

NUMERO SPECIAL

LE GUIDE DE NOEL DES JEUX SUR MICROS

3DO

ANNICK

LA EST DISPONIBLE !
FAUT-IL
CRAQUER ? P. 20

GUIDE D'ACHAT TOUS LES JEUX MICRO
DE L'ANNEE AU BANC D'ESSAI

UTILE!

CHOISISSEZ VOTRE LECTEUR

CD-ROM

SANS RISQUE D'ERREUR P. 26

GENIAL!

TOUTES LES ASTUCES
POUR ECONOMISER
JUSQU'A 50% SUR
L'ACHAT DE VOTRE
PROCHAIN PC!
P. 30

DOSSIER COMPLET
SIMULATEURS
DE VOL P. 42

LES MEILLEURS SOFTS
LES MANETTES SPECIALISEES
LE FUTUR DE LA SIMULATION

SUPER MATCHS !

TILT OPPOSE
LES MEILLEURS TITRES
DE CHAQUE CATEGORIE :

- ▶ DAY OF THE TENTACLE contre SIMON THE SORCERER P. 80
- ▶ BETRAYAL AT KRONDOR contre SERPENT ISLE P. 94
- ▶ PRINCE OF PERSIA II contre SUPERFROG P. 70
- ▶ DUNE 2 contre SYNDICATE P. 112
- ▶ TORNADO contre DOGFIGHT P. 52
- ▶ CHAOS ENGINE contre FLASHBACK P. 60
- ▶ F1 GRAND PRIX contre JORDAN IN FLIGHT P. 102

CARTES SONORES

CHOISIR LA MEILLEURE SOLUTION
POUR SONORISER SON MICRO P.34

FALCON
AMIGA 1200
LE POINT SUR
L'AFFRONTEMENT
P. 14

ST QUE
REPENDRE
AUX
DETRACTEURS
DU ST ? P. 16

JOUER SUR MAC :

QUELLE CONFIGURATION ?
QUELS JEUX ? P. 24

L2207 - 120 H - 39.00 F



TITLE ELAPSED 2:21

SCORE 223 675

So

S

1235
MS2 - RM765 2
LIVED - (TARGET 01)
DROPPING)



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 FTTC) et l'expéditeur
MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
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 multimedia. 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

SOMMAIRE

LES DOSSIERS

L'AMIGA FAIT SA GAMME

p10

Depuis l'Amiga 600 au dernier-né, l'Amiga 4000, Tilt passe en revue la gamme de Commodore. Les points forts et les défauts de chaque machine sont mis à nu dans notre dossier en page 10.

FALCON VS AMIGA 1200

p14

Atari et Commodore s'affrontent encore aujourd'hui par machine interposée. Un match à suivre de près.

QUE REPENDRE AUX DETRACTEURS DU ST ?

p16

L'Atari ST est-il une machine dépassée ? Faut-il en changer ? Tilt vous apporte LA réponse.

LA 3DO EST DISPONIBLE : FAUT-IL L'ACHETER ?

p20

La 3DO est enfin sortie aux USA ! Nous vous parlions depuis plusieurs mois de cette machine révolutionnaire. Nous avons acheté l'un des premiers exemplaires disponibles. Faut-il craquer ?



JOUER SUR MAC : SUR QUELLE CONFIG ET AVEC QUELS JEUX ?

p24

La place du Mac dans le domaine ludique a bien évolué. Il aura fallu cependant attendre 1993 pour que les amateurs de jeux soient réellement comblés.

CHOISISSEZ VOTRE LECTEUR CD-ROM SANS ERREUR

p26

Le CD a transformé le monde de la musique. Il s'attaque maintenant à la micro : une véritable révolution.

ECONOMISEZ 50% SUR LE PRIX DE VOTRE PC

p30

Toutes les astuces pour économiser jusqu'à 50% sur l'achat de votre prochain PC. Les trucs à savoir, les pièges à éviter.

CARTES SON

p34

Les cartes son ont parcouru du chemin et l'offre est importante. Quelle carte choisir et pour quoi faire ?

PHILIPS CD-I

p36

Le bilan sur la machine multimédia qui, après un départ officieux, semble vouloir prendre son essor.

LES TESTS

SIMULATEURS DE VOL

p51

Tornado contre Dogfight

p52

Une simulation d'un réalisme très poussé contre un logiciel très ludique : ce match résume les questions que se posent les joueurs aujourd'hui. Faut-il mettre l'accent sur les techniques de pilotage ou se concentrer sur le simple plaisir du vol ?

ACTION

p59

Chaos Engine contre Flashback

p60

Ces deux titres misent sur l'action, mais Flashback introduit des éléments de jeu d'aventure, alors que The Chaos Engine rappelle, par certains côtés les jeux de rôle. Le résultat est à la hauteur de nos espérances.

PLATES-FORMES

p69

Prince of Persia 2 contre Superfrog

p70

Face à face, deux conceptions très différentes du jeu de plates-formes : d'un côté l'atmosphère angoissante des auterres remplis de pièges et de l'autre, le délire digne d'un véritable dessin animé. Lequel choisir ?



AVENTURE

p79

Day of the Tentacle contre Simon the Sorcerer

p80

Les amateurs de jeux d'aventure ont été comblés avec ces deux logiciels complètement démentis dont l'humour dévastateur ne laissera personne indifférent. Lequel choisir ? Réponse page 80.

JEUX DE RÔLE

p93

Betrayal at Krondor contre Serpent Isle

p94

La suite très attendue d'Ultima VII : The Black Gate face au premier jeu d'aventure de Sierra : deux logiciels dotés d'un excellent scénario qui prouvent que le jeu de rôle prend une nouvelle orientation.

SPORT

p101

Jordan in Flight contre Formula One Grand Prix

p102

Ce match illustre à merveille les deux tendances créatives qui prévalent actuellement dans les simulations sportives. Microprose joue les perfectionnistes alors qu'Electronic Arts innove sur tous les plans.

Salut à tous !

Faut-il craquer pour la 3DO ? Day of the Tentacle est-il meilleur que Simon the Sorcerer ? Comment économiser jusqu'à 50% sur l'achat de votre prochain PC ? Betrayal at Krondor ou Serpent Isle ? Que réponde aux détracteurs du ST ? Si vous vous posez ces questions, alors suivez le guide. Dans notre partie dossier, nous détaillons page par page toutes les machines disponibles sur le marché, chacune disposant même d'une fiche technique complète. Nous avons fait appel à un spécialiste pour qu'il condense dans une dizaine de pages toute son expertise sur les simulateurs de vol. Vous pourrez ainsi tout savoir sur ce qui constitue l'une des familles les plus courtisées dans la famille des jeux micro : ses débuts, son avenir, ses accessoires et, bien sûr, tous les grands titres qui ont marqué son histoire. Nous mettons aussi à votre disposition 159 fiches très complètes qui représentent ce qu'il faut savoir sur tous les jeux micro parus cette année. Bien entendu, vous disposerez des notes que chacun a reçu lors de son test, pour pouvoir comparer selon vos propres critères de sélection. Nos fiches sont classées par genre et chacune de ces genres commence par un match, LE match que vous attendiez. Attention, cependant ! Il ne s'agit en aucun cas des Tilt d'Or. Ces derniers seront remis à la fin de ce mois au cours de la Grande Nuit des Jeux Vidéo, une émission de France 3 qui vous est spécialement destinée : des clips, des démos et des entretiens pendant quatre heures, des interviews consacrées à nos jeux favoris. Enfin, pour tout récapituler, vous trouverez en fin de magazine six pages de tableaux qui vous permettront d'avoir un point de vue global sur cette année micro écoulée. Voilà ! Vous avez en main l'essentiel de douze mois de vie micro, 365 jours de la vie de Tilt. Au cours des quelque 1 540 pages que nous avons écrites pour vous, nous espérons vous avoir fait partager nos passions et nos déceptions et nous espérons que vous serez toujours plus nombreux à nous suivre au travers des mondes magiques, merveilleux et fascinants des jeux micro.

Jean-Michel Blottière, Dogue de Mauve,
Morgan Feroyd, Serge D. Grun,
Thierry Guillard, Jacques Harbonn,
Jean-Loup Jovanovic, Piotr Korolev,
Marc Lacombe, Marc Menier
et toute l'équipe

LES XV COMMANDEMENTS DE LA MICRO

p38

Tout ce que vous devez savoir (et faire) pour vous assurer une cohabitation heureuse avec la machine de vos rêves.

ZE KILLER

p40

Pouffeur de logiciels médiocres, Ze Killer s'est échappé des locaux de Consoles+ pour venir sévir chez Tilt. Ne manquez pas le compte-rendu de ses exploits.

DOSSIER COMPLET SIMULATEURS DE VOL

p42

La simulation de vol dépasse souvent le simple univers du jeu. Longtemps réservée aux passionnés, elle s'ouvre aujourd'hui à un public de plus en plus vaste. Un dossier complet en page 42.



REFLEXION

p111

Dune 2 contre Syndicate

p112

Ces deux jeux font appel à des techniques de programmation et des sujets très différents. Il n'en ont pas moins de nombreux points similaires. Le choix du vainqueur de ce match au sommet ne dépend que de vos goûts.

SUPER TEST 160 LOGICIELS

p126

Du hit incontournable aux flops à éviter absolument, ces tableaux vous livrent tout sur les 160 logiciels de l'année : tous les renseignements accessibles au premier coup d'œil.

INDEX

p132

ADRESSES

p138



CODE DES PRIX

A = jusqu'à 50 F
B = 100 à 150 F
C = 200 à 250 F
D = 300 à 350 F
E = 400 à 450 F
F = 500 à 550 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
K = + de 3 000 F

Une année micro

Tous les mois, ils ont traqué l'info et testé le soft. Aujourd'hui, ils vous disent ce qu'ils ont pensé de cette année qui s'achève.



Dogue de Mauve Grand Vizir de la rédaction

Il s'en est passé des choses en 93 ! Nouvelles machines (3DO, A1200, Falcon...), nouveaux jeux et nouvelle formule pour Tilt (ainsi que nouveau job puisque j'ai été nommé rédac' chef adjoint). Les jeux qui m'ont le plus marqué ? Je dirais Syndicate (formidable), Lands of Lore (incontournable), Dark Sun (indispensable) et Day of the Tentacle version CD, Version CD ? Epouvantable ! Mon vieux 386 n'a pas encore de lecteur CD-ROM ! Grandes décisions de fin d'année : je vais m'offrir une carte mère 486dx2/66 avec bus locaux partout ! Les jeux dont j'espère le plus pour 94 ? Ultima VIII, Rise of the Robots, Rebel Assault et The Dig. A l'année prochaine !



Jacques Harbom Retardataire chronique

Passionné de jeu d'aventure, de réflexion et de rôle, l'année 93 m'a comblé. Je n'ai pas résisté à l'invitation de The 7th Guest. La qualité stupéfiante de la réalisation et l'ambiance suffisent largement à compenser quelques faiblesses.

Lands of Lore m'a tenu aussi dans ses rets. Certes le jeu n'apporte rien de nouveau. Mais à partir de recettes éprouvées, Westwood Studio a mis sur pied un jeu quasi parfait. Betrayal at Krondor est une autre grande peinture dans les jeux de rôle. Colé aventure, Day of the Tentacle est tout simplement parfait ! Sans parler de nombreux autres titres d'un excellent niveau. Bref, une année fertile en nuits blanches !



Serge D. Grun Moderniseur fou

C'était pas une belle année, ça ?

Avec plein de jeux superbes pour nous faire oublier qu'on peut également faire des crises d'épilepsie en regardant Darothée: Betrayal at Krondor, V for Victory III, Day of the Tentacle et puis aussi Fields of Glory (qui est ou wargame ce que Patrick Juvet est à la chanson), ainsi que toute une foultitude d'autres que je n'ai pas la place de citer, et quelques daubes monumentales (par ici les Putois d'Or, merci) que je ne citerai pas. Des années comme ça, on en prendrait bien deux pour le prix d'une, non ?

Allez, un Valium, et j'y retourne de ce pas !



Morgan Feroy Vizirette

1993 : Ma vie, mon œuvre ! Un sujet fascinant non ? Bien sûr, je pourrais vous dire que c'était une année riche en jeux, que je me suis épaté avec des softs comme Day of the Tentacle, Sam & Max, Betrayal at Krondor, Railroad Tycoon, Civilization, Syndicate et Lands of Lore. Je pourrais aussi vous parler chaque détail caustillant de ma vie personnelle ou bien encore vous exposer mes difficultés financières. Eh bien non ! Je ne ferai rien de tout cela ! Pour la simple et bonne raison que 1993 a été un année terrible. Souvenez-vous : cela fait maintenant 68 mois et 21 jours que Desproges est mort... Et de ça, je ne m'en remets toujours pas.



Marc Lacombe Mouchequiptologue

Indiscutablement, l'année 1993 aura été placée pour moi sous le signe de la tentacule (je sais, on dit un tentacule, mais, par le grand colamar cosmique, ça sonne tout de même bougrement mieux au féminin, non ?). Difficile en effet de résister à l'humour dévastateur de Day of the Tentacle ! Cette année nous a aussi réservé quelques bonnes surprises, comme Soccer Kid, Flashback ou Lands of Lore, mais je préfère oublier les premiers pas, pas très convaincants du CD-ROM et du CD-I. Mon plus tendre vœu pour 1994 : qu'on arrête un peu de nous gonfler avec l'épilepsie !



Piotr Korolev Gros de la troupe

Avec tous les beaux oiseaux qui ont pris leur vol cette année, je n'ai que l'embaras du choix pour désigner les jeux importants : de Comanche à Tornado, en passant par Dogfight, Jump Jet, F-15 III et Strike Commander, je n'ai presque jamais laissé souffler ma machine.

D'autant plus que je me suis laissé aussi attiré par le chant des sirènes d'autres genres. Ainsi, j'ai vraiment craqué pour Fields of Glory (qui est ou wargame ce que la Pierre de Rosette est à l'égyptologie) et pour Lands of Lore (mais j'me suis fait aider...). Et le pire, c'est que, comme chaque année, le meilleur reste à venir !



ENFANTS
France - Croatie - Bosnie

AVEC

Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES MULTIMEDIA ET PAGE SUIVANTE ET ENVOIE DES MAINTENANT TON BON DE COMMANDE.

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

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

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

MULTIMEDIA

CD-ROM ORCHID double vitesse,
compatible CD Photo, CD Audio,
CD XA, CDI 2450

CD-ROM EXT PANASONIC
compatible CD Photo, CD Audio +
Encyclopédie Grollier 2360 1995

CD-ROM EXT PANASONIC +
carte SOUND BLASTER PRO 2 +
Encyclopédie Grollier 3546 2890

Carte Son
ORCHID SOUND WAVE 32 2350

Carte Son
SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe +
Compil FUN RADIO 3 (4 jeux) 1190

Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP
+ Indiana Jones 4 1990

Scanner à Main 256 niveaux de gris,
Résolution 100-400 DP1,
Largeur 105 mm 599

CDI PHILIPS 220 3990

Carte FMV (Full Motion Vidéo) 1990

AMIGA CD 32 2490

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX



A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

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

DANS NOS BOUTIQUES

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

36, avenue Daumesnil
75012
PARIS
43 42 21 20

4, rue André Chénier
78000
VERSAILLES
30 21 75 01

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

PROCHAINEMENT

STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

Question:
Le PC, le FALCON,
ou le CDI?

Réponse:
3615
TILT

LES DOSSIERS

Choisir une machine, un CD-ROM, une carte son: les trucs à connaître, les pièges à éviter et bien d'autres choses encore...

Il y a une dizaine d'années, acheter une machine était relativement simple : on avait le choix entre l'Apple II et... l'Apple II. Bon, d'accord, il y avait bien quelques outsiders qui tentaient de survivre mais, dans l'ensemble, le marché était assez homogène. Aujourd'hui, ce sont dix revendeurs de PC qui s'entassent à chaque coin de rue, Commodore et Atari qui annoncent de nouvelles machines, Apple Computer qui baisse considérablement les prix des siennes, le multimédia qui rue dans les brancards, et j'en passe. Je ne vous parle même pas des processeurs qui deviennent obsolètes avant qu'on ait le temps de construire un ordinateur autour. Bref, le choix d'une machine demande que l'on prenne en compte non seulement ses capacités techniques, mais aussi sa durée de vie potentielle, le type de système d'exploitation, l'offre logicielle et bien d'autres facteurs encore. Tilt a donc décidé, à l'unanimité avec lui-même, de vous dévoiler tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter.

CD-ROM, CD-I, CD-XA... Au secours !

La petite galette de plastique métallisé qui remplace depuis quelques années nos vieux 33 tours est en train d'envahir la micro à toute vitesse. Avec une capacité de stockage de 660 Mo et la possibilité de contenir aussi bien des programmes que du son et de la vidéo, elle est en train de devenir le support de choix pour des jeux encore plus fantastiques que tout ce dont vous aviez pu rêver jusqu'à présent. Encore faut-il disposer du matériel adéquat. Les différents lecteurs pour PC ou les machines "spécialisées" telles que le CD-I ou la 3DO n'ont pas les mêmes possibilités. Si le doute vous envahit, n'hésitez pas à consulter les pages qui suivent.

La voix de son maître

Et puis que l'on parle de son, si vous n'avez pas encore de carte sonore

dans votre PC, foncez en page 34 : vous y trouverez tous les renseignements indispensables pour négocier adroitement avec votre banquier (ou vos parents, votre parrain ou, simplement, votre tirelire) le contenu de la lettre au Père Noël. Les agités du manche, les fêlés de l'aïe-lon et les disjonctés du palonnier n'ont pas été oubliés : la simulation de vol est en effet un genre qui se porte très bien, en particulier grâce à la puissance de plus en plus phénoménale des micros. Tout un dossier est consacré à ces programmes (voir en page 42) dont, pour certains, on ne sait plus si ce sont encore des jeux.

Scoop !

Nous avons une ligne directe avec le dieu de la micro. Si, si. Pour preuve, Lui qui possède aussi un ordinateur, nous a appelés pour nous dicter les XV commandements de la micro : tout ce qu'il faut savoir pour que la belle machine qui trône depuis dix minutes au beau milieu de votre bureau ne devienne pas dans les 24 heures un objet aussi inutile que totalement cassé.

Mais puisque je vois que vous trépignez d'impatience, je ne vous en dis pas plus. Accrochez-vous, on y va !



F-15 Strike Eagle III : la qualité des programmes est en augmentation constante.



L'AMIGA

• VALEUR SURE •

L'AMIGA COMPTE PARI MI LES VALEURS SURES DE LA MICRO GRACE A UNE GAMME QUI REPO ND AUX BESOINS DE TOUS LES UTILISATEURS, QUELLES QUE SOIENT LEURS RESSOURCES.

Comment se situent les Amiga 600, 1200 et 4000 au sein de la gamme ?

L'AMIGA 600

L'Amiga 600 prolonge la longue lignée Amiga commencée il y a bien longtemps avec l'Amiga 1000. Il adopte la solution intégrée de l'Amiga 500 (unité centrale et clavier d'un seul tenant), tout en étant plus compact grâce à l'abandon du clavier numérique. En dehors de son design, l'Amiga 600 ne se distingue de ses aînés que par quelques points : coprocesseur vidéo Super Fat Agnus pouvant gérer 2 Mo de mémoire, bus d'extension PCM-CIA et système

d'exploitation Workbench 2.0 (gestion plus complète et nouveau look avec icônes en relief). S'il est toujours en vente dans les magasins à un prix très concurrentiel, sa chaîne de production est toutefois arrêtée, Commodore préférant concentrer ses efforts sur les autres machines.

L'AMIGA 1200

L'Amiga 1200 est le dernier né des trois. Il reprend le look de l'Amiga 500 et dispose tout comme lui d'un clavier numérique.

Sous ce design presque identique se cache en fait une machine beaucoup plus puissante. Le processeur est désormais un 32 bits (68020) cadencé à une vitesse double de celui de l'Amiga 500, soit un gain global d'un facteur 4 environ. Le nouveau

coprocesseur graphique est aussi bien plus performant : résolutions supérieures VGA et SVGA, mode 256 couleurs, palette de 16 millions de couleurs (codage sur 24 bits). Enfin, le système d'exploitation Workbench 3.0 est efficace : interface graphique multitâche, polices vectorielles, multilingue, système Cross-DOS assurant la compatibilité MS-DOS. Il reprend aussi les options de l'Amiga 600 : bus d'extension PCM-CIA et interface IDE pour disque dur interne 2"1/2.



Amiga 1200: le mode HAM8, avec ses 256000 couleurs simultanées autorise une reproduction fidèle des photographies.

AMIGA 600 : FICHE SIGNALÉTIQUE

Microprocesseur :	Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 7 MHz.
Mémoire morte :	256 Ko
Mémoire vive :	1 Mo (extensible à 2 Mo par carte interne)
Système d'exploitation :	Workbench 2.0 (interface graphique multitâche)
Capacités graphiques :	320 x 200 jusqu'à 768 x 580 pixels (mode overscan complet entrelacé). 32 ou 64 couleurs (demi-teintes) choisies parmi une palette de 4 096 nuances. 4 096 couleurs simultanées en mode HAM (avec petit conflit de proximité).
Capacités sonores :	4 voies en stéréo
Sortie vidéo :	Peritel
Sortie son :	Peritel + chaîne Hi-Fi
Port d'extension :	souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe, bus d'extension PCM-CIA
Lecteur de disquette :	3" 1/2 DD (formatage non compatible MS-DOS).
Disque dur interne :	en option, au format IDE 2"1/2
Prix :	1 000 F environ

POINTS FORTS

- * Bon rapport qualité-prix
- * Logithèque très étoffée
- * Machine compacte

POINTS FAIBLES

- * Processeur un peu dépassé
- * Format de disquette incompatible MS-DOS
- * Pas d'avenir

L'AMIGA 4000

L'Amiga 4000 est le digne rejeton d'une famille à vocation professionnelle, débutée avec le 2000 et continuée avec le 3000. A ce titre, il adopte la formule desktop avec clavier séparé de l'unité centrale. L'un de ses points forts réside dans ses possibilités d'extension grâce au nombre et à la diversité de ses connecteurs internes. Le choix d'un processeur puissant (68030 ou 68040 selon les modèles) et d'un disque dur interne en série facilite

son utilisation pour ses domaines de prédilection : graphisme, animation et desktop vidéo. Pour le reste, il dispose des mêmes améliorations que le 1200 (il en a d'ailleurs été l'instigateur) : Workbench 3.0 et processeur graphique évolué.

CONCLUSION

Amiga 600, 1200 et 4000, ces chiffres reflètent la progression des performances (et du prix) des différents modèles de la gamme Amiga.

FAIT SA GAMME

LA LUDO THEQUE IDEALE

Voici une liste de dix jeux récents pour la plupart et qui ne vous décevront pas.

- * Body Blows (combat)
- * The Chaos Engine (action/rôle)
- * Lemmings II (stratégie/action)
 - * Genesis (stratégie)
 - * Goal (football)
- * Vroom (course de F1)
- * Project X (shoot 'em up)
- * First Samurai (plates-formes)
 - * Black Crypt (rôle)
- * The Legend of Kyrandia (aventure)

A qui s'adressent ces trois machines ?

Par leurs capacités et leur prix bien différents, ces trois modèles ciblent un public spécifique.

L'AMIGA 600

L'Amiga 600 représente l'entrée de gamme en matière d'ordinateur. S'il ne peut prétendre au top en matière de performances, il reste toutefois parfaitement dans la course pour une machine d'initiation. Même si le rythme des nouveautés commence un peu à se ralentir, de nouveaux programmes apparaissent régulièrement, créations originales ou conversions de jeux PC ou consoles. La logithèque Amiga est l'une des mieux fourmies. Si les jeux restent majoritaires (et de loin), on peut toutefois trouver son bonheur dans tous les domaines. Pour un prix plancher, cette machine vous offre un véritable ordinateur avec clavier, souris et possibilités d'extension et surtout un éventail d'utilisation autrement plus varié que celui des consoles : dessin, musique, programmation, animation, et bien d'autres choses encore. Bref, un ordinateur à part entière. L'arrêt des chaînes de production Amiga 600 ne devrait pas poser trop de problèmes dans l'immédiat, les éditeurs continuant à produire des programmes pour l'important parc A500/A600 installé.

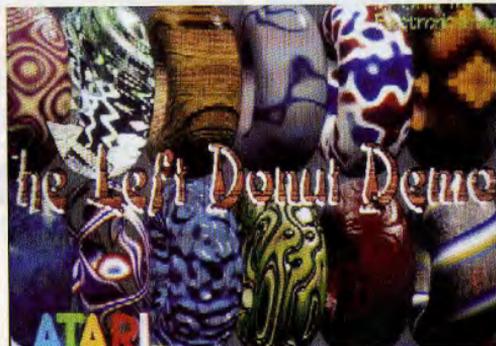
VERDICT

Pour un prix modique, proche de celui des consoles 16 bits, l'Amiga 600 vous ouvrira les portes de l'impressionnante ludothèque Amiga, qui contient de nombreux grands succès et continue de se

renouveler. Ses capacités et sa logithèque vous permettront aussi de vous initier à d'autres aspects de l'informatique.

L'AMIGA 1200

L'Amiga 1200 s'adresse à ceux qui veulent vraiment exploiter leur ordinateur (hobbyistes) ou plus prosaïquement à ceux qui veulent une machine plus puissante pour jouer. Ses nombreuses améliorations par rapport à l'Amiga 500 lui permettent de rester dans la course dans la lutte difficile qui l'oppose aux consoles et au PC. Dans le domaine du jeu, le mode 256 couleurs soutenu par le processeur 68020 plus rapide et plus performant ont été mis à profit pour proposer des jeux spécifiques de qualité (Zool, Robocod, etc.). Il faut



Amiga 1200: les programmeurs de démos ne manquent visiblement pas d'imour, puisque ce n'est rien moins que le logo d'Atari qu'ils ont choisi d'animer! Les graphismes assistés par hardware, ainsi que l'impressionnante palette de couleurs de l'Amiga autorisent des créations graphiques époustouflantes.



Project X: c'est indéniablement l'un, voire le meilleur shoot'em up sur Amiga. Il est très difficile mais il est aussi extrêmement prenant.

savoir en effet que le nombre de couleurs à l'écran conditionne la quantité de données à manipuler par le processeur et ses acolytes. De nombreux programmeurs (anglais en particulier) maîtrisant parfaitement l'Amiga commencent à logner du côté des PC, les capacités du 600 apparaissant un peu dépassées. La venue d'un Amiga plus performant à un prix grand public leur a permis de retarder leur passage sur PC. L'arrivée de l'Amiga CD32, console architecturée autour d'une carte Amiga 1200, tout comme l'abandon du 600

devraient inciter les éditeurs à développer davantage de jeux spécifiques 1200.

Si l'Amiga 1200 est un excellent ordinateur de jeu, il serait dommage de le cantonner à ce domaine, aussi riche soit-il. Ses capacités l'ont toujours fait apprécier dans le domaine de l'image, de l'animation et du desktop vidéo. On trouve ainsi d'excellents programmes de qualité professionnelle à des prix sans commune mesure avec les logiciels équivalents dans les mondes PC et Mac. Pour ceux qui veulent tâter de la programmation, Amos est le choix idéal, offrant un Basic ultra-performant, en particulier dans ses dernières moutures (version Pro, compilateur). Dans le domaine de la musique, l'Amiga a rattrapé une grande partie de son retard et dispose désormais de séquenceurs et autres éditeurs de partition de qualité. Dans un autre ordre d'idée, Commodore devrait livrer prochainement un kit multimédia permettant d'utiliser les titres CD disponibles pour l'Amiga CD32.

VERDICT

Depuis l'abandon récent des chaînes de montage du 600 (toujours vendu cependant), l'Amiga 1200 constitue le nouvel ordinateur grand public de Commodore. Ses réelles améliorations par rapport aux 500/600 lui permettent de faire tourner des jeux plus attrayants et de mieux tirer parti des logiciels de création.

L'AMIGA 4000

L'Amiga 4000 est le modèle à vocation professionnelle de Commodore. Mais grâce au prix raisonnable du modèle 68030, il peut aussi intéresser les amateurs fortunés, qui pourront tirer parti de la puissance du processeur pour leur application (3D et morphing en particulier, qui commencent à devenir des applications "grand public" mais demandent beaucoup au processeur). Pour le reste, l'Amiga 4000 dispose de l'intégralité (ou presque) de la ludothèque Amiga. Toutefois, il semble peu raisonnable de consacrer une telle somme uniquement au jeu, l'Amiga 1200 suffisant largement.

VERDICT

Destiné avant tout au marché professionnel, l'Amiga 4000 dans sa version de base peut toutefois intéresser les amateurs fortunés passionnés de 3D et autre morphing.

Que vaut l'Amiga 1200 dans le domaine du jeu face à ses concurrents ?

Nous avons limité volontairement la comparaison de la gamme Amiga avec



La superbe *Fire and Ice* a été considéré à sa sortie comme le "Sonic" de l'Amiga. Excellent jeu de plateformes, il est toutefois moins impressionnant que son illustre modèle. Il peut néanmoins se targuer d'utiliser pleinement et avec succès la très riche palette de couleurs de la machine et prouve, si besoin en était, que la micro peut parfois faire aussi bien qu'une machine à processeurs dédiés.

les autres systèmes au modèle 1200. En effet, la production du 600 est arrêtée et le 4000 ne peut prétendre à l'étiquette "grand public".

PREMIER ROUND:

LE 1200 FACE AUX PC

Le PC, naguère parent pauvre, est devenu le maître incontesté du jeu sur micro. Grâce à ses processeurs puissants, ses bonnes capacités graphiques et sonores (par carte interposée car les sons issus du haut-parleur sont indignes de la machine!), son disque dur intégré et l'importance du parc installé, il a amené à lui un nombre toujours croissant d'éditeurs. Mais s'il règne en maître, sa domination ne s'est toutefois pas effectuée de manière uniforme. Le PC

souvent décevant. Les causes en sont multiples: pas de coprocesseur graphique, gestion joystick rarement optimale, lacune des programmeurs en matière d'optimisation de code, etc.

Dans ce domaine des jeux d'arcade, l'Amiga 1200 se révèle supérieur, sa logique étant autrement plus riche et variée. Il dispose aussi de bons titres dans les domaines réservés du PC, sans pour autant pouvoir prétendre à la même variété. L'Amiga 1200 bénéficie aussi d'un autre argument de poids face au PC. Même si le prix de ce

dernier chute régulièrement, il faut tout de même compter 5 000 F au moins pour un PC suffisant pour le jeu. Certes, à configuration égale (mémoire, disque dur, écran), le PC revient nettement moins cher. Mais l'un des avantages du 1200, c'est de pouvoir jouer pour moins de 2 500 F sur la machine de base et le téléviseur familial. Cette absence de disque dur en série est toutefois aussi une de ses lacunes, la majorité des jeux d'aventure, de stratégie ou de rôle actuels imposant une installation disque dur pour être vraiment jouables.

AMIGA 1200: FICHE SIGNALÉTIQUE

Microprocesseur:	Motorola 68020 (32 bits) cadencé à 14 MHz.
Mémoire morte:	512 Ko
Mémoire vive:	2 Mo (extensible à 8 Mo par carte interne)
Système d'exploitation:	Workbench 3.0 (interface graphique multi-tâche)
Capacités graphiques:	320 x 200 jusqu'à 1 280 x 960 pixels (sur moniteur multiscan en mode entrelacé). 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16 millions. 256 000 couleurs simultanées (mode HAM8) avec petit conflit de proximité
Capacités sonores:	4 voies en stéréo
Sortie vidéo:	Peritel + moniteur VGA/SVGA
Sortie son:	Peritel + chaîne Hi-Fi
Ports d'extension:	souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe, bus d'extension PCM-CIA
Lecteur de disquette:	3"1/2 DD (compatible MS-DOS par Cross-DOS)
Disque dur interne:	en option, au format IDE 2"1/2
Prix:	2 450 F environ

POINTS FORTS

- * Excellent rapport qualité-prix
- * Bonnes capacités graphiques
- * Disquette compatible MS-DOS

POINTS FAIBLES

- * Sans PCM-CIA (peu d'extensions actuellement)
- * Disque dur en option



Amiga 1200: le nouvel ordinateur grand public de Commodore peut se targuer de performances graphiques nettement améliorées par rapport à ses prédécesseurs.

est le roi incontesté des simulations, des jeux de stratégie et des jeux d'aventure et de rôle. Il propose aussi depuis quelques temps d'excellents jeux d'action à la sauce stratégie/aventure, dans la lignée de X Wing et autres Privateer. En revanche, les jeux d'arcade plus classiques type console sont beaucoup moins fréquents et

JUGEMENT DE L'ARBITRE

Moins "joueur" que le PC dans le domaine de la stratégie, de l'aventure et du rôle (moins de choix, disque dur en option), l'Amiga 1200 reprend l'avantage dans le domaine des jeux d'action "console" et par son prix de base plus attractif.

AMIGA 4000: FICHE SIGNALÉTIQUE

Microprocesseur:	Motorola 68030 (32 bits) ou 68040 (32 bits) cadencé à 25 MHz
Mémoire morte:	512 Ko
Mémoire vive:	4 ou 6 Mo (extensible à 16 Mo par mini-carte SIMM)
Système d'exploitation :	Workbench 3.0 (interface graphique multitâche)
Capacités graphiques:	320 x 200 jusqu'à 1 280 x 960 pixels (sur moniteur multican en mode entrelacé). 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16 millions, 256 000 couleurs simultanées (mode HAM8) avec petit conflit de proximité.
Capacités sonores:	4 voies en stéréo
Sortie vidéo:	Peritel + moniteur VGA/SVGA
Sortie son:	Peritel + chaîne Hi-Fi
Ports d'extension:	En externe, souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe. En interne, 4 connecteurs 32 bits Zorro III (compatible Amiga 2000 et 3000), 3 connecteurs PC AT, connecteur vidéo 32 bits
Lecteur de disquette:	3 1/2 HD 1,44 Mo (compatible MS-DOS par Cross-DOS)
Disque dur interne:	80 ou 120 Mo au format IDE
Prix:	10 000 F environ pour le modèle doté d'un 68030 et d'un disque dur de 80 Mo ; un peu plus de 16 000 F environ pour le modèle équipé d'un 68040 et d'un disque dur de 120 Mo

POINTS FORTS

- Processeurs puissants
- Importantes possibilités d'extension
- Disquette compatible MS-DOS

POINTS FAIBLES

- Rapport qualité-prix inférieur au PC
- Logithèque bureautique faible pour une machine prix

DEUXIEME ROUND:

LE 1200 FACE AUX CONSOLES 16 BITS

Les consoles 16 bits grand public (Megadrive et Super Nintendo) sont devenues les reines inégalées des jeux d'action. Elles offrent actuellement les meilleurs jeux de combat, de plates-formes ou de shoot'em up. Leur succès leur a même valu quelques intrusions plus ou moins heureuses dans le domaine des jeux de rôle ou de stratégie. A l'achat les consoles sont beaucoup plus "économiques": 700 à 1 000 F, à comparer aux 2500 F environ qu'il faut déboursier pour l'achat d'un 1200. Mais, à l'usage, le rapport s'inverse. Alors que la majorité des prix des jeux Amiga oscille entre 200 et 300 F, les jeux console coûtent couramment 400 F, voire même jusqu'à 700 F pour les dernières nouveautés en import.

La ludothèque de l'Amiga est d'une toute autre ampleur aussi (plusieurs milliers de titres).

Les améliorations du 1200 (processeur plus puissant, mode 256 couleurs),

encore peu exploitées, lui permettent en théorie de lutter à armes égales avec les consoles 16 bits, certes plus riches en coprocesseurs mais au processeur principal beaucoup moins performant.



Amiga 4000: le nouveau haut de gamme de Commodore vous révèle ses dessous: un processeur Motorola 68030 à 25 MHz constitue le cœur de la bête.



Apydia: cet autre shoot'em up sur Amiga est original à plus d'un titre. Il est superbement réalisé, mais certains préféreront toutefois l'ambiance de Project X.

JUGEMENT DE L'ARBITRE

Si les consoles l'emportent à l'achat et dans le domaine des jeux de combat et de plates-formes, la ludothèque Amiga dispose aussi de bons titres dans ces genres et est d'une toute autre ampleur. Il s'agit en outre d'un véritable ordinateur, capable de faire bien d'autres choses.

TROISIEME ROUND:

LE 1200 FACE AU MAC

Grâce à sa gamme Performa, Apple a cassé sa politique de prix élitiste pour devenir accessible à un plus grand nombre. Pour 7 000 F environ, on peut ainsi acquérir un Performa 400 avec disque dur et écran couleur. Mais même si les jeux se multiplient sur cette plate-forme, le Mac accuse tout de même un retard considérable dans ce domaine. La ludothèque est encore peu riche et les jeux d'action sont gravement handicapés par l'absence quasi totale de manette de jeu. D'autre part, les jeux Mac nécessitent le plus souvent des configurations plus puissantes

pour tourner correctement, le Performa 400 constituant quasiment la limite inférieure à ne pas franchir.

JUGEMENT DE L'ARBITRE

En dépit de quelques bons titres et de la chute de prix des Mac couleur, l'Amiga 1200 l'emporte largement sur le Mac, tant en prix d'achat de la machine qu'en gamme ludique.

QUATRIEME ROUND:

LE 1200 FACE AUX ATARI

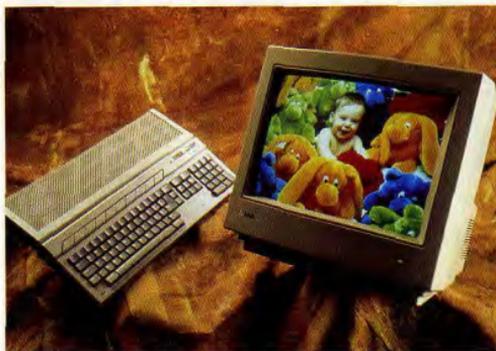
Il fut un temps où la bataille faisait rage entre les tenants de l'Atari ST et les défenseurs de l'Amiga 500. Ce temps est désormais révolu. L'Amiga 1200 dispose de capacités qui font défaut au STE, dans pratiquement tous les compartiments. Le Falcon est un tout autre adversaire, supérieur en matière de puissance processeur et de capacités sonores. Mais il fait preuve aussi de faiblesses certaines face au 1200. Tout d'abord son prix, deux à trois fois supérieur. Ensuite sa gamme logiciel: les jeux spécifiques Falcon se comptent toujours sur les doigts d'une main et sa compatibilité avec la ludothèque ST est loin d'être parfaite.

JUGEMENT DE L'ARBITRE

Face à la gamme Atari, le 1200 l'emporte très largement par ses capacités, sa ludothèque ou son prix.

Résultats du match

Avec le 1200, Commodore détient une excellente machine grand public, aux capacités remises au goût du jour tout en restant compatible avec la ludothèque Amiga. Elle s'adresse en priorité à ceux qui veulent jouer à des jeux variés ou aborder des domaines plus créatifs, sans pour autant se ruiner. ♦



Machine prometteuse, le Falcon ne connaît qu'un succès mitigé auprès des éditeurs.

• DUEL •

Pendant de nombreuses années, partisans de l'Atari STF/STE et passionnés de l'Amiga 500 se sont livré un duel acharné. Commodore avec l'Amiga 1200 et Atari avec le Falcon 030 sont à même de reprendre la lutte. Qui va l'emporter dans ce match des machines 32 bits ?

Première épreuve: claviers et connectique

Les deux ordinateurs reprennent le boîtier compact de leurs aînés et sont de ce fait assez similaires. L'alimentation externe de l'Amiga 1200 est moins pratique que l'alimentation interne du Falcon. En revanche, le clavier de l'Amiga 1200, au toucher quasi-professionnel, est autrement plus agréable que le clavier mou et peu franc du Falcon. Question ports d'entrées/sorties, les deux machines sont bien pourvues. La palme revient toutefois au Falcon, plus riche dans ce domaine. Il propose des ports SCSI, réseau, DSP, MIDI, analogique/numérique et prise micro, alors que l'Amiga 1200 ne peut opposer que son port PCM-CIA (format carte de crédit). En ce qui concerne le lecteur de disquette, nouvel avantage au Falcon grâce à son lecteur haute densité au format directement compatible MS-DOS.

RESULTAT

Dans ce domaine, le Falcon l'emporte par la richesse de ses interfaces,

son lecteur HD MS-DOS et son alimentation intégrée. Il ne reste à l'Amiga 1200 que son clavier bien meilleur.

Deuxième épreuve: la fiche technique

En ce qui concerne les processeurs, le Falcon l'emporte une nouvelle fois. L'Amiga offre certes un 68020 à 14 MHz, ce qui n'est pas si mal, mais le Falcon va beaucoup plus loin, combinant un 68030 à 16 MHz et un DSP. Plus qu'un simple coprocesseur, ce DSP (Digital Signal Processor) peut devenir le processeur principal pour certaines applications graphiques et autres, grâce à la richesse de ses instructions, son traitement en parallèle et sa mémoire dédiée de 96 Ko. Le système d'exploitation a aussi son importance. Dans ce domaine, les deux machines se retrouvent pratiquement à égalité, chacune avec ses avantages spécifiques. Le Workbench 3.0 sur disquette de l'Amiga 1200 est autrement plus performant que les versions antérieures. Outre une gestion beaucoup plus complète (évitant un recours

FALCON AMIGA

trop fréquent au CLI, l'interface texte à la manière du MS-DOS), il apporte un bureau en 256 couleurs, des paramètres plus étendus, une gestion multilingue et des polices vectorielles. La gestion multitâche peut enfin s'exprimer librement grâce à la puissance du processeur et à l'augmentation de la mémoire accessible par les coprocesseurs vidéos et sonores. Le Falcon pour sa part bénéficie de deux systèmes d'exploitation. Le TOS 4.0 en ROM offre, lui aussi, un bureau en 256 couleurs, le choix du langage et les polices vectorielles, ainsi que quelques options originale: boîtes d'alertes déplaçables, menus en cascade, menus déroulants au sein d'une boîte, raccourcis clavier pour un grand nombre de commandes. En contrepartie, il est monotâche. C'est là qu'intervient le MultiTOS, livré sur disquette. Il apporte la gestion multitâche préemptive (le blocage d'une application ne bloque pas les autres en théorie) avec adaptation automatique des priorités (un programme ne peut pas monopoliser le temps processeur). Les capacités graphiques des deux machines se tiennent. Toutes deux peuvent utiliser écran Penitil et moniteur VGA/SVGA. La résolution maximale théorique de l'Amiga 1200 est supérieure (1 280 x 960 pixels contre 768 x 480 pixels pour le Falcon), mais les résolutions "utiles" (sans moniteur spécial à double balayage ou clignotement fatigant) similaires. La palette de l'Amiga 1200 est plus étendue: 16 millions de couleurs contre 262 144 couleurs pour le Falcon. Les deux machines accèdent au SVGA (640 x 480 en 256 couleurs) et permettent d'aller plus loin en terme de nuances. Atari a opté pour un mode True Color 16 bits (65 536 couleurs simultanées sans conflit), tandis que Commodore pour sa part mise sur un mode HAM étendu: 262 144 couleurs

simultanées, mais avec petit conflit de proximité et grosse consommation de temps machine. Coté son, les choses sont bien différentes selon que l'on envisage le son de synthèse ou le son numérique. Le générateur de son utilisé pour le Falcon est l'antique Yamaha déjà en vigueur sur le ST et même sur le CPC avant lui. Les possibilités sont limitées et les sons produits métalliques et grésillants. Le générateur de l'Amiga 1200 est d'une toute autre classe, fournissant des sons mélodieux. Le rapport de force s'inverse complètement lorsque l'on touche aux sons digitalisés (échantillons) de plus en plus utilisés dans les jeux. Si la puce sonore de l'Amiga 1200 est capable de gérer les sons digitalisés, ses capacités la limitent aux échantillons 8 bits, échantillonés avec une fréquence maximale de 28 KHz. Grâce à son DSP, le Falcon fait beaucoup mieux: échantillonnage sur 16 bits stéréo, jusqu'à une fréquence de 50 KHz, soit une qualité supérieure aux normes CD audio et DAT.

RESULTAT

Si les capacités graphiques et la qualité du système d'exploitation se tiennent, des différences se font jour pour le reste. Le Falcon est mieux pourvu côté processeur et pour les sons échantillonés, tandis que l'Amiga 1200 reprend le dessus pour les sons de synthèse.



Falcon: de superbes images en True Color.

030 vs 1200



Amiga 1200 : avec 256 000 couleurs, le mode HAM8 offre un rendu photographique.

Troisième épreuve : la logithèque

Quelles que soient ses capacités théoriques, un ordinateur ne vaut finalement que par la qualité des programmes qui lui sont dédiés. Nous allons commencer par analyser le domaine du jeu qui nous intéresse en premier chef, mais aussi envisager le cas des logiciels de "création personnelle" (logiciels graphique, sonore, programmation). Dans le domaine du jeu, l'Amiga 1200 écrase tout simplement son adversaire. Il bénéficie en effet de la quasi-totalité de la ludothèque Amiga, la compatibilité étant excellente. De plus, les jeux sur Amiga 500 étaient dans la grande majorité des cas de qualité supérieure à leurs équivalents sur Atari ST, du fait de meilleures capacités graphiques et sonores. En outre, il existe déjà un certain nombre de programmes exploitant les nouvelles capacités de l'Amiga 1200 (processeur plus rapide et surtout mode 256 couleurs). On peut ainsi citer Zool, Robocod ou encore Pinball Fantasies. La tendance devrait s'accroître encore avec la disparition de l'Amiga 600 et la

sortie de l'Amiga CD32, console architecturée autour d'une carte Amiga 1200. Le Falcon est moins bien placé dans ce domaine. D'une part, sa compatibilité avec les jeux de la gamme ST reste moyenne. Différentes raisons peuvent être invoquées pour ce problème : nouveau lecteur HD 1,44 Mo, nouveau TOS, architecture différente, etc. Quelques astuces et quelques logiciels du domaine public (Backward en particulier) permettent d'améliorer cette compatibilité, sans qu'elle ne dépasse toutefois 60%. D'autres part, la sortie de nouveaux logiciels ST et plus encore Falcon se fait rare. Les quelques logiciels de jeu dédiés au Falcon (Transartica ou Ishar par exemple) sont encore loin d'utiliser pleinement les capacités de la machine, en particulier dans le domaine du son, où le DSP devrait faire des merveilles. Dans le domaine de la création personnelle, les choses sont déjà plus équilibrées. En ce qui concerne la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), le Falcon bénéficie de l'engagement des musiciens pour la gamme ST (principalement grâce aux prises MIDI intégrées). Cubase, le séquenceur culte de Stein-

berg, dispose désormais d'une version spécifique Falcon. Les "magnétophones numériques" multipistes fleurissent, le plus souvent d'origine allemande. Sans le moindre élément hard, ils permettent l'enregistrement sur 2 pistes et l'écoute sur 6 pistes, en "direct-to-disc" (les échantillons sont sauvegardés et lus directement depuis le disque dur, ce qui permet d'augmenter de manière importante la durée des enregistrements). Des projets encore plus ambitieux ont vu le jour, faisant cette fois appel à une carte : magnétophone numérique 8 pistes (enregistrement et lecture) en "direct-to-disc". L'Amiga 1200 reste dans la course en MAO, sans toutefois pouvoir prétendre aux mêmes performances. Dans le domaine de l'image, l'Amiga 1200 reprend le dessus. Il dispose d'outils performants pour la création graphique bitmap ou vectorielle (Deluxe Paint IV, Real 3D ou Painter 3D...). le traitement d'image, la desktop video et l'animation en général. Le Falcon pour sa part n'est surtout présent que dans le domaine du traitement des images, avec des programmes génériques fonctionnant sur toute la gamme Atari mais utilisant aussi les

capacités graphiques propres du Falcon. Enfin, pour la programmation, les deux machines se tiennent à peu près à égalité. Le Falcon dispose de l'excellent GFA Basic, du Basic Hisoft, du C Hisoft ou de l'assembleur Devpak 3. En revanche, le STOS et ses différents modules refusent de fonctionner. L'Amiga 1200 peut faire tourner l'AMOS et ses extensions, Basic d'un excellent niveau, ainsi que divers C et Assembleurs.

RESULTAT
L'Amiga 1200 l'emporte par sa suprématie dans le domaine du jeu et de la création graphique. Le Falcon n'a guère que la MAO pour se rattraper.

Résultat du match

Entre les deux machines, nous ne pouvons que conseiller l'Amiga 1200, d'un prix plus attractif et qui dispose d'une vaste logithèque, au taux de renouvellement correct. Le Falcon, en dépit de capacités supérieures, est à réserver aux bidouilleurs ou aux passionnés de MAO, qui trouveront une machine à leur mesure.

FALCON 030 : FICHE SIGNALÉTIQUE

Microprocesseurs :	Motorola 68030 (32 bits) cadencé à 16 MHz + DSP Motorola 56001 cadencé à 32 MHz
Mémoire morte :	512 Ko
Mémoire vive :	1 ou 4 Mo (extensible à 14 Mo par mini-carte interne)
Systèmes d'exploitation :	TOS 4.0 en ROM (interface graphique monotâche) ; Multi-TOS sur disquette (interface graphique multitâche) ; résolution de 320 x 200 à 768 x 480 pixels en 256 couleurs parmi 262 144 nuances. Mode True Color 16 bits (65 536 couleurs)
Capacités graphiques :	3 voies + canal "bruits" ; échantillonnage : 2 canaux DMA 8 bits stéréo PCM ; sous DSP : 8 canaux DMA 16 bits PCM.
Capacités sonores :	Peritel + moniteur VGA/SVGA
Sortie vidéo :	Peritel + chaîne Hi-Fi
Ports d'extension :	Souris, joystick (format Atari + format étendu analogique/numérique), parallèle, série, SCSI, réseau (LocalTalk), DSP, MIDI (IN et OUT/THRU), cartouche (limité à 128 Ko), casque et micro.
Lecteur de disquette :	3"1/2 HD 1,44 Mo (100% compatible MS-DOS)
Disque dur interne :	en option, format IDE 2"1/2
Constructeur :	Atari Corp.
Prix :	5 000 F environ pour la version 4 Mo sans disque dur ; près de 10 000 F pour la version complète : 14 Mo de RAM et disque dur interne de 64 Mo.

POINTS FORTS

- * Bonne puissance
- * Systèmes d'exploitation performants
- * Excellentes capacités graphiques et surtout sonores

POINTS FAIBLES

- * Mauvaise compatibilité avec les programmes ST
- * Peu de nouveaux titres
- * Machine trop chère pour le grand public

QUE REpondre AUX DETRACTEURS DU ST ?

• ARGUMENTS •

Dans le courrier que nous recevons à Tilt, nous avons souvent l'impression que les possesseurs de ST ont honte de leur machine et n'osent plus parler micro de peur de passer pour ringards. Alors, pour ceux-là, nous avons préparé une petite liste de réponses bien senties qui leur permettra de retrouver confiance dans leur bon vieil Atari.

"L'Atari STE est une machine dépassée"

Même s'il ne peut pas prétendre être à la pointe du progrès actuel, l'Atari

STE n'est pas pour autant un ordinateur vieillot. Son cœur est constitué d'un Motorola 68000, processeur 16-32 bits présent dans

un grand nombre d'ordinateurs ou de consoles: Amiga 600, Mac Classic, Megadrive ou encore Neo Geo. Les 512 Ko de mémoire fournis avec la machine suffisent dans un très grand nombre d'applications. Il est d'ailleurs possible de gonfler cette mémoire de manière facile et économique à l'aide de barrettes SIMM de 256 Ko ou de 1 Mo, très communes.

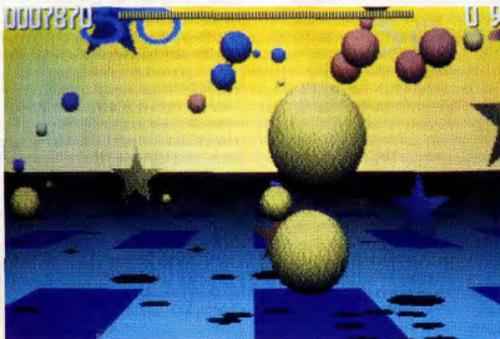
"Le système d'exploitation est médiocre"

Certes, le TOS 1.6 (en ROM, ce qui évite de prendre inutilement de la place en mémoire vive) est moins puissant que Windows 3.1 du PC ou le système 7 du Mac. Il n'en reste pas moins très agréable et suffisant dans la grande majorité des cas. Il offre une interface graphique pratique (fenêtres, menus déroulants, souris) et surtout très naturelle, avec de bonnes possibilités de paramétrages (choix du tri, de la représentation des

fichiers, de la taille et de la position des fenêtres). Cette interface est autrement plus rapide que les mêmes Windows 3.1 ou System 7 tournant sur des configurations peu puissantes. Le seul reproche justifié que l'on puisse lui faire concerne son esthétique: icônes classiques et peu de couleurs.

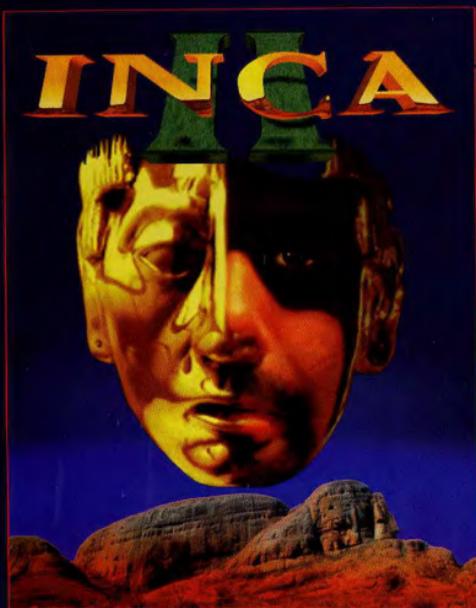
"Graphiquement, on croirait un vieux 8 bits"

C'est pousser le bouchon un peu loin. Certes, certains 8 bits disposaient bien de capacités graphiques supérieures (MSX 2 avec son mode 256 couleurs), mais au prix d'une gestion acrobatique. Si les 16 couleurs de la basse résolution peuvent sembler un peu limitées pour les jeux actuels, il faut savoir que l'on peut dépasser cette limite en programmant des changements de palette. Ce procédé est largement mis à profit dans les démos mais aussi

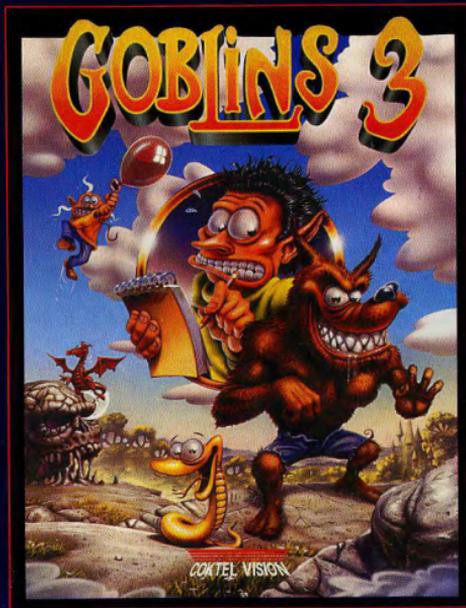


Vaxine : ce shoot'em up très original avait étonné à sa sortie par ses qualités de réalisation. Le ray tracing permet un excellent rendu de relief, l'animation est l'une des plus rapide sur cette machine : les capacités graphiques du STE sont toutes utilisées.

DUO DE CHOC!



SORTIE : NOVEMBRE 1993



SORTIE : OCTOBRE 1993



COKTEL VISION

5, rue Jeanne Braconnier - 92 366 MEUDON-LA-FORET Tél. : (16.1) 46.30.99.57



Si les PC sont actuellement les machines de prédilection pour les jeux d'aventure et les jeux de rôle, le STE n'en est pas pour autant dénué. Pour preuve dans le domaine de l'aventure, les *Voyagers du Temps* (notre photo), *Croisier* pour un *Cadavre*, *Opération Stealth* et bien d'autres. En jeux de rôle, les passionnés pourront trembler dans *Dungeon Master* et sa suite, *Chaos Strikes Back*, *Captive*, *Knighthare*, etc.

dans certains programmes du commerce. On peut citer par exemple *Spectrum 512*, le programme de dessin, qui permet d'afficher des images en 512 couleurs, ou encore *Vaxine*, un shoot'em up original et délectant qui combinait 100 couleurs simultanément à un scrolling 3D dément.

"Deux moniteurs : un principe idiot"

Il est vrai qu'il faut en principe deux moniteurs différents pour afficher toutes les résolutions du STE : un moniteur couleur classique (ou un téléviseur) pour la basse et la moyenne résolution et un moniteur Atari monochrome dédié pour la haute résolution. Mais il existe aussi un argument positif. Le moniteur monochrome, de prix modeste, offre un grand confort d'utilisation pour un usage prolongé, grâce à sa bonne taille (12") et surtout une fréquence de rafraîchissement élevée (72 Hz). D'autre part, il est possible de tourner la difficulté, soit en optant pour une solution soft (de résultat modeste), soit en utilisant un moniteur VGA multifréquence.

"Le son est nul"

Impossible de le nier, le pauvre générateur son du STE n'est pas une merveille. S'il apparaissait de niveau sur un ordinateur comme le CPC, il semble franchement dépassé de nos jours. Mais il faut savoir que le STE dispose aussi d'un autre processeur, gérant les sons digitalisés sous DMA. La qualité n'a alors plus rien à envier aux autres ordinateurs. Le problème de place (les échantillons sont assez gourmands en mémoire) peut être réglé en grande partie en utilisant le principe du soundtracker, en vigueur sur Amiga depuis bien longtemps. Des courts échantillons sonores sont

pilotes par une "partition". Ce procédé fournit des bandes son d'excellente qualité pour un encombrement raisonnable. Epic a été le premier jeu à tirer parti du procédé sur ST, qui reste malheureusement trop rare dans les jeux.

"Le STE est une machine fermée"

Sans pouvoir prétendre aux mêmes possibilités d'extension que les PC, le STE dispose déjà d'un éventail conséquent d'extensions. On peut lui adjoindre une imprimante (matricielle, jet d'encre ou laser, en connexion série ou parallèle), un second lecteur, un disque dur (DMA ou SCSI), un grand écran, un digitaliseur sonore ou vidéo, un scanner, un brûleur d'eprom, un rack MIDI, une carte graphique performante, un genlock, un émulateur PC ou Mac et bien d'autres choses encore. A moins d'avoir des besoins très particuliers, on peut toujours trouver son bonheur.

"Il n'y a plus de nouveaux programmes"

S'il est vrai que le STE est un peu délaissé aujourd'hui par les éditeurs qui préfèrent se tourner vers d'autres machines (consolés et PC principalement), certains nouveaux titres sont tout de même adaptés sur cet ordinateur. On peut citer ainsi par exemple *Zool*, *The Chaos Engine* ou *One Step Beyond*. La production des *freewares/sharewares* et autres démos reste toujours bien vivante. Il ne faudrait pas oublier non plus l'acquisition de l'importante logithèque de l'Atari STE, capable de faire tourner la quasi-totalité des programmes dédiés aux premiers ST et STF. Tous les genres sont représentés avec

d'excellents titres dans la plupart des cas. En matière de jeu de rôle, *Dungeon Master* n'est plus à présenter. *Captive* et *Knighthare* (Le Chevalier du Labyrinthe) valent aussi le détour. Sans oublier la saga d'Ultima, disponible jusqu'à l'épisode 6 sur cette machine. Les amateurs d'action/réflexion retrouveront avec plaisir les grands classiques du genre : l'indispensable *Tetris* et son excellente suite *Welltris*, mais aussi *Klax* ou *Lemmings*. Coté stratégie, le STE dispose d'une flopée d'excellents titres : *Civilization*, le maître du genre, mais aussi *Utopia*, *Populous*, *Powermonger*, *Railroad Tycoon*, *Colonial Conquest*, *Full Metal Planet* ou *Tower of Babel*. Les amateurs d'échecs pourront se tourner vers *Chess Player 2175*, capable de mettre à mal la majorité des joueurs. La rubrique aventure, moins riche que ses concurrents, dispose tout de même d'excellents titres, en français comme en anglais : la série des *Explora*, certaines adaptations des aventures *Sierra*, les grands succès *Magnetic Scrolls* (*Operation of Thieves*, *Fish* et autres), *Opération Stealth*, *Croisier* pour un *Cadavre*, *Hound of Shadow*, etc. Les simulateurs de vol (et apparentés) sont un peu à la traîne mais on trouve tout de même *Falcon*, *F15 II*, *Epic* ou *Armageddon*. Les amateurs de casse-briques trouveront leur bonheur avec les *Arkanoid* ou *Krypton Egg*. Dans le domaine des plates-formes, l'indispensable *Prince of Persia* se bat aux côtés de *Bubble Bobble*, *Rainbow Island*, *Gods of Elf*. Le sport n'est pas oublié non plus avec l'exceptionnel *Vroom*, *Great Court*, *Kick Off*, *Leaderboard* ou, dans un style bien

différent, *Speedball* ou *Shufflepuck Cafe*. Restent enfin quelques shoot'em up (*Silkworm*, *Starglider*, *Vaxine*) et des jeux de genre mixte : *Cadavre*, *Skweekes*, *Spindizzy Worlds*, *Joust*, *Barbarian*. Cette liste n'est nullement exhaustive et il existe de nombreux autres titres intéressants. Comme vous le voyez, on peut trouver son bonheur dans la ludothèque Atari ST, même si certains programmes ne datent pas d'hier (Joust, l'un des plus vieux, remonte à 1985!).

La "création personnelle" est tout aussi bien fournie. Coté programmation, le STE n'a rien à craindre avec le GFA Basic, STOS, le Basic 1000 D (un Basic français dédié aux maths) et les différents C, assembleurs, Pascal, Logo, Forth, Modula 2 et autres langages de programmation. Les passionnés d'image se tourneront avec profit vers *Degas Elite*, *Dall 4* ou *Spectrum*, tandis que la gamme *Cyber* leur fournira tous les outils nécessaires pour d'intéressantes créations 3D, fixes ou animées. En MAO (Musique Assistée par Ordinateur), le STE n'a plus rien à prouver avec des valeurs sûres telles que *Cubase* ou *Notator*. Enfin en bureautique, le Rédacteur 3 et 4 démontrent des programmes rarement égalés.

CONCLUSION

Si l'Atari ST n'a probablement plus un très grand avenir devant lui, son prix plancher, ses bonnes possibilités d'extensions et sa logithèque riche et variée enlèvent à l'informaticien ceux qui veulent s'initier à l'informatique à moindre frais.

ATARI 520 STE : FICHE SIGNALÉTIQUE

Microprocesseur :	Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 8 MHz
Mémoire morte :	256 Ko
Mémoire vive :	512 Ko (extensibles à 4 Mo)
Système d'exploitation :	TOS 1.6 (interface graphique monochrome)
Capacités graphiques :	320 x 200 pixels en 16 couleurs jusqu'à 640 x 400 pixels en 2 couleurs. Palette de 4 096 couleurs.
Capacités sonores :	3 voies + bruit ; processeur son DMA complémentaire pour les sons digitalisés (en stéréo)
Sortie vidéo :	Pertitel
Sortie son :	Pertitel + chaîne Hi-Fi
Ports d'extension :	souris, joysticks (2 classiques au format Atari + 2 "évolués" avec convertisseur analogique/digital), interfaces parallèle et série, lecteur de disquette externe, disque dur, MIDI (In et Out).
Lecteur de disquette :	3 1/2 DD 720 Ko (format compatible MS-DOS)
Constructeur :	Atari Corp.
Prix :	1 000 F environ

THE TERMINATOR

KAMIKAZE

- Découvrez la réalité virtuelle sur PC !
- Le 1^{er} jeu plein écran en 3D avec rotations sur 360° !
- Une expérience digitale fascinante dans une succession de niveaux !

Bientôt
disponible
sur IBM PC
3.5 en
version
française

Los Angeles 2029 : Vous incarnez le Colonel John Connor. Vous luttez contre les forces de Skynet. Votre mission : éliminer la machine qui a détruit l'Homme et découvrir le secret de Skynet...

Distribué par
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

En vente dans les Fnac et les
meilleurs points de vente

BECHESDA
SOFTWARES





Total Eclipse est un shoot'em up d'une grande qualité graphique.

Dans quelle famille placer la 3DO ?

Entre l'énorme poussée du PC et le grand nombre de consoles sur le marché, un créneau semble se créer: le multimédia. En effet, l'énorme limitation des jeux due aux problèmes de stockage peut être résolue par le CD. Ce support extrêmement fiable peut contenir jusqu'à 400 fois plus de données qu'une disquette 3 1/2! Cette capacité de stockage associée aux capacités d'une machine ultra perfectionnée correspond au concept de la 3DO. A cheval entre l'ordinateur et la console, le multimédia est à coup sûr l'évolution logique du monde micro. Il permet des prouesses techniques sans

Ainsi, tous les constructeurs pourront créer leur propre machine sans licence particulière. De même, les éditeurs pourront mettre au point des jeux en toute liberté (cette fois, il sera nécessaire d'acquiescer une licence). Pour le moment, trois machines différentes ont vu le jour aux Etats-Unis: les 3DO de Matsushita, AT&T et Sanyo. Dans les années 70, International Business Machine (IBM, pour les intimes) avait déjà compris l'intérêt de diffuser largement (et gratuitement) une idée nouvelle. Aussi créait-il le PC comme un standard, une machine fonctionnant autour d'un principe de compatibilité et d'évolutivité. Les éditeurs se ruèrent sur la documentation technique de ce



Le premier modèle de 3DO lancé par Panasonic. On peut supposer que, dans quelques mois, de nombreux autres constructeurs proposeront leur 3DO.

pour autant que l'utilisateur soit un habitué de la programmation. Le but est de rendre ce type de machines accessibles à tous. Le gros avantage de la 3DO par rapport aux autres projets ou machines existant (comme le CD-I) est de créer un standard.

nouvel ordinateur que le constructeur mettrait gracieusement à leur disposition, à la différence de tous les autres jeux qui faisaient chèrement payer ces renseignements. C'est avec ce genre de raisonnement qu'un constructeur ou une machine peut réellement

3DO :

• MULTIMEDIA •

La 3DO est enfin sortie aux Etats-Unis ! Depuis plusieurs mois, nous vous parlons de cette machine au concept révolutionnaire. Il est temps de savoir s'il faut commencer à mettre de l'argent de côté pour sa sortie en France. L'échéance est fixée à juin 1994.

DERNIERE MINUTE !

Contrairement à ce qui est mentionné dans cet article, nous avons enfin eu la 3DO dans les mains ! Il s'agit du modèle Panasonic. Physiquement, il correspond à la maquette que nous avions vue au CES de Chicago. La manette de jeu est une sorte de joypad évolué qui permet de tout contrôler, notamment le volume de son, les sélections pour les CD audio ainsi que, bien sûr, le contrôle des jeux. Un port pour la deuxième manette est situé à l'avant du joypad et vous pouvez aussi connecter un casque audio en direct. Pour le moment, le câblage vers une télévision péritel n'est pas disponible, ce qui ne l'empêche évidemment pas de fonctionner (votre télé doit avoir une entrée vidéo synch). Nous avons testé Crash'n Burn, le jeu de voiture futuriste. Le résultat n'est pas décevant. Dans un décor 3D mappé de grande qualité, vous faites évoluer votre voiture sur un circuit, le but étant d'arriver le premier. De nombreuses armes montées sur votre véhicule vous aideront à éliminer toute difficulté ! Le scrolling est particulièrement bien réalisé et rapide. Une sorte de Comanche ultra-rapide et plus varié. Les routes peuvent être transparentes et certaines courbes ont une perspective étonnante. En somme, la 3DO démarre et n'est pas près de s'arrêter !



Crash'n Burn est une course de voiture futuriste impressionnante de vitesse et de rapidité. La preuve : nos testeurs se boisaient, tournaient la tête ou l'enfonçaient dans les épaules. C'est un signe qui ne trompe pas !

FAUT-IL L'ACHETER ?

CD-I ET 3DO : MEME COMBAT ?

Le multimédia interactif remplacera-t-il nos ordinateurs et nos consoles ? Il semble en tout cas que le futur nous réserve bien des surprises. Depuis la sortie du CD-I en France, ce genre de support a prouvé l'intérêt qu'il pouvait dégager. A la fois ergonomique et simple d'utilisation, le terrain d'utilisation de ces machines est très vaste : jeux, utilitaires, bibliothèques. Avec de telles capacités, elles nous rapprochent à grands pas de l'ère informatique de la domotique. Le concept de la 3DO est le même que celui du CD-I de Philips. Toutefois ce dernier a un peu tardé à être commercialisé et il semble qu'il n'offre pas de caractéristiques techniques suffisantes pour prétendre barrer la route à la 3DO.



Comme c'est le cas pour le CD-I, la 3DO met à votre disposition des banques de données. Ici, vous pouvez visiter le zoo de San Diego à domicile.

32 bits RISC et de deux coprocesseurs (graphique et sonore). Les séquences animées sont stockées et compressées au format MPEG et JPEG. Ce type de compression permet d'obtenir une image haute définition 16 millions de couleurs en 60 Ko!

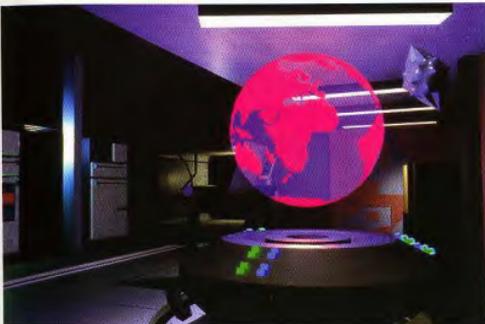
Pour ce qui est de l'animation et du graphisme, la 3DO permet d'afficher simultanément 16 millions de couleurs en plein écran et de déplacer l'ensemble à raison de 32 millions de pixels par seconde. C'est environ la puissance de dix PC 486 à 66 MHz réunis!

Les graphismes sont en plein écran et la vidéo est en temps réel (30 images par seconde — la norme américaine). Pour éviter que le fonctionnement de l'ensemble ne soit ralenti par les accès CD, la 3DO est fournie avec un lecteur double vitesse. Des connecteurs MIDI et vidéo sont aussi intégrés. Il

est possible de lire des CD audio, vidéo et photo. Bien évidemment, ces chiffres sont très impressionnants mais ils ne sont que théoriques. A défaut d'avoir vu tourner une "vraie" 3DO, il faut espérer qu'elle tient ses promesses.



Patrick! Eh oui, la 3DO vous permettra aussi de voir des concerts, films ou séries avec la qualité du CD-V.



3D Adventures est un jeu d'aventure du genre de Spaceship Warlock ou de The Journeyman Project sur Mac-CD.

s'imposer sur le marché. Au bout du compte, c'est le consommateur qui en profite : l'unification et la standardisation entretiennent la concurrence (il n'existe pas de système "propriétaire", chacun peut se lancer dans la course) et induisent des politiques de prix réalistes et des investissements en recherches et développements. C'est le même pari que lance aujourd'hui la 3DO.

Tiendra-t-elle ses promesses ?

Depuis que le lancement du projet 3DO, la première constatation que l'on peut faire est qu'il tient ses promesses. Les échelons sont gravés un à un et dans les temps et les différentes sociétés associées au projet tiennent leurs engagements. A ce propos, la 3DO Company argue crânement que plusieurs dizaines d'éditeurs de jeux développaient sur la

machine et qu'à sa sortie, de nombreux titres seraient disponibles. Fortanerie ou fantasme de constructeur trop enthousiaste ? Pas du tout ! Au CES de Chicago, nous avons déjà pu voir les écrans de certains softs et ce sont 300 jeux qui sont prévus pour 1994. Autre point positif, la détermination des éditeurs français à prendre en marche le train 3DO. Ils suivent de très près le projet et, dès qu'on les interroge à ce propos, ils sont non seulement au courant mais ils nous demandent même parfois de les tenir au courant de toute nouveauté. Tout cela laisse penser que l'avenir de la 3DO est assuré.

Que se cache-t-il sous le capot ?

Ce qui ressort du discours autour de la 3DO, ce sont ses capacités techniques impressionnantes. Elle est construite autour d'une architecture

Une 3DO pour quel usage ?

Etant donné que la 3DO est vendue "nue" (en voilà des manières !) vous pouvez lui adjoindre de nombreux périphériques. Outre le joystick standard, un joystick, une souris et un trackball sont prévus. En fonction de l'application utilisée, vous pouvez donc optimiser le contrôle de la bête. Un clavier est aussi proposé pour pouvoir taper des textes. L'aspect programmation est pour le moment assez obscur (a priori, il n'est pas possible de programmer sur la 3DO). Pour l'aspect communication, un modem est adjoignable. Il servira à envoyer des données mais aussi à en recevoir. Notamment dans le cas d'une banque de données internationale de films qui vous permettra de télé-charger et de décompresser en temps réel vos chefs d'oeuvre préférés. Une vidéothèque universelle pour laquelle sorte ! Citons aussi la carte mémoire



Parmi les trois 3DO disponibles pour le moment, celle de Sanyo est sans doute la plus esthétique. Le joystick style Megadrive affiche clairement la couleur : faire de la 3DO une machine de jeu.



Dracula Unleashed est l'un des tous premiers jeux PC à être adapté pour la 3DO.

pour la sauvegarde de données, les lunettes 3D haute technologie (polarisées) pour les images en relief. L'objectif recherché est de créer une machine accessible à tous et pour tous. Chacun s'en servira pour une

application particulière : jeux, loisirs, banque de données, logiciels éducatifs, etc. Une sorte de machine futuriste et évolutive. Ses concepteurs se plaisent à imaginer que, dans les dix ans à venir, chaque foyer en sera équipé...

Quels jeux ?

Comme nous le citons plus haut, plus de 300 jeux sont prévus ! Cela est principalement dû au fait que The 3DO Company met à disposition des centaines d'heures d'images vidéo de grands films (association avec leur partenaire Time Warner), incitant de nombreux éditeurs de jeux à s'investir dans cette affaire. Cela leur permet d'intégrer des images de films dans les jeux. Résultat : des firmes comme Electronic Arts croient à la 3DO et ont créé une section développement propre à la machine. Des jeux comme Demolition Man, Road Rash, Mad Dog McCree, Total Eclipse, Crash'n Burn, World-builders Inc. et 3D Adventures sont déjà disponibles aux Etats-Unis.

La 3DO : le standard de demain ?

La 3DO semble se placer sur le marché des jeux vidéo comme l'un des

futurs leaders. Son prix annoncé étant très abordable (aux environs de 5 000 F), on peut supposer qu'à la fin de 94, ce standard sera réellement implanté en Europe.

Il est cependant encore impossible de savoir quelle place elle se taillera dans les royaumes du PC et des consoles, qui disposent de l'atout essentiel d'occuper déjà le marché. Si son potentiel technique est exploité à fond, bien relayé par des éditeurs motivés et bien vendu par une politique de promotion agressive, la 3DO pourrait bien fonder une dynastie avec laquelle il faudra compter.

Les joueurs, eux, peuvent déjà compter leur argent pour se préparer à bondir lorsque la bête sera disponible. Même si elle n'accède pas au titre suprême de standard universel, la 3DO disposera de suffisamment d'atouts pour constituer, de toute manière, une acquisition sensée.

Noëlle Béronie

FAUDRA-T-IL METTRE NOS MICROS A LA POUBELLE ?

Le temps des machines interactives et du support laser est venu. Après le CD-I de Philips, le Laseractive de Pioneer (voir encadré) et la 3DO, on commence à se demander qu'elle sera vraiment la machine du futur. Elles se suivent et se ressemblent et tous les journaux les annoncent comme révolutionnaires. Qu'en est-il réellement ? En fait, il est clair que les micros et les consoles seront remplacés par un support multimédia de ce type. Lequel ? Difficile à dire car ils ne sont pas suffisamment

"costauds" pour prétendre à quoi que ce soit actuellement. Soit la logithèque est pauvre, soit les capacités techniques annoncées sont insuffisantes, soit les périphériques internes et externes sont inexistantes. Tout laisse à penser que la machine la mieux positionnée est la 3DO. En effet, le regroupement de grosses sociétés comme Matsushita, Electronic Arts et MCA (entre autres) peut donner une structure très solide au développement de la machine. Tous les stades de développement sont réunis : étude

et construction, apport de documents cinématographiques et de licences de films, programmation et application en logiciels (professionnels, éducatifs et jeux). Il ne manque que le réseau de distribution. Et celui-ci sera assuré par les propres constructeurs. Avec tous ces éléments, on peut supposer que la 3DO suivra une évolution solide, rapide et intéressante. Alors que cela sera d'exemple à tous car, pour une fois, les premiers à en profiter seront les clients, c'est-à-dire nous.

NEOCOM

S I M U L A T I O N

Présent au SUPERMARCHÉS Show
du 23 au 28 Novembre
(Porte de Vanailles)

TEL : (1) 49 59 88 89

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

FAX : (1) 49 59 86 32

LOGICIELS DU MOIS

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

ORCHID - SOUND WAVE 32



Compatible
Sound Blaster
Roland MT-32
Microsoft Sound
System

DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans
1790 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



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

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 500 FF

GAMME FLIGHT LINK™



Module H1
1990 FF



Palonnier
1990 FF

MODEM TARGET



GAMME THRUSTMASTER™



Carte Jeu A.C.M
340 FF



Flight Control System Pro
1090 FF



YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF

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



Flight Control System
690 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF

CARTES SOUND BLASTER



SOUND BLASTER 2.0
690 FF

SOUND BLASTER PRO
990 FF

SOUND BLASTER 16
1390 FF

SOUND BLASTER 16 ASP
1750 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF

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

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

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

QUELS LOGICIELS

• MACINTOSH •

Petit rappel historique...

Il y a deux ans, acheter un Macintosh pour jouer était une démarche complètement saugrenue. Le Mac était une super machine mais bien trop chère pour la plupart des budgets et n'offrait que fort peu de jeux en comparaison de ce qui existait déjà sur les PC. A cette époque, le Macintosh était le Jaguar de la micro-informatique : on en rêvait en les regardant derrière les vitrines. Et puis sont arrivées les machines bas de gamme. Apple, entraînée dans le tourbillon de la récession économique, fut contrainte de changer sa stratégie et d'élargir son marché. Sans abandonner la fabrication de machines prestigieuses à des prix défiant toute concurrence, la firme de Cupertino lança une gamme de petits modèles pour (presque) toutes les bourses. Parallèlement, et pour le plus grand bonheur des joueurs, le nombre de logiciels ludiques commença à s'accroître. Enfin ! Les éditeurs reconnaissaient le Macintosh comme une véritable plate-forme de jeu. Les deux premiers succès furent la sortie de SpaceShip Warlock, un superbe jeu d'aventure et, surtout, la présence d'un immense stand jeu pendant l'Apple Expo 92 (la grande réunion annuelle de tous les Applemaniaques). Neuf ans après sa sortie, le Mac était officiellement intronisé comme instrument ludique par son fabricant. Depuis, la tendance n'a fait que s'accroître : multiplication des jeux, lancement de nouvelles machines couleur, succès du CD-ROM et baisse importante des prix. Aujourd'hui, le Mac n'a presque plus rien à envier aux PC (pour les consoles, c'est une autre histoire...). Certes, les versions de jeux n'ont pas toujours suivi la même cadence que sur les autres micros (par exemple Prince of Persia ou Indiana Jones) mais il faut reconnaître que le Mac est parti avec un sérieux retard. Alors, méfiez-vous de la tortue...

Quelle machine acheter ?

Inutile de prendre un monstre cher et encombrant si vous l'employez

essentiellement pour jouer. Néanmoins, il faut savoir que le système d'exploitation du Macintosh requiert un minimum de 2 Mo de RAM. Il faut donc au moins 4 Mo de RAM et un processeur suffisamment rapide pour ne pas s'endormir entre deux aventures d'Indiana Jones. Dans ce contexte, deux types de machines s'offrent à vous : celles qui sont au catalogue Apple et les occasions. La première catégorie regroupe des Mac à processeurs 68030 ou 68040, avec un écran couleur et un disque dur de 80 Mo minimum. Il s'agit du Classic couleur, de la gamme Performa, du LC III ou des Centris. Mais il ne faut pas négliger les occasions parmi lesquelles on trouve l'excellent Mac LC (processeur 68020) ou LC II, moins puissants que les nouveaux mais aussi moins chers.

Le cas du CD-ROM

Après plusieurs années de léthargie, le CD-ROM sort de l'anonymat pour envahir toutes les plates-formes informatiques. Le Mac n'y échappe pas même si, dans ce domaine, il fait figure de pionnier. En effet, ses qualités graphiques et l'arrivée de QuickTime ont entraîné une prolifération d'applications multimédia très gourmandes en mémoire. C'est tout naturellement les jeux qui ont bénéficié de ces améliorations technologiques et, depuis SpaceShip Warlock, on ne compte plus les CD-ROM ludiques.

Quelques conseils pour acheter

Il y a encore un an, Apple imposait ses prix à tous les revendeurs ce qui se fait pour la vente courante ou pour les promotions. Aujourd'hui, la situation a bien changé. En effet pour des raisons commerciales, les Macintosh sont vendus dans les grandes surfaces (FNAC, Auchan, Darty) et chez de nombreux revendeurs non exclusivement agréés. En conséquence, Apple ne donne plus que des prix indicatifs qui doivent vous servir de références pour sélectionner. Car il n'est pas rare d'obtenir (même les configurations) un rabais de 10 à 20 %

Depuis un an, la place du Macintosh dans l'univers du jeu a bien évolué. Si l'offre matérielle et logicielle a commencé à devenir intéressante en 1992, il a fallu attendre 93 pour que l'amateur de jeu soit pleinement comblé.

sur le prix de départ. N'hésitez pas à marchander en ayant soin de vous faire préciser ce que contient exactement votre machine (surtout pour les opérations de bundle où on vend un package unité centrale + écran + logiciels divers). Enfin, profitez des promotions qui se déroulent quelques mois avant le lancement d'une nouvelle gamme de machines. C'est un excellent moyen d'acquérir du matériel neuf et très performant.

Les configurations

(les prix sont mis à titre indicatif)

1. LA CONFIGURATION MINIMUM Macintosh Classic Couleur 4/80

8 663 F HT



La solution jeu la moins onéreuse, mais malheureusement pas la plus agréable.

Cette machine est l'entrée de gamme des Macintosh. C'est le dernier Mac intégré. Il possède un écran 9" couleur et un processeur 68030 à 16 MHz. Il est vendu avec un clavier standard et, bien sûr, la souris. Malgré un bon rapport qualité/prix, cette machine souffre d'un handicap pour jouer : la taille de son écran.

2. LA CONFIGURATION DE CONFORT Mac LC III 4/80 + Moniteur 14" PowerCD

7 000 F HT

2 980 F HT

9 980 F HT



Des prix en baisse : profitez-en !

Les prix du LC III ont baissé de moitié en un an. Cette machine va sans doute disparaître en 1994 mais ses performances n'en demeurent pas moins très intéressantes pour jouer ou travailler. C'est un 68030 à 25 MHz pouvant gérer jusqu'à 32 768 couleurs avec le moniteur 14". Quant au PowerCD, il n'est pas très rapide mais il se branche sur le Mac (pour lire les CD-ROM), sur la télé (pour lire les CD-Photo) et sur la chaîne Hi-Fi (pour les CD audio).

3. LA CONFIGURATION DE LUXE

Macintosh Centris 610 8/230	16 270 F HT
Moniteur Couleur	16'5 500 F HT
Imprimante Personal Laser Writer 300	4 500 F HT
Total	26 270 F HT



Bon, d'accord, c'est très cher, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle...

Comme vous l'aurez compris, il est difficile de réserver le Macintosh exclusivement au jeu. Il vous servira également pour une gestion personnelle ou pour des applications professionnelles (graphisme, bureautique...). Si vous en ressentez le besoin (et que vous en avez les moyens), voici une configuration pour jouer et pour travailler très confortablement. Le Centris 610 possède un processeur 68040 à 20 MHz et un lecteur de CD-ROM intégré. Ajoutez, pour compléter la panoplie, le moniteur 16" et la nouvelle imprimante Laser d'Apple.

Quels sont les jeux ?

Parti de rien ou presque (Tetris, ShufflePuck), le Macintosh dispose aujourd'hui d'une logithèque respectable. On trouve dorénavant, mais avec quelques mois de retard, la plupart des titres disponibles sur PC ou

POUR QUEL MAC?

sur Atari (Monkey Island, Indiana Jones, bientôt Alone in the Dark). En effet, les éditeurs sur autres micros (Electronics Arts, LucasFilms) n'hésitent plus à investir dans le Macintosh puisque le marché s'avère rentable. Mais il y a également de plus en plus d'éditeurs qui se consacrent exclusivement au Macintosh. C'est le cas d'une petite société française, Kalisto, déjà auteur de nombreux casse-tête comme S.C.O.U.T., Diabolo ou, dernièrement, Breakline mais aussi des fabricants de CD-ROM qui ont choisi le Mac comme unique support de diffusion. C'est pourquoi, après le boom de 1993, l'année 94 s'annonce riche et passionnante.

Bientôt dans votre logithèque

Voici un panorama (non exhaustif) des titres parus en 1993:



Le Mac sait aussi jouer sur CD-ROM. La preuve : le magnifique Journeyman Project.

• THE JOURNEYMAN PROJECT

À tout seigneur, tout honneur. Ce superbe CD-ROM d'aventure intergalactique est le digne successeur de SpaceShip Warlock. A vous de rétablir l'équilibre espace-temps perturbé par un sabotage. Une mission dangereuse et pleine de rebondissements attend les héros. **Editeur:** Presto Studios
Distributeur: Euro-CD
Prix: F

• SPACEWARD HO!

SpaceWard Ho! est un mélange de wargames et de jeu de réflexion qui vous entraîne dans une excellente

aventure galactique. A noter que l'éditeur vient de commercialiser une nouvelle version encore plus complète.

Editeur: Delta Tao
Distributeur: Upgrade
Prix: E

• KING'S QUEST VI

Nouvel épisode de l'un des plus célèbres jeux d'aventure sur micro. Partez avec le prince Alexander à la découverte du pays des Vertes. Mais attention aux pièges que vous tendent vos ennemis. Attention aussi à la taille du logiciel: 25 Mo!

Editeur: Sierra
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• MONKEY ISLAND II

Deuxième épisode pour les aventures de notre corsaire, Guybrush Treepwood. Avec lui, vous allez tenter de découvrir le fabuleux trésor de l'île de Scabb mais attention danger... Très bons effets gra-



Breakline est conçu par Kalisto, l'excellent éditeur bordelais de S.C.Out sur PC.

• CIVILIZATION

Voici sur Mac ce superbe logiciel de simulation qui a déjà connu une très belle carrière sur PC. Devenez les maîtres du monde en le créant de bout en bout. De la construction du premier village aux grandes découvertes scientifiques, vous êtes parti pour une aventure de plusieurs jours.

Editeur: Microprose
Distributeur: Ubi Soft
Prix: E

• EIGHT BALL DELUXE

Après Tristan, voici Eight Ball Deluxe, un flipper électronique d'une redoutable efficacité. Excellente réalisation sonore et graphique.

Editeur: Colorado/Amtex
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• BREAKLINE

Petit dernier de l'éditeur bordelais Kalisto, Breakline est un casse-briques démoniaque qui vous demandera réflexe et agilité: attaquez la forteresse et débarrassez la planète de son méchant seigneur. Un bon scénario qui nage dans un univers graphique et sonore d'excellente qualité.

Editeur: Kalisto
Distributeur: Mindscape
Prix: C

• ANOTHER WORLD

Découpé en plans cinématographiques, Another World est un jeu d'aventures qui consiste à sortir le héros d'un monde étrange peuplé d'humanoïdes pas très sympas. Un des grands classiques des jeux sur micros.

Editeur & Distributeur:
Delphine Software
Prix: D

• INDIANA JONES AND THE FATES OF ATLANTIS

Avec plusieurs mois de retard sur les autres micros, Indy 4 tourne désormais sur Macintosh. Partez avec le célèbre archéologue à la recherche de l'Atlantide. Les énigmes qui vous en séparent ne sont pas toujours très simples à résoudre.

Editeur: LucasArts Entertainment
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• THE LEGEND OF KYRANDIA

Entièrement traduit en français, ce jeu d'aventure n'offre pas un scénario très original mais ses qualités graphiques et sonores séduiront les plus réticents. Prince, fées et magiciens sont les protagonistes d'une histoire qui requiert réflexion et courage.

Editeur: Westwood Studios
Distributeur: Virgin Games
Prix: D

Catherine Cornu



The Legend of Kyrandia bénéficie de superbes graphismes en version Mac.

CD-ROM



• HARDWARE •

Le disque laser a transformé le monde de la musique. Il est également en train de succiter une révolution dans l'univers de l'informatique et les joueurs ne peuvent plus ignorer le CD-ROM, support de tous les jeux de demain. Un dossier pour faire le point sur une petite galette argentée en passe de devenir indispensable.

Qu'est-ce qu'un CD-ROM

Le CD-ROM n'est rien d'autre que l'adaptation à l'informatique du fameux CD audio. Il se présente donc de manière similaire comme un disque laser irisé. Sa taille (12 cm) reste aussi identique à celle des CD audio classiques.

En ce qui concerne le lecteur lui-même, il ne se différencie pas non plus de manière fondamentale des lecteurs CD audio des chaînes Hi-Fi ou des baladeurs CD.

Le CD-ROM est la transposition dans l'univers informatique du CD audio, dont il reprend l'aspect et un grand nombre de caractéristiques.

Avantages et inconvénients du support CD-ROM ?

Contrairement à la disquette et au disque dur, le CD-ROM est un support à lecture exclusive, sur lequel il n'est donc pas possible d'écrire. Il existe certes des appareils spéciaux qui permettent d'écrire sur un CD-ROM vierge ou de compléter son remplissage. Mais ces machines dépassent de beaucoup le cadre de notre article.

Les CD-ROM dit réinscriptibles sont en fait basés sur une technologie différente : le magnéto-optique. Cette technique utilise une tête magnétique pour écrire les informations binaires

LES DIFFERENTS FORMATS CD-ROM

A côté du format CD-ROM "standard" dédié au PC et au Mac, il existe de nombreux formats dérivés avec lesquels le CD-ROM peut être plus ou moins compatible.

• LE CDI

Le **CDI** ou **Compact Disc Interactif** est le nouveau format lancé par Philips pour sa machine multimédia grand public. Si elle n'a pas le succès escompté au départ, elle commence à se doter d'excellents titres dans le domaine du jeu ou de la culture générale.

• LE CDTV

Première machine multimédia de Commodore, architecturée autour d'un Amiga 500 et d'un lecteur CD simple vitesse, le CDTV n'a jamais connu qu'un succès d'estime. Son positionnement ambigu, à mi-chemin entre la micro-informatique et le loisir grand public, a gêné son essor. Commodore a d'ailleurs annoncé son arrêt officiel pour se consacrer à sa nouvelle console multimédia, l'Amiga CD32.

• LE CD+G

Le **CD+G** est un CD audio amélioré capable d'afficher (lentement) une image ou de faire défiler le texte des paroles pendant une chanson. S'il ouvre la porte au karaoke ou à la traduction simultanée des paroles, il est bien mal diffusé en France.

• PHOTO CD

Ce format, défini par Kodak, permet de stocker jusqu'à 100 photos très haute définition sur un CD. Ce CD, pouvant être enregistré en plusieurs fois, est appelé multiceSSION.

• VIDEO CD

Nouveau format mondial pour la vidéo numérique plein écran, récemment ratifié par Philips, Commodore, Sony, JVC, Matsushita et Paramount Home Video. Ce format utilisera la norme de compression MPEG 2 pour offrir 72 minutes de vidéo digitale sur un CD de 12 cm.



La grande capacité de stockage du CD-ROM permet de constituer des catalogues d'images en haute résolution impressionnants. Cette jeune Hawaïenne qui laisse les vagues du Pacifique caresser son joli corps doré est tout de même plus agréable à regarder que le dernier tableau hyper-sophisticated, non ?

de manière particulière (changement d'orientation de particules métalliques), la disposition de ces particules étant ensuite analysée par un faisceau laser lors de la lecture. S'il ne peut être écrit, le CD-ROM

dispose en revanche d'un avantage considérable. Sous une taille réduite, il offre une capacité de stockage impressionnante : 640 Mo en standard, soit l'équivalent de 444 disquettes 3"1/2 HD ! Contrairement à

QU'APPORTE-T-IL ?



Wild Places : une visite en images des plus beaux sites naturels du monde entier avec, à la clef, un accompagnement musical de circonstance. Pour tous les écologistes qui veulent prendre un bon bol d'air pur.

ce que l'on pourrait imaginer, son prix de revient reste au plancher: 5 F par CD pour des quantités suffisantes. Cela est dû à la fois à la "matière première" peu coûteuse comme aux grandes facilités de duplication industrielle (les chaînes de production sont identiques à celles des CD audio, parfaitement rentabilisées). Le CD-ROM souffre cependant d'un "défaut" dû à sa nature (voir encadré: Comment ça marche?): il est beaucoup plus lent qu'un disque dur. Cette lenteur ne se traduit pas tellement au niveau du transfert des données (5 fois moins en moyenne qu'un disque dur IDE pour un lecteur simple vitesse) que du temps d'accès, 20 fois plus long!

Conclusion
Si le CD-ROM est un support assez lent, qui ne peut être réécrit de surcroît, il offre en revanche une capacité de stockage faramineuse pour un prix dérisoire.

Que peut-on en attendre pour le jeu ?

En dépit de ses inconvénients, le CD-ROM constitue un support de choix pour les jeux actuels. Ses avantages sont multiples.
D'une part, il permet d'offrir très simplement des musiques et des

accompagnements sonores de qualité CD, simplement en l'utilisant à la manière d'un CD audio. Les pistes audio sont lues sans interruption en tâche de fond, le temps machine correspondant étant négligeable. Bien évidemment, dans ce cas, il ne peut s'agir que d'un accompagnement sonore et non de bruitages synchronisés avec l'action. Ce principe est par exemple mis à profit pour des musiques d'ambiance. Le deuxième avantage concerne la capacité de stockage de 640 Mo. Cette réserve quasi-inépuisable

permet d'inclure des quantités astronomiques de données. Ainsi certains jeux occupent plusieurs centaines de Mo sur le CD (The 7th Guest, qui nécessite même un second CD!, Mad Dog Mc Cree, Sherlock Holmes Consulting Detective) n'auraient jamais pu être proposés en version disquette. Qui aurait accepté de se consacrer à l'installation de 465 disquettes HD pour jouer à The 7th Guest? Sans compter qu'il aurait aussi fallu disposer d'une place équivalente sur le dur, les disques de 670 Mo et plus ne constituant pas la



The 7th Guest : l'équipe de Trilobyte a placé très haut la barre de la qualité puisque le jeu propose des graphismes en 3D précalculés, des décors somptueux et des animations en Full Motion alliant trucages vidéo et sonores.

L'HISTOIRE DU CD-ROM

Le CD-ROM est dérivé du CD audio. Ce support audio a été introduit par Philips en 1982 et réglementé par un "Livre Rouge" de spécifications établies conjointement par le japonais Sony et le hollandais Philips. Il est devenu depuis lors un standard incontournable. Le CD audio utilisant une méthode informatique (codage binaire) pour stocker les sons, sa conversion à la micro devait survenir tôt ou tard. C'est ce qui s'est passé en 1986, date de sortie du premier lecteur de CD-ROM, la définition des normes n'intervenant qu'en février 1987.

La capacité "standard" de 640 Mo des CD-ROM provient d'une anecdote devenue quasiment légendaire. Lors de l'établissement du Livre Rouge des spécifications, Akio Morita, le patron de Sony, a décidé que le CD audio serait destiné à écouter les morceaux classiques les plus connus. L'équipe de Sony, en effectuant différents sondages, apprit ainsi que l'œuvre classique la plus renommée à l'époque au Japon était la 9^{ème} symphonie de Beethoven, qui dure environ 72 minutes. Les ingénieurs de Philips décidèrent de porter cette durée maximale à 74 minutes pour plus de sécurité. Et ces 74 minutes de musique correspondent à 640 Mo de données informatiques

régle! Les jeux utilisent cette place à différents usages. La vidéo et l'animation en général sont celles qui en demandent le plus, et de loin. Mais en contrepartie, elles permettent aussi



Sherlock Holmes Consulting Detective a été parmi les premiers jeux à exploiter réellement le support CD.

de rentrer de plain-pied dans le vrai multimédia. Le CD favorise aussi le passage aux graphismes SVGA, beaucoup plus gourmands en place que le VGA classique. Les éditeurs offrent encore des bandes son plus riches et des séquences d'introduction et de coupe plus longues et plus travaillées. En revanche, le programme lui-même ne subit que peu ou pas de changement, le code des programmes les plus imposants ne dépassant pas quelques méga-octets. Les éditeurs sont parvenus le plus souvent à contourner la lenteur



The 7th Guest propose en fait des petits puzzles logiques sur fond d'aventure. L'ambiance est prenante mais les habitués risquent d'être déçus : le jeu consiste surtout à laisser le scénario se dérouler devant vos yeux et ne vous demande d'intervenir que relativement rarement. Mais c'est tellement beau !

d'accès au CD. Soit les CD sont intelligemment organisés, de façon à minimiser les déplacements de la tête de lecture laser, soit le programme d'installation recopie tout simplement les données les plus souvent utilisées sur le disque dur.

Du point de vue installation, les jeux CD offrent deux avantages. D'une manière générale, ils réservent beaucoup moins de place sur le dur. Mais même à place équivalente, ils sont encore beaucoup plus rapides et pratiques à installer. Les taux de transfert à partir d'une disquette ne dépassent pas 2 Mo/mn dans le meilleur des cas, tandis qu'un lecteur CD flirte allégrement avec les 9 Mo/mn dans le pire des cas et bien plus la plupart du temps. Sans oublier que l'installation CD évite les séances de "grille-pain" des disquettes multiples.

Le dernier point concerne les éditeurs. Le support CD peut les intéresser doublement par la facilité et le faible coût de duplication

industrielle et par l'impossibilité de piratage en pratique. En effet, "pomper" un jeu CD comme The 7th Guest imposera l'achat d'un disque dur de très grande capacité, coûtant plus de 15 fois le prix du jeu ! Même en optant pour le magnéto-optique 5 1/4 (qui coûte tout de même près de 20 000 F à l'achat), le support CD vierge indispensable revient encore un peu plus cher que le jeu au complet.

Bref, aucun débouché pour les pirates et c'est aussi bien ainsi.

Conclusion

Le support CD n'offre pratiquement que des avantages pour le jeu. Ses capacités de stockage ouvrent la porte au multimédia de qualité, avec vidéo, graphismes haute résolution et bande son de rêve. L'installation des programmes est facilitée. Enfin, les éditeurs trouvent en lui un support économique et difficilement copiable en pratique.

Les données essentielles d'un lecteur CD-ROM

Un lecteur de CD-ROM est caractérisé par un certain nombre de critères qu'il convient de connaître afin de juger en connaissance de cause au moment de l'achat.

• Le temps d'accès

Le temps d'accès est le temps moyen mis par la tête de lecture pour se positionner sur une plage particulière. Les premiers lecteurs CD étaient vraiment très lents (1 seconde). Actuellement, la plupart oscillent entre 300 et 400 ms.

Inutile de vous ruiner pour un lecteur descendant en dessous des 300 ms, la différence resterait minime en pratique.

vitese de rotation du disque. Ils conservent toujours la possibilité de tourner en vitesse normale pour garder la compatibilité avec les CD audio.

• L'interface

L'interface est aussi un point important à considérer. Les lecteurs CD se connectant à l'interface parallèle sont en apparence un bon choix : pas de démontage et connexion à un port universel. Mais en pratique, il en va tout autrement. Les paramètres de départ sont souvent pénibles et, surtout, le taux de transfert efficace peut chuter à 25 Ko/s. Ils sont donc à proscrire, sauf pour les portables pour lesquels ils représentent parfois le seul choix possible.

La plupart des lecteurs utilisent une carte d'interface spécifique. Ces



Grâce à ses capacités de stockage impressionnantes, le CD a permis l'apparition de jeux d'un style nouveau. Par exemple, cette image très belle dessinée fait partie d'un jeu d'aventure au cours duquel vous devez trouver le coupable d'un meurtre. A chaque dessin correspond un dialogue digitalisé parsemé d'indices.

• Le taux de transfert

Le taux de transfert est autrement plus important. Il détermine le débit de données que le lecteur (et son interface) sont capables d'assurer à l'ordinateur. C'est ce débit qui va déterminer la fluidité des animations en lecture directe CD par exemple. Les lecteurs standards assurent un taux de transfert de 150 Ko/s et sont capables d'aller bien plus loin en mode "Burst" (mode particulier où le lecteur envoie les informations sans se soucier de savoir si l'ordinateur les gère correctement). Si ces performances suffisent pour un grand nombre d'applications, elles montrent toutefois leurs limites pour les animations "direct-CD". Il faut alors recourir à des méthodes de compression, réduire les couleurs ou la résolution ou limiter l'animation à une partie de l'écran. Les lecteurs double vitesse, qui commencent à se démocratiser depuis quelques mois, doublent très simplement ce taux de transfert (300 Ko/s) en doublant la

cartes se divisent en deux catégories : bus AT ou SCSI. Les cartes bus AT sont les plus communes et les moins onéreuses. Il peut s'agir de cartes dédiées uniquement à cette fonction ou de cartes assurant aussi une autre fonction (SoundBlaster Pro ou 16 par exemple). Les cartes SCSI sont elles aussi dédiées ou mixtes (Pro Audio Spectrum 16 par exemple). Elles permettent d'utiliser le chaînage pour



Sherlock Holmes Consulting Detective : les vidéos en son synchrones sont excellentes mais l'interactivité est malheureusement assez réduite.

LES MEILLEURS JEUX CD

En dépit des reproches qu'on peut lui faire (interactivité réduite, configuration lourde), The 7th Guest reste la référence absolue actuelle en matière de jeu sur CD. Moins ambitieux, Mad Dog Mc Cree et la série des Sherlock Holmes Consulting Detective utilisent aussi pleinement le support, le premier pour un film interactif vous mettant dans la peau d'un justicier du Far-West et les seconds pour des enquêtes policières basées sur de superbes séquences vidéo digitalisées. D'autres titres, moins CD "purs", n'en sont pas moins d'un bon niveau, tels que Dune, Day of the Tentacle, Lord of the Rings ou King Quest VI.

Mais le meilleur reste à venir. Lawnmower Man, Marco Polo, Aliens, Chaos, Rise of the Robots, Return to Zork, Microcosm, Eden, Dragon's Tales ou Megarace s'annoncent vraiment comme des produits exploitant à fond le support CD. Sans oublier les versions CD des grands hits futurs tels que Inca 2, TFX, Inferno ou Jurassic Parc ou les adaptations des grands succès CD du Mac (Journeyman Project et Spaceship Warlock).

Enfin, il serait dommage d'oublier que le CD est un support de choix pour les freewares ou les programmes de "culture générale".

COMMENT CA MARCHE ?

Les lecteurs de disquette, tout comme les disques durs, sont organisés autour d'un principe commun. La surface magnétique est divisée en un certain nombre de zones concentriques (les pistes), elles-mêmes subdivisées en zones plus petites appelées secteurs. Les têtes magnétiques se déplacent tangentiellement et se positionnent rapidement sur la piste voulue, en s'aidant des octets de repérage inscrits sur le support pendant le formatage. Les informations elles-mêmes (les bits informatiques) sont enregistrés sous forme de modifications du magnétisme de la surface.

Le lecteur de CD-ROM utilise un principe bien différent. La surface métallisée du CD est creusée d'une succession de petites cuvettes microscopiques. Le faisceau laser, réfléchi sur la surface du disque, "clignote" en passant sur les cuvettes. Ce clignotement sera converti en une succession de 0 et de 1 à la base du codage binaire. L'autre différence de taille concerne l'organisation de ces données. À la manière d'un disque vinyle, le CD-ROM ne porte qu'une seule piste en spirale, longue de 5 kilomètres! Le laser suit cette spirale jusqu'à trouver les informations nécessaires, ce qui explique le temps pris par le positionnement de la tête sur la plage voulue (temps d'accès).

connecter d'autres périphériques SCSI. Mais il faut savoir que les conflits d'adressage entre différents périphériques SCSI sont fréquents sur PC et pas toujours faciles à résoudre. Le taux de transfert théorique de ces cartes est supérieur à celui des cartes bus AT mais, en pratique, il n'y a guère de différence, les besoins du

Au début, les lecteurs de CD-ROM étaient surtout utilisés pour la consultation de grosses bases de données stockées sur un seul disque. Les manipulations de disque restaient donc rares et les constructeurs ont "inventé" un chargeur ressemblant à un coffret CD audio. On glisse le CD-ROM dans le chargeur, puis le



Un piano, une harpe, un pot de fleur... À première vue, vous êtes dans un cul de sac. Pourtant, vous avez un moyen de grimper à l'étage : il vous suffit pour cela de faire pousser la plante suffisamment haut pour pouvoir y grimper. Étrange, non ? Mais *The 7th Guest* est un jeu où l'étrange constitue une règle de vie...

lecteur CD restant en deçà des possibilités des interfaces bus AT.

• Interne ou externe ?
Un lecteur de CD-ROM occupe un emplacement 5^e/14. Les lecteurs interne sont les plus courants et aussi les moins coûteux (pas d'emballage externe, ni d'alimentation).
À moins que vous n'ayez plus une seule baie de libre ou que votre alimentation commence à saturer, il est préférable de se tourner vers un modèle interne.

• Le système de chargement
Ce point peut paraître secondaire mais prend cependant une certaine importance à l'usage.

chargeur dans le lecteur. Ce procédé, qui multiplie les manipulations, a toutefois perdu, avec parfois quelques améliorations comme l'entraînement motorisé de certains lecteurs Nec. Mais il reste moins pratique que le système du tiroir mobile à la manière des lecteurs CD audio (exemple) ou ses dérivés (lecteur Mitsumi).

• Le prix
Du fait du renouvellement très rapide de la gamme, on assiste à quelques anomalies, certains lecteurs anciens étant vendus plus chers que des lecteurs modernes plus performants. On peut actuellement acquérir un



Dans *The 7th Guest*, les effets fantastiques sont monnaie courante. Ainsi, si vous approchez de la table de billard, vous vous retrouverez dans la poche du fond qui communique avec un conduit secret. Vous aurez alors la possibilité de suivre ce chemin pour arriver dans la cuisine. Le manoir est truffé d'expériences de ce genre et vous serez souvent surpris par l'imagination des programmeurs.

lecteur CD-ROM simple vitesse pour 1 400 F environ et un lecteur double vitesse pour 800 F de plus.

Alors, CD-ROM ou pas ?

• La compatibilité multiple
Tous les lecteurs sont compatibles CD audio et à la très grande majorité sont aussi compatibles avec la norme Photo CD monocoession (accès aux images enregistrées lors de la création du Photo CD) par le biais d'un driver adapté. Certains lecteurs modernes (double vitesse en particulier) sont en général compatibles avec la norme Photo CD multicoession (accès aux images rajoutées à un Photo CD) par le biais d'un driver à l'encore.

Dans la pratique, bien que ce point constitue l'un des chevaux de bataille des constructeurs, cette compatibilité Photo CD reste secondaire, ce support demeurant encore marginal.

Pour pouvoir coller avec la nouvelle norme MPC 2 (voir encadré) et utiliser sans dépit les jeux à venir misant sur la vidéo numérique, le lecteur de CD-ROM double vitesse semble le plus approprié, à moins que vos finances ne soient trop justes. Le temps d'accès devra se situer entre 300 et 400 ms.

Préférez aussi un modèle interne, en excluant l'interface parallèle.

Le CD-ROM ne présente quasiment que des avantages pour le jeu, même si les éditeurs n'en tirent pas encore



Sherlock Holmes Consulting Detective : c'est au cours d'entretiens comme celui-ci que vous obtiendrez les adresses des personnages importants de l'énigme.

tout le parti possible. L'amélioration constante de ses performances, combinée à des chutes spectaculaires de prix (100% par an!) vont tendre à un accroissement constant du parc installé et donc un intérêt plus soutenu des éditeurs.

Les nouveaux jeux en préparation vont d'ailleurs dans ce sens, pour le plus grand plaisir des joueurs évidemment. Jacques Harbonn

LA NORME MPC

La norme MPC 1 a été définie en novembre 1990 par Microsoft pour les programmes multimédias tournant sous Windows. Cette première norme fixait les besoins matériels minimum pour le PC (286 cadencé à 10 MHz, 2 Mo de RAM, disque dur de 30 Mo, souris 2 boutons), mais aussi pour la partie multimédia : lecteur de CD-ROM assurant un débit de 150 Ko/s et carte sonore 8 bits capable de traiter voix et musique.

La norme MPC 2, définie il y a quelques mois, remet les normes au niveau des performances actuelles des machines et des lecteurs. Outre le processeur plus puissant (486), la RAM et le disque dur plus largement dimensionnés, elle s'appuie sur un lecteur de CD-ROM double vitesse (débit de 300 Ko/s) et une carte gérant musique et voix sous 16 bits.

PC :

• BIEN CHOISIR •

Choisir un PC aujourd'hui, c'est comme choisir une voiture. Des dizaines de marques, qui vous submergent de modèles variés, de la "deuduche" à la Ferrari, en passant par les grosses diesels et les petites — mais rapides — GTI. Et, comme avec les voitures, la passion et le coup de cœur prennent souvent le pas sur la raison et les besoins.

Passons sur l'historique du PC, que vous connaissez déjà par cœur. Actuellement, le PC le plus bas de gamme disponible est le 286 VGA (la "2 CV"). On en trouve à moins de 5 000 F TTC, complets avec leur disque dur et leur écran. Seul problème: il n'y a plus guère de programmes acceptant de fonctionner dessus. Le 386sx (de 12 à 33 MHz) est devenu le minimum, quel que soit l'usage que vous désirez en faire. Le 386dx (25, 33 ou 40 MHz) est le modèle juste supérieur. Il permet de faire fonctionner Windows dans de bonnes conditions, mais est insuffisant pour une bonne moitié des jeux actuels. Le 486 correspond aux modèles "GT". Le 486sx serait le modèle de base, le 486dx 33 le "GTI" et le dx2-66 le "GTI-Turbo-16 soupapes". Il est à noter que tous ces "moteurs" peuvent être installés sur le même châssis. Ce qui, dans certains cas, peut poser des problèmes de "tenue de route": un dx2-66 installé sur une carte mère bas-de-gamme ne peut développer qu'une petite partie de sa puissance. Reste le Pentium, dernier-né de chez Intel, un superbe V12 (pour l'instant, dans sa version 60 MHz, à "moteur atmosphérique", mais qui passera très

bientôt en "turbo" à 50/100 MHz), qui nécessite bien entendu un châssis spécial.

De la bonne utilisation de son micro

Pour utiliser un traitement de texte sous DOS, un 286 (voire un 8088) suffit. Mais bien peu d'entre nous se contentent aujourd'hui d'une telle utilisation. Pour faire tourner Windows, un 386sx et 2 Mo de mémoire sont indispensables et encore ne pourriez-vous alors pas profiter pleinement des possibilités de cet environnement. Un 486sx 25 correspond actuellement au modèle "milieu de gamme". Il permet de faire fonctionner la grande majorité des applications et, surtout, de jouer dans des conditions correctes. Malgré tout, pour utiliser les jeux récents — Ultima VII, Flight Simulator V, ShadowCaster —, un 486dx 33 est plus indiqué. Le dx2-66 est "la machine de luxe". On l'achète souvent pour se faire plaisir,

ou pour "frimer". Mais c'est aussi un bon choix car, dans ce milieu, les choses évoluent très vite, et les 486sx

sont déjà dépassés... Le Pentium, enfin, n'est pour l'instant disponible qu'en très petite quantité et à des prix



Serpent Isle est le type même du jeu qui demande beaucoup à la machine. En dessous du 486 cadencé à 33 MHz, l'animation devient saccadée et ote une bonne partie du plaisir de jouer. Ce logiciel est représentatif de l'état d'esprit des développeurs qui usent (et abusent) souvent de configurations musclées.

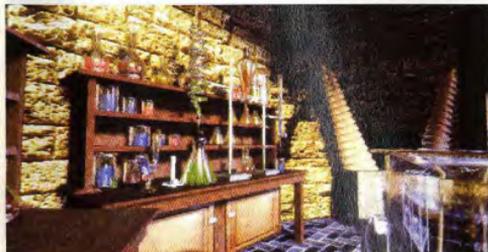
POUR ACHETER MALIN



Il y a deux ans, le nec plus ultra en matière de PC s'appelait le 386. Cette année, il faut s'équiper en 486 pour avoir une chance de rester dans la course. Devra-t-on, l'année prochaine, se procurer une machine à base de Pentium ? Pas question mais encore faudrait-il que les éditeurs fassent quelques efforts

très élevés (autour de 30 000 F TTC pour les moins chers). Il n'est pas très raisonnable d'en prendre un actuellement, d'autant que des processeurs 486 à "triple fréquence" (25-75 ou 33-99 MHz) sont attendus pour cet hiver et qu'ils devraient apporter une puissance à peine inférieure.

du "Super VGA accéléré". Cela ne peut avoir d'intérêt que si vous voulez faire du graphisme sous Windows. Pour vous donner une petite idée, une carte S-VGA Trident 1 Mo (qui permet d'afficher jusque 1 024 x 768 en 256 couleurs sous Windows) coûte moins de 500 F TTC. La carte sonore est, elle aussi, très importante. La



The 7th Guest a constitué l'un des événements de l'année : il est effectivement le premier jeu exclusivement réservé aux machines dotées d'un lecteur de CD-ROM. Ses graphismes tout à fait extraordinaires et sa bande son formidable justifient les deux disques utilisés par le jeu et l'achat d'un lecteur CD-ROM pour les possesseurs d'un PC, même si l'aventure en elle-même n'est pas vraiment à la hauteur de la réalisation.

Le PC pour jouer

Un PC dédié au jeu, c'est, nous l'avons vu, un 486sx 25 ou 33 Mhz, ou mieux, un 486dx. C'est aussi (mais c'est maintenant devenu la norme) une carte et un écran VGA. Inutile, si vous ne faites que jouer, de prendre

concurrence faire rage sur ce créneau et l'on trouve de très bonnes cartes entre 500 et 1 000 F. Reportez-vous à notre dossier dans ce guide pour plus de détails.

Selon le type de jeux que vous préisez, le joystick peut être inutile (jeux de rôle et d'aventure) ou indispensable (simulateurs).

FAUT-IL PRENDRE LE LOCAL BUS ?

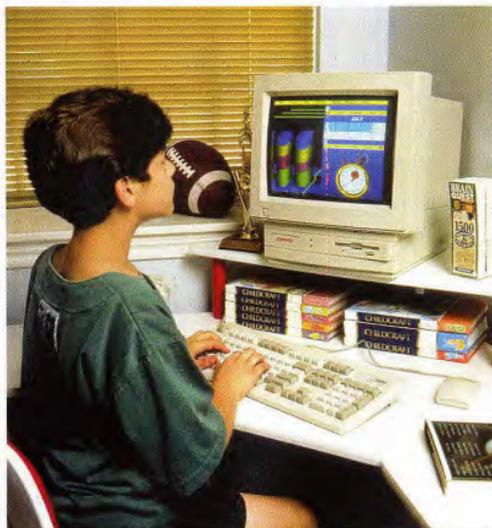
On parle beaucoup, depuis quelques mois, des "Local Bus VESA". Ce sont des connecteurs de carte d'extension améliorés, qui permettent d'accélérer certains traitements, principalement l'affichage et l'accès au disque dur. Le surcoût occasionné est d'environ 2 000 F (carte mère, carte vidéo et contrôleur de disque). Le gain de puissance est sensible mais, par exemple, un affichage plus rapide n'aura que peu d'incidence sur un jeu en 320 x 200. Si vous désirez utiliser Windows ou des applications DOS en haute résolution, c'est en revanche un très bon choix.

On en trouve autour de 200 F. Les autres accessoires possibles (imprimant, scanner, etc.) n'ont aucune utilité pour le jeu.

Combien ça coûte ?

Prenez l'exemple d'un 486dx 33 VGA couleur, équipé de 4 Mo de RAM et d'un disque dur de 80 Mo. Les prix vont de 6 000 F TTC environ (bas-de-gamme taiwanais) à 30 000 F et plus (grande marque). Le modèle à 6 000 F est sans aucun doute

alléchant mais probablement pas aussi performant que vous le souhaiteriez. Le modèle à 30 000 F, lui, est sans aucun doute superbe mais un tel prix n'est pas justifié. La difficulté est de trouver "la bonne machine au bon prix". Un "bon" 486dx 33 dans la configuration citée plus haut coûte entre 8 000 et 10 000 F TTC. Comment trouver le bon modèle ? La première chose est d'investir dans quelques magazines "pros", comme SVM, PC Expert ou PC Direct. Outre que les articles sont



Un signe encourageant pour l'avenir du PC de loisir : l'arrivée sur le marché d'un des plus grands constructeurs. En présentant sa gamme Presario, Compaq marquant l'intérêt des majors pour un segment de marché jusqu'ici laissé pour compte.



Lors de la présentation de Flight Simulator 5, Microsoft n'a pas caché que l'équipe de programmeurs avait travaillé dans l'optique d'une utilisation sur 486 de haut de gamme (dx2, par exemple). Cela assure des prochains besoins matériels du joueur sur PC en 94. Mais jusqu'où l'utilisateur acceptera de suivre la course à la puissance menée par les éditeurs ?

souvent très intéressants (et instructifs), ces magazines fourmillent de publicités. Regardez, comparez. Mais attention ! N'écoutez pas les "pros" vous parler de machines de jeu : ils n'y connaissent rien et on verra souvent "Ce 386sx 16 est tout juste bon pour jouer". Non ! Pour jouer, vous avez besoin d'une machine puissante, souvent plus que pour travailler !
 Seconde étape : procurez-vous un logiciel de mesure de vitesse (un

"benchmark" comme on l'appelle généralement). Le Sysinfo des Norton Utilities est parfait mais il en existe aussi des dizaines en domaine publique. Allez également tester les machines qui vous ont semblées correspondre à vos besoins et à vos prix. Si vous désirez utiliser Windows, testez le PC sous cet environnement. N'hésitez pas à "casser les pieds" (gentiment) au vendeur. Il est là pour ça. Vous avez trouvé la machine de

prenez-la ! Cela vous évitera de devoir transporter votre PC en cas de panne (c'est lourd) et réduira l'attente à quelques jours dans le pire des cas.

Quelle boutique ?

Vous avez défini le PC dont vous avez besoin (un 486sx 33, dx 33 ou dx2 66). Vous disposez d'une certaine somme d'argent. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver où l'acheter.

Le plus simple, c'est la grande surface du coin. Hormis quelques exceptions, fort rares, ces magasins vendent des machines relativement chères et, surtout, peu performantes. Les vendeurs sont peu ou pas formés et ne pourront guère vous conseiller efficacement.

Il y a aussi quelques avantages. Des "hypers", on en trouve partout. Les vendeurs ne sont généralement pas intéressés aux ventes et ne vous pousseront donc pas dans une mauvaise direction. Enfin, ces magasins proposent souvent pour le matériel informatique les mêmes extensions de garanties que pour le gros électro-ménager. Si, pour une raison ou une autre, vous choisissez d'acheter votre PC dans un de ces hypermarchés, choisissez la garantie



Lorsque l'on sait que Strike Commander demande plus de 50 Mo libres pour fonctionner avec ses scénarios complémentaires et son Speech Pack, on comprend que le choix d'un disque dur dépendra beaucoup de sa capacité. Cependant, il ne faut pas non plus oublier de vérifier qu'il dispose d'une vitesse de transfert suffisante.



MS-DOS 6 (et surtout 6.2, une version corrigée de certains bugs) est devenu en l'espace de quelques mois le système d'exploitation nécessaire au joueur qui veut tirer le meilleur parti de la mémoire de sa machine. Quant à Windows, s'il a connu une croissance spectaculaire dans le monde de la bureautique, il reste encore marginal dans le monde ludique et ne constitue pas un achat obligatoire pour le joueur.

vos rêves ? Parfait, vous pouvez passer au troisième stade. Les prix indiqués n'ont rien d'immuables. Les revendeurs les changent très régulièrement, en fonction des arrivages de composants et de l'état du marché. Marchandez ! Vous pourrez obtenir une ristourne de 10 à 15 %, voire plus, si vous payez comptant.
 Vérifiez la garantie et si une "maintenance sur site" vous est proposée pour moins de 500 F,

la plus longue (3 ou 5 ans, en général) ; votre PC tombera très probablement en panne bien avant.
 Autre catégorie de magasin, le "gros spécialiste". Dans cette catégorie entrent les FNAC, mais aussi la Samaritaine, le BHV, etc. Là, l'informatique dispose d'un rayon à part entière et les vendeurs sont (au moins un peu) compétents. Ils vous dirigeront directement vers les machines les plus onéreuses,

Compaq et IBM en tête. Ne leur en veuillez pas: ils ne font "que de la marque". Le service (conseils, garantie, livraison, facilités de paiement, etc.) est généralement très correct, mais les prix sont prohibitifs et vous partirez souvent avec un 386dx-16 quand vous espérez récupérer un 486dx2. Seuls les néophytes très argentés pourront y trouver leur compte. Enfin, les boutiques "d'assembleurs" (on les appelle aussi, du fait de leurs sources extrême-orientales, les "taïwanais") proposent, à des prix très bas, des machines très puissantes. De vraies cavernes d'Ali Baba: ces boutiques sont un caparnataim de machines en tout genre. Ces assembleurs achètent les différents éléments aux sources les moins chères possibles, les assemblent et les revendent avec une marge souvent réduite. Les pièces sont parfois de bonne qualité, parfois moins.

Souvent, le service est limité à sa plus simple expression: vous téléphonez pour déterminer votre configuration et vous passez prendre votre machine dans la journée. Ou mieux, vous passez à la boutique et vous repartez avec votre machine sous le bras. La garantie est limitée et vous devrez

ENTRE LES LIGNES DE PUB

Lire une publicité n'est pas toujours facile. Entre les "options" et autres "offres spéciales", l'acheteur a bien des occasions de se faire arnaquer. Etudions quelques points d'école:

- *Le prix doit être indiqué TTC, ou la mention "HT" doit figurer clairement à côté du prix. La TVA en micro-informatique est de 18,6 %. Cela représente près d'un cinquième du prix, ce qui n'est pas négligeable.*
- *Vérifiez bien la composition de votre PC: carte graphique et écran, disque dur, etc.*
- *Le DOS et Windows sont-ils fournis? Et dans quelles versions? Vous devez exiger les plus récentes (MS-DOS 6 et Windows 3.1). Certains fournissent ces logiciels préinstallés sur le disque dur, sans disquette ni manuels. C'est légitime, mais vous devez absolument exiger dans ce cas la licence d'utilisation. On ne peut pas vous la refuser.*
- *La garantie est-elle "pièce et main d'oeuvre"? Couvre-t-elle tous les éléments du PC? Souvent, le disque dur ou l'écran ne seront garantis qu'un an. Ce sont des "parties fragiles" de la machine, mais vous pouvez toujours essayer de marchander une garantie plus longue...*
- *"Et si je vous prend votre PC, à combien me faites-vous la carte sonore"? L'achat d'un PC est un bon argument pour négocier un autre élément à bas prix.*

nécessaires, que vous n'y connaissez rien en informatique et que vous désirez les conseils d'un revendeur "éclairé", adressez-vous à la Fnac ou à un magasin équivalent. Si vous habitez au bout du monde, qu'il n'y a pas de revendeur dans les

intensive, il est très probable que "quelque chose ne tourne pas rond" dans votre machine.

Ce problème peut être réglé facilement par une garantie. Le vrai problème, c'est qu'un particulier ayant acheté un 486dx 33 il y a un an l'a probablement payé 15 000 F ou plus. Il ne sera vraisemblablement pas près à le vendre à moins de la moitié du prix d'achat, soit, dans ce cas, 7 500 F. Pour 500 F de différence, il vaut nettement mieux acheter un PC neuf, non?

Voilà. Vous avez maintenant en main les principales cartes pour vous éviter de faire le mauvais choix, au mauvais moment, au mauvais endroit. Sachez cependant que nous ne pourrions jamais répondre pour vous à la question primordiale: "Quels sont mes réels besoins informatiques?". A cette question, seule une phase d'auto-interrogation honnête et sans concession pourra vous apporter une réponse. Sachez éviter les sirènes de la mode et les dorures de la frime pour choisir la bonne machine. Si vous y parvenez, vous vous procurerez la machine la plus fantastique qui existe à l'heure actuelle: celle qui vous ouvre la porte sur les mondes de l'aventure, des jeux de rôle, de la simulation. La clé des mondes PC.

Jean-Loup Jovanovic

L'occasion fait-elle le larron?

"C'est bien joli, tout ça, mais un PC à 8 000 F, plus une carte sonore, plus un joystick... Je n'ai pas les moyens! Ne puis-je pas acheter d'occasion"? Si, bien sûr. Mais plusieurs points me font déconseiller cette approche. Le premier, c'est qu'un PC se dégrade vite et qu'après deux ans d'utilisation



La carte vidéo est devenu un élément clé du PC. Des jeux extraordinaires peuvent être totalement massacrés par une vitesse d'affichage trop lente ou par une résolution graphique trop basse. Même si vous n'avez pas besoin d'une carte munie d'une mémoire de 3 Mo, vous devez cependant envisager d'acquiescer une carte compatible à la norme SVGA et capable de communiquer avec le processeur à une vitesse suffisante pour ne pas provoquer des ralentissements dans l'affichage.

ramener votre machine au magasin pour la faire réparer. Si une "garantie sur site" vous est proposée à moins de 1 000 F, prenez-la.

Ce genre de machine a quelques chances de tomber en panne lors de la première année et ce type de contrat simplifie grandement la vie. Si vous payez comptant, vous aurez généralement une petite réstourne. Chez les petits assembleurs, on n'aime guère le crédit...

Conclusion: Si vous disposez des moyens

200 km et que vous voulez une machine "correcte", pour un prix raisonnable et avec une garantie étendue, allez jeter un oeil à l'hypermarché du coin.

Enfin, si vous habitez près de Paris (ou que vous y passez), que vous avez le temps d'aller tester votre machine en boutique et que vos moyens sont limités OU que vous désirez une machine spécialement adaptée à vos besoins, visitez quelques petites boutiques d'assembleurs, vous y trouverez votre bonheur.

10 CONSEILS POUR BIEN ACHETER

- *Plutôt que de miser sur la réputation de la marque du PC que l'on veut acquérir, il vaut mieux se s'intéresser qu'à son prix. Acheter taïwanais est moins frime mais souvent plus rentable.*
- *La machine "de base" est, maintenant, un 486dx. On peut raisonnablement espérer que sa durée de vie dépasse les deux ans à venir, à condition de l'équiper de bus locaux et de SVGA.*
- *N'achetez plus aujourd'hui un PC dont la fréquence du processeur est inférieure à 33 MHz. C'est le "minimum jouable" pour installer sur sa machine tous les jeux du commerce.*
- *Faites bien préciser au vendeur avec quels logiciels il fournit la machine. Le DOS installé doit être un 6.0 et vous devez exiger la carte de garantie et la doc fournis par Microsoft.*
- *Sans RAM, un PC rame. Rien que Windows vous demande, pour bien tourner, 4 Mo. Certains jeux, eux, vous en demanderont 8...*
- *Hormis l'indispensable lecteur 3 1/2, prévoyez large point de vue mémoire de masse. Un jeu comme Strike Commander, avec Speech Pack et scenery disk, occupe plus de 50 Mo sur le disque dur!*
- *Les jeux en SVGA arrivent! Alors ne partez pas avec du retard et exigez une carte et un écran qui acceptent ce standard graphique.*
- *Pour la carte sonore, lisez notre article en pages suivantes. Le bon choix pourrait bien être un SoundBlaster... ou compatible!*
- *Essayez, dans la mesure du possible, d'acheter tous les éléments de votre machine au même endroit. Un vendeur à qui vous achetez UC, carte son, CD-ROM, joystick et imprimante sera nettement plus enclin à vous accorder une remise. De plus, en cas de problème matériel, vous n'aurez pas à courir au quatre coins de la ville et vous connaîtrez votre interlocuteur.*
- *Méfiez-vous des bundles, ces offres promotionnelles qui vous fournissent en un lot plusieurs articles: parmi ces derniers figurent bien souvent les invendus de l'année précédente!*

LE PC

• CARTES SON

La musique adoucit les mœurs, dit-on. Elle ajoute aussi aux jeux vidéo toute une ambiance, qui multiplie le plaisir du joueur. De l'infâme "bip" des PC des premiers temps aux superbes musiques que permettent les cartes sonores actuelles, bien de l'eau à coulé sous les ponts. Petit topo sur la question...

Il y a un an, nous remettions un Tilt d'Or à Dune pour sa bande son : un travail hyper soigné qui augurait des grandes réalisations de cette année.

LES PLUS MARQUANTES

L'idéal, ce serait de pouvoir tester toutes les cartes et de pouvoir les essayer avec les logiciels que l'on désire utiliser. Ce n'est malheureusement pas réalisable. Voici, détaillées point par point, quelques cartes sonores marquantes.

SOUND BLASTER V2

Cette carte correspond au "bas de gamme" Creative Labs. C'est actuellement le standard et la grande majorité des cartes est compatible avec. Elle offre des sons corrects et des digitalisations sonores de bonne qualité.

Musique: **
Sons digitalisés: ***
Voix digitalisées: ****
Compatibilité logicielle: ****

SOUND BLASTER PRO V2

Avec une qualité sonore améliorée sur sa petite sœur, le SB Pro2 est actuellement l'une des meilleures cartes sonores "grand public" du marché, tant du point de vue performances que par son rapport qualité/prix. Elle intègre une interface CD-ROM "AT".

Musique: ***
Sons digitalisés: ****
Voix digitalisées: ****
Compatibilité logicielle: ****

SOUND GALAXY NX

Concurrente à bas prix de la Sound Blaster, la Sound Galaxy NX est une excellente carte, d'un rapport qualité/prix nettement meilleur.

Une version "PRO" concurrence de la même manière la Sound Blaster Pro. On peut

trouver quelques rares problèmes de compatibilité.

Musique: **
Sons digitalisés: ***
Voix digitalisées: ****
Compatibilité logicielle: ****

ADLIB GOLD

Après quelques problèmes financiers (dus à un retard de livraison de composants), la société AdLib nous re-propose aujourd'hui sa carte. D'excellente qualité, elle souffre de son incompatibilité avec le standard Sound Blaster. Un standard incompatible avec le standard, c'est un comble!

Musique: ****
Sons digitalisés: ***
Voix digitalisées: ***
Compatibilité logicielle: ***
(Ad Lib seulement)

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Puissante et chère, cette carte est avant tout dédiée au traitement professionnel du son 16 bits. Ses compatibilités AdLib et Sound Blaster (cette dernière n'est pas toujours parfaite) la rendent — aussi! — utilisable pour le jeu.

Musique: ****
Sons digitalisés: ****
Voix digitalisées: ****
Compatibilité logicielle: ***

L'ambiance du jeu

Imaginez-vous, jouant à *Underworld* (ou II), dans de sombres et inhospitaliers souterrains. Le casque posé sur vos oreilles vous entoure d'une superbe musique stéréo. Soudain, un bruit derrière vous. En guerrier aguerri, vous vous remettez presque instantanément du choc tête-plafond, et, vous retournant, vous découvrez une — horrible — araignée géante. Sans prendre



A côté de son concurrent direct, la Sound Blaster Pro, la Pro Audio Spectrum de Media Vision offre une qualité sonore supérieure. Elle souffre malheureusement, elle aussi, de défauts de compatibilité, ainsi que d'un prix sensiblement supérieur.

gardé aux récriminations de BB, vous l'écrasez d'un mouvement rageur (dû surtout à la douleur sourde émanant de votre bosse pariétale naissante), dans un "splash" aussi ignoble qu'appaissant. Une carte sonore, c'est ça.

La compatibilité

Les standards sonores sont nombreux. A côté de l'antédiluvienne "compatibilité AdLib" sont apparus les standards Sound Blaster (qui ajoutent les sons digitalisés et les bruitages) et Roland

MT 32 (musique de meilleure qualité). Chaque nouvelle carte sonore ajoute une pierre (souvent bancale) à cet édifice. Récemment, ce sont les sons digitalisés sur 16 bits à 44,1 kHz (c'est-à-dire la qualité CD) qui sont apparus. Si vous désirez travailler des échantillons sonores (et que vous disposez d'un disque dur de 2 Go ou plus), c'est génial. Pour jouer, cela n'a encore que bien peu d'intérêt. Le "top" en matière de musique, c'est la MT 32 (ou son successeur, la carte SC-1 de Roland. La qualité musicale est d'un niveau professionnel, et surtout de très nombreux jeux en tirent parti. Son seul inconvénient, c'est de ne pas savoir gérer les sons digitalisés (voix et bruitages). On a la musique, mais pas le "splash". Ce "splash", les cartes Sound Blaster (et compatibles) vous l'offrent. Mais souvent avec une qualité musicale inférieure. C'est en train d'évoluer, et sur le marché apparaissent des cartes permettant d'obtenir EN MÊME



Monkey Island 2 fait intervenir le procédé Muse, mis au point par LucasArts pour permettre un passage harmonieux entre des thèmes musicaux différents. Lorsque Guybrush passe d'un lieu à l'autre, la mélodie du premier se transforme progressivement pour, sans fausse note, devenir le thème du second. Une sorte de morphing sonore...

DONNE DE LA VOIX



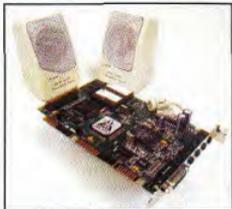
La bande sonore de Day of the Tentacle est un exemple frappant de l'importance acquise par le son dans les nouveaux jeux. Avec des bruitages désopilants ou utiles et des musiques toujours dans le ton, cette suite de Maniac Mansion justifie à elle seule l'acquisition d'une carte son.

TEMPS de la musique qualité MT 32 et des bruitages Sound Blaster. C'est le cas de la récente carte Orchid, la SoundWave 32. Ce sera probablement l'avenir, et je ne doute pas que Creative Labs (concepteur de la Sound Blaster) et autres Media Vision (Pro Audio Spectrum) suivent rapidement cet exemple. Pour l'instant, si vous désirez acheter une carte à bas prix, prenez une carte "100 %" compatible (ce n'est jamais tout à fait vrai) AdLib et Sound Blaster. Sound Blaster "Deluxe" et "Pro", Galaxy NX (pro ou non), etc., sont toutes d'un bon rapport qualité/prix. A propos de prix, ils sont actuellement en baisse rapide, et il n'y a plus guère de raison de se priver du plaisir du son sur PC.

Voix digitalisées, CD et musique : le premier pas vers le multimédia ?

Je déteste ce terme de "multimédia", il ne veut strictement rien dire. Ou plutôt, si, il veut dire "plusieurs médias". Une mauvaise utilisation de ce terme l'a conduit à signifier "son digitalisé + images vidéo + animations + tout-ce-qu'on-veut". Il est préférable, au vu de la confusion qu'entraîne ce mot, le séparer en ses différents composants. Ajouter une carte sonore à un PC ne fait qu'une simple chose : lui ajouter le son. C'est à la fois beaucoup et très peu. Car, si les jeux prennent soudain une nouvelle dimension (et c'est là, il est vrai, votre principal but), les autres applications n'en tirent pas parti. Oh, certes, certaines cartes offrent la synthèse ou la reconnaissance vocale,

Mais ce ne sont que des gadgets. Et il faudra encore attendre longtemps avant que votre PC comprenne vos paroles et vous réponde en "bon français". Depuis quelques temps, les constructeurs proposent des PC — généralement très lents — intégrant une carte sonore et un lecteur de CD-ROM, et affichent de superbes étiquettes "multimédia". C'est, semble-t-il, un argument de vente efficace. Pourtant, et aussi bizarre que cela puisse paraître, le CD-ROM n'est pas un si bon support que l'on voudrait vous le faire croire. Ou plutôt, c'est un excellent support que l'on veut faire passer pour autre chose que ce qu'il est. Sa première qualité, c'est de pouvoir contenir 640 Mo de données, immédiatement accessibles



La carte SoundWave 32 d'Orchid est le signe avant-coureur d'une nouvelle vague de cartes sonores qui présentent à la fois les meilleures qualités musicales (MT32) et les sons digitalisés "qualité CD" au format Sound Blaster. Ce coup d'essai souffre encore de quelques défauts de compatibilité (avec le standard Roland MT32 en particulier), mais gageons que d'autres cartes offriront les mêmes capacités se feront jour rapidement.

et surtout d'un très bas prix (moins de 10 F à la fabrication!). C'est énorme et cela permet de distribuer à bas prix d'énormes programmes, des fichiers graphiques ou vidéo, des sons digitalisés, qui ont tous comme caractéristique de nécessiter beaucoup de place. Ce serait parfait, n'était l'insupportable lenteur de ce support. Et pourtant, un CD-ROM va des dizaines de fois plus vite qu'un lecteur de disquettes et nous supportons fort

des dizaines de niveaux, accompagnés de sons et d'animations vidéo occasionnelles. Actuellement, le jeu se charge entièrement depuis le CD, ce qui est long. Il charge les niveaux, ce qui coupe la musique, il charge les animations, ce qui ralentit le jeu. Pourtant, avec tout ou partie des niveaux transférés sur le disque dur (rien n'interdit de copier 10 Mo du jeu, puis de les effacer pour en copier 10 autres, etc.), le jeu serait



Bien d'autres cartes sonores sont disponibles, comme la carte UltraSound de Gravis. Difficile, dans cette jungle de cartes, de faire le bon choix. Un seul mot d'ordre: prenez la carte qui correspond à vos besoins. Ni plus, ni moins.

bien ce dernier média. Où le bât blesse-t-il? Tout simplement dans le fait que le CD-ROM est mal, très mal utilisé. Ce qui aurait dû n'être qu'un support de stockage temporaire est utilisé comme un disque dur secondaire, ce qu'il n'est pas. Prenons le cas d'un jeu imaginaire, qui offre

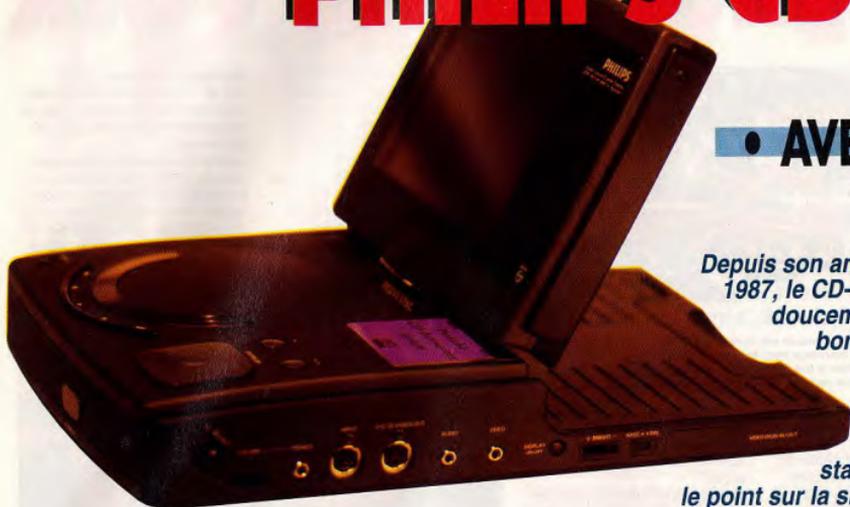
beaucoup plus rapide. Ce sont de nouvelles habitudes de programmation que le CD doit amener. Jusque-là (ou jusqu'à ce que les lecteurs de CD soient aussi rapides que les disques durs), le CD-ROM restera un superbe support pour les gros volumes de données: vidéo, son, sharewares, etc. Et c'est tout. ♦

VISIONS FUTURES

La musique a bien du mal à s'intégrer dans l'environnement informatique. Seuls les jeux en tirent réellement parti. Le mouvement est pourtant lancé. Les derniers Macintosh offrent la reconnaissance et la synthèse vocale, certes de façon encore limitée (la reconnaissance est loin d'être parfaite), mais c'est déjà un premier pas encourageant. Quand allumera-t-on son PC d'un "pécé, allume-toi"? Et quand pourra-t-on dicter un texte à son PC comme à une secrétaire zélee? Bienôt!, peut-être. Mais, me direz-vous, quel rapport avec les jeux? Comme c'est très souvent le cas, ils seront sans doute le moteur de cette évolution. Imaginez un jeu dans lequel vous pouvez PARLER aux personnages de rencontre. Un jeu dans lequel l'ordinateur ferait grise mine en entendant "Ah, je t'ai eu". Ce n'est pas encore pour aujourd'hui mais c'est pour bientôt...

PHILIPS CD-I

• AVENIR •



Depuis son annonce en 1987, le CD-I fait tout doucement son petit bonhomme de chemin. Six ans après l'annonce officielle du standard, Tilt fait le point sur la situation.

Le CD-I n'est, fondamentalement, rien d'autre qu'un lecteur de CD rempli de toute l'électronique nécessaire pour reproduire les sons et les images. Il est donc capable de lire les CD-DA avec la même qualité de son qu'un lecteur dédié et d'afficher les images d'un CD-XA Kodak sur votre bonne vieille télé.

Mais, et c'est là tout son intérêt, il est

aussi capable d'exécuter des programmes stockés sur CD-ROM, programmes qui peuvent mélanger allègrement sons et images fixes ou animées.

Equippé d'un processeur Motorola 68070, de 1 Mo de RAM et de plusieurs ports d'extension, le CD-I est une plate-forme puissante, souple, parfaitement adaptée aux produits

UN CD-I POUR JOUER : LE CHOIX S'ETOFFE

Le formidable potentiel d'une telle machine laisse bien évidemment rêveur et on ne peut s'empêcher de songer à ce qu'une telle débauche de possibilités techniques permettrait d'accomplir si elle était pleinement utilisée dans des produits ludiques. Si les premiers jeux, destinés au grand public, avaient quelque peu laissé sur leur faim les habitués des jeux sur micros, les pionniers ont vite été rejoints par des éditeurs plus connus : Virgin Games, Infogrames, Coktel Vision ou Nathan pour n'en citer que quelques-uns, ont converti ou projettent de convertir certains de leurs titres pour le CD-I et les résultats de cet engagement commencent à se faire sentir. Il faut bien reconnaître d'ailleurs qu'un jeu tel que *The 7th Guest* ou *Inca* prend une toute autre dimension lorsqu'il est vu à 25 images/seconde sur un écran de télévision. Par ailleurs, il ne faut pas oublier que le CD-I constitue la solution idéale pour tous ceux que les micro-ordinateurs rebutent par leur complexité.



Palm Springs Golf est un des premiers jeux pour CD-I. Il illustre bien les capacités de la machine : les décors et le golfeur sont entièrement digitalisés et l'animation est en fait constituée de scènes vidéo. Vous êtes vraiment sur le parcours.

multimédia et capable de remplir à elle seule le rôle de plusieurs éléments d'une installation audio ou vidéo. Avec l'extension Full Motion Video, le CD-I devient capable de reproduire des séquences vidéo avec, contrairement au disque laser vidéo, une qualité bien supérieure, puisque entièrement numérique.

Sur ce matériel extérieurement très simple, facile à installer (il suffit de le connecter à une télévision et à une

chaîne hi-fi) et à utiliser, des nombreux titres n'ont pas tardé à faire leur apparition et seule l'imagination des éditeurs constitue une limite à ce qu'il est possible de créer. La gamme des logiciels disponibles est vaste : depuis la visite du Musée de l'Ermitage au parours de golf de Palm Springs, en passant par l'enseignement de la photographie ou les jeux d'aventure, il n'y a que l'embaras du choix.

LA REVOLUTION MULTIMEDIA

LES ACCESSOIRES DU CD-I



Les joueurs pourront se procurer un joystick ou un joystick pour remplacer la télécommande et bénéficier ainsi d'une meilleure ergonomie pour les jeux d'action.

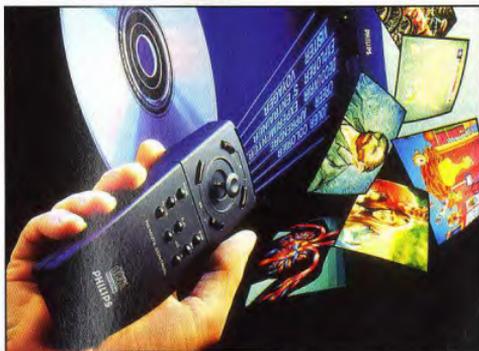
Divers dispositifs de pointage peuvent venir remplacer ou compléter la télécommande, jugée par beaucoup comme trop peu ergonomique. Deux modèles de track-ball, dont un conçu pour les enfants, une souris, un joypad et un joystick satisfaisaient même les plus exigeants. Une carte d'extension Full Motion Video rendra bientôt possible la lecture de disques laser vidéo au format 12 cm, ce qui vous permettra de disposer peut-être demain d'une filmothèque sur micro.



Tout ce que la puissance graphique du CD-I au service du jeu: Kether associe digitalisation vidéo et images de synthèse dans une aventure où vous devrez sauver le monde.



Conçu par Infogrames, International Tennis Open a connu les honneurs de la télévision, à juste titre car c'est un excellent jeu. D'un abord très facile, il permet de vous mesurer sur les plus grands courts aux meilleurs joueurs internationaux.



Peinture, photographie, musique, enseignement: le monde au bout des doigts.

LES ALTERNATIVES

Le CD-I est surtout une norme, qui réunit Philips, Sony et Matsushita. Les appareils eux-mêmes sont produits et distribués sous ces trois marques, créant une compétition interne, bénéfique pour l'utilisateur puisqu'elle fait baisser les prix. La vraie concurrence vient en fait de la dernière génération de consoles. La 3DO ou le Jaguar, d'Atari, sont des machines équipées d'un lecteur de CD-ROM en standard ou en option et capables également de lire les CD-DA et CD Kodak ou d'exécuter des programmes stockés sur CD-ROM. Les performances de ces machines risquent d'en faire des concurrents sérieux, du moins dans le domaine ludique, si leurs prix respectifs restent compétitifs et, surtout, si les éditeurs de logiciels suivent le standard CD-I.

Au commencement était le boulier et ça ne se passait pas trop mal (du moins tant que l'on n'oubliait pas les retenues). Puis le Malin inventa le PC et l'offrit à l'Homme. Voyant Adam passer de plus en plus de temps à jouer à Day of the Tentacle, Eve s'en alla faire des compotes et tous les ennuis de l'Humanité commencèrent. Alors, comme la situation n'avait pas l'air de vouloir s'arranger, IL décida de dicter aux journalistes de Tilt les nouvelles Tables de la Loi. Serge, sauvé des eaux mais pas du whisky, a profité de la ligne directe pour prendre des notes en sténo...

I. Une disquette de boot tu auras.

Si, pour une raison ou une autre, le disque dur de votre machine n'est plus accessible ou que votre ordinateur bloque au démarrage, une seule solution: la disquette de boot, qui permet de faire repartir la machine. Pour en créer une: placez une disquette vierge dans le lecteur A: et tapez successivement: **FORMAT A: /U /S SYS A:** Copiez ensuite sur cette disquette les fichiers suivants: **KEYB.COM, KEYBOARD.SYS, HIMEM.SYS, EMM386.EXE, COUNTRY.SYS**, le pilote de votre souris et les fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS** de votre configuration type (voir encadré).

II. Ta configuration tu noteras.

Taille mémoire, type de disque dur, position des cavaliers sur les cartes, interruptions et canaux de DMA utilisés, contenu des fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS**: voilà autant de renseignements qu'il faut avoir à tout moment sous la main.

III. Des sauvegardes tu feras.

Personne n'est à l'abri d'une erreur ou d'une panne matérielle (et ne venez pas me dire le contraire). Pour peu que vous ayez quatre ou cinq logiciels sur votre disque dur ou, pire encore, Windows, une sauvegarde hebdomadaire vous prendra moins de temps que de devoir tout réinstaller et configurer à nouveau en cas de

catastrophe. Il importe peu que vous la fassiez sur disquette ou sur bande magnétique — l'important, c'est de la faire régulièrement.

IV. Les disquettes tu rangeras.

Ne faites jamais d'installation à partir des disquettes originales: en cas de fausse manœuvre, c'est la catastrophe garantie. Pensez à ranger les disquettes originales (et les sauvegardes) dans un endroit sûr, à l'abri du chien, de la petite sœur et de la belle-mère.

V. Ton disque dur tu optimiseras.

Créez des répertoires et des sous-répertoires pour organiser de façon logique votre disque dur et ne conservez dans le répertoire racine que le strict minimum. Pensez aussi à défragmenter régulièrement les fichiers (il existe de nombreux utilitaires pour cela).

VI. La documentation du DOS tu liras.

Les réponses à 95% des questions les plus courantes s'y trouvent-il suffit de chercher un peu. Attachez-vous à apprendre les principales commandes: **COPY, DIR, CD, FORMAT, MD, RD, DEL** et leurs variantes. Sachez que **MS-DOS 5.0** et **6.0** contiennent un système d'aide: tapez **HELP** + commande pour obtenir une aide sur la commande en question.

LES XV DU

VII. AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS tu connaîtras.

CONFIG.SYS est un fichier qui décrit la configuration de votre machine et de ses périphériques et **AUTOEXEC.BAT** est un fichier de commandes qui sont exécutées à chaque démarrage de la machine. Astringez-vous à comprendre chaque ligne de ces deux fichiers essentiels: c'est absolument essentiel pour pouvoir résoudre d'éventuels conflits ou pour adapter votre machine aux exigences des différents logiciels.

VIII. Un anti-virus tu utiliseras.

Votre meilleur copain vient de vous refiler une disquette d'allure louche en vous disant: "Essaie ça, c'est super!". Allez-vous mettre cette disquette dans votre machine et lancer le programme les yeux fermés? Que savez-vous sur son origine? Qui l'a fourni à votre copain? Qui vous garantit que le programme ne va pas reformater votre disque dur? Pour éviter ce genre de désagrément, une seule solution: l'anti-virus, à utiliser sur tout nouveau programme, commercial ou pas. Et depuis qu'un anti-virus est livré gratuitement avec le DOS 6.0, vous n'avez plus aucune excuse.

IX. Ton PC tu ouvriras.

Vous savez ce qu'il y a sous le capot de votre voiture, n'est-ce pas? Alors pourquoi ignorer ce qu'il y a dans le ventre de votre machine? Savoir à quel ressemble un disque dur, une barette mémoire ou un connecteur d'extension peut vous épargner d'avoir à transporter votre machine au S.A.V. et de payer pour une réparation que vous pourriez faire vous-même. Pensez tout de même à la reformer: ça améliore la ventilation!

X. Près de ton PC tu ne mangeras ni ne boiras.

Les miettes de pain au Nutella, le café, le pop-corn, le Coca sont autant de façons de rendre une disquette inutilisable ou de détruire le meilleur clavier, alors évitez les diners fins près du PC. Mieux encore: tachez de réserver un coin spécial pour votre machine.

XI. Les standards tu suivras.

Oui, je sais — la souris Schmurzt est dix fois moins chère que celle d'une grande marque — mais que ferez-vous lorsqu'il faudra mettre à jour son pilote et que le revendeur aura disparu? Acheter du matériel standard, c'est payer plus cher, certes, mais c'est aussi avoir la garantie de ne pas se retrouver coincé dans l'avenir.

XII. Au futur tu penses.

Il peut être tentant d'acheter un 386sx que le vendeur tente de vous refourguer pour deux fois moins cher qu'un 486dx50, mais n'oubliez pas qu'il existe déjà des jeux qui mettent à genoux un 486dx2-66 (ou presque). Alors, si vous ne voulez pas vous retrouver dans 6 mois avec une machine obsolète, n'hésitez pas à prendre d'emblée la machine la plus puissante possible.

XIII. Aucun logiciel tu ne pirateras.

Faut-il encore vous le répéter? Le piratage est l'acte d'un esprit immature et sans aucun respect pour le travail d'autrui. C'est un délit puni par la loi d'une part et la raison pour laquelle les logiciels de jeux sont aussi chers d'autre part.

L'ANNEE DU KILLER

Pourfendeur de la médiocrité micro-informatique, inépuisable défenseur du porte-monnaie du joueur, croisement dégénéré entre "Jason" de Vendredi 13 et Jean-Pierre Coffe, le Killer sévit habituellement dans Consoles+, où il tronçonne allègrement tous les mauvais jeux qui ont le malheur de tomber entre ses griffes. Exceptionnellement, l'animal a décidé de venir fourrer son nez dans la micro pour une rétrospective sanglante des pires jeux de l'année 93 !

NOM : Killer

PRENOM : Ze

AGE :

Z'êtes de la police ?

PROFESSION :

Bougez pas, je cherche...

Pour ceuse qui ne me connaîtraient pas, je m' présente...

The Killer! Dans la vie, y'a deux choses que je déteste par dessus tout: les couinements de hamster hystérique de Jordy et les jeux minables que des éditeurs véreux essayent de refiler aux gogos au prix fort. Pour Jordy, j'ai rien pu faire (j'ai bien essayé de prendre son école maternelle en otage mais je me suis gourré de classe et ça a fait toute une histoire!), mais pour les jeux pourris, j'ai réussi à m'incruster chez Consoles+ en passant par le vide ordure, où j'ai récupéré au passage pas mal de jeux débiles que je massacre régulièrement dans ma rubrique. Depuis l'espèce de bureau où ils m'ont collé (sous l'évier, dans les toilettes), on voit plutôt bien la rédaction de chez Tilt et on n'est pas trop loin de la grosse benne orange où ils balancent leurs vieux numéros de Hot Vidéo usagés et les jeux pourris. C'est là que j'ai récupéré les ignominies qui suivent. Après avoir longtemps délibéré avec moi-même, j'ai décidé de les nommer tous les cinq ex-æquo pour recevoir le "Blaireau d'Or" de la plus grosse daube 1993! Si vous voyez un jour l'un d'entre eux sur les étalages d'un revendeur, foutez le feu au magasin et barrez-vous au Venezuela, vous aurez fait un grand geste pour la sauvegarde de l'humanité!



Nippon Safe Incorporated de Dynabyte sur Amiga

Moi, j'suis pas le genre de type patient, alors les jeux où il faut passer son temps à fourrer des disquettes dans le drive et à attendre pendant des mois que ça se charge, je les passe au mixeur! Nippon Safe Incorporated aurait pu être un jeu d'aventure sympo, avec trois personnages à diriger en même temps, mais depuis la création du personnage jusqu'au système de jeu, tout est foireux!

Le jeu était tellement bourré de défauts que les gars de chez Tilt ont cru que la version qu'on leur avait filé à tester n'était pas définitive. Hé ben si, elle l'était!



Xenobots de Electronic Arts sur PC

Xenobots vous propose d'organiser quelques bastons ramollies entre des robots géants. Franchement, j'ai passé l'âge de faire joujou avec des Galdoraks en plastoque! D'autant que le soft est loin d'être une réussite. Toutes les missions se ressemblent et l'action est tellement lente et répétitive qu'on s'endort au bout de trois parties. L'animation est anémique, les mouvements des robots sont souvent grotesques, la 3D est ratée (tout juste une ligne d'horizon et trois montagnes qui se battent en duel dans le fond), la fenêtre de jeu est minuscule. Je continue? Non, pas la peine, vous avez pigé!

Lotus III de Gremlin sur PC

D'accord, cette course de voitures est la seule à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC, mais est-ce que c'est une raison pour l'acheter et balancer 350 balles par la fenêtre? Tous en cœur: Noooooon! Quels que soient le véhicule et le circuit que vous choisissez, la conduite est toujours la même et la sensation de vitesse est tellement mal rendue qu'on a l'impression de faire du vélo! En plus, le niveau de difficulté est mal dosé et même le plus nullos des joueurs serait capable de finir tous les circuits les doigts dans le nez. Bref, si vous avez envie d'une bonne course de voiture, allez voir ailleurs!



Cohort II de Impressions sur Amiga

J'ai déjà pas blâmer les wargames d'habitude (c'est vrai çà, pourquoi jouer à la guéguerre sur un écran alors que les rues sont pleines de supporters de foot qui ne demandent qu'à se faire éclater à coups de batte de baseball?), mais celui là, c'est le bouquet! Les soldats ont des tronches de Playmobil avariés et il faut quasiment les diriger un par un, ce qui prend un temps infini. Les graphismes ont dû être dessinés par un même de quatre ans et le scrolling de l'écran est plus saccadé qu'une ballade à dos de mulet! Bref, la seule personne que ce wargame puisse vous donner envie de tuer, c'est le type qui vous l'a vendu!

The Magic Candle III de Mindcraft sur PC

Magic Candle III est un espèce de clone raté de la série des Ultima. Les graphismes sont hideux, le jeu est lent, la musique est plus pénible qu'un récit d'Hervé Villard et le système de jeu est à peu près aussi énervant que le système d'ouverture d'une portion de Vache-qui-rit (NDLR: les nouvelles portions sont à éjection rapide, médissant! A l'époque, le premier épisode de ce jeu de rôle minable faisait à peu près illusion, mais dès le second, Magic Candle avait déjà un mètre de retard sur ses concurrents. Alors on se demande pourquoi les types de chez Mindcraft ont tant tenu à nous sortir un troisième épisode que personne n'attendait. Par pure méchanceté, vous croyez?





LE MICRO

Domaine d'une richesse incomparable, la simulation dépasse souvent le simple univers du jeu. Longtemps laissée pour compte pour cause d'aridité congénitale, elle s'ouvre aujourd'hui à un vaste public essentiellement composé de possesseurs de compatibles PC. Tour d'horizon pratique sur l'art et la manière de simuler.

Des pros au jeu

Bien avant que n'apparaisse le premier ordinateur grand public, certains secteurs d'activités, et tout particulièrement l'aéronautique, pratiquaient la simulation. A l'origine très rudimentaire, celle-ci fut utilisée exclusivement pour l'entraînement des pilotes à la manœuvre. Un siècle plus tard, la simulation professionnelle est devenue l'un des éléments clés de la haute technologie.

Calquée sur la simulation professionnelle, toutes proportions gardées, la simulation ludique permet à un large public de toucher du doigt un certain nombre d'activités réservées d'ordinaire à une élite. En outre, à la différence de la trop grande majorité des produits micros, les simulateurs font véritablement appel à l'intelligence du joueur tout en la meublant des diverses informations dont ils regorgent : techniques, théoriques ou historiques.

Si, prise en main, les bolides terrestres ou aériens sont de prime abord sur un pied d'égalité — la F1 et la moto de compétition peuvent sembler aussi inaccessibles au commun des mortels qu'un jet ou un avion de chasse — il s'avère pourtant que ce sont les simulateurs de vol qui ont le mieux profité de l'évolution technique de la micro.

A cela, deux raisons. La première, c'est l'attrait irrésistible qu'exerce le pilotage sur un très grand nombre

d'individus, dignes descendants d'Icare. La seconde, moins prosaïque, est liée à des contingences techniques. En effet, contrairement aux apparences, il est plus aisé de programmer un simulateur de vol qu'un simulateur de véhicule terrestre quel qu'il soit. Sans entrer dans les détails, disons que la gestion dynamique d'un engin volant est plus simple.

Cela n'empêche pas certains programmeurs de s'être distingués avec de très belles simulations de F1 telles que **Vroom** (Lankhor) ou **F1 Grand Prix** (Microprose) qui, d'un point de vue qualitatif, sont les exceptions qui confirment la règle. D'ailleurs, il se pourrait qu'un certain laps de temps s'écoule avant que ces deux jeux ne se fassent ravir la vedette. Comparée à ces cas isolés, la masse des simulateurs de "haut" vol qui en outre ne cesse de s'accroître est tout simplement énorme : une cinquantaine de titres, sans compter les disques scénarios.

L'avion ne fait pas le simulateur

Précisons tout de suite ce que nous entendons par simulateur de vol. Sans vouloir faire montre d'un sectarisme excessif, il est important de faire la nuance entre le véritable simulateur — bien que le terme véritable puisse également être sujet à caution, mais nous y reviendrons plus tard — et le

• Simulateurs de vol •



logiciel dans la composition duquel intervient seulement une pincée de pilotage d'un engin quelconque au réalisme douteux. Concrètement et pour prendre un exemple précis, la présence de bombardiers B-17 dans **D-Day** (Loricel) ne suffit pas à faire de ce logiciel — par ailleurs d'un niveau honorable en tant que jeu de stratégie — un simulateur. En effet, il n'est pas nécessaire d'être expert pour noter au premier coup d'œil l'allure fantaisiste des séquences de bombardement. Et encore ne parlerons nous pas de l'instrumentation pour le moins rudimentaire dont bénéficie le pilote/joueur... Il est vrai que le manque de réalisme du tableau de bord n'est pas réducteur dans tous les cas de figure. Un logiciel tel que **Aces of the Pacific** (Dynamix) en l'occurrence fait preuve à cet égard de bien piètres capacités, sans que cela n'entache en rien l'intense plaisir que l'on prend à effectuer des missions. La preuve est ainsi faite que la simulation n'est pas exclusivement affaire de techniciens. En fait, chacun peut y trouver son compte, du débutant qui assimilera en douceur les techniques de base, au pilote chevronné qui pourra enfin s'amuser à manœuvrer son appareil de prédilection sans avoir l'impression de faire des heures supplémentaires.

Bien débiter

Il en est de la simulation comme de la cuisine. Si un œuf au plat représente à vos yeux l'ultime raffinement culinaire, les fast food feront largement votre

ordinaire. En revanche, si votre délicat palais sait différencier le cuisseau de veau du cuissois de chevreuil, aucune table ne sera trop bonne pour vous... En d'autres termes, la simulation offre un éventail très large de possibilités, à la portée de toutes les bourses, pour les imaginations les plus restrictives comme les plus débridées. Une ombre se présente toutefois au tableau lorsqu'il s'agit de choisir le logiciel.

En effet, ces derniers mois, ST et Amiga ont fait l'objet d'une réduction drastique en matière de développement et même d'adaptations de simulateurs. Il en découle que le possesseur de ce type d'ordinateur devra se contenter très souvent d'un simulateur ancien pour se faire la main. Qu'à cela ne tienne, il existe bon nombre de très corrects. C'est le cas de **F-16 Falcon** de Spectrum Holobyte, de **F-16 Combat Pilot** de Digital Integration, de **Gunship** ou, plus récemment, de **Gunship 2000** de Microprose. Il faut bien avouer cependant que le passionné au vrai sens du terme atteindra très vite les limites d'une telle configuration. De fait, se prenant au jeu — et à condition que son portefeuille le lui permette —, il tournera son regard vers l'univers PC qui regorge quant à lui d'accessoirs en tout genre et propose en outre le top niveau en matière de logiciel. Mais les voies de la simulation sont semées d'embûches et notre passionné n'est pas au bout de ses peines. Dès ses premières démarches en vue de l'acquisition d'un compatible, il se heurtera à deux questions hautement métaphysiques : 386 ou 486 ? 33 MHz ou 50 MHz ? Et pourquoi pas Pentium

PREND SON VOL

pendant que vous y êtes? Ne riez pas, au train où vont les choses, le mythe 586 sonne déjà à la porte des fanas de simu, ne serait-ce qu'en



raison

de **Flight Simulator**

cinquième du nom qui ne dévoile

qu'en partie ses fantastiques ressources sur la machine la plus puissante du moment, à savoir un 486/50 MHz doté, qui plus est, d'une carte vidéo 32 bits. Il faut toutefois

répondre aux attentes de chacun suivant ses motivations, son expérience, son goût ou son dégoût pour les choses de la guerre, etc. Afin de simplifier une recherche qui pourrait s'avérer fastidieuse, voici une sélection des meilleurs logiciels répertoriés par rapport à une échelle de niveau d'utilisateur allant du débutant au plus chevronné. Ne sont mentionnés ici que les programmes encore disponibles chez certains revendeurs. Pour débuter en douceur sans se "prendre la tête", rien ne vaut un **Aces of the Pacific** (Dynamix) ou encore **Secret Weapons of the Luftwaffe** (Lucas Arts). Certes, ces deux logiciels

jugement en ce qui concerne **Aces over Europe** (Dynamix) conçu dans le même esprit que son aîné du Pacifique.

Les simul'actions

D'un dosage de difficulté similaire, **Comanche Maximum Overkill** (Novalogic) propose quant à lui le pilotage d'un hélicoptère de la toute dernière génération : le RAH-66 Comanche. Si le logiciel ne fait que peu de cas du réalisme dans son ensemble, il représente par ailleurs une belle évolution graphique de par ses superbes paysages en texture 3D. En outre, l'action soutenue et l'extrême simplicité d'utilisation le rendent accessible aux plus jeunes. Tout comme Comanche, **Strike Commander** (Origin) présente d'énormes qualités graphiques doublées d'une ambiance sonore étonnante.

Malheureusement, là s'interrompt l'émulation de ses qualités en matière de simulation car, s'il est sans conteste l'un des plus beaux jeux micro actuels, il ne mérite pas vraiment le titre de simulateur. Ni la dynamique de vol ni l'instrumentation de bord des avions proposés (F-16 et F-22) ne sont respectées. En outre, comble de frustration, le F-22 (qui fait un peu figure de mythe dans le domaine aéronautique) n'est accessible qu'à la 38^{ème} mission ou dans le nouveau data disk qui vient de paraître.

Leader incontesté de la simulation ludique, Microprose a à son actif un grand nombre de logiciels qui peuvent être répartis en deux catégories. D'une part, ceux au réalisme "atténué" et, d'autre part, ceux qui font montre d'une certaine rigueur technique. Afin de poursuivre notre progression, nous ne citerons dans un premier temps que les plus accessibles, à savoir : **F-117A Night Hawk** et **F-15 Strike Eagle II** (Desert Storm). Hormis les quelques différences liées aux appareils concernés (différences avouons-le assez mineures aux yeux de l'utilisateur, si ce n'est par la forme du tableau de bord), ces produits ont en commun une forte dose d'action doublée d'une grande simplicité d'utilisation. En outre, l'aspect stratégique, très important dans tout simulateur digne de ce nom, est loin d'être dédaigné. Ils constituent donc une étape presque essentielle pour parfaire son apprentissage de l'art de la simulation.

Merci Chuck!

Il est parfois des logiciels qui défrayent la chronique. Soit en raison de leur évidente supériorité dans un domaine donné, soit parce qu'ils apportent quelque chose de radicalement nouveau. C'est le cas de **Chuck Yeager's Air Combat** (Electronic Arts) dans lequel le combat aérien n'est pas une fin en



Flight Simulator est considéré, à raison, comme le père de la simulation ludique. La première version était loin de présenter des écrans en SVGA, comme le fait FS5.

relativiser et prendre soin de ne pas céder sans une raison valable à l'odieuse chantage auxquels se livrent les éditeurs de jeux et les constructeurs d'ordinateurs à grands coups de processeurs. Certes, à l'instar de FS5 les logiciels de simulation sont grands consommateurs de Mo, de MHz et autres bits. De ce fait, le 486/50 apparaît comme le meilleur candidat au support des simulateurs de vol parmi l'ensemble des appareils du marché. Ce qui ne signifie nullement que les 386dx soient bêtes pour la ferraille. Quand bien même les toutes dernières nouveautés leur seraient interdites.

Choisir son jeu

Voici donc notre pilote en herbe équipé. Reste l'étape ô combien délicate du choix du logiciel. Comme nous l'avons déjà souligné, la simulation de vol est en mesure de

son et on ne peut plus guerriers, mais ils comportent de sérieux avantages tels qu'une interface utilisateur relativement simple, un pilotage facile et néanmoins réaliste (hormis du point de vue instrumentation, réduite ici au strict nécessaire), un nombre très important d'appareils alliés ou ennemis, rien moins que 37 avions pour Aces of the Pacific (si l'on tient compte des 7 supplémentaires qu'apporte le scénario WWII: 1946) et 12 pour Secret Weapons of the Luftwaffe, scénarios compris, ainsi qu'un certain aspect jeu d'action qui ne sera pas pour déplaire au néophyte. La richesse presque illimitée, autant historique que ludique, de ces deux produits leur confère une durée de vie appréciable.

Qui plus est, ils offrent une réelle progression dans la complexité des missions. Ainsi, quel que soit son niveau, le joueur prendra toujours un intense plaisir à les utiliser. Même



Chuck Yeager's Air Combat a été une révélation : tout en assurant un niveau de modélisation acceptable, il plonge le joueur dans l'univers du combat rapproché.

soi, mais un art à part entière. En effet, au travers d'une cinquantaine de missions, dont certaines donnent des frissons, le joueur sera assisté d'un Chuck Yeager — héros de la 357^e puis premier homme à franchir le mur du son — plus fringant que jamais, malgré ses 80 ans, qui lui fournira toutes les indications utiles pour fauter compagnie à un adversaire trop collant ou, mieux, pour le contrer et finalement le descendre à la suite d'une figure



Les appareils disponibles dans Dogfight représentent le must de la chasse.

telle que l'Immelman, le Scissor ou encore une attaque en Yo-yo. De plus,

comble de bonheur, le logiciel offre une panoplie intéressante — bien qu'anachronique — d'appareils tant à piloter qu'à combattre; occasion inespérée de faire se confronter des avions aussi éloignés par les années et la différence de technologie que peuvent l'être un P-51 et un MiG-21.

Dès lors, il est surprenant de constater à quel point la technique de combat peut minimiser les écarts pourtant flagrants existant entre les deux appareils et rendre l'écrasante supériorité du MiG-21 quasi nulle. Outre ces marques d'originalité, Chuck Yeager's Air Combat est l'un des rares logiciels à respecter l'effet dit de buffeting qui intervient lorsque la vitesse excessive de l'avion provoque les vibrations du fuselage, pouvant entraîner sa désintégration pure et simple. Détail, certes, mais qui ne gâche rien, bien au contraire. Similaire à bien des égards avec Chuck Yeager's Air Combat, puisque permettant également les combats anachroniques, Dogfight (Microprose)



apparaît néanmoins comme un peu moins rigoureux du point de vue technique. Par ailleurs très agréable à manier, il peut en outre être utilisé en liaison par câble ou modem.

Les simulations plus techniques

Avec Gunship 2000 (Microprose), on accède à un niveau supérieur de la simulation. D'abord parce qu'il s'agit d'un bon simulateur d'hélicoptère et ensuite — et surtout — parce qu'il comporte tous les ingrédients d'une simulation digne de ce nom, à commencer par le réalisme convaincant du pilotage, même s'il fait l'objet d'une légère concession. Comme se plaisent à le dire les pilotes expérimentés, piloter un avion n'est

pas plus difficile que de faire du vélo. Il en est tout autrement de l'hélicoptère qui nécessite en permanence la pleine attention du

pilote. Ce dernier a en effet fort à faire pour maintenir en l'air cet engin contre nature et doit continuellement gérer le subtil équilibre qui lui permet d'avancer sans perdre d'altitude, de passer en vol stationnaire à tout moment, voire même de reculer si le besoin s'en fait sentir. Pour ce faire, il dispose des palonniers (pédalles agissant sur le rotor de queue et permettant à l'appareil d'effectuer un tour sur son axe), de la manette des gaz située à l'extrémité du collectif (manche disposé à gauche du siège du pilote servant à réguler l'angle d'attaque des pales et par conséquent à augmenter ou diminuer le taux ascensionnel) et du cyclique (manche situé entre les

LES JOYSTICKS SPECIALISES

Passé le stade de l'apprentissage, la simulation atteint très vite une nouvelle dimension où n'intervient plus uniquement le logiciel, mais également le matériel, sous la forme, entre autres, de commandes de vol.

Celles-ci sont partagées en deux catégories. D'une part, celles destinées à la simulation de vol civile et, d'autre part, celles plus appropriées à la simulation de combat aérien. Pour le vol civil, le Mouse Yoke, mariage d'une souris et d'un axe manié par un demi volant (l'union est assurée par un collier élastique) peut être considéré comme un compromis acceptable pour le débutant et ce, malgré le fort handicap que constitue l'absence de retour au neutre.

Beaucoup plus adapté à la manœuvre aéronautique, le Virtual Pilot (CH Products) comporte, outre le retour au neutre, une manette des gaz et des trim - compensateurs d'effort - latéraux et verticaux.

Le Flight Yoke 2000 (Winner) est assez similaire, on y retrouve les gaz et les trim, à la différence toutefois qu'il semble moins fiable et moins résistant à l'usage.

De nature équivalente, bien qu'il ne comporte pas de trim, le G-Force (Suncom) offre l'avantage d'avoir une double vocation. En effet, un simple déblocage latéral le transforme en volant pouvant être utilisé sur n'importe lequel des simulateurs automobiles du marché. Apparement plus performante, la gamme Maxx se compose du Maxx Yoke et du palonnier, outil indispensable au pilote chevronné. Malheureusement, les apparences sont trompeuses. Peu solides et absolument pas ergonomiques — l'écart entre les pédales du palonnier est rédhibitoire — l'ensemble affiche des performances assez médiocres.

La palme d'or en matière de commandes de vol civiles revient sans conteste à Flight Link qui propose une gamme complète allant du yoke au palonnier, en passant par le bloc régulateurs (gaz, mixture, pas de l'hélice et trim) plus un module électronique, le tout en deux ou quatre blocs séparés. À tout bien tout honneur, les commandes Flight Link ne sont pas données. Selon la configuration, deux ou quatre modules, leur prix avoisine respectivement 11 000 F et 12 000 F. Il est vrai néanmoins que le rendu est saisissant.

Côté simulation de combat, les apparences sont trompeuses. Si les joysticks qui semblent devoir faire l'affaire sont légion, fort peu méritent l'appellation de véritables outils de Simulation. En effet, les critères de choix étant basés essentiellement sur la souplesse, la précision et l'ergonomie, les options sont limitées.

La gamme Mach (CH Products), avec les Mach 1, Mach 1+, Mach II et Mach III s'avère être la plus simple tout en offrant le meilleur rapport qualité/prix. En outre, les modèles les plus évolués comportent des trim, ce qui ne sera pas pour déplaire aux puristes. Plus proche du stick aviation, le Flightstick (CH Products) fait montre d'une remarquable ergonomie et d'une grande souplesse d'utilisation. Calqué sur le même modèle, le récent Flightstick Pro est doté de trois boutons de tir — bizarrement positionnés —, d'un régulateur de gaz, de trim et d'un coolie hat (malheureusement inopérant ?).

Chez Gravis, un seul modèle mais d'un excellent niveau, le MouseStick. Très souple, disposant de boutons de feu à fonction indépendante, il est disponible sur PC et Macintosh.

La encore, une palme d'or doit être attribuée, mais cette fois à Thrustmaster qui, de par la qualité de sa gamme composée du Flight Control System, du Weapons Control System et du palonnier, se distingue très nettement du lot. Le prix n'est pas en reste, cela va sans dire, puisqu'une configuration complète se situe dans une gamme de prix proche de 2 500 F



PILOTS

Our Brackets Convert Your Office Chair into a Realistic Cockpit!



L'incroyable fauteuil proposé par Interface Dynamics, à base de Thrustmaster.

LES GRANDS DE LA SIMULATION

Hormis quelques rares irréductibles, tous les éditeurs de logiciels se sont un jour penchés sur la simulation. Avec plus ou moins de réussite il est vrai car bien peu ont pu inscrire leur nom au panthéon des développeurs de génie. Parmi les élus, nous comptons:

Bao: *Flight Simulator, FS 2, FS 3, FS 4 et FS 5*

Digital Integration: *F-16 Combat Pilot, Tornado*

Domark: *AV-8B Harrier Assault, MiG-29, MiG-29M Super Fulcrum*
Dynabix: *A-10 Tank Killer, Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe*

Electronic Arts: *Stormovik, Birds of Prey, Heroes of the 357th, Chuck Yeagers Air Combat, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (Macintosh)*

LucasArts: *Battle of the Pacific, Battle of Britain, Secret Weapons of the Luftwaffe, X-Wing*

Microprose: *F-19 Stealth Fighter, F-117 Night Hawk, Knights of the Sky, F-15 Strike Eagle, F-15 Strike Eagle II, F-15 Strike Eagle III, Gunship, Gunship 2000, Harrier Jump Jet, B17 Flying Fortress, Atac, Dogfight*

Mindscape: *Megafortress*

Novalogic: *Comanche Maximum Overkill (plus deux add-ons)*

On-Line: *Air Warrior*

Origin: *Strike Commander, Privateer, Wing Commander*

Spectrum Holobyte: *Falcon, Flight of the Intruder, Falcon 3.0, MiG 29 (additif à Falcon 3.0)*

SubLogic: *ATP, ATP 2,*

Thalion: *Airbus A320*

Virgin: *Reach for the Skies, Space Shuttle.*

La liste des logiciels attribuée à chaque éditeur n'a pas valeur de référence puisque non exhaustive mais constitue un rappel des principaux titres par société.

jambes du pilote commandant l'inclinaison du rotor — et par la même la translation de l'appareil — dans l'une des quatre directions : avant, arrière, gauche, droite). Nul besoin d'être grand clerc pour saisir la complexité que représente la moindre manœuvre. Or donc, c'est pour des raisons de pure commodité, amplement justifiées par la nécessité absolue d'employer le clavier en plus du manche, que les programmeurs ont fait en sorte que n'importe quel joueur puisse sélectionner un appareil et le faire décoller sans encombre, ou presque, tout en respectant les manœuvres réelles énoncées plus haut. Passée cette petite concession au réalisme, Gunship 2000 s'avère être un jeu vaste et passionnant où, l'expérience aidant, on accèdera aux commandes d'appareils aussi prestigieux que le AH-64A Apache ou le RAH-66 Comanche.

Outre les deux régions proposées dans le jeu (Golfe Arabo-Persique et Europe centrale), le conflit peut être étendu aux Philippines et aux terres australes grâce à une disquette supplémentaire nommée Islands and Ice qui, de plus, contient un éditeur de missions.

Harrier: en avant toute

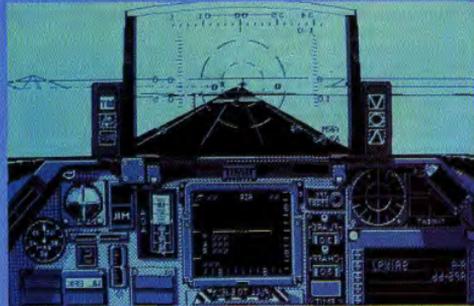
De par son originalité, le décollage vertical, le Harrier occupe une place particulière dans l'aviation. Cela lui valut d'être repris sous licence par la firme américaine Mc Donnell Douglas qui développa conjointement avec le concepteur British Aerospace la fameuse version AV-8B Harrier II. De cette double nationalité découlent deux jeux, l'un signé Microprose intitulé **Harrier Jump Jet**, l'autre signé Domark nommé **AV-8B Harrier Assault**. Contre toute attente, ces jeux ne sont ni complémentaires, ni même semblables. Alors que Microprose s'attache à soigner le réalisme technique tout en proposant de vastes théâtres d'opérations (le cap Nord, Hongkong et les Malouines) et la possibilité de piloter les deux modèles les plus récents (GR.7 et Sea Harrier AV-8B), Domark préfère mettre l'accent sur l'utilisation d'un seul type d'appareil (AV-8B) dans un contexte particulier, à savoir un débarquement sur les côtes orientales de Timor, qui du reste est la seule et unique campagne du jeu. Si Harrier Jump Jet



Les simulateurs profitent aujourd'hui des gros progrès réalisés dans la représentation graphique : la 3D mappée permet à Jump Jet de proposer un Harrier très convaincant.

LA SIMU SUR MACINTOSH

Bien que restreinte en comparaison de celle disponible sur PC, la logithèque Macintosh n'est pas dénuée d'intérêt puisque comportant des musis tels que Red Baron et Aces of the Pacific (Dynamix), Helicat Ace (Bullfrog), Flight Simulator 4 (Bao), Falcon MC (Spectrum Holobyte) ou encore Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (Electronic Arts). Attention! L'un des inconvénients majeurs du Macintosh étant la disparité des modèles disponibles dans la gamme, inconvénient qui tend à se niveler sur PC, il faut être vigilant dans le choix des logiciels. En effet, un jeu sur LC, qui correspond à peu près à un PC 286, n'a rien de comparable avec le même jeu sur Mac 2 qui, quant à lui, se rapproche d'un PC 486.



Figurant parmi les légendes de la simulation, Red Baron fut, graphiquement, l'un des plus beaux simulateurs sur PC. Sa adaptation sur Macintosh, sans être décevante puisque conservant les mêmes qualités graphiques, y perdit néanmoins en rapidité et donc en fluidité, ce qui, pour un simulateur, est pour le moins rédhibitoire. Helicat Ace pourrait dans une certaine mesure être comparé à Aces of the Pacific, tant il est agréable et facile à piloter. La principale différence — et elle n'est pas des moindres — étant qu'il se limite au seul Helicat.

Falcon MC, bien que ressemblant presque à s'y méprendre à son homologue PC Falcon 3.0, n'en est pas moins un logiciel original, bien ficelé et réaliste à souhait. En outre, il comporte une option permettant la liaison par câble et modem.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer est un cas particulier. Tout comme Chuck Yeager's Air Combat sur PC, il enseigne plus l'art que la manière du combat aérien. De l'esprit guerrier, seul subsiste l'apprentissage intensif des subtilités de l'Immelmann ou du Split-S, mais comme figure acrobatique et non comme moyen de se défendre efficacement de l'adversaire.

apparaît comme le plus rigoureux et donc, comme le plus à même de plaire aux amateurs de simulation, AV-8B Harrier Assaut n'en est pas moins intéressant. Ne serait-ce qu'en raison de l'extraordinaire fluidité de ses graphismes ou de l'aspect stratégique soigné.

Pilotez un bombardier

Avec B17 Flying Fortress

(Microprose) apparaît une nouvelle forme de simulation. Il ne s'agit plus ici uniquement de piloter un avion mais de gérer l'ensemble d'une forteresse volante via son équipage, au total dix personnalités qui dépendront du savoir-faire du joueur. La compétence de chaque membre d'équipage devra également être exploitée au mieux dans l'intérêt de la mission. En effet, chaque personnage embarqué débute le jeu avec une timide mais néanmoins réelle expérience dans un domaine donné (pilotage, bombardement, secoursisme), expérience qui ne fera que s'accroître au fil des missions. Outre l'aspect "jeu de rôle", B17 Flying Fortress est également un simulateur à part entière, même si pour des raisons d'ergonomie évidentes une grande part de l'action est prise en charge par l'ordinateur. Les attaques de la chasse et les tirs de la Flak (batteries antiaériennes allemandes) sont remarquablement fidèles, tout comme les réactions du bombardier, qui tressaute lorsqu'une explosion a lieu à proximité. Un excellent logiciel où, une

fois n'est pas coutume, sont réunis : fidélité à l'appareil réel, ergonomie, action et stratégie.

D'un genre assez similaire, Megafortress (Mindscape) propose quant à lui de prendre les commandes d'un B-52 de guerre électronique, modèle par ailleurs inexistant. A l'instar de B17 Flying Fortress, le joueur contrôle l'ensemble de l'appareil, du

pilote au servent. D'une prise en main difficile, Megafortress rebute les moins rodés à l'art de la simulation. En revanche, les amateurs du genre y verront l'occasion d'enrichir leurs connaissances en apprenant à établir un plan de vol, à manier les contre-mesures électroniques et à utiliser à bon escient les différents missiles que recèle le bombardier.

Jouez par satellite

Cas unique en son genre, Air Warrior (On-Line Entertainment), conçu pour une utilisation modem, n'offre qu'un intérêt très limité s'il en est privé puisqu'il propose seulement un mode Entraînement totalement dépourvu d'ennemis dont l'utilité première est de se familiariser avec le pilotage des 23



Air Warrior permet de se brancher via modem et satellite à quarante autres pilotes dans le monde entier, en temps réel.

B-17 Flying Fortress fait partie des simulations historiques de qualité.



appareils inclus dans le logiciel, non compris une jeep, un char T-34, un Flakpanzer anti-aérien et un camion, ainsi qu'avec les terrains d'action. Sitôt connecté au serveur sous Unix situé à Londres, tout devient limpide, Air Warrior est Le Simulateur. Grâce à la magie de la connexion en temps réel, la simulation atteint une nouvelle dimension. On se trouve confronté à de vrais adversaires, de chair et d'os, et non plus aux pilotes informatisés, aussi bien programmés soient-ils, qui sont le lot commun des simulateurs ordinaires. Rien moins que 40 joueurs peuvent ainsi se retrouver simultanément sur un même jeu, partager leur passion commune pour la simulation et surtout communiquer. Fantastique! Seule ombre au tableau, la nécessité absolue de posséder un modem.

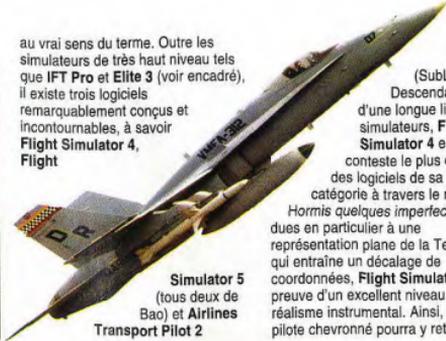
Les grandes pointures

Hors concours, trois logiciels représentent la quintessence de la simulation aérienne de combat. Il s'agit, dans l'ordre chronologique de sortie sur le marché, de **Falcon 3.0** (Spectrum Holobyte), de **F-15 Strike Eagle III** (Microprose) et de **Tornado** (Digital Integration). Graphiquement bien conçus, rigoureux, complexes à souhait et qui plus est, d'une étendue presque illimitée, ces logiciels nouvelle génération entraînent véritablement l'utilisateur dans un monde à part entière. Difficile d'entrer dans le détail en ce qui les concerne individuellement tant il y aurait à dire. Chacun de ces trois produits, avec ses différences, est un must incontournable, auquel aboutiront un jour ou l'autre tous les passionnés de simulation.

La simulation "pro"

Entrons maintenant de plain-pied dans l'univers des simulateurs de vol

au vrai sens du terme. Outre les simulateurs de très haut niveau tels que **IFT Pro** et **Elite 3** (voir encadré), il existe trois logiciels remarquablement conçus et incontournables, à savoir **Flight Simulator 4**, **Flight**



(SubLogic).

Descendant d'une longue lignée de simulateurs, **Flight Simulator 4** est sans conteste le plus connu des logiciels de sa catégorie à travers le monde. Hormis quelques imperfections dues en particulier à une représentation plane de la Terre, ce qui entraîne un décalage de coordonnées, **Flight Simulator 4** fait preuve d'un excellent niveau de réalisme instrumental. Ainsi, même le pilote chevronné pourra y retrouver

Simulator 5
(tous deux de Bao) et **Airlines Transport Pilot 2**



ELITE 3 (PROP) ET IFT-PRO 5, SIMULATEURS D'EXCEPTION

Bien que conçus pour une utilisation domestique, puisque tournant sur compatible PC, Elite 3 (distribué en France par Monomax Aviation) et IFT-Pro 5 (distribué par Néocom) sont presque exclusivement destinés à la clientèle des pilotes privés ou professionnels en possession de leur licence ou en cours de formation. Orientés vol IFR, c'est-à-dire sans visibilité, leur écran de travail est essentiellement constitué de la reproduction fidèle des instruments embarqués à bord des avions légers haut de gamme (jets ou biturbopropulseurs d'affaire. principal avantage d'Elite 3 par rapport à IFT Pro qui, lui, ne donne accès qu'à des monomoteurs) et ne laisse qu'une part infime à la vue extérieure qui fait d'ailleurs bien peu de cas du décor environnant. Seuls sont ici représentés les pistes des aérodromes, véritablement indispensables, agrémentées des différentes aides à l'atterrissage coutumières à tous les pilotes (ballises, markers) ainsi que le plafond nuageux, s'il y a lieu. Comme on est en droit de l'espérer, de la part de programmes de ce niveau, tout repose sur une extrême rigueur technique au travers de laquelle, le pilote retrouve facilement ses marques. Ainsi, le graphisme de l'instrumentation est particulièrement soigné, ce qui rend son interprétation très aisée.



ses marques sans difficulté. Comprenant un nombre limité de

régions de base (6 régions américaines et 3 régions

européennes: nord de la France, sud de la Grande Bretagne et Ouest de

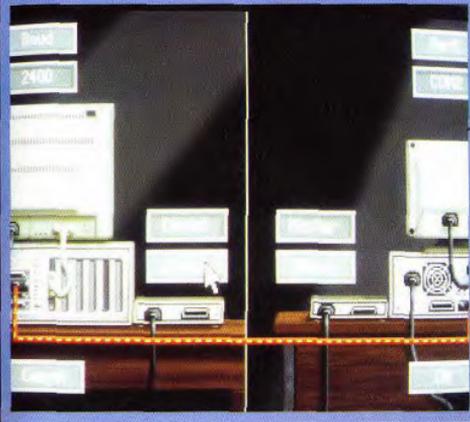
l'Allemagne), FS 4 est aujourd'hui recordman mondial des additifs avec au total plus de quatre vingt scenary disks officiels (non compris les produits FS Forum) et une dizaine d'outils permettant à tout un chacun de développer ses propres scénarios et de piloter ses propres avions.

Tout frais, le nouveau Flight Simulator 5^{ème} du nom est pour dire le moins, l'événement le plus marquant de l'année en matière de simulation. Fabuleux et extraordinaire sont les premiers mots qui viennent à l'esprit du joueur qui le découvre. Le réalisme, tant de l'image que du son ou encore de l'instrumentation est époustouflant. Jamais un logiciel grand public ne s'est autant approché de la simulation professionnelle. Les quelques petites erreurs de jeunesse de FS 4 n'apparaissent plus: la transposition des coordonnées est sans faille, l'instrumentation diffère d'un avion à l'autre et la gestion des menus se voit très nettement améliorée. En outre, FS 5 profite de l'extraordinaire logithèque de son prédécesseur, à l'exclusion toutefois des outils.



LA SIMU CREE DES LIENS

Nous l'avons vu avec l'exemple Air Warrior (On-Line), la simulation prend une toute autre dimension dès qu'il existe une possibilité de liaison par câble null-modem ou modem. En dehors du must déjà cité, d'autres logiciels de haut niveau proposent également cette option. Il s'agit de Flight Simulator (Bao), de Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte), de F-15 III (Microprose), de Dogfight (Microprose) et, enfin, de Tornado (Digital Integration). Cette option décuple l'intérêt du jeu. Ainsi, si Dogfight en solo peut lasser, le combat en temps réel avec un adversaire réel à l'autre bout du câble null-modem permet de passer des heures incroyables entre ciel et terre, un bandit collé dans son 6 heures.



Non contents d'être compatibles, certains des scenary disks, à savoir ceux de type SCN édités par SubLogic, gagnent en qualité sur FS5, et ce parce qu'ils sont gérés par la palette de 256 couleurs que prodigue ce dernier.

comme son nom l'indique, il ne concerne qu'un certain type d'avions, à savoir les avions de

Profession : commandant de bord

Même si l'air de



ligne, et d'autre part parce qu'il est autrement plus complexe. Les tableaux de bord qui sont au nombre de deux pour chaque avion (sauf pour le Shorts 360 qui n'en compte qu'un) sont rigoureux, à l'exclusion de celui de l'Airbus A320 qui fait l'objet d'un véritable massacre. Destiné à ceux qui ont déjà une familiarité consommée avec le vol véridique, ATP 2 n'en est pas moins accessible aux passionnés de tout bois qui, du fait de la documentation très détaillée et de l'excellente ergonomie, parviendront très vite à l'utiliser sans difficulté.

famille est indéniable, Airlines Transport Pilot 2 (ATP 2) est fort différent de Flight Simulator, d'une part parce que,



Phénomène à part entière, puisque unique, Space Shuttle (Virgin) met le joueur aux commandes de la navette spatiale américaine. N'ayons pas peur des mots, ce logiciel est très certainement le plus "pointu" et

le plus réaliste qui soit. Néanmoins, les niveaux de difficulté croissants auxquels s'ajoutent les missions progressives le mettent à la portée de tous. Parvenu au terme d'un dur et long apprentissage - d'autant plus long que chaque mission peut être



ATP constitue l'une des meilleures (et rares !) simulations d'appareils de ligne.

ET LA SIMULATION DE DEMAIN?

Le domaine de la simulation est en pleine effervescence et fait l'objet d'une évolution à nulle autre pareille. Néanmoins, il reste encore un certain nombre d'étapes à franchir avant que le logiciel allié à la machine ne fournisse à l'utilisateur les sensations du vol réel. Buzz Hoffman, ancien pilote de F-16 devenu directeur technique de Thrustmaster, nous confie ses attentes.

"Il ne fait aucun doute que la simulation de vol progressera régulièrement vers son but ultime: la reproduction fidèle des sensations visuelles, tactiles et physiques que ressent chaque pilote à bord de son appareil. Aujourd'hui, les ordinateurs 386 et 486 et les cartes accélératrices permettent déjà des proesses techniques qu'il aurait été difficile d'imaginer il y a quelques années. Cependant, l'affichage souffre encore d'un handicap considérable, à savoir l'absence de vision périphérique qui est pourtant l'élément le plus important en matière de pilotage, civil ou militaire. Peut-être verra-t-on apparaître sous peu une nouvelle race de simulateurs permettant un affichage tripartite, ce qui représenterait un très grand pas en avant. Mais cela ne constituerait pas pour autant une solution universelle puisque la vision verticale (très largement utilisée par les pilotes de chasse, en particulier lors de combats aériens rapprochés) serait encore manquante. La solution hardware semble donc peu probable dans un proche avenir et l'ingénieux "padlock view" de Falcon 3.0 et, plus récemment, de MIG 29 a encore de beaux jours devant lui.

L'une des alternatives est, bien sûr, la réalité virtuelle. Néanmoins, étant donné le coût rédhibitoire des systèmes à l'heure actuelle, je doute qu'elle comble nos attentes dans l'immédiat. Certes, il existe bien quelques équipements abordables, mais ceux-ci, de par leurs maigres capacités, sont loin de fournir les sensations visuelles que l'on est en droit d'espérer d'un simulateur de vol.

L'un des phénomènes de la simulation du futur pourrait être la connexion simultanée de centaines d'utilisateurs des quatre coins du monde sur un seul logiciel via les lignes téléphoniques. Cela est d'ores et déjà d'actualité aux USA où, à titre d'exemple, une escadrille complète de pilotes de F-16 existe et vole régulièrement. Evidemment, la

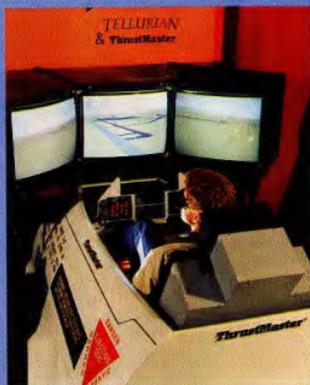
démocratisation d'une telle activité dépend des coûts de communication, très bas aux USA. En France, les pouvoirs publics devraient bien sûr faire un effort particulier pour permettre à tout un chacun d'accéder à ces jeux. L'expérience On-Line avec Air Warrior qui allait tout à fait dans ce sens ne semble pas encourageante. Qui vivra verra!

Même si je ne considère pas personnellement le PC comme la meilleure plate-forme pour ce type d'utilisation véritablement interactive, il faut bien admettre que sa suprématie sur le marché en fait pour l'heure le compromis le plus acceptable. L'idéal serait en fait une machine de jeu universelle, ni Nintendo ni Sega tels que nous les connaissons, mais un appareil capable de supporter des jeux en haute résolution, du son de qualité et comportant des écrans et des entrées multiples, le tout pour un prix abordable pour



l'utilisateur final. Malheureusement, je ne vois personne s'orienter dans cette direction qui est pourtant logiquement dictée par les lois du marché.

Je ne sais si l'avenir me donnera raison. Quoiqu'il en soit, de par l'évolution du marché vers le monde adulte, la simulation sortira grande de toutes les expériences."



effectuée en temps réel - le joueur devra gérer seul l'ensemble du gigantesque puzzle que représente le tableau de bord qui se divise en cinq

parties, elles-mêmes décomposées en 37 panneaux qui peuvent être agrandis afin d'y effectuer une action précise.

Antoine Larmattan



LA FEDERATION FRANCAISE DE SIMULATION

Jusqu' alors, voler sur micro ne concernait qu'un seul joueur devant son micro et sans relation avec les autres joueurs. Aujourd'hui sont apparus des produits "évolutifs" (pour lesquels les particuliers peuvent créer des scenery disks) ou des possibilités de jeu à plusieurs via modem. A cette occasion, les "micro-pilotes" se découvrent une passion commune et désirent échanger entre fanas leurs impressions, leurs astuces, leurs bons plans, etc. Malheureusement, jusqu' alors, il n'existait aucune structure à même de répondre à leur besoin. C'est maintenant chose faite puisque la Fédération Française de Simulation vient de naître. Afin de favoriser l'essor de la simul, cette association loi 1901 apportera son concours, aussi bien dans les domaines professionnel, pédagogique et ludique que dans le regroupement d'associations, de clubs et de tout pôle d'activité lié à ce secteur. Par la voie de la FFdS, et grâce à l'effort de nombreux partenaires (ministères, banque, constructeurs, revendeurs, presse, aéronautique, etc... Titi, bien sûr !), les adhérents bénéficieront d'avantages exclusifs se rapportant à l'objet de leur passion : contacts, échanges d'informations, abonnement privilégié à des revues, service télématique, prix préférentiels pour des heures de vol, baptême de l'air, meetings, salons, etc.

Fédération Française de Simulation : 62, rue Vasco de Gama, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.70.72.13

Simulation, fossiles et particules...



SWOTL
Aces o. Pac

Falcon
Tornado
F15-III

Comanche
Yeager
Dogfight

Strike
Commander

X-Wing
WCII
Privateer

zoomés: Comanche venait-il de créer un nouveau genre ou ajoutait-il une branche à la famille des simulateurs? Sans compter que les programmeurs de chez Lucas venaient jeter de l'huile sur le feu en produisant X-Wing, qui délogeait WCII de sa niche douillette de "curiosité logicielle". Un monstre, ça va; pour deux, il fallait bien trouver une qualification plus exacte. Enfin, Origin (après deux ans d'attente) sortait Strike Commander et, pour le coup, brouillait définitivement les

cartes: mélanger la simulation et l'aventure ne simplifiait effectivement pas les choses. Alors aujourd'hui, où en sommes nous? La simulation possède un tronc qui se sépare très tôt en deux parties: les simulateurs "pro" (Flight Simulator 5, Airbus A320) et les simulateurs ludiques. Cette partie se subdivise elle-même en plusieurs branches distinctes: les simulations ludiques "sérieuses" (actuelles comme Falcon 3.0, MiG 29 ou Tornado, et historiques, comme SWOTL ou Aces of the Pacific), les "simul'actions" (Comanche), la "simul'aventure" (Strike Commander) et la "Sci-Simulation" (Wing Commander, X-Wing, Privateer).

Mais cette classification n'est que provisoire. Nous sommes un peu dans la situation des paléontologues ou des physiciens du début du siècle: nos belles théories s'écroulent au premier fossile mis à jour ou à la première

particule découverte. Ne doutons pas que, dès demain, les éditeurs s'ingénieront à produire des jeux qui viendront faire trembler ce fragile essai d'unification. Et c'est tant mieux: cette profusion montre à quel point la simulation est un genre vivant et créatif et nous, les joueurs, y trouverons toujours notre intérêt.

Flight Sim 5
ATP

Shuttle

Aéronautique

Espatiale

Historique

Actuelle

Simul'action

Simul'aventure

"Sci-Simulation"

"PRO"

"Sérieuse"

"Métissée"

LUDIQUE

ARBRE DE LA SIMULATION

Il y a un an, lors des débats à Tilt pour savoir quel logiciel gagnerait le Tilt d'Or de la meilleure simulation, nous n'avions aucune difficulté pour déterminer quels jeux entraient dans cette catégorie. Quelques puristes chipotaient

bien pour dénier à des softs comme Yeager Air Combat le droit d'y figurer, mais cela tenait plus de la discussion d'esthète que d'un réel problème de fond. En revanche, nous ne savions déjà trop que faire de

Wing Commander: si la simulation de

vol accepte les appareils du passé, tolère-t-elle ceux du futur? Nous avions alors décidé que, par son originalité, le jeu d'Origin occupait une place à part, un inclassable dans les logithèques. Et puis est arrivé un bel hélicoptère fonçant avec une fluidité sans pareille dans un décor hyper-réaliste en 3D mappée et sprites



Comanche a été l'un des événements majeurs de cette année de simulation et justifie presque à lui seul l'achat d'un PC.



Simulation réaliste contre logiciel très "fun", ce match entre Dogfight et Tornado résume bien les questions que les joueurs se posent aujourd'hui. Un simulateur de vol doit-il être un logiciel pour spécialistes, nécessitant des connaissances en aéronautique et en avionique (comme FS4 ou Falcon), ou peut-il être "débarrassé" des écueils techniques pour se concentrer sur le simple plaisir du vol ou la poussée d'adrénaline d'un dogfight (comme Comanche)? Réponse, peut-être, à la fin de ce match.

GRAPHISMES

85 %

DOG FIGHT

En ce qui concerne le rendu des appareils, Dogfight l'emporte face à Tornado. En revanche, les détails au sol, même s'ils ne sont pas extraordinaires dans Tornado, donnent nettement l'avantage à ce dernier. Mais, après tout, quoi de plus normal? Le logiciel de Microprose ne s'occupant que de combats aériens, le rendu du sol n'était pas primordial. Quant à l'esthétique générale, il est intéressant de voir comme les deux softs ont choisi, chacun, une voie différente. Dogfight mise sur la vision artistique pour illustrer l'esprit chevaleresque qui (paraît-il) animait les pilotes en combats rapprochés. Tornado, pour sa part, utilise des digits de très belle qualité pour cadrer avec son image hi-tech.

70 %

TORNADO



Aucun problème pour reconnaître un appareil dans Dogfight. Ici, un Harrier.

ANIMATION

70 %

DOG FIGHT

L'animation de nos deux concurrents est loin des prouesses réalisées par Comanche ou, même, par Chuck Yeager Air Combat. Mais Tornado tire cependant assez bien son épingle du jeu et je n'ai pas constaté de ralentissements réhébilitaires sur mon 486/33. En revanche, si le vol du Spitfire de Dogfight était très fluide, il n'en allait pas de même de celui du F-16 qui pouvait être carrément saccadé. De toute évidence, la vitesse de mon processeur était dépassée par la vitesse de mon appareil! Dommage pour un jeu principalement basé sur l'action. Heureusement, les combats les plus intéressants se font sur de vieux zincs.

75 %

TORNADO



Votre Tornado répondra assez fidèlement à chacune de vos sollicitations.

BANDE SON

62 %

DOG FIGHT

On ne peut pas dire que la musique soit essentielle dans une simul. En revanche, pour les premiers pilotes, les bruits étaient essentiels: c'était eux qui le renseignaient sur le régime de son moulin. Un pilote de chasse moderne est lui aussi sollicité par de nombreux stimuli auditifs: les différentes alarmes de bord, le grondement sourd de la PC et, surtout, les contacts radio. Làsi Tornado comme Dogfight n'ont pas vraiment pris en compte cette donnée. Si le logiciel de Microprose fait tout juste dans l'honnête, celui de Digital Integration fait carrément dans l'insupportable. Et dire qu'une équipe spéciale en était chargée!

60 %

TORNADO



Dans Tornado, vous ne serez jamais seul, au sol comme dans les airs.

PRISE EN MAIN

90 %

DOG FIGHT

Voilà une des caractéristiques qui peut faire la décision: pour décoller, vous faut-il passer au préalable trois jours dans la doc ou pouvez-vous mettre plein gaz et vous en tirer vivant? Pour Tornado, pas question de jouer les apprentis-pilotes: vous devrez bosser fort sur le manuel avant d'espérer atteindre vos premières cibles. Et même si ce manuel est bien fait, il ne pourra vous éviter de nombreux crashes pénibles, d'autant plus que l'option "Quickstart" est déjà d'un niveau assez relevé. Pour Dogfight, c'est tout le contraire: vous choisissez votre appareil, celui (ou ceux) de l'adversaire et vous voilà en plein ciel, prêt à en découdre. Quoi de plus simple?

65 %

TORNADO



Sur les appareils du début du siècle, la technique était assez "rustique"...

JOUABILITE

90 %

DOG FIGHT

Même motif, même punition pour la jouabilité. La maîtrise de votre Tornado vous demandera de mémoriser 157 commandes différentes. Autant dire que nous sommes loin d'un shoot'em up. Et c'est justement ce côté arcade qui fait la grande force de Dogfight. Déjà en combat contre la machine, vous pouvez vous organiser des matchs épiques (en Messerschmitt face à une meute de Faqat, qu'est-ce que vous donnez?). Mais le logiciel prend toute sa dimension lorsque vous connectez votre bécanne à celle d'un ami par un nul-modem: les combats se font alors en temps réel contre un adversaire que vous connaissez.

75 %

TORNADO



Le tableau de bord de votre Tornado: un peu compliqué pour les néophytes!

DUREE DE VIE

65 %

DOG FIGHT

Evidemment, on inverse la tendance avec les heures qui passent. On se rend compte que les tactiques de Dogfight sont un peu redondantes et on finit par épuiser l'étonnement que l'on pouvait avoir à opposer des appareils de génération différente. Si vous disposez cependant d'un nul-modem et d'un ami pilote toujours disponible, le jeu à deux en temps réel augmente de beaucoup cette durée de vie (la note grimpe alors à 95%). Au contraire, au fur et à mesure que vous domptez votre Tornado, vous découvrez des missions très complètes, des options très riches et, tiens donc!, même une option pour jouer à deux...

95 %

TORNADO



La durée de vie de Dogfight augmente considérablement en jeu à deux.

DOG FIGHT

DOG FIGHT

85%

TORNADO

82%

Les notes sont serrées: les jeux sont tous deux d'excellente facture. Tornado représente ce qui se fait de mieux en matière de simulation réaliste (hormis les "vrais" simulateurs genre FS ou ATP). Sérieux, dense, professionnel, il comblera les amateurs de missions crédibles, de commandes de vol réalistes et de descriptions exactes d'armes embarquées. Mais nos lecteurs veulent du fun, de cette sensation qui glace la moelle épinière de tout joueur face à un challenge à sa mesure. Et pour eux, il y a Dogfight, un concentré d'émotions à déguster dès l'ouverture de la boîte. Pour trouver une comparaison culinaire, je dirais que Dogfight est à Tornado ce que le micro-ondes est à la mijoteuse: on ne fait pas les mêmes plats avec mais tout le monde trouvera son compte à posséder les deux. PK

SIMULATIONS DE VOL

AV-8B HARRIER ASSAULT

TOP

- Une animation d'une très grande fluidité.
- Aspect stratégique bien développé.

FLOP

- Des graphismes moyens.
- Un scénario trop court.

DOMARK

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Le Harrier a inspiré deux grands éditeurs, cette année, puisqu'il est la vedette de Jump Jet (Microprose) et d'AV-8B (Domark). Ce dernier met principalement l'accent sur l'aspect stratégique de la simulation. Tirant le meilleur parti des capacités spécifiques du Harrier (dont, bien sûr, le VSTOL - décollage court ou vertical), vous aurez à planifier une campagne. Vous metrez en œuvre un escadron embarqué sur porte-avions et serez chargé de la couverture aérienne d'une opération de débarquement. Bien entendu, les troupes adverses seront loin d'être passives et vous aurez à préparer soigneusement chaque mission si vous voulez éviter le carnage. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont compensés par une animation d'une remarquable fluidité.

VERDICT 1

Oui, mais... La simulation est complète, rigoureuse dans la reconstitution technique, intéressante par son aspect stratégique, bref, propre à satisfaire les besoins les plus exigeants. Pourtant, l'avoué ne peut voir acrobacie, le jeu manque d'ambiance. *Ploir*

VERDICT 2

Oui, mais... Le mélange de stratégie et de simulation fait de AV-8B un simulateur sympathique, servi par une animation phénoménale. Cependant, les graphismes et la simulation de vol proprement dite sont un cran au-dessous de ceux des concurrents. *Jérôme*

CONFIGURATION

386x, RAM 640 Ko, 3,3 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy., jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 65%
Simple mais remarquablement soignée par une animation hyper-fluide.

Animation 80%
Même sur un 386x, votre Harrier vive comme une guêpe.

Musique 70%
Pas de chef-d'œuvre pour un genre qui n'en demande pas.

Brutages 75%
Réalistes, ils vous alertent dans certaines phases de jeu.

Maniabilité 85%
Votre appareil répond presque trop vite aux commandes.

Jouabilité 70%
Pas trop complexe mais parfois illégitime. Quelques manques d'ergonomie.

Durée de Vie 65%
Une seule campagne sur une seule île, c'est court.

70%

B-17 FLYING FORTRESS

TOP

- Une même mission peut sembler différente suivant le poste occupé.
- Le manuel de réalisme est paramétrable.
- Le manuel regorge d'informations et de photos d'époque.

FLOP

- Les accès disque sont trop fréquents.
- A part les cibles, le paysage est pratiquement désert.
- On a parfois la désagréable impression de n'être qu'un spectateur.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Au cours de la Seconde Guerre mondiale, ils furent des centaines à être embarqués par équipages de dix, pour des missions quasi suicidaires sur les usines du Tiers Reich. Tous ces hommes ont construit une légende, celle du B-17, un bombardier aux capacités offensives restreintes mais qui pouvait rentrer à la base avec 3 moteurs sur 4 en radeau. La version PC de ce logiciel de Microprose avait été nommée aux TIG d'Or, c'est dire la qualité du soft. Son principal attrait tient à la gestion des dix hommes qui forment l'équipage, aux postes desquels vous devrez prendre place et réagir individuellement suivant les circonstances. Il est également possible de laisser le programme gérer intégralement le vol, au cours des 25 missions proposées.

VERDICT 1

Oui, mais... Si l'appareil lui-même, le jeu fait plaisir. Avec une 2D toute en couleurs, une animation lente et un rendu qui donne en coloré de vrais B-17 Amiga à regarder la vidéo d'après un reportage de la mission.

VERDICT 2

Non! Quel ennui! B-17 ne peut être réussi à vous endormir, d'autant mieux que vous vous opécerez qu'il est bien plus efficace sans votre intervention. Vous en viendrez, à n'être plus qu'un simple spectateur devant votre moniteur. Et le pilote, alors? *JU*

CONFIGURATION

Amiga 500 à 3000, installation sur DD possible. Jeu en anglais, manuel en français.



Amiga

Graphismes 75%
Les décors sont très beaux, les scènes impressionnantes.

Animation 73%
Une animation étonnante, un beau rendu.

Musique 85%
Un accompagnement d'intro, de brèves, de transitions, de scènes de jeu.

Brutages 67%
Vraie et réaliste, les bruits de moteurs, les explosions, les impacts, les tirs.

Maniabilité 87%
Le contrôle est une merveille!

Jouabilité 66%
Une fois lancée, on s'habitue vite à la gestion de l'équipage.

Durée de Vie 70%
Les 25 missions sont originales, très variées.

72%

COMANCHE MISSION DISK 1

TOP

- C'est beau.
- La durée de vie de Comanche est multipliée par dix.
- Les véhicules, ennemis et amis, sont nettement mieux gérés.

FLOP

- Les superbes décors manquent encore de détails: bâtiments, routes, etc.
- Il faut toujours une machine très puissante.
- La dernière campagne est vraiment dure.

NOVALOGIC

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Comanche avait été un choc. A bord de cet hélicoptère, le joueur en prenait plein les yeux: les décors, entièrement en textures mappées et Gouraud Shading, défilèrent sous le regard de l'appareil et fichtaient le grand frisson lorsqu'ils se refermaient sur lui à l'occasion d'une plongée dans un canyon. NevoLogic ne pouvait manquer l'occasion de poursuivre sa lancée en fournissant une disquette de scénarios. Mais plutôt que de se contenter d'ajouter quelques missions au jeu original, cette nouvelle mouture reprend entièrement le code original pour ajouter de nouvelles textures et de nouveaux ennemis nettement plus "intelligents" que précédemment. Les trois nouvelles séries de missions proposent un scénario pour débutants et deux séries pour des as.

VERDICT 1

Oui! Leur mission est certainement possible et pourtant! Il est rassuré de Mission Disk est très beau que l'original. On voit pour le plaisir de voler. Mais les nouveaux scénarios de la série de la fiction et les dernières missions sont presque impossibles.

VERDICT 2

Oui! Bon, d'accord, les décors n'ont pas beaucoup changé, si ce n'est en quantité. Mais les missions ont acquis une densité et une diversité qui vont vous coller à la peau. Comanche est un grand soft de simulation ludique, un must à acheter. *Morgan*

CONFIGURATION

386, RAM 4 Mo, DD de 13 Mo (avec le prog. principal), clav., joy. (Trustmaster), AdLib et Sound Blaster, jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 92%
C'est superbe et on s'y croirait!

Animation 93%
Elle rassemble un 486/33 pour une fluidité mais, alors, quel plaisir!

Musique 76%
Les thèmes n'ont pas changé depuis l'original.

Musique 80%
Les bruits de votre ordinateur de bord ou de votre copilote sont toujours là.

Maniabilité 85%
Comanche se joue comme un shoot'em up.

Jouabilité 90%
Maquette avec une manette des gaz et un panoramique...

Durée de Vie 85%
Ces 30 missions allongent considérablement la vie de Comanche.

90%

DOGFIGHT

TOP techniques.
 • Le choix des avions et des époques.
 • Le mode "Et si...?".
 • Le soin apporté à la réalisation dans son ensemble.

FLOP animation parlée hasardeuse.
 • Des bruitages souvent énervants.
 • Le manque d'options et de "profondeur".

MICROPROSE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Le propos de Dogfight est simple: vous choisissez un avion dans une liste de douze (du Sopwith au F-16), vous choisissez le nombre et l'appareil de l'adversaire et vous lancez l'Langue en plein ciel, vous n'avez alors qu'un seul but: survivre. Pour cela, vous n'avez pas d'alternative. Vous devez abattre l'adversaire. Face à un avion de la même époque géré par l'ordinateur, vous n'avez pas trop de problème. En revanche, si votre fokaier affronte un Phantom piloté par un autre joueur relié par null-modem, la tâche sera autrement plus ardue! Pas de décollage, pas d'atterrissage, pas cent commandes différentes: Dogfight s'adresse aux pilotes qui veulent du jeu sans avoir à passer deux semaines la nez dans la doc. Un excellent produit pour se détendre.

VERDICT 1

Où il y a voit Check Yeager Air Combat, il y a maintenant Dogfight. Microprose a repris les éléments du succès d'CA en y appliquant sa technique et son savoir-faire. Résultat: un simulateur de combats aériens génial, surtout à deux joueurs. *Fick*

Où! Vous n'y connaissez rien en animation? Alors grimpez dans le cockpit de Dogfight et découvrez! La simulation n'est pas vraiment fidèle mais elle apporte un plaisir ludique que les amateurs de simul' pure et dure ont un peu tendance à négliger. *Jacques*

VERDICT 2



CONFIGURATION

386dx/33 RAM 1 Mo, 6 Mo sur DD, VGA, clav. & joy, AdLib, Sound Blaster, Roland, Jeu et manuel en français.



PC

Graphismes 85%

Info et scènes de coupé, scriptages. En cours de jeu, de très bon niveau.

Animation 70%

Plus l'avion est rapide, plus elle ralentit...

Musique 75%

Humble, ponant l'intro et les scènes intermédiaires.

Bruitages 50%

Épater sur les refs au bout d'un moment.

Maniabilité 90%

Vous allez à la PC et vous découvrez votre problème.

Jouabilité 90%

Vous permet de retrouver visuellement le "toping speed".

Durée de Vie 65%

Trop peu d'options... mais 100% en jeu à deux joueurs!

85%

F-15 STRIKE EAGLE III

TOP graphismes très performants.
 • Des commandes réalistes.
 • Des missions variées.

FLOP nécessité d'une configuration musclée.
 • Un nombre de commandes trop élevé.
 • Une installation longue et fastidieuse.

DOMARK

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Dans la grande famille des simulateurs de vol réalistes, Microprose nous propose la troisième version de son F-15. Les joueurs pourront partir en Irak, en Corée ou à Panama, dans des missions d'attaques au sol ou d'interdiction aérienne. Chacune nécessitera d'assumer les postes de pilote (vo) et de copilote (navigation et gestion de l'armement). Les tableaux de bord intègrent HUD et MFD, ainsi que toutes les aides électroniques au pilotage. Les décors et l'animation sont d'un bon niveau: les détails au sol et les avions ennemis sont aisément reconnaissables, alors que l'appareil obéit tout à fait correctement à chacune des sollicitations du joueur. Seul inconvénient: la nécessité d'une configuration musclée pour en profiter vraiment.

VERDICT 1

Où! F15 III est une réussite: la simulation offre des tableaux de bord d'une rare fidélité à l'original. Elle procure un rare plaisir, même si les séquences air-air semblent un peu trop facile et le prise en main peut paraître un peu ardue. Du beau travail. *Jérôme*

Où! Vous allez en bover: sa prise en main est compliquée et mémoriser toutes les touches peut être assimilé à apprendre l'alphabet des Télécoms. Mais une fois en l'air, quel pied! Un grand frisson sophistiqué à 10 000 pieds... *Olivier*

VERDICT 2



CONFIGURATION

386dx, RAM 2 Mo, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., souris et joy. Jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 85%

Le ciel et l'appareil sont magnifiques, les détails au sol un peu sommaires.

Animation 90%

Pour les missions "au sol à gérer". Les menus rappent de regarder un peu.

Musique 75%

Un cocktail de variété et le cri de douleur (bruit) de F-15 II.

Bruitages 80%

Un bon mélange de sonorités très bien l'audio.

Maniabilité 80%

La manœuvre présente problèmes à vos sollicitations.

Jouabilité 85%

Une fois installé, votre aide vous découvre les grandes animations.

Durée de Vie 90%

Un type même du jeu, ses options ne peuvent vous plaire! Deux ans après.

85%

HARRIER JUMP JET

TOP Shading.
 • Une installation particulièrement soignée.
 • Une bonne alliance entre fun et réalisme.

FLOP un contrôle des armes assez hasardeux.
 • Nécessite une machine musclée.

MICROPROSE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Harrier Jump Jet utilise le "Gouraud Shading", une technique qui permet de mapper les surfaces en dégradés réalistes. Résultat: des paysages qui semblent décoller dans une brume sur le ventre de votre Harrier. Vous aurez à tenir le rôle d'un pilote engagé dans trois campagnes différentes (Hong Kong, les Malouines ou le Cap Nord) mais vous aurez eu l'occasion auparavant de vous entraîner au dogfight ou de participer à des missions de routine. La simulation de l'appareil est très complète et il vous faudra un certain temps pour apprendre à manœuvrer les tyuères orientales spécifiques au Harrier. Les forces adverses sont d'un bon niveau et certaines missions vous donneront du fil à retordre. Seule la gestion de l'armement pourra sembler un peu aléatoire.

VERDICT 1

Où! Impossible de ne pas comparer Jump Jet à AV88: ces deux simulateurs de Harrier sont sortis ou même montés. Le jeu a donc une préférence pour Jump Jet. Ses superbes graphismes et le soin apporté à sa conception y sont pour beaucoup. *Pier*

Où! mais... C'est vrai que Jump Jet est magnifique et représente un produit de haut de gamme. Tout porte la grille du professionnalisme de Microprose. Hélas, seuls les possesseurs de grosses bourses pourront en profiter. *Dominique*

VERDICT 2



CONFIGURATION

386dx, RAM 586 Ko, 4.8 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy. Jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 85%

Grâce au shading de Gouraud, le Harrier a acquis un très bon niveau.

Animation 75%

Pas de problème avec un HD. En dessous, ça devient pénible.

Musique 80%

Un très beau mélange lors de la présentation.

Bruitages 60%

Bruitages plus ennuyeux qu'utiles.

Maniabilité 70%

Elle pourra avoir problèmes sur les menus des simulateurs de vol.

Jouabilité 70%

Un très bon niveau de jeu, mais un peu de frustration.

Durée de Vie 85%

Auton programmeur de Microprose, nous avons été surpris et étonnés.

80%

STRIKE COMMANDER

- Les graphismes rassemblent ce qui se fait de mieux.
- Un scénario intéressant, crédible et vivant.
- Une jouabilité exemplaire.
- Un manuel à hurler de rire.

- Deux ans d'attente, même pour cette merveille, c'est long!
- Hors le 486, point de salut.

ORIGIN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Origin retardait toujours au dernier moment sa commercialisation et cela faisait deux ans que nous l'attendions. Mais une fois posé sur nos PC, Strike Commander s'est révélé être un grand jeu. Rejeté par les purs et durs de la simulation, il metesse avec bonheeur cette dernière avec l'aventure. Mercenaire volant du futur, vous devez couvrir le monde pour trouver des contrats auprès de chefs d'état ou de grandes compagnies qui utilisent vos F-16 pour liquider la concurrence ou l'opposition. Les missions se déroulent en équipe et vous permettent d'acquérir la polyvalence indispensable à votre futur rôle : chef de bande. A vous ensuite de gérer les fonds pour équiper vos appareils et de planifier les missions en économisant le matériel... et les hommes!

VERDICT 1

Où il Leader à Doguy. Attaquez le jeu et la partie aventure. Attention : documentation française top niveau. Soyez prudent, Doguy à Leader. Suis l'océ sur le soft. Retour à la réaction impossible. Rédac'chef adjoint chooté par logiciel. Vive Till. Over. Doguy.

Où il Strike Commander célèbre le mariage de la simulation et de l'aventure et constitue un des softs incontournables de l'année. Inaugurait un nouveau genre, il ne lera pas l'unanimité mais sa réalisation impeccable vaut la peine de le découvrir. *Picot*

VERDICT 2

CONFIGURATION

486/33, RAM 4 Mo, de 27 à 41 Mo sur DD, VGA, toutes cartes sonores, jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 90%

Un jeu qui utilise le meilleur de la technique.

Animation 90%

Avec le Special Pack, vous aurez des voix d'acteurs.

Musique 80%

Bonne musique pour bonne ambiance.

Bruitages 80%

Avec le Special Pack, vous aurez des voix d'acteurs.

Maniabilité 80%

Un bon compromis entre réalisme et ergonomie.

Jouabilité 90%

Un bon compromis entre réalisme et ergonomie.

Durée de Vie 85%

La difficulté des dernières missions vous retiendra pas mal de temps.

91%

STUNT ISLAND

- Une idée de base vraiment originale.
- Une liberté d'action totale laissée au joueur.
- L'humour omniprésent.

- Des graphismes loin d'être à la hauteur.
- Très difficile de profiter de toutes les possibilités du jeu.

DISNEY

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

On vous donne une lie, des dizaines de zones différentes et des caméras. A vous de débrouiller pour nous concocter un film plein de cascades incroyables. Le propos de Stunt Island n'est pas dépourvu de qualités. Le contrôle du joueur sur l'environnement est total, tout est paramétrable. Vous n'aurez cependant nul besoin de passer trois heures à préparer votre mission avant de vouloir votre-centre : des scénarios vous fournissent une bonne liste de cascades pré-établies qu'il vous faudra accomplir avec des machines incroyables. Du canard (si, si) au 747, vous en verrez de toutes les couleurs avant le "Coupez" final. Je peux vous assurer que la cascade aérienne est un métier vraiment tuant...

VERDICT 1

Où il Stunt Island est un jeu amusant. Le film d'action est étalé et vous pouvez passer des heures à faire ce qui est pas prévu dans le jeu. Même sans être un fan de la simulation de vol, vous passerez vraiment un bon moment.

Non! C'est vrai que l'idée de Disney était géniale. Malheureusement, la réalisation est loin d'être à la hauteur. En vol, l'animation, même sur un 486, est parfois épouvantable et les graphismes vont à la limite du supportable. Copiez à nouveau. *Picot*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386x, RAM 570 Ko, 13 Mo DD, VGA, Adlib, Sound Blaster, Roland, manuel en français, jeu en anglais.



PC

Graphismes 80%

Les qualités d'animation, d'ambiance et de jeu.

Animation 85%

Animation et scénario. Musique et bruitages.

Musique 60%

Un peu de musique pour un jeu amusant.

Bruitages 70%

Avec l'option spéciale, vous aurez des voix d'acteurs.

Maniabilité 75%

Un bon compromis entre réalisme et ergonomie.

Jouabilité 60%

Un bon compromis entre réalisme et ergonomie.

Durée de Vie 85%

La difficulté des dernières missions vous retiendra pas mal de temps.

85%

TORNADO

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

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

DIGITAL INTEGRATION

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Il y a le courant Comanche (simul/shoot'em up), le courant Strike Commander (simul'aventure) et le courant Falcon (simul pure et dure). Assurément, Tornado appartient à ce dernier et ce ne sont pas les 157 commandes différentes du jeu qui le démentent. Non plus que les pilotes anglais pour lesquels des exemplaires de logiciels sont à disposition pour entraînement! Aucune fantaisie n'est donc tolérée dans ce logiciel qui vous permet d'accéder aux postes de pilote et de copilote au cours de missions d'attaques au sol ou d'interdiction aérienne et après entraînement en simulateur ou en vol. Vous pouvez également assumer les rôles de wing commander et de commandant, au cours de campagnes entières. Le jeu à deux est possible via null-modem ou modem.

VERDICT 1

Où il Graphismes, son, bruitages, bande son, jouabilité, prise en main, découverte. Pourquoi? Tornado est un grand logiciel. Après bien des tracas à force de persévérance, vous pouvez vous dire "le jeu est fait" et ça, c'est la meilleure des découvertes. *Picot*

Où il, mais... Tornado est un simulateur de vol tout à fait honnête et la complexité à laquelle on se heurte reflète sans doute la réalité. Mais 157 commandes, c'est trop, et il vous faudra quatre ou cinq doigts chootés pour espérer maîtriser la bête. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386/33, RAM 1 Mo, 8 Mo sur DD, VGA. Toutes cartes sonores. Clav, Joy, Jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 70%

Meilleurs que Falcon, moins bons que Comanche.

Animation 75%

Insuffisante sur un 386, elle demande un 486 gantée à bloc.

Musique 80%

Entre deux missions, de bons bruitages.

Bruitages 40%

Manque un peu de temps pour programmer les bruitages?

Maniabilité 65%

Bon manuel mais le Quickflight est très peu complet.

Jouabilité 75%

Un jeu difficile, après un long apprentissage!

Durée de Vie 95%

Aucun problème de ce côté. Essayez cela à décoller.

82%

X-WING

TOP variétés des missions formidables.

- Une musique issue directement du film.
- Un excellent contrôle du joystick.

FLOP rate et il faut recommencer toute la mission.

- Moins beau que WC2.
- Un objectif de gestion clavier ou souris délicate.

LUCASART



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... C'est Wing Commander! Il a quel X-Wing ressemble. Conclusion: les deux sont indispensables! X-Wing vous replonge dans la magie de Star Wars, avec une animation et des scénarios géniaux et une durée de vie incroyable. **JU**

Oui, mais... Le 3D n'est pas extraordinaire et la prise en main parfois ardue. Et pourtant, X-Wing... c'est du concentré de mythe, du condensé d'archétype, un jeu où il vous faut posséder si vous faites partie de ceux qui ont la tête dans les étoiles. Génial! **Doguy**

VERDICT 2



CONFIGURATION

386sx, 1 Mo d'EMS, 13 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clavier, joy, souris, jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 78%

Trois ans, sans voir cependant du niveau de jeu de Wing Commander II.

Animation 85%

Fluïde et rapide, elle est vraiment impressionnante.

Musique 85%

Tous les thèmes de Star Wars mélangés par le procédé Masch. Grand!

Bruitages 90%

Grandioses, ils vous replongent dans l'ambiance du film.

Maniabilité 75%

De nombreuses touches à mémoriser, mais on s'y fait rapidement.

Jouabilité 75%

Un jeu pour joystick (soyez délicat et clavier délicat).

Durée de Vie 90%

Une durée de vie estimée entre 100 et 200 heures de jeu.

92%

REACH FOR THE SKIES

TOP scénario passionnant puisque simule l'histoire de la Bataille d'Angleterre.

- Une animation très fluide.
- Des possibilités de campagne intéressantes.

FLOP mettra les nerfs à rude épreuve.

- Une ergonomie douteuse qui mettra les nerfs à rude épreuve.
- Une durée de vie un peu limitée.

VIRGIN



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Reach for the Skies est un soft solide, bien réalisé, qui pourra vous passionner. Malheureusement, il est doté d'une ergonomie telle qu'il en décourage plus d'un et, de plus, il aura du mal à briller face à la concurrence. **Piot**

Oui, mais... Pas de chance pour Reach... À sa sortie, il a trouvé F15 III et Comanche sur les mêmes étagères. Bien qu'horriblement réaliste, il n'était pas de taille à rivaliser avec ces deux énormes peintures. Essayez-le quand même... **Serge**

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386sx, 524 Ko de RAM, EGA ou VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clavier, joy, souris, jeu en anglais, manuel en français.



PC

Graphismes 80%

Les appareils en Ground Shading sont aussi bien rendus.

Animation 85%

Une très belle animation, fluide, même sur des machines peu puissantes.

Musique 70%

Une musique assez agréable mais comme à l'usage dans le versant vidéo.

Bruitages 80%

Il y a même le silence du Silence en option. Impressionnant!

Maniabilité 60%

Les touches vertes d'un appareil à autre. Pratique pour sa croisière.

Jouabilité 70%

Non étonnant que la vie de jeu soit longue. Il vous faudra patienter à l'usage.

Durée de Vie 70%

Une fois l'investissement proportionnel au succès des concurrents.

75%

FLIGHT SIMULATOR 5

TOP SVGA.

- Un logiciel entièrement relooké en 3D.
- Un vol au-dessus de Paris la nuit...
- La lumière change selon l'heure du vol.

FLOP L'animation est catastrophique.

- L'animation est catastrophique.
- La compatibilité avec F54 n'est pas complète.
- Un total manque de fun.

MICROSOFT



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... F55 est superbe et les pilotes prendront un plaisir intense à survoler Paris. Mais Flight Simulator est un logiciel destiné aux pros du manche (le pilotage, ludique est restreint) et, surtout, aux machines TRÈS puissantes (486dx local bus). **Piot**

Non! F55 n'apporte pas assez par rapport à la version précédente pour justifier l'abandon de F54. Et l'animation sur une machine "normale" est épouvantable. À réserver aux pilotes fous d'une machine très haut de gamme. **SDR**

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC486, 4 Mo d'EMS, 8,1 Mo sur DD, VGA et SVGA, toutes cartes sonores, clavier, souris, jeu, anglais, manuel français. Pas de protection.



PC

Graphismes 80%

Le point fort de cette version qui égale ainsi à SVGA.

Animation 40%

Le point faible de cette version: horriblement en dessous d'un 486.

Musique —

Un peu d'ambiance sonore musicale dans cette édition version.

Bruitages 75%

Avec une bonne carte sonore, votre appareil disposera d'un son idéal.

Maniabilité 70%

Une technique d'installation pour un premier départ assez facile.

Jouabilité 75%

Par rapport aux autres simulations, F55 n'est pas si compliqué... au départ!

Durée de Vie 75%

Les pilotes y passeront très vite. Les aéroclubs abonneront après vingt minutes.

75%

SIMULATIONS DE VOL

PRIVATEER

TOP Wing Commander.
 • Le jeu réunit le meilleur d'Elite et de Wing Commander.
 • Privateer est vraiment immense.

FLOP Les thèmes musicaux sont beaux, mais répétitifs.
 • Ce n'est "que" du MCGA.

ORIGIN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2

PRIX A B C D E

Privateer est, au départ, un "remake" d'Elite. Vous incarnez un jeune pilote qui a décidé de se lancer dans les "affaires". Vous pouvez devenir un marchand et convoyeur divers produits d'un système solaire à l'autre, ou bien devenir mercenaire et remplir des "contrats" plus ou moins légaux, ou encore être, purement et simplement, un pirate et vous attaquer aux vaisseaux de commerce. Le but final est de gagner de l'argent, entre autres pour améliorer les caractéristiques de votre vaisseau ou, éventuellement, en acquérir un autre (quatre modèles différents vous sont proposés). En outre, il vous faudra aussi résoudre une sombre histoire d'extra-terrestres et de trafiquants qui vous amènera aux confins de la galaxie.

VERDICT 1

Où il Privateer est un jeu immense, varié et captivant. J'ai retrouvé le même plaisir qu'avec Elite. Même si, graphiquement, il n'arrive en rien, il est néanmoins supérieur à tous les autres jeux de sa catégorie. Ce jeu deviendra vite un classique. *JU*

Où il Privateer ne répond pas à nos espérances (nous nous attendions à un jeu en SVGA). Malgré cette déception, c'est un bon jeu. Les missions sont aussi nombreuses que variées et le soft vous laisse une impression de liberté bien agréable. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, MCGAVGA, 580 Ko RAM libre, 1 Mo RAM EMS, 17 Mo DD, clav., souris, joy., AdLib, SB/SBPro, Roland, Jeu en angl., doc en fr.



Graphismes 74%

Ce n'est pas du SVGA, mais c'est tout de même très réussi.

Animation 83%

Les vaisseaux ont rapidement un brio, comme dans WC2.

Musique 78%

Les musiques sont agréables, mais malheureusement répétitives.

Brutalités 82%

Stoïcisme avec une carte Sound Blaster ou compatible.

Maniabilité 75%

Pas de problème pour les fans de WC2: les commandes sont les mêmes.

Jouabilité 85%

Compte parait au jeu, passable à la souris, agréable avec le clavier.

Durée de Vie 92%

Un jeu qui va durer, d'autant plus que le générique de missions est indien.

91%

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

TOP à couper le souffle: ce qui se fait de mieux actuellement.
 • Des scénarios variés et assez originaux.
 • Une prise en main à la portée du premier rookie venu.

FLOP L'un n'est pas l'autre: il n'y a rien de réaliste dans le pilotage de ce Comanche.
 • Quel dommage que le vol à plusieurs ne soit pas prévu!

NOVALOGIC

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2+

PRIX A B C D E

Comanche Maximum Overkill fait partie de ces jeux qui viennent immédiatement à l'esprit lorsque l'on veut montrer à un néophyte de quoi est capable un PC. Pendant une vingtaine de missions, vous allez piloter un hélicoptère d'attaque dans des décors d'un réalisme inégalé: sous la lumière bleue d'une lune étrangère, vous verrez défilé à une vitesse ahurissante les parois du canyon dans lequel vous traquez un groupe de chars T-72. Pour venir à bout de l'ennemi, vous avez à votre disposition missiles, roquettes et mitrailleuse, mais vous disposez aussi souvent de l'appui d'un wingman et même d'un groupe d'artillerie auquel vous désignez les cibles. Attention cependant aux Hokusim et autres Hawk qui hantent les airs.

VERDICT 1

Où il Ne s'agit pas d'un spécialité des simulateurs de vol, mais là, je dois dire que ce jeu est invincible, impossible de ne pas accrocher l'attention. C'est beau et captivant, l'extrême sensation du PC. *Morgan*

Où il Avec joystick spécialisé, manette des gaz, palonnier et le noir dans la pièce, je vous jure qu'il n'est nul besoin de réalité virtuelle pour s'y croire. Il n'est à posséder absolument. *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, 4 Mo de RAM, 12 Mo sur DD, VGA, AdLib, SB et Roland, clavier et joystick, jeu en anglais.



Graphismes 95%

Les graphismes sont les plus beaux analysés sur dans un simulateur.

Animation 98%

Sur une scène réaliste, Comanche est un jeu à craquer.

Musique 65%

Les musiques sont sympathiques mais pas le point fort du jeu.

Brutalités 75%

L'absence de vue éblouissante sur l'ennemi est un peu dommageable.

Maniabilité 90%

Une belle et bonne maniabilité, mais pas de vol à plusieurs.

Jouabilité 80%

Uniquement pendant la préparation, mais ça va.

Durée de Vie 75%

Les premiers missions sont intéressantes, mais le jeu est un peu court.

97%

ATAC

TOP 22 et Apache simultanément.
 • Les possibilités de visualisation sont nombreuses et puissantes.
 • L'ennemi réagit intelligemment à vos actions.

FLOP Les commandes pas vraiment ergonomiques et mal présentées par la doc.
 • Un manque d'ambiance militaire.
 • Des décors assez pauvres.

MICROPROSE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2+

PRIX A B C D E

Alors? Guerre du Golfe, Malouines, Viet-Nam? Rien de tout cela! Atac ne se place pas dans le cadre d'un conflit militaire mais utilise une escadrille de F-22 et d'Apache pour traquer des narco-trafiquants. Il vous faudra d'abord planifier vos missions en fonction des informations que vous transmettent vos agents sur le terrain. Puis, une fois vos appareils armés, vous pourrez aller distribuer Mavericks et Sidewinders à qui de droit, tout en déposant dans des zones sensibles de nouveaux agents à votre solde afin de pouvoir planifier les missions suivantes. Action et stratégie sont donc indispensables pour venir à bout des caïds de la drogue qu'il vous faut neutraliser. La partie simple, même si elle ne représente pas le top, n'est pas moins convaincante.

VERDICT 1

Où il Un scénario pour une fois intelligent de beaux objectifs à planifier, de l'action à toute dose je ne suis jamais fatigué avec l'option Air Strike!, que demander de plus? Si! est sans prétention, Atac est un très bon logiciel. *Serge*

Où, mais...! Il faut du temps pour apprécier Atac: une prise en main ardue risque d'en faire passer certains à côté d'un soft de bonne qualité générale, crédité de bonnes idées originales. Et, pour une fois, le message est pacifique. *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, 600 Ko de RAM, 3,5 Mo sur DD, VGA, clavier, joystick, Jeu en anglais, notice en anglais.



Graphismes 75%

Peu de détails mais de nombreux objets modélisés.

Animation 80%

Impressionnante, particulièrement en fonction zoom.

Musique 80%

Uniquement pendant la préparation, mais de bon aloi.

Brutalités 70%

Jouer le souffle des réacteurs, c'est un peu court.

Maniabilité 50%

Vol de base simple mais casse-tête dès que certaines fonctions sont requises.

Jouabilité 80%

Aucun problème: l'avion réagit parfaitement. Les ennemis aussi.

Durée de Vie 80%

Avant d'entrer le pays de la drogue, vous aurez des heures de vol.

80%

Action: pour tous les goûts

La rubrique Action, c'est le rendez-vous de tous les allumés du joystick. C'est là que nous avons décidé de classer tous les jeux où ça bouge beaucoup, pendant lesquels l'action ne vous laisse pas une seconde de répit, même pour aller chercher un Coca dans le frigo. Depuis ses débuts, cette rubrique a pratiquement toujours été le domaine de prédilection de l'Amiga, et c'est encore le cas cette année, pour une bonne raison: l'Amiga est une des seules machines actuellement sur le marché à disposer du hardware adéquat pour l'animation de sprites. Or il s'agit là d'une technique dont les jeux d'action sont très friands. Quant au PC, relativement peu représenté, si les

machines récentes n'ont aucune peine à gérer une animation de qualité, il faut reconnaître qu'elles le font "en force", principalement grâce à la puissance phénoménale des 386 et 486. C'est moins élégant, mais souvent très efficace. En outre, avec la généralisation des cartes VGA VLB (NDLA: Video Local Bus, pour ceux qui dorment au fond de la classe) qui autorisent des taux de transfert beaucoup plus élevés entre le processeur et la vidéo, on peut s'attendre à l'apparition d'un nombre croissant de jeux d'action pour PC.

FEU À VOLONTÉ

C'est donc un jeu où le port d'armes est autorisé et



Les Bitmap Brothers ont une nouvelle fois frappé ! Leur Chaos Engine, sur Amiga comme sur ST, vous propose de guider deux soldats du futur : deux héros pour deux joueurs, donc. Qui a dit que la micro ne favorisait pas la communication entre les joueurs ? Sûrement quelqu'un qui n'a jamais joué à The Chaos Engine...

même conseillé qui ressort du lot: The Chaos Engine, de chez The Bitmap Brothers. Disponible bien évidemment sur Amiga, mais aussi (saluons l'heureuse initiative) sur Atari ST, ce jeu vous permet de jouer à deux. Il vous met dans la peau de deux mercenaires chargés de détruire une machine infernale et il est tout simplement su-per-be! De l'action, de l'action, toujours de l'action!

Dans la série des jeux qui détruisent tout sur leur passage, avec déluge de feu et distribution de dragées en plomb à volonté, Electronic Arts nous propose une version pour PC de Desert Strike.

Fortement inspiré par les événements du Golfe, ce jeu

est la conversion du même titre existant sur plusieurs consoles. Il vous met aux commandes d'un hélico Apache et, croyez-moi, ça déménage!

STREET FIGHTER: K.O.?

Mauvaise nouvelle pour tous ceux qui ont épuisé leurs glandes salivaires à baver d'envie devant Street Fighter II sur Super NES: il n'est toujours pas distribué pour PC et ce n'est pas la joie. Cruelle déception, mais le monde est ainsi fait. Consolez-vous en pensant à tous ces autres jeux que nous vous présentons.



Si, si, cette photo l'atteste, Street Fighter II existe bel et bien sur PC. Tous les joueurs se réjouissent déjà mais ils l'attendent toujours sur les étagères des magasins !

contre The Chaos Engine

PRISE EN MAIN

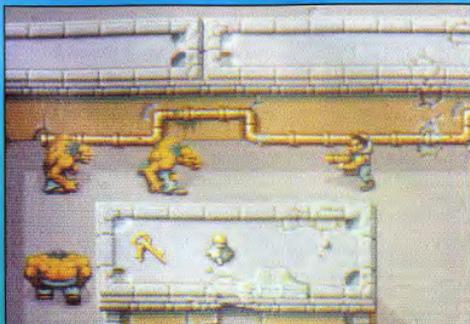
75 %

FLASHBACK

Flashback résume l'histoire par une jolie et longue présentation en images polygones animées. Toutefois, le maniement du personnage est loin d'être évident au premier abord et il faudra souvent faire appel au manuel ou à l'aide en ligne au début. Heureusement, le premier niveau est relativement facile et laisse le temps au joueur de s'adapter. La prise en main de The Chaos Engine est plus intuitive, même lorsqu'il s'agit de choisir ou de créer soi-même le personnage principal du jeu. Quant au jeu lui-même, il n'a pour ainsi dire aucunement besoin de la notice tant le maniement est intuitif.

90 %

CHAOS ENGINE



The Chaos Engine : ces monstres sont rapides mais vulnérables.

JOUABILITE

75 %

FLASHBACK

Dans The Chaos Engine, le maniement du personnage au joystick est exemplaire. Votre ou vos personnages (on peut jouer à deux simultanément) réagissent instantanément à la moindre de vos sollicitations. La précision de la détection des collisions est diabolique. Seul réel reproche, on ne peut tirer en avançant. Flashback, pour sa part, est parvenu à combiner, avec une grande richesse de mouvements à une gestion assez simple, avec toujours d'excellentes réactions du personnage. Mais il faut tout de même un certain temps d'adaptation et le maniement ne devient vraiment naturel que sur la manette spéciale multi-boutons.

85 %

CHAOS ENGINE



Flashback : le bar est un lieu important pour les rencontres.

DUREE DE VIE

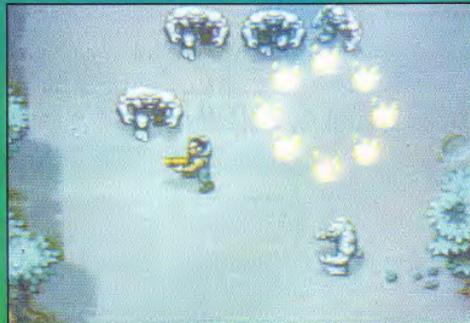
75 %

FLASHBACK

Flashback offre 3 niveaux de difficulté. Mais même au niveau facile, il faut compter de nombreuses heures de jeu pour parvenir seulement à la moitié de l'aventure. En revanche, une fois terminé, il est peu probable que les joueurs y reviennent souvent. The Chaos Engine, pour sa part, ne dispose que d'un seul niveau de difficulté, qu'il compense par une progression parfaitement menée. Les niveaux supérieurs sont de véritables casse-tête pouvant résister longtemps à vos efforts. La possibilité de jouer à deux lui assure en outre une durée de vie bien supérieure, car c'est exactement le genre de jeu que l'on reprend pour faire une petite partie entre amis.

85 %

CHAOS ENGINE



The Chaos Engine : certaines armes disposent d'un bon rayon d'action.

FLASHBACK

75%

CHAOS ENGINE

80%

Flashback est un habile mélange d'action et d'aventure. Jeu prenant et doté d'une animation sprite exceptionnelle, il ne se joue qu'en solitaire et se prête mal à être rejoué ensuite. The Chaos Engine est tout aussi passionnant et présente l'immense avantage d'autoriser le jeu à deux, toujours garant de franches parties de rigolades. Les amateurs d'action se satisferont sans problème de l'un ou de l'autre, mais nous attribueront tout de même un léger avantage à The Chaos Engine.

XENOBOTS

Les graphismes des Xenobots TOP sont calculés en temps réel. L'idée du réseau énergétique apporte une dimension stratégique intéressante.

L'action est trop lente. Les graphismes des 3D sont trop sommaires. Faiblesses dans la programmation des robots. Combats difficiles à gérer car confus.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Xenobots est une simulation de combat de robots largement inspirée du jeu de plateau Battletech. Imaginez-vous aux commandes d'un immense robot armé jusqu'aux diodes et grand comme le complexe en banque de Bill Gates. En tant que commandant des forces de libération de la terre, vous allez devoir conduire une armée de ces monstres contre l'invasion extraterrestre (qui dispose d'armes sombres). Vous avez le choix entre trois types de machines, dont les capacités sont complémentaires et dont il faudra tenir compte lors de la composition des équipes. Outre, l'existence d'un réseau énergétique dont dépend le fonctionnement de vos machines complique encore votre tâche, car il faut en tenir compte lors de la planification des mouvements.

VERDICT 1

Non! Les concepts des robots sont très soignés et les Xenobots en 3D génieux mais l'action est très pauvre. La fenêtre d'action est étroite, les feuilles sont sombres et, pour donner l'impression de relief, on n'a droit qu'à une simple ligne d'horizon. Marc

Non! Si Xenobots est graphiquement assez beau, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Mission après mission, vous répétez les mêmes actions, les mêmes stratégies, et un indélébile ennui s'empare rapidement du PC (et du jeu). Ju

VERDICT 2

PC

CONFIGURATION
PC 286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 4 Mo DD, clavier, souris, ADLib, Roland, Tandy, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 60%
Sous, les scores sont soignés, et ceux (à part les sommaires).

Animation 70%
Le jeu manque cruellement de dynamisme et l'animation est lente.

Musique 50%
Les mélodies sont rares, répétées et interrompues entre les missions.

Bruitages 80%
Ils combinent efficacement les vidéos lissées par les graphismes.

Maniabilité 75%
La documentation est assez explicite.

Jouabilité 75%
L'association clavier/souris est ergonomique.

Durée de Vie 65%
Les missions se rassemblent trop et les robots sont trop peu variés.

68%

SOCCER KID

L'idée des différentes utilisations du TOP ballon est originale. La possibilité est impressionnante en dépit du grand nombre de coups.

Les musiques sont légèrement répétitives. La fenêtre de jeu est un peu petite.

CHRISALIS

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

L'intro de ce jeu, très réussie par ailleurs, nous apprend qu'un extraterrestre collectionneur de trophées a volé la coupe du Monde de football. Suite à un incident de téléportation, la coupe se brise en cinq morceaux qui retombent en différents points du globe. Armé seulement de son terrible ballon de foot automatique à répétition, le héros va tenter de parcourir les cinq niveaux du jeu à la recherche des fragments. Toute l'originalité du jeu réside dans le maniement du ballon. En shootant de différentes façons, vous pouvez en faire une arme terrible, qui vous permettra de vous débarrasser des géneurs qui tentent de se mettre en travers de votre route. Il vous servira également de trampoline et permettra de récolter les nombreux bonus disséminés dans les niveaux.

VERDICT 1

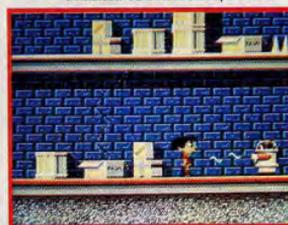
Oui! Le croquet cosmique en matière de jeux de platesaux (mais, non, le petit personnage de Soccer Kid sort du football), est le plus intéressant de ce genre. Un jeu de stratégie, de tromperie et de savoir de transport est une excellente idée. Marc

Oui, mais... En dépit de la richesse de la musique, la réalisation est tout à fait correcte, avec une belle animation et une jouabilité exemplaire. De plus, le thème choisi est original et très bien exploité. Ce jeu est une bonne surprise. Morgan

VERDICT 2

Amiga

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français. Pas d'installation sur DD. Protection par manuel.



Graphismes 80%
Les effets sont très agréables et les effets sont très soignés.

Animation 85%
Le mouvement des personnages est agréable et dynamique.

Musique 70%
La musique est répétitive et les effets sont répétitifs.

Bruitages 76%
Le bruitage d'impact est très agréable et très efficace.

Maniabilité 70%
La commande du personnage est très agréable et très efficace.

Jouabilité 90%
Un mouvement de personnage est agréable et dynamique.

Durée de Vie 80%
Tous les niveaux sont très agréables et très efficaces.

87%

THE CHAOS ENGINE

Les graphismes de Dan Malone TOP sont absolument superbes. Le jeu à deux est tout particulièrement intéressant. La fenêtre est plus intelligente que dans Gauntlet.

La bande sonore n'est pas à la hauteur du reste. Le jeu est vraiment difficile.

RENEGADE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Le chaos s'est emparé du monde. A l'origine de cette catastrophe se trouve une machine infernale mise au point par un savant fou. The Chaos Engine, qui a peu à peu modifié le paysage et les créatures vivantes au alentours de la demeure du savant. Afin d'éviter que le mal ne se répande sur la Terre entière, les survivants ont fait appel aux meilleurs mercenaires. Sur les six candidats, deux seulement seront choisis et partiront à l'assaut de la machine maudite. L'atout majeur du jeu est la possibilité de jouer à deux. L'action est vue du dessus, avec un scrolling multidirectionnel. Chaque personnage a des caractéristiques et des armements différents et peut agir à sa guise dans les limites du terrain. Il est néanmoins rapidement évident que la coopération est nécessaire.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes de ce jeu sont superbes. L'animation et le scrolling sont excellents et la jouabilité est plus qu'adorable (le seul reproche concerne une bande sonore plutôt mauvaise). Même à la bande-sonnante est en deca de ce que l'on est en droit d'attendre, c'est néanmoins un excellent jeu. Dagry

Oui! Les Bitmap Brothers nous avaient habitués à d'excellents jeux et The Chaos Engine ne fait pas exception à la règle. Même à la bande-sonnante est en deca de ce que l'on est en droit d'attendre, c'est néanmoins un excellent jeu. Vladimir

VERDICT 2

ST

CONFIGURATION
Atari ST ou STE, 512 Ko RAM, joystick (2 pour le jeu à deux), Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle. Pas d'installation sur DD.



Graphismes 92%
Les graphismes sont absolument magnifiques.

Animation 85%
L'animation des personnages est superbe et le scrolling n'est pas en reste.

Musique 40%
La musique de l'intro est sympa, mais les autres sont soit carrément disparues.

Bruitages 55%
Rien de particulièrement génieux dans les bruitages.

Maniabilité 80%
La prise en main est facile et la fenêtre du manuel n'est pas nécessaire.

Jouabilité 81%
Les personnages obéissent au doigt et à l'œil.

Durée de Vie 85%
La difficulté garantit de nombreuses heures de jeu, sans lassant pour autant.

85%

MAD DOG MAC CREE

TOP • Ambiance Western garantie!
• Images vidéo fluides et de grande taille.
• L'humour est de la partie.

FLOP • La durée de vie est trop limitée.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2

PRIX A B C D E

Une petite ville tranquille en plein Far West, au temps héroïque de la ruée vers l'or, a été investie par McCre et sa bande. Les hors-la-loi trépassent à l'erreur dans la ville et le shérif est très vite dépassé par les événements. Tout est perdu, à moins qu'un courageux cowboy solitaire ne vienne sauver la ville. Vous l'aurez deviné, c'est encore sur vos larges épaules musclées que repose la lourde tâche de nettoyer la ville. Ici, seuls les Colts ont la parole: vos adversaires sont nombreux, ils dégalent vite et visent bien. Alors assurez-vous que vos six-coups soient graissés et chargés. Prenez aussi le peine de vous entraîner au préalable sur quelques bouteilles avant d'aller affronter les sbires de McCre.

VERDICT 1

Où! On ne peut pas dire que Mad Dog McCre soit fait pour les intellectuels. Observer, dégoter et tirer le plus vite est le lot quotidien. Mais les séquences vidéo sont fluides, l'humour ne manque pas et la maniabilité à la souris est excellente. Jacques

Oui, mais... Ce jeu ne laisse pas indifférent. Un fond d'écran ajoute du sel à l'action et le jeu se contente d'une configuration modeste. Mais la durée de vie est trop limitée. Il n'y a qu'une sauvegarde et mieux vaut comprendre l'anglais. Daguy

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 400 Ko DD, lecteur CD-ROM, souris, cartes SB/SBPro, Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



PC CD

Graphismes 85%
Des digitalisations bien faites et des décors réalistes.

Animation 94%
Ça bouge vite et bien, même sur de petites configurations.

Musique 85%
Les thèmes sont parfaitement adaptés à une vraie musique de film.

Bruitages 94%
Les bruitages digitalisés sont orientés de vérité.

Maniabilité 88%
Il suffit de regarder à droite pour saisir le maniement du jeu.

Jouabilité 86%
La maniabilité à la souris est quasiment parfaite.

Durée de Vie 60%
Le gros problème: le jeu peut être terminé en quelques heures.

83%

AMERICAN LASER GAMES

SEAL TEAM

TOP • La meilleure simulation de fantassin.
• La réalisation est superbe.
• Pas (ou peu) de chauvinisme américain.

FLOP • Le thème n'a rien de réjouissant.
• Musiques "librement inspirées" de thèmes connus.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Dans Seal Team, vous dirigez une compagnie de quatre Bréets Verts en pleine guerre du Viêt-Nam. À travers une série de missions aussi diverses que dangereuses, Vous avez à votre disposition toutes les armes et tout l'équipement nécessaires: Fusil M-16, lance-grenades, gaz lacrymogène, mais aussi vedettes rapides et soutien hélicoptère. Le jeu se compose de quatre campagnes, prenant place entre 1966 et 1969. Une campagne complète, sur quatre ans, représente entre vingt et trente missions. Ces missions sont de différents types et sont souvent subdivisées en plusieurs objectifs. Vous pourrez, par exemple, dans une même mission devoir patrouiller dans une zone, piéger un bâtiment et capturer un officier adverse.

VERDICT 1

Où! Si l'aspect moral a été quel que peu négligé dans ce jeu, sa réalisation technique est tout simplement excellente. Les graphismes sont beaux, une animation fluide, une bande son bien assortie, tous les ingrédients nécessaires sont là pour s'y croire. JU

Oui, mais... Il s'agit d'un jeu très bien réalisé. Les graphismes sont beaux, la bande son est très riche, mais... le sujet est un conflit mille fois robbé au cinéma et dont on n'avait pas besoin dans un jeu. Mieux. Ce style de soft ne m'enthousiasme pas. Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386, VGA, 600 Ko RAM libre, 4 Mo DD, clavier, joystick, souris, cartes AdLib, SB/SBPro, Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



PC

Graphismes 85%
3D très détaillée et belles musiques instrumentales.

Animation 88%
Tout est fluide et rapide.

Musique 71%
De bons thèmes, mais peu variés.

Bruitages 84%
Les bruits, explosions et cris sont très bien rendus.

Maniabilité 72%
Une prise de familiarisation est nécessaire.

Jouabilité 79%
La difficulté varie peu, mais varie à l'extrême.

Durée de Vie 82%
Des moments importants de missions, qui sont très diversifiés.

90%

ELECTRONIC ARTS

MICRO MACHINES

TOP • Le mode deux joueurs est excellent.
• Des circuits originaux et variés.

FLOP • Réalisation inférieure à la version Megadrive.
• Les véhicules manquent un peu de couleurs.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

C'est Maman qui va être contente! Finies, 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 un affût de renouer avec les joies de votre enfance en jouant aux petites voitures dans toute la maison. De nombreux circuits, spécialement aménagés avec les objets qui traînent habituellement dans toute maison constituent le théâtre de vos exploits. Il y a un décor et des voitures différents pour chaque pièce de la maison. Que ce soit contre la machine ou un adversaire humain, sur ces circuits accidentés et pleins d'embûches, tous les coups bas sont permis. Ce n'est pas très moral, mais qu'est-ce que c'est bon!

VERDICT 1

Où! Même s'il ne parle pas de mine, ce petit jeu risque de vous accrocher très vite, car les parties à deux sont vraiment géniales. Et quel plaisir de pousser l'adversaire dans le vide du haut de la table de billard! N'hésitez pas, la tigeolade est garantie. Marc

Où! Ce jeu, au premier abord, n'est guère spectaculaire, mais il suffit de quelques parties pour se convaincre de sa valeur, particulièrement si vous avez la chance de jouer à deux. L'originalité des circuits et l'intensité de l'action garantissent l'intérêt. Daguy

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick, Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 79%
L'originalité des circuits attire le regard de couleurs.

Animation 85%
Le scrolling est fluide et l'impression de vitesse à être respectée.

Musique 80%
Des thèmes musicaux assez entraînants pour la plupart.

Bruitages 76%
Suffisants pour ça, bien qu'il y ait manqué de réalisme.

Maniabilité 88%
Aucun problème! Il suffit d'instaurer la discipline.

Jouabilité 88%
Les voitures réagissent parfaitement aux commandes.

Durée de Vie 87%
Le mode championnat vous occupe pendant un bon moment.

86%

CODEMASTERS

WALKER

TOP des jeux les plus défilants qui soient !

- L'animation est excellente.
- C'est un jeu original pour un shoot'em up.

FLOP varié des adversaires.

- Action répétitive malgré la diversité des adversaires.
- Chargements sur disquette longs et interminables.

PSYGNOSIS

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Terminator n'a qu'à bien se tenir ! Venu tout droit de l'an 2029, voici Walker, un véhicule bipède haut comme un immeuble, qui était l'une des vedettes des troupes impériales dans "Le Retour du Jedi" et dont un petit cousin avait été embauché comme figurant dans RoboCop. Il est l'arme ultime de l'une des deux factions qui, en 2029, s'affrontent pour la domination d'une Terre dévastée par un holocauste nucléaire. Votre rôle consiste à le conduire au cœur du camp ennemi pour y semer la mort et la dévastation. Face à vous, l'ennemi dispose de hordes de machines de guerre, allant du simple fantassin jusqu'à la plus puissante des machines que l'imagination humaine puisse concevoir. Seule votre puissance de feu et votre mobilité vous permettront de vous en sortir.

VERDICT 1

Non ! Walker est bon et l'animation est rapide mais, franchement, l'action est trop répétitive. Il s'agit surtout de viser avec le curseur de la souris, pendant que les opérations de conduite de l'engin viennent en second plan, et c'est bien dommage. Marc

Oui, mais... En dépit de la répétitivité de l'action, le contenu y joue et l'esprit bien arriver à passer le 4^e niveau. Dommage que les graphismes manquent dans l'ensemble de couleurs : même pour un monde ravagé, ils sont ternes ! Doguy

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier et souris. Jeu manuel en anglais. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 70%
Pas-à-pas répétitif à souhait, mais manquement trop variés.

Animation 93%
Rien à redire, tout est parfaitement fluide.

Musique 60%
Présente uniquement sur les pages dialogues, la musique est agréable.

Bruitages 80%
Les bruitages sont variés et choisis avec beaucoup de soin.

Maniabilité 75%
On a tout compris en un clin d'œil.

Jouabilité 85%
Le manquement se fait au doigt et à l'œil malgré quelques situations confuses.

Durée de Vie 65%
Les "célébrités" risquent de se lasser rapidement.

77%

DESERT STRIKE

TOP des missions

- Affichage en 3D isométrique.
- Missions digitalisées très réalistes.
- L'aspect stratégique n'est pas négligé.

FLOP terminer.

- Le jeu est un peu trop facile à terminer.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Tout en s'inspirant en long, en large et en travers de la guerre du Golfe, Electronic Arts n'a pas osé citer de noms. Disons simplement pour l'histoire que les Etats-Unis sont partis en guerre contre un dictateur fou, dont les missiles menacent la civilisation du fast-food. Plutôt que de se lancer dans un conflit conventionnel, vos supérieurs vous ont coté aux commandes d'un hélicoptère armé jusqu'au rotor, avec mission d'aller vaporiser tout ce qui bouge et se presse. Les objectifs des différentes missions sont variés : détruire des usines, libérer des prisonniers, capturer un général... L'impressionnant arsenal dont vous disposez ainsi que votre copilote (qui se charge de l'armement) ne seront pas de trop pour vous aider à mener à bien vos missions.

VERDICT 1

Oui ! Fan de jeu d'action au contrôle, le jeu vous vaudra peut-être pas le version Amiga. D'ailleurs Strike est un jeu d'action, les plus originaux du moment. La variété des missions, les graphismes et la qualité du son n'ont rien de... Marc

Oui ! Cette adaptation est une bonne surprise. Graphismes retouchés et encore plus beaux, son et animations d'enfer et l'action soutenue avant que l'on peut faire un bon jeu d'action sur micro. Ce jeu est excellent. Laurent

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris, joystick. Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, doc en français.



Amiga

Graphismes 75%
L'aspect 3D est celui de l'Amiga et bien choisis.

Animation 70%
Le contrôle est satisfaisant et le jeu est agréable.

Musique 50%
Présente au sujet de l'histoire et manquement n'a rien de remarquable.

Bruitages 85%
Les bruitages et bruitages d'un Amiga qui font une belle et bonne impression.

Maniabilité 60%
Le manquement n'est pas évident mais tout est dans le détail.

Jouabilité 70%
L'aspect des missions est agréable.

Durée de Vie 85%
De 15 à 20 minutes, l'aspect répétitif n'est pas de trop.

85%

SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

TOP respectées.

- Les règles du jeu original sont bien.
- Les adversaires contrôlés par ordinateur sont loin d'être stupides.

FLOP manuel est fluu.

- Les menus sont trop peu explicites et le manuel est fluu.
- La médiocrité de la réalisation est franchement décourageante.

GREMLIN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Si vous connaissez le jeu de plateau Space Crusade, édité par ME, alors vous connaissez aussi la version micro proposée par Gremlins, puisque cette conversion reprend quasiment intégralement les règles du jeu de plateau. Le résultat est un wargame très simplifié, mais relativement complet. Vous dirigerez une à trois équipes composées chacune de quatre Space Marines et d'un commandant, que vous pouvez élever d'armes les plus diverses. Le travail de ces soldats gaillards consiste à affronter des hordes d'aliens déchaînés dans des sombres couloirs d'un vaisseau spatial (ça ne vous rappelle rien ?). Le jeu est décomposé en tours, un à trois joueurs pouvant commander les Marines alors que les monstres sont gérés par l'ordinateur.

VERDICT 1

Oui, mais... Le jeu est bien, les menus sont peu clairs, les graphismes sont à une hauteur respectueuse, les sons sont réduits au minimum. Pourtant, le rendu sonore, beaucoup plus plat que la partie de Space Crusade. Marc

Oui ! Je n'ai pas peur de le crier tout haut : j'aime Space Crusade ! Malgré la réalisation, qui est pire que médiocre, et les animations primitives, le joueur qui aura le courage d'aller au-delà de ces défauts trouvera un concept de jeu excellent. Patrick

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris, Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Amiga

Graphismes 42%
Les graphismes reproduisent (mais) à pleins le jeu.

Animation 15%
Au total, on retrouve l'aspect figé des figurines du jeu de plateau.

Musique 48%
A part les musiques de l'intro, on a l'impression d'écouter un bouillotteur.

Bruitages 50%
Voies 7 et 8 ont droit que dans les premières missions.

Maniabilité 33%
Le manuel est tout sauf clair. Nombreuses informations contradictoires.

Jouabilité 73%
En dehors des menus, le système de jeu est assez bien conçu.

Durée de Vie 75%
Une fois qu'on y a goûté, on peut jouer pendant des heures d'affilée.

62%

SPACE HULK

- Excellente gestion entre les temps de réflexion et les phases de combat.
- Bon équilibre entre action en temps réel et stratégie.
- Ambiance sonore oppressante à souhait.
- Missions variées.
- Manque de diversité dans l'armement.
- Pas assez de monstres différents à affronter.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Où! Space Hulk réalise un compromis idéal entre l'action en temps réel et l'aspect stratégique et tactique des wargames. La bande sonore restituée à merveille l'ambiance oppressive et la variété des décors.

Marc

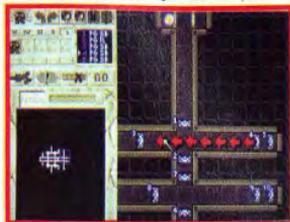
Où! Space Hulk est une indéniable réussite. Si les graphismes et l'animation sont tout juste honorables, les amateurs de stratégie et de réflexion vont, en revanche, s'en donner à cœur joie, car le jeu est profond et passionnant.

Daguy

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC tous modèles, VGA, 560 Ko RAM libre, 260 Ko EMS, 8.5 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



PC

Graphismes 75%

Supérieures mais, à part les tabyrinthes qui changent, c'est un peu répétitif.

Animation 70%

De par sa nature, le jeu est relativement statique.

Musique 40%

Des mélodies plaisantes, mais rares dans les briefings et tableaux statistiques.

Bruitages 90%

Entre les cris des marines et ceux des monstres, les bruitages sont une réussite.

Maniabilité 80%

Un modèle innovant propose des missions d'entraînement.

Jouabilité 80%

Le système de jeu se révèle très ergonomique à l'usage.

Durée de Vie 80%

Les nombreuses missions vous garantissent longtemps d'occupation.

85%

TUGEL'S MERCENARIES

- Les caractéristiques des mercenaires sont nombreuses.
- Les tics des mercenaires les rendent très vivants.
- Missions très variées.
- L'action en temps réel rend le jeu corrus.
- L'interface de contrôle est peu pratique.
- Graphismes plus que moyens.
- Bugs dans l'affichage des sprites.

MINDCRAFT



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Non! Faire des jeux en temps réel, c'est bien, encore faut-il que le jeu soit jouable, ce qui est loin d'être le cas pour Tegel's Mercenaries. Le système de commande est tellement fastidieux qu'il est difficile de commander plus de trois mercenaires à la fois.

Marc

Non! Autant les nombreux caractéristiques des personnages et l'affichage en 3D isométrique apportent beaucoup d'intérêt, autant l'interface complexe en négatif tout ce que l'on pourrait trouver de bien à ce jeu.

T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 1 Mo XMS, 7 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



PC

Graphismes 65%

De belles couleurs et un style qui colle bien à l'ambiance.

Animation 45%

Le scénario est correct mais il y a des trous de l'affichage des zones.

Musique 65%

Les musiques de fond sont correctes, mais sans répétition.

Bruitages 50%

Les bruits de pas ou d'activation ne sont pas impressionnants.

Maniabilité 70%

Les menus sont intelligents et pratiques.

Jouabilité 30%

Une personnalité qui interdit de désigner plus de 3 personnages à la fois!

Durée de Vie 50%

Intéressant au début, mais décevant par la mesure de la jouabilité.

61%

THE CHAOS ENGINE

- Excellents graphismes en 3D isométrique.
- Jeu à deux avec l'ordinateur ou un coéquipier humain.
- Réalisation absolument irréprochable.
- Très bon équilibre entre action et réflexion.
- On cherche toujours les flops...

BITMAP BROTHERS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Où! Si vous voulez vous éclater à deux sur Amiga, The Chaos Engine est le jeu qu'il vous faut. Ce jeu propose un scénario digne des meilleurs jeux de rôle, l'animation est rapide, le jeu est réussi et la jouabilité est excellente.

Morgan

Où! Superbes graphismes, animation parfaite, excellente musique en stéréo, difficulté progressive, monstres variés, pièges complexes à sauter, qui demandent de plus! Le jeu offre un excellent équilibre entre l'action et la réflexion.

T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick, Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, doc en français.



Amiga

Graphismes 90%

L'angle de vue est parfait et donne une excellente impression de jeu.

Animation 85%

Tout les mouvements et animations sont bien fluides.

Musique 85%

Le chaos, cela à l'action aussi bien qu'une musique de film.

Bruitages 80%

Mémorables, variés, intelligibles et divertissants.

Maniabilité 90%

Milieu de jeu très agréable pour aller jusqu'à la fin.

Jouabilité 85%

L'animation au point et le scénario bien conçu à l'attention des joueurs.

Durée de Vie 85%

Propose de découvrir et d'explorer tout le monde.

90%

ALIEN BREED 92: SPECIAL EDITION

Amiga

TOP

- Encore plus de missions.
- Graphismes meilleurs.
- Un mot de passe permet la reprise en cours de jeu.

FLOP

- Le côté réflexion est peu développé.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Alien Breed était sans doute l'un des cinq meilleurs jeux pour Amiga. Ce véritable jeu culte vous fait revivre, bien à l'abri derrière l'écran de votre machine, les angoissantes péripéties des héros du film Aliens. Cette nouvelle version reprend le même thème, mais propose douze niveaux de difficulté au lieu de six pour la version précédente. Le but est simple: seul ou avec un coéquipier, vous devez accomplir douze missions dans une station spatiale dont les couloirs sombres et tortueux regorgent littéralement de monstres. Vous disposez pour cela d'une certaine quantité de munitions, de clés permettant d'ouvrir diverses portes et de quelques terminaux informatiques éparpillés dans la station qui vous permettront d'obtenir des renseignements sur l'adversaire.

VERDICT 1

Oui! Encore plus de niveaux, plus de progressivité dans la difficulté, des graphismes améliorés et un jeu de passe-partout de reprendre la partie en cours: rien que des plus pour un excellent jeu qui vous tiendra en haleine un bon moment. *T. Rex*

Non! En dépit d'une réalisation impeccable, cette version n'arrive toujours pas à retenir mon attention. L'aspect réflexion n'est pas assez développé et il manque le côté frénétique d'un jeu comme Gunfire, où les monstres sortaient de partout. *Pierre*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



TEAM 17

BODY BLOWS

Amiga

TOP

- On peut jouer à 2, 4 ou 8 joueurs.
- Difficulté progressive et jouabilité bien étudiée.
- Vaste éventail de coups, accessible avec un joystick standard.

FLOP

- Les graphismes ne sont pas à la hauteur.
- L'animation des personnages est scacchée.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Faire mieux que Street Fighter II. LA référence du genre, était un défi impossible. Pourtant, au lieu d'être puni parce que c'était impossible, les programmeurs de Team 17 s'y sont risqués. Ne cherchez pas d'intrigue à Body Blows, car il n'y en a pas. Le seul but est de distribuer un maximum de coups, tout en évitant d'en recevoir en affrontant dix adversaires hors pair, dix spécialistes du combat de rue, les uns plus dangereux que les autres. Dans ce combat, chaque adversaire ne peut compter que sur lui-même, sur sa vitesse de frappe et de déplacement et sur les coups spéciaux qu'il est capable d'administrer. Si vous parvenez au sommet, il vous restera encore à affronter le terrible et mystérieux Max, qui détient le titre tant convoité de champion toutes catégories.

VERDICT 1

Oui, mais... Les sprites sont bien vieillies, bien que l'animation soit parfois un peu scacchée, le scrolling est impeccable. Body Blows demande de l'investissement mais c'est un des rares jeux vers lesquels on revient vraiment sans relâche. *Daguy*

Oui, mais... Le jeu n'est pas tout à fait parfait, mais il y a assez d'éléments pour que l'ensemble soit correct et bien jouable. L'animation pourrait être plus fluide et les différences de force entre personnages sont, à mon avis, trop importantes. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga, 1 Mo RAM, joystick.



TEAM 17

CYTRON

Amiga

TOP

- Animation époustouflante de fluidité.
- La progression des niveaux de difficulté est bien dosée.

FLOP

- Décors beaucoup trop monochromes.
- Action très répétitive.

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Cyt et Ron sont deux robots de Surveillance, capables de fusionner pour former une formidable machine de guerre nommée Cytron. Votre rôle consiste à les diriger à travers les 37 niveaux d'un complexe afin de délivrer des scientifiques retenus prisonniers par les machines qu'ils ont eux-mêmes construites. L'action est corsée par le fait que vous ne disposez que de quelques poignées de secondes pour terminer chaque niveau. Heureusement, vous pouvez compter sur la vitesse du déplacement de Cytron, ainsi que sur la variété d'armes dont il dispose. Toutefois, l'action ne se limite pas à tirer sur tout ce qui bouge et il vous faudra employer à bon escient les capacités de Cyt et de Ron pour désactiver les pièges, actionner des interrupteurs et ouvrir les passages.

VERDICT 1

Non! Tous les graphismes se suivent et se ressemblent et il n'y a pas assez de différences entre les nivellements et les mécanismes. Seuls points positifs: la vitesse du jeu et la possibilité de rattraper Cytron en deux. *Morgan*

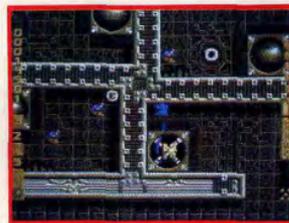
Oui, mais... L'excellent réalisme, surtout, notamment de l'animation, ne compense pas un certain manque d'originalité et l'absence de variété dans les graphismes, par ailleurs assez ternes, et, on regrette vite l'absence d'un mode deux joueurs. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick ou souris.



PSYGNOSIS

Graphismes 85%

Très détaillés, avec des dégradés gris du plus bel effet.

Animation 75%

L'animation est rapide et la scrolling, multidirectionnel, est fluide.

Musique 80%

Des thèmes angossants, dignes d'une vraie musique de film.

Bruitages 90%

Tes laser, jeux digitaux, hurlements des créatures contribuent à l'ambiance.

Maniabilité 80%

Les commandes sont toujours assez intuitives.

Jouabilité 80%

Velle élimination par rapport à la version précédente.

Durée de Vie 80%

Deux missions au lieu de six, vous en aurez pour un bon moment!

85%

Graphismes 69%

Peut-être les plus beaux graphismes jamais vus sur Amiga.

Animation 80%

Fluide, musicale, mais parfois un peu scacchée.

Musique 73%

Les thèmes sont à l'heure de ce jeu, mais pas assez variés.

Bruitages 82%

Les bruitages sont assez variés, mais pas assez nombreux.

Maniabilité 80%

Les commandes sont assez intuitives.

Jouabilité 80%

Un jeu classique et agréable.

Durée de Vie 87%

Un jeu qui vous tiendra en haleine.

84%

Graphismes 70%

Détaillés, mais parfois un peu monotones.

Animation 85%

Scrolling multidirectionnel parfait et particulièrement rapide.

Musique 75%

La musique d'intro est à la hauteur de l'animation.

Bruitages 70%

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

Maniabilité 70%

Les commandes des véhicules sont simples à apprendre.

Jouabilité 80%

Les robots obéissent au doigt et à l'œil à condition de ne subir ni choc, ni feu.

Durée de Vie 75%

37 niveaux, vous n'êtes pas prêts de voir la fin.

70%

MOTÖRHEAD

TOP pleine d'humour.

- Très beaux jeux, avec une animation de haut niveau.
- La musique est des plus réussies.

FLOP Quelques bugs dans l'interaction entre sprites.

- Les bruitages, moyens, déçoivent un peu.
- Absence de mode deux joueurs.

VIRGIN

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Inspiré (librement) de l'histoire de Motörhead, un des groupes les plus marquants du monde du hard rock, ce jeu est indéniablement le plus "desert" de toute l'histoire de la console. Il li vous propose d'endosser l'identité de Lemmy, le chanteur du groupe, et de partir décimer à grands coups de guitare électrique les représentants des genres musicaux "craignos". Vous devez donc effacer de la surface du monde les rocs du Rap et du Smurf, liquider les chanteurs de Country à la guimave, massacrer les amateurs de Karaké et libérer, à la fin de chaque niveau, un des autres membres du groupe. Il vous faudra aussi vous gaver de bière pour récupérer de l'énergie et embêter des groupes à la sortie des bars pour empêcher des bonos supplémentaires.

VERDICT 1
Oui, mais... Motörhead est hilarant. Les graphismes sont originaux et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Les animations sont pleines d'humour et fluides, mais le jeu ne peut pas rivaliser avec les beat'em up sur consoles. *Morgan*

VERDICT 2
Oui, mais... Même s'il est volontairement vulgaire, Motörhead n'en est pas moins très drôle. Les décors sont superbes, l'animation correcte et la musique est bien assortie. Néanmoins, ce n'est pas le meilleur beat'em all sur micro. *T. Rex*

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, joystick ou clavier.



Amiga

Graphismes 75%
Originals, bien dessinés, ils créent bien l'ambiance.

Animation 75%
Les animations sont pleines d'humour. Bon scrolling.

Musique 80%
Nombreuses parodies réussies des autres genres musicaux.

Bruitages 55%
Sans grande originalité, les bruitages constituent un point faible.

Maniabilité 75%
Pas besoin d'apprendre le manuel pour jouer.

Jouabilité 65%
Duelques défauts dans la gestion des sprites.

Durée de Vie 65%
Un niveau de difficulté assez élevé assure une bonne longévité.

75%

STREET FIGHTER II

TOP Street Fighter II est un des meilleurs jeux sur console.

- L'animation est parfaite.

FLOP Quelques combinaisons de touches malaisées.

- Le jeu n'est toujours pas disponible!

US GOLD

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Le jeu d'arcade le plus célèbre. Celui qui provoque des frissons chez les joueurs lorsque l'on meugle son nom, est enfin disponible sur PC ! Ici nommé Street Fighter II. En dépit de difficultés techniques telles que, par exemple, l'absence d'un coprocesseur pour la gestion des sprites, les développeurs ont réussi l'exploit de convertir ce jeu révolutionnaire pour le PC. Le thème du jeu est simple : bagarre, bagarre et encore une fois bagarre. Street Fighter II permet d'affronter un adversaire dirigé soit par un autre joueur, soit par l'ordinateur, dans un duel local au K-O, de l'un des bellégants. Vous pouvez choisir parmi douze combattants, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses, ainsi que des capacités spéciales, à prendre en compte pour parvenir à la victoire.

VERDICT 1
Où il n'y a pas de doute possible, cette conversion est une véritable réussite. L'animation est excellente, même si le scrolling est parfois un peu saccadé. Enfin, un vrai jeu d'action qui débarque sur PC ! *Morgan*

VERDICT 2
Où ! Si la jouabilité n'est pas ce que se fait de mieux avec un clavier, en revanche, avec un joystick à deux boutons, elle est excellente. La difficulté progressive permet de s'entraîner avant d'affronter l'ordinateur ou d'un autre joueur. *T. Rex*

CONFIGURATION
PC 386x/20, VGA/MCGA, 550 Ko RAM, 6 Mo DD, clav., joy., Roland, AdLib, SB/SBPro.



PC

Graphismes 80%
Les graphismes proposent respectivement deux niveaux d'impact.

Animation 80%
L'animation est composée de fluidité et de punchy, venant à l'appui.

Musique 65%
Pas de notes originales, une bonne interprétation des thèmes japonais.

Bruitages —
L'absence de bruitages d'accompagnement est une bonne surprise.

Maniabilité 85%
Un vrai jeu d'action sur console.

Jouabilité 70%
Permet de développer de nouvelles stratégies de jeu.

Durée de Vie 75%
Difficile à battre, mais considérablement enrichi, surtout si vous jouez à deux.

80%

THE TERMINATOR 2029

TOP Beaucoup de graphismes, bien assortis à l'ambiance.

- Nombreuses missions de difficulté variable.
- Mode entraînement.

FLOP Pas de musique pendant le jeu.

- Bruitages trop rares.
- Animation un peu saccadée.

BETHESDA SOFTWARES

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Les films à succès ont souvent inspirés des jeux, plus ou moins réussis. Terminator 2 ne fait pas exception à la règle puisque c'est de lui que les programmeurs de Bethesda Softworks se sont (très librement) inspirés pour concevoir The Terminator 2029. L'action se situe en 2029, 32 ans après que les trois quarts de l'humanité aient disparu dans un cataclysme nucléaire. Les survivants de l'holocauste doivent faire face à un nouveau péril : les machines qui n'ont eu aucune idée fixe, détruire les humains survivants. Lors d'un raid chez l'ennemi, une armure de combat hyper-sophistiquée a été découverte et c'est vous qui avez été désigné pour en bénéficier au cours de plusieurs missions allant de la protection d'objectifs militaires à la destruction du quartier général ennemi.

VERDICT 1
Où, mais... La difficulté croissante est bien gérée, mais le degré d'inflative des adversaires est un peu limité. Ils se bornent souvent à vous attendre. Un bon jeu d'action, qui mérite votre attention, mais sans plus. *Rex*

VERDICT 2
Où, mais... C'est, certes, un peu moins "meat" l'absence de musique et de bruitages corrects se fait sentir. Reste que casser du Terminator est un vrai plaisir et que les missions sont nombreuses et variées. *JU*

CONFIGURATION
PC 286, 640 Ko, VGA/MCGA, 12 Mo Dd, clavier et souris, Roland, AdLib, SB/SBPro. Jeu/minuel en anglais.



PC

Graphismes 80%
Nombreux effets, graphismes à la fois très fins, beaux et 3D.

Animation 75%
L'animation de la présentation est impressionnante.

Musique 45%
Sans le thème de titre est vraiment très bon.

Bruitages 65%
Fluide, mais l'absence de bruitages d'accompagnement est un peu dommage.

Maniabilité 75%
Aucun problème de ce côté, tout est fluide.

Jouabilité 80%
La gestion de l'armure est simple et efficace.

Durée de Vie 70%
Le jeu prend une très grande place dans le cœur de ceux qui l'ont joué.

80%

BREAKLINE

TOP

- Des graphismes de qualité.
- Les réactions de la balle sont très réalistes.
- La réalisation globale est excellente.

FLOP

- Le manque d'action.
- Le manque de variété.

KALISTO

1 2 3 **DIFFICULTE**

Dans des temps très obscurs, vous partez à la recherche de votre héritage; le pouvoir absolu sur toute une galaxie. Pour parvenir au bout de votre quête, vous devez retrouver le Marchand. Celui-ci, maître incontesté du commerce dans tout l'univers connu, a été pendant longtemps votre maître et mentor. Jusqu'à jour où, effrayé par votre intelligence et votre volonté, il a décidé d'envoyer ses taureaux à vos trousses. N'étant pas du genre à vous laisser faire, vous partez à l'assaut des forteresses du Marchand, bien décidé à vous venger. Ce thème est en fait le prétexte à un jeu de casse-briques dans lequel, tableau après tableau, vous devez détruire des murs de briques ou envoyer votre balle vers un endroit précis, tout en évitant les sères du Marchand.

1 2 + **JOUEURS**

VERDICT 1

Non! Autant vous le dire tout de suite, je n'aime pas ce jeu. Les graphismes sont beaux, le mouvement de la balle est bien rendu, mais le jeu dans son ensemble est moai! Ou est l'action, où est l'intérêt? Ce jeu ressemble à un bacquet de régime; insipide. Morgan

Oui, mais... Le grand avantage de Breakline, c'est sa réalisation. Qu'il s'agisse du son, des graphismes ou de l'animation, tout a été travaillé en détail. Cependant, je suis d'accord avec Morgan pour dire que ce soit manque un peu de punch. Doguy

VERDICT 2

Mac

1 2 + **PRIX** **A B C D E**

CONFIGURATION

Mac couleur, 2 048 Ko RAM, 1.2 Mo DD, souris, Jeu et doc en français.



Graphismes 89%

Un travail soigné pour un look d'enter

Animation 88%

Le déplacement des sprites est parfait et réaliste.

Musique 85%

La musique donne une ambiance très sympa.

Bruitages 78%

Bien assortis à la musique mais pas mangés d'origine.

Maniabilité 75%

Le principe de jeu est très simple.

Jouabilité 60%

Le contrôle à la souris n'est pas vraiment génial.

Durée de Vie 80%

Plus de variants du niveau. Son courtage!

77%

ASSASSIN

TOP

- Le jeu est immersif.
- Les armes et les bonus sont très variés.
- L'action ne fait jamais.

FLOP

- On a souvent tendance à se perdre dans les niveaux, du fait de leur taille.

TEAM 17

1 2 3 **DIFFICULTE**

Le scénario de ce jeu pourrait tenir sans peine sur le Kleenex d'un Schtroumpf; vous devez affronter le tyran Midan (original, non?). En dépit de cette apparente simplicité, le jeu réserve beaucoup de bonnes surprises. Les cinq niveaux que vous devez explorer sont vastes, les armes mises à votre disposition sont très variées et, surtout, l'action est bien moins linaire que ce que l'on a l'habitude de voir dans ce genre de jeux: vous avez la possibilité d'aller vous promener où vous voulez, à condition de ne pas dépasser le temps imparti pour chaque mission. Bourré de bonnes idées et superbement réalisé, Assassin, comme pratiquement chaque nouveau soft de Team 17, se place d'emblée parmi les meilleures productions du genre.

1 2 + **JOUEURS**

VERDICT 1

Oui! La réalisation est excellente. Les questions, je n'ai pas eu le reste de la travail nécessaire pour atteindre les cinq niveaux a été remarquablement considérable. Une seule critique: les tableaux sont tellement grands que l'on y perd facilement l'adresse. l'admire

Oui! La réalisation d'Assassin est excellente et le jeu est passionnant. Vous avez à votre disposition une foultitude d'armes diverses et variées, des tas de bonus et de l'action à ne plus savoir quoi en faire. Un seul conseil: n'hésitez pas à l'acheter. T. Rex

VERDICT 2

Amiga

1 2 + **PRIX** **A B C D E**

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick, Jeu en anglais.



Graphismes 85%

Un très beau travail de réalisation graphique de Team 17.

Animation 80%

Les animations sont très variées et très réalistes.

Musique 75%

La musique est très bonne et très variée.

Bruitages 90%

Les bruitages sont très variés et très réalistes.

Maniabilité 80%

Le contrôle à la souris n'est pas vraiment génial.

Jouabilité 80%

Le scénario est très intéressant et très varié.

Durée de Vie 85%

Les cinq niveaux sont très variés et très intéressants.

85%

SHADOW OF THE BEAST 3

TOP

- L'originalité est au rendez-vous.
- L'action est variée et il est possible de se servir des adversaires à ses propres fins.

FLOP

- Les graphismes sont assez ternes.
- Les temps de chargement sont très longs.

PSYGNOSIS

1 2 3 **DIFFICULTE**

Pantalon blanc bouffant et chapeau ridicule que même la reine d'Angleterre hésiterait à porter: jamais un héros de jeu vidéo n'aura été aussi ridicule. Pourtant, malgré ses allures de bœuf, il devra faire preuve de plus d'intelligence que dans les épisodes précédents car, si les démons ont perdu un peu de leur splendeur, les énigmes qu'il devra résoudre sont, en revanche, bien plus corées. Comme dans les meilleures aventures d'Indiana Jones, il devra s'avérer d'une pièce qui se remplit d'eau, échapper à une horde de sauvages, éviter des éboulements de rochers ou encore essayer de ne pas finir en petit-déjeuner de dinosaure. On a rarement vu un jeu aussi original et aussi prenant et ce, en dépit des interminables temps de chargement.

1 2 + **JOUEURS**

VERDICT 1

Oui! Shadow of The Beast 3 m'a étonné. On a droit à un jeu d'action intelligent et très varié. Les ennemis sont très variés, les puzzles sont très intéressants et les décors sont très beaux. Je recommande ce jeu à tous ceux qui aiment les jeux d'action. T. Rex

Oui! Shadow of The Beast 3 est vraiment un bon jeu. Les pièges, astucieux et originaux, sont dignes d'Indiana Jones et même si le jeu perd un peu de son intérêt quand on sait comment passer un obstacle, il n'en reste pas moins excellent. T. Rex

VERDICT 2

Amiga

1 2 + **PRIX** **A B C D E**

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick, Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80%

L'originalité compense la manque de couleurs.

Animation 75%

Scrolling multirectionnel fluide et bonne animation des sprites.

Musique 80%

Les musiques variées collent bien à l'ambiance.

Bruitages 70%

Classiques, mais bien assortis à l'action.

Maniabilité 80%

On n'a aucun mal à apprendre les différentes commandes.

Jouabilité 65%

Les héros réagissent bien, mais certaines commandes sont peu pratiques.

Durée de Vie 60%

Un jeu par son côté, une fois qu'on a découvert les solutions.

80%

Bon millésime pour les plates-formes

Dans le domaine des jeux de plates-formes, pas de surprises: l'Amiga, équipé de processeurs spécialement conçus pour gérer la palette graphique et l'animation de sprites, est en tête de la course, dépassant avec plusieurs longueurs d'avance les PC, Mac et autres Atari ST.

Jugez-en par vous-mêmes: sur 18 jeux, quatorze tournent sur Amiga! On vous l'a déjà dit et on vous le répète: rien de tel que des processeurs dédiés pour donner du muscle à une machine.

Le jour où quelqu'un aura l'idée de monter un coprocesseur graphique spécialisé dans la gestion de sprites sur une carte VGA, le

PC deviendra sans doute LA machine du siècle. En attendant, tous à vos Amiga...

CALIFE À LA PLACE DU CALIFE?

Curieusement, sur les trois événements de l'année, deux sont sortis sur PC. L'année dernière, nous avons tous complètement craqué pour Prince of Persia, dont le succès monstre était entièrement mérité. Il n'en fallait pas plus aux programmeurs de Broderbund pour revenir à la charge avec un Prince of Persia II encore plus grand, plus beau, plus "tordu", bref, "plus mieux" que le



Non! Tous les bons softs ne viennent pas forcément des Etats-Unis ou de Grande-Bretagne. La preuve: Titus nous a concocté un excellent jeu avec Prehistorik II.

précédent. C'est normal, on ne change pas une équipe qui gagne. Et si vous aimez vous promener dans des donjons bourrés de pièges et de squelettes qui ne demandent qu'à vous couper en rondelles, n'hésitez pas un instant: ce jeu est vraiment super.

Toujours dans la série des bonnes surprises de l'année, le concurrent suivant est Prehistorik II, de Titus. Ce petit jeu montre que, en dépit de tout ce qui a été dit, il est possible d'avoir une animation rapide sur un PC (elle est même parfois un peu TROP rapide). Prehistorik II est, en plus, rempli de bonnes idées, de passages secrets et de bonus à la tonne, il est drôle, bien réalisé et mérite entièrement de figurer parmi les événements de l'année.

ET MON AMIGA, ALORS?

Choisir le jeu le plus marquant sur Amiga est une toute autre histoire. En choisir un sur PC était facile - le choix était limité à trois jeux. Mais lorsqu'il a fallu choisir parmi tous les titres pour Amiga, il y eut autant de propositions que de jeux! Après une rude bataille, nous avons retenu Superfrog. Team 17, l'éditeur, démontre une fois de plus sa maîtrise du sujet: il n'y a rien de bien révolutionnaire, mais le jeu est propre, net et d'une réalisation comme on aimerait en voir plus souvent. Espérons que Team 17 continuera encore longtemps à nous fournir des jeux aussi bien réalisés.



Tout le monde connaît le personnage inventé par Jordan Mechner. Il a conquis tous les micros et toutes les consoles. Il revient avec de nouvelles aventures plus grandes et plus belles. C'est Prince of Persia II et c'est sur PC.

Face à face pour ce match, deux conceptions très différentes du jeu de plates-formes, les délires cartooniques de l'adorable crapaud de Superfrog rappellent l'univers des jeux de plates-formes japonais tandis que l'ambiance angoissante des sombres grottes de Prince of Persia dénote un esprit plus occidental. Entre l'athlétique jeune premier de Prince of Persia 2 et le batracien rigolard de Superfrog, lequel choisit

GRAPHISMES

86 %

PRINCE

Le style de graphisme de ces deux jeux est complètement différent. Tous deux sont dotés de superbes séquences d'intro mais Superfrog joue à fond la carte de l'humour et du dessin animé, tandis que Prince of Persia 2 propose de superbes images d'un style beaucoup plus réaliste. Les splendides décors de Prince of Persia 2 sont dignes d'une super-production hollywoodienne, tandis que ceux de Superfrog, plus sobres, évoquent Tex Avery ou plutôt Walt Disney, tout en restant toujours parfaitement lisibles, ce qui évite toute confusion dans le feu de l'action.

83 %

SUPER FROG



Le héros de Prince of Persia dans une situation digne d'Indiana Jones.

ANIMATION

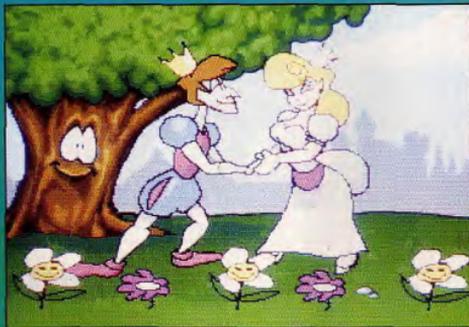
84 %

PRINCE

La démarche, ou plutôt le sautillerment parfois un peu raide de notre crapaud de service fait bien pâle figure à côté de la souplesse féline du héros de Prince of Persia 2 qui donne réellement l'impression d'être vivant. A part dans l'excellent Flashback, on aura rarement vu dans un jeu des mouvements aussi réalistes, même si ceux-ci n'ont été que très légèrement améliorés par rapport à ceux du premier épisode. En revanche, le scrolling extrêmement fluide de Superfrog est incontestablement bien plus agréable que les changements d'écran de Prince of Persia 2.

82 %

SUPER FROG



La séquence d'introduction de Superfrog est un véritable petit dessin animé.

BANDE SON

76 %

PRINCE

La musique de Prince of Persia 2, à base de thèmes orientaux, est agréable et donne une ambiance sympa au jeu, mais elle n'est rien comparativement aux mélodies entraînantes de Superfrog, qui vous donnent carrément envie de vous lever et de danser sur la table! Côté bruitages, Prince of Persia 2 fait preuve d'assez de réalisme tandis que Superfrog propose quelques bruitages de dessin animé moyennement réussis. En fin de compte, les bandes son des deux jeux sont suffisamment proches pour qu'aucun vainqueur ne se dégage franchement.

80 %

SUPER FROG



Quatre de nous cinq sont de trop. A vous de reconnaître les faux Princes!

contre Prince of Persia 2

PRISE EN MAIN

90 %

PRINCE

La boîte de Prince of Persia 2 est sans doute une des plus originales qu'on ait vu (une sorte de pyramide renversée très jolite), celle de Superfrog, plus classique, contenait tout de même un sympathique poster de notre super-crapaud préféré. Mais le démarrage "sur les chapeaux de roue" de l'action dans Prince of Persia 2 est extrêmement déroutant (vos ennemis vous tombent dessus sans que vous ayez le temps de vous habituer au maniement du personnage!), alors que Superfrog vous laisse tout de même le temps d'apprendre à manier le crapaud avec dextérité.

86 %

SUPER FROG



Superfrog réunit tous les ingrédients traditionnels du jeu de plates-formes.



Précipices, plates-formes piégées: tous les pièges du premier épisode sont là.

JOUABILITE

88 %

PRINCE

Tout comme dans le premier épisode, le maniement du héros de Prince of Persia 2 reste très délicat et nécessite un apprentissage assez long. Les débuts seront donc nécessairement longs, car l'action démarre dès les premières secondes. En revanche, ce maniement est d'une précision à toute épreuve. Le sympathique crapaud de Superfrog se manie beaucoup plus facilement mais le jeu est néanmoins loin d'atteindre la jouabilité légendaire des jeux de plates-formes sur console et il est clair que ce genre de jeux a encore beaucoup de chemin à parcourir.

80 %

SUPER FROG

DUREE DE VIE

89 %

PRINCE

Prince of Persia 2 et Superfrog sont tout deux assez vastes et devraient donc vous tenir en haleine pendant un bon moment. Pour faciliter votre progression, Superfrog propose des codes d'accès aux niveaux supérieurs que vous pouvez gagner à la fin de chaque niveau en investissant vos gains dans un jackpot (l'idée est originale!). Dans Prince of Persia 2, vous disposez de multiples sauvegardes qui vous permettent de reprendre le jeu exactement à l'endroit où vous l'aviez laissé et non plus au début du niveau, comme c'était le cas dans le premier épisode.

84 %

SUPER FROG



Le héros de Superfrog peut devenir invisible pendant quelques secondes.

SUPER FROG

90%

PRINCE

90%

Etant donné leurs auteurs, respectivement Jordan Mechner (auteur des désormais légendaires Karateka et Prince of Persia) et Team 17 (à qui l'on doit déjà les incalculables Project X, Alien Breed et Body Blows), Prince of Persia et Superfrog ne pouvaient pas être mauvais! Mais Superfrog joue à fond la carte du "Fun" et vous permet de bondir de passage secret en passage secret en récoltant des bonus à tour de bras, tandis que Prince of Persia 2 propose une approche plus cérébrale, avec des énigmes parfois complexes. Les amateurs de trissons et de quête de longue haleine préféreront sans aucun doute Prince of Persia tandis que les amateurs d'action pure et dure retrouveront avec Superfrog le dévouement libérateur des vrais jeux d'arcade.

Marc Lacombe

SLEEPWALKER

TOP

- Très belle réalisation graphique.
- Excellente animation, très fluide, avec un scrolling parfait.

FLOP

- Difficulté trop élevée, qui risque de rebuter certains joueurs.
- Pas de bande son dans la version testée.

OCEAN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Je ne reviendrai point en la qualité de la réalisation de Sleepwalker. Cependant, il me paraît important de préciser que le jeu est difficile et cela, dès le premier niveau. Un tel challenge intéressera certains, mais risque d'en décourager d'autres. Spirit

Oui ! Pas de doute, Sleepwalker est un bon jeu, réparti avec succès réflexion et réflexes. La prise en main n'est pas simple, mais avec un peu de pratique, on s'y fait très bien. Le jeu aurait quand même mérité une ambiance sonore plus riche. Pascal

VERDICT 2

Amiga

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu et doc en français.



THE HUMANS

TOP

- Graphismes variés et mignonnes des personnages très réussies.

FLOP

- Un système de codes permet de reprendre la partie en cours.
- Jolies musiques pour accompagner l'action.

FLOP

- Aucun bruitage pour vous rappeler qu'il se passe quelque chose.
- Peu d'originalité supplémentaire par rapport aux autres jeux du même genre.

MIRAGE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Ah ça oui, ils sont sympathiques, nos proches pixels. Les graphismes sont variés, à défaut d'être extraordinaires, l'animation est correcte et il y a de tenir compte du nombre de personnages dans le tribu à chaque partie! Marc

Oui ! The Humans est un bon jeu de plates-formes qui, même s'il reprend quasiment la recette de Lemmings, est très distrayant. Il bénéficie de bons graphismes, d'une bonne animation, de musiques entraînantes. C'est un choix que l'on ne regrette pas. T. Rex

VERDICT 2

PC

CONFIGURATION
PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 3 Mo DD, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro.



TROLLS

TOP

- Jolis graphismes très colorés et pleins d'humour.
- Excellent scrolling multidirectionnel.
- Bruitages bien assortis à l'action.

FLOP

- Des bugs persistent dans les tests de collision des sprites.
- La musique, de bonne qualité, est quand même assez répétitive.

FLAIR SOFTWARE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Trolls est l'exemple même d'une bonne réalisation technique sur Amiga. Les couleurs sont agréables, les bruitages sont drôles, la jouabilité est correcte, mais le thème est un peu plus classique. Un peu d'originalité n'aurait pas fait de mal. Maxime

Oui, mais... Les décors ne manquent pas d'humour, le scrolling multidirectionnel est très fluide et le contrôle du joystick est correct. Hélas, il persiste des bugs à l'affichage, la musique est répétitive et le thème du jeu manque cruellement d'originalité. T. Rex

VERDICT 2

Amiga

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 80%
Les personnages sont très bien dessinés, tout comme les décors.

Animation 85%
Excellente, avec un scrolling multidirectionnel parfait.

Musique
Absente dans la version testée.

Bruitages 60%
Les bruitages manquent de diversité, bien qu'il y en soit assez suggérés.

Maniabilité 70%
Les commandes se multiplient rapidement, mais demandent de la pratique.

Jouabilité
Contraire à ce qu'on devrait voir, on s'ennuie, mais il faut du courage.

Durée de Vie 75%
En dépit de la limitation à six niveaux, la durée de vie est importante.

80%

Graphismes 75%
Les personnages et décors sont très réussis.

Animation 65%
L'animation est correcte, mais manque de diversité.

Musique 80%
L'ambiance sonore est agréable et variée.

Bruitages
Les bruitages sont variés et bien adaptés à l'action.

Maniabilité 80%
La gestion du jeu est simple et intuitive.

Jouabilité 75%
L'animation de jeu est intéressante et variée.

Durée de Vie 80%
Le jeu offre un challenge assez intéressant et varié.

75%

Graphismes 75%
Les décors sont colorés et très soignés.

Animation 80%
Superbe scrolling multidirectionnel et déplacements très réalistes.

Musique 60%
Les thèmes sont jolis, mais deviennent vite répétitifs.

Bruitages 80%
Chaque action dispose d'un bruitage approprié.

Maniabilité 45%
Le temps de chargement est très long et la doc est introuvable.

Jouabilité 65%
La maniabilité est bonne avec le joystick, mais les bugs sont gênants.

Durée de Vie 60%
Le jeu ne dure pas plus d'une journée et nécessite plusieurs parties pour finir le jeu.

70%

YO! JOE!

TOP • Pouvoir jouer à deux est toujours intéressant.

• Le jeu est parsemé de séquences de shoot'em up.

FLOP • Le maniement du personnage manque de précision.

• Il est parfois impossible d'éviter d'être touché par certains monstres.

HUDSON SOFT

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Les jeux de plates-formes qui permettent de jouer simultanément à deux se font vraiment trop rares. Celui-ci vous propose d'incarner deux sympathiques petits rappeurs, perdus dans un monde hostile composée d'une demi-douzaine de niveaux. Les décors varient beaucoup d'un niveau à l'autre et vous traverserez des lieux aussi divers qu'un château hanté, une pyramide aztèque, un temple chinois ou une rue de New York. Au début, les combats se font à mains nues mais, progressivement, les deux compères trouveront des armes de plus en plus puissantes. Le jeu reste tout de même assez difficile, d'autant plus que les niveaux sont vastes. Si, malgré tout, vous arrivez à vous classer parmi les meilleurs, vous aurez le plaisir de tagger votre nom sur une rame de Métro!

VERDICT 1

Non! Le rap n'avait pas besoin de ça et la musique ne sert que de prétexte à un jeu moyen et sans grande originalité, que son option à 2 joueurs arrive à peine à sauver de l'oubli. Les graphismes sont confus et l'interaction entre les joueurs est limitée. *Marc*

Oui! Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous ne serez pas déçu. Celui-ci a tout ce qu'il faut: les niveaux sont vastes, les bonus ne manquent pas et la ponopie d'armes n'est pas triste. Le look des personnages et les graphismes ont du punch. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu et doc en anglais. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 73%

Plutôt confus et même touchant (mais sans les avis sont partagés).

Animation 70%

Le scrolling est impeccable et les mouvements sont bien fluides.

Musique 76%

Beaucoup de thèmes musicaux assez réussis.

Bruitages 72%

Bruitages réussis, même s'ils restent très classiques.

Maniabilité 72%

Les commandes ne sont pas compliquées à apprendre.

Jouabilité 65%

Certains mouvements sont difficiles à effectuer.

Durée de Vie 79%

Les six niveaux sont suffisamment vastes pour permettre un bon moment.

75%

BLOB

TOP • L'impression de profondeur est excellente.

• La progression de la difficulté est bien dosée.

FLOP • Le jeu manque un peu d'originalité.

• Le maniement du personnage exige de l'entraînement.

CORE DESIGN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Moins que son homologue cinématographique qui terrorisait les salles obscures dans les années soixante-dix, ce Blob-1 serait plutôt du genre catastrophe, ressemblant comme deux gouttes d'eau à la super-balle du jokari de Gaston Lagaffe (aie, aie, aie...). Notre héros passe le plus clair de son temps à rebondir dans un univers constitué de dalles suspendues dans le vide de l'Espace. L'action, présentée en vue de dessus, est propre à vous donner le vertige par l'impression de perspective et de profondeur. Pour terminer chaque niveau, Blob doit libérer les "Bibettes", les guider vers la sortie, récupérer des pièces pour son vaisseau ou encore recueillir toutes les dalles. L'action est corsée par le fait que toute chute dans l'espace est passablement mortelle.

VERDICT 1

Oui! Blob n'est peut-être pas un chef d'œuvre imperméable, mais le reconnois m'être laissé prendre au jeu. La sensation de profondeur est impressionnante et, même si le jeu n'est pas très original, il n'en est pas moins très captivant. *Marc*

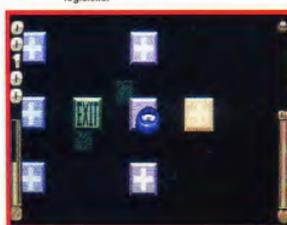
Oui, mais... L'animation de Blob est très réussie et très drôle, mais ce n'est pas pour autant que ce soft vous laissera un souvenir impérissable. Ce n'est pas le contrôle du personnage, un peu délicat, qui va arranger les choses. *Peter*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 65%

Le Blob est bien dessiné, mais les effets sont plutôt faibles.

Animation 82%

Les animations de Blob sont très agréables et la perspective est bien rendue.

Musique 78%

Plus fortes, sont assez entraînantes, mais amoindrissent sur les bruitages.

Bruitages 84%

Représentent de beaux effets, ils sont très drôles.

Maniabilité 64%

Le maniement est un peu difficile au début, mais les commandes sont simples.

Jouabilité 80%

Les six niveaux sont suffisamment vastes pour permettre un bon moment.

72%

ZOOL: NINJA OF THE Nth DIMENSION

ST

TOP • Un jeu de plates-formes qui ne manque pas d'originalité.

• Comme dans Sonic, on tourne à toute allure.

FLOP • La palette de couleurs n'a pas été exploitée.

• Les tests de collision ne sont pas précis.

• Musique et bruitages sont de piètre qualité.

• L'animation est trop lente sur STF.

GREMLIN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Zool est un ninja extra-terrestre, vivant dans une autre dimension. Pour prouver ses capacités, il doit traverser une série de mondes, tout plus saugrenus les uns que les autres. Il y a sept mondes en tout, chacun étant composé de trois tableaux. Des barres de sauvegardes disséminées dans les niveaux permettent de reprendre une partie en cours. L'originalité est de mise dans ce jeu, puisque Zool sera amené à rencontrer des adversaires aussi étranges que des bonbons, des symboles ou des bonbons à la réglisse. Une fois détruits, ces adversaires laissent le plus souvent un bonus ou, parfois, une vie supplémentaire. L'action ne manque pas et Zool traverse les tableaux à une vitesse impressionnante.

VERDICT 1

Oui, mais... Zool est un jeu de plates-formes atypique, mais il est entaché de problèmes au niveau de l'animation, bien trop lente, et de la bande son, plus que sommaire. C'est dommage car il a tous les autres atouts pour être un bon jeu. *Vladimir*

Oui, mais... En comparant avec la version PC, l'ai été agréablement surpris par l'animation. En revanche, les graphismes, en 16 couleurs sont souvent hideux. Toutefois, le jeu est sympathique et, en fin de compte, agréable et délectable. *Fangor*

VERDICT 2



CONFIGURATION

ST tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Jeu et doc en français. Protection par jeu codée.



Graphismes 60%

Quelques décors très réussis mais les effets sont très faibles.

Animation 84%

Les animations sont très agréables, même si elles sont un peu lentes.

Musique 40%

Seuls les bruitages sont réussis.

Bruitages 40%

Bruitages assez intéressants, mais pas de bruitages de jeu.

Maniabilité 90%

Le maniement est très agréable, même si les commandes sont un peu compliquées.

Jouabilité 80%

Les six niveaux sont suffisamment vastes pour permettre un bon moment.

80%

PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME

PC

TOP plus !

- Le jeu vous prend et ne vous lâche plus !
- Enigmes difficiles, mais logiques.
- La progressivité de la difficulté est très bien réglée.

FLOP dur.

- Ce second volet est moins révolutionnaire que le premier.

FLOP dur.

- Parfois, le jeu est vraiment trop dur.
- Ce second volet est moins révolutionnaire que le premier.

FLOP dur.

- Parfois, le jeu est vraiment trop dur.
- Ce second volet est moins révolutionnaire que le premier.

BRODERBUND

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

A la fin de Prince of Persia, premier jeu du nom, vous avez vécu l'infâme vizir Zinogoud. La suite vous a récompensé en vous accordant la main de la fille. Hélas, tout bonheur n'a duré que quelques jours: le vizir, usant de sa puissante magie, s'est fait passer pour vous et a voulu vous faire emprisonner en vous accusant d'être un imposteur. Vous ne devez votre salut qu'à une fuite éperdue, avec tous les gardes du palais à vos trousses. Il vous faudra vous battre jusqu'à l'embarcadere, où vous devrez embarquer sur un navire afin de s'en aller pour suivants. Il ne vous reste plus qu'à explorer une caverne remplie de squelettes, un palais abandonné regorgeant de pièges et un temple, avant d'affronter, dans un combat de Titans, l'infâme vizir.

VERDICT 1

Oui! Ce second volet de révèle passionnant. Prince 2 est beaucoup plus difficile que le premier volet, que ce soit au niveau des passages, des combats ou des énigmes, mais c'est toujours un des meilleurs jeux jamais conçus.

Oui! Prince of Persia a marqué son époque et ce second volet tant attendu est tout à fait à la hauteur de la réputation laissée par son prédécesseur. Ne croyez pas que vous ayez tout vu: ce second volet vous réserve plus d'une surprise!

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 640 Ko RAM, 7 Mo DD, clav., joy., AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SBSPPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 86%

Les décors sont plus de très haut niveau et nombreux.

Animation 84%

Un peu au top, même si il y a pas de très belles animations.

Musique 76%

Elle est agréable et vous accompagne tout au long du jeu.

Brutalités 82%

De nombreuses digitizations vocalles viennent soulèler l'ambiance.

Maniabilité 90%

Les commandes ti ont pas changé et restent les simples.

Jouabilité 80%

Le contrôle est parfait en toute circonstance.

Durée de Vie 89%

Ce second épisode, plus difficile, résoutira un bon moment.

91%

SINK OR SWIM

TOP mélange d'action et de réflexion.

- Un excellent mélange d'action et de réflexion.
- Une notice bournée d'humour.

FLOP manque de précision.

- Le jeu est un peu trop facile.

ZEPELLIN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Dans ce jeu d'action, à côté duquel l'Aventure du Poéidon ressemble à une croisière de plaisance, le héros, c'est-à-dire vous, vole au secours de passagers pris au piège d'un paquebot coulé qui se remplit d'eau glacée par toutes les (nombreuses) voies d'eau. A travers les solitaires compartiments du navire, il vous faudra déployer des trésors d'ingéniosité pour sauver de la mort des passagers particulièrement inconscients et qui, pris de panique, se dirigent systématiquement vers tout ce qui est dangereux: flammes de la chaudière, broyeur, jets de vapeur, eau glacée — on croit vraiment avoir affaire à des lemings! Vous disposez de bombes à retardement pour faire sauter les obstacles, de bouteilles d'oxygène, de gilets et de canots de sauvetage.

VERDICT 1

Oui! Il adouit le rythme de Sink or Swim. Contrairement aux 100 fois naviguer ne fait pas aussi intéressant que le jeu, mais ça descend de l'animation, reste très attachant. Les niveaux sont assez variés et contiennent de véritables casse-tête logiques.

Non! D'accord pour dire que la notice est très drôle, mais c'est à mon avis le seul point vraiment remarquable de Sink or Swim. Pour le reste, ni les graphismes, ni la bande son, ni l'animation ne sont inoubliables.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



Graphismes 70%

Le style, généralement, est très simple.

Animation 67%

L'animation est très bonne et agréable, mais elle n'est pas particulièrement remarquable.

Musique 65%

La musique est très bonne, mais elle n'est pas particulièrement remarquable.

Brutalités 72%

Les décors sont très beaux, mais ils ne sont pas particulièrement remarquables.

Maniabilité 84%

Le contrôle est généralement très bon.

Jouabilité 60%

Le rythme est généralement très bon.

Durée de Vie 65%

Le jeu est très amusant, mais il n'est pas particulièrement remarquable.

72%

SUPERFROG

TOP plats de plates-formes sont au rendez-vous.

- Les ingrédients des meilleurs plats de plates-formes sont au rendez-vous.
- Le jeu est rempli d'humour.

FLOP manque de précision.

- Les mouvements du personnage sont limités.
- Le jeu se contente de reprendre le meilleur du genre sans rien apporter de nouveau.

TEAM 17

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Les histoires de prince transformé en grenouille, c'est classique. Mais si la grenouille en question avale le contenu d'une mystérieuse bouteille de soda ramassée au bord d'une rivière et se transforme en "Super-grenouille", ça change tout! A vous de prendre en main la destinée de ce sympathique batracien qui, au début, est tout juste capable de bondir d'une plate-forme à une autre. Heureusement, grâce aux bonus amassés en route, le petit animal pourra accroître ses capacités. Le jeu comprend cinq niveaux, divisés chacun en trois zones dont la sortie ne s'ouvre que si vous avez récolté un nombre suffisant de pièces. Les décors renferment l'assortiment habituel de pièges et sont truffés de passages secrets qui regorgent de points et de bonus.

VERDICT 1

Oui! Dans Superfrog, tout est jeu. L'ambiance est agréable et prenant. La difficulté est bien dosée, les aides sont bonnes et les passages secrets bien cachés. C'est réussi! C'est quelques détails, mais l'expérience est globalement de bonne qualité.

Oui! En tant que des ingrédients, un peu partout, Superfrog ne réussit pas à renouveler le genre mais se contente d'en faire une superbe synthèse et on y retrouve tout ce qui fait le succès des grands jeux de plates-formes sur console.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 83%

Les graphismes ne sont jamais contents malgré de nombreux éléments.

Animation 82%

Les animations de Superfrog sont impressionnantes.

Musique 80%

Chaque niveau dispose de sa propre musique, adaptée au thème général.

Brutalités 73%

Il y a des coups de ciseaux mais ils sont un peu de trop.

Maniabilité 86%

Le contrôle est très bon, mais il n'est pas particulièrement remarquable.

Jouabilité 80%

La possibilité est bonne, sans toutefois être parfaite.

Durée de Vie 84%

Les tableaux sont très amusants et il y a deux niveaux de difficulté.

87%

THE LOST VIKINGS

TOP

- L'équilibre entre action et réflexion est parfait.

FLOP

- La progression du niveau de difficulté est très bien dosée.

FLOP

- Les accès disque sont un peu longs.

FLOP

- Le programme ne reconnaît pas le deuxième lecteur.

INTERPLAY

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Capturés pendant leur sommeil par des extraterrestres, Olaf le costaud, Erik le holoïde et Boleg le terribile se réveillent à bord d'un gigantesque vaisseau spatial. Nos héros n'ont qu'une envie, retrouver le calme de leur village et leur train-train quotidien de massacres, pillages et autres distractions... The Lost Vikings serait un jeu de plates-formes tout à fait classique, si vous n'aviez à coordonner les actions de ces trois héros aux complexités très différentes pour parvenir à la fin de chaque tableau: Erik peut courir, sauter très haut et défoncer des murailles, Boleg peut retenir les monstres avec son bouclier ou s'en servir comme parachute et Olaf peut tuer les monstres ou activer les leviers à distance avec son arc.

VERDICT 1

Oui! L'idée de combiner les actions de trois personnages est excellente, ne pose aucun problème de jouabilité et le niveau de difficulté s'élève progressivement. Les tableaux sont de plus en plus vastes.

Marc

Oui! Le concept de The Lost Vikings est très original et donne un jeu de réflexion drôle et intelligent. Les graphismes, la bande son et la jouabilité sont réussis et les actions des trois Vikings ne manquent pas d'humour.

Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français.



Amiga

Graphismes 82%

Les décors sont vastes et les Vikings sortent l'un après l'autre de chez Asiac.

Animation 84%

Les personnages sont très bien animés.

Musique 84%

Quelle que soit la musique, ça zingue à mort!

Bruitages 82%

Les héros font tout un tas de bruits.

Maniabilité 96%

Inutile de lire le manuel, les deux premiers niveaux sont là pour ça.

Jouabilité 80%

Pour des barbares, les Vikings maîtrisent au doigt et à l'œil.

Durée de Vie 78%

Les tableaux sont nombreux et la difficulté très progressive.

85%

ZOOL 1200

TOP

- L'animation de Zool rend ce programme indispensable pour tout possesseur de A1200.

TOP

- Les scrollings vont faire baver plus d'un possesseur de console.

TOP

- Le terrain de jeu est immense.

FLOP

- L'action n'apporte rien de plus par rapport à la version pour Amiga 500.

FLOP

- Les musiques sont trop répétitives.

GREMLIN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

La plupart des lecteurs assidus connaissent déjà Zool. Pour les endormis du fond de la classe, je rappels qu'il s'agit d'un jeu d'arcade fort bien réalisé autour d'un thème tout ce qu'il y a de farfelu: Zool, ninjas de la Ni-ème dimension, doit traverser six mondes pour pouvoir retourner chez lui et prouver ainsi qu'il est digne du titre envié de "Ninja Intergalactique". Cette version spécifique pour l'Amiga 1200 reprend le même scénario, avec la même succession des mêmes mondes: ceux des sucres géantes, de la musique, des fruits, des outils, des jouets et, pour terminer, de la fête foraine. Ici opposent successivement une résistance acharnée (et des hordes de monstres) qu'il ne pourra surmonter que grâce à sa ruse et son agilité.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette version permet de mieux apprécier ce dont est capable l'Amiga 1200. L'action soutenue et l'espace immense donnent à ce jeu une toute autre dimension. Seul regret: les programmeurs n'ont introduit aucune nouveauté.

Patrick

Oui, mais... Certes, cette version est belle. La puissance de l'A1200 est bien exploitée et améliore la rapidité et la fluidité du jeu. Pourtant, je suis déçu par l'absence d'originalité et d'éléments nouveaux par rapport à la précédente version.

Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga 1200, 2 Mo RAM, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



A1200

Graphismes 79%

Enfin! mieux que la version précédente: avec plus de couleurs.

Animation 89%

La fluidité et la rapidité sont remarquables.

Musique 58%

Les musiques sont nombreuses et variées, mais répétitives.

Bruitages 75%

Les bruitages sont assez variés et nombreux à l'écoute.

Maniabilité 85%

Les contrôles sont bien adaptés.

Jouabilité 90%

La difficulté augmente très progressivement.

Durée de Vie 80%

Ces mondes sont très beaux et très variés.

85%

LIONHEART

TOP

- Bon équilibre entre combats et exploration.

TOP

- Les décors sont finement dessinés et hauts en couleur.

TOP

- De nombreux pièges très variés défient en permanence le joueur.

FLOP

- Maniabilité parfois difficile avec le joystick.

FLOP

- Pas de bruitages sur la version testée.

FLOP

- L'animation ralentit dès qu'il y a plus de cinq sprites à l'écran.

THALION SOFTWARE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Lionheart est un magnifique jeu, symbole de la puissance royale. Sans ce blason, la légitimité du souverain est nulle. Il redevient un simple mortel. Et ce qui devait arriver est arrivé: le Lionheart vient d'être dérobé par Norika, un sombre magicien dont l'ambition est de détruire le roi et de prendre sa place (celle à la place du calife, en quelque sorte...). Le héros, c'est-à-dire vous, dispose de trois jours pour retrouver le royal artefact. Armé seulement d'une courte épée, il se met dans un route pour affronter les mondes successifs dont les multiples pièges l'attendent. On se rend compte assez vite qu'il faut utiliser davantage la tête que l'épée et c'est la diversité des pièges qui rend le jeu particulièrement captivant.

VERDICT 1

Non! Lionheart ne dispose pas d'atouts suffisamment solides pour sortir du lot. Malgré des idées intéressantes, le jeu reste classique, les graphismes sont insipides et la maniabilité du personnage laisse à désirer.

Marc

Oui, mais... Lionheart est un jeu complexe, tant par les techniques de combat que par le plan graphique. L'ornimolion, avec le scrolling parallèle, est particulièrement réussi, mais des ralentissements se manifestent lorsqu'il y a plus de cinq sprites.

Loirent

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Amiga

Graphismes 85%

Les décors sont très beaux, variés, hauts en couleur.

Animation 80%

La fluidité est bonne, mais un peu ralentie par les sprites.

Musique 70%

Les musiques sont assez variées et nombreuses.

Bruitages —

Pas de bruitages dans la version testée.

Maniabilité 75%

Les actions d'exploration et de combat sont bien contrôlées.

Jouabilité 65%

La complexité des actions de jeu est adéquate à maîtriser.

Durée de Vie 75%

La présence d'un mode "difficile" rend le jeu plus intéressant.

80%

ARABIAN NIGHTS

TOP • Le mélange des genres est agréable.

• L'utilisation des objets et les énigmes donnent de l'originalité à ce jeu de plates-formes.

FLOP • Les combats sont plutôt mal gérés et très décevants.
• Les séquences de shoot'em up semblent avoir été un peu bâclées.

KRYSA LIS

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Un jeune aventurier emprisonné au fond d'un sombre donjon qui va devoir délivrer une princesse enlevée par un méchant vizir... Cela ne vous rappelle rien ? Comme à la Saracollante, on trouve de tout dans Arabian Nights: une bonne dose de jeu de plates-formes intelligent, un poil de beat'em all, un brin de shoot'em up (en tapis volant!), une course en wagonnets comme dans Sonic 2, des pièges délectants façon Prince of Persia, une scène sous-marine digne d'Alex Kid et des graphismes délectants à la Rick Dangerous. Le jeu de plates-formes, qui constitue la majeure partie, ne se limite pas à quelques bonds par dessus un ou deux obstacles. Les décors renferment la dose habituelle de pièges divers, mais aussi un certain nombre d'énigmes qu'il vous faudra résoudre.

VERDICT 1

Oui! Malgré une tendance à piquer des idées, Arabian Nights ne manque pas d'originalité. Les jeux d'arcade mélangent les genres sont rares sur Amiga et il est bien agréable d'en trouver un réussi, bien que la portée shoot'em up manque de pêche. Marc

Oui, mais... On se laisse vite conquérir par ce sympathique jeu de plates-formes qui recèle de bonnes idées. La principale originalité est son aspect aventure. Hélas, la gestion des sprites et le contrôle laissent à désirer. Laurent

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 79%

Les graphismes sont pleins d'humour et bien réalisés.

Animation 76%

Les personnages et les éléments du décor sont très bien animés.

Musique 89%

Une musique soignée en droite ligne de Mike et Una Nuts.

Bruitages 62%

D'une bonafait allégitime à côté de la musique.

Maniabilité 73%

Les commandes sont d'une simplicité enfantine.

Jouabilité 78%

Le maniement du personnage manque parfois de précision.

Durée de Vie 79%

Un niveau, pas toujours réels, mais compliqué à vaincre.

80%

BC KID

TOP • BC Kid est un grand succès sur PC Engine.

• Une idée originale, servie par une réalisation correcte.

FLOP • Musiques un peu lassantes à la longue.
• Contrôle imprécis avec un joystick simple.

HUDSON SOFT

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Qui, parmi vous, ne connaît pas le célèbreissime BC Kid ? De même que Sonic est la mascotte de Sega ou Super Mario celle de Nintendo, Pithecanthropus Computerus est l'idole des possesseurs de PC Engine. Cette adaptation vous propose d'incarner un petit bonhomme dont la tête est trois fois plus grosse que le corps, un héros des temps anciens, un véritable carnassier. La viande lui permet, parfois, de devenir invincible, ce qui est fondamental pour ce petit bout de chou puisse survivre à travers de dangereux tableaux infestés de monstres de toutes sortes: immanas, fleurs carnivores, cactus et même des maudits de Calmeo armés de haches. Chaque niveau est composé de trois étapes du même acabit et d'un monstre coriace pour couronner le tout.

VERDICT 1

Oui, mais... Le personnage de BC Kid est vraiment sympa, ses yeux affaiblis, sa robe blanche, la musique est envoiement. Quant à la maniabilité de personnage, elle est plutôt moyenne. L'adieu, moi-même, est agréable de trouver un jeu sur Amiga. Noémie

Oui! BC Kid est excellent et on retrouve toutes les qualités qu'il avait fait ses succès sur console. La réalisation est à la hauteur, mais le contrôle un peu imprécis. Ce jeu est le preuve que les jeux de plates-formes ne sont plus réservés aux consoles. Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Amiga

Graphismes 65%

Un graphisme simple et agréable, mais pas très original.

Animation 70%

Une animation à l'ancienne qui ne manque pas de charme.

Musique 65%

Les musiques, empruntées à l'époque, ne sont pas très originales.

Bruitages 55%

Les bruitages sont assez bons, mais pas très originaux.

Maniabilité 75%

Le contrôle du personnage est assez bon, mais pas très précis.

Jouabilité 70%

Le jeu est assez amusant, mais pas très original.

Durée de Vie 70%

Le jeu est assez amusant, mais pas très original.

75%

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

TOP • Graphismes et animations dignes d'un dessin animé.

• Les moyens à utiliser pour parvenir à ses fins sont drôles et variés.
• Certains sprites sont les plus gros jamais réalisés sur Amiga.

FLOP • Pour les fans de Chuck, ce deuxième épisode pourra paraître un peu trop facile.
• Certains mouvements sont difficiles à réaliser.

CORE DESIGN

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Si votre bébé ressemble à un gnome, à une grosse tête et pousse des cri stridents, vous pouvez toujours l'appeler Jorjy et le lancer dans la chanson (si possible très fort et par la fenêtre, merci), mais vous pouvez aussi décider d'en faire un héros de jeu vidéo. C'est le cas du sympathique Chuck Rock Junior, fils unique et adoré de qui vous savez. Sous prétexte de délivrer son papa, prisonnier d'un concurrent franchement déloyal, l'adiposité rejoint va assommer à Chuck de gourdins des dizaines de dinosaures tellement rigolos que vous les plaindriez presque. Pour venir à bout des six vastes niveaux, notre héros va devoir faire preuve d'une ingéniosité hors du commun pour déjouer à son avantage tout ce que la nature mettra à sa portée.

VERDICT 1

Oui! J'aurais adoré le premier épisode qui son humeur et l'atmosphère de plates-formes se font valoir. On retrouve les mêmes ingrédients dans ce jeu, mais tout aussi hilarante. Une fois de plus, les monstres ont le vedette. Marc

Oui! Soyons clair et circonspect: il n'y a pas de personnalité de Chuck Rock Junior est vraiment trop croquant, avec sa masse deux fois plus grosse que lui. Les graphismes sont à la fois drôles et beaux, et cette suite n'a rien à envier à la première version. Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu et doc en anglais. Protection logicielle.



Amiga

Graphismes 89%

Les graphismes sont drôles et il faut voir la franchise des monstres!

Animation 85%

Les mimiques du héros sont hilarantes et bien réalisées de surcroît.

Musique 84%

Chaque zone dispose de sa propre musique, qui renforce l'ambiance.

Bruitages 82%

Le vocabulaire du héros est limité, mais son réveille l'intéressant par sa variété.

Maniabilité 85%

Le manuel est parfait et l'intrus est très réassurant.

Jouabilité 86%

À part les coups de massue vers le bas, la maniabilité est parfaite.

Durée de Vie 76%

Le jeu est plus facile que le précédent, mais il y a du jeu à gagner.

87%

BILL'S TOMATO GAME

TOP réflexion et plates-formes.

• Graphisme d'excellente qualité.
• Bando sonore absolument somptueux.

FLOP Bien que les derniers tableaux corraient, le jeu est relativement facile.

PSYGNOSIS

ENTITY

TOP Incroyable variété de monstres.

• Superbes décors.
• L'aspect aventure ne néglige pas la réflexion.
• La réalisation exploite bien les possibilités de la machine.

FLOP Il est impossible de jouer à deux.

• Les bruitages manquent d'originalité.

LORCIEL

PREHISTORIK II

TOP Scrolling multidirectionnel et animation très fluide.

• Nombreux bonus et passages secrets à découvrir.
• Le parcours n'est pas linéaire.

FLOP Le scrolling est un peu trop rapide.

• A peine une dizaine de niveaux.
• Certains monstres de fin de niveau sont trop cortices.

TITUS

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E **Amiga**

Tous les ingrédients sont présents dans ce jeu pour obtenir l'un des meilleurs softs de sa catégorie : un concept novateur, des graphismes de qualité, une musique somptueuse, une pointe d'humour et un zeste d'animation délirante. Tomato, le héros, est une pauvre tomate dont la rugosité compagne a été inventée récemment (on soupçonne la bande à Buiton). A travers les cent tableaux que vous propose Bill's Tomato Game, vous vous lancerez à sa recherche. Il faudra faire fi des nombreux pièges qui vous sont tendus et franchir dix mondes différents. Des objets judicieusement placés vous permettront de franchir les obstacles et de passer de niveau en niveau. A la fin de chacun d'eux, un code permet de reprendre la partie en cours sans avoir à tout recommencer.

VERDICT 1

Oui! Il ne s'agit ici nullement d'un clone de Lemmings. Tout l'intérêt de Bill's Tomato Game consiste à savoir placer les bons objets au bon endroit. Les décors sont de toute beauté et la musique souligne parfaitement l'action.

Oui! Bill's Tomato Game innove avec une idée originale. Loin d'être un simple jeu de plates-formes, il demande beaucoup de réflexion pour résoudre les problèmes posés par les différents tableaux. C'est un jeu complet et très équilibré.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, souris, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E **Amiga**

Entity, la mystérieuse créature qui se nourrit de l'énergie des planètes, a échappé au contrôle du magicien Milgram lorsque, une par l'autre, celui-ci a perdu une partie de ses pouvoirs. C'est à la fille de Milgram, Antheïs (que vous incarnez), qu'incombe la difficile tâche de vaincre Entity. A cet effet, il lui faudra retrouver le Boomerang magique d'Émiline. Cette quête se déroule sur cinq immenses niveaux, tous différents et tous peuplés de monstres différents. Face à tous ces dangers, l'héroïne pourra mettre la main sur un certain nombre de bonus : cartes de niveaux, armes plus puissantes, vies supplémentaires, téléporteurs et créateurs de plates-formes, qui vous permettront d'accéder à des régions autrement inaccessibles.

VERDICT 1

Oui! Entity a plus d'un atout pour séduire le joueur. Ce qui retient l'attention au premier abord, c'est la variété et la qualité des monstres. On a envie de progresser, rien que pour découvrir à quoi ressemble le monstre suivant.

Oui, mais... Je ne reviendrai pas sur la qualité des graphismes. En revanche, j'aimerais insister sur l'aspect exploration. Entity offre plusieurs routes pour résoudre chaque tableau. Je regrette seulement l'impossibilité de jouer à deux.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Pas d'installation sur DD. Jeu et doc en français.



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E **PC**

Prehistorik est un personnage un peu primaire, mais très sympathique. La télé et les balis du samedi soir n'ayant pas encore été inventés, sa seule occupation est la chasse. Gourdin en main, il part un petit matin en quête de nourriture. Et on ne peut pas dire que Mère Nature soit radicalement mauvaise, mammifères, poissons et même insectes, tout y passe ! Il suffit de les assommer pour s'en régaler. Après le plat de résistance, il peut s'offrir des petites gâteries, pâtisseries et autres sucreries. Dissimulés dans les recoins et salles secrètes, ces bonus augmentent considérablement les points, à condition de mettre la main dessus. Il y a dix niveaux à parcourir, avec souvent des risques insensés qu'il faut savoir assumer pour parvenir à ses fins.

VERDICT 1

Oui! Prehistorik II s'inscrit dans la lignée des Blues Brothers, Moktar ou Super Caudron, tout en innovant. L'humour est omniprésent et la technique, suffisamment au point pour aboutir à un excellent jeu.

Oui, mais... Avec Prehistorik II, le PC prouve que les jeux d'action de qualité ne sont plus l'apanage des consoles, comme le démontrèrent les animations correctes et les graphismes sympas. Cela dit, il écarte tout un tonnage de ce type de jeux.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC tous modèles, VGA, 1 Mo RAM, 1 Mo DD, clavier, joy., AdLib, SB/SP. Jeu et doc en français.



Graphismes 75%
Tous les graphismes sont somptueux et variés.

Animation 75%
Le jeu dispose d'animations soignées tout droit des cartons de Tex Avery.

Musique 80%
La musique, très variée, est l'un des atouts de ce jeu.

Bruitages 65%
Ils ne sont pas très originaux, mais restent de bonne facture.

Maniabilité 85%
Quelques minutes suffisent pour comprendre le fonctionnement.

Jouabilité 80%
Le manement est excellent et le jeu répond bien aux commandes.

Durée de Vie 65%
Les cent tableaux sont relativement faciles.

85%

Graphismes 91%
Qui n'a jamais été déboussé par des monstres, ils sont stupéfaits.

Animation 85%
Le scrolling multidirectionnel et les mouvements des monstres sont fluides.

Musique 84%
Les musiques sont merveilleuses et adaptées à chaque niveau.

Bruitages 55%
Peu variés, ils n'apportent pas d'émotions.

Maniabilité 80%
Niveau de jeu le plus élevé, tout est simple.

Jouabilité 83%
Pour le jeu au niveau du jeu d'action, la maniabilité est parfaite.

Durée de Vie 75%
Le bon jeu d'exploration enrichit par l'aspect exploration.

82%

Graphismes 80%
Les décors sont de très bonne qualité, avec des couleurs étonnantes.

Animation 81%
La maniabilité est en fait parfaite, simplement il est plus complexe de régler à l'écran.

Musique 82%
La musique est bonne, mais manque à l'écran.

Bruitages 78%
Différents et variés, ils sont bien intégrés au jeu.

Maniabilité 83%
Un jeu très de qualité dans le but.

Jouabilité 76%
Les succès de ce jeu de qualité sont un peu rares.

Durée de Vie 75%
Le jeu est très varié, mais il manque plusieurs éléments de variété au jeu.

84%

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 42000 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 maraichages...



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 Sault
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 impressionnement est offert gratuitement par le sponsor.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Sault - 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 _____

Tél. _____

Profession (facultatif) _____

L'année de l'aventure

L'année 1993 a été fertile en jeux d'aventure et, même si le meilleur côtoie parfois le pire, cette cuvée est dans son ensemble d'une excellente qualité. 1993 a été aussi l'année de l'explosion de la technologie CD-ROM: le système Philips CD-I a pris de l'envergure, les prix des lecteurs CD-ROM ont chuté, de plus en plus d'éditeurs se sont décidés à tirer parti des possibilités de ce support pour nous proposer des jeux avec encore plus de son, encore plus de graphismes, encore plus de rêve et d'évasion. Plusieurs jeux se détachent très nettement du lot et, une fois de plus, le PC se révèle être la machine de choix pour les jeux d'aventure. En tout premier lieu, il faut citer l'excellent Day of the Tentacle de LucasArts, qui



Depuis que Day of the Tentacle a débarqué à la rédaction, certains de nos journalistes (Morgan et Marc, pour ne pas les nommer...) voient des tentacules partout !

constitue très certainement l'événement de l'année, tant par la qualité de sa réalisation technique que par l'humour du scénario. Il est suivi de près par Simon the

Sorcerer, édité par Ubi Soft, qui bénéficie d'un scénario solide et drôle et qui démontre d'une façon époustouflante qu'il est tout à fait possible d'avoir une animation de qualité sur un PC.

public, privilège avant tout la simplicité d'utilisation et qu'au delà des graphismes somptueux et des effets sonores dignes du CD, les jeux conçus pour cette plateforme restent assez simples. Mais cela ne les empêche pas d'être agréables.

THE 7TH GUEST: LE CHOC GRAPHIQUE !

Annoncé à grand renfort de publicité comme LE jeu qui justifierait, à lui seul, l'achat d'un lecteur de CD-ROM, The 7th Guest, de Virgin Games, a été à la fois une agréable surprise et une (petite) déception. C'était une surprise, car les graphismes de ce jeu sont indéniablement fabuleux et, même si l'on sait que ce n'est que de la 3D précalculée et que les angles de vision sont limités, on ne peut s'empêcher d'admirer le travail accompli. Mais c'était aussi une déception, car le côté aventure a été quelque peu négligé et le jeu se résume en fait à une succession d'énigmes logiques. De plus, il demande une configuration matérielle d'une puissance non négligeable. Mais ne faisons pas la fine bouche: Virgin Games a tout de même créé une référence à laquelle la plupart des autres jeux seront comparés.

CD-I: LES TITRES ARRIVENT !

Il faut saluer aussi l'apparition des premiers jeux d'aventure pour le Philips CD-I: Kether, d'Infogrames, et L'Ange et le Démon, de SmartMove, font honneur aux possibilités graphiques et sonores de la machine, tout en s'accommodant des limites inhérentes à ce genre d'équipement. En effet, il nous faut bien reconnaître que le CD-I, destiné au grand



The 7th Guest est entré dans l'histoire de la micro comme le premier jeu sur CD-ROM.

Les amateurs de jeux d'aventure ont été comblés cette année avec ces deux softs complètement déments qui ne demandent qu'une seule chose: vous faire hurler de rire. Et, croyez-moi, ils y arrivent sans peine. Des scénarios excellents, un humour omniprésent et une réalisation sans failles: difficile de les départager.

GRAPHISMES

92 %

DOTT

Les décors de Day of the Tentacle sont de véritables œuvres d'art. Ils évoquent irrésistiblement ces dessins animés loufoques de la Warner où chaque détail de l'image était un gag à lui tout seul. Les graphismes de Simon the Sorcerer sont plus classiques, dans le style Sierra, mais ils sont tout aussi pleins de couleurs et une petite touche d'humour n'est jamais très loin. Dans les deux jeux, une foule de détails se dissimule dans chaque image et si leurs styles graphiques sont radicalement différents, il faut reconnaître qu'ils sont toujours parfaitement adaptés à l'histoire. Au delà, c'est une affaire de goûts personnels.

94 %

SIMON



Day of the Tentacle: la "salle d'attente" de Laverne: ici, le pire peut arriver !

ANIMATION

95 %

DOTT

Les deux jeux dépendent beaucoup de l'animation. Il est donc naturel de constater que, dans les deux cas, un soin tout particulier y ait été apporté. Techniquement, il n'y a aucun problème. Tout est parfaitement fluide et toujours très drôle: il suffit de voir Simon chevaucher le balai magique ou sortir un walkman de son chapeau ou encore d'admirer les efforts de Hoagie pour s'extirper de la cheminée. Day of the Tentacle est un véritable dessin animé, avec des mouvements volontairement exagérés et un excellent scrolling, alors que Simon the Sorcerer mise plutôt sur la fluidité, avec de nombreuses animations secondaires.

90 %

SIMON



L'humour de Simon the Sorcerer est très présent dans les dialogues.

BANDE SON

87 %

DOTT

Day of the Tentacle fait appel au procédé iMuse, qui permet de faire varier la musique en fonction de l'action. Le résultat est particulièrement réussi et les thèmes utilisés collent à tout moment à l'action. Quant aux bruitages, on se croirait en plein dessin animé de Tex Avery. Dans Simon the Sorcerer, si les thèmes musicaux sont tout aussi nombreux et variés, ils sont en revanche un peu plus classiques. En outre, la version testée ne comportait pas de bruitages (qui sont toutefois présents dans la version définitive). Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à mettre l'ampli à fond, surtout pour Day of the Tentacle.

82 %

SIMON



Day of the Tentacle tient autant du dessin animé que du jeu micro.

contre Simon the Sorcerer

PRISE EN MAIN

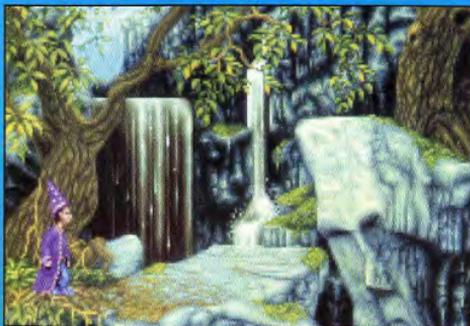
95 %

Le manuel de Day of the Tentacle est quasiment aussi drôle que le jeu, mais il n'est absolument pas nécessaire pour comprendre l'interface du programme, étonnante de simplicité. Simon the Sorcerer n'est pas en reste et, s'il nous a été impossible de juger de la qualité du manuel (la version testée nous a été livrée avec uniquement les instructions d'installation), à aucun moment celui-ci ne nous a fait défaut, tant le maniement du personnage est intuitif. Quant à l'installation, elle s'est déroulée dans les deux cas sans difficultés. Signalons que les deux jeux seront disponibles en français.

DOTT

92 %

SIMON



Les graphismes de Simon témoignent du soin apporté à la réalisation.

JOUABILITE

93 %

L'interface des deux jeux est très similaire: dans Day of the Tentacle, le bas de l'écran est occupé par quelques verbes qui représentent les actions que vous pouvez accomplir et, à côté, l'inventaire des possessions de votre personnage. C'est simple et intuitif — il suffit de cliquer sur un verbe puis sur un objet sur l'écran ou dans l'inventaire pour accomplir l'action souhaitée. En revanche, l'utilisation de la souris est obligatoire, faute de quoi les deux jeux sont inutilisables. Si vous n'avez pas encore cet accessoire indispensable, voilà deux excellents prétextes pour investir.

DOTT

90 %

SIMON



Il n'y a pas, dans DOTT, de scène qui ne soit un gag à elle-seule.

DUREE DE VIE

80 %

Il faut reconnaître que Day of the Tentacle, tout comme Simon the Sorcerer, sont des jeux relativement courts, peut-être même trop courts: on aimerait vraiment que ce genre d'aventure dure indéfiniment. Les programmeurs ont bien tenté de compenser cette brièveté par des énigmes souvent très difficiles (notamment dans Simon the Sorcerer), néanmoins il en faut bien plus pour arrêter un aventurier aguerri. Les experts seront en mesure de terminer chaque jeu en une vingtaine d'heures. Il faudra certainement plus de temps aux joueurs occasionnels mais même ceux-là auront encore un petit creux en arrivant à la fin.

DOTT

83 %

SIMON



Simon. Et c'est parti pour un tour de balai magique... Où sont les trains ?

93%

DOTT

93%

SIMON

88%

Désigner un vainqueur? Non mais, vous voulez rire? La moitié de la rédaction ne jure que par Simon the Sorcerer et se promène avec des chapeaux de magicien sur la tête, alors que l'autre moitié voue un culte au tentacule violet et cherche à dominer le monde! Si jamais je prends parti pour un jeu, les partisans de l'autre m'arracheront les yeux, alors décidez vous-même (la pile ou face est une bonne technique) ou achetez les deux.

THE LEGEND OF KYRANDIA

TOP

- Une excellente bande sonore.
- Des graphismes très réussis.

FLOP

- L'interface du jeu est un peu trop limitée.
- Le jeu est trop facile et relativement court.

WESTWOOD STUDIOS

Mac

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Ayant volé les pouvoirs magiques de la Kyranemée, Malcan le Bouffon s'amuse à transformer le verdoyant royaume de Kyrandia en décharge nucléaire. N'écoutez que son couraige, le beau Brandon part en croisade contre ce vil blagueur. Avec deux fois rien dans ses poches et les seules yeux pour pleurer, il va avoir tant à faire pour arriver au bout de ses peines mais, avec un peu de chance, il s'initiera à l'art subtil de la magie et en apprendra peut-être un peu plus sur ses origines. L'interface du jeu a été réduite à sa plus simple expression: tout se contrôle à l'aide de la souris et le curseur change de forme et les fonctions de actions possibles. Le système de magie est tout aussi simple, puisqu'il suffit de cliquer sur l'amulette de Brandon.

VERDICT 1

Où! The Legend of Kyrandia est un jeu d'aventure archi-classique. Pourtant, les concepteurs ont su faire oublier l'environnement du Mac; ils ont créé des graphismes qui rivalisent avec le version PC et ont tiré parti des possibilités sonores du Mac.

Marc

Oui, mais... La version Mac est plus qu'honorable, mais pas irréprochable. Sur un Mac Ix, la vitesse est tout juste correcte et les conversations traînent en longueur. Mais les graphismes sont plaisants et la bande son convient parfaitement au jeu.

Daguy

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh II, LC, Centris, Performa, Quadra, modèleur 12", 256 couleurs, System 6.07, 1 Mo CD. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 80%

Ces animations sont très réussies et confèrent une ambiance particulière.

Animation 75%

Un jeu lent, à cause d'un accès disque.

Musique 90%

Les mêmes sonnettes sont magnifiques et variées.

Brutages 70%

Sans affaiblir le rythme de la musique, ils sont quand même corrects.

Maniabilité 90%

La lecture du manuel n'est pas nécessaire pour comprendre les principes.

Jouabilité 80%

L'interface souris est très ergonomique.

Durée de Vie 65%

C'est un jeu assez simple, qui ne pose pas de problèmes majeurs.

78%

KETHER

TOP

- Une qualité graphique superbe.
- La simplicité du jeu, accessible à tous.
- Une bande son hors-pair.

FLOP

- Le manque d'animations.
- Le scénario, qui manque de profondeur.
- Le mauvais contrôle avec la télécommande.

INFOGRAMES

CD-I

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Jusqu'à présent, les jeux sur CD-I manquaient singulièrement de jouabilité. On espérait des images de grande qualité, une bande sonore exceptionnelle, des thèmes originaux et une excellente jouabilité. Hélas, le CD-I est une machine hybride et sa télécommande ne remplacera jamais un vrai joystick. Pourtant, l'équipe d'Informages semble bien avoir réussi là où d'autres ont échoué. Dans Kether, vous incarnez Mekher, un chevalier intergalactique qui doit sauver la planète Kether. Vous devez voyager de planète en planète, afin de visiter les quatre temples dans lesquels vous découvrirez les indices indispensables à l'accomplissement de votre dernière mission. Le jeu conjugue à la fois action, réflexion et aventure, dans un mélange assez réussi.

VERDICT 1

Où! Voilà. Au premier abord, Kether paraît moyen. Les mécanismes du jeu sont très simples, les animations sont moyennes, le scénario est "buisé". Et pourtant, on finit à mesure que l'exploration progresse, on se laisse aller à dire:

Morgan

Oui, mais... On ne peut s'empêcher de rester bouche bée devant les graphismes et la qualité de la bande son. En revanche, la jouabilité et le manque de profondeur du scénario sont décevants. Kether est un jeu qui ne s'adresse qu'aux débutants.

Daguy

VERDICT 2

CONFIGURATION

CD-I, popcorn, fastuult, télé...



Graphismes 94%

Ces images de très grande qualité, agrémentées d'un son CD.

Animation 56%

L'animation est moyenne, ce qui n'est pas catastrophique à l'échelle de la CD-I.

Musique 89%

Les thèmes musicaux sont diversifiés et conviennent assez bien à l'ambiance du jeu.

Brutages 72%

Les effets sonores sont assez corrects.

Maniabilité 90%

Malgré son prix, ce jeu est très agréable à jouer.

Jouabilité 60%

Le scénario manque un peu de profondeur.

Durée de Vie 49%

Le jeu est assez simple, mais il faut quand même un peu de réflexion.

79%

L'ANGE ET LE DEMON

TOP

- Des images digitalisées souvent superbues.
- Tout a été fait pour faciliter le maniement du jeu.

FLOP

- La trop grande simplicité de l'aventure.
- Certains passages ne laissent aucun droit à l'erreur.

SMART MOVE

CD-I

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Le jeu, entièrement en photos digitalisées, débute sur la plage, près du Mont St-Michel, où un archange vous explique votre mission. Votre premier problème sera de franchir la grille de l'abbaye. Au cours de vos tribulations, vous rencontrerez divers monstres que des objets bien particuliers vous permettront de neutraliser. Les pros de l'aventure seront un peu déçus: il n'y a pas de points de vie, pas de sorts, ni de combats au sens propre du terme. Le jeu est divisé en chapitres, avec des mots de passe permettant de reprendre un jeu en cours. L'ergonomie a été particulièrement soignée et les manipulations ont été simplifiées au maximum. Dans ce jeu, tout est fait pour que tout le monde puisse y jouer. A cet effet, les commandes sont d'une simplicité enfantine.

VERDICT 1

Où! L'Ange et le Démon commencent via les archives de leur amie Ulina VII ou Wizardry. Le scénario manque de profondeur, les graphismes sont simples et les combats inévitables. Toutefois, ce jeu est une réussite, car il s'adresse à une jouabilité exemplaire.

Marc

Oui, mais... Ce jeu vous propose une aventure interactive à travers plus de 7.500 photos du Mont St-Michel. Il n'y a pas de quoi captiver les pros de l'aventure, mais les possesseurs de CD-I peuvent en envisager l'achat.

Morgan

VERDICT 2

CONFIGURATION

CD-I, télécommande. Jeu et doc en français.



Graphismes 86%

Les photos sont superbues, avec un coup de pinceau particulier pour l'architecture.

Animation 72%

Les fonds-écrans manquent de réalisme, mais donnent du style au jeu.

Musique 80%

Les mélodies thématisées contribuent à l'ambiance du soft.

Brutages 65%

Il n'est pas évident de réserver aux temps forts.

Maniabilité 87%

Des explications très détaillées abondent.

Jouabilité 88%

Le maniement a été simplifié au maximum et l'ergonomie est excellente.

Durée de Vie 72%

Les énigmes ne sont pas très difficiles et ont un vieillissement à l'égard du jeu.

76%

SIMON THE SORCERER

TOP ions exceptionnels.
• Des graphismes et des animations exceptionnels.
• Une ergonomie très étudiée.
• Le jeu accepte les petites configurations.

FLOP mais parfois un peu trop corsées.
• Les énigmes sont passionnantes.

UBI SOFT

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **PC**

Simon est un jeune garçon trans-ports par magie dans un monde inconnu. Il a été choisi entre tous pour aider la belle magicienne Calypso à combattre le maléfique sorcier Sordak. Calypso promet à Simon un long jour de magie, mais celui-ci ne lui sera d'aucune utilité tant qu'il n'aura pas acquis ses galons de magicien. La quête qu'il va entreprendre va s'avérer particulièrement complexe. Dès l'introduction, le ton est donné et l'humour est omniprésent tout au long du jeu. L'animation est particulièrement réussie : patage, en dehors du personnage, de nombreux éléments du décor sont également animés. L'interface ressemble beaucoup à celle des jeux Lucas: elle est très complète, simple à utiliser et permet une grande richesse d'actions.

VERDICT 1

Oui! Je ne pense pas trouver un jour un programme capable de rivaliser avec Day of the Tentacle, mais, des premières secondes, on tombe ici sous le charme de l'animation, de la richesse des décors et de l'humour omniprésent.

Oui! Les jeux d'aventure ne m'ont rien appris, mais Simon the Sorcerer m'a fait changer d'avis. C'est un excellent jeu qui bénéficie d'une réalisation de qualité, avec des graphismes et une animation superbes et pleines d'humour.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA/MCGA, 530 Ko RAM libre, 7 Mo DD, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 94%
Chaque écran est une petite merveille.

Animation 90%
Les mouvements des personnages sont fluides et très variés.

Musique 82%
De nombreuses tentatives musicales variées et bien assurées.

Bruitages —
Pas de bruitages dans la version testée (belle).

Maniabilité 92%
L'interface est très naturelle et le jeu court au maximum n'est pas très complexe.

Jouabilité 90%
La gestion des commandes à la souris est parfaite.

Durée de Vie 83%
Le jeu n'est pas immense, mais chaque énigme nécessite pas mal d'actions.

88%

STARLORD

TOP plusieurs genres.
• Une association original et motivant.
• Une durée de vie exceptionnelle.

FLOP toujours au point.
• Certains graphismes sont assez décevants.

MICROPROSE

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **PC**

Starlord est jeu de stratégie assez semblable à Civilization. Dans un monde qui a conquis les galaxies, c'est le retour au féodalisme. Vous incarnez un petit seigneur d'une obscure planète qui décide de tenter sa chance et de devenir empereur. Pour cela, un seul moyen: accumuler richesses, territoires et puissance. Votre planète possède des ressources, mais elles sont limitées. Il vous faudra donc étendre vos territoires, soit en conquérant de nouveaux, soit en usant de la diplomatie. Mais vous n'êtes pas le seul à avoir eu cette brillante idée et, autour de vous, d'autres seigneurs font tout leur possible pour arriver à leurs fins. Alliant stratégie et action, ce jeu d'une grande profondeur mettra à rude épreuve vos capacités.

VERDICT 1

Oui! Il est clair que c'est avec ce genre de jeu de stratégie que nous allons pouvoir passer des nuits blanches à jouer. La richesse de ce jeu garantit des parties qui ne se ressemblent pas. Malgré quelques défauts, c'est un excellent investissement.

Oui, mais... Starlord fait partie des grands hits, dans la lignée de Civilization, Sim City ou Populous. Il offre des possibilités intéressantes et mêle plusieurs styles avec succès. Même si ce n'est pas ma tasse de thé, je crois que je vais y jouer longtemps.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386x, VGA/MCGA, 570 Ko RAM libre, 8 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 78%
Sans 3D, inhabituels, mais assurent le plaisir à 11 scénarios.

Animation 90%
Les scènes animées ont 30 ou 60 images/seconde.

Musique 80%
Des thèmes de qualité, mais sans grand caractère.

Bruitages 65%
Ils apportent un petit plus, mais sont rares.

Maniabilité 67%
Un écran assez complexe oblige, sans pour autant, au confort.

Jouabilité 81%
Un programme très riche, agréable à utiliser et à être maîtrisé nécessite quelques heures.

Durée de Vie 92%
C'est un jeu de stratégie qui dure et qui vous donnera beaucoup de plaisir.

88%

KING'S QUEST VI THEIR TODAY, GONE TOMORROW

TOP • Le scénario est excellent.
• Les graphismes sont époustouflants.

FLOP petit peu trop difficiles.
• Les énigmes sont parfois un peu trop difficiles.

SIERRA

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **PC**

Il est de notoriété publique que les jeux d'aventure de Sierra sont très beaux, mais ont une durée de vie relativement courte. Force est de reconnaître que King's Quest VI fait exception à la règle. Vous incarnez cette fois-ci Alexander, le fils du roi Graham: Alexander se morfond en prison à sa bien-aimée, la princesse Cassiana, qui a régné sur son royaume. Jusqu'au jour où la princesse apparaît dans le miroir magique (sorte de téléphone de l'époque) et appelle le prince à l'aide. Digne fils de son père, Alexander part aussitôt voler la couronne des fées Vertes afin de partir secourir à l'échelle de son cœur. Le jeu comporte plusieurs univers où ni la magie ni les situations complexes n'ont été oubliées et où le joueur dispose d'un très grande liberté d'action.

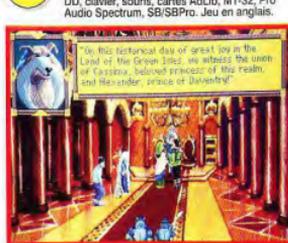
VERDICT 1

Oui! J'ai eu un véritable coup de cœur pour King's Quest! Le scénario est excellent, les énigmes demandent beaucoup de réflexion et l'aventure nous entraîne partout un plus. Quant à la réalisation technique, elle est tout simplement superbe.

Oui! Pas de doute, ce jeu est un grand hit! Je ne suis pas très attiré par les jeux d'aventure, mais la réalisation de ce jeu, la qualité de son scénario et la liberté d'action laisse au joueur m'ont séduit, même si la difficulté le réserve aux expérimentés.

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC286, EGA/VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, MT-32, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu en anglais.



Graphismes 95%
Des décors époustouflants et des personnages très beaux.

Animation 85%
L'animation est remarquable, même si elle n'est pas toujours fluide.

Musique 95%
Des thèmes très riches, très mélodieux et très agréables.

Bruitages 85%
Les bruitages sont très variés et très agréables.

Maniabilité 90%
L'interface est très naturelle et le jeu court au maximum n'est pas très complexe.

Jouabilité 90%
Le jeu est très riche et très agréable à jouer.

Durée de Vie 80%
C'est un jeu de stratégie qui dure et qui vous donnera beaucoup de plaisir.

95%

SPACESHIP WARLOCK

TOP

- Les graphismes sont absolument sublimes.
- La bande sonore est à la hauteur, en partie grâce au support CD.
- L'ergonomie est excellente.

FLOP

- L'aventure est très linéaire et répétitive.
- Le jeu est assez vite et se termine assez vite.

REACTOR

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

VERDICT 1
Oui! Avec Spaceship Warlock, vous allez dans des moments inoubliables et sans équivalent dans la galaxie ludique. Enfin la Mac se hisse au niveau des plus grands et le jeu, trop souvent traité en parent pauvre sur cette machine, gagne ses lettres de noblesse. Le générique du début vous plonge immédiatement dans le vif du sujet. Quelque part dans le futur, la race humaine a définitivement dominé l'espace. Les voyages intergalactiques sont aussi communs que, de nos jours, les trajets en RER. Cette expansion semblait à l'origine aucune limite, jusqu'au jour où les forces terrestres se sont heurtées à celles du terrible Krol, qui sème le chaos et la destruction dans les galaxies lointaines. Heureusement, sous la bannière du pirate Hammer, la résistance s'organise...

VERDICT 1

Oui! Superbe sur le plan graphique et musical, ce jeu mérite bien un support tel que le CD-ROM et fait oublier le scénario trop linéaire à mon goût. L'interface souris est bonne et la fin du jeu, couronnée par le baiser de Stella, mérite bien un effort. Jérôme

Oui, mais... Ce jeu est absolument fabuleux et le support CD-ROM est bien exploité. Toutefois, l'intérêt me parait un peu léger et l'action se résume à attendre les ordres de Hammer puis à revenir le voir une fois la mission achevée. René

VERDICT 2

CONFIGURATION
 Macintosh (256 couleurs), écran 13", système 6.02 ou plus, 4 Mo RAM, souris, lecteur CD-ROM. Jeu et doc en anglais.



Mac-CD

Graphismes 90%
 Le rendu des ombres et des lumières est éblouissant.

Animation 75%
 Peu nombreuses, mais bien réalisées.

Musique 90%
 La bande son est tout simplement sublime.

Bruitages 85%
 Les bruitages ne sont pas en reste. CD oblige.

Maniabilité 85%
 La présentation et très belle et le jeu est très facile à jouer.

Jouabilité 85%
 L'interface souris est d'une ergonomie remarquable.

Durée de Vie 75%
 L'aventure est vite résolue et on est rarement bloqué.

90%

THE SHORTGREY

TOP

- L'aventure est très, très longue.
- La bande sonore est de très bonne qualité.

FLOP

- Très jeu d'animations.
- Les graphismes sont assez pauvres.
- Les bruitages sont un peu répétitifs.

ACCROSOFT

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

VERDICT 1
Oui! Le point fort de ce jeu est sans conteste possible : son scénario. Les actions à accomplir sont nombreuses et les énigmes sont difficiles. Les graphismes sont sympathiques et, dans l'ensemble, le jeu devrait plaire aux amateurs du genre. Morgan

Oui! Ce jeu n'est pas simple et met la matière grise à rude épreuve. Heureusement, l'originalité du scénario s'accorde fort bien de cette complexité et on se surprend à rester de longues heures devant l'écran. Moi, j'aime. T. Rex

VERDICT 2

Merci d'ajouter environ 40 signes...

VERDICT 1

Oui! Le point fort de ce jeu est sans conteste possible : son scénario. Les actions à accomplir sont nombreuses et les énigmes sont difficiles. Les graphismes sont sympathiques et, dans l'ensemble, le jeu devrait plaire aux amateurs du genre. Morgan

Oui! Ce jeu n'est pas simple et met la matière grise à rude épreuve. Heureusement, l'originalité du scénario s'accorde fort bien de cette complexité et on se surprend à rester de longues heures devant l'écran. Moi, j'aime. T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION
 Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, souris, Jeu et doc en français.



Amiga

Graphismes 65%
 Ils sont corrects et assez plaisants.

Animation 55%
 Un peu pauvre, mais assez bonne.

Musique 85%
 Les thèmes sont bons, mais pas mémorables.

Bruitages 65%
 Pas nombreux, mais de bonne qualité.

Maniabilité 85%
 La présentation est simple et agréable.

Jouabilité 75%
 La qualité est moyenne, mais le scénario est plutôt bon.

Durée de Vie 90%
 L'aventure est longue, mais longue.

75%

THE DARK HALF

TOP

- Excellente musique, qui renforce l'ambiance.
- Thème original et bien traité.

FLOP

- Le jeu est assez difficile.
- L'action est un peu trop linéaire.
- Les graphismes sont assez quelconques.

CAPSTONE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

VERDICT 1
Oui, mais... Le scénario est excellent et la réalisation est excellente, bien que les graphismes aient été, de loin, plus brillants. En revanche, sous des apparences de grande liberté, le scénario est très linéaire et d'une grande difficulté. Jacques

Oui, mais... L'originalité et la complexité du scénario n'arrivent pas à me faire oublier la difficulté des énigmes. Les graphismes et les animations laissent à désirer. C'est néanmoins un bon jeu d'aventure, avec une atmosphère très intense. T. Rex

VERDICT 2

The Dark Half — le côté obscur qui se cache en chacun de nous — est un jeu d'aventure adapté du roman du même nom de Stephen King, l'un des maîtres de l'horreur. Vous incarnez dans ce jeu Thad Beaumont, un auteur à succès de livres d'horreur écrivant sous le pseudonyme de George Stark. Mais un jour, lassé de cette mascarade, vous décidez d'écrire sous votre propre nom des livres d'un autre style. Vous procédez donc à l'"inhumation" de votre alter ego, Stark, dans une véritable tombe. Quelle n'est donc pas votre surprise d'apprendre que la tombe a été retrouvée ouverte, avec des traces de pieds et de mains qui semblent s'en éloigner. Apparemment, une chose est sûre, sémant cadavre sur cadavre sur son passage!

VERDICT 1

Oui, mais... Le scénario est excellent et la réalisation est excellente, bien que les graphismes aient été, de loin, plus brillants. En revanche, sous des apparences de grande liberté, le scénario est très linéaire et d'une grande difficulté. Jacques

Oui, mais... L'originalité et la complexité du scénario n'arrivent pas à me faire oublier la difficulté des énigmes. Les graphismes et les animations laissent à désirer. C'est néanmoins un bon jeu d'aventure, avec une atmosphère très intense. T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION
 PC 286, VGA, 6 Mo DD, clavier, souris (indispensable), cartes Audio, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais.



PC

Graphismes 70%
 Ils sont agréables, mais sans plus.

Animation 70%
 L'animation est fluide et la perspective est bien gérée.

Musique 80%
 Les thèmes sont accrocheurs et soulent.

Bruitages 65%
 Ils sont réalistes, mais trop rares.

Maniabilité 70%
 L'introduction vous met rapidement dans l'ambiance.

Jouabilité 85%
 La qualité à la souris est quasiment parfaite.

Durée de Vie 85%
 De longues heures de jeu, en partie grâce à sa difficulté.

75%

ROME A.D. 92

- Les graphismes en 3D isométrique sont très bien réalisés.
- Le jeu est souvent très drôle et le scénario est original et prenant.
- La bande sonore et les bruitages sont somptueux.

- Le scrolling est un peu saccadé.
- Le curseur souris manque de précision.

MILLENNIUM

PIRATES GOLD

- Des graphismes somptueux.
- Une grande diversité dans les missions.
- Un mariage réussi de plusieurs genres.

- Les voyages sont trop longs.
- Peu de maniabilité des bateaux.
- Le fonctionnement un peu répétitif.

MICROPROSE

BLUE FORCE

- Les images et les séquences vidéo animées.
- L'excellente ergonomie.

- La lenteur des déplacements.
- L'absence de bruitages.
- La linéarité du scénario.

TSUNAMI

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui! Rome AD 92 est un jeu bourré d'humour, agréé d'une vie gogare, très complet mais simple et équilibré et très bien réalisé, ce qui ne gâche rien. Si vous avez envie d'un jeu d'aventure plus léger complexe, mais intéressant, achetez Rome AD 92. *Marc*

Oui! Exploitez une période historique passionnante, Rome AD 92 est une réussite, le jeu est drôle (l'humour est parfois noir) et la réalisation est bonne. Si vous vous prenez pour Alix et que vous aimez les jeux bien faits, le voici, le corollaire. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Non installable sur DD. Jeu en français, doc en anglais. Protection par codes.



Amiga

Graphismes 80%

La 3D isométrique est du plus bel effet et les personnages sont très détaillés.

Animation 75%

L'animation est remarquable, mais le scrolling est un peu saccadé.

Musique 80%

De superbes thèmes accompagnent de très belles

Bruitages 85%

Les sons sont simplement excellents et très variés.

Maniabilité 85%

Le mouvement du jeu est rapide, mais le curseur est un peu imprécis.

Jouabilité 75%

Le mouvement est très simple, mais le scénario est un peu imprécis.

Durée de Vie 80%

Un immense répertoire de personnages, plusieurs missions.

85%

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Le jeu est beau, les musiques sont une réussite, l'animation est bien faite. La diversité des missions et le mélange de genres sont autant de points forts, mais l'ergonomie est un peu en reste, les manœuvres ardues et la navigation monotone. *Morgan*

Oui! La qualité des graphismes et de la bande sonore donne au jeu une ambiance présente. La jeu se montre un digne successeur de Pirates sur Amiga. Les habitués vont adorer et les nouveaux venus découvriront avec exaltation. *Marc*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386x25, SVGA avec 512 Ko RAM, 640 Ko RAM, 17 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, PAS/PAS16, SB/SBP. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



PC

Graphismes 90%

Les décors, en SVGA remarquable, et les personnages sont très détaillés.

Animation 83%

Les animations sont très variées et très précises.

Musique 78%

Les thèmes musicaux sont très beaux, mais les bruitages sont un peu répétitifs.

Bruitages 72%

Les sons sont très variés, mais le mouvement du jeu est un peu saccadé.

Maniabilité 90%

L'animation et la configuration sont très simples.

Jouabilité 80%

Les commandes sont simples, mais les missions sont parfois un peu répétitives.

Durée de Vie 84%

Les commandes sont très variées et un voyageur sans cesse.

87%

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Un Police Quest avec un nouveau "look", des séquences vidéo et une nouvelle interface, c'est tout ce qu'on peut retenir de Blue Force. Le scénario est classique et linéaire, le jeu ne brille pas par son originalité, mais reste agréable. *Laurent*

Oui! Avec Blue Force, on se croirait presque en plein Storsky et Hutch. Pourtant, pas question de lancer dans le jeu, l'ingue ou le ping! Les situations sont réalistes, le système de jeu est agréable et les vidéos sont du plus bel effet. *Marc*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386x5, CGA, 640 Ko RAM, 11 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBP. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



PC

Graphismes 80%

Les décors sont très beaux et très variés.

Animation 76%

Le mouvement du personnage est très fluide.

Musique 84%

Les thèmes musicaux sont très beaux et très variés.

Bruitages 49%

Les bruitages sont très variés et très précis.

Maniabilité 83%

Le mouvement du jeu est très simple et très précis.

Jouabilité 76%

Les commandes sont très simples et très précises.

Durée de Vie 68%

Le scénario est très varié et très précis.

78%

COBRA MISSION PANIC AT COBRA CITY

PC

▲ L'énigme est osé, sans toutefois "bader".

TOP
• Tomber dans la pornographie.
• Le scénario est "bader".
• Certaines images sont superbes.

▼ Les graphismes lors des déplacements sont hideux.

FLOP
• Le scénario est trop linéaire.
• A quand le 640 x 480 en 256 couleurs ?

MEGATECH



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Oui! Le prétexte érotique est parfaitement exploité et suffisamment bien intégré au scénario pour que le jeu ne soit pas limité à une succession de dialogues suggestifs. Il est cependant dommage que la technique soit un peu en retrait. **JU**

Oui! Enfin un jeu qui cesse de nous prendre pour des gamins! Cobra Mission mêle agréablement action et énigme et regorge de pulpeuses créatures. On regrette cependant que la réalisation n'en ait pas bénéficié de plus de soin. **Doguy**

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286 ou plus, VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SPPro. Jeu et doc en anglais. Protection par code.



DAY OF THE TENTACLE

PC

▲ Les graphismes et l'animation sont hors du commun.

TOP
• Le scénario de jeu est très souple.
• Pas moyen de décoller de l'écran une fois que l'on est plongé dans le jeu.

▼ Les énigmes sont difficiles et parfois vraiment tordues.

LUCAS ARTS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Oui! Si vous ne craquez pas le charme des jeux d'aventure à l'ancienne, est-ce que vous n'avez jamais senti de l'émotion ou que vous n'avez jamais vu dans les magazines vidéo l'insaisissable radiation de l'humour qui s'élève avec le scénario? Alors... **Morgan**

Oui! Que je sois perdu, noyé dans un accident de voiture si vous n'aimez pas ce jeu. Tout est beau, drôle, ingénieux, bien géré. Pour tout vous dire, j'ai dû faire sauter les plombes de l'immeuble pour arriver à m'arracher au PC. **Morgan**

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 386, VGA, 4 Mo RAM, 12 Mo DD, souris, AdLib, Roland, SB/SPPro. Jeu et doc en français. Protection par code.



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

PC

▲ Les graphismes sont absolument superbes.

TOP
• Bande sonore très réussie, avec des bruitages surprenants.
• L'humour est omniprésent.

▼ Le jeu est beaucoup trop court (20 heures à peine).

FLOP
• On n'est pas trop asé dans certains passages.

SIERRA



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



VERDICT 1

Oui! On est souvent passé d'un pas à l'autre sans s'en rendre compte, mais ce n'est finalement le cas d'aucun jeu. Alors, même si les passages de l'un à l'autre ne sont pas toujours très convaincants, ils ont au moins le mérite d'être remplis de rebondissement. **Thomas**

Oui! Bien que linéaire, l'aventure est tout positionnelle. Le scénario, totalement ludique, est à mourir de rire et les énigmes ne sont pas en reste. Si vous aimez les jeux d'aventure, ne passez pas à côté de Freddy Pharkas, car vous le regretterez! **Rebs**

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286 ou plus, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SPPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 85%

Les images fixes et les animations sont superbes. Quant au reste, bon.

Animation 45%

Pas d'animations qui s'illustrent, il n'y a rien d'extraordinaire.

Musique 87%

Il y a une certaine impression de thèmes, fort bien réalisés.

Bruitages 72%

Les bruitages sont sympathiques, mais auraient pu être plus soignés.

Maniabilité 88%

Aucun problème pour arriver dans le jeu en quelques minutes.

Jouabilité 85%

Le manquement à la source est excusable, tout est géré par quelques clics.

Durée de Vie 68%

Le scénario est de bonne qualité, mais relate trop court.

75%

Graphismes 92%

Les décors et les personnages sont très beaux, sans en faire trop.

Animation 95%

Il n'y a rien d'extraordinaire.

Musique 82%

Les thèmes sont très agréables, mais un peu répétitifs.

Bruitages 92%

Les bruitages sont très agréables, mais un peu répétitifs.

Maniabilité 95%

Aucun problème pour arriver dans le jeu en quelques minutes.

Jouabilité 93%

Le manquement à la source est excusable, tout est géré par quelques clics.

Durée de Vie 80%

Le scénario est de bonne qualité, mais relate trop court.

93%

Graphismes 91%

Des décors hollywoodiens au service d'une superproduction signée Sierra.

Animation 65%

Il n'y a rien d'extraordinaire.

Musique 85%

Phaedrus Pharms, tout droit sortis du Far West, contiendront l'ambiance.

Bruitages 75%

De nombreux bruitages soulignent l'action.

Maniabilité 85%

La seule notice vaut déjà son pesant de riez!

Jouabilité 90%

L'interface Sierra est toujours aussi simple et agréable.

Durée de Vie 65%

Les habiles font le jeu en une vingtaine d'heures.

86%

KING'S QUEST VI HEIR TODAY, GONE TOMORROW Mac

TOP **COULEURS.**

- Superbes graphismes en 256 couleurs.
- Bande sonore de haute qualité.

FLOP **DU DEUXIEME BOUTON SUR LA SOURIS SE FAIT SENTIR.**

- L'animation est très lente.
- L'absence

SIERRA

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

King's Quest VI est certainement la plus belle aventure de toute la série. Cet épisode fait suite à King's Quest V (NDR, ah bon ?). Disséqué d'être séparé de la princesse Cassina, le prince Alexander décide d'affréter un navire pour aller chercher sa belle. Comme les héros vivent toujours des aventures périlleuses (c'est ainsi qu'ils justifient leur salaire et leur dénomination), notre brave prince, à peine arrivé en vue du royaume de Cassina, fait aussitôt naufrage et, comme dans toutes les aventures de la série, se retrouve seul, sans un sou en poche et haï de tous. Inutile de vous préciser que cela représente un handicap certain et qu'il faudra ouvrir longtemps avant de découvrir que la princesse est retenue prisonnière par un vil ténébreux et de trouver le moyen de la libérer.

VERDICT 1

Oui, mais... Le trouve cette adaptation de King's Quest VI réussie, mais elle ne me fait pas oublier la fonction première du Macintosh: le travail. Jamais il ne me viendrait l'idée d'en acheter un pour jouer.

Marc

Non! Je n'ai pas été convaincu par King's Quest VI sur Macintosh. Les jeux Sierra ont vieilli et la réalisation n'est souvent pas à la hauteur. Le jeu est lent sur un Ixi. S'il faut un Quadra 800 pour y jouer, ce n'est pas la peine d'y penser.

Daguy

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh couleur, Système 7.0, 4 Mo RAM, 25 Mo DD, souris. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 80%
Les graphismes en 256 couleurs sont très beaux.

Animation 65%
L'animation est très lente, mais très jolie.

Musique 89%
La bande son est vraiment à la hauteur des capacités du Mac.

Brutages 70%
Ils sont assez créatifs et ajoutent la pièce à la réussite.

Maniabilité 80%
L'interface est simple et technique, pas compliquée.

Jouabilité 75%
L'absence de deuxième bouton sur la souris est très gênant.

Durée de Vie 88%
L'absence de deuxième bouton sur la souris est très gênant.

80%

LOST IN TIME PC

TOP **VISUALISATION.**

- Le mélange des trois modes de visualisation.
- Le scénario en béton armé.
- La logique des énigmes.

FLOP **DE L'INSTAURATION VIDEA SUR FOND DE DESSINS NE SONT PAS CONVAINCANTES.**

- Trop de textes dans le déroulement de l'histoire.
- La difficulté n'est pas très bien dosée.
- Les incrustations vidéo sur fond de dessins ne sont pas convaincantes.

COKTEL VISION

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Doracée, la jeune et belle héroïne de ce jeu est l'héroïne de l'histoire. Elle se retrouve sur un bateau échoué, datant de 1840. La rencontre avec un esclave noir enchaîné à fond de cale et un agent de la police spatio-temporelle d'en 1982 finit de l'embarquer complètement. De là en avant, elle découvre la gigantesque toile d'araignée tissée par un physicien du 21^e siècle spécialisé dans l'escroquerie et le vol de produits top secret. Heureusement pour elle, Doracée est une sorte de MacGuffin féminin qui n'a aucun mal à se sortir de situations complexes à l'aide d'objets parfaitement anodins. En outre, des jokers permettent de poursuivre lorsqu'elle est coincée au-delà de toute ressource thérapeutique.

VERDICT 1

Oui! Les scénarios les plus délicats à écrire sont ceux qui touchent au temps. Ici, les concepteurs s'en sont sortis avec les honneurs. Le jeu est soutenu par des graphismes et des séquences digitalisées du plus bel effet.

Laurent

Oui! Lost in Time est superbe. Sérieusement, c'est le plus beau jeu qui soit, jusqu'au prochain jeu Coktel, bien sûr. Ce jeu est, de plus, immersif (deux épisodes) et il mettrait vos neurones à ruder, éprouve tout en restant à chaque étape parfaitement logique.

JJ

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 550 Ko RAM libre, 23 Mo DD, souris, AdLib, Roland SB/SPPro. Jeu et doc en français. Protection par codes.



Graphismes 87%
Plus de 1000 vidéos, images de personnages, vidéos, images, tout ça ça fait plaisir.

Animation 86%
Le mouvement est assez fluide, surtout sur un PC de bureau.

Musique 88%
La bande sonore est très grande, agréable.

Brutages 88%
Créatifs, surtout les sonnettes de tournages caractéristiques.

Maniabilité 90%
L'interface sous console permet de ne pas décaler tout de suite dans le jeu.

Jouabilité 91%
La souris et le système d'objets sont parfaitement intégrés.

Durée de Vie 60%
Cinq épisodes, ça termine, c'est un peu dommage.

85%

LOST SECRET OF THE RAIN FOREST PC

TOP **MAGNIFIQUES.**

- Les graphismes sont vraiment très magnifiques.
- La superbe bande sonore colle parfaitement à l'ambiance du jeu.
- Le jeu est très ergonomique.

FLOP **BEAUCOUP TROP COURTS.**

- La durée de vie est
- Un jeu destiné aux enfants et pourtant inaccessible car en anglais.

SIERRA

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Avec Eco Quest, Sierra nous avait prouvé que l'on pouvait concilier les aspects ludiques et éducatifs en nous livrant un jeu d'aventure qui en avait fait craquer plus d'un. Après les îles des mers du Caribbe, Lost Secret of the Rainforest nous emmène en plein cœur de l'Amazonie. L'écosystème de cette région serait menacé et il n'en faut pas plus pour que l'association "SOS Ecologie" dépêche sur place le Docteur Green, accompagné de son fils Adam. Vos périples vous entraîneront dans des rencontres nombreuses et ne manquant pas d'originalité. Quant aux énigmes, elles restent classiques, mais éveilleront les facultés de réflexion et de logique des enfants: sauver un œuf sur le point d'éclaire, découvrir une peuplade indienne ou porter secours à un chimpanzé sera votre pain quotidien.

VERDICT 1

Oui, mais... Comme toujours chez Sierra, les graphismes sont somptueux et les personnages sont bien réalisés. Les énigmes, sans être intransmissibles, sont de difficulté variable. Les seuls problèmes sont la brièveté du jeu et les textes anglais.

Thomas

Oui! J'ai été emballé par ce jeu d'aventure, même que jouer le rôle d'un gamin perdu sans même un bazooka pour se défendre ne me paraissait pas très réjouissant. En fait, on se prend au jeu d'une histoire instructive, spirituelle et pas toujours facile.

Marie

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7.5 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SPPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 90%
Les graphismes sont très beaux et agréables.

Animation 65%
Pas grand effet à dire sur le mouvement au démarrage.

Musique 85%
Plaisant, même lorsqu'il y a des sons.

Brutages 68%
Pas très intéressants.

Maniabilité 85%
Le clavier est parfaitement adapté pour jouer.

Jouabilité 90%
Le jeu est très agréable et amusant.

Durée de Vie 50%
Cinq épisodes, ça termine, c'est un peu dommage.

78%

NIPPON SAFES, INC.

TOP

- Trois aventures différentes (une par personnage).
- Le système est original et pratique (du moins, en théorie).

FLOP

- De nombreux bugs rendent le soft injouable.
- Les incassants changements de disquettes sont pénibles.
- La musique est beaucoup trop rare.

DYNABYTE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Ce jeu d'aventure bourré d'humour. Ce vous propose de diriger le trio le plus ringard de toute l'histoire de la micro : un boxeur raté, une strip-teuse de bas étage et un informaticien véreux (il ne manque plus Pascal Sevran). Pour tous les trois, l'aventure commence en prison. L'originalité de ce jeu est de vous proposer d'incarner trois personnages différents. Ils évoluent dans le même univers et peuvent être amenés à se rencontrer mais leurs aventures sont distinctes. L'action se déroule au Japon et c'est un régal que de voir les auteurs parodier avec brio le mode de vie et les coutumes du pays du Soleil Levant. Les graphismes, dignes d'une bande dessinée, sont pleins d'humour et s'accordent parfaitement avec le scénario.

VERDICT 1

Oui, mais... La version testée était remplie de bugs au point de le rendre presque injouable. Scénario et dialogues sont cependant pleins d'humour et le système de jeu est très pratique. dommage que l'interaction entre les personnages soit aussi limitée. Marc

Non! Le soft est bourré de bugs et le système de jeu est très limité. Les aventures des trois personnages sont quasiment indépendantes et un décor pour trois jeux — les concepteurs ne se sont pas foulés. Homer

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Jeu et doc en français. Protection par disquette.



Amiga

Graphismes 84%
Les graphismes aux aires de 80 sont très réussis.

Animation 72%
L'animation est très bien réalisée.

Musique 32%
Il y a vraiment alligature la nuit quelques notes au bon doigt.

Bruitages 42%
C'est le minimum vital : jette de quoi s'assurer que l'Amiga est allumée.

Maniabilité 78%
La culture japonaise est mieux décrite que les commandes du jeu.

Jouabilité 52%
L'ergonomie devrait être corrigée une fois les bugs corrigés.

Durée de Vie 74%
L'aventure est assez longue et parfois très difficile.

74%

RETURN OF THE PHANTOM

TOP

- La qualité et la simplicité de l'interface.
- Une bonne réalisation d'ensemble.

FLOP

- Le jeu est trop linéaire.
- Le scénario grand-chose d'extrême ordinaire.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Légitaire est basée sur le best-seller de Gaston Leroux : "La Fantôme de l'Opéra", dont il constitue une suite. Nous sommes en 1993 et vous incarnez Raoul Montaud, inspecteur de la PJ et assou du Palais Garnier. Ce soir, c'est la première du Don Juan Triomphant, un opéra attribué à la plume d'Erk, le "fantôme de l'Opéra", personnage énigmatique, condamné à porter un masque dès sa naissance pour cacher ses affreuses déformations. Adulte, il révéla son génie dans l'architecture et la musique, vivant dans le couloir du siècle précédent en reclus dans les sous-sols humides de l'Opéra. On n'avait plus entendu parler de lui jusqu'à ce soir, où un lustre s'abat sur les spectateurs. L'inspecteur Montaud est, bien entendu, désigné pour mener l'enquête.

VERDICT 1

Oui! La superbe présentation de début du jeu introduit parfaitement l'enquête. La réalisation du jeu est excellente avec notamment deux effets de perspective très réussies la difficulté est très progressive et les sauvegardes aident à la progression. Jacques

Oui, mais... Bien que passionnant, Return of the Phantom n'est pas exemplaire de début. La qualité des décors est variable, les bruitages sont quelconques, le scénario est relativement dépourvu d'humour et le scénario est assez linéaire. Damage. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 575 Ko RAM libre, 1,5 Mo RAM EMS, 7 Mo DD, clav. souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro.



PC

Graphismes 83%
Les décors sont assez bien réalisés.

Animation 88%
L'animation est très bonne.

Musique 86%
La bande son est assez bonne.

Bruitages 63%
Conservatif mais assez précis et à l'écoute.

Maniabilité 89%
La mise en production est remarquable et assez linéaire.

Jouabilité 91%
L'aspect est un peu ennuyeux.

Durée de Vie 82%
L'aventure est assez longue et parfois très difficile.

86%

THE 7TH GUEST

TOP

- L'univers en 3D est d'un réalisme et d'une richesse encore jamais atteints.
- Les séquences filmées sont longues et très bien rendues.
- C'est le premier jeu à exploiter pleinement le support CD-ROM.

FLOP

- Ce n'est pas un jeu d'aventure, mais une séquence d'énigmes logiques.
- Les énigmes ne sont pas exceptionnelles.
- La configuration optimale est lourde.

VIRGIN GAMES

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Lhistoire se passe dans le manoir de Stauf, un fabricant de jouets, dans la petite ville de Harley. Des dizaines d'enfants de Harley sont morts après avoir acheté ses jouets maléfiques et Stauf a juré avant que la population n'ait le temps de réagir. Des années plus tard, six invités conviés dans cette mystérieuse demeure disparaissent éparpillés à des parties successives du manoir. En outre, la solution de chaque énigme donne lieu à une séquence vidéo qui enveloppe le manoir.

VERDICT 1

Oui! Les avantages de ce jeu sont nombreux : l'aspect graphique est superbe, la réalisation est excellente, l'animation et la bande sonore ont même si le jeu est un peu ennuyeux et que sa configuration est très capricieuse et d'un excellent niveau. Jacques

Oui, mais... Impossible de rester concentré devant l'ambiance capivante de The 7th Guest. En fait, les énigmes ne sont pas remarquables. Dans leur grande majorité, une fois résolues, elles perdent de leur intérêt. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386dx, VGA/SVGA, 5 Mo DD, DOS 5.0 ou plus, MSCDEX 2.2 ou plus, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro, lecteur CD-ROM.



PC-CD

Graphismes 98%
Il faut le voir pour y croire : c'est plus qu'impressionnant!

Animation 96%
Superbe, mais dommage que les projections de la caméra soient fixes.

Musique 82%
Une bande sonore variée, de qualité CD.

Bruitages 81%
Non négligeables : eux digibits, mais les autres bruitages sont absents.

Maniabilité 82%
Le gestion à la souris n'est pratiquement inutile le manoir.

Jouabilité 82%
L'expérience est parfaite, mais l'interactivité est à la limite.

Durée de Vie 83%
Compter une trentaine d'heures pour lire le jeu.

86%

THE JOURNEYMAN PROJECT

Mac-CD

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

- Les graphismes sont TOP superbés.
- La bande sonore est de qualité CD.
- L'ambiance science-fiction est très réussie.
- La prise en main est immédiate.

Nous sommes en 2318. La Terre est enfin en paix, après des années de guerres et de turberies. C'est le printemps dans la cité de Caledon, mélange mégapole mise sous cloche et suspendue dans les airs afin de préserver la nature. Depuis des siècles, l'humanité vit dans le bonheur total. En 2185, à la suite d'un contact avec des extraterrestres, l'humanité accède au voyage dans le temps. Pour se prémunir contre toute utilisation à des fins criminelles, une brigade de protection temporelle, dont vous êtes membre, est créée, manifestation pas pour rien, puisque vous venez d'apprendre que la course des événements a été modifiée. Votre mission consiste à retrouver le disque contenant l'Histoire du monde pour permettre de rétablir le continuum de l'espace-temps.

VERDICT 1
Oui! C'est superbe ! On ne peut que se prosterner devant le travail accompli par les graphistes et les musiciens. L'ambiance SF à la Blade Runner avec un zeste de high tech est parfaite. Le scénario, classique, est correct. Jérôme

Oui, mais... Je m'attendais à un jeu de la qualité de Spaceship Warlock, mais j'ai dû déchanter : la lenteur des chargements est anecdotique. Cela dit, la qualité des graphismes est superbe, la bande son géniale et le scénario riche en rebondissements. Catherine

VERDICT 2

CONFIGURATION
 Macintosh couleur (256 couleurs), 5 Mo RAM, souris, lecteur CD-ROM. Jeu et doc en anglais. Protection par manuel.



- Le changement est lent.
- FLOP : L'humour et l'action brillent par leur absence.
- La présentation et la doc sont quelconques.

PRESTO STUDIOS

Graphismes 90%
 Les effets 3D et le rendu des lumières sont splendides.

Animation 70%
 Moins bons que les graphismes, ils sont occidentaux du début au fin.

Musique 89%
 Les thèmes musicaux sont superbés.

Bruitages 95%
 Les bruitages sont absolument superbés.

Maniabilité 88%
 Rien à redire, un est tout de suite dans le bain.

Jouabilité 80%
 Tout est prêt avec la souris et c'est exemplaire.

Durée de Vie 79%
 Il faut mettre du temps pour résoudre toutes les énigmes.

91%

VEIL OF DARKNESS

PC

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

- Un système de jeu très agréable.
- Des personnages superbés et angossants.
- Un scénario passionnant qui vous plonge dans un monde antédiluvien.

Quelle idée aussi, d'aller survoler la Transylvanie à bord d'un vieux caqueux ! Et pourquoi pas du distaplane au dessus de Sarajevo ou le saut à l'élastique en duo avec Carlos, tant que vous y êtes ? Bref, vous l'avez cherché, votre avion s'est écrasé et vous ne devez la vie qu'à la charmante fille de l'un des notables du village près duquel vous êtes tombé. Dans ce trou perdu, les villageois vivent encore sous le poids de la superstition, ne savent pas ce qu'est un avion et ignorent tout de Jorid et d'Arle. Vous avez beau vous moquer d'eux, vous riez jaune en apprenant que vous êtes la sauveur annoncé par la prophète et que vous ne pourrez quitter la vallée qu'après avoir vaincu Kaim, le terrible vampire qui terrorise toute la région. Bon courage...

VERDICT 1
Oui! Le thème, les personnages, les graphismes, l'ambiance, tout y est ! Le scénario est angossant à souhait et le système de jeu est l'un des plus souples que j'ai pu voir. De nombreuses options simplifient la vie et les combats pimentent l'aventure. Marc

Oui! Très proche de The Summoning, Veil of Darkness est un jeu étrange et angossant, épic quant plus l'univers de Lovecraft que celui de Brom Stoker. Toutefois, la linéarité du scénario interdit toute fantaisie. Ce n'en est pas moins un très bon jeu. JJ

VERDICT 2

CONFIGURATION
 PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 9 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SPPro. Jeu et manuel en français. Protection par manuel.



- Le héros n'en fait parfois qu'à sa tête.
- Il est un peu difficile de franchir les portes au début.

SSI

Graphismes 86%
 Les décors ressemblent de si près à ceux des vrais lieux.

Animation 85%
 Les effets visuels sont impressionnants et particulièrement à plusieurs niveaux.

Musique 63%
 Plus que l'ambiance, l'accompagnement aux divers endroits vaille.

Bruitages 75%
 Les dialogues convulsifs priment l'atmosphère angossante.

Maniabilité 82%
 Le manuel, bien conçu, explique parfaitement les commandes.

Jouabilité 96%
 Le système de jeu est parmi les meilleurs que soient.

Durée de Vie 87%
 Le système est long et il est possible de jouer tout la difficulté.

88%

BATMAN RETURNS

PC

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

- La bande sonore et les bruitages sont TOP très beaux.
- L'interface est très ergonomique.

A lors que la tempête fait rage sur Gotham City, Bruce Wayne veille du haut de son manoir. Il ne faut pas plus qu'un flash d'information annonçant des émeutes dans la ville pour que notre gentilhomme se transforme en Batman. Le décor est ainsi planté. Batman Returns est un jeu d'aventure qui reprend scrupuleusement les scénarios du film du même nom et qui vous propose d'incarner le justicier masqué. Ceux qui ont vu le film savent qu'ils vont devoir contrer-carrer les plans du machiavélique Pinguin, tout en ayant mille à parler avec la félina Catwoman. Le jeu est fondé sur l'exploration des différents quartiers de la ville et la recherche d'indices est tout aussi importante qu'une intervention plus musclée (qui est, d'ailleurs, souvent nécessaire).

VERDICT 1
Oui, mais... L'idée de départ est bonne, mais le résultat n'est pas à la hauteur. Les décors sont beaux, mais trop rares, l'animation est très saccadée et il n'est pas possible d'intervenir dans les combats. Ce jeu est à réserver aux inconditionnels. Thomas

Non! Les jeux basés sur des films à succès sont rarement de bons jeux et Batman Returns ne fait pas exception à la règle. Les décors sont rares, l'animation est carrément ridicule et l'interactivité et le scénario sont en dessous de la moyenne. T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION
 PC 386, VGA, 17 Mo DD, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SPPro. Jeu et doc en anglais.



- Les décors sont trop peu variés.
- L'animation est abominable.
- Le système de combat n'est pas interactif.

KONAMI

Graphismes 80%
 Les décors sont beaux mais peu nombreux.

Animation 55%
 Particulièrement saccadée, surtout dans les combats.

Musique 80%
 La bande sonore reprend le thème du film.

Bruitages 80%
 Les bruitages, très variés, sont très bien mis en œuvre.

Maniabilité 70%
 L'interface est louchante, mais elle dispose de tout le confort.

Jouabilité 85%
 L'interface est une très bonne copie.

Durée de Vie 60%
 Beaucoup de heures jouées pour une aventure si vite terminée.

60%

ERIC THE UNREADY

- Le scénario et les textes sont à mourir de TOP rière.
- L'interface est bien conçue et facilite les dialogues.

- Le jeu est réservé aux anglophones.
- FLOP le texte ayant une grande importance.
- C'est un jeu textuel, où les graphismes ne sont que des illustrations.

LEGEND

DIFFICULTE 1 2 3

1 2 3

JOUEURS

1 2 +

PRIX A B C D E

PC

VERDICT 1

Oui, mais... Grâce au scénario hilarant concocté par l'équipe de Legend et à la profusion de blagues et de clins d'œil loufoques, vous avez toutes les chances de vous décrocher le machévo avant la fin du jeu à force de rire. Marc

Oui! J'ai toujours aimé les jeux textuels et l'antique saga des Zork est toujours sur mon disque dur pour le prouver. Eric the Unready renouvelle de façon très réussie ce genre et j'ai vous avez oublié comment on fait pour rire, ce jeu est fait pour vous. T. Rex

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286, CGA/EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SPPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 75%

La fenêtre est petite, mais les graphismes sont très soignés.

Animation 25%

Elles sont quasiment inexistantes dans ce jeu textuel.

Musique 80%

Des mélodies simples, qui ont le mérite de ne pas lasser sur le système.

Bruitages 65%

Il faut une SCD300 pour en bénéficier ce même temps que la musique.

Maniabilité 75%

La manette est plutôt à l'aise, à défaut d'être précise.

Jouabilité 85%

L'interface est claire et simple. La souris est conseillée.

Durée de Vie 70%

Le jeu se termine surtout sur l'humour et se termine assez vite.

75%

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

- Superbes graphismes en 256 TOP couleurs.
- L'interface est tout simplement excellente.

- Les possibilités sonores du FLOP Mac méritent mieux.
- Le jeu est parfois très difficile et il faut pas mal d'imagination.

LUCAS ARTS

DIFFICULTE 1 2 3

1 2 3

JOUEURS

1 2 +

PRIX A B C D E

Mac

VERDICT 1

Oui! Un graphique superbe, des personnages d'Indiana Jones et de l'atmosphère de l'époque sans précédent. Les graphismes sont excellent et l'interface est simple, avec la collaboration qui accompagne tout le jeu pour un plaisir d'immersion agréable. Jérôme

Oui! Indiana Jones est mon héros préféré et cette nouvelle aventure m'enchante au plus haut point, ce qui se voit par la qualité des graphismes et du scénario au par là facilité avec laquelle le jeu se mène. C'est une réussite totale. T. Rex

VERDICT 2



CONFIGURATION

Macintosh 256 couleurs, écran 13", Système 6.02 ou plus, 4 Mo RAM, 10 Mo DD, souris. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90%

Les personnages et les décors sont tout simplement parfaits.

Animation 75%

Les personnages ont un peu de vie.

Musique 65%

Est très bon, très efficace.

Bruitages 75%

Excellents et très variés.

Maniabilité 90%

Le manoir est clair et simple. Le jeu est très agréable.

Jouabilité 85%

Le scénario est assez bien écrit.

Durée de Vie 80%

Le jeu est très agréable, mais un peu long.

90%

RINGWORD: REVENGE OF THE PATRIARCH

- Superbes graphismes.
- Les aires de jeu sont de grande taille.

- Scénario trop linéaire.
- Interactivité FLOP limitée.
- La fin est décevante.

TSUNAMI

DIFFICULTE 1 2 3

1 2 3

JOUEURS

1 2 +

PRIX A B C D E

PC

VERDICT 1

Oui, mais... La console 786 est un excellent jeu de graphismes et de sonneries, mais le scénario est trop linéaire. L'interface est simple, mais il faut un peu de patience pour en tirer le meilleur parti. T. Rex

Non! Bon, d'accord, l'idée est originale, le scénario, basé sur le livre de Larry Niven est pas mal, mais l'interactivité est limitée. Le jeu d'être très linéaire et la fin, à laquelle le joueur participe à peine, est très décevante. T. Rex

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 386, VGA, 590 Ko RAM libre, 10 Mo DD, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SPPro. Jeu en anglais, doc française en partie.



Graphismes 85%

Les graphismes variés sont très soignés.

Animation 70%

Nombreux scrollings et animations, mais la qualité est moyenne.

Musique 70%

Les thèmes sont mélodieux, mais assez froids.

Bruitages 65%

Pas assez présents pour apporter une touche de réalisme.

Maniabilité 85%

Un excellent titre (en anglais) est offert avec le jeu.

Jouabilité 75%

Le jeu est à la souris est simple et efficace.

Durée de Vie 45%

Le jeu se termine beaucoup trop vite même par un novice.

75%

SHADOW OF THE COMET

TOP

- L'ambiance est à vous faire dresser sur la tête.
- Les graphismes et les animations sont bien réalisés.

FLOP

- L'interface n'utilise que le clavier.
- Le jeu est vraiment trop linéaire, avec plusieurs passages obligés.

INFOGRAMES

SPACE QUEST V THE NEXT MUTATION

TOP

- Les décors sont toujours aussi beaux.
- Superbe bande sonore.
- N'hésitez pas à monter le volume.
- L'ergonomie de l'interface est parfaite.

FLOP

- L'animation des personnages est grotesque.
- Le jeu est un peu court.

SIERRA

INCA

TOP

- Les graphismes sont absolument top ment spectaculaires.
- L'histoire est très originale.
- La bande sonore est excellente.

FLOP

- Jouabilité un peu difficile dans la partie arcade.
- Bruitages un peu en retrait par rapport au reste.
- La documentation est un peu mince.

COKTEL VISION

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Shadow of the Comet est un jeu d'aventure qui rend très bien le côté inquiétant et trouble de l'histoire, en particulier grâce à de très beaux graphismes. Le scénario est très riche, mais il souffre d'une trop grande linéarité. **JJ**

Oui, mais... De très belles images, avec plusieurs animations plein écran et une ambiance à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Mais le scénario, très linéaire, oblige à fouiller partout et sauvegarder, sauvegarder, sauvegarder... **T. Rex**

VERDICT 2

Après le sublime Alone in the Dark, qui utilisait l'univers cré par Lovecraft, voici à présent Shadow of the Comet. Vous vous trouvez à Hismouth en 1915, quelques jours avant le passage de la comète de Halley, afin de découvrir ce qui a rendu fou l'un des plus grands explorateurs de ce siècle. Vous incarnez dans ce jeu Parker, journaliste dans la presse à sensations. Les découvertes de Lord Boleskine, mort récemment dans un asile d'aliénés, vous avaient déjà inspiré un article sulfureux. Les recherches de ce savant sur la comète de Halley est un sujet suffisamment intéressant pour qu'un magazine scientifique ait accepté de financer son voyage dans la ville où vivait le savant. Aussitôt arrivé, vous découvrez que les habitants de la ville ont une étrange lueur dans le regard...

PC

TOP

CONFIGURATION

PC 286, EGA/VGA, 570 Ko RAM libre, 6,5 Mo DD, clavier, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 70% Les décors sont beaux et détaillés, mais manquent de couleurs.

Animation 70% Pas de problème, c'est bien linéaire.

Musique 80% Les thèmes sont agréables, mais trop peu nombreux.

Bruitages 75% Seuls les possesseurs de cartes SB/SBPro peuvent en profiter.

Maniabilité 70% Très belle manipulation, qui campe bien de suite le scénario.

Jouabilité 65% Le jeu se joue uniquement au clavier et le souris, à quoi sert-elle?

Durée de Vie 70% Le jeu est assez long, mais trop linéaire.

70%

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui! Bien que le jeu n'introduise pas de nouveautés dans la gestion des énigmes, son aspect original vient des multiples gags et références cinématographiques. Les décors sont somptueux, l'humour omniprésent et la bande sonore en font un jeu excellent. **Thomas**

Oui, mais... Le scénario est à hurler de rire, les allusions aux grands classiques sont partout, la bande son est superbe, les décors sont somptueux, mais l'animation est loupée! En outre, je trouve que Sierra innove peu d'un épisode à l'autre. **T. Rex**

VERDICT 2

Si il est un héros de jeu d'aventure que l'on n'a plus besoin de présenter, il s'agit incontestablement de Roger Wilco. Oui n'a jamais entendu parler de celui qui a déniché les écrans de son Apple II, Atari ST, Amiga, PC et, plus récemment, de nos Macs? Après avoir sauvé l'univers, combattu l'infâme Vonkai, délivré ses créateurs et, finalement, traversé l'espace temps, qui pouvait-il arriver encore au Gaston Lagaffe de l'espace? C'est en fait le vœu le plus cher de Roger qui se réalise, puisque notre éboueur glauque est enfin promu commandant d'une astéroïde à ordures. Le voilà donc quit par vers l'aventure afin de sauver l'univers d'un complot visant à déstabiliser le système écologique de la galaxie (et rencontrer par la même occasion la femme de sa vie).

PC

TOP

CONFIGURATION

PC 286, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7,5 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 85% Les décors sont très beaux, mais les personnages sont assez plats.

Animation 70% La réalisation des personnages est assez bonne.

Musique 85% Les thèmes sont agréables, mais trop peu nombreux.

Bruitages 80% Les bruitages sont assez nombreux, mais pas très originaux.

Maniabilité 80% La manipulation est assez bonne, mais pas très originale.

Jouabilité 85% Les personnages sont très amusants, mais pas très originaux.

Durée de Vie 75% Une durée de vie plutôt correcte, mais pas très longue.

85%

PC

TOP

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 17 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 95% Les décors sont très beaux et détaillés.

Animation 90% Pas de problème, c'est bien linéaire.

Musique 95% Les thèmes sont agréables, mais trop peu nombreux.

Bruitages 70% Les bruitages sont assez nombreux, mais pas très originaux.

Maniabilité 85% La manipulation est assez bonne, mais pas très originale.

Jouabilité 70% Les personnages sont très amusants, mais pas très originaux.

Durée de Vie 75% Une durée de vie plutôt correcte, mais pas très longue.

80%

FLASHBACK

TOP • Les graphismes sont absolument superbes.

• L'animation est grandiose et vaut à elle seule le détour.

FLOP • Seul point noir : pas de scrolling dans ce jeu.

DELPHINE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

CONRAD B. Hart est un jeune et brillant scientifique qui vient de mettre au point un dispositif optique permettant de déterminer instantanément la densité moléculaire des objets observés. En testant son appareil, Conrad s'aperçoit que certaines personnes ont une densité mille fois supérieure à la normale. Ses nombreuses questions et l'enquête dans laquelle il se lance attirent sur lui l'attention de cas étranges. Quand est capturée et sa mémoire effacée. Profitant d'un instant d'inattention de ses gardiens, il s'échappe puis, au terme d'une course-poursuite aux commandes d'une moto volante, il s'écrase dans la jungle. C'est alors que commence son aventure à la recherche de sa mémoire tout d'abord, puis de la vérité afin de démasquer les extra-terrestres.

VERDICT 1

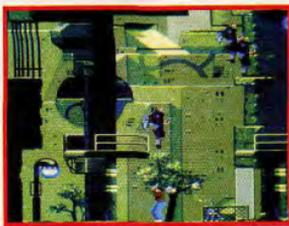
Oui! Nous sommes tous unanimes. Les graphismes sont absolument superbes et les bruitages, particulièrement riches, apportent beaucoup à l'ambiance. L'animation du personnage est fabuleuse, la possibilité inépuisable et le jeu est génial. *Morgan*

Oui! Aucun doute n'est possible : Flashback est le jeu qui dispose de la plus belle animation de tous les temps ! Et comme ni les graphismes, ni la bande son et ni la jouabilité ne sont en reste, ce soft est un jeu qu'il faut absolument posséder. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo de RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français.



Amiga

Graphismes 85%
Tous les niveaux sont magnifiques.

Animation 80%
L'animation est satisfaisante de rythme, mais on regrette l'absence de scrolling.

Musique 70%
La musique d'intro est top, mais elle est moins présente dans les niveaux.

Bruitages 70%
Bruitages et bruitages digitaux de qualité.

Maniabilité 75%
Une intro présente l'histoire. Le rythme est démodé, un petit apprentissage.

Jouabilité 75%
La maniabilité au joystick est excellente.

Durée de Vie 75%
Pas la même du jeu, ça se devient très ardu.

85%

GOBLINS 2: THE PRINCE BUFFON

TOP • Excellente réalisation technique.

• Un humour omniprésent, aussi bien dans les mini-jeux que dans les actions.

• Une bande sonore très travaillée.

FLOP • Une difficulté trop élevée.

COKELE VISION

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Décemment, le bon roi Angoulême est né sous une mauvaise étoile. Il y a quelques mois à peine, il fut frappé par un mal cruel qui le rendit fou et, seule, l'intervention héroïque de trois de ses sujets permit de le guérir. Aujourd'hui, son chagrin est tel qu'il court le risque de se noyer dans ses larmes : son fils, le prince, a été enlevé par le démon Armoniak qui, pour se venger d'une raclée vieille de 50 ans, compte en faire son bouffon. Votre rôle va consister à diriger deux fidèles sujets du roi, qui ont été désignés volontaires pour aller délivrer le prince. Vous vous apercevrez très vite que les deux héros n'ont pas été fabriqués dans le même moule et qu'il vous faudra jouer de leurs capacités et caractères respectifs pour arriver à vos fins.

VERDICT 1

Oui, mais... Goblink profite de la cour et les rôles qui, au premier abord, ne paraissent pas être destinés à jouer plus que ça peut paraître. Mais le Goblink est, à son tour, un grand héros, surtout parce qu'il est joué par quelqu'un qui est... *Arak*

Oui! On aime ou on adore ! Le jeu que ce nouveau volet des aventures des intrépides Goblinks présente un niveau de difficulté élevé, il ne faut pas hésiter une seconde : il s'agit d'un jeu bourré d'humour, très bien réalisé, bref, qui a l'air d'un grand hit. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 5 Mo sur DD, clavier, souris, AdLib, SB/SBPro. Doc en français.



PC

Graphismes 90%
Bonne réalisation technique.

Animation 85%
Des animations de qualité, surtout dans les mini-jeux.

Musique 85%
Bonne bande sonore, surtout dans les mini-jeux.

Bruitages 90%
Des bruitages de qualité, surtout dans les mini-jeux.

Maniabilité 90%
L'animation est top. Une petite difficulté, mais ça se joue.

Jouabilité 80%
Le jeu est bourré d'humour et de mini-jeux.

Durée de Vie 80%
Un jeu amusant et captivant, mais un peu de difficulté.

85%

QUEST FOR GLORY III WAGES OF WAR

TOP • La bande sonore est superbe.

• Un jeu d'aventure avec un parfum de jeu de rôle.

FLOP • Le jeu est beaucoup trop court et se termine un peu en queue-depoisson.

• Les graphismes sont d'une qualité très inégale.

SIERRA

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Alors que vous venez de terrasser le Sorcier Ad Avis (voir Quest for Glory II), vous apprenez que la situation est dramatique en East Fricana. Une guerre civile opposant quartiers Simbari et Hommes-Léopards menace d'éclater dans cette contrée dirigée par les Liontars. Certains parient de démons qui hantent la jungle et qui seraient à l'origine de cette haine sanglante. Votre personnage, qui peut être un guerrier, un voleur ou un magicien, doit dénouer cette histoire. A l'inverse des autres jeux Sierra, le temps a ici toute sa signification : votre personnage doit se nourrir, dormir, être soigné. Au début du jeu, vous n'avez connaissance que de quelques villages et ce n'est qu'en parcourant la jungle et la savane que vous découvrirez d'autres endroits importants.

VERDICT 1

Oui! Si on ne se laisse pas aller à l'émotion, on se rend compte que ce jeu est assez médiocre. Mais le scénario est, certes, intéressant et Sierra a introduit plusieurs bonnes idées dans le jeu, mais les graphismes sont en deça de la qualité habituelle et le jeu est franchement trop court. *T. Rex*

Oui, mais... Mon opinion à propos de ce jeu est assez mitigée. Le scénario est, certes, intéressant et Sierra a introduit plusieurs bonnes idées dans le jeu, mais les graphismes sont en deça de la qualité habituelle et le jeu est franchement trop court. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, EGA, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 7,3 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro, MT-32. Jeu en anglais, doc en français.



PC

Graphismes 85%
Certains écrans ne sont pas particulièrement géniaux.

Animation 70%
Peu d'animation dans l'environnement, mais ce qui reste est correct.

Musique 90%
Une très belle bande son faite de thèmes africains.

Bruitages 75%
Des bons bruitages, qui auraient pu être plus nombreux.

Maniabilité 90%
La lecture de la notice est conseillée.

Jouabilité 85%
L'interface Sierra est à la hauteur de sa réputation.

Durée de Vie 55%
A peine une dizaine d'heures de jeu, beaucoup trop peu.

80%

Jeux de rôle : la maturité

Le jeu de rôle est, avec l'aventure et la réflexion/stratégie, le genre qui se marie sans doute le mieux avec l'ordinateur et, s'il faut encore le prouver, les jeux parus au cours de l'année sont là pour ça. Même si ce n'est pas dans cette catégorie que les développeurs ont été les plus prolifiques, c'est néanmoins parmi les jeux de rôle qu'il faut chercher les plus belles réussites de l'année 1993.

année. Après l'excellent Ultima VII: The Black Gate, ils nous ont concocté un non moins excellent Ultima VII - Part Two: The Serpent Isle, dans lequel l'on retrouve l'interface et les graphismes qui ont fait le succès de la série. Ultima Underworld n'a pas été oublié non plus, puisque Ultima Underworld II, plus grand, plus beau et plus complexe est là pour assurer la succession.

scénario s'inspire des ouvrages de Raymond Feist. Le jeu est novateur dans pratiquement tous les domaines, qu'il s'agisse des graphismes, du déroulement de l'histoire ou de l'interface. Très bien placé dans la course aux Tilt d'Or,



The Legacy marquait l'entrée en lice de Microprose dans le domaine du rôle. Remarquable entrée, d'ailleurs, puisque le jeu est une réussite. Y aura-t-il une suite ?

ce jeu constitue indéniablement l'un des événements de l'année. Legacy, de Microprose, constitue également une première pour cet éditeur. On peut néanmoins craindre que ce jeu superbe n'ait pas de suite, du fait du récent rachat de Microprose.

qui, bien que beau et difficile, s'est finalement avéré être en deça des espoirs qu'il avait suscités. Pendant ce temps, les développeurs de Westwood Studios ne se sont pas tournés les pouces et leur dernier produit, Lands of Lore, avec un scénario solide et des graphismes superbes, constitue ce qu'EOB III aurait du être.

LA SAGA DE L'AVATAR

Richard Garriott, alias Lord British, et ses programmeurs n'ont guère chômé cette

ESSAI TRANSFORMÉ !

Nouveau dans cette catégorie, Dynamix peut s'enorgueillir d'avoir réussi un coup de maître avec Betrayal at Krondor, dont le



Best beau, il est grand, il est dense. Il s'appelle Lands of Lore et constitue l'une des meilleures surprises de l'année. Enfin, demi-surprise puisque c'est du Westwood !

WESTWOOD STUDIOS: TOUJOURS DANS LA COURSE

Westwood Studios, qui étaient les développeurs de Eye of the Beholder I et II, ont mis un terme à leur collaboration avec l'éditeur américainSSI. Cela explique sans doute le retard de Eye of the Beholder III et notre immense déception à la vue de ce jeu

DU NOUVEAU POUR LE FALCON

Le PC, bien que prépondérant, n'a pas le monopole du jeu de rôle et il faut signaler à ce propos l'initiative de Silmarils, éditeur français, qui est parmi les premiers à proposer un jeu de rôle, Ishar, pour le Falcon. Espérons que cette initiative ne restera pas un cas isolé.

Cette année, les amateurs de jeux de rôle ont pu découvrir avec plaisir la suite tant attendue d'Ultima VII, The Black Gate. Cette année toujours, Sierra s'est — enfin ! — lancé dans le jeu de rôle, avec un titre particulièrement original et novateur: Betrayal at Krondor. Ces deux logiciels montrent une nouvelle orientation dans le jeu de rôle, où la communication et le réalisme du scénario prennent le pas sur les sempiternels monstres/combats/trésors.

GRAPHISMES

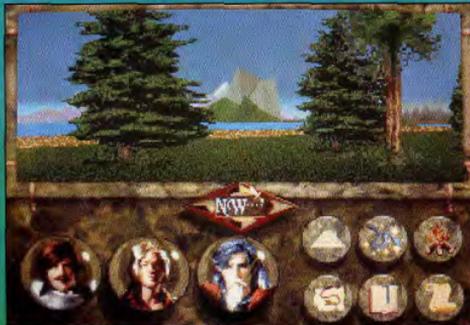
89 %

BETRAYAL

Betrayal et Serpent Isle utilisent deux méthodes de représentation totalement différentes. Dans le premier, vous voyez, par les yeux des personnages, un décor 3D superbe, avec ses arbres, ses montagnes, ses chutes d'eau... De très nombreuses séquences à bases de photographies digitalisées viennent relever la sauce et les séquences de combat sont très réussies. Ultima VII, lui, présente une vue de 3/4 (3D isométrique) et vous voyez vos personnages se déplacer dans les différents décors. Ici, que du dessin, mais le talent des graphistes d'Origin n'est plus à démontrer. Ces deux jeux sont, chacun dans leur style, superbes.

94 %

ULTIMA VII



Betrayal at Krondor : 3D mappée, dessins bitmap et images digitalisées.

BANDE SON

86 %

BETRAYAL

Betrayal at Krondor dispose d'une musique de qualité et de bruitages tout à fait réussis. Cependant, c'est Serpent Isle qui remporte la palme de la meilleure ambiance sonore, les musiques sont superbes et, surtout, les bruitages proches de la perfection. Ils vous permettent de vous plonger dans le jeu sans aucun problème, réussissant même parfois à vous faire sursauter lors d'une action soudaine et d'une attaque inopinée. Ceci dit, pour ces deux jeux, je ne peux que vous conseiller l'achat d'une carte sonore si vous n'en possédez pas encore : elle vous permettra de profiter à fond de ces deux magnifiques softs.

91 %

ULTIMA VII



Les dialogues ont, dans Serpent Isle, une importance prédominante.

ANIMATION

85 %

BETRAYAL

Betrayal offre une animation plus complexe et, au final, plus belle que Serpent Isle. Ce dernier jeu souffre d'une lenteur excessive et seuls les possesseurs de machines très puissantes peuvent en apprécier toute la saveur. Cette lenteur est due au nombre d'animations "décoratives" du jeu. C'est beau, mais cela nuit finalement au plaisir du jeu. Betrayal "construit" l'affichage à l'aide d'éléments bitmap, qui sont disposés sur un fond 3D. Il est possible de régler la complexité de cet affichage et donc d'influer sur la vitesse du jeu. Sur un PC puissant, le déplacement en mode de détail maximal permet de profiter de la beauté des décors; sur un PC plus lent, vous utiliserez un affichage plus dépeuillé.

30 %

ULTIMA VII



Dans Serpent Isle, tout se contrôle à la souris, par quelques clics.

contre Ultima VII: Serpent Isle

PRISE EN MAIN

94%

BETRAYAL

L'un comme l'autre de ces jeux offre une interface de qualité et ils sont tous deux assez simple d'accès pour que le plaisir du joueur soit entier au bout de quelques minutes seulement. Betrayal at Krondor dispose d'une visualisation "à la première personne": vous voyez ce que voit le héros. Ultima ne déroge pas à la tradition avec sa vue en 3D isométrique. Les documentations sont de toute façon très bien réalisées et leur lecture ne vous coûtera que peu d'efforts. Du fait de sa traduction (même imparfaite) en français, Serpent Isle gagne le duel dans cette rubrique.

80%

ULTIMA VII



...Gorath leapt forward, his chains writhing between his wrists like metallic vipers.

Betrayal ; des séquences vidéo viennent ponctuer les moments importants.

JOUABILITE

82%

BETRAYAL

Le bon usage de la souris et du clavier rendent ces deux jeux très agréables à utiliser, le nombre de commandes est réduit et le plaisir du joueur total. L'interface de Betrayal assure une ergonomie plaçant le jeu à la portée de n'importe quel aventurier et celle d'Ultima est d'une intuitivité exemplaire : vous n'aurez pas à consulter votre manuel toutes les 30 secondes afin d'apprendre comment effectuer telle manœuvre. Cependant, la lenteur de Serpent Isle est, là encore, à la limite du supportable. Heureusement, sa facilité d'utilisation compense partiellement ce défaut.

80%

ULTIMA VII



Vous devrez visiter des lieux étranges pour réussir à repousser le Gardien.

DUREE DE VIE

90%

BETRAYAL

Betrayal comme Serpent Isle offre des dizaines et des dizaines d'heures de jeu pendant lesquelles il vous faudra batailler ferme et réfléchir dur pour survivre. Mais le plus grand des deux est sans conteste Serpent Isle, dont le scénario complexe et l'étendue impressionnante vous tiendront en écheq pendant de longs mois (les plus expérimentés en viendront à bout après quelques semaines de lutte ininterrompue). De fait, ce jeu est peut être, avec Wizardry VII, le plus grand jeu de rôle jamais conçu sur ordinateur (à l'exception peut-être de Captive, car ce jeu était presque infini).

91%

ULTIMA VII



Everywhere James looked, polished metal gleamed. As much a temple to war as any Temple of Tith, the cramped shop offered a startling variety of weapons and armor.

Dans Betrayal, chaque ville, chaque lieu dispose de son illustration propre.

BETRAYAL

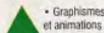
92%

ULTIMA VII

93%

Difficile de faire un choix entre ces deux jeux. Betrayal est un livre interactif mais laisse néanmoins toute liberté au joueur. Il est par de nombreux points original et les amateurs des romans de R. E. Feist retrouveront avec plaisir l'ambiance de la "Riftwar Saga". Beau, dépayssant et très varié, il propose une nouvelle approche du jeu de rôle et c'est au final bien agréable. C'est donc lui que je choisirais comme vainqueur. Serpent Isle ne démerite en rien et vous apportera tout autant de plaisir. Son scénario est l'un des mieux ficelés qu'il m'ait été donné de voir. Il souffre malheureusement d'une lenteur certaine et de quelques bugs particulièrement frustrants. Ultima VIII, qui nous transportera dans un univers totalement différent, lui succédera sans aucun doute très dignement.

ABANDONED PLACES 2

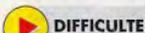


- Graphismes et animations superbis.
- TOP** • Ambiance sonore omniprésente.
- Scénario très "cool".
- Un vrai investissement en terme de durée de vie.

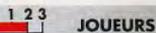


- Toujours cette interface à la Dungeon Master.
- Quelques imprécisions dans la gestion de la souris.

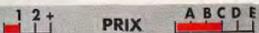
ICE



DIFFICULTÉ 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E

Non, Dungeon Master n'est pas mort et, s'il l'est faut. Abandoned Places 2 est là pour le prouver. Quatre siècles après la chute de Bromagh, son protégé Pendugmahle, le prince du Mal, revient et il n'est pas content. La cause semble perdue, si ce n'est qu'une ancienne légende mentionne l'existence d'une épée de vie qui, seule, est en mesure de défaire l'atrocité Pendugmahle. Bien évidemment, c'est à vous qu'échoit le douteux honneur de parcourir le monde et de risquer votre peau à la recherche de cette épée. Une surface de jeu gigantesque et 32 souterrains à explorer, tous peuplés de hordes infernales déterminées à vous empêcher d'accomplir votre mission, donneront bien du fil à retordre à votre équipe de quatre magas et guerriers.

VERDICT 1

Oui, mais... Techniquement, ce jeu est très bien, même sur un Amiga 500. Il est rapide, les graphismes sont excellents et les sons restituent bien l'ambiance. En revanche, le jeu souffre d'imprécision et d'interface à sérieusement vieillir. Patrick

Oui! J'attendais avec impatience la suite du premier épisode et je n'ai pas été déçu! La première chose qui frappe, ce sont les nouveaux graphismes — on sent qu'il ne s'agit plus d'un coup d'essai. Le scénario n'a pas pris une ride. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

Tous Amiga sauf A1200, 1 Mo RAM, clav., souris. Installation sur DD possible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Amiga

Graphismes 89%

Magnifiques et variés. On peut même se reporter aux motifs sur les murs.

Animation 82%

Suffisamment rapide pour ne pas exciter d'attente en cours de jeu.

Musique 60%

Les musiques mystérieuses et n'apportent pas grand chose au jeu.

Bruitages 85%

Les bruitages sont très riches et soulignent bien l'ambiance.

Maniabilité 80%

On est fatigué de sauter dans le jeu et l'action demeure en trombe.

Jouabilité 75%

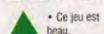
Déplacements, manement des objets rien que du très classique.

Durée de Vie 85%

Ce jeu est très grand, une remarquable hauteur de jeu en perspective.

79%

BETRAYAL AT KRONDOR

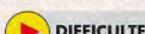


- Ce jeu est beau.
- ce jeu est TOP grand.
- ce jeu est une réussite.

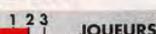


- Les conversations sont un peu FLOP limitées.
- Anglais de bon niveau indispensable.

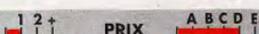
DYNAMIX



DIFFICULTÉ 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E

Betrayal at Krondor se déroule dans le Royaume de Mikemia, un monde fantastique issu tout droit de l'imagination de Ray E. Feist, écrivain de science-fiction et auteur de la saga War of the Rift (malheureusement jamais traduite en français). Dynamix a choisi de mettre en scène cet univers d'une façon originale. Le jeu est subdivisé, tout comme un livre, en chapitres successifs. Il n'a pas de création de personnages : ceux-ci sont prédéfinis et, de plus, la composition de l'équipe varie selon le chapitre, obligeant le joueur à tirer parti des caractéristiques individuelles pour progresser. La grande innovation est la représentation graphique, qui mêle la 3D surfaces planes, façon Ultima Underworld, aux images surajoutées à la mode Strike Commander.

VERDICT 1

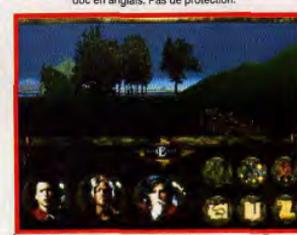
Oui! Ce jeu est génial. C'est beau, c'est passionnant, c'est difficile et c'est très grand. Même si on ne peut pas aller de chapitre en chapitre, on est très intéressé par le jeu et on aime la façon dont il est présenté. Serge

Oui! Ce jeu est extraordinaire! Il laisse au joueur une liberté de choix jamais encore atteinte, propose des énigmes logiques et en rapport avec l'histoire, est graphiquement superbe... Foutez tout de suite ce jeu et courez l'ocher. Serge

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 16 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SP/Pro, jeu et doc en anglais. Pas de protection.



PC

Graphismes 89%

Très beaux, agréables à l'oeil, même les décors.

Animation 85%

Les animations sont fluides et très belles.

Musique 84%

Les décors sont agréables et musicaux.

Bruitages 89%

Très riches et variés, ils ajoutent beaucoup à l'ambiance.

Maniabilité 94%

Le joueur est très à l'aise et le jeu est très agréable.

Jouabilité 82%

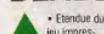
Le jeu est très agréable et très intéressant.

Durée de Vie 90%

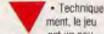
On peut jouer pendant plusieurs heures sans s'ennuyer.

92%

BLADE OF DESTINY REALMS OF ARKANIA

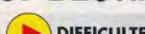


- Étendue du jeu impressionnante et TOP univers vivant.
- Mieux vaut réfléchir que combattre!
- L'idée des points d'expérience négatifs est intéressante.
- L'expérience est très bien étudiée.

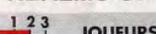


- Techniquement, le jeu est un peu dépassé.
- Le niveau de difficulté des combats est très inégal.
- L'humour des programmeurs est parfois lassant.

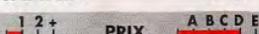
ATTIC



DIFFICULTÉ 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E

Blade of Destiny est la conversion pour micros de l'Épil Noir, un jeu de rôle sur table. Cette conversion, loin de limiter les règles originales, les augmente de diverses façons pour donner naissance à un jeu complet et complexe, qui plaira à tous les joueurs lassés de jouer les gros bras. Blade of Destiny favorise l'exploration et la réflexion, au détriment des combats, la résolution des énigmes étant bien mieux récompensée en terme de points d'expérience. Le jeu offre un univers très vaste. Des dizaines de villes rassemblent marchands, bouges infâmes, temples et guildes diverses. Dans la plupart des villes, vous trouverez des personnages qui vous fourniront des informations supplémentaires sur la fameuse épée qui constitue le but ultime de votre quête.

VERDICT 1

Oui! Même si il y a encore pas le détail de ce jeu, l'ambiance est très bonne. Blade of Destiny est un excellent jeu de rôle, la difficulté de progression, l'importance des énigmes sont ce qui fait de ce jeu un jeu de rôle. Eya

Oui, mais... C'est un jeu de rôle très prenant avec un scénario excellent, plein de surprises et de rebondissement. Mais, à force d'être complet, le jeu devient complexe et risque de rebuter les débutants rien que par le nombre de paramètres à gérer. Eya

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 550 Ko RAM libre, 6,5 Mo DD, clav., souris (conseillée), AdLib, SB/SP/Pro. Jeu et doc en anglais (traduction prévue).



PC

Graphismes 65%

Nombreux et variés, ils sont corrects mais sans plus.

Animation 70%

Seuls les combats donnent lieu à des animations très réussies.

Musique 65%

Très nombreux, mais limités par des séquences courtes et répétitives.

Bruitages 60%

Ils se limitent presque exclusivement aux bruits d'armes.

Maniabilité 65%

La mise en route est assez complexe et pas très intuitive.

Jouabilité 80%

Tout est joué par des lignes et des menus déroulants.

Durée de Vie 70%

L'univers est très grand, le nombre de lieux de jeu est élevé.

77%

EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR PC

TOP II

- C'est la suite d'Eye of the Beholder.

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

FLOP

- C'est moins rapide qu'EOB II.
- C'est moins long qu'EOB II.

Troisième épisode dans la série Eye of the Beholder, ce nouveau volet était attendu comme la pièce à la fin du monde. Une fois de plus, vous allez devoir affronter les forces du Mal afin de récupérer un artefact divin. Le jeu débute dans l'ancien cimetière de Myth Drannor, l'antique cité des Eltes et l'action débute au quart de tour : ce sont des hordes entières de monstres qui vous attendent au détour de chaque chemin. La forêt enchantée, Myth Drannor, la Guilde des Magiciens et le Temple du Bien, envain jura le mal, suivent. L'interface et la présentation restent semblables aux précédents épisodes avec, toutefois, l'ajout de la commande <All Attack>, qui permet à tous les personnages d'attaquer en même temps.

VERDICT 1

Non! Quelle déception! Eye III est moins beau que le deuxième volet : il est court, lassant (on ne sent que des sables de combat). Bref, il est franchement roblé. L'interface, les menus d'actions, les scènes de choses à reprocher à ce jeu!

Oui, mais... Eye III est loin d'être à la hauteur de nos espoirs. La durée du jeu est limitée: une forêt et 2 donjons après le début du jeu, on se retrouve devant le Grand Méchant, qui rend l'âme ou bouffe de trois coups d'épée!

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 580 Ko RAM libre, 1 Mo PC EMS, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 76%
Les images intermédiaires sont nettement moins réussies.

Animation 70%
Rien de plus par rapport aux épisodes précédents.

Musique 52%
Un air au début, un autre à la fin et c'est tout.

Bruitages 77%
Nombreux sons digitalisés (surtout au moment du jeu).

Maniabilité 82%
L'interface est simple et caractéristique. La mise est claire et détaillée.

Jouabilité 89%
La maniabilité à la souris est toujours aussi bonne.

Durée de Vie 35%
Sa durée de vie ne dépasse pas 20 heures!

69%

ISHAR

TOP

- Scénario non linéaire.
- Le mode d'engagement des aventuriers renforce le réalisme.
- Graphismes et bande son très agréables.

Dans Crystals of Arborea, le Seigneur du Chaos. Il vous fait maintenant débarrasser le monde de Kroth, son infâme rejeton. L'aventure se déroule ici presque exclusivement à l'intérieur. Les paysages sont générés de manière aléatoire. Chaque personnage peut effectuer une série d'actions simples : prendre un objet, combattre, crocheter une serrure, etc. Les compétences des personnages dans l'exécution de ces actions dépendent de leur race et de leur profession. Les combats se déroulent en temps réel. La magie s'accomplit par le biais de potions, qu'il est possible d'acheter ou dont il faut découvrir la composition et trouver les ingrédients. Le jeu, non linéaire, permet d'arriver au but de quatre façons différentes.

VERDICT 1

Oui! L'adaptation sur Falcon a permis de corriger le plus gros défaut des versions précédentes, à savoir le lenteur d'affichage. Le jeu est désormais parfaitement jouable, son ambiance pesante et son originalité lui confèrent un caractère inimitable.

Oui, mais... Oui, le scénario est réussi, mais non, ce n'est pas un bon jeu sur Falcon. En dépit de la puissance, il reste des problèmes d'animation, encore trop lente, la bande son est inaudible et les 250 couleurs sont utilisées avec trop de parcimonie.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Falcon tous modèles, 1 Mo RAM, souris, 1,5 Mo DD, jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 84%
Des effets spectaculaires (ciel nuageux, pluie, palette sombre, géométrie).

Animation 60%
Pas d'animations originales pour des personnages d'Isar.

Musique 83%
Musique d'ambiance et bien adaptée aux différents épisodes.

Bruitages 82%
Un ventralis à chaque tendant bien l'atmosphère des différents lieux.

Maniabilité 78%
Le jeu est conçu sur le système de jeu en temps réel de la console.

Jouabilité 85%
L'animation est complète et la souris (après un peu).

Durée de Vie 78%
Le mode à l'épée est très vaste et plein de surprises.

77%

MIGHT & MAGIC III LES ILES DE TERRA Mac

TOP

- Les superbes graphismes accrochent le joueur.
- De nombreuses animations font vivre le héros.
- La bande sonore est fantastique.

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Might & Magic III vous propose de reprendre la tèle d'un groupe de huit aventuriers, dont la mission consiste à neutraliser le maléfique Shelman qui a établi sa domination sur les cinq îles de Terra. Vous pouvez créer vos propres personnages ou engager des personnages existants. Si le principe du jeu est semblable à celui des autres jeux de rôle et aux épisodes précédents de Might & Magic, on note l'apparition de nouvelles compétences pour les personnages (natation, alpinisme, détection de passages secrets, cartographie, etc.). Les combats ont une toute première importance dans ce jeu, mais la variété des adversaires rencontrés et les nombreuses énigmes évitent de sombrer dans la lassitude et le "grosbillisme" outrancier.

VERDICT 1

Oui! Pour la première fois, le Mac dispose d'un jeu de rôle qui n'a pas à rougir de la comparaison avec le PC. Réalisation somptueuse, scénario fouillé, interface conviviale... Ce jeu de rôle est une petite perle qui réjouira tous les amateurs de D&D.

Oui, mais... Certes, M&M III est superbe; certes, c'est le meilleur jeu de rôle sur Mac. Mais ce jeu n'est pas exempt de défauts. La configuration requise est lourde, sur un 1G la vitesse est limitée et le jeu n'est que l'abusivement d'un genre déjà ancien.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh tous modèles, 2 Mo RAM (N&B) 4 Mo RAM (couleur), 15 Mo DD, souris. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 89%
Réaliste, spectaculaire sur le Mac (sans superbes).

Animation 82%
Exceptionnellement riche pour un jeu de rôle.

Musique 88%
Management musical qui crée une atmosphère.

Bruitages 79%
Nombreux et variés, mais souvent écumés par le joueur.

Maniabilité 30%
Plus que l'interface, ce jeu est riche en commandes et menus.

Jouabilité 90%
Un jeu de rôle à l'ancienne avec à la fois du jeu.

Durée de Vie 88%
Absolument obsessionnel et surprenant (plus de 10 h).

87%

FLOP

- Injouable sur une machine d'entrée de gamme.
- Beaucoup trop de commandes.
- Prise en main trop compliquée.

NEW WORLD COMPUTING

MIGHT & MAGIC / DARK SIDE OF XEEN

TOP

- Graphismes de toute beauté.
- Scénario complexe et riche en événements.
- Musiques très agréables.

FLOP

- Accès disque long, nombreux lors des explorations.

NEW WORLD COMPUTING

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

De Might & Magic I à Dark Side of Xeen est une longue histoire. La saga fait partie, avec Ultima et Wizardry, de ces rares jeux qui deviennent des légendes. Dans ce dernier épisode, vous devez aider Corak à mettre fin aux agissements de Shelten. Vous découvrez par la même occasion l'inoubliable origine de monde de Xeen. Les graphismes sont tous aussi fins que dans les précédents, eau, air, terre et feu, ce qui donne des paysages variés, depuis les montagnes enneigées jusqu'aux déserts arides. Le bestiaire est encore plus riche et il faut beaucoup de ténacité pour rester en vie. Vous avez le choix entre un mode aventure et un mode combat, l'un privilégiant les énigmes et l'autre les confrontations mais, dans les deux cas, vous aurez fort à faire.

VERDICT 1

Oui! Dark Side of Xeen est le meilleur épisode de la série, indispensable pour comprendre vraiment le scénario de la saga. En dépit de la violence des combats, la difficulté est bien dosée, les énigmes complexes à souhait et le jeu génial. Marc

Oui! Après un Clouds of Xeen trop court et décevant, World of Xeen est fabulous. C'est un jeu plus grand que jamais, avec de nombreux niveaux, les énigmes sont difficiles et variées, les monstres plus que nombreux et le scénario parfaitement solide. Jérôme

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286 (386 conseillée), VGA, 2 Mo RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en français. Protection par code.



Graphismes 86%

Les graphismes donnent une ambiance très Heroic Fantasy.

Animation 80%

Les séquences d'intro et de fin sont spectaculaires. Mouvements rapides.

Musique 85%

Les mélodies s'intègrent parfaitement à l'intrigue et aux circonstances.

Bruitages 80%

Diversité de bruit d'ordre des personnages, nombreux pour les actions.

Maniabilité 80%

Un manuel bien fait et toujours une magnifique carte fournie avec le jeu.

Jouabilité 89%

Le clavier est idéal. L'ergonomie est quasi parfaite.

Durée de Vie 75%

Trois fins différentes sont possibles, prévoir des heures de jeu.

85%

THE MAGIC CANDLE III

TOP

- Le scénario est complexe à souhait.

FLOP

- Les graphismes sont moches.
- L'ergonomie est déplorable.
- Le jeu est lent.

MINDCRAFT

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Magic Candle III est un jeu de rôle intéressant la représentation en 3D isométrique chère aux amateurs d'Ultima VII. Vous dirigez six personnages dans une quête à la recherche de la cause d'un étrange mal qui affecte le royaume. Le joueur peut être divisé en plusieurs parties, qui peuvent accomplir des quêtes, chacune de son côté, de façon indépendante. La représentation en 3D est correcte, sans plus. La communication avec les NPC; très limitée, est basée sur des mots clés, un personnage aborde un sujet et vous devez utiliser ce mot dans une conversation ultérieure. Un système de bloc-notes garde en mémoire tous les dialogues. Le pays est composé de plusieurs îles et de nombreuses villes qu'il vous faudra visiter pour obtenir de l'argent et des renseignements.

VERDICT 1

Non! L'aspect de cette représentation en 3D n'atteint pas la qualité de ce que la grande majorité des joueurs attendent. Les graphismes sont moches, même un 256 couleurs. La musique est médiocre et l'interface ne met pas ce qu'on s'y attend, sinon pour venir une lame de désespoir! Ne vous fiez pas à la superbe illustration de la boîte. René

Non! Le jeu est lent, les graphismes sont laids, même un 256 couleurs. La musique est médiocre et l'interface ne met pas ce qu'on s'y attend, sinon pour venir une lame de désespoir! Ne vous fiez pas à la superbe illustration de la boîte. René

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 5 Mo DD, clavier, souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 64%

Le 3D est pas mal, mais sans plus.

Animation 40%

Les déplacements sont lents, mais dans l'ensemble assez corrects.

Musique 35%

Le jeu est très bon, mais la musique est médiocre.

Bruitages 40%

Musiques qui sont Magic Candle III, mais il y a encore du mieux à attendre.

Maniabilité 30%

Le manuel, toujours présent, est très utile.

Jouabilité 5%

Une fois que l'on a compris le jeu, il est très agréable à jouer.

Durée de Vie 15%

Le jeu est pas très amusant, mais il est très intéressant.

33%

ULTIMA UNDERWORLD II

TOP

- Fenêtre d'écran agrandie de 30%.
- Système de magie très complet.
- Bruitages impressionnants.

FLOP

- Pas de voix digitalisées au cours de l'aventure.
- Gestion souris pas encore parfaite.
- Musique moins prenante que dans le premier épisode.

ORIGIN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Un an après la sortie d'Ultima Underworld, Origin récidive avec ce deuxième volet. Alors que vous l'Avatar, êtes convié au palais de Lord Guardian, le ciel s'assombrit et un grand voile noir recouvre le château, l'emprisonnant avec tous ses locataires dans une gangue de pierre. Il vous faut partir à la recherche de huit gemmes pour briser la barrière qui vous emprisonne, avant que tous les locataires ne meurent de faim. Le jeu est très semblable à son prédécesseur, mais avec un affichage plus grand et des sprites plus fins. De nouvelles textures ont été également rajoutées pour le décor. Dans l'ensemble, pas de modifications révolutionnaires, mais il est difficile d'améliorer ce qui était déjà un chef d'œuvre.

VERDICT 1

Oui! Malgré la perte d'innovations, Ultima Underworld II est une excellente suite. Le jeu est très agréable à jouer, les graphismes sont très agréables, mais la maniabilité du jeu est très médiocre. Il s'agit d'un jeu de rôle très agréable à jouer. Marc

Oui! J'étais un incondicional du premier épisode et je ne suis pas déçu par le second volet! C'est toujours aussi beau et même plus, toujours aussi passionnant et bien réalisé. Même si le jeu n'est pas très complexe, je ne peux qu'en conseiller l'achat. Jérôme

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386x, VGA, 566 Ko RAM, 2,5 Mo EMS, 13 Mo DD, clav., souris, joy., AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90%

La richesse des nouveaux décors est surprenante.

Animation 90%

Même si l'affichage est un peu lent, les déplacements sont très fluides.

Musique 75%

De bonne facture, mais un peu moins prenante que dans le premier épisode.

Bruitages 75%

Les bruitages sont particulièrement agréables, mais il manque des voix digitalisées.

Maniabilité 75%

La boîte est découverte. Le manuel est très clair et le jeu est simple à jouer.

Jouabilité 75%

Le jeu n'est pas difficile, mais les personnages sont très variés.

Durée de Vie 75%

Le jeu n'est pas difficile, mais les personnages sont très variés.

90%

ULTIMA VII SERPENT ISLE

- Scénario complexe et génial, tant par le sujet que par la manière dont il est traité.
- Graphismes superbes.
- Mélodies à la hauteur.
- Voix digitales claires et nettes.
- Accès incessants et intéressés au disque dur.
- Scrolling trop saccadé, même sur un 486dx/33.

ORIGIN



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



PC

Serpent Isle fait directement suite à Ultima VII: The Black Gate. Compte tenu des nombreuses allusions aux épisodes précédents, il est donc fortement conseillé d'y avoir joué. Après avoir détruit la Porte Noire, l'Avatar que vous êtes se retrouve bloqué dans la dimension de Sirlinax. Basin, l'infirmier acolyte du Guardian, s'étant enfilé sur l'île des Serpents, vous partez à sa poursuite. À partir d'un objectif simple (trouver Basin), vous allez être entraîné dans toute une série d'aventures rocambolesques : rétablir la balance cosmique, démasquer des traîtres ou faire le message entre deux amoureux. De nombreuses tâches qui n'attendent que vous. Des graphismes somptueux, une musique de circonstance et une bonne ergonomie en font un des jeux les plus passionnants.

VERDICT 1

Oui ! Il faut le reconnaître : le scrolling est affreusement saccadé. Il faut donc une machine très puissante. En revanche, les graphismes sont absolument superbes, la musique est géniale et le scénario est véritablement exceptionnel. Allez, ty retourne ! Marc

Oui, mais... Ah, quel diable ! Serpent Isle est immense, beau, captivant, le scénario est passionnant, l'ergonomie parfaite... Mais c'est lent, désagréablement lent ! Et pourtant, on s'y accroche, on explore, on s'accroche, on explore, on s'accroche, on explore... JU

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 486dx, VGA, 500 Ko RAM libre, 1.2 Mo RAM XMS, 25 Mo DD, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



« Je n'ai pu obtenir que cette composition de fait de vos deux séries de données de données »

WORLDS OF LEGEND SON OF THE EMPIRE

- Le jeu tourne parfaitement, même sur une très petite configuration.
- Les énigmes sont ingénieuses et logiques.
- La réalisation est d'un bon niveau.
- Pas de belle nouveauté par rapport à l'épisode précédent.
- Certains passages sont très durs, obligant à sauvegarder à chaque pas.

FLOP

MINDSCAPE



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



PC

Con of the Empire, qui fait suite à Legend, est en fait le premier volet d'une nouvelle série. Alors que vous fêtiez dignement votre victoire, on vous informe que votre père a été assassiné. Vous prenez donc la tête d'un groupe de quatre aventuriers pour venger sa mort. Vous pouvez repenser les héros du précédent épisode ou en créer de nouveaux. Le jeu s'articule essentiellement sur l'exploration de multiples donjons et souterrains, représentés en 3D isométrique, dans lesquels trappes, monstres et leviers opèrent furtivement. Il vous fait aussi visiter des lieux où vous pouvez vendre ou acheter des équipements, ou encore parcourir le pays en combattant des hordes sauvages. Les combats se déroulent en temps réel et font largement appel à la magie.

VERDICT 1

Oui ! J'avais beaucoup apprécié le premier épisode et cette suite ne me déçoit guère. En revanche, le scénario a subi quelques coupures. Le jeu est difficile, mais les bénéfices et les soins de régénération évitent de "gâcher". Jacques

Oui ! Je ne connaissais pas Legend et j'avoue que j'étais un peu soupçonneux... J'avais fait, car si l'introduction n'a rien d'extraordinaire, le jeu est, lui, plus riche, à la fois en graphismes et en possibilités et il plaira à tout amateur de jeu de rôle. Spirit

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC tous modèles, CGA/EGA/VGA/Tandy, 500 Ko RAM, 1.2 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



« Plus tard, j'ai pu obtenir que cette composition de fait de vos deux séries de données de données »

ISHAR 2

- Scénario long et élaboré.
- Grande diversité de personnages.
- Superbes graphismes en outdoor.
- Excellente ergonomie.
- Grande diversité de personnages.
- La musique est quasi instantanée dans cette version pour ST.
- L'animation gagnerait à être plus riche.

FLOP

SILMARILS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



ST

Dans Ishar 2, vous incarnez Zurburan, prince d'Ishar. Les magies de la cour viennent de vous avertir que l'ignoble Shandar menace, une fois de plus, de faire basculer le royaume dans le chaos. Le jeu commence alors que vous vous retrouvez quasiment tout nu sur une des îles qui composent votre royaume. Il ne vous reste plus qu'à recruter une équipe de fines lames, mercenaires et autres magies pour aller combattre l'infranchissable Shandar (si vous avez joué à la précédente version, vous pouvez récupérer les personnages, ce qui, en termes de muscles, est un avantage certain). La surface de jeu a été substantiellement agrandie et l'ergonomie a été améliorée par rapport à l'épisode précédent. La magie n'est pas en reste puisqu'elle s'enrichit de plusieurs sorts nouveaux.

VERDICT 1

Oui ! J'apprécie le style des jeux de Silmarils et Ishar 2 ne fait pas exception. Ce qui fait son charme, c'est la qualité des décors, la profondeur du scénario et la simplicité de la gestion. Même si les mouvements sont saccadés, le jeu est très agréable. Vic

Oui, mais... Oui pour un jeu qui possède un excellent scénario, de bons graphismes et qui, tout compte fait, est bien réalisé. Hélas, il n'est pas conçu en fonction des possibilités du ST et, par exemple, la bande sonore s'en ressent fortement. Spirit

VERDICT 2



CONFIGURATION

ST tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris, joystick. Installation sur DD possible. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 94%
Tout simplement sublimes, en raison de la faible résolution de la VGA.

Animation 30%
C'est le gros défaut : le scrolling est terriblement saccadé !

Musique 92%
Nombreux et beaux, parfaitement adaptés aux circonstances.

Brutages 89%
Voix digitales et excellentes qualité et nombreux autres brutages.

Maniabilité 80%
Le manuel met en place l'intrigue et dépend avec efficacité l'île.

Jouabilité 80%
La gestion de l'équipement est excellente et l'ergonomie est bonne.

Durée de Vie 91%
L'île des Serpents est incroyablement vaste et il y a énormément de choses à faire.

93%

Graphismes 81%
Les héros en 3D sont très agréables et les décors sont de qualité.

Animation 70%
C'est un peu l'un des défauts. Heureusement, le jeu tourne.

Musique 70%
Plusieurs partitions de bonne qualité.

Brutages 65%
Voix, effets sonores et autres brutages, tous les effets sont présents.

Maniabilité 83%
Le jeu tourne sur un écran de 640x480 pixels et l'exploration est agréable.

Jouabilité 88%
Le jeu est très agréable et bien géré. Le scénario est très intéressant.

Durée de Vie 86%
Il faut compter plus de vingt heures de jeu.

85%

Graphismes 88%
Grâce à ses décors, les décors et les musiques principales du jeu.

Animation 70%
L'animation est un peu limitée mais reste agréable.

Musique 60%
À l'exception de la partition, les musiques sont décevantes.

Brutages 75%
Les voix, les effets sonores et autres brutages sont très agréables.

Maniabilité 90%
Le manuel permet de découvrir une partie de son monde.

Jouabilité 80%
Tout à fait le meilleur jeu de ce genre que j'ai pu jouer.

Durée de Vie 79%
Le scénario est très riche et il y a énormément de choses à faire.

80%

BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA Amiga

TOP excellent réalisme.

- La réussite fait appel plus à la réflexion qu'aux combats.
- La durée de vie est très importante.

FLOP indispensables pour jouer sérieusement.

- La complexité est un peu trop grande et l'ergonomie est imparfaite.

US Gold

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Alors que la paix règne depuis des Temps Immémoriaux, une armée de monstres sanguinaires surgit de nulle part infesté le pays, semant sur son passage la désolation et la mort. Seule une épieque magique forgée par les Cyclopes peut venir à bout des envahisseurs. La lourde responsabilité de retrouver cette arme est donc confiée à une équipe de six aventuriers, que le scénario va entraîner de ville en ville. Ils devront visiter les tavernes et recueillir le maximum d'informations permettant de localiser la fameuse épée. Les combats n'ont ici qu'une importance secondaire, bien qu'ils soient relativement nombreux lors des déplacements entre villes. En revanche, la réflexion et la diplomatie tiennent une place prépondérante.

VERDICT 1

Oui! Enfin une conversion PC/Amiga qui n'a pas à souffrir de la comparaison entre ces deux machines! Blade of Destiny permet aux possesseurs d'Amiga d'entreprendre une quête complexe et de qualité, dans un monde presque tout vaite.

Oui, mais... Blade of Destiny est un jeu immense... bien trop grand pour un Amiga dépourvu de disque dur! Sur ce dernier, les deux incessants de disquettes ruinent l'ambiance et vous empêchent d'entrer dans un jeu pourtant de bonne qualité.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, 9 Mo DD, clavier, souris. Jeu et doc en anglais. Protection par codes.



LANDS OF LORE

TOP variés.

- Une excellente bande sonore.
- Ergonomie très bien étudiée.
- Histoire complexe.

FLOP manquant au blocage.

VIRGIN GAMES

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Le très attendu Land of Lore est un jeu de rôle calqué sur Dungeon Master et Eye of the Beholder. Vous dirigez ici une équipe de trois aventuriers qui doit mener à bien la mission qui lui a été confiée par le roi Richard : récupérer le Rubis de la Vérité pour mettre en déroute la maléfique Scolia. Mais celle-ci réussit à empoisonner le roi. Il vous faudra donc, en plus, trouver le moyen de le guérir avant qu'il ne soit trop tard. Vos aventuriers vont explorer des caves, des donjons, des forêts et des villes à la recherche d'indices. L'écran représente l'endroit où ils se trouvent tel qu'il vous le par les personnages. Une fonction de cartographie automatique trace les plans au fur et à mesure de la progression et permet de retrouver son chemin.

VERDICT 1

Oui! Le principe de Lands of Lore est ultra-classique, inspiré de Dungeon Master, mais il est la première fois qu'une copie est aussi bonne que le maître. Le jeu pose le jeu du siècle, mais un jeu sérieux avec sens et d'une grande qualité.

Oui! Il suffit de voir l'intro et de jouer quelques minutes pour constater que l'on a affaire à un jeu exceptionnel, le genre de titre qui a toutes les chances de devenir une référence incontestable. Lands of Lore, c'est le rêve de tout amateur de jeu de rôle.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA/MCGA, 560 Ko RAM libre, 16 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SP/Ram. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



THE LEGACY

TOP La bande son est superbement assortie à l'ambiance et au scénario.

- L'histoire non linéaire annoncée des heures et des heures de jeu.

FLOP monotone.

- L'animation des monstres est un peu décevante.
- Le niveau de difficulté est assez élevé.

MICROPROSE

DIFFICULTÉ 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Quelle n'est pas votre surprise en apprenant que votre nom figure sur le testament d'un parent déjanté dont vous ignorez jusqu'à l'existence. Mais à quoi bon se poser des questions lorsque l'on vient d'hériter d'une immense demeure victorienne, bâtie au bord d'une falaise avec vue imprenable sur la mer, eau courante, gaz à tous les étages et zombes à volonté. Pas au courant de la dernière clause du contrat, vous vendez dare-dare votre vieille chambre de bonne et fiez vous installer dans votre nouveau logis. Mais votre demeure abrite une porte ouverte sur d'autres univers parallèles et les locataires de ces mondes ne sont pas très heureux de vous voir arriver. Il vous faudra donc affronter trois démons ainsi que leurs serviteurs avant de prendre possession de votre bien.

VERDICT 1

Oui! The Legacy est un jeu de rôle qui présente un excellent jeu de rôle grâce à ses graphismes et à sa bande son. Le scénario vous embarquera dans les premiers pas d'une mission et vous en laissera le temps de vérifier que vous ne cachez tout votre jeu.

Oui! Ce jeu est superbe! Les graphismes sont extraordinaires, la maniabilité à la souris est parfaite et l'histoire, complexe et pleine de rebondissement, va vous faire se dresser les cheveux sur la tête. Un premier essai totalement réussi pour Microprose. T. Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, RAM, SB/SP/Ram. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 78%

Les sons à bon niveau et d'une diversité suffisante.

Animation 70%

L'animation est réservée aux combats et à certains lieux.

Musique 72%

Les thèmes musicaux sont riches et variés, mais un peu répétitifs.

Bruitages 60%

Tres discrets, et limités à quelques bruits d'effets lors des combats.

Maniabilité 50%

La création des personnages est fastidieuse et le manuel est indigeste.

Jouabilité 78%

Bonne adhésion de la souris, en dépit d'icônes peu explicites.

Durée de Vie 85%

Blade of Destiny, vaste et complexe, réserve de nombreuses heures de jeu.

82%

Graphismes 92%

Un excellent jeu de rôle.

Animation 85%

L'animation est très soignée et satisfaisante.

Musique 90%

Les thèmes musicaux sont riches et variés, mais un peu répétitifs.

Bruitages 91%

Les bruitages sont très riches et variés.

Maniabilité 80%

La création des personnages est fastidieuse et le manuel est indigeste.

Jouabilité 90%

Bonne adhésion de la souris, en dépit d'icônes peu explicites.

Durée de Vie 85%

Blade of Destiny, vaste et complexe, réserve de nombreuses heures de jeu.

94%

Graphismes 90%

Les décors et les monstres en images pré-animées sont superbes.

Animation 80%

Les monstres semblent vraiment vivants.

Musique 90%

Les incipit sont très riches et variés.

Bruitages —

Dans le jeu, les bruitages sont très riches et variés.

Maniabilité 85%

Une manipulation simple et efficace.

Jouabilité 90%

Un nombre important d'icônes et une maniabilité toujours parfaite.

Durée de Vie 75%

Le scénario non linéaire garantit de nombreuses heures de jeu.

90%

Sports : en baskets, F1 ou dériveur

Si l'on ne prend en considération que la quantité, le sport n'est certes pas la rubrique la plus représentée : moins d'une vingtaine de jeux pour toute l'année 1993, c'est peu. Pourtant, à défaut d'avoir la quantité, nous avons la qualité et la majorité des jeux que nous avons eu l'occasion de tester sont excellents. Une fois de plus, le micro dominant est le PC. La qualité et la puissance du matériel disponible pour un prix raisonnable permet de réaliser des prouesses techniques en matière d'animation et de graphismes dont on n'osait pas rêver il y a à peine un an. L'Amiga est toujours présent. Quant au Macintosh, il semble que cette machine n'inspire guère les éditeurs.



Après les exploits de la "Dream Team" aux Jeux Olympiques, le basket a connu un engouement considérable. Il était normal que les éditeurs proposent des simulations sportives sur le sujet, comme Electronic Arts et son impressionnant Jordan in Flight.

lité de jouer à deux, il n'en constitue pas moins une référence à laquelle les jeux similaires seront comparés à l'avenir.

mais, aux commandes de F1GP, vous pourrez toujours rêver que vous courez contre (ou avec) lui.

ELECTRONIC ARTS: PANIER À 3 POINTS

Un des événements majeurs de l'année a été indéniablement Jordan in Flight, édité par Electronic Arts. Ce jeu, qui est une simulation de basket-ball, se démarque de tout ce qui a été fait jusqu'à présent par la qualité de ses graphismes et de son animation, dignes de la Full Motion Video. Si le jeu n'est pas exempt de reproches, entre autres du fait de l'impossibi-

FORMULE 1 : DES LONGUEURS D'AVANCE

La simulation de course automobile n'est pas en reste, ce qui n'est pas étonnant au vu de l'engouement toujours grandissant pour ce sport. Formula One Grand Prix, de Microprose, marque dans ce domaine un point avec une simulation qui, à ce jour, n'a toujours pas de concurrent sérieux. Prost a quitté la compétition

TOUTES VOILES DEHORS...

S'il y a un parent pauvre de la simulation sportive, c'est bien la navigation à la voile. Il y a eu quelques tentatives dans le passé et les Anciens se souviendront sans doute avec nostalgie d'un simulateur de voile sur... Apple II! Depuis cette époque héroïque, aucun autre éditeur n'avait voulu s'y risquer, à part quelques originaux dont nous taïrons le nom par pure charité. Un éditeur néerlandais a enfin décidé de relever le défi. Sail Simulator 2.0 de Stentec (édité en France par Ubi Soft) est à la voile ce que Flight Simulator est à l'aviation et, même si le jeu n'est pas parfait, il a le mérite d'être le seul actuellement disponible.



Certains jeux créent l'événement en sortant des sentiers battus et en proposant des sujets inexplorés jusqu'alors. C'est le cas de Sail Simulator 2.0, qui vous place à la barre d'un bateau à voile. A vous de vous débrouiller entre vents et courants...

Le match entre *Formula One Grand Prix* et *Jordan in Flight* illustre à merveille les deux tendances créatives qui prévalent actuellement dans les jeux micros. Microprose joue les perfectionnistes en s'attachant aux courses de F1 en 3D tandis qu'Electronic Arts innove tous azimuts et explore de nouveaux horizons en matière de simulation. Alors, classissime ou originalité ?

GRAPHISMES

90 %
FORMULA ONE

Alors que *Formula One Grand Prix* exploite les graphismes 3D pour un maximum de réalisme, *Jordan in Flight* utilise une représentation graphique jusqu'alors inédite dans le domaine des simulations sportives. Elle consiste à faire évoluer des images digitalisées dans un décor en 3D surface plane. Bien que le résultat soit réaliste, les graphismes de *Jordan in Flight* n'en sont pas moins très austères: seul le terrain de jeu est visualisé, sans aucun décor autour. Autant d'éléments qui ne font pas défaut à FIGP, lequel remporte donc la palme pour les graphismes. Il faut dire que le thème de la Formule 1 est vraiment plus propice aux effets visuels impressionnants.

81 %
JORDAN

Les nombreuses vues externes font de *Formula One* un jeu très spectaculaire.

ANIMATION

90 %
FORMULA ONE

Le sport choisi dans *Jordan in Flight* impose une action centralisée autour d'un terrain de jeu alors que *Formula One* nous entraîne à toute vitesse dans les méandres des meilleurs circuits mondiaux. Pourtant, les programmeurs de ZCT (à qui l'on doit *Jordan in Flight*) ont déployé un trésor d'ingéniosité pour insuffler un maximum de mouvements à une simulation de basket qui aurait pu être au demeurant très statique. Cette utilisation intelligente des mouvements de caméras ne suffit toutefois pas à concurrencer la qualité des animations de *Formula One Grand Prix*. La sensation de vitesse est sidérante et les prises de vues sont nombreuses.

84 %
JORDAN

Les mouvements de caméras font de *Jordan in Flight* un jeu très spectaculaire.

BANDE SON

70 %
FORMULA ONE

D'emblée, un constat s'impose: musique et sport ne font pas bon ménage! Pour les deux jeux, la musique n'intervient que durant les présentations ou les interruptions. La bande-sonore concerne donc les bruitages. Toujours très technique, *Formula One* permet d'analyser au bruit le régime du moteur et de passer les vitesses en conséquence. L'utilisation des bruitages dans *Jordan in Flight* est beaucoup moins spécifique. Associés aux excellentes voix, ils apportent une ambiance très dynamique aux matchs. La bande-sonore confère néanmoins à *Jordan in Flight* beaucoup de punch; on ne peut pas en dire autant de son concurrent.

77 %
JORDAN

Formula One affiche une vue aérienne du circuit avant chaque Grand Prix.

contre Jordan in Flight

PRISE EN MAIN

90 %

FORMULA ONE

P ourtant ex-aequo au score, les deux softs obtiennent cette excellente note pour des raisons bien différentes. Avec trois configurations sur disque dur et la possibilité de régler la fréquence d'animation, Formula One s'adapte à la puissance de chaque PC. La documentation en français est d'excellente qualité. Jordan in Flight, lui, donne dans la simplicité. Une installation rapide, facile à manier, on rentre tout de suite dans le jeu. En revanche, mieux vaut avoir une machine puissante car ici, pas de paramètres. Ces arguments vraiment spécifiques aboutissent donc à un match nul.

90 %

JORDAN



Cette vue aérienne n'est qu'un exemple car le point de vue change sans cesse.

JOUABILITE

85 %

FORMULA ONE

P iloter un bolide de Formule 1 n'est pas évident et, pourtant, la jouabilité ne fait pas défaut à Formula One Grand Prix. Le contrôle au clavier est encore celui qui offre la meilleure sensibilité. D'un autre côté, le maniement des basketteurs dans Jordan in Flight est très instinctif en dépit des mouvements de caméras incessants. Si on choisit la simplicité comme critère principal de jouabilité, Jordan in Flight a un avantage certain par rapport à son concurrent. En revanche, si vous aimez les réglages au quart de poil, n'hésitez pas à jeter votre dévolu sur Formula One Grand Prix.

89 %

JORDAN



La soûci du détail est ce qui caractérise les graphismes de Formula One GP.

DUREE DE VIE

95 %

FORMULA ONE

S i Jordan in Flight garantit sa durée de vie par un mode professionnel ardu, au fil des parties la monotonie gagne lentement le joueur. A moindre d'être un fan inconditionnel de basket, difficile de ne pas se laisser gagner par l'ennui au bout de la 30^{ème} partie et l'impossibilité d'organiser un vrai match ou même de jouer à deux se fait alors sentir. Formula One ne connaît pas ce problème: 16 circuits et un mode championnat garantissent une variété suffisamment importante pour garder longtemps le joueur en haleine, bien que, ici aussi, un mode "deux joueurs" aurait été le bienvenu.

80 %

JORDAN



Crissements des baskets, rebond de la balle: une bande-sonore très vivante.

FORMULA ONE

90%

JORDAN

86%

Grâce à une réalisation solide et un aspect simulation très poussé, Formula One Grand Prix remporte le match comparatif face à Jordan in Flight. Il manque à ce dernier la complexité et la diversité nécessaire pour concurrencer un soft aussi complet que celui de Microprose. Le classique l'emporte donc mais saluons tout de même la créativité dont fait preuve Jordan in Flight. Ce sont des jeux de cette trempe qui font évoluer le micro ludique.

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP PC

▲ Le jeu se contente d'une configuration minimale.

TOP configuration minimale.

• Les animations sont très fluides.

• L'ergonomie est excellente.

▼ Les graphismes sont quelconques.

FLOP Les reliefs sont peu visibles.

• Il n'y a que trois parcours.

OCEAN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Open Golf Championship vous propose trois parcours de 18 trous, chacun dans un environnement différent. Outre les possibilités classiques, le jeu offre un certain nombre de variantes intéressantes, ainsi qu'un mode entraînement. Le choix entre trois niveaux de difficulté vient compléter le tout. Le jeu principal, en 3D, est entouré d'un cadre contenant les icônes correspondant aux commandes. Le déclenchement du swing fait appel à un procédé original: il s'agit de centrer un viseur sur la balle dont la trajectoire dépendra du club choisi et du point d'impact. Pour compliquer le tout, le viseur est animé d'un tremblement qui s'accroît avec le niveau de difficulté. Le jeu permet de visualiser sous différents angles la trajectoire de la balle, ainsi que de rejouer un coup.

VERDICT 1

Où il Ce ne sont donc pas les graphismes qui attirent le plus le regard dans ce jeu, mais plutôt les intéressantes innovations, telles que le suivi de la balle, à la manière d'une caméra de télévision, ou encore le contrôle original du swing. J'acquiesce

Où, mais... Ce jeu a l'avantage de se contenter d'une configuration très peu "muscle". Son ergonomie est excellente, mais, en revanche, les graphismes le sont moins: l'impression de relief n'est pas très perceptible et les dessins vectoriels sont moyens. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA/MCGA, 588 Ko RAM libre, 3 Mo DD, clavier, souris indispensable, cartes AdLib, SB/ SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



SAIL SIMULATOR 2.0 PC

▲ C'est la seule simulation de TOP jeu sur PC.

• Certains bateaux ont un comportement très réaliste.

• De nombreuses vues 3D et un zoom performant.

▼ Les bruitages sont bridés d'un jeu actuel.

• L'ergonomie n'est pas parfaite.

• Il manque une vraie carte marine.

STENDEC

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Sail Simulator 2.0 est, comme son nom l'indique, un simulateur de bateaux à voile. Il propose plusieurs modèles différents, allant du simple dérivé d'entraînement au quillard de 9 mètres. Un bateau à moteur est également inclus, pour les inconditionnels. Les zones de navigation comprennent la Mer du Nord, les Barbades et le lac Brasémeyer et un éditeur simplifié permet de placer les côtes, jetées et bouées. Le programme représente l'embarcation en 3D surfaces pleines, avec des angles de vue multiples. La gestion de la voile se fait à l'aide de la souris, à partir de menus, avec des raccourcis clavier ou encore à l'aide d'une manette spéciale. De nombreux instruments de navigation, tels que le loch, le GPS ou un compas de relevement, sont également présents.

VERDICT 1

Où, mais... Sail Simulator 2.0 est capable du pire comme du meilleur: l'ergonomie est plus correcte que l'aspect visuel. Toutefois, avec GENMA, moi, les jeux multiples sont superbes, la gestion des voiles est très précise et les raccourcis sont tous... Spirit

Où, mais... La réalisation du jeu brille par le dépouillement des décors et des bruitages, limités à quelques "bips". Ceci dit, cette simulation se distingue par un excellent réalisme et, surtout, elle est à la voile ce que Flight Simulator était à l'aviation. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC tous modèles, EGA/VGA, 550 Ko RAM libre, 2 Mo DD, clavier, souris, joystick, manette spéciale. Jeu et doc en français.



WILSON PROSTAFF GOLF PC

▲ Le jeu se contente d'une TOP configuration restreinte.

• L'animation est fluide et régulière.

• Pas besoin de lire la doc pour commencer à jouer.

▼ Le visuel parkinsonien demande un bon moment d'adaptation.

• Un seul parcours, complexe, mais monotone.

• Conditions météo non modifiables.

KONAMI

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Sur un marché occupé par deux géants, à savoir Links 386 Pro et David Leadbetter's Golf, Wilson Prostaff Golf se place comme un logiciel simple à utiliser, rapide et peu gourmand en ressources machine. Force est de reconnaître qu'il y arrive parfaitement, puisque un PC386sx est suffisant pour faire fonctionner ce jeu dans de bonnes conditions. Il est aussi nettement plus rapide que ses concurrents en ce qui concerne l'affichage des graphismes. Le programme est particulièrement riche en options de jeu, puisque ce ne sont pas moins de 14 variantes différentes, depuis le golf classique jusqu'aux divers tournois par équipes. Il n'y a qu'un seul parcours, assez peu varié sur le plan graphique, mais qui offre de nombreuses difficultés.

VERDICT 1

Nan! Wilson Prostaff Golf est plus souple et moins gourmand que ses concurrents. En revanche, ce contrôle de la frappe du golf, à l'aide d'un joystick, n'est pas particulièrement intéressant. Spirit

Où, mais... Wilson Prostaff Golf est un logiciel plutôt bien fait et qui s'adresse aux débutants. Autre atout, il tient sur une disquette. Cependant, seul les adeptes du golf y prendront réellement plaisir (ce qui n'est pas mon cas). Morgan

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386, VGA/MCGA, 512 Ko RAM libre, 1,3 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 65%

Les graphismes sont sobres, mais pas spectaculaires.

Animation 88%

C'est un des points forts du programme.

Musique 73%

La musique n'appartient que partiellement à la présentation.

Bruitages 30%

Il n'y a que le bruit de la frappe pour venir rompre le silence.

Maniabilité 85%

Le manet est bien cadré et explicite.

Jouabilité 85%

Le mouvement de la souris est parfaitement ergonomique.

Durée de Vie 80%

Bonne simulation, mais trois parcours, c'est un peu court.

82%

Graphismes 55%

Il est difficile de dire que les graphismes sont très décevants.

Animation 70%

Les mouvements de l'écran et du personnage sont très agréables.

Musique —

Pas de musique.

Bruitages 20%

Dommage, mais l'absence presque totale de bruitages est compensée par une excellente musique.

Maniabilité 75%

Le mouvement de la souris est très agréable et précis.

Jouabilité 82%

Les parcours sont très variés et intéressants.

Durée de Vie 82%

Il y a trois parcours, mais en regardant les autres, on se rend compte que c'est un peu court.

80%

Graphismes 78%

Les graphismes rendent bien l'impression de distance.

Animation 90%

Allongée très agréablement par une animation particulièrement fluide.

Musique —

Pas de musique dans le jeu.

Bruitages 60%

Il n'y a que les bruits de la balle, souvent bien reproduits.

Maniabilité 85%

Redirection très simple et manetement intuitif.

Jouabilité 60%

Le contrôle de la frappe de la balle est très agréable.

Durée de Vie 60%

Un seul parcours, même difficile, c'est bien trop peu.

71%

F17 CHALLENGE

• L'impression de vitesse est TOP bien rendue. • Les options sont nombreuses.

• Pas de jeu FLOP rétroviseur. • La réalisation est assez moyen.

TEAM 17



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Amiga

F17 Challenge est une simulation de course de voitures. Votre but ultime est de devenir champion du monde de F1 à l'issue des seize courses qui composent la compétition. Le jeu vous permet de choisir parmi quatre voitures différentes, chacune ayant ses points forts et faibles. Vous pouvez également paramétrer le type de pneus, le choix de la boîte de vitesses, la sensibilité de l'accélérateur, le nombre de tours du circuit ou encore le niveau ou le type de jeu. Votre place sur la grille de départ est, bien évidemment, déterminée par vos performances aux essais, qui se font sur deux tours, avec ou sans autres pilotes. Vous verrez rapidement que les concurrents font preuve d'un manque total de fair-play et qu'ils feront tout leur possible pour vous pousser à la faute.

VERDICT 1

Oui, mais... En dépit de certaines lacunes comme, en particulier, l'absence de jeu à deux, F17 Challenge n'a pas que des défauts: l'impression de vitesse est bien rendue et les bruitages sont de perfection de Vroom. Mais il est loin de la perfection de Vroom. *Doguy*

Oui! F17 Challenge semble un peu rudimentaire et les décors sont loin de valoir, par exemple, Vroom, mais l'intensité de l'action et l'acharnement de vos adversaires à vous faire sortir de la piste font vite oublier les petites imperfections du jeu. *Jacques*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Pas d'installation sur DD. Protection logicielle.



Graphismes 76%

Vitesse et de bonne lecture, sans être pour autant au top.

Animation 83%

L'impression de vitesse est bien rendue.

Musique 65%

Assez classiques, elle laisse vite la place aux bruitages.

Bruitages 84%

Les régimes du moteur sont bien rendus et il y a bien d'autres bruits.

Maniabilité 85%

La prise en main est intuitive et le manuel n'est pas nécessaire.

Jouabilité 84%

La voiture répond bien aux commandes.

Durée de Vie 74%

Il manque un mode deux joueurs pour entretenir l'intérêt à long terme.

75%

NHL HOCKEY

• Action rapide et de scrolling fluide.

TOP • Le mode deux joueurs est une très bonne idée. • Excellentes voix digitalisées. • Des tableaux de statistiques très complets.

• Les bruitages font un peu défaut. FLOP • L'interface est très austère.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



PC

A lors que la version Megaverse de NHL Hockey est un concentré d'action pure, celle sur PC est spécialement destinée au public micro. Plus habituée aux softs complexes, NHL Hockey est donc une réelle simulation sportive et dépasse de loin le cadre du jeu d'action. Les matchs se jouent indifféremment au clavier, à la souris ou au joystick. Afin de donner plus de souplesse et de réalisme, les programmeurs ont su inclure quelques finesses de jeu intéressantes et le résultat est convaincant et assez proche de ce que l'on peut voir à la télé. Le jeu permet aussi à plusieurs joueurs (jusqu'à 24) de s'affronter en tournois, chaque joueur pouvant gérer sa propre équipe. Les rencontres se font, bien évidemment, deux à deux.

VERDICT 1

Oui! Je ne suis pas un grand fanatique de Hockey, mais ce jeu m'a convaincu. Il exploite bien les capacités du jeu et l'aspect stratégie/gestion a été très soigné. De plus, la possibilité de jouer à deux, rare sur PC, est une excellente idée. *Marc*

Oui, mais... Après Jordan in Flight, Electronic Arts frappe très fort avec NHL Hockey. L'ergonomie du jeu est assez bonne, de même que l'animation et la bande de son. Les graphismes sont toutefois un peu ternes et pixelisés. A quand le SVGA? *Margon*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386, VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clavier, souris, joystick, cartes ADLib, SB/SBPro, Roland. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80%

Décors variés et appâtes très convaincantes graphiques et détaillées.

Animation 84%

Assez fluides pour que les parties restent intéressantes.

Musique 70%

Assez justes, certains de ce de ce.

Bruitages 80%

Plus intelligents, fluides et très variés.

Maniabilité 40%

Le manuel informatique est très complet.

Jouabilité 85%

A la souris ou au joystick, c'est impeccable.

Durée de Vie 70%

A la fois très amusant pour y jouer seul mais à deux, c'est passionnant.

83%

PREMIER MANAGER 2

• Le soft est d'un réalisme incroyable. • Il est possible de jouer à deux.

• C'est une simulation de foot sans la moindre séquence d'action. FLOP • Les graphismes manquent franchement de piqué.

GREMLIN



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Amiga

Premier Manager 2 est l'exemple même de soft dont les Anglais et les Américains raffolent: depuis la gestion des équipes jusqu'à l'aménagement du stade, en passant par la recherche de sponsors, le financement et l'entraînement individuel des joueurs, tout ce qu'il faut savoir pour gérer un club de football est dans ce soft. Avant chaque match, vous devez recruter des entraîneurs, qui feront subir à vos joueurs une préparation plus ou moins intense. Vous ne pouvez pas assister aux matchs, mais un écran permet d'en suivre le déroulement. Après chaque rencontre, vous pouvez consulter un bilan plein de statistiques qui vous permettra de repérer vos faiblesses et d'ajuster la stratégie pour les rencontres à venir, le but ultime étant bien évidemment, de remporter la coupe.

VERDICT 1

Oui, mais... Je déteste le foot! Alors une simulation économique, sans séquence d'action, pensez donc! Pourtant, dans son genre, Premier Manager 2 est sans doute le meilleur car le plus complet, depuis l'entraînement jusqu'à l'éclairage du stade. *Marc*

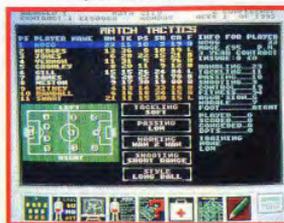
Oui! Je me souviens avoir passé des heures avec Football Manager à peaufiner les équipes. J'ai retrouvé le même plaisir avec Premier Manager 2, qui permet une gestion pointille et très complète. Un soft à réserver aux mordus incondamnés du foot. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick, souris. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 45%

Très beaux, même si le titre n'a pas été particulièrement réussi.

Animation 48%

A part quelques animations plutôt réussies.

Musique 55%

La bande, le son et la synthèse sont bons.

Bruitages 62%

A part les cris de la foule pendant les rencontres.

Maniabilité 75%

Le placement des joueurs est simple et le manuel est bienvenu.

Jouabilité 76%

Les joueurs sont bien conçus avec des courbes évolutives.

Durée de Vie 65%

Le mode deux joueurs permet de rompre un peu la monotonie.

72%

NIPELL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

Amiga 1200

TOP améliorés.

- Animation beaucoup plus rapide, sans ralentissements intempestifs.
- Intense sensation de vitesse.

FLOP Tous les graphismes intermédiaires sont restés les mêmes.

GREMLIN

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Cette version reprend tout ce qui faisait l'intérêt de l'original, avec des améliorations en plus. La plupart des fonctions ont été optimisées. Sans être indispensable si vous possédez l'ancienne version, c'est un bon choix. Patrick

Oui! Cette version est très rapide, le scrolling de la route ne ralentit pas et on se doute que le jeu tire parti de toutes les possibilités de l'A1200. Ce jeu est excellent et bien équilibré, n'hésitez donc pas à courir l'acheter. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga 1200, 2 Mo RAM, clavier, souris. Installation sur DD possible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par virus codée.



Graphismes 70%

Les paysages sont vifs, mais les voitures sont laides à peindre.

Animation 90%

Impression de vitesse bien supérieure à la version précédente.

Musique 35%

Fas de musique, sauf pendant 1 titre.

Bruitages 75%

Les minotiers variations du régime moteur sont audibles.

Maniabilité 85%

Aucun problème pour se lancer dans le jeu.

Jouabilité 87%

Commandes simples et neuves. Aucun problème car ce jeu.

Durée de Vie 75%

Passé le mode facile, c'est ton t'bate du gâlage.

81%

PRIME MOVER

Amiga

TOP Animation très fluide (50 images/seconde).

FLOP Les motos donnent l'impression de glisser.
• Graphismes dépourvus, peu de décors.
• Dégradés du ciel grossiers.
• Action trop répétitive.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Non! Prime Mover n'a pas 4 décors assez solides pour se vanter du fait. Bond dans le réel, même si l'aspect Prime Mover n'est pas au niveau de la qualité. Dans un genre cavalé, réaliste. Prime Mover n'a pas beaucoup de classe. Marc

Oui, mais... Je ne serai pas aussi généreux que Marc. Le jeu présente un certain attrait, notamment par la rapidité de l'animation et par l'accélération. En revanche, je suis d'accord pour dire que le jeu n'apporte rien de nouveau. Dogy

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 60%

Peu de décors, éléments trop peu réalistes contrairement aux autres.

Animation 75%

La sensation de vitesse est bien rendue, mais les motos 'glissent'.

Musique 65%

Acceptable, sans être remarquable.

Bruitages 70%

Présentement de réduire le volume des moteurs, sans être remarquable.

Maniabilité 75%

Le jeu ne nécessite pas d'adaptation.

Jouabilité 55%

Le jeu n'est pas très amusant, mais c'est un jeu de course.

Durée de Vie 40%

Très peu de variété. Les courses sont répétitives.

55%

VROOM MULTIPLAYER

ST

TOP L'animation est excellente.
• Le mode turbo, 50 images/sec, décoiffe un max!

• Des bruitages qui continuent fort au ralenti.

FLOP Les graphismes n'ont pas de relief.
- Le mode link a été supprimé.
- La deuxième lecture n'est pas reconnue.

LANKHOR

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui! Vroom est de retour, la première version avait déjà remplacé un Titi d'Or et la nouvelle version est encore meilleure que la précédente. Les joueurs peuvent jouer en solo ou à deux joueurs. C'est très intéressant et le jeu est bien équilibré. Marc

Oui! Vroom est bien la meilleure simulation de course que j'aie jamais conduite. L'affichage est hyper-rapide et même en mode deux joueurs, il n'y a pas de ralentissement notable. Je propose un Volant d'Or pour cette version. Vic

VERDICT 2

CONFIGURATION

Atari ST/STE tous modèles, 512 Ko RAM, souris, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par logiciel.



Graphismes 67%

Seul point noir: les graphismes commencent à dater.

Animation 93%

Fluide et rapide, elle tient parfaitement la route.

Musique 79%

La musique n'est présente que pendant la présentation.

Bruitages 92%

Même à deux joueurs, chacun peut reconnaître le bruit de son moteur.

Maniabilité 92%

Notre classe et concise, chargement rapide, en est vite au cœur de l'action.

Jouabilité 89%

Pas de problème au joystick. La souris n'est pas nécessaire un peu de entraînement.

Durée de Vie 90%

Ce n'est qu'un jeu de course, mais on se qualifie fort qu'on ne s'en lasse pas.

91%

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

PC

▲ Deux jeux en un : c'est un about de TOP

• Bonne gestion des tactiques de jeu.
• Bande sonore très vivante.

▼ Animation un poil trop lente.

FLOP : L'aspect financier a été ignoré.

BETHESDA
SOFTWARES



DIFFICULTE

1 2 3

JOUEURS



PRIX

A B C D E

Wayne Gretzky Hockey 3 est plus qu'un simple simulation sportive puisque, au-delà des matches, c'est toute une équipe qu'il vous faudra gérer, depuis les vestiaires jusqu'au terrain. Le hockey est un sport paradoxal où des tempéraments de feu s'affrontent sur une arène de glace et où le pugilat fait partie intégrante du sport. Heureusement, le jeu met l'accent surtout sur l'aspect tactique, bien qu'il soit possible de placer quelques bons coups de crasse. Vous pouvez aborder ce jeu de deux façons, soit en prenant part uniquement aux matches, soit en vous concentrant sur la stratégie. Ces deux parties sont indépendantes l'une de l'autre, l'ordinateur s'occupe de gérer la partie délaissée. Le jeu permet de modifier les caractéristiques de chaque joueur.

VERDICT 1

Oui, mais... Wayne Gretzky Hockey 3 est un bon jeu, je regrette seulement que le côté arcade ne soit pas plus vivant. Même sur une inclinaison pré-sélectionnée, l'action est loin d'être foudroyante. On a l'impression que les joueurs dorment. *Marc*

Oui, mais... Cette simulation de hockey sur glace est plutôt bien réalisée, avec des graphismes sympas, mais l'adversaire est un peu trop sage lorsqu'il est géré par l'ordinateur et, à deux, l'un doit se contenter du clavier. *Marcus*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 585 Ko RAM, 512 Ko EMS, 3 Mo DD, clav. Joy., sou., AdLib, Roland, SB/SBPro. En anglais. Protection par code.



LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE

PC

▲ Les courses à deux ne TOP

manquent pas de punch.
• Les courses sont graphiquement très variées.

▼ Le jeu est beaucoup trop facile, avec FLOP

une difficulté très mal dosée.
• Lotus III se contente de faire la synthèse de ses prédécesseurs.

GREMLIN



DIFFICULTE

1 2 3

JOUEURS



PRIX

A B C D E

Ce troisième épisode de la série des Lotus vous propose de piloter les plus belles voitures du monde sur des circuits qui risquent fort d'abîmer les superbes carrosseries : marécages, routes défoncées, neige, pluie, brouillard ou encore vent latéral, rien ne vous sera épargné. Que vous jouiez seul ou à deux, le principe du jeu reste le même : terminer une succession de circuits en un temps limité (mais néanmoins généreusement distribué). De surcroît, il vous est possible de créer vos propres circuits et même de les distribuer à d'autres possesseurs du jeu. Le jeu permet de conduire trois voitures différentes. Dependamment, le style de conduite et le comportement routier des véhicules ne change pas d'un modèle à l'autre, ce qui entretient un peu de son intérêt à ce choix.

VERDICT 1

Oui, mais... Lotus III est la seule simulation sur PC qui permette de se mesurer à deux, ce qui excuse des défauts tels qu'une difficulté très mal dosée ou encore le manque de variété dans le comportement des véhicules. *Marc*

Non! Cette adaptation n'apporte rien de plus. Les graphismes sont tout juste corrects, les sons sont laids, le classement n'est pas affiché, la difficulté est mal dosée, toutes les voitures se comportent de la même façon... Seul le scrolling rattrape le coup. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC286, VGA, 640 Ko RAM, 1.5 Mo DD, clav. souris, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par codes.



PINBALL DREAMS

PC

▲ Graphismes somptueux, TOP

Animations toutoujoyantes.
• Quatre flippers pour le prix d'un.

▼ La musique a été sacrifiée.

FLOP : Le jeu est simplement jouable.

UBI SOFT



DIFFICULTE

1 2 3

JOUEURS



PRIX

A B C D E

Pinball Dreams est, dans sa version PC, très proche, ou moins graphiquement, de la version Amiga qui est un classique du flipper sur cette machine. La version PC propose quatre plateaux différents : Ignition (qui est probablement le plus simple), Beat Box, Steel Wheel et The Graveyard (qui est sans doute le plus intéressant). Chaque plateau est parsemé de bumpers, de cibles et de couloirs. The Graveyard et de Steel Wheel proposent des configurations particulièrement intéressantes. Dans tous les cas, seul un tiers du plateau est visible à la fois sur l'écran et l'affichage défile verticalement pour accompagner la balle. Le but est, comme toujours, de réaliser le plus haut score possible. Toutefois, les crédits étant limités, ces flippers ne permettent pas de "claqueur".

VERDICT 1

Non! Le scrolling est certes parfait, à tel point que je remarquais n'en avoir jamais vu d'aussi rapide sur PC. En revanche, le comportement de la balle est lamentable : elle glisse quand elle devrait rebondir et saute quand elle devrait être amortie. *JL*

Non! La réalisation graphique et le scrolling sont superbes, mais les réactions du jeu sont lamentables. Les bumpers sont trop vifs, la balle rebondit de façon irréaliste et il est impossible de la bloquer sur un flipper! *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

386sx/16, VGA, 1 Mo RAM, 3 Mo DD, clav. cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par code et installations limitées (3).



Graphismes 80%

Les joueurs aiment les joueurs sans être visibles.

Animation 70%

Le scrolling et l'animation sont un peu lents.

Musique 50%

Rien à signaler, à part quelques coups de timbre.

Bruitages 75%

Bruits de patins et de crochets, grognements des joueurs, tout est là.

Maniabilité 56%

Le manuel est assez vague, mais il explique bien les règles.

Jouabilité 80%

Le joystick est fortement conseillé, quant au clavier, n'y pensez même pas.

Durée de Vie 80%

Les amateurs de ce sport y trouveront leur compte.

79%

Graphismes 64%

Les joueurs valent, mais les graphismes ne changent rien.

Animation 80%

La course offre à une vitesse folle, avec une belle impression de vitesse.

Musique 60%

Les thèmes musicaux sont corrects, mais beaucoup s'égarent.

Bruitages 62%

Pas vraiment, mais quand même quelques, bon et mauvais.

Maniabilité 85%

La maniabilité des voitures est à deux kilomètres de l'optimum.

Jouabilité 80%

Les voitures manquent un peu de variété.

Durée de Vie 56%

Même à deux, ça n'est pas très amusant.

59%

Graphismes 86%

Les animations sont particulièrement réussies.

Animation 70%

Un excellent effet de perspective, de la beauté et de vivacité de la balle.

Musique 67%

Les thèmes sont intéressants, mais le bruitage des coins est décevant.

Bruitages 76%

Un excellent effet de perspective, de la beauté et de vivacité de la balle.

Maniabilité 75%

Un jeu de précision et d'habileté capable pour ceux qui ont le talent.

Jouabilité 21%

De haut niveau, mais il manque de variété.

Durée de Vie 50%

Le manuel PC est très utile, mais le manuel Amiga est plus complet.

60%

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE PC

▲ Excellente animation des boxeurs.
TOP • Voix et bruitages digitalisés.

▼ Peu de variété dans les décors.
FLOP • Un seul niveau de difficulté.
• Maniement inadéquat en mode entraînement.

LORICIEL

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Ses exploits d'André Panza et de Jean-Claude Van Damme vu de passionné, voici un moyen de marcher sur leurs traces sans pour autant devoir rentrer chez vous avec un œil au beurre noir. Best of the Best est la suite de Panza Kick Boxing et vous propose de remonter sur le ring pour une série de matches. De nombreux ajouts distinguent ce jeu de son prédécesseur, à commencer par le Kumate, une épreuve non officielle qui, si vous la remportez, augmente significativement vos caractéristiques. Le nombre de coups possibles a été porté à 55 (plus quatre lors du Kumate) et vous pouvez affronter jusqu'à seize combattants différents. Le jeu comprend une partie entraînement, dans un gymnase, qui permet d'augmenter l'endurance, la force et les réflexes.

VERDICT 1

Oui, mais... La jouabilité est bonne, sauf en mode entraînement où les commandes sont peu adaptées. Un seul niveau de difficulté rend ce jeu relativement ardu. Néanmoins, c'est un jeu qui plaira aux amateurs du genre.

Oui, mais... La première version était déjà un bon jeu. Cette nouvelle version n'y ajoute pas grand-chose, du moins en ce qui concerne les graphismes et le son. Cela dit, Best of the Best est un très bon jeu de sport de combat.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, EGA/VGA/SVGA, 512-538 Ko RAM libre, 320 Ko RAM EMS, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SPPro. Protection par manuel.



Graphismes 70%

Couleurs réalistes, mais peu variées. Bonne représentation des coups et des déplacements.

Animation 80%

L'animation, réalisée à partir de digitalisations, est une réussite.

Musique 60%

La bande son est discrète et un peu monotone.

Bruitages 75%

Beaucoup de bruitages, dont une bonne partie a été digitalisée.

Maniabilité 75%

Il faut du temps pour maîtriser toutes les subtilités.

Jouabilité 65%

Pas de problème au combat, que ce soit avec un clavier ou un joystick.

Durée de Vie 80%

La compétition est longue et vous n'êtes pas au bout de vos peines.

75%

EIGHT BALL DELUXE

▲ Bande son d'un réalisme saisissant.
TOP • Inertie de la bille bien rendue.
• Un des meilleurs flippers qui soient.

▼ Fenêtre de jeu trop petite.
FLOP • On aurait aimé avoir 2 ou 3 flippers pour ce prix.

AMTEX

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Ces bonnes adaptations de flippers, celles qui restent pour l'éternité dans les annales de l'histoire, ne sont pas légères. Aussi, on ne peut que se réjouir de voir, enfin, l'adaptation fidèle de l'un des plus grands classiques des années 80, à savoir l'Eight Ball Deluxe. Contemporain des Panthera ou Speak Easy, le Eight Ball Deluxe a son plateau sobre mais équilibré et à sa bande son atypique. Même si le flipper sur ordinateur perd un peu de son intérêt puisque le gain de parties gratuites n'est plus l'objectif absolu, il reste un excellent moyen de se détendre. Quant aux nostalgiques du vrai Eight Ball, qu'ils sachent qu'avec le jeu, un vrai flip et une bille leur seront offerts.

VERDICT 1

Oui! L'adaptation est fidèle et mise à part quelques rebonds bizarres, l'inertie de la boule est juste ce qu'il faut, on peut même essayer de bouter le flipper (avec la barre espace). Un seul reproche: les flippers sont trop écartés.

Oui! Eight Ball Deluxe est sans doute mon flipper préféré. Malgré quelques défauts (en particulier, les flippers trop écartés), c'est une réussite. Une mention particulière pour les bruitages et la bande son, entièrement digitalisés.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Mac II, Mac LC, Quadra, écran 12 pouces, 256 couleurs/niveaux de gris, 4 Mo RAM, 4 Mo DD. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 85%

Les décors sont corrects et précis et le jeu est agréable.

Animation 75%

Pas de problème dans l'animation de la bille.

Musique 70%

Adaptation correcte, qui ne fait pas oublier le bruitage d'origine.

Bruitages 92%

Les bruitages sont très réalistes et très agréables.

Maniabilité 80%

On dirait vraiment qu'on joue sur un vrai flipper.

Jouabilité 80%

Le jeu est agréable et on peut jouer pendant de longues heures.

Durée de Vie 75%

Un jeu à acheter si on aime jouer pendant de longues heures.

80%

FORMULA ONE GRAND PRIX PC

▲ La simulation de F1 la plus réaliste.
TOP • Graphismes et animation impressionnants.
• Assistance progressive à la conduite.

▼ Longues heures d'entraînement.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Le but de ce jeu est de vous permettre de participer aux seize grands prix de la saison 1991. Le jeu se déroule sur les circuits autorisés, dont les tracés ont été fidèlement reproduits. Vous devez vous familiariser avec chacun de ces tracés et configurer votre véhicule en fonction de leurs particularités. Vous devrez aussi apprendre à connaître les réactions de votre voiture en toutes circonstances. Outre la possibilité de vous entraîner sur chacun des seize circuits, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous assister dans le pilotage de la voiture: boîte automatique, gestion de la vitesse et des dérives, freinage assisté assurant être gérés à votre place. L'imposante documentation n'est pas de trop pour apporter les renseignements nécessaires.

VERDICT 1

Oui! La documentation d'excellente qualité, est indispensable pour avoir toutes les subtilités de ce jeu riche en possibilités, dont le réalisme surpasse même un professionnel. Grand Prix offre une expérience comme la meilleure simulation de F1 sur PC.

Oui! En jouant avec Grand Prix, l'on retrouve l'ambiance luxuriante des grands circuits. Mieux, le logiciel offre un rendu impressionnant des sensations de pilotage d'une F1. De nombreuses aides à la conduite permettent de maîtriser le jeu.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 7 Mo DD, DOS 5, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SPPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90%

Graphismes 3D réalistes. Les conditions de pluie sont très bien rendues.

Animation 90%

La fréquence des animations est régulière selon la puissance du PC.

Musique 60%

Un air d'introduction, que l'on peut oublier.

Bruitages 75%

Bien réalisés, permettent de connaître le régime moteur à l'oreille.

Maniabilité 90%

Excellente documentation. Plusieurs options d'installation possibles.

Jouabilité 85%

Excellente jouabilité, on peut jouer avec le clavier.

Durée de Vie 95%

Nombreux modes de jeu en perspective.

90%

FRONT PAGE SPORT FOOTBALL

TOP

- En fin de simulation de football américain.
- Excellente réalisation.

FLOP

- Un jeu accessible à tous.

FLOP

- Les bruitages sont un peu pauvres.

FLOP

- Dommage que le manuel n'ait pas été traduit.

DYNAMIX



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Le football américain est, aux États-Unis, un véritable phénomène de société, réunissant plus de 100 millions de fanatiques, qui connaissent par cœur les performances de chacune des équipes nationales et les palmarès individuels des joueurs. En revanche, ce sport est relativement peu connu dans les autres pays du fait, surtout, du peu d'intérêt des médias. Pourtant, en dépit des apparences, ce jeu est basé sur des règles simples et met en jeu des tactiques très élaborées qui en font tout l'intérêt. Deux équipes de 11 joueurs se retrouvent sur le terrain. Chaque équipe attaque à tour de rôle et dispose de 4 essais pour franchir 10 yards. En cas d'échec, c'est au tour de l'adversaire, le but étant de porter la balle dans les buts adverses, réalisant le célèbre touch down.

VERDICT 1

Où! Trois niveaux de difficulté, une jouabilité exemplaire et une réalisation excellentes font de ce jeu une simulation très complète, ouverte à tous et à toutes les chances de réveiller des vocation.

Laurent

Où! Ayant pratiqué le football américain, j'ai trouvé que ce jeu était très réaliste. On se croirait devant la télé, avec les commentaires des journalistes en moins. L'ensemble du soft est bien réalisé et on se prend très vite au jeu.

Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 386, VGA, SRS KO RAM, 1 Mo EMS, 8 Mo DD, clav., Joy., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., ThunderB., SB/SBPro. Jeu/duo anglais.



PC

Graphismes 80%
Très soigné, avec des angles de vue multiples.

Animation 80%
Mouvements très réalistes et fluides, malgré le nombre de sprites.

Musique 70%
Bande son de bonne qualité, peu émouvante.

Bruitages 55%
La voix de l'arbitre est digitalisée, mais il manque étonnamment la balle.

Maniabilité 85%
Les commandes sont expliquées, soit dans le manuel, soit dans le jeu.

Jouabilité 75%
Management instinctif et facile à maîtriser.

Durée de Vie 80%
C'est l'archétype du jeu qui ne finit jamais.

85%

GOAL

TOP

- Un contrôle de balle excellent.

TOP

- Des options nombreuses et utiles.
- Kick Off à su évoluer en prenant ce qu'il y avait de meilleur chez les autres.

FLOP

- Impossible de modifier les caractéristiques des joueurs.

FLOP

- Difficile de réaliser un tir en hauteur.

VIRGIN



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Goal n'est rien moins que la suite de Kick Off. Tout comme son prédécesseur, Goal est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade. La version française comprend les 20 clubs de première division, avec les noms des véritables joueurs professionnels. Votre rôle consiste non seulement à diriger les actions des joueurs en cours de match, mais aussi à trouver pour chacun la meilleure place sur le terrain, en fonction de ses compétences. Toutefois, si ces compétences peuvent être affichées sous forme d'un graphique, elles ne peuvent pas être modifiées. Vous pouvez observer l'action soit à la verticale, soit en perspective, à la façon d'un jeu d'arcade et un "radar" donne un aperçu de l'ensemble du terrain à été ajouté.

VERDICT 1

Où! Goal est la meilleure version de Kick Off, la jouabilité a été considérablement améliorée, la visualisation de terrain est meilleure, tout comme les sons et les effets de balle. C'est simple et à la portée de tous.

Laurent

Où! Les deux Kick Off ne m'avaient pas enthousiasmé en raison d'un contrôle de balle difficile. Avec Goal, les programmes recitent le tir. Quelques parties m'ont suffi pour m'adapter au contrôle des joueurs.

Marc

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick, Jeu et doc en français. Protection par logiciel.



Amiga

Graphismes 75%
Les angles sont très grands. Le terrain est divisé en fonction de la météo.

Animation 81%
Les joueurs sont très réalistes, surtout grâce au ball tracking.

Musique 73%
Un mélange de musique pop, de thèmes d'opéras et de sons classiques.

Bruitages 88%
Très variés et très réalistes, surtout lors des tirs.

Maniabilité 77%
Pas de très grande précision, mais des menus clairs et fonctionnels.

Jouabilité 80%
Une phase d'entraînement est indispensable.

Durée de Vie 91%
Un joueur est en jeu sans pause.

88%

JORDAN IN FLIGHT

TOP

- Réalisme du jeu et action très TOP.

TOP

- Convivialité du logiciel.

FLOP

- Impossible de jouer à deux.

FLOP

- Matches limités à trois contre trois.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Vici, rien que pour vous, l'occasion de réunir au Basket Arena de Wilmington les 33 plus grands joueurs de basket de la NBA. Vous aurez l'occasion de les réunir par groupes de six ou sept, dans une salle qui est une épreuve ou ils devront marquer le maximum de paniers. Le style particulier de chaque joueur a été conservé et vous pourrez même avoir le privilège de contrôler les actions de Michael Jordan en personne. Le rôle de celui-ci ne s'arrête pas là, puisqu'il intervient à travers un bon nombre d'animations digitalisées pour commenter divers aspects du jeu. Le jeu permet de paramétrer de nombreuses fonctions, ainsi que de placer plusieurs caméras pour enregistrer les actions et, pourquoi pas?, réaliser un montage vidéo des plus beaux paniers.

VERDICT 1

Où! Jordan in Flight est une réussite. Il réunit de nombreux atouts : petite taille, excellente jouabilité, contrôle simple, efficacité, logique... Il persiste encore quelques petits défauts, mais elles ne tiennent pas à conséquence.

Morgan

Où! Surprenant, étonnant, époustouflant... les qualifications ne manquent pas pour décrire ce jeu, que ce soit à propos de la réalisation, de la jouabilité ou du son. Seul problème : c'est pratiquement injouable à la souris.

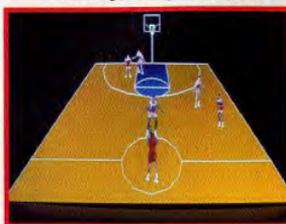
Pascal

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 386sx 25, VGA, 580 Ko RAM, 1,5 Mo EMS, 3 Mo DD, clav., souris, Joy., AdLib, SB/SBPro. Jeu en angl., doc français. Pas de protection.



PC

Graphismes 81%
High quality graphics, mais quelques défauts. Le look est très beau.

Animation 84%
Une jouabilité exceptionnelle, même sur des machines peu puissantes.

Musique 72%
La musique d'ambiance est excellente.

Bruitages 82%
Très réalistes et très émouvants, surtout lors des paniers.

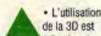
Maniabilité 90%
Le jeu est très facile à maîtriser, même si les commandes sont complexes.

Jouabilité 89%
Jouabilité simple et amusante, mais un peu répétitive pour des joueurs.

Durée de Vie 80%
Pas de jeu à deux, un mode multijoueur qui joue à trois joueurs.

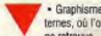
86%

DAVID LEADBETTER'S GOLF



- L'utilisation de la 3D est très réussie.

- La visualisation, style caméra, suit la balle après chaque coup.



- Graphismes ternes, où l'on ne retrouve pas les 256 couleurs de la VGA.
- Une bande son franchement insuffisante.

MICROPROSE



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Après Links 386, on pouvait imaginer que tout avait été dit en matière de simulation de golf sur PC. Néanmoins, David Leadbetter's Golf montre que l'on peut toujours varier avec succès sur ce thème. Moins beau que Links 386, le jeu est néanmoins très agréable. Loin d'être une simple conversion des versions Atari et Amiga, il a été réécrit pour tirer parti des capacités graphiques du PC. On retrouve toute la richesse des options qui avaient contribué au succès des versions précédentes : terrains variés, entraînement avec les différents clubs, placement précis des pieds et du tee, etc. Après chaque coup, une caméra mobile permet de suivre la trajectoire de la balle et un commentaire de David Leadbetter lui-même vous permet de corriger vos erreurs au fur et à mesure.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette simulation est d'un grand réalisme et, souvent, on a l'impression de tenir un club. Toutefois, je me demande bien pourquoi la réalisation graphique et sonore est aussi mauvaise. Où sont les 256 couleurs? Et la bande son? *Spirin*

Oui, mais... David Leadbetter's Golf part avec de bonnes intentions et il a l'air d'être d'un excellent jeu, mais on a l'impression que les programmeurs se sont perdus en chemin : graphismes flous, bande son plus que discrète... *Bafl* *T. Rex*

VERDICT 2

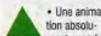


CONFIGURATION

PC386, VGA/MGA, 2 Mo RAM, 10 Mo DD, clavier, joystick, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro, MS-DOS 5. Jeu et doc en anglais.



NO SECOND PRIZE



- Une animation absolument superbe.
- Des bruitages très réalistes : on s'y croit.
- La maniabilité est parfaite.



- Les graphismes 3D sont très (très) sobres.
- Aucune possibilité de jouer à deux.

THALION



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Imaginez un engin de rêve, une moto à deux roues qui se fait de mieux en mieux, tout juste suffisant. Un tel modèle existe — il a été créé à deux exemplaires, dont l'un a été perdu et l'autre est le prix d'une course spéciale organisée sur vingt des plus grands circuits du monde. Seuls les six meilleurs (quatre hommes et deux femmes) ont une chance de se qualifier. Vous incarnez l'un d'entre eux et votre but est, bien évidemment, de remporter la course afin de devenir l'heureux possesseur du monstre. Le jeu bénéficie d'un affichage en 3D sobre mais néanmoins très efficace. L'impression de vitesse est parfaitement rendue et toutes les commandes sont accessibles à la souris. De nombreuses options vous permettent d'adapter votre moto à votre style de conduite.

VERDICT 1

Oui! On retrouve la grille de l'histoire, un design soigné et un jeu d'exploration (en particulier, l'atmosphère 3D sur certains des plus grands circuits du monde sur Amiga, la jouabilité est excellente et le sensation de vitesse est impressionnante. *Victoria*

Oui! Aucun doute là-dessus : No Second Prize est le Vroom de la course de motos. Même si les graphismes, très dépourvus et simplifiés à l'extrême, peuvent rebuter, ne vous y fiez pas : on vous le dit, ce jeu est un des meilleurs qui soient sur Amiga. *T. Rex*

VERDICT 2

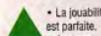


CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris, clavier, Jeu en anglais, doc en français.



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



- La jouabilité est parfaite.
- Les graphismes et l'animation sont très bien réalistes.



- Les bruitages sont réalistes et FLOP peu réalistes.
- Pas de musique, sauf dans l'intro (du moins, dans la version testée).

GREMLIN



DIFFICULTÉ



JOUEURS



PRIX



Si vous rêvez de jouer à une course de voitures qui exploite à fond la simulation et qui soit aussi jouable qu'un jeu d'arcade, ne cherchez pas plus loin, Nigel Mansell's World Championship est ce qu'il vous faut. Ce jeu reprend les points forts de Vroom et de Lotus III. Basé sur le Championnat du monde de F1 de la saison 1992, ce jeu vous permet d'incarner le célèbre Nigel Mansell. Aux commandes de votre Williams Renault, vous allez devoir démontrer vos qualités de pilote et remporter le championnat du monde. Le jeu propose plusieurs options, permettant de configurer le type de contrôle, le niveau de difficulté, les paramètres de la voiture (angle des ailerons, type de pneus, boîte manuelle ou automatique, etc.) avant de vous laisser vous placer sur la ligne de départ.

VERDICT 1

Oui, mais... Je ne suis pas un fanatique des courses de F1, mais Vroom est un de mes jeux favoris et je parviens à le préférer à Nigel Mansell's World Championship, un jeu moins réaliste. Mais, si vous êtes un fan, n'hésitez pas à acheter les deux. *Pierre*

Oui! Dans un genre où Vroom règne en maître incontesté, il est difficile pour un nouveau jeu de s'imposer. Calisto est très plaisant, bien réalistes, d'une jouabilité impeccable et, à mon avis, pas mal de chances de tenir tête à Vroom. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick, souris, Jeu en anglais.



PC

Graphismes 65%
La 3D est bien faite, mais les graphismes sont ternes.

Animation 90%
Dans ce domaine, le jeu fait vraiment très fort.

Musique 65%
La musique se limite à la présentation.

Bruitages 30%
Sous le bruit de la balle ou un autre bruit que vous n'avez pas su voir.

Maniabilité 80%
Les commandes sont ergonomiques et la jouabilité n'est pas nécessaire.

Jouabilité 85%
L'ergonomie a été parfaitement étudiée.

Durée de Vie 85%
Si vous aimez le golf, ce jeu vous retiendra pendant de longues heures.

90%

Amiga

Graphismes 70%
Un jeu à deux dimensions qui a une belle présentation.

Animation 95%
L'animation est de qualité, on se croit qu'on est sur un vrai jeu sur Amiga.

Musique 70%
On trouve de très belles mélodies, mais les effets sonores sont ternes.

Bruitages 80%
Les bruitages sont très réalistes, on se croit qu'on est sur un vrai jeu.

Maniabilité 85%
Les commandes sont très réalistes et on se croit qu'on est sur un vrai jeu.

Jouabilité 85%
Le jeu est très agréable à jouer et on se croit qu'on est sur un vrai jeu.

Durée de Vie 85%
Un jeu qui vous retiendra pendant de longues heures.

85%

Amiga

Graphismes 85%
Tous les graphismes sont clairs, vifs et agréables.

Animation 80%
L'animation est bien fluide, sans aucun ralentissement.

Musique 40%
Pas de musique dans notre version (sauf pendant l'intro).

Bruitages 75%
Pas très réalistes et un peu répétitifs.

Maniabilité 85%
Tous les clics et précos et les options sont complètes.

Jouabilité 90%
Difficile d'imaginer plus complet.

Durée de Vie 75%
Le mode Championship vous occupera bien du fil à retordre.

85%

1993 : L'année des neurones

Cette année, les rubriques Réflexion, Stratégie et Wargames ont été regroupées en une seule, ceci pour plusieurs raisons. D'une part, il nous a semblé que séparer les wargames et les jeux de stratégie n'était pas très logique. D'autre part, certains jeux se sont avérés impossibles à classer dans une seule catégorie: Dune II, Kingmaker, Civilization, par exemple, en font partie. Enfin, il faut bien reconnaître que les wargames sont trop peu représentés pour constituer une rubrique à part. Tout comme l'année dernière, les possesseurs de PC seront comblés, car le choix est vaste, mais l'Amiga reste présent et on assiste à

une percée timide du Mac - les baisses de prix intervenues chez Apple n'y sont sans doute pas étrangères. L'évènement de l'année dans cette catégorie, c'est très certainement Dune II, de Virgin Games. Plus abordable que Civilization, c'est néanmoins un jeu de stratégie/réflexion très complet, de surcroît très bien réalisé et disposant d'une très belle bande son qui fait appel à de nombreuses digitalisations.

WARGAMES: PEU MAIS BONS

Les wargames purs sont sans doute les moins bien



En même temps qu'il faisait ses premiers pas dans le jeu de rôle avec *The Legacy*, Microprose s'essayait au Wargame avec *Fields of Glory*. Ce jeu a été (et reste d'ailleurs) l'objet d'un débat animé à la rédaction : les pros des cases hexagonales lui reprochent sa trop grande facilité et l'attitude passive de l'ennemi. Les débutants le remercient de les avoir initiés "en douceur" à un genre jusqu'ici revêché et fort peu convivial. Mais tous sont unanimes à reconnaître que le rendu graphique est magnifique et que, malgré tout, le jeu est passionnant.

représentés, témoignant de la réserve des joueurs vis à vis de ces "jeux de guerre". Néanmoins, à défaut de la quantité, la qualité est présente.

En tout premier lieu, Microprose entre sur le champ de bataille avec *Fields of Glory*, une très belle simulation des campagnes Napoléoniennes qui, bien que d'un niveau assez faible, constitue une excellente et facile introduction au wargame. Blue Byte, qui continue à exploiter le filon de *Battle Isle*, nous propose *Battle Isle 93*, d'un niveau nettement plus élevé. Enfin, *Three Sixty Pacific*, créateur du célèbre *Harpoon*,

réaffirme sa maîtrise du sujet avec *Patriot*, un wargame tactique reproduisant l'opération *Desert Storm*.

DANS LA JUNGLE MOITE...

Seal Team, d'Electronic Arts, est un jeu original par plus d'un point. Il associe plusieurs genres: stratégie, action, wargame. Mais c'est aussi la seule simulation de fantassins en 3D qui existe et qui place le joueur à la tête d'une escouade de Bêrets Verts en pleine jungle du Viêt-Nam.



On prend les mêmes et... on fait quelque chose de différent ! *Dune II*, s'il reprend le scénario de *Dune*, est cependant radicalement différent du *Tilt d'Or 92* : pour lui, c'est stratégie avant tout, mais soutenue par une superbe réalisation.

Cette année, la production de jeu de stratégie a été très importante. Parmi les softs les plus achetés, les jeux Dune II et Syndicate reviennent régulièrement. Les techniques de programmation ainsi que le thème abordé sont différents, pourtant ces produits made in USA ont de nombreux points similaires. Quel sera le vainqueur de ce match au sommet ? Réponse dans les lignes qui suivent !

GRAPHISMES

80%

DUNE 2

Sur ce point, les deux jeux sont différents. Il s'agit en fait du choix que font les éditeurs actuellement entre le MCGA ou le SVGA. Dune 2 utilise une définition de 320 x 200 en 256 couleurs alors que Syndicate a opté pour une haute résolution 640 x 400 en 16 couleurs. Cela permet à Dune 2 d'avoir des graphismes sans prétention, certes, mais très clairs. Le SVGA permet à Syndicate d'ajouter aux décors de nombreux détails. Notre préférence va quand même à Syndicate dont les graphismes très fouillés et les nombreux tableaux donnent un caractère sans équivalent au jeu.

90%

SYNDICATE



Syndicate. Vous devrez développer certaines technologies pour vous équiper.

BANDE SON

87%

DUNE 2

Les musiques des deux jeux sont d'excellente facture et rajoutent au jeu une ambiance intéressante. Les sonorités de Dune 2 se rapprochent de celles de Dune 1 et sont donc sublimes (n'oublions pas qu'un CD audio était sorti dans le commerce !). Au niveau des bruitages, il est clair que Syndicate est très bien réalisé. Malgré cela, Dune 2 le coiffe au poteau car les voix digitalisées sont parfaitement adaptées au jeu. Elles sont splendides et superbement rendues. Le volume change en fonction de la distance qui vous sépare du lieu où il y a du bruit. Il s'agit ici des voix anglaises. Alors, selon votre configuration sonore, vous préférerez Dune 2 (pour les Sound Blaster) ou Syndicate (Adlib).

84%

SYNDICATE

Select your House



Dans Dune 2, vous pouvez jouer trois maisons différentes.

ANIMATION

75%

DUNE 2

La différence graphique influe sur l'animation. Dans Dune 2, elle est fluide, sans prétention et efficace. Quel que soit le nombre d'actions en cours ou d'ennemis affichés à l'écran, l'animation reste "propre" et de vitesse constante. Syndicate a certainement donné du fil à relordre aux programmeurs. La finesse des graphismes et le nombre d'objets animés n'ont pas facilité la fluidité de l'ensemble. Il s'avère pourtant que l'animation est réussie et que les ralentissements sont finalement plutôt rares, à condition de jouer sur une machine puissante (386dx 33 minimum). Même si Dune 2 s'adresse à un public plus vaste, notre préférence va à Syndicate pour les efforts réalisés.

82%

SYNDICATE



Dune 2 : un simple clic de la souris et vos unités sont prêtes à réagir.

contre Syndicate

PRISE EN MAIN

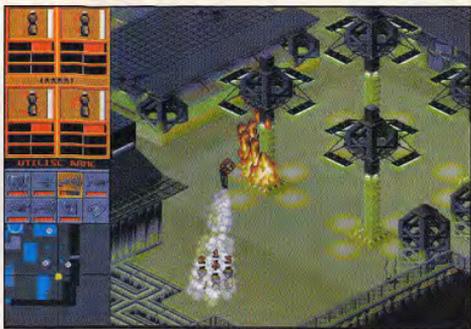
79 %

Dans Dune 2, l'ensemble du jeu est en français. Cela facilite la compréhension de l'ensemble. La séquence d'introduction vous met très vite dans le bain. Une fois la partie commencée, il est très dur de s'arrêter. C'est une vraie drogue ! Toutes les commandes sont rapidement assimilables (souris). Avec Syndicate, c'est un peu le même cas de figure. Les actions sont simples, faciles à mettre en œuvre. En revanche, la gestion de la section recherche et développement est un peu moins évidente de prime abord. Les deux jeux sont donc plutôt à égalité, avec peut-être une petite préférence pour Dune 2.

78 %

SYNDICATE

DUNE 2



Certes, Syndicate est un jeu violent ! Il pourra choquer certaines sensibilités.

MENTAL OPTIONS Crédits



Dune 2 : les choses se corsent vite et la difficulté pourra en rebuter certains.

JOUABILITE

83 %

DUNE 2

Les deux jeux se manipulent à la souris. L'ergonomie est parfaite et sans bug. Les sauvegardes peuvent être effectuées à tout moment dans Dune 2 alors que, dans Syndicate, vous ne pourrez le faire qu'entre chaque mission. Là où le bât blesse, c'est que la gestion des décors dans Syndicate n'est pas toujours excellente. Il m'est arrivé de rester bloqué dans une maison ou de me faire exploser en dehors de la ville car les personnages reculent à chaque fois qu'ils subissent un impact de balles. Du coup, cela gâche certaines missions qu'il faut recommencer. Pour ce petit défaut (qui heureusement n'est pas systématique), il semble que Syndicate ne soit pas à la hauteur de Dune 2.

77 %

SYNDICATE

DUREE DE VIE

80 %

DUNE 2

Dans les deux jeux, les missions sont assez variées. La progression est cependant plus évidente dans Syndicate même si le côté stratégique est moindre (l'action se résumant plus souvent en un gigantesque carnage). Dans Dune 2, le côté stratégique un peu plus développé et la difficulté de certaines missions donnent au jeu une durée de vie plus importante. A condition bien sûr de ne pas buter sur une mission. Dans ce cas, vous risquez de vous décourager. Ce sentiment est plutôt rare dans Syndicate. Alors à vous de choisir: facilité et progression constante ou difficulté et réflexion plus importante? Pour ma part, Dune 2 prend encore le dessus.

76 %

SYNDICATE



L'aspect graphique dans Syndicate est particulièrement réussi.

DUNE 2

85%

SYNDICATE

86%

Dune 2 est un excellent jeu de stratégie. Même s'il ne fait pas preuve d'une grande originalité, la réalisation est vraiment parfaite. Syndicate, quant à lui, est un jeu très agréable et qui propose un thème nettement plus original et attrayant. L'ambiance dans le jeu est prédominante. De plus, certaines missions nécessitent une organisation sans faille (répartition du matériel, choix des personnages, lieux stratégiques, etc.). Syndicate est donc à mon avis plus attractif. Son seul défaut est qu'une fois fini, on n'y revient pas. Heureusement, un data disk est prévu et permettra de repartir en guerre. Nouvelles armes, nouvelles missions, tout ce qu'il faut pour réveiller notre Syndicat!

Morgan Ferryod

CONTRAPTIONS

TOP • Les décors en 3D isométrique sont d'une bonne diversité.

• Casse-tête dignes des neurones les plus touffus.
• Très bonne réalisation.

FLOP • Niveau de difficulté parfois un peu trop élevé.

• Une erreur oblige à recommencer le niveau depuis le début.
• Musique un peu lassante car très répétitive.

MINDSCAPE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PC

PRIX A B C D E

Nouvel employé, vous venez d'être recruté par le grand patron qui vous explique votre job : entretenir les machines, caler les minuteurs, assurer le bon fonctionnement des tapis roulants et remplacer les éventuels composants endommagés. Voilà qui ne devrait pas être trop difficile s'il y avait vos camarades travailleurs qui prennent un main plaisir à vous mettre des bâtons dans les roues en dissimulant vos outils aux quatre coins de l'usine. A vous de les retrouver le plus rapidement possible pour pouvoir faire votre travail. Le hic, c'est que l'accès à ces outils est défendu par différentes barrières qu'il faudra franchir, à condition de découvrir les interrupteurs qui les commandent et de les activer dans le bon ordre.

VERDICT 1

Oui! Contraptions privilégie la réflexion. S'il est simple au début, le jeu se corse rapidement et le chemin à suivre n'est pas facile à repérer ou premier coup d'œil. La réalisation est très bonne, mais le niveau de difficulté est un peu trop élevé. Jacques

Oui, mais... Même si je me suis amusé avec Contraptions, tout n'est pas parfait. La correspondance des couleurs n'est pas toujours respectée et le maniement du joystick est loin d'être parfait. C'est un bon jeu, mais il y a en de meilleurs. Peter

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 3 Mo DD, clav., joy., AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en anglais.



CREEPERS

TOP • Quatre-vingt niveaux à résoudre.
• Réalisation correcte.

FLOP • L'idée est loin d'être originale.
• Graphismes et musique moyens.
• Aucun effort n'a été fait pour les bruitages.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PC

PRIX A B C D E

Il y a encore quelques semaines, vous saviez des hordes de Lemmings formés menacés de finir en hotchup, indétachable défendeur de la gent animale et potagère, vous voici promu au rang de Grand Défenseur des Lépidoptères! Dans Creepers, votre rôle consiste en effet à protéger et à guider de fragiles chenilles jusqu'à la douce chaleur du cocoon, où elles se transforment en splendides papillons aux couleurs chatoyantes. A cet effet, vous disposez de tout un tas d'objets divers avec lesquels vous pouvez obliger vos protégés à éviter les obstacles et à emprunter les chemins les plus courts. Bien entendu, ces objets sont en nombre limité, alors que les chenilles, elles, se multiplient...

VERDICT 1

Oui, mais... Les chenilles proposées sont complexes et la réalisation est irréprochable, mais on compte déjà des dizaines de clones de Lemmings et d'abord du jeu, dû en partie à l'idée originale, commerciale à l'extrême. Marc

Non! Quand des éditeurs deviennent une mine d'or, ils ont toujours tendance à l'épuiser trop tôt. C'est le cas de Psygnosis avec des jeux du genre de Lemmings. Ici, même si le thème est drôle, la réalisation n'est pas à la hauteur. Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 386, VGA, 1 Mo RAM, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Protection par codes.



LEMMINGS II: THE TRIBES

TOP • Plus de 50 nouveaux lemmings!
• Beaucoup d'humour tout au long du jeu.
• 120 niveaux à compléter.

FLOP • Il est beaucoup trop facile de finir les tableaux.
• Les lemmings ont toujours le même look.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

Amiga

PRIX A B C D E

Non seulement les Lemmings se reproduisent à une vitesse impressionnante, mais en plus, ils évoluent! Capables d'accomplir à peine huit actions il y a à peine un an, les voici devenus capables d'en accomplir plus de cinquante. Certains sont même aptes à agir de façon différente en fonction des coutumes locales! Les douze tribus qui peuplent l'île des Lemmings réunissent quasiment tout ce que l'on peut imaginer comme activité, depuis les lanceurs de grappins aux pilotes de tapis roulants, en passant par les skieurs et les joueurs de cornemuse. En revanche, même s'ils se sont parfaitement adaptés à leur milieu naturel, ils sont toujours aussi stupides et il faut les guider pas à pas en utilisant leurs compétences pour leur faire franchir les obstacles naturels.

VERDICT 1

Oui, mais... Ce nouvel épisode lournie de nouvelles intrigues. Mais c'est le plaisir de la découverte, vous risquez d'être déçu. En effet, il ne faut s'attendre qu'à lemming plus bavard, ou tableau suivant, c'est bien trop simple! Marc

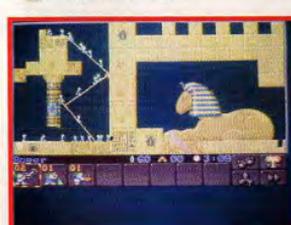
Oui! Non seulement Lemmings est un classique du genre mais en plus il est moderne. L'année 2 nous fait découvrir plus de 50 nouveaux lemmings, dont certains sont absolument hilarants et qui vous réservent plus d'une surprise. Noëlée

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris, jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 75%

Les décors en 3D isométrique rendent bien le relief des tableaux.

Animation 65%

Peu d'animations, mais le jeu ne s'y prête guère.

Musique 65%

Convenable mais répétitive, elle finit par lasser l'auditeur.

Bruitages 60%

Quelques bruits accompagnent les actions.

Maniabilité 75%

On entre dans le jeu en quelques minutes.

Jouabilité 60%

L'ergonomie est correcte au joystick, mais nettement moins au clavier.

Durée de Vie 75%

La difficulté requise de rebouter les joueurs occasionnels.

75%

Graphismes 65%

Des décors plutôt nets du qu'on ne peut pas dire que c'est un jeu trop simple.

Animation 60%

Peu grand chose en matière de la rapidité des jeux et il n'y a pas des centaines de niveaux.

Musique 65%

Une mélodie compréhensible, mais répétitive, qui de fait s'égare.

Bruitages 6%

Un bruitage de clic, pas de clic, et rien d'autre.

Maniabilité 75%

Peu de grand chose en matière de maniabilité.

Jouabilité 75%

Un jeu simple, mais qui s'égare.

Durée de Vie 80%

Les 20 niveaux vous donnent un plaisir en fait.

75%

Graphismes 75%

Les décors sont variés mais les lemmings ont toujours le même look.

Animation 85%

Amener des actions aussi variées avec d'aussi petits sprites est un exploit.

Musique 80%

Chaque niveau dispose de sa propre musique. Très variés à souhait.

Bruitages 70%

Très réussis, mais le "Oh no!" du lemming en perdition a disparu.

Maniabilité 85%

Un mode entraînement vous familiarise avec les nouvelles possibilités.

Jouabilité 80%

On s'habitue vite à la variété d'options possibles.

Durée de Vie 70%

Le jeu est un peu trop simple et l'attrait de la nouveauté ne dure pas.

85%

1869

▲ Malgré la complexité de la simulation, **TOP 1869** est facile à utiliser.

- Rares sont les jeux de stratégie pour quatre joueurs.

▼ Le sujet n'a rien de bien passionnant.

FLOP • Les mécanismes du jeu sont classiques et n'apportent rien de nouveau.

FLAIR SOFTWARE

Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Dans cette simulation économique, vous jouez le rôle d'un armateur à l'aube de la révolution industrielle. Vous allez pouvoir affronter jusqu'à trois autres joueurs (ou bien l'ordinateur) dans une guerre commerciale où il n'y a pas de place pour la pitié. En 1869, les bateaux sont le moyen le plus courant pour faire passer des marchandises d'un pays à un autre. Pour vous lancer dans la fibre entrepreneuriale, vous devez donc commencer par acheter un radeau d'occasion, puis recruter un équipage. Si vous savez profiter de la conjoncture historique (guerres, famines, ruées vers l'Or...), vous ferez très rapidement fortune, surtout si vous vendez des armes. La simulation respecte en effet fidèlement les réalités historiques de l'époque.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette simulation prend en compte un monde incroyablement riche et fait montre d'un réalisme impressionnant. Seulement voilà, pour le rôle d'un commerçant du XIX^e siècle il n'y en a pas de bien exaltant.

Marg

Oui, mais... Bien que bénéficiant d'une réalisation soignée, 1869 est un peu trop complexe à mon goût. J'aurais aimé disposer de plus d'informations sur l'offre et la demande dans les autres ports. 1869 est tout de même une belle simulation.

Serge

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, dont en français. Protection par manuel.



Graphismes 67%

Les graphismes sont agréables, sans toutefois atteindre des sommets.

Animation 65%

Il y a quelques petites animations qui égayent la plupart des décors.

Musique 70%

Tres jolie musique rétro dans l'ambiance du jeu.

Bruitages 50%

Limités au strict minimum, mais de toute façon, il n'y a rien à "brouter".

Maniabilité 74%

Le manuel est clair et bourré de références historiques, mais boicote le jeu.

Jouabilité 72%

Le système de jeu est bien conçu et soigneusement expliqué.

Durée de Vie 82%

Le jeu de pouvoir jouer contre ses adversaires humains renforce l'intérêt du jeu.

74%

BATTLE CHESS 4000

▲ Excellents graphismes en mode **TOP** SVGA, 256 couleurs.

- Superbes animations, pleines d'humour et variées.
- Le niveau ELD du programme a été amélioré.

▼ Pas beaucoup de musique pour accompagner les animations.

• Le niveau de faible difficulté joue relativement mal.

INTERPLAY

PC

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Retenant la version de Battle Chess des jeux d'échecs avec combats animés — cette nouvelle version est vraiment superbe, pleine d'humour et de surprises et joue en outre fort bien. Battle Chess, à sa sortie, fit l'effet d'une petite révolution dans le monde des jeux d'échecs. Cette nouvelle mouture reprend le même principe et exploite au mieux les capacités des PC actuels. Les graphismes sont excellents, grâce à l'adoption du mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), seul capable de rendre à la fois la finesse des détails et la subtilité des dégradés. Les combats et les scènes d'animation sont encore plus longues et plus étonnantes et on assiste ainsi à de véritables dessins animés, à l'humour toujours aussi décapant, avec de nombreuses allusions à des thèmes célèbres.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes en mode SVGA sont époustouflants et toutes les animations sont remplies d'humour. La bande son est à la hauteur de l'animation. Quant aux capacités du programme d'échecs, il est nettement plus fort.

Jacques

Oui, mais... Le Super VGA est un mode graphique qui offre vraiment une qualité inégalée. Mais je n'interroge sur un point: Est-ce un jeu d'échecs ou un jeu de rôle? Difficile de concilier les deux. A essayer avant d'acheter.

Morgan

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, SVGA, 600 Ko RAM, 1 Mo EMS, 12 Mo DD, clav., souris, AdLib, Pro Audio Spec., SB/SPPro. Jeu en anglais, dont en français.



Graphismes 85%

Les scènes et l'échiquier sont vraiment superbes.

Animation 90%

Les animations sont très variées. Toutes de bonne qualité.

Musique 60%

Les thèmes musicaux sont assez courts.

Bruitages 80%

Les bruitages sont variés et agréables.

Maniabilité 80%

Le jeu est très facile à prendre en main.

Jouabilité 80%

Le jeu est très agréable à jouer, même pour les débutants.

Durée de Vie 85%

Une excellente durée de vie pour un jeu de ce type.

85%

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

▲ Les commentaires (en anglais) sont à mourir de rire.

- Les gags qui émaillent le jeu surprennent et amusent.

▼ Difficile de jouer en 3D sans l'échiquier 2D complémentaire.

- La vidéo n'apporte pas grand-chose.
- Niveau de jeu peu performant.

MICROPROSE

PC

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Chess Maniac 5 Billion and 1 est, comme son nom l'indique, un jeu d'échecs. De la même veine humoristique que Battle Chess. Il se distingue toutefois des jeux de "sérieux" par un côté farfelu et imprévisible. D'emblée le ton est donné avec le choix des pièces: classiques (Staunton) ou les très particulières pièces du programme, représentées par différents personnages costumés et digitalisés. Le jeu se déroule sur un échiquier en deux ou trois dimensions et la prise de chaque pièce donne lieu à une courte séquence animée montrant le déroulement du combat. A côté de ces animations, le programme offre de nombreuses options de jeu: retour en arrière, recherche de dix niveaux de jeu, retournement de l'échiquier... Il y en a pour tous les goûts.

VERDICT 1

Oui, mais... Microprose nous livre ici un logiciel peu convainquant: le mode 3D est difficilement lisible, les animations sont courtes et peu amusantes. Quant à la force du jeu, elle est désoignée. En revanche, les commentaires digitalisés sont hilarants.

Jacques

Non! En dépit de 12 diapositives compactées et de 90 minutes d'installation, Chess Maniac n'arrive pas à la cheville de Battle Chess. L'échiquier 3D est lisible, les animations sont courtes et peu drôles.

Spink

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386x/25, VGA, 570 Ko RAM, 1 Mo EMS, 27 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., SB/SPPro. Jeu anglais, dont en français.



Graphismes 50%

Les graphismes sont agréables, sans toutefois atteindre des sommets.

Animation 76%

Les scènes d'animation sont très agréables.

Musique 60%

Les thèmes musicaux sont agréables.

Bruitages 89%

Les bruitages sont variés et agréables.

Maniabilité 75%

Le jeu est très facile à prendre en main.

Jouabilité 53%

Le jeu est très agréable à jouer, même pour les débutants.

Durée de Vie 60%

Le jeu est très agréable à jouer, même pour les débutants.

68%

CIVILIZATION

- Originalité du propos.
- Richesse et TOP durée de vie incroyables.
- Mélange de genres est parfaitement réussi.
- Interface très maniable.

- Le contenu graphique et sonore aurait gagné à être plus étoffé.
- Le manuel est dense, concis et difficile à digérer.

MICROPROSE

Mac

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Prendre la tête d'une peuplade primitive et l'emmener, de millénaire en millénaire, jusqu'à la conquête de l'espace, telle est la tâche titanesque que vous assigne Civilization. A partir d'un campement de nomades, vous devrez créer une ville, puis assurer votre expansion territoriale et la croissance de la population. Mais vous n'êtes pas seul sur Terre : d'autres peuples (Romains, Zoulous, Babyloniens...) affichent les mêmes ambitions expansionnistes. Guerre ou diplomatie, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Mais n'oubliez pas que, sans une économie forte, les plus grands empires ne sont que des châteaux de cartes et que, sans la maîtrise des progrès techniques, vous avez les plus fortes chances de vous faire coiffer au poteau.

VERDICT 1

Oui! Le chef-d'œuvre de Sid Meier débouche sur Mac! Economie, diplomatie, guerre, sciences, culture, histoire, politique, Civilization s'emballe avec brio tous les domaines de l'activité humaine pour vous emmener dans une aventure mégalo-gamme. Catherine

Oui! Civilization fait partie de ces logiciels qui, portant d'une idée a priori simple, réunissent le pari de maintenir tout joueur normalement constitué debout l'écran pendant des mois et des mois. Pas de discussion possible, ce jeu est indispensable! J, Rex

VERDICT 2

CONFIGURATION
Mac N&B ou couleur (256 coul., conseillés), 4 Mo RAM, 5 Mo DD, souris obligatoire. Jeu en anglais, doc en français. Pas de manuel.



Graphismes 70%

Les cartes ne sont pas extraordinaires mais ont le mérite d'être riches.

Animation 60%

Peu d'animations, mais le jeu s'en passe très bien.

Musique 47%

Efficace et de caractère. Le Mac médiatif mieux.

Bruitages 40%

Quelques effets de cd, de là.

Maniabilité 59%

Le manuel est dense et peu explicite. Un didacticiel serait le bienvenu.

Jouabilité 92%

Le maniement à la souris se fait avec une aisance déconcertante.

Durée de Vie 97%

Les possibilités de jeu sont telles qu'il est impossible de s'en lasser.

96%

CIVILIZATION

- Le jeu est passionnant et d'une TOP richesse toujours inégale.
- Il possède même un côté éducatif en vous faisant découvrir certaines interactions pas toujours évidentes.

- Le disque dur est très fortement FLOP recommandé.
- La bande sonore fait toujours aussi peu parler d'elle.
- Quelques bugs dans l'affichage des conseils.

MICROPROSE

ST

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Voici maintenant Civilization sur ST. Le propos est toujours le même : vous avez la charge d'une tribu de simili Cro Magnon et vous devez en faire une civilisation glorieuse et hégémonique, massacrant joyeusement les tribus puis les nations voisines avant de lui donner les moyens de conquérir l'espace. Vous avez également la ressource de jouer les Machiaveli et d'assurer votre suprématie par un jeu d'alliances judicieuses. Vous aurez à guider les recherches scientifiques, religieuses, politiques et même philosophiques pour produire une civilisation qui ne s'effondre pas devant le premier Attila venu. Vous devrez générer vos propres Magellan, Newton et autres Rika Zari, enfin bref, tout ce qui constitue une société cohérente et complète.

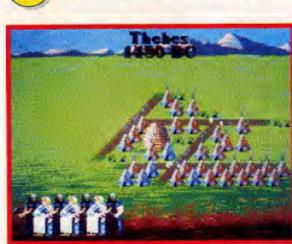
VERDICT 1

Oui! Imparable de robustesse et d'investissement de Civilization. Ce jeu vous donne l'impression d'être un élève qui vous êtes mis en retard de travail pendant des semaines. Civilization ne s'arrête jamais. Ce programme de visionnaire est remarquable. Jacques

Oui, mais... Ce jeu vous fera enrouler des jours et des mois durant. Mais sa réalisation n'est pas exempte de critiques : les graphismes sont quelconques, la bande son inexistante et un bug plante le jeu lorsque les conseils sont activés. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION
Atari ST/STE, 1 Mo RAM, souris.



Graphismes 55%

Les cartes sont très belles et ont une bonne résolution.

Animation —

Le jeu est très riche en animations.

Musique 50%

Une bande sonore excellente, mais un peu répétitive.

Bruitages 50%

Le jeu est très riche en bruitages, mais un peu répétitif.

Maniabilité 78%

Le jeu est très riche en conseils, mais un peu répétitif.

Jouabilité 50%

Le jeu est très riche en possibilités de jeu, mais un peu répétitif.

Durée de Vie 90%

Le jeu est très riche en possibilités de jeu, mais un peu répétitif.

89%

EL-FISH

- Enfin un thème qui sort de l'ordinaire !
- Le programme est contenu de très peu de mémoires.
- Le programme est spécialement conçu pour exploiter les modes VGA et SVGA.

- Le calcul des animations est vraiment FLOP trop long.
- Les créations prennent énormément de place sur disque.
- Les manipulations génériques n'ont pu être mieux présentées.

MAXIS

PC

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

El-Fish est un logiciel étonnant, créé par le célèbre auteur de Tetris, Alexei Pajitnov, qui simule (le logiciel, pas Alexei) la vie, la reproduction et l'évolution des poissons. Le programme se subdivise en plusieurs modules. Dans un premier temps, il faut pêcher les poissons qui serviront à peupler votre aquarium. Le lieu et le moment de la pêche influent sur les espèces que vous trouverez. Vous pouvez ensuite jouer avec le code génétique pour modifier la forme ou les nuances de chaque poisson. Il ne vous reste plus ensuite qu'à les croiser dans votre aquarium et à observer les résultats. Le programme restitue de façon remarquable l'animation des poissons ainsi que leur comportement et vous donne même la possibilité de personnaliser l'aquarium avec de nombreux accessoires.

VERDICT 1

Oui! L'acquariophilie passionnée. Le jeu développe une certaine maîtrise des réalisations en particulier en ce qui concerne les graphismes et l'animation. Si vous aimez les poissons, El-Fish est une occupation dont vous ne pouvez pas vous passer. Jacques

Non! Le calcul de l'animation est lent, même sur une grosse machine. Les manipulations génériques se limitent à leur plus simple expression. Seule la création de l'aquarium apporte une certaine diversité mais on s'en lasse vite. Spirit

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, VGA/SVGA, 640 Ko RAM, 5 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SBP. Jeu en anglais, doc en français. Pas de manuel.



Graphismes 84%

Les 256 couleurs sont parfaitement utilisées.

Animation 93%

Excellentes, très fluides et très riches.

Musique 70%

Assez agréables, certaines sont entièrement créées par l'auteur.

Bruitages —

Pas de bruitages.

Maniabilité 80%

Heure de la vie, les possibilités de documentation, tout est intuitif.

Jouabilité 75%

La souris manque parfois quelques points.

Durée de Vie 90%

On ne s'en lasse pas, à condition d'être un passionné.

88%

MAELSTRÖM

TOP Très grande complexité, qui met les nerfs à rude épreuve.

• Des éléments d'avenure se mêlent au jeu.
• L'interface est très bien conçue.

FLOP C'est franchement laid! Les graphistes devaient être fatigués...
• Certaines opérations sont fastidieuses.

EMPIRE



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E



PC

Mélange de Millenium 2.2 et de wargame spatial, Maelström souffre de graphismes ternes et peu variés mais, passé la première déception, en découvre un jeu d'une grande richesse. Vous incarnez un mercenaire mais, manifestement, vous n'êtes pas fait pour ce métier car, lorsque le Grand Conseil de la planète Harmony (que vous aviez pour mission de soumettre) vous a proposé d'en assumer la présidence, vous avez accepté. Il vous faut maintenant défendre Harmony contre les attaques de votre précédent employeur et contre celles d'un autre prétendant au trône. A vous de tirer parti des riches ressources de la planète pour vous équiper, constituer une flotte de croiseurs et explorer d'autres planètes dans un jeu qui marie wargame et économie.

VERDICT 1

Oui! Un coup d'œil suffit pour réaliser que ce ne sont pas les graphismes qui font la force du jeu. En revanche, son thème est passionnant, la progression parfaite, la difficulté suffisamment grande et les retournements de situation ne manquent pas. *JL*

Oui! Visuellement, Maelström n'est pas impressionnant, mais j'ai croqué devant la complexité et la richesse du jeu. Alternant simulation spatiale et wargame, il se rapproche de Civilization, avec un plus et une côté aventure très plaisant. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386x, VGA, 1 Mo RAM, 13 Mo DD. Incompatible avec cache et disque compressé, souris oblig., AdLib, Jeu + doc en français.



Graphismes 52%
C'est un petit faible au jeu, ils sont affreux!

Animation 66%
Quelques animations dans une petite fenêtre, au delà des missions.

Musique 70%
La musique est agréable, mais manque de variété.

Bruitages 55%
Seule la carte AdLib est reconnue (et largement sous-employée).

Maniabilité 78%
Aucun problème pour maîtriser l'interface, lecture du manuel concises.

Jouabilité 82%
Toutes les commandes sont facilement accessibles avec la souris.

Durée de Vie 75%
Complexe et retournements de situation révérent de longues heures de jeu.

82%

OMAR SHARIF'S BRIDGE

TOP Très bon niveau de jeu.

• Un partenaire toujours disponible.
• Windows simplifie la gestion de la mémoire et apporte le mode SVGA.

FLOP Une carte Sound Blaster est nécessaire pour bénéficier des voix digitalisées.

OXFORD SOFTWARES



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E



PC

Bien qu'il soit le plus passionnant des jeux de cartes, le bridge n'a pas bénéficié du même effort d'informatisation que, par exemple, les échecs. Cette lacune est aujourd'hui comblée avec Omar Sharif's Bridge, présenté dans sa version Windows. Le programme vous permet d'opter pour une partie assistée, manuelle ou même, pratiquant, garantissant ainsi un certain nombre de points à votre équipe. Les annonces sont très bien faites et le jeu suit les conventions Stayman et Blackwood — pas de surprises de ce côté. Le jeu de la carte est également fort bien géré et le programme sait pratiquer l'impassé, la levée des atouts, les renvois de coupe et même l'asque. En outre, les possesseurs d'une Sound Blaster bénéficieront des commentaires d'Omar Sharif.

VERDICT 1

Oui! Omar Sharif's Bridge est très bien réalisé, possède de nombreux points forts (en particulier, un bon jeu de la carte) et, surtout, est très bien adapté aux débutants car il offre une multitude de conseils et de commentaires en cours de jeu. *Jacques*

Oui! Étant assez piètre joueur, je dois reconnaître qu'Omar Sharif's Bridge s'est révélé être parfaitement adapté à mes lacunes. En effet, notamment, il m'expliquait les différentes toutes que j'avois commises. Grâce à lui, j'ai pu résoudre de sérieux progrès. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, Windows 3.0, 2 Mo RAM, 2 Mo DD, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SBS/Pro. Jeu + doc en français.



Graphismes 75%
Les cartes sont bien dessinées, il n'est possible d'en afficher les dos.

Animation —
Le jeu ne s'y prête pas.

Musique 60%
Réservez à ceux qui ont passé de longs étés.

Bruitages 80%
Les voix digitalisées de la voix d'Omar Sharif.

Maniabilité 75%
Les opti menu avec une manipulation facile des menus.

Jouabilité 90%
La complexité requiert un partenaire capable.

Durée de Vie 90%
C'est un partenaire toujours disponible!

85%

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

TOP Enorme bibliothèque d'ouvertures.

• Le programme est d'un très bon niveau.

FLOP Graphismes laids et perspective 3D insalubre.
• Échiquer trop petit en mode 2D.

OXFORD SOFTWARES



DIFFICULTE 1 2 3



JOUEURS 1 2 +



PRIX A B C D E



PC

Fondé sur les algorithmes de Chess Champion 2175, l'un des programmes d'échecs les plus forts sur compatibles PC, The Complete Chess System propose, en outre, une gigantesque base de données de cartes de tournois entre Grands Maîtres. La représentation de l'échiquier peut se faire en mode 2D ou 3D. Comme tout bon programme d'échecs qui se respecte, The Complete Chess System offre un nombre d'options de jeu. Il est possible de demander conseil à la machine, de jouer par modem interrompé, de revenir en arrière. Le programme propose dix niveaux de difficulté, dont un mode blitz au niveau le plus élevé, une colossale bibliothèque d'ouvertures (qui peut de plus être complétée par le joueur), ainsi qu'un test pour estimer votre niveau ELO.

VERDICT 1

Oui! Bien que la réalisation pêche par quelques petits détails (la représentation 3D est trop loyane pour permettre une sélection aisée des pièces et l'échiquier est trop petit en mode 2D), le programme se révèle être un redoutable efficace. *Jacques*

Non! N'ayant pas très passionné pour les échecs, The Complete Chess System n'a pas su me convaincre. Les pièces laides, la vue est illisible en 3D et trop petite en 2D. Quant à sa façon de jouer, (ce qui du mal s'y dégage) de la logique. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC, 840 Ko RAM, CGA/EGA/VGA, 1 Mo DD, clavier, souris (indispensable). Logiciel et doc en français.



Graphismes 55%
L'interface est très agréable et la 3D est très réaliste.

Animation —
L'interface ne se prête pas.

Musique —
Pas de musique car la version laide.

Bruitages —
Pas de bruitages car la version laide.

Maniabilité 75%
L'interface est facile et le menu est très bon.

Jouabilité 80%
L'interface est à la fois très agréable.

Durée de Vie 90%
La base de données et la bibliothèque d'ouvertures sont impressionnantes.

85%

THE INCREDIBLE MACHINE

- Idée très originale et réalisation impeccable.
- Graphismes très réussis, en 640 x 480, 16 couleurs.
- Un éditeur incorporé permet de concevoir ses propres machines.

- Impossible de créer ses propres tableaux.

SIERRA

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Avec The Incredible Machine de Sierra, l'humour prend le dessus sur la destruction pure et simple. Parmi les principales des idées animées (et aussi ceux de la physique Newtonienne, il faut bien l'avouer...), ce jeu de construction est tout simplement démentiel. Le principe consiste à construire des machines imaginaires pour réussir une action spécifique. Il faudra, par exemple, mettre en cage une souris. Pour y parvenir, il faudra faire tomber une balle sur une paire de ciseaux, qui couperont le fil d'un ballon, qui mettra en route un mouton, qui... (quelques objets plus tard) fera tomber la cage sur la souris. A vous de déterminer quelle est la séquence nécessaire. Le jeu compte 87 tableaux différents et les derniers sont plus que totalement déments.

VERDICT 1

Oui! Attention : ce jeu est dangereux. Une fois que vous avez découvert, tout espoir de guérison est exclu. J'y ai passé les plus belles heures de ma nuit et je ne pense qu'à ça ce fichu tableau 65. Je l'aouri! Je ne sais pas encore comment, mais je l'aouri... Pirot

Oui! Avec des graphismes très réussis et une idée originale traitée avec beaucoup d'humour, The Incredible Machine est une réussite. La complexité des tableaux donne bien du fil à retordre et l'humour omniprésent garantit que l'intéressé sera conquis. Morgan

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386s, VGA, 545 Ko RAM, 700 Ko DD, Sours obligatoire, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., SB/SBPro, Jeu et manuel en anglais.



Graphismes 75%
Ce jeu démontre que l'on peut faire plus qu'il est permis en 16 couleurs.

Animation 70%
Les animations sont très agréables, sur un PC rapide.

Musique 70%
Du Fretz, Casady et musique des Tes Avery. Tout y passe.

Bruitages 65%
Chaque objet a un bruit différent.

Maniabilité 85%
Le manuel est très clair et l'écran résume les possibilités.

Jouabilité 85%
La sélection et le placement des objets sont très simples.

Durée de Vie 75%
Vous n'êtes pas près de finir les 87 tableaux.

85%

THE LEGEND OF MYRA

- Plus d'une centaine de niveaux savamment étudiés.
- Une difficulté progressive et bien dosée.
- Une bande sonore agréable.

- Les graphismes semblent sortir tout droit des jeux 8 bits.
- L'animation est saccadée et le scrolling laisse à désirer.
- La jouabilité est tout juste moyenne.

GRAND SLAM

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

The Legend of Myra reprend le principe de jeu de l'antique Boule Dash. Myra, qui d'après les graphismes semble être une lapine, doit se tailler un chemin à travers les cent niveaux qui composent l'Underworld (littéralement, le monde sous terre, mais sans l'Avatar). Telle une taupe, elle est capable de creuser des galeries souterraines afin de dénicher les précieuses lattes qui sauveront son peuple de la famine. De nombreux monstres et obstacles lui bloquent la route et il faudra faire bon usage des divers objets rencontrés pour atteindre les lattes tant convoitées. La sortie (et le passage au niveau suivant) n'apparaît que lorsque Myra a récolté un nombre suffisant de lattes. Chaque niveau est un défi périlleux à l'astuce et à l'imagination.

VERDICT 1

Non! The Legend of Myra est doté d'un bon potentiel, mais les graphismes vraiment mauvais gâchent réellement la plaisir. Je ne vous parle même pas de la musique, laquelle comme ce jeu, pas permis! Alon

Non! L'introduction laisse croire un instant à un jeu de qualité mais l'animation ne dure pas longtemps. Les graphismes sont laids, l'histoire est atroce et il ne reste que la côté réflexion pour sauver la mise, mais c'est insuffisant. Morgan

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 640 Ko RAM, 6 Mo DD, clav., joy., AdLib, SB/SBPro. Protection par code.



Graphismes 35%
Les graphismes sont vraiment déplorables en VGA.

Animation 40%
Le scrolling est très lent, surtout dans les parties les plus sombres.

Musique 75%
La musique est très agréable et variée.

Bruitages 70%
Produit son propre bruitage très agréable, notamment le cri de Myra.

Maniabilité 80%
Un manuel très clair et l'écran résume les possibilités.

Jouabilité 50%
Le mouvement au clavier est très saccadé.

Durée de Vie 65%
Tout dépend du jeu à compléter et des motivations des graphismes.

55%

THE LEGEND OF RAGNAROK

- Une idée originale, qui sort des sentiers battus et retour du jeu d'échecs.
- Très belle représentation du damier.
- On peut jouer à deux.

- Animations assez laides.
- Il est trop facile de gagner avec les blancs.

MIRAGE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

En des temps très éloignés, le dieu Odin eut une vision prémonitrice d'un conflit apocalyptique qui allait opposer les forces du Bien à celles du Mal. Alors que les images défilent, il se vit mort, gisant sur le champ de bataille. Bien déterminé à changer le cours du Destin, il sculpta un damier et quelques pièces. C'est sur ce damier que les forces du Bien (les blancs) et du Mal (les noirs) vont s'affronter. La partie se joue sur 13 pièces blanches (dont Odin) et 24 noirs. La but, est pour Odin, de sortir du damier par un des coins. Les noirs doivent l'en empêcher. Chaque pièce dispose de sens de déplacements qui lui sont propres et peut être capturée si elle est entourée sur deux côtés (trois ou quatre, s'il s'agit d'une divinité). Chaque capture donne lieu à une scène animée.

VERDICT 1

Non! Ragnarok démontre bien qu'il ne suffit pas d'avoir une idée originale pour faire un bon jeu. C'est en la fin de découvrir et le jeu est vraiment très mauvais. Je ne vous parle même pas de la musique, laquelle comme ce jeu, pas permis! Alon

Oui, mais... L'idée est originale et la représentation des pièces est vraiment très belle. Ragnarok démontre de longues heures de réflexion, tout si l'on joue avec les blancs, avec lesquels la victoire est quasiment obligatoire. Thomas

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clav., joystick, Jeu et doc en français.



Amiga

Graphismes 75%
Superbe représentation de l'échiquier.

Animation 65%
Les mouvements des pièces sont agréables, mais les combats sont laids.

Musique —
Pas de musique dans la version testée.

Bruitages —
Et pas de bruitages non plus.

Maniabilité 70%
Pas de problèmes pour comprendre les règles.

Jouabilité 75%
Le mouvement au joystick est un peu trop sensible.

Durée de Vie 80%
Tout l'intérêt réside dans le jeu à deux et les possibilités sont inépuisables.

75%

WHALE'S VOYAGE

• L'association du commerce et de l'aventure est intéressante.
• Système de création de personnages original.

• Système de jeu mal conçu et peu pratique.
• Même avec 2 lecteurs, la gestion des 7 disquettes est agaçante.
• Les sauvegardes sont interminables.

NEO

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Mélanges un soupçon de jeu de rôle avec une bonne dose de commerce spatial et vous obtiendrez Whale's Voyage. Ce jeu, original et surprenant, vous lance dans le commerce intergalactique dans un immense vaisseau en forme de baleine. L'univers de Whale's Voyage comprend six planètes aux conditions climatiques et politiques très variées. Votre principale préoccupation va consister à acheter des denrées à bas prix sur une planète pour les revendre plus cher sur une autre ou, encore, à effectuer des missions diverses pour de nombreux commanditaires. L'argent ainsi gagné pourra être réinvesti dans l'équipement du vaisseau, en particulier dans l'armement qui vous permettra de vous défendre contre les pirates de l'espace et dans les systèmes de propulsion.

VERDICT 1

Oui! mois... Le mélange de jeu de rôle et de commerce est vraiment une bonne idée, d'autant plus que le joueur a le choix entre suivre un scénario linéaire ou fortuleur dans l'espace à sa guise. Hélas, le système de jeu est très mal conçu. Marc

Non! Whale's Voyage aurait pu être un très grand jeu. Quel dommage qu'un système de jeu pénible et une mauvaise gestion des détails viennent tout gâcher. Seuls ceux qui ont les moyens de s'offrir un disque dur ont une chance de survivre. Doguy

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clav., joy., installation possible sur DD. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manette.



Amiga

Graphismes 67%

Animation 60%

Musique 66%

Brutages 62%

Maniabilité 45%

Jouabilité 43%

Durée de Vie 80%

Le système de jeu est difficile à utiliser et, en plus, mal expliqué.

Le système de jeu est difficile à utiliser et, en plus, mal expliqué. L'aspect commercial étant considérablement la durée de vie.

69%

STRONGHOLD

• Excellents graphismes en 3D surfa-ces pleines.
• Interface simple et ergonomique, commandée entièrement à la souris.
• Difficulté progressive, permettant de saffaire tous les joueurs.

• Accompa-gnement musical un peu pauvre.
• Peu de marge d'action lors des combats.

SSI

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Stronghold est un jeu de stratégie associant des éléments de Civilization, de Powermanger et de Populous, sans oublier Dragons & Dragons qui laisse aussi quelques traces. Le but est de fonder un royaume et d'en assurer à la fois la croissance économique, la sécurité et l'expansion territoriale (au dépend de vos voisins), par progression depuis le rang de simple baron jusqu'à celui d'Empereur. Outre votre propre cité, vous pouvez en fonder de une à quatre autres, qui seront gérées par vos vaisseaux. Dans tous les cas, une gestion rigoureuse de l'économie est nécessaire, afin de garantir les revenus et les stocks de nourriture. Il va de soi que vos voisins ne verront pas d'un bon oeil croire votre puissance militaire et que tout sera fait pour vous mettre des bâtons dans les roues.

VERDICT 1

Oui! Stronghold est bien parti pour assurer le relèvement de Civilization. Il bénéficie de graphismes 3D agréables, parsemés de petits détails, ainsi que d'une interface très ergonomique. La seule chose que je regrette est l'absence de catastrophes naturelles. Serge

Oui! La représentation en 3D est plus belle que celle de Populous ou de Powermanger, deux jeux dont Stronghold s'inspire fortement. La progression de la difficulté est parfaite, le jeu assez complexe et chaque partie est différente: passionnant. JJ

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386x, VGA, 1 Mo RAM, 6 Mo DD, souris obligatoire, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/ SBPro. Jeu et manuel en français.



PC

Graphismes 82%

Animation 80%

Musique 15%

Brutages 20%

Maniabilité 90%

Jouabilité 90%

Durée de Vie 88%

Les graphismes sont agréables, mais les animations sont assez lentes.

Les graphismes sont agréables, mais les animations sont assez lentes. Les combats sont assez intéressants.

85%

RAILROAD TYCOON DELUXE

• L'ampleur du jeu.
• L'excellente TOP programmation.

• Peu de nouveautés dans le scénario.
• Confusion dans l'affichage des trains.
• Impossible de "swiper" certaines séquences.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Railroad Tycoon est une simulation économique vous mettant dans la peau d'un financier qui vient de créer une société ferroviaire. L'action peut se situer n'importe où, que ce soit en Europe, en Amérique du Nord ou du Sud, ou en Afrique, quelque part entre 1830 et 1890. Dès que vous aurez implanté votre première ligne, la concurrence commencera à apparaître. Bien entendu, chacun cherche à s'étendre plus que les autres, jusqu'à détenir le monopole des transports ferroviaires. Les sociétés étant cotées en Bourse, l'achat des parts permet de spéculer, ou encore de lancer une OPA. Outre cette partie financière, vous aurez à gérer le trafic sur votre réseau ainsi que l'offre et la demande en matières premières et produits manufacturés qui conditionne la rentabilité de vos trains.

VERDICT 1

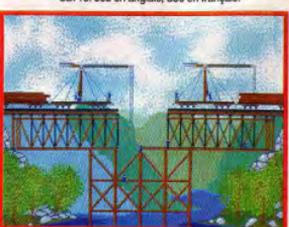
Oui! Railroad Tycoon Deluxe est un de ces jeux qui vous font passer des nuits blanches. Même si la gestion de la souris n'est pas parfaite et si le déplacement ne se pas très prologiques, ce jeu fait partie des grands classiques dont on ne se lasse pas. Morgan

Non! Je n'aurais jamais réussi à "accrocher" avec Railroad Tycoon, et la version Deluxe ne m'inspire pas plus. Le jeu est toujours aussi complexe, toujours aussi moche et, surtout, toujours sur la même thème. Marc

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386x, VGA, 640 RAM, 6 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/ SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



PC

Graphismes 76%

Animation 62%

Musique 70%

Brutages 73%

Maniabilité 71%

Jouabilité 68%

Durée de Vie 95%

Le jeu est très intéressant, mais les animations sont assez lentes.

Le jeu est très intéressant, mais les animations sont assez lentes. Le scénario est très riche.

88%

LUNAR COMMAND

TOP

- Un scénario intéressant et original.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2

PRIX A B C D E

PC

En l'an 2010, quarante et un ans après le premier pas de l'homme sur la Lune, les premiers satellites débarquent sur notre satellite et vous vous retrouvez promu au grade de commandant de cette première colonie lunaire. Pendant les dix premières années, vous recevez des subventions vous permettant de consolider les bases de votre colonie, qui devra nécessairement être autonome pour son dixième anniversaire. Inutile de préciser qu'une bonne partie de ces subventions devra être investie en extracteurs d'oxygène et d'hélium, panneaux solaires, usines d'équipements et de nourriture, etc. Il vous faudra aussi penser à construire de quoi loger la population croissante, ainsi que des centres de détente afin de limiter les motifs de mécontentement et de grèves.

VERDICT 1

Non! Dans Lunar Command, on passe son temps entre le moment et l'attente d'un événement qui vient rompre la monotonie du jeu. Mallard est connu pour ses extensions pour Flight Simulator. Nous ne lui en voudrions pas de s'y contenter.

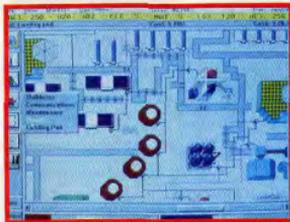
Oui, mais... La diversité des constructions donne à Lunar Command un certain réalisme et une bonne dose de complexité. En revanche, dès qu'une colonie atteint un rythme de croissance régulier, il n'y a plus qu'à attendre que ça se passe. Morgan

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386x, VGA, 2 Mo RAM, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes SBI/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 75%

Le décor est flatteux, mais les unités et les colonies sont bien dessinées.

Animation 70%

Le déplacement des unités est fluide, mais l'interface est peu intéressante.

Musique 50%

Pas grand chose, hormis le silence de l'espace interplanétaire.

Bruitages 62%

Quelques sons pour signaler une action illégitime.

Maniabilité 61%

Quelques clics à souris manient le jeu de façon précise.

Jouabilité 73%

Le contrôle à la souris manie le jeu de façon précise.

Durée de Vie 82%

Le jeu de nombreuses parties de développer une colonie.

72%

ONE STEP BEYOND

TOP

- Un jeu simple et prenant.
- Une bonne progression de la difficulté.
- Une animation très soignée.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2

PRIX A B C D E

Amiga

One Step Beyond est la suite de l'excellent Push Over et c'est cette fois un chen qui tient le premier rôle. Alors qu'il était en train de jouer tranquillement à Push Over, il se fait aspirer dans l'écran de son ordinateur et se retrouve dans un monde étrange dont il devra traverser les sept niveaux pour pouvoir ressortir. Dans chaque niveau, il doit sauter de la plate-forme de départ à celle d'arrivée en faisant disparaître toutes les plates-formes intermédiaires. La difficulté tient au fait que le temps est limité et au fait que toutes les plates-formes n'ont pas le même comportement. Certaines doivent être actionnées dans un ordre particulier, d'autres sont des téléporteurs, d'autres encore font apparaître de nouvelles plates-formes et certaines sont carrément fixes.

VERDICT 1

Oui! Cette version d'un jeu "classique" n'est pas appréciable si le jeu lui-même est passionnant. Les téléporteurs ajoutent à l'analyse et à la réflexion et déconcentrent un peu plus une grande rigueur dans l'exploration. Les amoureux de casse-tête sauront apprécier. Jacques

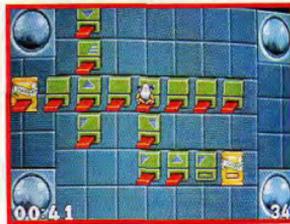
Oui! Tout amateur de jeux de réflexion se doit de posséder ce jeu. Ici on ne se contente pas de problèmes proposés, ainsi que les multiples possibilités du jeu. Certes, les sprites ont peu, mais il est riche en expressions et la qualité de l'animation est très bonne. Spirit

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Installation sur DD impossible. Protection par disquette.



Graphismes 72%

Les sprites sont simples et bien dessinés.

Animation 84%

Le déplacement des unités est fluide, mais l'interface est peu intéressante.

Musique 72%

Pas grand chose, hormis le silence de l'espace interplanétaire.

Bruitages 70%

Quelques sons pour signaler une action illégitime.

Maniabilité 85%

Le contrôle à la souris manie le jeu de façon précise.

Jouabilité 86%

Le jeu de nombreuses parties de développer une colonie.

Durée de Vie 86%

Le jeu de nombreuses parties de développer une colonie.

84%

GENESIA

TOP

- Une richesse et une complexité dignes des meilleurs jeux de stratégie.
- Des graphismes soignés, une animation simple mais réussie.
- Une ambiance sonore très naturelle.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2

PRIX A B C D E

Amiga

À commencement était le vide, ou presque. Seules, trois peuplades se partageaient les terres de Genesia. L'aventure d'une d'elles est désormais entre vos mains. Vous disposez de quatre types de personnages: les bûcherons, qui fournissent le bois de construction; les agriculteurs, qui assurent la subsistance; les inventeurs, qui améliorent les conditions de vie; les architectes, qui construisent des bâtiments. A vous de jongler avec ces professions pour assurer la croissance de votre colonie. La recherche de nouveaux territoires et, donc, la conquête militaire sont indispensables, d'autant plus que vos voisins sont belliqueux. Le jeu offre une nombre incroyable de paramètres et chaque action a des conséquences insoupçonnées, qui donnent au jeu beaucoup de profondeur.

VERDICT 1

Oui! Genesia est un jeu dans la lignée de Populous et de Civilization. Et, de fait, d'une certaine manière dans les plates-formes, il y a une certaine ressemblance avec les jeux de stratégie. Mais il est riche en possibilités complexes pour offrir à chaque joueur une expérience unique. Vladimír

Oui! Genesia est captivant. Le souci du détail a été poussé très loin et la gestion des paramètres, bien que complexe, est d'une richesse exceptionnelle. Le résultat est un jeu d'un réalisme poussé qui réserve de nombreuses possibilités. Dogy

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Installation sur DD possible. Jeu et doc en français. Pas de protection.



Graphismes 80%

Les éléments du décor sont petits, mais bien dessinés et agréables.

Animation 80%

L'animation est soignée, mais inséparable de l'interface.

Musique 70%

L'accompagnement musical est riche et varié, mais inséparable de l'interface.

Bruitages 85%

A chaque action correspond une gamme de bruitages différents.

Maniabilité 55%

Le mouvement à la souris est agréable, mais le jeu est peu intuitif.

Jouabilité 80%

Le jeu de nombreuses parties de développer une colonie.

Durée de Vie 90%

Le jeu de nombreuses parties de développer une colonie.

90%

DUNE II

- ▲ Excellentes voix digitalisées.
- **TOP** Très bonne jouabilité.
- Difficulté très progressive.

- ▼ Le sujet n'a rien d'original.
- **FLOP** Il manque le souffle épique du roman original.

VIRGIN

PC

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Décidément, l'œuvre de Frank Herbert continue à inspirer les créateurs de jeux. Après Dune, voici donc Dune II (le retour...) qui s'éloigne un peu plus des romans originaux, puisque les concepteurs ont décidé de prendre quelques libertés en introduisant, entre autres, des Maisons absentes dans l'ouvrage d'origine. Le but est ici simple : contrôler la production d'épice (et Dune par conséquent) par n'importe quel moyen (militaire et expéditif de préférence). Pour cela, le joueur choisit de diriger les actions de l'une des trois Maisons. Il lui faut alors, à travers dix missions de complexité croissante, s'assurer non seulement du plus de revenus possible en cultivant l'épice, mais aussi défendre ses territoires contre les incursions des deux autres Maisons.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes, parfaitement clairs, font que le jeu est très lisible et la jouabilité de l'ensemble est excellente. Dune II est extrêmement prenant, à tel point que l'on a beaucoup de mal à s'en détacher avant d'avoir fini toutes les missions. *Morgan*

Oui! Le principal atout de Dune II est le recours aux voix digitalisées. Les missions sont différentes à chaque niveau et, passé le cap du premier, on a envie d'aller de l'avant. En dépit d'un manque d'originalité, ce jeu va faire parler de lui. *Thierry*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA/MCGA, 570 Ko + 1 Mo RAM XMS, 8 Mo DD, clavier, souris, ADLib, Tandy, Roland, SB/SBPro. Jeu manuel en français.

Si nos imbéciles d'ennemis s'amusaient à attaquer votre base, vous auriez le plaisir de voir les invincibles Markonnens en action.



Graphismes 80%

Très clairs et bien lisibles.

Animation 75%

Bien lisible, même si elle n'est pas "transcendante".

Musique 80%

Musique de qualité, avec des réminiscences de Dune I.

Bruitages 90%

Spéculieuses voix digitalisées!

Maniabilité 85%

Excellente du jeu en français. L'intro met tout de suite dans le bain.

Jouabilité 85%

Les réactions sont rapides et le contrôle à la souris s'avère confort.

Durée de Vie 85%

Preuves de nombreuses heures pour terminer toutes les missions.

85%

CASTLES II: SIEGE & CONQUEST

- ▲ Très bon équilibre entre réflexion et stratégie.
- Excellente interface souris.
- Graphismes et musique corrects.

- ▼ Trop peu d'animations.
- **FLOP** Quasiment absents.
- Commandes clavier vite fastidieuses.

INTERPLAY

PC

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Ce second volet privilégie les combats et la stratégie avec tousjours le même but : dominer les différents territoires qui composent votre futur domaine avant de vous en faire couronner roi. Vous ne parlez qu'avec quelques hommes, un peu d'or, de bois et de fer et il vous faudra rapidement trouver des sources de réapprovisionnement pour construire votre château. Le bon moral de vos sujets est essentiel. Pour les contenter, un seul moyen : la conquête de nouveaux territoires et donc une armée puissante. Chaque succès vous vaudra des richesses et des points de victoire, qui vous permettront d'acquieser des armes nouvelles. Ne négligez pas non plus la diplomatie : envoyer un peu d'or au Pape ou à un autre baron peut vous apporter des points supplémentaires.

VERDICT 1

Oui, mais... L'ergonomie est excellente, grâce à l'utilisation de la souris et les détails de Castles ont été corrigés, les graphismes et animations semblent qu'ils aient été soignés. Malgré tout, Castles II est un excellent jeu de stratégie. *Louise*

Oui! Castles II est doté d'une bonne jouabilité et de graphiques corrects. Offrent une juste mesure de réflexion et de stratégie. Ce jeu pourrait bien que ce jeu devienne un must du genre. Quoi qu'il en soit, il est difficile de s'en lasser. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 565 Ko RAM, 12 Mo DD, clavier, souris ou joystick, ADLib, SB/SBPro, Roland. Jeu en anglais, doc français.



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

Graphismes 65%

Beaucoup de petits effets magiques.

Animation 60%

Beaucoup d'animations sans être gênantes.

Musique 75%

Très bonne mélodie.

Bruitages 5%

Uniquement les bruits de la souris.

Maniabilité 80%

Excellent jeu, mais une grande nouveauté.

Jouabilité 90%

Facilement jouable, à pratiquer en solo comme en compétition.

Durée de Vie 75%

Plusieurs mois de jeu avec l'option de jeu en solo.

85%

PROTOSTAR: WAR ON THE FRONTIER

- ▲ De nombreuses planètes à explorer.
- Graphismes très réussis.
- Ambiance sonore reposante.

- ▼ Manque de variété dans certains aspects du jeu.
- **FLOP** Action un peu répétitive.
- Discussions avec les NPC assez rigides.

TSUNAMI

PC

DIFFICULTÉ 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

L'Alliance Humaine est en péril. Menacée par l'Empire Sketch et c'est à vous, une fois de plus, que revient le douloureux honneur de faire des pieds et des mains pour sauver l'Humanité. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à vous rendre dans le secteur de Thula et à former une coalition avec quatre races d'extraterrestres, afin de couper le ravitaillement aux forces Sketch. Pour ne pas éveiller l'attention, votre couverture sera la Network, une compagnie commerciale spécialisée dans l'exploration minière et le commerce. A partir de là, vous avez le champ libre. A vous d'explorer les planètes du secteur, de trouver le moyen de contacter les autres races et de les convaincre de rejoindre votre cause.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes sont agréables, les images très agréables et pratiques. Ce jeu est très complet même si l'on regrette une relative simplicité dans les choix qui vous sont offerts. *Marc*

Oui, mais... La qualité de ce jeu est indéniable et le scénario ne manque pas d'originalité... pour une fois qu'il faut réfléchir avant de tirer... Pourtant, je suis resté sur ma faim : ce jeu est beaucoup trop simple et se termine trop vite. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 590 Ko RAM libre, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes ADLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par manuel.



Graphismes 85%

De beaux décors, y compris dans les écrans titres.

Animation 75%

Long au chargement, mais bien fluides et esthétiques.

Musique 85%

Très réussie, notamment au cours des explorations.

Bruitages 69%

Discrets, mais pas négligeables.

Maniabilité 80%

Une aide en cours de jeu explique toutes les fonctions.

Jouabilité 75%

Maniement à la souris très intuitif.

Durée de Vie 80%

Beaucoup de planètes à explorer.

80%

TRANSARCTICA

- Scénario futuriste très original.
- Graphismes en 256 couleurs sur Amiga!
- Nombreuses musiques et sons en plus.

- Actions un peu répétitives.
- Prise en main laborieuse.

SILMARILS

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

En l'an 2222, suite à des expériences malheureuses, l'atmosphère ne laisse plus passer qu'une infime partie du rayonnement solaire. La terre est donc couverte, entre dans une période glaciaire et les rares survivants ont oublié jusqu'aux raisons de ce cataclysme. A bord d'un train, seul moyen de locomotion disponible, vous partez en quête de vérité (et aussi de combustible). Le seul hic est que ce train, le Transarctica, vous l'avez volé à la puissante compagnie Viking qui défend le monopole du trafic ferroviaire et qui n'apprécie guère votre petite croisée. Il vous faudra commencer par gagner du l'argent, investir en armement et wagons pour assurer votre défense, espionner les mouvements des trains envoyés à votre poursuite et affronter bien des adversaires.

VERDICT 1

Oui, mais... Le scénario est inspiré de "La Compagnie des Glaces". Le jeu est très bien réalisé, avec des graphismes colorés. Les nombreuses phases du jeu sont censées raviver l'intérêt, mais une partie de l'action est trop répétitive. Patrick

Oui, mais... Le scénario original est servi par une très bonne réalisation mais l'action souffre d'une certaine monotonie (conduire un train toute la journée...) que les différentes parties du jeu n'arrivent pas à tort à gommer. J. Rex

VERDICT 2

Amiga

CONFIGURATION

Amiga 1200, 2 Mo RAM, souris. Installable sur DD. Jeu et doc en français, anglais et allemand.



- Graphismes** 88%
Très fins, avec beaucoup de détails et de couleurs.
 - Animation** 55%
Peu d'animations. Mais ce n'est pas le but du jeu.
 - Musique** 76%
Bonne musique de fond agréable et peu ennuyeuse.
 - Bruitages** 68%
Pour des lieux de train, ils sont plutôt réussis.
 - Maniabilité** 60%
Il faut un certain temps avant de savoir manier les commandes.
 - Jouabilité** 70%
D'abord, une fois que vous avez assimilé les commandes.
 - Durée de Vie** 80%
On peut en investissement à moins de 1000, pas au bord de vos nerfs.
- 73%**

PATRIOT

- Excellente simulation de la partie planification d'un conflit armé.
- Graphismes parfaitement adaptés au jeu.
- Très bonne jouabilité avec la souris.
- Un éditeur de scénarios est inclus.

- Le niveau de difficulté est élevé.
- Un ou deux petits bugs intermittents dans l'affichage.
- Les bruitages sont à supprimer d'emblée.

THREE SIXTY PACIFIC

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde, à savoir la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. La guerre du Golfe, qui sert de base aux scénarios de Patriot, a été l'occasion de démontrer l'importance de cette planification, ainsi que l'importance de la mobilité des éléments engagés dans le conflit. Le jeu se démarque des wargames traditionnels par l'absence de cases hexagonales et par, justement, l'accent mis sur la préparation et la mobilité des troupes. En revanche, la partie combat est traitée très discrètement sans avoir été pour autant la possibilité d'intervenir, si vous le jugez nécessaire. Outre les deux scénarios inclus, un éditeur vous permet de tester vos propres hypothèses.

VERDICT 1

Oui! Patriot me permet de faire la guerre à l'AA façon. à dix contre un, à trapper par surprise et se tirer avant que l'adversaire n'ait eu le temps de réagir. L'échec de la mobilité sur le champ de bataille a souvent été négligé et Patriot comble cette lacune. Serge

Non! Patriot est très bien réalisé, très joli sur le plan graphique, mais il est aussi beaucoup trop complexe. Les cotés de Saint-Cyr apprécieront certainement, mais nous autres, pauvres mortels, risquons fort de nous en lasser bien vite. JU

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386+, SVGA compatible VESA, 4 Mo RAM, 7 Mo DD, DOS 5, souris obligatoire, Audio, SBI, SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



- Graphismes** 80%
Les graphismes impressionnent à cause des effets vidéo rétro.
 - Animation** 1%
Avec un scénario très long, on ne voit pas beaucoup d'animation.
 - Musique** 5%
Avec un jeu aussi long, on ne peut pas se passer de la qualité et l'absence de bruitages.
 - Bruitages** 5%
Les effets sonores sont assez agréables (voix, explosion...).
 - Maniabilité** 60%
L'indisponibilité des unités, mais les manœuvres sont assez correctes.
 - Jouabilité** 80%
La version complète et la version complète ont une excellente correction.
 - Durée de Vie** 99%
L'éditeur acceptant absolument n'importe quel scénario, on peut en faire à sa guise.
- 87%**

KINGMAKER

- Un jeu complexe et assez réaliste.
- Un effort a été fait sur les animations.

- Le jeu est très lent.
- Le hasard intervient trop.
- Impossible d'interrompre les animations, très répétitives.

US GOLD

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

L'action de Kingmaker se déroule en Angleterre, pendant la Guerre des Deux Roses. Un roi faible régit sur le pays, et de nombreux prétendants se disputent le trône, au nom de la maison d'York d'une part et au nom de celle de Lancaster d'autre part. Vous allez devoir capturer un ou plusieurs prétendants et en faire couronner un roi, après avoir éliminé tous ses concurrents. Inutile de préciser que la hache et le billot ne chôment pas. Vous disposez d'un certain nombre d'alliés, qui peuvent occuper des postes stratégiques dans le royaume. Chaque victoire sur le champ de bataille vous vaut de nouveaux sympathisants qui contribuent à augmenter votre puissance militaire. En fin de compte, la réussite est une question de nombre de troupes.

VERDICT 1

Non! le premier contact avec le jeu est bon. Malheureusement, deux détails le rendent rapidement frustrant: d'une part, le hasard intervient trop souvent et, d'autre part, à chaque tour, l'ordinateur réfléchit pendant plusieurs minutes. JU

Non! Je ne retrouve pas dans cette version l'ambiance du jeu de plateau. Le lenteur du jeu est particulièrement responsable, mais le manque d'action dans la seconde partie est également en cause: une fois les prétendants capturés, il ne se passe plus rien! SDG

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA, 590 Ko RAM libre, 3,5 Mo DD, souris, cartes Audio, SBI/SBPro. Jeu et manuel en anglais. Protection par manuel.



- Graphismes** 68%
Les graphismes sont très ludiques mais manquent un peu de saillance.
 - Animation** 62%
Pas d'effets spéciaux, scènes animées répétitives à chaque événement important.
 - Musique** 72%
Une belle musique, généralement inspirée par des mélodies d'époque.
 - Bruitages** 74%
Régulièrement de qualité, les bruitages peuvent être assez agréables.
 - Maniabilité** 59%
Un manuel est un gros avantage et très apprécié.
 - Jouabilité** 63%
Le combat est lent mais ça vaut de l'attente délicate.
 - Durée de Vie** 55%
Selon les supports et le matériel, on peut jouer plus d'une fois.
- 58%**

BATTLE ISLE 93: LA LUNE DE CHROMOS

Amiga

TOP • Ce data disk vient enrichir l'un des meilleurs wargames sur micro.
• De nouvelles unités apparaissent.

FLOP • Il vous sera très difficile de remporter la victoire.
• Peu d'innovations par rapport à l'origine.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

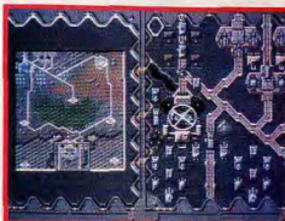
Oui, mais... Battle Isle est un excellent wargame, mais qui ne justifie pas l'achat d'un second data disk, sauf peut-être pour les passionnés. En effet, on est surpris par le peu d'innovations, limitées au décor et à quelques unités nouvelles. *Laurent*

Oui, mais... Pour ce qui est du plaisir du jeu, personne n'a été déçu: nouveaux décors, nouvelles unités, nouvelles missions. Cela dit, il n'y a vraiment rien de nouveau, ni dans les systèmes de jeu, ni dans les objectifs des missions. *Daguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, souris, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc. en français.



BLUE BYTE

FIELDS OF GLORY

PC

TOP • Un très grand réalisme.
• Les graphismes évoquent un wargame avec figurines.

FLOP • La lenteur.
• Temps de prise en main très long.
• Grande complexité.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui, mais... Fields of Glory est un grand jeu, mais il nécessite une console de jeu très grande pour faire tenir les mécanismes et tous les fichiers, en jeu. A défaut d'être simple, il est aussi complexe et wargame le plus long et le plus complet.

Oui, mais... D'accord, Fields of Glory est superbe, mais il est d'une telle complexité que même les habitués des wargames mettront un moment à se familiariser avec ses règles et ses nombreuses possibilités. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386-16, 2 Mo RAM, 13 Mo DD, souris obligatoire, cartes ADLib, Roland, SB/SBPro. Jeu manuel en anglais. Protection par mot-clé.



MICROPROSE

FULL METAL PLANETE

Mac

TOP • Une idée de jeu très originale.
• De très bons graphismes couleur.

FLOP • Ecran peu lisible en N&B.
• Musique réduite au strict minimum.

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

VERDICT 1

Oui! C'est vraiment originale du jeu de stratégie d'ordinateur. C'est particulièrement bien de la conversion pour aboutir à un jeu où l'on voit, qui, n'est pas sans rappeler Battle Isle. La possibilité de jouer en réseau est une très bonne idée. *Robby*

Oui! Full Metal Planète était un jeu de plateau passionnant et la version micro, avec ses graphismes et une ergonomie impeccables, n'a rien à lui envier. La possibilité de jouer sur réseau est un plus. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh tous modèles, 1 Mo RAM, System 6.3 ou plus, 2 Mo DD, souris, Jeu et doc en français.



INFOGRAMES

Graphismes 71%

Beaux personnages et unités qui sont bien les uns par rapport aux autres.

Animation 64%

Mécanismes. Quelques animations sans originalité.

Musique 76%

Une même musique larde, mais adaptée au jeu.

Brutages 73%

Repetés, mais marquant un peu de temps.

Maniabilité 82%

On est vite dans le jeu de l'action. Pas de problèmes de ce côté.

Jouabilité 91%

Excellent ergonomie et gestion du joystick impeccable.

Durée de Vie 76%

Les missions se suivent et se rassemblent. Pour les fans du genre.

75%

Graphismes 89%

Le meilleur jeu de stratégie d'ordinateur. Mécanismes d'attaque.

Animation 72%

Quelques animations d'unités et de structures.

Musique 68%

Musique simple, mais adaptée au jeu.

Brutages 70%

Quelques effets de bruitage, mais adaptés au jeu.

Maniabilité 65%

La manipulation du jeu demande beaucoup de temps.

Jouabilité 75%

Excellent ergonomie et gestion du joystick impeccable.

Durée de Vie 90%

Les missions se suivent et se rassemblent.

86%

Graphismes 80%

Très bien en 256 couleurs, il s'agit vraiment d'un jeu de stratégie en N&B.

Animation 50%

Seul le déplacement des pièces est animé.

Musique 55%

Juste une courte musique pour l'intrigue.

Brutages 65%

Concise, mais pas indigestes.

Maniabilité 75%

L'installation est rapide et ne pose pas de problèmes.

Jouabilité 80%

Tout est satisfaisant.

Durée de Vie 80%

Ceux qui ont aimé le jeu de plateau se sentiront pas déçus.

70%

STAR LEGIONS

TOP

- Bonne réalisation sur une idée originale.
- Le jeu se déroule en temps réel.

FLOP

- Quelques bugs dans la gestion de la souris.
- Musique réduite à sa plus simple expression.

MINDCRAFT

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **PC**

Une fois n'est pas coutume, un wargame qui se déroule dans le futur et qui vous propose d'incarner les méchants ! A la tête d'une flote interstellaire, vous êtes envoyé envahir et contrôler au nom de votre Empereur les planètes de l'Alliance Galactique. Les missions réussies rapportent médailles, promotion, richesses et esclaves, mais si les premières planètes se situent à un niveau technologique correspondant au Moyen-Âge, très vite l'affaire se corse et il faut alors attaquer des mondes technologiquement de plus en plus avancés, protégés par des boucliers planétaires et défendus par les légions de l'Alliance, ce qui est loin d'être simple. Le but ultime est d'atteindre le rang prestigieux de Triumvir Impérial, accordé aux meilleurs généraux.

VERDICT 1

Oui, mais... Simple et complet, Star Legions est original et renouvelle agréablement le wargame. Le défi est, très progressivement, permis d'élaborer les stratégies ou courts des missions, mais il reste encore de quelques bugs mineurs.

Oui, mais... Le jeu est original et bien conçu et les missions sont nombreuses et variées, ce qui donne une bonne durée de vie au jeu. Malheureusement, quelques bugs dans la gestion de la souris viennent perturber ce tableau.

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386sx, VGA/MCGA, 540 Ko RAM, 2 Mo DD, souris indispensable, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu/manual en anglais.



Graphismes 70%

En VGA haute résolution, ils sont contrastés et bien lisibles.

Animation 60%
Limitée à sa plus simple expression, mais le scrolling est fluide.

Musique 65%
Il s'agit, en fait, de bruits divers difficile de parler de musique.

Brutages 70%
Les voix digitales sont de circonstance.

Maniabilité 70%
Quelques minutes suffisent pour comprendre le fonctionnement.

Jouabilité 75%
Ergonomie excellente à la souris, mais pas d'équivalents clavier.

Durée de Vie 70%
La variété des missions assure plusieurs semaines d'occupation.

75%

WAR IN THE GULF

TOP

- Vous contrôlez quatre unités simultanément.
- L'animation est très bien rendue.
- L'ergonomie est excellente.

FLOP

- Pas d'innovation majeure en 1988.
- Vraiment trop difficile.

EMPIRE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **PC**

La guerre du Golfe semble avoir marqué profondément les éditeurs, puisque voici un wargame qui met en scène un escadron de blindés en annonçant clairement la couleur. L'âge a, de nouveau, envahi un petit Emirats voisin et c'est à vous de le chasser, en prenant le commandement de quatre détachements blindés équipés de canon. Pour chaque mission, vous devez choisir l'équipement approprié et synchroniser les actions de vos différents véhicules pour arriver à vos fins, le tout sous le feu de l'ennemi. War in the Gulf n'est, en fait, rien d'autre que Team Yankee, du même éditeur, dont il reprend intégralement l'atmosphère et le système de jeu. Seuls les décors et les unités ont été modifiés pour s'adapter à la couleur locale.

VERDICT 1

Non! Team Yankee était excellent, bien réalisé et passionnant. War in the Gulf, qui reprend quasiment intégralement les mêmes composants, est beaucoup trop difficile, à la limite de l'impossible. En deux ans, aucun progrès n'a été fait.

Non! En dépit d'un bon réalisme graphique et d'excellents graphismes, War in the Gulf est vraiment trop difficile et va décourager même les plus aguerris. De plus, le jeu lui-même n'a pas évolué d'un poil depuis la première version.

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, 1 Mo RAM, 1,5 Mo DD, clavier, souris, carte AdLib. Jeu/manual en anglais. Protection par dessins dans le manuel.



Graphismes 76%

Tridimensionnel, 3D coloré et agréable, même si elle est un peu superficielle.

Animation 70%
L'animation est rapide et fluide, mais aussi assez lente à se mettre en route.

Musique 10%
Même quand il n'y a pas de musique, elle est présente.

Brutages 51%
Les bruits sont assez bien expliqués. En fait, tout est bien expliqué.

Maniabilité 68%
Les commandes sont assez faciles à maîtriser, mais les déplacements des mouvements sont assez difficiles.

Jouabilité 76%
Le jeu est très agréable, mais il est très difficile de contrôler les unités.

Durée de Vie 66%
Il n'y a pas de missions répétitives, mais il y a des missions répétitives.

68%

DIMO'S QUEST

TOP

- Les thèmes musicaux sont géniaux.
- Le contrôle du personnage est réussi.
- L'ergonomie du jeu est excellente.

FLOP

- Le thème du jeu est archi-classant.
- Les capacités graphiques du CD-i sont sous-exploitées.

PHILIPS

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E **CD-I**

Lors de la fête d'Halloween, les enfants américains se déguisent et vont de maison en maison collecter des bonbons. C'est ainsi que Dimo et ses copains, après avoir "rançonné" tous les voisins, décident, malgré l'interdiction de leurs parents, d'aller frapper à la porte de la dernière maison à l'écart de la ville. Son locataire, un sorcier maléfisant, exaspéré par le vacarme occasionné par les gamins, les transforme en bonbons. Seul Dimo, qui a pu se cacher à temps, échappe au sort. Il faut maintenant décider de sortir ses amis de ce mauvais pas. Il dérober le grimoire du sorcier et part à leur recherche. Le jeu consiste à guider Dimo à travers des niveaux où il doit récolter les bonbons. Le chemin est loin d'être évident et de nombreux obstacles lui barrent le passage.

VERDICT 1

Oui! Ce qui n'a le plus enthousiasmé, c'est la musique. Le seul jeu tridimensionnel, la difficulté est bien dosée, les graphismes sont remarquables et la gestion à l'écran de la télécommande est bonne. L'histoire, le thème et le jeu de réalisation sont excellents.

Oui, mais... Nous sommes tous d'accord : Dimo's Quest n'est pas le jeu du siècle. Il n'a rien d'extraordinaire et, pourtant, on se laisse prendre au jeu, d'autant plus que la réalisation est et tout fait honnête et que la jouabilité est bonne.

VERDICT 2

CONFIGURATION
CD-i tout modèle et télécommande.



Graphismes 78%

Sur les bases supérieures, les graphismes sont clairs et variés.

Animation 77%
Le déplacement des sprites est rapide et fluide.

Musique 90%
La bande sonore est tout simplement excellente.

Brutages 79%
Les brulages et les voix digitales sont très drôles.

Maniabilité 91%
La maniabilité est très instinctive, avec des menus clairs.

Jouabilité 83%
Dimo's Quest est vraiment très simple à manipuler.

Durée de Vie 83%
51 niveaux, d'une difficulté progressive, mais certaine.

81%

TASK FORCE 942

TOP • Excellente réalisation technique.

Le sujet est traité d'une façon assez fidèle à la réalité.

FLOP • Les brutaies sont un peu lassantes à la longue.

Le jeu s'adresse à un public très spécialisé.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

PC

Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'une des zones de combats navals les plus importantes fut Guadalcanal et ses environs, où Américains et Japonais coalisèrent le fer de nombreuses fois. Task Force 1942 est un wargame naval qui propose de vous faire revivre les principaux affrontements qui y ont eu lieu. Le jeu vous donne la possibilité de commander vos bâtiments au niveau de la flotte (la "task force") ou de l'escadre. Vous pouvez aussi, à tout moment, prendre le contrôle d'une unité et diriger les opérations à partir de sa passerelle. Vous disposez de tous les types de bâtiments qui ont pris part au conflit, du transport de troupes au porte-avions. Vous pouvez jouer soit mission par mission, soit vous engager dans la campagne complète.

VERDICT 1

Où! Evidemment, un wargame ne plait pas à tout le monde, mais à ceux qui, comme moi, aiment ce genre de jeux, seront comblés, ce jeu très complet et très riche qui allie wargame tactique et simulation de combat naval est vraiment génial.

Où! Aucun doute possible, un wargameur aussi acharné que moi ne pouvait qu'aimer ce jeu: une très bonne réalisation, une action réaliste, des cartes précises en font un excellent wargame. Ça n'est pas Harpoon, mais c'est presque aussi génial.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386, VGA/MCGA, 600 Ko RAM libre, 11 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80%

Des cartes précises, 8 niveaux de zoom, des navires bien reproduits.

Animation 80%

Représentation détaillée et précise des navires et de l'action.

Musique 70%

Des thèmes militaires pour accompagner l'action.

Brutalités 65%

Bruits de feu et de machines, mais un peu lassants à la longue.

Maniabilité 80%

Une gestion "tout souris" très agréable et une doc soignée.

Jouabilité 80%

L'interface est simple, bien que certains choix ne soient pas très évidents.

Durée de Vie 90%

Un jeu d'une grande étendue et d'une campagne remarquable.

90%

S.C.OUT

TOP • Les niveaux sont très nombreux et très progressifs.

Chaque niveau est une surprise.

Une très bonne réalisation graphique.

FLOP • Le scrolling multidirectionnel est un peu faible.

La musique est rapidement répétitive.

KALISTO

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

Mac

S.C.Out relate l'histoire de conquêtes partis tenus par la recherche de nouveaux espaces vierges, de planètes encore inexplorées. Des années plus tard, ils se retrouvent confrontés à de sérieux problèmes sur l'une de ces planètes, Dykneen: les autochtones ne sont pas réellement d'accord pour accueillir ces "sacristeurs". Il est donc décidé, en haut lieu, d'envoyer sur place un blindé léger radioguidé, le Star Clean-Out, spécialisé dans les missions de pénétration et de destruction "chirurgicale". Le jeu consiste à guider cet engin à travers les 101 niveaux du jeu. Dans chaque niveau, il faut détruire une entité symbolisée par un masque en déposant à côté d'elle une bombe (qu'il faut au préalable trouver) et en la faisant exploser à distance.

VERDICT 1

Où! S.C.Out a tout pour plaire: 101 niveaux, une difficulté progressive et à chaque tableau, de nouveaux obstacles et ennemis viennent mettre leur grain de sel, ce qui fait que l'on ne s'en lasse pas. La réalisation technique est excellente.

Où! Même si l'idée de départ n'est pas particulièrement originale, la réalisation est, surtout la difficulté parfaitement dosée font de S.C.Out un excellent jeu de réflexion qui mettra vos cellules grises à rude épreuve pendant un bon moment.

VERDICT 2

CONFIGURATION

Mac couleur, 2 Mo RAM, système 6.05 ou supérieur, souris.



Graphismes 85%

Les décors sont très agréables et variés, même les objets les plus simples.

Animation 70%

Le scrolling est très fluide, mais un peu lent.

Musique 65%

Musique de bonne qualité, mais assez répétitive.

Brutalités 80%

Le jeu est très agréable, mais un peu répétitif.

Maniabilité 90%

Une gestion très simple et intuitive.

Jouabilité 85%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Durée de Vie 85%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

85%

HISTORY LINE 1914-1918

TOP • C'est tout aussi réussi que Battle Isle.

De nombreuses unités et décors supplémentaires.

La réalisation graphique est très bonne.

FLOP • La stratégie sur la force manque de réalisme.

BLUE BYTE

DIFFICULTE 1 2 3

JOUEURS 1 2 +

PRIX A B C D E

PC

Après l'excellent Battle Isle, il était prévisible que Blue Byte ne s'arrêterait pas en si bon chemin. Leur nouveau wargame, History Line, reprend tous les points qui ont fait la force de Battle Isle et y ajoute un contexte historique, des unités plus variées et un adversaire ordinaire un peu plus intelligent. Les différentes batailles, de difficulté croissante, permettent de découvrir de nombreuses armées originales, qui vont du fantassin au bombardier, en passant par les canons de toutes tailles ou encore les différents navires de l'époque. Les missions sont, au début, relativement faciles, mais leur complexité et surtout leur étendue augmentent rapidement. Les saisons sont également de la partie: neige et glace peuvent apparaître et changer radicalement le terrain.

VERDICT 1

Où! Si vous n'aimez pas les wargames, passez votre chemin. Si vous êtes un passionné, sachez que History Line est un jeu qui vous fera passer de très bons moments. Sa facilité d'utilisation et sa qualité globale en font un des meilleurs du moment.

Où! mais... History Line constitue une approche remarquable du wargame. La réalisation technique est irréprochable et l'aventure très agréable à l'usage, mais la stratégie de l'ordinateur est limitée à l'usage de la force brute, ce qui nuit à l'intérêt.

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 2 Mo DD, clavier, souris.



Graphismes 75%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Animation 70%

Le jeu est très agréable, mais un peu répétitif.

Musique 75%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Brutalités 60%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Maniabilité 80%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Jouabilité 70%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

Durée de Vie 70%

Un jeu très agréable et varié, même les objets les plus simples.

80%

TOUTE UNE ANNEE DE JEUX MICRO

Pour pouvoir choisir, il faut pouvoir comparer. Afin de vous faciliter cette comparaison, nous vous avons résumé une année entière de jeux micro dans six pages de tableaux. Vous y trouverez, en face du nom de chaque jeu, son éditeur (ou, parfois, son distributeur), son genre et la machine sur laquelle il a été testé. Vous pourrez ainsi sélectionner les softs suivant votre micro ou suivant le genre que vous affectionnez. Vous trouverez également le code prix du soft et, surtout, le numéro de Tilt dans lequel vous pourrez trouver le test complet du produit. Pour ceux qui ont eu la bonne idée de conserver leur collection complète, cette colonne constituera un outil de choix!

Les huit derniers chiffres de ces tableaux correspondent au jugement de nos testeurs. Pour ceux qui nous suivent depuis plus d'un an, nous précisons que les notes qui étaient auparavant attribuées sur 20 ont bien entendu été réajustées aux nouveaux pourcentages en vigueur actuellement. La note d'intérêt représente le jugement global de notre journaliste sur le jeu et vous permettra de vous guider efficacement dans ce condensé d'une année de jeux micro.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99F ; B = de 100 à 199F ; C = de 200 à 299F ; D = de 300 à 399F ; E = de 400 à 499F ; F = de 500 à 599F ; G = de 600 à 999F ; H = de 1 000 à 1 499F ; I = de 1 500 à 1 999F ; J = 2 000F et plus.

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
1669	Réflexion	Fair Software	Amiga	D	116	67	65	70	50	74	72	82	74
ABANDONED PLACES 2	Rôle	ICE	Amiga	C	115	89	82	60	84	80	75	85	79
ALIEN BREED 92: SPECIAL EDITION	Action	Team 17	Amiga	B	110	85	75	80	90	80	80	80	85
ARABIAN NIGHTS	Plates-formes	Chrysalis	Amiga	C	114	79	76	89	82	73	78	79	80
ASSASSIN	Action	Team 17	Amiga	—	108	85	80	75	90	80	80	85	85
ATAC	Sim vol	Microprose	PC	E	108	75	80	80	70	50	80	80	80
AV-88 HARRIER ASSAULT	Sim vol	Domark	PC	D	111	65	80	70	75	85	70	65	70
B-17 FLYING FORTRESS	Sim vol	Microprose	PC	D	114	75	73	85	67	87	96	70	72
B.C. KID	Plates-formes	Hudson Soft	Amiga	C	110	65	70	65	55	75	70	70	75
BATMAN RETURNS	Aventure	Konami	PC	D	112	80	55	80	80	70	85	60	60

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
BATTLE CHESS 4000	Réflexion	Interplay	PC	D	112	85	90	60	80	80	80	85	85
BATTLE ISLE 93: LA LUNE DE CHROMOS	Stratégie	Blue Byte Software	Amiga	B	116	71	64	76	73	82	91	76	75
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	Sport	Loricel	PC	C	110	70	80	60	75	75	65	80	75
BETRAYAL AT KRONDOR	Rôle	Dynamix	PC	D	116	89	85	84	89	94	82	90	92
BILL'S TOMATO GAME	Plates-formes	Psygnosis	Amiga	C	110	75	75	80	65	85	80	65	85
BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA	Rôle	US Gold	Amiga	D	117	78	70	72	60	50	78	85	82
BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA	Rôle	Attic	PC	D	113	65	70	65	60	65	80	70	77
BLOB	Plates-formes	Core Design	Amiga	C	117	65	82	78	94	64	80	65	72
BLUE FORCE	Aventure	Tsunami	PC	D	117	80	76	84	49	83	76	68	78
BODY BLOWS	Action	Team 17	Amiga	C	113	69	80	73	82	80	80	87	84
BREAKLINE	Action	Kalisto	Mac	C	118	89	88	85	78	75	60	80	77
CASTLES II: SIEGE & CONQUEST	Stratégie	Interplay	PC	D	110	65	60	75	5	80	90	75	85
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	Réflexion	Microprose	PC	D	115	50	76	60	89	75	53	60	68
CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK	Plates-formes	Core Design	Amiga	C	113	89	85	84	82	85	86	76	87
CIVILIZATION	Réflexion	Microprose	Mac	C	113	70	60	47	40	59	92	97	96
CIVILIZATION	Réflexion	Microprose	ST	D	114	55	-	50	50	78	50	90	89
COBRA MISSION: PANIC AT COBRA CITY	Aventure	Megatech	PC	E	116	85	45	87	72	88	85	68	75
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	Sim vol	Novalogic	PC	D	108	90	95	65	75	90	80	75	85
COMANCHE MISSION DISK 1	Sim vol	Novalogic	PC	D	114	92	93	76	80	85	90	85	90
CONTRAPTIONS	Réflexion	Mindscape	PC	D	111	75	65	65	60	75	60	75	75
CREEPERS	Réflexion	Psygnosis	PC	D	111	65	60	65	6	75	75	80	75
CYTRON	Action	Psygnosis	Amiga	C	110	70	85	75	70	70	80	75	70
DAVID LEADBETTER'S GOLF	Sport	Microprose	PC	C	108	65	80	65	30	80	85	85	90
DAY OF THE TENTACLE	Aventure	LucasArts	PC	D	116	92	95	82	92	95	93	80	93
DESERT STRIKE	Action	Electronic Arts	Amiga	C	114	75	70	50	85	60	70	85	85
DIMO'S QUEST	Réflexion	Philips	CD-I	C	118	78	77	90	79	91	83	83	81
DOG FIGHT	Sim vol	Microprose	PC	E	114	85	70	75	50	90	90	65	85
DUNE II	Stratégie	Virgin Games	PC	D	111	80	75	80	90	85	85	85	85
EIGHT BALL DELUXE	Sport	Artex	Mac	D	115	85	75	70	92	80	80	75	80
EL-FISH	Réflexion	Maxis	PC	C	113	84	93	70	—	80	75	90	88

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
ENTITY	Plates-formes	Loricel	Amiga	C	113	91	85	84	55	80	83	75	82
ERIC THE UNREADY	Aventure	Legend	PC	D	112	75	25	80	65	75	85	70	75
EYE OF THE BEHOLDER III	Rôle	SSI	PC	D	115	76	70	52	77	82	89	35	69
F-15 STRIKE EAGLE	Sim vol	Microprose	PC	E	110	85	90	75	80	80	85	90	85
F17 CHALLENGE	Sport	Team 17	Amiga	B	118	76	83	65	84	85	84	74	75
FIELDS OF GLORY	Stratégie	Microprose	PC	D	116	89	72	68	70	65	75	90	86
FLASHBACK	Aventure	Delphine	Amiga	C	108	85	80	70	70	75	75	75	85
FLIGHT SIMULATOR 5	Sim vol	Microsoft	PC	E	118	80	40	—	75	70	70	75	75
FORMULA ONE GRAND PRIX	Sport	Microprose	PC	E	110	90	90	60	75	90	85	95	90
FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST	Aventure	Sierra	PC	D	115	91	85	85	75	85	90	65	86
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	Sport	Dynamix	PC	D	111	80	80	70	55	85	75	80	85
FULL METAL PLANETE	Stratégie	Infogrames	Mac	E	110	80	50	55	65	75	80	80	70
GENESIA	Réflexion	Microvès	Amiga	C	117	80	80	70	85	55	80	90	90
GOAL	Sport	Virgin Games	Amiga	C	116	75	81	73	88	77	80	91	88
GOBLINS 2: THE PRINCE BUFFOON	Aventure	Coktel Vision	PC	C	108	90	85	85	90	90	80	80	85
HARRIER JUMP JET	Sim vol	Microprose	PC	D	111	85	75	80	60	70	70	85	80
HISTORY LINE 1914-1918	Stratégie	Blue Byte	PC	C	108	75	70	75	60	80	70	70	80
INCA	Aventure	Coktel Vision	PC	D	110	95	90	95	70	85	70	75	80
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	Aventure	LucasArts	Mac	D	112	90	75	65	75	90	85	80	90
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	Sport	Ocean	PC	C	117	65	88	73	30	85	85	80	82
ISHAR	Rôle	Silmaris	Falcon	C	115	84	60	83	82	78	85	76	77
ISHAR 2	Rôle	Silmaris	ST	D	117	88	70	60	75	90	80	79	80
JORDAN IN FLIGHT	Sport	Electronic Arts	PC	D	114	81	84	72	82	90	89	80	86
KETHER	Aventure	Infogrames	CD-I	D	118	94	56	89	72	90	60	49	79
KING'S QUEST VI	Aventure	Sierra	Mac	D	116	80	65	89	70	80	75	88	80
KING'S QUEST VI	Aventure	Sierra	PC	E	108	95	85	95	85	90	90	80	95
KINGMAKER	Stratégie	US Gold	PC	D	118	68	62	72	74	59	63	55	58
L'ANGE ET LE DEMON	Aventure	Smart Move	CD-I	C	118	86	72	80	65	87	88	72	76
LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS	Rôle	Virgin Games	PC	E	118	92	85	90	91	80	90	85	94
LEMMINGS II: THE TRIBES	Réflexion	Psygnosis	Amiga	D	112	75	85	80	70	85	80	70	85

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
LIONHART	Plates-formes	Thalion Software	Amiga	C	112	85	80	70	—	75	65	75	80
LOST IN TIME	Aventure	Coktel Vision	PC	C	115	87	86	88	88	90	91	60	85
LOST SECRET OF THE RAIN FOREST	Aventure	Sierra	PC	D	114	90	65	85	68	85	90	50	78
LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE	Sport	Gremlin	PC	D	117	64	80	60	62	85	80	56	59
LUNAR COMMAND	Réflexion	Mallard	PC	D	117	75	70	50	62	61	73	82	72
MAD DOG MAC CREE	Action	American Laser Games	PC CD	E	118	85	94	85	94	88	86	60	83
MAELSTRÖM	Réflexion	Empire	PC	D	115	52	66	70	55	78	82	75	82
MICRO MACHINES	Action	Codemasters	Amiga	C	118	79	85	80	76	88	88	87	86
MIGHT AND MAGIC III: LES ILES DE TERRA	Rôle	New World Computing	Mac	D	114	89	82	88	79	90	90	88	87
MIGHT AND MAGIC: DARK SIDE OF XEEN	Rôle	New World Computing	PC	D	116	86	80	85	80	80	89	75	85
MOTORHEAD	Action	Virgin Games	Amiga	C	110	75	75	80	55	75	65	65	75
NHL HOCKEY	Sport	Electronic Arts	PC	E	118	80	84	70	80	40	85	70	83
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	Sport	Gremlin	Amiga	C	108	85	80	40	75	85	90	75	85
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200	Sport	Gremlin	A1200	C	114	70	90	35	75	85	87	75	81
NIPPON SAFES, INC.	Aventure	Dynabyte	Amiga	C	113	84	72	32	42	78	52	74	74
NO SECOND PRIZE	Sport	Thalion	Amiga	C	108	70	95	70	80	85	85	85	85
OMAR SHARIF'S BRIDGE	Réflexion	Oxford Softworks	PC	D	110	75	—	60	80	75	90	90	85
ONE STEP BEYOND	Réflexion	Ocean	Amiga	C	117	72	84	72	70	85	86	86	84
PATRIOT	Stratégie	Three Sixty Pacific	PC	D	117	80	1	5	5	60	80	99	87
PINBALL DREAMS	Sport	21st Century Ent.	PC	D	117	86	70	67	76	75	21	50	60
PIRATES GOLD	Aventure	Microprose	PC	D	117	90	83	78	72	90	80	84	87
PREHISTORIK II	Plates-formes	Titus	PC	C	113	80	81	82	78	83	76	75	84
PREMIER MANAGER 2	Sport	Gremlin	Amiga	D	118	45	48	55	62	75	76	65	72
PRIME MOVER	Sport	Psygnosis	Amiga	C	114	80	75	65	70	75	55	40	55
PRINCE OF PERSIA 2	Plates-formes	Broderbund	PC	D	116	86	84	76	82	90	80	89	91
PRIVATEER	Sim vol	Origin	PC	E	118	74	83	78	82	75	85	92	91
PROTOSTAR: WAR ON THE FRONTIER	Stratégie	Tsunami	PC	C	116	85	75	85	79	80	75	80	80
QUEST FOR GLORY III: WAGES OF WAR	Aventure	Sierra	PC	D	108	85	70	90	75	90	85	55	80
RAILROAD TYCOON DELUXE	Réflexion	Microprose	PC	D	117	76	62	70	73	71	68	65	88
RETURN OF THE PHANTOM	Aventure	Microprose	PC	D	116	83	88	86	63	89	91	82	86

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH	Aventure	Tsunami	PC	D	112	85	70	70	65	85	75	45	75
ROME A.D. 92	Aventure	Millenium	Amiga	D	111	80	75	80	85	85	75	80	85
S.C.O.U.T.	Réflexion	Kallisto	Mac	C	108	85	70	65	80	90	85	85	85
SAIL SIMULATOR	Sport	Stentec	PC	D	117	55	70	—	20	75	82	82	80
SEAL TEAM	Action	Electronic Arts	PC	D	118	85	88	71	84	72	79	82	90
SHADOW OF THE BEAST 3	Action	Psygnosis	Amiga	D	108	80	75	80	70	80	85	80	80
SHADOW OF THE COMET	Aventure	Infogrames	PC	D	112	70	70	80	75	70	65	70	70
SIMON THE SORCERER	Aventure	Ubi Soft	PC	D	118	94	90	82	—	92	90	83	88
SINK OR SWIM	Plates-formes	Zeppelin	Amiga	C	115	70	67	65	72	84	60	65	72
SLEEPWALKER	Plates-formes	Ocean	Amiga	C	112	80	85	—	60	70	75	75	80
SOCCER KID	Action	Chrisalis	Amiga	D	117	80	85	70	76	70	90	80	87
SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND	Action	Gremlin	Amiga	C	113	42	15	48	50	33	73	75	82
SPACE HULK	Action	Electronic Arts	PC	D	115	75	70	40	90	80	80	80	85
SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION	Aventure	Sierra	PC	E	112	85	70	85	80	80	85	75	85
SPACESHIP WARLOCK	Aventure	Reactor	Mac-CD	G	110	90	75	80	85	85	85	75	90
STAR LEGIONS	Stratégie	Mindcraft	PC	D	110	70	60	65	70	70	75	70	75
STARLORD	Aventure	Microprose	PC	D	118	78	90	80	65	67	81	92	88
STREET FIGHTER II	Action	US GOLD	PC	C	111	80	80	65	—	85	70	75	80
STRIKE COMMANDER	Sim vel	Origin	PC	D	115	90	90	80	80	80	90	85	91
STRONGHOLD	Réflexion	SSI	PC	E	117	82	80	15	20	90	90	88	85
STUNT ISLAND	Sim vel	Disney	PC	D	111	80	85	60	70	75	60	85	85
SUPERFROG	Plates-formes	Team 17	Amiga	D	114	83	82	80	73	86	80	84	87
TASK FORCE 1942	Stratégie	Microprose	PC	—	108	80	80	70	65	80	80	90	90
TEGEL'S MERCENARIES	Action	Mindcraft	PC	D	114	65	45	65	50	70	30	50	61
THE 7TH GUEST	Aventure	Virgin Games	PC-CD	G	115	98	96	82	81	82	82	83	86
THE CHAOS ENGINE	Action	The Bitmap Brothers	Amiga	C	111	90	85	85	80	90	85	85	90
THE CHAOS ENGINE	Action	Renegade	ST	C	117	92	85	40	55	80	81	85	85
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	Réflexion	Oxford Softworks	PC	E	110	55	—	—	—	75	80	90	85
THE DARK HALF	Aventure	Capstone	PC	D	111	70	70	80	65	70	85	85	75
THE HUMANS	Plates-formes	Mirage	PC	C	110	75	65	80	—	80	75	80	75

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
THE INCREDIBLE MACHINE	Réflexion	Sierra	PC	D	111	75	70	70	65	85	85	75	85
THE JOURNEYMAN PROJECT	Aventure	Presto Studios	Mac-CD	F	115	90	70	89	95	68	80	79	91
THE LEGACY	Rôle	Microprose	PC	D	108	90	80	90	—	85	90	75	90
THE LEGEND OF KYRANDIA	Aventure	Virgin Games	Mac	E	117	80	75	90	70	90	80	65	78
THE LEGEND OF MYRA	Réflexion	Grand Slam	PC	C	113	35	40	75	70	60	50	65	55
THE LEGEND OF RAGNAROK	Réflexion	Mirage	Amiga	C	111	75	65	—	—	70	75	80	75
THE LOST VIKINGS	Plates-formes	Interplay	Amiga	D	115	82	84	84	82	96	80	78	85
THE MAGIC CANDLE III	Rôle	Mindcraft	PC	D	114	64	40	35	40	30	5	15	33
THE SHORTGREY	Aventure	Accoreft	Amiga	C	110	65	55	85	65	85	75	90	75
THE TERMINATOR 2029	Action	Bethesda Softworks	PC	C	111	80	75	45	65	75	80	70	80
TORNADO	Sim vol	Digital Integration	PC	E	117	70	75	80	40	65	75	95	82
TRANSARCTICA	Stratégie	Silmarils	Amiga	C	115	88	55	76	68	60	70	80	73
TRANSARCTICA	Stratégie	Silmarils	PC	D	111	—	—	—	—	—	—	—	80
TROLLS	Plates-formes	Flair Software	Amiga	C	111	75	80	60	80	45	65	60	70
ULTIMA UNDERWORLD II	Rôle	Origin	PC	F	111	90	90	75	75	75	75	75	92
ULTIMA VII SERPENT ISLE	Rôle	Origin	PC	D	114	94	30	92	89	80	80	91	93
VEIL OF DARKNESS	Aventure	SSI	PC	D	114	86	85	63	75	82	96	87	88
VROOM MULTIPLAYER	Sport	Lankhor	ST	B	114	67	93	79	92	92	89	90	91
WALKER	Action	Psygnosis	Amiga	C	113	70	83	80	80	75	85	65	77
WAR IN THE GULF	Stratégie	Empire	PC	D	116	76	70	10	51	68	76	66	68
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	Sport	Bethesda Softworks	PC	D	116	80	70	50	75	56	80	80	79
WHALE'S VOYAGE	Réflexion	NEO	Amiga	D	116	67	60	66	62	45	43	80	69
WILSON PROSTAFF GOLF	Sport	Konami	PC	C	116	78	90	—	60	85	60	60	71
WING COMMANDER ACADEMY	Sim vol	Origin	PC	D	118	85	88	75	89	92	79	70	71
WORLDS OF LEGEND: SON OF THE EMPIRE	Rôle	Mindscape	PC	D	115	61	70	70	65	83	88	66	85
X-WING	Sim vol	LucasArts	PC	D	113	78	85	85	90	75	75	90	92
XENOBOTS	Action	Electronic Arts	PC	D	113	60	70	50	80	75	75	65	68
YO! JOE!	Plates-formes	Hudson Soft	Amiga	C	117	73	70	76	72	72	65	79	75
ZOOL 1200	Plates-formes	Gremlin	A1200	C	113	79	89	58	75	85	90	80	85
ZOOL: NINJA OF THE 10th DIMENSION	Plates-formes	Gremlin	STE	C	118	60	84	40	40	90	80	85	80

ADRESSES UTILES

BOUTIQUES PARIS - BANLIEUE

1^{er} arrondissement

CONFORAMA
2, rue du Pont-Nef
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 78 58

FNAC
Forum - 1/7, rue Pierre Lescol
75001 Paris
Tél. (1) 40 41 40 00

MICROMANIA
Forum des Halles (niv. 2)
5, rue Prouvette
75001 Paris
Tél. (1) 45 08 15 78

2^e arrondissement

INTERDISCOUNT
9, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 42 36 02 72

GEMU OTAKU
54, rue Sainte Anne
75002 Paris
Tél. (1) 42 96 00 67

4^e arrondissement

B.H.V.
14 rue du temple
75004 Paris

INTERNATIONAL COMPUTER
26, rue du Renard
75004 Paris
Tél. (1) 42 72 26 26

TEMPS LIBRE
22, rue Sévigné
75004 Paris
Tél. (1) 42 74 06 31

5^e arrondissement

INTERDISCOUNT
97, rue Monge
75005 Paris
Tél. (1) 45 35 00 13

MAUBERT ELECTRONIQUE
49, bd Saint Germain
75005 Paris
Tél. (1) 43 25 88 80

SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. (1) 43 29 05 05

STOCK GAMES
3 rue d'Arras
75005 Paris
Tél. (1) 44 07 04 61

6^e arrondissement

FNAC
136, rue de Rennes
75006 Paris
Tél. (1) 49 54 30 00

7^e arrondissement

DESIGN SA
226, bd Saint-Germain
75007 Paris
Tél. (1) 42 22 40 89

INTERDISCOUNT
28, av. de la Motte Picquet
75007 Paris
Tél. (1) 47 05 30 00

8^e arrondissement

GAME'S PHOBIE
34 av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 45 63 41 43

MICROMANIA
Galerie des champs
84, av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 42 56 04 13

ULTIMA
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14

9^e arrondissement

ALLIA GAMES
42 rue de Naubeuge
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 95 10

MICROBROC
70 rue des Martyrs
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 92 89

MAD
42, rue Lamartine
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 11 65

MICROFOLIE'S
40 bis rue de Douai
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 76 77

10^e arrondissement

INTERDISCOUNT
1, place Stalingrad
75010 Paris
Tél. (1) 40 37 41 19

11^e arrondissement

AMIE
11, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CLIC PHOTO VIDEO
88, bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 843 55 60 54

ELTENDO
179 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 48 36 22

INTERDISCOUNT
31, av. de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 92 91

LEADER GAMES
8 rue J-P Tarnaud
75011 Paris

MUSICLAND
66 bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 47 00 09 13

STOCK GAMES
44 rue de Malte
75011 Paris
Tél. (1) 48 05 48 23

ULTIMA
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

VIDEO INVASION
19, boulevard Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 48 07 16 99

12^e arrondissement

DIDD
40 rue de la voule
75012 Paris
Tél. (1) 42 06 50 50

EDEN COMPUTER
102, av. du Général Bizot
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 22 50

ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS

MICROFOLIE'S
36 av Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

POWER GAMES
31 rue de Reuilly
75012 Paris
Tél. (1) 43 79 12 22

13^e arrondissement

BUS PLUS
41 rue Barrault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

INTERDISCOUNT
CC "Massina"
Place de la Vernette
75013 Paris
Tél. (1) 45 89 48 92

KANAL COMPUTER
158, av. d'Italie
75013 Paris

ULTIMA
57, av. de Gobelin
75013 Paris
Tél. (1) 47 07 33 00

14^e arrondissement

CITY GAMES
4 rue Campagne première
75014 Paris
Tél. (1) 42 67 45 00

CHIFOZAK
107, rue de la Tombe Issore
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

INTERDISCOUNT
45, avenue du Général
Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 43 27 79 11

INTERDISCOUNT
88 av du Maine
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 94 30

JBG ELECTRONIQUE
163 avenue du maître
75014 Paris
Tél. (1) 45 41 41 63

PHASE
93, avenue du Général
Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 45 45 73 00

15^e arrondissement

COMPUTER GAMES
43, rue de la Convention
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 67 30

FIRST ELECTRONIQUE
332, rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 62 14

HYPER CB
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 39 76

INTERDISCOUNT
127 rue St Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 79 59 47

FUNWARE
BF 75 749
Paris Cedex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

MICROFOLIE'S
36 avenue Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

SHOOT AGAIN
49 rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 47 34 92 16

ARMIS
63, rue Guy-Moquet
75017 Paris
Tél. (1) 42 28 78 94

FNAC ETOILE
26/30, avenue de Termes
75017 Paris
Tél. (1) 44 09 18 00

INTERDISCOUNT
46, avenue de la Grande
Arrière
75017 Paris
Tél. (1) 45 74 59 74

MCCR
25 rue Jean Laclaire
75017 Paris
Tél. (1) 42 63 10 60

18^e arrondissement

CICI
136, rue Lamarck
75018 Paris
Tél. (1) 42 26 12 95

19^e arrondissement

INTERDISCOUNT
211 rue de Belleville •
75019 Paris
Tél. (1) 42 49 87 77

SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 38 02 38

77

CARREFOUR
RN 3
77410 Claye Souilly

CARREFOUR
RN4 - 77 Pontault Combault

HYPER MEDIA
Centre commercial Villiers
77195 Dammarie les Lys

78

MICROFOLIE'S
4, rue André-Chénier
78000 Versailles
Tél. (1) 30 21 75 01

AUCHAN
CC "Vélisy 2" - av. de l'Europe
78140 Vélisy
Tél. (1) 39 46 96 66

GAME'S
CC "Vélisy 2"
78140 Vélisy
Tél. (1) 34 65 18 81

MICROGAME
CC Usines Center
78140 Vélisy-Villacoublay
Tél. (1) 39 46 05 04

MICROMANIA
CC "Vélisy 2"
78140 Vélisy
Tél. (1) 34 65 32 91

FNAC
Local postal 634
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 54 91 54

GAME'S
CC "Parly 2" - BP341
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 55 19 20

GAME'S
10 rue Colbert
78180 Montigny-le-
Bretonneux
Tél. (1) 30 57 13 43

AUCHAN
Chemin D 110
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 30 98 22 22

INTERDISCOUNT
6, av. de la République
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 34 78 64 40

TANDY
1-3, rue Gambetta
78200 Mantes La Jolie
Tél. (1) 34 78 64 11

AUCHAN
Départementale 161
78730 Plaisir les Clayes
Tél. (1) 30 55 80 35

GAME'S
C C - 10 rue Colbert
78991 Saint-Quentin Ville
Tél. (1) 30 57 13 43

91

CONSOLES GAMES
7 Venelle Benjamin Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

EVRY GAMES
7 Venelle Benjamin Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

INTERDISCOUNT
CC "Evry 2"
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 39 59

AUCHAN
Chemin Départementale 19
91240 Brétigny sur Orge
Tél. (1) 60 85 02 11

CARREFOUR
Village
Route de Vilvoison
91814 Corbeil Cedex

GAMES MASTER
10, Grande Rue
91260 Juvisy/Orge
Tél. (1) 69 45 66 83

D3M
Tél. (1) 46 23 04 23

92

FNAC
2, Place de la Défense
92053 Paris la Défense
Tél. (1) 46 92 29 00

AUCHAN
67 A 81 avenue du Gal
Leclerc
92100 Boulogne Billancourt
Tél. (1) 46 08 22 40

INTERDISCOUNT
97, bd Jean Jaures
92120 Boulogne
Tél. (1) 46 05 59 04

INTERDISCOUNT
23 bis rue Gabriel Péri
92300 Le Vallois Perret
Tél. (1) 47 59 90 12

FIRST ELECTRONIC
124, bd de Verdun
92400 Courcouronnes
Tél. (1) 46 91 96 96

MICROFOLIE'S
23 rue Buffon
92500 Reuil Malmaison

TANDY
21, rue de la Station
92600 Asnières
Tél. (1) 40 86 26 23

MICROMANIA
CC "Les 4 Temps"
Parcs de la Défense
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 73 53 23

93

MICROMANIA
CC "Rosny 2"
93110 Rosny sous Bois
Tél. (1) 48 54 73 07

INTERDISCOUNT
160, av Gallieni
93140 Bondy
Tél. (1) 48 49 65 84

TANDY
CC Arcades
93160 Noisy-Le-Grand
Tél. (1) 45 92 83 90

ADRESSES UTILES

SCAP INFORMATIQUE

62, rue Gabriel-Péri
93200 Saint-Denis
Tél. (1) 42 43 22 78

INTERDISCOUNT

3, cours des Arbalétriers
93200 Saint Denis
Tél. (1) 48 20 12 15

GENIE SA

8, rue Prudhomme
93214 La Plaine Saint-Denis
Tél. (1) 48 20 23 06

INTERDISCOUNT

CC "Beau Sevran"
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 41 11

INTERDISCOUNT

CC "Épicentre"
93800 Epinay sur Seine
Tél. (1) 48 29 11 50

FNAC

CC "Cititéil Soleil" - cc150
94012 Créteil cedex
Tél. (1) 43 99 50 00

AUCHAN

Avenue Maréchal Foch
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

BOULANGER

CC "Val de Fontenay"
Av du Maréchal Joffre
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 48 77 36 65

NEOCOM

11 rue Baudin
94200 Ivry sur Seine
Tél. (1) 49 59 88 89

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 Vincennes
Tél. (1) 43 98 13 94

PIT GAMES

40 rue des Laitières
94300 Vincennes
Tél. (1) 43 98 13 94

TEMPS K

CC "Belle epine"
94320 Thiais
Tél. (1) 46 87 40 38

REVOLUTION

CC "Zane achaland"
94380 Bonneuil-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

95

AUCHAN

CC "Des Trois Fontaines"
95003 Cergy
Tél. (1) 30 30 92 10

CORA

Bd de la Muette
95140 Garges les Gonesse
Tél. (1) 30 30 92 10

GAME'S

CC "Cergy 3"
95014 Cergy Cedex
Tél. (1) 30 75 95 42

INTERDISCOUNT

53, rue Paul-Vaillant-Couturier
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 61 40 44

BOUTIQUES PROVINCE

01

DOMINICA

60, rue Charles-Robin
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. (1) 66 74 22 42 77

INTERDISCOUNT

CC "Carrefour"
av de Gal de Gaulle
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. (1) 66 74 23 48 82

02

CORA

Av du Pdt Kennedy
02200 SOISSONS

03

03 INFORMATIQUE

38 avenue de la Croix Saint
Martin
03200 Vichy
Tél. (1) 66 70 97 53 54

05

JEAN-LOUIS DAVAGNIER

3, place Jean-Marcellin
05000 Cap
Tél. (1) 66 95 51 01 17

06

FNAC

30, avenue Jean-Médécine
06000 Nice
Tél. (1) 66 93 92 09 09

MICROMANIA

24 avenue Jean Médécine
06000 Nice
Tél. (1) 66 92 01 14

INTERDISCOUNT

4, bd Jean-Jaures
06000 Nice
Tél. (1) 66 93 80 87 87

INTERDISCOUNT

122, bd Gambetta
06000 Nice
Tél. (1) 66 93 88 57 57

SEQUENCE NEWS

4, rue Lepante
06000 Nice
Tél. (1) 66 93 92 62 20

AUCHAN

CC "La Trinité"
Route l'Aghet
06340 La Trinité Victor
Tél. (1) 66 92 67 21 00

GAME'S

7, bd Kennedy
06800 Cagnes-sur-Mer
Tél. (1) 66 93 22 55 21

INTERDISCOUNT

Angle rue Hoche
et rue du 24 août
06400 Cannes
Tél. (1) 66 93 88 82 83

08

HBN ELECTRONIC

1, av Jean-Jaures
08000 Charleville
Tél. (1) 66 24 33 00 84

US GAME

3 rue Gambatta
08000 Sedan
Tél. (1) 66 24 27 45 36

09

ARISERY

22, av de Foix
09100 Pamiers
Tél. (1) 61 67 25 98

10

INTERDISCOUNT

7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. (1) 66 25 73 83 89

SYGAMORE

37 rue Urbsain 4
10000 Troyes
Tél. (1) 66 25 73 48 38

11

TANDY ETS DELHOM

45 rue de la République
11000 Carcassonne
Tél. (1) 68 47 08 94

CIBL

2, rue Racine
11100 Narbonne
Tél. (1) 68 41 01 54

13

CALCULS ACTUELS

49, rue Paradis
13006 Marseille
Tél. (1) 61 91 33 33 44

INTERDISCOUNT

39, av Cantini
13006 Marseille
Tél. (1) 61 97 10 80 61

HYPER MEDIA

CC La Valentine
117, rue Traverse de la
Montre
13011 Marseille

MICROMANIA

40, Cours Sextius
13100 Aix en Provence
Tél. (1) 62 27 59 45

INTERDISCOUNT

2 bis, Place Lamartine
13200 Arles
Tél. (1) 60 96 11 02

FNAC

Centre Bourse
13231 cedex 01 Marseille
Tél. (1) 61 97 39 94 00

AUCHAN

Route de Géménos
13400 Aubagne
Tél. (1) 62 84 61 61

INTERDISCOUNT

CC Barnifou
Plan de Campagne
13470 Cabries
Tél. (1) 62 02 54 45

AUCHAN

ZAC de Canto Pंद्रix
13500 Marignas
Tél. (1) 62 47 11 11

14

FNAC

Center Paul Doumer
14052 Caen
Tél. (1) 31 39 41 00

INTERDISCOUNT

87, rue de Bernière
14000 Caen
Tél. (1) 31 86 65 30

15

MALROUX MAZEL

4, place du Palais de Justice
15000 Aurillac
Tél. (1) 71 48 17 77

16

AUCHAN

RN10 - Route de Bordeaux
16400 Angoulême
Tél. (1) 65 24 45 24

TANDY

CC "Auchan-la-couronne"
16400 Angoulême
Tél. (1) 65 47 12 22

17

INTERDISCOUNT

Z.C. "basalides", rue du 18 juin
17138 Pubereau
Tél. (1) 66 67 24 56

BERNARD HUMEAU HRB ELECTRONIQUE

3, rue des Bains
17200 Royan
Tél. (1) 66 05 60 88

20

BLANC MUSIQUE

6 rue Stéphanopollé
20000 Ajaccio

ARKADOID

23 Rue Méditerranée
20000 Ajaccio
Tél. (1) 95 23 14 81

STOCK GAMES

23 rue Méditerranée
20179 Ajaccio
Tél. (1) 63 23 14 81 95

21

ACT INFORMATIQUE

71 rue Charbot Charmy
21000 Dijon
Tél. (1) 60 66 66 91

VOLUSIA GAMES

2 rue Millet
21000 Dijon
Tél. (1) 80 41 86 43

24

AUCHAN

Lieu dit "La Cropte" - BP 3
24430 Marsac sur Isle
Tél. (1) 53 04 75 75

25

MICRO ALPHA SOFT

31, avenue des Allias
25200 Montbéliard
Tél. (1) 81 95 19 20

26

C'GAMES

11 rue Pierre Sémard
26000 Valence
Tél. (1) 66 75 81 56 47

DIA

4, rue Joubert
26000 Valence
Tél. (1) 66 75 44 21 27

INTERDISCOUNT

Centre Commercial
"Le Trident"
26000 Valence
Tél. (1) 66 75 58 92

27

DROUHET

34, rue du Drouzet
27000 Evreux
Tél. (1) 66 32 39 15 88

INTERDISCOUNT

17 rue Isanbrav
27000 Evreux
Tél. (1) 66 32 31 17 17

LA COMMANDE ELECTRONIQUE

BP 62
7, rue des Priats
27120 Passy sur Eure
Tél. (1) 66 32 64 63 62

28

JEAN LEGUE

10, rue Noël Bally
28000 Chartres
Tél. (1) 66 37 21 17 17

INTERDISCOUNT

19, rue du Bois-Merain
28000 Chartres
Tél. (1) 66 37 21 28 28

SEQUENCE NEWS

10 rue Noël Bally
28000 Chartres
Tél. (1) 66 37 36 33 26

29

MAJUSCULE INFORMATIQUE

124, rue Jean-Jaures
29900 Brest
Tél. (1) 66 98 80 39 23

30

INTERDISCOUNT

Boulevard Salvador Allende
30000 Nîmes
Tél. (1) 66 62 29 87 99

31

OMEGA ELECTRONIQUE

20, rue Motabiau
31000 Toulouse
Tél. (1) 66 99 79 54 57

32

PIKISOF

1, rue de Metz
31000 Toulouse
Tél. (1) 66 21 23 48 02

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE

257, rue Jodisque
33000 Bordeaux
Tél. (1) 66 24 05 34

33

PHILIPPE ELECTRONIQUE

15, cours de l'Argonne
33000 Bordeaux
Tél. (1) 66 56 91 04 64

AUCHAN

Rue Robin Latelade
33002 Bordeaux
Tél. (1) 66 56 99 59 00

AUCHAN

Quartier du Lac
33080 Bordeaux
Tél. (1) 66 56 43 44 00

DOCK GAME'S

4, rue du Pas Saint Georges
33000 Bordeaux
Tél. (1) 66 56 01 13 19

TROPIC VIDEO

19 rue du Port
33260 La Teste
Tél. (1) 66 56 66 65 20

34

MICROPUCE

15, cours Gambetta
34000 Montpellier
Tél. (1) 66 97 52 83 83

SODICA

34000 Montpellier
Tél. (1) 66 74 70 42

PC SOFT

12, rue Cadillac
BP 1026
34006 Montpellier cedex 1
Tél. (1) 66 97 92 90 90

FNAC

Centre Polygone
BP 108
34041 Montpellier cedex
Tél. (1) 66 67 64 14 00

INTERDISCOUNT

ZAC du Foucault
34470 Perols
Tél. (1) 66 57 02 49

35

FNAC

Centre Columbia
35000 Rennes
Tél. (1) 66 99 31 79 79

MICRO

16, rue Fossés
35000 Rennes
Tél. (1) 66 99 63 71 11

LE PARADIS DES JEUX VIDEO

3, rue du Vau Saint
Germain
35000 Rennes
Tél. (1) 66 99 79 54 57

SEQUENCE NEWS

3, rue du Puits Mauger
35000 Rennes
Tél. (1) 66 99 31 11 26

37

FNAC

75, rue National
37000 Tours
Tél. (1) 67 41 31 27 00

ADRESSES UTILES

VAUGEIS ELECTRONIQUE
253 rue Auguste Chevallier
37000 Tours
Tél. (16) 47 37 53 61

INTERDISCOUNT
CC "Chambray"
37170 Chambray-les-Tours
Tél. (16) 47 28 21 30

BY INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 Grenoble

FNAC
26, cours Berrut
38000 Grenoble
Tél. (16) 76 87 27 27

INTERDISCOUNT
Galerie Marchande Continent
38120 Saint-Egrève
Tél. (16) 76 75 45 50

GERMOND SA
12, avenue Eisenhower
39100 Dôle

ETS PHILIPPE DENIS
22-56, avenue Gérard-d'Yvan
41100 Vandôme
Tél. (16) 54 77 02 87

AUCHAN
2, rue Alexandre Poincaré
42030 Saint Etienne
Tél. (16) 77 57 71 60

FNAC
Galerie Dorian
16, rue Louis Braille
42000 Saint Etienne
Tél. (16) 77 43 43 43

FRANCE DISQUETTE
24, rue de la République
42000 Saint-Etienne
Tél. (16) 77 21 26 28

AUCHAN
Montrevel
42300 Villars
Tél. (16) 77 43 52 00

PILAT INFORMATIQUE
EDUCATIVE
Saint-Apollinard
42410 Pelussin
Tél. (16) 74 87 33 47

KI DIFFUSION
Chemin de la Vierge
43260 Saint-Pierre-Eynac
Tél. (16) 71 57 67 22

INFORMATIQUE BASCO
LANDAISE
71, bd d'Haussez
44000 Mont-Marsan

MICRONAUTE
9, rue Urvoey de Saint Bedan
44000 Nantes
Tél. (16) 40 69 03 58

SEQUENCE NEWS
21, place de Vienne
44000 Nantes
Tél. (16) 40 35 42 42

AUCHAN
Rue de la Jaunale
44230 St Sébastien sur Loire
Tél. (16) 40 80 13 13

AUCHAN
RN 471 - 44570 Trignac
Tél. (16) 40 90 40 40

AUCHAN
Route de Vannes
44800 Saint Herblain
Tél. (16) 40 16 13 13

FNAC
16, rue de la République
45000 Orléans
Tél. (16) 38 53 10 10

AUCHAN
Rue de la Mouchetière
45140 Saint Jean de la Ruelle
Tél. (16) 38 88 02 58

MERCI
Zi Ingres - 23, rue Mouchetière
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 70 83 26

INTERDISCOUNT
CC "Des 3 Fontaines"
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 43 51 20

AUCHAN
Avenue de Verdun
45160 Olivet
Tél. (16) 38 66 04 35

AMICROPUCE
56, Grande Rue
45 510 Jargeau
Tél. (16) 38 46 10 31

BUREAU SYSTEM 46
Regourd - 46000 Cahors
Tél. (16) 65 35 34 14

INTERDISCOUNT
CC "Des Halles"
49000 Angers
Tél. (16) 41 86 11 00

GAME OVER
19, rue Saint Julie
49100 Angers

DOCK GAMES
41, rue Boisnet
49100 Angers
Tél. (16) 41 87 59 14

AUCHAN
CC "Du Cotentin", BP 21
50470 La Glacière
Tél. (16) 33 44 43 44

DOUBLE A DISTRIBUTION
80, avenue Laors
51000 Reims
Tél. (16) 26 40 03 04

CLE DE SOL
2, rue de l'Elape
51100 Reims
Tél. (16) 26 88 42 90

LOGIMICRO
2, av de Laon
51100 Reims
Tél. (16) 26 47 44 14

FNAC
2, avenue Foch
54000 Nancy
Tél. (16) 83 17 37 37

INTERDISCOUNT
Centre Commercial
"Saint-Sébastien"
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 70 92

VIDEO GAMES
Galerie Saint Sébastien
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

SEQUENCE NEWS
14 bis, rue Emile Burgault
56000 Vannes
Tél. (16) 97 68 20 68

BIG STORE
10, place de la République
56400 Auray

ARKADOID
8, rue des Augustins
57000 Metz
Tél. (16) 87 36 36 05

VIDEO GAMES
CC "Saint Jacques"
57000 Metz
Tél. (16) 87 37 01 46

MONSTER PLAYER
5, rue Dreyfus Dupont
57000 Metz
Tél. (16) 87 33 24 66

AUCHAN
Voie Romaine
BP 313
57213 Semecourt Cedex
Tél. (16) 87 34 56 56

MICROLEOF
23, rue Blérogovoy
58000 Nevers
Tél. (16) 86 57 37 77

INTERDISCOUNT
1, rue Hoche
58000 Nevers
Tél. (16) 86 21 50 40

FNAC
Galerie Grand Place
59000 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

INTERDISCOUNT
59 rue Nationale
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 59 12

TAM SCALL
105, rue Léon-Gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 18 81

TANDY
139, rue gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 01 05

AUCHAN
Rue Pierre Colteau
59115 Leers
Tél. (16) 20 75 33 04

AUCHAN
"Petite Forêt" - RN 45
59140 Anzin
Tél. (16) 27 46 86 54

MICRO COMPUTER SERVICE
24, rue du Louis-Lemaire
59140 Dunkerque
Tél. (16) 28 63 00 10

AUCHAN
2, rue Jean Jaures
59161 Escadoux
Tél. (16) 27 81 66 00

AUCHAN
Bld d'Halbain
59223 Roncq
Tél. (16) 20 94 92 00

AUCHAN
2, place du Gal Hornes
59300 Valenciennes
Tél. (16) 27 33 58 77

AUCHAN "Englos"
CC "Les Géants" - RN 352
59320 Haidourdin
Tél. (16) 20 92 92 33

NEW GAME
8 rue du Petit Séminaire
59400 Cambrai
Tél. (16) 27 74 89 23

SPACE 3
39 rue Saint Jacques
59500 Douai
Tél. (16) 27 97 07 71

US GAME
195, rue de la Mairie
59500 Douai
Tél. (16) 27 99 38 91

VIDEOMAT
56 av de France
59 600 Mauthage
Tél. (16) 27 65 19 59

AUCHAN
CC "Triolo"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 20 67 62 22

DIGIT CENTER
CC V2
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 20 47 44 23

INTERDISCOUNT
CC "villeneuve 2"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 21 91 47 85

MICROMANIA
CC de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas
59 650 Villeneuve d'Ascq

AUCHAN
Départementale 121
59720 Louvroil
Tél. (16) 27 64 90 81

AUCHAN
"Dunkerque"
RN 40
59760 grande Synthe
Tél. (16) 28 27 99 89

SPACE 3
44, rue de Béthune
59800 Lille
Tél. (16) 20 57 84 82

SPACE 3
4 rue Faidherbe
59800 Lille
Tél. (16) 20 55 67 43

FNAC
Galerie Grand Place
59800 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

IDEM INFORMATIQUE
1, rue du plat
59800 Lille

GAME'S
Galerie Grand Place
8 place Charles de Gaulle
59800 Lille
Tél. (16) 20 13 92 92

MICROPUCE
1, rue du plat
59800 Lille
Tél. (16) 20 30 63 39

PIBI
Rue Arago
ZAC de Ther
60000 Beauvais
Tél. (16) 44 02 99 66

INTERDISCOUNT
23, rue des Trois Barbeaux
60200 Compiègne
Tél. (16) 44 86 00 02

NEW GAME
70 rue Saint Aubert
62000 Arras
Tél. (16) 21 71 93 61

AUCHAN "Boulogne"
RN 42
62200 Boulogne Saint
Martin
Tél. (16) 21 92 06 00

CONSOLES GAMES
102 bis, route de Lille
62300 Lens
Tél. (16) 21 67 48 10

LENS MICRO INFORMATIQUE
96, avenue Alfred-Maess
62300 Lens
Tél. (16) 28 272 44

ETS.RUFFIN
149, rue Sadi-Carnot
62400 Béthune
Tél. (16) 28 68 29 39

INTERDISCOUNT
CC "La Rotonde"
62400 Béthune
Tél. (16) 21 56 98 10

AUCHAN
CC "La Rotonde"
Rue Dr Dhérin
62400 Béthune
Tél. (16) 21 68 28 28

SHORT CIRCUIT
68 rue Saint-Jean
62 520 Le Toisquet
Tél. (16) 21 05 86 08

CARREFOUR
2 rue M. Liébard
62 802 Liévin Cedex
Tél. (16) 21 44 33 33

AUCHAN
Noyelles Godault
RN 43
62950 Noyelles Godault
Tél. (16) 21 20 36 36

FNAC
Centre "Jaude"
63000 Clermont-Ferrand
Tél. (16) 73 93 22 00

BASE 4
11, rue Samozet
64000 Pau
Tél. (16) 59 83 78 78

FNAC
CC "Bosquet"
65000 Tarbes
Tél. (16) 59 98 90 00

BASE 4
57, bd Lacassède
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 36 13

INTERDISCOUNT
1, avenue Bertrand-Barrière
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 21 21

INTERDISCOUNT
26, cours Lazare Escaguel
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 07 62

STAR GAMES
2, rue Lafayette
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 76 20

TANDY
"Auchan"
route de Perthus
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 76 20

AUCHAN
RN9, Mas Calit
66028 Perpignan
Tél. (16) 68 54 22 55

FNAC
22, place Kleber
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 52 21 21

INTERDISCOUNT
Place de l'Homme de fer
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 34 00

ADRESSES UTILES

VIDEO GAMES

26, passage de la Mézange
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 23 22 85

ESPACE 3

6, rue du Noyer
67005 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 23 21

AUCHAN

67200 Strasbourg
Tél. (16) 88 56 41 41

68

FNAC

1, Grand Rue
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 32 12

MEGA SOFT

12 rue du Rampart
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 15 35

FNAC

54, rue du Sauvage
68200 Mulhouse
Tél. (16) 89 56 33 55

69

KONCY GAMES SHOP

12 rue Marc Bloch
69007 Lyon
Tél. (16) 78 72 30 88

GENERAL

39-41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél. (16) 72 10 96 96

INTERDISCOUNT

26, rue Grenette
69002 Lyon
Tél. (16) 78 42 99 79

FNAC

CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 71 87 00

MICROMANIA

CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 78 82

GAME'S

CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 62 70 30

SEQUENCE NEWS

7, cours Gambetta
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 33 60

INTERDISCOUNT

69130 Ecully
Tél. (16) 78 33 68 01

NASA

CC "Saint-Genis 2"
Les Basses Barolles
69230 Saint-Genis-Laval
Tél. (16) 78 56 43 35

VIDEO GAMES 69

308, rue Etienne Poullet
69400 Villefranche sur Saône
Tél. (16) 74 68 84 47

MEDIA GAMES

8/10, rue Eugène Marand
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

AUCHAN

ZAC du Champ du Pont
69803 Lyon St Priest
Tél. (16) 78 41 81 18

72

AUCHAN

ZAC du Moulin au Moine
72650 La Chapelle St Aubin
Tél. (16) 43 24 68 00

73

LUDETEC

104 Faubourg Mont Méla
73000 Chambéry
Tél. (16) 79 85 06 33

74

FNAC

18, rue Sommeriller
74000 Annecy
Tél. (16) 50 51 72 32

AUCHAN

ZI de la Mandallaz - Epagny
74330 La Balme de Sillingny
Tél. (16) 50 22 29 88

TANDY

CC "Auchan", Cellule 36
74330 Epagny
Tél. (16) 50 22 34 46

76

FNAC

52, rue Ecuyère
76000 Rouen
Tél. (16) 35 52 72 00

INTERDISCOUNT

41-43, rue des Carmes
76000 Rouen
Tél. (16) 35 07 07 07

INTERDISCOUNT

82, av. de Cien
76000 Rouen
Tél. (16) 35 03 95 15

TRUST

29, rue aux Juifs
CC "Saint-Sever"
76000 Rouen
Tél. (16) 35 63 89 09

SUB ESPACE

95, av. Foch
76100 Le Havre
Tél. (16) 35 42 48 77

INTERDISCOUNT

CC "Mammouth"
76200 Dieppe
Tél. (16) 35 82 99 84

AUCHAN

ZAC du Mont Gaillard
76620 Le Harné
Tél. (16) 35 46 47 48

80

FRANCE PHOTO VIDEO

64 rue des 3 calloux
80000 Amiens

83

FNAC

CC "Majol"
Rue du Marier
83000 Toulon
Tél. (16) 94 03 80 00

PHONOIA

La valette
83000 Toulon
Tél. (16) 94 75 18 20

TANDY

76, bd de Strasbourg
83000 Toulon
Tél. (16) 94 93 06 00

84

AITEL

825 rue l'Aulanière
84000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AUCHAN

"Le pontet"
84000 Avignon Nord

INTERDISCOUNT

16, rue du Vieux-Sceller
84000 Avignon
Tél. (16) 90 85 82 10

AUCHAN

CC "Mistral 7"
84013 Avignon
Tél. (16) 90 13 51 00

85

SEQUENCE NEWS

Galerie "Empire"
4, place Napoléon
85000 Roches/Yon
Tél. (16) 51 36 15 25

86

INTERDISCOUNT

Place du marché Notre Dame
la Grande
86000 Poitiers
Tél. (16) 49 41 63 40

90

FNAC

6, rue des Capucins
90000 Belfort
Tél. (16) 84 21 00 15

GAME'S

CC Val Thoiry
Geneve
(Suisse)
Tél. 50 20 86 06

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AMIE VPC

11 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CHRONOGAMES

9 rue Pelouze
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 06 09

CENTURY SOFT

8 rue de l'Espagne
BP 454
03004 Moulin Céleux
Tél. (16) 70 46 20 48

CONSOLES GAMES

7 Vendée Benjamin Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

ESPACE 3

1 Rue de la Voyette
Centre de gros n°1
59 818 Lesquin
Tél. (16) 20 87 69 55

FLOPPY INTERNATIONAL

54000 Nancy
Tél. (16) 83 90 28 00

FUNWARE

BP 75749
Paris Cédex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

FUTUR VISION

25 rue d'Hauteville
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 56 38

HARD DISCOUNT SHOP

BP 49
06560 Valbonne
Tél. (16) 93 95 80 40

JESSICO

BP 693
06012 Nice cedex 01
Tél. (16) 93 51 61 30

LE GUIDE DES BPM

BP 60
59910 Bonduaux
Tél. (16) 20 37 00 10

KONCI GAMES SHOP

Tél. (16) 78 72 30 88

MICROMANIA

Tél. (16) 92 94 36 00

MASTER THE GAMES

BP 2163
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

PREMIER MAIL ORDER

DEPT G - Tankler Side
BASILDON
ESSEX SS14 1LE
Tél. (19) 44 268 271 172

SOLEIL INFORMATIQUE

BP 2
24130 Prigonieux
Tél. (1) 47 30 55 00

TOP GAMES ATLANTIC

BP 94
44380 Pornichet

VIDEO GAMES

54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

ZIP KID

30, av Robert Surcouf
78960 Volain le Bretonneux
Tél. (1) 30 64 54 54

BOUTIQUES A L'ETRANGER

TANDY

BP 4292
97500 Saint-Pierre-et-Miquelon
Tél. (19) 508 41 31 23

DYNAMIC COMPUTER

5, rue Guttenberg
1201 Genève
Tél. (19) 022 1 44 40 17

ARCKADOID

4 rue Gallatin
1203 Genève-Suisse
Tél. (19) 041 22 340 10 77

VAGOCDS

65 avenue d'Arc
1837 Château-d'Oex,
Suisse
Tél. (19) 029 458 42

FNAC

City 2, rue Neuve
1000 Bruxelles
Belgique
Tél. (19) 32 22 17 47 20

FNAC

Groenplaats
2000 Anvers
Belgique
Tél. (19) 32 32 31 20 56

FNAC

Pace Maréchal Foch 1
4000 Liège
Belgique
Tél. (19) 32 41 22 21 29

FNAC

Valdétrait 88
9000 Gent
Belgique
Tél. (19) 32 91 23 40 80

FNAC

22/23 Meisles Strasse W
1000 Berlin 15
Allemagne
Tél. (19) 49 30 884 720

SUPPORTS (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M

Bd de l'Oise
95006 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. (1) 30 31 61 61

ACFA GEAVERT

8 rue Ampère
78054 St Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 43 95 00

BASF

140, rue Jules Guesde
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 30 55 00

AUCHAN

CC "Les Quatres Temps"
92800 Puteaux
Tél. (16) 47 76 43 03

JVC

ZI 2, rue Ampère
BP 125
95500 Gonesse
Tél. (1) 39 87 36 00

KODAK

26 rue Villot
75009 Paris
Tél. (1) 40 01 30 00

MEMOREX

3, rue Maurice Ravel
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 39 32 75
(sur livraison)

MEMOREX

Nantes
Tél. (16) 40 93 25 25
(sur livraison)

MEMOREX

2, avenue des Chauxes
91800 Montigny-Lez-Bretonneux
Tél. (1) 30 43 82 33

ASN DIFFUSION

ZI la Haise-Griseille
94470 Bossy-Saint-Leger
Tél. (1) 45 99 22 22

MEMOREX

Lyon
Tél. (16) 78 00 02 17
(sur livraison)

MITSUBISHI

65 avenue Colmar
Tour Albert 1*
92500 Roull Malmson
Tél. (1) 47 08 78 00

SONY

15 rue Floral
75017 Paris
Tél. (1) 40 87 30 00

TDK

15 rue de villeneuve - Sillic
94563 Rungis
Tél. (1) 46 87 36 67

VERBATIM

Reuil Malmson
Tél. (1) 47 16 94 20

SERVICES APRES-VENTE

AITEL

Bastide Blanche Evolic D5
13127 Vitrolles
Tél. (16) 42 79 61 20

AITEL

ZI des Courtines
84000 Avignon
Tél. (16) 90 86 24 45

ALTITUDE 21

161 rue de Charonne BP 255
75 524 Paris cedex 11
Tél. (1) 43 56 05 50

CHIPOKAZ

107 rue de la Tombe d'Issore
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

ORDINATEUR EXPRESS

3, rue Polseuse
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 15 15

TELCI

Chemin de Crève-Coeur
BP 157
93204 Saint-Denis Cedex 1
Tél. (1) 48 29 63 35

DISTRIBUTEURS

ALFATRONIC

ZA de Courtaubouf
7, avenue du Canada BP 310
91958 Les Ulis Cedex
Tél. 69 07 78 08

ARFAN INTERNATIONAL

35 rue des Capucines
75002 Paris
Tél. (1) 42 61 66 74

ASAP

2, avenue des Chauxes
91800 Montigny-Lez-Bretonneux
Tél. (1) 30 43 82 33

ADRESSES UTILES

BANDAI
27 rue de l'Industrie
Z Epulches
95310 St Ouen l'Aumône
Tél. (1) 34 30 30 83

BUS PLUS
51 rue Gérard
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

CICI
95, rue de la Boétie
75008 Paris

CIEP
102 rue Henry-Berthe
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 47 29 29

COMDIS
4, Chemin Chilly
91160 Longumeau
Tél. (1) 64 48 59 80

GUILLEMET
BP 2 - 56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

INNELEC
45 rue Délicy
93 692 Pantin Cedex
Tél. (1) 48 10 55 55

JSI
89, bis rue de Charenton
75012 Paris

METROLOGIE
Tour d'Asnières
4, av Laurent Cely
92606 Asnières
Tél. (1) 40 80 90 00

MICROMANIA
BP114 - 06560 Valbonne
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROSOFT
ZI de Courtabouff
12, avenue Québec 519
91946 Les Ulis Cedex

OMNIOLE
11, rue de Cambrai - Bât 68
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 28 00

TEKELEC AIRTRONIC
5, rue Carles Verrier
92315 Sèvres cedex
Tél. (1) 46 23 24 25

UBISOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UNLKE
19-21 rue du 8 Mai 1945
94117 Arcueil cedex
Tél. (1) 4740 41 00

VIDEO TECHNOLOGIE
19 rue Laisant
91310 Monlhéry
Tél. (1) 69 01 19 70

EDITEURS

ACCLAIM
12-14, Rond Point des
Champs Élysées
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 04

AB SOFT
27 rue Montvêdo
75016 Paris
Tél. (1) 45 04 42 03

ACCOLADE
550 S Winchester Blvd
Suite 200
95128 San José (USA)
Tél. (19) 1 408 985 1700

ACCOLADE
50 Lombard Road
London SW 11 3SU (GB)
Tél. (19) 44 71 738 1391

ACCOLADE EUROPE
Bowling House
Point Pleasant
Wardsworth
London SW18 1PE (GB)
Tél. (19) 818 770 880

ACCLAIM
INTERTECH LMD
4 Walcott place
Winchester Hampshire
SO 23 9AP
(GB)

ACTIONWARE
38 W 255 Deerpark road
60510 I Batavia
(USA)
Tél. (19) 1 312 879 8998

ACTIVISION/DISC
CAMPAGNY
738, rue Yves Kermer
92100 Boulogne

ACTIVISION
Black House
Manor Farm Road, Reading
(GB)
Tél. 73 431 1666

ADALOG
27 av de Verdun
92170 Vanves
Tél. (1) 46 45 51 12

ANCO
35, West Hill Road
DA1 2EL, Kent (GB)
Tél. (19) 44 322 92 513

ANTIC
424, Second Street
94107 San Francisco (USA)
Tél. (19) 1 415 957 08 86

ARGUS PRESS
Victory House Leicester
Place WC2 NB, London

ARIALOFT
Hauptstrasse 70
Postfach 1160
4835 Rietberg 2 (RFA)
Tél. (19) 49 52 44408 45

ASSIMIL
11, rue des Pyramides
75001 Paris
Tél. (1) 42 60 40 66

ATREID CONCEPT
29, rue de l'Ecole Normale
33200 Bordeaux
Tél. (16) 56 02 34 34

BLUE BYTE
Software GmbH
Aktienstr. 62
45473 Mülheim/Ruhr (RFA)
Tél. (19) 0208 47 38 37

BRODERBUND
SOFTWARE/LORICIEL
7 rue du Fossé Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

BRODERBUND
SOFTWARE
17, Paul Drive
94903 San Rafael (USA)
Tél. (19) 41 45 4923137

BRODERBUND
SOFTWARE
500 Red Wood Blvd
PO Box 6121
Novato, CA 94948-06121,
USA
Tél. (19) 1 415 382 4400

BVRP
18 rue Clapeyron
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 10 91

CAPCOM
3303 Scott bl
Santa Clara, CA 95054
Tél. (19) 1 408 727 0400

CEDIC NATHAN
6, bd Jourdan
75014 Paris
Tél. (1) 45 65 06 06

CINEMAWARZ
41-85, Thousand oaks Blvd
91362 West Lake Village USA
Tél. (19) 1 805495 6615

CODEMASTERS
Lower Farm House
Southam, Warwickshire
England CV33 0DL
Tél. (19) 44 926 814 132

COKTEL VISION
Irrm. Le Gallié
5-7, rue J-Braconnier
92150 Meudon
Tél. (1) 46 30 99 57

COLORADO
TECHNOLOGIES
56, rue de Landy
93400 Saint-Ouen
Tél. (1) 40 10 01 50

COMPUTER
ARTS
14, av. Farago
92003 Nanterre
Tél. (1) 40 97 50 50

CORE DESIGN
Suite C Tradewinds House
69-71A Ashbourne Road
Bury DE3 3P5
Tél. (19) 44 332 297 797

COTE OUEST SOFT
EDITION
13, Allée Maison Rouge
BP 291, 44010 Nantes
Tél. (16) 40 35 55 00

CRJ GROUP
9 King Yard, Carpenter's Road
E15 2 HD, London (GB)
Tél. (19) 44 71 533 2918

DELPHINE SOFTWARE
150, Blvd Hausmann
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 03

DICTIONNAIRE LE
ROBERT
107 av. Parmentier
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 73 13

DIGITAL INTEGRATION
Watchtower Road
Camberley
GU15 3AM, Surrey (GB)
Tél. (19) 44 27 668 4959

DIGITAL MAGIC
SOFTWARE
103, Mersey Road West Bank
Wilnes WA8 ODT Cheshire
(GB)

DIGITAL RESEARCH
41 bis, av de l'Europe
78140 Vélisy
Tél. (1) 39 46 33 66

DINAMIC
Plaza de Esgana
18, Torre de Madrid 27-5
28008 Madrid (SP)
Tél. (19) 34 1 542 7287

DOMARK
Ferry House
51-57 Lacey Road
Putney SW15 1PR
London (GB)
Tél. (19) 44 81 780 2222

DR T'S
220, Boylston Street
02 177 Chestnut Hill
USA
Tél. (19) 1617 527 8370

E.B.M. SPACE MICRO
Siege Society
Queer Les Dauphins
Quier St Joseph
20000 Ajaccio
Salines
(16) 95 20 90 09
(16) 95 22 34 44

EDGE (THE)
36-38, Southampton Street
WC2E, London (GB)
Tél. (19) 4471 831 1801

EDIL BELIN
8, rue Belin
75278 Paris Cedex 6
Tél. (1) 46 64 21 42

ELECTRONIC ARTS
12, rue du Château d'Estu
69410 Champagnieu-Mont-
d'Or
Tél. (16) 72 17 07 83

ELECTRONIC ARTS
11-49 Station Road
Langley Nr Slough
SL3 8YN, Berkshire (GB)
Tél. (19) 4471 534 9442

ELECTRONIC ARTS
1820 Gateway Drive
94404 San Mateo
(USA)
Tél. (19) 1415 571 7171

ELITE SYSTEM
Anchor Road,
Abridge Walsall
WS, West Midlands (GB)
Tél. (19) 449 225 5852

EMPIRE SOFTWARE
The Spire, 677 High Road
North Finchley
London N12 0DA
Tél. (19) 44 81 343 7737

EPYX
600 Calverton Drive
94063 Redwood City
(USA)
Tél. (19) 1415 368 3200

ESAT SOFTWARE
57, rue du Tondu
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 96 35 23

EXPOSE SOFTWARE
N°2A, rue Tomin
13420 Magne

FERNAND NATHAN
9 rue Méchain
75676 Paris Cedex 10
Tél. (1) 45 87 50 00

FIRST ROW
900 East 8th av
Suite 300
19406 King of Prussia
(USA)
Tél. (19) 1215 337 9548

FRETLESS
Rue Gabriel Laumain
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 28 03

GENIUS SOFTWARE
53, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 43 87 73 42

GREMLIN
Alpha House,
10, Canver Street
S1 4RS, Sheffield (GB)
Tél. (19) 44 742 753 423

GUILLEMET
INTERNATIONAL
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

HATIER Logiciels
Tél. (1) 47 23 43 43

HEWSON
Hewson House,
56b Milton Park,
Milton OX14
Abingdon Oxon (GB)
Tél. (19) 44 23 583 2939

HUDSON SOFT
Tél. (19) 49 40 33 99 26

ID
Tél. (1) 46 68 31 31

IMAGINE
Imagine House, 5 Str
Thomas Street,
Mersey Side
L66W, Liverpool (GB)

INCENTIVE
Zéphir 1, Cavella Park
RG7 4QW Aldermaston
Bershire (GB)
Tél. (19) 44 7356 772 88

INFORMAGES
84, rue du 1^{er} Mars 1943
69628 Villeurbanne
Tél. (16) 78 03 18 46

INFOMEDIA
8, av. de Bretagne
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 23 03

INTERCEPTOR GROUP
Mercury House
Cavella Park
RG7 4QW,
Aldermaston, Bershire (GB)
Tél. (19) 44 734 817

JERIKO
5, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 40 28 00 64

KONAMI
Berner Strasse 109
D-60437 Frankfurt am Main
Tél. (19) 69 95 08 12 23

LANGAGE & INFORMATIQUE
Place Méridis France
Inn. Le Dorval
31400 Toulouse
Tél. (16) 61 52 37 24

LANKHOR
84 bis, av. du Gal-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 33 03

LINEL
Guelststrasse,
9050 Appenzel (CH)
Tél. (19) 41 71 87 49 19

LLAMASOFT
49 Mount Pleasant
Tadley Hants
Tél. (19) 44 7 356 4478

LORICIEL
7, rue du Fossé-Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

LUCASFILM
BP Box 2009,
94912 San Rafael
(USA)
Tél. (19) 1 415 662 1800

LUDIGAMES
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 57 25 41

MAELSTROM GAMES
Tél. (19) 44 51 691 2815

MAGIC BYTE
Goetherstrasse 1
4830 Gutersloh
(RFA)
Tél. (19) 49 52 41 1834

MANDARIN SOFTWARE
Europa House,
Addington Park
SK 10 Macclesfield
(GB)
Tél. (19) 44 62 597 8888

MEGATECH SOFTWARE
1606 Lockness Place
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19) 1) 310 539 6452

MELBOURNE HOUSE
Castel Yard House
Richmond
(GB)
Castel Yard TW 106

ADRESSES UTILES

MEMSOFT
62 bd Davout
75020 Paris
Tél.: (1) 43 56 31 50

MICRO APPLICATIONS
58, rue du Flg Poissonnière
75010 Paris
Tél. (1) 47 70 32 44

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes
Tél. (16) 99 63 71 11

MICROIDS
58, chemin de la Justice
92290 Chateaux Malakry

MICRO LOGICIEL
2 pl. P Bonhomme
62500 St-Omer
Tél. (16) 21 93 67 99

MICROMANIA
BP 009
06901 Sophia Antipolis
Cedex
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE
25, rue neu Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 02 85

MICROSOFT FRANCE
21, rue de Valenciennes
12, av. du Québec
91946 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 46 46

MILLENIUM
Chancery House
107 Saint Paul
Hillington N1 2NA
London (GB)
Tél. (19) 44 1 359 3594

MINDCRAFT
41-2105th Street
Suite 102
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19) 1 213 320 5214

MINDSCAPE
1, rue du Port Navalo
44640 Saint-Jean-de-Boisseau
Tél. (16) 40 65 71 68

MINDSCAPE
PO Box 1049
East Leves (GB)
Tél. (19) 44 4 448 65 54

MIRRORSOFT
Irwin House 118
Southwark Street
SE1 0SW, London
(GB)
Tél. (19) 44 1 928 1454

MMC
16, av. de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 63 64

MMS
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

MYRIAD
4, rue de Bordeaux
31000 Toulouse
Tél. (16) 61 47 23 40

NATHAN LOGICIEL
3/75 av Gallieni
94250 Gentilly
Tél. (1) 47 40 66 66

NOVAGEC
142 Alcester Road,
B13 8HS,
Birmingham (GB)
Tél. (19) 44 21 449 9516

NOVTECH SARL
16, quai J-B Clément
94140 Alfortville
Tél. (1) 49 77 00 00

OCEAN FRANCE
25 Bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 40 53 92 86

OCEAN
25, bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 33 26

OCEAN
12, av. du 8 Mai 1945
95200 Sarcelles
Tél. (1) 39 92 00 38

OPERSOFT
Gustavo Fernandez
Balbuena
28002 Madrid (SP)

ORIGIN SYSTEM
136 Harvey Road
Bulldif B
03 053 Londonderry
UK
Tél. (19) 1603 644 3360

ORDINATEUR EXPRESS
3 rue Pelouse
45008 Paris
Tél. (1) 42 93 67 74

ORIGIN SYSTEM
136 Harvey Road
Bulldif B
03 053 Londonderry
UK
Tél. (19) 1603 644 3360

PALACE SOFTWARE
The Old Forge
Business Centre
Caletonian Road N1 9DX
London (GB)
Tél. (19) 44 71 278 0751

PPS
150 Bd Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS/E.A
12, rue du Chateau d'Eau
69410 Champagne au Mont
d'Or

PSYGNOSIS
1st floor, Port of Liverpool
Building
L31 BY Liverpool (GB)
Tél. (19) 44 51 236 8818

PSYGNOSIS LTD
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ, UK
Tél. (19) 4 51 709 5755

SEGA FRANCE
8 10 rue Barbette
75003 Paris

**SEMAPIHORE
LOGICIELS**
La Plaine
1283 Cenneville (CF)
Tél. (19) 41 22 54 11 95

SIERRA ON LINE
PO Box 485
93614 Coarseregrod (USA)
Tél. (19) 1 609 683 4468

SILMARILS
22 rue de la Maison Rouge
77323 Lognes
Mame la Vallée, cedex 2
Tél. (1) 60 17 15 24

SIR TECH
PO Box 245
Ogdenburg, NY 13669
USA
Tél. (19) 1 315 393 6451

SOFTISSIMO
129, bd de Sébastopol
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 77 10

SPECTRUM HOLOBYTE
1050 Walnut Street
80302 Douler (USA)
Tél. (19) 1 303 443 0191

SSI
150 bd Haussmann
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

SUBLOGIC
713 Edgebrook Drive 2
61820 Il Champaign (USA)
Tél. (19) 1 217 359 8482

SUBLOGIC INTERNATIONAL
Buckingham News,
the High Street
Old Amersham HP7 0DP
Buck (GB)
Tél. (19) 4421 17356 4166

AMSTRAD
Tél. (1) 69 07 87 87

ASHIV
67, rue Robespierre
93100 Marreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77

ATAI FRANCE
79, av Louis Roche
92230 Gennévilliers
Tél. (1) 40 85 31 31

BULL
Tox Bull - Cedex 74
92039 Paris la Défense
Tél. (1) 46 96 90 90

BULL
1, av Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40

CANON
Centre d'affaires Paris Nord
Imm. Ampère 5
93154 Le Blanc-Mesnil cedex
Tél. (1) 49 39 25 25

CITIZEN
Tél. (1) 40 05 28 00

COMMODORE
150, av de Verdun
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. (1) 46 44 55 55

COMPAQ
5, av de Norvège
91953 Les Ulis cedex
Tél. (1) 69 86 71 71

US GOLD
Units 2&3 - Holford Way
Holford Birmingham B6 7AX
Tél. (19) 44 216 253 388

VIF
5 rue de Bassano
75116 Paris
Tél. (1) 44 43 93 93

VIF
50, rue Benoit-Malo
94527 Gentilly
Tél. (1) 47 40 09 11

VIRGIN GAMES FRANCE
233, rue de la Croix-Nivert
75015 Paris
Tél. (1) 48 42 19 19

WORDPERFECT FRANCE
22A Cedex - 6, rue des Gardes
91371 Verrières-le-Buisson
Tél. (1) 69 20 68 00

YAMAHA
1, av Fiel
95310 Saint-Ouen-L'Aumône
Tél. (1) 30 36 81 23

CONSTRUCTEURS

ACE
6, rue de Rochambeau
75009 Paris
Tél. (1) 42 85 46 40

AITEI
825 rue l'Aulanière
94000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AMSTRAD
Tél. (1) 69 07 87 87

ASHIV
67, rue Robespierre
93100 Marreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77

ATAI FRANCE
79, av Louis Roche
92230 Gennévilliers
Tél. (1) 40 85 31 31

BULL
Tox Bull - Cedex 74
92039 Paris la Défense
Tél. (1) 46 96 90 90

BULL
1, av Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40

CANON
Centre d'affaires Paris Nord
Imm. Ampère 5
93154 Le Blanc-Mesnil cedex
Tél. (1) 49 39 25 25

CITIZEN
Tél. (1) 40 05 28 00

COMMODORE
150, av de Verdun
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. (1) 46 44 55 55

COMPAQ
5, av de Norvège
91953 Les Ulis cedex
Tél. (1) 69 86 71 71

GLAAD
25, rue de Landy
93210 la Plaine-Saint-Denis
Tél. (1) 45 38 68 38

HDM
28, rue Mirillis
75015 Paris
Tél. (1) 45 66 43 99

IBM
Tour Descartes
2, av Gambetta - Cédex 50
92066 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 05 50 00

ICL
24, av de l'Europe
78140 Vitis-Villacoubray
Tél. (1) 34 65 80 70

MATICIEL MICROCLUB
Case Postale 106
1001 Lausanne (CH)
Tél. (19) 41 21 28 78 51

ITT
33, av du Maine - BP 23
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 45 67 05

KORTEX
71, rue Archereau
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 04 64

OLITEC
4, rue des Magnolies
BP 592
54009 Nancy cedex
Tél. (16) 83 21 95 15

OLIVETTI
91, rue du Fbg Saint-Honoré
75383 Paris Cedex 08
Tél. (1) 47 42 88 93

OLIVETTI LOGABAX
Rue de l'Ancien Marché
92047 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 06 74 80

PANASONIC
21 Pont Yblon,
13, rue des Frères Lumières
91300 Massy, BP 63
Tél. (1) 48 65 44 66

**PARIS SUD
ELECTRONIQUE**
21 de la Blorde, 12 rue Cassin
91300 Massy
Tél. (1) 69 20 66 99

PENTAGONIC
5, rue Maurice-Bourdets
75116 Paris
Tél. (1) 45 24 23 16

PENTAGONIC
36, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 41 33

PGM
34 bis, rue Sorbier
75020 Paris
Tél. (1) 43 49 48 48

PHILIPS
50, av. Montaigne
75380 Paris cedex 08
Tél. (1) 47 28 13 35

RTIC
2, rue B-Malou
92100 Suresnes
Tél. (1) 47 28 13 35

SAMSUG
333, av du Maine, BP 146
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 38 68 38

SANYO
8, av. Léon Harmel
92164 Anthony
Tél. (1) 40 96 63 63

TCC
"Les 3 Fontaines" BP 147
95022 Cergy Pontoise
Tél. (1) 30 70 10 15

TELEC ALCATEL
4, rue Chevilly
94267 Frances Cedex
Tél. (1) 49 84 50 00

THOMSON COFADEL
19, av Dubonnet
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 88 51 45

TOSHIBA
7, rue Ampère, BP 131
92804 Puteaux cedex
Tél. (1) 47 28 28 28

TRIUMPH ADLER
3, av Paul Doumer
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 32 92 45

TULIP
165, bd de Valmy Bât B2 224
92706 Colombes Cedex
Tél. (1) 47 60 05 59

VICTOR TECHNOLOGIES
296, av Napoléon-Bonaparte
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 52 22 22

WINNERS
114, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél. (1) 40 24 05 85

HOT LINE

TILT
Les Jedis de: 14 h à 19 h
au (1) 46 62 25 78

CONSOLES PLUS
Les mercredi de: 14 h à 19 h
et les vendredi de: 17 h à 19 h
au (1) 46 62 28 02

SEGA
Tous les jours de 10h30 à 19h30
sauf le samedi et dimanche
au (1) 47 79 23 45

NINTENDO
Tous les jours sauf le samedi
et dimanche
au (1) 34 64 77 55

COKTEL VISION
(1) 46 30 13 89

DELPHINE SOFTWARE
(1) 49 53 00 03

INNELEC
(1) 48 10 55 55

MICROPROSE
(1) 40 08 02 88

OCEAN
(1) 40 53 03 48

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
 Tél.: (06-1) 46 62 20 00. Téléc.: 631 345.
 Fax: (06-1) 46 62 22 61.
 Pour commander notre correspondancier directement,
 remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le
 numéro du poste entre parenthèses.
 Abonnements: tél. (06-1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef
 Jean-Michel Biotière (2196)

Rédacteur en chef adjoint
 Philippe Seiler (2439)

Maquette/Secrétariat de rédaction
 Marnac

Secrétariat
 Yvonne Aparthand (2196)

Ont collaboré à ce numéro:

Nolde Beranet, Catherine Cornu, Serge D. Cruz,
 Elisabeth Estienne, Morgan Feryol, Raphaëlle Grin,
 Julien Guenb. Thierry Guillard, Jacques Harbon,
 Jean-Loup Jovanovic, Piotr Koroluk, Marc Lacombe,
 Antoine Larmatien, Dogue de Maure, Marc Messier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCIPLUS

Marc Pogal et François Jellime (2878)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
 Tél. (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
 Nathalie Tessier (2204)

Chefs de publicité
 Claudine Lefebvre (2202)
 Stéphanie Bormont (2201)

Assistante de publicité
 Cécile-Maria Raye (2854)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)

Springe Presse
 Alain Sotgioco, Directeur Général
 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
 Tél.: (1) 46 38 13 90

Abonnements

Tél.: (1) 64 38 01 25
 France: 1 an (12 numéros): 315 F (TVA incluse)
 2 ans (24 numéros): 562 F
 Etanger (brut, bateau): 1 an (12 numéros): 428 F
 2 ans (24 numéros): 788 F
 Tarif retraités (sans cotisation)
 Adressez vos réclamations à l'ordre de TILT à TIL
 B.P. 53, 77932 Perthes Cedex
 Pays-Bas/Belgique, tarif: 1 an (12 numéros): 2 600 FB
 2 ans (24 numéros): 4 775 FB
 Possible par virement sur le compte de Diapason à la
 Société Générale à Bruxelles n°210 0083593 31

Promotion

Fidérique Goerlaken (2161)

Directeur Administratif et Financier
 Marie-Paule Weits (2283)

Fabrication
 Marc Rigon (2375)
 Hugues Gironnez (2418)

Editeur

Tilt Microloisirs est un mensuel édité par
 TILT au capital de 4 299 540 F
 Principal associé: EM-IMAGES S.A.
 Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avia,
 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de Publication
 Francis Morel

Directeur Délégué
 Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles
 parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les
 informations redactionnelles publiées dans Tilt
 Microloisirs sont libres de toute publicité. Les anciens
 numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le
 numéro, à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932
 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être
 conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement
 article par article ou mensuel à l'ordre de Tilt, BP 53,
 77932 Perthes Cedex.

Dépôt légal: 3^e trimestre 1993

Photogravure: EPS
 Imprimeries: Sima Torcy, Fecomme
 Distribution: MLP
 Numéro de commission paritaire: 64 671

1869	115
Abandoned Places 2	96
Alien Breed 92:	
Special Edition	66
Arabian Nights	76
Assassin	68
Atac	58
AV-8B Harrier Assault	54
B-17 Flying Fortress	54
B.C. Kid	76
Batman Returns 89	
Battle Chess 4000	115
Battle Isle 93:	
La Lune de Chromos	123
Best of The Best	
Championship Karate	108
Betrayal at Krondor	69
Bill's Tomato Game	77
Blade of Destiny:	
Realms of Arkania	100,96
Blob	73
Blue Force	85
Body Blows	66
Breakline	68
Castles II:	
Siege & Conquest	121
Chess Maniac 5	
Billion and 1	115
Chuck Rock 2:	
Simon of Chuck	76
Civilization	116
Cobra Mission:	
Panic at Cobra City	86
Comanche Maximum	
Overkill	58
Comanche Mission Disk 1	54
Contraptions	114
Creepers	114
Cytron	66
David Leadbetter's Golf	10
Day of the Tentacle	86
Desert Strike	64
Dimo's Quest	124
Dogfight	55
Dune II	21
Eight Ball Deluxe	108
El-Fish	116
Entity	77
Eric the Unready	90
Eye of the Beholder III:	
Assault on Myth Drannor	97
F-15 Strike Eagle III	55
F17 Challenge	105
Fields of Glory	123
Flashback	92
Flight Simulator 5	57
Formula One Grand Prix	108
Freddy Pharkas Frontier	
Pharmacist	86
Front Page	
Sport Football	109
Full Metal Planete	123
Genesia	120
Goal	109
Goblins 2:	
The Prince Buffoon	92

INDEX

des logiciels

de ce numéro

Harrier Jump Jet	55
History Line	
1914-1918	125
Inca	91
Indiana Jones	
and the Fate of Atlantis	9
International Open Golf	
Championship	104
Ishar	97
Ishar 2	99
Jordan in Flight	109
Kether	82
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow	83,87
Kingmaker	122
L'ange et le Demon	82
Lands of Lore:	
The Throne of Chaos	100
Lemmings II:	
The Tribes	114
Lionheart	75
Lost in Time	87
Lost Secret	
of the Rain Forest	87
Lotus III:	
The Ultimate Challenge	107
Lunar Command	120
Mad Dog Mac Cree	63
Maelström	117
Micro Machines	63
Might And Magic III:	
les lies de Terra	97
Might And Magic:	
Dark Side of Xeen	98
Motorhead	67
NHL Hockey	105
Nigel Mansell's World	
Championship	110
Nigel Mansell's World	
Championship 1200	106
Nippon Safes, Inc.	88
No Second Prize	110
Omar Sharif's Bridge	117
One Step Beyond	120
Patriot	122
Pinball Dreams	107
Pirates Gold	85
Prehistorik II	77
Prime Manager 2	105
Premier Mover	106
Prince of Persia 2: the Shadow and the Flame	74
Privateer	58
Protostar:	
War on the Frontier	121
Quest For Glory III:	
Wages of War	92
Railroad Tycoon Deluxe	119
Return of the Phantom	88
Ringworld: Revenge	
of the Patriarch	90
Rome A.D. 92	85
S.C.Out	125
Sail Simulator	104
Seal Team	63
Shadow of the Beast 3	68
Shadow of the Comet	91
Simon the Sorcerer	83
Sink or Swim	74
Sleepwalker	72
Soccer Kid	62
Space Crusade:	
the Voyage Beyond	64
Space Hulk	65
Space Quest V:	
the Next Mutation	91
Spaceship Warlock	84
Star Legions	124
Starlord	83
Street Fighter II	67
Strike Commander	56
Stronghold	119
Stunt Island	56
Superfrog	74
Task Force 1942	125
Tegel's Mercenaries	65
The 7 th Guest	88
The Chaos Engine	62,65
The Complete	
Chess System	117
The Dark Half	84
The Humans	72
The Incredible Machine	118
The Journeyman Project	89
The Legacy	100
The Legend of Kyrandia	82
The Legend of Myra	118
The Legend of	
Ragnarok	118
The Lost Vikings	75
The Magic Candle III	98
The Shortrey	84
The Terminator 2029	67
Tomado	56
Transarcatica	122
Trolls	72
Ultima Underworld II:	
Labyrinth of Worlds	98
Ultima VII: Serpent Isle	99
Veil of Darkness	89
Vroom Multiplayer	106
Walker	64
War in the Gulf	124
Wayne Gretzky	
Hockey 3	107
Whale's Voyage	119
Wilson Prostaff Golf	104
Worlds of Legend:	
So of the Empire	99
X-Wing	57
Xenobots	62
Yo! Joe!	73
Zool 1200	75
Zool: Ninja of the	
N th Dimension'	73

RETOUR 2048 le distributeur spécialisé  présente

JAGUAR™

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

LA CONSOLE
JAGUAR + 1 JEU = **1 790 F.**

- ★ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
- ★ HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 Mo PAR SECONDE
- ★ PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BLITTER
- ★ PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
- ★ TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
- ★ EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.

- ★ SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
- ★ TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
- ★ EFFETS SPECIAUX CABLES HARD :
MAPPING, DEFORMATION,
LIGHTING, TRANSPARENCE...

GAGNEZ UNE
CONSOLE
JAGUAR
SUR 3615
RETOUR 2048

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

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE
PORTABLE COULEUR
16 BITS

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

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

RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE

Je joins un chèque Je joins un mandat postal Je paie par C.B. : N° (date d'expiration C.B. :)
Nom Prénom Adresse
CP VILLE Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

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

ATTENTION JAGUAR
QUANTITÉ LIMITÉE

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

ALONE IN THE DARK 2



A partir du 22 Novembre
IL REVIENT !

36 68 30 20

Pour en savoir plus sur la gamme INFOGRAMES
et gagner des cadeaux appeler le 36 68 30 20*.

*2,19 F la minute



3615

INFOGRAMES*

INFOGRAMMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex