

NUMERO SPECIAL... NUMERO SPECIAL...

- ▶ PC
- ▶ AMIGA
- ▶ ST
- ▶ MAC
- ▶ A1200
- ▶ CD-I
- ▶ FALCON
- ▶ CD-ROM
- ▶ 3DO

TILT

TILT

SPECIAL COLLECTOR

TILT

FAIT

TILT

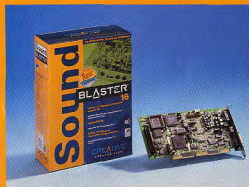
L2207 - 122 H - 32,00 F





Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible. Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant ! Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor. Version française.



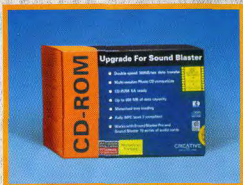
Sound Blaster 16 Basic

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



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc ! A toi les milliers de logiciels - jeux, musique, éducation, multimédia - pour détonner à plein tube ! Version française.



CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!



BLASTER

CREATIVE
CREATIVE LABS



Sound Blaster CD Discovery

La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce t'attends ?
Version française.



Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal [] [] [] [] [] [] Ville :

Tél. :

Je suis intéressé par : Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
 Sound Blaster 16 Basic Sound Blaster 16 MultiCD
 Sound Blaster CD Discovery CD-ROM Upgrade kit

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

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex
sous enveloppe correctement affranchie

EDITO

Onze ans, quatre mois, quinze jours et... Merde !!! Tilt est mort et je suis, nous sommes, fumasses. On a beau faire les beaux, se la jouer humour, «cheers, smile and happy New Year», ça fait vraiment chier. Bien sûr, il y a plus grave, c'est évident.

Il n'empêche... Et ne venez pas me dire que vous êtes choqué. Au moins, c'est clair, net et précis. *Tilt s'arrête.*

Pourquoi ? Comme toujours, les raisons ne manquent pas.

Nous pourrions discuter pendant des heures du marché de la micro-informatique, très sévèrement concurrencé par celui des consoles.

Nous pourrions évoquer les changements brutaux de politique éditoriale qui ont fini par avoir raison de nos lecteurs les plus tenaces.

Nous pourrions disséquer les stratégies tortueuses de «partenaires» qui ne se sont pas encore totalement remis d'avoir perdu l'Empire.

Nous pourrions évoquer toutes ces raisons, plus ou moins obscures, plus ou moins plausibles, qui ont trait à l'argent et au pouvoir. Nous pourrions trouver moult justifications, moult explications. Nous ne le ferons pas.

Ce n'est ni le lieu, ni le moment d'en parler. Peut-être, plus tard... Et maintenant ?

Maintenant, un grand merci à tous les lecteurs qui nous auront suivi jusqu'au bout.

Un grand merci à Christine, à Jacques, à Olivier, les plus anciens. Un grand merci à tous ceux qui se sont dépensés sans compter pour l'amour d'un journal (merci à toi, Guillaume !).

Un grand merci à tous les éditeurs, distributeurs, créateurs, amis qui ont cru, qui croient encore en Tilt et nous l'ont fait savoir, en particulier ces dernières semaines.

Et une certitude : ce n'est pas fini, loin de là. Le multi-média arrive en force, les jeux sur micro se transforment tout doucement en films interactifs, le virtuel nous rejoint enfin, et même les consoles se dotent toutes de lecteurs CD. Bref, l'informatique de loisir n'a pas fini de faire parler d'elle. Et si Tilt est mort, ses journalistes... Hum, disons qu'ils ont encore bon pied, bon œil. Ce qui signifie que vous retrouverez leurs signatures très bientôt, à commencer dans Consoles+, bien sûr, en attendant de nouveaux lancement.

Mais quand même... ça fait chier !

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

TROMBINOSCOPE

8

VIDEO WARS : LES GAGNANTS !

11

Quel succès ! Arrêtez, n'en jetez plus ! Notre grand concours Video Wars a déchaîné les passions... et les caméras. Vous avez été plus de trente à envoyer votre remake de Star Wars. Devant une telle débauche de talent, nous avons décidé de décerner cinq prix au lieu de trois. Serez-vous l'un des méga-gagnants du plus grand concours de la galaxie ?

L'EVENEMENT

14

Tilt fait «tilt» ! C'est la -mauvaise- surprise de cette fin d'année, un scoop extraordinaire : personne ne s'y attendait (surtout pas nous !). Retrouvez dans ces pages nos adieux déchirants et quelques-uns des nombreux témoignages de soutien que nous avons reçus.

LES PREVIEWS

18

LES NEWS

24

Sam & Max est la dernière production de chez Lucas. Difficile de faire plus foulaque et plus drôle.

CODE DES PRIX DE TILT

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



Subwar 2050 est le simulateur rêvé pour tous ceux qui ont pleuré devant le Grand Bleu et fondu devant la version longue d'Abys.

LES TESTS

34

L'arrêt de Tilt ne nous a pas empêché de continuer à jouer sur nos micros préférés. Même si, faute de place, nous n'avons pas pu tous les tester, nous vous invitons à découvrir avec nous les meilleurs jeux de cette fin d'année.

PAINT BOX

62

AVENTURE

64

MESSAGE IN A BOTTLE

80

FORUM

88



INDEX DES JEUX

Body Blows Galactic.....	54
Bubba'n' Six.....	58
Dungeon Hack.....	64
Gabriel Knight.....	68
Inca II.....	42
Incredible Toons.....	38
Leisure Suit Larry 6.....	72
Sam & Max Hit the Road.....	76
Silverball.....	50
Spectra Supreme.....	56
Subwar 2050.....	48
The Settlers.....	34
Zool 2.....	52

Delphine Software
présente



IN EXTREMIS



Un jeu de

Blue
Sphere

Disponible sur PC 386 minimum et carte VGA 256 couleurs.
Distribué par PPS, 150 Boulevard Haussmann 75008 Paris

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue
MICROMANIA
sur 3615
MICROMANIA



NEW

ULTIMA 8

Après Serpent

Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 : graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique !



IN EXTREMIS

Une superbe réalisation par Delphine/Blue Sphère ! Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



TERMINATOR RAMPAGE

Un mix de Ultima Underworld et de Wolfenstein 3 D. Vous incarnez un soldat qui doit

détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdane.



MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Il fait un malheur sur

console, il le fait sur votre PC. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo !

REBEL ASSAULT

Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC !



Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.

POLICE QUEST 4

Dans ce 4^{ème} volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un

criminel lâché dans la ville qui menace votre coéquipier. Une enquête réalisée en images digitalisées de toute beauté.



INDY CAR RACER

Le summum de la simulation de course F1. Grand Prix de MicroProse

semble être le Top ! Eh bien il faut réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née !

WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux d'hiver, US Gold vous a concédé une

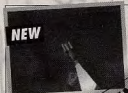


simulation parfaite, où vous pourrez skier, glisser, slusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves de cette compétition tabuleuse !

SAM & MAX

Un jeu d'aventure bourré d'humour au look bande dessinée (puisque adapté d'une bande dessinée).

Un interface facile d'utilisation avec des icônes. Le dernier Lucas Art à ne pas rater !



SUBWAR 2050

Vous pilotez un sous marin de combat de premier ordre. Défendez des zones

d'exploitation minière vitales. Une réalisation Microprose.

DOOM

Un jeu à la rapidité et à la polysensuelle impressionnantes : toutes sortes d'armes sont à



vos qualités de gestionnaire. Lutte contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de



TFX

Des vues multiples, zooming, caméra externe et placement variable, le choix entre 3 avions : F22 -

F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et très réaliste programmé par Orban.

GENESIA

Une superbe simulation de l'éditeur Microids. Développez et faites prospérer une terre, un



peuple, en exploitant tous les paramètres à votre disposition.

Gravis PC noir

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

Gamepad PC Gravis

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

199F



Manette SPEEDIKING 125 F
Manette NAVIGATOR 159 F
QUICKJOY 3 Supercharger 99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD 149 F

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

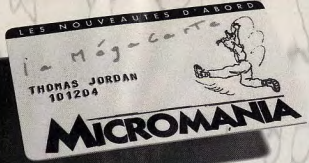
Apocalypse	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Canon Fodder	Second Samourai
Cool Spot	Simon the Sorcerer
Cyberpunk	Star Trek 25th Ann.
Darkmere	Street Fighter 1 + 2
F1	Ultimate Pinball
F17 A Nighthawk	Urduim 2
Goblins 3	Winter Olympics
Innocent	Wiz and liz
Jurassic Park	Wonderdog
K240	Zool 2

TOP 20 ST/AMIGA

Elite 2 Frontier	289/289F
Genesia	ND/349F
Hired Guns	ND/329F
Syndicate	ND/249F
O.M. Football	ND/249F
Space Hulk	ND/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Body Blows	ND/199F
Patrician	299/299F
Dreamlands	ND/289F
Alien Breed 2	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Goal	ND/249F
Alien 3	Nd/249F
Civilization	275/299F
Dune 2	ND/299F
F17 Challenge	ND/129F
Project X	ND/125F
Sensible Soccer 2	225/225F
Overdrive	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDIKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149 F



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA



Avec la Megacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

Un nouveau magasin Micromania à Montparnasse !

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

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

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13

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

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

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

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

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

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Apple Macintosh



SIM CITY 2000
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Lutez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000. Sortie courant janvier.

LEGEND OF KYRANDIA
Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.



LE TOP 10 MICROMANIA	
Break Line	199 F
Chuck Yeager Air Combat	399 F
Indy 4	399 F
Legend of Kyrandia	349 F
Eight Ball de Luxe	299 F
Red Baron	299 F
Civilisation	349 F
Prince of Persia	349 F
A Train	369 F
Carrier at War	349 F

LES MANETTES	
Gravis Mouse Stick	649 F
Gravis Gamepad	389 F

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

Titres		PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

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

Entourez votre ordinateur de jeux: Game Boy Megadrive Gamegear Sega Super Nintendo Apple Macintosh

N° de membre (facultatif)

*Sauf sur les Consoles - Remise différée

TROMBII

QUE VONT-ILS DEVENIR ?

Dans une dernière crise de mégalomanie aiguë, nous allons vous dévoiler nos vrais visages... Tilt, ce n'est pas seulement une poignée de rédacteurs gavés de Nutella et adorateurs de tentacules cosmiques, c'est aussi des gens normaux. Si, si... Enfin presque ! Que deviendraient ces dangereux spécimens, une fois lâchés dans la nature ? Certains ont déjà planifié la suite de leur carrière tandis que d'autres hésitent encore. Quoi qu'il en soit, si le cœur vous en dit, vous pouvez en adopter quelques-uns...



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

(Rédacteur en chef)

Qui a tiré sur JMB ? Les hypothèses fusent : Le fantôme de Lee Harvey Oswald ? Le contre-espionnage anglais ? Une femme jalouse ? Un complet castriste ? D'après le rapport de la commission Warren, l'attentat serait l'œuvre d'un seul tireur, mais les experts démontrent qu'en fait, plusieurs boîtes auraient été tirées, de plusieurs endroits différents. Touché à la cuisse, le leader de Tilt songe à assouvir sa passion pour la navigation en solitaire (mon œil !). C'est vrai qu'avec une jambe de bois, ça fait tout de suite plus sérieux !

DOGUE DE MAUVE

(Rédacteur en chef adjoint)

J'en ai rêvé, Doguy ! J'ai fait ! Depuis les temps qu'il songeait à mélanger ses passions pour Fatal Fury 2 et pour le cinéma d'action, Doguy se voit enfin offrir l'occasion unique de se lancer sur le marché du film de karaté !

Pourquoi pas, après tout : Dogue de Mauve pourrait difficilement être plus mauvais que Jean-Claude Van Damme (notez qu'ils portent tous deux des noms à particule). Il lui suffit d'afficher le sourire béat du benêt content de lui, et de rotter tous les trois mots ! Ne manquez pas sa première apparition à l'écran dans le dernier film de Jean Qui (plus connu sous le pseudonyme de John Woo) "Double Doguy, Double Dégâts !". Vous pourriez le voir affronter Marc Memier dans un final à couper le souffle



PHILIPPE SEILER

(Rédacteur en chef adjoint)

Papa depuis peu d'une petite Laureline, Philippe envisage très sérieusement une carrière de papa-



poule. Certes, une telle profession ne s'improvise pas et Philippe devra suivre un stage de formation avant de se lancer dans l'aventure... Au programme, une série de cours théoriques et pratiques qui devraient lui permettre de faire face à toutes les situations : pédiatrie, cuisine, couture, natayage, repassage, psychologie et close-combat. Bonne chance Jim !

MORGAN FEROYD

(Rédacteur)

Courageusement, Morgan a décidé de



partir tout de même pour les Amériques malgré l'adversité qui nous frappe. Il s'est même déjà inscrit pour la Transat en pédalo ("Le voyage coûtera moins cher comme ça..."). A défaut d'être le correspondant permanent aux States de Tilt, le bougre se prépare à une grande carrière de prestidigitateur à Las Vegas, en compagnie des inénarrables "Siegfried et Roy" les deux magiciens ricains à mouettes pectorales qui sévissent parfois dans les émissions de cirque de France 3. Morgan pourra enfin

mettre à contribution ses talents de magicien en faisant apparaître des ligres blancs et des otaries tachetées devant un parterre de membres emperlusés. Le bonheur quoi !

MARC LACOMBE

(Rédacteur)

Marc a tout d'abord pensé rester dans la presse en fondant "Marcadam Journal" en compagnie de Marc Memier. Mais depuis, le bougre s'est découvert une passion pour le dressage... Muni d'un fouet (NDLR : Oh oui ! Fouette-nous ! dixit ses trois maîtres, à qui il manquera) et d'un tabouret, le malheureux tente en effet de faire face au petit chaton que sa copine a tenu

à adopter et qui passe son temps à dévorer les sapins de Noël et les restes de blanquette de veau que le couple a le malheur de laisser traîner sur la table de la cuisine. Une profession aux débouchés limités. A moins bien sûr de fouetter des sous-préfets adjoints harnachés de cuir, ce qui rapporte plus.



TROBISCOPE



MARC MENIER

(Rédacteur)
Les mauvaises langues se prétendent que si Marc retourne en Thaïlande, c'est pour y monter un réseau de prostitution animale (canards, hamsters, pélicans, Christine Bravo, etc.). Mais si il rejoint sa patrie d'adoption, c'est pour retrouver Yakametsadzu, son maître de Kendo, et compléter sa formation en arts martiaux qui le mènera enfin sur la voie de la sagesse. Bonne chance petit Scarabée, et n'oublie pas ce précepte : "Quand on marche sur la queue du serpent, il hausse les épaules".

de Cannon Fodder. C'est sans doute cette mémorable journée passée à tenter de repeindre ses petits camarades en rouge à coup de pistolet à peinture qui a donné à Serge l'idée de s'engager comme mercenaire. Regardez-moi ce petit œil cruel... Les dictateurs, les politiciens véreux, et les barons de la drogue en tremblent déjà ! Et dire qu'il est médecin lui aussi !

NOELLE BERONIE

(Rédacteur)
Même si cela doit briser le cœur de nombreux lecteurs, la vérité doit être révélée : Noëlle est depuis longtemps la compagne de Morgan Feroyd ! Son concubin partant pour les Amériques, elle a promis de l'attendre sagement sur le port, au bout de la jetée, en réprimant les filets... Tout le monde sait qu'elle ne tiendra pas deux jours et qu'elle s'empressera de courir danser en minijupe au Macumba, la boîte la plus branchée de l'ouest du Finistère ! Ah les filles !



tution animale (canards, hamsters, pélicans, Christine Bravo, etc.). Mais si il rejoint sa patrie d'adoption, c'est pour retrouver Yakametsadzu, son maître de Kendo, et compléter sa formation en arts martiaux qui le mènera enfin sur la voie de la sagesse. Bonne chance petit Scarabée, et n'oublie pas ce précepte : "Quand on marche sur la queue du serpent, il hausse les épaules".



JACQUES HARBONN

(Rédacteur)
Je suis sûr que vous aurez du mal à le croire, mais Jacques est médecin (et ça n'est pas un jeu de mot facile, histoire de balancer des vannes sur l'ex-maire de Nice plâqué au Venezuela). Les hasards de la vie ont fait que Jacques s'est retrouvé égaré dans le monde de la micro pour d'obscures raisons (certains murmurent qu'il aurait été rayé par le Conseil de l'Ordre à la suite d'une expérience visant à réaliser un croisement entre une otarie et un chimpanzé : Lova Moore), mais il devrait bientôt retrouver le chemin du bistrot... Si dans Paris vous voyez une attaque "Jacques Harb Bonn, Seven-Guestelogue" passez donc le voir, ça lui fera plaisir.



CHRISTINE GOURDAL

(Première maquettiste)
Christine n'a qu'une seule passion : le cheval. Difficile de trouver des débouchés dans ce domaine... Depuis que ce sympathique moyen de transport est tombé en désuétude dans nos grandes villes, le nombre de carrières équestres est en effet plutôt restreint : il ne reste plus à Christine qu'à devenir joueuse de polo ou gardé forestier, à entrer dans la police montée, ou à se lancer dans la boucherie chevaline (beurk !).

OLIVIER MOURGON

(Maquettiste)
Olivier vient travailler tous les jours en moto, et le malheureux est souvent affligé d'une coupe de cheveux étrange à mi-chemin entre l'artichaut avarié et le grand tremblement de terre de San Francisco en 1906. Mais voilà que ce terrible handicap se transforme soudainement en un atout de poids



ANNICK CHOLLAT

(Secrétaire de rédaction)

A Titi, Annick, Annick pas son temps à tenter de contraindre les propositions machistes de l'ignoble Lacombe... C'est cet entraînement qui devrait lui permettre d'entrer sans problème dans la branche armée du MLF. Activiste redoutée, Annick projette déjà de plastiquer le "Body Body", un bar strasbourgeois garni de serveuses aux seins nus où les deux Marc ont leurs habitudes. Tremblez machos ! L'heure de la vengeance a sonné !



dûment brevetée sous le nom de "Coupe Melbar" ! Chapeau l'artiste !

JULIETTE VAN PAASCHEN

(Secrétaire)
Pas de panique, Juliette n'a aucune parenté avec Jean-Claude Van Damme... Elle est la douceur même et ne rote jamais, elle !



Après neuf mois d'étranges ballonnements Juliette vient enfin de mettre au monde une ravissante petite fille, baptisée Claire ! Comme des milliers de parents avant elle, Juliette va donc pouvoir se lancer dans l'élevage et connaître les joies du biberon de cinq heures et des couches super protectrices en Teflon avec double décapulseur avant. Courage Juliette, nous sommes de tout cœur avec toi !

LOIC BERTHELOT

(Rédacteur)
Depuis son inoubliable prestation dans VideoWars, notre remake "maison" de Star Wars, Loïc n'a cessé de recevoir des propositions des plus grands réalisateurs hollywoodiens. Après avoir refusé des dizaines de scripts qui lui semblaient trop légers, il prend actuellement des cours de patin à glace en compagnie de Robert de Niro afin de se préparer au tournage d'une version filmée de "Old On Ice". Il se tournera ensuite vers le 7e ciel avec un western-salamî de Sergio Jambonne : *Le groin sifflera trois fois* (la suite de *Duel à Verrat Creuse*), et un remake à m'ricain d'Aglaie et Sidonie et Sidonie (Le porc de l'angoisse 2 : le retour de la Rillette).

RAPHAËLE GRAS

(Secrétaire)
Raphaëlle se passionne pour la



peinture, comme son illustre homonyme (et non, je ne parle pas de Raphaëlle, la tortue ninja, mais de Raphaël, le peintre, bardi d'ignares !). Spécialisée dans la technique du trompe-l'œil, la bouresse compte tout naturellement se lancer dans la fausse monnaie. Ses premiers essais sont plutôt convaincants... Dommage que une version filmée de "Old On Ice". Il se tournera ensuite vers le 7e ciel avec un western-salamî de Sergio Jambonne : *Le groin sifflera trois fois* (la suite de *Duel à Verrat Creuse*), et un remake à m'ricain d'Aglaie et Sidonie et Sidonie (Le porc de l'angoisse 2 : le retour de la Rillette).

ERIC RAMAROSN

(Photographe)
D'après l'annonce de la disparition de Titi, Eric a le Blues... Chez n'importe qui d'autre, ce serait plutôt un inconvenient, mais Eric fait preuve en toutes circonstances d'un optimisme indérainable, même lorsque les pires catastrophes (guerres, famines, épidémies, nouveau disque de Joryc, etc.) s'abattent sur la planète. Associé à ses fabuleux talents de

SERGE D. GERD

(Rédacteur)
Il ya quelques mois, Samantha, la belle a été à l'attaque de presse de Virgin invitait Serge et Marc à une partie de Paint-Ball pour fêter la sortie



TROMBINOSCOPE

planiste, son petit coup de blues le transformera en meilleur pianiste de bar que la Terre ait jamais porté ! Une reconversion réussie ! Sans compter, chaque année, sa participation au traditionnel Paris-Strasbourg à la marche. Ça change de l'Airbus, non ?

YVONNE APANHUREL

(Secrétaire)

Ne vous fiez pas à ce sourire enjôleur !



Malgré son air innocent et son curriculum vitae digne d'un prix Nobel (maîtrise de physique d'élite, particules sur "Quark charmé et ris de veau vinaigrette"), Yvonne est une spécialiste en blagues osées, si vous voyez cela, vous le savez dire... Après avoir fait trembler la rédaction avec de sordides histoires de Toto qu'on oserait à peine raconter à un mercenaire guatémaltèque, Yvonne songe maintenant à fonder son propre journal : *Yvonne Heado*, le magazine des rigolos. On attend ça avec impatience et vous pouvez toujours envoyer des demandes d'abonnement !

Malgré son air innocent et son curriculum vitae digne d'un prix Nobel (maîtrise de physique d'élite, particules sur "Quark charmé et ris de veau vinaigrette"), Yvonne est une spécialiste en blagues osées, si vous voyez cela, vous le savez dire... Après avoir fait trembler la rédaction avec de sordides histoires de Toto qu'on oserait à peine raconter à un mercenaire guatémaltèque, Yvonne songe maintenant à fonder son propre journal : *Yvonne Heado*, le magazine des rigolos. On attend ça avec impatience et vous pouvez toujours envoyer des demandes d'abonnement !

NATHALIE TESSLER

(Directrice de publicité)

Finalement ça tombe plutôt bien, Nathalie était en plein démenagement au moment des faits... Du coup, elle n'a pas quitté son élégante salopette rose bonbon et ses ravissants gants de chantier fluo (parce qu'en toute circonstance, elle reste toujours très branchée, Nathalie), et a ouvert sur le



champ une entreprise spécialiste en démenagement. Il faut la voir soulever le piano d'une seule main tout en ouvrant les portes d'un coup de pied rageur en criant "ça chaut devant !".

Nous, on n'en doutait pas... Si vous voulez la reconquérir, allez donc sur le pont du Verazzano lors du départ du marathon de New York : le splendide justaucorps fluo, c'est elle...



FREDERIQUE GASBARIAN

(Promotion)

Mue par une indéfectible affection pour la gent animale, télé-spectatrice assidue de 30 Millions d'amis, inconditionnelle d'Alain Bougrain-Dubouze, Frédérique a décidé d'ouvrir un chenil afin de recueillir les malheureux toutous lâchement abandonnés par leurs maîtres sur l'autoroute A6 à la veille des vacances. Une noble et louable intention qui devrait servir d'exemple aux générations futures. Bravo Fred !



CLAUDINE LEFEBVRE

(Chef de publicité)

Claudine, elle, collectionne les nouours, (les bureaux de la pub sont une vraie ménagerie !). Selon certaines rumeurs, Claudine aurait décidé de se lancer dans le cinéma et interpréterait Pimprenelle dans un remake cyberpunk de "Bonne nuit les petits" aux côtés de Nouours, son idole de toujours.

STEPHANIE BONNARD

(Chef de publicité)

Surtout, pas de panique, je sais c'est terrible, mais il va falloir s'y faire : Après avoir découvert qu'elle avait le même prénom que Steph' de Mon', Stéphanie a décidé de tenter une carrière dans la chanson... On ne bouge pas, personne ne sort tant que je n'ai pas fini ! Steph' !! Le retour



"Vous aviez connu la peur, cette fois, vous allez connaître la terreur"... Ah on avait bien besoin de ça, tiens !

PASCAL BLANCHE

(Illustrateur)

Là, je le dis tout net, c'est une grosse erreur que de licencier ce sympathique dessinateur de BD ! En effet, privé de travail, le bougre retournera inévitablement à ses anciennes occupations : tagger les murs et les wagons de métro ! La SNCF et les RATP seront obligées d'embaucher des milliers de techniciennes de surface et de dépenser des sommes folles pour l'achat de Spontox et de Cit Amonical, ce qui provoquera l'étonnant déficit dont les répercussions plongeront la France dans une crise sans précédent depuis 1929 ! Que Ballardur ne vienne pas se plaindre ensuite, on l'aura prévenu !



Là, je le dis tout net, c'est une grosse erreur que de licencier ce sympathique dessinateur de BD ! En effet, privé de travail, le bougre retournera inévitablement à ses anciennes occupations : tagger les murs et les wagons de métro ! La SNCF et les RATP seront obligées d'embaucher des milliers de techniciennes de surface et de dépenser des sommes folles pour l'achat de Spontox et de Cit Amonical, ce qui provoquera l'étonnant déficit dont les répercussions plongeront la France dans une crise sans précédent depuis 1929 ! Que Ballardur ne vienne pas se plaindre ensuite, on l'aura prévenu !

CECILE-MARIE REYE

(Assistante de publicité)

Cécile collectionne les zèbres (Rey zé... Zèbre : Humour ! Et en plus, c'est vraiment vrai !) sous toutes leurs formes (porte-clés, brosse à dents, palliasson, pin's, etc.). Cécile ne peut imaginer un instant de vivre sans avoir sous les yeux, à tout moment, de superbes rayures bien parallèles... Sa future carrière est toute tracée : elle deviendra guide à Thoiry.



FANGOR

(Responsable Hot-Line)

Voilà une reconversion qui ne pose à aucun problème... Certains propos entendus sur la Hot-Line ("Bouchez l'orifice avec un journal pour éviter d'être



asphyxié", etc.) nous poussaient à le soupçonner d'avoir établi une ligne parallèle pour son propre compte. Cette fois, c'est officiel, Fangor ouvrira bientôt son propre minitel rose, 36 15 FANGORA, où il pourra enfin laisser libre cours à son imagination débordante. Amis obsédés, précitez-vous, y'en aura pour tout le monde !

FRANCOIS JULIENNE

(Responsable minitel)



Après des années passées à le dos courbé devant l'écran du Minitel, Jugu a presque complètement perdu la vue et les touches de son clavier azerty resteront sans doute gravées au bout de ses doigts jusqu'à la fin de ses jours... Aussitôt libéré de ses chaînes, l'animal a joué d'un harmonica, un guide du Macramé illustré d'une chemise à fleurs dans sa valise et a sauté dans le premier 2CV en partance pour Woodstock ! Que Krishna le protège !

MARIE POGGI

(Responsable Minitel)

Lassée de la vie citadine, Marie compte bien profiter de la situation pour se retirer dans son pays natal, la Corse, auprès de sa famille. Elle y élèvera sans doute des chèvres, et vivra de la vente de ces fromages immondes qu'on oserait à peine donner à manger... Comment ? Je suis en train de dire du mal de votre

sœur ? Mais monsieur... Calmez-vous, je vous prie... Mais non, non, je ne la regardais pas votre sœur ! Posez ce couteau et lâchez ce fusil, vous pourriez blesser quelqu'un... Aei !



Photo de fond extraite de Silverball, de Tom 17, un bon petit finger qui a permis à toute l'équipe de fil de meubler les longs moments de désespoir... tout marquant les derniers jours du magazine. Pour le moment, c'est Jugu qui détient le meilleur score.

VIDEO WARS

Étant donné les circonstances, on a eu très peur de devoir arrêter Tilt sans avoir eu le temps de publier les résultats du concours le plus délirant de toute la Galaxie. Heureusement, la Force est avec nous et voici donc avec un peu d'avance la présentation des cinq heureux gagnants (eh oui, on n'a pas eu le cœur de ne garder que trois finalistes comme prévu !), accompagnée d'un résumé des autres réalisations. Faute de temps et de place, il en manque quelques-unes, mais celles que nous présentons ici sont tout à fait représentatives de la montagne de délires sur pellicule que nous avons reçus ces dernières semaines. Bravo à tous ! Comme promis, tous les participants recevront une maquette d'un des vaisseaux de Star Wars. Youpi !



PREMIER PRIX KRUSI ET STUDER

Sumomnés "les Suisses fous" par toute la rédaction, ces deux gaillards nous ont concocté un véritable petit chef-d'œuvre qui s'est imposé d'emblée comme le grand gagnant du concours ! Le film démarre sur une version disco délicieusement ringarde de la musique de Star Wars (un collector !). Les bougres ont ensuite refait les grandes scènes du film jusqu'à l'attaque de l'Étoile Noire, avec des décors en carton dessinés à la main et des marionnettes artisanales hilarantes : la princesse Leia est une balle de ping-pong entourée de deux pelotes de laine, Obiwan Kenobi est une chaussette glissée dans la manche d'un vieux manteau, Luke est composé de trois brins de laine et de



deux balles de ping-pong collées sur une chaussette. Quant aux gardes impériaux, ce sont des rouleaux de papier toilette recouverts de goblets plastiques pour faire les casques !

Il faut avoir vu la scène de la Cantina, Grandbacc, avec une intervention de Chewbacca digne du Muppets Show ! Dans l'ensemble, on retrouve les dialogues du film ("Au secours Obiwan Kenobi, vous êtes mon seul espoir !" dit

avec la voix de Piggy la cochonne, prend tout de suite une autre allure) agrémentés de quelques répliques "maison" ("Larguez les torpilles à protons ! ... Bon, alors ça largue ouï ?"). Ce film plein d'humour réalisé avec trois bouts de ficelle est accompagné d'un bêtisier (où l'on aperçoit Leia et Vador dansant une valse, ainsi que M. Spock !) et d'une superbe jaquette dessinée à la main ! Bref, ce génial croisement entre Star Wars et le Muppets Show ne pouvait pas obtenir autre chose que le premier prix !

DEUXIEME PRIX PATRICK MICHEL

Arrivé parmi les dernières cassettes, le petit film noir et blanc intitulé «Darth Vador Blues» de Patrick Michel a créé la surprise. Patrick, avec un talent et un humour évidents, s'ingénie à démythifier le personnage de Dark Vador. On retrouve celui-ci perdu dans l'espace, à l'intérieur d'un vaisseau en sale état où rien ne semble fonctionner et dans lequel le «chat de l'Étoile Noire» est venu faire ses besoins (!). Assailli par les rebelles et les mauvaises odeurs, notre pauvre Dark



Vador finira par conclure, avec le ton las d'un Jacky Darbois de l'espace, qu'il est vraiment devenu trop vieux pour ça (cette scène est d'ailleurs le prétexte à l'appartenance réussie d'un Yoda factuel). Original, remarquablement réalisé et très drôle, «Darth Vador Blues» mérite aisément son deuxième prix.

TROISIEME PRIX (EX AEQUO) LAURENT SOUGEY-LARDIN

Ce film réunit les qualités de la plupart des œuvres que nous avons reçues : on y trouve des maquettes, des décors et des acteurs, alors que la plupart des autres candidats n'utilisaient pour la plupart qu'un seul de ces trois ingrédients. On peut voir un cockpit de Millennium Falcon très réussi et un costume de ZéPO impressionnant (rendu aveugle par les lampes électriques qu'on lui a placé sur les yeux, le malheureux acteur qui incarne le droïde court difficilement dans les couloirs, soutenu par ses camarades !). Le montage est bien fait et on trouve en prime une petite touche d'humour (Han Solo sort la tête par la portière du Falcon pour regarder arriver les chasseurs ennemis !). Un grand bravo aussi au capitaine Nida qui a dû mal à se retenir de rigoler lorsque Vador le menace, ce qui a provoqué chez nous une franche hilarité !

TROISIEME PRIX (EX AEQUO) FRANK ROZIER

Frank a accompli là un travail considérable : il a réussi à recréer la quasi-totalité des scènes du film en animant image par image des maquettes et des figures agrémentées de décors faits maison. Le montage et la réalisation sont excellents. L'animation est rusée et quelques incrustations vidéo simulent les tirs lasers. Le film est accompagné de la superbe musique de John Williams et de dialogues tirés de la bande-son du film qui collent remarquablement bien à l'action.

Pour l'attaque finale de l'Étoile Noire, le bougre n'a pas hésité à mettre le feu à quelques maquettes artisanales. Sans doute inspiré par la Force, Frank avait réalisé ce film avant même que nous ne lancions le concours, mais il a eu l'honnêteté de nous le faire savoir et la qualité de son travail est telle qu'il aurait sans doute remporté un prix avec seulement quelques-unes des séquences de son film.

TROISIEME PRIX (EX AEQUO) JEAN-FRANCOIS DURANT

Là, on nage carrément en plein délire ! «Igar et Grnchko présentent : Temps 2». Un reporter interroge Georges Lucas, une personne (entre deux séquences, l'interviewer se coupe les ongles de pieds et joue du ukulélé !) avec extraits du film à l'appui : l'abordage du vaisseau de Leia par Vador, la discussion entre Solo et Greedo dans la Cantina, l'évasion



de Leia des geôles impériales et un superbe duel à l'épée laser entre Vador et Luke. Costumes et décors sont vraiment très réussis et on passe sans cesse du délire le plus total (!l'interview, que Lucas se termine sur un joyal "May the Force be with you !") à la reconstitution fidèle des scènes du film. Le générique final précise qu'aucun animal n'a été blessé pendant le tournage et que les décors et les costumes sont entièrement recyclables (on trouve également un message subliminal visant à enrôler le spectateur dans les forces de l'Empire).

PRIX SPECIAL DU JURY OLIVIER LEONARDI

Ce film est sans doute le plus beau et le plus "pro" des films que nous ayons reçus. L'auteur a superbement filmé le flipper Star Wars, avec de superbes éclairages et de gracieux mouvements de caméra. Celle-ci suit les évolutions de la balle et s'attarde sur les écrans à cristaux liquides reproduisant des scènes du film. Le montage est un chef-d'œuvre de précision qui colle parfaitement à la superbe musique de John Williams qui constitue le fond sonore du film. Un vrai clip ! Certes, contrairement aux autres candidats, Olivier n'a rien créé (pas de maquettes, de décors ou de costumes) et sa réalisation est quelque peu "hors-sujet", mais c'est tellement réussi qu'on tenait absolument à le récompenser ! Ubi Soft a donc gentiment accepté de lui

envoyer quelques cadeaux supplémentaires !

DAMIEN DRISS

Damien et son équipe ont décidé de reconstituer le duel final au sabre-laser entre Luke et Vador dans L'Empire Contre l'Attaque. Les sabres-laser sont des rouleaux de papiers cadeaux qui s'entrechoquent en faisant des pluits «STUMP !», mais l'ensemble est plutôt réussi. Luke joue plutôt bien et on a droit à de très belles images, comme celle où, amputé d'une main, il se raccroche à un



escalier (grâce aux éclairages et aux ombres, on se croirait dans le film !). On peut également voir Luke en train de bricoler sa main artificielle. C'est un peu court, mais on aime bien quand même !

MATTHIEU MARCHEGUET

Matthieu et son copain nous ont franchement surpris. Leur film retrace un duel à l'épée-laser entre Obiwan et Vador.

Lorsqu'on les a vus armés de véritables néons de salle de bain branchés sur 220 V, on a tout d'abord pensé qu'ils allaient se taper dessus mollement, pour éviter de finir électrocutés.

Eh bien pas du tout ! Les bougres se tapent dessus allégrement et on se demande comment ils ont pu faire pour ne pas casser leurs néons ! Aucun



doute, ceux-là comptent parmi les plus beaux sabres-laser qu'on ait vus. Dommage qu'il n'y ait ni scénario, ni musique, ni dialogues et que le décor se résume à deux-trois meubles et une tête poussée contre les murs du salon (on voit même le lustre !). Bel exploit technique en tout cas !

F. LECARDONNEL

La première cassette que nous ayons reçue. L'auteur a filmé ses maquettes de Star Wars sous toutes les coutures, avec la bande-son du film en fond sonore, le tout entrecoupé de longues séquences d'intro empruntées à X-Wing. Les maquettes sont superbes et remarquablement bien peintes, mais les plans sont un peu trop statiques pour



susciter l'enthousiasme. La première séquence montre une speeder-bike immobile, en plan fixe, tandis que la bande-son donne l'impression d'une poursuite hyper rapide. Le reste est à l'aventure avec, au menu, le Millennium Condor, un Quadropode impérial, un X-Wing, et un Tie Bomber. A part quelques rares plans plus dynamiques où la caméra suit les évolutions des vaisseaux dans la forêt, on s'ennuie ferme. En revanche, F (qui donc se cache derrière cette initiale mystérieuse ?) peut nous donner à tous des leçons de modélisme ! Comp-toons les autres participants, on lui envoie... une maquette de Star Wars ! Il les a déjà toutes, mais tant pis !

VLADIMIR RODIONOFF

Nos petits chouchous ! Le film démarre sur une parodie d'Indy 2, lorsque Luke surgit pour remettre le film sur les rails et lancer le générique. Bourré de second degré, ce film propose une scène inédite de la trilogie : la rencontre entre le petit groupe de rebelles (Solo, Leia, Luke et Chewbacca) et Vador (un adorable



bambin de 1m20 à tout casser). «Que la Force soit contre vous ! J'attire vos pistolets di-ll tandis que les pistolets tombent mollement des mains des rebelles... «Ah, ça marche pas. Salets d'aimant !» reprend-il aussitôt ! Un grand moment d'émotion seulement égalé par l'hilarant duel final où Luke le terrasse et termine sur un «Et si t'achètes pas Tit la prochaine fois, je te referais la même chose !» tellement plein de menaces que certains ici sont inquiets quant au sort de ce pauvre enfant.

G. GIRARD

Retour au source avec ce film qui reprend le début du premier épisode, au moment où Luke rencontre Obiwan ainsi que le scène de la Cantina (amputé de la rixe qui a valu deux côtes féllées à Doguy, notre cascadeur maison) mais forte de l'affrontement Solo-Graeco, la réalisation est très bien déguisée. La qualité est agréable et le doublage sonore bien fait. Par contre, le jeu d'acteur est un peu trop théâtral pour le type de scène choisie. Et les décors sont parfois un rien succinets (par exemple, la poubelle transformée en D2R2 est

fameuse). Enfin, ne pinaillons pas, c'est quand même très bien.

FRANCOIS TONDEUX

Bourré de figurants (au moins quinze !), ce film réunit par une joyeuse bande de copains s'écarte un peu du sujet par moments, mais reste tout de même bien sympathique. Ça démarre très fort avec une scène de la Cantina dans laquelle, entre autres extraterrestres, un Bisounours se fait éclater à coups de mitraillette. On passe ensuite à une longue séquence au cours de laquelle Yoda (une marionnette très réussie) entraîne Luke dans la forêt. Une séquence qui sert de prétexte à une



démonstration d'arts martiaux (sabre, nunchaku, etc.) impressionnante, brillamment réalisée par Steve (Jean Xu voudrait l'engager pour son prochain film avec Doguy et Van Damme).

STEPHANE JACQUOT

Cette course-poursuite délirante entre Luke et Leia, Vador et ses sbires a été tournée dans un centre commercial, à la plus grande surprise des passants. C'était en effet très courageux de se balader dans la rue en costume de Stormtrooper (tout en blanc avec des masques de souris !). On a bien aimé la



poursuite en voiture (aucun des protagonistes n'ayant le permis, les véhicules restaient à l'arrêt), surtout lorsque Vador s'écrie : «Ils sont dans une 104, ils n'ont aucune chance !». Pour finir, on a également droit à une jolie scène de duel à l'épée-laser entre Luke et Vador, passé en accéléré. Du grand délire même si l'ensemble est un peu trop confus.

RICHARD RICHTER

Parmi nos favoris, ce film réalisé par d'ailleurs marseillais nous a fait hurler de rire. Le film démarre assez sérieusement alors que Luke, dans le cockpit de son X-Wing (remarquablement reconstitué) s'écrase sur Daghoba, où il fait la connaissance de Yoda. La maquette du X-Wing a plus l'air d'un moustique que d'autre chose, mais les costumes sont superbes. Le sommet est atteint lorsque

Luke, affublé d'une terrible moumoute, se met à parler avec un fort accent méridional ! Difficile de résister au feu tire devant cet Hugolin Skywalker tout droit sorti de Jean de Florette contre l'attaque ! Premier ou second degré ? On ne le saura jamais. On panche plutôt pour la seconde solution mais, quoi qu'il en soit, c'est un des films les plus réussis que nous ayons reçus.

STEPHANE MANSAT

Ce film, «Vador's Revenge», aurait pu remporter le prix du meilleur scénario si on l'avait prévu. Les auteurs ont eu la bonne idée d'imaginer la suite de la trilogie et de raconter la vie de fils de Solo et Leia. On découvre ainsi un Han Solo vieux et alcoolique qui ne cesse de ressasser ses exploits guerriers («Et puis avec les Ewoks, qu'est-ce qu'on s'est marré !») et qui fait la morale à son fils, lui aussi alcoolique («Ah, non, tu gèrbes pas ici !»). Solo est légèrement assassiné par Vador et le fiston décide de le venger. Après une séquence de musculation (abdos, rameur, vélo d'appartement, etc.) qui parodie allégrement Rambo et Rocky, on a droit au combat final dans lequel le jeune homme se laisse peu être un peu trop aller pour un chevalier Jedi («Salopard ! J'avais l'buter !»). C'est plein d'humour et bien construit, mais les décors et les costumes sont un peu légers. Dommage !

DANIEL SIEGFRIED

Cette cassette reprend fidèlement quelques scènes de Star Wars réalisées à l'aide de figurines et de maquettes. C'est plutôt bien filmé et les décors faits maison sont très réussis. On peut ainsi voir l'abordage du vaisseau de Leia, la scène du char des sables et des Jawas, et la scène de la Cantina. Du très beau



travail (quelques scènes sont animées image par image), mais qui reste un tout petit cran au-dessous de la réalisation de Frank Rozier qui, dans le même genre, fait preuve d'un peu plus d'imagination.

NICOLAS SCHWEITZER

Avec ce film intitulé *Hard Vador*, on a affaire à un joyeux délire d'une bande de copains plutôt rigolotes ! Un narrateur volontairement nul introduit l'histoire et intervient de temps à autres, s'attardant, ainsi que le cameraman sur des posters de plynmatels collés dans le décor. Pour recréer le Landspeeder de Luke, les bougres se sont payés une chouette gamella en scooter et Obiwan remet à Luke la matraque de son père, qui selon lui était un excellent CRS ! En voyant l'affrontement entre Luke et Hard Vador (le genre loubard), on sent qu'ils se sont bien marrés. Nous aussi !

LUC DIDIER

La scène où Yoda entraîne Luke pour devenir un Jedi a inspiré beaucoup de nos candidats. Luke court dans la forêt avec sur le dos une marionnette de Yoda pas très réussie. On passe ensuite à la séquence de la grotte où Luke affronte Vador et le décapite. L'ensemble est bien filmé, mais les costumes laissent un peu à désirer. Bravo quand même pour avoir eu le courage de braver le froid de cette sombre forêt !

PAUL STELIZIK

Paul et ses copains nous offrent Les mémoires d'un jedi. Luke, vieux et toussotant, raconte un épisode de sa jeunesse : sa rencontre avec l'empereur. L'idée est excellente et l'ensemble est plutôt bien réalisé, malgré un décor un peu bizarre (l'Étoile Noire a-t-elle jamais ressemblé à un grenier décati ?). On a beaucoup apprécié le thème musical de Vador joué à l'orgue Bontempi ! Le texte du film est respecté, mais la séquence manque un peu de rythme.

CHRISTIAN LE BARS

Là, on sent que l'équipe s'est donnée beaucoup de mal et le résultat le prouve. Les costumes sont vraiment superbes et



un effort a été fait pour les décors. On retrouve la plupart des personnages de la trilogie, y compris les adorables petits Ewoks. Dommage que les dialogues aient été remplacés par un commentaire assez tristouin qui donne parfois au film des allures de documentaire façon commandant Cousteau !

THE WHISKAS TEAM

Voici l'une des vidéos à classer dans la catégorie "déliante et exubérante". La joyeuse équipe de Whiskas Team (quel nom !) s'est attaquée à la gageure de recréer la scène du repaire de Jabba dans le Retour du Jedi. Avec un casting très nombreux (on plaint tous le pauvre gars rondouillard qui a dû assumer le rôle de Jabba ou encore cet extraterrestre qui se balade en permanence avec un ballon-sauteur sur la tête). Dommage que le film souffre de problèmes techniques (couleurs, montage, doublage) mais l'essentiel est là. Ils ont bien mérité leur maquette !

MOURA DE CASTRO PAULO

Ce qui nous a beaucoup impressionné dans le film de Moura et son équipe, c'est la qualité technique exceptionnelle de l'ensemble. Belle image, son pur, doublage sonore bien réalisé, décors hyper-soignés et costumes travaillés (le

combat Vador/Obiwan est le meilleur que nous ayons vu). Il s'en est vraiment fallu d'un cheveu de wookiee qui'il se retrouve lui aussi parmi les ex aequo du troisième prix. Notre seul reproche : malgré une interprétation sympathique, l'action manque de punch. Mais il reste l'un de nos favoris.

CORALIE FARGEAT

Coralie et tous ses amis ont eux aussi accompli un travail remarquable. Leur film, qui retrace les événements marquants du Retour du Jedi, est sans doute l'un des plus variés. Il mélange



allègrement des scènes d'animation image par image, des extraits du film et des scènes réalisées en live. La bande-son est à peu près du même tonneau, c'est-à-dire très réussie. Nous regrettons un peu certaines scènes parfois confuses et la disparité des costumes (Leia est superbe mais les Ewoks manquent de réalisme). Quoi qu'il en soit, on a vraiment aimé.

OLIVIER SPERANDIO

Loïn d'arriver dernier comme les craignent ses auteurs, le film d'Olivier Sperandio est l'un des plus drôles que nous ayons vus. Le joyeux drilles qui y ont participé nous servent leur version de la fameuse scène de la Cantina. Entre Han Ben Solo, le pilote tout droit sorti du Sentier, Obiwan Kestadi le jedi décapé, Luke Moonwalker qui se prend pour Michael Jackson et Chowis qui n'a de wookiee que la brutalité, on ne s'ennuie pas une seconde. Ah, j'oubliais presque le générique de début (où il représente en cœur la musique) et le fin (en accent tranche de rire, ce Video Wars là !)

FRANCOIS DUPLY

Pour ce qui est du scénario, François a vraiment fait fort ! Son film raconte l'histoire d'un fan de Star Wars qui, par une nuit d'orage, se retrouve projeté dans son film préféré (le Retour du Jedi, apparemment). S'ensuivent la poursuite en speeder-bike (chapeau !), l'assaut du générateur du champ de force de l'Étoile Noire, la confrontation avec l'Empereur, le tout présenté par un Alain Decaux en robe de bure ! C'est la destruction de la diabolique station sidérale qui ramènera notre héros-malgré-lui dans son salon... pour découvrir que son frère qui jouait à PacMan est poursuivi par les fantômes du jeu vidéo ! Une très jolie chute pour un film vraiment sympa.

FABIEN IZARD

Transmise à la rédaction avec plus de



précautions que s'il s'agissait des plans de l'Étoile Noire (et une bonne dose d'humour), la vidéo de Fabien, Olivier, Lucas, Ronald, Jean-Sébastien et Jérôme ne nous a pas déçu. De bonnes idées de montage émailent ce remake du Retour du Jedi, avec en particulier des confrontations Luke/Vador et Luke/Empereur de grande classe (bien joué les fashés !). Une mention spéciale pour les décors, parfaitement appropriés (dis, Fabien, t'habites dans une base spatiale ou quoi ?).

RADJOJICIE ET CIE

Pour réaliser cet extrait du Retour du Jedi, c'est toute la famille Radjojicie (y compris le chien Alf !) et ses amis qui s'est lancée dans l'aventure cinématographique. Un gros effort a été fait sur les costumes et les maquillages et tous les jeunes acteurs d'une dizaine d'années ont mémorisé les véritables dialogues du film. OK, c'est un peu laborieux parfois et le ton n'y est pas toujours mais l'enthousiasme et les idées ne manquent pas. Bien joué !

DERNIERE MINUTE !

Nous sommes le trois janvier au soir et, alors que toute la France se remet du réveil, l'équipe de Tili est plongée dans une panique mêlée de joie : une véritable avalanche de cassettes vidéo vient de s'abattre sur la rédaction et nous devons boucher le journal ce soir ! A notre grand désespoir, toute de temps et de place, non seulement les résumés sont réduits au minimum, mais, qui plus est, nous ne pouvons parler des derniers films recus. Il y en avait pourtant de fameux, et tout particulièrement le film d'Alain et Claude Brunet, entièrement réalisé sur PC en 320 x 200 et 256 couleurs (l'attaque de l'Étoile Noire). Il nous faut aussi citer l'empire s'empire, réalisé par l'équipe de Gilles et Estelle Merle avec beaucoup d'humour et quelques trouvailles scéniques. Humour toujours avec les Megastar Productions, tandis que Paul Lacroix abattait un gros boulot. Beau travail également de la part de Zerbib Ilan et Hamilton Becerra. Enfin, une mention spéciale à Morgan et à ses copains d'Herbay : on n'a pas tout compris mais, au moins, le cœur y était ! Nous tenons à vous dire que nous sommes sidérés par le travail et les efforts que vous avez fournis. Il faudrait au moins dix pages pour parler en détail de tous ces petits chefs-d'œuvre, mais comme n'avons pas la place, je résumerai donc le tout en une phrase : VOUS ETES GÉNIAUX ! De la part de toute la rédaction, et du fond du cœur, bravo à tous et merci pour ce fabuleux cadeau de fin d'année que vous nous offrez pour finir en beauté !

Joue et gagne !

LA MEGA CD2 !



+
1 CONSEIL
DE JAGNER
PAR JOUR

LA PANASONIC SZ1 - REAL !!!

300

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.9801

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 105



Fangor, l'Ént de la hot line, recevait tous les jeu'dis vos appels angoissés. Un grand Monsieur (plus de 2 m 1).



Pour certains, les textes pleins d'humour de Marc ne valaient pas les blagues saloées d'Yvonne.



Depuis la triste nouvelle, Doguy a ce regard de chien battu. Allez, prend pas cet air irlandais (jeu de mot) !



Christine et Elisabeth dans leur période cuir : ça va faire jaser dans les chaumières !



Nou, Morgan, les incantations ne réussissent pas à ranger le bordel de la salle des machines...

TILT FAIT TILT



Voilà, c'est fait : Tilt s'arrête. Mais on n'allait tout de même pas partir sans vous dire au revoir ! Entre ces deux Unes, 136 mois vous contemplant, soit plus de 4 000 journées passées à traquer l'info et à tester les meilleurs (et les pires) jeux de la galaxie. Nous avons demandé leur avis à quelques personnes clé du monde des jeux qui nous ont gentiment répondu.

Étonnant de voir à quel point tous (y compris nos "adversaires") sont surpris et peinés par cet arrêt. Nos journalistes, eux, ont tenu à figurer dans cette page pour vous adresser un dernier salut plus personnel.

Mais comme le dit Doguy : "Ce n'est qu'un au revoir... We'll be back !"



ET VOUS, ÇA VOUS FAIT QUOI ?

Ils sont sur le devant de la scène et préparent les lendemains de la micro. Nous leur avons demandé leur réaction à l'arrêt de Tilt et ils ont aimablement (et même chaleureusement) répondu. Que Messieurs Braille, Diberder et Weill en soient chaudement remerciés, ainsi que tous ceux qui, au cours des années, nous ont assuré de leur sympathie et de leur confiance. A tous, un grand merci.

ALAIN LE DIBERDER DIRECTEUR DE LA RECHERCHE ET DES ÉTUDES - FRANCE TÉLÉVISION

La nouvelle de l'arrêt de Tilt me consterne. En fait, je n'y crois pas, et je suis persuadé que, sous une forme ou sous une autre, avec ou sans son titre, ce magazine survivra.

Je l'ai dit en plusieurs endroits, et même écrit, je considère Tilt comme le meilleur titre français de son domaine. Et je le dis d'autant plus volontiers que, contrairement à ce que s'imaginent certains de ses concurrents, je suis totalement indépendant de votre magazine; même si, avec les années, je suis devenu ami de cette rédaction, ce dont je me flatte. J'étais un lecteur de longue date, et c'est uniquement la qualité générale des articles de Tilt qui m'a conduit, il y a quelques années, alors que j'étais au ministère de la culture en tant que conseiller au ministre, à prendre contact avec Jean-Michel Blottière.

Le plus ancien titre français s'arrêterait donc, un des plus anciens dans le monde aussi, au moment où le domaine qu'il a largement contribué à faire connaître et aussi à faire progresser connaît un virage important, précisément en direction de programmes plus ambiteux, au public plus large. Cela laisserait un trou désolant dans les kiosques et affaiblirait le secteur. Je suis persuadé que les annonceurs en sont aussi conscients que les lecteurs.

J'espère que votre équipe, des secrétaires au rédacteur en chef, trouveront une issue heureuse à cette crise. Mais si vous savez certain encore une fois que, sous une forme ou une autre, Tilt survivra, même sous un autre nom.

Je vous assure ma solidarité dans ces instants, et vous remercie personnellement pour l'accueil qui

m'a toujours été fait, tant dans vos locaux que, parfois, dans vos colonnes.

THIERRY BRAILLE P.-D.G. DE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

La nouvelle de l'arrêt de Tilt m'a beaucoup choqué. Avant tout par la dimension humaine de cet arrêt soudain : je cotoie l'équipe de Tilt depuis longtemps et je conçois l'épreuve que cela doit représenter pour eux. Ensuite parce que Tilt est LE magazine mythique de la profession en France (et même à l'étranger). A la fin de mes études, alors que j'allais faire mes premiers pas dans le monde de la micro, j'ai immédiatement acheté le Guide de Tilt pour préparer mes entretiens. Tilt (et les Tilt d'Or que les gens décrivent parfois mais auxquels ils assistent toujours) est sans doute le magazine le plus connu à l'étranger. Virgin Angleterre et Allemagne ont d'ailleurs réussi eux aussi très vivement à cette nouvelle.

Il est vrai que je ne connais pas toutes les données inhérentes à la gestion d'un magazine. Mais lorsque l'on prend les données économiques actuelles du monde de la micro, on se dit que Tilt avait forcément un avenir. Rien que son titre représente un capital.

Au niveau du marché, il nous semble clair que les jeux sur PC et CD-ROM vont subir une immense croissance. Pour 95, cela pourrait

être un accroissement de l'ordre de 80 à 100%. Et ensuite, on peut imaginer une augmentation de dix fois ces chiffres ! Dans ce contexte, la décision d'arrêter Tilt est pour le moins surprenante.

Je tiens à vous exprimer une nouvelle fois mon soutien et je souhaite bonne chance à toute l'équipe.

LAURENT WEILL P.-D.G. DE LORICEL

Le temps me manque malheureusement pour réagir comme je l'aurais souhaité, mais c'est avec une émotion réelle et sincère que j'ai appris la disparition de Tilt. Tout d'abord, il est vrai que la fin d'un magazine est toujours vécue comme quelque chose de très pénible car elle touche bien entendu ceux qui l'ont crée mais aussi des dizaines de milliers de lecteurs. C'est dire l'impact d'un tel événement.

Mais Tilt est surtout le magazine qui, né avec l'industrie de la micro, a su grandir avec elle et s'adapter à ses changements et ses caprices. Privilégiant l'information du lecteur et une veille technologique drastique, il est et demeurera un document de référence irremplaçable. Souhaitant que l'année 1994 apporte un nouvel espoir aux membres de la rédaction, je vous prie d'agréer l'expression de mes sentiments distingués.



Qui a dit que le journaliste ne les aimait pas ? Regardez donc l'état de Serge et Marc...



Pascal Blanché (général illustrateur), Christine et Jérôme (Informativa). Et oui, le réseau a encore planté !



Bovez, éliminez : dans 2 secondes, Annick enlèvera son masque... pour un sourire encore plus radieux.



Olivier n'a besoin de personne sur sa motobycle diesel. Enfin, sauf pour pousser au démarrage...



Bobette ! Tes déjà en photo et, en plus, tu coches Raphaëlle ! Elle est pourtant pas grosse, la Bouffe !

« I'LL BE BACK ! »

PAR GUILLAUME LE PENNEC



Aaargh ! GAME OVER ! C'est pas vrai, perdre comme ça au

122ème tableau, tût bêtement par un boss de fin de niveau ! Rageant, non ? Enfin, le principal, c'est de jouer et de s'amuser, n'est-ce-pas ? Depuis plus de deux ans, Tilt était de loin mon jeu d'aventure favori. Une aventure qui m'a beaucoup appris, tant sur le plan professionnel

que sur le plan personnel. Ça me fait drôle de penser que ceci est le dernier article que j'écrirai pour ce journal auquel j'étais fier d'appartenir. Quitte à tomber dans un classicisme digne de PacMan ou de Space Invaders, je voudrais profiter de cette ultime opportunité pour remercier tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, ont participé à la vie de Tilt. Tout d'abord vous, les lecteurs. Car, et j'ai toujours eu à cœur de le répéter, c'est avant tout pour vous que nous faisons ce magazine. Avec une mention spéciale à tous ceux d'entre vous qui, plein de passion et d'enthousiasme, nous ont envoyé leur candidature et souhaitaient si vivement nous rejoindre.

Et puis les créateurs, les auteurs, les éditeurs, les attachés de presse et tous les acteurs de cet univers que j'ai eu le plaisir de côtoyer. Enfin, évidemment, l'équipe de Tilt - ma seconde famille - que je quitte avec le cœur serré. Merci à tous, pour ces heures souvent difficiles mais toujours agréables passées en votre compagnie, pour vos idées, pour votre humour, pour votre patience, pour votre confiance, pour votre amitié. La seule chose que je puisse faire maintenant, c'est une simple promesse, empruntée à Terminator : « Je reviendrai ! ».

Guillaume Le Pennec
alias
Dogue de Mauve

MES ADIEUX AU MUSIC-HALL

PAR MARC LACOMBE

Bon, voilà, on ferme... Veuillez vous diriger vers les issues de secours. Capri, c'est fini ! C'est tout de même un peu dur à avaler, mais que voulez-vous, la



nature est parfois injuste et cruelle (Jordy n'est-il pas cette semaine en couverture de Télé 7 Jours ?). Avant d'être journaliste à Tilt, j'étais comme vous, un lecteur de Tilt tout à fait normal avec deux bras, deux jambes, et une cochonnerie de ZX81 à refoirquiger d'occase. J'ai donc passé mes premières années micro (il y a de cela près de dix ans !) auprès de mon Apple 2e en compagnie de ce journal qui me paraissait être, comme on dit dans les cocktails mondains entre deux bouchées de toast aux crevettes, une "référence incontournable". J'ai donc d'autant plus de mal à imaginer aujourd'hui de me tel moment puisse disparaître aussi soudainement... Le paysage micro sans Tilt, c'est un peu comme Paris sans la tour Eiffel, comme Black sans Decker, ou Les Nuls sans Bruno Carrette.

Mais vu d'ici, l'arrêt de Tilt, c'est surtout la fin d'une chouette équipe branchée sur la même longueur d'onde, qui travaillait avec plaisir pour faire le journal qu'elle aimait... Dormage !

Voilà, salut à tous, et merci de la confiance que vous nous avez accordée ces dernières années ! J'attendrai la lumière en sortant, mais je laisserai les clés sous le paillasson... On ne sait jamais !

Marc Lacombe

QUAND MON CŒUR FAIT BOUM !

PAR MORGAN FERODY

Et voilà ! Encore un article larmoyant sur la disparition de notre bébé. Certes, il



ne faut admettre que c'est loin d'être gai. Carrette et Desproges, que va-t-il nous rester ? Pour tout vous dire, j'ai lâchement abandonné mes études pour rejoindre l'équipe. Je ne regrette rien, bien au contraire, mais s'être autant investi dans un magazine pour le voir mourir aussi concrètement ! J'enrage. Raison prétextée : la micro est un marché qui s'effondre. Or, nous savons parfaitement que c'est faux (on en reparlera en 94, messieurs les experts « je-ne-sais-quoi »). Bon à part ça, mon départ aux Etats Unis a été compromis et il faut dire adieu aussi à l'ambiance de la rédaction. Dormage, mais espérons que tout finira par s'arranger pour chacun d'entre nous. Quant à vous, je ne peux que vous présenter mes excuses de ne pas avoir voulu faire du commercial pour que le titre reste en place. Même si cela va faire un grand vide, la micro continue et le plaisir que vous éprouvez devant vos bécanes persistera. Encore de nombreuses années. Que dire de plus ? Ah oui, j'y pense, un copain m'a demandé de passer cette annonce :

Jeune homme, 22 ans, motivé, cherche travail (femme de ménage, magicien, homme-sandwich, humoriste raté, hochet pour enfant et occasionnellement journaliste).

Morgan Ferody alias Julien Guerbé (ou est-ce l'inverse ?)

LES BELLES (!?) HISTOIRES DE L'ONCLE PIOTR

PAR PHILIPPE SEILER



sous les noms de Dogue de Mauve et Marc Lacombe. Ils trouveront naturellement leur place et adopteront,

chacun à leur manière, la Tilt Way of Life. Coup de jeune, coup de nerf, la rédaction semblait soudain prise dans un tourbillon d'événements qui nous laissaient fous mais ravis après chaque bouclage. Le passage en PAO fut une expérience incroyable, crustée de crises de rire et de coups de colère. Dans l'immeuble des Editions Mondiales, c'était incroyable de voir comme les rédactions de Tilt et Consoles-détournèrent sur l'ensemble. Pas d'atmosphère feutrée... de discussions posées autour d'une table de travail : ici, c'était constamment la frousse, les éclats de rire, les défis sur tel ou tel jeu. C'était également la seule rédaction à rester allumée à des heures avancées de la nuit... Il n'y a pas au seul bouclage sans problème et nous avons souvent pensé qu'il fallait être complètement dingue pour rester. Il faut croire que nous étions tous dingues puisque nous sommes tous restés... Quant aux lendemains, je m'obstine à penser qu'ils seront bons pour chacun d'entre nous. Mais il est vrai que nous perdions aujourd'hui quelque chose d'irremplaçable, cette force qui ne peut être donnée que par l'association d'hommes et de femmes unis par un même élan, un même but, le sentiment de participer à quelque chose d'important. Tilt est mort. Vive Tilt. Et que les dieux du jeu soient avec vous.

Philippe Seiler/Piotr Korolov



Erotisme

LES BELLES SEXES CUBAÏENES

C'est un Ferris classique à part un petit détail, il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.

Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DERRY MOVIES

Des scènes pornographiques extraites de films apparaissent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick.

Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF

Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.

Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTERPA

Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.

Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

1111 SEXUS

Cette démo pornographique mérite le nom de mégadémo car sur une musique entraînante, elle alterne des images et des animations X de très bonnes qualités.

Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 BRENDA SMILE

Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.

Disquette réf : AM 318
Disquette réservée aux adultes

BREATH JEAN MARC ADVENTURE

C'est l'histoire d'un mec retracé par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héros.

Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MIT FAIR LADY

Toutes une collection de photos érotiques, issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.

Disquette réf : AM 121
Disquette réservée aux adultes



Les cadeaux de F.I.

Le premier cadeau de F.I est la qualité des logiciels proposés. (Nous testons tous les mois plus de 500 logiciels pour vous proposer les meilleurs)

Le second cadeau est le prix de nos disquettes.

(30 francs pour une disquette qui peut contenir jusqu'à 4 jeux)

Pour le troisième cadeau, il aurait été facile de vous offrir un stylo qui coule, un agenda avec une seule page ou un briquet qui ne s'allume pas mais nous avons préféré vous offrir ce que nous avons de mieux alors nous vous offrons deux jeux de notre sélection, CAVERUNNER et TRANSPLANT.

Les plus pratiques

KICKSTART 1.3

Le programme idéal pour les passeurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200. Il transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.

Disquette réf : AM 24

12 COLOR IT

Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.

Disquette réf : AM 328

GINA 2.0

Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debut la dactils, etc...)

Disquette réf : AM 28

13 COIPEURS

Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autres sur le 500+, 600 ou 1200.

Disquette réf : AM 432

UTILITAIRES 1

Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées), LFD (associe des ressources sonores aux différents actions) et encore beaucoup d'autres.

Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2

Une foale d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évitte le cliquetis des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes defectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...

Disquette réf : AM 29

COMPTABILITÉ

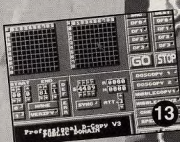
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en Français. Idéal pour tenir à jour vos comptes.

Disquette réf : AM 431

14 PROTRACKER 3.1

Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.

Disquette réf : AM 430



F.I. vous offre

CAVERUNNER et TRANSPLANT

Le plus féand des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue.

Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant.



Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.

Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994

Bon de COMMANDE à retourner à

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

T1122			
NOM _____	PRENOM _____		
N° _____	RUE _____		
Code postal _____	VILLE _____		
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL			
<input type="radio"/> Chèque		<input type="radio"/> Mandat	
<input type="radio"/> Carte de crédit		Nom _____	
		Numéro de carte _____	
		Date d'expiration _____	
		<input type="radio"/> Je commande _____ disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau. francs	
		<input type="radio"/> Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port. 0 francs	
		Frais de port 15 francs	
		TOTAL francs	

Liste des disquettes commandées : _____

ELFMANIA

Rien à faire : le célèbre Street Fighter 2 de la Super Nintendo n'a toujours pas d'équivalent sur Amiga. Si vous aimez la baston sur Amiga, vous allez être servi, mais on est loin de la perfection des jeux de combats sur consoles. Elfmania a au moins le mérite d'être original !



Des ronds de bonus permettent de gagner de l'argent afin de pouvoir s'offrir les services de lutteurs de plus en plus puissants. Pour récolter des pièces, il suffit de démolir des coffres et des jarres remplis de trésors qui viendront augmenter votre pièce.



REGARDS

Renegade est un éditeur un peu particulier qui édite au coup par coup les créations des programmeurs les plus talentueux de la micro, tels que les Bitmap Brothers, Sensible Software ou bien encore Andrew Braybrook (le créateur d'Unidun).
- Terramarque, qui a réalisé Elfmania, est un groupe de programmeurs venus du monde de la vidéo, ce qui explique les promesses techniques que l'on peut découvrir dans le soft (et notamment l'impression scrolling qui donne une incroyable impression de profondeur à certains décors).

PRÉVU SUR AMIGA (TOUTS MODELES)
POUR LE MOIS DE FÉVRIER

NIVEAU DE DÉVELOPPEMENT
100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000
TERMINÉ À 80 %

Elfmania est un jeu de baston dans la lignée de Street Fighter 2 mais, pour changer un peu, les programmeurs nordiques de Terramarque ont eu la bonne idée de saupoudrer leur soft d'une pincée de stratégie. Les deux joueurs en présence disposent au début du jeu d'une même somme d'argent, avec laquelle ils vont pouvoir s'offrir les services de huit personnages qui lutteront pour eux. A chaque combat, vous achetez donc un lutteur plus ou moins puissant (et

plus ou moins cher), que vous enverrez affronter le "poulain" de votre adversaire.

UN SOUPÇON DE STRATEGIE !

Vous choisissez le lieu où se déroulera le combat sur une carte composée de petits carrés. Si vous gagnez, ce carré portera votre marque; si vous perdez, ce sera celle de votre adversaire... Le but du jeu est de réussir à former une ligne, comme au jeu de morpion. Les combats eux-mêmes se déroulent dans de superbes décors (plein écran) composés de plusieurs niveaux de scrolling (ce

qui donne une bonne impression de profondeur) dont certains comprennent de petites animations (des tentacules qui s'agitent au premier plan, ou des piranhas qui jaillissent de l'eau par exemple). Le nombre de coups peut paraître plutôt limité (trois coups de poing, trois coups de pied, quelques sauts et blocages), mais la simplicité peut être un avantage pour peu que les coups soient précis et la jouabilité parfaite.

LA POULE AUX ŒUFS D'OR

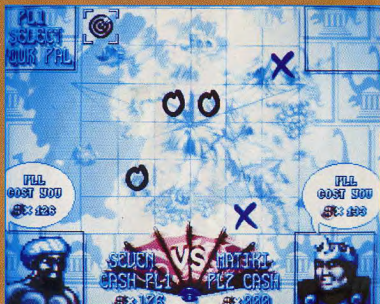
Chaque fois qu'un personnage est touché, des pièces d'or



Les décors d'Elfmania sont composés de plusieurs niveaux de scrolling qui donnent une excellente impression de profondeur. L'effet de perspective sur ce pont par exemple constitue une véritable exploit technique !



Kassen, le lutteur de Sumo, est capable d'assener à ses adversaires de terribles coups de bascu, plus dévastateurs qu'une charge d'hippocampes ! Bœuf !



Le jeu se déroule sur une carte composée de petits carrés. A chaque victoire, vous inscrivez votre marque à l'endroit où s'est déroulé le combat. Il s'agit en fait d'un jeu de morpion !

symbolisant son énergie s'échappent de son corps. Si vous tapez dans ces pièces avant qu'elles ne touchent le sol, elles se transformeront en véritables projectiles qui se dirigeront droit sur votre adversaire ! Une idée originale qui met un peu de piment à l'action et qui permet de cogner sur l'adversaire à distance.

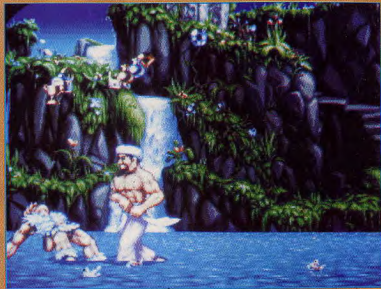
Entre deux combats, vous pourrez choisir de participer à un round de bonus dans lequel il vous faudra démolir des coffres remplis de trésors afin d'essayer de gagner un peu d'argent.

LES ROIS DE LA BASTON !

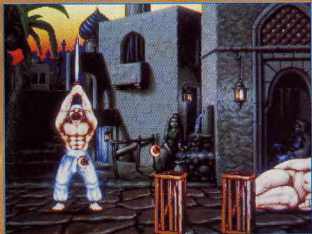
Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, les personnages sont variés et plutôt folkloriques. Vous découvrirez ainsi Kosken, un lutteur de Sumo le sosie d'Honda dans Street Fighter 2) qui donne des coups de poistérieur impressionnants, Seven, un

champion du sabre qui avale son instrument après chaque victoire, ou bien encore Mitiki, un roi costaud armé d'un énorme marteau (c'est le guerrier le plus puissant et le plus cher que vous puissiez vous offrir). Les autres combattants ne sont pas des humains mais des elfes (d'où le titre). Tenito se distingue par ses oreilles pointues et sa coupe punk. Jamika est dotée d'un excellent jeu de jambes (qu'elle a fort jolies d'ailleurs !). Taiki, enfin, est un elfe des glaces, agile et costaud vêtu d'un joli petit manteau de fourrure. Les musiques qui accompagnent le jeu sont sympas, le chargement est rapide et la réalisation est dans l'ensemble excellente. Bref, Elfmania a tout ce qu'il faut pour devenir un des meilleurs jeux de combats sur Amiga. Reste à savoir s'il sera à la hauteur de son glorieux modèle, l'incontournable Street Fighter 2.

Marc Lacombe

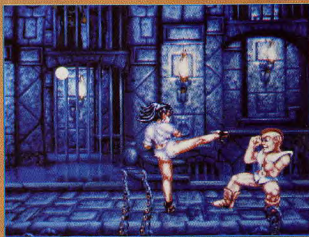


La plupart des décors de Elfmania comportent quelques petites animations qui donnent vie à l'ensemble (un personnage qui passe derrière une fenêtre, des lumières qui clignotent, etc.), les prénoms jaillissent de l'eau ou s'ébattent joyeusement les combattants !



Seven est passé maître dans le maniement du sabre. Après chaque victoire, vous pourrez le voir avaler son instrument en signe de joie. De quoi faire frémir ses adversaires les plus coriaces !

Oubliez deux secondes les jambes de cette superbe créature (je sais, c'est dur, mais vous pouvez y arriver !) et concentrez-vous sur les tentacules qui s'agitent au premier plan. Elfmania est plein de détails croutillants du même genre !



Les décors de Elfmania sont vraiment splendides (les couleurs sont remarquablement bien choisies), tout comme les personnages eux-mêmes. Ah, les jambes de Jamika ! (NDLR : qui a oublié de donner son bromère à Marc ?)



Les joueurs peuvent parfaitement choisir le même personnage, le combat n'en est que plus intéressant. C'est même la meilleure façon de mesurer le niveau de maîtrise de chacun des joueurs.



Duel au sabre et au marteau, Mitiki, un ancien roi armé de son lourd marteau (et attention car le Thor tue...) est le guerrier le plus cher que vous puissiez trouver. Il offre les services d'un roi caute la peau des lasses !

PRONOSTICS

MARC LACOMBE

Elfmania a vraiment l'air sympa et original. Les combats sont plutôt pas mal, mais... mais, si les joystick est bon, il y aura la quel s'ombrer, surtout en mode deux joueurs !



DOGUE DE MAUVE

Techniquement, Elfmania est pas terrible, merveille, surtout sur un écran AZW ! Par contre, il souffrira sans doute des mêmes limitations de jouabilité que les autres jeux de genre (SF II, Taiki Blow...).



MARC MENIER

Elfmania est bon, très bon même, mais l'amaç quelques décors quant à la possibilité de saisi, et surtout que les mouvements des personnages ne semblent bien pas ambrés.



BLOODNET

Bloodnet est le dernier soft de chez Microprose. Ce jeu d'aventure au thème Cyber-Vampire vous fait incarner un détective privé qui devra lutter pour ne pas devenir un mort-vivant. Il errera entre la réalité d'un New York futuriste et décadent et un monde virtuel de haute technologie dirigé par les méga-corporations. Thème passionnant et réalisation étonnante !

DATE DE SORTIE : PRÉVUE SUR PC POUR FÉVRIER

NIVEAU DE DÉVELOPPEMENT

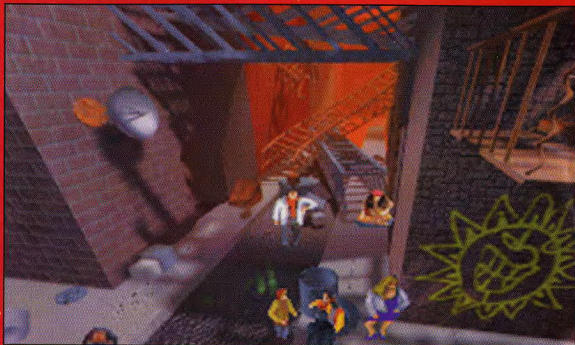
DU 100% AU 100% (100% DES FONCTIONS SONT PRÊTES POUR ÊTRE TERMINÉES À 80%)



Le monde a bien changé ! Nous sommes en 2094 à New York et la société est devenue un ensemble high-tech contrôlé par des méga-corporations. L'une d'entre elles, la TransTechnical, est un subtil mélange entre la CIA et les Telecom. Elle possède une puissance incroyable et dirige intégralement la ville. Elle a créé un monde virtuel, pôle d'échange et de commerce appelé CyberSpace. Là, se regroupent tous ceux qui ont fui le monde réel et sa pauvreté pour vivre dans un univers intégralement géré par l'informatique. Vous incarnez Ransom Stark, un détective privé particulièrement coté à Manhattan. Avant cela, vous étiez un employé de la TransTechnical. Vous erriez dans le monde virtuel et aviez fini par perdre les pédales, ne distinguant plus le réel de l'imaginaire. Une femme terroriste, Deirdre Taokett, vous a sorti de ce borborygme et vous a redonné votre lucidité. A cette fin, elle vous a greffé un implant-neuronique dans le crâne. Il vous a permis de maîtriser vos pensées, vos émotions et de retomber enfin sur terre.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

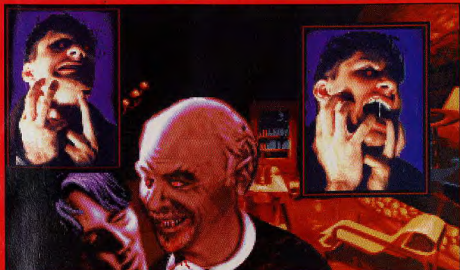
Récemment une jeune femme vous a contacté dans votre bar de prédilection. Elle vous a proposé une affaire qui rapportait



Le décor de cette scène de rue au cœur de Manhattan est sans aucun doute réalisé avec 3D Studio. Il est agréable de voir une telle qualité dans un jeu. Hélas les sprites, eux, ne sont pas le poids.



Le monde de Bloodnet est rempli de personnages doux. Ce quartier général d'anarchistes est un des exemples de l'évolution chaotique de la ville.



Dès le début du jeu, vous serez vampirisé par Abraham Van Helsing. La transformation est quelque peu douloureuse. Heureusement, votre implant neuronique vous protégera mentalement.



Cette carte de la Ville de Manhattan vous permet, d'un simple clic souris, de vous déplacer rapidement. Vous pourrez aller dans les lieux indiqués d'un triangle rouge. Si, au cours d'une discussion, vous entendez parler d'autres endroits, ils apparaîtront sur la carte.

PRONOSTICS

MORGAN FEROY

Même si le jeu est surprenant au premier abord, il est évident que le thème Cyber-Vampire est vraiment très attractif. Et tout cas, Bloodnet mérite toute votre attention.



NOELLE BERONIE

L'ergonomie de ce jeu d'aventure est assez surprenante. À cheval entre un jeu de rôle sur table et un jeu vidéo, il semble pourtant doté de qualités incontestables.



GUILLAUME DE CASABAN

Bloodnet offre un scénario riche et original. La preview semble annoncer un jeu intéressant doté d'une ambiance stressante à souhait. Si la version finale est à la hauteur, Bloodnet risque de devenir une référence du genre.



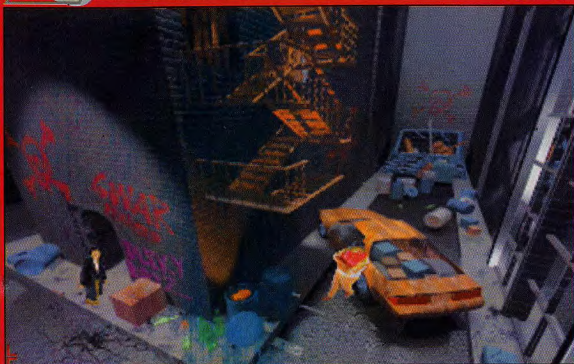
Dans ce hallier, vous devrez affronter les chevaliers de l'Ordre. Positionnez vos hommes à des endroits stratégiques, observez chaque ennemi et ouvrez le feu. Vous pouvez aussi incarner vos victimes.

► correctement et qui ne semblait pas difficile. Une fois le job accepté, vous avez mené votre mission et, en deux temps trois mouvements, c'était réglé. Il ne vous restait plus qu'à rejoindre votre belle pour récupérer votre argent. Manque de chance, son père tombe sur vous. Un traquenard ! Il ne souhaitait qu'une chose : vous rencontrer et vous faire un cadeau empoisonné. Vous saisissant au cou, vous ressentiez une sorte de coupure puis de suction. Un vampire ! Comme l'affirmaient de nombreuses rumeurs, ceux-ci existent et sont de plus en plus nombreux dans la ville. Il n'ont qu'un seul but :

prendre le contrôle de tout ! En tout cas vous en faites dorénavant partie... enfin presque. En effet, votre implant neuronique empêche Abraham Van Helsing (le maître des vampires) de prendre possession de votre esprit.

L'IMPLANT ? UN BON PLAN...

L'implant, sorte de micro-ordinateur intégré, lutte et, pour le moment, vous protège. Mais son énergie s'épuise à chaque minute et vous devez tout faire pour rapidement trouver une solution. Ce sera une lutte acharnée et sans pitié contre la possession, à la recherche d'une solution pour que >>>



REGARDS

Microprose est l'une des plus grandes sociétés d'édition de jeux vidéo. Cette firme américaine a sorti des titres aussi prestigieux que Civilization, Rex Nebular, F15-45 et Railroad Tycoon.

Le plus intéressant dans BloodNet est sans conteste son thème. Issu directement de la culture de jeux de rôles sur table (on pense notamment à Vampire et à Cyberpunk, ainsi qu'à Shadowrun).



Le monde virtuel de CyberSpace est un monde idéal aux techniques de données informatiques du monde entier. Théoriquement, vous auriez besoin de mots de passe. Mais le hacking virtuel existe aussi en 2074.

Starb	91		
7L			
40			
75			
72			
71			
31			
CYBERSKILLS			
Hacking	30		
Decking Integrity	32		
Cybercloaking	25		
PERSONALITY		MENTAL	
Leadership	21	Intelligence	31
Influence	50	Fast-Talk	41
Faith	14	Observation	41
Courage	43	Guerrilla	41
Will	62	Wary Big	41
Bribery	43	Medicine	31

Avant de commencer l'aventure, vous devez répondre à une vingtaine de questions. Elles présentent une situation donnée et trois ou quatre choix sont possibles. En fonction de l'ensemble, l'ordinateur attribue à votre personnage les caractéristiques correspondant à votre personnalité.



Beaucoup de graphismes sont des réalisations en image de synthèse qui ont ensuite été transformées pour le jeu. Voilà le siège de la mega-corporation Trans-Technica.

>>> votre implant reprend le dessus à jamais. Physiquement, vous êtes devenu un vampire. En fait, vous avez besoin de sang pour vous nourrir mais vous ne pouvez pas transformer d'autres gens en vampire.

Big Brother is watching you!

Vous allez devoir errer dans la ville à la recherche d'informations, en flânant dans ce monde réel de pauvreté ou anarchistes, illuminés et clochards sont légions. Heureusement, vous avez beaucoup de relations et vous pourrez recruter des personnes de votre entourage pour vous accompagner dans votre quête. Il sera aussi nécessaire de rester en contact permanent avec le CyberSpace afin de récupérer des informations essentielles et secrètes.

REALITÉ OU ILLUSION ?

BloodNet est un jeu d'aventure où la rencontre de personnes et l'échange d'informations sont primordiales. Une carte de l'île de Manhattan permet de se déplacer rapidement dans la ville et d'aller dans les endroits que vous connaissez. Graphiquement, le jeu est assez spécial. Même si les sprites se sont pas terribles, certains décors de fond sont vraiment réussis. Le mode combat est une sorte de jeu de plateau où il faut placer ses pions, évaluer les forces de l'ennemi, etc. Ce mélange action/aventure donne un résultat surprenant et qui semble prometteur. La bande son est sympathique mais n'apporte rien de vraiment révolutionnaire. Le point fort du jeu reste donc son ambiance et le thème motivant du Cyber-Vampire.

Morgan Faroyd



A force de fouiner un peu partout, vous collecterez des renseignements sur votre implant. Parfois, vous rencontrerez des hommes ou des femmes qui acceptent de se joindre à vous.

Donnez à votre CD-ROM ce qu'il attendait:

IRON HELIX

UNE AVENTURE DE SCIENCE-FICTION CONÇUE EXCLUSIVEMENT POUR CD-ROM



Un vaisseau renégat se dirige droit sur une planète fortement peuplée. Dans 90 minutes, ce sera la destruction totale. A son bord, se trouve un type de virus mortel. Nom de code: Iron Helix.

Un robot Défenseur parcourt les couloirs et les cabines du vaisseau Jeremiah Obrian. Iron Helix, le virus, a modifié l'ADN des membres d'équipage, les rendant méconnaissables pour le Défenseur. Il les a ensuite détruits avec une efficacité digne d'un robot.



Vous devez manœuvrer une sonde scientifique pour avoir accès aux systèmes contrôlés par l'ordinateur et empêcher le vaisseau de poursuivre son itinéraire meurtrier. Mais le Défenseur poursuivra la sonde, car il la considère comme une menace ennemie.

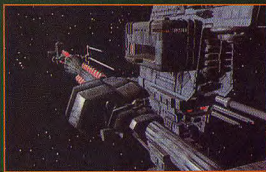
LAISSEZ VOTRE CD-ROM COMBATTRE LE VIRUS:

IRON HELIX

- Graphismes cinématiques en 3-D où évoluent de vrais acteurs, avec des voix entièrement digitalisées
- Bande sonore envoûtante digne d'un film
- Interface interactive pointer-et-cliquer, facile à utiliser
- Action rapide en temps réel sans délais de chargement
- La pointe de la technologie sur CD-ROM

Disponible sur PC CD-ROM (avec Windows) et Mac CD-ROM.

MICROPROSE



NEWS

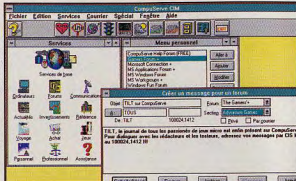
LE RESEAU COMPUSERVE ARRIVE ENFIN EN FRANCE !

Le réseau de services d'information CompuServe est enfin installé officiellement en France. Avec plus de 1,5 millions d'abonnés et plus de 1 700 services, CompuServe est un des réseaux les plus développés et les plus actifs. Que votre problème soit de consulter une encyclopédie, d'obtenir de l'aide sur un logiciel, de connaître la meilleure recette de pâte à pizza ou encore d'acheter un billet d'avion, il y a toujours un service sur CompuServe qui vous apporte une solution.

Quant aux joueurs, ils n'ont pas été oubliés : outre trois forums dans lesquels il est possible de discuter directement avec la plupart des grands éditeurs, CompuServe propose plusieurs autres forums où les joueurs peuvent converser entre eux, échanger des trucs et astuces et télécharger les dernières démos et patches pour leurs jeux préférés. Vous pouvez même adresser des messages à l'équipe de Tilt (notre adresse est : 100024.1412)

Pour accéder à CompuServe, vous devez disposer d'un modem (doté d'une vitesse de transmission raisonnable) et d'un logiciel de communication et souscrire un abonnement.

Le kit d'inscription, comprenant entre autres un logiciel de communication et un mois d'abonnement gratuit, peut être obtenu directement auprès de CompuServe France (tél. : 36.63.81.22. Prix : 0) SDG



Un logiciel de communications sera nécessaire pour bien utiliser les services. CompuServe est distribué dans un sous-DOS d'un autre sous-Windows. Leur utilisation est un jeu d'enfant.



Le modèle Hurdito ml constitue le haut de gamme de l'offre Ambra.

AMBRA CONSCRE LE BUS LOCAL VESA

Ambra annonce le renouvellement de sa gamme avec le lancement de nouveaux modèles Sprinta II (modèle compact) et Hurdito ml (doté mini-tour), tous équipés d'un bus local VESA destiné à accueillir des cartes vidéo SVGA. Tous ces modèles sont évolués et acceptent les processeurs Intel 4x86 et Overdrive. Le Hurdito ml peut également recevoir le processeur Pentium. Les modèles Sprinta II disposent de trois connecteurs d'extension et d'un emplacement libre pour un lecteur supplémentaire. Le Hurdito ml offre sept connecteurs (dont un VESA) ainsi que trois baies libres. Tous ces modèles sont livrés avec MS-DOS 6.0 et Windows 3.1. SDG

FEDERATION FRANCAISE DE SIMULATION : LE DECOLLAGE

La naissance de la FFDS a été officiellement consacrée au salon Supergames, qui a eu lieu du 24 au 28 novembre 1993 à Paris. Cette fédération a pour but de promouvoir tout ce qui touche à la simulation de vol sur micro-informateurs, un domaine qui s'est perfectionné au cours des dernières années au point de sortir du simple cadre des jeux vidéo. La FFDS se donne pour objectifs d'apporter aide, conseils et assistance à ses adhérents, qu'il s'agisse de particuliers, de clubs, d'aéroclubs ou de centres de formation. A ce propos, nous saluons la naissance du premier club de simulation affilié à la FFDS. Il s'agit du Club Simul'Action, 76 bis rue Jules Datin, 10120 Saint-André-les-Vergers (tél. 16.25.87.98.53).

Les demandes de renseignements ou d'adhésion peuvent être adressées par courrier à la Fédération Française de Simulation, 62 rue Vasco de Gama, 75015 Paris. SDG

ALONE IN THE FNAC !

Tous les fans d'Edward Garmby, le héros d'Alone in the Dark, étaient présents le samedi 27 novembre à la FNAC Micro de Paris pour découvrir ses nouvelles aventures dans Alone in the Dark 2. Surprise : les principaux concepteurs du jeu étaient venus le présenter au public médusé. En effet, après leur mérite Tilt d'Or à la Sorbonne, le grand concepteur Franck de Girolym, le scénariste Hubert Charodot et leur équipe venaient un bain de foule bien mérité, à la merci du public et de ses questions. Après qu'il ait pu avoir une présentation sur grand écran d'une dizaine de minutes, accompagnée de détails techniques et d'anecdotes, le joueur aléché par la démonstration pouvait approcher le soft et l'explorer de fond en comble, grâce à une série de sauvegarde préinstallée. Les détectives en herbe regretteront l'absence de concours sur place mais, pour se consoler, ils pourront toujours participer au concours Tilt-Infogames. Sur ce, je retourne finir le jeu !



TF1 SE LANCE DANS LE MULTIMEDIA

La chaîne de télévision TF1 a choisi la technologie vidéo Indeo d'Intel pour la conception de son premier CD-ROM multimédia grand public. Ce premier produit, fonctionnant sous Windows, a été développé avec, pour l'instant, l'intention de démontrer que TF1 possède les moyens et le savoir-faire nécessaires. La décision finale concernant le démarrage de la production n'a pas encore été prise.

Selon Pierre Marfaing, qui assume la fonction de Directeur informatique de TF1, cette opération permettrait de rentabiliser l'immense banque d'images de la chaîne tout en proposant un produit complémentaire de la gamme de programmes radiodiffusés.

La version que nous avons pu voir démontre que TF1 maîtrise les problèmes liés à la conception de produits multimédia et prouve que ce type de développement n'appartient plus uniquement au domaine des programmeurs mais qu'il faut bel et bien faire appel à



Un des sujets proposés sur ce premier CD-ROM est la visite guidée de la tour Eiffel. SDG

KARAOKE SOUS WINDOWS

Le karaoké est un loisir qui fait fureur au Japon et commence même à s'implanter en France. Rappelons qu'il s'agit de chanter sur la musique originale d'une chanson, les paroles défilant simultanément à l'écran. Grâce à l'informatique, vous pourrez retrouver ces sensations sans quitter votre appartement. Le programme fonctionne sous Windows et offre d'emblée 15 titres connus, parmi lesquels on peut citer New York, New York, Singin' in the Rain, Le Blues du Businessman ou When The Saints Go Marching In. Un microphone directionnel de qualité est fourni avec le package, à brancher sur une chaîne Hi-Fi ou en entrée directe sur la carte son. L'informatique apporte une aide appréciable. En quelques clics souris, il devient possible de transposer la musique vers le haut ou le bas, de changer le rythme et de sélectionner les instruments et leur volume. La musique peut être écoutée en émulation MIDI (la plupart des cartes sonores offrent cette possibilité) ou en sorte MIDI sur un appareil de ce type. Le programme permet en outre l'écoute de tous les morceaux au format MIDI classique. Le programme dispose déjà d'un éventail étendu de data disks vendus à un prix raisonnable (100 F) et contenant une dizaine de titres chacun, en anglais uniquement. Le catalogue français se constitue et devrait bientôt être, lui aussi, assez varié. Une utilisation judicieuse de l'informatique est un kit attrayant (kit Tune 1000, distribué par Guillemot ; Prix : nc) Jacques Harbnon

LE TOUR DE GAULE DU CD-I

Décidément, les programmeurs d'Infogrames sont tombés dedans quand ils étaient petits ! Cet éditeur s'est fait une spécialité de l'adaptation des aventures d'Asterix sur différentes consoles et c'est aujourd'hui au tour du de Gossmory et Uderzo avec Le Défi de César. Ce jeu, une sorte de Trivial Pursuit mâtiné de jeu de l'Oie, permet à plusieurs joueurs (jusqu'à quatre) de pouvoir s'affronter simultanément. Le but est de quitter le village au nez et à la barbe de César et de faire le tour du monde en ramenant un certain nombre d'objets représentatifs des contrées visitées. Le jeu alterne des séquences d'action et des épreuves de réflexion (près de mille questions différentes). La réalisation fait appel aux mêmes techniques que les dessins animés et utilise abondamment les dialogues digi-talisés. Destiné à tous les joueurs de 7 à 77 ans, ce jeu a toutes les chances de plaire même aux adversaires les plus acharnés des jeux vidéo et ne devrait avoir aucun mal à réunir toute la famille autour du CD-I.

Plusieurs milliers de rhododas comme celui-là ont été dessinés puis digitalisés et colorisés afin de donner une qualité d'animation équivalente à celle d'un dessin animé.

Plusieurs milliers de rhododas comme celui-là ont été dessinés puis digitalisés et colorisés afin de donner une qualité d'animation équivalente à celle d'un dessin animé.



CREATIVE LABS : LE SON A LA CARTE

Creative Labs, le fabricant des fameuses cartes son Sound Blaster, enrichit son offre de quatre nouvelles cartes 16 bits.

La **Sound Blaster 16 MultICD** reprend l'intégralité des caractéristiques de la Sound Blaster 16, mais offre en outre une triple interface CD-ROM. Elle conserve la compatibilité avec les lecteurs dédiés Creative (Panasonic) permet aussi de connecter les lecteurs Mitsumi ou le Sony CDU31A (1 740 F environ).

La **Sound Blaster 16 SCSI-2** s'adresse tout particulièrement à ceux qui veulent profiter de cette interface performante. La carte peut piloter jusqu'à sept périphériques SCSI. L'éternel problème de la difficulté d'installation et des conflits entre différents périphériques SCSI est réglé avec élégance grâce à l'excellent programme Adaptec EZ-SCSI (EZ pour easy) (1 950 F environ).

Ces cartes ne sont pas livrées nues, mais avec au contraire un package complet dont un microphone de qualité et de nombreux logiciels : PrAAC (Présentation Assistée par Ordinateur), animation, encyclopédie (sur CD-ROM), reconnaissance vocale, etc. Ces deux cartes existent aussi en version Advanced Signal Processor. Ce circuit n'est autre qu'un DSP, venant soutenir le processeur principal pour les traitements complexes. Ce circuit bénéficie aussi depuis peu de la technologie QSound, utilisée dans certaines bornes d'arcade ou lecteurs lasers vidéo. Le son semble vous entourer de toutes parts et non plus provenir simplement de points situés face à l'auditeur. Le supplément à déboursé reste très raisonnable (350 F environ) au vu des améliorations sonores.

Creative Labs propose aussi deux nouveaux kits multimédia externes (Sound Blaster EasyCD 16 Performance et Premium), qui reprennent les caractéristiques des kits du même nom décrits dans le dossier comparatif du Tilt 119 (carte 16 bits et lecteur CD-ROM double vitesse à accès rapide). Prix : 5 000 et 5 600 F environ respectivement.

Jacques Harbnon

BONNE ANNÉE



3 DO
Console VIB
compatible
PAL SECAM

INFORM ROM

Je suis venu, j'ai testé, j'ai acheté !

Amiga CD 32 2490F

JEUX

Multitape Tennis PC
Alone in the Dark PC
Day of the Tentacle (F) PC
Dino F15 Strike Eagle III PC
Hellcab (F) (PC)
Incol II (PC)
Iron Hawk Mac
Journeymen Piolet PC
Jurassic Park (F) PC
Labyrinth PC
Lord of the Ring PC
Mega Race PC
Myt PC
Rebel Assault PC
Return to Zork PC
Rise of the robot PC
Seventh Quest PC
SpaceShip Warlock (F) PC

EDUCATIF

Additional 4/5 ans PC
Arthur 6/7 ans PC
Humans PC
Learn English With Asterix PC
Le Maître des contes Mac
The Tortoise and the Hare Mac
The New Kid on the Block Mac

CULTURE

Cinemania 94 PC
Encarta Mac
Dinosaurs Mac
Leonard de Vinci Mac
Learn to Speak English PC
L'anglais en 90 leçons PC
Occult Below PC
Redshift Mac
Robert Electronic (S/P) PC

LECTEURS

Back Pack + 1 lire 4400F
Kit CD Puissance 16 3577F
Panasonic + 7th guest 2349F
Power CD + 4 Titres 3350F

PAO

High Resolution Mac
Jels and Prope PC
Media Clip - Serie PC
Regal Infographic Mac

MUSIQUE

Beethoven PC
Computer Quest PC
Hard Day's Night PC
Musical Instrument PC
The Trut Mac

3 DO

Mega Race TEL
Another World TEL
Total Recluse TEL
Oceana Below TEL
Dragon's Lair TEL

X

Virtual Valerie Mac
Busty Babes PC
Women of Venus PC
Local Girl PC
Six Positions 1 PC
Six Positions 2 PC
Kamasutra PC

(1) 40 51 00 29

BON DE COMMANDE A ENVOYER A INFORM - 27, rue Saint-Jacques - 75005 PARIS - R.E.R. St. Michel - M Maubert Mutualité

TITRES	PREX	REGLEMENT PAR CHEQUE UNIQUEMENT	JE POSSEDE
		Chèque ci-joint	<input type="checkbox"/> PC 386
		à l'ordre d'INFORM	<input type="checkbox"/> PC 486
		ADRESSE DE LIVRAISON	<input type="checkbox"/> MAC LC III
		NOM	<input type="checkbox"/> PERFORMA 400
		PRENOM	<input type="checkbox"/> LECTEUR S. VITESSE
		ADRESSE	<input type="checkbox"/> LECTEUR Dble Vit.
		CODE POSTAL	<input type="checkbox"/> AUTRE (Spécifier)
		VILLE	

Frais de port 06 à 5 diques.
Autres
TOTAL A PAYER

11 122

90F

90F

90F

90F

MINDSCAPE PASSE À LA VITESSE SUPERIEURE

Une nouvelle version du jeu d'échecs Chessmaster, développé par The Software Toolworks et édité par Mindscape, vient de voir le jour. Dénommée Chessmaster 4000 Turbo, cette version est conçue pour fonctionner sous Windows. Le noyau du programme a été entièrement réécrit pour tirer parti des capacités 32 bits des processeurs 386 et 486.

Tout comme les versions précédentes, Chessmaster 4000 Turbo propose des vues multiples de l'échiquier, plusieurs jeux de pièces différentes et des bibliothèques d'ouvertures particulièrement riches. Le programme est capable d'analyser le style de jeu de nombreux grands maîtres et un système de réglages permet de créer des adversaires sur mesure. Enfin, les capacités de commentaires des mouvements ont été améliorées. SDG

PLONGEZ AVEC OCEANS BELOW

Vous êtes passionné par les océans et les fonds sous-marins? Vous avez depuis toujours été lenté par la plongée sous-marine sans jamais avoir eu l'occasion de la pratiquer? Pas de problème, Oceans Below



vient à la rescousse pour vous proposer une simulation de plongée. Vous allez commencer par étudier l'équipement indispensable à ce loisir passionnant. Choisissez ensuite sur la carte votre lieu de plongée en vous aidant éventuellement des informations sur les sites. Une fois sur les lieux, rien ne vous empêche d'aller à l'acquisition du coin pour observer la faune locale. Mais rien ne vous empêche de plonger pour mieux appréhender les choses. Une fois sur le fond, vous pourrez admirer la faune et en profiter pour rechercher un "trésor". La réalisation est moyenne. Si les images en SVGA sont assez belles, elles restent peu nombreuses. Les vidéos sont de qualité médiocre et d'un format bien restreint. Le petit jeu de recherche du trésor s'apprête pas grand chose. Pourtant, en dépit de ces défauts, ce CD reste un achat envisageable. Vous pourrez y glaner d'intéressantes informations sur la plongée et la faune sous-marine et son prix reste compréhensif (CD-ROM PC: The Software Toolworks, distribué par Mindscape; Prix: 20). Jacques Harbonn

LES GAULOIS ONT-ILS PEUR DES ORDINATEURS ?

Une récente étude réalisée sur les instances de Dell Computers révèle des détails intéressants sur notre attitude vis-à-vis de la technologie. Cette étude avait pour but de déterminer, à travers un questionnaire simple, l'attitude des personnes interrogées face à la technologie en général et aux ordinateurs en particulier. Elle a été menée conjointement aux USA et dans les principaux pays Européens et portait sur un échantillon de 700 personnes, dont 500 adultes et 200 adolescents. Trois comportements différents ont été définis :

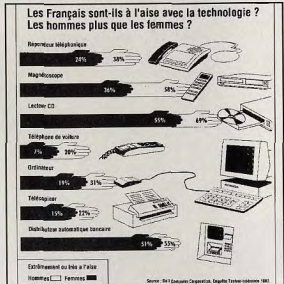
- les techno-phobes, qui présentent des attitudes de rejet ou d'incompréhension à l'égard de la technologie;
- les techno-neutres, qui se contentent de manifester un manque d'intérêt;
- les techno-cracks, pour lesquels la technologie est une seconde nature.

Le résultat le plus frappant de cette étude est la forte proportion de "techno-phobes": 55% des personnes interrogées chez les Français (ex æquo avec les

Américains), contre 46% chez les Britanniques. D'autres résultats sont tout aussi inquiétants: 44% des Français adultes n'ont jamais utilisé un ordinateur, 42% n'ont jamais programmé de stations sur un auto-radio et 30% n'ont jamais programmé un magnétoscope.

C'est souvent l'informatique qui concentre les craintes exprimées: 33% des Français adultes avouent que l'ordinateur les intimide, 50% craignent de l'endommager s'ils l'utilisent sans aide et 40% n'acceptent de l'utiliser que parce qu'ils y sont contraints. En Europe, ce sont encore les Britanniques qui utilisent le plus l'ordinateur: 63% des personnes interrogées, contre 53% des Français.

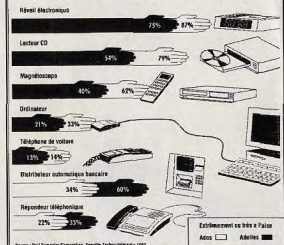
La bonne nouvelle est que les proportions s'inversent lorsqu'il s'agit d'adolescents: 96% d'entre eux ont déjà utilisé un ordinateur (contre 56% des adultes). Ils se déclarent par ailleurs beaucoup plus à l'aise face à l'innovation et aux technologies nouvelles. Ouf, le relèvement est assuré (comme dit mon neveu qui me flanque des plâtres à Samurai Showdown).



La technologie semble être à l'évidence une affaire d'hommes. Dommage que l'étude n'ait pas étudié le comportement des hommes devant une machine à laver programmable.

Les Français et la technologie.

Les Andes seraient-ils plus à l'aise que les adultes ?



Les adolescents toujours plus à l'aise que les adultes, sauf en ce qui concerne l'utilisation des billetteries automatiques (on se demande bien pourquoi d'ailleurs...)

DIGITAL SOUND STUDIO +8 OXYD MAGNUM:

Digital Sound Studio (DSS), l'un des meilleurs échantillonneurs/sound tracker de l'Amiga, dispose désormais d'une nouvelle version, tant au niveau matériel que logiciel. L'interface se connecte toujours sur le port parallèle de la machine (éteinte surtout). Mais on peut noter un certain nombre de différences par rapport à la version antérieure: les entrées son sont désormais doubles (jack 3,5 et cinch, en stéréo), le boîtier en plastique transparent est très esthétique et les réglages de volume d'entrée par molette ont cédé le pas à des réglages digitaux par soft. L'échantillonnage peut s'effectuer en mono ou en stéréo, à une fréquence pouvant atteindre 51 000 échantillons par seconde.

La qualité de digitalisation a été encore améliorée, le son obtenu étant plus pur, en partie grâce au filtre passe-bas-programmable et au réglage automatique du gain d'entrée. De nouvelles fonctions sont disponibles pour le contrôle préalable à l'enregistrement (représentation du spectre en histogramme par exemple). Deux petits programmes résidents permettent de paramétrer le hard à partir d'un autre programme ou sous Arxex. Le



Les paramètres d'enregistrement sont assez variés pour s'adapter à toutes les situations.

programme de gestion des échantillons dispose de toutes les facilités : couper/coller, trucages, effets, etc. DSS ne se limite pas à la gestion des échantillons. Il offre en outre un excellent séquenceur 4 voies, avec possibilité d'entrer des notes directement au clavier de l'Amiga ou sur clavier MIDI. Une importante mise à jour qui plaira à tous les musiciens. Saluons aussi l'effort de l'importateur CIS qui a financé matériel et logiciel (kit CD, distribué par CIS; prix: 7). Jacques Harbonn

Bonne nouvelle pour les amateurs de casse-tête et autres puzzles en tous genres: Oxyd, le jeu de réflexion/action que nous avons testé en version Amiga dans le Tilt 108, bénéficie désormais de 100 nouveaux tableaux. Rappelons brièvement le principe du jeu. Vous contrôlez une bille soumise aux lois de l'inertie et de la pesanteur. Le but est de guider cette bille à la souris en évitant des dangers multiples pour arriver des pierres de même couleur. Ces pierres sont masquées par un cache qui ne se découvre qu'en touchant la pierre avec la bille. Mais il faudra aussi surmonter certains obstacles : portes à sens unique ou tournantes, pierres pouvant être déplacées par des rayons laser, labyrinthe étroit surplombant le vide, laser bloquant le passage, pente conduisant au néant, sables mouvants, bloc mobile à déplacer pour se construire un passage, inverseur de gravité et bien d'autres choses encore. Fort heureusement, différents objets ramassés ci et là vous aideront dans votre entreprise. Le jeu est vraiment

MAGICIENS, REBELLES ET DEMONS CHEZ DESCARTES

Nous vous avons déjà annoncé dans le dernier numéro la parution de trois ouvrages destinés aux amateurs de jeux de rôle sur table. Descartes ne s'est pas pour autant reposé sur ses lauriers, puisqu'il annonce trois nouveaux titres qui devraient être disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes. Le premier est *ARS MAGICA*, l'Art de la Magie, un jeu de rôle médiéval fantastique axé, comme son nom l'indique, sur la magie. L'ouvrage suivant est la réédition du *Livre de Base de Star Wars*, le jeu de rôle de la guerre des étoiles. Il a été complètement remanié par rapport à la première édition et incorpore plusieurs nouveaux chapitres. Enfin, les amateurs de l'Appel de Cthulhu seront comblés, puisque le dernier ouvrage, intitulé *Contes de la vallée Miskatonic*, contenant six scénarios inédits, leur est tout spécialement destiné.

SDG



Magie ou science-fiction, vous n'avez que l'embaras du choix...

CHAMPAGNE!



Il faudra trouver le moyen d'empêcher la reproduction des casses marrons (activée par les plaques de pression) pour passer.

passionnant et la progression de difficulté rondement menée. Un système de codes permet heureusement de progresser pour parvenir au bout de ces 100 nouveaux niveaux. A noter enfin que le jeu est disponible sur toutes les machines, depuis le PC jusqu'à Mac, en passant par l'Amiga et les Atari ST, TT et Falcon dans toutes les configurations possibles (monochrome, couleur, grand écran, VGA) (disquette DongleWare distribuée par Application Systems; Prix : C).

Jacques Harboun

POWERPACK AU SECOURS DU CD-ROM

Le moins que l'on puisse dire est que MS-DOS n'est pas optimisé pour utiliser les lecteurs de CD-ROM au mieux de leurs performances. Pour remédier à cet état des choses, Carol propose un ensemble d'outils permettant d'accroître les performances et les fonctionnalités des lecteurs CD-ROM. Le CD PowerPak supporte de manière transparente tous les lecteurs, qu'ils soient SCSI ou non. Il inclut des utilitaires permettant de lire des CD audio, une application de conversion Photo CD et surtout des extensions CD-ROM qui viennent remplacer le programme MSINDEX et qui offrent des possibilités d'antivirus améliorées. Le pack comprend également deux CD-ROM contenant de nombreuses images et séquences sonores (prix : C).

SDG

IMAGINA 94 : DEMANDEZ LE PROGRAMME

Le prochain Imagina, salon de référence de l'image de synthèse, aura lieu à Boulogne du 16 au 18 février 1994 et sera axé tout particulièrement sur les technologies clés de la réalité virtuelle. Rendez-vous obligatoire de tous ceux qui contribuent à l'évolution de ces techniques, le salon présentera, comme d'habitude, une série de conférences, de tables rondes et d'expositions, ainsi qu'une série de compétitions (en particulier le Prix Pixel-INA, la Bourse de la Création Paul Ricard et encore le Prix 3-Dimension de la SCAM).

Vous pouvez obtenir tous les renseignements ainsi que le programme en appelant le 33 (1) 36.68.31.13.

SDG

LA BD À ANGOULEME

Le 21^e Salon International de la Bande Dessinée se déroulera, comme d'habitude, à Angoulême, du 27 au 30 janvier 1994. Ce salon est l'occasion idéale pour tous les passionnés de BD de retrouver leurs dessinateurs favoris et d'en rencontrer de nouveaux. C'est aussi l'occasion, pour les jeunes dessinateurs de se faire connaître. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter le Service de Presse du Salon, au (1) 43.29.67.67.

SDG

LES DINOSAURES À LA RESCOUSSE

Asymetrix annonce le lancement d'un économiseur d'écran pour Windows conçu à partir de scènes du film Jurassic Parc de Spielberg. Le produit, totalement compatible



avec After Dark de Berkeley Systems, fait appel à de nombreuses séquences vidéo (version CD-ROM uniquement) dont deux inédites, qui ont été coupées lors du montage du film, ainsi qu'à des animations et des effets sonores. Il sera disponible simultanément sur disquettes et sur CD-ROM. Ce produit est le premier d'une série de modules qu'Asymetrix se propose de commercialiser prochainement (prix : B).

SDG

VISITORS

LE JEU INTERACTIF DE L'ANNÉE

Votre PC, relié à un puissant serveur en 3614, pour jouer en temps réel dans un labyrinthe avec 32 autres joueurs.

ACCROCHEZ VOUS !...Ce jeu en réseau n'a rien de commun avec ce que vous avez pu connaître auparavant ! Pour en décrire l'univers, il faut comprendre que votre PC relié par minitel à un serveur (3614 VISITORS en tarif réduit) vous permettra de jouer en temps réel avec 32 joueurs. OUI, vous avez bien compris, en même temps, dans le même jeu, avec une fluidité graphique parfaite.

VOUS NE JOUEZ PAS CONTRE UNE MACHINE, aux commandes des vaisseaux que vous croisez, ce sont des joueurs comme vous qui pilotent en direct.

VONT-ILS ATTAQUER OU NEGOCIER UNE ALLIANCE ? Sur l'écran de votre tableau de bord, un message s'affiche : c'est le joueur dans le vaisseau d'en face qui vous parle, vous pouvez alors engager avec lui un dialogue en direct...

LES OBJECTIFS SONT NOMBREUX, les quatre GUILDES du labyrinthe enrôlent à tour de bras pour s'affronter. Négociations, pillages, massacres, vengeances, trahisons, seront votre lot quotidien !

SEREZ-VOUS CAPABLE DE SURVIVRE et, jour après jour, conquérir la totalité du labyrinthe ? Si vous relevez ce défi vous pourrez devenir le prince des princes : le VISITOR élu !

VOTRE BLINDE EST UN BIJOU de la technologie de l'empire ! Tout y est : vidéocam, GPS, tracker & scanner pour chercher des objectifs et même un SOS pour appeler vos alliés dans les situations désespérées.

AU MOMENT DE QUITTER, le serveur mémorise votre score et l'état de votre vaisseau, que vous retrouverez lors de votre prochaine connexion.

ET DURANT VOTRE ABSENCE, d'autre renégats sont venus et votre impatient de savoir s'ils sont pris ou vos intérêts. Votre nom aura peut être été remplacé, dans la liste des héros, par un imposteur qu'il faudra alors châtier comme il le mérite !

CECI EST UN APERÇU de ce premier jeu connecté en réseau temps réel. Venez vite nous défier dans le labyrinthe et...QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Visitors est un jeu sur PC connecté à un serveur : 3614 VISITORS (Tarif réduit jusqu'à 0,13 F la minute soit 7,80 F de l'heure !). Abonnement : 60 Frs par mois pour un accès permanent. VISITORS est distribué en Shareware. Config. : PC 386 SX minimum, Windows 3.1 4 Mo ram, carte sound blaster conseillée et un câble de liaison PC/minitel.

BON DE COMMANDE à découper ou recopier et retourner à :
VISITORS BP 407 44819 SAINT HERBLAIN cédex

Nom Prénom

Adresse

Je désire recevoir en express sous 48h :

- VISITORS en Shareware diquette 5 1/4 Q 3 1/2 Q : Prix 50 Frs
(Livré avec une heure de 36 14 gratuit sans abonnement)
 un câble de liaison PC/minitel : 90 frs

que je règle par : chèque c-joint carte bleue n°

Date expiration
signature

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 04 16 92 20
DEPUIS PARIS : 16 40 16 92 20

CD-ROM ET IDE: LA RÉCONCILIATION ?

Entre SCSI, SCSI-2 et la ribamballe de solutions propriétaires (dites AT-BUS), le choix d'une interface pour CD-ROM sur PC était souvent dicté, au détriment des performances, par le hasard ou les moyens financiers. Cette situation a des chances d'évoluer avec l'annonce d'une extension de l'interface IDE, celle-là même qui est utilisée pour les disques durs. Grâce à cette extension, l'ajout d'un CD-ROM dans un PC ne sera pas plus compliqué que l'ajout d'un disque dur supplémentaire. L'interface IDE supportera tout besoin de charger des pilotes spécifiques. Ce projet, mis en place par Western Digital, a d'ores et déjà reçu l'appui de tous les grands de l'industrie informatique, parmi lesquels il faut citer Compaq, IBM, Microsoft, Nec, Panasonic, Sony et bien d'autres. Cette extension fait partie de toute une série d'améliorations de l'interface IDE proposées par Western Digital et visent à élargir les possibilités en autorisant la connexion de multiples types de périphériques. On peut ainsi s'attendre à voir l'interface IDE atteindre le même degré de versatilité que le SCSI, pour un coût moindre. SDG

UN UTILITAIRE QUI VA FAIRE DU BRUIT



La fonction oscilloscope permet d'examiner les fichiers wav et d'appliquer de nombreux effets sonores.

Mica Application commerciale BlastorTools pour Windows, une application destinée aux utilisateurs de cartes Sound Blaster (mais en fait utilisable avec toutes les cartes sonores supportées par Windows). L'interface de BlastorTools représente une table de mixage 8 canaux qui donne accès aux nombreuses fonctions du logiciel. Outre les classiques réglages de volume et le mixage de sources différentes, l'application permet d'éditer les fichiers WAV et d'ajouter de nombreux effets tels que réverbération, métallisation, filtres passe-bas ou passe-haut, distortion. Le pack contient également une boîte à rythmes à 4 voies qui a la particularité d'utiliser des samplers de percussions digitalisées au lieu de la synthèse FM (prix C, SDG)

CONCOURS DE JEUX VIDÉO

A l'occasion du 4^e Festival Vidéo Liège 94 International, qui se tiendra à Liège (Belgique) les 17, 18 et 19 mars 1994, les organisateurs mettent sur pied deux concours internationaux concernant la création d'un scénario original sur cassette d'une part, et la création d'un jeu vidéo sur ordinateur d'autre part. Ces concours, qui récompenseront les œuvres dans plusieurs catégories, sont ouverts à tous. La date limite pour le dépôt de ces œuvres est fixée au 15 février 1994. Vous pouvez obtenir le règlement des concours ainsi que tous les renseignements nécessaires en écrivant à : Festival Vidéo Liège 94 International, 8, rue de Rotterdam 4000 Liège Belgique



Les Quaxx, de drôles de bestioles invisibles à l'œil nu. La réalisation est excellente et le film est plein d'humour, ce qui ne gêne rien.



Lux, de Virginie Guilhaume, étudie les effets de lumière à travers un store. Les lueurs se transforment en un superbe ballet lumineux.



Le concombre masqué est de retour. Le héros de Mandrill a parfaitement à son aise dans le monde de l'image de synthèse.

SHOW VIRTUEL A

Vous en avez assez de courir à Monte-Carlo pour voir de jolies images de synthèse ? Tous ces cocktails, ces Ferraris, ces top models, c'est vrai, c'est épaisant ! D'autant qu'il suffit de se taper trois stations de métro pour découvrir un festival d'images de synthèses en plein Paris ! Le métro... mon dieu, quelle délicieuse idée ! C'est tellement kitsch !

Aujourd'hui, nous allons parler image. Non, non, pas celle que la maîtresse vous donnait quand vous étiez sages à l'école, je parle de nouvelle technologie, d'images de synthèse ! Tout le monde les connaît sauf peut-être Hélène et Dorotheë. Elles sont belles (les images, pas nos deux stars nationales), elle permettent de matérialiser sous vos yeux vos rêves les plus fous et nous les cotoyons de plus en plus, même dans nos jeux micro. La plupart du temps, elles sont mélangées avec des films "normal" (72 ou Jurassic Park), mais il existe en fait de nombreuses petites productions entièrement en synthèse faites par de véritables artistes. C'est à l'occasion d'une remonte baptisée Ciné-Synthèse qui se déroulait à Paris du 17 au 23 novembre que j'ai pu découvrir ces chefs-d'œuvres jusque-là réservés au milieu professionnel. Une série de 23 courts métrages était proposée, avec mélange d'œuvres entièrement 2D (photos retravaillées ou dessins) et réalisation 3D (avec effet de profondeur). A l'affiche, le Top Des Tops. Je ne vous commenterais donc pas les principaux sinon il me faudrait un numéro spécial.

Starwatcher : le choc

Sans aucune pitié, les boureaux commencent par Starwatcher... le meilleur ! Dès les premières images, l'émotion m'assaille, je pleure et

mon voisin se plaint de ne plus pouvoir l'amer. Les effets sont ahurissants. On voit le héros de Meobius chevauchant un oiseau préhistorique passer dans des canyons à toute vitesse. Le personnage évolue avec la grâce d'un humain et sa modélisation est parfaite : finie l'ère des cubes et des sphères ! Il court, il saute et rampe le long des murs pour éviter ses ennemis (d'affreux robots aux formes héroïques), le tout dans la plus parfaite animation. Au niveau de l'histoire, c'est l'éternelle lutte du gentil aux pouvoirs magiques contre les affreux méchants pas bô. Mais Starwatcher vaincra car il a sa bonne étoile.

Dans l'extrait proposé, on le voit monter très haut dans le ciel puis se poser sur une sorte d'île en lévitation. Au centre de cette île se trouve un énorme diamant qui brille de mille feux. Quand il s'en approche, l'étoile dessinée sur son armure se détache et se place sous le joyau formant ainsi un champ lumineux ou Starwatcher peut voir son avenir. L'extrait présenté nous laisse espérer qu'un long métrage réellement fabuleux pourrait être réalisé (Starwatcher, de Jean Giraud-Moebius, 1991, 6'30", 3D, musique Vangelis, VidéoSystème).

Capitaine Némoto à la barre

Et puis est arrivé 20 000 Lieues sous les Mers. La séquence proposée n'était qu'un essai mais il était déjà assez concluant. J'ai été stupéfait de voir Richard Boringer, ou plutôt son double synthétique. L'acteur a en effet prêté son visage et sa voix pour doubler le personnage principal de l'histoire, le Capitaine Némoto. Son sosie lui ressemble de façon vraiment convaincante. De plus, l'extrait était vraiment très spectaculaire. Le capitaine Némoto était à la barre d'une baleine mécanique. Comme toute baleine mécanique qui se respecte, celle-ci doit remonter à la surface pour prendre de l'air. Facile, me direz-vous : on tire sur le manche et on remonte comme dans Silent Service. Manque de chance : notre joyeux capitan est sous la banquise ! Collisions spectaculaires avec des icebergs et chutes de

blocs de glace sont au rendez-vous, comme dans les meilleurs scénarios catastrophes. Je vous assure que l'atmosphère dans la salle à ce moment-là était plutôt tendue ! Ce film était un pilote de recherche, un travail d'étape dans la préparation d'un long métrage réalisé entièrement en 3D (20000 Lieues sous les Mers, de Didier Pourcel et Jean Streff, 1992, 3', prod. Groubille).

Les Quaxx attaquent

Vient en suite les Quaxx. Le spécimen traité est l'élasto-fragmentoplast mais il existerait en fait des dizaines de races de Quaxx. C'est un être vivant invisible à l'œil nu qui casse tout les objets ronds présents sur son passage en les entourant avec ses petits bras musclés et en les serrant très fort. On assiste au méfait de cette petite bête par le biais d'une caméra de détection spéciale. L'originalité du scénario, son humour et sa qualité technique irréprochable font de ce film un must. A la fin, nous apprendrons que l'élasto-fragmentoplast est en fait à la recherche d'une compagne de forme arrondie qu'il finira par trouver (heureusement pour la porcelaine de grand-mère !). L'épisode proposé est le premier d'une série articulée des émissions scientifiques (Les Quaxx, de Maurice Benayoum et François Schuiten, 1993, 5'30", 3D, prod. ZA Production).

Légumes animés

Nous avons enchaîné avec une production à la sauce cartoon des plus délirantes. Le héros, le Concombre Masqué (certains connaissent peut-être ce personnage de BD qui fit les belles heures de Pif Gadget), habite une drôle de maison au bout du monde. Il va se livrer à toutes sortes de délires comme planter des graviers dans le sol et les arroser. Le pire, c'est que ceux-ci vont pousser et donner naissance à de véritables montages. La modélisation des personnages est simpliste, ce qui ne retire rien à leur charme, bien au contraire : la bouille de héros en fera craquer plus d'un. Les animations sont hilarantes



Ex Memoriam met en scène une machine organique composée exclusivement de bras. Une chorégraphie originale et spectaculaire.

PARIS

et l'esprit cartoon est toujours présent (Le Concombre Masqué, de Nikita Mandryka 1992, 6'30", prod. Neuronex Cartoon).

Dans le court métrage 2D intitulé Ex Memoriam, le spectateur se trouve face à une sorte de machine composée uniquement d'avant-bras humains qui se tiennent tous par la main et manipulent des photos sur lesquelles on peut voir des visages se transformer. Le sujet est très étrange et surtout très original. Techniquement, le morphing (procédé de transformation progressive d'une image en une autre) est très impressionnant et le trucage de l'assemblage des bras est totalement invisible (Ex Memoriam, de Bériou, 1992, 5'10", 3D et 2D, video prod. Agave S.A.).

Fiat lux !

Il faut souligner que les autres productions étaient toutes très bonnes, mais la place me manque pour en parler. Je pense notamment à Lux, de Virginie Guilminot de chez Deus, qui nous proposait un intéressant jeu de lumière à travers un store. Le fait de voir les ombres dessinées par ce store prendre des libertés était tout à fait saisissant.

Aux dernières nouvelles, il semblerait que la production de Starwatcher ce serait arrêtée. S'il y a encore une question d'argent là-dessous, je peux assurer au producteur que la mise n'est pas perdue : tout le monde ira voir ce film fabuleux, moi le premier ! J'en profite au passage pour remercier Art 3000 qui est l'organisme responsable de cette manifestation. Art 3000 a pour vocation de mettre en rapport les professionnels de l'image, du son et de toutes les nouvelles techniques artistiques. Il se tourne aujourd'hui vers l'amateur et vous propose le premier numéro d'un journal appelé Nov'Art ainsi qu'un serveur minitel (3615 ART 3000).

Enfin, Art 3000 organise des manifestations dédiées au vidéo art. Des rencontres comme celles-ci sont annuelles mais d'autres manifestations importantes auront lieu plus souvent avec une fréquence trimestrielle. La troisième Rencontre Infographique devrait avoir lieu à l'automne 1994.

Romain Arnoux

ARTISTES, À VOS PIXELS !

Le Département Informatique de l'IUT de Nantes organise, du 2 novembre 1993 au 1er février 1994, un concours sur le thème "Images 2D, images de synthèse et animation". Des prix seront décernés dans plusieurs catégories, telles qu'animation 2D, images de synthèse, meilleure œuvre en Noir & Blanc, etc. Le règlement du concours est disponible sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée à vos noms et adresse) en écrivant à : IUT Informatique Service Etudiants "Concours Infographie 2D/3D" 3, rue de Marechal Joffre 44041 Nantes Cedex 01. Les organisateurs recherchent également des sponsors afin de leur aider à mettre au place cette manifestation et invitent cordialement les éventuels partenaires à le contacter. SDG



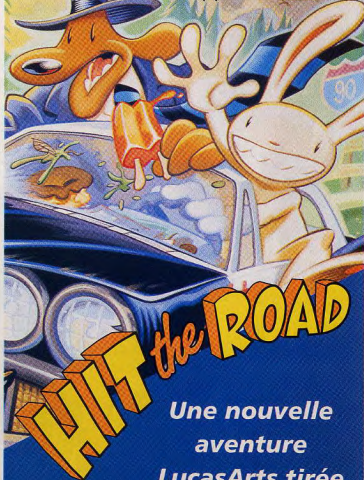
COREL CD POWER PAK AU SECOURS DU CD-ROM

Le moins que l'on puisse dire est que MS-DOS n'est pas optimisé pour utiliser les lecteurs de CD-ROM au mieux de leurs performances. Pour remédier à cet état des choses, Corel propose un nouvel ensemble d'outils permettant d'accroître les performances des lecteurs CD-ROM. Le CD Power Pak supporte de manière transparente tous les lecteurs, qu'ils soient SCSI ou non. Il inclut des utilitaires permettant de lire des CD audio, une application de conversion photo CD et, surtout, des extensions CD-ROM qui viennent remplacer le programme MSCDEX et qui offrent des possibilités d'antimémoire améliorées. Le pack comprend également deux CD-ROM contenant de nombreuses images et séquences sonores (prix : G). SDG

IMAGINA 94 : DEMANDEZ LE PROGRAMME

La prochaine édition d'Imagina, le salon de référence sur les images de synthèse, aura lieu à Monaco du 16 au 18 février 1994 et sera axée tout particulièrement sur les technologies clés de la réalité virtuelle. Rendez-vous obligatoire de tous ceux qui contribuent à l'évolution de ces techniques, le salon présentera, comme à l'accoutumée, une série de conférences, de tables rondes et d'expositions, ainsi que plusieurs compétitions (en particulier le Prix Pixel-Vin). Le Bureau de la Création Paul Ricard ou encore le Prix 3-Dimension de la SCAM). Vous pouvez obtenir tous les renseignements ainsi que le programme des différentes manifestations au appointel le 33 (1) 36.68.31.13. SDG

Bientôt sur votre PC Version française — intégrale —



HIT the ROAD

Une nouvelle
aventure
LucasArts tirée
de la BD de
Steve Purcell !



Sam & Max Hit the Road™ est © 1993 LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. LucasArts Entertainment Company, Inc. 3500 Wilshire Blvd., Suite 500, Beverly Hills, CA 90210. Steve Purcell, illustrateur de Sam & Max, est un artiste de LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company, located in a trademark of LucasArts Entertainment Company.

**TOURNEZ
VITE LA
PAGE !**

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

PENTIUM

LE NOUVEAU PS/2 D'IBM

IBM annonce des nouvelles machines pour la famille de serveurs PS/2 95, bâties autour du Pentium, dernier-né de la famille Intel 486. Contenant 3,1 millions de transistors, ce processeur de 64 bits est le plus puissant de cette gamme. Il est capable d'effectuer certaines tâches jusqu'à 10 fois plus vite que son prédécesseur, l'Intel 486, tout en restant totalement compatible avec tous les logiciels écrits pour tous les autres membres de la famille.

Ces nouvelles machines, dénommées PS/2 95 "560", font appel, comme toutes les machines de la gammes PS/2 95, à la technologie "Processor Complex": la carte mère de la machine est divisée en deux parties. Une partie fixe porte les composants peu affectés par les innovations technologiques (décodeur d'adresses, signaux de contrôle, etc.). La deuxième partie, mobile, regroupe tous les composants susceptibles de bénéficier le plus de l'évolution de la technique (processeur, caches, LMA, etc.) et est aisément interchangeable.

Cette partie mobile contient ici un processeur Pentium cadencé à 60 MHz, un cache de deuxième niveau et un BIOS en mémoire flash. Le support de la mémoire autocorrectrice ECC est également inclus, ainsi que le Pentium arrive à un niveau suffisant pour répondre à la demande. Les nouvelles machines qui nous sont proposées sont, certes, destinées à ne fonctionner qu'en tant que serveurs, mais il y a fort à parier que les stations de travail individuelles ne devraient pas tarder à suivre et que des machines de bureau à base de Pentium ne sont pas loin. Il ne reste plus aux utilisateurs qu'à espérer que les prix du Pentium subiront, à brève échéance, la même évolution que ceux du 486.

PS/2 95 "560": une machine haut de gamme et modulaire.

commercialiser en 1994 des barrettes de 32 Mo, ce qui permettra de disposer de capacités mémoire atteignant 256 Mo.

Les machines sont équipées d'un contrôleur SCSI-2 ainsi que de nouveaux disques durs de 540 Mo, 1 Go ou 2 Go. Elles incorporent également un nouveau port d'impression à très haut débit, capable de transférer des données vers les périphériques d'impression avec des débits atteignant 2 Mo/sec. Enfin, ces machines sont équipées de dispositifs de sécurité garantissant une protection contre les intrusions extérieures dans le système ainsi qu'un fonctionnement 24h/24h.

Le prix annoncé pour les différents modèles reflète ces nombreuses innovations technologiques. Complexé en effet de 63201 F.H.T. à 66583 F.H.T. en fonction de la quantité de mémoire vive.

En même temps que cette nouvelle famille, IBM propose à ses clients déjà équipés de machines PS/2 90 et PS/2 95 des cartes "Processor Complex" identiques à celle qui équipe les PS/2 95 "560", permettant de remplacer les processeurs de ces machines. Grâce à cette architecture, les possesseurs de ces machines peuvent bénéficier de toute la puissance du Pentium grâce à un simple changement de carte. Le prix d'une carte avec processeur Pentium devrait se situer aux environs de 20000 F.H.T.

Le lancement de ces nouvelles machines démontre que la production du Pentium arrive à un niveau suffisant pour répondre à la demande. Les nouvelles machines qui nous sont proposées sont, certes, destinées à ne fonctionner qu'en tant que serveurs, mais il y a fort à parier que les stations de travail individuelles ne devraient pas tarder à suivre et que des machines de bureau à base de Pentium ne sont pas loin. Il ne reste plus aux utilisateurs qu'à espérer que les prix du Pentium subiront, à brève échéance, la même évolution que ceux du 486.

Serge D. Grunl



Le Pentium est le plus puissant des processeurs de la famille 186.



PS/2 95 "560": une machine haut de gamme et modulaire.

100 CONSOLES et JEUX VIDEOS À GAGNER !

Spécial Fêtes

Joue et gagne en appelant au :

36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar



C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Amiga CD32, 3DO, Neo-Géo



Et chaque jour,
gagne des **jeux vidéo**
sur le **3615 7 SUR 7**

MSR-COM-2
120 ans/mars

CODE BONUS : 122

NORTON COMMANDER 4.0 : DE NOUVEAUX OUTILS DANS LA BOITE

Tous les utilisateurs de PC connaissent bien Norton Commander, qui partage avec PC Shell les faveurs du public en matière de shell DOS (utilitaire destiné à faciliter toutes les opérations courantes). Cette version 4 ne dépaysera pas les habitués tant elle ressemble à la précédente. Pourtant, sous ses menus similaires se cachent de nombreuses nouvelles fonctions et non des moindres.

Tout d'abord, tous les types de formats compressés (ZIP, ARJ, ARC, ZOO, PAK, LHARC) peuvent être directement manipulés. Norton Commander dresse la liste du contenu de ces fichiers compactés et peut à volonté copier/déplacer tout ou partie des fichiers inclus. En revanche, il n'est pas possible de lire directement le contenu d'un fichier texte inclus dans un fichier compressé, comme le permet Shez, par exemple.

Autre amélioration importante : il est désormais possible de déplacer/copier en bloc un répertoire, avec éventuellement les sous-répertoires qui lui sont attachés. Les transferts d'une machine à l'autre bénéficient d'un protocole parallèle en plus du protocole

série existant. La copie de fichiers tire profit de nouveaux algorithmes plus performants et le nombre d'entrées maximal d'un répertoire atteint maintenant 1 600 (bien pratique pour gérer ses CD-ROM). Plus de 50 formats (traitement de texte, feuille de calcul, base de données, images bitmap et vectorielles) peuvent être affichés directement, sans qu'il soit besoin de passer par l'application qui les a créés. Toutefois, en ce qui concerne les images, seul le VGA est géré, les images haute résolution étant affichées par scrolling. On découvre encore d'autres "plus" tel qu'un module de recherche plus sophistiqué (recherché sur le nom, mais aussi le contenu des fichiers) ou l'affichage de la taille exacte d'un répertoire (en tenant compte de ses sous-répertoires). Un utilitaire précieux entre tous (édité et distribué par Symantec : Prix : 1 H).

Jacques Harbonn

nom	taille	date	type	nom
dirgnp	23	16-26-92	2388	
log	6	17-09-92	878	
firmware	4	06-02-93	9194	32720001.exe
power	8	01-01-93	12754	msi20000.exe
proshar	60	01-01-93	12783	msi24102.exe
...
msi2000	2231	16-03-92	18114	msi2000.exe
msi2001	51	01-02-92	18114	msi2001.exe
msi2002	27	19-02-92	18114	msi2002.exe
msi2003	48	01-02-92	18114	msi2003.exe
msi2004	1502	17-08-92	61324	lp2411.exe
msi2005	115	01-02-92	18114	msi2005.exe
msi2006	48	01-02-92	18114	msi2006.exe
msi2007	51	01-02-92	18114	msi2007.exe
msi2008	187	19-02-92	11336	msi2008.exe
msi2009	48	11-05-92	11336	msi2009.exe
msi2010	87	16-06-92	41288	msi2010.exe

NORTON ANTIVIRUS 3.0 : JOUEZ COUVERT !

La version française de Norton Antivirus troisième du nom est désormais disponible. Tout comme les précédentes, deux modes de détection sont possibles, sous DOS comme sous Windows. En mode résident, le programme occupe de 5 à 40 Ko de mémoire selon les options choisies. Ces dernières sont d'une grande richesse : analyse de la mémoire (basse et haute), des zones amorce et des fichiers exécutables (ou même de tous les fichiers au besoin), surveillance des formatages, voire même de toutes les écritures, et bien d'autres options encore. Le programme reconnaît ainsi chacun des 2 350 virus de sa banque. Et grâce à son système exclusif VFS, il peut aller encore plus loin et tenter de détecter les virus inconnus.

Ce résident procède aussi à une "inoculation" qui conserve la somme de contrôle de tous les exécutables. Un message d'alerte signale alors tout changement, vous laissant le choix de continuer ou de ré-inoculer s'il ne s'agit que d'un changement normal (mise à jour par exemple), ou de stopper l'exécution si le moindre doute persiste quant à une infection virale. En mode classique (lancement du programme)



d'analyser à fond les disques de son choix (y compris les disquettes et les lecteurs réseau), à la recherche de la plus petite trace d'infection (fragment de virus en particulier). Le cas échéant, le programme dresse un compte-rendu détaillé et gère les réparations éventuelles. C'est aussi là que vous paramétrez les options du résident. Enfin une base de données, regroupant les 2 350 virus reconnus, vous aidera à mieux les connaître : nom exact, cible, fréquence, caractéristiques, etc. Le plus puissant des antivirus à ce jour (édité et distribué par Symantec ; Prix : H). Jacques Harbonn

BORLAND C++: UN OUTIL DE DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA

Ce n'est pas souvent que Tilt parle d'outils de développement, mais une fois n'est pas coutume et puis, qui sait, cela donnera peut-être des idées aux créateurs de jeux. Borland vient en effet d'annoncer la disponibilité de la version 4.0 de son compilateur C++ et s'est associé pour l'occasion à Creative Labs pour nous proposer un pack comprenant l'ensemble des outils de développement sur un CD-ROM, une carte Sound Blaster 16 et un lecteur de CD-ROM. Outre le compilateur, ce pack comprend également un jeu de bibliothèques permettant de faire de la reconnaissance vocale, ce qui ouvre des perspectives nouvelles dans le domaine des jeux. Imaginez un jeu de rôle qui vous permettrait d'explorer un donjon à l'aide de commandes vocales : "Tourne à gauche, avance, avance encore, tourne à droite, Aargh ! Des monstres, sauve qui peut..." (prix HT : J). SDG



Un jeu de développement et un lecteur de CD-ROM dans le même pack, voilà de quoi stimuler la créativité des développeurs de jeux... surtout avec le kit de reconnaissance vocale.

PREMIER MAIL ORDER

AM	ST	PC	AM	ST	PC	AM	ST	PC	AM	ST	PC	AM	ST	PC
100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1400	1500
1600	1700	1800	1900	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	2900	3000
3100	3200	3300	3400	3500	3600	3700	3800	3900	4000	4100	4200	4300	4400	4500
4600	4700	4800	4900	5000	5100	5200	5300	5400	5500	5600	5700	5800	5900	6000
6100	6200	6300	6400	6500	6600	6700	6800	6900	7000	7100	7200	7300	7400	7500
7600	7700	7800	7900	8000	8100	8200	8300	8400	8500	8600	8700	8800	8900	9000
9100	9200	9300	9400	9500	9600	9700	9800	9900	10000	10100	10200	10300	10400	10500
10600	10700	10800	10900	11000	11100	11200	11300	11400	11500	11600	11700	11800	11900	12000
12100	12200	12300	12400	12500	12600	12700	12800	12900	13000	13100	13200	13300	13400	13500
13600	13700	13800	13900	14000	14100	14200	14300	14400	14500	14600	14700	14800	14900	15000
15100	15200	15300	15400	15500	15600	15700	15800	15900	16000	16100	16200	16300	16400	16500
16600	16700	16800	16900	17000	17100	17200	17300	17400	17500	17600	17700	17800	17900	18000
18100	18200	18300	18400	18500	18600	18700	18800	18900	19000	19100	19200	19300	19400	19500
19600	19700	19800	19900	20000	20100	20200	20300	20400	20500	20600	20700	20800	20900	21000
21100	21200	21300	21400	21500	21600	21700	21800	21900	22000	22100	22200	22300	22400	22500
22600	22700	22800	22900	23000	23100	23200	23300	23400	23500	23600	23700	23800	23900	24000
24100	24200	24300	24400	24500	24600	24700	24800	24900	25000	25100	25200	25300	25400	25500
25600	25700	25800	25900	26000	26100	26200	26300	26400	26500	26600	26700	26800	26900	27000
27100	27200	27300	27400	27500	27600	27700	27800	27900	28000	28100	28200	28300	28400	28500
28600	28700	28800	28900	29000	29100	29200	29300	29400	29500	29600	29700	29800	29900	30000
30100	30200	30300	30400	30500	30600	30700	30800	30900	31000	31100	31200	31300	31400	31500
31600	31700	31800	31900	32000	32100	32200	32300	32400	32500	32600	32700	32800	32900	33000
33100	33200	33300	33400	33500	33600	33700	33800	33900	34000	34100	34200	34300	34400	34500
34600	34700	34800	34900	35000	35100	35200	35300	35400	35500	35600	35700	35800	35900	36000
36100	36200	36300	36400	36500	36600	36700	36800	36900	37000	37100	37200	37300	37400	37500
37600	37700	37800	37900	38000	38100	38200	38300	38400	38500	38600	38700	38800	38900	39000
39100	39200	39300	39400	39500	39600	39700	39800	39900	40000	40100	40200	40300	40400	40500
40600	40700	40800	40900	41000	41100	41200	41300	41400	41500	41600	41700	41800	41900	42000
42100	42200	42300	42400	42500	42600	42700	42800	42900	43000	43100	43200	43300	43400	43500
43600	43700	43800	43900	44000	44100	44200	44300	44400	44500	44600	44700	44800	44900	45000
45100	45200	45300	45400	45500	45600	45700	45800	45900	46000	46100	46200	46300	46400	46500
46600	46700	46800	46900	47000	47100	47200	47300	47400	47500	47600	47700	47800	47900	48000
48100	48200	48300	48400	48500	48600	48700	48800	48900	49000	49100	49200	49300	49400	49500
49600	49700	49800	49900	50000	50100	50200	50300	50400	50500	50600	50700	50800	50900	51000
51100	51200	51300	51400	51500	51600	51700	51800	51900	52000	52100	52200	52300	52400	52500
52600	52700	52800	52900	53000	53100	53200	53300	53400	53500	53600	53700	53800	53900	54000
54100	54200	54300	54400	54500	54600	54700	54800	54900	55000	55100	55200	55300	55400	55500
55600	55700	55800	55900	56000	56100	56200	56300	56400	56500	56600	56700	56800	56900	57000
57100	57200	57300	57400	57500	57600	57700	57800	57900	58000	58100	58200	58300	58400	58500
58600	58700	58800	58900	59000	59100	59200	59300	59400	59500	59600	59700	59800	59900	60000
60100	60200	60300	60400	60500	60600	60700	60800	60900	61000	61100	61200	61300	61400	61500
61600	61700	61800	61900	62000	62100	62200	62300	62400	62500	62600	62700	62800	62900	63000
63100	63200	63300	63400	63500	63600	63700	63800	63900	64000	64100	64200	64300	64400	64500
64600	64700	64800	64900	65000	65100	65200	65300	65400	65500	65600	65700	65800	65900	66000
66100	66200	66300	66400	66500	66600	66700	66800	66900	67000	67100	67200	67300	67400	67500
67600	67700	67800	67900	68000	68100	68200	68300	68400	68500	68600	68700	68800	68900	69000
69100	69200	69300	69400	69500	69600	69700	69800	69900	70000	70100	70200	70300	70400	70500
70600	70700	70800	70900	71000	71100	71200	71300	71400	71500	71600	71700	71800	71900	72000
72100	72200	72300	72400	72500	72600	72700	72800	72900	73000	73100	73200	73300	73400	73500
73600	73700	73800	73900	74000	74100	74200	74300	74400	74500	74600	74700	74800	74900	75000
75100	75200	75300	75400	75500	75600	75700	75800	75900	76000	76100	76200	76300	76400	76500
76600	76700	76800	76900	77000	77100	77200	77300	77400	77500	77600	77700	77800	77900	78000
78100	78200	78300	78400	78500	78600	78700	78800	78900	79000	79100	79200	79300	79400	79500
79600	79700	79800	79900	80000	80100	80200	80300	80400	80500	80600	80700	80800	80900	81000
81100	81200	81300	81400	81500	81600	81700	81800	81900	82000	82100	82200	82300	82400	82500
82600	82700	82800	82900	83000	83100	83200	83300	83400	83500	83600	83700	83800	83900	84000
84100	84200	84300	84400	84500	84600	84700	84800	84900	85000	85100	85200	85300	85400	85500
85600	85700	85800	85900	86000	86100	86200	86300	86400	86500	86600	86700	86800	86900	87000
87100	87200	87300	87400	87500	87600	87700	87800	87900	88000	88100	88200	88300	88400	88500
88600	88700	88800	88900	89000	89100	89200	89300	89400	89500	89600	89700	89800	89900	90000
90100	90200	90300	90400	90500	90600	90700	90800	90900	91000	91100	91200	91300	91400	91500
91600	91700	91800	91900	92000	92100	92200	92300	92400	92500	92600	92700	92800	92900	93000
93100	93200	93300	93400	93500	93600	93700	93800	93900	94000	94100	94200	94300	94400	94

MICROKID'S

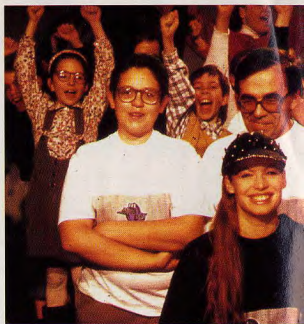
avec **TILT** et

VOS DEMOS NOUS



CRÉATION GRAPHIQUE

LE DIMANCHE A



A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !



INTERESSENT

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S



CONSOLES

TILT

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

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3



CRATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTÈRE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

- ✂
- Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15
 - Je désire participer au match des champions :
 - Nom : Prénom : Age :
 - Adresse :
 - Code postal : Ville : Tél :
 - Machine :

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



Voici l'exemple d'une cité développée. Comme vous le constatez, de nombreux settlers sont présents à l'écran et s'activent. Parfois, on peut en dénombrer plus de cinquante simultanément !

Lorsque que, pour la première fois, nous avons vu The Settlers à la rédaction, nous présentions qu'il s'agissait d'un grand soft. Depuis quelques mois ont passé et il faut avouer que la version finale du jeu est loin d'être décevante. Au contraire, j'ai passé tellement de temps à jouer que cet article a fallu pas être publié ! The Settlers est un jeu de stratégie à cheval entre Civilization et Genesis. Vous êtes le dirigeant d'un groupe de colons qui doit s'implanter et construire la plus grande cité de la planète. Vous dirigez des petits personnages ressemblant aux Lemmings et devez organiser ce beau monde pour parvenir à vos fins.

PLUS QU'UN JEU, UN MONDE !

The Settlers n'est pas un jeu comme les autres. En effet, il se veut riche, complet, profond, voire philosophique. D'après Blue Byte, il s'agit de l'entrée dans un monde si détaillé, si complexe que c'est une

nouvelle ère qui voit le jour dans le domaine des jeux vidéo. Il semble que les joueurs désirent, ne plus allumer leur ordinateur pour s'amuser quelques minutes et passer ensuite à autre chose. Ils attendent d'un jeu la vision d'un monde interactif vaste et exaltant. Ce but est atteint ! D'un principe assez simple, Settlers est une sorte de guide qui vous mène vers le domaine du rêve. Pour parvenir à un tel résultat, il a fallu plus de deux ans de développement. Le jeu comprend un micro-système économique et chaque action que vous accomplissez se place dans une logique d'évolution. Par exemple, les chevaliers sont friands d'or. Si vous voulez en compter dans vos rangs, il sera nécessaire de construire une mine et de transformer les pépites en or chez un bijoutier. Pour y parvenir, les hommes de vos mines devront être motivés. En leur fournissant une nourriture riche et variée, c'est-à-dire en construisant une ferme à cochons, vous augmenterez d'autant leur productivité. Avant cela, il faudra bien qu'un terrassier trouve un terrain, qu'un architecte soit disponible, qu'un bûcheron coupent du bois, que vos

menuiseries le transforment, etc. Il s'agit là d'un schéma parmi beaucoup d'autres mais qui démontre que le jeu est extrêmement bien conçu.

Dans certains cas, vos hommes sont plus d'une cinquantaine simultanément à l'écran. Heureusement, l'affichage n'est jamais ralenti grâce à une



Pendant l'introduction, on peut voir des séquences cinématiques qui semblent tirées d'un dessin animé d'Astérix. Les graphismes ont une touche assez particulière qui donne d'emblée un caractère sympathique au jeu.

IL VOIT DES SPRITES PARTOUT !

A l'écran, la vision du terrain est en 3D et en vue de dessus. L'affichage est plein écran ce qui apporte un grand confort de jeu. Les bâtiments sont affichés selon une perspective isométrique. Ils semblent ressortir du terrain et sont ainsi très visibles. Au milieu de ces constructions se promènent des personnages. Chacun a sa tâche qui lui est propre. Par exemple, à chaque portion de route, un settler attend, prêt à charrier toute matière première jusqu'à la prochaine intersection (le principe du Pony Express en quelque sorte).

Une autre moyen pour récupérer une zone de territoire est d'attaquer des casters ennemis. Un clic souris permet de savoir le nombre d'hommes alentours pour les évacuer. Ensuite, ils engagent des combats à l'épée jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

programmation impeccable du jeu. Quelle que soit la complexité de votre cité, l'ensemble est toujours graphiquement très lisible.

UNE RICHESSE DIGNÉ DE CIVILIZATION

Au programme, il y a plus de 25 métiers différents, une vingtaine de constructions possibles, 26 produits ou matières premières, des terrains générés aléatoirement (soit une infinité de possibilités), une dizaine de modes de jeu et trois méthodes pour gagner. Tous les éléments pour que vous passiez des centaines d'heures de jeu sans jamais vous lasser ! L'Inaccessible Civilization a trouvé un sérieux concurrent avec The Settlers ! Les modes de jeu sont nombreux et variés. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux, simultanément. Comme avec Battle Isle, l'écran de jeu se divise alors en deux. On >>>

THE

L'année commence bien ! Après l'excellent Genesis, voici un nouveau venu dans la famille des jeux de stratégie : The Settlers. Ce soft de Blue Byte est une petite merveille de programmation et de jouabilité qui se pose comme le nouveau hit dans le genre. Testé par Morgan Feroyd



SETTLERS

Plusieurs modes de jeu sont accessibles. Il est possible de jouer de 1 à 4 joueurs et d'avoir un ou deux joueurs humains. La force des adversaires et la composition du terrain peuvent être modifiées.



En mode deux joueurs, la fenêtre de jeu est divisée en deux. Il suffit de contrôler deux camps à l'Amiga et le tour est joué. Même si l'écran n'est pas énorme, les parties deviennent encore plus fascinantes.



De nombreux écrans permettent de paramétrer votre système économique. Ici, vous pouvez influencer l'activité de certains de vos hommes (armiers, meuniers, forgerons, etc.).

Dès que vous réussissez à construire un farin aux abords d'une frontière et qu'un soldat s'installe dedans, votre terrain s'agrandit... au détriment de l'ennemi. Bien sûr, ses bâtiments sont brûlés et ses routes disparaissent.



VERDICT

OUI

MORGAN

«Morgan content ! Lui aime beaucoup Civilization et lui attendait désespérément un jeu aussi bien. Depuis Settlers, Morgan être heureux car lui prendra beaucoup de plaisir» (résumé barbare mais explicite). The Settlers ouvre le monde des jeux de stratégie au grand public. Les clics souris sont instinctifs, les écrans pour gérer votre cité sont nombreux et détaillés, etc. En résumé, j'ai trouvé deux petits défauts... Parfois, vous avez l'impression d'être pressé et d'attendre que votre cité s'active. Une option «accélérer le temps» aurait été intéressante. De même, l'option link entre deux Amiga aurait permis de jouer circulairement sur plein écran. À part ça, The Settlers n'a aucun défaut. Alors c'est chez votre revendeur et achetez-le illico presto !

Morgan Ferryd



VERDICT

OUI

NOELLE

Les mondes miniatures, moi j'adore ! Non seulement The Settlers est un jeu de stratégie particulièrement bien réalisé mais, en plus, il nous offre un indéniable plaisir visuel. De la fondation de chaque maison au pêcheur qui ramène ses poissons, rien ne nous échappe. Avec son option deux joueurs, Settlers devient un vrai petit liquo ! Ce qui m'a particulièrement marqué, c'est la qualité des sons. On a vraiment l'impression d'être dans le jeu, à tel point que j'ai failli demander à un colon architecte de me dessiner un moulin ! J'en perd la tête. Il me reste cependant un peu de lucidité pour vous recommander vivement d'acheter The Settlers. Avec lui, les plus grands, telles que Genesis ou encore Sim City, n'ont qu'à aller se rhobiller ! Vous ne pouvez PAS passer à côté !

Noëlle Boronée



LES BATIMENTS



Les bâtiments que vous pouvez construire sont au nombre de 19. Les huttes peuvent être implantées n'importe où alors que les bâtiments plus importants nécessitent un terrain plat et large.

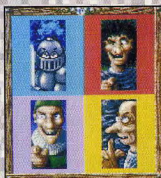
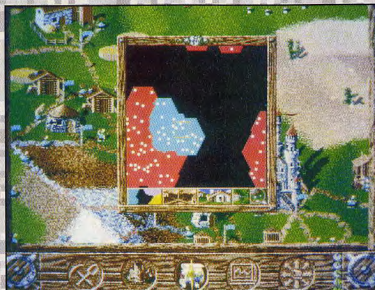


COMPARATIF

GENESIA



Genesia et The Settlers sont originaux et ont réussi à apporter du neuf par rapport à Civilization. Le principe est identique et c'est l'affichage qui distingue les deux jeux. Genesia reprend le look de Populous. Le terrain est ainsi divisé en blocs de hauteurs différentes et la vision d'ensemble est assez réaliste. On change régulièrement d'endroit pour voir si tout évolue normalement. The Settlers a opté pour une représentation en plan terrain et vue de dessus. Le terrain est en 2D alors que les bâtiments sont représentés en 3D isométrique. C'est basile, vaste et beau. Niveau intérêt, Genesia rythme les parties à l'aide de tours et limite le joueur en temps. De plus, il ne s'agit pas uniquement de crafter et de préparer car votre mission est de récupérer sept bijoux. Dans The Settlers, l'intérêt est plus profond et moins "action". À ce titre, il ressemble plus à Civilization. De toute façon, les deux jeux sont excellents et je vous encourage vivement à les occuper.



La machine peut incarner 8 personnages différents. Ses taboulets à gérer les settlers dépend donc du choix effectué.



La gestion de vos militaires : vous pouvez les entraîner en attaque ou en défense, les recruter, etc.



Le tableau récapitulatif ci-dessus permet de voir rapidement qui fait quoi.

GÉNÉRIQUE

Éditeur : Blue Byte
Distributeur : Ubi Soft
Conception/Programmation : Volker Wierich
Graphismes : Christoph Womer
Bande-son : Heiko Rottmann

VERSIONS

AMIGA PC The Settlers est disponible sur Amiga. La version PC doit sortir en février.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM

MATÉRIEL

Machine : A500, A600, A1200, A4000
Mémoire requise : 1 Mo minimum (2 Mo conseillé)
Contrôle : Souris
Musée : 2 disquettes 3 1/2
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection : aucune dans la version testée

La carte est assez pratique. Vous pouvez faire apparaître les routes, les bâtiments, zoomer sur une zone et afficher une répartition des forces.

2 MINUTES DE JEU



Vous devez choisir un terrain propice à votre cité. Pour cela, faites apparaître les endroits possibles où construire votre château. Restez à proximité des montagnes et d'un lac.

DEVENEZ LE PETIT PÈRE DU PEUPLE QUI A CONSTRUIT LA PATRIE À PARTIR D'UNE



Votre château construit, vous avez maintenant un territoire délimité qui augmentera en construisant des cavernes. Faites une hutte de bûcheron, une de forêter et une menuiserie.



Avec vos stocks initiaux, la construction devrait être rapide. Pour commencer à grignoter un peu de terrain, une hutte de soldat en bordure de territoire est indispensable.



►►► peut faire des parties allant de un à quatre joueurs, contre l'ordinateur ou des amis, en remplissant des missions progressives, etc. Chaque partie se suit et ne se ressemble pas ! Il est même possible de regarder l'ordinateur jouer tout seul afin d'apprendre de nouvelles stratégies de jeu. Certains modes sont paramétrables : terrain, force militaire des joueurs, stocks initiaux.

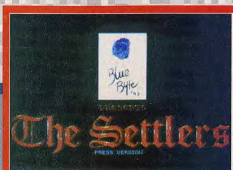
NE PAS DÉRANGER : JE JOUE À SETTLERS

Vous l'aurez compris sans mal, The Settlers est un programme... excellent. Graphiquement, il est beau et original, l'ergonomie et la jouabilité sont impeccables, la bande son est très bonne et bien adaptée au jeu et la richesse du programme rend l'ensemble attractif et exaltant. Sur les trois

disquettes fournies, une seule est dédiée au jeu lui-même et elle est intégralement chargée en mémoire. Cela signifie qu'il n'y a aucun appel disque et que tout tourne en RAM ! Je n'irai donc pas par quatre chemins : The Settlers est un jeu exceptionnel qui, au même titre que Civilization, Sim City ou Genesis, devient l'une des références du genre dont il est impossible de passer à côté. ■

Ce tableau récapitulatif permet en un clin d'œil de voir l'activité de certains personnages clés. Vous voyez aussi quels sont les produits et les denrées qui les rendraient plus productifs.

Voici une erreur de jeu à éviter : ces deux châteaux sont construits si proches que vous ne pouvez pas vraiment vous développer. Une partie qui risque d'être très courte !



THE SETTLERS EST SANS AUCUN DOUTE LE NOUVEAU MUST DES JEUX DE STRATEGIE. IL EST A LA HAUTEUR DE CIVILIZATION !

STRATEGIE

GRAPHISMES

Les graphismes sont beaux et toujours très fluides. Chaque détail est bien rendu et les personnages sont très réalistes.

83

ANIMATION

Tout est animé en permanence : feuilles d'arbres, settlers, drapeaux flottant au vent, etc. Il n'y a aucun ralentissement à l'écran.

87

MUSIQUE

La musique est assez sympathique mais vous n'y avez droit que dans l'introduction. Cela évite d'être ennuyeux pendant le jeu.

78

BRUITAGES

Ils sont excellents et rendent très bien l'ambiance. Vous entendrez uniquement ceux de la fonction de jeu.

83

PRISE EN MAIN

Même si The Settlers est très bien conçu et testé, il faudra vous plonger dans le doc pour en comprendre toutes les nuances.

66

JOUABILITE

Tout est géré à la souris et le contrôle est simple et précis. Les nombreuses options vous facilitent la gestion de vos settlers.

83

DUREE DE VIE

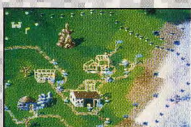
Avec la génération aléatoire de continents, les modes de jeu multiples et le jeu à deux, vous n'êtes pas prêt de vous lasser.

93

CABANE DE BUCHERONS



Il est nécessaire de relier vos bâtiments par des routes. Il faut notamment que le bûcheron et la menuisier aient une route directe.



Essaie, vous devez bâtir les maisons suivantes : fabricant d'outils, bijoutier, métallurgiste. Envoyez un géologue pour repérer les gisements d'éléments.

TOP

- ▲ La richesse du programme
- ▲ La gestion intégrale en mémoire
- ▲ L'option deux joueurs
- ▲ La variété des mondes
- ▲ Un mode de représentation graphique portatif

FLOP

- Petits écarts en mode 2 joueurs
- Absence d'une option link

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

D 2 JOUEURS

AMIGA

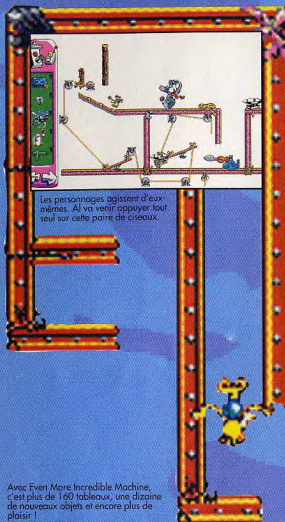
1 MO

INTENET

94%

INCREDIBLE

Sierra sort son nouveau jeu de réflexion : Incredible Toons. Ce soft aux allures bon enfant, assaisonné d'animations de dessins animé, est en fait un petit chef-d'œuvre. Le genre de jeu qui plaît à tous et qui se joue partout (ou presque). Testé par Morgan Feroyd



Les personnages agissent d'eux-mêmes. Al va venir appuyer tout seul sur cette paire de ciseaux.

Avec Even More Incredible Machine, c'est plus de 160 tableaux, une dizaine de nouveaux objets et encore plus de plaisir !



EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Suite au succès retentissant qu'a connu The Incredible Machine, Sierra a sorti une version Even More reprenant l'ensemble des tableaux et en rajoutant une soixantaine. Dans les objets, on en voit apparaître une dizaine supplémentaire. Et pour remédier aux quelques défauts de la première version, le programme a été optimisé et intégralement débogué. Ainsi, ceux qui s'étaient bien amusés avec le premier et qui en redemandent peuvent l'acquiescer sans attendre. Pour les autres, c'est l'occasion de découvrir ce jeu très particulier et plaisant qu'est Incredible Machine.

Incredible Toons est le dernier-né de chez Sierra. Ce jeu d'aventure est issu de la famille d'Incredible Machine. Mais oui, souvenez-vous : il s'agissait de résoudre des puzzles sous forme de machine. Le principe était simple, les graphismes en 640x480 très fins et le programme informatique, performant. C'était sans doute le point fort du soft : chaque trajectoire, rebond, impact étaient plus vrais que nature. Avec The Incredible Toons, les programmeurs de Sierra ont repris le principe du jeu. Ils y ont ajouté quelques petits ingrédients, dont l'apport de toons. Les personnages sont directement issus de dessins animés et de nombreuses animations interviennent pendant le jeu.

POURQUOI FAIRE COMPLIQUE QUAND...

Rappelons le principe. Sur un écran blanc, vous devez faire fonctionner une « machine ». Au début du tableau, vous avez une action à accomplir, comme par exemple faire tomber en enclume sur la tête d'un chat. Pour y parvenir, certains éléments de décor sont déjà disposés : enclume, plates formes, cordes, chat, etc. Vous avez à votre disposition quelques objets

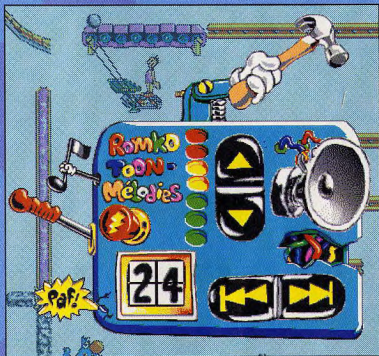
Sid essaye de botter le record de la plus grosse bulle de chewing-gum... et il réussit. Du coup il s'enivole, fait tomber au passage le bout de fromage et vient lamentablement heurter l'épingle. Sa bulle explose aussitôt et Sid tombe sur le fromage.

qui, eux, peuvent être placés n'importe où. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à actionner la machine et à voir ce que cela donne. Tout est géré à la souris et la plupart des objets peuvent être paramétrés (position, taille, sons). Une fois l'objectif atteint, vous passez au tableau suivant.

UN VRAI DESSIN ANIME

Les deux personnages du jeu sont Al et Sid. Le premier est un énorme chat de gouttière et le deuxième une souris. Comme c'est le cas pour Tom et Jerry, ceux-ci se détestent et passent leur temps à se

Même si les sons sont sympathiques, il est évident qu'au bout d'un moment ils peuvent agacer. La solution est de faire s'écraser ce marotte sur le haut-parleur. Radical !



E TOONS



Cette balance automatique vous permet de faire passer un objet dans un sens puis l'autre dans l'autre. Conséquences, nos deux amis se font écarabiller par ce rocher et ce roulement à billes.

chamaille. L'un et l'autre étant particulièrement gourmands, ils sont irrésistiblement attirés par la nourriture de la maison. C'est sur ce thème un peu simplet que repose tout le jeu. Etant donné que les personnages sont des toons, il est clair qu'ils sont prêts à tout : se faire tomber des pianos sur la tête, pratiquer le saut à l'élastique, participer au concours de la plus

Les quatre niveaux de difficulté du jeu permettent à chacun d'y trouver son compte. De plus, il est possible de faire les tableaux dans le sens que l'on veut (sauf les derniers). Cela évite de rester bloqué pendant plusieurs heures sur un tableau.

grosse bulle de chewing-gum et bien d'autres activités fascinantes. Tout cela ne les découragera pas et ils reviendront à chaque tableau pour arriver à leurs fins.

FAIRE SES TABLEUX

Le nombre de tableaux est impressionnant et la difficulté est progressive. Le jeu est divisé en quatre parties. Au tout début, il s'agit d'un mode didactique vous apprenant le maniement des différents objets, alors que les derniers tableaux sont de vrais casse-tête ! Au cas où vous ne seriez pas rassasiés, le jeu offre une option «toon-o-matic». Cela permet de fabriquer vos propres machines. Vous plantez le décor, fixez un objectif, incluez les muscles...>>>

VERDICT

OUI

NOELLE



Et si on jouait au chat et à la souris ? Al, le chat, et Sid, la souris, sont deux personnages loufoques et ils ne s'aiment pas beaucoup. Par contre, vous, vous aimez les colorer. Plus rigolo et plus facile que The Incredible Machine, The Incredible Toons est un petit bijou. On arrive presque à croire que l'on peut produire un cartoon. J'adore le personnage d'Al, un gros chat d'égout qui dévore les poissons à vitesse grand V. La manipulation des objets est assez évidente même si les objets utilisés sont complètement loufoques. Avez-vous déjà vu un éléphant rougeur parce qu'il se faisait pincer les fesses ? Ou encore avoir-vous jamais imaginé voir servir d'un bébé dragon comme briquet ? Les programmeurs, eux, n'ont pas manqué d'imagination et je les félicite : honte pour The Incredible Toons !

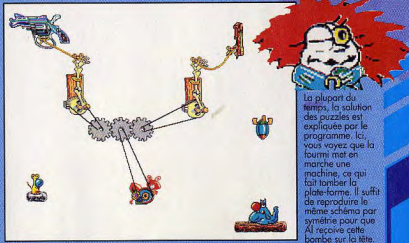
VERDICT

OUI

MORGAN



Encore un nouveau style de jeu ! Il est clair que la série des Incredible est un genre à part. Ce qui l'a vraiment traversé très plaisant c'est que sans aucune prétention Incredible Toons parvient à me donner autant de plaisir. Chaque tableau est une découverte, une série de rires et un grand plaisir de jeu. Les actions sont logiques, la position des objets assez évidente, les animations hilarantes. C'est un cocktail de bonnes choses. Bien sûr, ce n'est pas un jeu révolutionnaire mais il devrait plaire à tous. Que vous soyez petit ou grand, que vous ayez le dernier 486 à 66 MHz VLB ou un simple portable 386 monochrome, fille au garçon. C'est le type de soft surprenant, comme Tetris, on rejoue sans cesse, sans se lasser. Alors faites vous un petit plaisir pour la nouvelle année et achetez Incredible Toons. Vous ne serez pas déçu.



La plupart du temps, la solution des puzzles est explicite par le programme. Ici, vous voyez que la fourmi met en marche une machine, ce qui fait tomber la plate-forme. Il suffit de reproduire le même schéma par symétrie pour que Al receive cette bombe sur la tête.

2 MINUTES DE JEU

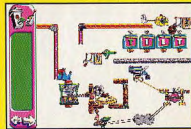


Pour réaliser vos propres tableaux, il faut avant tout décider d'un objectif. Ici, il s'agit de faire apparaître la loi mystérieuse sur les panneaux.

SILENCE SUR LE PLATEAU : CA TOURNE !



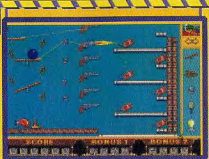
Sélectionnez les objets et imaginez une réaction en chaîne. Ici, Al poursuit Sid mais tombe sur l'engin, ce qui fait pander la poule...



Choisissez enfin les objets libres qui seront mis à la disposition du joueur. Reste à sauvegarder l'ensemble sur disque dur (ou disquette).

COMPARATIF

INCREDIBLE MACHINE



Etant donné qu'aucun autre jeu dans le genre n'est sorti, il est logique de comparer Incredible Toons avec Incredible Machine. Les deux softs sont très proches car ils reprennent le même principe. En fait, Incredible Toons a l'avantage d'être plus récent. Il offre ainsi quelques petits plus qui rectifient les défauts du premier jeu. Tout d'abord les problèmes au niveau des clics souris ont disparu. Deuxièmement, la précision concernant la position d'un objet n'est plus aussi rigoureuse ce qui améliore la jouabilité (parfois il fallait plus de cinquante essais pour réussir une action). Enfin l'ensemble d'animations qui viennent se greffer au programme apporte un plus incontestable. Il est donc clair que les Toons ont dépassés les Machines. Le seul point qui parfois me fait dire qu'Incredible Machine est aussi bien est sans aucun doute nostalgique. Mais à choisir sérieusement, c'est Incredible Toons qui emporte la marche.

TOP ▲

- Les animations hilarantes
- Le principe du jeu très prenant
- La possibilité de faire ses propres tableaux

FLOP ▼

- Les décors un peu fades
- La difficulté de certains tableaux



Une fois que vous aurez réussi à résoudre tous les tableaux, vous verrez apparaître une image. A chaque tableau réussi, un bout de puzzle disparaît.

► de votre choix et mettez à la disposition du joueur les objets pour réussir le tableau. Au bout du compte, cette option vous permet de recréer une infinité de machines. Sauf défaut : le programme ne fait pas la liaison entre le but et l'action correspondant à ce but. C'est-à-dire que lorsque le tableau est réussi, vous ne verrez pas apparaître un écran de fin annonçant la victoire. Ce sera à vous de le considérer comme réussi... et de passer à la suite.

EN RESUME...

Les graphismes sont très détaillés et d'excellente facture. Le choix du mode 640x480 en 16 couleurs permet d'obtenir un contrôle précis des objets. La jouabilité est, elle aussi, réussie. La routine calculant l'interaction entre les objets (rebonds, chocs, etc.) est impeccablement mise au point. Le jeu est intégralement piloté à la souris et réagit très correctement. L'humour est lui aussi présent partout. Dans la documentation (entièrement en français), de nombreux gags sont disséminés au gré des pages. On en oublie que c'est une vraie doc de jeu. Le programme est lui aussi en français. Mais attention, pas une vulgaire traduction bas de gamme : de l'excellent boulot (mots d'argot, diminutifs, jeux de mots) ! Ajoutez à cela une bande son sympathique, des bruitages hilarants et vous obtenez un soft vraiment réussi. ■



Parfois nos deux compères font une petite pause et cessent de se chamailler. Ils regardent alors leur émission favorite : le dessin animé Sid et Al !



GENERIQUE

Editeur : Sierra
Distributeur : Coktel Vision
Conception/Programmation : Ryan Yellin, Chris Cole, Richard Ray
Graphismes : Brian Hahn, Sherry Wheeler, Brian Thompson, Rhonda Conley
Bandes-son : Chris Shivers, Ken Rogers, Tim Clarke, Jon Paul Moorhead, Brian Hahn.

VERSIONS

PC

MBC

Incredible Toons est disponible sur PC. Une version Macintosh doit sortir en février.

TESTE SUR

PC 486 ou à 25MHz avec 4 Mo de RAM et carte Sound Blaster Pro

MATERIEL

Machine : PC 386 et supérieur
Mémoire requise : 1 Mo minimum (2 conseillé)
Maison disquette : obligatoire (à 1 Mo minimum)
Séparabilité : soignée
Media : 2 disquettes 3 1/2 HD
Jeu : en français
Manuel : en français
Action : par manuel

INCREDIBLE TOONS



SANS ETRE VRAIMENT REVOLUTIONNAIRE, INCREDIBLE TOONS EST UN JEU EXTREMEMENT REUSSI QUI DEVRAIT PLAIRE A LA MAJORITE D'ENTRE VOUS.

JEU DE REFLEXION

GRAPHISMES

Les graphismes sont rigoles et très détaillés. Le mode 640x480 est un vrai bonheur pour la finesse des dessins.

82

ANIMATION

Les nombreuses animations sont fabuleuses. Les personnages bougent, explosent, volent ! C'est une explosion de gags en permanence !

85

MUSIQUE

Les musiques sont assez amusantes et font penser à une ambiance de cirque. Elles peuvent être coupées à tout moment.

78

BRUITAGES

Ils sont excellents et semblent directement issus d'un cartoon : bruits de chutes, de glosades, de bagayes.

85

PRISE EN MAIN

La présentation du jeu est géniale et le doc est à la fois clair et drôle. Après quelques minutes vous maîtrisez le principe.

88

JOUABILITE

L'ensemble du jeu est dirigé à la souris. Les clics répondent bien et les objets peuvent se charvaucher sans faire planer le jeu.

85

DUREE DE VIE

La multitude de tableaux ainsi que la possibilité d'en créer de nouveaux donne au jeu une grande durée de vie.

85

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

D 1 JOUEUR

PC 386SX+

INTERET

86%

GENESIA

LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

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

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

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

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

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

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

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

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

GENERATION

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

JOYSTICK

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

TILT

TILT D'OR 93

MEILLEUR JEU DE STRATEGIE



L'atelier : développez vos inventions



La taverne : lieu sacré des aventuriers



La caserne : recrutez des armées et défendez vos terres



GENESIA n'attend plus que vous !



L'entrepôt : gérez votre économie



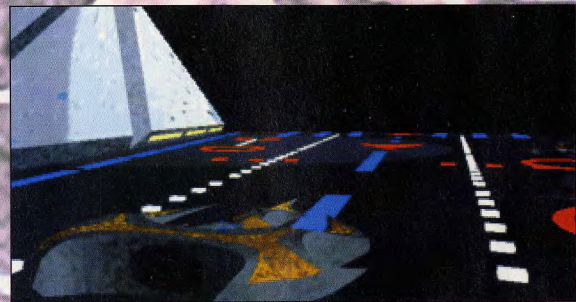
MICROÏDS

INCA

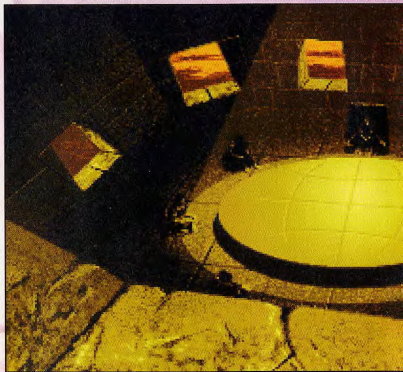
WIRACOCHA

Il revient et il n'est pas content ! Après avoir une première fois contré les plans d'Aguirre, le Grand Inca Eldorado se retrouve de nouveau face à son vieil ennemi. La prophétie de Wiracocha va-t-elle se réaliser ou bien Eldorado sera-t-il vaincu ? Toutes les informations dans l'édition spéciale de Tilt.

Le CD-ROM est, peu à peu, en train de devenir le support de choix pour la distribution de jeux. Les raisons principales en sont bien évidemment une capacité de stockage phénoménale, un coût de revient par méga-octet absolument ridicule et des possibilités de piratage quasiment nulles (du moins, pour l'instant). Quoi qu'il en soit, cela se traduit pour les joueurs par



la parution de nombreux titres tous meilleurs les uns que les autres. Le mois dernier, j'ai eu le plaisir de vous présenter Rebel Assault et c'est aujourd'hui le tour d'Inca II.



LE CAS DE L'ASTEROÏDE INCA
Dans le précédent épisode, vous étiez l'esprit de l'Inca Huyana Capac, réincarné cinq siècles après la conquête du Pérou par

Le décollage des navettes d'Aguirre de la base spatiale est particulièrement spectaculaire. Attendez-vous à un combat difficile. Les vaisseaux sont tout aussi réussis que dans le premier épisode et contempler les évolutions de son Tourist est un plaisir.

2 MINUTES DE JEU



Il est indispensable de faire fuir l'ibis pour pouvoir fouiller son nid. Un singe devrait vous y aider, mais comment le faire venir ?



Même si vous vous demandez qu'est-ce qu'une huître perlière vient faire là, prenez-la quand même. Elle vous servira plus tard.



[De toute façon, quoi que vous fassiez, vous éveillerez le courroux du démon local. Mais ne le croyez pas : il bluffe.

DE L'HUITRE AU CROCODILE, IL N'Y A QU'UN PA

L'heure est grave : les forces d'Aguirre menacent l'Empire. Le moment est venu pour le Conseil de décider de la conduite à tenir face aux événements.

Francisco Pizarro. Votre tâche avait été de retrouver les pouvoirs des Incas, mis à l'abri par Capac, et de reconstituer l'Empire. Mais aujourd'hui, l'existence même de cet Empire est de nouveau en menacée. Un étrange astéroïde s'est récemment matérialisé sur l'orbite terrestre. Simultanément, des événements

étranges ont commencé à se produire aux quatre coins de l'Empire. Les communications interplanétaires ne sont plus fiables, des catastrophes naturelles se produisent avec une fréquence accrue et, de surcroît, les forces d'Aguirre sont en alerte. Il n'en faut pas plus à Atahualpa, le fils d'Eldorado, pour s'en prendre à Aguirre, au risque de déclencher une guerre ouverte et, bien évidemment, ce sera à vous de tenter de recoller les pots cassés et, par la même occasion, d'éclaircir le mystère de l'astéroïde.

LES INCAS JOUENT DE LA CAMERA

Le jeu se présente comme un film interactif. Il s'agit essentiellement d'une suite d'images et de phases d'action, entrecoupées de séquences vidéo et de dialogues digitalisés qui permettent de suivre l'histoire. Un grand effort a été fait en ce qui concerne les graphismes. Outre l'usage intensif de la vidéo, la plupart des décors ont été conçus en 3D précalculés et le résultat est vraiment spectaculaire.



La plupart des dialogues donnent lieu à des séquences vidéo, avec des voix et des bruitages digitalisés. Il est souvent amusant de reconnaître les gens de chez Coktel avec des plumes sur la tête ou une armure éblouissante sur le dos.

notamment dans les séquences de vol atmosphérique. Le jeu est destiné au grand public et les aficionados des jeux d'aventure trouveront sans doute que les

GERERIQUE

Editeur : Coktel Vision
Distributeur : Coktel Vision
Scénario : F. Choise, S. Ranaud
Programmation : B. Girardou, O. Guertier
Graphismes : F. Choise, J. Hilymard, A. Ray
Bande son : G. Bouvab

VERSIONS

Inca II est disponible sur PC et PC CD-ROM. La version PC sur disquette est dépourvue de voix digitalisées et d'animations, ce qui enlève beaucoup à l'intérêt du jeu.

TESTE SUR

PC 486 DX2-66 avec 16 Mo RAM, carte VGA Provideo VESA VEGA, souris, carte Sound Blaster Pro, lecteur CD-ROM Matrox/150 Ko/sec, joystick, souris, DOS 6.0.

MATERIEL

Machine : PC386 ou 25 Mhz minimum (3840K ou 486 conseillé)
Mémoire requise : 640 Ko DOS + 1 Mo XMS
Modem graphique : VGA/VESA
Cartes sonores : ADLib, Sound Blaster, ProAudio Spectrum
Media : 1 CD-ROM
Installation disque dur + adaptateur (10 Mo environ)
Espace requis : 8 à 31 Mo, selon l'option choisie.
Jeu en français
Manuel en français

COMPARATIF

REBEL ASSAULT



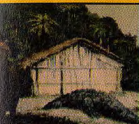
Rebel Assault est un autre de ces jeux conçus tout spécialement pour le CD-ROM et qui combinent des graphismes époustouflants, des animations vidéo et des bandes sonores grandioses. Il est cependant totalement axé sur l'action, encore l'action et toujours l'action : tirer sur tout ce qui bouge, louvoyer dans des champs d'astéroïdes et faire exploser des Etelles Noires est, en quelque sorte, le pain quotidien. Le tout se déroule, bien évidemment, avec les célèbres thèmes musicaux des films en fonds sonores. Si Rebel Assault pêche également par son brèves, il n'en exploite pas moins à fond toutes les possibilités du CD-ROM. Avec un CD-ROM consacré pour la première fois à un jeu d'action pure, LucasArts démontre, une fois de plus, son savoir-faire et prouve avec brio que PC et action ne sont pas incompatibles. Rebel Assault constitue, au même titre qu'Inca, un des titres incontournables sur CD-ROM et, si vous ne pouvez décider lequel choisir, alors achetez les deux !



Une de vos missions consistera à trouver les plans de cette... chose et d'en construire en nombre suffisant pour pouvoir affronter l'armada d'Aguirre.

PROBLEMES TECHNIQUES EN TOUS GENRES

La version 1.0 d'Inca 2 pose de gros problèmes de configuration avec une carte Sound Blaster 16 ASP. La carte est bien reconnue comme une Sound Blaster lors de l'installation mais, si la musique est parfaite, profitant bien de la stéréo, il n'en va pas de même des sons digitalisés, non reproduits (problème d'IHQ d'après Coktel). C'est déjà bien triste d'aborder les combats spatiaux dans le silence le plus total, mais il y a bien pire : toute l'histoire est racontée en dialogues digitalisés. Sans ces dialogues, on joue "à l'aveuglette", sans bien comprendre ce que l'on doit faire. Le changement des options de jeu (option ADLib ou "pas de son") ne règle toujours pas le problème, aucun message écrit ne venant relayer l'absence de paroles. Autre défaut : Inca 2 va "pêcher" directement les informations concernant les paramètres de la Sound Blaster (IRQ et DMA), au lieu de prendre en compte les données de la variable BLASTER, rendant du même coup caduque le programme de configuration soft livré avec la carte. Coktel est d'ailleurs conscient du problème et tente d'en trouver la cause au plus vite. Les annuls ne s'arrêteront malheureusement pas là. Le joystick ne dispose d'aucun réglage au sein du programme, il faut alors jouer très finement sur les potentiomètres de réglage (quand il y en a) ou privilégier le souris.



A ce niveau, vous aiderez à régler un vieux différend entre le démon de la mangrove



Vous venez arrivé à destination. Vous devez maintenant casser la bulle pour pouvoir placer un cristal de pouvoir sur le piédestal.

VERDICT

OUI

SERGE

Aucun doute là-dessus : autant le premier épisode avait été "moyen", autant cette suite est excellente. Les aventuriers chevronnés trouveront le jeu assez simple, mais cela ne l'empêche pas d'être passionnant, au point qu'il est très difficile de se décoller de l'écran une fois plongé dans le jeu. Les graphismes sont superbes, qu'il s'agisse des séquences vidéo ou des décors en 3D précalculés. Quant aux séquences d'action, certaines détonneront sous peine de bonnes poissées d'ordinateur.

Mes quelques critiques concernent surtout la durée du jeu : moins de 10 heures, c'est trop court. De plus, le jeu se termine trop brutalement. Néanmoins, Inca II est un excellent divertissement. Il montre ce que l'on peut faire sur un CD-ROM si l'on s'en donne le pain et fait partie, à ce titre, des rares jeux qui justifient l'acquisition d'un lecteur de CD-ROM.

Serge D. Gryn



TOP

- Les graphismes en 3D précalculés sont spectaculaires.
- L'animation est d'une fluidité exemplaire
- Une maniabilité à toute épreuve

FLOP

- Le jeu est un peu court
- Impossible à jouer avec un Sound Blaster 16ASP
- Le jeu se termine un peu en queue de poisson

VERDICT

OUI MAIS...

JACQUES

Yannick Chasse et son équipe ont su parfaitement tirer parti de leurs erreurs passées et nous proposer une véritable aventure vidéo interactive bien rythmée. Le scénario est riche et prenant, vous réservant quelques surprises et dosant judicieusement phases de réflexion et phases d'action. Les combats ne souffrent pas de la difficulté excessive de ceux du premier volet et la possibilité à la souris est sans reproche. Gâté réalisateur, c'est encore du tout bon. Les graphismes sont superbes, les vidéos bien retravaillées et la musique un stéréo très mélodieux et parfaitement adapté à l'ambiance. Sans être aussi enthousiaste que Serge, je trouve qu'Inca II mérite le détour... pour peu qu'il accepte de fonctionner correctement sur votre configuration (voir encadré).

Jacques Herblan



Ca, c'est ce qui risque d'arriver si vous vous laissez bêtement tirer dessus sans riposter, inutile de préciser que l'usage est facile (par le menu reprogrammable le moniteur pour qu'il vous explique la figure) (mais non, sortez de sous les tables, c'était une blague !)

→ énigmes sont un peu trop faciles. Néanmoins, le rythme très soutenu fait que l'attention ne flabbe pas un seul instant, d'autant qu'il n'y a pratiquement pas de répétitions dans le déroulement du jeu.

L'ELDORADO DE LA TECHNOLOGIE

Bien que livré sur CD-ROM, le jeu nécessite une installation sur disque dur. En fonction des options choisies, cette installation occupe entre 9 et 31 Mo. L'installation complète est celle qui procure le plus de confort mais, même dans le cas d'une installation minimale, les animations restent fluides et le programme répond parfaitement aux commandes. Le jeu s'adapte automatiquement au matériel présent. On peut seulement regretter que les options de configuration avancée ne soient pas décrites dans la documentation (en particulier à propos de l'incompatibilité avec le Sound Blaster 16 ASP - voir notre encadré). L'interface est, comme d'habitude, très simple. Toutes les actions peuvent être exécutées à l'aide de la souris. Un joystick est toutefois fortement recommandé pour les séquences d'action dans l'espace. Le jeu ne permet pas de faire de sauvegardes, mais un mot de passe est enregistré à la fin de chaque séquence et permet à tout moment de reprendre une partie à n'importe quel niveau.

L'attaque du train postal, version Guerre des Étoiles. Votre train dispose de quatre tourelles et vous devriez vous en sortir.



GRAPHISMES

Les décors en 3D précalculés sont impressionnants, tout comme les séquences vidéo. C'est vraiment du tout bon.

93

ANIMATION

Les animations sont toujours parfaitement fluides, même avec un lecteur simple vitesse et les évolutions du l'ami sont parfaites.

92

MUSIQUE

La bande son a la qualité et la richesse que l'on est en droit d'attendre de la part d'un jeu sur CD-ROM.

95

BRUITAGES

Tous les dialogues sont digitalisés et en français de source. Moûtter cependant aux possesseurs de SB 16ASP.

91

PRISE EN MAIN

Il suffit d'insérer le CD-ROM dans le lecteur et de taper INSTALL. Il n'y a rien de plus à faire et les commandes sont intuitives.

90

JOUABILITE

Le joystick est quasiment obligatoire pour les phases d'action. La maniabilité est toujours excellente.

89

DUREE DE VIE

Le jeu est, hélas, court, très court : 8 à 10 heures suffisant pour en venir à bout, mais on y revient avec plaisir.

49

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

E
1
JOUEUR

PC
CD-ROM

INTERET

97%

NEOCOM

S I M U L A T I O N

TEL : (1) 49 59 88 89

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

FAX : (1) 49 59 86 32

LOGICIELS DU MOIS

Flight Simulator 5

Add On F55 - Washington
Add On F55 - New York
Add On F55 - San Francisco
Add On F55 - Paris

390 FF

290 FF
290 FF
290 FF
290 FF

Flight Facility Starter

Falcon 3.0 miss. (Fighting Tiger)
Mig 29 - Add on Falcon 3.0
Super VGA Harrier
Aces Over Europe

249 FF

210 FF
290 FF
390 FF
290 FF

ATP.

U.S.A. East (Add On ATP)
U.S.A. West (Add On ATP)
Flight Light (Add On ATP)
CD-ROM (ATP + USA East / West)

390 FF

N.C.
N.C.
N.C.
N.C.

GAMME FLIGHT LINK™



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF



YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT

DIRECTION +
PROFONDEUR
+ GAZ + TRIM

590 FF

SOUND BLASTER



S.B. 2.0
590 FF

S.B. PRO
890 FF

S.B. 16
1350 FF

S.B. 16 ASP
1750 FF

GAMME THRUTMASTER™



Flight Control System
690 FF



Flight Control System Pro
1090 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF



Carte Joystick A.C.M.
340 FF

ORCHID - SOUND WAVE 32



Compatible Sound
Blaster
Roland MT 32
Microsoft SoundSys.
DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans
1750 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



Double vitesse
(307,2 Ko/s)
Multisession,
Compat. CD photo
Kodak CD-XA, CD-I et
HIGH SIERRA.
Compat. multimedia
1850 FF

ORCHID - GAME WAVE 32



Compatible Sound
Blaster
Roland MT 32
DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans
1150 FF

NEOCOM SIMULATION - 11/13 rue Baudin 94 200 Ivry sur Seine
Offre valable jusqu'au 31/01/94 dans la limite des stocks disponibles.

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

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

SUBWAR 2050

Il faut retourner vers le porte sous-marins à l'issue de chaque mission. Pour que la récupération s'effectue avec succès, il faut passer par le triangle vert de repérage à petite vitesse.

Jusqu' alors, les simulations de sous-marins se déroulaient en mode stratégique autour d'écrans statiques, les seules vues "réelles" se limitant à la surface. Subwar 2050 innove en mettant à profit les techniques de 3D mappée. L'impression de réalisme et les combats prennent alors une toute autre dimension. Une réussite.

Testé par Jacques Harboun

Nous sommes en 2050 (si, si... un peu d'imagination, que diable !) et la technologie des sous-marins a connu des mutations considérables. Les nouveaux sous-marins remplissent désormais le rôle dévolu aux chasseurs monoplace aériens de notre époque. Vous incarnez le pilote d'une de ces petites merveilles de technologie. En dépit de leur perfectionnement, ces sous-marins monoplace ont un rayon d'action limité (et ils ne font pas le café...). Ils sont donc largués à proximité du site d'action par un porte sous-marins, qui constitue d'ailleurs le point de ralliement obligatoire à la fin de chaque mission.

DES OPTIONS DE JEU VARIÉES

C'est à partir du centre de commandes de ce porte sous-marins que vous pourrez effectuer les choix de jeu. Ce centre de commandes est joliment représenté en 3D précalculée, avec quelques animations complémentaires en 3D de surcroît. Les options de jeu concernent le mode de contrôle du sous-marin, le type d'ombrage du terrain et des objets (contours pleins ou détaillés avec mapping de surface additionnel), la détection des collisions, le réalisme du sonar ou le niveau de l'adversaire. Ces paramètres permettent d'adapter finement le

jeu à ses goûts ou à ses capacités et, surtout, d'avoir une bonne vitesse d'animation sur des machines peu puissantes (qui devront alors se priver d'une partie de la splendeur du spectacle). Si vous voulez rentrer sans plus attendre dans le vif du sujet, allez faire un tour au "combat simulé". Vous pourrez perfectionner vos techniques de combat sans crainte pour votre vie ni pour votre cher sous-marin. Dès les premières secondes, l'ambiance est chaude, les sous-marins ennemis étant légion autour de vous. Votre score final dépendra de différents facteurs, comme le nombre d'ennemis détruits mais aussi l'efficacité de vos tirs.

OUI
PIOTR

VERDICT

Vous souvenez-vous de cette vieille série B qui s'appelaient, je crois, Voyage au Fond des Mers ? Un équipage de sous-marin passait son temps à sauver le monde. Ce qui était fastidieux, c'était l'ambiance incroyablement pesante des scènes, avec le Ping cristallin du sonar et les vibrations assourdies des turbines. Subwar 2050 profile exactement de la même ambiance avec l'emploi de combats sous-marins. Le jeu profite de graphismes exceptionnels, d'une bande-son très réussie et d'une profondeur (sans jeu de mot...) de scénario qui vous soutient à votre siège. Il faut également souligner le manuel, aussi réussi que celui de Strike Commander, et la souci permanent du détail qui rend toute l'aventure crédible. Allez, formez les escouades et en plongez : Subwar 2050 a plus correctement sa torpille et peut prendre sans risque le cap de votre disque dur.

Piotr Korlew



OUI
JACQUES

VERDICT

Grâce à la 3D, l'ambiance de ces combats aquatiques est aussi présente que celle des dogfights aériens. La qualité remarquable des brulages ajoute encore à cette impression de réalisme. Combats et missions sont variés, essent une bonne durée de vie au programme. Sur un 486 à 33, l'animation est parfaite, même en mode détails maximal. Sur des machines moins puissantes, le paramétrage des options permet de conserver une animation fluide, indispensable à des combats dynamiques. Les quelques "plus" apportés au dernier moment à cette version finale facilitent grandement le rôle de pilote. Seul regret : la remise à zéro de la carrière d'un pilote se fait sans aucune alerte, conduisant à des effacements intempestifs et non récupérables. Subwar 2050 n'a demeuré pas moins passionnant pour tous les amateurs de simulation.

Jacques Harboun

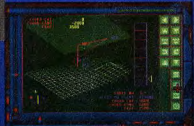


2 MINUTES DE JEU



C'est à partir de cette salle de contrôle animée que vous paramétrez le programme et effectuez les missions qui vous intéressent.

DES COMBATS SOUS-MARINS COMME SI VOUS



L'analyse 3D préalable de la mission peut vous aider à planifier l'emploi de votre croûte, avec ses waypoints et les cibles éventuelles.



Vos instruments de bord vous permettent d'identifier et de coup sur votre cible. Inutile de perdre une torpille sur une balaine.

GÉNÉRIQUE

Editeur : Microprose
Distributeur : Ubi Soft
Conception / programmation :
Michael Jones
Graphismes : Mark Scott, Eddie
Garrner
Bande son : Matthew Walken

VERSIONS

PC Subwar 2050 n'est
disponible pour le moment
qu'en version PC disquette.

TESTE SUR

PC 486 dx 33, 16 Mo de RAM, carte
SvGA 1 Mo, carte Sound Blaster 16 ASP
FlightStick.

MATÉRIEL

Machine : PC 386 SX minimum
Mémoire : 10 Mo (16 Mo recommandés
en mémoire basse)
Matériel graphique : VGA
Cartes sonores : Ad Lib, Roland,
Sound Blaster
Contrôle : clavier, souris, joystick
(optionnel)
Média : 5 disquettes 3 1/2 HD
Installation disque dur :
obligatoire (10 Mo minimum)
Espace requis : 12 Mo (15 Mo dans
l'installation redéfinie)
Jeu en français
Manuel en français
Protection par mot de passe!

LES CAMPAGNES : UNE IMPLICATION TOTALE

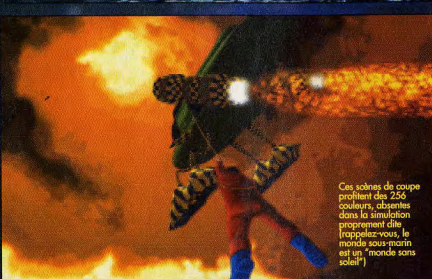
Mais pour profiter pleinement du programme, il est préférable de choisir une campagne. Choisissez d'abord votre pilote parmi les huit disponibles. Ces pilotes correspondent en fait à des sauvegardes, le programme tenant de lui-même le compte de vos états de services. Subwar 2050 propose cinq campagnes, de difficulté et de localisation différentes. Avant de vous retrouver seul face au destin, vous pourrez suivre un briefing combinant rapport de mission et analyse 3D de la situation. Dans certains cas, vous pourrez encore "configurer" votre sous-marin : choix du type de sous-marin si plusieurs engins sont concernés par la mission, choix des ordres des unités qui vous accompagnent et ajustement de votre chargement à vos tactiques spécifiques. La première campagne, dans le Pacifique Nord est dédiée à l'entraînement. Au cours des différentes missions successives, vous apprendrez à vous diriger en suivant les waypoints successifs, à utiliser les différents modes de votre sonar, à gérer votre puissance motrice et vos ballasts et à tirer profit de vos armes. Si les premières missions sont sans aucun danger pour vous, la dernière vous confronte à trois ennemis belliqueux. Vous y apprendrez sans doute à vous dépêcher la règle d'or de ces combats sous-marins : repérer les autres et les éliminer avant d'être repéré vous-même.

UN SIMULATEUR DE VOL AQUATIQUE

L'écran de jeu s'apparente à celui des simulateurs de vol, adapté ici bien entendu au monde sous-marin. La vue principale offre une vue 3D plein écran de l'environnement. En pleine eau, cette vue n'est pas vraiment très impressionnante, mais près du fond, vous pourrez admirer tous les reliefs en



Certains scènes de coupe 3D sont superbes. L'effet de flou est ici volontaire, pour accentuer l'impression de mouvement.



Ces scènes de coupe profitent des 256 couleurs, absentes dans la simulation proprement dite [rappelez-vous, le monde sous-marin est un "monde sans soleil"]

3D mappée superbe. Tous les autres éléments (engins amis ou ennemis, animaux, torpille, mine, etc.), bénéficient aussi d'une 3D de qualité. Cette représentation en relief se complète d'un certain nombre d'instruments. Le viseur tête haute (HUD) a certaines particularités. Outre l'horizon artificiel (avec rappel de la position relative du fond), il affiche le repère de visée, mais aussi les objets repérés par le sonar (actif ou passif) et les points de route. A cela s'ajoute le maillage de la grille des couches thermiques (verte ou rouge selon que la température diminue ou augmente). Cette grille n'est pas seulement là pour renforcer l'impression de 3D et sert directement aux combats. >>>

COMPARATIF

TFX



Approche nouvelle des combats sous-marins. Subwar 2050 ne peut guère se comparer aux anciens simulateurs de genre. En fait, il se rapproche paradoxalement beaucoup plus des derniers simulateurs de combats aériens. Nous lui avons donc opposé le maître actuel du genre, TFX d'Or 1993, surnomé TFX. En matière de réalisation, TFX surpasse Subwar 2050 sur quelques points. Tout d'abord, il offre une vue externe avec zoom et changements d'angle de vue. La richesse de l'univers 3D et le vitesse d'animation sont aussi à porter au crédit de TFX. Mais ici, Subwar n'est pas en faute, le monde sous-marin étant moins dense que le monde terrestre et le vitesse de déplacement d'un criosur sous-marin, autrement plus étourdissante que celle d'un sous-marin, même de futur. L'armement de TFX est aussi plus varié et l'intelligence des adversaires encore plus soignée. Il n'en demeure pas moins que Subwar 2050 constitue le leader dans sa catégorie, redonnant une nouvelle jeunesse aux simulations sous-marines.

TOP



- Un abord original des combats sous-marins
- Une 3D de qualité, doublée d'une animation excellente
- Des brotages très évocateurs

FLOP



- Impossible de zoomer et de tourner autour de véhicules en vue externe
- L'effacement d'une sauvegarde n'est pas signalé

Y ETIEZ



Vous disposez d'une bibliothèque d'images très complète pour visualiser les différents bâtiments en activité.

Les objets 3D bénéficient d'une conception soignée. Ici, le relief du sol n'est pas très impressionnant, mais d'autres fonds forment des vallées et des gorges profondes.

SUBWAR
2050

UN JEU PRENANT ET ORIGINAL, QUI RAJEUNIT LES
SIMULATIONS DE COMBATS SOUS-MARINS. LE
MEILLEUR DE SA CATEGORIE, NE PECHANT QUE
PAR DES POINTS DE DETAIL.

COMBATS SOUS-MARINS

GRAPHISMES

Les fonds sous-marins sont créés de random, les objets 3D variés et certaines scènes de coupe spectaculaires.

88

ANIMATION

Un 486 DX 33 est parfait en mode détails maximal, l'animation restant rapide sur un 386 sx en diminuant la fréquence du rafraîchissement.

92

MUSIQUE

Ella n'entrevient que pendant la présentation de la liste de l'équipe de création.

49

BRUITAGES

Les bruitages sont variés et très réalistes, l'ambiance parfaitement l'ambiance océanique des profondeurs.

89

PRISE EN MAIN

Tout a été prévu pour faciliter l'initiation progressive du joueur. Cette progression intelligente se retrouve dans les missions.

91

JOUABILITE

Excellent au joystick, les contrôles clavier complémentaires étant naturels et appelés sur une flèche.

86

DUREE DE VIE

Les quatre campagnes offrent un grand nombre de missions variées. De longues heures de plaisir en perspectives.

89

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

D
1
JOUEUR

PC 386+

INTERET

89%



Si vous "accostez" la porte sous-marine à faible vitesse, des robots se chargent de récupérer votre engin.

UNE PRISE EN MAIN PARFAITE

Microprose a particulièrement soigné la prise en main. Tout d'abord, l'installation est rapide (pour un jeu de cette taille) et très explicite. Le jeu et la documentation sont intégralement en français. Cette documentation est intelligemment subdivisée en différents fascicules : le manuel de jeu à proprement parler, un "journal de défense" des compagnies maritimes où vous apprendrez à connaître l'histoire des sous-marins, des tactiques et des engins du programme, un guide rapide des missions d'entraînement et un récapitulatif des contrôles du sous-marin. Si tous les éditeurs pouvaient suivre cet exemple, la vie des joueurs s'en trouverait grandement facilitée.

>>>> En effet, les sonars sont impuissants à détecter tout objet situé de l'autre côté d'une couche thermique. Quelques écrans, dont on peut régler la fonction à l'image, fournissent tous les renseignements sur la navigation, l'objet visé par le sonar, les armes, les dégâts, etc.

VUES EXTERNES ET ECRAINS DIVERS

Subwar dispose aussi d'un bon éventail de vues externes : vue en passant, vue de poursuite, vue torpille et différentes vues tactiques. Au cours de vos missions, vous serez amené à activer les écrans d'information complémentaires, qui prennent temporairement la place de l'écran principal. La carte, avec zoom paramétrable, est bien utile pour retrouver la porte sous-marine à l'issue d'une mission. L'écran des statuts renseigne sur l'étendue des dégâts, qui seront automatiquement réparés (à moins que les avaries ne soient trop importantes). L'écran des ordres servira lors des missions en équipe. Vous assurerez en effet le rôle de commandant en chef de chaque mission, autorisé à modifier à loisir les directives de ceux qui vous accompagnent. Enfin, le dernier écran vous livre une bibliothèque de référence de tous les objets 3D présents dans le jeu. Bien utile pour déterminer rapidement la nature d'un engin inconnu sans avoir à plonger (sans jeu de mot) dans le manuel.

QUATRE CAMPAGNES INTERDITES
AUX CLAUSTROPHOBES

Les quatre autres campagnes (Atlantique Nord, Antarctique, mer de Chine et mer du Japon) vous feront prendre la pleine mesure du programme. Vous y incarnez un mercenaire dont les services sont solus pour des missions bien spécifiques. Ces

missions reposent toujours sur un contexte de confrontation commerciale entre deux puissances (sociétés ou pays). Mais les actions à entreprendre comportent presque toujours un aspect guerrier, chacune des deux parties faisant appel à ses mercenaires. La difficulté progresse tout au long des missions d'une même campagne, mais aussi d'une campagne à l'autre, la dernière (Japon) étant redoutable dès le début. Il faudra alors impérativement "potasser" le manuel de tactiques pour en maîtriser toutes les subtilités : création de "knuckle" (turbulences) ou largage de leurre ou de générateur de bruit pour tromper une torpille lockée sur vous, mise à profit de l'effet d'écran des couches thermiques, utilisation optimale du terrain ou des capacités spécifiques de votre appareil plongée en profondeur, grande vitesse, etc.), et bien d'autres choses encore.

Tout comme dans les simulateurs de vol actuels, il vous faudra une bonne pratique pour maîtriser tous ces aspects. Mais le jeu en vaut la chandelle. Subwar 2050 vous conduisant pas à pas sur le chemin de la gloire, médailles à l'appui. ■



Jouer à Subwar 2050 n'est pas toujours sans danger. Parfois le mortel au bout du chemin s'agitrait-il une image prémonitrice !



Eh ben, il a déjà bien bossé les gars, plus que trois complexes à visiter et c'est gagné !



Ho là, y a des intellos dans le coin. Tant pis pour eux, même traitement.



Ah ben oui, je sais, ça fait mal. T'avait qu'à pas te trouver sur mon chemin !



Encore un nid à intellos, allez montrez vous. Petits, petits, petits... venez voir tonton.



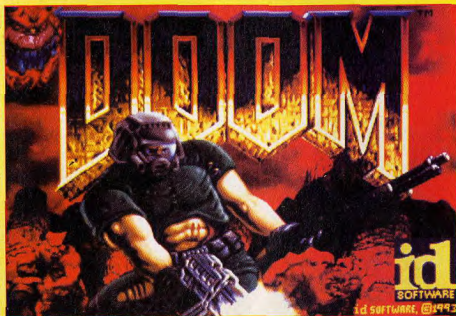
Ah ben celui là, il a le sens du spectacle. Euh pardon, il avait !



On a beau faire le malin, on est content quand on arrive à la fin d'un niveau.

L'ENFER

pour seulement
100 francs



KNEE. DEEP IN THE DEATH

Voici le premier épisode d'une future trilogie qui va bouleverser le monde PC

JOYSTICK

DOOM, la claque dans la tronche! Le soft majeur de l'année.

GÉNÉRATION 4

DOOM, Renversifiant, gigantesque, extraordinaire, génial... Techniquement, DOOM laisse tous les autres à des années lumière

DOOM se compose de trois disquettes et d'une documentation en français.

Il fonctionne sur tous les PC avec microprocesseur 386 ou 486 et écran VGA .

Il doit être installé sur disque dur (espace requis : 5 Mo). Il gère les cartes sonores Adlib ou SoundBlaster. On peut y jouer avec un joystick, à la souris ou au clavier.

Bon de commande à renvoyer à

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

OUI, je désire recevoir le premier épisode de la trilogie de DOOM pour la somme de 100 francs auxquels je rajoute 20 francs pour ma participation aux frais de port.
(Ce jeu se compose de trois disquettes et d'une documentation en français)

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement de 120 frs à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

Chèque Carte de crédit Nom : _____

Mandat Numéro de carte : _____

Date d'expiration : _____

Après l'adaptation contestable de Pinball Dreams sur PC, les amateurs de flippers attendaient avec impatience LE soft qui leur ferait enfin retrouver les sensations des arrière-salles de café enfumées... Avec ses cinq flippers remarquablement bien réalisés, Silverball met toutes les chances de son côté. Testé par Marc Lacombe

J'en ai un peu assez de répéter la même chose à chaque fois qu'un soft de Team 17 pointe le bout de son nez. Mais c'est pourtant vrai : quand ces gars-là s'attaquent à un nouveau genre (plates-formes, shoot 'em up, etc.), on est à peu près sûr qu'ils vont nous sortir le meilleur jeu de la catégorie ! C'est donc avec impatience qu'on attendait Silverball, qui marque la première incursion de Team 17 dans le monde du flipper.

Comme toujours, la réalisation est plus que soignée : bande-son et graphismes sont impressionnants. Silverball vous propose cinq flippers différents, avec leurs propres règles et leur propre ambiance.

CINQ FLIPPERS AU CHOIX

Odysseus va vous faire revivre les aventures mythologiques d'Ulysse. Ce flipper moderne est un des plus réussis du lot. En plus des deux flippers du bas, vous trouverez en haut à droite un tout petit flip qui vous permettra d'envoyer la balle directement dans l'un des principaux toboggans du jeu. Après plusieurs passages successifs dans ce toboggan, vous pourrez lancer le bateau d'Ulysse et partir à l'aventure

pour rencontrer le Minotaure, Pégase, ou bien encore le Cyclope. Bourré de trucs à allumer et de passages à emprunter, Odysseus est un de nos préférés avec Nova, qui prend pour thème l'exploration spatiale. Sur une musique plus moderne, vous allez frôler des super navas, foncer au milieu de

Navas vous plonge en pleine conquête spatiale. Des trous noirs renvoient votre balle en haut du flipper et vous pourrez traverser les champs d'astéroïdes. C'est presque la Guerre des Étoiles !

SILVERBALL



Odysseus est un des meilleurs flippers du lot. Le plateau est assez bien conçu et l'histoire s'inspire de l'Odysseus d'Ulysse. Vous rencontrerez le Minotaure, le cyclope ou Pégase.

champs d'astéroïdes et entrer dans des trous noirs qui vous téléporteront en haut de l'écran.

Là encore, on trouve trois flippers, dont un en haut de l'écran, ce qui se révèle pratiquement indispensable.

GÉNÉRIQUE

(générique)
Éditeur : Team 17
Distributeur : Ubi Soft
Concept : James Schmitz
Programmation : James Schmitz, Joshua Jensen
Graphismes : James Schmitz, Robert Dupuy
Bande-son : Robert Allen

VERSIONS

PC Silverball est disponible sur PC. Pas d'autres versions prévues pour le moment.

TESTE SUR

PC 486 ds à 33 MHz avec 4 Mo de RAM et Sound Galaxy Pro.

MATÉRIEL

Méchine : PC 386 sx et supérieur
Mémoire requise : 2,6 Mo
Contrôle : clavier
Wides : 1 floquette 3 1/2" HD
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection : noneur

Pas de flipper en haut pour les deux flippers suivants, qui sont d'ailleurs assez médiocres. Malgré son ambiance agossante à base de grognements, de vent, de souffles oppressants et de cloches sinistres, Blood a l'air un peu vide tout en étant assez dur. Même chose pour Fantasy qui, mis à part quelques bonnes idées (comme le livre de sort dont les pages se tournent pour s'arrêter sur un bonus quelconque) manque cruellement d'originalité.

Snooker Champ, quant à lui, a le charme vieillot des premiers flippers. Son plateau est très simple et son petit air rétro (entre autres, l'affichage des scores s'effectue sur des rouleaux de cinéma) est enregistré dans un fichier en fort ton des chouchous de la rédaction. Il est accompagné d'une musique genre saloon tout à fait sympathique.

Avec son petit air rétro, Snooker Champ va vous faire revivre l'époque des premiers flippers bourrés de ressorts et de bouts de métal en tout genre. Un flipper simple, mais très agréable.



VERDICT

OUI MAIS...

J'avoue que je me suis habitué aux Flippers pleins de trucs "vivants" comme Devil Crush ou Cruo Ball sur consoles et, du coup, les Flippers "classiques" me semblent bien tristes. Les amateurs n'iraient pas en revanche apprécier Silverball car les flippers proposés sont vraiment variés. Nova et Odyssey, en particulier, sont agréables à jouer. Quant à Suvokor Champ, son charme réside dans un vraiment séduisant jeu nostalgique de visez, flippa petits de feraille et de ressorts versant sans flippa une pleine lune !. La réalisation est excellente, mais le niveau de difficulté est un peu trop élevé, ce qui rend le jeu parfois très ennuyeux. Pinball Dreams était sans doute légèrement meilleur mais son adaptation sur PC n'est pas extraordinaire. Ça fait de Silverball le meilleur assortiment de flippers actuellement disponible sur PC, malgré ses quelques défauts.

MARC



VERDICT

OUI MAIS...

Êtant un irrésistible accro des flippers (au grand dam de ma banque), je suis toujours heureux de les voir débarquer sur mes micros favoris. Silverball est un jeu à la réalisation soignée (notamment avec Team 17), les graphismes sont de bonne facture mais la prise en main un peu trop rapide. La balle a tellement tendance à rebondir comme une folle qu'il vous arrive de ne pas la toucher une seule fois !. Heureusement, au bout de quelques parties expéditives, on arrive à maîtriser la balle. Je regrette seulement que les programmes ne soient attachés à l'arcade (comme les flippers, alors que le micro pouvait offrir tellement plus de fantaisie). On en a eu déjà un exemple prometteur avec Devil Crush, ses niveaux secrets et ses monstres qui se promenaient partout à l'écran !. Ça dit, Silverball reste un bon flipper classique qui devrait satisfaire tous les aficionados du genre.

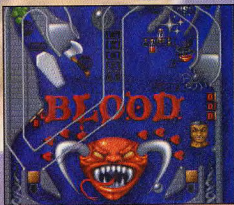


COMPARATIF

PINBALL DREAMS



Sur Amiga, Pinball Dreams et sa suite, Pinball Fantasies, sont à mon avis les meilleurs flippers qu'on puisse trouver sur micro. L'adaptation sur PC de Pinball Dreams était plutôt décevante. Silverball est une alternative tout à fait acceptable pour les possesseurs de PC. Pinball Dreams ne proposait que quatre flippers (Silverball en offre donc un de plus) aux thèmes variés, mais tous aussi bons les uns que les autres. Les flippers de Silverball sont plus rapides et le fil est un peu trop sensible, ce qui vous empêche de jouer en poussant franchement le flipper comme dans Pinball Dreams. Silverball a également un peu trop tendance à vous faire perdre les balles : difficile de garder une balle plus de 30 secondes lors des premières parties !. L'idéal serait en fait d'avoir les excellents flippers de Pinball Dreams avec la qualité de réalisation de Silverball. Et, d'après ce que nous avons pu voir, la version PC de Pinball Fantasies (prevue pour février) pourrait bien réussir à concilier les deux.



DUR, DUR... TROP DUR !

Quel que soit le flipper que vous aurez choisi, Silverball est dans l'ensemble vraiment trop dur. Lors des premières parties, vous aurez bien du mal à garder une balle plus de 30 secondes. Par la suite, les choses s'amélioreront un peu, mais il est toujours réagré de voir les balles foncer pile entre les deux flippers ou disparaître sur les côtés (pas moyen de récupérer les balles "presque" perdues comme dans Pinball Dreams où on pouvait pousser le flipper tout en soulevant un flip pour remettre la balle en jeu). Pour compenser un peu la difficulté, je vous conseillerais de modifier quelques paramètres dans le menu de façon à jouer avec 5 balles au lieu de trois, avec un angle élevé plutôt qu'un angle normal. Bonne chance !



TOP

Les flippers sont variés et tous bénéficient d'une ambiance qui leur est propre.

Les bruitages contribuent grandement à l'ambiance de chaque niveau, de même que les musiques.

FLOP

Le bas des tableaux est un peu trop vide et le scrolling est parfois trop rapide.

On ne voit pas le bas du flipper et rien n'indique l'emplacement des toboggans et berges.

Blood est de loin le flipper le plus angoussant. Des brûlages hémorrhagiques accompagnent chaque partie pendant laquelle votre balle a une fâcheuse tendance à disparaître en moins de dix secondes.



SILVERBALL EST BIEN RÉALISÉ ET PROPOSE DES FLIPPERS VARIÉS. MEME S'ILS NE VALENT PAS TOUJOURS CEUX DE PINBALL DREAMS, UN BON INVESTISSEMENT POUR LES AMATEURS DU GENRE.

FLIPPER

GRAPHISMES

Les tableaux sont vraiment décorés et pleins de détails, mais restent tout de même très clairs et très lisibles.

82

ANIMATION

Le scrolling est fluide et incroyablement rapide (même top). Il est parfois difficile de suivre les mouvements de la balle.

80

MUSIQUE

Le scrolling est fluide et incroyablement rapide (même top). Il est parfois difficile de suivre les mouvements de la balle.

84

BRUITAGES

L'ambiance sonore est excellente et varie pour chaque flipper. Dans Blood, vous aurez droit au bruit du vent et à de sinistres grognements.

86

PRISE EN MAIN

La difficulté est vraiment trop élevée. Au début, vous aurez du mal à garder une balle plus de 30 secondes.

64

JOUABILITÉ

Même à part le niveau de difficulté, trop élevé, la balle, capable de foncer assez rapidement, cause dans un véritable flipper.

76

DURÉE DE VIE

Difficile de se lasser d'un flipper aussi varié et riche. La difficulté élevée constitue un véritable "challenge" pour les accros du genre.

80

DIFFICULTÉ

1 2 3 4 5

PRIX

D

1

JOUEUR

PC

INTERET

79%

ZOOZ

Amateurs de fourmis-ninja, ce jeu vous concerne. Vous avez aimé Zool ? Alors le second volet que nous propose Gremlin Graphics va vous étonner. Plus distrayant, plus délirant, Zool 2 vous propose de jouer à deux, chacun son tour. Testé par Noëlle Béronie

Zool 2, à l'image de son prédécesseur Zool, est un jeu de plates-formes des plus classiques. Néanmoins, il reste un soft intéressant autant pour ses héros que pour son histoire. Une fois n'étant pas coutume, la Enième planète vient de subir à nouveau l'attaque des forces de Krool, l'ennemi détestable et héréditaire. Poussé à bout par la mission triomphante de Zool (dans le premier épisode), Krool a envoyé Mental Block en personne pour régler leur compte aux fourmis-ninja. Fidèle complice de Krool, Mental Block est un ennemi redoutable puisqu'il peut prendre de multiples aspects, se transformant à volonté pour donner aux ninjas une leçon inoubliable. Rien ne semble pouvoir arrêter ce monstre, sauf peut-être Zool et Zoocz, si vous décidez de leur donner un sérieux coup de main.

DEUX SUPER-FOURMIS-NINJA

Dans Zool 2, vous pouvez incarner soit Zool, soit Zoocz, deux fourmis-ninja à qui on a confié la mission de restaurer l'équilibre et d'expulser Mental Block et ses acolytes. Chacun des deux héros a ses

propres particularités. En plus de ses bons vieux sauts tournoyants, Zool dispose de nouveaux coups. Zoocz (la compagne de Zool) sait aussi grimper aux murs et son lasso est redoutable. De plus, vous disposez d'un troisième personnage pour vous assister, Zoon, un super chien intergalactique. Vous contrôlez toutes vos actions avec le joystick. Pour le saut pénible, il faut appuyer sur le bouton Feu et foncer dans un mur. Cette acrobatie digne d'un ninja vous permettra d'atteindre des hauteurs inaccessibles avec un saut normal. Votre mission est de traverser les cinq régions du jeu pour parvenir à la maison de Mental Block et la neutraliser.

DES BONUS, TOUJOURS DES BONUS !

Il ne suffit pas d'éliminer les ennemis qui barent votre route. Il faut aussi ramasser un maximum de bonus et découvrir les nombreux faux plafonds et faux sols dissimulés dans les tableaux. Pour cela, vous devez savoir que Zool ne peut traverser que les plafonds et Zoocz que les sols. En plus des bonus visibles, vous pouvez en ramasser d'autres



Voilà un ninja comme on aimerait en voir plus souvent. Admirez l'agilité de Zool pour effectuer le double saut piqué (Sautpiqué ?). Quelle surprise !

GÉNÉRIQUE	
Editeur : Gremlin Graphics Distributeur : Virgin Games Conception : The Warp Factory	
VERSIONS	
AMIGA	R 1200
Zool 2 est disponible sur Amiga (1Mo) et Atari 2600 (un peu plus coloré et un peu plus rapide)	
TESTE SUR	
AMIGA 1200 avec deux lecteurs de disquette	
MATERIEL	
Machine : Amiga tous modèles Mémoire requise : 1Mo Contrôle : joystick Media : 2 disquettes 5 1/4 DD Installation disque dur : impossible Jeu : en anglais Manuel : en français Protection : disquette	



en tuant vos ennemis et, si vous avez de la chance, vous aurez même un petit oiseau qu'il faut attraper avant qu'il ne s'élève trop haut comme un ballon de baudruche. Cela vous redonnera de l'énergie. Les bonus Chupa-chup ne sont pas à négliger non plus puisqu'ils vous offrent de nombreux avantages (limités dans le temps) comme le bouclier qui vous rendra invincible.

QUELQUES CONSEILS, PEUT-ÊTRE ?

Voilà quelques astuces pour bien commencer. Tout d'abord, ne réglez aucun élément du décor, les ennemis ne sont pas toujours visibles au premier coup d'œil. Autre conseil : est parfois plus facile d'éliminer un ennemi en sautant sur lui qu'en lui tirant dessus. Les fourmis-ninjas se déplacent rapidement et le maniement des ▶

2 MINUTES DE JEU



Zoocz, la compagne de Zool, n'est pas décidée à se laisser morder par le terrifiant Mental Block et c'est elle qui va mener le combat. Gore à son terrible lasso !

NINJAS, A VOS MARQUES...



Zoocz vient de dépasser la balise de sauvegarde. Elle n'a plus qu'à ramasser les bonus en forme de fruits et de cañard pûs à se taper la tête contre une Chupa-Chup.



Où ! Vous voici enfin arrivés à la fin du premier tableau. Passez sous la belle qui restocra et vous verrez apparaître des bonus supplémentaires avant de passer à autre chose.

TOP

Le déplacement des ninjas sur les perçoirs est bien géré

La côté technique des décors est marquant

FLOP

Il n'y a pas de sauvegarde entre les tableaux

Certains passages sont particulièrement difficiles

VERDICT

Moi, je n'aime pas les tortues ninjas et, pourtant, l'idée de fourmis-ninjas m'a séduite. Plus folles et beaucoup plus mignonnes que les mensonges défilants de pizzas ou chewing-gum, Zool et Zoos sont des personnages très sympas à jouer. La diversité des tableaux et des décors renforce le plaisir. C'est surtout la maniabilité du ninja qui est plébisitaire : il peut sauter dans tous les sens et les acrobaties ne lui font pas peur ! Par contre, le raproquin que je ferais à ce jeu est qu'il n'apporte rien de nouveau aux jeux de plates-formes. Même si Zool 2 est meilleur que Zool dans la mesure où les personnages peuvent grimper aux murs une fois acrobates, il ne peut pas prétendre être révolutionnaire dans son domaine. Si vous êtes un mec des jeux de ce genre, laissez-vous tenter.

Noëlle Beronie

OUI MAIS...

NOELLE



VERDICT

D'abord bravo ! Les programmeurs de Gremlin ont fait un effort considérable et Zool 2 est meilleur que son prédécesseur. Les sprites sont gros et l'animation est fluide. De plus, les personnages peuvent monter aux murs assez facilement ce qui n'était pas le cas dans le premier épisode. Néanmoins, Zool 2 est un soit disant jeu de plates-formes presque identiques à ceux de Zool, les fourmis-ninjas restent difficiles à manier, les décors de fond manquent de substance et le thème n'est absolument pas passionnant. Le plupart du temps, le jeu se limite à : l'avance, je prend un choc, je saute, le réservoir de sauter, je meurs, je recommence. Déjà que les jeux de plates-formes n'étaient pas ma tasse de thé, il va sans dire que cette fois, le genre est atteint. A l'achever que si vous êtes un fan de genre.

Morgan Féryd

BOF !

MORGAN



Zool et sa petite copine Zoos vous attendent de pied ferme pour commencer l'aventure. Il ne vous reste plus qu'à envoyer le spot lumineux sur le ninja que vous voulez sélectionner.



Pressez-vous : le cœur qui redonne de l'énergie que vous venez de révéler n'attendra pas le déluge avant de s'envoler hors de votre portée.

► personnages a été étudié dans ce sens. A ce propos, vous disposez de trois niveaux de difficulté qui ne changent pas le nombre d'ennemis mais le temps dont vous disposez pour traverser une région. Pour vous aider, une petite flèche en bas à gauche de l'écran vous indique la direction de la sortie ; c'est toujours utile !

NI CODES NI SAUVEGARDES

La difficulté de ce jeu est moyenne mais le gros défaut est qu'il n'y a pas de sauvegardes durables, uniquement des bornes qui permettent de recommencer à un endroit précis du tableau en cours. Pas de codes pour les différents niveaux, cela signifie qu'il faut tout recommencer depuis le début à chaque fois ! En conclusion, je dirais que Zool 2 est un bon jeu de plates-formes, meilleur que Zool, mais qui n'apporte rien de vraiment nouveau.

COMPARATIF

WONDERDUG



Entre un chien-valant et des fourmis-ninjas, le me demandez quels sont les programmeurs les plus créatifs ? Mais à part l'originalité des personnages, ces deux jeux de plates-formes n'apportent rien de nouveau. Néanmoins, Zool 2 a plus attiré mon attention par son dynamisme et sa maniabilité. Les ninjas peuvent sauter dans toutes les directions et même s'accrocher et grimper aux murs. De plus, la possibilité de choisir entre Zool et sa compagne Zoos augmente l'intérêt du jeu. Quant à Wonderdog, c'est aussi un personnage dynamique mais sa maniabilité est plus délicate. La bande-son dans les deux jeux n'est pas exceptionnelle même si elle est très motivante dans Zool 2. Si les bruitages sont répétitifs, ils sont tout de même plus variés avec les fourmis-ninjas. Si vous êtes un fan des jeux de plates-formes (il n'y a pas de honte à cela), j'espère que vous serez du même avis que moi et que vous n'hésitez pas à afficher haut et fort : vive Zool 2 !



PRESS FIRE FOR OPTIONS

© 1992 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

AMATEURS DE JEUX DE PLATES-FORMES CLASSIQUES, ZOO 2 VA VOUS PLAIRE. IL A GARDE LES POINTS FORTS DE ZOO ET A MEME ETE AMELIORE POUR VOTRE SEUL PLAISIR.

PLATES-FORMES

GRAPHISMES

Les décors sont sympas mais mal étudiés : soit il y en a trop, soit il n'y en a quasiment pas !

78

ANIMATION

C'est le point fort de Zool 2 : le jeu pétrole de vitalité. Les ninjas sont hyperdynamiques et le scrolling est plus que correct.

85

MUSIQUE

On dit que le musique adoucit les mœurs. Ici, elle renforce le punch et la vitalité des personnages.

81

BRUITAGES

Ils sont nombreux mais comme il y a beaucoup de choses à ramasser, ils ont tendance à être répétitifs.

79

PRISE EN MAIN

Le jeu est plutôt facile à aborder mais les accès disque sont assez longs (comme souvent sur Amiga).

80

JOUABILITE

Toutes les actions des personnages se contrôlent au joystick, soit lui commodes à manier. C'est ditre, mais quand, non ?

82

DUREE DE VIE

Les meilleurs joueurs le finiront mais, sans regarder ni code, les autres s'en laisseront peut-être avoir.

77

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

C 2 JOUEURS

AMIGA

1 MO

INTERET

82%

BODY BLOWS GALACTIC

La suite de Body Blows propose un paquet de nouveaux personnages et de nouveaux décors, et toujours le même principe de jeu : flanquer une raclée magistrale à tous ceux qui oseront se mesurer à vous ! Malgré toutes ses qualités, Body Blows Galactic n'a pas le petit « plus » qui fait toute la différence...

Ce n'est pas passé loin mais Street Fighter 2 n'a toujours pas d'équivalent sur Amiga !

Testé par Marc Lacombe



On commence à les connaître, les p'tits gars de chez Team 17. Chaque fois qu'ils s'attaquent à un nouveau genre (shoot'em up, plates-formes, etc.), les bougres se débrouillent pour grappiller de bonnes idées à droite et à gauche de façon à nous offrir le meilleur du genre, enveloppé dans une réalisation (presque) toujours impeccable. Avec Body Blows Galactic, Team 17 nous offre le meilleur jeu similaire à Street Fighter 2 disponible sur Amiga. Mais le fait qu'il soit le meilleur ne signifie pas pour autant qu'il soit parfait. Comparé au vrai Street Fighter 2 sur consoles, Body Blows Galactic

Dragon dispose d'un coup spécial particulièrement ridicule baptisé par l'équipe de Tili «le tape-cul». L'animal rebondit sur son postérieur jusqu'à sa malheureuse victime ! Élegant, non ?

pourra paraître pouffif, voire même confus et imprécis.

UN BESTIAIRE VRAIMENT DELIRANT

Body Blows vous proposait d'affronter les dix meilleurs guerriers de la planète. Avec Body Blows Galactic, on passe à l'échelle supérieure puisque c'est cette fois les dix meilleurs guerriers de la galaxie que vous devrez combattre. On retrouve Dan et Junior, les deux humains musclés de service qui officiaient déjà dans le premier épisode. Mais vous pourrez découvrir en plus dix extra-terrestres aux pouvoirs étranges : Dino, sans doute échappé de Jurassic Park, est un dinosaure lourdaut mais costaud ; Warra, un humanoïde venu d'une planète glacée, est capable de geler son adversaire à distance ; Dragon est un tyranosaure chevauché par un petit gnome vert qui n'hésite pas à descendre de sa monture pour venir vous mordre les mollets ; Phantom est un spectre capable de s'évaporer dans les airs. Inferno est une créature constituée de

flammes ; Lazer, comme son nom l'indique, est capable de balancer un rayon (devinez quoi...) laser (oui, bravo !) sur ses adversaires ; Kai-Ti, une ravissante donzelle, utilise ses pouvoirs psychiques pour causer la douleur ; Tekno le vilain robot, balance de puissants missiles ; Azona, une autre charmante donzelle, se promène sur un skate board volant ; et Puppet, un bonhomme en bois tout droit sorti d'une pub pour Pliz, détache carrément ses avant-bras pour les balancer sur l'adversaire.

UN CLONE DE STREET FIGHTER 2 ?

Chacun d'entre eux se bat d'une manière très personnelle et dispose de coups propres. Inferno, par exemple, soulève une vague de flammes, tandis que Dan et Junior ne peuvent se battre qu'au corps à corps. Les personnages disposent de 21 mouvements (dont une dizaine de coups) et tous sont capables d'effectuer des coups spéciaux particulièrement puissants. Il suffit pour cela de maintenir le

Scène de ménage entre Kai-Ti (surnommée "Pas-ce-soit-chéri" à cause de sa migraine) et Dan (surnommé "On-joue-au-docteur-ou" "me-fache-tout-rouge").



GENERIQUE

Éditeur : Team 17
Distributeur : Ubi Soft
Concept : Danny Burke
Programmation : Cedric Mc Millan Jr
Graphismes : Danny Burke
Bandes-son : Elliott Bernstein
Chef de projet : Henry Brown

VERSIONS

Body Blows Galactic est disponible sur Amiga et Atari 1200. Cette dernière version bénéficie d'un jeu plus de couleurs et d'une animation légèrement plus rapide.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquettes.
Machine : Amiga tous modèles

MATÉRIEL

Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : joystick
Média : 2 disquettes 3 1/2 DD
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : logique

2 MINUTES DE JEU



Dino est en fait composé de deux personnages : un tyranosaure mikiati, et un petit gnome vert qui descend parfois de sa monture pour se précipiter en courant sur son adversaire.

DE DROLES DE ZIGOTOS !



Inferno est sans doute un cousin lointain de "La Torche", un des héros des 4 Fantastiques. Son coup spécial consiste à se transformer en boule de feu avant de se jeter sur son adversaire.



Azona est l'un des personnages les plus originaux que vous aurez à affronter. Son skateboard volant lui permet de se déplacer très rapidement et constitue une arme redoutable.

VERDICT

OUI MAIS...

Je ne voudrais pas faire mon Jean-Pierre Coffin, mais il me faut bien reconnaître que je regrette le bon vieux temps des jeux de baston comme Barbarian ou Panza Kick Boxing, qui me paraient peut-être pas de mine, mais qui étaient de petits chefs-d'œuvre de jouabilité. Les personnages de Body Blows Galactic me semblent lourds à manier et leurs coups manquent de précision. Pourtant, la jouabilité est bonne et la réalisation est excellente (graphismes et bruitages sont largement au-dessus de la moyenne). Les personnages, nombreux et variés, se battent de façons très différentes. Body Blows Galactic est ce qui se fait de mieux actuellement sur Amiga dans le genre Street Fighter II, mais on est bien loin des jeux sur consoles. C'est à l'empêcher par les fans de genre de l'adopter, ce qui explique ma bonne note.

Marc Lacombe

MARC



TOP

Les personnages sont nombreux et leurs coups sont très variés.

Les graphismes et les bruitages sont vraiment très réussis.

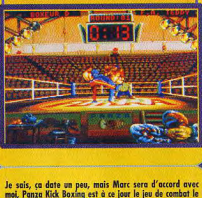
FLOP

Les coups manquent de précision et sont parfois assez confus.

Difficile de voir venir les coups et de parer.

COMPARATIF

PANZA KICK BOXING



Je suis, ce date ou pas, mais Marc sera d'accord avec moi, Panza Kick Boxing est à ce jour le jeu de combat le plus complet jamais réalisé sur Amiga. Certes, il faut s'y contenter d'un seul personnage (la seule différence entre les boxeurs est la couleur de leur pantalon), mais il est possible de créer son propre boxeur, ce qui permet d'obtenir un fait une infinité de personnages différents bien qu'ils aient tous la même tronche. Le jeu propose en effet plus d'une quarantaine de coups différents parmi lesquels vous pouvez en choisir une douzaine, que vous affectez ensuite à la position du joystick de votre choix. La précision des coups est incroyable et il est possible de parer pratiquement à l'improvise quelle attaque. Avec de l'entraînement, on peut atteindre une maîtrise du jeu fantastique, ce qui donne des combats à la fois réalistes et exaltants. Body Blows bénéficie peut être d'une réalisation dix fois supérieure à celle de Panza, mais sa jouabilité ne lui arrive pas à la cheville !

VERDICT

OUI MAIS...

Comme le fait poliment remarquer nos confrères et sœurs Marc, on trouve sur Amiga des jeux de combats anciens et souvent bien plus intéressants que les titres de Street Fighter II qui nous entraînent dans un monde qui n'est ni plus réaliste que réaliste. Les coups d'un boxer de l'école des Barbarian, au moins, ont encore de la saveur et les réflexes dans Panza Kick Boxing, de ce temps-là, ne s'ont pas, et ils ne le seront jamais, au mieux, et bien meilleurs que ceux de Body Blows Galactic. Les très riches graphismes et les très riches bruitages sont une véritable réussite. Mais les coups manquent de précision et de variété, et le jeu, de parer, ce qui est regrettable. Marc se justifie. Cependant, si le genre de jeu sur Amiga, c'est ça, ça ne peut pas être pire.

MARC



bouton de tir enfoncé pendant quelques secondes (pas de combinaisons de mouvements comme dans Street Fighter 2). Le mode championnat vous permet d'affronter tous les adversaires les uns après les autres (il existe 3 niveaux de difficulté), mais le mieux est bien sûr d'affronter un adversaire réel ou, mieux, de vous lancer dans un tournoi auquel pourront participer huit joueurs. Et là, quels que soient les défauts du jeu, il faut reconnaître qu'une bonne séance de bagarre entre copains est toujours un grand dévouement !



À part Dan et Junior, les deux seuls humains, les personnages de Body Blows Galactic ne ressemblent vraiment pas les uns aux autres. Tous disposent de coups originaux et spectaculaires.



Comme dans Street Fighter, les combats se déroulent en deux rounds gagnants. Vous pouvez choisir vous-même le décor et sélectionner une des six superbes planètes que propose le jeu.



MALGRÉ SON EXCELLENTE RÉALISATION, BODY BLOWS N'ÉGALE PAS LES JEUX DE COMBAT SUR CONSOLES. MAIS DANS LE GENRE, STREET FIGHTER 2 SUR AMIGA, ON NE FAIT PAS MIEUX !

COMBAT

GRAPHISMES

Les décors sont superbes et le look des personnages est vraiment très original.

85

ANIMATION

Les mouvements des personnages sont souvent impressionnants, mais manquent parfois de fluidité.

81

MUSIQUE

Vous aurez droit à une musique différente par planète (général, symph, rock, techno).

76

BRUITAGES

Les bruitages sont impressionnants. Chacun des douze personnages possède ses propres cris et magissements.

90

PRISE EN MAIN

Il faut du temps pour s'habituer aux 21 mouvements des personnages, mais on finit par s'y faire.

78

JOUABILITÉ

Les personnages répondent bien aux commandes, mais sont en peu "raides" par rapport à leurs homologues sur consoles.

80

DURÉE DE VIE

Comme pour tout jeu de baston, faut saul, vous répetier de vous tasser avec' wle, mais à deux, on peut s'amuser éternellement.

86

DIFFICULTÉ

1 2 3 4 5

PRIX

D
1
JOUEUR

AMIGA

1 MO

INTÉRÊT

84%



Regardez bien le texte à l'écran. En fait de champ magnétique, ces flèches bleues ne font qu'irritatives. Elles vous empêchent juste de passer, à moins bien sûr que vous ne soyez dans le bon sens de la flèche.



Dans cette situation, ce tank roueur ne peut pas vous faire grand mal. La protection frontale (symbolisée par le triangle marron) récupère un instant plus tôt bloque tous les tirs. En revanche, au moindre contact, elle explose.



À l'approche d'un bonus, un message s'affiche à l'écran pour vous indiquer quelle est sa nature. Elle se distingue aussi sur le radar par sa couleur : vert pour les munitions, blanc pour le kit de réparation, marron pour les protections.

SPECTRE SUPREME

Notre rédacteur adjoint mouve et vénéré pensait bien devoir faire face à une étrange épidémie : tous les journalistes étaient devant leur machine mais aucun ne rendait de texte... Son réseau d'espions lui a bientôt donné l'explication : on s'amusait tous à jouer à Spectre Supreme sur nos Mac en réseau !

C'est avec le plus grand mal que je prends la plume pour vous pondre ce texte. Depuis que le Mac s'est encaconné de quelques jeux sympas, c'est de plus en plus difficile de travailler. Vous savez ce que c'est, un jeu, puis un autre et c'est la spirale infernale. C'est un sujet tabou dans notre métier mais il faut savoir que bon nombre de collègues, moi en premier, sont inscrits aux Joueurs Anonymes (section "accros désespérés", même la Joridithérapie n'y peut plus rien...). Si c'est pas triste, ça, ma p'tite dame !

DECOLAGE IMMEDIAT !

Arrgh ce sont mes tympans qui se décollent ! Comment résister à cette voix suave, cet appel au jeu lancé langoureusement par le Mac dès que l'on met en marche Spectre Supreme ? Moi je n'y arrive pas ! A chaque fois c'est pareil, mon doigt tremble, mes pupilles se dilatent et me voilà de nouveau aux commandes de mon véhicule de combat. Imaginez un peu le tableau : votre tank évolue dans une arène en 3D composée d'un sol quadrillé. Votre mission est de récupérer des drapeaux avant que les nombreux ennemis dirigés par l'ordinateur ne vous détruisent. Ce serait tâche facile s'il n'y avait pas des nombreux obstacles comme la Cyberboue, la glace, les champs électriques et les flaque d'acide. Pour vous aider, des munitions et des bonus gisent un peu partout dans l'arène, à vous de les récupérer avant l'adversaire.

Voilà pour le mode un joueur, en réseau les choses se compliquent considérablement puisque les ennemis sont remplacés par d'autres joueurs qui n'ont qu'une chose en tête : votre destruction !

JOUER EN SOLITAIRE :

UN BON MOYEN D'APPRENDRE

Raahh, ils verront tous, je leur apprendrai. Pour l'instant, ils m'éclatent à Spectre Supreme mais après quelques parties en solitaire, je reviendrais dans l'arène 3D et ma vengeance sera terrible. J'aurais appris à bien configurer mon vaisseau (munitions, bouclier et vitesse), je me serais battu contre les roueurs, les vaisseaux guerriers aux armures renforcées, les robots masqués invisibles, les trancheurs, les tueurs nucléaires volants et les tourelles de mitrailleuse. Même les engins orbitaux ultra-rapides ne me résisteront plus. Et là, laissez-moi vous dire que Doguy va bouffer son dentier. Je vais lui offrir une visite gratuite chez le véto, moi, et illico presto !

CREVE, CHARGEON !

Désolé pour ces termes un peu crus mais on m'a toujours demandé des titres qui attirent l'œil, alors... Quoique, celui-ci convient tout à fait à ce chapitre consacré aux armes car après tout on a tous en nous quelque chose

GENERIQUE	
<p>Editeur : Iano Software Conception : Velocity Development Corporation</p>	
VERSIONS	
<p>MAC Spectre Supreme est disponible sur Macintosh. Pas d'autres versions prévues pour l'instant.</p>	
TESTE SUR	
<p>Macintosh Centris 650 avec écran couleur 16" et Macintosh Ilix avec écran couleur 13".</p>	
MATERIEL	
<p>Machine : Macintosh+ et supérieur Mémoire : 2 Mo de RAM minimum pour les systèmes 68020, 4 Mo de RAM pour les systèmes 7.1 Espace requis : 3 Mo Vidéo : 2 digettes 3" 1/2 HD Contrôle : clavier Installation disque dur : obligatoire (10 min environ) Jeu en français Manuel en français Protection : par numéro de série</p>	

SPECTRE SUPREME

VERDICT
OUI

MARC

Oui, oui et oui ! Je dis oui sans aucune hésitation ! C'est incroyable comment le facteur humain peut changer l'intérieur d'un jeu. Seul, Spectre Supreme est marron, sans plus, un bon moyen de se défouler sur Macintosh le temps d'une pause. Par contre, dès qu'un autre participant humain se branche en réseau, cela devient carrément drôlant. Malgré des graphismes 3D simplistes, on se prend tellement en lui et on évolue constamment les détours de Spectre Supreme. Une cela soit bien clair : pour s'éclater à fond, il faut impérativement pouvoir jouer à Spectre Supreme en réseau et de préférence avec au moins trois joueurs. Alors, bien sûr, il est difficile de mettre en place une telle structure mais pour ceux qui peuvent le faire, il faut absolument qu'ils se précipitent Spectre Supreme.

Marc Maslier

VERDICT
OUI

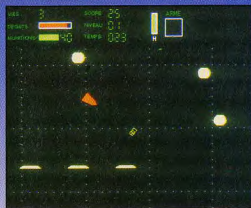
DOGUY

Une bonne surprise, ce Spectre Supreme ! Malgré une 3D plutôt désoignée, on se prend très vite au jeu jusqu'à devenir un virtuose du manœuvre du tank (comme quoi, l'Armée ne sert à rien, il suffit de s'entraîner tranquillement chez soi). Les différences vont sans être compliquées, la bande-son sympo (quelle belle voix !) et la jouabilité impeccable. Seul vrai « hic », les graphismes sont un peu de travers l'environnement virtuel complexe mais en avant sur la jaquette. Mais on a vite fait d'oublier ce défaut pour se concentrer sur le jeu qui devient même passionnant à plusieurs. Donc, si vous ne possédez pas déjà Spectre et que vous avez la possibilité de relier deux Mac (ou plus) avec AppleLink, n'hésitez pas, achetez Spectre Supreme.

Doguy de Mauve



La cyberboule (en marron sur la gauche et en arrière-plan) vous ralentit considérablement. Cela peut devenir très dangereux quand un ennemi se trouve à proximité.



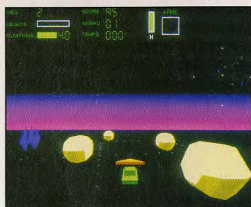
Il existe plusieurs modes de jeu dans Spectre Supreme. Celui-ci convient tout à fait aux Mac 'bas de gamme' qui ont des problèmes au niveau de l'animation. La vue externe est cependant nettement plus spectaculaire.

PREME

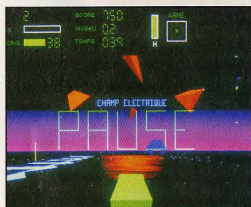
de bestial, une âme noire qui réclame du sang. Spectre Supreme permet d'assouvir ces pulsions purement sadiques. Un simple canon ne suffisant pas, les programmeurs ont inclus des grenades, des missiles téléguidés, des balles dum-dums à tête chercheuse, des mines anti-personnelles, bref la panoplie complète du parfait petit tueur (penzè-y pour Noël).

BATAILLE EN RÉSEAU : L'HEURE DES RÈGLEMENTS DE COMPTES A SONNE

Pour peu que vous ayez plusieurs Mac en réseau et autant de Spectre Supreme (chaque jeu est marqué par un numéro de série), vous pourrez vous battre dans une arène en 3D avec sept copains soit 8 joueurs au total. En réseau, onze scénarios sont proposés, parmi lesquels quelques délirés assez sympas. En vrac et dans le désordre il y a : la défense de base, le rallye dans le labyrinthe, les auto-tamponneuses, le Bit ball 1, le Cyber Ball (qui peut s'assimiler à un remake du football) et, bien sûr, quelques scénarios de destruction globale. En fait, bien souvent on dépasse la simple bataille et les duels hargneux pour entrer dans des joutes endiablées originales et variées. Tout compte fait, ce que Spectre Supreme ne montre pas dans les graphismes, les joueurs le compensent aisément par leur imagination. Subtil et prenant, non ? ■



Les décors peuvent servir de protection. Il est fortement conseillé de jouer avec l'environnement en mode résou car un adversaire humain est toujours plus redoutable. Le bâtiment bleu au fond est une porte de téléportation.



Les tanks rôdeurs sont des adversaires faciles. Tirez le premier et ils ne feront pas long feu. Contre des adversaires plus puissants, il reste toujours l'option hyper-espace pour se téléporter loin du danger.

SPECTRE OU SUPREME ?

Spectre Supreme est en fait une nouvelle manière totalement modifiée de Spectre. Par rapport à la précédente version, Spectre Supreme propose neuf scénarios supplémentaires. Cependant, il n'est pas compatible avec Spectre version 1.0. Un cahier spécial de Spectre-Supreme pour jouer en réseau local (LAN) est disponible.



UNE BONNE NOTE GLOBALEMENT POUR SPECTRE SUPREME UNIQUEMENT GRACE AU MODE RESEAU ET EN SUPPOSANT QU'IL Y AIT AU MOINS TROIS JOUEURS. SEUL, L'INTERET BAISSE À 75 %.

ACTION 3D

GRAPHISMES

Même sur un Mac réelleur, les graphismes restent très simples. Les décors se limitent à des objets en 3D primitive.

85

ANIMATION

Tout à fait correcte sur les Macintosh II. Sinon, il est toujours possible d'utiliser la vue externe pour améliorer l'animation.

77

MUSIQUE

Rien ou pratiquement rien. Durant le jeu, l'ambiance sonore est dénuée de toute musique : le Macintosh est capable de mieux.

94

BRUITAGES

Pas très réalistes mais très originaux, les bruitages sont vraiment marrants. Les voix digitalisées sont géniales.

79

PRISE EN MAIN

Très simple, dès les premières parties on s'habitue vite au contrôle au clavier. La documentation est suffisamment claire.

90

JOUABILITE

Il faut un certain temps d'adaptation pour bien contrôler le tank, ou éviter numériquement dans Spectre Supreme reste très modeste.

85

DUREE DE VIE

Seulement en réseau bien sûr. La difficulté est bien dosée et les nombreux scénarios originaux confèrent une sacrée longévité à ce jeu.

86

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

E
1/8
JOUEURS

MAC+

INTERET

85%

TOP

Jeu en réseau jusqu'à 8 participants

Des scénarios déments

Des voix digitalisées d'excellente qualité

FLOP

Les graphismes sont trop simples

L'écran de jeu est trop petit

Seul, la durée de vie est limitée

BUBBA 'N' STIX

Après Wonderdog, Core Design nous offre son petit dernier dans le domaine des jeux de plates-formes : Bubba 'n' Stix. À l'aide d'un compagnon extra (et même terrestre), vous devrez vous sortir des pattes d'affreux mutants de l'espace.

Testé par Loïc Berthelot

Malgré un catalogue varié, les gens de Core Design restent des spécialistes du jeu de plates-formes et l'on a déjà pu admirer leur talent en matière de graphismes de style BD avec leur avant-dernière production, Wonderdog, sorti initialement sur le Mega-CD et dernièrement sur Amiga. Vous reconnaîtrez facilement ses couleurs chatoyantes, son animation délirante et sa bande-son techno dans Bubba 'n' Stix. Kesako lo roblobo ? Cette fois, point de super-héros, vous vous retrouvez dans la peau d'un pauvre type nommé Elvis, chasseur d'animaux pour le compte d'un zoo. Le directeur de celui-ci, un crapule sans aucun sens moral, recherche toujours de nouveaux spécimens intéressants.

BY JOVE, QUELLE FABULEUSE AVENTURE !

Manque de bol pour vous, le même genre de marché se pratique chez les extraterrestres, ceux-là même

que l'on a bien dû détruire un bon milliard de fois dans toute l'histoire des jeux vidéo. Un jour où vous étiez venu livrer une nouvelle cargaison au zoo, vous vous faites enlever par un de ces extraterrestres, chargé lui aussi de vous livrer à son zoo galactique. Quel monde de brutes ! Vous imaginez-vous en train de faire le singe, derrière les barreaux magnétiques du parc d'une planète inconnue ? Non, pas question ! Débrouillez-vous donc pour vous échapper le plus rapidement possible de ce labyrinthe infernal, vous risqueriez de rater les Guignols de Canal+ (tout, mais pas ça !).

RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

Je vois d'ici les pros du joystick se mettre à doucement rigoler en voyant avec quelle facilité ils ont réussi à passer le premier niveau. Je vous promet qu'ils vont déchanter dès le deuxième... À défaut de pisto-laser ou d'épée-de-la-mort, un



Voilà un exemple du genre d'astuce dont il faudra faire preuve durant tout le jeu : Bubba doit sauter sur le champignon et se réfugier ensuite immédiatement sur la droite. Le robot lancera à pied, qui rebondira sur le champignon et viendra écraser la tête de son propriétaire. Vous pourrez ensuite grimper pour continuer l'aventure.

VERDICT

Diable, merlu, damné et sacrébleu ! Voilà un jeu qu'il est bon d'imaginer l'été auvernal d'un testeur assis d'une partie infernale de Rebel Assault sur PC CD-ROM, ayant alors comme l'extase suprême, la sueur au front et la barre aux lèvres. Un genre d'Hitchcock personnel... Vous ne pouvez pas zapper alors quel plaisir délecté et reposant constitue une partie de Bubba 'n' Stix ! Certes, les dialogues auxquels vous vous trouvez confronté dès le deuxième niveau ne sont pas forcément élites, mais l'ambiance "bon enfant" du jeu online agréablement les surpasse. Et que dire de l'animation du héros digne d'un dessin animé ? Et que penser de la qualité fantastique des graphismes ? En vérité, je vous le dis : si vous cherchez un soft sympa, bien réalisé et auquel vous puissiez jouer plusieurs semaines, Bubba 'n' Stix est fait pour vous.

Loïc Berthelot

OUI

LOIC



VERDICT

En découvrant Bubba 'n' Stix il y a quelques mois, je m'étais dit qu'il avait beaucoup d'atouts dans la poche. Si bien, je ne m'étais pas trompé (MDLR ; ça va les chevilles ?). Bubba 'n' Stix est sans doute l'un des jeux de plates-formes les plus originaux de ce début d'année. Même si le thème et les lieux restent très classiques (forêt, base spatiale, etc.), la réalisation et le look d'ensemble apportent une vraie bouffée d'air frais. On s'attaque rapidement à Bubba ainsi qu'à son astucieux, l'extraterrestre chasseur d'homme (un Predator revu à la sauce cartoon, en quelque sorte). Et la réalisation technique de haut vol ne glisse rien, bien au contraire ! Bref, si vous n'êtes pas lassé des jeux de plates-formes, Bubba 'n' Stix est incontestablement l'un des meilleurs titres du moment sur Amiga.

Doguy de Mauve

OUI

DOGUY



2 MINUTES DE JEU



Au deuxième niveau, vous vous retrouvez enfermé. Ne paniquez pas ; remarquez le barreau et le trou dans le mur de gauche, ils vous serviront à vous échapper.

"L'AVENTURIER DU CONDUIT D'AERATION PERDU"



Stix va vous être utile ! À l'aide de votre fameux bâton, faites basculer le barreau ; ils se mettront à rouler et vous pourrez que, derrière lui, se cacher une bouche d'aération.



Enfoncez alors votre bâton dans le trou (hum !), la bouche d'aération s'ouvrira (en-hum !). Faites attention au tonneau qui roule toujours et échappez-vous par le conduit.

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en combinant des effets spéciaux spectaculaires et de l'action époustouflante!



Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de l'aventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés!!!

MICROCOSM

**PERSONNE N'ÉCHAPPERA À CETTE
EXPERIENCE!**



COMPARATIF

WONDERDOG



On ne pouvait pas comparer Bubba 'n' Stix à d'autre jeu que Wonderdog, et ceci pour plusieurs raisons. Premièrement, ces deux titres présentent de nombreuses similitudes de réalisations. Les graphismes portent indubitablement la même patte : même impression psychédélique, mêmes couleurs vives. L'animation délectante d'Elvis reste dans la lignée de celle de Wonderdog et les différents trucs de la bande-son ont un style de techno-fun-house assez remuant. Ensuite, on pourra remarquer que le scénario de l'un est tout de même assez proche de l'autre. En ce qui concerne Wonderdog, vous incarnez un chien spatonné (d'où son nom plutôt significatif) chargé de sauver une planète (époque part dans l'espace...) en allant liquider toute la pyroxène bandée d'aliens qui lui barre le passage. L'ambiance n'est pas vraiment du genre gore, mais Bubba 'n' Stix se détache peut-être du lot en proposant un petit côté aventure en plus des plates-formes habituelles.

extraterrestre en forme de bâton, enfermé avec vous dans le zoo, vous sera plus fidèle que le premier Médor venu. Grâce à ce bâton, vous pourrez effectuer toute une panoplie de tours rigolos, comme par exemple assommer vos ennemis, faire dégringoler une pile de tonneaux en confectionnant un système de levier, l'insérer dans un trou pour vous en servir comme une plate-forme, etc. Bref, en toute situation, votre fameuse baguette de l'espace sera là pour vous rendre service.

PAR CI, MON P'TIT E.T. !

Mais vous n'aurez pas seulement pour obligation de vous diriger vers la sortie du labyrinthe qui compose tous les niveaux de Bubba 'n' Stix. Vous devrez également vous débarrasser de toutes les saletés qui vous colleront au caleçon. Et je peux vous assurer qu'il y en a toute une ribambelle ! Du snouffleur-dix-yeux au lutin-goinfre, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour faire une bonne soupe interstellaire. D'autant plus que l'utilisation de certains de ces gugus vous permettra de découvrir quelques solutions ou décors indispensables.

N'oublions pas non plus votre chasseur qui a bien l'attention de vous reprendre dans ses filets... Mais la scène finale du jeu vous récompensera bien de tous les efforts qui vous auront été nécessaires pour la voir... ■

GENÉRIQUE

Éditeur : Core Design
Distributeur : Virgin
Conception / Programmation : James Payne
Graphismes : Billy Allison
Bande-son : Core Design

VERSIONS

AMIGA Bubba 'n' Stix est disponible sur Amiga (1 Mo). Aucune autre version miroir n'est prévue pour l'instant.

TESTE SUR

A1200 (2 Mo)

MATÉRIEL

Machine : Amiga tout modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : joystick
Installation disque dur : non
Média : 2 disquettes 5 1/4 2D
Protection : disquette

TOP ▲

Des graphismes forts en couleur
Une animation cartoonesque qui ne manque pas d'humour

FLOP ▼

Certains petites énigmes sortent complètement de la logique
Ce n'est qu'un jeu de plates-formes (avec quelques énigmes tout de même)



Au deuxième niveau, vous expérimenterez un moyen de transport plutôt original : désintégration de l'individu et transport de ses molécules (jusqu'à un étage sélectionné. Malgré la tête que fait notre héros, ce voyage ne rend pas débile...)



Après avoir passé chaque niveau, vous aurez cet aperçu de la planète sur laquelle vous avez échoué. Chaque partie du jeu est symbolisée par un détail caractéristique.



C'est beau la solidarité ! Lorsque vous avez délégué cet énergumène, pensez à lui donner sa pitée (n'oubliez pas de touiller la marinade, c'est important). Son ventre bien rempli fera l'office d'un portail trampoline pour Bubba.



CE N'EST PAS LE JEU DU SIÈCLE MAIS L'UN DES PLUS SYMPAS DU GENRE. LES ENIGMES QUI PARSEMENT LE JEU SONT ASSEZ AMUSANTES ET LA RÉALISATION GLOBALE EST PLUTÔT RÉUSSIE.

PLATE-FORME

GRAPHISMES

Colorés et originaux. Le style utilise une fois penser un dessin animé genre Simpsons.

82

ANIMATION

Élves et très comique : attendez de le voir tourner du fait ! De nombreuses animations supplémentaires embellissent le jeu.

86

MUSIQUE

Traîs fun, cette musique. Mais les reprises de thèmes principaux finissent par être lassantes.

72

BRUITAGES

Musique ou bruitages, il faut choisir. Ceux-ci sont tout à fait corrects, mais pas assez nombreux.

78

PRISE EN MAIN

Malgré les nombreuses applications de Stix, l'E.T. Neon, on comprend assez rapidement la manière de résoudre les différentes énigmes.

85

JOUABILITÉ

Bien que le personnage puisse accomplir une variété d'actions différentes, le contrôle est bon.

88

DURÉE DE VIE

Une fois résolues, les énigmes n'ont plus vraiment d'intérêt. Mais il faudra du temps avant que vous n'en voyiez les bords !

80

DIFFICULTÉ



1 2 3 4 5

PRIX

C

1

JOUEUR

AMIGA

1 MO

INTÉRÊT

84%

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

☎ 20 87 69 55

Fax 20 87 69 75

(de Paris faire le 16)

ESPACE 3
games

PARIS 12^{ème}

2 rue Théophile Roussel

TEL : 43 45 93 82

★

LILLE

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

★

4 rue Faidherbe Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

★

DOUAI

39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

★

**VOUS POUVEZ DESORMAIS
TROUVER**

**LES MEILLEURES
CARTES SONORES
CHEZ ESPACE 3**

SOUND BLASTER 2.0 590 F
SOUND BLASTER PRO II 890 F
SOUND BLASTER PRO 16 1290 F
SOUND BLASTER 16 ASP
MULTI CD 1690 F

KIT CD PUISSANCE 16

Sound Blaster Pro 16

+ TEMPRA ACCESS

+ LECTEUR CD ROM

PANASONIC

Double vitesse

+ 7TH GUEST

+ REBEL ASSAULT

3 490 F TTC

LECTEUR CD-ROM

PANASONIC

DOUBLE VITESSE

+ 7TH GUEST

2 290 F

JEUX CD-ROM

DAY OF THE TENTACLE 389 F
DRACULA UNLEASHED 389 F
DUNE 389 F
INCA 2 389 F
JURASSIC PARK 329 F
LOST IN TIME PART 1 & 2 389 F
MAD DOG MAC CREE 389 F
REBEL ASSAULT 389 F
CD ADULTES - liste sur demande

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32

+

OSCAR + DIGGERS

2490 F

JEUX
D. GENERATION 219 F
MICROCOSM TEL
NIGEL MANSEL 289 F
OVERKILL 229 F
PINBALL FANTAISIE 229 F
SENSIBLE SOCCER 229 F
SLEEP WALKER 249 F
ZOOOL 259 F

JAGUAR + 1 JEU

1 790 F

**3DO
PANASONIC**

+ CRASH AND BURN

NTSC 5 490 F

PAL 5 890 F

JEUX 3DO

PUT PUT JOINS THE PARADE 395 F
PUT PUT FUN PACK 395 F
IT IS A BIRD LIFE 395 F
MAD DOG MAC CREE 495 F
TOTAL ECLIPSE 495 F
DRAGON'S LAIR 495 F
OUT OF THIS WORLD 495 F
BATTLE CHESS 495 F
STELLAR 7 495 F
NIGHT TRAP 495 F
MEGA RACE 495 F

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES**

LIVRAISON PAR
COLISSIMO 24/48 h
TOUTE COMMANDE
PASSEE AVANT 12 H SUR
LE MINTEL 3615 ESPACE 3
EST ENVOYEE LE
JOUR MEME !

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consolés et accessoires volumineux : 60 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse

Code Postal : Ville :

AGE : Téléphone : Signature :

(parents pour les mineurs)

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursement + 35 F Carte bleue Numéro

* CEE - DOM TOM :
Cartouches : 40 F
Consolés : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE
ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Date de validité :
Signature :

* Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

TI 122

DES DISQUETTES PAR MILLIERS

Et bien voilà ! Il suffit que nous nous arrêtons pour que vous nous envoyiez des centaines d'œuvres qui mériteraient de figurer au Louvre ! Quelques-unes feraient même pâlir d'envie certains pros (dont nous auront la gentillesse de taire les noms...). Quoi qu'il en soit, nous adressons un méga-merci à tous les infographistes qui nous ont envoyés leurs travaux en les priant de nous pardonner de ne pas pouvoir tous les reproduire dans cette double page. Chaque mois, vous avez réussi à nous étonner par la qualité de vos compositions, ce qui nous incite à vous pousser à continuer dans cette voie : Tilt n'est plus mais les éditeurs auront toujours besoin de jeunes talents. Alors, séchez vos larmes, prenez vos souris et montrez à votre processeur ce dont vous êtes capable. Nous, nous vous disons au revoir en espérant vous retrouver très bientôt au détour d'un écran de Silicon Graphics...

Pascal Blanché



MASCOTTE MICRO KIDS
l'ŒUVRE DE VOLKER SUR ANIGA

Bravo pour cette mascotte de qualité. Lointaine parente d'une célèbre chauve-souris vengeresse, cette charmante créature ne ferait pas de mal à une mouche. Le personnage, aux allures cartoonnesques, a été réalisé avec force de détails. Les jeux de lumière sur la carrosserie de la moto sont très réussis et les couleurs bien choisies. Bonne idée, le rond de lumière...



TYRANOSAURE
DE CÉRIC BERTY SUR ANIGA

Un simple et subtil jeu d'éclairage et des teintes en demi-ton suffisent à rendre l'ambiance marécageuse du décor. Quelques détails supplémentaires comme des plantes ou de petites créatures auraient été les bienvenus. Dommage que le tyrannosaure (et non pas tyranosaure...) soit si petit. Un cadrage plus serré l'aurait mis en valeur.



ON DINE... OSAURE ?
l'ŒUVRE DE VOLKER SUR ANIGA

Encore des japonaiseries (non, je n'ai pas dit japonaiseries...), toujours du même auteur et du même dessin animé. Cette fois-ci, nos amis sont mal barrés ! Ce gros dino semble insister pour les inviter à déjeuner... avec eux comme dessert ! Le cadrage très dynamique accentue encore plus la tension de la scène. Mais que fait Sangoku ?



TANK IL Y A DE LA VIE !
l'ŒUVRE DE VOLKER SUR ANIGA

Cette œuvre, totalement inspirée d'une certaine série japonaise dont je ne me rappelle plus le nom, n'en est pas moins très réussie (si, si) ! Le dessin, aux graphismes très soignés, abonde en détails variés, tout en restant lisible. Les teintes traitées en aplats s'équilibrent bien entre elles et donnent une unité agréable à l'œil.



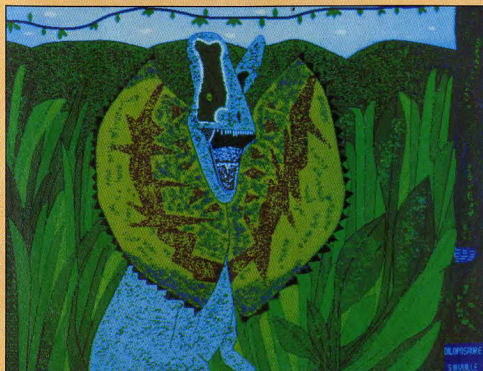
BRUCE LEE
DE LAURENT VINCKER SUR ANIGA

Les couleurs sont chatoyantes et la composition fait penser à une véritable affiche de ciné De Kung Fu. La pose du personnage est réussie mais attention aux petites erreurs de proportion : ainsi, les mains sont-elles beaucoup trop petites par rapport au reste du corps.



ALIEN BAVEUX
DE JOEL BERTY SUR ANIGA

Vraiment, pour être baveux, il est baveux... Et ses copains ne sont pas tristes non plus. La composition a du relief et les attitudes sont assez marrantes. Je verrais bien ces très sympathiques personnages servir de base à un jeu du style Goblink. Il faudrait les animer en leur donnant des attitudes variées et créer des décors divers afin de les mettre en scène.



DILOPHAUSAURE
DE SERGE-NICOLAS VUILLE SUR PC

Vous ne l'aurez peut-être pas reconnue, mais cette charmante créature sort tout droit d'un film qui est passé quasiment inaperçu en France, tant les effets spéciaux étaient médiocres et décevants (on voit la fermeture éclair dans le dos d'un velociraptor). Il faut dire qu'ils n'ont bénéficié que d'un budget ridicule et d'une promotion quasi inexistante. Mais revenons z'à nos moutons.

- 1. La composition :** Avec ses rythmes répétitifs (les feuilles en second plan) et ses motifs géométriques du plus pur style «patchwork», l'auteur a su ici interpréter le thème de manière très personnelle.
- 2. Les matières :** Là aussi, l'artiste a fait preuve d'imagination en utilisant différentes manières d'appliquer ses couleurs (aplats, brosses, aérographe, etc.). La collerette du dinos est vraiment très bien réalisée.
- 3. Les couleurs :** on ne dira jamais assez l'importance du choix des couleurs dans la réussite d'un dessin. Les verts contrastent avec les teintes ocres de la bestiole. Notez que les petits triangles noirs rehaussent parfaitement son collier.



PREHISTORIC PALM BEACH
DE BARTOLOME CARO SUR ANIMA

Un paysage riche en détails. Les teintes très passées sont agréables à l'œil quoiqu'un peu ternes. Bonne idée l'utilisation de la perspective mais il faudrait la «casser» un peu en y rajoutant un cours d'eau ou une souche par exemple... Tous ces palmiers bien alignés, ça fait un petit peu Promenade des Anglais à Cannes, non ?



INCAS NIBALES
DE BARTOLOME CARO
(INT «BARANT 1») SUR ANIMA

Une œuvre à la végétation luxuriante ! Le paysage est de bonne facture mais les Indiens (d'une ethnie découverte par Tilt) sont trop petits : détournés, ils auraient été plus lisibles. Si vous voulez obtenir de la profondeur, accentuez les contrastes entre le premier plan, sombre, et l'arrière-plan, plus lumineux.



LAST DRAGON
DE ROMAIN FANGEON (EXODER) SUR PC

Où la jolie bestiole que voilà ! C'est une bonne idée d'avoir plongé le monstre dans l'obscurité : cela nous laisse toute liberté d'imaginer son aspect (plus angoissant encore que de le voir en entier). Le mur à droite a été réalisé grâce à l'option de perspective du programme. Le résultat est convainquant : on croirait voir un véritable jeu de rôles à la Dungeon Master (ah, je retarde un peu ?).



DRAGON
DE MICHAEL DE FOKEY SUR ANIMA

L'auteur a porté beaucoup d'attention à la composition de son œuvre. Le dragon est remarquablement mis en scène (ça change des poses photomaton). Les reflets dans l'eau et l'écorce des arbres accentuent le réalisme. Dommage qu'il n'y ait pas plus de couleurs. Les teintes du dragon et de la prairie étant identiques, le dessin y perd en lisibilité.



GUERRIERS
DE MICHAEL DE FOKEY SUR ANIMA

Houla, pas commode (ore... warf ! warf !) le bonhomme ! On se dirait dans une scène de Legends of Valour. Bravo pour le souci du détail. Le décor médiéval est intéressant mais manque, lui, un peu de détails comme par exemple la matière des murs ou des effets d'éclairage. Les deux protagonistes ressortiront mieux une fois détournés d'un trait sombre.

DUNGEON HACK

Dingues de Dungeon Master, commencez tout de suite à faire des économies : avec Dungeon Hack, DreamForge a inventé un générateur de labyrinthes aléatoires capable de créer près de quatre milliards de niveaux ! Derrière ce chiffre incroyable se cachent des semaines, que dis-je, des mois d'exploration et d'aventures fantastiques. J'en ai rêvé, SSI l'a fait. Testé par Marc Menier



Voilà le cœur du jeu. C'est à partir de cet écran de sélection que vous allez créer le donjon de vos rêves avec monstres, objets magiques, trappes, clés, ratiocs...

Avec Dungeon Hack, soyez acteur et metteur en scène. Sans aller jusqu'à créer un donjon de toutes pièces (comme dans Unlimited Adventures de SSI, non distribué en France), vous pourrez toutefois choisir les «ingrédients» qui vont composer votre labyrinthe personnalisé. Selon le manuel, la somme des combinaisons possibles atteint le chiffre incroyable de quatre milliards, ce qui placera la «date d'expiration» de ce soft à quelques générations dans le futur. Info ou intox ? Pour le savoir il faudra poser la question à nos petits-enfants !

Ce guerrier entouré d'un halo magique est particulièrement difficile à vaincre. La progression de la difficulté dans Dungeon Hack est bien dosée. Heureusement car c'était un élément essentiel !



NOM, PRENOM, PROFESSION ?

A vous de créer de toutes pièces le personnage de vos rêves. Du guerrier puissant à la magicienne enchantresse, les sept classes de personnages et les six races à votre disposition autorisent les variations les plus subtiles. On peut même imaginer des personnages bi-classes, voire tri-classes, guerrier/magicien/voleur par exemple. Mais gardez à l'esprit que, si de tels aventuriers présentent l'avantage d'être l'homme ou la femme de toutes les situations, c'est avec le plus grand mal qu'ils acquièrent de l'expérience par rapport à une simple classe. Contrairement aux autres jeux de rôles, il est important de choisir judicieusement son aventurier au début du jeu car la

avant d'attaquer ce vampire, il est préférable de jeter la sort négative plane protection qui vous évitera de perdre des niveaux à son contact vampirique. On voit bien ici l'utilité des personnages bi-classes.

classe du personnage influe directement sur la répartition des objets dans les labyrinthes.

«MONSIEUR PREFERERA PEUT-ETRE UN DONJON A LA CARTE ?»

Le mode Custom vous laisse une grande liberté pour paramétrer votre donjon sans pour autant rentrer dans les détails. A vous d'indiquer la quantité approximative de monstres, la fréquence des clés, des objets magiques et des trappes, la présence de zones magiques et de niveaux sous-marins. la puissance ▶



SSI ET TSR : UNE UNION A L'EPREUVE DU TEMPS

Cela fait déjà plusieurs années que SSI s'est associé à la compagnie TSR, gagnant ainsi le droit de réutiliser les règles d'Advanced Dungeon & Dragons dans ses jeux micro. Dungeon Hack bénéficie donc de l'expérience de TSR en matière de jeu de rôle, ce qui constitue un atout de taille.

2 MINUTES DE JEU



Sur cette plaque accrochée au mur, une gravure de casque. D'après les courbures, ce dernier devrait être orné d'une plume rouge, comme celle des chefs de guerre de Volusia.

UNE PLUME, UNE PORTE ET UNE VIEILLE SORCIERE



Une encoche permet de piquer la plume sur la stèle et la porte de droite s'ouvre enfin. Décidément, les archéologues de ce labyrinthe ont pris les précautions les plus diaboliques...



Ce n'est pas un endroit pour vous, ma bonne dame, vous pourriez vous faire tuer. Ah, vous êtes déjà morte ? Tant mieux, j'aurais moins de remords quand je vous fracasserai le crâne.

Le mode d'attaque de ce serpent relève du pur vice ; entre chaque coup, il se réfugie dans un rocher qu'il porte sur son dos à une torsion. Pour le frapper efficacement, il faut attendre qu'il sorte et lui porter une attaque.

Des monstres et de votre propre magie, tout cela et bien d'autres options encore. Selon vos directives, l'ordinateur se charge ensuite de dessiner les plans, de choisir les monstres et de placer les objets. A chaque donjon ainsi créé est attribué un code de 27 variables que vous pourrez librement vous échanger entre amis pour jouer aux mêmes niveaux avec différents personnages.

DIS, DESSINE-MOI UN DONJON !

Vous vous en doutez sûrement, l'intelligence du programme étant limitée, vous ne trouverez pas dans Dungeon Hack les énigmes et les pièges machiavéliques de Dungeon Master. La disposition finale des niveaux relève plus du hasard que de l'acte réfléchi. Les parties dans Dungeon Hack se résument donc à combattre des monstres, ouvrir des portes, trouver l'escalier qui mène au niveau inférieur sans oublier devenir de plus en plus fort. C'est dans l'évolution du personnage que repose tout l'intérêt de ce soft. Le joueur s'identifie très vite à son personnage et néglige sans peine le scénario quasi-néant pour se consacrer totalement à son «alter ego». N'en déplaise aux amateurs de belles histoires, Dungeon Hack favorise les mégalomanes. >>>



GENERIQUE

Editeur : SSI
Distributeur : PPS
Conception : DreamForge
Programmation : Thomas Holmes
Bande sonore : Anthony Malick
Graphismes : Jane Pezzer, Jon Grayson, Frank Schubar, Robert C. Taylor, Lynn Haffelich
Producteur SSI : Nicholas Bolaffi

VERSIONS

PC
Seule la version PC existe actuellement. Pas d'autres versions prévues dans un futur immédiat.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM et carte Sound Blaster.

MATERIEL

Machine : 386x et supérieur
Mémoire requise : 2 Mo (4 Mo recommandée)
Mode graphique : VGA
Médias : 4 disquettes 3 1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (8 Mo min. installés)
Espace requis : 10 Mo environ
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : par manuel

Pour faciliter la gestion des clés, les clés ont la forme de la serrure qu'elles ouvrent. Cela évite de perdre du temps à essayer un vain jeu de clés qui se trouvent dans l'inventaire.



Les décors sont très variés et ont été l'objet de plus grands soins. Cela permet de donner une «âme» à ce jeu qui, bien souvent, paraît dénué de sens. Une excellente initiative de la part des scénaristes pour faire oublier l'absence de scénario.

TOP ▲

- ▲ Une ergonomie excellente qui rend le monétion intuitif
- ▲ Des bruitages stressants à souhait
- ▲ Une grande variété de monstres, de décors et de trésors
- ▲ Le mode «Death Reel» est d'actualité

FLOP ▼

- ▼ Certains labyrinthiques comportent trop de couleurs et de portes
- ▼ Absence totale de musique durant le jeu
- ▼ Pas d'énigmes à résoudre comme dans Dungeon Master

VERDICT

OUI

MARC

Bien sûr, on ne trouve pas dans Dungeon Hack les énigmes complexes ou les pièges machiavéliques de Dungeon Master. Mais les donjons restent néanmoins cohérents malgré quelques cut-throat et parties inutilisées. En mode «Death Reel», cela devient particulièrement éprouvant quand mon guerrier dixième niveau a été tué par une bande de trolls, le vieux jure que «l'horde à la mort comme un choc à la pleine lune». Je vous livre mon avis : «le chocard», il comporte donc forcément une bonne dose d'enthousiasme liée à la découverte du jeu. Il se peut que Dungeon Hack devienne trop vite lassant mais je suis sûr que tous ceux qui, comme moi, se sont amusés à frapper pendant des heures dans le vide à Dungeon Master pour gagner des niveaux (NDLR : tu l'as compris d'un clic, ils ont le prendront leur plaisir à explorer de fond en comble les labyrinthes de Dungeon Hack.



VERDICT

OUI

DOGUY

En matière de jeux de rôles sur table, rien ne m'énerve plus que les scénarios où il faut cogner du monstre à tout va pour rapporter une bobine magique ou mago du coin. Sur écran, c'est différent. Il s'agit d'un tête-à-tête avec l'ordinateur et on s'amuse vraiment à déjouer les pièges, monstres et énigmes qui paraissent les couleurs. On découvre sans cesse de nouveaux décors, de nouveaux objets, de nouvelles créatures. Dans le genre, Dungeon Hack est parfait avec ses donjons «sur mesure» (personnellement, je déteste passer mon temps à chercher de la nourriture). Je vous recommande particulièrement le mode «Death Reel» qui donne tout son sel au jeu et rappelle à nos anciens le bon vieux temps des Wizard (NDLR : pas raison, Papy !). Un regret quand même : seuls les personnages multi-décors donnent l'impression de pouvoir s'en sortir face aux nombreux dangers du jeu.



Cet abruti va apprendre qu'on ne touche pas un guerrier/magicien de haut niveau, tirabot et épée magique : il va avoir droit à la totale !

COMPARATIF

LANDS OF LORE



Les conceptions de Lands of Lore et de Dungeon Hack sont diamétralement opposées. Le premier propose une aventure prédéterminée avec un scénario passionnant et plusieurs événements de sa propre, tandis que l'intérêt du deuxième repose essentiellement sur l'exploration et les combats, le scénario s'étant qu'une ébauche peaufinée épisodiquement consistant en une ou deux. Certes, les graphismes et la mise en scène de Lands of Lore sont largement supérieurs à ceux de Dungeon Hack mais, d'un autre côté, ce dernier est infiniment plus vaste. Une fois Lands of Lore terminé, on est obligé d'attendre et surtout d'acheter le deuxième épisode alors que, dans le même cas avec Dungeon Hack, il suffit de paramétrer un nouveau donjon. Si Dungeon Hack l'emporte par sa durée de vie, les amateurs lui préféreront toutefois Lands of Lore qui captive le joueur autant par sa réalisation que par son histoire. Les fans de Dungeon Master, les purs trappéologues, porteront plutôt leur choix sur Dungeon Hack, plus à même d'essouffler leur passion.

SHADOW CASTER



Avec ces deux softs, deux grandes écoles de jeux vidéos s'affrontent : la traditionnelle et l'avant-gardiste. Dungeon Hack perpétue la lignée de Dungeon Master, il pense jouer à sa limite le concept du labyrinthien peuplé de monstres, de trésors et de portes à ouvrir. Les déplacements se font case par case dans les quatre directions cardinales et ce mode, bien que peu réaliste, est devenu un classique. Shadow Caster, au contraire, s'engage sur la voie tracée par Underworld d'Origin. Tout en gardant les mêmes bases, Shadow Caster brise une totale liberté de mouvement au joueur grâce aux dernières techniques de 3D sur PC. Finais les longs couloirs et les pièces carrées, on peut maintenant sauter, voler, sauter, nager, jouer à cache-cache avec les monstres. Bref, c'est un énorme bond en avant en matière de réalisme. Dungeon Hack semble donc faire office de dinosaure face à Shadow Caster, mais il restera toujours des passionnés (et l'on fait partie) qui préféreront jouer "à l'ancienne".

COMMENT BRISER LA MONOTONIE

Devant l'absence de véritable scénario (mis à part retrouver un orbe pour une magicienne), les concepteurs de Dungeon Hack se devaient de divertir les joueurs par tous les moyens. Ils ont trouvé la parade en jouant la carte de la diversité. Quatre ou cinq jeux de décors différents et décorés en plusieurs tentées suffisent à briser la monotonie. La présence d'une multitude de détails parachève le tableau et bannit pour suffisamment longtemps toute impression de déjà vu. Mais c'est sans conteste les objets magiques et les armes qui font la force de Dungeon Hack : il y en a près de 250 ! Ajoutez à cela 50 monstres et vous comprendrez, pourquoi la durée de ce soft est virtuellement infinie : ce n'est pas Dungeon Hack qui vous lassera, c'est vous qui vous en lasserez.

UNE OPTION QUI TUE !

Le mode Death Real est une invention générale qui nous ramène au bon vieux temps des Sorcelleries (Wizardry) sur Apple II. Lorsque cette option est activée, l'ordinateur efface automatiquement toutes traces de votre personnage dans la seconde qui suit sa mort. Vous n'avez donc pas le droit à l'erreur, la première mort étant aussi la dernière. Sans être obligatoire, cette option donne un piment incroyable aux parties : grands nerveux et âmes sensibles s'abstenir.

DREAMFORGE OU EVENT HORIZON SOFTWARE ?

Dungeon Hack a été réalisé par une équipe américaine du nom de DreamForge. Ce n'est d'ailleurs pas sa première collaboration avec SSI - on lui doit déjà The Summoning et Veil of Darkness, deux excellents jeux qu'ils ont créés sous le label de Event Horizon Software. Depuis, pour des raisons de copyright Event Horizon Software s'est changé en DreamForge, un nom qui traduit bien le fait que c'est fini cette dynamique équipe américaine : vous faire rêver en forgeant - dis-je magnifiquement.



Ce mastodonte insectoïde qui porte le doux nom d'Amber Hulk est tellement grand qu'il est obligé de se baisser pour se déplacer dans les couloirs. Profitez de sa lenteur pour le harceler constamment.



A moindre d'être un clerc ou un paladin (qui protègent l'apposition des mains), cette machine à sous infernale constitue le seul moyen de récupérer rapidement ses points de vies. Mais cela coûte cher.



UN SOFT DESTINÉ AUX AMOUREUX DE DUNGEON MASTER ET ASSIMILÉS. MALGRÉ L'ABSENCE D'ENIGMES ET DE SCENARIO, C'EST UN PLAISIR DE VOIR SON PERSONNAGE GAGNER EN PUISSANCE.

JEU DE ROLES

GRAPHISMES

Si quelques graphismes manquent de finesse, la variation des hauteurs de couleurs apporte un grande variété aux décors.

80

ANIMATION

Des changements rapides mais nombreux nécessitent vigileusement ce que le système de l'acteur (anima sur un 486). Dommage...

75

MUSIQUE

Difficile de noter une musique quand celle-ci ne figure que dans l'intro. Bien pendant le jeu ! C'est bien la peine d'avoir une Roland !

30

BRUITAGES

Les nombreux bruitages assurent une ambiance très rigolote. Vos voisins vont croire que vous organisez un sacrifice rituel.

90

PRISE EN MAIN

La phase de création de personnage est très ergonomique. Si vous commencez les études de Dungeon & Dragons, inutile de lire le manuel.

85

JOUABILITE

Évidemment toutes les actions s'affichent sans changer d'écran de jeu. C'est l'intérêt de jouer un seul personnage.

90

DUREE DE VIE

En théorie, elle est de 100% mais les 4% qui manquent correspondent à l'ennemi qui risque de vous gagner le premier.

96

DIFFICULTE

1 2 3 4 5

PRIX

D
1
JOUEUR

PC

386SX+

INTERET

86%



La boutique de livres rares constitue la Q.G. de Gabriel. Il y reçoit ses messages, donne des coups de téléphone, y vend même quelques livres et, bien sûr, laquaine Grace, son assistante.



Assister à ce rite vaudou n'apportera rien de bon à Gabriel : piégé par la prêtresse, il va subir le courroux des loas, les esprits vénérés dans les rituels magiques.



Si la zone de jeu est limitée à quelques tableaux durant une bonne partie du jeu, Gabriel Knight regorge de séquences cinématiques qui viennent agrémente[r] l'aventure.



Au bord du lac Pontchartrain, la police a découvert un corps mutilé. Le modus operandi étant identique aux derniers meurtres, cet assassinat serait donc lié aux crimes vaudoues.

GABRIEL SINS OF THE

Ecoute bien, missié', car Mamadou il le redira pas deux fois : toi y en a acheter Gabriel Knight présentement sinon ta femme elle te quitte et tes enfants y chopent la vérole ! Seul cet excellent soft gri-gri concocté par le grand sorcier Sierra te protégera contre le mauvais sort et en plus il est génial. Alors cours vite chez ton marchand, petit blanc ! Testé par Marc Menier

Le vaudou, vous connaissez ? Non, non, je ne vous parle pas des charlatans dans la rue qui vous distribuent des cartes pleines de promesses du genre "Ta femme t'a quitté, avec le professeur M'lolo elle revient dans trois jours comme une chienne à la maison", je ne vous parle pas non plus des marabouts au Sénégal qui sacrifient des poulets sur les terrains de foot avant le match. Je vous parle du vrai «voodoo», du culte sombre évoqué dans des films tels qu'Angel Heart (avec Mickey Rourke et Robert De Niro) ou L'Emprise des Ténébres. Pour vous mettre dans l'ambiance, devorez (des yeux) la bande dessinée fournie avec le jeu. Outre un style graphique très travaillé, elle éclairera votre lanterne sur le

VERDICT

OUI

MARC

Alors là, Sierra m'en bouche un coin ! Avec la ribambelle de King's Quest et autres contes à dormir debout, je les croyais spécialisés dans les histoires grand-père. Gabriel Knight m'oblige à réviser totalement mon jugement. Ce jeu d'aventure tranche nettement par rapport aux autres productions Sierra et, croyez-moi, ça vaut le détour. Le thème, tout d'abord, était tout à fait indiqué pour servir une intrigue complexe et une ambiance glauque à souhait. Les scénaristes se sont documentés à fond sur le vaudou et cela donne une histoire passionnante et surtout bien filippine. Les graphismes sont très cool (même s'ils ne sont pas pleins écran), les musiques carrément démentes et, pour finir, le système de jeu est bien étudie. Sierra nous offre là un jeu splendide et je suis sûr qu'il trouvera vite son cercle d'adeptes (vaudeux, bien sûr !).
Marc Menier



2 MINUTES DE JEU



Pour déposer du motard du Jackson Square, approchez-vous du mime et laissez-le vous suivre. En mime consciencieux, il imitera chacun de vos gestes.



Attirez-le jusqu'au policier. Surtout, marchez bien sur l'alleé pour qu'il ne rencontre aucun passant. Tant qu'il ne trouve pas de "jouets" plus intéressants, il se bannera à vous suivre.



En présence du policier, le mime dirige chacun de ses mouvements ce qui, bien sûr, n'est pas du goût du représentant de l'ordre qui se met à cavaier après l'artiste muet.

KNIGHT FATHERS

vaudou et comporte des éléments essentiels à la compréhension du scénario de Gabriel Knight.



BLACK MAGIC, MAN !

Vous l'aurez compris, Gabriel Knight n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains. Cette

histoire macabre sur fond de magie noire marque un tournant dans les jeux Sierra. Ne vous attendez pas à un conte de fée, Gabriel Knight est une histoire maléfique et effrayante réaliste : les cadavres jonchent les rues et, pire, les policiers mangent des beignets, Gabriel Knight est un jeune écrivain américain habitant la Nouvelle-Orléans. La méche rebelle, c'est un cœur de jupons invétéré. D'après sa grand-mère, c'est un trait de famille. Mais de famille, il n'en a plus beaucoup. Ses parents sont morts dans un étrange accident de la circulation, ne lui laissant qu'un maigre pécule qui lui a permis d'ouvrir une librairie de livres anciens. Son assistante d'origine

japonaise, Grace, est une charmante jeune fille qui s'écrit avec les livres de comptes de Gabriel tout en repoussant ses avances. Les affaires vont mal pour Gabe qui espère bien renflouer ses finances avec son prochain livre, un ouvrage sur les rites vaudous. Son bouquin l'amènera à enquêter sur une série de meurtres apparemment d'origine vaudou qui secouent la Nouvelle-Orléans. Aidé par le détective Moseley, un ami d'enfance, Gabriel entend bien élucider le mystère qui entoure ces meurtres sadiques, et par la même occasion lever le voile qui obscurcit le passé de la famille Knight.

VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

De fil en aiguille, Gabriel va découvrir la face cachée de la Nouvelle-Orléans, un monde underground où les portes se ferment à son approche. Pour progresser dans son enquête, il devra faire preuve d'un esprit de déduction digne de Colombo. L'aventure est d'ailleurs agencée à la manière d'une enquête, le héros devant progresser en interrogeant tous les protagonistes de l'histoire, jusqu'à sa propre grand-mère. Les discussions se déroulent via un

écran affichant en gros plan les visages des deux interlocuteurs avec une série de thèmes qui sont autant de questions. Tout l'art du jeu consiste à poser les bonnes questions à la bonne personne afin de découvrir de nouveaux thèmes et ainsi poser des questions de plus en plus précises, voire dérangeantes. Bien sûr, en bon détective, Gabriel devra aussi trouver sur le terrain les indices nécessaires à son investigation. L'interface d'utilisation se révèle à cet usage très efficace : comme dans King's Quest VI, tout se joue à la souris avec une panoplie d'icônes-curseurs qui permettent les actions classiques (parler, actionner, pousser, ouvrir, questionner, prendre, regarder).

UN JEU CLASSIQUE MAIS SOLIDE

Gabriel Knight fait penser par bien des aspects à un film, ne serait-ce que par le format CinémaScope de l'image.



Il est rare qu'un jeu commence de la sorte. Rassurez-vous, c'est un cauchemar et vous ne jouez pas un zombie. Maintenant, tout le problème sera de savoir si cette vision d'horreur est prémonitrice ou non.



GÉNÉRIQUE

Editeur : Sierra
Distributeur : Cofel Vision
Conception : Jesse Jackson
Direction programmation : Tom DeWitt
Directeur artistique : John Schroeder
Directeur animation : Michael Hutchison

VERSIONS

PC CD ROM Gabriel Knight est disponible sur PC. Une version CD-ROM est prévue pour le mois prochain (avec les voix d'acteurs américains connus).

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM et

MATÉRIEL

Machine : PC 386 et supérieur
Mémoire requise : 4 Mo de RAM
Version MS-DOS : 5.00 ou supérieure
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : AuLb
Soundblaster, Roland MIDI
Centrale : souris
Media : 1 disquette 5" 1/2 HD
Espace requis : 18 Mo
Jeu en anglais (souvent en français)
Monnaie en français



COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



Day of the Tentacle, Lucasarts marque d'une pierre blanche (et d'un Tilt d'Or II) l'histoire des jeux d'aventure. Des graphismes hilarants, une bande sonore qui dépeint, un humour béton, une interface pratique : c'est simple, DOTI est quasiment parfait (le dis-queusement car nous l'avons tous trouvé trop court mais c'est toujours comme ça quand c'est trop bon !). Bien avisé de ne pas tenter la challenge avec DOTI, Gabriel Knight change totalement de registre et nous plonge dans un univers morbide et sinistre, sans oublier une dose d'humour sous-jacent et incisif. Difficile donc de départager ces deux softs qui ne présentent presque aucun défaut dans leurs carrosses, d'autant plus que les thèmes abordés sont vraiment eux antipodes, l'un de l'autre. Personnellement, le préféré Gabriel Knight, mais je connais deux ou trois tentacules à la redou, prêts à m'égayer pour ce blasphème. Alors, pour ne froisser personne, je dirais que Gabriel Knight est un macabre ce que DOTI est au ludique : un monument !



LA SOURIS DANS SES ŒUVRES

LA SOURIS DANS SES ŒUVRES

Dans Gabriel Knight, tout se joue à la souris. De plus, pour accentuer le côté cinématographique du jeu, l'interface d'action n'apparaît qu'au moment de l'utilisation, ce qui permet de garder un écran de jeu "propre". Voici donc une explication en image de l'interface de Gabriel Knight, détaillée avec amour par votre humble serviteur (pour les chèques, appelez la redac...) :



Il n'en fallait pas plus pour que Gabriel puisse enfin utiliser la radio du policier et ainsi découvrir l'endroit du nouveau crime qui vient d'être commis.



Moseley n'est pas un flic exemplaire. Menant son enquête sans grande conviction, il vient en aide à Gabriel pour recevoir les honneurs du prochain "best-seller" de Gabriel. L'espoir fait vivre !

►►► L'histoire est savamment distillée et les relations ainsi que la psychologie de chaque personnage sont brillamment dépeints. On s'attache énormément à Gabriel qui cache sous son nom angélique un tempérament fougueux, voire obsédé, et un humour décapant qui tire souvent au spectaculaire. Grâce, elle aussi, est particulièrement réussie : on a rarement vu des personnages aussi réalistes et attachants dans un jeu. Cette sensation devrait être accentuée dans la version CD qui comporte de nombreuses voix digitalisées avec, en particulier, une guest-star de taille : Mark Hamill alias Luke Skywalker alias «vous jadis» (oui, oui, la douleur américaine de notre Marc Lacombe à nous...) dans le rôle du détective Moseley. ■

BUGS OU MALEDICTION ?

De deux choses l'une : soit la rédaction de Tilt est envoutée par un marabout (ce qui expliquerait l'arrêt de la publication), soit il y a des bugs mortels dans Gabriel Knight. Nous sommes trois à avoir testé la version finale "en boîte" de Gabriel Knight, c'est-à-dire la version vendue dans le commerce aux USA, et nous avons tous été victimes de bugs (mais pas forcément les mêmes). Si une mauvaise configuration mémoire peut être à l'origine de ces problèmes, il est possible qu'il existe certains bugs non corrigés dans le jeu final. Dans ce cas, contactez Coktel Vision qui distribue les produits Sierra en France.



TOP

- ▲ Des musiques absolument superbes
- ▲ Beaucoup d'humour
- ▲ Une histoire passionnante
- ▲ Des graphismes soignés

FLOP

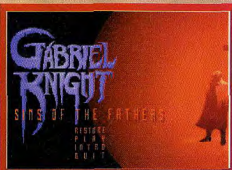
- ▼ L'animation est parfois trop lente
- ▼ Certains passages sont trop difficiles

VERDICT

OUI

DOGUY

"Hé, Gabriel sans car", entend mes paroles. Car j'ai cherché la Loi avec Gabriel Knight et j'ai vu de mes yeux les grands esprits vaudeux. Gabriel Knight est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux d'aventure auquel j'ai jamais joué... et certainement le plus dur à Dabberner, passés votre chemin. Mais les Columbia en puissance y trouveront un challenge à leur mesure. Pour ma part, je me suis rapidement laissé entraîner dans l'univers de Gabriel (enfin en héros à mort) à qui breccia tout doucement du quotidien (cote, radio, téléphone, journaux) au mystérieux (incertains rituels, vivres, messages codés, cérémonies vaudoues). En plus, c'est beau et la bande son est géniale. Bref, à part sa difficulté très élevée, sa relative lenteur et quelques graphismes un peu simplots, Gabriel Knight se pose un incontournable de genre. Dague de Merve.



SI VOUS AIMEZ LES HISTOIRES MACABRES, VOUS ALLEZ ÊTRE ENVOÛTÉ PAR GABRIEL KNIGHT. LES MUSIQUES SONT GÉNIALES ET LE SCÉNARIO EST EN BÉTON. ENFIN UN JEU "ADULTE" DE SIERRA !

AVENTURE

GRAPHISMES

Le style tournaient des graphismes convient tout à fait au scénario. Le théâtre de jeu offert par le jeu est un peu plus grand.

85

ANIMATION

Des lenteurs, même sur un PC puissant. Le personnage ne se déplace pas rapidement, même au maximum de sa vitesse.

77

MUSIQUE

Je suis cinquième des musiques de ce jeu, gentilles, variées et adaptées aux différentes atmosphères : une ambiance fantastique.

94

BRUITAGES

Bien que l'on puisse régler leur volume, les bruitages restent faibles face aux musiques et ponctuent seulement les actions du jeu.

79

PRISE EN MAIN

La bande dessinée fournie avec le jeu est excellente, on en vient presque à regretter qu'elle n'existe pas en album illustré.

90

JOUABILITE

Tout se fait entièrement à la souris. L'interface de jeu est pratique et simple d'utilisation. N'hésitez pas à discuter avec les gens...

85

DURÉE DE VIE

Les énigmes dans Gabriel Knight sont vraiment corvées. Le thème du jeu est plus adulte, les énigmes sont difficiles en conséquence.

86

DIFFICULTÉ



PRIX

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET

92%

TILT

ET

INFOGRAMES



VOUS PROPOSENT UN SUPERBE CONCOURS

ALONE IN THE DARK 2

QUESTIONS

Combien de fois est représentée l'illustration de l'homme avec la lampe à pétrole sur la jaquette du jeu ?

Combien y-a-t-il de photos d'écran sur la jaquette du jeu ?

Combien y-a-t-il de personnages dans le jeu ?

Les réponses sont à renvoyer uniquement sur carte postale. N'oubliez pas d'indiquer les réponses du précédent numéro ainsi que vos nom, prénom et adresse clairement inscrits.



De nombreux lots à gagner...

1er prix : une télévision couleur + un pin's

du 2ème au 10ème prix : une jaquette JACK IN THE DARK + un pin's

du 11ème au 100ème prix : un jeu de carte ALONE IN THE DARK 2 + un pin's

Le règlement est disponible auprès de la promotion TILT



LEISURE SUIT LARRY 6

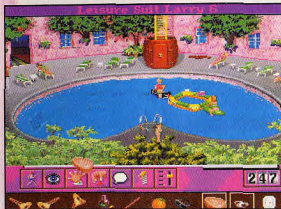
SHAPE UP OR SLIP OUT

TIPS POUR L'INSTALLATION

A moins de vouloir à tout prix profiter du multitâche, la configuration Windows n'apporte rien, bien au contraire. Elle nécessite une configuration plus musclée, se montre plus lente et n'apporte aucune amélioration graphique.

Dans un tout autre registre, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Sound Blaster 16, le programme d'installation configurera par défaut en mode Roland pour les musiques. Malheureusement, l'émulation Roland de la Sound Blaster 16 est incomplète (c'est d'ailleurs le cas de la majorité des autres cartes sonores compatibles MT-32), la reprogrammation des registres n'étant pas prise en compte. Larry 6 usant de cette technique, il faut alors choisir l'option Sound Blaster Pro pour bénéficier de la musique.

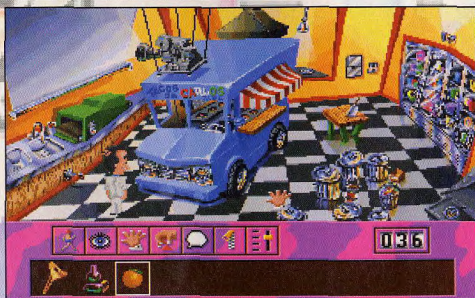
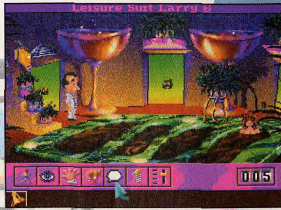
La caméra située à votre droite (à gauche de l'écran donc) surveille le vestiaire des hommes. Ah, si vous pouviez la faire pivoter pour contempler le vestiaire des femmes !



Profitez du prêt de la clé du trampoline de plongeon pour en faire une empreinte. Sur quoi ? Mais sur le soyan bien évidemment !

Larry Laffer, le dragueur impénitent au physique bien peu avantageux, va vivre de nouvelles aventures. A la clé : piscine, plage, séances de remise en forme et bien sûr tout plein de "petites pépées". Le scénario est riche de surprises et la nouvelle interface bien agréable. Un bon cru, qui plaira aux amateurs de la série et aux autres.

Testé par Jacques Harbonn



Larry revient sur nos écrans pour une nouvelle aventure dans laquelle, contrairement aux épisodes précédents, il est seul. Patty, sa pulpeuse fiancée, l'aurait-elle quitté ? Nul ne le sait (sauf peut-être Al Lowe le scénariste). Mais il ne va pourtant pas manquer de présence féminine à ses côtés. Voici l'histoire résumée en quelques mots. Alors qu'il assistait sur la plage à une séance de body building, Larry est attiré bien

involontairement à l'enregistrement d'une nouvelle émission télévisée. Et comme il semble qu'un bonheur n'arrive jamais seul (oui, je sais, le proverbe s'applique en général au malheur, mais moi, je suis un optimiste !), il gagne dans la foulée un séjour de

deux semaines, tous frais payés, dans la somptueuse résidence de remise en forme de La Costa Lotta. Quel veinard, ce Larry !

Diable de résidence de santé où l'activité féminine des cuisiniers n'est rien d'autre qu'un film qui passe en boucle. Mais qu'est-ce que cela cache ?

2 MINUTES DE JEU



Gommie est l'hétesse qui vous accueille. Elle est accorte et amicale mais surveille tout de même vos faits et gestes.

LARRY AIME CES BELLES A LA PELLE QU'IL



Cette pulpeuse créature sort tout juste d'un bain de boue dont elle croit aux vertus curatives : elle refuse de se laisser nettoyer.



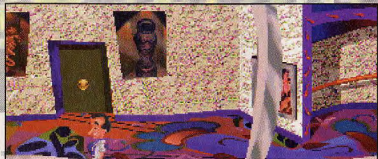
Pour parvenir à voir la prof de gymnastique en privé, il faut réussir à interrompre son cours. Son badge vous sera utile.

DES FILLES À LA PLASTIQUE
IRREPROCHABLE

Les filles y sont toutes plus belles les unes que les autres et pas farouches pour un sou. Mais voilà, si Larry veut les "dévorer" autrement que du regard, il devra les satisfaire en réalisant leurs souhaits. Et ceux-ci sont vraiment très divers. Certaines se contenteront fort bien d'une boisson bien fraîche, de fleurs ou d'une nouvelle tenue. D'autres ont des désirs plus

UNE INTERFACE AMELIOREE

L'interface a été totalement remodelée par rapport au précédent épisode. La barre des actions est désormais visible en permanence au bas de l'écran. Quelques icônes explicites permettent de se déplacer, de voir, d'agir, de prendre ou de parler. En dépit de cette simplicité, les possibilités d'actions restent étendues, puisqu'il est possible de faire agir un objet en votre possession sur un autre objet ou sur un élément du décor. La



Les murs de la résidence sont "rehaussés" de peintures plus ou moins réussies.



L'impressionnante machine de lipo-suction souffre de deux problèmes. Si le premier est assez facile à corriger, le second est autrement plus difficile à régler.



Cette belle jeune femme tient tout particulièrement à son apparence. Quelle sera donc la prochaine tenue qu'elle pourra vêtir ?

complexes en apparence : réparer la machine de lipo-suction (une horreur qui remplit une salle entière à elle toute seule) ou réussir à mettre la main sur des menottes. La plus belle et la plus inaccessible (dans tous les sens du terme ; le montage-charge n'est pas spacieux !) de toutes ces créatures est encore plus difficile à contenter car il vous faudra trouver par vous-même ce qui a quelques chances de lui faire plaisir.

zape tout en bas de l'écran est dévouée à l'inventaire. Les objets y sont représentés par des icônes, une



La belle Thunderbird, dans la salle de sports, ne mâche pas ses mots, surtout quand on l'interrompt pour rien.

VERDICT

OUI

JACQUES

Contrairement à beaucoup de joueurs d'aventure, je n'ai jamais été un passionné des Larry ou même des Sierra en général. Si je leur reconnais une qualité certaine de scénario, je leur reproche une programmation à la trivie, bien loin de tirer le meilleur parti possible des PC, et une ergonomie parfois contestable. Eh bien, ces reproches ne peuvent s'appliquer à ce dernier épisode des Larry. L'ergonomie a été retravaillée et le résultat est plus qu'honorable. Votre personnage réagit intelligemment... et vitr (en vitesse maximale, on le voit courir comme un zèbre à travers les écrans). Les défis des créatures de rêve sont tous plus réussis les uns que les autres, prévo à faire fantasmer les plus insoumis. Mais surtout l'aventure est présente, en dépit des solutions adoptées parfois un peu liées par les auteurs.



VERDICT

OUI

DOGY

Il y a deux ans, j'écrivais pour Larry 5 : "Un excellent jeu d'aventure, bien construit et bourré d'humour. Sans oublier l'aspect sexy qui m'envoie rien à la qualité du soft, bien au contraire". Cela s'applique tout aussi bien à ce sixième volet. Les défis de conception antérieurs ont été gonflés. Les quêtes multiples inbriguées évitent de se retrouver vraiment bloqué à un endroit précis, car on parvient toujours à découvrir un petit indice utile à une recherche ou à une autre. L'humour est réel, mais il faut bien maîtriser l'angle pour comprendre certains dialogues (on attendait la frustration de jeu par colère). Je tenais tout de même un petit reproche à la bande-son. Si les musiques sont variées, les bruitages sont bien pauvres. Larry 6 n'en reste pas moins un excellent jeu d'aventure, que l'on peut conseiller à tous les adeptes du genre.



APPELLE ET QU'IL PAYE



Quelle est donc la plus cher désir de cette belle ? Mais une paire de menottes tout simplement !



Avant de voir cette superbe nymphe, il faut déjà trouver le moyen de parvenir jusqu'à elle, ce qui n'est pas évident.

COMPARATIF

LEISURE SUIT LARRY 5



Il faut se tourner vers les diapositives violet (qui n'est en fait que le quatrième) de la série pour retrouver à même moment d'aventure, d'érotisme et d'humour. Larry 6 bénéficie d'un certain nombre d'améliorations par rapport au 5. Le plus important est sans conteste l'ergonomie. La barre de menu supérieure du 5, si elle autorisait des images plein écran, ralentissait les manipulations. De plus, le 6 ne souffre pas de la lenteur due aux accès disque dur ou au décompresseur "à la volée". Les scènes simultanées multiples sont un autre atout de Larry 6 mais, sur ce point, le scénario de Larry 5 se défendait déjà honorablement. Côté graphismes, les deux programmes se retrouvent à égalité avec des écrans superbes et d'autres plus quelconques. Ce point est d'ailleurs au détriment de Larry 6, qui n'a pas su tirer vraiment parti du SVGA sous Windows. En conclusion, si vous avez aimé Larry 5, vous pouvez craquer sans engeance sur le 6, il ne vous décevra pas.



Votre petit appartement est bien propre. Jetez donc un coup d'œil aux cartes sur la table et aussi dans la salle de bain.

découvrir le "pixel actif" pour réaliser certaines actions ou se déplacer dans d'autres lieux. Un menu complémentaire gère en particulier le paramétrage du jeu (niveau de détails, volume sonore, vitesse de déplacement de Larry et rapidité d'affichage des textes) et les sauvegardes (20 par répertoire). Outre les sauvegardes "à la demande", le programme s'enrichit de deux modes complémentaires : sauvegarde auto et sauvegarde après chaque phase importante.

UN SCÉNARIO DIFFICILE MAIS PRÉSENT

L'aventure se déroule intégralement dans la résidence et dans les quelques lieux en plein air qui l'entourent : jardins et plage. Si d'aventure vous tentez de vous "échapper", le gardien vigilant aura tôt fait de vous bloquer le passage. Comme tous les épisodes de la série, le jeu est difficile sans être trop dur pour autant. On parvient

toujours à progresser dans une quête ou dans l'autre, ce qui évite de rester bloqué. Cette liberté de mouvements est un atout important car les énigmes sont tout de même assez corsées. En voici un exemple : pour aller se baigner dans la piscine, Larry doit trouver un maillot. Mais ses affaires restent introuvables et personne ne peut le dépanner. La solution : mettre la main sur l'étui à lunettes ; l'ouvrir pour en sortir les lunettes et le petit chiffon de nettoyage ; récupérer du fil dentaire ; et, enfin, confectionner un mini slip de bain (plutôt un cache sexe d'ailleurs) avec le chiffon et le fil dentaire ! Comme vous le voyez, la solution n'était pas évidente au premier abord. Heureusement, certaines réflexions du programme peuvent vous mettre parfois sur la voie. De même, la progression visible de votre score permet de reconnaître les actions importantes et évite de se laisser décourager. Certaines actions se soldent par la fin du jeu (mort... ou d'autres issues que je vous laisse le plaisir de découvrir !).

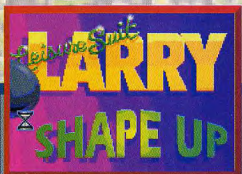


A force de chanter, cette jolie personne a la gorge sèche. Une bonne petite bière bien fraîche lui ferait le plus grand bien.



Larry 6 ne compte pas que de belles jeunes femmes. Ce "guy" vous drogue, vous relâche et profitera parfois de vos erreurs.

Mais le programme vous replace alors très intelligemment juste avant l'action fatale sans que vous ayez besoin de recourir à une sauvegarde. L'érotisme est omniprésent mais reste toujours de bon goût, sans jamais tomber dans la vulgarité. L'humour est une autre composante capitale du scénario. Les réflexions que Larry se fait à lui-même sont souvent amusantes et parfois hilarantes. Le meilleur épisode de la série des Larry !



UN EXCELLENT JEU D'AVENTURE, DIFFICILE MAIS PRÉSENT. L'HUMOUR EST OMNIPRÉSENT ET L'ÉROTISME AFFLEURE À TOUS LES INSTANTS SANS JAMAIS ÊTRE CHOQUANT.

AVENTURE ÉROTIQUE

GRAPHISMES

Certaines scènes (les gros plans des filles en particulier) sont très réussies. Mais d'autres sont nettement plus quelconques.

86

ANIMATION

Les déplacements de Larry sont bien gérés et rapides. Mais le scrolling n'est pas une réussite (lente et peu pratiquement rapide).

75

MUSIQUE

Les musiques sont variées et adaptées au moment. Vous pouvez les écouter à volonté en trouvant un dictaphone dans le jeu.

85

BRUITAGES

Larry 6 est très en deçà d'autres logiciels d'aventure sur disque. Les bruitages sont peu riches et les digitalisations vocales maies.

50

PRISE EN MAIN

L'installation est assez rapide, bien faite et l'on rentre vite dans le jeu. Le packaging est cependant moins réussi que celui de Larry 5.

80

JOUABILITÉ

Les icônes sont assez explicites et la gestion intelligente de la souris (bouton droit ou troisième bouton) simplifie les manipulations.

86

DURÉE DE VIE

C'est long et difficile. Mais on ne se trouve jamais vraiment bloqué et la progression du personnage évite de se décourager.

85

DIFFICULTÉ

1 2 3 4 5

PRIX

D 1

PC 286+

JOUEUR

INTÉRET

86%

GÉNÉRIQUE

Éditeur : Sierra
Distributeur : Capital
Concepteur : L'Am
Graphismes : SUI
Scénario : Ruben Huanter
Programmeur : Carlos
Écrivain : Victor
Séductions : Chris Carr
Animation : Kenny
Young / Russ Travins
Bande son : Dan
Keller

VÉRIFIÉS

PC Larry 6 n'est disponible pour le moment qu'en version anglaise disponible sur PC. Une version française (français et jeu) devrait rapidement voir le jour...

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, avec carte SVGA de 1 Mo et carte Sound Blaster 16 SP.

MATÉRIEL

Machine : PC 286 à 16 Mo, minimum 1086 SX recommandé et indispensable pour l'installation sous Windows.
Mémoire requise : 512 Ko à 2 Mo sous Windows 2; utilise toute mémoire supplémentaire pour améliorer les performances.

Mode graphique : VGA
Cartes sonores : Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland General MIDI, Gravis UltraSound, Microsoft Windows Sound System, Disney Sound Source
Contrôle : souris (recommandée), joystick, clavier
Média : 6 disquettes 3 1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (170 mo minimum)
Espace requis : 10 Mo
Jeu en anglais (VF sous patch)
Manuel en français
Protections aucune

TOP

- Une aventure difficile et passionnante
- Un érotisme de bon goût et un humour décapant
- Deux versions (DOS et Windows) pour le même prix.

FLOP

- Des bruitages à la limite
- Quelques scènes tirées par les cheveux
- Un faux mode SVGA sous Windows

TOUT SAVOIR ET GAGNER A GAGNER LA JAGUAR
 SUR LE 36.68.70.15

RETOUR 2048 le spécialiste  présente

JAGUAR™

LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX **64-BIT**
 DISPONIBLE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE **JAGUAR** + CYBERMORPH = **1 790 F.**



CYBERMORPH



CRESCENT GALAXY



CHECKERED FLAG



TINY TOON..

**SPECIALISTE
 JAGUAR & LYNX.
 GAMES 2048
 28, AV. DE LA REPUBLIQUE
 75011 PARIS
 Métro : REPUBLIQUE**

JAGUAR ☆ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE
 ARCHITECTURE PARALLELE 64 BITS RISC ☆ HAUTE VITESSE
 DE TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE ☆ PROCESSEUR
 GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLE 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 STEREO ☆
 TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK ☆ EFFETS SPECIAUX CABLES
 HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE... ☆
 VERSION FRANCAISE PERITEL ☆ GARANTIE ATARI ☆ CD-ROM
 EN 1994 ☆ PRISE RESEAU ☆ LIVREE AVEC UNE MANETTE

LYNX
 LA PREMIERE CONSOLE
 PORTABLE COULEUR
 16 BITS A PRIX SYMPA
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.

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR2048

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 commander par minitel **3615 RETOUR2048**

Nous sommes aussi spécialiste **FALCON**, et centre technique agréé
 ATARI. Réparations express, contactez-nous au 43.38.00.33

**ATTENTION JAGUAR
 QUANTITÉ LIMITÉE**

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15



SAM & MAX HIT THE ROAD

Pour ce début d'année, que pouvait-on rêver de mieux que la sortie de Sam & Max Hit the Road ? Rien ! Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un chien policier accompagné d'un lapin caractériel. Ressemblant fortement à un dessin animé (et pour cause, les héros sont directement issus d'une BD), ce jeu vous place dans un univers délirant.

Dans le parc

d'attraction voisin, on vient de signaler la disparition de Bruno le Big Foot. Pour retrouver cette vedette du parc, le commissaire de police fait appel aux deux plus fins limiers de la région : Sam et Max. Vous randalez sur le terrain, vous constatez que le bloc de glace dans lequel Bruno était enfermé est à moitié décongelé.

DES PERSONNAGES CARREMENT LOUFOQUES

Les personnages que vous incarnez sont complètement irrationnels car ce sont des toons. Le premier, Sam, est un

LucasArts frappe encore très fort ! Après l'excellent Day of the Tentacle, il nous offre son dernier bijou : Sam & Max. Ce jeu basé sur la BD du dément Steve Purcell est absolument magnifique. Un test à dévorer !
Testé par Noëlle Béronie

chien filic qui ressemble à une doublure d'Humphrey Bogart dans un film des années 50. C'est lui que vous dirigez et qui mène l'enquête. Max est son compère. Ce lapin farfelu est un mélange de Bart Simpson et de Bugs Bunny. Il passe son temps à tout tripoter et fait des remarques complètement débiles. Son utilité : aucune ! Enfin si, car pour certaines actions immorales vous pouvez faire appel à lui. L'action se déroule aux États-Unis et dans les lieux les plus importants du pays. Vous passerez par exemple par le célèbre monument de la plus grande pelote de laine du monde ou bien encore par le musée des grosses légumes ! Le jeu est bourré de références cinématographiques, littéraires et autres. Si, dans la version anglaise, elles sont pour la plupart incompréhensibles, la version française a réussi à concilier l'humour et les références avec notre belle langue.

DES GRAPHISMES FABLEUX

Réalisé par l'auteur de la BD, le jeu Sam & Max rend parfaitement l'ambiance du monde imaginé par Steve Purcell. Pour y parvenir, les graphistes ont réalisé des dessins de grandes qualités. Le mode MCGA du PC >>>

COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



S'il faut comparer Sam & Max, c'est évidemment avec Day of the Tentacle. Ces deux produits de chez LucasArts sortent vraiment de l'ordinaire et sont similaires en de nombreux points graphismes délectants, bande son de qualité, thème farfelu, énigmes tordues et faible durée de vie. La grande distinction entre les deux softs est le système de gestion. Sam & Max propose une version proche des jeux de Sierra où des icônes remplacent le pointeur de souris. Un clic vous permet d'interchanger le pointeur. Principal avantage : le jeu est en plein écran !



Au cas où vous seriez bloqué, vous avez la possibilité de discuter avec votre compère. Il répondra à certains de vos questions. Notez que la traduction fait preuve d'originalité et utilise nos références culturelles.



A l'époque où les dinosaures font un tabac, il était évident que l'on en trouverait quelques-uns dans Sam & Max.

VERDICT

Je n'arrive pas à y croire : après l'immense succès de Day of the Tentacle, LucasArts nous offre son tout dernier petit bijou, Sam & Max Hit the Road. Ce soft n'est pas bien... Il est génialissime ! Je n'ose pas vous le dire, mais je crois bien que je ne me suis jamais autant amusé avec un logiciel et un chien détectives. Leur dialogue est unique en son genre : lesexques à faire rougir Bugs Bunny ! J'ai particulièrement apprécié la façon dont Sam (le chien) utilise Max (le lapin) pour effectuer diverses actions pas toujours envisageables. Le plus drague, c'est que Max semble adorer ça ! Il est complètement fêlé ce lapin ; à moi que ce soit les programmeurs ? À vous de choisir. En tout cas, moi, j'ai été complètement et irrémédiablement envoûté par ce jeu. Sam & Max est le meilleur jeu de tout l'hiver vué !
Noëlle "Bunny" Béronie

OUI NOELLE





Dans le plus grand ennemi dans le jeu est une star internationale de la chanson country. Dans sa chambre, vous découvrirez la perle de la vedette. Notez que, pour accéder au lit, il y a un escalator.



Nous devrions y aller avant d'avoir autre chose à faire. Maintenant, par exemple.

Dans le quartier de Sam & Max, vous trouverez un petit chaton qui vous sera très utile. Il détiendrait vos ordres de mission pour débiter cette grande aventure.



INTERVIEW

(Musique de jazz en fond sonore)

Entretien au cours duquel Steve Purcell (Directeur du projet et génial créateur de Sam & Max), Michael Stemmle et Sean Clark (chefs de projet) marmonnent quelques réponses à nos nombreuses questions.

Tilt : Nous connaissons peu en France les personnages de Sam et de Max. Pouvez-vous nous raconter nous un peu leur histoire ?

SP : Sam est un chien et Max un lapin qui se nomment eux-mêmes The Freelance Police. En fait, ce titre leur permet de réaliser un peu ce qu'ils veulent. Ils prétendent protéger la société mais, en fait, ils profitent de la situation pour s'offrir du bon temps. Le monde dans lequel ils opèrent est en fait une version exagérée de notre propre environnement. Tous est reconnaissable mais juste un peu plus fou. C'est un monde où une bande de rats peuvent braquer un marchand de glace et où un petit chaton dans la rue est en fait un agent du gouvernement. Le point de départ est réel mais la mise en œuvre est délirante.

Tilt : Depuis combien de temps existent les personnages de Sam et de Max ? Quel est le public qui en raffole ?

SP : La première fois qu'une histoire de Sam & Max a été publiée, c'était en 1980 dans un journal de collège en Californie. Puis une BD est sortie en 1987. Depuis 1992, c'est Marvel qui édite les histoires dans leurs comics. Les personnages de Sam & Max sont particulièrement appréciés des ados à cause du style et aussi parce que la BD contient beaucoup de références et de "private jokes". Les plus jeunes l'apprécient aussi car ils trouvent les personnages démentés.

Tilt : A-t-il été difficile d'adapter l'ambiance de la BD au jeu vidéo ?

SC : Pas trop. En fait depuis plusieurs années, ces personnages sont nos héros préférés dans l'équipe. Alors, c'est avec beaucoup d'entrain que nous avons mené le projet. Et puis, avec des produits comme Indiana Jones, nous sommes habitués à recréer dans un jeu l'ambiance d'un film ou d'une BD. Lors des moments difficiles, nous avons programmé les petits jeux que l'on trouve dans

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Un des points les plus notables de Sam & Max est l'énorme effort qui a été fait pour la traduction. Depuis toutes ces années où les jeux faisaient semblant d'être en français ("Zizi veut aller dans une automobile avec il") ! Cette fois il est clair que les jeux vidéo sont créés comme de vrais films : plans de caméra, storyboard, acteurs, voix digitalisées et traductions. Avec ce soft, il faut admettre que ces dernières paraissent impossibles tant l'humour et l'argot étaient américains. Et pourtant, les traducteurs ont réussi à rendre l'humour et l'ambiance distillés par Steve Purcell. Pour les voix digitalisées, c'est la même chose. Ils ont fait appel à de grands noms du doublage français du dessin animé. Que dire de plus si ce n'est merci et bravo ! Bref, même si vous êtes anglophobes, vous n'avez plus de raison de ne pas vous précipiter dessus.



A la fin, pendant le générique, les programmeurs vous proposent de vous exercer au tir de fête foraine. Les cibles sont célèbres : D2R2, Tentacule Pourpre, etc.

GÉNÉRIQUE

Éditeur : LucasArts
Distributeur : Ulis Soft
Conception / Programmation : Sean Clark, Mike Stemmle, Steve Purcell, Collette Michaud, Livio Mackin et Jonathan Ackley
Graphismes : Peter Chan, Paul Mico, Steve Purcell et Lala Dowling, Ron Lusier et Ralph Garth
Bande son : Cliff Dowling, Peter McCornell et Michael J. Lund
Traducteurs : Art et Words

VERSIONS

PC Sam & Max est disponible sur PC. Une version CD-ROM est prévue.

PC CD

TESTE SUR

PC 486x25 avec 4 Mo de RAM et

MATÉRIEL

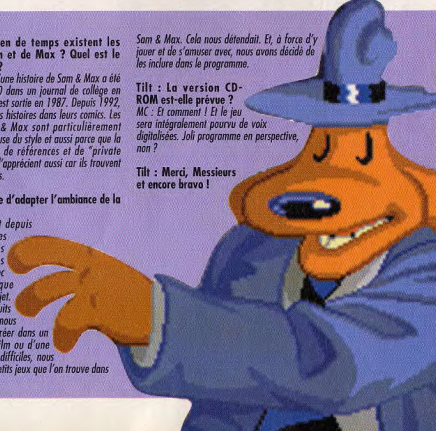
Machine : PC 386 et supérieur
Mémoire requise : 2 Mo (dont 500 Ko de mémoire DOS)
Installation disque dur : 15 Mo au moins (obligatoire)
Contrôle : Souris
Media : 2 disquettes 3 1/2 HD et 1 DD
Jeu en français
Manuel en français
Protection : par manuel (et Pedro ?), empreinte postérieure, profil générique et analyse d'orne.

Sam & Max. Cela nous détendait. Et, à force d'y jouer et de s'amuser avec, nous avons décidé de les inclure dans le programme.

Tilt : La version CD-ROM est-elle prévue ?

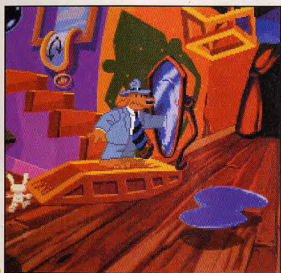
MC : Et comment ! Et le jeu sera intégralement pourvu de voix digitalisées. Lors du programme en perspective, non ?

Tilt : Merci, Messieurs et encore bravo !





Au cours de l'aventure, vous devrez parfois jouer à certains jeux d'action. Ici, il s'agit de lancer des poissons dans l'eau pour faire déplacer les alligators. Ceci fait, vous pourrez rejoindre Max prisonnier sur l'île en face.



Certains lieux n'ont ni queue ni tête. Des mots comme perspective, reflet, opacité ou n'y signifient plus rien. Pourtant, une des portes de cette pièce renferme un personnage déterminant dans le jeu.

►►► permet d'obtenir des graphismes aux contours simples et qui foisonnent de couleurs. Et l'équipe de LucasArts ne s'est pas limitée aux graphismes. Elle a modifié l'habituel système SCUMM utilisant des verbes (prendre, ouvrir, chercher, etc.) en une gestion par icône à la Sierra. C'est le pointeur de la souris qui détermine l'action que vous voulez accomplir : marcher, prendre, regarder, utiliser ou parler. A chaque fois qu'il est possible d'effectuer une action, le graphisme du pointeur change et rend l'action possible. Par exemple, pour regarder, il s'agit d'un œil. Celui-ci est fermé lorsqu'il n'a rien à voir et s'ouvre lorsque... bon, vous avez compris. Ce système extrêmement simple et efficace rend le jeu très agréable à jouer. Cela permet aussi de ne pas surcharger l'écran de trop nombreuses données. On obtient ainsi un jeu en plein écran.

UN JEU TOUT BONNEMENT PARFAIT

Plutôt que de bavasser pendant des heures sur Sam & Max, je vais vous faire un petit résumé de la situation : ce jeu est parfait ! Les clics souris répondent parfaitement, les séquences animées peuvent être écourtées, la vitesse du texte est paramétrable, le scrolling est impeccable, le scénario est fabuleux, les graphismes fameux, la bande son... bref parfait ! Le simple fait de savoir que vous êtes en train de perdre du temps en lisant cet article alors que vous pourriez être en train d'y jouer me rend malade. C'est vrai quoi ! Ou'est ce que vous lui trouvez de bien à cet article ? Le style est nul, les phrases interminables, mon humour est lamentable. Alors quoi ? Vous faites semblant de vous intéresser ? Remarque, c'est plutôt sympa de votre part car je ne travaille pas pour rien au moins. Je suis rassurée de voir que certains accros ont été jusqu'au bout. Trêve de bla-bla : il me faut faire une conclusion. Achetez Sam & Max, jouez aux jeux vidéos, ne soyez pas trop dur avec vous mêmes, crachez le chewing-gum que vous avez dans la bouche et ne mettez plus les doigts dans votre nez ! Allez en paix et ne péchez plus...

Ce pauvre mammouth finira en caniche tordu comme dans un scène pour chien !



VERDICT

Exceptionnellement, je vais écrire un verdict hors du commun. Compas au-dessus de phrases claires, vous trouverez dans cet article une phrase erronée. Cochez la bonne réponse. Sam & Max est un chef d'œuvre Le meilleur jeu d'aventure sur PC L'insécurité pour offrir des heures de jeu exceptionnelles. Sam & Max est à la fois drôle, novateur et passionnant. Ce jeu d'aventure est une grande réussite ! Un seul mot permet de qualifier ce jeu : parfait ! Dague de Max est l'un des croquignols d'un copain et c'est Max qui le fait. Ce cartoon sur PC est tout simplement étonnant ! Le jeu de l'année ! Quand LucasArts s'occupe avec un auteur de 10 ans seulement, on obtient un cocktail explosif. La seule déroute au jeu vidéo... son manque de défaut ! Oui Sam a effectué une transition excellente de sa production au personnel informatique. Ça passe Morgan "Boggy" Feynol

OUI MORGAN



SAM & MAX HIT THE ROAD EST TOUT BONNEMENT SUBLIME. IL DEMONTE CE QUE PEUT ETRE UN VRAI JEU D'AVENTURE SUR PC. UN MUST A NE PAS MANQUER !

AVENTURE LOUFOQUE

GRAPHISMES

Tout est fluide, impeccable, beau. En somme c'est du grand art. Le mode MCGA s'adapte parfaitement au thème du jeu.

92

ANIMATION

Les personnages bondissent, courent, prennent des attitudes ludiques et heppes Métranes, avec un scrolling impeccable.

96

MUSIQUE

Des musiques de vieux pokés de série Z. Elles n'ont rien d'exceptionnel mais à chaque lieu est associé un thème musical différent.

81

BRUITAGES

Les bruitages sont excellents et créent une ambiance du lumineux ! Il serait dommage de s'en passer.

92

PRISE EN MAIN

La boîte est belle, le manuel déborde et vous comprendrez le jeu en moins de temps qu'il n'en faut à 100 pages s'arrêter de parler.

95

JOUABILITE

Le nouveau système de jeu est très pratique. Il permet au joueur de se concentrer sur l'aventure sans se soucier des détails.

95

DUREE DE VIE

C'est la nuit manqué point de jeu. Mais une quinzaine d'heures de jeu de grande qualité valent bien une centaine d'heures d'un flop.

76

DIFFICULTE



PRIX

D

PC

1 JOUEUR

INTERET

94%

TOP ▲

L'excellent système de jeu (gestion par icônes)

Les graphismes et la bande son de grande facture

Le thème loufoque du jeu

FLOP ▼

Le manque de défaut et de bugs

C'est vrai, non pas vous à ma place !

Ah si ! Le jeu est un peu court ?

ULTIMA VII

THE SERPENT ISLE

Rassurez-vous, nous n'allions pas partir en laissant nos amis Avatar dans le besoin... Voici la troisième et dernière partie de la solution d'Ultima VII, The Serpent Isle. Notre visite comprend une revue détaillée de tous les temples de l'équilibre, de l'ordre et du chaos dans les montagnes glacées du Nord. Couvrez-vous bien et profitez encore de vos quelques instants d'aventure dans ce magnifique jeu.



Malgré leur réputation de bêtes sauvages, les gwani forment un peuple très paisible et ne demandent qu'à vous aider.

LES PLAINES GLACEES

Lorsque vous sortez des grottes, vous rencontrez un trappeur mourant nommé Fitch. Fouillez-le dès qu'il aura rendu son dernier soupir, il possède des fourrures : une cape en peau de Gwani, une toque et des bottes.

Il y a un repère d'ours au nord (à 20 sud, 4 ouest). Plus au sud (10 sud, 4 ouest), vous trouverez la grotte que Fitch a mentionnée. Dedans, divers objets dont des capes et un anneau d'invulnibilité. Les grottes à 2 nord, 8 est et 2 nord, 5 est ne contiennent rien d'intéressant. L'entrée de la cité et du temple du chaos est située à 2 nord, 1 est. Le corps qui y repose contient des fourrures et un parchemin qui

identifie l'endroit et vous apprend que vous ne pouvez entrer sans un mot de passe. Passez votre chemin mais rappelez-vous du lieu, il vous faudra y revenir.

LES GWANI

Continuez vers le nord en suivant les montagnes. Vous apercevez un Gwani qui répond au nom de Bwundal. Parlez-lui. Inutile de le combattre, il n'est pas belliqueux. Il vous annonce, entre autres choses, que la regrettable Gweno repose désormais sur une île au nord-ouest, dans le cimetière des Gwani. Plusieurs grottes appartiennent aux Gwani (22 nord, 0 est, 22 nord, 3 est, 21 nord, 10 est et 22 nord, 14 est). Parlez à tous ceux que vous rencontrez. Vous en apprendrez un peu plus sur

Gweno et Hazard ainsi que sur le grand cor des Gwani qui fait danser la glace et qui a été volé et emmené vers Skullcrusher. Un enfant est très malade et seul le sang du dragon de glace peut le guérir. Le soigneur Balyanda vous donne un seau pour en rapporter au chef de la communauté : Yenani.

Dirigez-vous vers le nord. Une grotte a été abandonnée par les Gwani (44 nord, 11 est). En chemin (vers 50 nord, 5 est), vous rencontrez deux chasseurs, Gitwoyai et Kapyundi. Ils n'ont pas réussi à vaincre le dragon de glace. Ils vous autorisent à utiliser leur radeau de glace pour vous rendre vers un repère de dragon plus au nord. Ils vous précisent que l'entrée principale est très dangereuse et qu'il doit exister un autre passage.

Allez sur le radeau et double-cliquez dessus pour l'utiliser. Vers 64 nord, 0 est, un bateau est échoué. Aux abords de l'épave, vous trouvez des bottes et un heaume magique, une épée de défense et d'autres choses. Un livre fait référence au trésor des dragons ainsi qu'à un passage dérobé protégé magiquement.

Continuez au nord jusqu'à environ 78 nord et 3 ouest. Mettez pied à terre et suivez les montagnes vers l'est. L'entrée du tunnel est à 93 nord, 11 est. Il est rempli de téléporteurs et de pièges. Pour atteindre la salle au trésor, allez à l'ouest jusqu'à la première intersection. Dirigez-vous au sud, puis à l'est, vers le premier téléporteur. Allez ensuite vers l'ouest au croisement suivant, jetez un sort de destruction de pièges puis rejoignez le téléporteur d'après. Allez à l'ouest, au nord, puis à l'ouest pour atteindre la salle des trésors. Il s'y trouve une épée de feu et une hache magique. Tuez les bébés dragons et remplissez le seau de leur sang.

D'ici, vous pouvez tout aussi bien partir par le tunnel piégé que sortir

par l'entrée en passant les décombres (les dragons ne sont pas difficiles à tuer). Devant l'entrée principale, un cadavre possède des jambières magiques. Si vous préférez le passage magique, allez à l'est à partir de la salle aux trésors et traversez la première intersection, vous serez téléporté près de la sortie. Ensuite, c'est tout droit.

Note : si vous vous perdez dans le tunnel, vous aurez la joie de rencontrer quelques trolls et des créateurs des glaces. Utilisez les téléporteurs pour vous en sortir.

L'ILE DES PINGUINS

Pendant que vous êtes sur le radeau de glace, faites un détour par l'île des pingouins (54 nord, 33 ouest), pour récupérer votre magabane. Allez à l'ouest puis au sud-ouest pour éviter les liots. Attention aux serpents de mer. Le cimetière des Gwani est aussi sur le chemin, mais comme vous ne pouvez pas encore sauver Gweno, inutile d'y passer.



Votre magabane est très utile pour la suite de l'aventure. Malheureusement, des pingouins la détournent et ne comptent pas vous la céder.

Retournez d'où vous venez, l'embarcadere initial du radeau est à 50 nord, 5 est. Trouvez Yenani et donnez-lui le sang de dragon. Vous apprenez ainsi le mot de passe pour entrer dans la cité du chaos.

LA CITE DU CHAOS

Retournez à l'entrée de la cité du chaos. Mettez les runes sur leurs piédestaux respectifs. Vous pouvez lancer le sort de traduction pour plus de sécurité. Double-



Vasculio collectionne des objets magiques dont quelques-uns sont indispensables pour la suite de l'aventure. Il les a tous volés à de nombreux magiciens.

cliquez sur les runes de manière à ce qu'elles forment le mot "ISCGI". Commencez par le I situé à l'ouest. A chaque fois que vous cliquez sur la bonne lettre, une aura magique doit apparaître. Après la cinquième rune, l'avatar dit automatiquement le mot de passe et la porte s'ouvre. Allez à l'est, dans la cité, vers la demeure de Vasculio. Dans la pièce principale, vous devez trouver l'analyseur de flux de Gustacio, la baguette verte de Torrissio (l'ami de Philanderer) et d'autres objets volés. Un livre décrit chacun d'eux. Prenez la baguette et utilisez l'analyseur de flux sur la blackrock sword. Posez-la sur le sol, puis double cliquez sur l'appareil. Une croix apparaît, cliquez avec sur l'épée. Vous devez voir de petites étoiles magiques si vous avez bien effectué l'opération. Vous n'aurez plus besoin de l'analyseur.

Le cor des Gwani est protégé par un champ magique. Vous ne pouvez l'atteindre par l'instant, inutile de vous en inquiéter.

Allez vers l'ouest et lancez le sort d'ouverture magique sur la porte de la cellule occupée par un squelette. Quand il vous attaque, tuez-le. Le corps dans la cage a deux dents de serpent la Béme et la Béme, pour aller à Fawn et à la forêt près du château de Shamino) et un livre précisant que Vasculio n'a pas encore trouvé la grande chapelle.

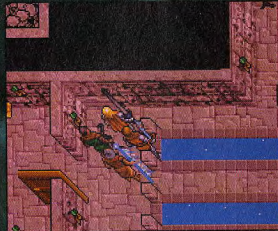
Passez la double porte à l'est et affrontez Vasculio qui sort de son cercueil pour vous accueillir. Quand il vous demande qui vous envoie, répondez juste "vengeance". Il vous propose un puissant sort de destruction contre le magebane. Refusez, vous l'avez déjà. Quand il attaque, le magebane retourne ses sorts contre lui. Prenez la clef bleue et rouge qu'il a possédée, elle ouvre la sortie est de la cité du chaos.

Note : les Gwani du coin sont agressifs, n'hésitez pas à les tuer.

De chez Vasculio, dirigez vous au sud, vers la bibliothèque. Un

fantôme amical vous donne un livre sur les pingouins. C'est un indice pour réussir à trouver le magebane que vous avez déjà. Il y a deux autres ouvrages très intéressants ici : un traité du mur des lumières, du grand hiérophant et des artefacts-serpent, l'autre des principes du chaos, de la tolérance, de l'enthousiasme et de l'émotion. Vous avez besoin d'être au courant pour plus tard, alors prenez des notes.

Il y a de la nourriture dans l'auberge, ainsi qu'un autre fantôme amical. Dans la remise, des torches et un baril de poudre dans l'angle sud-ouest.



Dans les temples de vertus, trouvez la source. L'eau de celle-ci vous servira plus tard.

Discutez avec les fantômes dans le théâtre, au nord de l'auberge. Il y a quelques éléments sur ce qui est arrivé aux Opnidiens et sur ce dont vous avez besoin pour restaurer l'équilibre de la balance. Le bâtiment à l'est est le laboratoire de Vasculio. Vous y trouvez la baguette de Rudyom, mais elle ne sert à rien. Un livre parle de grands pouvoirs magiques derrière l'entrée scellée (la double porte en or).

Traversez le port vers l'est. Dans la première maison, il y a deux barils de poudre derrière une table ainsi que de l'or et des gemmes. Dans la construction suivante, au nord, deux portes d'or sont closes et il n'est pas possible de les ouvrir.

Continuez vers le nord jusqu'à une maison gardée par des automatés. La double porte mène au temple du chaos et vous devez utiliser un baril de poudre pour réussir à l'ouvrir. Sauvegardez avant d'essayer : il doit être placé à un endroit assez précis. Attention

quand vous double-cliquez dessus à ne pas sauter avec. Il est inutile de visiter le temple pour le moment.

Une porte à l'est mène vers la sortie. Utilisez la clef bleue et rouge de Vasculio pour l'ouvrir.

LES PLAINES GLACEES DE L'EST

De la sortie, allez au sud puis un peu à l'est (22 nord, 50 est). Vous arrivez au temple de l'émotion, ou se trouve l'œil de la lune. Prenez les trois pierres d'aimant sur les piédestaux quand vous traversez le temple (il y a également un parchemin magique de soin puissant). Quand vous êtes près de l'eau regardez par l'œil de la lune (la porte de lune rose) et vous voyez Batlin dans le temple de l'ordre, envoyant ses hommes de main pour vous empêcher de l'arrêter avant qu'il n'ouvre le mur des lumières.

Retournez dans la pièce avec un piédestal cassé et adressez-vous à la tâche verte sur le mur (double-cliquez dessus). Shriash, une jeune fille opnienne, est bloquée. Elle vous raconte ce qui s'est passé ici ainsi que la manière d'obtenir l'eau de l'émotion (dont vous aurez besoin plus tard). Détruisez le piédestal cassé pour la libérer et récupérez la quatrième pierre d'aimant. Posez les quatre pierres d'aimant sur les piédestaux à

côté de l'eau. De petits nuages d'étoiles magiques accompagnent l'opération. L'eau est désormais transformée en eau de l'émotion. Si vous avez un seau, remplissez-le, vous en aurez besoin plus tard, sinon, il vous faudra revenir. A partir de là, vous pouvez chercher le trésor de Silverpate, explorer les cinq autres temples ou foncer sur Batlin, qui est votre prochain objectif.

Le trésor de Silverpate est plus au nord : 50 nord, 40 est. Vous trouverez à cet endroit des ruines derrière lesquelles, sur la face ouest de la montagne, se trouve un mur illusoire. Suivez la carte de Silverpate en faisant attention aux pièges magiques ainsi qu'aux catapultes. On peut crocheter les six coffres. L'un d'eux recèle un artefact indispensable pour votre quête : le serpent de pierre noire de la balance. Ne partez pas sans lui ! Il y a également le carnet personnel de Silverpate et quelques pièces d'armures magiques.

LA DECOUVERTE DE BATLIN

Pour trouver Batlin qui est caché dans la cité de l'ordre, vous pouvez réutiliser le chien de Doskar. Il vous faut aller à des montagnes près desquelles vous êtes (39 nord, 96 est).

Un fois au bon endroit, vous êtes accueilli par un automate à la voix



Silverpate a amassé un trésor important, grâce à la carte de l'émotion, vous n'aurez aucun mal à l'obtenir.

de Batlin qui vous attaque, Tuez-le et utilisez sa clef pour ouvrir la porte de gauche. Au bout du couloir, il y a des composants de sorts dans des caisses.

Le couloir de droite vous mène à un automate qui vous demande un mot de passe. Ne cherchez pas, il n'existe pas. Actionnez le bouton non loin de là par le sort de télékinésie puis tuez l'automate (il possède également une clef). Allez à l'est vers le couloir orienté nord-sud. Brunt vous demande de le suivre. Ne le faites pas : il y a un piège particulièrement destructeur au sud. Allez plutôt au nord et passez le mur illusoire au nord. En suivant le passage, vous arrivez plus au sud après le piège. Le corps du pirate est vide et piégé. Allez à l'est. La porte du bout s'ouvre avec une clef d'automate. Il y a des arcs et plusieurs types de flèches magiques dans la pièce. Vous pouvez apercevoir le corps d'un trappeur au nord. Retournez dans le couloir est-ouest et cherchez le passage secret au nord. Il passe par le cadavre et mène dans la cité.

Une fois dans la cité, montez au premier étage de la bâtisse juste au sud. Vous trouvez un parchemin qui donne des explications sur le temple du hiérophant de l'ordre, sa grande librairie, le piédestal devant la porte du temple, les symboles dont vous avez besoin et le portail qui va de la grande librairie au temple.

Le temple du hiérophant est au centre de la ville et le piédestal est à l'est près de la porte-serpent. Pour obtenir les objets dont vous avez besoin, rendez-vous dans les trois chambres de méditation au sud-ouest, sud-est et nord-ouest de la cité.

Au sud-ouest (réfléchir sur l'archéique), prenez les trois parchemins, au sud-est (méditer sur la logique), prenez le boulier, et

au nord-ouest (examiner la discipline), prenez la dague.

Dans le laboratoire de magicien au nord, vous trouvez un poème qui vous explique un peu le principe des trois symboles. Il y a également des composants de sorts et des potions.

Allez devant le piédestal du temple et lisez la plaque. Quand il y a écrit "order symbol that speak of principles and wisdom", posez un parchemin sur le piédestal, quand il y a écrit "order symbol for the strength of the mind and willpower", mettez la dague, et quand c'est "order symbol for a straight path of truth", mettez le boulier. Les portes du temple s'ouvrent.

A l'intérieur du temple, descendez et parlez à l'automate du hiérphant. Dites-lui que vous êtes le hiérphant et il vous donnera le sceptre-serpent. Il y a une baguette de boules de feu et d'éclairs dans la table de chevet. Montez et posez le sceptre sur le piédestal bleu. Vous êtes téléporté dans la librairie. Lisez tous les livres (si, si !). L'un d'eux relate les funérailles du hiérphant, ce qui vous aidera plus tard sur l'île des cryptes, un autre vous donne des informations très utiles sur les symboles que vous rencontrerez

Pothos, la gargouille de Batlin, vous attend, vous provoque et part dès que la porte s'ouvre. La pièce suivante est piégée, lancez un sort de destruction de pièges au centre et sur les sculptures de serpents. Les escaliers qui descendent ne mènent à rien d'intéressant.

Parlez à l'automate près de la porte à droite du bassin. Dites que vous suivez l'ordre et répondez à sa question par le nom du quatrième livre : "the structure of order".

Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte suivante et vous rencontrez Dadeaye. Allez au nord du couloir (très piégé également). Vous trouvez une porte en or fermée et un pirate mort. Si vous avez encore la clef bleue et blanche de Selina, ouvrez la porte (cette clef permet également d'ouvrir la porte de l'arrière du temple).

(Si vous ne disposez pas de cette clef, prenez la bleue et rouge du pirate et retournez dans la cité. Cette clef ouvre le "vault of the dead". Après les corps, traversez la petite porte en bois et placez-vous sur le tapis vert. C'est un ascenseur qui se met en marche quand on appuie sur le bouton vert au nord. Montez puis allez à l'est par le pont puis

les escaliers. La porte en or au nord mène à la sortie à l'arrière du temple. Continuez à l'est jusqu'à de grandes portes en bois, direction le nord. Passez également la porte en bois suivante.

Vous arrivez dans l'antichambre du temple et les quatre hommes de main de Batlin ne sont pas faciles à tuer.

Prenez soin de récupérer le parchemin magique de destruction de champ de force sur le corps de Selina (transcrivez ce sort immédiatement sur votre livre de magie).

Note : à cet endroit, vérifiez l'inventaire de vos compagnons. Vous allez perdre vos amis dans peu de temps (temporairement), ils laisseront leurs possessions sur le sol mais cela ne sera alors pas facile de les trier pour récupérer ce qui vous intéresse. Ces objets resteront à leur place.

Traversez les grandes portes vers le cœur du temple. Sur la gauche, il y a une clef en or utile, un sort de création d'automate, une clef grise (qui ouvre un des coffres) et un coffre avec des potions. Sur la droite, vous trouvez un parchemin magique de serpent de feu, des potions et des barils de poudre. Au milieu, Batlin essaye d'ouvrir le mur des lumières. Vous serez figé

sur place pour assister à l'échec de Batlin et à son assassinat par le Gardien. A sa mort, les filés à u x s'échappent et s'emparent de vos amis ; l'anarchie p o u r Shamino, la dépravation pour Dupre et la folie pour Iolo. Ils disparaissent et laissent l e u r s possessions.

Le Serpent de la Terre apparaît et vous suggère de chercher le cor des Gwani. Ce dernier se trouve chez Vasculio et vous avez le sort de dissipation de champ de force requis.

Avant de partir, fouillez le corps de Batlin et prenez le serpent de pierre noire du chaos et la mâchoire de serpent (sa clef jaune ne sert à rien). Notez au passage que Batlin essayait d'utiliser le serpent du chaos dans le temple de l'ordre.

La mâchoire que possédait Batlin était garnie de six dents : la 3ème (le chaos), la 4ème (l'ordre), la 5ème (le temple de la discipline), la 10ème (Sleeping Bull), la 14ème (le temple de l'enthousiasme) et la 18ème (le temple de la logique). Transférez toutes les dents à votre mâchoire.

Si vous partez par la sortie de derrière, vous trouvez deux coffres piégés derrière un mur de feu bleu, contenant des parchemins magiques et un fouet d'éclair. Il y a aussi un baril de poudre et des flèches-serpent aux alentours.

LIBERATION DE GWENNO

Allez récupérer le cor des Gwani dans le temple du chaos, chez



La clef bleue et blanche que vous aviez récupérée sur Selina lors de votre première rencontre vous est utile ici : elle vous évite de faire un détour.

Vasculio (jetez le sort de dissipation de champ de force). Le serpent de la Terre vous indique qu'il faut libérer Gwanno de la glace.

Allez au nord et réempruntez le réseau des Gwani. Vous devez vous rendre à une île située à 91 nord et 52 ouest, mais il faut d'abord se diriger vers le nord puis vers l'ouest pour éviter les icebergs. La tombe de Gwanno, un

monolithe de glace, est placée au centre de la pièce la plus à l'ouest. Utilisez le cor pour briser la glace. Vous pouvez appeler les moines pour la ressusciter, mais je vous conseille plutôt de l'emporter vous-même sur l'île des moines. De toutes façons, vous devez vous y rendre.

Une fois Gwanno ressuscité, le serpent de la Terre vous dit qu'un des fleaux du chaos lui a perturbé l'esprit. En effet, elle ne vous répondra pas si vous lui adressez la parole. Demandez à Karnax ce qu'il sait des fleaux du chaos et il vous envoie à Fedabiblio. Il vous dit que si vous trouvez le parchemin du serpent d'origine, il sera alors capable de soigner Gwanno.

DE RETOUR A MOONSHADE

Quand vous revenez à Moonshade, c'est pour vous apercevoir que Shamino l'anarchique a tout détruit.

Trouvez Andrio et Freli, les étudiants de Fedabiblio. Andrio vous annonce que Fedabiblio a été transformé en statue et que la baguette de Torrisso peut peut être le sauver. Freli vous dit que le



Les automates ont résisté au passage des années. Ce sont eux désormais qui s'occupent de la sécurité ou de l'administration des temples.

dans le temple de la balance et un dernier vous donne des indications sur les neuf temples.

Prenez la clef sombre sur la table et la jaune sous un livre rouge. Ouvrez la porte en acier au nord-ouest avec la jaune. Lisez le livre sur la structure de l'ordre posé sur le piédestal illuminé (c'est un passage obligé, cela a des conséquences pour la suite). La clef sombre ouvre la porte vers les deux téléporteurs. Ils vous ramènent tous deux dans la zone de la porte-serpent.

Au nord-est de l'endroit où vous arrivez, vous trouvez une porte portant la mention "vault of the dead". Vous ne pouvez l'ouvrir sans la clef du temple de l'ordre. L'entrée nord-est au temple est bloquée, il y a un arc magique et des flèches magiques en bas des escaliers.

Prenez l'entrée sud-est au temple et poussez le bouton du piédestal.



Batlin est mort désormais et ce sont vos amis que vous devez maintenant combattre pour restaurer l'équilibre.



Shamino a dévasté Moonshade. Il faut ici rendre à Fedabiblio sa flexibilité d'ancien si vous voulez qu'il vous aide.

parchemin du serpent est dans la librairie du Seminarium, mais que seul Fedabiblio peut le prendre. Allez au Seminarium et utilisez la baguette verte de Torrisso que vous avez récupérée chez Vascullo sur Fedabiblio. Si vous en parlez à Torrisso, il reprend son bien, sans espoir de retour.

Note : non loin du Seminarium se trouve le corps de Gustacio. Il possède une lettre de Malino que la blackrock sword a la capacité de maintenir des esprits, comme les fléaux par exemple.

Parlez à Fedabiblio. Il vous raconte ce qu'il s'est passé à Moonshade. Il vous donne également la clef verte de Hawk (vous avez déjà son trésor, dont la couronne fait partie inutile donc de vous déplacer). Il vous apprend que Stefano est en vie et qu'il est poursuivi par un monstre (il vous faut le secourir). Torrisso et Ducio vivent encore (vous avez besoin de l'aide des deux). Il finit en vous suggérant de fouiller les bâtisses des mages décédés, dans le but de trouver des choses utiles telles que les dents de serpent.

Il vous donne le parchemin du serpent. Utilisez le sort de traduction pour le lire. C'est écrit par Ssthnos, le grand hiérophant, et il s'agit de l'original du fragment de parchemin que vous avez trouvé en début de partie. Cela traite de la balance et des forces du chaos et de l'ordre. Vous aurez besoin de certaines de ces informations plus tard.

Avant de repartir sur l'île des moines, allez chercher la 2ème dent de serpent (temple de l'émotion), dans un coffre, chez Torrisso. Tant que vous y êtes, vous pouvez réanimer les deux automatés dans le laboratoire de Torrisso (n'importe quel automate mort, sauf Petra de la Blue Boar Inn, peut faire l'affaire). C'est toujours mieux que de voyager seul.

Note : lorsque vous souhaitez vous séparer d'un automate sans qu'il laisse tomber toutes ses affaires, jetez le sort de transformation en serpent.

La 17ème dent de serpent (temple de l'éthique) est dans un coffre,

dans les sous-sols de chez Gustacio.

SOIGNER GWENNO

Retournez à l'île des moines et parlez à nouveau à Karnax. Il prend le parchemin et vous en dit plus sur les six vertus et anti-vertus du chaos et de l'ordre qui s'affrontent quand il n'y a plus d'équilibre. Vos compagnons sont possédés par trois des fléaux (il y a une erreur de texte, ce n'est pas l'"amoralité", mais l'"anarchie").



Même s'il reste souvent des automatés dans les temples de vertu, ils sont parfois en mauvais état, comme ici au temple de la discipline.

Il note ces informations et ajoute qu'un manque de vertu a créé chez Gwanno de la dépravation. Pour la soigner, il faut lui faire boire l'eau de la source du temple de la vertu opposée (de même pour vos trois amis).

Vous devez aller au temple de la discipline pour rapporter de l'eau à Gwanno. Il vous faut deux seaux car Dupre en a également besoin. Pour y aller, empruntez la porte-serpent est du couloir nord-est (vous arrivez en 44 nord, 86 est).

TEMPLE DE LA DISCIPLINE

Une fois dans le temple, jetez un sort de destruction de piège sur l'autel. Parlez à l'automate dans la salle au nord-est. Ses paroles sont décousues, mais la contenance de son message est que seul un automate peut passer l'acide qui mène à l'eau de la discipline. Descendez les escaliers sur la gauche. Dans la pièce sud, en bas, vous trouvez un passage secret

dans le mur du tonbeau. A l'intérieur, ouvrez le coffre invisible et prenez la clef marron. Retournez au rez-de-chaussée.

Appuyez sur le bouton du mur droit, cela vous donne accès à un escalier vers le premier étage. Montez. Trouvez le passage secret menant à la pièce au sud. Prenez la clef et le Y d'obsidienne sur le bureau. Ouvrez la porte au nord avec la clef marron. Prenez le Y de quartz dans le coffre.

Au centre de la pièce, il y a des flèches-serpent dans un coffre invisible.

Retournez en bas et actionnez le bouton du mur gauche. Le passage gauche menant au premier s'ouvre, prenez-le. La pièce au nord contient des seaux vides. Lisez les livres de la pièce au sud. L'un d'eux traite de l'échange des corps, un autre indique la manière d'utiliser les Y sur les autels pour atteindre l'eau de la discipline. Descendez. Placez le Y de quartz sur l'autel de gauche et le Y d'obsidienne sur celui de droite.

Maintenant, contrairement à ce que disait le livre, échangez les positions. Un pont menant à un escalier derrière la statue apparaît. Descendez l'escalier et ouvrez la porte au sud avec la clef pointue. Prenez la clef bleue dans le coffre et ouvrez la porte au nord. Faites un pas en avant et vous apercevez qu'il y a de l'acide sur le sol. Retournez à Moonshade par la porte-serpent.

Note : Vous pouvez passer l'acide en utilisant des sorts de soin, mais dans ce cas, vous n'actionnez pas le déclencheur dont découle la suite de l'aventure.

Une fois à Moonshade, allez à la Blue Boar inn parler à Petra. Parlez-lui de l'acide et elle se joint à vous.

Note : Petra n'est pas mauvaise en combat et c'est le seul automate à pouvoir progresser (via l'intelligence artificielle !). Le seul entraîneur encore vivant est à Sleeping Bull, il s'agit de Wilfred.

Retournez au temple de la discipline et entrez dans la chambre d'échange des corps. Parlez à Petra, elle va se placer sur l'estrade de gauche. Appuyez sur le bouton, votre personnage se dirige sur l'estrade de droite et le transfert s'effectue.

Ne parlez pas à Petra sinon elle vous suivra dans le bain d'acide avec votre corps. Descendez, passez l'acide et remplissez deux seaux d'eau de la discipline. Retournez à la salle de transfert. Parlez à Petra, elle vous suit, un éclair vous frappe et vous voilà redevenu vous-même.

Allez à l'île des moines et utilisez l'eau de la discipline sur Gwanno. Maintenant qu'elle est soignée, la voici devenue plus loquace. Elle vous apprend que vous devez capturer les fléaux pour restaurer l'équilibre. A Moonshade, vous devez trouver qui a donné à Batlin le secret de la capture des esprits.

FABRICATION D'ATTRAPE FLEAUX

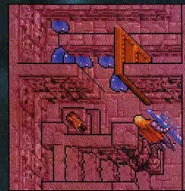
Allez à Moonshade trouver Torrisso (il est probablement dans le palais de Fibarico). Il vous dit que Batlin a acheté le sort que vous cherchez, mais que ses prismes n'étaient pas assez résistants pour contenir un esprit de grande puissance. Il veut sa baguette comme prix pour ce sort. Donnez-la lui, il arrête de vous parler. Accostez-le à nouveau et il vous apprend le sort.

Allez voir Ducio à son travail, questionnez-le à propos des gemmes de vers. Il en fait une pour vous, si vous avez des cœur de ver (il vous en faut neuf en tout). Répétez trois fois l'opération, vous avez besoin de capturer trois fléaux.

Transcrivez le sort de Torrisso sur votre livre de magie et lancez-le sur chacune des gemmes : elles se transforment en prismes d'esprit vides.

Allez sur l'île des moines et parlez à nouveau à Gwanno. Elle vous raconte que pour renforcer les prismes, il faut les baigner dans l'eau en liaison avec les fléaux (émotion, enthousiasme et tolérance). Elle indique également qu'il existe un appareil dans chaque temple permettant de localiser les fléaux.

Si vous avez toujours sur vous l'eau de l'émotion, inutile d'aller à ce temple. Pour baigner un prisme, il faut remplir un seau, puis double-cliquer sur le seau et faire pointer



N'essayez pas de passer tout seul, Petra vous sortira de ce mauvais pas.

MESSAGE IN A BOTTLE



Au temple de l'enthousiasme, vous devez passer un petit labyrinthe. Il est simple, mais la vue du dessus en 3D isométrique complique la chose.

la croix sur le prisme voulu. Un prisme baigné de l'eau de l'émotion devient bleu.

TEMPLE DE L'ENTHOUSIASME

Utilisez la porte-serpent ouest du couloir sud-ouest (à pied : 81 nord, 143 est).

Ce temple contient un petit labyrinthe. N'essayez pas d'atteindre le coffre, il ne contient que de vieilles boîtes. Allez dans l'angle nord-ouest et faites le tour par les escaliers. Montez au deuxième étage puis redescendez par l'escalier au sud-ouest. Tournez à droite et passez sous un surplomb pour trouver d'autres escaliers qui descendent.

A l'extrémité ouest de l'échiquier noir et rouge, prenez la clef en or dans le coffre. Utilisez-la pour ouvrir la porte au nord. Le bâton dans le coffre ne sert à rien.

Dans la bibliothèque, la plupart des livres détiennent des informations utiles. L'un est écrit par le frère d'un allié nommé Sethys, que vous verrez plus tard. Il raconte que Sethys a la clef de l'autel de la tolérance et que le grand hiérophant du chaos (Ssithnos) a été tué ici, dans le jardin. Un autre

parle de l'enchâssement magique et vous donne des indications sur le temple de la balance. Le sceptre de l'éclaircissement n'éclaircira rien du tout, vous pouvez le laisser à sa place.

Dirigez-vous vers les puits, double-cliquez sur un sceau et pointez la croix sur le centre du puits. Votre sceau est maintenant rempli d'eau.

l'enthousiasme. Baignez un de vos prismes dans cette eau et il vire au rouge.

Regardez dans la lentille, c'est un des appareils dont vous a parlé Gweno. Il montre les trois fleaux en train de compléter dans le château du dragon blanc. Désormais, les autres appareils (l'œil de la lune et le tissu) ne vous montreront que des étoiles.

Vous pouvez marcher jusqu'au temple de la tolérance, mais il est mieux que vous ayez à faire est d'aller sauver Stefano à Moonshade qui vous donnera la dent de serpent correspondante.

SAUVER STEFANO

J'ai trouvé Stefano à la Blue Boar inn. Il se cache du guerrier de la mort que lui ont envoyé Torrisso et Columa. Il se joint à vous sans y être invité et il vous offre votre serpent de pierre noire de l'ordre, qui a été échangé au début de l'aventure, si vous le débarrassez de l'assassin chargé de le tuer. Il vous donna la 1^{ère} dent (temple de la tolérance) pour rester avec vous.

Tuez le guerrier de la mort dès qu'il arrive. Parlez ensuite à Stefano. Il vous donne une clef sombre qui

ouvre le cabanon derrière chez lui. Se demeure est à l'ouest de la ville (82 sud, 100 est). Ouvrez le cabanon avec la clef sombre et récupérez votre serpent de pierre noire de l'ordre.

(La clef de la maison de Stefano est dans un tronc d'arbre devant la façade. Vous trouverez chez lui des parchemins magiques, des flèches d'explosion, une arbalète, de l'argent et de la nourriture.

LE TEMPLE DE LA TOLERANCE

Utilisez la porte-serpent sud du couloir sud-ouest (61 nord, 64 est à pied). Un vieil ami est coincé à l'intérieur : Mortegro, le necromancien qui a été égaré dans des sous-sols de chez Gustacio contre un monolithé noir. Parlez à Mortegro. Il vous promet des sorts à moitié prix si vous le faites sortir d'ici. Il vous offre de vous apprendre le sort d'invocation d'ombre qui vous permettra de parler à une ombre d'une personne décédée du moment que vous détenez quelque chose d'important pour elle-ci.

Allez à l'angle nord-est du temple et jetez un sort télékinésique sur la roue. Cela abaisse un pont-levé vers l'île de Mortegro. Allez le voir et parlez-lui, il vous donne le parchemin d'invocation d'ombre et vous offre ses sorts à moitié prix. Il demande de revenir avec vous à Moonshade. Prenez-le si vous le souhaitez, mais dès qu'il aura fait un pas dehors, il sera téléporté ailleurs par un éclair.

Allez dans la pièce la plus à l'ouest et prenez la clef en or. Maintenant, descendez et déverrouillez la porte du bas. Allez trouver Sethys dans la cellule la plus au sud. Il est emprisonné ici depuis des centaines d'années, maintenu en vie par la puissance du temple. Ouvrez sa cellule avec la clef en or et parlez-lui. Il vous raconte que la clef de l'autel a été volée par un rat qui s'est enfui par un petit trou dans le mur. Il vous apprend enfin que l'eau de la tolérance ne coule de l'autel que si vous placez dessus un récipient sacré. Jetez le sort de transformation en serpent. Passez par le trou de souris dans la salle au trésor. Poussez le levier pour ouvrir la porte et prenez la clef en or. Elle ouvre la salle de la roue, donc vous n'en avez pas besoin, mais cela déclenche une suite d'événements. Vous êtes de retour dans votre corps dès que vous sortez de la salle au trésor.

Retournez à Moonshade pour pouvoir prendre l'eau de la tolérance.

Allez dans les sous-sols de chez Gustacio et remplissez le seau en le posant sur l'autel. Baignez dedans votre dernier prisme : il devient vert. Vos prismes sont maintenant renforcés, vous êtes prêt à capturer les fleaux.

LE CHATEAU DU DRAGON BLANC

(Allez au château du roi dragon blanc (c'est le grand, juste au nord des marais). Vous pouvez passer par la porte-serpent sud du couloir est. Les portes de l'entrée doivent être débloquées. Des fous vous attaquent aux alentours du château. Un message vous invite à entrer, mais dès que vous obtenez le fantôme du roi



Le château du roi dragon blanc est maintenant ouvert, mais la visite n'est pas de tout repos. C'est un des passages les plus difficiles du jeu.

apparaît et invoque un dragon.

Dans le hall d'entrée, dirigez-vous à droite. Ouvrez la salle aux miroirs. Une fois à l'intérieur, lolo invoque des avatars pour vous tuer. Cherchez le passage secret dans le mur est. Entrez par ce chemin dans le laboratoire à l'est puis emparez-vous de la clef en or du cadavre. Ouvrez la porte de la pièce.

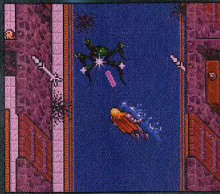
Retournez dans le hall d'entrée. Montez les escaliers de gauche puis descendez dans la salle de musique. lolo invoque des fantômes. Prenez la clef grise sous la flûte de pan sur la table. Retournez par les escaliers au hall d'entrée.

Allez au nord, dans la bibliothèque (première à droite). Ouvrez la porte avec votre clef en or. Ne lisez pas les livres, ils explosent. Montez, traversez le hall et descendez dans la salle des trophées. Shamino invoque un étalon. Prenez la clef d'or luisante dans le tiroir du bureau.

Montez les escaliers puis redescendez-les dans la salle au sol en diamant. lolo invoque des headless. Allez à l'angle sud-est de



Il y a quelques objets de valeur chez Stefano mais faites attention aux pièges : dans une maison aussi petite, il n'est pas facile de les éviter.



Il y a de nombreux leviers et boutons à actionner avant d'accéder à la salle du trône.

la salle et crochetez la pièce du garde-manger. Iolo invoque un fantôme. Ouvrez le passage secret dans le mur nord et entrez dans la salle à manger. Shamino vous envoie des grémilins. Prenez la clef sous une assiette de la table et utilisez-la pour ouvrir la porte de la pièce.

Retournez dans le hall d'entrée, à l'extrémité gauche du couloir. Ouvrez la porte de la salle au rouet avec la clef d'or luisante. Il y a des pièges, détruisez-les avec des sorts. Cherchez un levier derrière une balle de laine. Poussez-le et prenez le passage secret à l'ouest puis le mur illusoire sous l'escalier. Prenez la clef verte luisante dans le coffre. Ouvrez la porte au nord avec la clef grise. Il y a ici beaucoup de pièges. Poussez le levier au nord-ouest du tapis puis dirigez-vous vers le nord.

Dans cette pièce, Dupre invoque des harpies. Ouvrez la porte vers le hall avec la vieille clef. Crochetez la porte au nord-ouest et prenez la clef bleue dans le buffet.

Maintenant, descendez, ouvrez la première chambre sur la gauche avec la clef bleue. Prenez le passage secret dans le mur ouest. Il conduit dans un couloir circulaire mais il y a des portes fermées qui bloquent votre route. Retournez dans le hall principal, regardez dans la deuxième pièce sur la gauche et lancez le sort de télékinésie sur le levier près de l'horloge. Allez dans le couloir circulaire et suivez-le vers le nord, l'est, le sud.

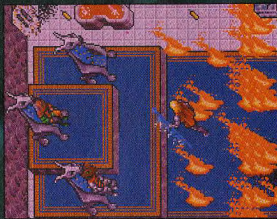
A mi-chemin, quand vous descendez, sur le mur est, il y a un autre levier. Poussez-le et entrez dans la deuxième chambre sur la droite. Prenez la clef pourpre dans la commode et utilisez-la pour ouvrir la porte et celle de la dernière pièce au sud.

Entrez dans la chambre des tortures et poussez le levier qui se

trouve au milieu du côté droit. Retournez au même étage dans le hall : vous devez pouvoir accéder à la chambre royale en bas à droite. La porte au sud est ouverte et vous amène à la salle du trône.

Cette pièce est piégée et je vous conseille de passer au nord entre les statues et le mur. Vous pouvez ainsi approcher les fléaux sans vous faire repérer. Dès que vous vous approchez de trois personnages, ils invoquent un champ de feu vers l'est et vous

attaqueront. Il faut les tuer pour capturer les fléaux. Il y a trois moyens de le faire. Soit en force en vous mettant en mode combat (il faut être très fort), soit en utilisant les sorts de mort ou de vortex du 9ème niveau. J'ai réussi à les lancer avec un personnage de niveau 8. Une troisième solution, que je n'ai



Vos amis sont de puissants ennemis : tous les moyens sont bons pour en venir à bout.

pas réussi à reproduire, consiste à double-cliquer sur la blackrock sword et à faire pointer la croix sur les personnages un à un. Cela cause théoriquement leur mort instantanée.

Quand vous les avez tous tués, les fléaux auront été capturés par la blackrock sword. Posez-la à terre puis double-cliquez sur les prismes un par un et faites pointer la croix sur l'épée. A chaque fois, un halo entourera les prismes indiquant que l'opération a correctement été effectuée.

Vos compagnons sont morts, il faut les sauver. Vous pouvez soit appeler un moine à votre secours, soit les exporter sur l'île des moines (pour éviter les bugs).

Une fois sur l'île des moines, demandez à Karnax de ressusciter vos amis. Malheureusement, leurs esprits sont dérangés. Si vous avez pris deux seaux au temple de la discipline, vous pouvez soigner Dupre. Pour Iolo, il faut de l'eau de la logique et, pour Shamino, de l'eau de l'éthique.

LE TEMPLE DE LA LOGIQUE

Allez au temple de la logique (porte est dans le couloir sud-est par les portes-serpent, 23 nord, 64 est à pied). Par les portes-serpent, vous vous retrouverez directement dans la grotte. Le premier dragon rencontré n'est qu'un squelette, mais le deuxième, plus à l'ouest, est bien vivant. Dirigez-vous vers le nord jusqu'à ce que vous soyez bloqués par des monolithes de glace contenant des corps. Cassez-les avec vos armes. Les cadavres possèdent peu de choses, si ce n'est un livre bleu avec deux énigmes. Résolvez-les et vous saurez comment entrer.

Il y a au nord-est quatre téléporteurs de couleurs différentes. La solution de la première énigme vous permet de passer les téléporteurs. Il faut les prendre dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu, rouge et blanc.

Vous serez alors transporté dans le temple. Pour répondre à la seconde énigme, il faut placer les runes sur le sol devant la porte dans l'ordre suivant : B, C, O et W.

La porte s'ouvre et vous rencontrez les automates du temple. L'un d'eux (le numéro 7) a été tué par un autre. Il vous faut découvrir l'assassin pour retrouver la clef.

Interrogez-les tous, vous découvrirez que le numéro 4 n'a pas d'alibi. Quand vous le confrontez directement, il avoue, vous donne la clef puis vous attaque. La clef permet d'accéder au l'eau de la logique. Utilisez un seau du bassin pour en prendre.

Vous n'avez pas à résoudre le puzzle du coin. Si vous voulez la solution, il faut placer la pièce la plus à gauche sur le haut de la pièce qui se trouve à l'intersection des deux lignes.

LE TEMPLE DE L'ETHIQUE

Allez au temple de l'éthique (porte sud du couloir sud-est, ou 29 nord, 133 est). Le temple au niveau du sol est en ruine. Prenez l'escalier qui descend, juste à droite de la statue de serpent de glace. La plupart des corps recèlent des

parchemins ou des livres. Lisez-les et vous en saurez plus sur la vertu de l'éthique. Il y a un tapis représentant un serpent, tout à l'est. Cliquez dessus et vous apprendrez qu'il s'agit en fait d'une natte de méditation. Double-cliquez dessus, vous êtes téléporté devant un automate qui s'occupe du test du temple de l'éthique.

(Il vous pose trois questions. Répondez oui pour "Affronteriez-vous la mort pour un fou", non pour "Prendriez-vous un bien sans en connaître le propriétaire" et non pour "Accepteriez-vous de vous rendre à un homme qui ne respecte pas l'éthique pour vous sauver de la mort".

Une fois que vous avez répondu correctement, vous êtes téléporté au test de l'éthique. Vous ne possédez qu'une gemme, une barre d'or et des pièces d'or. Dans le premier test, l'homme est entouré de flammes ; traversez les flammes et appuyez sur le bouton du pilier pour le sauver.

Vous êtes ensuite téléporté dans un long couloir rempli de biens précieux. Quand vous atteignez un piédestal en or, posez la barre d'or, l'or et la gemme dessus. Allez au bout du couloir et appuyez sur le bouton.

Dans le dernier test, vous êtes confronté à Batlin. Vous perdez le combat et il vous propose de vous rendre. Refusez et il vous achève. Vous êtes téléporté près de vos compagnons.

Vérifiez votre inventaire et remonte à la surface. Remplissez votre seau dans le bassin au nord pour prendre de l'eau de l'éthique.

SOIGNER VOS AMIS

Retournez sur l'île des moines, utilisez l'eau de la logique sur Iolo et l'eau de l'éthique sur Shamino. Une fois vos amis soignés, une rumeur parcourt les moines ; Xenka, leur prophète perdu, est de retour.

Parlez à Xenka. Elle vous dit de parler au gwani restant. Elle vous donne une dent de serpent (la 7ème, elle conduit à l'île des cryptes) et vous demande de chercher le mort sur l'île de la crypte.

It is my task to
thine @thetically
I progressed before
begin.



Serpent île ou l'île des tests, cette fois-ci, c'est pour obtenir du l'eau de l'éthique.

MESSAGE IN A BOTTLE



[Hazard a été énormément de gwanis, mais ce n'est pas un adversaire à craindre.]

Avant de partir, remplacez les automatiques qui vous suivent par vos amis. Vous pouvez aller au temple de la logique pour récupérer les affaires que vous y avez laissés.

HAZARD LE TRAPPEUR

Allez à nouveau au nord et parlez au gwanis guvanit. Yenanï vous dit que tous les gwanis ont été tués il y a peu de temps par Hazard le trappeur. Elle vous demande de reprendre l'amulette du soigneur volée par Hazard (mais pas par hasard !). Allez trouver la grotte d'Hazard au nord (59 nord, 25 est). La porte qui bloquait le passage est maintenant ouverte. Parlez à Hazard qui, bêtement, refuse de cesser de tuer les gwanis. Il vous attaque, tuez-le et prenez sa clef rouge. Dans la zone au nord de la grotte, vous trouvez plusieurs choses dont un coffre. Ouvrez-le avec la clef rouge et prenez l'amulette des gwanis ainsi que votre épée de glace.

[Rapportez l'amulette à Yenanï. En retour, elle vous donne la dent de serpent numéro un qui conduit au temple de la balance.]

L'ÎLE DES CRYPTES

Utilisez la dent que Xenka vous a donné pour vous rendre sur l'île des cryptes.

Il y a un téléporteur infranchissable dans le coloir nord, prenez le sud qui mène à la salle de méditation. Un panneau vous dit de mettre vos offrandes sur la table. Posez tous vos serpents de pierre noire sur la table, une porte au sud s'ouvre. Crochetez le coffre pour récupérer le marteau juggernaut.

Reprenez vos serpents de pierre noire et continuez au nord, puis à l'ouest, à partir de la salle de méditation. Lisez le livre dans la crypte suivante. Il mentionne l'île du soleil levant et donne des indications sur le temple de la balance. Allez à l'ouest de la zone avec quatre cryptes. Appuyez sur le bouton du mur ouest pour ouvrir la porte nord. Un panneau dans la pièce secrète vous conseille, pour continuer vers l'équilibre, de ne plus bouger. Mettez-vous près du mur nord est, si vous avez le serpent de la balance, vous serez

téléporté dans l'angle nord-est de la crypte, après le coloir au téléporteur.

Allez à l'ouest en suivant le chemin du serpent. Un corps non loin de là a des composants de sorts. Quand vous arrivez devant la porte en or, poussez le bouton du mur nord. La pièce suivante est puissamment piégée : jetez un sort de destruction de piège dans chaque angle.

Vous trouvez un serpent en or sur un piédestal et un autre piédestal vide. Une pancarte indique : l'équilibre est la sagesse.

Ne touchez pas au serpent en or. Continuez par la porte sud et suivez le chemin du serpent jusqu'à un tombeau hanté par une momie. Ouvrez le passage secret du tombeau sur le mur sud et laissez la momie sortir. Jetez un sort de vibration sur elle ou tuez-la pour prendre le parchemin qu'elle possède.

Lisez le parchemin. Il raconte qu'il est la sagesse et c'est le contrepiéd du serpent en or. Ramenez-le dans la salle des écailles et posez-le sur le piédestal vide. Vous êtes téléporté dans une pièce carrée avec de nombreux livres en morceaux mais un entier sur un piédestal. Lisez le livre du piédestal (il vous raconte comment les derniers ophidiens ont quitté l'île du serpent). Vous vous retrouvez dans un coloir, juste à l'est de deux grandes statues de serpent. Combattez le squelette de serpent puis entrez dans la chapelle à l'ouest.

Jetez un sort de dissipation de champ de force pour prendre l'œil du serpent du chaos. Poussez le bouton près de la statue : un passage secret s'ouvre dans le mur derrière la statue. Allez au nord dans un petit coloir et passez par le téléporteur à droite.

Vous êtes téléporté dans une grande crypte avec un tombeau sur une plate-forme surélevée. Utilisez la porte secrète pour entrer puis ouvrez le cercueil. Jetez le sort d'invocation d'ombre sur la momie et vous parlez alors avec le dernier grand hiérophant. Il vous dit de restaurer l'équilibre. Si vous



L'œil du serpent du chaos est un des artefacts qui vous permettra de restaurer l'équilibre de la balance.

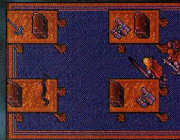
n'avez pas les trois reliques du règne des grands hiérophants (bâton, couronne et armure), il vous dit où les trouver (ainsi, si vous n'avez pas l'armure-serpent, il fera référence à Fawn).

Il vous raconte comment la guerre du déséquilibre a commencé et il vous envoie en quête de l'unité du serpent du chaos. Vous devez trouver le grand hiérophant du chaos (Ssithnos) pour apprendre la marche à suivre, mais il ne sait pas où il git.

Lorsque vous aurez réalisé l'unité du serpent du chaos, il vous dit d'aller au grand temple de la balance pour finir le travail.

TROUVER L'ARMURE-SERPENT

Allez à Fawn. Sur le corps de Zulith, à l'intérieur du poste de garde, vous trouvez un parchemin relatant l'attaque de lolo. Vous apprenez le lieu de la salle au



Une pièce où vous vibrez sûrement depuis longtemps de pénétrer. Ne vous inquiétez pas, le contenu des coffres est à la hauteur de vos espérances.

trésor mais vous devez trouver Yelinda dans le marais de Gorlab pour obtenir la clef.

Cherchez Rugg, il erre dans la ville. C'est le seul survivant du massacre. Il vous dit que Yelinda a perdu son pendentif dans la salle du trône. Allez le chercher puis quittez Fawn. Appelez le chien de Doskar pour retrouver la trace de Yelinda grâce à son pendentif. Il vous conduit dans le marais.

Yelinda a été écorchée vive par lolo. Elle vous demande la brosse de la beauté que Columna lui a volé. Donnez-le lui, elle vous offre la clef de la salle au trésor. Un moine arrive pour s'occuper d'elle.

Retournez à Fawn et trouvez une petite pièce dans l'angle sud-est de la salle du trône. Allez vers le nord à travers un mur illusoire. Vous descendez un escalier pour découvrir la salle au trésor. Ouvrez la grille avec la clef de Yelinda. Dans un des coffres, vous voyez enfin l'armure-serpent (avec également un arc de l'Infini et un grand nombre de biens magiques et précieux). Pendant que vous êtes

dans le coin, allez à la maison à l'ouest, dans la forêt (77 sud, 28 ouest). Ouvrez-la avec la clef de la tombe de Gannt. Je vous laisse découvrir la suite.

TROUVER SSIITHNOS

Allez au temple de la tolérance et discutez à nouveau avec Ssiths. Il vous apprend où repose son maître et accepte d'aller au temple de l'enthousiasme malgré son grand âge. Acceptez qu'il se joigne à vous et dirigez-vous vers la porte-serpent. Des que Ssiths met un pas dehors, son corps se décompose et il tombe en poussière. Il vous dit, avant de mourir, de prendre la pierre-serpent qu'il possède et que Ssithnos se trouve dans le jardin du temple de l'enthousiasme.

Prenez l'œil de serpent bleu et allez au temple de l'enthousiasme. Le corps de Ssithnos repose dans l'angle nord-est du jardin près de la porte-serpent. Jetez le sort d'invocation de l'ombre. Le grand hiérophant du chaos vous dit comment achever l'unité du serpent du chaos. Il vous raconte les mêmes choses que si vous rencontrez son fantôme dans la maison en ruines, sur l'île principale, et vous donne le même parchemin. Il mentionne une force inconnue dont vous avez besoin pour parfaire la cérémonie puis disparaît dans les limbes.

LE SACRIFICE

Allez à l'île des moines et parlez à Xenka. Elle doit avoir le mot clef "sacrifice". Questionnez-la à ce sujet : elle vous dit que le déséquilibre de la balance est allé trop loin et que seul un sacrifice peut permettre de ramener les choses à la normale. Vous êtes désigné volontaire.

Allez au crématorium, à Monitor. Montez sur le four crématoire et poussez le levier. Dupre intervient et se sacrifie à votre place. Prenez ses cendres et récupérez les affaires dont vous avez besoin.

Retournez à l'île des moines discuter avec Xenka. Elle vous dit d'apporter les cendres du défunt à la chapelle du chaos sous Skullcrusher. Questionnez-la à propos de votre tâche finale. Elle vous donne une épée ophidienne en or et vous dit d'aller sur l'île du soleil levant au temple de la balance. Passez prendre Gwenno à la bibliothèque.

L'UNITÉ DU SERPENT DU CHAOS

Allez à la cité du chaos. Si vous n'avez pas encore fait exploser la double porte au nord, dans l'entrée du temple, faites-le. Allez dans l'angle nord-est et descendez les escaliers vers le premier sous-sol. Allez à l'angle sud-est et

descendez au deuxième sous-sol. Allez à l'angle sud-ouest et montez deux niveaux.

Suivez le couloir vers le sud-ouest jusqu'à ce que vous trouviez une double porte en or. Ouvrez-la ; bienvenue dans la grande chapelle du chaos. Examinez le mur du fond et ouvrez le passage secret. Vous arriverez dans le sanctuaire de la chapelle.

Suivez les instructions de Salthos pour accomplir la cérémonie. Mettez le serpent de pierre noire du chaos dans son emplacement sur la table et le mur des lumières s'ouvre. Posez chaque fléau (contenus dans les prismes) sur son piédestal (folie sur émotion, débâche sur enthousiasme et anarchie sur tolérance). Chacun d'eux disparaît dans des flammes. Pour finir, placez les candélabres de Dupre sur le quatrième piédestal. Il y a une grande explosion puis Dupre vous parle. Il dit que son esprit est maintenant un avec celui du serpent du chaos. Il vous demande de vite rejoindre le temple de la balance. Xenka peut éventuellement apparaître pour dire la même chose. Prenez le serpent de pierre noire du chaos. Retournez à la porte-serpent.

TEMPLE DE LA BALANCE

Prenez le dernier chemin, au nord, de la porte-serpent centrale pour vous rendre au temple de la balance. Descendez de la porte-serpent et lisez le livre. Prenez les deux serpents rouges et les deux serpents bleus dans les angles de la pièce. Mettez un serpent rouge (chaos) et un bleu (ordre) sur les plateaux au nord et au sud. Six symboles des vertus de l'ordre et du chaos apparaissent sur les six piédestaux bleus et rouges. Les portes se déverrouillent. Prenez les six symboles et sortez.

Allez à l'ouest par un chemin rocailloux. Vous trouvez un livre qui vous explique comment équilibrer les vertus de l'ordre et du chaos. Cela marche ainsi :

la tolérance (les chaînes)
équilibre l'éthique (la torche)
l'émotion (le cœur)
équilibre la logique (le boulier)
l'enthousiasme (la rose)
équilibre la discipline (la dague).

Visitez les lieux jusqu'à ce que vous ayez trouvé les six chapelles des vertus. A chaque fois que vous en trouvez une, laissez-y le symbole de la vertu opposée. Si l'opération est bien effectuée, de petites étoiles apparaissent sur le piédestal et l'avalot dit "that did it". Si vous vous êtes trompés, un éclair apparaît et vous pouvez être attaqué. Quand vous avez terminé,

un livre apparaît sur le piédestal. Il vous indique que vous devez vous placer entre les piliers et lire le passage.

Note : si vous continuez, vous ne pourrez plus faire machine arrière. Il est donc temps de vérifier votre inventaire. Vous devez avoir : trois serpents de pierre noire, la couronne, l'armure, le bâton, l'anneau, le collier et les boucles d'oreille de serpent ainsi que l'œil du serpent du chaos.

Retournez vers la porte-serpent, placez-vous, au nord, entre les piliers. Lisez le livre et traversez le pont de glace qui apparaît au nord. Arrêtez-vous entre les deux piliers suivants et répétez l'opération (cette fois-ci, c'est un pont de feu qui apparaît). Ouvrez les grandes portes en bois.

Il y a un piédestal rouge avec une pancarte disant "symbol of chaos" et un bleu avec une pancarte indiquant "symbol of order". Pour obtenir les objets de ces



Ducre se sacrifie pour vous. Il n'est peut-être pas utile de s'encombrer de ses affaires car l'issue est proche et les combats en perspective sont rares.

piédestaux, allez dans la pièce complètement à l'ouest. Prenez la clef verte sur la table. Jetez un sort de dissipation de champ de force sur le coffre et ouvrez-le avec la clef verte. Vous trouvez un arc de l'infini, des parchemins magiques et un livre. Lisez le livre, il vous dit comment faire pour ouvrir les portes en or.

Allez dans la pièce la plus à l'est et



Regardez bien l'image et cherchez ce qui cloche. Pour résoudre le mystère de la force, il faut taper pour lancer le jeu. SERPENT À L'EST ou feu de SERPENT. Ensuite, pendant le jeu, appuyez sur F2 ou F3.

ouvrez le coffre avec la clef verte. Prenez une chandelle de serpent et retournez à l'ouest dans la salle de l'autel de glace. Il y a un piédestal mentionnant que le feu

équilibre la glace. Mettez la chandelle de serpent sur le piédestal et le mur de glace fond, laissant de gros morceaux de glace. Prenez-en un, avancez et prenez la gemme de glace. Retournez à l'est dans la salle de l'autel de feu. Mettez le morceau de glace sur le piédestal rouge. Un chemin noir apparaît sur la lave. Avancez pour prendre la gemme de feu.

Allez aux portes en or et mettez la gemme de glace sur le piédestal bleu et la gemme de feu sur le piédestal rouge. Les portes en or s'ouvrent.

Vous trouvez ensuite un piédestal disant que vous devez placer ici des cubes de l'ordre et du chaos.

Des portes en bois vous empêchent de continuer. Pour obtenir les cubes, il vous faut suivre un petit labyrinthe de boutons et de téléporteurs.

(Montez les escaliers sur la gauche et appuyez sur le bouton de droite. Descendez et passez le mur illusoire sous l'escalier. Appuyez sur le bouton, passez la porte et lancez le sort de télékinésie sur le bouton de la pièce suivante.

Dans la pièce précédente, prenez le téléporteur de droite. Passez la porte au nord et appuyez sur le bouton. Dans la salle, au sud, prenez le téléporteur de gauche.

Sortez par le mur illusoire, montez les escaliers et appuyez sur le bouton de gauche. Passez deux portes vers le sud et ouvrez le coffre de gauche.

Prenez la clef. Utilisez le sort de télékinésie sur le bouton de la pièce la plus au sud. Descendez, passez le mur illusoire et prenez le téléporteur de droite. Ouvrez la porte du fond avec la clef et descendez les escaliers. Passez la première porte et jetez un sort de destruction de piège sur le coffre. Prenez la clef.

Remontez et, dans la salle au sud, prenez le téléporteur de gauche. Ouvrez la porte du fond avec la clef que vous venez de trouver. Prenez deux cubes de glace, jetez un sort de destruction de piège sur le coffre et prenez la troisième clef. Au nord, prenez le téléporteur de droite. Descendez les escaliers au nord et ouvrez la porte du fond avec la troisième clef. Prenez deux cubes de feu et revenez par le téléporteur puis à travers le mur illusoire.

Posez les deux cubes de glace et les deux cubes de feu sur le piédestal. Un pont apparaît. Mettez l'armure-serpent, la couronne et le bâton. Allez sur l'avant dernière marche du pont et prenez le parchemin. Il vous dit



Vous désirez rencontrer quelqu'un en particulier ? Allez aux coordonnées (100, 50) décimales.

qu'il vous faut maintenant franchir le dernier pas.

Montez sur la dernière marche ; vous êtes téléporté dans un nouvel endroit. Le serpent de la Terre vous dit de poser l'armure, la couronne et le bâton sur l'autel. Allez au nord, montez les marches et placez les trois reliques sur la table en or.

Vous apprenez que vous êtes en équilibre et digne de porter les emblèmes du grand hiérophant. L'œil de serpent de l'équilibre est maintenant dans votre inventaire. Les portes en bois sont ouvertes. Vous êtes téléporté auprès de vos compagnons. Vous pouvez remettre votre armure et reprendre votre arme.

Passez les portes en bois. Il y a des parchemins magiques et un arc de l'infini sur le côté gauche de la pièce. Dès que vous passez les marches en pierre du centre, le serpent de l'ordre vous envoie un groupe de créatures de la glace. Quand vous les avez tuées, jetez votre arme et prenez l'épée ohridienne que vous a donné Xenka.

Allez au nord et posez les trois serpents de pierre noire dans leurs emplacements. Votre personnage avance et ouvre le mur des lumières. Placez l'œil du serpent du chaos et de l'ordre sur l'autel devant la statue du serpent de la Terre. Le serpent vous ordonne de le tuer avec l'épée-serpent. Détruisez la statue avec votre arme. La suite... dans Ultima VIII dès février !

Fangor, l'Ent



Si vous avez besoin de vous équiper, le perso que ceci devrait suffire.

Bienvenue à bord du dernier Forum de Tilt ! Il aura fallu attendre la fin pour recevoir enfin des photos sympas de quelques-uns d'entre vous. Il était temps ! J'aurais bien envie de jouer les "Jean-Claude Bourret sauve La Cinq" et de vous demander d'envoyer un tas de chèques à mon nom pour financer ma fuite au Venezuela, mais je préfère rester dans l'honnêteté (j'accepte tout de même le liquide et les tickets restaurant). Dur, dur de vous quitter sans avoir le temps de profiter lâchement une dernière fois de cette rubrique pour crier à la face du monde mon indéfectible haine à l'égard de Jordy, d'Alain Prost, des endives au jambon, de l'émission "Mystères", des hooligans ou bien encore des équations du second degré à deux inconnues (NDLR : même si ces inconnues ressemblent à Julia Roberts ?) ! Quoi qu'il en soit, je suis ravi d'avoir passé ces quelques mois avec vous, succédant ainsi à notre Jean-Loup Jovanovic national, auquel je tiens à rendre ici un hommage vibrant (fonctionne avec des piles R9 de 1,5 Volt). Allez tiens, je vais vous gâter : pour la dernière, vous aurez droit à quelques lettres qu'on aurait hésité à passer en temps normal ! Voilà, notre magazine va bientôt fermer ses portes, nous invitons notre aimable clientèle à se diriger vers les caisses... Bonne année, soyez sages et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Marc Lacombe

RETOUR VERS LE FOUTOIR



Salut les gars. Je suis un futur nouvel ancien abonné (je sais, c'est un peu compliqué). En fait, après être passé par d'autres revues, je reviens fidèle au poste avec quelques remarques et questions (attendez, c'est même encore plus compliqué puisque, du coup, tu deviens un ex-futur nouvel ancien abonné !). Ce serait sympa si vous pouviez passer ma lettre, car j'ai fait un effort pour vous envoyer une zoulie photo. Les pages indiquées font référence à TILT n°118.

- 1) Tout d'abord, je ne comprends pas. Dans une pub pour Starlord (p.13), il est dit que le jeu sortira sur PC et Amiga. Or, dans le test (encadré p.160), vous dites qu'il n'est prévu que pour PC.
 - 2) Ensuite, dans votre Trombino-scope, ne pourriez-vous pas indiquer clairement le type de jeu préféré de tous vos testeurs ? J'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé Noëlle Béronie.
 - 3) Vous ne trouvez pas qu'écrire en rouge sur du noir (cf p.16), c'est quasiment illisible, surtout lorsqu'on feuillette TILT dans une crypte seulement éclairée par la lueur d'une bougie vacillante et sans arrêt menacé par le spectre du rédacteur en chef ? (Ah, toi aussi ?)
 - 4) Une question maintenant : j'ai l'intention de me racheter un CD-ROM pour mon Amiga 1200. Est-ce que vous allez tester des jeux sur CD-32, ce qui avancera à peu près au même ?
 - 5) J'ai plein d'originaux pour Amiga (une vingtaine). Ils m'embombent. Vous savez pas à qui je pourrais les vendre (même à bas prix) ?
 - 6) Qu'est-ce que vous me conseillez comme imprimante à bulle d'encre ? Rapport qualité prix ? C'est quoi la différence avec une jet d'encre ?
- Merci à toute la rédaction. Tilt est "étail", mon gars, "étail" ! J'vraiment un journal sympa au look d'enfer maintenant. Continuez dans cette voie.
Julien Pham, dit "Spader".



Bravo pour la photo, on se croirait dans Lawrence d'Arabie ! Doguy me fait remarquer qu'il a chéz lui exactement la même daque que toi. Simple coïncidence ? J'en doute...

- 1) Ferais-tu partie de la même secte d'adorateurs sataniques que notre rédac chef préféré ? Au moment où nous avons eu Starlord entre les mains, Microscope ne prévoyait pas de version Amiga mais, depuis, les choses ont peut-être changé. Les fans de l'Amiga devront malheureusement patienter puisque la version PC sortira elle-même un peu en retard.
- 2) Par manque de place, il est difficile de caser tous les testeurs dans le trombino-scope. C'est pourquoi tu n'as pas trouvé Noëlle dans le numéro 118. Elle était par contre dans le numéro 117 (ainsi que dans le numéro 119, déguisée en extra-terrestre).
- 3) Ce n'est pas pour rendre hommage à l'impérissable chef d'œuvre de Jeanne Mass "En rouge et noir" que nous avons décidé de publier le texte d'Ultima VIII en rouge sur fond noir, mais simplement parce qu'on trouvait ça très joli !
- 4) L'Amiga CD-32 étant très nettement positionné sur le marché des consoles plutôt que sur celui des micros, on se demandait justement si on allait en parler ou pas. Maintenant au moins, c'est clair, on va les tester... chez nous ! Et personne ne la saura jamais !
- 5) Je connais un type à Dijon... Jean-Pierre Bernuchon. L'achète n'importe quoi (je lui ai même refourni mon ZX-81 et ma mobylette !). Bon, sans rire, le mieux est de passer une petite annonce dans un magazine spécialisé... Plus chez nous malheureusement !

- 6) Je suis allé demander conseil à Serge, notre spécialiste maison, qui m'a dit en gros : "Une imprimante à bulles d'encre projette l'encre sur le papier en la faisant chauffer. Une imprimante à jet d'encre projette l'encre avec un machin qui vibre... Et si tu ne sais pas ce que c'est qu'un machin qui vibre, demande à ta soeur, elle doit savoir ! Ouarf ! Ouarf !... Ah bravo ! Le niveau de la vanne ! Lamentable ! Ceci dit, pour répondre à ta question, tu devrais trouver ton bonheur dans la série des BJ de Canon (une gamme d'imprimantes fiables qui coûtent entre 1 500 et 4 000 francs).



UNE NOUVELLE ABONNÉ !

Monsieur,
Malgré mes 57 ans, j'ai réussi les sept premiers niveaux de Dune 2. Je m'engage sur l'honneur à me réabonner si vous m'envoyez une aide valable pour le niveau 8 : rien à faire contre les missiles qui détruisent la base. Si j'en fais une autre, je n'ai plus d'argent. Aucune aide ne m'a été donnée par 36-15 Tilt. Merci de votre compréhension. Je ne dors plus.
Suzanne Fournier

Écoutez Suzanne, entre nous, ne le répétez à personne, ce n'est peut-être pas une très bonne idée de s'abonner en ce moment... Je vais quand même vous filer un coup de main pour Dune 2, vous l'avez bien mérité. Les missiles tombent aléatoirement autour de votre base ou sur celle-ci. Pour passer au niveau suivant, effectuez des sauvages à chaque fois que les missiles tombent loin de votre base. Si l'un d'entre eux touche la base, reprenez la sauvegarde précédente. D'accord, certains appellent ça tricher, mais c'est à peu près la seule façon de s'en sortir vivant. Voilà, vous devriez pouvoir dormir maintenant !

GALE FORCE JEUX

GAMME PC - 3.5" TTC		GAMME PC - 3.5" TTC		GAMME PC - 3.5" TTC		GAMME PC - CD TTC	
1869	335	In Extremis	N.C.	Terminator 2	N.C.	Quest and Fun	N.C.
Aces of Pacific	312	Inca 2	N.C.	Terminator 2029	N.C.	Rainy Forest	316
Acces Over Europe	321	Incredible Machine VF	268	Terror of the Deep	N.C.	Rabel Assault	N.C.
Airbus A320	330	Ishar 2	244	The Challenger	N.C.	Ringworld	273
Alone in the Dark	340	Jack the Ripper	N.C.	Theatre of Death	N.C.	Secret of Monkey Island I	319
Animation Workshop	N.C.	Jordan in Flight	287	Tornado	326	Sherlock Holmes III	565
Archon 93	N.C.	King Quest 6	300	Trolls	255	Shuttle	393
Arena	N.C.	Krusty Fun House	N.C.	Ultima 8	N.C.	Space Quest 4	404
Arme Fatale 3	203	Landes of Lore VF	316	Ultima VII VF	248	Spirit of Excalibur	303
B-Wing	N.C.	Laura Bow 2 VF	287	Willy Beamish VF	336	Star Trek	N.C.
Batman Returns	316	Las Enfants du Silence	229	Wing Com 2 VF	248	Stellar 7	395
Battle Isle	303	Las Maitres de l'Aventure	252	Wizardry VII VF	N.C.	Strike Commander	N.C.
Battle of Time	N.C.	Las Mansley - Lost in LA	255	X-Wing	354	Supremacy	303
Battlechess 4000	252	L'Élî Divil	N.C.	Xenobots	259	The Patriotian	N.C.
Bloodnet	N.C.	Loom VF	273	GAMME PC - CD TTC			
Brutal Sports Football	N.C.	Lost Viking	273	7th Guest	522	Ultima Underworld 1 + 2	328
Buzz Aldrin	328	LS Larry VI	N.C.	Bat 2	N.C.	Vivaldi	273
Campaign 2	N.C.	Lucas Evasion	N.C.	Battle Chess enhanced	428	Volcano	252
Carlos	N.C.	Maelstrom	N.C.	Battle of Time	N.C.	Wild Places	300
Chess Maniac	449	Mig 29	236	Chessmaster Pro MPC	364	Wonderland	303
Civilization VF	303	Might and Magic 4 VF	287	Cinematica	572	World of Xeen	N.C.
Comanche Mission 2	N.C.	Might and Magic 5	279	Curse of Enchantia	227	World View	300
Commanche	332	Morph	N.C.	Day of the Tentacle	361	Wrath of the Demon	328
Complete Chess 2	N.C.	Mortal Kombat	N.C.	Deep Voyage	316	GAMME SON TTC	
Cyberspace	N.C.	Perfect General	361	Dinosaur Adventure	449	SoundBlaster 2	549
Darkseed VF	378	Pinball Windows	361	Dracula	N.C.	SoundBlaster Pro	814
Darksun V.F.	N.C.	Police Quest III	353	Dragon Tales	N.C.	SoundBlaster 16 Basic	1135
Day of the Tentacle	361	Police Quest IV	N.C.	Dune VF	356	SoundBlaster 16 MultiCD	1414
Detroit	N.C.	Populous 2	287	Eye of Beholder III	319	SoundBlaster 16 ASP	1693
Dogfight	243	Prehistorik 2	233	Freddy Pharkas	321	CDROM Smp1 vts +7G	1414
Dune 2 VF	287	Prince of Persia 2	276	Gabriel Knight	N.C.	CDROM Dble vts	N.C.
El Fish	258	Privateer	350	Goblins III	N.C.	AGREE	
Eric the Unready	249	Quest for Glory 3 VF	282	Golden 7	N.C.	Compaq	N.C.
Evidence	N.C.	Rally	N.C.	Guinness Disc Record 92	363	Hewlett Packard	N.C.
Eye of the Beholder III	307	Realms of Darkness	N.C.	Gunship / Midwinter	389	Microsoft	N.C.
F-14 Fleet Cder	N.C.	Return of the Phantom	303	Inca	385	MS Flight Simulator 5 plus tous les derniers scenarios N.C.	
F-15 Strike Eagle III	351	Rick Dangerous II	203	Inca 2	N.C.	<i>Plus les derniers jeux directe des J.A.U.</i>	
F1 Grand Prix	287	Robinson Requiem	N.C.	Iron Helix	N.C.	NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE AVEC PLUS DE 800 PRODUITS PC.	
Falcon 3.0	301	Sabre Team	N.C.	Jack the Ripper	N.C.		
Fields of Glory	303	Sam & Max	N.C.	Jazz: A Multimedia History	714		
Fighter Bomber	N.C.	Sea Wolf	N.C.	King Quest 6	449		
Flashback	243	Sensible Soccer	213	Koshan Conspiracy	N.C.		
Flight Sim Toolkit Win	N.C.	Shadow Caster	N.C.	Kyrandia	369		
Freddy Pharkas VF	280	Space Hulk	289	Laura Bow II	449		
Gabriel Knight	N.C.	Space Quest 5 VF	282	Lawnmower Man	N.C.		
Global Domination	N.C.	Star Reach	N.C.	Lemmings Oh No	N.C.		
Goblins 2	259	Star Trek II	N.C.	Loom	446		
Great Courts 2	N.C.	Street Fighter 2	212	Lost in Time	N.C.		
Guy Roux Manager	300	Strike Commander	296	Majestic Places MPC	361		
Harrier Jump Jet	301	Strike Squad	N.C.	Megarace	N.C.		
Hired Guns	N.C.	Stunt Island	404	Mixed up Mother Goose	388		
History Line	361	Subwar 2050	N.C.	Motor Stars	449		
Imperial Pursuit	194	Syndicate	328	Mozart	273		

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO

Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	QTE	PRIX	MONTANT
		Port	30
		Total TTC	

T112

Nom:

Prenom:

Adresse:

Ville:

Code Postal:

Telephone:

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa

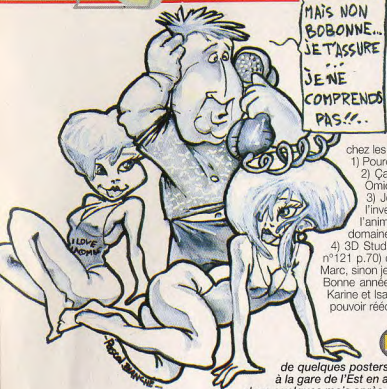
Numero Visa:

Date Expir.:

(Tous les prix sont TTC. Port: 30Fr par commande.)

Signature Obligatoire:

PATRIIIIIIIICK !



Bonjour mon chéri
J'ai 26 ans, je me prénomme Laurence, je te trouve avec 3 copines super beau mec, rigolo, et je trouve tes critiques sur Jordy et les autres (Hélène par exemple) très viables. Enfin un journaliste qui bosse bien, puis j'arrête ici les compliments sinon ça va être une vraie déclaration d'amour, très tendre et chaude à la fois (V'la autre chose... C'est ma copine qui va être contente !).

Je te prouve ainsi que toutes les nanas n'entrent pas en guerre contre toi via la phrase "tous bons, tous cons", ça prouve aussi que tu provoques des ravages de séduction chez les femmes (moi par exemple). Questions :

- 1) Pourquoi y'a pas le Tilt d'or du meilleur journaliste de la rédaction ?
- 2) Ça fait 3 ans que j'ai un Atari STE, j'ai juste le volume des références pour mon langage Omicron, total que peux rien faire avec cette m...e, puis c'est valable ou pas comme langage ?
- 3) Je te plante le décor mon petit Marc. Je pipe que ça dalle en informatique, en amour c'est l'inverse (houla ! C'est une proposition ça?), mais bon, j'aimerais énormément pouvoir faire de l'animation sans prendre des cours. Est-ce qu'un logiciel existe pour une personne nule en ce domaine, enfin je parle d'un logiciel animation / programmation, quitte à changer de bécanne.
- 4) 3D Studio c'est dur à s'en servir... A première vue non puisqu'il y a un mioche de 15 ans (Tilt n°121 p.70) qu'à fait une super demo. Alors moi j'en ai 26, ça devrait être bon fait gaffe à ta réponse Marc, sinon je divorce, pas de réponse style "à 15 ans, un mec c'est plus dégoûté qu'une fille de 26". Bonne année à tout le monde, grosses bisex à tout l'équipe de Tilt de la part de Laurence, Sonia, Karine et Isabelle, puis toi Marc, ne mange pas trop de Nutella. A la prochaine , si jamais j'ai le droit de pouvoir réécrire (ben non du coup, dommage !). Bisous pour Marc. Laurence

R Et la photo ? On n'a pas mis sa photo ? Et les mensurations ? Qu'est-ce que c'est que ce fan club qui manque à tous ses devoirs ! Bon, il doit me rester quelques photos dédiées dans un tiroir, je vous les envoie accompagnées de quelques posters riens. Vous pouvez aussi vous abonner à "Marc Magazine", que je compte vendre à la gare de l'Est en alternance avec "Macradam Journal", histoire de compléter le R.M.I. que je touchais

quelques mois après l'arrêt de Tilt.

- 1) Un Tilt d'or du meilleur journaliste de la rédaction ne servirait pas à grand chose (d'autant que c'est moi qui l'aurais à chaque fois !) et puis franchement, ici, on apprécie que moyennement l'idée d'une récompense dans le genre "Empaillé du mois" comme chez Mc Donald.
- 2) Le langage dont tu parles n'est pas le plus mauvais, mais il est très peu utilisé, à part en Allemagne (mais ces gens-là ne sont pas comme nous ! Signé : Jean-Marie). Si tu veux te lancer dans la programmation sur ST, je te conseillerais plutôt le GFA Basic ou, si tu veux uniquement programmer des jeux, le STOS (qui te facilitera la tâche).
- 3) Difficile de faire de l'animation sur ton ST. Il va sans doute te falloir changer de machine. Sur Amiga ou sur PC, Deluxe Paint IV propose quelques fonctions d'animations qui devraient te permettre de t'initier aux joies du dessin animé. Si tu veux aller plus loin, Disney Animation Studio met à ta disposition des techniques semblables à celles utilisées par les dessinateurs de chez Disney et est assez facile d'emploi.
- 4) 3D Studio est aujourd'hui très répandu, mais s'agissait au départ d'une application plutôt professionnelle et donc assez complexe. Les résultats obtenus sont spectaculaires, mais la maîtrise parfaite du logiciel requiert énormément de travail. Avec un peu de patience, et malgré ton lourd handicap (mon dieu, mais c'est une fille !) tu devrais rapidement arriver à faire aussi bien que Thierry Proto !

(NDLR : nous vous annonçons la création du MALAPRIS - Mouvement Anti Lacombe Agissant Pour Réparer l'Injustice Sexuelle - qui se donne pour but de faire cesser les ravages produits par Marc dans le lectorat féminin de Tilt. Son arme ? Une photo de ML en porte-jarretelles à la sortie d'une école. Son slogan : "Lacombe, tu ne seras pas un autre Michael Jackson").

MICHEL, MAITRE DU MONDE

T Votre revue m'a permis de découvrir des jeux comme Dune II, Genesis, Civilization... Comme vous l'avez compris, j'aime la stratégie. Voici mon problème. Je possède un Amiga 500 avec une extension de 512 Ko. J'aimerais savoir ce que je peux faire pour le rendre plus puissant et utiliser au mieux ces jeux qui, parfois, sont très lents sur ma pauvre petite machine. Je m'en remet à vous car les vendeurs n'ont pas le temps de s'intéresser à mes questions ou, pire, quand ils me répondent, ils vont si vite que je n'y comprend rien. Ah, oui, je précise que je suis un néophyte en matière d'informatique et mon grand âge ne me permet plus d'apprendre (à vrai dire je n'en ai pas vraiment envie). Toujours est-il qu'à 26 ans, j'ai toujours envie d'être le maître du monde. Je sais, ma question doit vous paraître un peu simplette, mais il me faut une réponse. D'ailleurs, à votre place, je me ferais bien voir par ma personne car j'aurais besoin de conseillers quand je serais grand empereur de l'univers. Je vais laisser, merci d'avance ! Michel Schwartzrig

R Cher maître du monde, vous tombez bien, je cherche du boulot... Je vais donc me faire un plaisir de répondre humblement à vos interrogation métaphysiques. Il existe bien des cartes accélératrices qui vous permettraient d'améliorer nettement les performances de votre Amiga 500, mais elles coûtent presque aussi cher qu'un Amiga 1200 tout neuf. Je vous conseillerais donc respectueusement l'achat d'un Amiga 1200, si vous pouvez vous le permettre.

Marc, votre dévoué serviteur

ENCORE UN MACHO ?

T Salut à toute l'équipe de Tilt ! Au fait, pourquoi ce nom ? Je vous écris pour vous faire part de quelques observations et vous poser quelques questions (tiens, ça rime, je devrais me mettre à la poésie). Trêve de plaisanteries, commençons :

Tout d'abord je voudrais répondre à R.R. (n°118), qui vous reprochait de coller vos portraits dans les Previews, moi je ne suis pas contre, mais ayez au moins l'obligeance de nous éviter des nausées en nous montrant vos grimaces (ce ne sont pas des grimaces, ce sont nos véritables têtes !). Vous pourriez mettre des caricatures comme celle du n°117 (p.4). Je voudrais aussi dire de ne plus vous laisser marcher sur les pieds par ces femelles enragées qui nous em...bêtent avec leur machine à la c... Bon, j'arrête parce que je vais encore vous attirer des problèmes avec mes blagues foireuses (mon, non, tu peux y aller ! On ne risque plus rien maintenant !). Maintenant, pour les tests, pourquoi ne pas passer en revue toute l'équipe quand vous testez un jeu et établir un "pou" ou "contre" en mettant le nombre de personnes dans chaque catégorie suivant leur avis ?

- Bon, venons-en aux questions
- 1) Pour quand Goblin 3 est-il prévu (oui, je suis bigleux ou les dates de sortie étaient absentes dans la Preview du n°118)
 - 2) A votre avis, quel est le meilleur défouleur sur PC ?
 - 3) Flashback sera-t-il suivi d'une suite ?
 - 4) Où sont passés Dark Sun, Blastar et Starfighter Ace ? Doguy aurait-il mangé les disquettes au cours d'une dinofrastrage ague ?
 - 5) Pourquoi ne pas avoir testé Syndicate et Imperial Pursuit et avoir donné les solutions aussi tôt ?
 - 6) Quel est, à l'heure actuelle, le meilleur choix à faire si on veut acheter un ordinateur ?
 - 7) A quel sert le Trombinoscope ? Franchement, est-ce qu'on raconte notre vie et nos exploits informatiques ?

Merci d'avoir eu le courage de lire ma lettre, malgré les fêtes d'autographe et la bave (ta lettre était effectivement couverte de trucs visqueux), je devais avoir une crise d'épilepsie quand je l'ai écrite (ah, bon, si c'est ça on te pardonne !).

Rafaël dit "Heavy Metal Man"

PS : J'ai pensé à la photo !

ENVOYEZ MOI LA DISQUETTE !



Je désirerais que vous m'envoyez la disquette Qwak sur Amiga.
Je vous en remercie.



Bien sûr mon garçon, pas de problèmes ! Mais si tu ne mets ni ton nom, ni ton adresse, on va avoir du mal à t'envoyer une disquette.

Notre seul indice pour te retrouver est un tampon sur l'enveloppe de ta lettre : "Autun, ville d'art et d'histoire, Saône et Loire". Bon, qu'est-ce qu'on fait ? On envoie une disquette de Qwak à tous les habitants d'Autun (NDLR : les Autistes ?) ? On rigole, mais ce gaffard n'est pas le seul à nous écrire sans indiquer d'adresse pour la réponse. Ça aurait pu servir d'exemple pour les autres, mais vu les circonstances, c'est raté !

BONNE ANNEE !

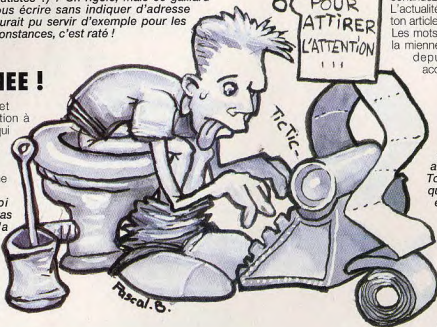


Bonne année et bonne continuation à l'équipe de Tilt, qui produit depuis plus de 10 ans un magazine super.

Christophe



Mais tais-toi Christophe, tu vas nous porter la poisse ! Non, sans rire, merci quand même ! On aurait bien continué dix ans de plus, mais des types armés de caulettes en ont décidé autrement...



LETTRE HYGIENIQUE

(Note : Cette lettre a été tapée à la machine sur une feuille de papier hygiénique)



Cher Tilt,
Je t'écris pour te dire que j'adore ton journal, d'ailleurs, j'ai utilisé ton papier. L'humour de tes journalistes est digne de Roucas et Bézu réunis (Argh, non, pas ça, c'est trop dur !), continuez.

L'actualité est toujours très bien suivie (bravo pour ton article du ZX-81 du mois dernier). Les mots me manquent pour décrire la joie qui est la mienne (et certainement celle d'autres lecteurs depuis toutes ces années où Tilt nous accompagne).

Dijon, le 09/11/93

Laurent Guignard



Merci Laurent pour cette missive qui a au moins le mérite d'être originale ! Ici, on se demande comment tu as réussi un exploit pareil parce que la feuille de PQ avait une forte tendance à se déchirer. Tout ça pour vous dire qu'on ne reçoit pas que des lettres bourrées de compliments et de flatteries. Certains ne sont pas contents et le font savoir de façon parfois marrante, comme Laurent, qui a en plus le courage de signer (tant pis pour lui ! Les représailles seront terribles !). Nous traiter de Bézu, c'est vraiment la pire insulte que tu puisses nous faire et je suis très très peiné (snif !). Doguy, lui, trouve que se faire traiter de Roucas, c'est encore pire. Ça se discute !



Salut Rafaël !

Merci pour la photo et pour tes questions. Tu t'en doutes, le nom de Tilt fait référence aux flippers. En effet, au tout début (le premier numéro date d'octobre 1982 !), les micros n'existaient pas et Tilt parlait uniquement de flippers, de jeux d'arcade, de jeux à cristaux liquides et de jeux d'échecs électroniques. Tout ça ne nous rajeunit pas ! Tes questions maintenant...

- 1) Bonne nouvelle : Goblin 3 est déjà sorti et il est très bien !
- 2) Personnellement, j'avoue que j'ai un petit faible pour des jeux comme Spear of Destiny ou In Extremis, qu'on ne peut trouver que sur PC et qui te permettent de cavalier dans de sombres colliers en massacrant tout ce qui bouge. Côté castagne pure et dure, Mortal Kombat est de loin le jeu de baston le plus réussi sur PC.
- 3) Les programmeurs de chez Delphine ont effectivement prévu de donner une suite à l'excellent Flashback, mais pour le moment nous n'avons encore rien vu de concret.
- 4) Dark Sun et Blaster sont déjà sortis (ils ont été testés dans le numéro 119 et ont obtenu respectivement 90% et 76%). Starfighter Ace a quant à lui été retardé. Il était question d'une version sur consoles dont on est depuis sans nouvelles, mais Doguy n'y est pour rien.
- 5) Syndicate et Imperial Pursuit arrivés trop tard pour notre bouclage. Plutôt que de les tester un mois après les autres jeux, on a préféré vous donner directement la solution et quelques aides de jeu, ce qui sous-entend clairement que ces deux soft étaient loin d'être mauvais et auraient obtenu des notes de plus de 80 % s'ils avaient été testés.
- 6) Tout dépend de tes goûts et surtout de tes moyens... Un Amiga 1200 te permettra de jouer, de faire du dessin et de la musique pour moins de 3 000 francs, alors qu'un PC convenable (486 DX 33 Mhz avec carte sonore, etc.) te coûtera un peu plus de 10 000 francs. Tu pourras trouver plus de détails dans notre numéro "Guide de Noël des jeux sur micros".
- 7) Le Trombinoscope a été créé pour vous permettre de mieux connaître les goûts de chaque testeur, ce qui peut vous aider à choisir parmi les jeux testés ceux qui correspondent le mieux à vos propres goûts. Et puis une tronche (surtout grainéennes comme les nôtres !) est plus évocatrice qu'une simple signature.

100 CONSOLES et JEUX VIDEOS À GAGNER !

Spécial Fêtes

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar



C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Amiga CD32, 3DO, Néo-Géo



Et chaque jour,
gagne des **jeux vidéo**
sur le **3615 7 SUR 7**

MEPCOM
2 1/4" une minute

CODE BONUS : 122

VENTES

AMIGA

Vds 1000 à bas prix 412004500. **JIMMY BROUQUE**, 5, av. Jean Moulin, 15880 La Fave-en-Jully. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds pour AS50-1200 le jeu en usité. Liste sur demande. **Gérard CONCISE**, 5, rue d'Alger, Morsuis, 19100 Bervé. Tél. : 05.24.40.40.34

Vds 1000 sur AS50 et 1200. **David ROSELL**, 31, chemin Vieux, 82350 Albias. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds AS200 B + 1084 S + 3000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité tech. en ach. PC faire offre. **Florent LEFORT**, 1, passage Britannicum, 77180 Noisiel. Tél. : (01) 64.80.41.27

Vds 1000 sur AS50 et PC 2 ans symas. **Franc RISTAT**, 24, rue du 11 Novembre, bat. 4, 93330 Neuilly-sur-Mame. Tél. : (01) 43.06.15.53

Vds AS50 + 1 mo + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Mikael BENGIGARD**, 3, bd Jules Peitler, 92210 St-Cloud. Tél. : (01) 47.71.38.14

Vds 1000 sur AS50 et bas prix. **Stéphane CAZABONNE**, 80, rue du 11 Novembre, Pav. 40, 93330 Neuilly-sur-Mame. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix 41200. **Christian FOURNIER**, 28 D, 17, rue E. Delort, 92920 Hellemmes-Lille. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds AS50 + 1 mo + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 + 1084 S + 2000 F 000 GVP 30 + 1500 F éch. 10 PC-2M avec usité de 1989. **Emmanuel DESSENDER**, 202, av. Jean-Bureau, 75019 Paris. Tél. : (01) 42.43.83.32

Vds AS50 2000 B + 2 lect. Amstrad XT 640 les + Drive S⁺ 10, usité, Amos 30 + 3500 F. **Pascal DELIOT**, 7, rue des Vigas, 01419 Ourdan. Tél. : (01) 46.29.91.04

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Olivier CHERBI**, 20, rue Lucien Sampaix, 75015 Paris. Tél. : (01) 46.43.90.17

Vds éch. 10 sur AS50, 6000, 1200, 2000 les cas 1989. 2 Amibian Superchip, 10 p. l. etc. **Fabien GAILLARD**, 5, rue des Rosiers, 69000 Lyon. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds loge org pour Amiga + imprimé 1000 par symas. **Francis BABIK**, 6, bis Jean-Bard, 93270 Sevran. Tél. : (01) 43.85.05.24 ap. 19 h.

Vds 1000 et usité sur Amiga + 1000 par symas. **Farid BELLILI**, 20, place des 4 Vents, 78970 Chanteloup-Vignes. Tél. : (01) 39.70.59.93

Vds en général org pour plusieurs ordinateurs sur Amiga, dilite et base, mais surtout org pour 507 sur 1. **Pascal BALLEZ**, 5, rue Jean-Bard, 92920 Estrie. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds AS200, Street Fighter 2, 150 F. Lord of the Ring, 1200 etc. (résultats avec notice). **Christian COUTELLIER**, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (01) 60.65.52.58

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

MOERENHOUT, 124, place St-Léger, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.61.32

Vds AS50 1 mo + action Réponse 3A + 40 jeu 2700 F. vds 1000 sur Amiga. **Jean-Luc BURCH**, 3, bd Pierre Menard, rés. les Coudrières, 92011, B. 4, 13011 Marseille. Tél. : 01.53.29.21.21

Vds AS50 1500 m² + source + 1000 jeu 2700 F. vds 1000 sur Amiga. **Erwan JEZEUIL**, 12, rue Marthe Motron, Franceville, 78440 Yvelines. Tél. : (01) 39.70.59.12

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Vds 1000 à bas prix sur Amiga. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 06.35.26.40.34

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

300 N°119
p.16
Falcon - Amiga 6000 - PC N°107, p.110
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT N° 87, p. 82

EVENEMENT DU MOIS

3615 Ludovius N°108, p.102
Cartes graphiques N°108, p.112
CDROM N° 98, p. 94
Comparatif Amiga 600 N°103, p.102
Dinos N° 91, p. 84
Jeux de rôles N°105, p.112
Mac face au PC et aux 32 bits N°110, p. 82
Micro Kid's N° 99, p. 90
Monos et caméscopes N° 121, p.30
Origin - hébergement N°102, p. 96
PC N° 92, p. 95
Résultat virtuelle N° 93, p.100 N° 94, p. 93
Té 10 ans N°100, p.116 N°101, p.106
Virus N° 85, p.106

TESTS

1869 N°116, p. 85
A Train N°104, p. 82
Access of the pacific N°105, p. 82
Access Over Europe N°121, p. 78
Adams Family, The N° 99, p. 48
Adventure Tennis N° 121, p.40
Al Gadin N°110, p. 52
Alken Breed 92, special edition N° 121, p. 86
Alken Breed II N° 85, p. 81
Alken Breed III N°121, p.132
Apolya N°102, p. 66
Aquavventura N°114, p. 64
Arabian Nights N°114, p. 75
Atiles of Empire N°107, p. 75
Asterisk N°108, p. 84
ATAC N°108, p. 82
AV-88 Harrier Assault N°114, p. 90
B-17 N°119, p.39
B-Wing N°105, p. 78
Battle Chess 4000 N°112, p. 88
Battle Isle 93 N°116, p. 88
Battle Isle N°101, p. 66
BC Kid N°110, p. 86
Best of the Best, Championship Karate N°119, p.107
Big Run N°102, p. 59
Bill's Tomato game N°110, p. 46
Billard American N°108, p. 86
Biologie N°121, p.16
Bubs of Pely N° 99, p. 82
Buster N°119, p.107
Ego N°117, p.120
Euler N°113, p. 76
Evanes, The N° 95, p. 68

Breaking Campaign 2 N°118, p.130
Cannon Fodder N°121, p.122
Captain Planet N° 94, p.66
Car and driver N°109, p.78
Castles N° 99, p.49
Castle of Dr. Brain N° 98, p.55
Castle 2, Siège & Conquest N°110, p.54
Castles N°102, p.70
Castle Legends N° 85, p.76
Chaos Engine N°111, p.44
Chariot Strike N°105, p.68
Chess Maniac N°115, p.80
Chess Master 3000 N°103, p.71
Chess Master 4000 Turbo N°121, p.80
Chuck Rock 2, Son of Chuck N°113, p.99
Comanche Mission disk 1 N°114, p.100
Comanche N°108, p.60
Compaq Press system, The N°110, p.74
Compton N°111, p.72
Crazy Cars N°105, p.72
Crazy Cars N°111, p.80
Crews N°107, p.70
Creasy Castle N°118, p.84
Cyberace N°121, p.82
Cyberjacks N°118, p.70
Cyrax N°108, p.58
D-Day N°102, p.60
D-Generation (PC) N°103, p.64
D-Generation (ST) N°121, p.84
Dark Legend N°121, p.96
Dark Legend's Golf N°103, p.61
Deliverance N°114, p.80
Desert Strike N° 93, p.80
Deuteron N°116, p.110
Dicoastle Hero N°121, p.84
Doom N°106, p.82
Doodlebug N°107, p.72
Double Dragon 3 N° 96, p.57
Dracus Unleashed N°101, p.59
Dune N°121, p.38
Dungeon Hack N°117, p.14
Dungeon Master II N°101, p.52
Dylan Dog (Amiga, PC) N°101, p.78
Dylan Dog (PC) N°101, p.76
Dyna Buster N°115, p.90
Eight Ball Deluxe N°113, p.84
E-Fish N°114, p.68
EM N°114, p.75
Emy N°107, p.75
Epic (PC) N°108, p.84
Epic (ST) N°108, p.82
E-Side N°110, p.42
F-15 Strike Eagle 3 N°114, p.90
F117A N°119, p.39
F17 Challenge N°107, p.78
Falcon 3D N°102, p.88
Fantasy Endless N°116, p.88
Fields of Glory N°102, p.68
Fire and Ice N°100, p.77
First Samurai (PC) N°107, p.86
First Samurai N°102, p.88
Fury of the Furies N°118, p.98
Formula One Grand Prix N°111, p.56
Front Page Sports Football N°113, p.12
Fruiter (EliE 2) N°121, p.124
Fury of the Furies N° 93, p.61
Gauld's 3D N°121, p.100
Genesis N° 95, p.68

Globe Effect N°103, p.64
Globeule N°121, p.116
Goal N°116, p.72
Goldfish N° 98, p.50
Goldfish 2 N°108, p.56
Goldfish 3 N°119, p.88
Grand Prix (ST) N°103, p.68
Grand Prix N° 98, p.53
Grandmaster chess N°108, p.78
Granny Hickey 3 N°103, p.63
GunsHo 2000 N° 94, p.58
Hire Raising Hawk N°105, p.64
Hirakuin N°100, p.64
Horse of the 367th N°103, p.68
Hong Kong Making Pro N°105, p.66
Hudson Hawk N° 96, p.42
Humans, The N°110, p.28
Hyperspeed N° 99, p.55
In Extremis N°121, p.104
Incredible machine N°111, p.66
Intocable Tours N°121, p.54
Indy Car Racing N°121, p.106
Jaguar XJ-220 N°104, p.53
Jim Power N°121, p.47
Jim Power N°118, p.84
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N°103, p.76
Jimmy White's Whirlwind Snooker N° 96, p.40
Jordan in Flight N°114, p.66
Jungle Park N°119, p.88
Kasperov's Carrot N°119, p.96
Kather N°118, p.92
Killerball N° 99, p.51
Kingmaker N°118, p.86
L'Alge e'Or 2 N° 98, p.59
L'Alge et le Démon N°116, p.102
La Bande à Pétou : la suite vers l'or N°100, p.72
Last Ninja 3 N° 96, p.50
Learner N° 99, p.66
Legend of Myra, The N°113, p.96
Legend of Ragnarok N°111, p.76
Lemmings 2, the cubes N°112, p.74
Les Aventures de Mister N° 96, p.54
Lionheart N°112, p.84
Logical N° 93, p.63
Lost Writings N°115, p.86
Lotus 2 N°101, p.76
Lotus 3 N°106, p.80
Lotus III N°107, p.102
Lunar Command N°117, p.102
Lunar Command N°118, p.100
Mad Dog Mac Cre N°115, p.72
Madness N°115, p.72
Magic Pockets N° 94, p.52
Manager, The N°110, p.42
Many faces of Go N° 83, p.66
MarvelLand N° 83, p.55
Mega (Amiga) N°103, p.73
Mega (PC) N° 85, p.74
Mega-Machines N°118, p.106
Might and Magic N° 94, p.48
Monster Business N° 94, p.52
Moris Kombar N° 96, p.46
Morphosis N°110, p.80
Nascar Challenge N° 95, p.44
Neolus 2 N° 95, p.78
NHL Hockey N°118, p.140
Nicky boom N°106, p.82
Nigel Mansell's W200 N°110, p.80
Nigel Mansell's W200 N°108, p.90
No second prize N°106, p.66
Opa Super Football N°121, p.90

Offen Sheriff's Bridge N°110, p.82
One Step Beyond N°117, p.122
Orlayght N° 83, p.55
Orc N°101, p.80
Oscar N°119, p.104
Overdrive N°118, p.102
Oxyd N°108, p.74
Pacific Strike N°121, p.32
Panaling Simulation N°103, p.74
Parasol Stars N°102, p.72
Patrol N°117, p.94
Perfect General, The N°103, p.66
Pindal Pirates N°117, p.108
Pindal Pirates N°108, p.68
Pirates Gold N°117, p.114
Pop'n 2 N°100, p.76
Pop'n 2 II N°113, p.87
Povisark N° 92, p.57
Premier Manager N°118, p.105
Premier N°103, p.60
Prince Alibi N°114, p.74
Prince of Persia (MAD) N°104, p.66
Prince of Persia N°118, p.68
Prisoner N°118, p.89
Prisoner N°102, p.50
Prisoner N°118, p.76
Pruxkov N°104, p.50
Puffy N°107, p.88
Quest For Glory N°121, p.46
Quik N°119, p.92
R-Type 2 N° 93, p.59
Rapun N° 85, p.63
Raided Tycoon 2 N°117, p.97
Rampart N°103, p.80
Ravenant N°121, p.52
R2 2 Baseball N° 93, p.57
Reason for the skies N°108, p.87
Reinax N° 89, p.56
Rebel Assault N°121, p.103
Rebel Woods N°104, p.74
Road and track N°105, p.55
Road Rash N°112, p.74
Robbed N°110, p.67
Robocop 3 (Amiga) N° 86, p.52
Robocop 3 (ST) N°102, p.76
Rockstar N°105, p.84
Rolling Rom N° 96, p.48
Rolling Rom N°106, p.80
Roupy The World Cup N°107, p.102
S.C. Out N°108, p.82
Sai Samurai N°118, p.102
Sai Ten N°118, p.102
Sachet Mission N°121, p.46
Secret Weapons of the Luftwaffe N° 95, p.66
Sensible soccer N°108, p.84
Shadow of the Beast 3 N°108, p.54
Shuttle N°105, p.72
Shuttle N°110, p.80
Sink y' Death N°116, p.76
Sleepwalk N°112, p.80
Soccer kid N°117, p.128
Son Shu Si N° 86, p.54
Sons of Edgington N°118, p.74
Space Crusade, The voyage beyond N°113, p.100
Space Hulk N°115, p.94
Space Hulk N°119, p.94
Stavux N° 86, p.34
Star Wars N°119, p.46
Strike Commander N°115, p.68
Strike Commander N°106, p.74
Stronghold N°117, p.82

ET VOILA, C'EST DEJA LA DERNIERE PAGE DE CE DERNIER NUMERO. TOUTE L'EQUIPE DE TILT VOUS SOUHAITE UNE EXCELLENTE ANNEE 1994, PLEINE D'ACTION, D'AVENTURE ET... DE JEUX ! ET SOYEZ SURS D'UNE CHOSE : "CE N'EST QU'UN AU REVOIR, LECTEURS, CE N'EST QU'UN AU REVOIR ! OUI, NOUS NOUS REVERRONS, LECTEURS, CE N'EST QU'UN AU REVOIR !"



JACK T. LADD COURT TOUJOURS ?

Selon les informations reçues ce matin, l'infâme Jack T. Ladd, criblé de dettes et actuellement recherché par les Services Fiscaux Interstellaires, est toujours en liberté.

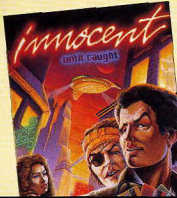
Cette photo prise par Wilbour A. Pratt, photographe amateur, montre un homme identifié comme Jack T. Ladd quittant le fameux night-club Vagrants. Le club, repaire favori des patrons du milieu et des starlettes, se trouve au cœur de la capitale et a la réputation de servir les boissons les plus chères de l'univers. La photo a été prise à 3h00 du matin et on pense que la blonde au côté de notre suspect n'est autre qu'une certaine Miss Fifi LaMour, jeune actrice talentueuse et danseuse de charme.

Un représentant des Services Fiscaux déclare : "Si c'est bien l'homme que nous recherchons, j'aimerais savoir combien il a dépensé au bar, après tout cet argent est à nous."

Sachant que Jack T. Ladd a déjà visité trois planètes, la Cité des Nuages et au moins quatre bars, cette photo est un indice crucial pour sa capture. Si vous avez des informations sur l'endroit où il se trouve, veuillez contacter au plus vite votre bureau de perception.



Photos d'écran PC
Jeu en français
Manuel en français



INNOCENT until caught

Attention - Jack T. Ladd est armé de 10 Mb de données, jeu superbe, mouvements réalistes dans 8 directions, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. Pour ménager votre moralité et votre santé mentale, évitez-le à tout prix.

Disponible sur PC et très bientôt sur Amiga
PSYGNOSIS FRANCE, 11, rue Bailly 92200 Neuilly sur Seine



STAR WARS[®] REBEL ASSAULT

Revivez la Guerre des Étoiles
sur PC CD-ROM

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil



"Enfin, un jeu digne du CD-ROM!"

"Un soft grandiose, une superproduction, du très grand LucasArts!"

Joystick - 95%

"Une merveille! Enfin un véritable jeu d'action sur CD-ROM.
Si vous n'y jouez pas, vous le regretterez éternellement."

Génération 4 - 95%

"Si vous n'avez pas encore de lecteur CD-ROM, voici un excellent
prétexte pour en acheter un."

Tilt - 90%

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Rebel Assault TM and © 1993
LucasArts Entertainment
Company. Used Under
Authorization. All Rights
Reserved. Star Wars is a
registered trademark of
Lucasfilm Ltd. The LucasArts
logo is a registered trademark
of LucasArts Entertainment
Company. LucasArts is a
trademark of LucasArts
Entertainment Company. IBM is
a registered trademark of
International Business
Machines.