir un grand classique du jeu de rôle. Réalisation technique exemplaire, graphismes superbes : du grand art ! Un test de Marc Menier



Le roi Richard

Dungeon Master de FTL (Faster Than Light) est sans conteste un des jeu micro les plus marquant de ces dix dernières années. Souvent copié, jamais égalé (jusqu'à maintenant), son succès fut phénoménal, à un tel point qu'il engendra un nouveau genre de jeux dit «à la Dungeon Master».

## ÉGALÉ L'INÉGALABLE DUNGEON MASTER : UN PARI RISQUÉ

Il a été le premier jeu de rôles à proposer des combats en temps réel. Lands of Lore est calqué sur le même principe : une équipe d'aventuriers (d'un à trois personnages suivant les aléas de l'aventure) explore des labyrinthes représentés en 3D subjective (la fenêtre de jeu affiche ce que le joueur verrait à travers les yeux de son héros fictif). L'équipe se déplace case par case et interagit avec son environnement par l'intermédiaire du curseur de la souris. C'est donc au joueur de rester constamment en éveil, à l'affût des pièges, des

# LANDS OF LORE THE THRONE OF CHAOS

coffres et du moindre bouton caché dans le mur ou passage secret. Une interface de jeu totalement graphique permet d'accéder à l'inventaire des personnages et aux différentes actions possibles comme frapper, manger ou jeter un sort. Dungeon Master devait en grande partie son succès à une difficulté machiavélique, dosée à la perfection. Depuis, à part de rares exceptions comme Alternate reality ou Captive, les jeux qui ont pris exemple sur ce jeu légendaire n'ont rien apporté de nouveau et il a fallu attendre le choc visuel d'Ultima Underworld pour découvrir une nouvelle génération de jeux de rôle.

Des produits comme Stonekeep, Elder Scrolls : Arena, ou Spear of Destiny s'inspirent directement d'Underworld. Malgré tout, Westwood Studios a choisi pour Lands of Lore de prendre comme modèle l'antique Dungeon. Une génération de retard, c'était risqué.

## UNE RECETTE SIMPLISSIME QUI A FAIT SES PREUVES

L'histoire est à l'image du jeu : classique mais solide. Après avoir choisi un héros parmi les quatre qui vous sont proposés, vous recevez une mission de la part du roi

Richard : récupérer le rubis de la vérité pour mettre en déroute Scotia, une sorcière maléfique dont l'armée assiège la ville de Gladstone. Mais cette magicienne polymorphe réussit à empoisonner le bon roi Richard grâce au masque du chaos, une relique trouvée dans les mines d'Urbish qui lui confère ses pouvoirs. Votre tâche sera donc de trouver un remède pour sauver Richard avant que le bouclier mystique qui le protège ne disparaisse. Mais faites attention, Scotia la tourbe sera prête à tout pour vous barrer la route. Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que Lands >>>

## 2 MINUTES DE JEU



Ce mur lézardé paraît suspect ! Peut-être qu'un ou deux bon coups de pioche éclairciront ce mystère.

## LA SURPRISE DU CHEF QUAND ON SE RETROUVE AU PIED DU MUR, IL



Et rhan ! Le mur commence à s'effriter, lentement mais sûrement. Remarquez comment les personnages s'exclament.



Décidément, ce mur est plus résistant qu'il n'y paraît ! Pourtant Baccato et ses quatre bras est doublé d'une force surnaturelle.

TOP



Les graphismes sont complexes et variés !  
La bande sonore est excellente

L'ergonomie est très bien étudiée

La représentation des sorts est originale

L'histoire est complexe

Le jeu sera intégralement en français

Spark  
Freeze  
Lightning



Baccata

Might  
ProtectionFighter  
Rogue  
Mage

EXIT



Ce chef de guerre orc vous attend dans le manoir de Roland. L'entraînement n'est pas inévitable, un coup de bluff suffit parfois à l'impressionner. Gros bras, petite tête.

FLOP



Certaines actions sont irréversibles (d'où le bloop)

L'écran d'inventaire permet de "habiller" les personnages avec armes et armures. Baccata est un guerrier très puissant, ses quatre bras lui autorisant d'avoir deux armes et deux boucliers.



Admirez le sort Lightning au troisième niveau de maîtrise. Les éclairs dépassent même la portée de jeu tellement le sort est puissant. La représentation des sortilèges dans Lands of Lore est très originale. Dommage que les sorts ne soient pas suffisamment variés.

## TOUT EN FRANÇAIS !

Trop impatient, nous n'avons pas pu nous empêcher de tester la version américaine de Lands of Lore mais, sachez que la version distribuée en métropole sera entièrement traduite en français par Virgin, avec des voix digitalisées, enregistrées par des acteurs professionnels. Vous pourrez donc profiter pleinement de Lands of Lore, sans avoir à engager un traducteur ou à héberger une fille au pair anglaise.

## COMPARATIF

## DUNGEON MASTER



La version PC de Dungeon Master n'ayant pas bénéficié d'améliorations convenables par rapport aux versions Atari et Amigo, ses graphismes ne peuvent pas rivaliser avec ceux de Lands of Lore. De plus, le monétisme des décors souterrains fait pâle figure par rapport au déchaînement visuel de IOL. Pourtant, malgré son âge respectable, Dungeon Master détient toujours le palme de la complexité. Les nombreux niveaux du jeu sont un ensemble de combats et d'énigmes logiques redoutables, issues de l'imagination fertile de scénaristes très doués. Le hic, c'est qu'on ne peut pas se dire autant des graphistes, sûrement trop pressés par l'appât du gain. La société FTL nous livre une adaptation décevante, alors que tout le monde s'attendait à un chef-d'œuvre. C'est vraiment dommage car Dungeon Master est véritablement un jeu-culte. N'oubliez pas qu'il reste un modèle dont se sont inspirés beaucoup d'autres jeux du genre, Lands of Lore y compris. Il est donc impossible de le considérer comme un mauvais jeu, loin de là.

## EYE OF THE BEHOLDER III



Après deux épisodes tout à fait excitants, Eye of the Beholder III était fébrilement attendu. La déception n'en a donc été que plus cruelle. Des succès éphémères, une course d'attente de vie, des graphismes manquant d'originalité et de profondeur, EOB 3 donnent l'impression d'être un soft basique. Un jugement certes sévère mais, de la part d'une société prestigieuse commeSSI, on était en droit d'attendre mieux. Peut-être ont-ils crié que la popularité du titre suffirait à assurer à EOB 3 un succès commercial convenable, comme pour certains films. Pour l'instant, il est amusant de constater que les deux premiers épisodes de Eye of the Beholder ont été réalisés par l'équipe de Westwood, celle-là même qui a conçu Lands of Lore. On comprend maintenant pourquoi ce dernier est si réussi. Westwood ayant déjà une sacrée expérience en la matière. En fait, on pourrait presque considérer Lands of Lore comme le fils spirituel des deux premiers volets de EOB, tout en y retrouvant en effet la "griffe" de Westwood.

## PEUT SE PASSER BIEN DES CHOSES...



Cy a est, le mur côté II Tel un château de cartes, il s'écroule sous le dernier coup de pioche.



Oups ! Finalement ce n'était pas une si bonne idée ! Libre de sa prison, ce dragon affamqué est résolu à entamer son premier repas : vous !!



Gor-Itha Swamp

- FOREST
- FOREST
- FLETCHER
- GOR-IHA CHIEFTAN
- HITCH DOCTOR
- BLACKSMITH
- BIT
- CHEST

Une carte automatique se dessine au fur et à mesure que vous explorez les donjons. Elle indique les leviers, trappes et autres détails intéressants. Très pratique.

EXIT



Avec cet anneau et le message qu'elle a découvert dans les mines d'Utbish, Scathin entend bien mettre fin au règne du roi Richard.



Au cours de vos aventures, vous rencontrerez des PNJ qui pourront vous être d'un grand secours.

➤ de Lore a l'étoffe des grands hits, de ceux qui peuvent prétendre à un Tilt d'or. Le concept du jeu étant dénué d'originalité, Westwood se devait de réaliser leur produit en prenant une approche cinématographique, hollywoodienne même. Pour arriver à imposer un soft comme Lands of Lore au public, il fallait qu'il soit parfait, et ce à tous les niveaux. Eye of Beholder III l'a prouvé très récemment : si la réalisation n'est pas d'un excellent niveau ou au moins égale à celle des programmes déjà existants, alors le joueur s'ennuie et se sent presque trompé. Donc il fallait absolument que Lands of Lore soit une machine bien huilée, sans aucun défaut. Une tactique dont Westwood s'est déjà servi pour Kyrandia. Un jeu simple, sans rien de neuf, avec des graphismes superbes et des musiques enchan-teresses. Pour Lands of Lore, la politique de développement a été est identique.

## TOUTE LA MAGIE D'UNE SUPERPRODUCTION HOLLYWOODIENNE

Voilà à quoi on pourrait apparenter Lands of Lore. De nombreuses séquences cinématographiques, des voix digitalisées, une grande

variété de décors tous plus beaux les uns que les autres, un scénario complexe, des mélodies rythmées, tout est réuni pour captiver l'attention du joueur. On admire les paysages ou les monstres, on prête une oreille aux mélodies et aux hurlements divers, petit à petit on se prend au jeu et on se projette dans l'aventure. Westwood réussit un tour de force visuel en nous gardant les yeux rivés à l'écran grâce à un festival de couleurs et de sons. C'est l'atout majeur de Lands of Lore, une méthode efficace mais qui demande beaucoup de travail et des programmeurs talentueux.

## UN JEU FIGNOLÉ JUSQU'À LA PERFECTION

Il restait encore un aspect du jeu auquel Westwood était forcé d'accorder le plus grand soin afin que Lands of Lore fasse partie des jeux d'exception : le confort d'utilisation. La sauvegarde est rapide, l'association de la souris, pour utiliser les objets ou combattre, et du clavier pour se déplacer, confère une excellente ergonomie. L'inventaire a été amélioré par rapport à Dungeon Master. Il y a toujours un écran spécial pour l'équipement des personnages (l'action est alors stoppée) mais l'inventaire est ➤



Cette limace garde l'entrée des mines d'Utbish. Le sort Fireball est très spectaculaire mais totalement inefficace.

VERDICT
OUI

MARC

Aaaaah ! c'est trop génial ! Vous le comprendrez aisément avec tous les succès qui vont passer entre les mains, il est rare qu'un jeu me passionne. Cependant avec Lands of Lore je ne dors (presque) plus de nuit. Le principe est ultra-classique, totalement inspiré de Dungeon Master et pourtant, pour la première fois le copie est aussi bonne que le modèle. Je vais déjà les développeurs de Dungeon Master s'indigner mais il faut voir les choses en face : accablé par le poids des ans, Dungeon Master n'est plus de taille. Je ne me lasserai pas dans un flot d'illages sur LOL, les superlatifs me manquent. Ce n'est pas le jeu de siècle mais tout simplement un soft développé avec sérieux, chose très rare dans la mire au ce moment. Mais pourquoi tout la monde ne fait pas preuve d'autant de professionnalisme que Westwood ?

Marc Mestier



Les décors de Lands of Lore sont extraordinairement variés et travaillés.





Voici le sort Mist of Doom au quatrième niveau de maîtrise (le plus puissant). Suivant le niveau auquel le sort est lancé, la représentation à l'écran est différente.



## VERDICT

BOF !

DOGYU

He, he ! Je vais si bien ou, hein, avec ce «Bof» ? Il fallait bien que je trouve un moyen d'attirer votre attention pour vous dire combien Lands of Lore est exceptionnel... Il suffit de voir l'intro et de jouer quelques minutes pour comprendre que l'on affaire à un jeu de la rareté des séjours. Le genre de titre qui va devenir d'ici peu une référence incontournable au même titre qu'Ultima Underworld, Dungeon Master ou Sorcerer Isle. Lands of Lore, c'est le rêve du joueur de jeux de rôles, un petit joyau poli jusque dans les derniers détails sorti sur un bijou finement ciselé (un jeu étalant sur sa table de superficie graphiques pour parler un langage très classique). Et en plus, il va arriver en France intégralement traduit. Que peut-on demander de plus ? De Lands of Lore 2, tout simplement !

Doguy de Mouve



## GENÉRIQUE

Editeur : Virgin  
Distributeur : Virgin  
Conception/réalisation : Westwood Studios

## VERSIONS

PC  
Lands of Lore sera disponible intégralement en français sur PC. Pas d'autres versions annoncées pour le moment.

## TESTE SUR

PC 486 DX cadencé à 33 Mhz avec 4 Mo de RAM et carte Soundblaster

## MATÉRIEL

Machine : PC et compatibles 286 et +  
Mémoire requise : 550 K (DOS)  
Mode graphique : VGA/MCGA  
Cartes sonores : Ad Lib, Sound Blaster, Roland  
Contrôle : clavier et souris  
Média : 8 disquettes 3 1/2 HD  
Installation sur disque dur : obligatoire (10 Mo environ)  
Espace requis : 18 Mo  
Jeu : en français  
Manuel : en français  
Voix digitalisées : en français  
Protection : par manuel

Le messager du roi arrive en hôte au château. Il apporte de bien mauvaises nouvelles. Scotia la sorcière détient le masque du chaos, une relique découverte dans les mines d'Urbish.



Ils vous plongeront dans l'ambiance d'un monde gothique et magique.



» incorporé à l'écran principal en dessous de la fenêtre de jeu. Il se compose d'une bande de la longueur de l'écran et divisée en cases ou «poches» destinées à recevoir les objets. Des flèches permettent de faire défiler l'inventaire case par case ou bien par cadence de dix cases. Pour utiliser les objets, c'est tout aussi simple : il suffit de les sélectionner avec la souris (le curseur se transforme alors en l'objet choisi) et de cliquer de nouveau sur le visage d'un des personnages avec le bouton droit. L'interface de jeu a été étudiée de manière à pouvoir jouer la quasi-totalité du temps sans avoir à changer d'écran. Lands of Lore est un jeu soigné jusque dans les moindres détails, c'est ce qui fait sa force, c'est ce qui fait les grands jeux.

### BRISEZ LA GLACE !



Ce monstre arachnoïde garde étroitement le château de Scotia. Pratiquement insensible aux coups d'épées, il poursuit inlassablement sa proie.



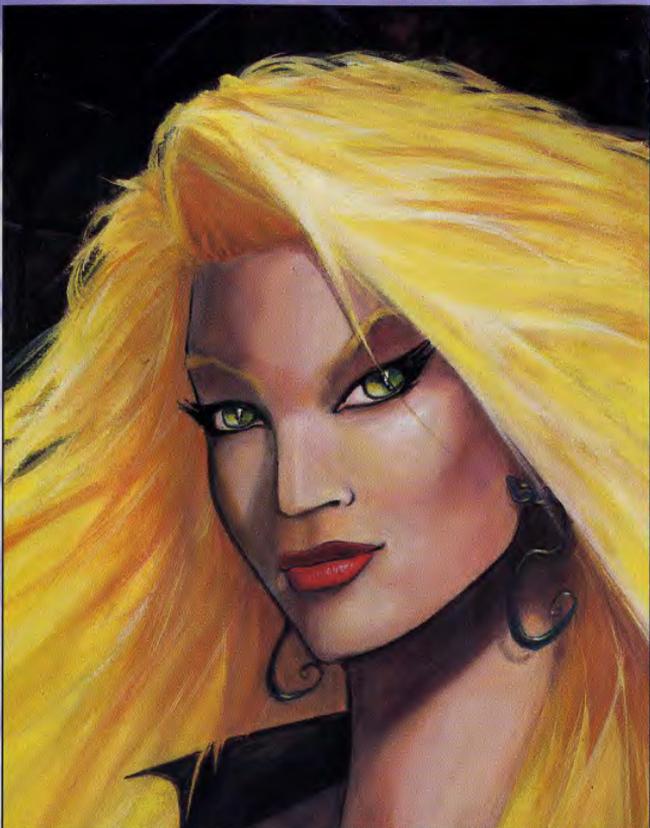
Hop ! Pris au piège ! Cette gangue de glace a été créée par le sort Fresse au niveau maximum de puissance. Et en plus, on peut s'en servir pour bloquer un passage.



Maintenant que cette horrible bête est transformée en esquintou glace, il suffit d'un coup d'épée pour briser la glace... et lui éclater la tête.



Voilà le résultat : du sang sur le sol c'est tout ce qui reste de la bestiole. Remarquez comment les débris de glace s'envolent carrément au-delà de la fenêtre de jeu.



D'accord, on vous avait dit que Scotia était une méchante et vilaine sorcière et voilà qu'on vous montre une superbe jeune fille loin d'être méchante. Alors info ou intox : que nenni ! Le masque du chaos permet de changer de formes à volonté. J'aurais préféré Kim Basinger !!

### WESTWOOD : UNE EQUIPE GAGNANTE

Débuté en août 92, Lands of Lore est un des plus gros budgets des Studios Westwood. Au total 25 personnes ont travaillé sur le projet LOL, avec un soin tout particulier



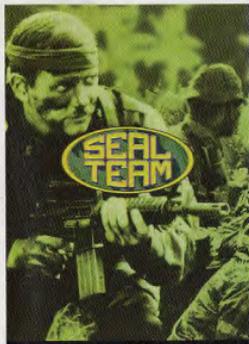
Et Sulfur Springs, Kyrandia 2 : déjà attendu avec impatience.

apporté aux graphismes (le résultat parle de lui-même). Les concepteurs ont su tirer parti de leurs expériences avec Eye of the Beholder II et III et ont cherché à créer avec Lands of Lore un jeu de rôle simple à maîtriser pour ne pas limiter le cadre des joueurs sans pour autant négliger l'intrigue, complexe et excitante. Le résultat est conforme à leurs aspirations : l'interface d'utilisation ergonomique n'empêche pas pour autant le joueur d'être plongé dans des intrigues compliquées. Actuellement, l'équipe de Westwood s'attèle à la réalisation de Kyrandia 2. Les graphismes sont magnifiques, et, connaissant le talent des programmeurs de Westwood, tout porte à croire que Kyrandia 2 sera un véritable chef-d'œuvre. Espérons seulement qu'il sera plus complexe que son prédécesseur, surtout en ce qui concerne l'interface de jeu.





"...Seal Team est un jeu vraiment impressionnant... différent de tout ce que j'ai vu auparavant." PC Review July 1993



## LE VIETNAM, COMME SI VOUS Y ETIEZ

Rechargez vos armes!

Les Viêt-Cong ont pris le maquis et il n'y a qu'une équipe qui soit capable de les dépiester.

La "SEAL Team".

La technologie de simulation de vol la plus sophistiquée vous transporte au coeur de l'action, derrière les lignes ennemies. Revivez l'atmosphère terrifiante du delta du Mekong en vous mettant dans la peau d'un soldat. Le réalisme est garanti!

Rampez dans les broussailles, avancez dans les marécages avec de l'eau jusqu'à la poitrine et développez le sixième sens pénétrant de la "SEAL Team" qui vous indique que le moment est venu de vous barrer de la jungle.

SEAL Team possède plus de 75 missions basées sur des rapports de combat authentiques. Et, grâce à la collaboration entre les créateurs et le Navy SEALs Museum, chacune de ces missions est précise jusqu'au nombre de balles tirées!

Organiser des embuscades, des démolitions et des opérations de sauvetage; détruisez des stocks d'armes cachés et préparez des attaques par avion, canonnière et hélicoptère de combat.

Vous avez à votre disposition un redoutable arsenal de plus de 35 armes, parmi lesquelles des fusils d'assaut, des mitraillettes et des lance-fusées. Croyez-moi, vous en aurez besoin.

Avec SEAL Team, vous serez si proches Viêt-Cong qu'ils pourront presque sentir votre peur!

Electronic Arts SA, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

En vente dans tous les bons magasins ou par téléphone au 72-17-07-83.



ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

SEAL Team et Electronic Arts sont marques des Electronic Arts.



Non, ce n'est pas le quatrième sous-sol des Halles, juste les douves du château de Scotia. Il y a de étranges créatures douées de pouvoirs magiques.



Pas de fil d'Ariane pour échapper à ce minotaure vindicatif. Pour le vaincre, il faudra frapper dur, hurler fort et lancer quelques bons sorts.



La taille des tâches de sang sur les amazones indique la force du coup qu'elles viennent de recevoir. On retrouve ce même principe dans la série des Might & Magic.

### VERDICT

### OUI

Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins : Lands of Lore a tout ce que peut attendre un amateur de jeu de rôles. De fait, il aurait constitué un excellent EOB 3. Le jeu est grand, beau, complexe, varié, intelligent, intéressant, fun, pas et des millions. Tout est conçu pour le plaisir de jouer, et à cet effet tout ce qui est superflu a été supprimé. Les graphismes sont somptueux, les animations superbes, les musiques excellentes, les bruitages criants de réalisme et d'à-propos. Seule l'érgonomie, un peu défectueuse de ce point de vue, est véritablement une petite tache d'adaptation, mais on s'y fait très vite... Lands of Lore est vraiment un jeu captivant, qui vous fera passer d'innombrables heures de plaisir.

Jean-Loup Jovanovic



Mi-hommes mi-sangliers, ces créatures féroces infestent le forêt d'Yval. L'une d'elle détent une clef très importante pour la suite du jeu.

### VERDICT

### OUI

### MORGAN

Comme vous le savez, l'ensemble de l'équipe est fan de jeux de rôles. Après le fabledes et très novateur Betrayal et Kronos, vous nous amenez à Lands of Lore. A priori il n'y a rien de bien palpitant... décevantement peu sur eux, peu de caractéristiques, une jouabilité très simple (frapper, utiliser, jeter un sort). Pourtant, Westwood a réussi un tour un peu presque parfait. L'action est progressive, la scénaria intéressant, les animations et les graphismes superbes. Tous les détails ont été peaufinés. Bref vous n'avez pas d'autres solutions que de jouer jusqu'à ce que mort s'en suive. Le jeu d'ailleurs vous assure que la réduction de ce verdict me retardera dans ma quête. Alors j'ai voulu mesurer vivement à l'achetez pendant quelques... bô, bô, si n'y a plus de rédacteur à l'Étude que vous avez demandé !

Morgan Féryd



## LANDS OF LORE

### THE THRONES OF CHAOS

Copyright © 1993, Westwood Studios, Inc.

### ROLE

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Imparables. Dans un ton très hévéc fantasy, les décors ont été soignés par des graphistes talentueux, et quelle variété !

92

### ANIMATION

Scrolling fluide et sans accroc, animation des monstres très convaincante. Seul petit regret : les marches dépassaient légèrement.

85

### MUSIQUE

Grandiose ! Les nombreuses mélodies apportent une ambiance très réussie. Un travail de virtuose.

90

### BRUITAGES

Très réalistes. Certains hurlements dans les combats vont vous glacer le sang dans les veines. Excellent mixage avec la musique.

91

### PRISE EN MAIN

Simple d'installation, on est captivé dès les premières minutes. L'introduction est magistrale, comme les séquences cinématiques.

80

### JOUABILITE

L'entrée de l'art. L'interface de jeu a été simplifiée au maximum sans pour autant réduire les options de jeu. Très ergonomique.

90

### DUREE DE VIE

Près de 20 Mo sur votre disque dur, de quoi passer quelques nuits blanches. C'est tellement bon que c'est trop court !

85

### DIFFICULTE

### PRIX

E

PC 486

DX 33

1

JOUEUR

### INTERET

94%

# Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



**Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.**

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

*Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :*

**Aide et Action**  
L'ÉCOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult  
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

**AIDE ET ACTION A OBTENU  
LE PRIX CRISTAL 1990 POUR  
LA TRANSPARENCE DE SA  
GESTION FINANCIERE**

*AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.*

*Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.*

Cet emballage est ADE (Aide et Action) financé par le sponsor.

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS**

OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

150 F       300 F  
 500 F ou plus.

Mme    Mlle    M. \_\_\_\_\_  
En majuscules S.V.P.

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Profession (facultatif) \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

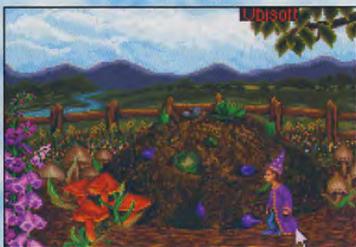
# SIMON THE SORCERER

**Des graphismes de toute beauté, une animation à rendre jaloux plus d'un réalisateur de jeu d'action, un humour décapant, une ergonomie quasi parfaite, un scénario qui court de rebondissements en retournements de situation, décidément Simon The Sorcerer fait très fort. Il se permet même d'inquiéter le génial Day of the Tentacle de Lucas, et ce n'est pas peu dire !**

**Un test de Jacques Harbonn**

Simon est un jeune garçon transporté par magie dans un monde inconnu. Il a été choisi entre tous pour aider la belle magicienne Calypso à combattre le maléfique sorcier Sordid. Calypso laisse un

chien et un livre de magie. Mais ce livre ne pourra être d'aucune utilité avant que Simon n'ait acquis ses galons de magicien. A première vue, cela semble facile, Calypso ayant précisé qu'une réunion de



Ce tas de fumier juste derrière votre butte semble bien peu ragotant. Pourtant, il va se révéler capital pour faire pousser les graines du cultivateur.



Vaici le marchand d'objets magiques, plus voleur qu'Ali Baba lui-même ! Il vous sera utile, une fois que vous aurez découvert l'objet qui peut l'intéresser.



Ces grosses matrones sont en réalité de redoutables guerrières qui vont combattre Sordid. Discutez un peu avec elles, vous ne serez pas déçu. Dans la salle de droite, vous trouverez les quatre magiciens. Enfin, le main soul vous fournira une aide involontaire.

**2 MINUTES DE JEU**

**SIFFLER N'EST PAS JOUER...**



Le troll refuse l'accès au pont si on ne lui donne pas satisfaction. A première vue, il semble vouloir manger de la chèvre. Il ne reste plus qu'à partir chasser.



Vous rencontrerez un ocre qui a une épine dans le pied. Soulagez-le. En remerciements, il vous donnera un sifflet magique, qui semble ne pas fonctionner malheureusement.



Au pont Le troll souffle dans le sifflet, le jette puisqu'il ne fonctionne pas et commence à vous trouver appétissant. Mais l'ogre arrive à l'appel de son sifflet (à ultrasons bien sûr). Souffé, ouf !

magiciens se tenait à proximité. Mais détrompez-vous car la quête que vous allez entreprendre s'avère complexe à souhait.

## UNE ANIMATION TOP A TOUS LES NIVEAUX

Dès la présentation du jeu, le ton est donné. Simon s'essaye à ses nouveaux talents de magicien. Difficile de rester insensible à cette intro, bourrée de gags. Vous pourrez aussi y découvrir la qualité de l'animation du héros. Simon est représenté par un petit bonhomme arborant fièrement un habit de magicien trois fois trop grand pour lui. Il avance à grands pas, le buste penché en avant, tout en faisant de grands mouvements de bras.



Le hibou est censé vous fournir quelques tuyaux. Mais le plus souvent, il ne débitera que des banalités en roulant des yeux énormes.



Admirez le travail des graphistes, illustré ici par ce superbe escalier, taillé directement dans l'arbre. Sur la table au fond, une poterie bien utile pour lutter contre les retroidissements.

Contrairement à d'autres jeux, Simon disparaît derrière certains éléments du décor, ou apparaît partiellement derrière une fenêtre. Simon ne se contente pas de marcher d'une allure décidée. Il saute aussi dans certaines circonstances avec une grâce de gazelle. Si vous le laissez inactif trop longtemps, il sortira tout simplement de son chapeau un walkman pour l'écouter en battant la mesure du pied. Ce chapeau est d'ailleurs une source inépuisable d'étonnement. C'est là qu'il range tout ce qu'il ramasse, parvenant même à y faire entrer une échelle !

Cette richesse d'animation du personnage principal s'accompagne de très nombreuses animations complémentaires dans les scènes. Ici, ce sont des canards barbotant dans une mare. Ailleurs, dans une taverne, le barman continue à servir ses clients pendant que vous bavarderez avec certains d'entre eux. Les feu sont animés, les papillons butinent dans les champs, les oiseaux de proie chassent. Loups, serpents et cerfs errent dans la nature. Bien entendu, tous les personnages principaux sont animés. Bref, du grand art.

## DECORS DE REVE

### EN MILLE ET UNE COULEURS

Les concepteurs ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Les décors sont de toute beauté, avec un travail très fouillé sur l'ambiance, les détails, les nuances colorées et bien d'autres choses encore. Il arrive ainsi que l'on ne découvre certains détails pittoresques qu'après être passé plusieurs fois au même endroit. Cette débâche ne s'est pas faite au détriment de l'étendue du jeu, le monde couvrant plusieurs dizaines d'écrans bien différents. Les concepteurs ont d'ailleurs pensé à inclure une carte, qui affiche les principaux lieux visités et permet de s'y rendre instantanément.

## DES CASCADES DE DELIRES POUR GLOUSSER DE RIRE

Revenons à l'aventure proprement dite. Le scénario est basé sur une série de petites quêtes qui s'enchaînent. Le premier impératif consiste à devenir magicien. Pour cela, il faut rendre un petit service

aux magiciens de la taverne. En explorant le monde pour réussir cette mission de base, vous serez amené à rencontrer d'autres créatures qui ont toutes besoin de votre aide. Ici, c'est un bûcheron qui cherche du mithril pour sa hache. Là, un pauvre dragon qui s'érhume et éternue sans arrêt. Certaines quêtes sont originales : trouver du bois pour les vers de bois, nettoyer un arbre vivant souillé par une tache de peinture et bien d'autres délires encore. Si la liberté de déplacement est grande, certains passages ne peuvent être franchis qu'en

résolvant une énigme, parfois complexe, mettant en jeu une longue succession d'actions dans des lieux très différents.

L'ergonomie reprend le principe des aventures Lucas. Un clic de souris permet de sélectionner les ordres principaux.

La richesse d'action est au rendez-vous puisque l'on peut utiliser un objet sur un autre, qu'il fasse partie de l'inventaire ou du décor. De même les dialogues avec les personnages, très importants pour l'aventure, sont menés en choisissant une phrase parmi plusieurs qui sont proposées.

## VERDICT

## OUI

JACQUES

Franchement, je ne pensais pas trouver de si tôt un programme capable de rivaliser avec Day et les autres. Dès les premiers secondes de jeu, on est sous le charme de l'ambiance et de la richesse des décors. Mais hélas, Simon the Sorcerer ne se contente pas d'être un beau jeu, il a aussi de la réflexion. Le scénario s'apparente au jeu à un habitude impressionnante dans le sujet est difficile à traverser et l'on s'approche de l'apogée. Au début, on explore à l'aveugle, sans bien comprendre. Et puis, petit à petit, on découvre des dialogues, les choses deviennent plus simples. L'ergonomie soignée, renforcée par les déplacements sur carte, permet de se concentrer sur les problèmes. L'humour omniprésent fait aussi venir le grand jeu qui mérite de figurer dans votre bibliothèque.

Jacques Maréchal

## VERDICT

## OUI

SERGE

Je suis un vieux jeu, même si les jeux d'aventure ne m'intéressent pas beaucoup ou plutôt, ne m'intéressent plus, je pense en tout cas, je dois bien l'avouer, Simon the Sorcerer m'a fait complètement changer d'avis. C'est la qualité des graphismes et la fluidité de l'animation qui ont fait l'humour et aussi la façon dont l'histoire est racontée. Je ne saurais le dire et, de toute façon, cela n'a pas d'importance. Simon the Sorcerer est un excellent jeu qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Les scénarios sont si bien écrits, simples pour rendre les choses intéressantes sans perdre tout leur intérêt, le personnage de Simon est si drôle, et sympathique et les petits dialogues sont si agréables à lire. Que vous soyez un aventurier chevronné ou un débutant, ce jeu ne peut pas vous décevoir.

Serge B. Guez

## GÉNÉRIQUE

Éditeur : Ubi Soft  
Distributeur : Ubi Soft  
Conception / programmation :  
Adventure Soft

## TESTÉ SUR

PC 486 DX33 16 Mo de RAM, carte S-  
VGA 1 Mo et Sound Blaster Pro 2

## MATÉRIEL

Machine : PC 286 10 MHz (386 SX ou  
meux recommandé)

Mémoire requise : 1 Mo (320 Ko  
libre)

Modes graphiques : VGA/MCGA  
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster

Contrôle : souris (indispensable)  
Media : 5 disquettes 3 1/2 HD

Installation disque dur : obligatoire  
(10 ms)

Espace requis : 7 Mo  
Jeu : en français dans la version finale

Manuel : en français dans la version  
finale

Protection : aucune (version bêta)

## VERSIONS

PC : Vous avez déjà une version  
anglaise ou allemande sur PC,  
mais le jeu devrait être  
intégralement français à sa sortie.

Aucune conversion sur une autre  
machine n'est prévue pour le moment.



Voilà le géant qui ranfle bien  
tranquillement. Tant que vous n'aurez  
pas le bombardon, vous ne pourrez  
pas passer.

## TOP

- ▲ Graphismes et animations  
exceptionnels
- ▲ Ergonomie étudiée
- ▲ Accroche les petites  
configurations

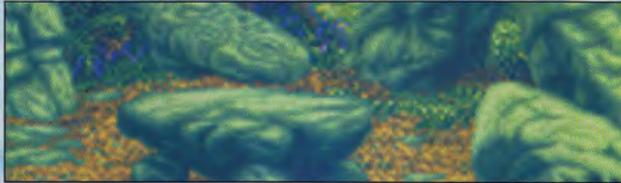
## FLOP

- Les énigmes sont corsées (et  
passionnantes)



Simon, très près de ses sous, va refuser de traverser tant que le musicien jou  
ne tasse la queue enroulée !

Les décors sont tous  
plus magnifiques les  
uns que les autres.  
Cel celui de pierre  
semble bien  
convenir à la magie.  
Observez  
attentivement et vous  
découvrirez au  
moins deux visages  
cachés dans le  
dessin des pierres.



## LOGIQUE ABRACADABRANTE

Simon the Sorcerer propose des énigmes  
parfaitement logiques... après coup !  
En voici un exemple : comment abattre l'arbre  
situé près du géant endormi et permettre ainsi à  
Simon de traverser le ravin ?

Il faut d'abord récupérer le seau d'eau dans le  
puits de la sorcière. Ensuite, cette eau servira à  
arroser les plantations du fermier idiot. Vous y  
garnirez quelques graines. Ces graines, mises à  
germer dans le tas de compost derrière votre hutte,  
vont donner naissance à une pastèque. Inutile de  
chercher à la consommer : Simon n'aime pas la  
pastèque et vous le dit clairement. Cette pastèque,  
utilisée à l'occasion comme un ballon de football  
américain, va servir à boucher temporairement le  
bombardon du musicien, qui vous le laissera alors  
pour que vous puissiez le réparer. Profitez-en pour  
en jouer à proximité du géant. Il ne va pas se  
réveiller pour autant, mais se tournera dans son  
sommeil, heurtant l'arbre de son bras et...  
l'abattant.

Ce cheminement, peu évident au premier abord,  
est heureusement facilité par une série d'indices  
donnés dans les conversations. A vous de bien les  
mémoriser et de n'en rater aucun.



Même au sein d'un environnement commun, les écri  
différents les uns des autres. Dressez tout de même  
l'orientation est aussi détaillant que le min !



Un pauvre dragon est victime d'un rhume et ne cesse  
d'éternuer (éternuements brûlants d'aillieurs !).

## COMPARATIF

### DAY OF THE TENTACLE



Tout comme Simon the Sorcerer (SIS), Day of the  
Tentacle (DOTT) mise sur une qualité de réalisation  
hors pair, allée à un scénario puissant et à une  
ergonomie efficace. On peut toutefois noter quelques  
différences. Si les graphismes de DOTT sont très  
travaillés, l'aveu avoir une petite préférence pour  
les écrans de SIS, encore plus enchanteurs. Côté  
animation, DOTT l'emporte par son scrolling et la  
taille de ses sprites, mais SIS reprend l'avantage  
dans le domaine des animations complémentaires. En  
depit de la qualité des musiques de SIS, la bande-son  
de DOTT est bien supérieure, grâce surtout à ses  
brayages et digitalisations sonores (mais la version  
finale de SIS disposera aussi de brayages). Le  
scénario de DOTT est aussi un peu plus riche, du fait  
de la combinaison d'actions des trois héros. Les deux  
programmes sont passionnants et ne décevont pas  
leurs adeptes.

## UN HUMOUR SANS FAILLE

L'humour fait partie intégrante de Simon the Sorcerer. Mais c'est surtout dans les  
dialogues qu'il transparaît. Allez donc jeter un coup d'œil chez le marchand  
bicipède. Chaque tête cherche à commander et à attirer l'attention par tous les  
moyens. Votre arrivée sera ainsi la cause d'une bataille de rabais hallucinante. Le  
marchand d'objets magiques n'est pas mal non plus. Pour vous prouver la valeur  
de ses produits, il vous fait boire une potion d'invisibilité, vous présente ensuite un  
miroir dont il ne reste que le cadre, et vous annonce que vous êtes devenu  
invisible puisque vous ne pouvez pas vous voir dedans ! Certaines répliques de  
Simon lorsqu'il s'adresse à vous ne sont pas mal du tout non plus.



on instrument, de peur qu'il



int tous parfaitement  
rte si votre sens de



Ce pauvre bûcheron est bien malheureux. Il s'est installé dans une forêt magique et sa hache ne parvient même pas à entamer les arbres. Mais avec du maîtrise, tout pourrait être réglé.



## AVENTURE

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Chaque écran est un petit bijou, recouvert de nombreux détails secondaires (lières grimpantes sur les rochers par exemple).

94

## ANIMATION

Simon dispose de mouvements variés et fluides et les animations complémentaires sont d'une grande richesse.

90

## MUSIQUE

Les musiques sont très variées et s'adaptent aux circonstances (musique orientale avec le marchand russe sur son tapis...).

82

## BRUITAGES

Notre version ne dispose d'aucun bruitage, contrairement à la version finale.

-

## PRISE EN MAIN

L'interface est si naturelle qu'il n'est nul besoin de lire le manuel pour pouvoir commencer à jouer.

92

## JOUABILITE

La gestion des commandes à la souris est quasi parfaite. Le non-clicage du bouton droit est compensé par le déplacement rapide sur carte.

90

## DUREE DE VIE

Le monde n'est pas immense, mais chaque région nécessite une longue suite d'actions. Mais si vous avez pour de longues heures.

83

## DIFFICULTE



## PRIX

D

1

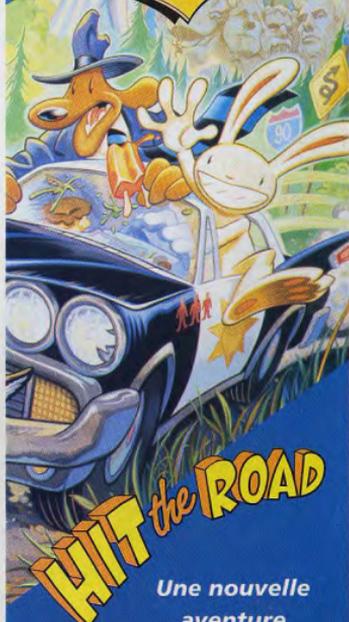
JOUEUR

PC

## INTERET

88%

Bientôt sur votre PC  
Version française  
intégrale



Une nouvelle  
aventure  
LucasArts tirée  
de la BD de  
Steve Purcell !



TOURNEZ VITE  
LA PAGE



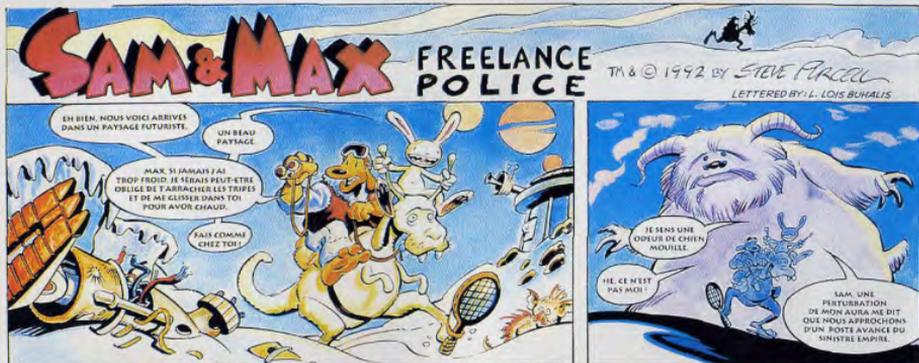
Distribué par :  
UBI SOFT

28, rue Armand Carrel  
93100 Montreuil

Sam & Max Hit the Road™  
© 1993 LucasArts  
Entertainment Company.  
All Rights Reserved. Game  
Design: Subotnick, Sam  
& Max. Art: A. Weinberg et  
Steve Purcell. Storyline by  
a. Henderson et Lawrence  
Hortsmann. Copyright  
The Lucasfilm Group. A  
registered service mark of  
Lucasfilm Entertainment  
Company, Limited. All  
Trademarks of Lucasfilm  
Entertainment Company.

# TILT

# PRESENTE EN EXCLUSIVITE INTERGALACTIQUE LA BD OFFICIELLO-PARODIQUE DE SAM ET MAX.



A SUIVRE...

Traduction française: Art of Words

# STARLORD

**Nous vous en parlions depuis plusieurs mois, et ça y est, Starlord est enfin terminé ! Ce jeu de stratégie de la lignée de Civilization ne devrait pas vous décevoir. En exclusivité dans Tilt ! Un test de Morgan Feoyd**

Le monde éclate ! Pour des raisons obscures, l'organisation sociale, pourtant très avancée, est en pleine régression. Des guerres et des complots se forment. Vous assistez impuissant au retour du féodalisme. Vous êtes un lord, petit monarque sur sa planète et, aux commandes de votre vaisseau mère, vous scrutez l'espace. Quelle voie allez-vous prendre ? Quel parti allez-vous rallier ? Tout bascule et vous allez devoir vous adapter pour survivre. Partirez-vous à la conquête de la galaxie ou essayerez-vous plutôt de mener à bien des alliances ? Le

chemin à parcourir est bien long et vous devrez user de tout votre savoir-faire pour émerger de ce maelström.

Votre objectif : l'Empire ! Vous commencez le jeu en dirigeant un lord ou bien toute une dynastie. Première étape : choisir votre nom, votre blason et vos objectifs. Ensuite, regardez quelle est la spécificité de votre étoile : port interstellaire, construction de vaisseaux, ressources minières, etc. En fonction de cela, répartissez vos biens entre les habitants de la planète et les soutes de votre



Vous voilà en vue d'une nouvelle planète. Il s'agit de celle d'une reine. Si vous parvenez à détruire les défenses militaires et l'armada de la reine, vous pourrez annexer l'étoile ainsi que le trésor et les ressources.

vaisseau. Ceci fait, sélectionnez une destination sur la carte de la galaxie, puis faites votre premier saut dans l'hyperespace. Votre carrière (à n'en pas douter prometteuse) vient de commencer !

3D. Lors des combats dans l'espace, vous devrez gérer la position de votre flotte, assigner une tâche à chaque vaisseau et, quand vous le jugerez opportun, passer en mode 3D pour voir le combat de très près.

Une fois encore, la variété des actions à accomplir donne au jeu une dimension digne des plus grands hits ! Les phases 3D sont extrêmement travaillées et fluides. Vous évoluez au dessus de la surface de la planète et, avec les nombreuses vues et plans de caméra, vous suivrez l'action en direct. Il faut localiser les cibles, se mettre à distance de tir, puis ouvrir le feu. L'enfance de l'art, me direz-vous !

## UN FILS SPIRITUEL POUR CIVILIZATION ?

On peut mettre en relation Starlord et Civilization. En effet, ils sont bien plus que de simples jeux dont vous êtes le personnage principal. Autour de vous, un monde se forme, évolue, un monde où les autres lords ont leurs propres objectifs et sont bien décidés à ne pas vous laisser faire ! En quelque sorte, Starlord commencerait au moment où, dans Civilization, vous envoyez vos colons dans l'espace. La comparaison ne s'arrête pas là. Il s'agit bel et bien d'un jeu de stratégie auquel vous jouerez pendant des années sans vous lasser. Les possibilités sont multiples et l'ordinateur est d'ailleurs capable de jouer sans vous pendant des heures. Quand le jeu s'agit d'un jeu profond, sachez qu'il vous faudra plusieurs centaines d'années pour annexer l'Empire. Et votre personnage dans tout ça ? Il devra trouver l'âme sœur et s'accoupler pour que ses successeurs voient le jour. Ainsi, vous devrez établir une dynastie en puissance ! En somme, Sid Meier aurait pu être le créateur de Starlord ! Il est clair que le côté stratégique et réflexion est prédominant dans ce soft. Toutefois, il offre aussi la variété de style, en proposant des phases de wargame et d'action en

## L'ALLIANCE DE LA PROFONDEUR ET DE LA VARIÉTÉ

N'oublions pas qu'il s'agit avant tout d'un jeu de stratégie. Votre but final est de devenir empereur. Pour y parvenir, vous devrez accumuler le pouvoir, l'argent et les territoires. Petit à petit, vous parviendrez à vous élever dans la hiérarchie et à fonder une famille vaste et puissante. Vous pourrez alors envisager de vous allier (ou vous attaquer) à des membres importants de la famille impériale et vous rapprocher ainsi du trône. Certains événements ralentiront votre progression : tentative d'assassinat, chute de la production, etc. Mais, pour le moment, vous n'êtes qu'un jeune starlord qui contrôle une seule planète...



La carte de la galaxie vous renseigne sur chaque planète et sur ses habitants. De là, vous pourrez voir les routes interstellaires et choisir vos destinations.



Comme vous pouvez le constater, les graphismes des phases 3D sont superbes. En fond, vous apercevez la planète autour de laquelle vous évoluez.

# AVENTURE



Pour permettre une visibilité extrême, tous les renseignements techniques sont affichés à l'écran en surimpression de l'image. Cela permet d'avoir une image plein écran.



Lorsque vous décidez d'attaquer une planète, vous pouvez choisir entre deux modes de combats : simulation ou temps réel. Le premier gère l'affrontement en quelques secondes, le deuxième vous demande d'organiser la répartition de vos troupes comme dans un wargame.

Le visage des personnes que vous rencontrez sont modélés par un programme qui intervient sur une dizaine de paramètres : nez, bouche, sourcils, etc. Le résultat n'est pas toujours en votre faveur.

## VERDICT OUI MORGAN

Lorsque des jeux comme Starlord valent la peine, je ne peux pas m'empêcher de penser que la nôtre est un des dix dans l'il est clair que c'est avec ce genre de jeu de stratégie que nous allons pouvoir passer des centaines de nuits blanches devant notre écran. La richesse et la profondeur de l'univers permettent de faire des parties qui ne se ressemblent pas et demandent aux joueurs de faire preuve de nombreuses qualités. Finalement, les jeux bizarres et étonnants (souvent de temps en temps, ce fait un bien fou), et plus on rêve à l'infini, Starlord a quelques défauts, mais ils comptent peu. Le plus important est de pouvoir mettre trois ou quatre cents francs dans un jeu sans le regretter. Et là, je vous encourage vivement à le faire. Même si vous n'êtes pas sûr de ce type de jeu, vous ne serez pas déçu !

Morgan Forestry

## VERDICT OUI MAIS... DOGUY

Civilization, Railroad Tycoon, Populex, Sim City, Dantesco... Des grands hits dont Starlord fait étonnamment partie. Pour être franc, je n'ai jamais été très attiré par les jeux de réflexion, mais ce sont souvent eux qui font les meilleurs softs. Starlord a un atout qui me motive réellement : le thème. Jouer un soigneur de guerre dans l'espace est particulièrement excitant. Par ailleurs, il offre des possibilités intéressantes comme la faille de mixer plusieurs styles : stratégie, commerce, action, réflexion. Les phases en 3D jouent mieux, réalisées avec maîtrise par le grand Mike Singleton, donnent à l'ensemble un intérêt neuf et non négligeable. Alors, même si les jeux de stratégie ne sont pas ma tasse de thé, je suis quand même que je vais jouer longtemps à Starlord. Et je vous conseille d'essayer.

Doguy de Moave

### GENERIQUE

Editeur : Microprose  
Créateur : Modellan Games  
Conception / programmation : Mike Singleton, Peter Barnett  
Graphismes : Microprose  
Bandes-son : extraits de grands musiques classiques

### VERSIONS

PC Starlord est disponible sur PC. Aucune autre version n'est prévue.

### TESTE SUR

PC 486 DX2 à 50 MHz avec 8 Mo de

### MATERIEL

Machine : 386 sx à 25 MHz minimum  
Mémoire requise : 440 Ko dont 570 Ko de mémoire exécutable  
Mode Graphique : VGA  
Cartes sonores : AdLib, SoundBlaster et Roland  
Contrôle à distance : souris  
Media : 3 disquettes 3 1/2 HD  
Installation disque dur : obligatoire (10 Mo environ)  
Espace disque : 8 Mo  
Jeu : en anglais (version héralde)  
Manuel : en français  
Protection : covote

### Current

Lord Camelin Morgan

Weapons: 100  
Starfighter: 100  
Merchant: 30

Weapon Selected

- Forward firing laser
- All-round laser
- Flaming missiles
- Anti-missile missiles
- Proximity mines
- Plasma bolt projector
- Shield penetration lance
- Long range missile
- Long range booster

The high destructive capabilities of the AT-1-S3 optimized auto-turretation Handpoints required: 0

## 2 MINUTES DE JEU

# STARLORD

Tout d'abord, vous devez commencer par choisir un nom, les couleurs de votre blason, ainsi que l'option famille ou lord.

## UN NOUVEAU LORD EST NÉ ! CONQUETE OU SURVIE, IL VOUS FAUT PRÉPARER



Sur la carte (au zoom), vous voyez votre planète. A côté du nom, un petit dessin vous donne une indication sur la production locale.



Ensuite, répartissez, le plus judicieusement possible, les ressources entre la planète et les soules de votre vaisseau.



A tout moment, vous pouvez passer du mode wargame au mode 3D. Sélectionnez l'unité et vous vous retrouvez dans le cockpit du leader d'escadille.



Avant chaque combat, vous pouvez travailler dans de l'armement ou des options pour vos vaisseaux. Vous portez avec un potentiel de cinq points qui peuvent être investis. Ulérieurement, vous pourrez réajuster votre équipement selon la tournure prise par le combat.

## VOTRE COMBAT



Cliquez sur l'option «Trading», achetez les ressources qui vous manquent... Et vous pouvez sauter en hyperspace...

# TOP

- Une association réussie de plusieurs genres
- Un thème original et motivant
- Une durée de vie exceptionnelle

# FLOP

- Une ergonomie pas toujours au point
- Certains graphismes décevants



Régulièrement, vous êtes tenu au courant des évolutions du marché. C'est l'occasion pour vous de voir quelle est la rentabilité de vos plantations.

## COMPARATIF

### CIVILIZATION



Les points communs sont nombreux entre Starlord et Civilization, il paraît donc inévitable de les comparer. Il affronte tous deux des parties intéressantes et longues. La gestion du monde y est complexe et bien réalisée. Les thèmes de conquête, de guerre et de diplomatie sont présents dans les deux softs. Une interrogation, légitime et anxieuse, vous hante dès les livres : «Mais où est la différence ? La distinction est aisée : Civilization n'a pas la variété de Starlord, qui n'a pas la profondeur de Civilization. Starlord ne se limite pas à la stratégie pure. Les phases 3D ou wargame le rendent graphiquement moins lassant. Pourtant, Civilization reste sans conteste le maître du genre. Il est plus rapide et plus fonctionnel. Le thème est aussi sans aucun doute plus motivant : créer une civilisation ! Starlord est, somme toute, une simple conquête où, même si vous fondez une famille, vous ne jouez qu'un seul personnage. Vous l'aurez compris, le reste est inconditionnel de Civilization. Cela ne m'empêchera pas, en attendant la version Deluxe, de consacrer de nombreuses heures à Starlord.

# STARLORD

### RÉFLEXION

### STRATÉGIE

### 3D

1 2 3 4 5

### GRAPHISMES

Les graphismes associent la pratique et l'esthétique. Sans être superbes, ils permettent au joueur de se plonger dans l'ambiance.

# 78

### ANIMATION

Les phases d'animation en 3D sont impressionnantes. Elles offrent la fluidité et la beauté. Vous finirez par en oublier X-Wing !

# 90

### MUSIQUE

Les musiques sont de qualité, mais manquent d'originalité. Vous retrouverez les mêmes dans X-Wing ou Epic.

# 80

### BRUITAGES

Les bruitages sont nets, mais apportent un petit plus au jeu. On peut regretter l'absence totale de voix digitales.

# 65

### PRISE EN MAIN

Un certain apprentissage est nécessaire avant d'optimiser les commandes. La documentation vous sera sans doute d'un grand secours.

# 67

### JOUABILITÉ

L'ergonomie du jeu est assez agréable car vous pouvez utiliser de nombreux raccourcis clavier. Mais, parfois, le contrôle reste délicate.

# 81

### DURÉE DE VIE

Al'abord principal de Starlord. C'est un jeu de longue haleine qui devrait vous permettre de vous amuser pendant... des lustres !

# 92

### DIFFICULTÉ

### PRIX

### D

### 1 JOUEUR

### PC

### 386+

### INTERET

# 88%

# PRINCE OF LES PLANS

GRACE À VOS NOMBREUX APPELS SUR LA HOTLINE, NOUS AVONS PU DÉTERMINER QUELS ÉTAIENT LES ENDRITS QUI VOUS POSAIENT LE PLUS DE PROBLÈMES DANS PRINCE OF PERSIA 2. VOICI DONC LES PLANS DES DIFFÉRENTS MOMENTS DIFFICILES DE CE JEU. LES AUTRES NIVEAUX ÉTANT BEAUCOUP PLUS SIMPLES, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS LES LAISSER DÉCOUVRIR TOUT SEULS COMME DES GRANDS !



La dalle où vous antennisiez s'écroule. Rattrapez-vous une nouvelle fois à bout de bras. Réajustez-vous, faites un pas vers la gauche puis prenez votre élan et sautez.

Rattrapez-vous à bout de bras puis mettez-vous sur le bord gauche et sautez.

Mettez-vous au bout à gauche et sautez.

La dalle est branlante, retournez-vous, rattrapez-vous. Retournez-vous et sautez puis sautez une nouvelle fois.

Ici commence le niveau final.

Vous pouvez combattre des guerriers et obtenir des points de vie supplémentaires, mais j'ignore encore le moyen de remonter.

Laissez-vous tuer et attendez, votre ombre apparaît et va automatiquement voler la flamme. Vous n'avez plus qu'à retourner prendre un passage sur la droite.

Essayez à l'aller de ne pas faire tomber la dalle de droite, ce sera plus facile pour le retour.



# PERSIA II :



Ici, il suffit de marcher sur toutes les dalles, sauf celle qui porte le signe gravé sur le rocher. La deuxième porte le signe du serpent, comme sur le rocher, il faut donc l'éviter. N'oubliez pas que l'entrée de la grotte est à gauche.



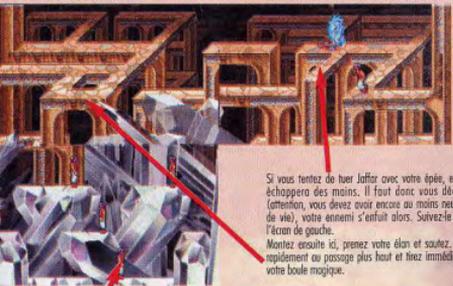
Amorcez-vous pour croiser la squelette sur le pont, sans le laisser atteindre la dalle de droite. Puis combattez-le en essayant de rester juste sur la droite de la quatrième planche à partir de la gauche. Dès que le pont s'effondre, amorcer un mouvement vers la gauche et rattrapez-vous à bout de bras (vous perdrez alors votre épée).



Rattrapez-vous à bout de bras ici. Puis rééquilibrez-vous, courez jusqu'au bout et sautez.

Prenez de l'élan et sautez, la première des trois dalles s'effondre. Mettez-vous alors à l'extrême droite de celle du centre. Prenez votre élan et sautez.

Courez sans vous arrêter pour passer les dalles qui tombent.



Si vous tentez de tuer Jaffar avec votre épée, elle vous échappera des mains. Il faut donc vous déboullier (attention, vous devez avoir encore au moins neuf points de vie), votre ennemi s'enfuit alors. Suivez-le jusqu'à l'écran de gauche.

Montez ensuite ici, prenez votre élan et sautez. Montez rapidement au passage plus haut et filez immédiatement votre boule magique.

Détruisez trois des doubles avant de retrouver le vrai Jaffar au-dessus.

**D**ans le premier épisode, vous tombiez amoureux de la fille d'un grand sultan. Le vizir Jaffar, jaloux de cet amour partagé vous envoyait alors dans les sombres souterrains du palais du sultan. Après de nombreux combats, vous sortiez exténué de ce dédale de plates-formes. La récompense de ces péripéties : un mariage avec la jolie princesse. Onze jours d'intense bonheur seulement et Prince of Persia II commence. Après une longue promenade, vous découvrez qu'un homme a pris votre place - Jaffar, une nouvelle fois - et vous devez de nouveau fuir le palais.

Ici, vous avez une indication : il faut mourir pour obtenir la flamme.

Prenez votre élan et sautez de ce côté. Vous avez juste le temps de passer la grille avant qu'elle ne se referme.

Ne vous arrêtez pas de courir, sautez le trou et dépêchez-vous de grimper à gauche.

Prenez votre élan en partant de la droite et débrouillez-vous pour tomber de manière précise sur la dalle.



Mettez-vous à cet endroit précis pour sauter. La dalle en tombant déclenche l'ouverture de la grille. Vous n'avez maintenant plus qu'à regagner la sortie du niveau.

Faites d'abord tomber la plaque de droite avant de vous engager dans ce passage.

Attention à ne surtout pas faire tomber la dalle de droite, elle ferme irrémédiablement la grille à droite.

La fin de ce niveau.

Cette plaque ouvre la grille à gauche.

Cette plaque déclenche l'ouverture de la grille un peu plus bas, il faut faire vite pour passer.

Vous avez juste le temps de vous réceptionner et de passer la grille avant qu'elle ne se ferme.

Une fois que vous êtes arrivé en haut, sautez à droite puis faites un pas pour déclencher l'ouverture de la grille. Retournez-vous immédiatement, sautez à gauche deux fois de suite sans vous arrêter.

Cette dalle déclenche l'ouverture de la grille.

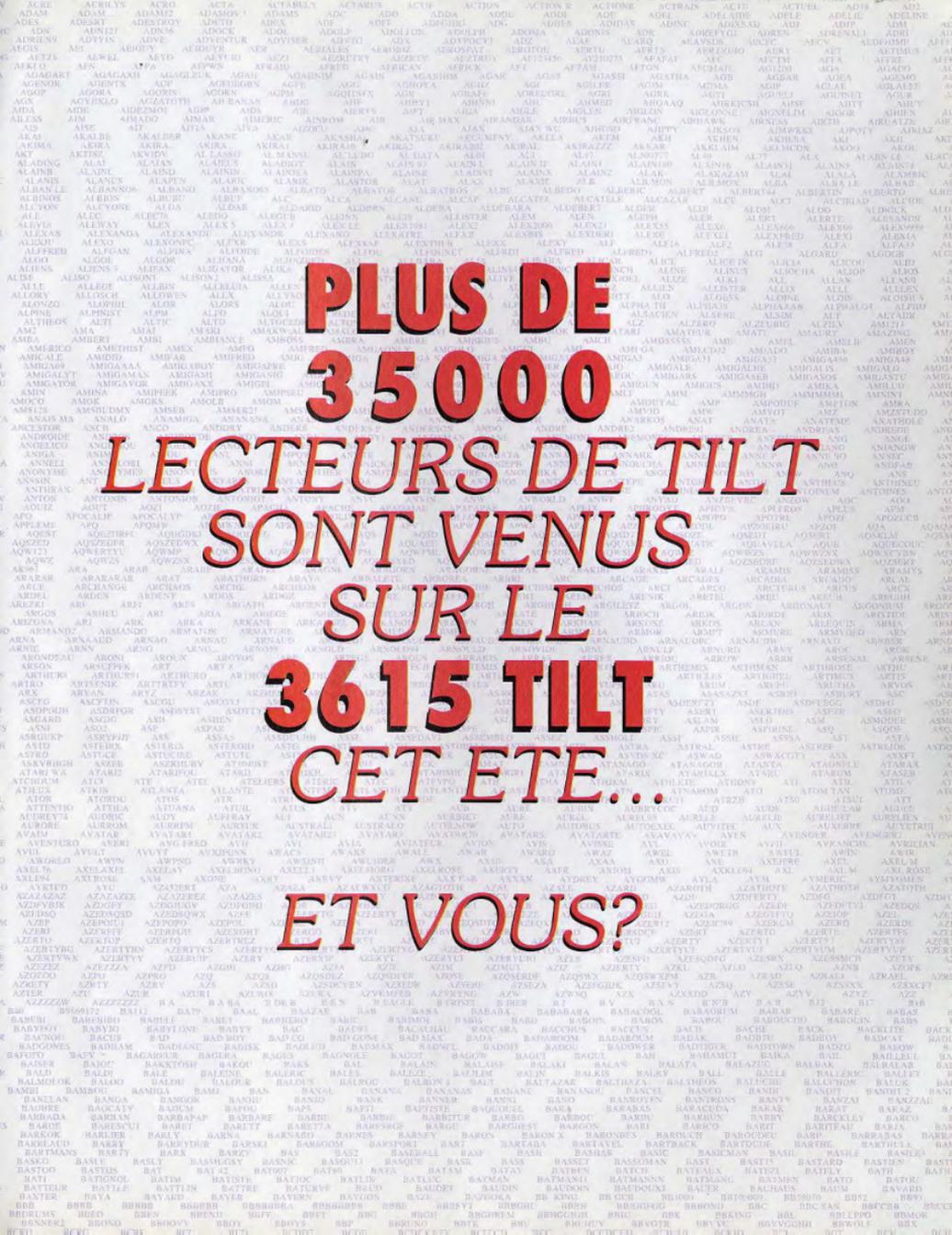
Faites tomber la dalle pour pouvoir monter.

Prenez votre élan et sautez en face. Appuyez-vous à vous réceptionner à bout de bras.

Faites tomber la dalle pour monter.

Évitez d'appuyer sur cette dalle, elle déclenche un piège.

Le début du niveau.



**PLUS DE  
350  
ACTEURS DE TIT  
SONT VUS  
SUR LE  
3615 TIT  
CET ETE...  
ET VOUS?**

# LAURA

## ACTE 1

### LE TRIBUNE

Après la courte discussion que vous avez eue avec Rube, lors de laquelle il vérifie vos connaissances en égyptologie, vous vous trouvez à côté de votre bureau. Commencez par prendre connaissance des lieux et asseyez-vous à votre bureau. Vous trouvez dans le coin en bas, à droite du sous-main, une clef. Elle ouvre le tiroir.

Dedans, vous trouvez une carte de presse. Cherchez dans la poubelle à droite de votre bureau et prenez-y la balle de base-ball. Discutez une nouvelle fois avec Rube, et parlez-lui du magasin de fleurs.

Vous avez maintenant vu tout ce qu'il y avait d'intéressant à voir au journal et vous pouvez le quitter pour affronter les dangereuses rues de New-York. Traversez la rue en prenant bien soin de regarder à droite et à gauche auparavant.

### LE POSTE DE POLICE

Cliquez sur le clochard qui tient le journal pour essayer de le lui prendre. Entrez dans le poste. Allez dans le bureau du fond, c'est celui de l'inspecteur Hanrahan O'Riley. Vous discutez avec lui et il finit par vous mettre à la porte.

En sortant, pensez à prendre le bon qui est sur le journal du clochard que vous avez dérangé. Prenez le taxi, en cliquant sur la pancarte jaune «TAXI». Montrez au chauffeur votre carte de presse et demandez-lui de vous emmener aux docks.

### LES DOCKS

Questionnez le débardeur à propos des docteurs Pippin Carter et Archibald Carrington III.

Reprenez le taxi pour le Tribune. ➤



Des enfants jouent avec une loupe devant la boutique de Le Fat. C'est un instrument très précieux pour un détective en herbe. Si vous voulez l'obtenir, il faut l'échanger contre la balle de base-ball.

## ACTE 2



Approchez-vous de l'entrée, et donnez votre carte de presse à Wolf Heimlich, le gardien à l'allure stricte du musée. Il est sept heures et les festivités vont enfin commencer.

Vous pouvez obtenir quelques informations en vous plaçant à chaque fois derrière les groupes pour les écouter parler, ou en discutant directement avec chaque individu. Une fois que vous aurez écouté toutes les conversations, allez sur la gauche et entrez dans le magasin du musée.

Examinez avec la loupe la vitrine de droite, où sont exposées les dagues. Vous remarquez que toutes portent la marque du fabricant, ➤

Ici, il faut observer la vitrine de droite. On remarque qu'une des dagues ne porte pas de marque de fabricant. Vous aurez peu après le plaisir de voir arriver le charmant Wolf Heimlich.



Dans la salle des expositions égyptiennes (voir photo) pour découvrir le premier Pippin Carter. Observez également l'objet sur le mur de gauche.

**Vous avez été nombreux à m'appeler sur la hotline pour me demander des indications sur Laura Bow II. Aussi, je vais répondre à vos pressantes sollicitations en vous en proposant une solution complète. Quelque peu macabre et matinée d'aventure, cette énigme policière, vous donnera bien du fil à retordre puisqu'il faudra résoudre toutes les énigmes. Alors, faites bien attention à tous les indices et prenez des notes !**

### ► LE TRIBUNE

Donnez votre coupon au vendeur à droite et il vous donne à contre-cœur un sandwich. Traversez la rue.

### LE POSTE DE POLICE

Allez offrir au sergent, à l'accueil, le sandwich que vous venez de récupérer. Demandez-lui ensuite de vous parler du bistrot clandestin. Vous apprendrez ainsi que le mot de passe pour y accéder est «charleston». Rendez-vous ensuite en taxi à la blanchisserie de Lo Fat.

### LA BLANCHISSERIE DE LO FAT

Donnez la balle de base-ball aux enfants qui jouent sur la gauche, vous obtenez en échange une loupa. Entrez voir Lo Fat. Si vous lui parlez du musée, il vous donnera les noms de trois personnes qui y travaillent : Yvette Delacroix, Olympia Miklos et Wolf Heimlich. Sortez et traversez la rue.

### LE BISTROT CLANDESTIN

Frappez à la porte de gauche et donnez le mot de passe : «charleston». Parlez à la personne qui se trouve à une table au bout à droite. C'est le fameux informateur de Rube, dites-lui que vous venez de sa part. Vous pouvez maintenant lui poser des questions, notamment sur la comtesse qu'il ne connaît. Sortez et rendez-vous en taxi chez Lo Fat. La banquette arrière est particulièrement sale. Poussez les débris du milieu et prenez le ticket jaune, un bon de blanchisserie.

### LA BLANCHISSERIE DE LO FAT

Donnez le bon à Lo Fat et il vous donne une robe qui traîne chez lui depuis deux ans. Retournez au bistrot clandestin.

### LE BISTROT CLANDESTIN

Entrez par la porte du fond du bistrot, une femme attend des clients sur un divan.

Demandez-lui de vous parler de la comtesse, puis changez-vous derrière le paravent (cliquez avec le robot sur le paravent).

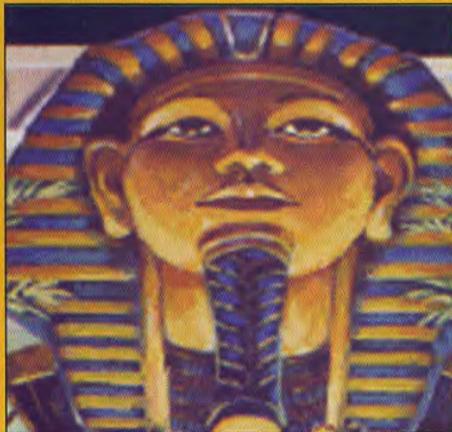
Dès que vous êtes sorti du bistrot, vous prenez automatiquement le taxi pour le musée.



Au poste de police, vous n'obtiendrez rien du détective O'Riley. N'hésitez pas à busculer le vagabond pour lui piquer son journal.

► sauf celle qui se trouve à l'extrême gauche. Wolf vient vous trouver pour vous signaler que cette partie du musée n'est pas ouverte au public en ce moment. Par contre, d'autres pièces sont maintenant accessibles. Prenez un verre sur une table. Passez par l'arcade du fond, vers une salle où sont exposés des ossements de créatures préhistoriques. Prenez le passage de droite, vous voyez un ptérodactyle pendu au plafond, puis la porte du fond où vous trouvez un os de dinosaure.

Retournez dans la salle du ptérodactyle, à droite il y a une salle d'armes. Au fond, vous passez par un couloir pour vous retrouver dans une pièce de deux écrans où était exposée la dague d'Amon Ra. Dans la partie gauche, observez la Pierre de Rosette sur le mur à la loupe. Il y a trois sarcophages alignés. Prenez le pendentif aux pieds de celui qui est le plus à gauche, puis ouvrez ce même sarcophage. Le corps du docteur Carter s'y trouve ! Il a été poignardé avec une fausse dague d'Amon Ra. Fouillez dans ses poches et prenez le carnet. Une fois que vous avez fini vos investigations, O'Riley et Wolf Heimlich arrivent pour constater le crime. O'Riley interroge les personnes qui étaient sur les lieux et vous faites la connaissance d'Ernie Leach.



C'est dans ce grand hall qu'il faut écouter les conversations au début de l'acte II. L'inspecteur O'Riley interroge les personnes présentes lors du meurtre du docteur Carter. Vous ferez à cette occasion la connaissance d'Ernie Leach, une personne très importante dans cette histoire.

Il faut ouvrir le sarcophage de droite au début de la soirée. Il s'agit du docteur Carter et de la Pierre de Rosette qui se trouve

## ACTE 3

Cherchez la comtesse et parlez-lui de Carrington, posez des questions à Carrington, sur la comtesse et Carter. Allez dans la pièce du tétradoactyle pour discuter du meurtre avec l'inspecteur. Le cadavre de Carter est maintenant dans une armure de la salle d'armes. A partir de la salle où reposent les ossements, allez à gauche vers la salle des tableaux, puis au sud, vers une pièce où se trouve le penseur de Podin. Écoutez à la porte de droite en utilisant le verre, vous surprenez une conversation entre Olympia Miklos et Yvette Delacroix. Allez au sud dans le bureau d'Olympia. Soulevez les draps à côté des cages et observez l'autre partie de la Pierre de Rosette. Regardez le tableau et traduisez le texte à l'aide de votre carnet. Essayez de prendre la bouteille sur le bureau. Olympia apparaît alors pour vous en empêcher en vous expliquant qu'il s'agit d'une huile qui fait fuir les serpents. Suivez Olympia quand elle sort vous faire remarquer que la tête de la statue est soulevée. Allez à droite dans le bureau d'Yvette, prenez le papier carbone dans la poubelle, éteignez la lampe du bureau. Sortez puis entrez à nouveau dans la pièce. Vous pouvez alors prendre l'ampoule de la lampe qui a eu le temps de refroidir. Ressortez, soulevez la tête de la statue et passez par l'arche de droite. Remplacez l'ampoule du passage secret et descendez l'escalier.

Écoutez à la porte du fond (le bureau de Wolf Heimlich) avec le verre, vous entendez Olympia parler seule. Cassez l'arcade de gauche avec l'os de dinosaure et récupérez la lampe qui s'y trouve. Écoutez encore Olympia puis prenez la porte de droite. Écoutez de la même manière la conversation sur la porte de droite entre Ernie et Yvette. A la porte du fond, vous pouvez trouver Olympia qui cherche son familial. Allez dans le bureau de Wolf. Utilisez l'os sur le piège à souris pour récupérer le fromage. Vous entendez ensuite un appel d'Olympia qui donne rendez-vous à Wolf à deux heures dans la salle d'arme. Cliquez sur le tableau le plus en bas sur le mur droit. Appuyez sur le bouton, vous pénétrez ainsi dans un passage secret.

Surveillez bien Wolf Heimlich et Olympia Miklos. Vers deux heures du matin, cachez-vous derrière la tenture de gauche pour entendre leur conversation.



Yvette Delacroix vient d'apprendre la mort d'Ernie. C'est en écoutant aux portes de son bureau que l'on apprend le plus de choses lors de l'acte II.



## ACTE 4

Discutez avec Yvette dans son bureau, puis sortez pour trouver Steve Dorian en pleine conversation avec Olympia, mais celui-ci vous quitte bientôt, appelé par Yvette.

Écoutez à la porte avec le verre, Dorian fait un massage à Yvette. Au sous-sol, dans le bureau d'Ernie, appuyez sur le bouton du mur. Sortez puis prenez la direction de la pièce du fond pour emprunter le passage qui s'est ouvert.

Dans la salle des tableaux, brisez le plâtre de la statue avec l'os de dinosaure.

Yvette est morte et elle tient encore dans ses mains des lunettes et des cheveux.

Prenez ces indices. Allez chercher la chaussure dans la salle d'armes, puis dirigez-vous vers la salle de la statue du penseur.

Olympia vous apprend qu'elle a découvert le corps de la comtesse. Allez examiner le bureau d'Yvette et prenez-y la chaussure de femme.

Vous remarquez deux cheveux roux et un morceau de tissu.

Dans le bureau d'Olympia, utilisez l'huile trois fois de suite sur le serpent puis capturez-le avec le lasso afin de le remettre dans sa cage.

Examinez le corps de la comtesse.

Le serpent a laissé une dent dans sa cheville gauche.

Prenez la grappe de raisin et la boîte de sels dans une des poches de la comtesse.

Sortez de cette pièce.

La comtesse, à force de trafiquer, a fini par se faire tuer. Elle est morte dans d'atroces souffrances, pour le plus grand plaisir d'Olympia Miklos. Vous trouvez en fouillant la dépouille une boîte de sels très utile pour la suite et, à ses côtés, une grappe de raisin.



## ACTE 5

Il s'agit ici d'éviter de se faire assommer par l'énergumène qui vous poursuit. C'est la partie la plus délicate du jeu.

Refugiez-vous dans la salle du tétradoactyle et fermez la porte derrière vous, bloquez-la avec le fil de fer. Continuez ensuite par la salle d'armes, puis dans le couloir au fond.

Utilisez la chaise et ouvrez le linteau. Cachez-vous maintenant dans le sarcophage de gauche de l'exposition égyptienne. Retournez dans le couloir, la brute a cassé la porte !

Entrez dans cette pièce, poussez la caisse, et coupez le câble avec les tenailles à gauche du poteau, au niveau où il est attaché.

Poussez la caisse de droite et prenez le passage, c'est un ascenseur. Abaissez le levier.

Après la descente, vous vous retrouvez dans une pièce pleine de sarcophages. Dans celui qui est couché près de la porte, se trouve une momie, elle vous sert à fermer la porte.

Utilisez le lasso sur le haut de la momie à gauche.

Un passage s'ouvre qui mène dans les entrailles du musée où s'agitent des adorateurs d'Anton Ra. Après avoir menacé de vous tuer, ils vous posent deux questions.

Les réponses sont «sein» et «tombe» en français et «womb» et «tomb» en anglais.

Vous touchez ensuite près d'une chaudière. Dégagez la tête de Dorian, utilisez sur lui des sels et, avant qu'il se lève, mettez-lui la chaussure.

Enlevez la plaque murale et entrez dans le passage secret.

Utilisez l'huile pour faire fuir les serpents puis, plus loin, jetez le fromage par l'arcade de sortie du tunnel pour faire fuir les rats. Sortez et appuyez sur le bouton d'animation du Tyrannosaurus Rex.



Dans les sous-sols du musée, vous trouvez un stock de sarcophage. Bloquez la porte avec une momie et ouvrez, à l'aide du lasso, le sarcophage de gauche. Attention, il faut cliquer au niveau du haut de la tête.



Allumez le plus rapidement possible votre lampe.

Vous êtes dans le bureau de Carrington. Regardez l'intercom et appuyez sur le bouton le plus haut à gauche, puis successivement, sur les premier, deuxième et troisième bouton pour entendre les conversations entre Olympia et Wolf, O'Riley et Yvette puis Ziggy et Ernie. Observez le carnet violet avec la loupe et notez le numéro du milieu : 0527 (c'est aussi celui du coffre-fort). Vous pouvez aussi observer que le fil du téléphone a été volontairement coupé. Le tableau de gauche cache un coffre-fort. Ouvrez-le à l'aide du code. Dedans, vous trouvez un carnet qui appartenait à Sterling et qui laisse entendre que c'est la comtesse qui l'a tué. Sortez et essayez de trouver le docteur Ptasheptut Smith, parlez-lui de son pénalité.

Allez dans la salle du ptérodactyle et examinez le corps. À l'examen du fil de gauche, on peut en déduire qu'il a été coupé par des tenailles. Allez dans la salle d'armes, se trouve une exposition de masques vivants, sauf peut-être le gris au bout du mur de gauche, puisque c'est la tête de Ziggy. Retournez dans le sous-sol.

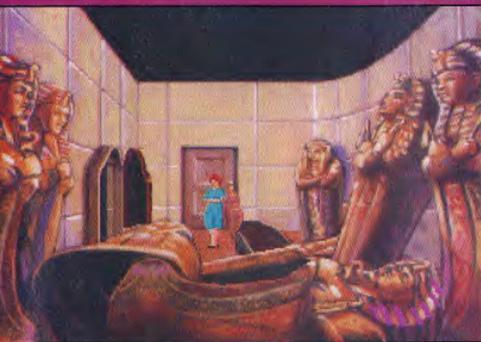
Grâce au verre, une nouvelle fois, sur la porte du bureau de Wolf vous surprenez la conversation entre Olympia et Ramses Najeer. Retournez dans le bureau de Carrington. Un corps est planté sur les pointes du hérisson, la personne qui est morte a juste eu le temps d'écrire les initiales C.C. sur son bureau. L'horloge est bloquée à 12h04.

Sortez vers le bureau d'Yvette, utilisez le coupe-papier et Olympia apparaît pour vous rassurer, c'est de l'encre rouge. Retournez aux sous-sol et écoutez une fois de plus à la porte du bureau de Wolf avec votre verre, vous l'entendez parler avec Olympia, ils projettent de tuer la comtesse ! Allez dans le bureau d'Ernie, vous entendez Olympia qui signale un problème dans la cuve n° 13. Fouillez la boîte à outils sur la gauche et prenez-y les tenailles. Prenez l'objet blanc à la droite du bureau, il s'agit d'un lasso pour serpent. Peu après, Ernie arrive pour vous faire sortir.

Fouillez la cuve n° 13, la dague d'Amon Ra s'y trouve ! Allez dans la salle des tableaux, un objet brille sur celui de droite. Examinez-le à la loupe, vous avez une vue rapprochée, puis utilisez les tenailles dessus. Trouvez la comtesse et questionnez-la au sujet de Ziggy et du carnet que vous avez trouvé dans le coffre de Carrington.

Cachez-vous derrière la tenture de droite de la salle d'armes, vous surprenez la comtesse en flagrant délit de vol de tableau. Allez dans la salle du ptérodactyle. Examinez le corps, utilisez la loupe sur le câble de gauche et coupez-en un morceau avec les tenailles. Allez au sous-sol, dans la salle des cuves, et entrez dans la pièce du fond. Ouvrez le réfrigérateur, prenez-y la viande, puis utilisez la clé sur le coffre de gauche. Dépêchez-vous de donner la viande aux vilaines bestioles qui en sortent avant de vous faire manger. Examinez à la loupe le squelette du coffre, il lui resta une montre, c'est celle du docteur Carrington.

Si vous voulez vous promener, vous pouvez visiter le passage secret d'Olympia, en baissant la corne du crâne de droite sur son bureau. Il est maintenant temps d'aller assister à la rencontre entre Wolf et Olympia, dans la salle d'armes (toujours de derrière la tenture). Dans la salle des ossements des créatures préhistoriques, repose le corps d'Ernie. Ses vêtements sont humides, comme s'il s'était promener dans une cuve (peut-être la n° 13 ?). Dans la salle des tableaux, vous racontez l'événement à O'Riley et Wolf.



L'endroit où beaucoup de joueurs sont restés bloqués. Vous êtes prisonniers des adorateurs d'Amon Ra. Répondez à leurs énigmes par «sein» et «tombe» en français, et «womb» et «tomb» en anglais.

## ACTE 6

Le jeu est fini, je vous laisse répondre aux questions de l'inspecteur pour vérifier que vous avez bien tout compris à l'histoire.



## SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMP

### DOCTEUR E.T. VOUS OFFRE LA SOLUTION COMPLETE DE DAY OF THE TENTACLE

**C**e mois-ci, beaucoup de solutions complètes. En effet, le MIB vous offre celles de *Day of the Tentacle*, *The Shortgrey*, la première partie de *Lost in Time* et enfin *Transarctica*. Vous pourrez également profiter d'autres indications comme, par exemple, des éléments de réponses pour *Ultima VII* the *Serpent Isle* et *Veil of Darkness*. Une forêt de réponses en quelque sorte, et c'est grâce à vous qu'elle est aussi touffue.

**Fangor l'Ent**



Voici, pour votre plus grand plaisir, le début de solution complète de **DAY OF THE TENTACLE**. Il est destiné à ceux que le côté sombre du tentacule perturbe trop, pour qu'ils puissent avancer dans ce très beau jeu. Lorsque la première page de présentation est finie, ouvrez l'horloge. Après la deuxième page de présentation, prenez le papier collé au mur des choses à faire. Pour les dosages du mystérieux mélange, référez-vous à votre manuel.

#### Bernard

Allez dans le hall d'entrée. Prenez le prospectus, l'offre d'emploi et la pièce dans le téléphone en panne. Allez dans le bureau du docteur Fred. Prenez le livret de compte en Suisse, ouvrez le tiroir et prenez le correcteur.

Montez au premier étage : allez dans la chambre W, fermez la porte et prenez les clés sur la serrure. Regardez la télé. Sortez et allez dans la chambre privée. Parlez avec le tentacule vert. Prenez la vidéocassette, utilisez le bouton marche/arrêt de la stéréo et poussez le deuxième haut-parleur. Eteignez la stéréo et sortez pour monter au deuxième étage.

La, entrez dans la pièce de droite, parlez avec Ed Edison, et prenez le hamster. Pour jouer à Maniac Mansion, utilisez l'ordinateur. Sortez, montez au grenier et ouvrez la porte au judas. Entrez, puis passez par la fenêtre. A cet endroit, prenez la manivelle du porte-drapeau. Passez par la cheminée.

Allez dans la cuisine (portes battantes), ouvrez le petit placard et prenez l'entonnoir. Sortez de la cuisine et essayez de prendre les dents sautantes. Elles se mettront à sautiller dans la pièce. Ouvrez la grille près de la porte battante, puis courez après ces fameuses dents pour qu'elles tombent dans la grille ouverte. Lorsqu'elles y seront tombées, prenez-les.

#### Hoagie

Entrez dans l'auberge. Ouvrez la double porte et entrez. Parlez avec Hancock, Jefferson, Washington, et utilisez le prospectus avec la boîte à idées. Sortez de l'auberge, ouvrez la boîte aux lettres puis prenez la lettre. Retournez dans l'auberge, montez au premier étage pour entrer dans la première chambre. Poussez le lit, tirez la corde. Dès que le monde apparaît, sortez afin de lui voler le savon sur son chariot.

#### Bernard

Montez au premier étage et donnez à l'homme désespéré la lettre prise par Hoagie. Empruntez-vous du faux pistolet. Descendez, puis entrez dans la pièce du vendeur de cigares. Sur la droite, échangez le faux pistolet contre le pistolet-briquet. Demandez un cigare au représentant.

#### Hoagie

Donnez le cigare à George Washington (n'oubliez pas le pistolet-briquet !). Ne cherchez pas à rattraper son dentier, offrez-lui plutôt vos dents sautantes. Prenez la couverture à Hancock, montez au grenier, passez par la

fenêtre et utilisez la couverture sur la cheminée. Redescendez dans la salle de la Convention et prenez la plume en or. Sortez, ouvrez l'horloge afin d'entrer dedans. Prenez le marteau pour gaucher puis donnez les plans de la super-batterie à saladé, ainsi que l'offre d'emploi à l'ancêtre de Ed Edison. Vous pouvez maintenant prendre le tablier.

Remontez, sortez de l'auberge et allez vers les toilettes. Utilisez à cet endroit le pot de peinture rouge que vous trouvez en explorant l'auberge, sur l'arbre à Kumoats. Dans la salle de la Constitution de l'auberge, dites à Georges Washington que son histoire de censeurs est du bluff.

#### Bernard

Sortez du motel, allez dans le parking et donnez les clés à l'homme masqué. Celui-ci vous donne en échange un pied de biche. Retournez dans le hall du motel. Prenez le faux vomis et utilisez le pied de biche sur le chewing-gum collé au sol. Mâchez le pour récupérer la pièce qui y est collée. Montez au premier étage, entrez dans la chambre W et utilisez les deux pièces avec la machine aux doigts chatouilleurs. Vous pouvez alors récupérer le pull. Sortez de cette pièce pour forcer le distributeur de bonbons avec le pied de biche. Prenez toute la monnaie qui s'offre à vous. Ouvrez la machine à glace, placez le hamster dedans puis fermez-la.

Montez au deuxième étage. Allez dans la chambre de Ed et utilisez l'encre magique, trouvée dans la chambre de Dwayne, sur l'album de timbres. Prenez l'album, sortez pour y prendre le timbre du Pony Express, puis rendez-le à Ed. Descendez dans la cuisine. A l'île dans la pièce de droite. Ouvrez le sèche-linge. Utilisez le pull avec le sèche-linge et toutes les pièces avec le monnaieur.

#### Hoagie

Allez dans l'auberge. Allez dans la chambre de gauche qui se situe au deuxième étage. Lorsque le sculpteur pose son marteau sur le tonneau, remplacez-le par le marteau pour gaucher que vous possédez.

#### Bernard

Donnez la manivelle à Laverne en passant par le chronov.C.

#### Laverne

Dites aux gardes que vous ne vous sentez pas bien, ils vous emmèneront à l'infirmerie. Récupérez la planche anatomique de tentacule dès que le docteur est parti. Retournez en prison et dites au garde que vous souhaitez aller aux toilettes. Passez la planche anatomique à Hoagie.

#### Hoagie

Allez au premier étage et entrez dans la chambre du milieu. Utilisez la planche anatomique sur les dessins de drapeaux.

#### Laverne

Sortez et passez par la cheminée pour vous rendre sur le toit. Utilisez la manivelle avec le boîtier. Prenez le drapeau et utilisez-le. Redescendez par la cheminée puis dirigez-vous sur la droite. Demandez, dans le hall, un badge d'inscription au tentacule. Allez au premier étage et récupérez le hamster qui se trouve dans la machine à glace. Prenez les patins à roulettes dans la chambre du milieu. Allez dans la cuisine et réchauffez le hamster avec le micro-ondes. Allez sur la droite, récupérez le pull dans le sèche-linge et utilisez-le sur le hamster.

# ETE... SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE...

Allez au premier étage, dans la chambre du milieu. Utilisez le badge et les patins à roulettes sur la momie, puis poussez-la.

## Hoagie

Allez dans la cuisine pour prendre l'huile, les spaghetti et, dans la pièce de droite, la brosse. Allez dans la salle de la Constitution et donnez à Jefferson la bouteille de vin (il faut la prendre dans la chambre de Franklin). Donnez l'ouvre-boîtes à Laverne.

## Laverne

Allez au premier étage, dans la chambre de gauche. Ouvrez la capsule temporelle avec l'ouvre-boîtes. Prenez le vinaigre et passez-le à Hoagie. Donnez également le scalpé à Bernard.

## Bernard

Donnez le livre vert à Hoagie.

## Hoagie

Empruntez le passage secret de l'horloge. Donnez au savant fou l'huile, le vinaigre et la plume en or. Prenez la batterie à Salade.

Montez au deuxième étage. Faites lire le livre de Bernard sur le cheval. Prenez le dentier. Passez la pot de peinture rouge à Bernard.

## Bernard

Utilisez le scalpé sur Oozo le clown. Prenez la boîte à rires.

Passez par l'horloge. Utilisez le café décaféiné sur la tasse de Fred.

Montez au deuxième étage. Allez dans la pièce de gauche. Poussez Edra. Utilisez la cassette sur le magnéscope, regardez le montage puis appuyez sur la touche d'enregistrement. Une fois la scène enregistrée, faites un retour rapide, appuyez sur la touche à l'extrême droite et poussez la touche de lecture. Ejectez la cassette.

Montez sur le toit par la cheminée et passez par la fenêtre. Prenez la corde, allez sur le toit. Utilisez la corde avec la poulie. Redescendez par la cheminée, sortez du modèle. Attachez la momie à la corde. Remontez par la cheminée et tirez sur la corde. Retournez en haut. Peignez la momie en rouge avec le pot de peinture. Utilisez la momie sur Fred. Utilisez la corde sur Fred, allez sur le toit et tirez sur la corde. Passez à Laverne : le faux vomis, la fourchette, la boîte à rires et le correcteur.

## Hoagie

Donnez à Laverne les pâtes et le dentier de cheval.

## Laverne

Montez au deuxième étage. Utilisez le faux vomis sur Harold. Mettez les spaghetti, puis la fourchette sur la tête de la momie puis ayez-til le dentier du cheval et la boîte à rires. Allez à droite. Demandez aux juges de commencer chaque concours jusqu'à ce que la momie gagne. Allez en prison. Donnez l'invitation au garde. Poussez l'interrupteur et sortez du motel. Dehors, utilisez le correcteur sur la barrière.

## Hoagie

Montez au grenier et utilisez le lit de Ned, ensuite utilisez le matelas couinant avec le lit de Jed. Utilisez le lit qui couine. Dépêchez vous enfin d'aller prendre la souris mécanique. Passez la souris à Laverne.

## Laverne

Attirez le chat avec la souris. Allez en prison et lâchez le chat. Dirigez-vous vers les chrono-W.C.. Branchez ensuite la rallonge (que vous trouverez au deuxième étage, dans la chambre du milieu) sur la prise et laissez-la dépasser par la fenêtre. Entrez dans le motel et empruntez le passage de l'horloge. Mettez le hamster

dans générateur à hamster. Prenez l'enjoliveur et mettez la rallonge dans la prise. Utilisez l'aspirateur avec le trou de souris puis ouvrez-le et prenez la boule de poussière. Utilisez le hamster avec le générateur et allez dans chrono-W.C.

## Hoagie

Prenez le seau dans la pièce à droite de la cuisine et remplissez-le avec la pompe à eau de la cuisine. Allez à la charrette. Mettez le savon dans le seau d'eau. Utilisez la brosse avec l'eau savonnée vous commencerez alors à laver la charrette. Allez parler à Franklin. Lorsqu'il retourne à son bureau suivez-le pour lui donner la blouse de l'assistant. Faites l'expérience dehors avec lui et lorsque vous tenez le cerf-volant, branchez-le sur la batterie. Poussez le tout. Reprenez la batterie, allez aux chrono-W.C. et utilisez la prise sur la batterie.

## Bernard

Allez dans le bureau de Fred. Tirez le tableau et ouvrez le coffre. Prenez le contrat. Allez dans le laboratoire secret. Mettez l'entonnoir dans la bouche du professeur puis versez le café dedans, parlez au professeur. Dites lui qu'il faut faire passer le tentacule violette pour non-responsable de ses actes. Il faut pour cela un certificat du médecin, le docteur Fred signera à cette occasion le contrat. Passez le contrat signé et le timbre à Hoagie.

## Hoagie

Mettez le timbre sur le contrat. Mettez-le dans la boîte aux lettres. Retournez aux chrono-W.C.

## Bernard

Utilisez le téléphone du bureau de Fred. Lorsque vous vous retrouvez tous les trois ensemble, entrez dans le motel et grimpez au premier étage. Attendez d'être tout petits pour rentrer dans la chambre du milieu. Entrez dans le trou de souris. Quand vous êtes redevenus grands, prenez la boule de bowling. Passez par le passage secret de l'horloge puis utilisez la boule avec les tentacules. Quand le vieux tentacule arrive, poussez le pollu-o-matic. Pariez un tentacule de sa haine des hommes, puis de sa haine pour Fred. Proposez de rapetisser Fred. Le rayon ricochera et touchera le tentacule.

Voilà, l'aventure est finie. Il ne reste plus qu'à regarder l'animation de la fin du jeu.



**BENJAMIN V.**  
**Ceci n'est pas une solution complète de TRANSARCTICA, au sens strict du terme, mais elle donne les indications nécessaires pour le côté aventure du jeu.**

Il vous faudra acheter un harpon, un lance-missiles et une foreuse que vous trouverez dans la ville la plus au nord-ouest (celle isolée par la voie détruite). L'ordre des wagons doit être le suivant : en premier, la foreuse ; en deuxième, le harpon et en troisième, la locomotive. Altermes les wagons avec les mitrailleuses et les canons.

Laissez les wagons de marchandise en queue de train. Le philosophe Urga se trouve aux coordonnées : X=22 ; Y=57. Il vous faut passer par la voie sans issue qui descend vers le sud. Il vous donnera une clef. Allez ensuite au cimetière des mammoth. X=82 ; Y=32, en passant par la voie sans issue en face de Kiev. Il apparaîtra après un décalé de voies entrelacées. Relevez le numéro inscrit sur le mausolée (5947 pour ma partie).

Allez à la ville consigne de Oslo qui n'apparaît pas sur la carte. Il faut passer par le lac du Loch-ness. Le harpon tue le monstre et vous devez envoyer des drainais sans missiles pour sauter à votre place sur les mines. A Oslo, entrez le code du cimetière et vous obtiendrez un compteur Geiger. Vous recevrez alors un S.O.S. de Omsk. Allez-y en passant sur le pont des baleines entre midi et quatorze heures. Vous combattrez la horde de loups et entrerez dans la ville pour acheter une chaudière.

Retournez à Kiev. Là où la radioactivité est la plus forte. Envoyez un espion aux coordonnées : X=65 ; Y=21. Vous recevrez un message vous signalant la découverte de Tchernobyl, la base secrète de l'Union-Viking. Allez aux coordonnées : X=65 ; Y=35 avec votre train. Lancez un missile sur la base : orientation : nord ; portée : 1000 km.

L'ordinateur vous informera qu'aucun objectif n'a été atteint, mais vous aurez quand même détruit la base. Envoyez un espion pour qu'il confirme votre victoire.

Le passage pour le Gyocote est désormais ouvert. Allez le plus en bas à droite, à l'endroit où la voie fait des virages.

Après de grandes boucles, vous arriverez au Gyocote et ainsi se finira votre aventure.

SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SO

## CORINNE L.

Salut à tous, j'ai besoin d'aide dans LES VOYAGEURS DU TEMPS. Je suis bloquée dans la cave du monastère. Je sais qu'il y a un passage secret qui s'ouvre avec la télécommande. Mais je ne sais pas sur quoi l'utiliser. J'ai en ma possession : une carte magnétique, une télécommande, une lance et un médaillon. Aurais-je oublié quelque chose ?

Passons maintenant à OPERATION STEALTH. Comment faut-il faire pour ouvrir la valise ? Je crois que cela me permettrait alors de faire un faux passeport pour passer la douane. Merci à tous !

## ABEL A.

Je suis coincé au début dans EYE OF THE BEHOLDER III. J'ai réussi à résoudre toutes les énigmes que posait le mausolée au centre de la forêt, puis j'ai trouvé un passage permettant de s'enfoncer dans la forêt. Je suis au milieu des bois dans une sorte de petit labyrinthe et je ne puis en sortir. Je tourne en rond et je n'arrive plus à abattre d'arbre. Que faire ? Aidez-moi, S.V.P.

## JACKI M.

Pourriez-vous me donner la solution, dans KING QUEST VI, des énigmes de la falaise, sur l'île de la montagne sacrée ? Je joue en version française et je n'ai réussi à trouver nulle part les réponses à ces questions. Je suis bloqué à la deuxième énigme, celle où l'on me demande de finir une phrase commençant par : "Un maître de langage se ..... (les pointillés représentent les lettres à trouver).

## B. LE KID

Dans ROME AD92, que faire une fois arrivés à Rome ? Dans SYNDICATE, comment conclure la mission en Colombie ? Comment obtenir de nouvelles recrues ? J'ai déjà convaincu quatre-vingt-quatre personnes dans une mission sans en acquérir aucune. Et même dans les missions "acquisition de personnel", je n'y arrive pas.

## RAOUL

Je suis bloqué à l'h40 dans CROISIERE POUR UN CADAVRE. Après la visite dans la cave et la découverte des grandes oulzes, comment ouvrir l'horloge (n'a pas avancé), l'ai interrogé deux à trois personnes sans que ça ne m'avance en quel que ce soit. Que faire ?

## FRANÇOIS R.

Dans VEIL OF DARKNESS, voici le moyen de réaliser quatre nouvelles prophéties. Il faut réaliser la deuxième avant la troisième.

- Il devra dévoiler le chagrin du pendu. Pour cela, il faut trouver le vrai coupable du meurtre d'Edward.
- Discutez au bar avec les trois villageois, vous obtiendrez le lieu de l'autre village.
- Allez à l'autre village et rendez-vous chez le magistrat pour discuter avec lui. Il vous explique alors qu'il a pendu un dénommé Ambrose pour le meurtre d'Edward, sans avoir aucune preuve.
- Sortez du village et allez à la croisée des chemins. Discutez avec Ambrose et la sorcière dans la petite maison.
- Retournez au premier village, dans la maison d'Edward. A l'endroit où commencent les tâches de sac, prenez le morceau de chemise déchiré qui traîne.
- Dans l'autre village, entrez-chez le fossoyeur. Vous trouverez une bouteille de vin vide et une chemise déchirée en visitant sa maison. Sortez et prenez la pelle et le persil qui sont toujours derrière sa maison.
- Retournez voir le magistrat et montrez-lui les preuves. Le fossoyeur sera pendu.
- Allez à la croisée des chemins pour parler avec l'ex-pendu. Vous récupérerez la clef du monastère.

- Et chasse un autre mort mais contraint à la servitude.
  - Au monastère, descendez à la bibliothèque. Prenez le livre et lisez-le.
  - Rendez-vous chez le forgeron de l'autre village et demandez-lui de vous fabriquer une cloche en argent.
  - Au cimetière, creusez la tombe du père de la sorcière pour récupérer un pieu.
  - Achetez une chandelle au chandelier du premier village. Allumez-la.
  - Attachez la cloche avec le foulard que vous a offert la fille de Kiril.
  - Au cimetière, dirigez-vous vers l'entrée de la crypte. Dès que l'air tombe, arrivez, frappez la cloche avec le pieu.

- Il soignera volontiers une jeune démente.
  - Demandez la boucde de cheveux de la jeune démente au fils du chandelier.
  - Achetez des graines de fenouil chez l'apothicaire.
  - Dans l'autre village, allez visiter la maison en haut à droite. Parlez avec la vieille femme, elle mange des feuilles de bédoine. Demandez à son fils Constantin où on peut en trouver.
  - Prenez les feuilles de bédoine qui se trouvent dans le cimetière.
  - Discutez au bar avec les trois villageois.
  - visitez les chambres du haut. Vous trouverez le musicien assassiné dans la pièce du fond. Récupérez le violon et la clef.
  - Retournez dans les catacombes (on y accède par la maison de Edward). La clef que vous venez de trouver vous permet d'ouvrir la grille des catacombes. Visitez-les jusqu'à ce que vous trouvez une jarre avec une fête souriante dessus.
  - Allez voir Carmen la gitane et demandez-lui de vous faire la potion.
  - Au village, discutez avec la mère de la jeune démente (elle est au chevet de sa fille, chez le marchand). Elle donnera à boire votre potion à sa fille. Une fois qu'elle sera guérie, vous vous verrez offrir une broche.

- Il devra arracher à un fou un lieu sacré.
  - Discutez avec les trois villageois du bar du premier village, vous apprendrez où il le fou.
  - Montez au premier étage et demandez à Mathias sa dent.
  - Parlez avec Maria dans le camp des bohémien, elle fabriquera avec la dent une poupée vaudou.
  - Allez chez le fou et menacez de piquer la poupée vaudou

avec la broche de la mère de la jeune démente. Ainsi, il vous révèle le lieu secret.

A mon tour maintenant de poser certaines questions. J'ai réussi à réaliser une partie de la prophétie : «Sept âmes en peine ont des faveurs à demander.» Il ne me reste plus qu'à réaliser quelques choses à Flood et à Mickael. Je crois qu'il faut ramener une ancienne pièce frappée de son effigie au premier, mais où la trouver ? Quant au deuxième, il a passé son enfance à étudier et je ne vois pas l'objet qui a de l'importance pour lui. Enfin dernière question : à chaque fois que je retourne au bar, les trois personnes me parlent toujours de Mathias. Je suis déjà allé le voir pour Franck le fou. Y a-t-il autre chose à lui demander ? J'espère en avoir aidé quelques uns mais, s'il vous plaît, je serais si heureux de recevoir à mon tour de l'aide. Longue vie à vous !

## BLACK PANTHER

Pour SPACE HERO, dans BODY BLOWS, Quand tu es au niveau des options, branche un deuxième joystick. Maintiens le premier vers la gauche et le deuxième vers la droite. Attends un peu et tu verras apparaître un autre menu d'options des plus alléchants ! Pour TGV, dans DUNE. Avant d'attaquer le palais des Harkonnens, il te faut conquérir tous les forts qui sont autour de la forteresse. Pour cela, envoie d'abord des hommes pour espionner. Quand tu auras découvert toutes ces bases, il faudra que tu rassembles au moins onze troupes munies d'atomiques. Va ensuite voir Thurf Hawat à ton palais et suis toutes ses instructions, tu mettras alors fin au règne des Harkonnens.

A mon tour, maintenant. Dans BLACK CRIPT, je suis au niveau de la méduse. J'ai trouvé deux «mirror keys», mais je n'arrive pas à prendre la troisième. Je le vois, mais il y a un téléporteur qui m'empêche de passer. Dès que l'on passe dessus, il nous envoie ailleurs. Comment le faire disparaître ? J'ai également un problème au niveau précédent (niveau 13). Il me manque des «nether keys» car je n'ai pas réussi à ouvrir toutes les portes. Que faire ? Merci d'avance et à bientôt.

## FXB

Je suis un avatar, ou plutôt un avatar aux yeux bleus et deux cheveux blonds à la dérive dans le sublime ULTIMA VII THE SERPENT ISLE. Voici une série de problèmes.

Dans le stud du chevalier de Monitor, où se trouve la clef de la première porte à gauche ? Comment traverser le marécage du Gorlab ? Comment résister à la chaleur du donjon Furnace ? Où doit être restauré le Serpent du Chaos, et quels sont les «ingrédients» ? Comment atteindre le trésor du capitaine Hawk (je sais où il se trouve, mais les murs de Monitor sont impénétrables) ? Comment utiliser l'embarcation de Fiberoic ? Où trouver des racines de Mandragora fraîche ? Comment atteindre la deuxième partie du souterrain de l'incinérateur de Monitor ? Où sont les entrées des catacombes et des «montagnes de la liberté» ? Comment parler à Gustacio, à Columa et à son vieux mar ? Où trouver les sorts de : ouverture de porte, télékynésie et téléportation limitée ? Après toutes ces questions, à mon tour de vous donner quelques trucs.

A vain, entre la première et la seconde séance de procès contre Dugré, dormez jusqu'à l'aube dans la chambre à droite du temple. Sortez ensuite, vous verrez Alyssand. Parlez-lui. Elle vous donne une clef qui ouvre la porte de la partie gauche du temple (je crois qu'il faut lui affirmer que vous soutenez le «fellowship»). Dans le souterrain, abaissez le levier, la porte disparaît. Tuez cet infâme grand capitaine et baissez la manette tout à droite. L'oracle vous parle. Il suffit alors de changer la sentence en accusation contre Voldin et la prestresse, puis vous pourrez aller assister confiant à la fin du procès de Dugré. A Moonshade, obtenez une audience auprès de Fiberoic en discutant avec Flindo deux jours de suite. Après un banquet mouvementé dans la grande salle à manger, allez à la salle du trône. Actionnez le levier derrière celui-ci, il ouvre un passage secret qui conduit à la salle au trésor

de la ville. Servez vous sans scrupule, le maître des lieux n'y verra que du feu.

Dans cette même ville, n'ayez pas peur de vous faire enfermer en prison car, si la minuscule cellule vous rend claustrophobe, il suffit pour s'en échapper de cliquer sur le mur du fond. Pour récupérer votre équipement, allez dans la salle au trésor de la ville, tout se trouve dans un coffre qui n'est même pas fermé à clé.

On reste à Moonshade. Chez le forgeron, vous pouvez trouver une épée magique dans la caisse à côté de la forge. Pour la prendre, tirez la caisse sur vingt ou trente mètres (sans la prendre) pour la sortir du champ de vision de l'automaton. Éloignez-vous un moment de sorte que celui-ci se calme et retourne à son travail. Et voilà une bien belle épée gratuite !

Pour en finir avec cette ville magique, attendez chez Gustavo que le nécromage parte (tard le soir), puis que Gustavo s'endorme. Rendez-vous alors dans son laboratoire, ouvrez votre inventaire et prenez le soies arctéctia : ni vu ni connu !

Bien sûr, la solution que j'attends avec impatience est celle de **SERPENT ISLE**. Merci d'avance et que l'équilibre soit avec vous.

### SERGE F.

En attendant la fin de l'été et le retour de **Tilt**, je m'écâte, ou plutôt j'essaie de m'écarter, sur **PRINCE OF PERSIA II**. Je viens de l'acheter et il est vraiment génial. C'est déjà la première mouture qui était excellente, quoique moins difficile que celle-ci. Je suis arrivé au dernier niveau du temple en ruine, celui où se trouve la statue de cheval. Après multiples tentatives et après avoir recommencé deux fois le jeu depuis le début, je m'arrête pas à continuer plus loin. A ce dernier niveau, j'ai trouvé derrière un rocher ma dixième bouteille de vie. J'ai tué tous les serpents du niveau, ainsi que les têtes de méduses (j'en ai fait une ingestion !). Que je passe par le haut ou par le bas, rien ne se passe. Le cheval refuse obstinément de bouger et je commence à devenir complètement dingue. J'ai sauté dans le précipice, mais en vain. Aurais-je oublié quelque chose auparavant ? Combien de vies faut-il pour passer ce niveau ? J'ai aussi essayé la magie, comme elle est expliquée dans le manuel, mais que nenni. Un aventurier plus perspicace pourra-t-il m'aider ? La princesse désespère et j'ai hâte de régler son compte à ce maudit Jaïfar.

Je profite de cette occasion pour demander une aide dans **ALONE IN THE DARK**. Je suis bloqué vers la fin du jeu devant la porte trouée du souterrain. Je m'arrête pas à l'ouvrir. Je crois qu'il faut utiliser la gemme. Il y a un mécanisme, paraît-il, mais comment l'actionner ? Faut-il aller plus loin dans le labyrinthe ? Ce que j'ai fait d'ailleurs plusieurs fois. Je suis allé en bas à gauche, mais je n'y ai rien trouvé. Là aussi, je commence à manquer d'air et j'ai hâte de retrouver la sortie.

Merci pour votre aide et vos bons conseils.

### BLACKFLY

Je me suis enfin décidé à venir mon sac. Voici donc ce qui me pose problème. Je suis bloqué dans **TOTAL RECAL**. Où aller une fois que l'on a réussi à récupérer tous les objets du premier niveau ?

Dans **VOODOU NIGHTMARE**, où se situe la sortie de la première pyramide (J'ai fait un plan, mais cela ne va pas suffisamment aide) ? J'ai réussi à sortir du vaisseau dans **FINAL COMMAND** et me suis promené dans le centre de recherche, mais que faire ensuite ?

Serait-il possible d'obtenir des vies infinies ou le moyen d'être invincible dans **WAR MACHINE** ou **GOLD OF AZTEC** ?

Je recherche aussi la solution complète de **MASSACRE DANS LA 520e DIMENSION** et de **ELVIRA II**.

Pour **SEYMOUR GOES TO HOLLIWOOD**, comment utiliser l'ascenseur ?

Et pour **OZZE**, comment voit-on les graphiques ? Dans **THE SHORTREY**, que faire dans le parking ou

au supermarché ? Je suis coincé.

Help me, please ! En attendant votre aide, je vous donne quelques astuces :

- Pour **BETTER DEAD THAN ALIEN**, tapez «ELV» et vous pourrez changer les fins en appuyant sur les touches de fonction de F1 à F10.

- Pour **SILKWORM**, appuyez sur «C» au niveau de la table des scores, puis «GORG»/«IZOLA» pendant le jeu. En appuyant sur «C», vous obtiendrez un paquet de crédits.

- Pour **ENCHANTED LAND**, tapez «CB RULES FOREVER» quand le logo Enchanted Land apparaît. Ainsi, si vous appuyez pendant le jeu sur F3, vous avez ou options, et si vous appuyez sur F2, vous accéderez directement au Boss de fin de niveau.

Merci d'avance, à plus et longue vie amibe (à MIB, ha ! ha ! ha !).

### BELGAMIGA

Salut à tous ! Je suis nouveau dans cette rubrique. Afin que mon insertion se passe au mieux dans le monde fantastique du MIB, j'apporte quelques réponses aux vaillants tités.

Pour **B.M.**, dans **MONKEY ISLAND**. Le casque que tu cherches est en fait la marmite que tu trouveras dans la cuisine, à côté du conseil des pirates. Muni de cet instrument, tu vas au cirque (à l'extérieur du village, dans une clairière) où tu obtiendras facilement de l'argent.

Pour **THE ACEVP MAN** (qu'est-ce que ça veut dire ?) dans **KGB**, pour obtenir de l'argent, il faut aller dans l'hôtel. Après avoir parlé à Tamara, il faut attendre Greenberg (un américain) et Wallace (une espionne aussi). Il suffira alors tout simplement de lui demander des dollars.

Enfin pour **MST**, dans **KYRANDIA**, à propos des birstonnes. La première pierre à déposer dans l'autel est une pierre jaune. Tu la trouveras dans la rivière, près des tulipes. Il faut chercher dans l'eau, juste au dessus de la flèche de sortie du bus. Ensuite, il faut déposer une amie marine, un saphir et enfin, un rubis de l'arbre à serpents ou une autre pierre rouge (ça dépend des parties).

A moi, maintenant. Dans **BARGON ATTACK**, après le code des gargouilles, sous le pont, je me trouve face à un panneau gris fait de triangles, de croix et de carrés. Que faire ?

Dans **POPULOUS II**, je suis aux environs du 250e bateau, mais les rouges se multiplient tellement vite que ma population est détruite en un rien de temps. Comment résoudre ce problème ?

Enfin, dans **ISHAR II**. Sur la troisième île, Akeer, après avoir vidé le dédale d'égouts de ses eaux, je ne trouve rien à faire. Dans la ville, je vole la clef aux moines qui font un sacrifice, mais j'ignore quelle en est l'utilité. Je ne peux la rendre au concétable car la porte est fermée.

### ROMAIN R.

Bonjour à tous les amis du Message ! Je viens d'acquérir un PC, et les problèmes arrivent déjà. Dans **LAURA BOW 2**, par exemple, je ne sais plus quoi faire dans l'acte 2. Après avoir questionné les invités et surpris la conversation entre Yvette et Steve, je me retrouve seul sans pouvoir avancer. Pour information, j'ai découvert la copie de la dague dans le magasin de souvenirs et j'ai empoché un verre vide. Puis j'ai réussi à entendre où elle se met à parler du décès de Carter qui ne s'est pas encore produit. Et maintenant ?

Un autre sujet d'énervement, cette fois dans **MONKEY ISLAND II**. Sur l'île de Phatt, pour tricher à la roue de la fortune, il me faut résoudre le problème du mot de passe qu'on me propose dans la ruelle, pour connaître le numéro gagnant. Malheureusement, je dois avouer que je suis incapable d'en comprendre le principe !

Voilà, c'est tout pour le moment. La prochaine fois, je vous promets des aides et des solutions mais, pour l'instant, mon esprit se focalise sur ces deux points épineux. Je m'en remets donc à vous !

### STILT-MAN

Pour accéder au cheat mode dans le vieux **ENDURO-RACER** sur ST, tapez pendant le compte à rebours «CHEAT».

Ainsi, en faisant la touche :

1 : vous serez propulsé à 210 km/h.

2 : vous aurez dix secondes de temps supplémentaire.

etc... puis arrêtez à l'étape suivante.

Pour ma part, je cherche des astuces pour : **RICK DANGEROUS**, **ANOTHER WORLD** et **R-TYPE II**.

### GÉRARD

En réponse à **CLAUDE (TIT 115 de juin)**, voici les codes de **ANOTHER WORLD** :

- |         |           |
|---------|-----------|
| 1) EDUJ | 7) FADK   |
| 2) HLCI | 8) KCUJ   |
| 3) FLID | 9) IGAH   |
| 4) LILC | 10) FIEJ  |
| 5) LKLD | 11) JGALD |
| 6) EDUJ | 12) LFEK  |

Pour **HADRIEN** (toujours dans le même **TIT** de juin), pour trouver les codes de **MANIAC MANSION**, il suffit simplement de se référer au livre des codes (fourni avec le jeu) pour accéder aux étages supérieurs.

Pour **REGIS**, au huitième niveau de **PRINCE OF PERSIA II**, il faut que tu persévères pour te débarrasser du garde (tu peux essayer de revenir de suite dans l'écran précédent pour attirer le garde et l'affronter ainsi plus aisément).

Pour ma part, je cherche désespérément de l'aide pour **CADAVER**, au niveau 3 (77 %). **Enchanted** : comment dans la salle réfectoire, faire sortir le sorfite du coffre ? Dans le passage ouest, utilisent les leviers, et quelle porte ouvrent-ils ? Je remercie d'avance les «cadavéristes» qui, ayant passé le cap, auraient la bonte de m'aider, avant que je ne sombre dans la folie (car ce jeu est passionnant).

### L'INDOMPTABLE J.B.

Salut à tous, et surtout aux possesseurs d'**INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**. J'ai vraiment besoin d'aide pour ce jeu.

Je suis bloqué exactement au même endroit dans le mode solo action et réflexion. En Crète, dans le labyrinthe, je suis coincé au niveau auquel on accède par un élévateur. Je trouve à cet endroit le cadavre du professeur Stendhart et je peux remonter grâce à une chaîne derrière une cascade. Je récupère tous les objets qu'il y a, je lis la note, et c'est après que cela se complique. Dans la pièce plus loin, je trouve une herse que l'on peut lever en mode duo en aidant Sophia à passer de l'autre côté. Là, je suis tout seul. Je demande donc de l'aide à tous ceux qui connaissent la réponse. Salut à tous !

## SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE... SOLUTION

### JEREMY THE HOOK

A tous les extraterrestres perdus sur terre, voici la solution complète du superbe jeu : THE SHORTGEY.

#### Devant la soucoupe :

Pousser le bouton.  
**Dans la soucoupe :**  
 Ouvrir le tiroir de droite. Prendre le papier.  
**Dans la forêt :**  
 Prendre la bouteille. Utiliser la bouteille avec le rocher. Utiliser les tessons de bouteille avec l'arbre. Utiliser le papier avec la séve.

#### Dans la soucoupe :

Utiliser l'adhésif avec les câbles. Ouvrir la cage. Prendre le chat. Ouvrir le shortwatt. Mettre le chat dans le shortwatt. Fermer le shortwatt.

Allumer le shortwatt. Pousser le bouton du transformateur.  
**Devant la cabane :**  
 Utiliser les tessons de bouteille avec la femme. Prendre la clef. Prendre le sac. Ouvrir le sac. Donner les 300 F au policier. Utiliser la carte avec la porte. Ouvrir la porte.

#### Dans la cabane :

Prendre la publicité. Pousser le charbon. Prendre le pied de biche. Ouvrir l'armoire. Prendre la boîte. Ouvrir la boîte.  
**Dans le parking (devant la mini) :**  
 Utiliser le pied de biche avec le coffre. Ouvrir le coffre. Prendre la roue.

#### Devant le magasin :

Examiner la poubelle. Prendre les débris. Examiner la poubelle. Prendre la viande. Donner la publicité à l'homme. Ouvrir la porte du magasin.

#### Dans le magasin :

Utiliser les 500 F avec la radio.  
**Devant la voiture rouge :**  
 Utiliser la route de secours avec le pneu crevé. Utiliser la clef avec la porte. Ouvrir la porte.

#### Dans la voiture :

Destination laboratoire.  
**Dans le square avec la statue :**  
 Examiner le buisson à gauche du vendeur. Prendre la peluche.

#### Dans le square avec l'enfant :

Donner la peluche à l'enfant.  
**Devant l'église :**  
 Ouvrir la porte.

#### Dans l'église :

Utiliser le caramél avec le tronc. Tirer le rideau. Prendre le billet.

#### Dans le commissariat :

Prendre le badge. Examiner la petite affiche d'en face. Noter le numéro de téléphone : 65-70-22.

#### Dans la cabine téléphonique :

Prendre le combiné. Utiliser la pièce avec la fente. Composer le numéro trouvé dans la commissariat.

#### Dans le laboratoire :

Examiner le cadavre. Prendre la clef. Prendre l'aluminium. Tirer le lavabo d'en face.

#### Dans la remise :

Pousser la caisse du centre. Ouvrir la trappe. Utiliser l'échelle.

#### Dans les égouts :

Utiliser les planches pour franchir les égouts et suivre simplement le chemin tracé par les différentes

couleurs.

#### Dans la première pièce des égouts :

Pousser le sac. Prendre la carte. Utiliser l'aluminium avec la boîte à fusibles.

#### Dans la deuxième pièce des égouts :

Allumer la radio. Parler dans la radio. Retourner au point de départ : le laboratoire. Faites attention à ne pas vous perdre dans ce labyrinthe.

#### Dans le casino :

Ouvrir le billet au caissier. Ouvrir la radio 13. Utiliser l'aimant sur la roulette. Donner les jetons au croupier. Donner les plaques au caissier.

#### Dans le magasin d'armes :

Utiliser 2000 F avec le pistolet. Utiliser 500 F avec le silencieux. Utiliser 70 F avec les munitions.

#### Dans le stand de tir :

Prendre le casque. Donner le badge à l'homme. Une porte s'ouvre, entrer.

#### Dans le jeu de tir :

Tirer uniquement sur les méchants jusqu'à avoir obtenus plus de 505 points.

#### Devant la voiture :

Ouvrir la porte. Entrer. Destination : Xylor.

#### Dans le parking :

Faire un sauvegardé ! ATTENTION ! Préparer l'action : «utiliser pistolet avec.» Dès que l'homme arrive, cliquer sur lui pour le tuer.

#### Devant la librairie :

Prendre la pierre. **Dans la librairie :**

Utiliser 20 F avec les journaux. Utiliser 10 F avec le billet de loterie.

#### Devant la maison de Xylor :

Utiliser la pierre avec la vitre de la porte. Pousser la chaîne. Ouvrir la porte.

#### Dans le salon :

Prendre la cassette vidéo. Mettre la cassette dans le magnétoscope. Allumer la télévision. Allumer le magnétoscope.

#### Dans la banlieue :

Ouvrir les armoires. Prendre la lettre. Examiner la lettre. Prendre le tournesvis.

#### Dans la salle de bain :

Ouvrir l'armoire. Prendre les somnifères. Examiner la poubelle. Prendre les piles.

#### Dans la chambre :

Ouvrir le tiroir de la table de nuit. Prendre la carte APH. Utiliser les piles avec la radio.

#### Dans la librairie :

Donner le billet au vendeur. **Dans l'APH :**

#### Dans la salle avec la créature :

Donner 5000 F à la créature.

#### Devant la banque :

Utiliser la carte avec la fente.

#### Dans le salon :

Mettre la bombe dans la poubelle. Sortir de la banque et se diriger vers

la maison de Xylor. La bombe explose et on peut retourner dans la banque. Pousser le bouton.

Examiner le cadavre du policier.

#### Dans les coffres des coffres :

Utiliser la carte avec la fente. Ouvrir les sacs. Prendre l'argent (quelqu'un ferme la porte). Utiliser le journal avec la porte. Utiliser le tournevis avec la serrure. Tirer le journal. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la serrure. Ouvrir la porte.

#### Devant canal 5 :

Mettre la lettre dans la boîte. **Devant la maison de Xylor :**

Utiliser la clef avec la boîte aux lettres. Ouvrir la boîte. Prendre la lettre. Examiner la lettre.

#### Dans canal 5 :

Donner la lettre à l'hôtesse. Aller dans le bureau.

#### Dans la pièce avec la créature :

Donner 50 000 F à la créature. **Dans le parking :**

Ouvrir la porte. Destination : Sénateur.

#### Devant le bureau :

Donner la viande au chien. Pousser la sonnette. **Dans le bureau du sénateur :**

Mettre les somnifères dans le café. Utiliser le skouiskoc avec le sénateur.

#### Ouvrir la porte :

**Dans la bibliothèque :**

Examiner le répondeur. Allumer le répondeur. Prendre le livre. Ouvrir le livre.

#### Dans le parking :

- Ouvrir la porte. - Destination : Xylor.

#### Dans l'aéroport :

Parler à l'hôtesse. Donner 200 F à l'hôtesse. Aller à droite.

#### Dans l'avion :

Ouvrir les casiers. Prendre la fusée. Prendre la parachute. ouvrir la porte.

#### Dans la mer :

Utiliser la fusée avec le téléphone.

#### Dans la salle du cieléphone :

Prendre la pièce.

#### Dans le restaurant :

Parler à l'homme. Prendre la pièce. Prendre le ketchup.

#### Dans les toilettes :

Donner la pièce à la femme. Utiliser le jeton avec la fente. Ouvrir la porte.

#### Dans les W.C. :

Utiliser le ketchup avec les W.C.

#### Dans les toilettes :

Utiliser le w-c avec la fente. Prendre l'argent.

#### Dans le stand de location :

Donner l'argent à l'homme. **Dans la salle du téléphone :**

Donner la bouteille au clochard. Utiliser la carte avec le téléphone.

#### Dans le parking :

Utiliser la clef avec la porte. Ouvrir la porte. Destination : Samantha.

#### Devant la maison de Samantha :

Pousser la pierre. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la boîte aux lettres. Ouvrir la boîte. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la porte.

Prendre les trois papiers.

#### Dans la chambre :

Prendre la guitare. Tourner ou pousser les tags. Examiner la boîte.

#### Dans la cuisine :

Ouvrir le réfrigérateur. Prendre la vodka. Ouvrir les placards. Prendre l'ouvre-tuiles.

#### Dans le Mac Donald :

Donner les fleurs à la caissière. **Dans le métro :**

Utiliser la guitare avec la place. **Dans le magasin de musique :**

Utiliser l'argent avec le manuel. **Devant le cabaret :**

Utiliser l'affiche. Ouvrir la porte et entrer.

#### Dans le cabaret :

Parler avec le patron. Donner la vodka au patron. Utiliser le manuel avec le piano. Ouvrir la porte et entrer.

#### Dans les loges :

Utiliser le bon avec l'avant-dernière porte (elle est fermée). Se promener en attendant que l'occupant en sorte. Ouvrir le tiroir. Prendre la disquette.

#### Dans le magasin informatique :

Allumer l'ordinateur. Allumer le moniteur. Utiliser la disquette avec l'ordinateur. Examiner le moniteur.

#### Direction : Château :

**Dans l'entrée du château :**

Ouvrir la cage et prendre le crapaud. Prendre la clef. Prendre le miroir.

Utiliser le miroir avec le fantôme. Utiliser le crapaud avec le socle et pousser le levier. Prendre le marteau et la tronçonneuse. Ne rien faire sinon admirer. Utiliser la tronçonneuse avec Dave et prendre la tête. Tourner la tête de la statue et prendre le passage. Prendre la clef.

Utiliser la clef avec la porte. Prendre le miroir. Utiliser le miroir avec le fantôme. Mettre la tête dans le socle, prendre le verre de sang et sortir du château. Donner le verre au vampire et utiliser le skouiskoc sur le vampire. Utiliser le skouiskoc sur Samantha, examiner la fenêtre, prendre le barreau et utiliser le barreau avec le gardé. Prendre la bombe et aller dans la voiture. Destination : Samantha.

**Dans le salon de gauche :**

Examiner la téléopie.

#### Dans le salon :

Utiliser l'ouvre-tuître avec le placard. Ouvrir le placard. Utiliser le marteau avec le cochon. Prendre la carte.

#### Dans la voiture :

Direction : Président. Donner la carte au gardé. Ouvrir la porte. Utiliser la bombe avec le président. Utiliser le skouiskoc sur le président. Tourner la boîte. Tourner la clef. Utiliser le papier avec le panneau. Pousser le bouton.

**Il ne me reste qu'une seule chose à dire : vous avez réussi, félicitations ! Salut !**

# COMPLETE... SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE...

**ERIC H.**

**Pour tous les amateurs de ce très beau jeu en images digitalisées, voici la solution complète de LOST IN TIME PARTIE I.**

Après un voyage dans le temps, vous vous réveillez dans la cale d'un bateau.

## La cale droite :

Prenez la lampe qui se trouve à gauche, derrière les barriques. Encore plus à gauche, il faut chercher dans les tonneaux. On trouve une éponge. Cliquez maintenant sur la trappe, vous pénétrerez ainsi dans le fond de cale du bateau.

## Le fond de cale :

Cliquez deux fois sur le fût. Prenez la bouteille d'huile de palme. Utilisez l'huile sur la pompe. Mettez en marche la pompe pour faire disparaître l'eau. Cliquez sur la chaîne la plus longue et ramassez le tire-bouchon qui y est caché. Remontez vers la cale droite.

## La cale droite :

Cliquez deux fois sur le tabouret. Utilisez les tenailles pour enlever le clou. Cliquez sur le seuil derrière le poteau. Utilisez l'éponge sur l'eau du seuil. Prenez l'éponge mouillée et utilisez-la sur l'arête : elle se décolle. Un noeud vient d'apparaître. Utilisez le tire-bouchon sur le noeud. Regardez par le trou. Vous voyez un prisonnier noir. Vous lui parlez et il vous donne son couteau. Utilisez ce couteau sur le poteau pour faire des encoches. Vous arrivez à l'entrepôt.

## L'entrepôt :

Tournez à gauche. Avancez deux fois et tournez à nouveau sur la gauche. Prenez la serpillère dans le bac du milieu. Aller au fond du bateau. A gauche, il y a un anneau. Utilisez la serpillère sur cet anneau. Tournez-vous vers la droite.

La plaque dans la cloison est maintenant ouverte. Prenez le savon. Allez au milieu du bateau et tournez vous vers la droite, aidez-vous du vieux canot rouillé pour râper le savon. Utilisez les copeaux ainsi obtenus à l'avant, sur la glissière au bas de la porte à gauche. Ouvrez la porte. Vous rencontrez un agent de la police spatio-temporelle. Après lui avoir raconté votre histoire, vous vous retrouvez devant la grille du manoir dont vous avez hérité.

## Le portail du manoir :

Cliquez sur la tracteur. Prenez la batterie. Ouvrez le vide-poches. Prenez le paquet contenant un grattoir et du papier aluminium. Recliquez sur le vide-poches et prenez la pipette. Sur le toit du tracteur il y a un panier contenant une pomme. Donnez-la au cheval. Cliquez sur le portail et lisez le message.

Recliquez sur le portail. Utilisez la pipette sur la batterie et utilisez ensuite la pipette remplie d'acide sur la cadenas.

Le portail est maintenant ouvert.

## Le manoir :

Allez vers le jardin arrière, puis vers le phare désaffecté. Dirigez-vous vers la façade nord. Prenez la bouteille. Utilisez la fléchette sur le bouchon du tonneau pour le vidier. Prenez le tonneau vide, vous pouvez maintenant apercevoir un soupirail. Allez à l'entrée du manoir. Décochez le portrait au-dessus de la porte. Utilisez la ficelle sur la serrure, la clef tombe derrière la porte. Retirez la poignée.

Utilisez le fil de fer du portrait sur la poignée. On obtient une bobine. Mettez le vinaigre dans la batterie. Utilisez alors la bobine sur la batterie de sorte à faire un électroaimant. En le plaçant près de la fente de la porte, on parvient à attirer la clef. On se trouve désormais dans la maison. Prenez la godille dans le renforcement et la barre de fer à côté de la cheminée. Cliquez sur la cheminée et prenez le tournebroche. Cliquez sur le coffret. Prenez le fil de cuivre et la résine. Préparez le fusible à l'aide du papier aluminium.

Allez vers le jardin de devant. Allez devant l'entrée du manoir. Il y a un tas de bûches devant la maison, prenez-en une. Entrez à nouveau dans la maison. Posez la bûche et la barre de fer sur le foyer de la cheminée. Allez au phare, puis vers la façade nord. Cassez le soupirail à l'aide du tournebroche. Prenez le tuyau d'arrosage. Allez vers la façade est, puis vers le jardin arrière.

Revenez-vous à la grille de construction. Utilisez le portrait sur la cavité se trouvant sur la deuxième marche de l'escalier. Cliquez sur le portrait : un panneau avec une énigme apparaît. Pour résoudre l'énigme, il faut calculer l'âge de Philibert (ex : si l'âge est de vingt-huit ans, il faut alors mettre 2 sur le cadran de gauche et 8 sur celui de droite). Appuyez sur la croix pour déclencher le mécanisme. Un monte-charge apparaît.

Utilisez le tuyau d'arrosage sur la poignée de la porte du phare. Revenez au jardin arrière et cliquez sur le cadran. Accrochez l'extrémité du tuyau sur l'appui dans le monte-charge. Cliquez sur le panneau de commandes puis sur le bouton qui apparaît. La porte de la façade est est maintenant ouverte.

## Le phare :

Entrez dans le phare et prenez le sabot sur l'escalier (on remarque qu'il y a une clef dans le sabot). Montez vers la pièce de repos. Regardez par la longue-vue et repérez l'épave du bateau. Cliquez deux fois sur cette dernière. Réglez les couleurs et les joints représentés sur les trois écrous. Ouvrez le tiror et prenez le journal. Ouvrez une deuxième fois le tiror puis prenez le décapant. Forcez l'armoire avec la godille. Prenez le rasoir.

Montez à la lampe du phare. Cliquez deux fois sur les rideaux. Prenez le pétrole. Utilisez le rasoir sur les rideaux pour obtenir un chiffon. Utilisez l'icône de déplacement et allez au caveau.

## Le caveau :

Cliquez sur le portrait pour activer le monte-charge. Entrez dans le monte-charge et appuyez sur le bouton de mise en marche. Vous arrivez dans la crypte. Cliquez sur la malle, un système de codes apparaît. Il faut se référer aux trois écussons aperçus sur l'épave du bateau. Avec les boutons du haut, il faut faire apparaître les icônes correspondant à celles vues sur le bateau en sachant que le canon correspond au fusil, le boulet à la carouche et le sabre au couteau. Avec les boutons du bas, il faut afficher le même ordre de couleurs que celui des écussons vus sur l'épave du bateau. Cliquez maintenant sur le pousoir. Le coffre s'ouvre : vous acquérez de la fibre de verre.

## Le phare :

Utilisez la clef, trouvée dans le sabot, sur la porte. Tourner le volant de canalisation.

## Le manoir :

Allez aux puits. Utilisez le tuyau abîmé sur le robinet. Cliquez sur le tuyau. Posez la fibre de verre sur la déchirure du tuyau puis utilisez la résine sur la fibre de verre. Cliquez sur l'extrémité du tuyau et mettez-la dans le puits. Ouvrez le robinet. Le puits est maintenant rempli. Retournez dans la crypte.

## Le caveau :

Utilisez le tonneau sur les bouteilles. Utilisez le bouchon de la bouteille obtenue sur le flacon tout en haut. Ce dernier tombe, c'est du dégrappant, prenez-le. Allez aux puits.

## Le manoir :

Récupérez le bouchon dans l'eau du puits. Allez au phare.

## Le phare :

Prenez les éclats de verre sur la fenêtre que l'on aperçoit à travers la porte. Allez vers le caveau. Utilisez du décapant sur les aléques. Utilisez ensuite l'éclat de verre sur les aléques : un mécanisme apparaît. Utilisez le tournebroche sur ce mécanisme puis le dégrappant. Actionnez le mécanisme, la grille s'ouvre. Cliquez sur la barrique.

Bouchez le trou de la barrique avec le chiffon et le bouchon. Ecoupez l'eau avec le sabot. La barrique est maintenant réparée. Utilisez la godille sur la barrique afin d'aller vers le large. La barrique se renverse et vous nagez vers la rive. Quelque de temps après, vous vous retrouvez près d'une maison de pêcheur.

## La maison du pêcheur :

Retenez dans la maison du pêcheur. Cliquez sur le bahut et prenez la bouteille contenant le bateau. Recliquez sur le bahut et prenez le nuoc nam. Cliquez deux fois sur la chaise. Fouillez la vareuse et prenez le mouchoir. Refouillez la vareuse et prenez le clou. Cherchez une dernière fois dans la vareuse afin de prendre le pain. Montez sur la chaise dessus. Utilisez la clé sur la manille qui se situe en haut de la chaîne. Le lustre se décroche. Allez dans l'inventaire et cliquez sur le lustre. Ce dernier est désormais décomposé en bougie, grappin et flotteurs.

Allez sur la plage. Utilisez la bouteille de nuoc nam sur le pain et lancez le tout sur la bouée située sur le toit. Une mouette apparaît et fait tomber la bouée avec une corde. Cliquez sur la bouée et coupez la corde avec le rasoir. Utilisez la corde sur le grappin et lancez le tout sur la falaise. Vous vous retrouvez devant le manoir.

## Le manoir :

Allez vers les puits. Utilisez le rasoir sur le tuyau réparé, vous obtenez une matraque.

## Le phare :

Allez à la grille et reprenez les objets laissés avec le tonneau. Allez dans la maison.

## Le manoir :

Cliquez dans la cheminée. Utilisez le mouchoir sur le foyer. Utilisez la matraque sur la bouteille contenant le bateau. Vous la cassez et obtenez ainsi une allumette. Cliquez sur la cheminée. Utilisez l'allumette sur le grattoir. Allumez le feu. Une dalle se soulève alors grâce au contact de la barre qui s'allonge. Posez le tonneau sur la dalle. Mettez la bougie sur l'orifice de celui-ci puis utilisez la matraque dessus afin de l'ouvrir. Prenez l'extincteur dans le coin au fond. Ouvrez le coffre rempli de sable. Utilisez le sabot sur le sable pour remplir le tonneau. Un passage s'est ouvert, empruntez-le. Vous arrivez dans l'épave du bateau.

## L'épave du bateau :

Cliquez sur le métal à côté de la porte. Prenez les tenailles. Posez les flotteurs sur le sol afin d'être isolé du courant. Cliquez sur la caisse. Utilisez le fil de cuivre sur le fil électrique de la caisse. Coupez le fil électrique avec les tenailles à hauteur du cadenas. Prenez de l'eau salée dans la flaque avec la pipette. Utilisez la pipette contenant l'eau sur le cadenas. Utilisez l'extincteur sur le cadenas afin de le geler. Frappez le cadenas avec le bout de tuyau. Le coffre s'ouvre. Vous découvrez un sarcophage égyptien tout en or, mais le propriétaire des lieux, Jarlath, vous surprend.

**Ainsi s'achève le premier épisode.**

## ACHETER UN CD-ROM ?



Bonjour à toute l'équipe !  
Je vous écris pour avoir un renseignement à propos de CD ROM. Je dispose d'un PC 486 dx 33, 8 Mo de RAM, affichage en S-VGA et je voudrais acquérir un lecteur CD ROM.

Je désirerais savoir s'il y a compatibilité de CD entre CD Sega, CD pour CD-I Philips et CD pour PC. Je vous écris car aucun commerçant ne peut me renseigner. Je sais qu'il existe deux modes d'écriture pour les données et un mode d'écriture pour le son. Il existe un premier mode d'écriture : XA, établi par Philips, Sega et Microprose, puis un second établi seulement par Philips pour les photos sur CD : XA2.

Donc, si je possède un lecteur CD ROM comportant la norme XA, je ne vois pas pourquoi il y aurait incompatibilité entre le lecteur et les CD Sega, CD de Philips CD-I, car cette norme fut établie par les trois firmes en accord mutuel.

De plus il serait plus intéressant pour un propriétaire de PC comme moi de disposer des gammes CD-I et CD Sega, en plus de la gamme de CD pour PC (et puis quoi encore ?) qui, quoi qu'il en soit, est un réel progrès. Ne serait-ce que pour «The 7th Guest», il est indispensable d'avoir un lecteur de CD-ROM. Je suivrais votre opinion avec attention et un réel plaisir, car je crois que vous êtes les seuls à donner un avis vraiment objectif à propos de jeux. Amicalement.

Mathieu Larrere



Non, il n'y a pas de compatibilité entre CD Sega, CD-I et CD-ROM PC. La raison en est double : d'une part, il y a trop de fric en jeu et, d'autre part, ces CD contiennent, outre des données, des quantités non négligeables de codes et il n'est pas possible de faire lire par une machine un code prévu pour une autre.

La différence entre les normes XA et XA2 réside dans le fait qu'un CD-ROM XA est enregistré en totalité en une seule opération (la capacité totale du support n'est pas nécessairement exploitée, mais une fois que l'enregistrement est fait, c'est fini, on ne peut plus rien y rajouter), alors qu'un CD-ROM XA2 accepte des enregistrements successifs, jusqu'à ce que le support soit plein. C'est la technique dite *multisession*, utilisée par Kodak pour les CD photo (c'est d'ailleurs Kodak qui est à l'origine de la norme, et non pas Sega et Philips). Son intérêt réside justement dans la possibilité de lire sur PC les CD photo multisession.

Je te conseillerais d'acheter le bundle SoundBlaster Pro ou SoundBlaster 16ASP avec le lecteur CD-ROM double vitesse. Le prix du package est intéressant et le lecteur double vitesse est compatible XA2.

### A quand la sortie sur ST de Dungeon Master VIII en images de synthèse, dolby Stereo et odorama ?



A Titi et Micro Kids, pourquoi vous ne faites plus de jeu sur Atari je commence à être énervé et j'ai très envie que vous en faites beaucoup. Merci.

Hadrien, de Mayenne



Du calme, mon garçon, du calme ! Tu vas poser ton stylo tout doucement... là, voilà, calme, tout doux... On inspire, on se détend et on souffle ! Bien, ceci dit, tu m'as l'air effectivement très énervé, et rassure-toi, tu n'es pas le seul... Vous êtes en effet quelques-uns à nous demander pourquoi nous testons si peu de jeux sur ST. La réponse est simple : parce qu'il y en a de moins en moins ! Nous aussi, on aimerait bien pouvoir vous annoncer la sortie de Dungeon Master VIII en images de synthèse, dolby Stereo et odorama sur ST mais, à moins de le programmer nous-mêmes, il y a peu de chance pour que cela arrive. Les programmeurs préfèrent développer des jeux sur des machines plus puissantes, avec lesquelles il est possible de chercher dans de nouvelles directions... Résultats : pour le moment, le rayon «Nouveautés ST» des revendeurs ont des allures de supermarché polonais et les jeux vraiment novateurs (Alone in the Dark, Ultima Underworld, etc.) font leur apparition sur PC.

De notre côté, on essaie tout de même de parler de tout ce qui se passe sur ST, même si cela se limite de plus en plus à un encadré «Versions» dans les tests (on préfère garder de la place pour tester des jeux nouveaux plutôt que de retester sans cesse le même jeu dans ses différentes versions, souvent presque identiques).

**M**auvaise nouvelle pour les habitués de cette rubrique : le seul, le vrai, l'unique, notre Jean-Loup national, a décidé de laisser le courrier de côté pour avoir le temps de tester encore plus de jeux. Mais (don't panic !) on ne vous laissera pas tout seuls dans le noir... Pas de chance, c'est moi qui prends le relais, et vous risquez donc de trouver des choses bizarres dans le Forum (être adorateur de tentacules, ça laisse des traces !). De temps en temps par exemple, je n'hésiterai pas à mettre les pieds dans le plat et à intervenir directement dans vos lettres par l'intermédiaire de petites parenthèses remplies de lettres en italique (*un peu comme ça, là, vous voyez ?*)...

Eh oui, je suis comme ça, moi ! Rien ne m'arrête ! Tiens, pendant que j'y pense... certains d'entre vous nous reprochent de mettre des photos de nous un peu partout dans le magazine (voir la lettre de R.R), mais ce serait peut-être pas mal si vous nous envoyiez les vôtres pour accompagner vos lettres, histoire d'égayier un peu ces quelques pages. Et, par pitié, évitez les photos d'identité sinistres ! N'hésitez pas à verser carrément dans le délire et si vous préférez rester anonyme, rien ne vous empêche de poser avec une cagoule de terroriste corse sur la tête, on ne vous en voudra pas !

Bon, on y va ?

Marc Lacombe

## Y EN A MARRE DE VOIR VOS TRONCHES !

**C**her Tilt, Je t'écris afin que tu éclaires ma modeste lanterne sur certains points : tu utilises certains termes très (trop ?) techniques. Pourrais-tu les expliquer ? Je pense notamment à «soft», «Logiciel d'aventure» et «ordinateur». Second point, j'ai chez moi un micro-ondas Moulinex à minuteur automatique intégré. Puis-je le rendre compatible à moindre frais ? A quelle fréquence pourrait-il tourner ? Bon, trêve de plaisanteries, je vous écris plutôt pour les quelques problèmes existentiels que vous ne vous posez peut-être pas. Premièrement, les «previews». Dernière cette appellation qui fleurit bon la culture locale, que se cache-t-elle ? Le plus souvent des projets de jeux dont on nous dit qu'ils ont l'air formidables et révolutionnaires, qu'on ne sait pas quand ils sortiront, mais c'est sûr, ça va décapier ! Et ça vous prend un tiers du magazine pour dire tout ça. Ne vous vexez pas (t'en fais pas, on s'en remettra !) mais dix lignes et une photo

suffisent. Surtout si le jeu doit être testé quelques mois ou quelques semaines plus tard, ou pire, s'il revient en «preview» en deuxième semaine, je veux dire le mois d'après.

Ensuite, quel besoin avez-vous de montrer et remonter vos têtes systématiquement ? Vous êtes si beaux que ça ? Parce que, bon, si par l'ensemble de la rédaction, ça passe à peu près (je ne parle évidemment pas pour toi, J.-L. Jovanovic, Antinovic des temps modernes, véritable modèle d'esthétisme) (*Raté J. Désormais, c'est mes pompes à moi qu'il faudra cirer ! Yark ! Yark !*), par contre, j'aurais volontiers envie de claquer X (*là, j'ai dû censurer, pas la peine de se fâcher avec tout le monde !*). Désolé, il est vraiment stressant et je prends trois points de tension quand je le vois.

Amicalement.

R.R

**P**our ton tour à micro-ondes, désolé, mais il n'y a pas grand-chose à faire.

Avec un grille-pain et deux tranches de foie de veau, on aurait pu bricoler un Amstrad CPC, mais là...

Tu as parfaitement le droit de ne pas raffoler des previews mais d'habitude, on nous en réclame tant et plus, et tout le monde adore suivre l'évolution d'un jeu au fur et à mesure de sa création.

En ce qui concerne les photos, on a pensé que vous aimeriez connaître un peu mieux la personnalité de tous les testeurs...

En effet, quoi qu'on fasse, les tests restent très subjectifs et il est plus facile pour vous de vous faire une idée précise d'un jeu si vous savez que Machin, qui l'a testé, adore les shoot'em up alors que Truc, lui, déteste les jeux d'aventure. Quant à X, tu lui a fait beaucoup de peine et il envisage désormais sérieusement une intervention de chirurgie esthétique (vilain garçon, va !).

## MONSIEUR PRESKOVICH NOUS ECRIT !

**C**hers messieurs, J'ai appris votre adresse et excusez-moi que je vous dérange. Je sais que vous recevez des lettres similes comme la mienne, je veux demander votre pardon en avant que j'incommode. Je prie votre compréhension de ma demande : Je vous prie si il y a dans votre possibilité de m'envoyer la revue Tilt gratuite. Je suis grand fervent de computers PC. Avant tout merci pour votre complaisance et reste avec la salutation amicale.

Kosik Pavel, Tchechoslovaquie

**C**her Kosik, c'est d'accord, on t'envoie les derniers Tilt pour te récompenser d'avoir fait l'immense effort d'écrire en français personnellement, je serais inouï de te répondre en tchéque !). En échange, pourrais-tu nous faire parvenir une boîte Tupperware orange remplie de Doubitchous («c'est petite douceur», accompagnée, si possible, d'un bon gros Kloug aux marrons ? PS : Pour la réponse, voir le film «Le père Noël est une ordure». De l'humour typiquement français... C'est très caustique ! D'ailleurs, Marc apprend le tchéque, pendant ses heures de travail, pour te le traduire (NDSR).

## VOUS EN DITES TROP !

**C**her Tilt, Je profite de cette lettre pour vous faire part de mes réflexions personnelles au sujet de votre magazine. Tout d'abord, un bon point pour votre rubrique «Sorties du mois» qui m'évitait dorénavant d'aller importer mon revendeur tous les deux jours. Un autre bon point pour votre système de notation, qui est aussi précis que complet. Cependant, certaines lacunes viennent ternir le halo de prestige qui vous aurore : la disparition de la rubrique «Création», et la suppression du coin carré qui rendait votre magazine plus solide et plus «classé». Mais venons-en au principal de cette missive : la solution de Day Of The Tentacle. Vous disiez que le jeu était doté d'énigmes tortues et difficiles. Sans vouloir me vanter, je suis parvenu à la fin en quatre jours et pas besoin d'être polytechnicien pour cela : je ne suis qu'un maigre collègue amateur de jeux vidéo. Vous auriez peut-être dû attribuer à ce (magnifique) (tu l'as dit !) jeu la note de difficulté «moyenne».

A propos des tests, vous devriez éviter, dans la mesure du possible, de révéler la clé d'une énigme dans votre section «2 minutes de jeu». De même, je pense que vous ne devriez pas dévoiler la solution d'un jeu dans les trois mois qui suivent sa parution, afin d'éviter de gâcher le plaisir des joueurs. C'est pour cette raison que je vous demande de ne pas publier la solution de Day of the Tentacle avant le mois d'octobre (*Aie ! Trop tard !*), ou bien de la publier petit à petit, comme vous l'avez fait pour *Ultima Underworld II*.

Longue vie à Tilt !

Nicolas Setton «Cosmolion»

**J'**

bon vieux dos carré ! Ben ça, pour une surprise ! Vous étiez tellement nombreux à nous le réclamer qu'on a fini par craquer !

Le retour de la rubrique «Création» n'est pas envisagé pour le moment, mais par contre, je peux te dire que l'on songe actuellement à reprendre la rubrique «Paint Box», que vous êtes également nombreux à regretter.

En ce qui concerne le niveau de difficulté de Day Of The Tentacle, il est bien difficile de l'estimer avec justesse car il varie en fonction du joueur... Ceux qui ont l'esprit aussi tordu que les auteurs du jeu réussissent à le finir en quelques jours, mais les autres pourront bloquer des heures entières sur des énigmes particulièrement vicelardes (les matelas du grenier, ou le chat transformé en putois, par exemple).

Il est vrai que nous donnons souvent des débuts de solution dans nos encadrés «2 minutes de jeu». Cela vous permet de vous faire une idée très précise de l'ambiance du jeu et de la qualité de ses énigmes, mais pour éviter de trop déflorer le sujet, on essaie en général de choisir des séquences qui se déroulent au début du jeu.

A moins que quel'un ne te menace avec le M-16 de Rambo, ou pire, avec un mange-disque chargé avec le dernier 45 tours d'Hélène et les Garçons, rien ne t'oblige à lire en entier les solutions que nous publions.

Je sais qu'il est parfois difficile de se retenir, mais il te faut apprendre à maîtriser tes pulsions, petit scarabée...

La voix de la sagesse nous enseigne en effet qu'il ne faut jamais commencer à lire une solution avant d'avoir galéré au moins trente minutes sur la même énigme. Courage !

«Je veux demander votre pardon en avant que j'incommode»

## ET MON FALCON ?



Je suis un fidèle lecteur de Tilt depuis le numéro 47 (et plus pour longtemps). Je vous écrit car je suis en pétard contre vous. J'ai acquis, il y a deux mois, un Falcon dont je suis très, très, très content, et la raison de ma colère est que vous ne passez aucune preview ni aucun test pour cette machine alors que vous le faites pour l'Amiga 1200. En plus, vous ne lui donnez que des inconvéniants. Le test de compatibilité était truqué, j'arrive à récupérer sans problème 30% de mes jeux et 70% des jeux tournent avec l'émulateur ST pour Falcon. Cet émulateur s'appelle Backward et vous feriez mieux de vous renseigner avant de faire des tests bidons. Le Falcon est envahi par des tonnes d'utilitaires du commerce. Je vous

conseille de demander la brochure des logiciels Falcon éditée par Atari. En plus de cela, mon disque dur est bourré de domaines publics exclusivement programmés sur et pour le Falcon. Vous ignorez sûrement que «Falcos, the game creator» (la version Falcon d'Amos ou du Stos) est en cours de développement. Quant aux démos, les ex-groupes ST et Amiga sont en train de réaliser des prodiges de programmation (un nombre important de ces démos sont déjà disponibles) et vous passez tout cela sous silence. Et pour les previews ? Vous ne savez même pas qu'il y aura des conversions Falcon de Chaos Engine, Daughters of the Serpents, Humans Striker, Tornado Flight Simulator, Black Sect. Vroom Multiplayer «Deluxe» (je cite les meilleurs, il y en a beaucoup d'autres). Sans compter les jeux prévus uniquement sur Falcon comme Yuppies Land, Space Junk... et No Second Prize est sorti sur Falcon (j'ai vraiment l'impression d'être le seul à le savoir). Vous commencez à être le mss cassor avec vos PC et quand je vois leur capacités par rapport au Falcon et leur Dos 6.0, moi, je rigole bien ! Il est dommage que je ne m'adresse qu'à Jean-Loup Jovanovic qui ne m'a pourtant rien fait (mais j'espère bien !) car j'aimerais que toute l'équipe de Tilt prenne conscience que le Falcon est une petite bombe (une grosse même !) et que vous lui faites beaucoup de mal. J'espère seulement que vous chercherez à mieux vous informer la prochaine fois, car c'est pas mon boulot. Et c'est sur cette note d'amertume que je vous quitte. Je vous souhaite une bonne continuation avec vos PC, mais vous ferez tout cela sans moi.

Sylvain



Salut Sylvain, Content que ton Falcon te plaise ! Nous aussi, crois-moi, nous avons été séduit par la puissance du dernier né d'Atari. Comme tu as dû le voir dans notre précédent numéro, nous avons parlé du Falcon et de nombreuses démos qui en tirent partie. Par contre, ce serait mentir que de prétendre que les jeux sont nombreux sur Falcon. Nous n'en recevons qu'au compte-goutte et ils ne sont pas tous à la hauteur de la machine. No Second Prize, par exemple, est absolument identique à la version ST (jusqu'à dans les bruitages (un comble pour ce micro équipé d'un DSP !). Les programmeurs de Thalion envisageait de faire une version «spéciale Falcon» et c'est celle-ci que nous attendons. Idem pour Vroom : la version que nous avons vue était graphiquement identique à la version ST. Bref, pour l'instant, les jeux sur Falcon ne décollent pas (humour !). Certains projets (dont Raiden et Space Junk, que tu cites) ont même été abandonnés depuis. Ne nous fais pas un mauvais

procès : le Falcon compte autant pour nous que les autres micros, mais si personne ne réalise de jeux dessus (ou s'ils ne nous préviennent pas), nous pouvons pas les inventer. Par contre, il est certain que le Falcon est déjà bien équipé pour le dessin et la musique. En ce qui concerne la compatibilité ST/Falcon, nos tests, réalisés à la sortie du Falcon, étaient de bonne foi (ce sont surtout les protections des jeux originaux qui sont en cause). Mais il est vrai qu'avec l'émulateur Backward, certains titres fonctionneront mieux. En tout cas, Noël approchant à grands pas, on peut raisonnablement espérer que les éditeurs profiteront de cette occasion pour se lancer dans la création de jeux Falcon. En attendant, amuse-toi bien avec ton Falcon !

**L'ordinateur rendrait-il aveugle ?**

## SOURIS FOLLE ?



Je possède un 386 sx25 avec 1 Mo de RAM acheté chez Commodore. Voilà mes problèmes :

- 1) Lorsque je lance un programme sous Windows 3.1, tout va bien, mais quand je décide d'en sortir, il me plante tout bonnement.
- 2) Ma souris, avec n'importe quel driver, y compris le sien, devient totalement folle au bout de quelques minutes d'utilisation.
- 3) Existe-t-il une quelconque possibilité de rajouter de la ROM sur mon ordi ?
- 4) Est-il possible de changer mon processeur sx25 pour un sx33 ? Si oui, où dois-je m'adresser pour m'en procurer un ?
- 5) Est-il possible de brancher mon joystick 9 broches sur un PC ?
- 6) Enfin, j'aimerais savoir si les compléments de Flight Simulator 4 peuvent être utilisés avec FS3.

Cédric



1) Si ces manifestations étranges se produisent avec des applications Windows, la meilleure solution consiste à effacer Windows et à tout installer à nouveau (courage, ça ne te prendra qu'une bonne demi-heure !). En revanche, si l'il s'agit d'applications DOS, il faut que tu saches que le comportement de Windows avec 1 Mo de mémoire est quelquefois imprévisible et que tes problèmes viennent très probablement de là. La seule solution consiste alors à rajouter de la mémoire, en sachant que Windows n'est à l'aise qu'à partir de 4 Mo et qu'il lui faut 8 Mo pour faire tourner confortablement de grosses applications.

2) Vérifie le câble de la souris et son connecteur : un faux contact peut être à l'origine de ce comportement bizarre. Vérifie aussi que les roulements de la souris ne soient pas encrassés (ça se saut vite, ces petites bêtes !). Enfin, essaie de savoir si ton système n'est pas contaminé par un virus.

3) De la ROM ? Je suppose que tu voulais parler de RAM, car rajouter de la ROM dans un PC n'a pas d'intérêt et, dans ce cas, seul ton revendeur (ou Commodore France) peut te répondre.

4) Oui, mais une fois de plus, cela n'a pas d'intérêt : remplacer un 386 sx25 par un 386 sx33 permet d'avoir un processeur qui est capable de fonctionner de façon fiable à 33 MHz mais, étant donné que tu ne peux pas changer l'horloge de ton système, le nouveau processeur fonctionnera à la même vitesse que l'ancien !

5) Il existe deux types de joystick pour micro-ordinateurs : numérique et analogique. Les joysticks numériques sont équipés de micro-interrupteurs et les mouvements du manche se traduisent par l'établissement ou la rupture d'un contact. Les joysticks analogiques sont équipés de potentiomètres et les mouvements du manche se traduisent par des variations de résistance entre deux broches. Les adaptateurs de joysticks pour PC sont prévus pour des joysticks analogiques. Si ton joystick est de ce type, tu ne devrais pas avoir de problèmes pour l'utiliser, mais s'il provient d'une autre machine (console Atari, Amiga...), attention, car c'est quasi certainement un modèle digital.

6) Non. Bien que FS4 puisse utiliser la majorité des extensions prévues pour FS3, le contraire n'est pas possible (dommage !).

**No Second Prize est sorti sur Falcon et j'ai vraiment l'impression d'être le seul à le savoir**



Cher Titi,

Je tiens à répondre à la lettre de Fred, passée dans Tilt n° 115 : Fred se plaignait d'avoir des plotements, rougeurs aux yeux. Il arrivait même à avoir des «yeux de lapin russe» (avec un peu d'entraînement, toi aussi, tu peux y arriver !) et ceci après de longues «passées» devant son ordinateur. Alors, l'ordinateur rendrait-il aveugle ? (tais-toi, malheureux, on a déjà assez de problèmes comme ça avec l'épilepsie !). J'ai pu lire dans le Science & Vie de Juin 93 un article traitant du sujet. Selon une étude japonaise, l'ordinateur a des effets sur la vue ; lorsque vous regardez votre écran, vous fixez cet écran. Lorsque vous fixez quelque chose, un écran ou autre chose (une jolie fille, par exemple) (bon exemple !), vous pensez moins à cligner des yeux (dans le cas de la jolie fille, moi, j'aurais plutôt tendance à franchement cligner de l'œil) ou, du moins, vous perdez ce réflexe. Les clignements de l'œil sont réduits de la moitié de la normale (contre une réduction d'un quart durant la lecture d'un bouquin). Or, le fait de cligner des yeux permet d'humidifier la surface de l'œil. Donc, moins vous clignez de l'œil, et plus la surface de votre œil risque de s'assécher, ce qui peut provoquer les troubles que Fred a ressentis. Alors, que faites-vous ? Pensez à cligner de l'œil ou à moins fixer votre écran, et réduisez aussi la distance entre vos yeux et l'écran (tes 50 cm de ton coup ?), ce qui permettra de moins le fixer. Et si les problèmes continuent, allez voir un ophtalmiste.

Passons maintenant aux questions :  
1) Comment faire pour utiliser Deluxe Paint II en mode 800x600 en 256

couleurs sachant que je dispose d'une carte S-VGA Trident 512K ? J'aimerais savoir quelle est la carte à choisir dans le menu.

2) Quel est le meilleur scanner couleur en rapport qualité/prix ? Voilà, j'espère que vous répondrez à mes questions. Ah oui, j'avais remarqué : dans le Tilt n° 116, il y avait une lettre d'une certaine Sukija. Elle a dit qu'elle préférait plutôt les hommes genre Woody Allen plutôt que les gros costauds. Eh bien, je suis plutôt du genre Woody Allen ! Alors elle peut me téléphoner au : (19.32) .56.34.11.37 (Belgique), le week-end (Eh oui, la semaine je suis à la fac !) (ça y est, Titi va ouvrir une rubrique de «messagerie matrimoniale») ! Sur ce, comme on dit chez nous, Salut, einh ! Et longue vie à Titi !  
Alan Wilder



Marci Allan, j'espère que Fred sera rassuré par tes explications (s'il peut encore nous lire ! Ouarf ! Ouarf ! Elle est bien bonne !). Bon, après ce moment de franche rigolade, répondons donc à tes questions...

- 1) Avec ses 512 K, la carte S-VGA est capable d'afficher des graphismes en mode 640 x 480 en 256 couleurs, mais il lui faudrait 1 Mega de RAM pour afficher des graphismes en mode 800 x 600 avec 256 Couleurs. Il ne te reste donc plus qu'à acheter 512K de Ram supplémentaires (ce qui ne devrait pas te coûter trop cher), ou changer de carte graphique.
- 2) Les scanners couleur sont carrément hors de prix et ceux qu'on peut trouver à un prix à peu

**Inutile d'espérer trouver un scanner couleur correct pour moins de 8000 F**

près raisonnable sont loin d'être satisfaisants. Le seul qui me paraissait intéressant est le Hewlett packard ScanJet IIc, mais il coûte la bagatelle de 8000 F (rien que ça !).

**Il n'y a pas de méthode fiable à 100 % pour déterminer la vitesse d'horloge d'un PC**

## CHANGER DE CARTE MÈRE ?



Cette lettre est la troisième que je vous écris. Je sais que vous reoveez trop de lettres de vos lecteurs pour pouvoir les publier toutes (tout juste !), c'est pourquoi je récidive en espérant que cette fois sera la bonne. Allez, c'est parti !

1) Je possède un Amstrad 386 sx 20 Mhz et, pour l'instant, je n'ai pas à m'en plaindre, mais un jour, il faudra bien que je change de configuration (surtout quand on voit à quelle vitesse les choses évoluent). Malheureusement, je ne sais pas s'il vaut mieux changer de

carte mère ou racheter une nouvelle machine (je n'ai pas envie de me ruiner). Dans le cas où je déciderais de changer de carte mère, ne vais-je pas rencontrer des problèmes de compatibilité (clavier/carte mère, écran/carte mère), car il est bien connu qu'Amstrad ne fait rien comme tout le monde (mauvaise langue, va !).

- 2) J'ai testé récemment la vitesse de mon microprocesseur à l'aide d'un petit utilitaire (speed.exe) et celui-ci m'a fait savoir que mon microprocesseur tournait à 25 Mhz, alors que sur le PC d'un de mes copains qui a exactement la même machine, cet utilitaire indiquait que son PC tournait à 14 Mhz. Je voudrais savoir à quoi cela est dû - est-ce moi qui ai eu de la chance ou est-ce mon copain qui s'est fait rouler ?
- 3) Je programme depuis peu en assembleur et j'aimerais savoir si je pourrais utiliser les registres 32 bits du 386 car, comme je vous l'ai dit plus haut, j'ai un 386sx et celui-ci en a 32 bits en interne et un 16 bits en externe.

Stéphane



**Ben, tu vois, c'était pas la peine de s'énerver ! En pat de patience et le tour est joué ! J'ai un peu coupé ta lettre - si on publie tous les compliments, ça finira par paraître suspect...**

- 1) A priori, il ne devrait pas y avoir de soucis de compatibilité entre une nouvelle carte mère et le clavier ou l'écran de ton Amstrad puisque la compatibilité d'un PC exige que ces périphériques ne s'écartent pas du standard. Vérifie tout de même qu'il ne s'agit pas d'un de ces modèles dont l'alimentation était incorporée au moniteur. Par contre, tu risques d'avoir quelques problèmes au niveau du boîtier : il n'est pas exclu que le format adopté par Amstrad soit différent de celui communément utilisé par les fabricants de clones et que tu ne puisses pas installer ta nouvelle carte mère dans l'ancien

## LES MACHOS CLAIR-ATTAQUENT !



Salut !

Ma lettre comprend des «règlements de comptes» qui concernent certains lecteurs ayant pris fait et cause. D'abord les filles : Nathalie et Sukija, les amatrices de la micro, s'attaquent aux hommes en général, les ribouaisent et il ne faudrait pas leur en tenir rigueur ? (Bon non, tu n'as pas fait play Christie's !). Et moi aussi, j'ai un exemple type : ma sœur fah non, tu vas pas encore nous remettre ça, avec ta sœur !. Elle est amoureuse des Lamming (elle ne connaît que ça). Et puis les personnes qui convoitent les jeux (programmeurs, graphistes, etc.) sont pour la plupart des hommes. Leurs cibles sont, avant tout, des consommateurs masculins. Les joueuses sont donc bien des marginales.

Ensuite, je voudrais également manifester ma tristesse vis-à-vis de tous ces... qui critiquent inlassablement le journal Tilt. Si elle vous déplaît... cette revue, cessez donc d'acheter au lieu de gonfler les autres lecteurs. Moi, je préférerais voir le Forum bourré de commentaires des lecteurs à propos des jeux, leur programmation... Voilà, il fallait absolument que je dise ça, même si vous trouvez que je ne me mêle pas assez de mes affaires.

Christophe



**Bon, je crois qu'il est temps d'en finir avec cette histoire, sinon on va se battre ! D'autant que c'est moi qui ai commencé, il y a déjà bien longtemps, en parlant de petits jeux «très bons très cons» à résoudre aux filles... Soyons clair, pour moi, «très bons très cons» ne signifie pas «idiot et pas trop difficile à comprendre». Jadore Tétris et si je le qualifie de «petit jeu très bon, très con», c'est pour souligner que malgré son principe très simple et ses graphismes dépourvus, il s'agit d'un véritable chef-d'œuvre, et je n'ai vraiment pas l'intention de vexer les filles (toutes mes excuses !). Christophe a raison, la plupart des jeux s'adressent malheureusement «aux vrais mecs», et les éditeurs oublient un peu trop souvent que les joueuses ne sont pas aussi rares qu'on pourrait le croire. En ce qui concerne les lettres de critiques, n'oubliez surtout pas Christophe ! Continuez à nous envoyer, car c'est la seule façon pour nous d'améliorer le journal en fonction de vos goûts et même si vous n'aimez plus Tilt, continuez de l'acheter : je n'ai pas fini de payer les traites de mon frigo !**

boîtier. Cependant, je ne connais pas suffisamment le matériel Amstrad pour en être certain, donc vérifiez toujours, et plutôt deux fois qu'une.

2) Il n'y a pas de méthode fiable à 100% pour déterminer la vitesse d'horloge d'un PC. La méthode la plus répandue consiste à exécuter un grand nombre de fois une boucle composée d'instructions dont on connaît la durée d'exécution et de mesurer le temps nécessaire. Le résultat de cette opération dépend de plusieurs facteurs. Le type d'interruptions survenant au cours de l'exécution et la précision de l'horloge interne sont parmi les plus importants. Pour pouvoir comparer réellement des chiffres obtenus sur deux machines, il faut que celles-ci soient configurées de façon strictement identique : même autoexec.bat, et config.sys., même configuration mémoire, mêmes périphériques, même version du DOS, etc. Je pense que la différence observée vient de là, car il n'y a jamais eu de PC cadencé à 14 MHz.

3) Oui. Le 386 sx possède un bus de donnée externe sur 16 bits mais toute sa logique interne est en 32 bits. Il lui faudra deux accès mémoire au lieu d'un seul pour lire ou écrire un mot de 32 bits, mais en revanche, il est bien capable d'effectuer des opérations arithmétiques sur 32 bits en une seule instruction. Il te suffit d'utiliser dans tes programmes en assembleur les noms des registres étendus (EAX au lieu de AX, par exemple) pour que l'assembleur produise le code correct.

**Ultima X était adapté sur SuperMegaNintendo CD tandis qu'Epic arrivait sur ZX81**

## TONIGHT I HAD A DREAM...



Cher Tilt,  
J'ai fait un rêve... Les utilisateurs de micros achetaient tous au moins 75% de jeux logiciels. Chaque machine avait sa place, qu'elle soit petite ou grande, faible ou puissante, bon marché ou chère. Les concepteurs de jeux optimisaient consciencieusement leurs routines et prenaient le temps de faire des jeux différents. Les constructeurs développaient sur leurs nouvelles machines pour les lancer. Plus aucun jeu ne sortait buggé sur le marché. *Ultima X* était adapté sur SuperMegaNintendo CD tandis qu'Epic arrivait sur ZX81. Micro Kids durait deux heures et Tilt faisait 250 pages (on va se contenter de 196, pour le moment !). Morgan arrêta de baver sur les moquettes (pas pour longtemps, heureusement !), Tilt recevait le Tilt d'Or du meilleur magazine micro (ben bien, on va se gêner !).

Et, suprême joie, ma lettre paraissait enfin dans ce même magazine, après de nombreux essais infructueux. Ainsi, ce canard déchaîné était en mesure de répondre aux questions qui me trottaient dans la tête.

Je bloque depuis des heures dans *Serpent Isle*, mais je continue sans cesse à chercher avec le même plaisir. Comment un jeu peut-il être aussi génial ? Malgré les critiques érites par les habitants de Nouvelle Losaria, long règne à Lord British ! Comment ça, Tilt est un journal sérieux ? Personnellement, je suis plié de rire à chaque relecture du Trombinoscope et du Forum. Les réponses et certaines questions sont bourrées d'humour. Comment un magazine peut-il être aussi génial ?

J'en ai marre d'utiliser toujours la même structure. Ça doit commencer à vous barber, vous aussi. Comment une lettre peut-elle être aussi répétitive ? Qui choisit les lettres ? Combien en recevez-vous par mois ? Et combien de disquettes accompagnent les lettres ?

Pourquoi ne pas avoir consacré ne serait-ce qu'un mot à ma dernière lettre, du genre « nul », « débile »,

« simplet », ou « enfantin » ? Concernant la couverture du n° 114, certes, elle est superbe, mais vous ne vous êtes pas fous (c'est celle de la boîte de *Serpent Isle* !). Et alors, à quand ces P.A. classées par numéro de département (on y réfléchira), cela ferait de vous le meilleur mensuel tous genres confondus.

Autre chose, je suis dingue de *Lemmings* et *Rainbow Island*, pourtant, je suis tout à fait viril... Contradiction ?

Avec les pourcentages et dans le contexte de l'époque, quelle serait la note d'*Ultima Underworld* ?

A propos d'*Ultima*, je trouve le scrolling de *Serpent Isle* (encore !) assez rapide et fluide pour ne pas tuer ma patience - qui a pourtant ses limites. Je ne possède pourtant qu'un 386 DX 40 (C'est déjà pas mal !). Alors, pardonnez-moi pour le gastéropode asthmatique, mais je ne le considère pas si « tortue » que cela !

Pour terminer, dites-moi juste quel est le numéro de téléphone de Noëlle Béronie. (Désolé, pt'ê gars, celui-là on le garde pour nous !).

FXB, The Bits Boy Bestiole, Serpenter Dreamer (pas facile à entrer dans la table des high-score, comme pseudo.)



Plutôt chouette, ton rêve (encore que tu aies oublié de mettre Julia Roberts sur mon bureau), et merci beaucoup pour les compliments (je mets le chèque à quel nom ?). Pour répondre à ta question, c'est désormais moi qui choisais les lettres, mais saches que des photocopies de tout le courrier sont distribuées chaque mois à l'ensemble de l'équipe. On reçoit énormément de courrier (demandes d'abonnement, problèmes de disquettes, factures, lettres d'amour de Cindy Crawford, etc.) mais seule une cinquantaine d'entre elles sont véritablement destinées au Forum. Si on devait répondre à tout le monde, on n'aurait plus le temps de faire Tilt, et on se demande à quoi pourrait bien servir un courrier des lecteurs sans journal ! Pour ce qui est de la couverture *Serpent Isle*, on a trouvé le dessin tellement sympa, qu'on n'a pas hésité à le reprendre.

A sa sortie, *Ultima Underworld* était tellement génial et nouveau que, pour le noter, Tilt avait dû sortir l'artillerie lourde : le 20 sur 20 ! Aujourd'hui, le jeu a quelque peu vieilli, mais reste tout de même un des meilleurs du genre... Il récolterait donc sans doute une note d'environ 96 %. Quand à ta virilité, rassure-toi, le fait que j'aie devant moi le numéro de téléphone de Noëlle (plutôt que celui de Jean-Loup témoigne que tes hormones masculines sont encore majoritaires.

## CREATEUR DE JEUX



Monsieur,  
J'ai écrit un jeu d'arcade avec le logiciel STOS (sur Atari 1040 STE). Je vous écris pour savoir si vous pourriez éventuellement le tester et en faire de la publicité dans votre magazine. Je cherche également à entrer en contact avec des sociétés capables de le commercialiser. Dans l'attente de votre réponse, je vous prie d'agréer, monsieur, l'expression de mes sentiments respectueux.

Raymond Wagnon



Désolé Raymond, mais il est assez difficile pour nous de tester dans le magazine un jeu dont on n'est pas sûr qu'il soit commercialisé. Vous êtes nombreux à programmer et à nous envoyer vos créations, mais malheureusement, ce n'est pas nous qui décidons de la commercialisation d'un jeu. En règle générale, on se contente de transmettre les projets les plus prometteurs aux éditeurs, mais mieux est encore que vous preniez directement contact avec eux, en leur envoyant une gentille petite lettre accompagnée d'une disquette de démo. Pour vous aider dans vos démarches, nous publions chaque année les adresses des principaux éditeurs dans le guide hors-série du mois de décembre.

# LES GOODIES DE MICRO KID'S

*Le Pin's*

*Et bientôt  
la cassette  
de l'émission !*



*Le Tee Shirt*

Le colis *Micro Kid's*

PIN'S, TEE SHIRT, K7 236F

PIN'S, TEE SHIRT, CD 266F

PIN'S 85F

TEE-SHIRT 65F

**TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION**

**FR** **MICRO KID'S**

**L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDÉOS**

Avec les **BANDES ORIGINALES** ou les **REMIX** de :

Avec **FUN**

**Le CD ou la K7**

CD 120F  
K7 80F



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS  
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

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

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE-SHIRT : Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ..... Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents :

# HOTLINE TILT

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX  
AU 46. 62. 25. 78  
LE JEUDI DE 14H A 18H

*Inutile de vous arracher les cheveux pendant des heures en planchant sur une énigme de jeu, appelez-moi plutôt, FANGOR à la hotline de Tilt. Je dispose de nombreuses solutions qui n'attendent que vous pour sortir de mon antre.*

Oui, il y a enfin quelqu'un pour vous aider sur vos jeux favoris (mais difficiles) : moi, Fangor l'Ent. Je résous les problèmes au : 46. 62. 25. 78., tous les jeudis de 14h à 19h. Commencez par me donner le titre du jeu et la machine sur laquelle vous jouez, expliquez-moi ensuite ce qui vous arrête. Je vous promets de faire de mon mieux pour vous aider. Ne vous impatientez pas s'il y a un peu d'attente (ou des sonneries «dans le vide»), car vous êtes nombreux et je ne peux malheureusement prêter mon attention qu'à l'un d'entre vous à la fois. Mais ce n'est pas parce que je suis un Ent que je reste à végéter au fond de ma forêt ! J'ai enfin terminé Ultima VII the Serpent Isle et Ishar II. Pas trop tôt, me diront certains, mais j'ai beau être à moitié arbre, seules deux de mes branches savent taper sur un clavier. Alors, pour que les solutions affluent encore plus vite sur la hotline, vous pouvez m'envoyer les vôtres. J'espère notamment obtenir votre aide sur The 7th Guest, Freddy Pharkas, Betrayal at Krondor ou Veil of Darkness.

Je tiens à vous remercier pour les nombreuses solutions de Day of the Tentacle que vous m'avez envoyées. Grâce à vous tous,

46. 62. 25. 78  
**TOUS LES  
JEUDIS  
DE  
14H À 19H**

UNE SOLUCE,  
UN PROBLEME DE DISQUETTE,  
UNE QUESTION TECHNIQUE ?  
CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !

beaucoup ont pu échapper à l'emprise de la tentacule. N'hésitez pas à m'appeler pour Eye of the Beholder III, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Space Quest V ou Laura Bow II (dont la solution est publiée dans ce numéro), je les ai finis. Pas de panique, ceux qui sont encore bloqués dans un des deux Monkey Island, Another World ou Ishar peuvent également m'appeler; je n'oublie pas les jeux plus anciens. En espérant vous retrouver sur la hotline ou dans le MIB, je vous souhaite bon chemin sur les pistes aventureuses des jeux micro. Et, si vous habitez dans une cité grisonnante, n'hésitez pas à aérer votre esprit au contact d'une de nos belles forêts. Peut-être y rencontrerez-vous un de mes frères...

FANGOR, L'ENT



# DISQUETTE TILT

IN EXTREMIS SUR PC - KRUSTY'S FUN HOUSE SUR AMIGA - ZOOL SUR ST/STE

Encore trois nouvelles disquettes de démo gratuites ce mois-ci, avec des jeux originaux pour chaque machine. Les PC-maniacs se régaleront avec In Extremis, un jeu à la Wolfenstein dans un univers proche de celui du film Aliens. Sur Amiga, tous ceux qui aiment les Simpsons (et ils sont nombreux !) retrouveront avec plaisir Krusty le clown pour une chasse aux rats sans pitié. Quant aux Ataristes, ils auront l'honneur d'accueillir sur leur machine la célèbre mascotte de Gremlin : Zool, le ninja de la nième dimension. L'équipe de Tilt



## IN EXTREMIS SUR PC (DISQUE DUR - VGA)

Allumez votre PC et mettez-vous sous DOS (une ligne de type "C:" doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3 1/2 et tapez A: (ou B: si votre lecteur A: est un 5 1/4). Pour lancer le jeu, tapez INSTALLA ou INSTALLB en fonction de votre lecteur 3 1/2 (si vous ne savez pas, tapez INSTALL). Attention : pour fonctionner, ce jeu ne doit pas être lancé avec de la mémoire EMS ! Si nécessaire désactivez votre gestionnaire EMM386 ou QEMM. Vous pouvez aussi utiliser les fichiers autoexec.bat et config.sys fournis avec la disquette (sans effacer les vôtres !). Vous êtes un flic de l'espace qui mène une enquête dans une base spatiale désertée. Pour réussir votre

mission vous devrez utiliser les commandes suivantes : tirer ou agir (barre d'espace), se baisser (alt), se déplacer (flèches du curseur), courir (ctrl + direc-

tion), inventaire (touche I). Pour accélérer le déplacement de votre personnage, vous pouvez retirer les décors du sol et du plafond avec la touche S. Voilà, bonne chance !



## KRUSTY'S FUN HOUSE SUR AMIGA

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez l'Amiga. La démo se lancera automatiquement.

Contrairement à Lemmings le but du jeu est non pas de sauver, mais d'éclater un maximum de bestioles (on est dans les Simpsons, pas dans le Club Dorothée !). Pour cela, il faudra préparer le terrain de façon à ce que ces maudites souris se dirigent vers les diverses machines d'extermination qui leur sont destinées.

Krusty se dirige au joystick et envoie des tartes à la crème sur ses ennemis en appuyant sur le bouton de tir. Pour ramasser un bloc (un cube, un morceau de gouttière, etc) il suffit de grimper dessus puis de pousser le joys-

tick vers le bas. L'objet ramassé apparaît en bas à gauche de l'écran et vous pouvez le déplacer. Pour le poser ou vous voulez, baisser à nouveau la manette. Certains blocs ne peuvent être déplacés, mais il est possible de les détruire pour récolter les bonus cachés à l'intérieur (placez vous près du bloc et appuyez sur le bouton de tir pour donner un coup de pied). Pratique : la touche P active la pause.

## ZOOL SUR ST/STE

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre ST. La démo se lancera automatiquement.

Attention, cette démo ne vous permet de jouer que durant une minute (un compteur en bas de l'écran indique combien de temps il vous reste). A vous donc d'essayer de mener Zool le plus loin possible sans vous faire tuer par les créatures qui vous assaillent.

Au niveau du manègement, rien de plus simple : le petit ninja de Gremlin se dirige et tire à l'aide du joystick.



HOTLINE TILT :  
LE JEUDI DE 14H À 19H

## PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELZ LA HOTLINE

Deux types de problème peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 117, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15. La 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) 46.82.25.78 et demandez Thierry (ou si l'on appelle aussi Fangor l'Ent). Il pourra certainement vous aider.



## TILT 118 - DISQUETTE

Je souhaite recevoir la disquette du Tilt n°118 pour la machine suivante (le 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

## VENTES

## AMIGA

Vds disques dur Amiga ou PC 82 MEGA 2 1/2. Vol. : 3 000 F. P. X : 1 200 F. 3" 1/2 120 MEGA P.x : 950 F. VICTOR. Tél. : 83.32.26.36

Vds AS500 2Mo + horloge + souris + péritel + manuels + 50 disques : 1 800 F. 048 Claude TACCO, La Lien, av. Paul Doumer, 10240 Beauville. Tél. : 91.41.86.73.

Vds Amiga 600 + nbx j + 1 300 F. Denis FARGIER, La Rochette, bast. A1, 97700 Bourg-St-André. Tél. : 75.54.81.97.

Vds AS500 + ext. 500 + prise péritel + 120 disques + joys + mmx. P.x : 1 700 F. Fabrice RICHARD, rue Ferdinand Charrier, 97719 Lomé.

Vds jx Amiga 1000 F. Dittus Zoumbe Pessabli sect. Océ, BP, lots d'ov. Antilles, Vanuatu, etc. Eric SANN, rue Nobel, 19 Hirou, 96300 Retfall.

Vds AS500 + mon. 1084 + DD 40 Mo 3Mo de Ram. P.x : 5 000 F. Jean-Pierre ARÉBAS, 45, av. des Martyrs, 13160 Châteauneuf. Tél. : 90.94.17.54.

Vds AS500 1Mo + 1 Mo + couc. + souris + joys + nbx jx Dimez et Flashback + cd. P.x : 3 500 F. Laurent FOURNIER, rts. les Guisques, B.C.T., av. Liberti, 13300 Plan de Cuques. Tél. : 91.07.25.60.

Vds jx Amiga petit prix. Cher. mod. et lect. HD pour Amiga. Ach. Sogyst 88 Mo. Faire offre. FABRICE, BP 170, 13076 Aubagne.

Vds AS500 CDTV, six gar., 17 lot (SF2), nous, man. chavier P.x : 4 000 F. Jérôme ECHELDI, Les Barmées, Bat. U, av. des Barmées, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.01.33. Ap. 20 h.

Vds AS500 1Mo + ite + 50 disques, jx. ut. + Péritel + joy. P.x : 1 500 F. Didier SAUGER, 41, av. A. Briand, 14800 Teignies. Tél. : 31.88.47.16.

Vds AS500 1Mo + Drive externe + change Kickstart Rom 1.3 et 2.0. P.x : 2 500 F. Pascal BELAÛRE, 2 rue Jean de La Fontaine, 15130 Ystrac. Tél. : 74.37.70.27. Ap. 19 h.

Vds jx sur AS500 et 600. Liste sur demande. Gérard CUNHES, 83, rue André Maurais, 19100 Brive. Tél. : 55.24.60.34.

Vds 7 log. Ludique org. pour Amiga. P.x : 550 F. (port incl.) TRÉ. Alexandre BONNET, La Plaine, 25160 Mulhacens. Tél. : 91.06.91.97. Ap. 20 h.

Vds jx sur A1200 transaction. Nigel Mottel, Sloop Walker, WGB, 2011, Cynl BRUVAT, Les Erables All la Monnaie, 26100 Romans. Tél. : 75.05.05.32.

Vds jx AS500 à bas px (Flashback, Sensible Soccer, etc.). Demandez liste Frédéric ASTIER, 18, rue des Ferrières, 27900 Gausseil. Tél. : 32.87.07.43.

Vds jx sur Amiga à très bas px. Frédéric MAZARAT, 48, rue Jean Jaures, 27340 Pont l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.

Vds jx sur A1200 Synchronic. B.T. Walker, Goul. Dure 2... Env. 1 diek. Yann LE ROUX, 8, rue Kermou, 29600 Plourin-les-Morles.

Vds AS500 + 1 Mo + joys, souris + mon. 1084 S + nbx jx + log. + mmx + cdbs petit prix : 2 500 F. Nicolas FLY, 41, rue de Phars, Sainte-Marthe, Combril, 29120 Pont-Labbé. Tél. : 98.56.37.54.

Vds AS500 1084 S + 2 Mo + 2 Mo Ram TRÉ. P.x : 4 500 F. Christian BAUDOU, 6, place St Hubert, 33510 Andernos-les-Bains. Tél. : 58.82.39.52. Entre 12 h 30 et 15 h.

Vds AS500 + ext. mmx + 2 mo. couc. étéré + souris + disq. P.x : 2 950 F. KARBOUC, 5, la Capelle, 34110 Mireval. Tél. : 67.78.12.88.

Vds AS600 TRÉ + joys + souris + jx + ut. 1 800 F. Gregory BARBONIN, 12, rue de la Liberté, 38610 Gières. Tél. : 76.90.46.39.

Vds AS500 + ext. joy + 250 disq + btes. P.x : 1 800 F. Florent TONSON, Lot. Plain Soleil, 43240 Saint-Just-Malmont. Tél. : 77.35.96.46.

Vds jx sur AS500, 2000 et sur S.Antenna à bas px. Sébastien SIMON, 13, bd Gustave Rich, 4200 Nantes.

Vds log. Rendan + compatible AS500 avec A600 : 2 000 F. Jean-Christophe DURMAS, 14, rue Ninon, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.79.80.96.

Vds AS500 Plus + Change Kickstart + mont. 1083 S + DD 20 Mo Peuple 2 Mo + Action Replay MK II + DD bit. Thierry DURAND, 5, allée Paul Gauguin, 47510 Foulaurannes. Tél. : 53.85.02.25.

Vds et éch. jx sur A600. Env. liste Frédéric MASSON-NEAU, 8, rue de Harcourt, 49100 Angers.

Vds jx org. 200 L. Nigel Hammett, Shadow of the Boat 3 sur AS500/250. P.x : 100 F. Frédéric NIEL, 13, rue. Edelweiss, 50110 Teurville. Tél. : 33.22.22.44.16 h.

Vds AS600 compatible AS500 + 2souris + 2 joys + nbx jx et org. : 3 000 F. Jérôme CHEVALIER, 3, chemin Barro, 50110 Teurville. Tél. : 26.74.47.50.

Vds AS500 1 Mo + souris + liste + joys + nbx jx + btes. P.x : 2 000 F. Christophe SCHWAB, 16, rue Jeanne d'Arc, 57175 Grandange. Tél. : 87.67.20.43.

Vds AS500 1 Mo 2 lect., mont. couc. 100 jx : 3 000 F. CDTV + 3 120 + 100 jx : 3 000 F. Ach. A1200. Lucien PRONNER, 80, rue P. Sémar, 59522 Lambres-les-Douai. Tél. : 27.96.40.25.

Vds jx org. Amiga : Dargone Master + Haze : 100 F. Cornil Fun radio 3 : 150 F. Jean-Pierre SILVANO, 62, rue Guéfin, Pavillon Roux, 59120 Loos. Tél. : 20.44.94.87.

Vds AS500 + mmx + ext. mmx + lect. ext. + 300 disq. + 3 200 F. Walter DEMATHE, 20, rue Foucault, 59100 Reulbas. Tél. : 20.70.37.34.

Vds Amiga 1000 + ext. mmx + lect. ext. 357 + mon. 1084 S + 50 disq. : 2 000 F. Roger WATREME, 52, rue Permetier, 59620 Aubry. Tél. : 27.67.37.98.

Vds éch. jx, ut. éch. sur Amiga 500 et 1200. Christian FOURNIER, 28, rue Etienne Delt, 59220 Hellemmes. Tél. : 20.33.40.45.

Vds AS200 + 1 Mo + HD + 105 Mo + 2 lect. int. + nbx disq. + cdbs petit prix : 1 500 F. Gligo Gregory MIZTAL, 32, av. du Maréchal Juin, 60000 Compiègne. Tél. : 44.20.12.51.

Vds AS200 S + 1084 S + 5Mo + 2 lect. S.S. + KEIT + A2300 + CDTV + Scanner + Citeron 120 D + DD 50 Mo + 250 disq. BE. P.x à ôlé. Sébastien LANNY. Tél. : 03e (p.p. 60) 44.78.98.78.

Vds Amiga 500 + joys + nbx jx + cd. P.x : 2 200 F. David PROSSER, La Hertzonielle, 61420 St-Germer-sur-Sarthen. Tél. : 33.27.34.17.

Vds A1200 + 1084 S + PC 8048 + Star Mio + joys + Mouse + 200 disq + divers. P.x : 3 900 F. Stéphane RENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.

Vds jx, utils. éducat. sur Amiga 500, 600, 1200 + petit prix. Arnaud LEROY, 2, rue des Mathélines, 62940 Fleurbais. Tél. : 21.27.82.14.

Vds orig. AS500 + King Quest V 250 F et International Athletics 100 F. P. Olivier FRUERE, 38 bis, av. de la Vallée, 62130 Royat. Tél. : 73.35.64.85.

Vds nbx Soft sur Amiga 500/600/1200 px. sympa. Env. cdbs pour list. Gérard DUBOIS, 16, rue de la Rivolière, 66500 Rades.

Vds jx et à la typer couc. Demandez liste Stéphane GALOPIN, 125, av. du Général de Gaulle, 66500 Prades.

Vds AS500 2Mo + 1084 + souris + cdbs + nbx jx. TRÉ : 4 500 F. Régis HAM, 10, rue de Tilleul, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.20.01.

Vds AS500 + 2 Mo + mon. 1084 S + acc. + caddex + Hoch contact sur PCXT. Bernard WEBER, 52, rue Albert Camus, 66200 Mulhouse. Tél. : 68.43.26.38.

Vds AS500 + ext. 1 Mo + 2 souris + triple + joys + nbx jx + bte de rang. P.x : 2 000 F. Sébastien THEVENON, 40, rue du Buisson, 69250 Thierstein. Tél. : 78.91.47.34.

Vds pour A200 : Carte GIP A-FORCO 69040 33 MHz2 Mo SCSI 2 Tost : 22.4 Mips3 : 3 A-Force. P.x : 7 000 F. Yvonne FARGET, 55, rue Bonnard, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.29.90.

Vds nbx jx pour AS500, 600, PC très bas. Demandez liste. Eric FAVROT, 32e, avenue Jules Guesse, 69220 Venissieux. Tél. : 78.70.04.94.

Cher. contact sur Amiga sur éch. vds de jx vds AS500 + 1083 S + 150 disq. : 3 000 F. Alexandre HOFF, 111, allée des Bruyères Le Pichot, 73000 Chambéry.

Vds AS500 Plat + 7 log. A320 D. six. GP. + Dom Pu + Data Card. Frédéric BARRI, 56e, chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.69.26. Ap. 17 h.

Vds AS500, ext. 60 jx : 2 000 F + 5 Nbs 6 jx : 2 000 F. Arnaud SEVESTÉ, Châlet les Galères, rts des Creuses, 74659 Chevallon. Tél. : 50.89.19.58.

## Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque 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. 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 joudront l'éligibilité d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

### Tilt n° 118

## RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_  
apporter 16L pour Paris et P.P.

Vds AS50, 1084 entrée + 1 mege + Holiage + lect. act. + ds jys 7500 Paris. Tél. : (01-1) 40.53.82.77. rue Bayre, 75017 Paris. Tél. : (01-1) 40.53.82.77.

Vds AS50 + écran + lect. act. + nrbx jz + Doc. et livres : 2 500 F. André GRENIN, 1, rue Verneuil, 75014 Paris. Tél. : (01-1) 43.27.20.96.

Vds livres de l'éditeur AMO 60. Disque + liabte + 100 F. 120 V. Wargames + films + vidéo + aventure. Christian COUTILLER, vds de Transglobe, 77310 Ponthierry. Tél. : (01-1) 60.85.58.58.

Vds AS50 + moni. couc. + ext. 512 Ko + jys + 100 jz. Tél. : 3 000 F. Laurent MAILLÉ, 1, rue des Aulnes, 77400 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (01-1) 84.40.95.18 de 19 h à 22 h.

Vds AS50 1 Mo + moni. couc. + imp. Panasonic + 80 disques + CP Micropage + Railroad Tycoon... 3 500 F. Frédéric RONDI, 3, chateaux des Bréils, 77510 Saint-Augustin. Tél. : (01-1) 80.04.03.99.

Vds jz et vds AM50 100/200. Emmanuel PRIN, 100, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (01-1) 80.20.85.59.

Vds AS50 1 Mo + nrbx jz + souris + tapis + 2ds reg. + manuel + câble péritel. P. 2 000 F. François PROVENZANO, 1, rue de la Poste, 78200 Jazayrie. Tél. : (01-1) 30.85.08.21.

Vds AS50 + ext. 512 K + moni. 1084 S + jys + jz + xtlis + disco + bloc. P. : 3 500 F + 400 F. David POIL-RAZ, 12, allée de la Closerie, 77000 Versailles. Tél. : (01-1) 38.51.80.81.

Vds Amiga CDTI complet (act. + Cluster + Souris) + 15 (3) CD. P. : 3 000 F. Stéphane MESUREAU, 5, place M. Berteaux, 78000 Châtou. Tél. : (01-1) 31.91.91.91.

Vds AS50 + moni. + 1 Mo + MK2 + nrbx jz + souris + jys. P. : 4 000 F. Yann MARCHAND, 4, rue des Bonchamps, 78200 Jazayrie. Tél. : (01-1) 34.75.62.01.

Vds AC2000 B + ext. 1 Mo ext. 8 Mo. P. : 2 000 F. Bruno SIALET, 7, rue de Normandie, 78400 Vermeuil-sur-Seine. Tél. : (01-1) 39.78.33.55.

Vds AS50 + 512 K + nrbx jz + xtlis + jys + moni. 1084 S + 3 000 F. David POLHANT, 12, allée de la Closerie, 77000 Versailles. Tél. : (01-1) 38.51.80.81.

Vds AS50 + 512 Ko + disque + imprim. + 110 F. Philippe LECAT, 15, rue Grande Dame Rote, 78140 Velizy. Tél. : (01-1) 39.46.58.58.

Vds AS50 + écran 1084 S + impr. + lect. act. + ext. 512 K + nrbx ds (xtlis) + livres + 3 jz. P. : 4 000 F. Michel SINSZKY, 3, chemin des Gueules, 78380 Bougival. Tél. : (01-1) 30.82.21.93.

Vds AS50 + moni. couc. + 1 Mo + 2 jys + 1 souris + nrbx jz. P. : 2 500 F. Pierre CALVES, 665, av. Jean Moulin, 82000 Montauban. Tél. : (01-1) 63.75.37.57.

Vds jz sur AS50 à bas px. Liabte gratuite. François BONAL, 13, rue Berlin, 82500 Castelsau.

Vds AS50 + 1 Mo + moni. couc. + bloc. SRISA, 1, rue Pasteur, box 4, Douet Seine, Pontoise FAUGER, 45, rue de Castellan, 83400 Hyères. Tél. : 04.57.74.19. Ap. 20 h.

Vds CGA + 1 lect. doc. 1541 B + TV couc. + xtlis + jz + livres + connectique. P. : 2 000 F. Jean-François LEBEAU, Brevants Nalliers, 86310 St-Savin.

Vds AS50 1 Mo + Action Replay 2 + 31 jz + impr. + Demomaker + T. de l'ordinateur + jeu + 700 disques + livres. P. : 4 000 F. Jérôme FAUGER, 45, rue Bontemps, 81700 Limoges. Tél. : 85.78.70.72. Le Mail.

Vds AS50 + AS50 250 F. 500 F. 150 F. 150 F. Sphéris 2 340 F. Sphéris 240 F. 500 F. 150 F. Sphéris 240 F. P. : 2 500 F. Yann BÉZIE, vds des Roses, rue du Vain Regnier, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.85.16.00.

Vds jz sur Amiga à bas px. Débitant acceptable. Philippe MORGAN, 3, bd Nord, 89300 Joigny. Tél. : 86.42.49.40.

Vds AS50 + moni. 1083 S + ext. mem. + lect. act. + 200 disques + tapes nrbx + tapes sources. 3 500 F. Bertrand ESTIADRE, 36, av. E. Peltier, 91500 Croissy. Tél. : (01-1) 86.40.18.42.

Vds AS50 + lect. act. + 2 jys + écran couc. + souris + nrbx jz + xtlis. ext. 2 Mo + vds. P. : 3 800 F. Patrick LANDRYAN, 9, rue de Lully, 91300 Grigny. Tél. : (01-1) 80.92.22.47.

Vds A1200 + DD 80 Mo + écran 1084 S + jys + 100 F. Douze Pains + jys. Jazayrie servit. P. : 3 000 F. Nicolas ABBREAU, 12, rue du Nord, 92000 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (01-1) 47.45.74.75.

Vds jz sur Amiga ds 50 à 100 F. Fabrice CHAPUIS, 168, rue Maurice Aron, 92120 Montrouge. Tél. : (01-1) 42.53.92.34. Sov.

Vds AS50 1 Mo + 1084 S + souris + nrbx jz + ong. + Disque Point 4. P. : 2 200 F. Thomas LE H, rue de l'Ermitage, 92140 Clamart. Tél. : (01-1) 46.38.70.63.

Vds AS50 1 Mo + moni. couc. + lect. act. + 1084 S + 2 jz. P. : 3 900 F. P. : 4 500 F. Frédéric LEVIGNAN, 1, bd de la Liberté, 92000 Oullain. Tél. : (01-1) 47.46.10.79.

Vds Amiga 2000 + souris + 2 lect. 3112 + jys. P. : 3 000 F. Joël NICOLAS-ROGER, 22, rue Boris Viod, 92000 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (01-1) 47.41.78.60.

Vds AS50 + 3 Mo + HD 20 Mo (AS500) + moni. 1084 + jys + 60 disques 4 800 F. Imp. Eponex FC 1500 F. 1 800 F. Christophe BARON, box, du Bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (01-1) 47.41.78.60.

Vds A2000 + 1083 S + ext. mem. 2 Mo + souris + jys + 2 vide + 250 jz. W. Mag. Films. Strain. Turbo 400 F. 500 F. Hugues CLOUET, 3, rue Pierre Brossolette, 93110 Noisy-le-Sec. Tél. : (01-1) 48.10.05.78.

Vds jz sur AS50 au PC à bas px. (FRANSTAT, 24, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (01-1) 48.05.15.53.

Vds AS50 + ext. 512 Ko + jys + 80 jz + jys. P. : 1 500 F. Yann RIEDELER, 11, chemin des Fauvettes, 93470 Gournay. Tél. : (01-1) 43.32.35.15.

Vds AS50 Plus, écran 1083 S de écran. (Loyg, lapic, etc.). P. : 2 000 F. Philippe WINT, 1, rue Eugène Varlin, 93100 Montreuil. Tél. : (01-1) 48.58.17.07. Ap. 20 h.

Vds AS50 1 Mo + souris + jys + jz + 1 100 F. Fabien BYON, 24, allée Bervet, 93100 Lury-Garnier. Tél. : (01-1) 43.20.22.48.

Vds jz Amiga à bas prix. Intér. Demandez liabte. Steve DANIEL, 7, av. de Juvigny, 95000 Epinay-sur-Seine. Tél. : (01-1) 48.30.30.27.

Vds AS50 + Ext.512 K + horloge + jys + lect. act. + interface MIDI + impr. + nrbx jz vds AM50 : 9 000 F. Clément LEMAITRE, rds les Argoutaises, 115, av. Armand Bréant, 93200 Les Pavillons-Courcouronnes. Tél. : (01-1) 48.47.94.86.

Vds AS50 + souris + 9 disques + Amos 30 + 3 xtlis + ext. 512 Ko + 1 000 F. Samuel MILLER, 2, place Jean Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : (01-1) 48.02.02.85.

Vds AS50 1 Mo + 173 cm + Drive ext. + 150 jz + jys + souris 3 000 F. Fabrice BORN, 10, rue Henri Barbusse, 93200 Adossolliers. Tél. : (01-1) 48.34.32.12.

Vds jz et vds jz Amiga à bas px. Demandez liabte. Christian TURLAN, 50, rue de Fromenville, 93220 Gagny. Tél. : (01-1) 43.82.00.00.

Vds AS50 + 1 Mo + ext. 512 Ko + jys + 100 F. vds de chemise/feuille. 92220 Gagny. Tél. : (01-1) 43.82.00.01.

Vds AS50 2 Mo + hot. + 1084 S + lect. act. + souris jys + jz + vds. (Sonia, Emma, Jz) P. : 3 000 F. Olivier FOGGEL, 11, allée Jacques Cartier, 94000 Choisy-le-Roi. Tél. : (01-1) 48.52.01.57.

Vds AS50 + 512 Ko + Moni. 1083 S + impr. MTR1 + nrbx jz + jys + 2 500 F. Pierre MAMMELLE, 40, rue du Pavé de Irignou, 94320 Naltes. Tél. : (01-1) 49.90.57.59.

Vds AS50 + 1 Mo + souris + jys + livres + disques + xtlis + jz (Mithos, GP, etc.) 1 500 F. Jean-Marie GELLE, 11, rue de Lancy, 94000 La Courneuve. Tél. : (01-1) 49.82.01.83.

Vds AS50 + 1 Mo + souris + jys + 1 500 F. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambois, 06610 La Moutte. Tél. : (01-1) 46.82.31.07.

### ATARI

Vds ou lect. jz sur ST/STE ou PC. 3960/645. Liste sur demande. Vds de 30 à 100 F. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambois, 06610 La Moutte.

Vds STE A400 + moni. couc. + lect. act. + impr. 24. P. : 4 000 F. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambois, 06610 La Moutte.

Vds Hard. (Sargon Golden Image compatible 1040 ST) et 520 ST. P. : 1 500 F. Olivier BROUQUE, bd Azé les Sauciers, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 91.51.48.48.

Vds 1040 ST + moni. couc. + nrbx + drive 6 + Switch + livres + nrbx. P. : 5 500 F. Jean-François BOMBO, 36, rue de Lancy, 94000 Marolles. Tél. : 42.88.19.13.

Vds 520 ST/DF + moni. couc. SC 1425 + nrbx jz + mag. TIR 44 + 400 F. 3 000 F + 400 F. Christophe LEBASTARD, L'Arrière Point Monteur, 16200 Herouville. Tél. : 45.80.94.01. Ap. 19 h.

Vds 1040 STE + moni. couc. + jys + nrbx jz. vds disques Wargames. P. : 2 400 F. Etienne Canon BUE, P. : 1 500 F. Christophe VILLAR, Chemin des Moléts, 15000 Saint-Arnaud-Montaudou. Tél. : 46.98.76.34.

Vds AS20 STE à 1 Mo + 1 souris nrbx + jys + nrbx jz. TEE. Alexis PERROTTE, 1, rue Gastony Hennezi, 27700 Les Andelys. Tél. : 34.54.70.00.

Vds 1040 ST/DF + moni. couc. + 1 500 F. Jean PENROCH, rue de la République, 27510 Toury. Tél. : 32.52.19.19.

Vds 520 ST/DF 1 Mo + souris + câble midi/1 + 20 ong. (Sonia, Emma, Jz) P. : 3 000 F. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambois, 06610 La Moutte.

Vds 520 ST/DF + moni. couc. + lect. act. + 1084 S + 2 jz. P. : 3 900 F. P. : 4 500 F. Frédéric LEVIGNAN, 1, bd de la Liberté, 92000 Oullain. Tél. : (01-1) 47.46.10.79.

Vds ou lect. jz sur ST (Epic, Space Crusade, 503, Indy 3, etc) 79 F. Joël GONZALEZ, 6, rue Boris Viod, 30200 Bouillargues. Tél. : 66.20.22.94.

Vds Atari (Aster 2 ong.) P. : 250 F. Vincent CARROLL, 33, rue de la Saule, 21600 Saint-Denis. Tél. : 61.20.70.90.

Vds STE + souris + câble + man. + jz + xtlis. P. : 1 200 F à 600 F. (cadeaux ds vds). David PHAN, 11, chemin de France Poterie, 21110 Toussaint. Tél. : 61.40.11.55.

Vds pour Atari (Ecran Migo Moni. 124 - 1 900 F) obs. Christophe GLEBESKO, La Mignonne, 38200 La Frette. Tél. : 74.54.67.77.

Vds jz sur ST/STE de la Bibliothèque. 1 000 F. Vain GUILLEMIN, 1, passage du St-Jacques, 42000 Fontaines.

Vds STE + jz + écran + impr. + 350 disques + 8 ong. + jys + 300 F. (act. 800 F) P. : 4 000 F. Fabrice HENZEL, 18, rue Beauparais, 48670 Valenciennes. Tél. : 41.45.67.21. D.E.

Vds jz pour ST petit prix (Doc. vds). Yann PACHYRE, Les Maurets, 49000 Brain-sur-Arthon.

Vds 520 ST + 1 Mo + moni. couc. + souris + jys + jz + xtlis. P. : 3 000 F. Marc mono 700 F. Fabrice HENZEL, 1, Grande Rue, 57940 Metzervisse. Tél. : 82.58.65.45.

Vds pour Atari XZ, 10, rue Fortuna Harquet, Pole Position, Destination, River Road, Donkey Kong, 100 F. P. : 3 000 F. Laurent MATHEUX, 11, allée Albert Marquet, 58700 Premery. Tél. : 83.37.95.58.

Vds STE 1 mege, écran couc., 1 jys + lect. act., 50 jz. P. : 3 100 F. Benoit Olivier LAGARAT, 20, bd Carpeaux, 55000 Valenciennes. Tél. : 27.23.42.46.

Vds 520 STE sa gar. : 1 100 F. port incl. Jean-François SERRURE, box Nationale, 93190 Rozacq. Tél. : 24.43.11.13.

Vds 520 ST/DF + 100 jz + jys + souris + disk éduc. Maths + cont. école décollant : 1 100 F. Frédéric VAN KOUTEREN, 40, rue de la Plage, 69400 Gennevilliers. Tél. : 44.83.02.31.

Vds 520 ST/DF + moni. couc. + doc. + 70 F. + xtlis. P. : 1 300 F. Jean-François SERRURE, 1, place Saragran de Brez, 78300 Pontoise. Tél. : (01-1) 30.78.83.31.

Vds 1040 ST/DF + jys + souris + jz + lect. act. + impr. + livres. P. : 5 000 F. Christophe GONZALEZ, 5, rue du Pré en Eau, 74310 Rambouillet. Tél. : (01-1) 30.85.86.54.

Vds 520 ST + moni. couc. 1425 + nrbx + jys + jz. TEE. M. Alexis PERROTTE, 1, rue Gastony Hennezi, 27700 Les Andelys. Tél. : 34.54.70.00.

Vds 1040 ST + moni. couc. + 1 500 F. Jean PENROCH, rue de la République, 27510 Toury. Tél. : 32.52.19.19.

Vds 520 ST/DF + moni. couc. + lect. act. + 1084 S + 2 jz. P. : 3 900 F. P. : 4 500 F. Frédéric LEVIGNAN, 1, bd de la Liberté, 92000 Oullain. Tél. : (01-1) 47.46.10.79.

Vds orig. sur STE doté Epic, Bak Kick Off, 2, etc. Vds un Roland O-220. PC. P. : 20 à 250 F. Liste. Stéphane CHAZOTTEY, Mosaïca de la Tour, 68420 Condorcet. Tél. : 74.58.63.83.

Vds 520 STE + moni. couc. + souris + railonneur + nrbx jz + Basic + xtlis bon état. P. : 2 500 F à 600 F. Laurent MAILLÉ, 12, av. de la Marine, 98720 St-Laurent-de-Mars. Tél. : 73.40.42.47.

Vds STE + écran couc. + jz + Kick Off 2, Sensible Soccer, Ishar, etc. 2 500 F à 500 F. Michel STEINMANN, 123 bis, bd de Charente, 75620 Paris. Tél. : (01-1) 43.57.64.94.

Vds 1040 ST/DF, méga file 30, Acrons 24, lect. + man. + câbles + lect. + script. Emu Com 3, Flash, BackPack, Marc SAINT-HÉRY, 24, rue Berlin, 77300 Fontenay-Trésigny. Tél. : (01-1) 42.58.74.57.

Vds 520 STE + 1 Mo + moni. SM 124 + drive ext. DF + Switch moni. NBC + souris + jys + 2 500 F. TEE. Maurice FEYERMAN, 16, rue Barthe, 75019 Paris. Tél. : (01-1) 44.53.00.40.

Ech. ou vds jz Atari ST/DF, 2 Lemmings 2, Wroom 2, Dragons 3, Rocky Boom 2, etc. Morgan HERRIOT, 18, rue de Beaugrenon, 78200 Montville. Tél. : 35.30.19.76.

Vds 1040 STE + écran SM 124 + 10 ong. + P. 12 + P. 24 + pellicul + lect. act. + jys + 3 000 F. à 1 500 F. Benjamin BOUQUET, 21, rue de la République, 77200 Fontenay-Trésigny. Tél. : (01-1) 80.02.20.58.

Vds Atari XE + 10 F. (P. Simul 2, Arcton) + claviers + Basic + lect. + script. + bloc. P. : 5 000 F. Olivier LAGARAT, 20, bd Carpeaux, 55000 Valenciennes. Tél. : 27.23.42.46.

Vds 520 STE, 1040 ST, 1040 ST/DF + jys + lect. act. + impr. + livres. P. : 5 000 F. Christophe GONZALEZ, 5, rue du Pré en Eau, 74310 Rambouillet. Tél. : (01-1) 30.85.86.54.

# ANTILLES

## RESULTATS DU CONCOURS FNAC - NECOM TLLT - PC REVOIR organisé en juillet/côût

### Georges GUENON

**2 rue Peuplier  
34430 SAINT JEAN DE VEDAS**

## A GAGNE

# UNE SEMAINE POUR 2 PERSONNES aux ANTILLES





## TILT MICROLOISIS

9-11-13, rue du Colonel-Ayris, 75754 Paris Cedex 15.  
Tél.: (06-1) 46 62 20 20. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 61.  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste email personnalisé.

Abonnements : tél.: (16-1) 64 38 01 25.

## REDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Blotière (2184)

**Rédacteur en chef adjoint**  
Guillaume Le Pennec (2194)

**Secrétaire de rédaction**  
Antick Chollet (2159)

**Présenteur magazine**  
Nicolas Goussier (2191)

**Maquettiste**  
Olivier Mougeon (2188)

**Photographe**  
Eric Ramatou (2211)

**Secrétaire**  
Juliette van Paaschen, Yvonne Aparahou (2196)

**Out collaboré à ce numéro**  
Nordine Néelou, Patrick Bianchi, Daniel Clairé, Vladimir Chauvet, Florence Cotté, Laurent Decembre, Laurent Dethiers, Serge D. Druin, Elisabeth Estevens, Morgan Feupol, Raphaële Gras, Julien Guerber, Thibault Guialé, Jacques Harboun, Julien Houllier, Jean-Loup Jovanovic, Jean-François Kozlowski, Marc Lacombe, Alain Lambert, Bruno Matti, Olivier Martinovic, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Méliçon, Brigitte Najac, Bruno Rokel, Spirit, Ve Ventura, Emmanuel Vigier.

**Rédacteurs-Réviseurs :**  
Nathalie Roy-Reuiller, Lionel Barcilon.

**NUMÉRI 3615 TILT et 3615 TCLPS**

Nancy Poggé et François Julienne (2878).

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Ayris, 75754 Paris Cedex 15.  
Tél.: (1) 46 62 20 20.

**Directeur de la publicité**  
Nathalie Tesler (2204)

**Chef de publicité**  
Claudine Lefebvre (2202)

Sabine Soudan (2201)

**Assistants de publicité**  
Cécile-Marie Rédy (2856)

**Vente (intervé aux dépouilles de presse)**  
Sylvaine Pesez, Alain Stefanescu, Directeur Général,  
9, rue du Colonel-Ayris, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 10 38.

**Abonnements**

Tél.: (1) 64 38 01 25.  
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une diquette) : 315 F (TVA incluse).  
2 ans (24 numéros dont 22 avec une diquette) : 562 F.  
Étranger (télé, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une diquette) : 428 F.  
2 ans (24 numéros dont 22 avec une diquette) : 788 F.  
(taux avion : nous consulter).  
Adresses pour règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex.  
Par la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une diquette) : 2 600 F.  
2 ans (24 numéros dont 22 avec une diquette) : 4 775 F.  
Payable par virement sur le compte de Diapason  
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 101 00835931.

**Promotion**  
Fédérique Gasbarrin (2161)

**Directeur Administratif et Financier**  
Marie-Faule Vives (2238)

**Marc Rigoz (2275)**

**Haquette Gontzepez (2418)**

**Éditeur**

"Tilt-Microlois" est un mensuel édité par  
TILT DNSC au capital de 4 399 500 F.  
Principal associé : EM-MAGIES S.A.  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Ayris, 75754 Paris Cedex 15.

**Gérant et Directeur de la Publication :**  
François Mouté

**Directeur délégué :**  
Patrick Cocu

**La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt-Microlois" sont livrées de toute propriété. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt-Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être consignés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tous les numéros : 150 000 exemplaires.**

**Dépot légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1993**

**Imprimeries : Stima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**

**Distribution : I.M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.**

## ECHANGES

Ech. nba jr sur PC 3'1/2 (56 Kts en 12). 2 Retour du Phantom; Strik & Speech; Xwing 2 et Dtd; Amsud QUIVY, 01480 Le Menard Châtelon. Tél.: 74 76 96 36.

Cher Solcom Comp, pour Cadaver sur Amiga. Frais d'envoi remboursés. Francis COUSNET, 1, rue de Gaillet, 02189 Beaurieux. Tél.: 23 24 34 44.

Ech. 150 jr sur 520 STE et 1040 STE. Rémi DESPLAS, rd, bd Achille Soufflet, 12100 Milos. Tél.: 65.60.28.81.

Ech. jr sur PC. Dédicats accapés. Pierre ROUX, 3, allée JF Ours, 13470 Camargues-en-Pon. Tél.: 42 73 68 16.

Cher contact sur A500 pour éch. Ach. MK2. Faire offre. François FREINER, La Fontaine, 81, 5, 13010 Marseille. Tél.: 91 35 47 54.

Cher contacts sérieux et durables sur PC. Ech. jr. Env. lentes. Christine ARRIGHI, 63, bd de Rodon, 13009 Marseille.

Cher contact pour éch. Simulateurs de vol sur A500 (Pos. 44 litres). Jean SARCHEZ, 2e, av. Philippe Sault, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42 21 48 36.

Cher contact sur PC. Amiga, 500, MD. Débutants accapés. Jean-Michel AURIEN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél.: 90 50 03 42.

Cher, passionnés Amiga pour éch. DP, 10Lis, toutes 6000 et C, sur 1200 de préférence. Ghislain BERNARD, 27, rue de la 4<sup>ème</sup>, 14210 Anavy. Tél.: 31 65 85 25.

Débutant éch. ou ach. jr. Env. sur A500. Env. lentes. Jean-Marc GIMER, 31, allée Jacques Prévert, 14790 Verson.

Rech. Vendo, Capons, Wingshield, Wehrstee; W3, Cadash, Identigram, Xing, Amiga. Jean-Benoît TUGAT, 25, rue de Flak, 24000 Châleu-Thierry.

Cher contact pour éch. jr. sur A500. Jimmy ROBERT, Lot. les Magnanolières, les Petits Robins, 25250 Livron. Tél.: 75 81 24 52.

Cher contacts sérieux sur A500 pour éch. Nicolas CARRONNER, quartier Champagnol, 26300 Châteaufort-neuf-sur-lère. Tél.: 75 71 83 47.

Cher contact sur ST jr. Env. 265. Vds ou éch. Synthé JX 87. Jürgens Samplins Proshop 2000. Franck PANEL, 4, rue Roger Vincennes, 92520 Sennoches. Tél.: 37 37 84 82.

Cher contact sur A600, A1200, poss. Dune 2, Goal, Zool, Zool 2, SP 4, Apo, Nicky Saenz 2, etc. Jean-Charles CHARRIER, 26, rue de Kerhuon, 29180 Plogonec. Tél.: 98 91 78 35.

Amiga / Ch. contacts pour éch. jr. demo et util. Déb. y compris. Jean-Luc BOURDAN, 98, bd Kellermann, 26200 Châteaufort. Tél.: 37 45 20 58. Sar. HP et W.E.

Ech. jr sur PC / Strik / Comanche, Inca, etc. Joachim FRANKEN, 13, Grande-Rue, 30000 Nimes. Tél.: 66 76 10 62.

Paque de Solaces, Trucs, Adresses contre l'env. sur ST, éch. Solace de Messure dans la 502 dimension. Stéphane DELARUE, route de Gallargues, 30250 Auzouville. Tél.: 98 09 41 13.

Ch. sur PC Contacts sympas, rapides et durables pour éch. et correspondance. Bernard FELET, 3, allée de Vignemais, 31770 Colomnes. Tél.: 61 78 25 72.

Ech. A500 + ext. + ext. jr sur poste STE 1 Mega Mini + impr. ou mos. Frédéric DELORME, Mège Bellefontaine, 31, passage A-Carnot, 31100 Toulouse. Tél.: 61 44 11 07.

Ech. jr PC Pass. (Amiga, Underwood 2, Strike Com, Xwing, Comanche). Cher. Swift, Ed. Jambon, 572, Philippe CASTELMAN, 36, rue des 38 Ponts, 31400 Toulouse.

Ech. vds sur A500. Cher. contact A500 pour éch. vide et Fautche. Ghislain MOURGUES, rue de Niens, 32270 Saint-Sauvy. Tél.: 82 64 84 91.

Cher contacts sérieux et durables pour éch. jr. Stv. Env. lentes. Jean-Philippe ROUVIERE, 13, rue Campanone, rue Roger Chauvel, 38000 Passieu. Tél.: 56 45 70 50.

PC 3'1/2 cher contacts pour éch. jr et util. Env. lentes. Jérôme PRIVILLE, 70, rue Abbé de Epée, 33000 Bordeaux.

Ech. jr sur PC: The Legacy, Shadow of the Comet, Inca, etc. Cher. contact sérieux. Env. lentes. RICHARD TROUS, 11, rd. Doulgros, 33000 Pîtres.

Cher contacts sérieux et durables sur Atari ST pour éch. jr. Env. lentes. Vendeur à l'abonné. Jean-Philippe ROUVIERE, 13, rue Campanone, rue Roger Chauvel, 38000 Passieu. Tél.: 56 45 70 50.

Cher contacts sérieux et rapides sur PC. Recherche de ch. jr. Util. et démos. Eric REPERT, 81, rue Babelais, 34000 Montpellier. Tél.: 60 65 41 21.

Cher. contacts sympas sur A1200 ou A600 ou A500. Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél.: 47 38 46 67.

Vds ou éch. vng. sur ST Epic, Jim power, Crazy Cars 3, Sense, Soccer, 22, rue de Malé, 40000 M'et-Marsan. Tél.: 58 46 40 7p. 18h.

Cher. contact Amiga sérieux et durables pour éch. jr. Env. lentes. Marius GUARNERI, 2, rue du 19 Mars 1962, 38400 St-Martin-d'Hères.

Cher. contacts Amiga + Lemnigos contre 6000 2. Cédric LE SCOUR, 200, av. de Malé, 40000 M'et-Marsan. Tél.: 58 46 40 7p. 18h.

Ch. jr et util. sur PC 3'1/2 et PC-0m. Env. lentes. Jean-Benoît LESCA, Maison Choy, 40440 Andres.

Cher contacts sympas, rapides et durables pour éch. jr et util. sur PC. Débutants accapés. Eric LASSIGNON, 3, rue des Jardins, 43000 Le Puy. Tél.: 71 06 73 14.

Cher contacts sur PC et éch. nba jr et util. Liste sur demande. Grégoire MAGNANT, Manor de la Boulaye, 89170 Neussay-sur-Mer. Tél.: 31 68 82 82.

Cher contacts sérieux A1200 pour éch. Cyril DESBAIN, 51140 Trigny. Tél.: 28 03 14 14.

Ch. jr et util. sur PC 3'1/2. Env. liste contact sérieux. Alain COLSON, 3, rue Vellicots, 52300 Thomace-le-Joville.

Ech. jr PC. Cher. contacts sér. et durables sur PC. Env. lentes. Hervé POUSSET, 32, Grande Rue, 54470 Villefontaine-Heye.

Ech. vds jr et util. sur PC sér. et rapides. Liste sur demande. Dédé SIMONARD, Edité. BORTOZZO, 45, Boule du Brèl, 57100 Thionville. Tél.: 82 88 34 13.

Ech. jr A500 et 1200. Vds Atari ST 520 + nba jr : 2 diques. Jean-Philippe ROUSSELET, 2 rue de Provence, 59840 Bagnols. Tél.: 20 08 82 20.

Ech. jr PC 3'S. Env. lentes. Michaël ZILAVEK, 12, impasse Pétauts, 50239 Thémerville.

PC Débutants 3'1/2 cher contacts sérieux pour jr et util. Jean-Charles LANDRY, 151, rue Tour des Dames, 95500 Deuil.

Cher contacts sérieux et durables sur ST. Env. lentes. Yannick, éch. 500. Frédéric MORETTO, 3, rue Vincennes Harnel, 99150 L'Anses. Tél.: 27 83 83 82.

Ech. ou vds jr Amiga 290 F. nba. Jr. lites à 300 F. Michel SEBASTIEN VASSEUR, 27, av. de la Liberté, 98910 Sévignan. Tél.: 28 27 86 25.

Amiga 1200 : déb. cher contacts. Christophe GUILLEBERT, 12, rue des Maulais à Vend, 60000 Breteuil. Atari : cher contacts pour éch. jr. DP, MD, Démos etc. Franck BONFACE, 84, bd du 10, 62530 Herin-Couac.

Vds jr et util. pour C65 (Socot, Terminator 2) ou éch. cre Jo. Amiga / Christophe BELLECQUE, 106, rue Nationale, 62222 Anzès. Tél.: 21 57 53 70.

Cher contacts sérieux et durables PC 3'1/2 rapide assorti. Philippe GAMBELIN, 370, rue Léon Bloy, 92122 Labreuil. Tél.: 21 57 57 09.

Amiga 1200 cher contacts pour éch. logs et jr + édic. util. etc. Eric MACHIGNSKI, 22, rue de Picardie, 82221 Noyelles-sous-Lens. Tél.: 21 67 02 93.

Ech. jr et util. sérieux sur A500 pour éch. jr. démos. Env. lentes. Raphaël TALLEU, 140, rue du Dr Bethune, 62400 Bethune. Tél.: 21 57 20 75.

Ech. jr sur A500 rapide et éch. (Nicky Bon 2, etc.). Christophe WAGNE, 6, rue des Charnes, 62320 Dourcil. Tél.: 21 48 05 65.

Ech. Rappes + nba. etc. PC et Apple C. M. for Victory 4, Gate de Moscou. Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Bardou, 67000 Strasbourg.

ST/Amiga : ch. util. démos. Débutants bienvenus. Vds Barthes Simon 2 x 520 : 200 F. Dominique SCHERVA, 10, rue de Rattenhausen, 67000 Strasbourg.

Ech. sur Falcon (30 logs), Ech. ST 100 % compatible sur Falcon. Fpis. Athar et Transcom (only). Thierry VOGLER, 11, rue de Noulon, 67340 Ingwiller. Tél.: 88 95 56 38.

Ech. sur ST rapide et sérieux. Vendeurs à l'abonné. Env. lentes. HRS, 49, rue Louis Blanc, 69006 Lyon.

Cher contacts sur Atari, 500, et Amiga, rapides. DP. etc. Vds orig. Nigel Mansell 1200 à 150 F. Stéphane JACQUOT, Prouvance, 71380 Allier.

Ech. démos. DP, sources. Amos sur Amiga. Rech. Stéphane Moutier pour contacts sérieux contacts Amos. Thierry GUILLET, 43, rue de Rochefort, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85 43 47 33.

Ech. jr sur PC. Cher. contact sérieux. Alain MANEHAUD, rue de la République, 74200 Aignes. Tél.: 83 08 17 85.

Am PC cher contact pour éch. Pos. Hens et Orlens. Nicolas BICHARD, La Garde de Dieu, 74150 Rully. Tél.: 50 61 83 11.

Ech. nba jr. Cher. 30 diques et tout prog. de dessin. Vds Ultima Underworld et D. 5001 : 500 F. Edouard JOFFRE, La Mulotière, 74200 Aignes. Tél.: 56 51 70 71.

Cher. contacts symphonie et durables sur A500 et Atari. Anthony FRANCHÉMONTE, 16, rue Elsa Trillot, 76700 Gisorsville. Tél. : 36.20.30.82.

Cher. contacts sur ST (ix, démos, utils). Env. liste. Georges FERRERA, 21, rue de Champagne, 77500 Chelles.

Ech. sur ST, utils, démos, sériels et rapides. Env. liste. Georges FERRERA, 21, rue de Champagne, 77500 Chelles.

Ech. jr sur Mac. : K05, Monkey 2 Award + 25 autres cote Mili. : Mies, Bull, Indy 4. : Michael SALOMON, 6 square Lavoisier, 76330 Pontevy-sur-Picquy. Tél. : (0161) 30.58.10.66.

Ech. Maupli Island et Maniac Mansion cote Historyline. jr orig. sur A500. Eric GOURBET, 33, rue de la Combelle, 79400 Nantault. Tél. : 49.05.66.76.

Cher. Démo et modules Soundt Racker sur STF. Env. liste. Sylvain BROTONS, chemin de Barjols, quartier Rebouho, 83700 St-Max-le-St-Benoit.

Cher. contacts sériels et durables sur PC VGA. Pierre-Renaud LAMBERT, 6, allée des Faunes, 90000 Noullemon-le-Capell. Tél. : 91.38.04.43.

Vds ou éch. rch. jr sur Amiga très bas pr. Liste sur demande. Karl TIGHEANE, imp. Day Bourrasse, 86000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 91.47.40.48.

Cher. contacts sur Amiga, démos, jr, utils. Env. liste. Dib. acceptés. J.-François GALAN, 21, rue de l'Église, 91180 Marolles-en-Moreaux.

Cher. contacts symphonie et sériels sur 520 STE (pros. bienvenus). Thierry FRISCHÉ, 1, allée des Mûlles, 91150 Etampes.

Cher. contact Amiga, jr, utils, démos, prog. sur Amos ou autres pour éch. sériels ou autres. Pierre FERRERA, 2, cité Pasteur, 91220 Brétigny-sur-Orge.

Ech. console SFC + 4 jr + 2 men. 1500 F ou ctre cluster + moni. Atari. Amig. Christophe JEANNE, 34, rue de Lormaine, 82200 Lavallée-Frenet. Tél. : (0161) 47.56.06.75.

Cher. contacts sériels sur PC, pr. éch. jr, utils et sériels. Karine BRELLET, 13, rue des Alibères, 83270 Sevran. Tél. : (0161) 43.83.25.18.

Ech. jr sur PC. Post. Day of the Tentacles. Space Hall. Precise. Fields of Glory. Vincent CHARLIER, 11, allée Viollette, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (0161) 43.88.09.38.

PC-ur. contacts pour éch. jr, utils. Vendeurs d'abstr. : Stéphane HELLIER, 15, allée d'Ajou, 83330 Neully-sur-Merme.

Cher. contacts sériels sur PC. Pr. éch. jr et utils + sériels. Karine BRELLET, 13, rue des Alibères, 83270 Sevran. Tél. : (0161) 43.83.25.18.

Cher. contact sériel pour éch. Démos. Soundtrack sur A500. Bruno MONGIS, 5, rue de Coudrière, 85230 Soisy-sous-Montrenoy.

Ech. vds à bas pr. jr sur A500, B17, Utopia, Legend, SP Formula One sériels. Sébastien Sarrailh et autres. Laurent MATON, 15, rue de la Saretie, 95140 Vauxueil. Tél. : (0161) 34.21.72.13.

Débutant rech. contacts sur Amiga 600 pour éch. Nicolas DIO, 26, av. César Franck, 85000 Sarralleville.

STF. Ech. jr, utils, contacts sériels et durables. Patrick HAYMOU, chemin Fleuret 8, 1723 Marly, Saône.

Cher. contacts A500/1200. Env. liste. Pascal JACQUOD, 1959 St-Léonard, Suisse.

Cher. contacts pour éch. jr, utils sur PC 386/486, sympo, durable. Nicolas AYME. Tél. : 75.55.33.39.

Cher. Club de Warpage. Stratégie sur Atari. Frédéric HUSSON, 2, rue de la Moutarde, 67370 Plungisheim. Tél. : 88.20.04.31.

Disk mag sur Amiga créé par groupe de Démos (Fests, Gours, etc.). Joëlles env. + disk + lettre 420 F. Sébastien GALLOT, 4, av. de Verdun, 70360 Soisy-sur-Seine. Tél. : 94.68.84.55.

Collection et diffusion. Le top du DP Amiga 2.0 et 3.0. Catalogue disk et 4 lettres à 2.60 F. (sur cassette). AXI DIFFUSION DP, 152, rue de Bay, 77910 Thomery.

Sur 386 fait musique format 655 (8 voies). Soundtrack. Soundbateri pour Amos et jr pour prog. assembleur. David ARBITER, 35, rue Maximilien Robespierre, 91220 Fontevy-sous-Bois.

Groupe cher. Coder (ASM C. Spécial SFC et 6FX sur PC 3486. Bon moyen niveau pour jr. OLIVIER. Tél. : (0161) 43.31.48.47.

Améliorez votre matériel et vos performances sur votre Amiga avec la magazine disquette mélangation. Philippe GOUIN, 5, rue Bartholot, 60570 Andeville. Tél. : 44.22.21.07.

François PC, nouveaux club PC vous propose jr, démos, nouveautés jr très intéressantes. FANATICS CLUB PC, 12, rue du Barailot, 33200 Blanquefort. Tél. : 58.25.01.72.

Un nouveau Fantazie est né : Oides. Il traite de toutes les nouvelles machines. Emr. 3 titres à 2 F 80. Nicolas PETAIN, 1, rue du Dr. Biehlart, 91100 Rains. Tél. : 26.08.74.85.

Diffuse 500 démos Amiga. Catalogue ctre 1 disk. Stéphane THULLIER, 9, rue G.-Bazquin, 58810 Lesquin.

Traduction Docs Am/At. Analogue gratuite de vos Share Freeusers. De kmgs sur STF. Reus. ville. Philippe MOURIZAT, 87, rue des Frères Marlot, 93119 Nozères.

Adresses au Club Neo pour 75 F par an. Ach. vds. lrs. sur SFC. Steve Van. France. MAIL CLUB NEG, 517, rue de la Fontaine, 62110 Menin-Beaumont. Tél. : 21.75.80.10.

Club UMIC cher. contacts sur Atari. Env. 1 disk. DOUCER DIO, 30, rue Charles Demaria, 62220 Rouvroy.

Giga Cook, Dom Pubis sur PC gratuits (cette librairie). Catalogue 1 disk 215 F + 2 lettres à 2.60 F. FRANKY IV, 4, cité des Retraités, 82220 Bots-Bernard.

Cher. Club de Warpage. Stratégie sur Atari. Frédéric HUSSON, 2, rue de la Moutarde, 67370 Plungisheim. Tél. : 88.20.04.31.

Disk mag sur Amiga créé par groupe de Démos (Fests, Gours, etc.). Joëlles env. + disk + lettre 420 F. Sébastien GALLOT, 4, av. de Verdun, 70360 Soisy-sur-Seine. Tél. : 94.68.84.55.

Collection et diffusion. Le top du DP Amiga 2.0 et 3.0. Catalogue disk et 4 lettres à 2.60 F. (sur cassette). AXI DIFFUSION DP, 152, rue de Bay, 77910 Thomery.

Sur 386 fait musique format 655 (8 voies). Soundtrack. Soundbateri pour Amos et jr pour prog. assembleur. David ARBITER, 35, rue Maximilien Robespierre, 91220 Fontevy-sous-Bois.

Groupe cher. Coder (ASM C. Spécial SFC et 6FX sur PC 3486. Bon moyen niveau pour jr. OLIVIER. Tél. : (0161) 43.31.48.47.

Améliorez votre matériel et vos performances sur votre Amiga avec la magazine disquette mélangation. Philippe GOUIN, 5, rue Bartholot, 60570 Andeville. Tél. : 44.22.21.07.

Association de développeurs de jeux ouvert à tous rejoignant des personnes 3014 pour Textarea. TINKFACE, 5, rue de Taillat, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.51.

Falzon : rejoignez vite l'EPIC (European Falzon Club). Jérôme PONS, les Côtes de Noulleau, 46100 Figeac. Tél. : 65.50.00.07.

Cher. contact pour créer démos, fanzine etc. sériels. VOLHOUNIS, BP, 67, 17204, Royan Cedex.

Cher. créateur de fanzine dans la région ou dessinateur. Thibaud ATTIGES, 40, rue du Sargant Vigne, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.39.81.

Cher. musicien et scénariste pour réaliser jr sur A500 et A1200. 2nd sériels. Bertrand LEMPEREUR, 116, la Charie Cham, 67180 Rang-du-Frêtre. Tél. : 21.84.24.04.

Cher. contact pour créer fanzine sur CPC MS Thomson Mo et To et C 64. Pierre SODINO, La Gillette, 73240 St Genix sur Saône.

Le Groupe rad électronique PC recher. accés sur Amiga logiciel spécialisé. Christophe DIOU, 2, rue du Manoir, 95380 Epiais les Louvres.

Groupe cher. bon codeur PC pour jr sur CDROM et autres logiciels. Etienne, 1, allée des Tulipes, 76260 Achères. Tél. : (0161) 39.11.42.82.

Groupe Amiga cher. Coder musicien spécialiste pour grands projets sériels et durable. Sébastien FRESSE, 28, rue de la Berthière, 17600 Nantais. Tél. : 46.94.41.38 (par 19 h).

Nouveaux club ST rch. jr (7000 utils, démos, env. 1 titre à 2.50 F ou disk vierge pour l'été. Carole SAEZ, le Floria A, 7, bd du Ruis, 95400 Cernes.

Club Atari ST : romps à 5 F par disk catalogue cote 1 disk et timbre vds moni. mono. 800 F. Laurent MATHOU, 1, rue Alex Marquet, 98700 Premery. Tél. : 86.73.56.58.

Le Meilleur du DP sur Amiga ou club de DZ sur 29. Yann RAOUL, 11, rue du Millier, 29100 Douarnenez. Tél. : 86.74.27.08.

Cher. programmeur sur Amiga ou club de DZ sur 29. Yann RAOUL, 11, rue du Millier, 29100 Douarnenez. Tél. : 86.74.27.08.

Cher. ST propose jr orig. DP ainsi que son mag, sur disk à prix très bas. Gregory FODOR, 10, allée des Noletières, 76300 les Jardins du Stade, Sotteville-le-Fouen.



Groupe cher. prog. sériels sur A1200 pour créer jr. Env. vos coordonnées. DIGITAL SYSTEME, 41, les Hauts de la Clape, 11110 Armissan. Tél. : 68.43.38.77.

Association Syntex Amig (ex 1901) édite Fanzine pour PC et Atari. Env. 4 titres à 2 F 80. Eric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.87.89.

Club gratuit sur PC/Amiga/Nintendo. Rech. membres, mails débutants acceptés. OLIVIER CHANTELOUPE, 1, rue Clemence, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.67.97.

Cher. contact sur ST, éch. sériels. Roch. Solis compil sur Atari. Elvira 2. Tanguy DERRENNE, 6, rue Joliet Carie, 31600 Saint Gaudens. Tél. : 61.89.56.37.

# 3615 INT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**. Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :



**TILT minitel**  
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

disquette + câble au prix de 100 F

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE : \_\_\_\_\_

MARQUE DE VOTRE MICRO : \_\_\_\_\_

FORMAT DISQUE :  3"1/2  5"1/4  CABLE :  DB 9  DB 25

# Complétez votre collection

## BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p.110  
Super Famicom, Game Gear, PC, Engine GT N° 87, p. 82

## DOSSIERS

3615 Ludiques N°108, p.102  
Cartes graphiques N° 99, p. 49  
CD ROM N° 98, p. 94  
Comparatif Amiga 600 N° 83, p. 94  
Famines N° 91, p. 94  
Jeux de rôles N°106, p.118  
Mac: face au PC et aux 32 bits N°110, p. 82  
Micro Kid's N° 99, p. 90  
Micros et consoles N° 96, p. 92  
PC N°102, p. 98  
Réalité virtuelle N° 92, p. 86  
Sobriété de jeu N° 93, p.100  
Titre 10 ans N°100, p.116  
D-Day N°101, p.108  
Virus N° 95, p.106

## CHALLENGES

Golf N°91, p. 82  
Jeux de plates-formes N°92, p. 82  
Jeux de réflexion N°90, p. 86

## HITS (TESTS)

1869 N°116, p. 85  
A-Train N°104, p. 82  
Acas of the pacific N°105, p. 82  
Adams Family, The N°103, p. 78  
Adventure Tennis N° 99, p. 48  
Allan Breed '92, special edition N°110, p. 82  
Apidon N° 98, p. 81  
Aspid N°102, p. 64  
Azuweriana N°104, p. 64  
Arabian Nights N°114, p. 74  
Armour-Geddon N° 92, p. 82  
Ashes of Empire N°107, p. 76  
Assassin N°108, p. 64  
ATAC N°108, p. 52  
Augusta Golf N° 92, p. 60  
AV-68 Harrier Assault N°111, p. 84  
B-17 N°114, p. 90  
B17 N°105, p. 78  
Battle Chess 4000 N°112, p. 88  
Battle Isle 93 N°116, p. 88  
Battle Isle N°101, p. 66  
BC Kid N°110, p. 66  
Best of the Best, Championship Karate N°110, p. 60  
Big Run N°100, p. 69  
Bill's Tomato game N°110, p. 46  
Billard American N°106, p. 86  
Birds of Prey N° 99, p. 62  
Body Blow N°113, p. 76  
Body N° 91, p. 66  
Brainies, The N° 95, p. 88  
Brat N° 92, p. 66

Captain Planet N° 94, p. 66  
Car and driver N°108, p. 78  
Cardxox N° 99, p. 49  
Castle of Dr. Brain N° 98, p. 55  
Castles 2, Siege & Conquest N°110, p. 54  
Castles  
Celtic Legends N° 95, p. 76  
Dance engine N°111, p. 44  
Dante's Strike N°105, p. 88  
Dante's Miracle N°105, p. 88  
Dante's Master 2000 N°100, p. 71  
Digi's Challenge N° 91, p. 60  
Chuck Rock 2, Son of Chuck N°113, p. 93  
Comanche N°114, p. 100  
Comanche Mission disk 1 N°108, p. 50  
Comanche N°110, p. 74  
Complete chess system, The N°111, p. 72  
Contraptions N°105, p. 72  
Crazy Cars N°111, p. 60  
Craspers N°107, p. 70  
Creepy Castle N° 90, p. 64  
Cyber Lip N°110, p. 70  
Cylon N°108, p. 58  
D-Day N°102, p. 60  
D-Generation (PC) N°105, p. 64  
D-Generation (ST) N° 91, p. 56  
Darius Twin N°108, p. 60  
David Leadbetter's Golf Delverance N°103, p. 61  
Desert Strike N°114, p. 80  
Deuteros N° 93, p. 60  
Devil Hunter N° 91, p. 64  
Dick Tracy N° 90, p. 58  
Dogfight N°114, p. 96  
Domum N°106, p. 62  
Doodledog N°107, p. 72  
Double Dragon 3 N° 96, p. 57  
Dune N°101, p. 52  
Dylan Dog (Amiga, PC) N° 99, p. 52  
Dylan Dog (PC) N°101, p. 78  
Dyna Blaster N°101, p. 76  
Eagle Ball Deluxe N°115, p. 90  
E-Fish N°113, p. 84  
El N° 94, p. 68  
Elixir N° 93, p. 84  
Emity N°113, p. 72  
Epic IPO N°104, p. 58  
Epic (ST) N°100, p. 78  
F-15 Strike Eagle 3 N°110, p. 42  
F117A N° 94, p. 46  
Falcon 3.0 N°101, p. 56  
Fields of Glory N°116, p. 90  
Fire and Ice N°102, p. 68  
First Samurai (PC) N°106, p. 72  
First Samurai N° 96, p. 46  
Flashback N°108, p. 48  
Flight Simulator 4 et Designer N°110, p. 60  
Formula One Grand Prix N°111, p. 52  
Front Page Sports Football N° 90, p. 57  
Full Contact N° 93, p. 61  
Gauntlet 3 N° 92, p. 53  
Ghost Battle N°105, p. 64  
Global Effect N° 90, p. 59  
Go Player N°116, p. 72  
Goat N° 98, p. 50  
Goblins N° 98, p. 50

Goblins 2 N°108, p. 66  
Goods N° 90, p. 63  
Grand Prix (ST) N°103, p. 68  
Grand Prix N° 98, p. 53  
Grandmaster chess N°106, p. 78  
Grubby Hockey 3 N°116, p. 92  
Gunship 2000 N° 94, p. 58  
Honor Rising Alliance N° 98, p. 58  
Horobrain 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  
Hovelfarts N° 92, p. 54  
Hudson Hawk N° 96, p. 42  
Humans, The N°110, p. 58  
Hyperpool N° 99, p. 55  
Icarus N° 91, p. 55  
Incredible machine N°111, p. 68  
Jaguar XJ-220 N°104, p. 53  
Jetfighter 2 N° 92, p. 59  
Jim Power N°103, p. 76  
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N°107, p. 74  
Jimmy White's Whirlwind Snooker N° 96, p. 40  
Jordan in Flight N°114, p. 66  
Killerball N° 99, p. 51  
Killing Cloud N° 91, p. 62  
L'Angle d'Or 2 N° 98, p. 59  
La Bande à Picasso : le rôle joué par Far N°100, p. 72  
Last Ninja 3 N° 96, p. 50  
Leader N° 99, p. 66  
Legend of Hero Tamao N° 90, p. 72  
Legend of Myra, The N°113, p. 96  
Legend of Ragnarok N°111, p. 76  
Lemmings 2, the Tribes N°112, p. 74  
Les Aventures de Moktar N° 96, p. 54  
Lionheart N°112, p. 84  
Logical N° 93, p. 63  
Lorna N° 90, p. 62  
Lost Vikings N°115, p. 86  
Lotus 2 N° 95, p. 84  
Lotus 3 N°106, p. 90  
Machinarium N°114, p. 72  
Magic Pockets N° 94, p. 62  
Manager, The N°107, p. 66  
Many faces of Go N° 93, p. 66  
Marvelland N° 93, p. 56  
Mega lo mono N°103, p. 78  
Megalotriest N° 95, p. 72  
Merchant Colony N° 91, p. 54  
Metal Mutant N° 91, p. 53  
Microgolf Golf N° 94, p. 48  
Monster Business N° 94, p. 52  
Motorhead N°110, p. 50  
Nazar Challenge N° 95, p. 64  
Nebulus 2 N° 95, p. 78  
Nicky boom N°106, p. 82  
Nigel Mansell's WC 1200 N°114, p. 84  
Nigel Mansell's WC N° 93, p. 61  
No second prize N°108, p. 66  
Onor Shiro's Bridge N°110, p. 62  
Outright N° 93, p. 51  
Ox N°101, p. 80  
Oyd N°108, p. 74

Paragliding Simulation N°100, p. 74  
Parasol Stars N°102, p. 72  
Perfect General, The N°103, p. 66  
66  
Pebbles 2 N°100, p. 75  
Power, The N° 90, p. 65  
Prehistrator II N°113, p. 87  
Prehistrator N° 92, p. 57  
Première N°105, p. 80  
Prime Mover N°114, p. 74  
Prince of Persia (MAC) N°104, p. 66  
Prince of Persia N°116, p. 68  
Project-X N°102, p. 56  
Prostator N°116, p. 76  
Pushover N°104, p. 30  
Puffy N°107, p. 68  
Quick and Silvo N° 92, p. 56  
R Type 2 N° 93, p. 59  
Rage N° 95, p. 63  
Rampart N°103, p. 86  
RBI 2 Baseball N° 93, p. 57  
Reach for the skies N°108, p. 82  
Reclams N° 99, p. 54  
Risky Woods N°104, p. 74  
Road and track N°105, p. 53  
Road Rash N°108, p. 70  
Robocop N°100, p. 67  
Robocop 3 (Amiga) N° 98, p. 52  
Robocop 3 (ST) N°102, p. 76  
Rockstar N°100, p. 84  
Roadland N° 94, p. 56  
Rolling Runny N° 96, p. 49  
Rugby The World Cup N°108, p. 62  
S.C. Out N° 95, p. 66  
Secret Missions of the Luftwaffe N°108, p. 65  
Sensible soccer N°108, p. 54  
Shooter of the Beast 3 N°108, p. 48  
Shuffe N°101, p. 72  
Ship N°104, p. 74  
Sink or Swim N°115, p. 76  
Slepkewaker N°112, p. 80  
Son Shu Si N° 98, p. 54  
Sonic the Edgehog N° 93, p. 66  
Space Condo, the voyage beyond N°113, p.100  
Space Hulk N°115, p. 94  
Spore N° 96, p. 34  
Starship N°111, p. 48  
Strike Fighter 2 N°115, p. 68  
Strike Commander N°105, p. 74  
Stunt Island N°111, p. 80  
Suplex N° 96, p. 36  
Super2 N°114, p. 70  
Superski 2 N°102, p. 63  
Switchblade N° 92, p. 50  
Techno Mutant Hero Turbles N° 98, p. 57  
Tegil's Menemeres N°114, p. 94  
Terminator 2 N° 93, p. 72  
Terminator 2020 N°111, p. 64  
Theatre of war N°105, p. 60  
Think Cross N° 98, p. 62  
Tit N° 92, p. 52  
Tales, The N°107, p. 82  
Top Off N° 99, p. 53  
Transarcia N°115, p. 84

Tree Warrior (Amigal)	N° 98, p. 68
Tree Warrior (ST)	N°104, p. 60
Troddlers	N°106, p. 86
Trois	N°117, p. 54
Utopia	N° 95, 60
Vexxex	N° 91, 57, 50
Vroom (Amigal)	N°101, p. 60
Vroom Multi-player	N°114, p. 87
Vroom	N° 94, p. 50
Walker	N°113, p. 80
War in the Gulf	N°116, p. 96
Warrior	N° 92, 51, 51
Whale's Voyage	N°116, p. 82
Wing Commander 2	N° 95, p. 60
Wing Commander : Secret Missions 2	N° 92, 92, 52
Wiskid	N°104, p. 56
Witchchild	N° 99, p. 46
Witchstein 3D	N°105, p. 58
Warriors	N°104, p. 70
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 45
Wonders	N° 90, p. 64
WOLF	N° 98, p. 44
Xenothets	N°113, p. 98
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Zera Wing	N° 93, p. 53
Zool 1200	N°113, p. 90
Zool	N°106, p. 70

## SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVEVENTURE)

Eternam	N°103, p.110
Abandoned Places 2	N°115, p.108
Adventures of Robin Hood, The AGE	N° 94, p.104
Alone in the dark	N° 96, p.105
Amazon : Guardians of Eden	N°107, p.124
Amberstar	N°108, p.126
Another World	N° 96, p.112
Amorph 1	N° 93, p.116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p.110
Band's Talk Construction Set	N°100, p.147
Borgon Attack	N°104, p.115
Bot 2 (Amigal)	N°105, p.122
Bot 2 (PC)	N°107, p.132
Botman returns	N°112, p.128/129/130
Botman at Kenner	N°118, p. 100
Botswal	N° 90, p.107
Block Crypt	N°100, p.143
Blood of destiny, Realm of Arkaria	N°113, p.102
Compass	N°108, p.116
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p.104
Champion of the Ring	N° 92, p.106
Chevalier du labyrinthe, Le Civilization (Amig)	N°102, p.112
Civilization (Amig)	N°113, p.110
Civilization	N° 98, p.103
Civilization	N°114, p. 118
Cobra Mission	N°116, p. 110
Coran the Conqueror	N° 96, p.110
Conquest of the Longbow	N° 98, p.113
Croisières pour un cadavre	N° 93, p.117
Dark Hall	N°111, p.112
Dark heart of Urukim	N° 91, p.106
Dark queen of Krym	N°105, p.118
Dark Seed	N°102, p.116
Darklands	N°105, p.124
Death Knights of Krym	N° 91, p.106
Dune 2	N°111, p. 98
Durgon Master (PC)	N°106, p.134
Eco Quest	N°102, p.120
Etern 2	N° 99, p.106
Eric the Ironsmy	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
Fête-Gôtes of dawn	N° 95, p.127
Freddy (Pharlas)	N°115, p.174
Frederic Pohl's gateway	N°105, p.116
Full Metal Planete	N°110, p.114
Heart of China	N° 93, p.106
Handball	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
Inco	N°110, p.104
Indiana Jones and the Fates of Atlantis	N°112, p. 97
labor	N°100, p.120
labor	N°115, p.122
Jauneymen Project	N°115, p.118
KGB	N°106, p.138
King's Quest 6	N°108, p.112
King's Quest V (Amig)	N°114, p.114
Kyrandia	N°104, p.128
Lauro Bow 2, The dagger of Anan Ru	N°105, p.112
Leather godelites of Phobos 2	N°106, p.136
Legacy, The	N°108, p.128
Legend (Amigal)	N°110, p.120
Legend (PC)	N°102, p.118
Legend of darkmoon, The, Eye of the beholder	N°104, p.118
Legens of Valour	N°108, p.132
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p.125
Les Morley in : lost in L.A.	N°101, p.130
Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N°100, p.120
Lost files of Sherlock Holmes, The	N°106, p.131
Lost in time	N°115, p. 98
Lost secret of the rainforest	N°114, p. 108
Lure of the temptress	N°108, p.133
Magic candle 3, The	N°114, p. 116
Marian Memorandum	N°106, p.142
Mogul Island	N°101, p.126
Mogul Maria	N° 93, p.108
Mogultraveller 2 : Quest for the Ancients	N°109, p.109
Mercenary 3 : The Dion Crisis	N°100, p. 46
Night & Magic 3, les îles de Tera	N°114, p. 112
Night and Magic 3 (Amig)	N°105, p.122
Night and Magic 3 (PC)	N° 95, p.23
Night and Magic Clouds of Xen	N°107, p.28
Night and Magic V	N°114, p. 116
Monkey Island 2	N° 99, p.104
Monkey Island 2	N° 84, p.106
Noron	N°113, p.106
Nippon Sales inc.	N° 93, p.113
Nobunago's Ambitions 2	N° 95, p.122
Phantasy Star 3	N°103, p.114
Platoon's edge	N°103, p.112
Police Quest 3	N° 98, p.104
Pools of Darkness (Amigal)	N°103, p.114
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p.121
Quest for Glory 3	N°108, p.118
Return of the Phantom	N°116, p. 106
Rex Nebular and the gender Bender	N°107, p.122
Ringsworld, Revenge of the postichard	N°112, p.100
Rome Ad 92	N°111, p.108
Shadow of the comet	N°112, p.108
Shadow Sorcerer	N° 95, p.126
Shadowlands	N°101, p.128
Sherlock Holmes	N°104, p.122
Shogunry, The	N°110, p.108
Sim Apt	N° 98, p.100
Sinners, The : Born VS the Space Mutants	N° 94, p.100
Space 1889	N° 96, p.108
Space Quest 4	N° 93, p.106
Space Quest 5	N°112, p. 92
SpaceShip Worklog	N°110, p.100
Star Trek	N°101, p.122
StarLegions	N°110, p.112
Storm Master	N° 99, p.103
Summoning, The	N°108, p.122

Super Hydris	N° 83, p.146
Suspicious Cargo	N° 96, p.106
Task Force 1842	N°108, p.140
Transarcata	N°117, 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 Underworlds	N°100, p.137
Wall of darkness	N°114, p.102
Wizards	N°108, p.120
Wen the Prophecy	N°107, p.130
Willy Beamish (Amig)	N°106, p.140
Willy Beamish	N° 98, p.106
Wizards 6 : Bone 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 Plus	N°10H
Titel Guide 1993	N°101H

## SOLUTIONS

Abdams Family	N°107, p.142
Alone in the dark	N°111, p.125
Another World	N°105, p.131
Borgon Attack	N°107, p.140
Bot 2	N°105, p.140/108 strikes back
Conquest of the Longbow	N°101, p.153
Croisières pour un cadavre	N°108, p.133
Dark Seed	N°108, p.145
Dune	N° 92, p.114
Eiva, Mistress of the Dark	N°108, p.142
Eternam	N°106, p.142
Eye of the Beholder	N° 93, p.124
Eye of the Beholder 2	N°103, p.124
Fascination	N°108, p.132
Félicite mago	N° 76, p.116

Finalbook, les plans	N°113, p.112
Finalbook, les plans 2/3e	N°114, p. 120
Galisa	N°108, p.147
Gollins	N°103, p.134
Heart of China	N°105, p.116
Hook	N°112, p.130
Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p.124
Indiana Jones et la dernière croisade	N°105, p.126
Indiana Jones (livre 4), The fate of Atlantis	N°110, p.116
King's Quest 5	N°101, p.138
King's Quest 6	N°111, p.118
Leisure suit Larry 3	N° 89, p.112
Lemmings (zodex)	N° 91, p.113
Loom	N°104, p.124
Lord of the ring	N°110, p.126
Lord of the ring, complément	N°107, p.136
Lord of the Temples	N° 95, p. 32
Morice Marston	N°100, p.155
Mogul Island	N°101, p.134
Mogul Island 2	N° 87, p.120
Operation Stealth : Secret Defense	N°100, p.152
Out of the Blues Brothers	N° 95, p.133
Police Quest 2	N°100, p.160
Police Quest 3	N° 79, p.110
Populous	N° 80, p. 120
Price of Persia	N°95, p. 33
Quest for Glory 3	N°112, p. 114
Rex Nebular	N°112, p. 128
Roboquest 3	N°107, p.145
Secret of the Monkey Island	N°94, p. 110
Shadow of the Beast	N°75, p. 106
Space Quest 2	N°113, p. 120
Space Quest 3	N°90, p. 110
Space Quest 4	N°110, p. 124
Ultima 5	N°98, p. 116
Ultima 6	N°98, p. 114
Ultima 7	N°105, p. 128
Ultima Underworld (un attentat à solution)	N°105, p. 125
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
Wen	N°110, p. 129
Willy Beamish	N°111, p. 127

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement  
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt  
à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros  
jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros   
Somme totale

Je vous adresse la 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'abonné :   
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Détail d'expédition : 6 semaines.

# SYSTEME DE NOTATION

**ACTION SPORT**

1 2 3 4 5

## GRAPHISMES

Les graphismes ont-ils un peu de couleurs, mais l'originalité des décors retient-ils vraiment le coup ?

79

## ANIMATION

La scénarisation est-elle rapide et l'impression de vitesse exaltante ?

85

## MUSIQUE

Les musiques qui accompagnent le jeu sont-elles pour la plupart assez entraînantes ?

80

## BRUITAGES

Les bruitages ont-ils un peu de réalisme, mais sont-ils assez suffisants pour soutenir correctement l'action ?

76

## PRISE EN MAIN

Quel niveau ? Il suffit d'examiner la diapositive et de s'imposer du joystick le plus proche pour commencer à jouer.

88

## JOUABILITE

Les commandes répondent-elles parfaitement aux commandes et le système de jeu est-il remarquablement ingénieux ?

88

## DUREE DE VIE

On se rebute jamais une bonne petite partie à deux ? Et en plus, le mode championnat risque de vous occuper un bon moment !

87

## DIFFICULTE

JOUEURS

2

PRIX

AMIGA

INTERET

86%

## TOP

Le mode deux joueurs est vraiment génial

Les décors sont remarquablement originaux

## FLOP

La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive

Les véhicules manquent un peu de couleurs

**A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'annoncer 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*, doté d'1 point de réflexion et 1 point d'action.

### INTERET (NOTE GLOBALE)

L'interêt n'est pas le plus important, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'interêt que vous vous basez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'1 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 longuement avant de l'apprécier ?

### GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

### ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

### MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

### BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

### JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

### DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

### DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

### JOUEURS

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

### PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

## BAREME DES NOTES

### 90 %-99 %

Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux classés de 90% peuvent être rattachés aux jeux les plus Acrobats de 92%, le titre devient une référence (*Dungeon Master*, *Tetris*, *Samurai*, *Crackout*).

### 80 %-89 %

Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment, les sorts 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 inextinguible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

### 30 %-49 %

Quelques clairs à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

### 1 %-29 %

Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

## CODE DES PRIX DE TILT

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

# GUIDE DES SORTIES DU MOIS

**C**ette rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étagères, à quel prix et dans quel numéro de *Tilt*, le test a été effectué.

## NOM/MACHINE/PRIX/EDITEUR/DISPONIBILITE/TILT N°

AMBUSH AT SORINOR	PC	D	MINDCRAFT	disponible	
BETRAYAL AT KRONDOR	PC	D	DYNAMIX	disponible	116
BODY BLOWS	PC	C	TEAM 17	disponible	
CHESS MANIAC	PC	E	SPECTRUM	disponible	115
DAY OF THE TENTACLE	PC-CD	D	LUCAS ARTS	disponible	116
EIGHT BALL DELUXE	MAC	D	AMTEX	disponible	115
ERIC THE UNREADY	PC	C	LEGEND SOFT	disponible	112
GOBLIINS	PC-CD	D	COKTEL	disponible	98
HOMEWORLD	PC	D	LEGEND	disponible	
LOST VIKINGS	AMI	C	INTERPLAY	disponible	115
ONE STEP BEYOND	AMI	B	OCEAN	disponible	117
ONE STEP BEYOND	PC	B	OCEAN	disponible	
PINBALL FOR WINDOWS	PC	D	DYNAMIX	disponible	
PRIVATEER	PC	E	ORIGIN	23 septembre	118
RAILROAD TYCOON DELUXE	PC	D	MICROPROSE	disponible	117
SPACE HULK	PC	D	E.A	disponible	115
THE SILVER SEED (SERPENT ISLE)	PC	B	ORIGIN	disponible	
V FOR VICTORY 4	PC	D	THREE SIXTY	disponible	
WARLORDS II	PC	D	SSG	disponible	
Wing Commander Academy	PC		ORIGIN	disponible	118
WOODYS WORLD	AMI	C	VISION	disponible	
ZOOL	ST	C	GREMLIN	disponible	118



**ALONE IN THE DARK 2**

Vous en rêvez, vous l'attendiez, il arrive ! Sera-t-il vraiment meilleur que le premier épisode ? Quelles seront les différences ? Y'aura-t'il un Alone in the Dark 3 ? Vous saurez tout sur Alone in the Dark 2 dans notre prochain numéro.



**SOLUTION : SERPENT ISLE**

Dès le mois prochain, vous découvrirez la première partie de la solution détaillée du colossal Serpent Isle, l'un des jeux que vous nous demandez le plus. De quoi patienter en attendant Ultima VII !



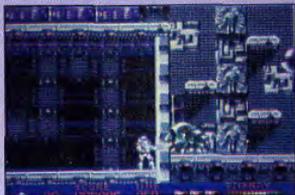
**SHADOWCASTER**

Promis, juré, craché ! Shadowcaster sera disséqué en long, en large et en travers par nos spécialistes dans le *TIT* 119. Ce magnifique jeu réalisé par les auteurs de Black Crypt a toutes les chances de devenir une référence.



**ET... JURASSIC PARK !**

Pretardé jusqu'à la fin octobre pour coïncider avec la sortie du film de Spielberg, Jurassic Park devrait apparaître en test dans ce numéro de novembre.



**TURRICAN 3**

Turrigan reste aujourd'hui l'un des grands titres en matière de jeux d'action. Trois ans après Turrigan 2, voici Turrigan 3 qui reprend les meilleurs éléments des versions consoles. L'Amiga, poussé dans ses derniers retranchements, c'est Turrigan 3 ! Test dans le prochain numéro.



**DEPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES  
VOS MICROS LES ATTENDAIENT...**



**AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.**



Look for this brand on  
all official Jurassic Park™  
products. If it's not  
Jurassic Park™, it's extinct!

Amblin Entertainment, Inc.  
© 1993 Amblin Entertainment, Inc.  
All rights reserved.

**ocean**<sup>®</sup>

**PC ET COMPATIBLES  
AMIGA  
AMIGA A1200  
PC CD ROM**

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