

ATARI
ST+STE

**LE LIVRE
DES MEILLEURS**

JEUX

EDITIONS MICRO APPLICATION



LIVRE DATA BECKER

Maelger



EDITIONS MICRO APPLICATION

Copyright © 1990 DATA Becker GmbH
Merowingerstraße, 30
4000 Düsseldorf

© 1990 Micro Application
58, rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris

Auteur Maelger

Traducteur Marc Benedetti

'Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (Loi du 11 Mars 1957, article 40, 1er alinéa).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

La Loi du 11 Mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration'.

ISBN : 2-86899-343-5

*Collection dirigée par Philippe Olivier
Edition réalisée par Frédérique Beaudonnet*

Atari est une marque déposée de Atari Corp.

Atari ST est une marque déposée de Atari Corp.

Amiga est une marque déposée de Commodore Electronics Limited.

Les logiciels cités dans ce livre sont des marques déposées de leurs sociétés et auteurs respectifs.

Préface

Toutes les boutiques spécialisées en micro-informatique, toutes les logithèques de France dédient une bonne partie de leur superficie aux logiciels ludiques. Et si vous observez bien les rayons, vous ne pourrez qu'apprécier l'étendue du choix dans la gamme Atari ST et la diversité des rubriques : arcade, aventure, rôle, réflexion, adresse... Mais quand vous devrez acheter un de ces milliers de jeux, qui coûte quand même entre 100 et 400 francs, vous aimeriez bien en avoir pour votre argent.

Malheureusement, rien a priori n'indique d'un jeu qu'il s'agit d'un best, et surtout qu'il correspond à votre attente. Vous ne pouvez que vous fier aux encarts publicitaires, à la critique des revues informatiques et à l'avis du vendeur. Combien de fois avons-nous vu des vendeurs conseiller des compilations aux parents venus acheter pour leurs enfants, avec le sentiment que ces derniers apprécieront quand même un des jeux de la série, quitte à jeter les autres. Et si vous vous trompez dans votre choix, bien le mal vous en prendra car on ne vous changera pas le jeu aussi facilement...

Admettons maintenant que cette fois, vous êtes absolument certain d'acheter le jeu d'aventures que vous tenez en main. Le vendeur en dit du bien, des amis en sont arrivés à bout, bref tout le monde est d'accord. Vous vous isolez avec le ST, déballez le jeu et... Patatras, il n'y a pas de documentation ou celle-ci est en anglais. Tiens, il y a quand même un feuillet explicatif en français. Une misère, direz-vous !

Ce cas de figure est beaucoup plus courant que vous ne pouvez le penser. C'est pourquoi vous ne devez pas hésiter à vous procurer cet ouvrage essentiel en la matière "Les meilleurs jeux ST". Il résulte d'une écoute attentive du marché et des utilisateurs.

Premier objectif : sélectionner les jeux les plus marquants de ces dernières années dans des domaines variés allant des jeux d'arcade appréciés par les kids jusqu'aux jeux "carré blanc" faits pour le plaisir des yeux...

Plus qu'un guide d'achat, ce "meilleurs jeux ST" va beaucoup plus loin. Les explications ne manquent pas, les vies infinies et autres entorses aux lois de la programmation non plus. Si vous n'arriviez pas auparavant à résoudre toutes les énigmes par vous-même, vous aurez enfin la satisfaction de pouvoir réaliser les meilleurs scores, visualiser tous les tableaux, ne jamais mourir...

Débutants, ne vous laissez plus impressionner par le premier monstre venu. Techniciens, domptez les codes cachés. Parents, offrez vite cet ouvrage à vos enfants, vos soirées seront préservées. A vous tous, bon courage et bonne aventure.

SOMMAIRE

1. Jeux d'arcade	15
1.1. Barbarian II	17
1.2. Last Ninja II	18
1.3. Rick Dangerous	20
1.4. Robocop	22
1.5. R-TYPE	23
1.6. Silkworm	25
1.7. Xénon II - Megablast	27
2. Jeux de stratégie	31
2.1. Populous	33
2.2. Populous II	47
2.3. Empire	48
3. Jeux de rôle et d'aventure	53
3.1. Dungeon Master	55
3.2. Dragon's Lair	59
3.3. Explora	62
3.4. Kult	71
3.5. Le Manoir de Mortevielle	75

4.	Jeux d'adresse	81
4.1.	Arkanoid II	83
4.2.	Great Glanna Sisters	84
4.3.	Krypton Egg	85
4.4.	Tetris	87
5.	Courses automobiles	89
5.1.	Crazy Cars II	91
5.2.	Out Run	93
5.3.	Test Drive	94
6.	Simulations économiques	97
6.1.	Oil Imperium	99
6.2.	SimCity	104
6.3.	Elite	114
7.	Simulateur de vol	119
7.1.	F-29	121
7.2.	Falcon	124
7.3.	Flight II	126
8.	Jeux de sports	127
8.1.	Billard Simulator	129
8.2.	Great court	131
9.	Les jeux de A à Z	133
9.1.	Afterburner	135
9.2.	Better Dead Than Alien	135
9.3.	Cybernoid	136
9.4.	Daley Thompson's Olympic Challenge	137
9.5.	Deflektor	138
9.6.	Galdregons Domain	139
9.7.	Jeanne d'Arc	140
9.8.	King Quest IV	141
9.9.	LED Storm	142
9.10.	PacMania	143
9.11.	Purple Saturn Day	144
9.12.	RAC Lombard Rally	145
9.13.	Silent Service	146

9.14. Space Harrier	149
9.15. Steve Davis World Snooker	150
9.16. Superman	151
9.17. Teenage Queen	151

Annexe	153
---------------------	------------

Index	159
--------------------	------------

Introduction

Classer un jeu dans une catégorie déterminée est bien évidemment une initiative très subjective. Par exemple, le jeu ELITE a été classé dans la rubrique "Simulations économiques" bien qu'il intègre une partie Arcade. A ce propos, il n'est pas possible d'après le manuel de déterminer objectivement la finalité de ce jeu, si ce n'est son origine qui réside dans la pratique du commerce interstellaire. A cela s'ajoute le fait que chaque joueur, en tant que Leader, peut lui-même développer son scénario et décider personnellement s'il s'agit d'un jeu d'arcade, d'une simulation commerciale ou d'un jeu d'adresse. Chaque joueur aime bien associer à des expressions du style "jeux d'arcade" un certain principe de jeu. C'est pourquoi, pour en rester à l'exemple d'ELITE, il n'est pas tout à fait logique de le ranger sous la dénomination "jeu d'arcade".

Nous en arrivons à l'estimation des jeux et dans ce domaine, la plupart des opinions divergent. Pour cette raison, je souhaiterais que dès à présent nous partagions les mêmes définitions.

J'ai, dès le début, conçu des programmes en assembleur, et de ce fait, j'ai été amené à réaliser des produits qui resteront hors de portée pour un programmeur utilisant le langage C. Il me suffit simplement de regarder un programme pour reconnaître quel bit a été adressé ou supprimé d'un registre pour détecter les faiblesses d'un programmeur. La simple connaissance des possibilités d'une programmation et la comparaison avec ce qu'un développeur de programmes a réalisé influent considérablement sur mon jugement.

En ce qui concerne les jeux de piètre qualité, leur nombre a heureusement diminué. En contrepartie, il est apparu un autre phénomène exerçant une influence négative sur le marché des logiciels de jeux. Il s'agit de l'émigration des programmeurs 8 bits vers les 16 bits.

Dans ce domaine, il existe en ce moment de nombreux logiciels qui dépassent les possibilités d'un 8 bits, mais qui donnent malheureusement de bien maigres résultats.

Les programmeurs me pardonneront, mais il existe une énorme différence entre le style de programmation qui était un manque sur les 8 bits et les exigences qu'impose le 68000.

Même les plus mauvais graphiques ou des sons insupportables ne doivent pas toujours influencer l'ensemble du jugement porté sur un jeu, parce qu'il existe également un principe de jeu qui en fait tout l'attrait. C'est pourquoi j'ai, à chaque fois, rédigé un résumé qui ne doit pas être considéré comme un simple condensé de la description d'un jeu, mais plus comme un ensemble d'impressions que ce dernier m'a laissé.

Pour vous faciliter la recherche de certains jeux, j'ai respecté pour chaque explication un schéma précis.

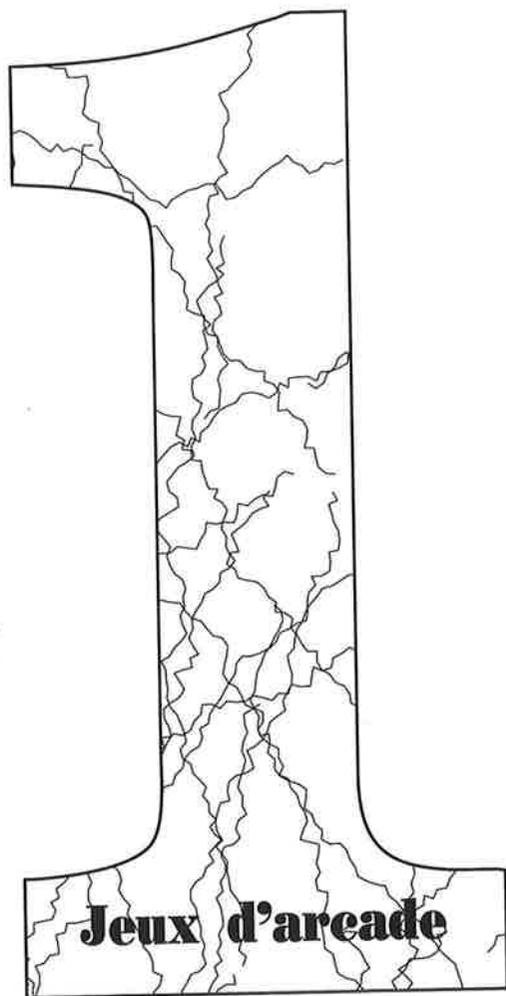
Ainsi, en premier lieu, vous trouverez un tableau dans lequel vous pourrez découvrir les éléments utiles au système, par exemple la place mémoire indispensable, le nombre de joueurs et les périphériques nécessaires tels que la souris, le joystick et le clavier.

Le paragraphe suivant comportera un commentaire sur le but du jeu. Vient ensuite la description du jeu qui peut être en partie très longue selon le jeu.

Après ce paragraphe, vous trouverez pour certains jeux quelques trucs et astuces (par exemple comment peut-on obtenir dans un jeu d'arcade un nombre de vies illimité). Le résumé suivant vous donnera mon avis sur le jeu.

Par ailleurs, vous pouvez facilement imaginer que ce livre ne sera plus d'actualité dans quelques années et que les jeux actuels vieilliront fatalement. A ce propos, je dois dire que nous procédons régulièrement à des rééditions.

Cette réalité vous offre, à vous lecteurs, la possibilité de participer activement à la réalisation de ce livre . A ce propos, je vous remercie pour toutes les remarques au sujet de nouveaux jeux, les trucs et astuces, les solutions, mais je vous prierais de comprendre qu'il est impossible, par exemple, d'imprimer la solution entière de Dongoon Master parce que cela remplirait un livre entier.



1.1. Barbarian II

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Attention au sang, les têtes vont de nouveau tomber, le barbare est de nouveau dans le repaire de son ennemi.

Description du jeu

Vous devez, armé de votre hache, combattre des monstres de toutes sortes, tous plus durs et plus assoiffés de sang les uns que les autres. Au cours de votre quête, vous devrez aussi ramasser plusieurs objets pour ne pas être bloqué plus tard.



Conclusion

Pour tous ceux qui ont aimé Barbarian, premier du nom, ce jeu est à posséder absolument.

1.2. Last Ninja II

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Le dernier ninja est enfin de retour parmi nous. Après avoir vaincu les forces du mal et repris le contrôle de l'île de Lin Fen (The Last Ninja, première partie), Armakuni disparaît dans une étrange lumière et se retrouve dans un endroit inconnu. Il comprend alors que sa vie est liée à tout jamais à celle de la lutte contre les forces du mal.

Description du jeu

C'est un jeu d'arcade/aventure. Les parties d'arcade sont très bien faites. Il ne suffit pas de taper sur tout ce qui bouge, il faut être très habile pour se sortir de situations périlleuses. Quant à la partie aventure, elle ravira tous les amateurs du genre. Il faut quand même faire très attention à ne pas manquer un objet sous peine d'être bloqué et de ne pas pouvoir faire demi-tour.

Le contrôle du ninja est aisé, il est possible de choisir son arme (touche undo) et de choisir l'objet tenu en main (touche clear). Les options classiques sont présentes : Désactiver la musique (touche F1) et mettre la pause (touche F2). Une grande absente, la possibilité de sauvegarder la partie en cours.

Conclusion

Last Ninja II est une réalisation remarquable aussi bien du point de vue graphique que sonore dont il sera difficile de venir à bout. C'est un jeu à posséder absolument.

1.3. Rick Dangerous

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Un aventurier à la recherche de la dernière tribu "Goolu" s'écrase au dessus de l'amazone. Par malheur, il se retrouve au milieu d'une tribu sauvage, il lui faut donc tout faire pour leur échapper.

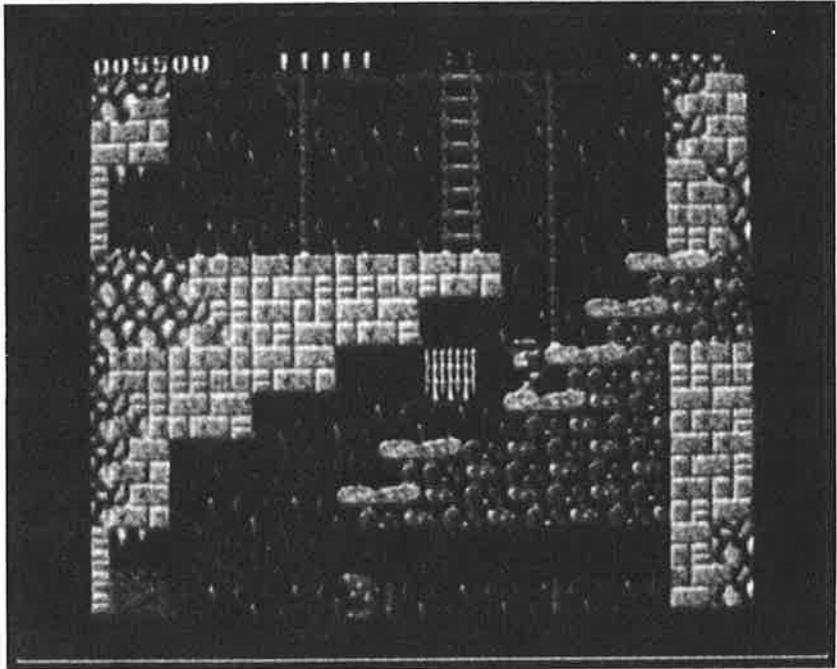
Description du jeu

Ce jeu est un jeu de plates-formes dans lequel Rick (donc vous !) doit parcourir plusieurs tableaux (temple aztèque, Egypte, etc). Pour ce faire, il dispose d'un bâton, d'un pistolet et de quelques bâtons de dynamite. Attention, ne croyez pas que ce jeu soit facile, il vous faudra de nombreuses heures pour trouver tous les pièges ... et éviter les gardes.

Trucs et Astuces

N'utilisez jamais le baton pour tuer un garde, cela est inutile, utilisez plutôt le pistolet. Les batons de dynamite sont utiles pour détruire les plantes carnivores et bouger les blocs de pierre (niveau 2 dans le cul de sac). Attention toutefois lors de l'usage de la dynamite, mettez vous à l'abri !!!

Regardez bien où vous mettez les pieds, certaines dalles ou échelles actionnent des pièges mortels (au début du jeu, vous avez le choix entre deux échelles, utilisez celle de gauche).



Conclusion

Rick Dangerous est un jeu très prenant dans lequel il est très difficile de relâcher son attention un instant. Il est indispensable de posséder ce jeu qui rappelle par son côté aventurier un certain personnage de film (vous voyez qui ?).

1.4. Robocop

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Robocop, mi-homme mi-robot, lutte impitoyablement contre les truands et les gangs de toute sorte. Pour cela, il peut se battre ou utiliser différentes armes qu'il pourra récolter pendant le jeu (comme le pseudo lance-flammes au niveau 3).

Description du jeu

Le jeu est inspiré du film du même nom. L'adaptation est impeccable, les graphismes sont très bons, le scrolling est fluide au possible. Dans le jeu, Robocop parcourt la ville à la recherche des truands. Entre deux jeux, il y a une épreuve différente (faire un portrait robot, délivrer un otage, etc) qui permet de récupérer de l'énergie pour le niveau suivant, ce qui se révèle très vite indispensable pour avancer dans le jeu.

Trucs et astuces

La fin du premier niveau est très difficile à passer. Nous vous proposons donc un petit truc pour ne pas rester bloqué. Quand le monstre arrive, allez dans le coin gauche, utilisez la barre d'espace pour sauter et tirez sur le monstre quand vous êtes en l'air. Si tout se passe bien, il doit s'enfuir au bout du huitième impact. Attention, le monstre ne doit pas vous toucher sous peine de mourir de manière prématurée.

Deuxième astuce, juste avant le monstre, vous obtenez un super tir (limité à 30 cartouches), gardez-en au moins 15 pour le monstre.

Conclusion

Ce jeu, par rapport à d'autres, est une très bonne conversion, les graphismes et la musique sont à la hauteur, le scrolling est très fluide. Pour les amateurs du film et tous les autres, c'est un jeu qu'il faut posséder à tout prix.

1.5. R-TYPE

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Il s'agit d'atteindre et de maîtriser le dernier niveau. Cela consiste à éliminer le maximum d'adversaires (ce qui donne des points) tout en évitant soi-même de se faire anéantir, et à trouver à chaque fois un chemin approprié.

Description du jeu

La perfection absolue de R-Type en a déjà fait un jeu vidéo très prisé. Au cours de huit étapes difficiles, le joueur se mesure à des adversaires dont la taille peut atteindre plusieurs écrans. Il peut obtenir toutes les armes imaginables pour équiper son chasseur spatial de type R (R9 pour être exact). Dès le chargement, on est convaincu en écoutant les sonorités musicales que l'on a un programme exceptionnel. Chaque niveau possède sa propre musique de fond.

L'équipement de base du chasseur R9 présente une particularité en ce qui concerne le Beam laser. En pressant le bouton de feu, en général par l'intermédiaire du joystick, le Puls-laser normal entre en action.

En laissant ce bouton enclenché (en ayant auparavant interrompu le tir en continu !) on charge le canon Beam (un signal sonore particulier vous en avertit). Dès que le bouton est relâché, le canon se décharge subitement et libère un jet enflammé qu'il est difficile d'éviter.

En éliminant certains adversaires, le commandant du R9 a la possibilité d'équiper son chasseur d'armes spéciales telles que des satellites dotés d'une grande puissance de feu qui sont projetés vers l'avant en appuyant sur la touche <Space> et à nouveau arrimés en effectuant une deuxième pression sur cette même touche. Tous les satellites, dont on peut s'emparer en cours de jeu en les prenant aux sinistres sbires du Bydo-Imperium, sont totalement insensibles à toute agression. Ils peuvent donc non seulement servir de bouclier de protection mais également d'éperon.

A la fin de chaque niveau apparaît un énorme monstre occupant la totalité de l'écran. Il s'agit alors de découvrir son talon d'Achille. Un oeil qui cligne ou des parties difficilement accessibles se trouvant à l'intérieur du corps de ce monstre sont en général des points sensibles. Cela signifie que des satellites envoyés à l'attaque de ces points névralgiques peuvent anéantir le monstre en quelques salves.

Seuls les as expérimentés du joystick peuvent accéder au dernier niveau. La victoire finale sur les Ténèbres est annoncée par le passage d'une puissante flotte de petits chasseurs R9 escortant le pilote vainqueur des sbires du Bydo-Imperium.

Conclusion

Tout Shoot'em up qui arrivera dorénavant sur le marché devra se mesurer à R-Type. De toute façon, il est impossible de faire mieux car R-Type est ce qu'il y a de mieux.

1.6. Silkworm

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueurs	2

Objet du jeu

Éliminer le maximum d'adversaires et atteindre le dernier niveau.

Description du jeu

Silkworm est dans le principe un jeu semblable à R-Type, mais ici le vaisseau est un hélicoptère. De même, les adversaires n'ont rien de monstres. Dans Silkworm, l'adversaire n'est pas un super-monstre mais un hélicoptère.

Il existe tout de même des différences, il n'y a pas qu'un hélicoptère de combat. Un deuxième joueur peut en même temps intervenir avec une jeep. On peut choisir entre les deux quand on joue seul.

Naturellement, il existe également dans ce jeu des armes supplémentaires que l'on obtient en survolant des champs énergétiques ou bien en détruisant un super-hélicoptère. Les trois vies qui sont attribuées représentent un avantage considérable par rapport à R-Type. Même si vous les perdez, vous pouvez à nouveau rejouer (et ce trois fois de suite) à partir de l'endroit où vous avez été abattu, et sans être obligé de recommencer depuis le début.

Trucs et astuces

A chaque fois qu'un adversaire est éliminé, un compteur visible sur l'écran diminue. Si ce compteur atteint zéro, le prochain super-hélicoptère surgit. Celui-ci est invulnérable excepté le fuselage ! Touchez plusieurs fois le fuselage et le danger est écarté.



Lorsque l'on joue seul, il faut choisir l'hélicoptère car celui-ci offre plus de possibilités.

Éliminez tout de suite les lance-roquettes qui apparaissent au sol car il est très difficile de les atteindre lorsqu'ils tirent.

Si l'on touche une pièce détachée du super-hélicoptère avant l'assemblage, chaque joueur reçoit deux armes supplémentaires à la place d'une seule.

Conclusion

Silkworm est un shoot'em up fantastique mais qui n'atteint pas cependant le niveau de R-Type. Toutefois, en dehors de ce dernier, c'est certainement à l'heure actuelle le meilleur jeu.

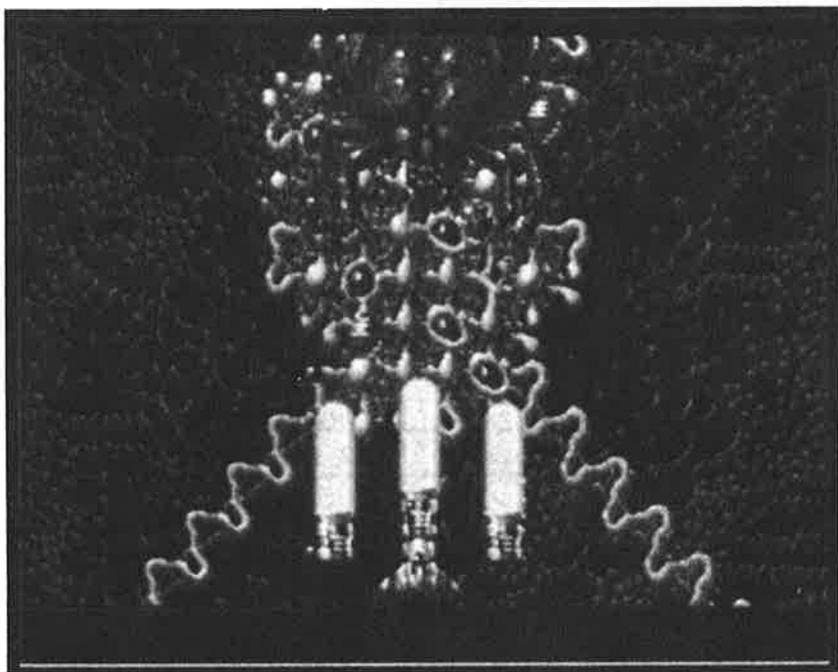
1.7. Xénon II - Megablast

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueurs	2

Objet du jeu

Le titre - Megablast - en dit long : Dans Xenon II, il en tombe de partout à tel point que les tirs bruyants des super-armes masquent parfois le fond du graphique.

Il y a cinq niveaux et dans chacun d'eux vous attend une horrible créature en haut de l'écran. Avec ce jeu, comme avec d'autres Shoot'em up, nous sommes également parvenus à détruire toute la communauté. Mais Xenon II est mieux conçu que les autres jeux, tant sur le plan du son que du graphisme, et puis soyons sérieux, connaissez-vous beaucoup de Shoot'em up avec lesquels on peut marchander de super-armes avec une créature ?



Description du jeu

Qu'est ce qui rend Xenon II unique en son genre ? Après chargement, un graphisme fantastique émerveille le joueur. Conçus à partir de la superposition horizontale de deux plans, de rapides scrolling différentiels engendrent ainsi facilement un effet 3D. L'arrière-plan est une pure merveille visuelle, le plan supérieur représentant de réels obstacles qui peuvent en partie obstruer le passage. Ainsi la surface du jeu est-elle parfois divisée en niveaux par des obstacles, et l'on doit alors se décider à prendre l'un des chemins. Quelquefois ces chemins se terminent par des impasses, mais ce n'est pas un problème. Vous inversez la poussée des moteurs et votre vaisseau spatial est propulsé vers l'arrière.

De petites capsules équipées de super-armes apparaissent fréquemment, d'autres ne contiennent que de l'argent (plus ou moins selon leur diamètre) qui est crédité sur le compte du joueur. A la fin

d'un parcours on pénètre dans une boutique dans laquelle une créature à l'aspect étrange demande, en premier lieu, le type de super-armes que l'on souhaite revendre. Après quoi, en fonction du crédit disponible, une vingtaine de super-armes (dont on peut faire l'acquisition) sont alors présentées. Pour choisir, on se positionne sur la fenêtre correspondante, on clique et les renseignements concernant l'arme désirée apparaissent alors à l'écran. Ensuite vous choisissez l'option "BUY" et l'arme est à vous. Vous pouvez également acheter des vies supplémentaires, de l'énergie, des bombes, toute une variété de lasers (dont la largeur des faisceaux est comparable à celle d'un doigt) et des missiles à têtes chercheuses. La plupart de ces armes peuvent être combinées entre elles si bien que le vaisseau touché se transforme rapidement en une créature monstrueuse.

Le dernier monstre du niveau doit être anéanti morceau par morceau. En outre, il s'agit de détruire ces morceaux dans un ordre précis.

Si vous avez perdu toutes vos vies, vous avez encore la possibilité de rejouer trois fois.

Conclusion

Xenon II offre un graphisme et une sonorité hors du commun et doit être impérativement recommandé aux amateurs de Shoot'em up.

2

J E U X

D E

S T R A T E G I E

2

2.1. Populous

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueurs	1 ou 2, par connexion avec un autre ordinateur au Port série, au moyen par exemple d'un coupleur acoustique, ou d'un modem.

Objet du jeu

Combattre un adversaire (ordinateur ou joueur) grâce à une tactique particulière et atteindre le dernier niveau quand on joue en solitaire.

Description du jeu

Un jeu interactif (les événements se produisent seuls mais le joueur peut intervenir), un excellent graphisme du début à la fin et un arrière-plan sonore de qualité, le tout combiné à un jeu de stratégie d'un style particulier, cela a un nom : POPULOUS, le jeu des Dieux.

Dans Populous, le joueur tient le rôle de Dieu ou du Diable et conduit la destinée de son peuple, lequel doit anéantir totalement le peuple ennemi. Le paysage graphique, dont on voit toujours une partie en trois dimensions, prend tour à tour un aspect désertique, rocailleux, se transforme en prairies ou en étendues glacées. Il existe 500 paysages différents.

Dès que le générique apparaît, il s'agit de réagir rapidement. Dans le coin inférieur droit sont dessinées trois icônes qui permettent de choisir entre le jeu normal (Conquest), une démonstration (Tutorial) ou un jeu dont on peut fixer soi-même les paramètres (Custom).

Si l'on choisit le jeu normal, il faut se battre comme un damné du premier au dernier niveau.

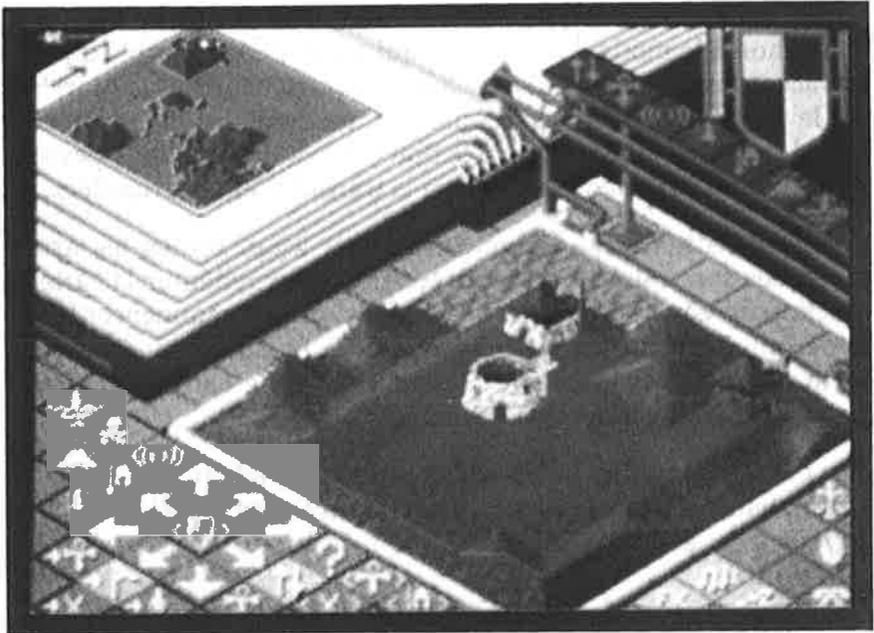
L'aire de jeu apparaît et disparaît aussitôt en raison d'une requête. A ce moment, le joueur reçoit des informations concernant le monde dans lequel doit se dérouler le combat contre les méchants (le nom de ce monde, le numéro du niveau, le type de paysage, la vitesse de réaction de l'adversaire, le taux de croissance du peuple ennemi, la possibilité de changer le paysage et le danger que peuvent représenter les eaux et les marécages). A ce moment il est indiqué, pour chaque camp, la taille de la population initiale, ainsi que les armes magiques dont ils disposent. Ces armes représentent les moyens les plus importants mis à leur disposition, à savoir : création de séismes et de déluges, formation de volcans et de marécages, utilisation de chevaliers. La fenêtre offre deux possibilités, commencer le jeu désigné ou bien configurer un nouveau monde ("NEW GAME") et pour cela le nom du niveau doit être entré (mais nous reviendrons là-dessus un peu plus tard !).

Lorsqu'un niveau a été choisi, la fenêtre disparaît et un aperçu du champ de jeu nous est donné. Dans un livre ouvert on découvre la carte du monde. La position de la croix correspond à une partie qui sera agrandie. Si l'on clique à un endroit de la carte, le lieu choisi est indiqué. Les points gris représentent les rochers, les points blancs vos cités et les points bleus votre population.

A droite, au dessus de la partie agrandie, est dessinée une série de symboles qui vous indiquent la quantité d'énergie magique mise à votre disposition. Le point zéro se situe au milieu de l'écran. L'énergie s'accroît avec le nombre et le développement de votre population. Lorsque l'index est positionné sur un symbole, l'arme peut être activée. Les différentes armes sont classées, en fonction de leur consommation d'énergie, dans un ordre croissant : création ou destruction d'un pays, transfert de la Sainte Croix dans un autre lieu, séismes, marécages, chevaliers, volcans, déluges et Armageddon.

Au dessus, il y a un blason sur lequel sont indiquées vos armoiries (couleur bleu) et celles de l'adversaire (couleur rouge). Le blason donne lui-même une quadruple indication sur le personnage du joueur portant le blason miniature (regardez le point d'interrogation). La partie supérieure gauche contient le symbole du joueur auquel se rapporte le personnage en question, soit la croix ou

le signe du Diable. Le niveau d'évolution de ce personnage est indiqué dans la partie supérieure gauche et peut aller jusqu'au glaive, ce qui signifie que l'on a atteint le niveau d'évolution le plus élevé. En dessous, à gauche, se trouve une image animée dans laquelle on peut découvrir l'action qui se déroule. En outre, l'indicateur de force représenté par deux barres est placé à droite. Si la barre de droite est de couleur jaune, le niveau de force le plus élevé est atteint. En cas de combat, la barre de gauche indique l'énergie de son propre personnage, celle de droite l'énergie de l'adversaire.



Dans le coin inférieur droit de l'écran se trouvent les symboles nécessaires à la configuration du jeu. Les icônes sélectionnant le mode de jeu sont situés sur le bord droit de l'écran et ceux permettant de jouer sont à gauche.

La balance sert d'indicateur et permet l'utilisation d'un éventail de possibilités. Il sera indiqué comment changer de pays, si l'on peut attaquer des villes, "l'homme fort" de l'adversaire, quelle arme magique doit être employée, à quels niveaux sont le taux de croissance et la combativité de la population.

Le menu principal est représenté par un globe terrestre. Il permet de sélectionner le jeu normal ou l'option "créer ses propres règles". Les jeux ainsi personnalisés (Custom) se déroulent hors concours. On ne peut plus les transformer en jeu normal sans modifier le score enregistré.

Si on choisit le mode-2 joueurs, ce qui n'est rendu possible que par un raccordement de l'atari à un autre ordinateur (Amiga, Atari ST), via le port série (coupleur acoustique, modem), on devra préciser lequel des deux joueurs jouera le Bon (ou le Méchant), quel paysage sera choisi et comment s'effectuera la transmission des données.

Lorsque l'éditeur est activé avec Paint Map, toutes les armes magiques sont mises à votre disposition pour redéfinir la carte en fonction de vos désirs. Jusqu'à la connexion sur "commencer le jeu" le déroulement du jeu est interrompu. Pour définir une nouvelle carte, on doit au préalable effacer l'ancienne carte en cliquant plusieurs fois sur le symbole "Déluge".

Bon ou Méchant, on choisit le camp pour lequel on veut se battre. Ordinateur contre ordinateur, l'atari prend en charge le jeu des deux adversaires, et avec Normal/Custom le mode de jeu peut être sélectionné.

Dans la partie inférieure du menu se trouvent les options "LOAD" et "SAVE". Grâce à celles-ci vous pouvez enregistrer sur un fichier le score actuel et le charger. "Move to next map" choisit le niveau suivant et ne peut être utilisé dans le cas du jeu normal. "RESTART" permet de relancer le niveau chargé initialement et "SURRENDER" provoque l'abandon de la partie.

Le téléphone, situé dans le coin inférieur droit de l'écran, est prévu pour contrôler le transfert de données en mode-2 joueurs.

Le symbole "Notes" permet d'activer la musique de fond, l'icône "FX" le bruitage. Le "ZZZ" désactive ces options.

Toutes les commandes indispensables au jeu se trouvent à côté de la portion de carte détaillée. Au centre, de petites flèches permettent de déplacer la partie agrandie de la carte dans toutes les directions. A gauche, au dessus, vous trouverez les armes magiques dont les symboles correspondent à ceux de la liste énergétique.

Si l'on a suffisamment d'énergie pour acquérir un Armageddon (sorte d'épreuve biblique finale), on peut alors utiliser cette arme. Auparavant, il faut que votre indicateur de puissance atteigne un niveau supérieur à celui de l'adversaire, ce dont il n'est pas question le plus souvent. Lorsque l'on utilise un Armageddon, toutes les habitations se métamorphosent brutalement en êtres humains qui se dirigent vers le centre du monde pour fusionner en un être unique qui se battra finalement contre l'ennemi. En général le gagnant est celui qui acquiert le plus grand nombre de pouvoirs (l'emploi d'un Armageddon s'achève par la destruction totale de l'adversaire).

Le Déluge noie le monde entier sur un niveau. L'eau étant fatale, tous les édifices construits en dessous de ce niveau ainsi que les populations sont anéantis. Par contre, la survie de la population peut être assurée grâce à la création rapide d'un pays.

Les volcans soulèvent le pays (représenté sur la partie agrandie de la carte) en un cône volcanique sur lequel apparaît un grand nombre de rochers qui détruisent alors toutes les citées présentes dans cette zone.

Les séismes peuvent créer de nouvelles régions (mais également en détruire). L'altitude de ces régions, après l'utilisation d'une arme opérant uniquement dans la zone agrandie, varie entre zéro (niveau de l'eau) et deux niveaux (au grand maximum). Si votre population n'est pas en danger ou bien si l'eau n'est pas mortelle, les séismes peuvent permettre le nivellement des montagnes et des volcans.

Si l'on a envoyé une partie nomade de la population vers la croix, ce qui rend le porteur de celle-ci toujours plus puissant (grâce à la fusion de ces êtres humains), celui-ci peut devenir chevalier. En tant que tel,

il ne perd que peu de force pendant les combats et fixe lui-même ses buts. En premier lieu, il doit réduire en cendres les cités ennemies. Un bâtiment détruit par le feu est entouré de terre brûlée qui ne peut plus être habitée, mais uniquement transformée, par élévation ou affaissement des terrains concernés, en région ordinaire.

Des marécages peuvent être épandus sur la portion de carte visible. Pour cela, il suffit de cliquer sur cette arme. Les hommes qui entrent dans les marécages s'y noient. Si les marécages ne sont pas mortels (ils ne se comportent pas comme l'eau), ils peuvent tout de même être supprimés à l'instar de la terre brûlée. Le marécage est une arme parfaite contre les chevaliers adverses.

Les icônes, dans le coin inférieur gauche, déterminent la mission principale de la population. On peut l'envoyer vers la croix, la laisser s'établir dans une région, lui confier la formation d'hommes forts ou l'envoyer au combat.

Quelque part à la surface de la Terre se trouve la grande croix, dont la version miniaturisée est portée par un membre de la population (le porteur de croix). Si l'on envoie les gens vers la croix, le porteur se met en route en direction de celle-ci, la population le suit et les hommes fusionnent avec lui. Les maisons ennemies se trouvant éventuellement sur le chemin seront attaquées et en cas de victoire occupées par vos gens. S'il n'existe pas de porteur de croix, les hommes se dirigent directement vers la croix. Le premier homme qui atteint la croix devient le nouveau porteur de croix. Si le porteur de croix meurt, la grande croix se positionne à l'endroit de sa mort.

Lorsque la population s'implante quelque part, les colons cherchent une place libre suffisamment grande pour construire des bâtiments. Au pire il s'agit de tentes et dans le meilleur des cas de forteresses. L'augmentation de l'énergie magique est liée à la qualité du logement et à la quantité d'édifices construits. Il faut donc en tenir compte et s'efforcer de bâtir des forteresses. Le lieu de développement d'une construction est dépendant du nombre de terrains plats se trouvant dans les environs immédiats. Si l'on parvient à aménager des surfaces

planes en nombre suffisant autour d'un édifice, une forteresse s'y développera. Les porteurs de croix, qui ne sont composés que d'habitants des forteresses, ont la valeur combative la plus élevée.

Les hommes forts sont obtenus par fusion des hommes ordinaires. Leur valeur combative est égale à la somme des forces de chaque individu qui les compose. Il est conseillé d'utiliser cette commande lorsque de nombreux hommes ont un niveau de développement médiocre ou bien lorsque la densité de population est telle que l'on risque une famine avant qu'ils ne trouvent une place pour s'installer.

Si l'on choisit le combat, tout adversaire se trouvant dans les proches environs d'un homme est attaqué et son terrain colonisé.

Le point d'interrogation transforme l'indicateur de la souris en blason. Si l'on clique sur un homme, celui-ci reçoit le blason et toutes les données intéressantes le concernant seront indiquées sur le grand blason se trouvant en haut à droite. L'indication reste jusqu'à la mort de l'homme ou bien jusqu'à ce qu'un autre reçoive le blason. La fonction du point d'interrogation est indispensable si on ne veut pas perdre de vue ses chevaliers.

Le blason entre parenthèses indique la partie de la carte dans laquelle se trouve l'homme qui porte le blason. Les touches <curseur vers le haut> et <curseur vers le bas> représentent la fonction préinstallée de la souris. Si elle est activée, le fond de la partie agrandie de la carte peut être soulevé en appuyant sur le bouton gauche. Avec le bouton droit, il peut être baissé. Cette intervention dans le monde coûte de l'énergie magique car il s'agit d'une des armes magiques.

La croix avec la pointe de la flèche transforme le pointeur de la souris en une grande croix, qui peut être positionnée sur une portion de carte. Celle-ci ne fonctionne que dans le cas où l'on a un porteur de croix présent et suffisamment d'énergie magique à sa disposition. Pour s'emparer d'un bâtiment adverse, on positionne la grande croix dans le coin inférieur de la zone sur laquelle se trouve l'édifice, puis on envoie le porteur de croix vers la Croix qu'il ne peut atteindre que dans la mesure où il s'est emparé préalablement de l'édifice.

L'épée entre parenthèses signale un combat, la croix entre parenthèses indique l'emplacement du porteur de croix ou autrement dit celui de la Grande Croix s'il n'y a pas de porteur de croix. Le signe du chevalier entre parenthèse (qui peut être choisi à plusieurs reprises auprès de plusieurs chevaliers) permet de reconnaître ses propres chevaliers sur une partie de la carte.

Dans Populous, il existe deux types de rochers. Le premier type peut être détruit par un simple changement de paysage, le second par affaissement de tous les coins au niveau de la mer.

Les hommes qui vivent dans des logements primitifs se multiplient rapidement. Mais comme on doit augmenter pour des raisons énergétiques le nombre des forteresses, le taux de croissance tend vers zéro. Si on a besoin d'hommes, il existe une astuce pour les sortir des forteresses. On soulève le fond dans les environs de la forteresse, celle-ci se transforme à cet instant en un simple édifice. Attendez un moment jusqu'à l'arrivée d'un homme, puis reposez le fond, le bâtiment redevient une forteresse. S'il existe une colonisation dense, on peut, par un positionnement habile, vider trois ou quatre forteresses.

Dès qu'un niveau est atteint, le classement apparaît. Il est indiqué le nombre de points obtenus pour son combat et en fonction du score on progresse de plusieurs niveaux. Avant l'accession au niveau suivant, le diable en personne vous félicite d'une voix électronique accompagnée de mouvements de lèvres synchronisés. Son discours permet d'apprendre au joueur quel parcours il a effectué.

Trucs et astuces

En jouant à Populous je n'ai relevé qu'un seul point négatif. En plein milieu du classement par degrés de difficulté se trouve une série de niveaux infranchissables alors que les suivants sont d'une facilité enfantine. Pour un joueur moyen, Populous se termine au niveau 120, ce qui est un peu frustrant vu qu'il a payé pour 500 niveaux. Afin que vous ayez la possibilité d'ignorer les niveaux difficiles, j'ai établi une liste de tous les noms des niveaux de Populous.

Code	Code	Code
0 Genesis	1 Hurtoutord	2 Josamar
3 Timuslug	4 Caldiehill	5 Scoquemet
6 Swauer	7 Killpeing	8 Eoazord
9 Burwilcon	10 Moringill	11 Nimihill
12 Bilocmet	13 Ringmped	14 Weavhipham
15 Alpoutond	16 Badacon	17 Immusill
18 Hobdietory	19 Bugqueend	20 Shadted
21 Corpeham	22 Binozond	23 Sadwillow
24 Lowingick	25 Qazitory	26 Verymeend
27 Minmpme	28 Hamhipold	29 Futoutboy
30 Suzalow	31 Douusick	32 Shidiehole
33 Hurtloplas	34 Jostme	35 Timpeold
36 Calozboy	37 Scowildor	38 Swaingpal
39 Killohole	40 Eoamelas	41 Burmpal
42 Morhippil	43 Nimoutjob	44 Bilador
45 Ringgbpal	46 Weavinpert	47 Alploput
48 Baotal	49 Immpepil	50 Hobozjob
51 Bugwillin	52 Shadgbond	53 Coropert
54 Binmeout	55 Sadmpt	56 Lowhipbar
57 Qazouter	58 Veryelin	59 Mingbdon
60 Haminmar	61 Futloplug	62 Suztt
63 Doupebar	64 Shiozer	65 Hurtikeing
66 Josogoord	67 Timomar	68 Calmelug
69 Scomphill	70 Swahipmet	71 Killqazed
72 Eoaeing	73 Burgbord	74 Morincon
75 Nimlopill	76 Bilthill	77 Ringoxmet
78 Weaveaed	79 Alpikeham	80 Badogoond
81 Immocon	82 Hobmeill	83 Bugmptory

Code	Code	Code
84 Shadkopen	85 Corqazme	86 Bineham
87 Sadgbond	88 Lowinlow	89 Qazlopick
90 Veryyory	91 Minoxend	92 Hameame
93 Futikeold	94 Suzogoboy	95 Douolow
96 Shimeick	97 Hurtdihole	98 Joskoplas
99 Timqazal	100 Caleold	101 Scogbboy
102 Swaindor	103 Killsodpal	104 Eoayhole
105 Buroxlas	106 Moreaal	107 Nimikepil
108 Bilogojob	109 Ringudor	110 Weavdepal
111 Alpdipert	112 Badkopout	113 Immqazt
114 Hobepil	115 Buggdjob	116 Shadaslin
117 Corsoddon	118 Binypert	119 Sadoxout
120 Loweat	121 Qazikebar	122 Veryqueer
123 Minulin	124 Hamdedon	125 Futdimar
126 Suzkoplug	127 Douqazhill	128 Shiebar
129 Hurtceer	130 Josasing	131 Timsodord
132 Calymar	133 Scooxlug	134 Swaeahill
135 Killdiemet	136 Eaoqueed	137 Buruing
138 Mordeord	139 Nimdicon	140 Bilkopill
141 Ringingtory	142 Weavimet	143 Alpceed
144 Badasham	145 Immsodond	146 Hobycon
147 Bugoxill	148 Shadustory	149 Cordieend
150 Binqueme	151 Saduham	152 Lowdeond
153 Qazdilow	154 Verywilick	155 Mininghole
156 Hamiend	157 Futceme	158 Suzasold
159 Dousodboy	160 Shiylow	161 Hurtaick
162 Josushole	163 Timdielas	164 Calqueal
165 Scould	166 Swadeboy	167 Killozdor

Code	Code	Code
168 Eoawilpal	169 Buringpert	170 Morilas
171 Nimceal	172 Bilaspil	173 Ringhipjob
174 Weavoutlin	175 Alpapal	176 Baduspert
177 Immdieout	178 Hobquet	179 Bugupil
180 Shadpejob	181 Corozlin	182 Binwildon
183 Sadingmar	184 Lowiout	185 Qazcet
186 Verympbar	187 Minhiper	188 Hamouting
189 Futadon	190 Suzusmar	191 Doudielug
192 Shiquehill	193 Hurttbar	194 Jospeer
195 Timozing	196 Calwilord	197 Scoringcon
198 Swailug	199 Killmehill	200 Eoampmet
201 Burhiped	202 Moroutham	203 Nimaord
204 Biluscon	205 Ringinhill	206 Weavloptory
207 Alptmet	208 Badpeed	209 Immozham
210 Hobwilond	211 Buginglow	212 Shadoill
213 Cormetory	214 Binmpend	215 Sadhipme
216 Lowoutold	217 Qazaond	218 Verygblow
219 Mininick	220 Hamlophole	221 Futtend
222 Suzpeme	223 Douozold	224 Shiwilboy
225 Hurtogodor	226 Josoick	227 Timmehole
228 Calmpas	229 Scohipal	230 Swaoutpil
231 Killeboy	232 Eoagbdor	233 Burinpal
234 Morloppert	235 Nimtlas	236 Bilpeal
237 Ringeapil	238 Weavikejob	239 Alpogolin
240 Badopal	241 Immepert	242 Hobmpout
243 Bughipt	244 Shadqazbar	245 Corejob
246 Bingblin	247 Sadindon	248 Lowlopmar
249 Qaztout	250 Veryoxt	251 Mineabar

Code	Code	Code
252 Hamikeer	253 Futogoing	254 Suzodon
255 Doumemar	256 Shimplug	257 Hurtkopill
258 Josqazmet	259 Timeer	260 Calgbing
261 Scoinord	262 Swalopcon	263 Killylug
264 Eoaxhill	265 Bureamet	266 Morikeed
267 Nimogoham	268 Biloord	269 Ringdecon
270 Weavdiill	271 Alpkopty	272 Badqazend
273 Immeed	274 Hopgbham	275 Buginond
276 Shadsodlow	277 Coryill	278 Binoxtory
279 Sadeaend	280 Lowikeme	281 Qazogood
282 Veryound	283 Mindelow	284 Hamdiick
285 Futkophole	286 Suzqazlas	287 Doueme
288 Shigbold	289 Hurtasboy	290 Jossoddor
291 Timyick	292 Caloxhole	293 Scoealas
294 Swaikeal	295 Killquepil	296 Eoauboy
297 Burdedor	298 Mordipal	299 Nimkoppert
300 Bilqazout	301 Ringpial	302 Weavcepil
303 Alpasjob	304 Badsodlin	305 Immypal
306 Hoboxpert	307 Bugeaout	308 Shaddiet
309 Corquebar	310 Binujob	311 Saddelin
312 Lowdicon	313 Qazkopmar	314 Veryinglug
315 Minit	316 Hamcebar	317 Futaser
318 Suzsoding	319 Douydon	320 Shioxmar
321 Hurtuslug	322 Josdiehill	323 Timquemet
324 Caluer	325 Scodeing	326 Swadiord
327 Killwilcon	328 Eoaingill	329 Burihill
330 Morcemet	331 Nimased	332 Bilsodham
333 Ringoutond	334 Weavacon	335 Alpusill

Code	Code	Code
336 Baddietory	337 Immqueend	338 Hobued
339 Bugdeham	340 Shadozond	341 Corwillow
342 Biningick	343 Sadiory	344 Lowceend
345 Qazasme	346 Veryhipold	347 Minoutboy
348 Hamalow	349 Futusick	350 Suzdiehole
351 Douquelas	352 Shiume	353 Hurtpeold
354 Josozboy	355 Timwildor	356 Calingpal
357 Scoihole	358 Swacelas	359 Killmpal
360 Eoahippil	361 Buroutjob	362 Morador
363 Nimuspal	364 Bildiepert	365 Ringlopout
366 Weavtal	367 Alppepil	368 Badozjob
369 Immwillin	370 Hobingdon	371 Bugipert
372 Shadmeout	373 Cormpt	374 Binhipbar
375 Sadouter	376 Lowalin	377 Qazusdon
378 Veryinmar	379 Minloplug	380 Hamtt
381 Futpebar	382 Suzozer	383 Douwiling
384 Shiingord	385 Hurtomar	386 Josmelug
387 Timmphil	388 Calhipmet	389 Scouted
390 Swaaing	391 Killgbord	392 Eoaincon
393 Burlopill	394 Morthill	395 Nimpemet
396 Bilozed	397 Ringikeham	398 Weavogoond
399 Alpocon	400 Badmeill	401 Immptory
402 Hobhipend	403 Bugoutme	404 Shadeham
405 Corgbond	406 Bininlow	407 Sadlopick
408 Lowttory	409 Qazpeend	410 Veyeame
411 Minikeold	412 Hamogoboy	413 Futolow
414 Suzmeick	415 Doumphole	416 Shihiplas
417 Hurtaqzal	418 Joseold	419 Timgbhole

Code	Code	Code
420 Calindor	421 Scoloppal	422 Swathole
423 Killoxlas	424 Eoaeaal	425 Burikepil
426 Morogojob	427 Nimodor	428 Bilmepal
429 Ringdipert	430 Weavkopout	431 Alpqaqt
432 Badepil	433 Immgbjob	434 Hobinlin
435 Buglopdon	436 Shadypert	437 Coroxout
438 Bineat	439 Sadikebar	440 Lowogoer
441 Qazolin	442 Verydedon	443 Mindimar
444 Hamkoplug	445 Futqazhill	446 Suzebar
447 Dougber	448 Shiining	449 Hurtsodord
450 Josymar	451 Timoxlug	452 Caleahill
453 Scoikemet	454 Swaogoed	455 Killuing
456 Eoadeord	457 Burdicon	458 Morkopill
459 Nimqaztory	460 Bilemet	461 Ringceed
462 Weavasham	463 Alpsodond	464 Badycon
465 Immoxill	466 Hobeatory	467 Bugikeend
468 Shadqueme	469 Coruham	470 Bindeond
471 Saddilow	472 Lowkopick	473 Qazqazhole
474 Veryiend	475 Minceme	476 Hamasold
477 Futsodboy	478 Suzylow	479 Douoxick
480 Shieahole	481 Hurtdielad	482 Josqueal
483 Timuold	484 Caldeboy	485 Scodidor
486 Swakoppal	487 Killingpert	488 Eoailas
489 Burceal	490 Moraspil	491 Nimsodjob
492 Bilydor	493 Ringapal	494 Weavuspert
495 Alpdieout	496 Badquet	497 Immupil
498 Hobdejob	499 Bugdilin	500 Shadwildon

D'autres noms permettent, en apparence, d'accéder aux niveaux supérieurs. Le jeu essaie de les charger, mais ne les trouvant pas, remplace les niveaux par le niveau 0 : Genesis.

Si l'on entre EOADIPAL, Populous recherche le niveau 616 et avec EOADIEPERT le niveau 1000.

Conclusion

Populous est à conseiller sans aucune hésitation.

2.2. Populous II

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueurs	1,2 par connexion avec un autre ordinateur via le port série (Coupleur acoustique, Modem ou autre)

Objet du jeu

Combattre un adversaire (homme ou ordinateur) par une tactique spécifique et atteindre le dernier niveau en mode-1 joueur.

Description du jeu

Populous nous a déjà enthousiasmé, cette nouvelle version vient compléter ce jeu. Populous II ne se différencie absolument pas de Populous. Seules les données concernant le graphisme ont été changées et étendues. Le nombre des différents arrière-plans a également changé de même que les personnes, les maisons, les rochers et bien d'autres choses. Vous pouvez combattre avec une tribu indienne, une horde de féroces cow-boys, des Shérifs ou bien rejouer des scènes de la révolution française, vous battre à Legoland (tous les objets sont constitués de Lego), vous emparer d'un monde

de cristal (qui me rappelle sans cesse le souvenir des célèbres programmes Raytracing), ou libérer le pays des ordinateurs, dont l'aire de jeu est uniquement représentée par du papier d'imprimante froissé (sur lequel se trouvent des mégots, des paquets de cigarettes, des tasses de café ou des tas de disquettes), et dans lequel les maisons sont des ordinateurs qui peuvent se développer dans un centre informatique sur 4 Crays.

Populous est devenu plus difficile, on doit, à chaque niveau, s'adapter à un nouveau graphisme, mais comme je l'ai déjà précisé il n'existe qu'une seule tactique, s'accroître, s'accroître et s'accroître sans cesse jusqu'à l'anéantissement de l'adversaire.

Conclusion

Celui qui a trouvé Populous épatant sera enthousiasmé par la nouvelle version.

2.3. Empire

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueurs	1 à 3

Objet du jeu

Empire est un jeu de stratégie dans lequel toutes les villes situées dans une aire de jeu déterminée doivent être conquises.

Description du jeu

Après le chargement d'Empire, on se trouve face à un jeu dont le graphisme est simple, mais suffisant pour un jeu de stratégie. Le son n'a également rien de surprenant. Si on a correctement répondu au mot de passe, on peut commencer un nouveau jeu ou continuer une ancienne partie.

Empire peut être joué en solitaire, dans ce cas l'ordinateur assure le rôle de l'adversaire (on peut également jouer à 2 ou 3 joueurs). Pour chaque joueur, la vitesse de production des armes et la force de combat peut être adaptée.

Le terrain de jeu sur lequel on veut se mesurer avec son adversaire est choisi directement ou aléatoirement. L'écran représente une partie du territoire de jeu. On y trouve un menu dans lequel toutes les étapes du jeu et toutes les configurations peuvent être appelées. On peut également utiliser les raccourcis clavier.

Le terrain se compose d'une part d'eau et d'autre part d'un pays dans lequel on trouve des villes plus ou moins nombreuses. Un joueur ne peut voir que les parties de la carte du monde déjà explorées. Toutes les zones contiguës à l'un des personnages du jeu sont considérées comme explorées et contrôlées. Celles-ci restent visibles au cours du jeu, mais on ne peut découvrir un adversaire que si on se trouve à proximité.

Chaque joueur commence par une ville et ne dispose d'aucune pièce, mais les villes peuvent produire les pièces désirées (ce qui peut durer plusieurs tours de jeu, tout dépend de la vitesse de production du joueur et du type de pièce). Toutes les installations (villes ou pièces) peuvent être modifiées à tout moment. On peut ainsi donner à des pièces des ordres complexes qui seront exécutés en toute autonomie.

Parlons maintenant des pièces. En premier lieu, on dispose d'une armée qui est symbolisée par un tank. Une armée peut être déplacée d'une zone par tour (seulement sur terre ou avec des navires de transport de troupes). L'objectif du mouvement peut être déterminé à la souris ou au clavier. Les armées sont les seules pièces du jeu qui

puissent attaquer les villes adverses. Le succès d'une attaque (qui est provoquée par la tentative de diriger une pièce sur une zone occupée par l'adversaire) dépend de la détermination de la puissance de combat des deux adversaires.

La deuxième pièce est l'escadrille. Une escadrille a un rayon d'action limité à vingt zones et ne peut être déplacée que de cinq zones par tour. Si elle ne bouge pas pendant un tour, le rayon d'action est diminué d'une zone. Si le rayon d'action est à zéro, les avions s'écrasent. Les escadrilles peuvent survoler le pays et l'eau (pour le ravitaillement, elles peuvent faire escale dans des villes ou sur les porte-avions).

Les transports de troupes peuvent transporter six armées. Ils peuvent se déplacer en fonction des avaries subies jusqu'à deux zones par tour. La puissance de combat de ces navires est naturellement extrêmement faible, c'est la raison pour laquelle ils doivent être protégés par d'autres pièces.

En fonction de leur état, les destroyers peuvent se déplacer de trois zones par tour. Comme tous les autres navires, ils peuvent également faire escale dans des villes.

Les sous-marins sont les seules pièces qui ne sont pas toujours détectées par l'adversaire même lorsque celui-ci déplace ses pièces à proximité. Ils peuvent faire mouvement sur deux zones par tour. La puissance de combat des sous-marins varie considérablement. Ils sont fréquemment détruits par les avions, mais ils peuvent également avec un peu de chance torpiller des cuirassés.

Les croiseurs sont aussi rapides que les sous-marins, plus lents que les destroyers et ont une puissance de feu considérable qui leur permet d'attaquer des pièces se trouvant à terre.

Les cuirassés disposent d'une puissance de feu encore plus conséquente. Ils peuvent également attaquer des objectifs terrestres (ce sont les pièces les plus puissantes du jeu).

Les porte-avions ne sont pas si puissants, mais en tant que moyen de transport, ils peuvent embarquer huit escadrilles qui leur assureront une protection accrue. Ils sont utilisés comme bases tactiques en première ligne.

Lorsque c'est le tour d'un joueur, celui-ci peut appeler des données à tout moment, par exemple concernant l'état et la position de ses navires, se donner un aperçu des parties explorées, etc. Il est aussi possible de changer les objectifs des pièces, lesquelles se dirigeront alors automatiquement vers leurs nouvelles cibles. Pour les avions, on peut établir des plans de vol très complexes.

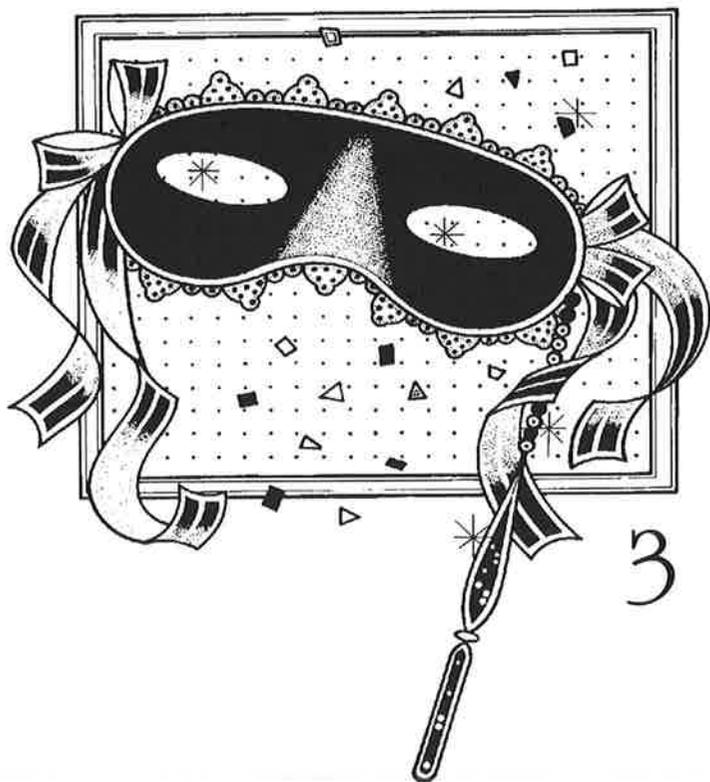
Les joueurs jouent chacun leur tour s'ils disposent au minimum d'une pièce mobile. Si c'est le cas, toutes les pièces qui n'ont plus d'ordres se signalent auprès du joueur les unes après les autres et attendent les instructions. Si un ordre est donné à la dernière pièce (par exemple un nouvel objectif, ce qui est obtenu en cliquant sur la zone de l'objectif à l'aide de la souris), on passe au joueur suivant. De ce fait, toutes les autres actions doivent être exécutées pendant qu'une pièce attend ses ordres. Si on oublie ceci, on a encore la possibilité de bloquer la transmission du jeu au joueur suivant. Si c'est le cas, on est obligé de remettre le mode de jeu sur "MOVE" pour continuer la partie.

On peut apprécier l'éditeur convivial du plan de jeu avec lequel on peut changer les cartes présentes et en concevoir de nouvelles. Les cartes sont dessinées très rapidement et peuvent être sauvegardées. De nouveaux plans de jeu peuvent ainsi être automatiquement élaborés, l'ordinateur effectuant une distribution équilibrée des villes, certaines étant situées à proximité d'un petit lac ou des mers. Avant de sauvegarder la carte, l'ordinateur calcule dans chaque cas si une ville est accessible par mer, et par conséquent, si elle est susceptible de fabriquer des navires.

Conclusion

EMPIRE fait partie de ces jeux de stratégie hyper-motivants actuellement disponibles sur Atari. Les symboles sont clairs et le jeu est très bien ordonné. Mais ce qui fait d'Empire le "Wargame du siècle", c'est sa complexité et les mille possibilités différentes de modification de l'action. Un vrai stratège ne peut ignorer Empire.

JEUX DE RÔLE ET D'AVENTURE



3.1. Dungeon Master

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Libérer de l'emprise du Chaos le puissant Power-Gem caché dans un donjon profond.

Description du jeu

Dungeon Master est caractérisé par une utilisation très simple de la souris, un bon graphisme, de nombreuses et difficiles énigmes. Pour ramasser des objets, il suffit de cliquer dessus. Au début du jeu, il faut choisir dans le "Hall of Champions" quatre personnages (la meilleure solution étant deux magiciens et deux guerriers). Avec ce petit groupe, on se met en route à la recherche du Chaos pour le vaincre. Le déroulement de la partie n'est pas, à l'inverse des autres jeux d'aventure, entravé par une série de questions, mais se déroule en temps réel. De ce fait, un monstre n'attend pas que le joueur soit prêt à se défendre. Pour cette raison, les groupes affaiblis doivent progresser prudemment et éviter les monstres.

Trucs et astuces

Dans Dungeon Master, les personnages peuvent facilement accéder au niveau supérieur, il suffit de les placer devant un mur et de lancer un bouclier contre celui-ci (recommencez plusieurs fois).

Plan du premier niveau

Hall of Champions

```
#####
# a #####
# # ##### .. b. #. . . #
# # #. c. . . d. #. #. #
# # e. # f. # #. # #. 2 #. #
# # # g. h ##### i. g. #. #. #
# # # #. k ##### . . . l #. #. #
# # # #. # # # # # # #. #. #
# # # #. # #. m. # # #. # # #. #. #
# n . . . . o . . . p . . . q . | . . #
# # # #. # # # #. # # # # # # #
# # # #. # # # #. # # # # # # #
# . . . . t #. #. # # # #. . . #
# # # #. . . #. u. # # # #. # # # #
# # # # v . . . . w . . #. #. # #. #
# # # #. x. # # # #. . . #. # #. # # #
# # # # # # # # # # # # . . # # 1 # # #
# # # # # # # # # # # # . # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # #
```

1= Entrée 2= Sortie

a-x = Combattants, excellents magiciens:

i, h, t, m, s

Les différents personnages de départ

Lorsque vous choisissez vos personnages, je vous conseille d'utiliser la réincarnation plutôt que la résurrection : Vos personnages seront plus faibles au début, mais ils progresseront beaucoup plus vite.

Nom	Force	Dextérité	Sagesse	Vitalité	Anti-Magie	Anti-Feu	Santé	Résistance	Energie magique	Objets
Alex	44	55	45	40	35	40	50	57	13	Fronde
Azizi	47	48	42	45	30	35	61	77	7	Bouclier / 2 dagues
Boris	35	45	55	40	45	40	35	65	28	Patte de lapin
Chani	37	47	57	37	47	37	47	67	20	Pierre de lune
Darouo	50	30	35	45	30	45	100	65	6	
Elija	42	40	42	36	53	40	60	58	22	Boîte magique
Gando	39	45	47	33	48	43	39	63	26	2 fléchets empoisonnés
Gothmog	40	43	48	34	80	59	60	55	18	Cape magique
Halk	55	43	30	46	38	48	90	75	0	Casque / gourdin
Hawk	45	35	38	55	35	35	70	85	10	2 Flèches
Hissa	58	48	35	35	43	55	80	61	5	
Iaïdo	43	55	40	35	45	50	48	65	11	Sabre
Leif	46	40	39	50	45	45	75	70	7	
Leyla	40	53	45	47	45	35	48	60	3	Corde
Liniflas	45	45	47	35	50	35	65	50	12	Arc
Mophus	42	35	40	48	40	45	55	55	19	3 nouritures

Nom	Force	Dextérité	Sagesse	Vitalité	Anti-Magie	Anti-Feu	Santé	Résistance	Energie magique	Objets
Nabi	41	36	45	45	55	55	55	65	15	Bâton
Sonja	54	45	39	49	40	40	65	70	2	Epée / Collier
Stamm	52	43	35	50	35	55	75	80	0	Hache
Syra	38	35	43	45	42	40	53	72	15	Pomme
Tiggy	30	45	50	35	59	40	25	45	36	Bague magique
Wu tse	38	35	53	45	47	40	45	47	20	3 étoiles de Ninja
Wuuf	33	57	45	40	35	40	40	50	30	Fiole vide
Zed	40	40	40	50	40	40	30	30	10	Torche / Côte de maille

Les symboles

Puissance						Éléments					
<<	□	=	◇	⌋	△	⊕	≈	⋄	∕	○	∞
LO	UM	ON	EE	PAL	MON	YA	VI	OH	FUL	DES	ZO
Alignement						Forme					
×	÷	λ	+	*	8	⊗	∩	∩	ε	∩	∩
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	SAR	VEN	EW	KATH	IR	BRO	GOR

Les incantations magiques de Dungeon Master :

☞ **Attention :** chaque incantation doit être précédée de la puissance.

DES EW - Détruire les créatures immatérielles
 DES IR SAR - Provoquer l'obscurité
 DES VEN - poison

FUL - Produire une lumière magique pendant quelques instants

FUL BRO KU - Obtenir plus de puissance pendant quelques instants

FUL BRO NETA - Créer un bouclier de feu

FUL IR - Lancer une boule de feu

OH BRO ROS - Offrir plus de dextérité pendant quelques temps

OH EW RA - Regarder à travers un mur

OH EW SAR - Devenir invisible

OH IR RA - Obtenir de la lumière pendant une longue durée

OH KATH RA - Lancer une flèche enflammée

OH VEN - Produire un nuage empoisonné

VI - Soigner un personnage (Health)

VI BRO - Soigner un personnage empoisonné

VA IR - Obtenir un bouclier magique

YA BRO - Obtenir un bouclier enchanté

YA BRO DAIN - Offre plus de savoir

YA BRO NETA - Offre plus de vitalité

YA BRO ROS - Laisser derrière soi des traces magiques

ZO - Ouvrir les portes

ZO BRO RA - Restauration du PSI

ZO KATH RA - Objet lumineux

ZO VEN - Nuage de poison

Conclusion

Il est très facile de jouer à *Dungeon Master* une fois que l'on s'est familiarisé avec les commandes. Le graphisme et l'arrière-plan sonore sont fascinants. Ce jeu doit être recommandé aux amateurs d'aventures.

3.2. Dragon's Lair

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Libérer une princesse enlevée par un dragon en donnant des ordres corrects au bon moment (il s'agit d'un dessin animé interactif).

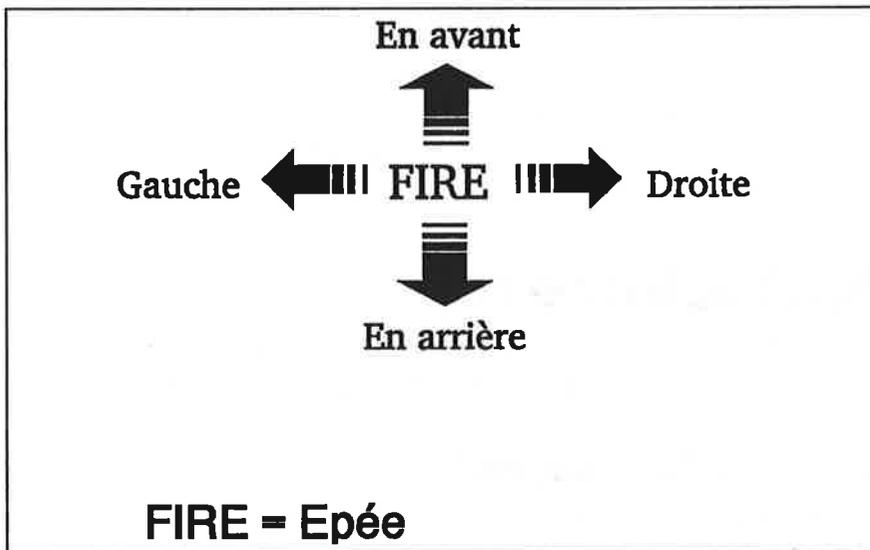
Description du jeu

Quand le jeu de l'ex-dessinateur de Walt Disney, Don Bluth, apparut dans les salles de jeu, celui-ci suscita un enthousiasme frénétique. La qualité de l'image et du son ont imposé de nouvelles normes : *Dragon's Lair* est un véritable dessin animé ! Des adaptations bon marché ne se sont pas faites attendre, mais seules les versions Atari et Amiga ne se différencient presque pas de l'original. Cent trente mégaoctets d'animation interactive et d'arrière-plan sonore se trouvent ainsi comprimés sur quatre disquettes.

L'histoire de *Dragon's Lair* est connue : la princesse Daphnée enlevée par Singe, le méchant Dragon, est retenue dans son château. Le courageux chevalier Dirk se met en chemin pour sauver la princesse et tuer le Dragon. C'est à ce moment que le joueur entre en action. A l'aide du joystick ou du pavé numérique du clavier, le chevalier Dirk

doit être mené au combat de scène en scène et protégé des dangers qui le guettent. Dirk ne bouge pas sans intervention du joueur mais il est si stupide et maladroit qu'il perd la vie dans chaque niveau. Ceci ne peut être évité que si l'on intervient au bon moment (Il s'agit d'un dixième de seconde...) pour porter l'action du chevalier dans la bonne direction.

Les commandes du joystick



Comme je l'ai déjà indiqué, le joueur doit intervenir au moment précis. On doit y songer. Quand Dirk tombe du pont-levis, (il ne peut se retenir qu'avec les mains), il faut attendre qu'il amortisse sa chute avant qu'il puisse tirer l'épée et se défendre des tentacules qui l'attaquent. Savoir à quel moment on doit agir demande de l'entraînement et de nombreux essais. Lorsqu'une action est réussie, le score augmente même si cette action ne fût pas entreprise au bon moment ou bien même si celle-ci ne fût pas suffisante. Bien qu'une vie soit perdue, le joueur sait qu'il a accompli quelque chose de correct.

Trucs et astuces

Une approche de la solution de Dragon's Lair :

La plupart des possesseurs de Dragon's Lair ne parviennent pas à passer le premier niveau et se sentent non sans raison frustrés d'une partie du graphisme. Il n'est pas rare de voir des gens rapporter le jeu à la boutique informatique sous prétexte que celui-ci ne fonctionne pas, car de nombreux joueurs ne sont pas parvenus à franchir le premier niveau après de longs essais. Voici donc une aide pour terminer Dragon's Lair.

Pont-levis	Tirer l'épée En avant
Boisson empoisonnée	Droite
Tentacule	Tirer l'épée En avant Droite En arrière (vers l'escalier) Gauche (sur la table) En avant (vers la porte)
Grande salle	Droite Gauche Vers l'avant Gauche Droite Gauche Droite Sauter en avant Sortir l'épée Trois fois à droite
Tourbillon	
Rapide	Droite Avant 3 fois de suite Avant
Chaudron	Sortir l'épée quand le monstre apparaît
Chemin écroulé	3 fois à gauche
Boules	En arrière quand boule de couleur (bleu, rouge, etc) est passée - 6 fois de suite

Chambre à coucher	Quand la porte clignote, aller en avant
Cave	Gauche Arrière Gauche Arrière Quand la princesse parle, sortir l'épée
Epée	Arrière Gauche Sortir l'épée Arrière Arrière Arrière Sortir l'épée et tuer le dragon

3.3. Explora

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris et clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Un jeu d'aventure dans lequel on traverse le temps comme H.G. Wells.

Description du jeu

Explora brille, en premier lieu, par une excellente ergonomie des commandes. Vous dirigez toutes les actions à l'aide de la souris, et pour cela, un grand nombre d'icônes sont à votre disposition. Le graphisme est de qualité nettement supérieure à la moyenne des autres jeux d'aventure.

Trucs et astuces

Celui qui a des difficultés avec ce jeu est prié de continuer la lecture. Voici la solution complète :

Première époque : 1922

- ✓ Allez à l'est dans la bibliothèque.
- ✓ Prenez la boule.
- ✓ Retournez au foyer (Ouest)
- ✓ Fixez la boule sur la rampe gauche de l'escalier.
- ✓ Montez l'escalier.
- ✓ Examinez la statue sur le côté droit.
- ✓ Prenez la petite clé.
- ✓ Ouvrez l'armoire au milieu de l'écran avec la clé.
- ✓ Prenez les gants et laissez la clé.
- ✓ La première carte perforée est placée au bord du tapis, ramassez-la.
- ✓ Allez dans la chambre de droite (à gauche il n'y a rien).
- ✓ Regardez sous le coussin et prenez la deuxième carte.
- ✓ Ouvrez le tiroir de la table de nuit (il s'y trouve un morceau de papier avec une combinaison, prenez-le !).
- ✓ Regardez sous le lit.
- ✓ Ramassez la corde et le grappin.
- ✓ Retournez dans le couloir (SO) et descendez l'escalier.
- ✓ Allez à l'Ouest dans la salle à manger.
- ✓ Allez au Nord dans la cuisine.

- ✓ Prenez la bouteille de vin et videz-la de son contenu.
- ✓ Examinez le plan de travail à gauche.
- ✓ Ouvrez le coffre avec le morceau de papier et prenez-y l'argent et le briquet.
- ✓ Posez l'argent et le morceau de papier.
- ✓ Retournez au Sud dans la salle à manger, puis à l'Est au foyer.
- ✓ Allez au Nord-Est.
- ✓ Allumez le briquet.
- ✓ Montez l'escalier et allez à l'Est.
- ✓ Prenez les bougies qui se trouvent à gauche de l'écran et allumez-les.
- ✓ Eteignez aussitôt le briquet.
- ✓ Examinez le livre qui se trouve sur l'autel.
- ✓ Prenez la troisième carte perforée.
- ✓ Allez à l'Ouest, descendez l'escalier, puis allez à l'Est dans le bureau.
- ✓ Laissez la bouteille, la corde et le grappin.
- ✓ Examinez le miroir à droite.
- ✓ Appuyez sur l'interrupteur, mais surtout n'allez pas dans l'armoire.
- ✓ Retournez au foyer (Ouest, Monte, Sud-Ouest).
- ✓ Reprenez la boule et posez-la de nouveau.
- ✓ Examinez la coupe.
- ✓ Prenez la quatrième carte perforée.

- ✓ Allez au Nord-Est, descendez l'escalier et retournez dans le bureau (Est).
- ✓ Ouvrez le tiroir gauche.
- ✓ Prenez les fusibles.
- ✓ Allez au Nord, traversez l'armoire pour rejoindre la machine à explorer le temps.
- ✓ Actionnez le levier qui se trouve à gauche.
- ✓ Insérez les fusibles dans le boîtier à côté du levier.
- ✓ Tournez à nouveau le levier.
- ✓ Retournez au bureau (Sud).
- ✓ Posez la bougie.
- ✓ Montez dans la machine à explorer le temps avec la photo du maître d'hôtel, le testament, les gants, le briquet et les quatre cartes perforées.
- ✓ Il y a un petit levier à gauche du tableau de bord. Tournez-le.
- ✓ Introduisez la carte perforée de droite dans la fente qui se trouve entre les deux flèches. Si l'écran ne change pas de couleur, tournez encore le levier.

Deuxième époque : La préhistoire

- ✓ Allez à l'Est.
- ✓ Explorez le refuge.
- ✓ Prenez l'os.
- ✓ Prenez l'herbe.
- ✓ Rejoignez le lac au Nord-Est.
- ✓ Allez à l'Est (surtout ne pas examiner le lézard).

- ✓ Utilisez l'herbe et allumez-la avec le briquet.
- ✓ Si le foyer brûle, laissez le briquet.
- ✓ Prenez une branche dans le feu.
- ✓ Allez à l'Est dans la grotte.
- ✓ Puis au Sud dans une autre grotte.
- ✓ Prenez la cinquième carte perforée qui se trouve près de la tête de mort.
- ✓ Lisez le message au dessus de la tête de mort.
- ✓ Allez au Nord.
- ✓ Laissez la branche.
- ✓ Allez à l'Ouest vers le feu.
- ✓ A nouveau à l'Ouest vers le lézard.
- ✓ Maintenant au Sud-Ouest vers un vieil arbre.
- ✓ Prenez une pierre.
- ✓ Retournez dans la machine à explorer le temps.
- ✓ Allez dans le bureau (Sud).
- ✓ Laissez la photo et le testament.
- ✓ Prenez le crochet et la bouteille.
- ✓ Rejoignez la machine à explorer le temps.
- ✓ Montez dans la machine à explorer le temps.
- ✓ Tournez à nouveau le petit levier et introduisez la carte de gauche dans la fente.

Troisième époque : 1605, l'Inde

- ✓ Allez vers l'Ouest.
- ✓ Allez au Nord dans la hutte.
- ✓ Utilisez le gant et touchez la main du lépreux.
- ✓ Prenez le morceau de papier et quittez la hutte (Sud).
- ✓ Allez deux fois vers l'Est dans la jungle.
- ✓ Maintenant une fois à l'Est (même écran), puis au Nord.
- ✓ Donnez le morceau de papier au Chef des éléphants.
- ✓ Cliquez plusieurs fois.
- ✓ Allez au Nord dans le temple.
- ✓ Plongez la bouteille dans la source.
- ✓ Quittez le temple (Sud).
- ✓ Remontez sur les éléphants.
- ✓ Cliquez plusieurs fois.
- ✓ Allez au Sud, puis trois fois à l'Ouest.
- ✓ Allez dans la hutte.
- ✓ Donnez l'eau sacrée aux lépreux (on reçoit une clé).
- ✓ Quittez la hutte, laissez la bouteille et allez au centre du village (où se trouve la machine à explorer le temps).
- ✓ Allez au Nord.
- ✓ Ouvrez la petite porte avec la clé.
- ✓ Entrez à l'intérieur et prenez l'enveloppe.
- ✓ Sortez le morceau de la cinquième carte, jetez l'enveloppe et sortez.

- ✓ Allez deux fois vers l'Ouest chez le fakir.
- ✓ Volez le parchemin placé à sa droite et fuyez rapidement.
- ✓ Allez deux fois vers l'Est et montez dans la machine à explorer le temps.
- ✓ Tournez le levier et introduisez la carte de droite.

Quatrième époque : 1100 av J-C, l'Égypte

- ✓ Allez à l'Est puis au Nord jusqu'aux pyramides.
- ✓ Explorez la brousse qui se trouve sur le bord gauche de l'écran.
- ✓ Prenez l'amulette.
- ✓ Examinez le parchemin du fakir.
- ✓ Déplacez les pierres qui se trouvent à l'entrée dans l'ordre indiqué sur le parchemin (en haut, en haut à gauche, en haut à droite, en haut à droite).
- ✓ Jetez le parchemin.
- ✓ Allez au Nord dans la pyramide.
- ✓ Allez encore au Nord.
- ✓ Utilisez l'amulette et cliquez sur un serpent.
- ✓ Allez au Nord et après à l'Ouest.
- ✓ Lancez le grappin au plafond.
- ✓ Hissez-vous avec la corde.
- ✓ Installez les leviers au mur (en haut, en bas, en bas, en bas, en bas et trois fois en haut).
- ✓ Prenez la bague dans le sarcophage.
- ✓ Remplacez les leviers comme ils étaient.

- ✓ Prenez le morceau de la cinquième carte perforée à droite du sarcophage.
- ✓ Redescendez avec la corde et allez au Nord.
- ✓ Tournez la torche droite et descendez vers la porte secrète qui s'ouvre.
- ✓ Deux fois au Sud, à l'Ouest et encore au Sud et on arrive à la machine à explorer le temps.
- ✓ Tournez le levier et introduisez la dernière carte perforée dans la fente.

Cinquième époque : 750, le Mexique

- ✓ * Allez deux fois à l'Est.
 - ✓ * Examinez la souche de l'arbre et prenez la chaîne qui y est cachée.
 - ✓ * Allez cinq fois à l'Ouest.
 - ✓ * Donnez la chaîne au Maya (Il montrera le chemin qui mène au temple).
 - ✓ * Allez au Sud, à l'Est, quatre fois au Nord et trois fois à l'Est.
- ☞ **Attention :** les actions précédées d'une étoile (*) peuvent être remplacées par les suivantes : Nord, Nord-Est, Nord-Est. En suivant ce chemin, on gagne du temps, ce qui permet d'arriver plus vite au temple (avant treize heures).
- ✓ Examinez l'entrée du petit temple et tournez le bouclier de la statue.
 - ✓ Prenez la clé.
 - ✓ Allez trois fois à l'Ouest aux grandes pierres.
 - ✓ Maintenant allez vers : Nord-Est, Nord-Est, Nord-Est, Nord, Nord, Nord-Ouest, Nord-Ouest, Nord-Est, Est.

- ✓ Utilisez le gant pour éliminer le serpent entre les deux colonnes.
- ✓ Mettez la bague au milieu de la tablette.
- ✓ Cliquez sur la montre jusqu'à ce qu'elle soit réglée sur treize heures (si vous êtes passé par le Maya, il faut faire le tour complet du cadran).
- ✓ Cliquez une fois pour faire apparaître la porte.
- ✓ Introduisez l'os d'un passé lointain dans le trou gauche.
- ✓ Montez.
- ✓ Ouvrez le coffre avec la clé.
- ✓ Prenez le contenu du coffre pour avoir tous les morceaux de la carte perforée.
- ✓ Pour rejoindre la machine à explorer le temps, descendez, puis suivez Ouest, Sud-Ouest, Sud-Est, Sud-Est, Sud, Sud, Sud-Ouest, Sud-Ouest, Sud, Sud, Sud, Sud.
- ✓ Montez à l'intérieur, retournez au château et allez dans le bureau.
- ✓ Prenez la photo et le testament, retournez dans la machine à explorer le temps, introduisez la dernière carte.

Dernière époque : 2125, le futur

- ✓ Appuyez sur le tableau des commandes à gauche.
- ✓ Prenez la pierre et envoyez-la à la tête du garde.
- ✓ Prenez l'uniforme et la clé.
- ✓ Mettez l'uniforme.
- ✓ Allez au Nord, deux fois à l'Ouest et une fois au Nord.
- ✓ Prendre la lampe torche dans la case située en haut à droite (il vous faut absolument avoir mis l'uniforme), puis posez-la.
- ✓ Allez au Sud, puis suivez quatre fois Est et une fois Sud.

- ✓ Allumez l'appareil avec l'interrupteur rouge qui se trouve à droite du lit.
- ✓ Allez trois fois au Nord et une fois à l'Ouest.
- ✓ Ouvrez la trappe sur le côté gauche.
- ✓ Utilisez le gant pour enlever les fusibles.
- ✓ Allez à l'Est et deux fois au Sud.
- ✓ Ouvrez la porte de droite avec la clé.
- ✓ Sur ordre, cliquez sur le bouton gauche de la souris et le maître d'hôtel vous fera une confidence.

Conclusion

Explora est d'une grande diversité, facile à manipuler et n'est pas difficile d'accès, de sorte qu'un débutant peut se débrouiller en peu de temps.

3.4. Kult

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Mener à bien des missions sous la pression du temps, puis la rencontre d'une jeune fille et votre délivrance

Description du jeu

L'aventure-action Kult se déroule dans un futur éloigné, longtemps après la guerre nucléaire. Les rares espèces humaines et animales qui descendent encore de l'homme primitif sont partagées en deux groupes, les Tuners et les Protozorqs.

Les Tuners sont des êtres humains avec des capacités surnaturelles comme la télépathie, la télékinésie et un regard transrayonnant. Les protozorqs donnent plus l'impression d'être des lézards que des hommes. Ils vivent dans un gigantesque et sinistre temple et propagent peur et effroi dans les hameaux voisins. Les protozorqs éprouvent tout spécialement de la haine pour les tuners. C'est pour cette raison qu'un jour une tunerresse est enlevée dans le temple des protozorqs. Le joueur tient le rôle du jeune ami de la jeune fille, le Tuner Raven. Sa mission est de libérer la jeune fille. Pour parvenir au temple, Raven raconte qu'il travaille comme apprenti chez les Protozorqs.

Au début cinq missions doivent être réussies, bien sûr sous la pression du temps, pour que Raven puisse se mouvoir à sa guise dans le temple. Kult offre non seulement une bonne traduction en français, mais également un menu convivial, un graphisme 3D excellent, un son merveilleux, un puzzle difficile et de l'humour. Toutes les fonctions du jeu sont commandées par la souris.

Les missions sont parfois très effrayantes, mais on peut les mener à bien après de nombreux essais. Il n'y a aucun piège obligeant le joueur à recommencer depuis le début.

Le seul défaut dont souffre ce jeu, c'est l'absence de possibilité de sauvegarde de plusieurs résultats. Un seul résultat chargé ne suffit pas même au plus invétéré des amateurs. Un jeu doit toujours être terminé avant de commencer le suivant.

Trucs et astuces

Pour tous ceux qui ont des difficultés avec ce jeu, voici la solution :

Au début de Kult, on doit chercher une tête de mort dans cinq pièces sous la pression du temps.

Les Profondis : Corde

Attendez jusqu'à ce qu'un crochet apparaisse au plafond, puis lancez la corde vers le crochet et suspendez-vous à celle-ci. Ensuite, sautez sur le monstre de granit. Attendez, le monstre doit vous faire traverser le bassin. Récupérez la corde qui pourra être échangée ultérieurement.

En présence du Scorpion : Mouche

Parlez avec la statue, traversez la porte des araignées, rampez sur la toile d'araignée et offrez la mouche à la souveraine. Refusez le baiser de la femme-araignée. L'araignée bleue reçoit la mouche et vous-même recevez l'araignée rouge avec laquelle vous quittez la pièce (vous la poserez dans la bouche ouverte de la statue). Une trappe apparaît, vous devez l'emprunter.

Les Jumeaux : Gobelet

Allez dans la pièce avec le puit et cherchez-le. Appuyez sur l'oeil et remplissez le récipient. Rejoignez la pièce avec les jumeaux, ouvrez les deux statues et videz le récipient dans la statue de gauche, prenez le dé et posez-le dans la statue de droite. Répétez cette opération trois fois. Vous pourrez échanger les dés avec les autres aspirants. Allez dans la pièce "qui sera sauvé ?", levez toutes les mains (sauf les deux de devant) et appuyez sur le bouton se trouvant dans la tête du serpent. Sur la tablette à côté de la tête est indiquée la dalle qu'il faut pousser dans la pièce où se trouve les puits. Prenez-y le sixième dé. Les dés et le récipient peuvent être échangés.

Le mur : Poignard

Fermez le mur avec les flèches au sol, puis allez dans le passage de gauche (les portes ne doivent pas s'ouvrir). Montez sur la marche et mettez le poignard dans la fente. Maintenant, empruntez le passage, plongez la main dans le trou au fond de la pièce.

Le pendu :

Faites de la lumière avec la lampe ou avec l'hypervision. Montez avec le PSI-mouche sur la plate-forme et poussez le levier. Dans le creux, il y a une tête de mort (une corde pend sur le côté gauche de la plate-forme).

A la fin des cinq épreuves, on donne les têtes de mort au protozorq qui se trouve à "l'Échangeur" et on reçoit un oeuf.

Maintenant, partez en direction de l'Anno jusqu'au passage qui permet d'en sortir (il est toujours protégé par un garde), tuez le garde et prenez son Zapstik. Allez deux fois à gauche. Ouvrez le verrou à l'aide des pouvoirs PSI, passez les barreaux.

Une fois dans l'eau, utilisez le Killer sur le Deillos (celui-ci remonte sur la plate-forme). Plongez dans l'eau, utilisez votre scanner (PSI) et allez vers la sortie ainsi découverte. Allez tout droit, à gauche et tout droit. Posez vos armes et dites la vérité. Utilisez le scanner (PSI) et ouvrez le sarcophage ainsi trouvé. Prenez tous les objets et buvez la fiole. Allez à gauche, avancez et passez la trappe. Reculez (vous devez être au "Seuil de la vérité"), tuez la prêtresse et mettez l'oeuf dans la bouche de la statue.

Inspectez le Lutrín et prenez la statuette de Saura (à gauche). Allez à "l'apaisement des puissances" (vous passez d'abord par "en présence des Dieux"), tuez la prêtresse et brouillez l'esprit de la deuxième. Donnez lui la fiole (elle doit la boire) et regardez ce qui se passe.

Maintenant que vous avez retrouvé votre fiancé, allez "en présence des Dieux", puis "au repos de Saura". Mettez la statuette dans la niche, puis le singe dans le tunnel, retournez "en présence des Dieux" et comptez les étoiles sur le mur.

Allez dans le passage et tuez Zork avec le Killer. Quand votre fiancé est pris en otage, fermez la trappe au dessus d'elle (télékinésie PSI) et brouillez l'esprit du ravisseur (une pieuvre va alors lui sauter dessus et il va lâcher votre fiancé), maintenant, l'ultime geste, lancez lui le couteau des sacrifices et vivez en paix.

Conclusion

Kult peut se développer très rapidement comme une sorte de jeu-culte. Les missions sont facile à résoudre par des aventuriers débutants, de plus, le confort d'utilisation, l'humour et le graphisme se surpassent mutuellement. Kult est vraiment le jeu idéal pour les amateurs d'aventures et ceux qui veulent le devenir.

3.5. Le Manoir de Mortevielle

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Le Manoir de Mortevielle est un jeu dans lequel vous incarnez un détective à la recherche de quelque chose, mais vous ne savez pas quoi.

Suite à un télégramme et à l'appel angoissé d'une vieille amie, vous décidez de partir pour le Manoir, sur les lieux de votre enfance.

Description du jeu

Le jeu se joue uniquement à la souris en utilisant cinq menus déroulants. Le premier est le menu INV qui vous permet de savoir quels sont les objets en votre possession. Le menu DEP permet les déplacements, le menu ACT détermine les actions, le menu SELF détermine quant à lui les actions se rapportant à vous. Enfin, le menu DIS permet le dialogue avec les personnes se trouvant avec vous.

Une autre particularité de ce jeu est d'utiliser une synthèse vocale lors des dialogues avec d'autres personnes, ce qui le rend encore plus attrayant. La superbe musique de départ est digitalisée et les graphismes sont superbes.



Trucs et astuces

Avant de donner la solution complète de ce jeu, nous allons donner quelques indices permettant de découvrir le secret de Mortevielle.

Personnages

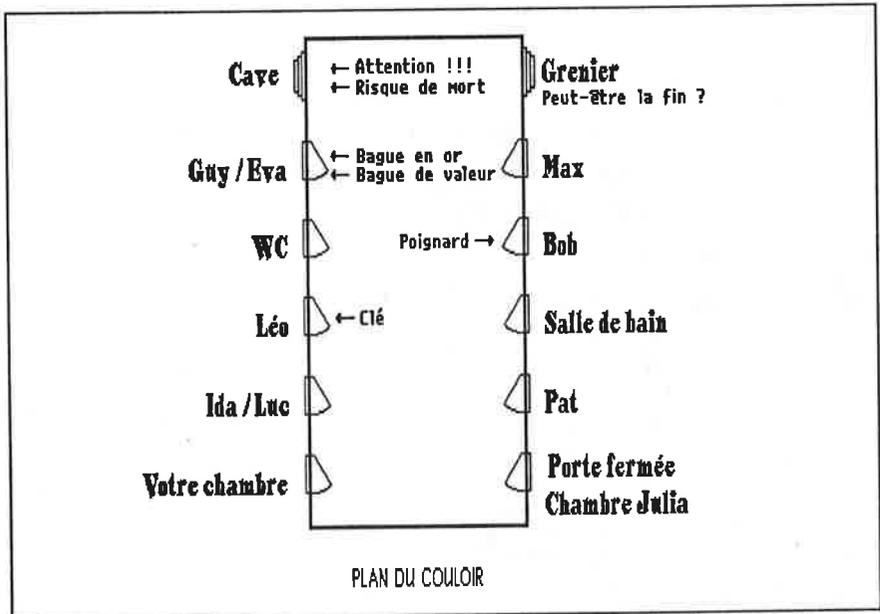
- ✓ Bob (cousin)
- ✓ Eva (femme de Guy)
- ✓ Guy (fils de Julia et mari d'Eva)
- ✓ Ida (femme de Luc)

- ✓ Léo (mari de Julia)
- ✓ Luc (cousin et mari d'Ida)
- ✓ Max (domestique)
- ✓ Murielle (dame de compagnie de Julia)
- ✓ Pat (futur héritier)

Le mur du silence

Il représente la montagne qui se trouve derrière le manoir, mais aussi le blason se trouvant au mur dans la salle à manger.

Plan du couloir



Objets utiles

Le premier est le poignard se trouvant dans la chambre de Bob, dans la valise au dessus de l'armoire.

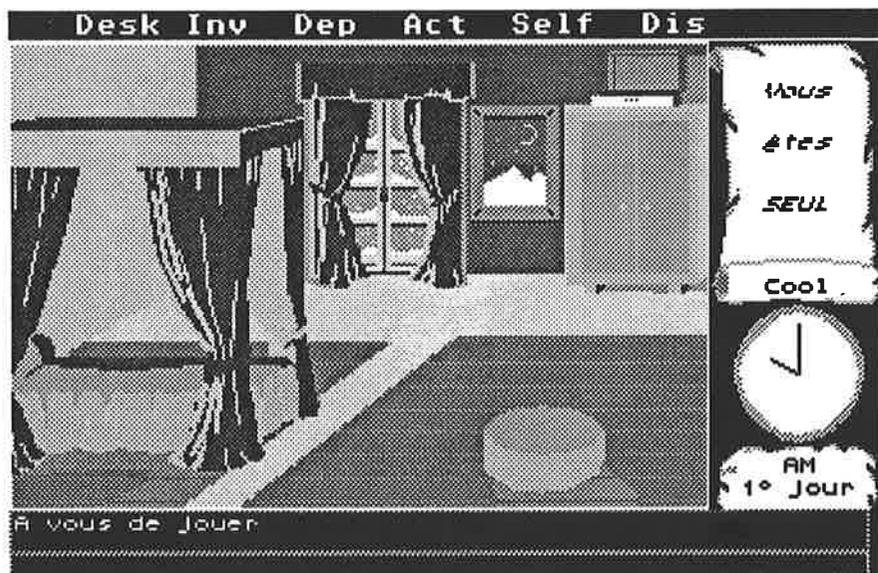
Le second se trouve dans la chambre de Guy et Eva, c'est une bague en or que l'on peut trouver dans la valise la plus près du lit.

Quelques conseils

Pour fouiller les chambres, attendez l'heure du recueillement à la chapelle (10 h) ou bien alors les heures de repas (12 h et 19 h).

Restez discret sous peine de vous faire mettre à la porte ou pire de vous faire tuer.

L'atmosphère passera très vite de COOL à LOURDE, puis MALSAÏNE si vous manquez de discrétion ou si vous êtes surpris en train de fouiller une chambre, faites très attention. Il faut aussi savoir que plus l'atmosphère est mauvaise, plus il devient difficile de se déplacer sans être suivi ou observé.



Quelques réponses précises

- ✓ Julia est morte accidentellement.
- ✓ Léo est passionné par les recherches historiques.
- ✓ Les indices laissés par Julia se trouvent dans la salle à manger.
- ✓ L'indice principal se trouve sur un parchemin.
- ✓ Il y a trois parchemins dans le manoir.
- ✓ Dix personnes sont mêlées à l'intrigue.
- ✓ Murielle était la maîtresse de Guy.
- ✓ Murielle avait la même occupation que Léo.

Solution

- ✓ Prendre le poignard et la bague en or.
- ✓ Descendre à la cave.
- ✓ Mettre le poignard dans la fente sur le pilier du milieu.
- ✓ Prendre la bague en or
- ✓ Mettre la bague dans la boule.
- ✓ Tourner la bague.
- ✓ Une fois dans la crique, ouvrir la malle.
- ✓ Prendre l'objet en bois se trouvant sur le cadavre (recommencer plusieurs fois au besoin).
- ✓ Sortir.
- ✓ Prendre la bague.
- ✓ Sortir.
- ✓ Prendre le poignard.

- ✓ Aller dans le couloir.
- ✓ Aller au grenier.
- ✓ Ouvrir le tiroir à droite.
- ✓ Prendre la baguette en bois.
- ✓ Mettre l'objet en bois dans la fente de la commode.
- ✓ Mettre la baguette en bois entre le pied le plus près et l'objet.
- ✓ Tourner le pied.
- ✓ Lire le livret qui se trouve dans le tiroir secret.

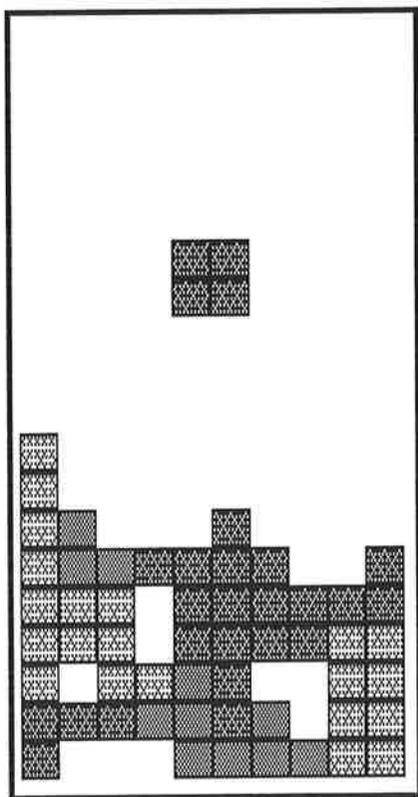
Conclusion

Le Manoir de Mortevielle offre un graphisme et une sonorité hors du commun, il doit être impérativement recommandé aux amateurs du genre.

J E U X

D'ADRESSE

4



4.1. Arkanoid II

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Débarrasser chaque niveau des briques qui s'y trouvent, ce qui rapporte des points et permet de passer à un niveau supérieur.

Description du jeu

Arkanoid II, le célèbre casse-briques, a permis de remettre au goût du jour un ancestral principe de jeu qui s'est propagé dans le monde entier comme un feu de paille. Dans cette variante de casse-briques, il s'agit d'enlever pour chaque niveau les briques qui s'y trouvent en utilisant une raquette située sur le bord inférieur de l'écran. Il faut alors contourner des obstacles insurmontables et détruire des objets qui s'efforcent de détourner la balle. Si le joueur ne peut rattraper la balle avec la raquette, il perd une vie.

Lorsque la balle heurte certaines briques, ces dernières laissent échapper un bonus qui tombe alors lentement vers le bas. Si le joueur parvient à le récupérer avec la raquette, il peut obtenir une raquette plus large, une surface collante ralentissant la chute de la balle, plusieurs balles, des roquettes, une vie supplémentaire ou bien alors une balle détruisant tout sur son passage.

Conclusion

Arkanoid II est à posséder absolument. La réalisation est parfaite et les animations sont superbes, on ne fait pratiquement pas la différence avec la version arcade.

4.2. Great Gianna Sisters

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

S'échapper d'un cauchemar en accédant à tous les niveaux dans lesquels des dangers doivent être évités (grâce au maniement habile du joystick).

Description du jeu

Suivant l'exemple de Super Mario Bros, est né un fantastique jeu de Jump'n'run (avec trente deux niveaux) qui peut vous enchaîner à votre écran pendant des jours.

La petite fille Gianna, dont le rôle est tenu par le joueur, fait un cauchemar et ne peut plus se réveiller. Seul un gigantesque diamant magique caché quelque part dans le monde imaginaire peut sauver Gianna. Il est évident que ce diamant se trouve dans le dernier niveau...

Contrairement à Super Mario Bros, il existe, dans le monde imaginaire de Gianna, différents symboles que l'on peut ramasser pour augmenter ses capacités. Le CERCLE DE FEU la charge tellement en électricité qu'elle peut détruire des pierres, L'ECLAIR lui permet de tirer, le DOUBLE ECLAIR fait ricocher les projectiles qui peuvent être à nouveau récupérés par Gianna. Avec la FRAISE, les tirs cherchent eux-mêmes leur objectif, si Gianna possède la MONTRE, elle peut paralyser ses adversaires un court laps de temps

(en appuyant sur la touche <space>) et les détruire en même temps avec la BOMBE. En utilisant la GOUTTE D'EAU, elle peut traverser le feu. Enfin, une SUCETTE lui donne une vie supplémentaire.

Dans presque tous les niveaux sont cachés des champs Warp, invisibles et uniquement accessibles par un saut, qui font avancer Gianna de plusieurs niveaux.

Si deux joueurs participent au jeu, le second prend le rôle de Maria, la soeur de Gianna.

Conclusion

Le jeu est un merveilleux divertissement pour les jeunes et les moins jeunes. Il peut être conseillé sans aucune restriction.

4.3. Krypton Egg

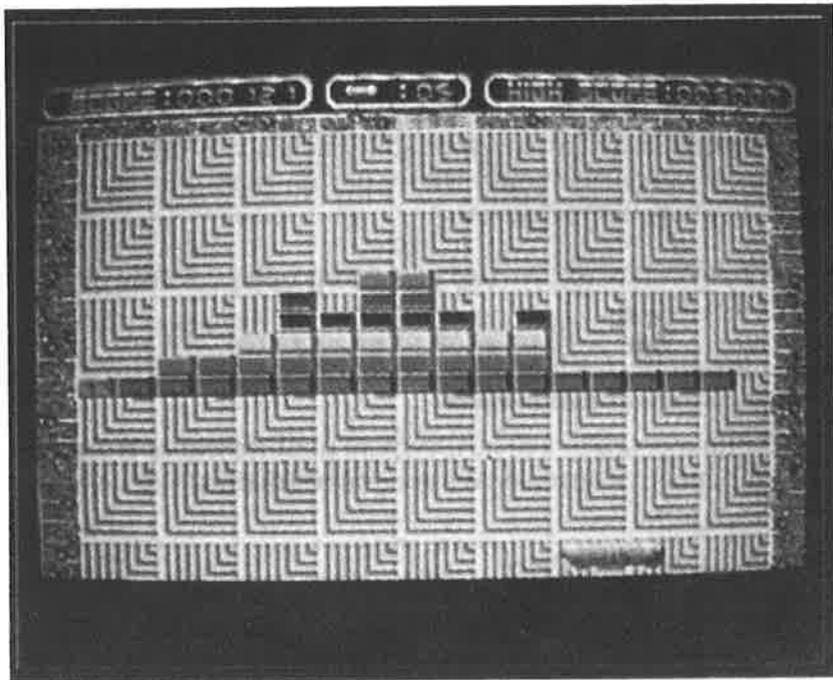
Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Casse-briques basé sur le même principe qu'Arkanoid I et II.

Description du jeu

Le déroulement du jeu est similaire à Arkanoid II. Le joueur dirige une raquette au bas de l'écran et doit ainsi détruire toutes les briques présentes. Certaines donnent un méga-tir, d'autres donnent un blocage des balles, des munitions, etc.



Bien sur, pour compliquer un peu le jeu, certaines bestioles (méduses, poissons, etc) viendront vous donner un petit coup de main, parfois fatal. Un nouveau jeu qui ne change rien au principe, mais qui donne enfin une nouvelle dimension, un renouveau tant attendu.

Conclusion

S'il vous reste encore de quoi investir dans un bon jeu, alors n'hésitez-pas, c'est Krypton Egg qu'il vous faut.

4.4. Tetris

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Gagner des points en assemblant des pièces de puzzle qui traversent l'écran de haut en bas.

Description du jeu

Alexej Paschitnow et Vadim Gerassimow, deux scientifiques du Centre Informatique de l'Académie des Sciences d'URSS ont développé cette notion de jeu d'adresse qui s'est répandue dans le monde entier.

A ce jour, la meilleure version de Tetris est celle du jeu vidéo. La version Atari est malgré tout pleine d'attraits, ne serait-ce que pour le principe de jeu. Diverses pièces de construction formées différemment tombent de haut en bas dans une caisse. En tombant, celles-ci peuvent être déplacées à l'aide du joystick ou bien peuvent pivoter lorsqu'on appuie sur le bouton de tir. Selon le niveau, les pièces chutent plus ou moins rapidement, c'est la raison pour laquelle on finit dans les niveaux les plus élevés par ne plus avoir suffisamment de temps pour les positionner correctement. Si on positionne les pièces pour qu'elles forment une rangée complète, cette dernière disparaît et toutes les pièces tombent sur la rangée inférieure.

Pour ne pas attendre trop longtemps qu'une pièce parvienne en bas dans la bonne position (ce qui est le cas dans les premiers niveaux), tirez vers vous le joystick d'un coup bref. La pièce glissera vers le bas et la prochaine apparaîtra tout de suite en haut sur le bord de l'écran.

Conclusion

Tetris ne surprend pas par son graphisme ou son arrière-plan sonore, cependant, son originalité est tellement prenante qu'aucun amateur de jeux d'adresse ne devrait s'en priver.

5

COURSES
Automobiles



5.1. Crazy Cars II

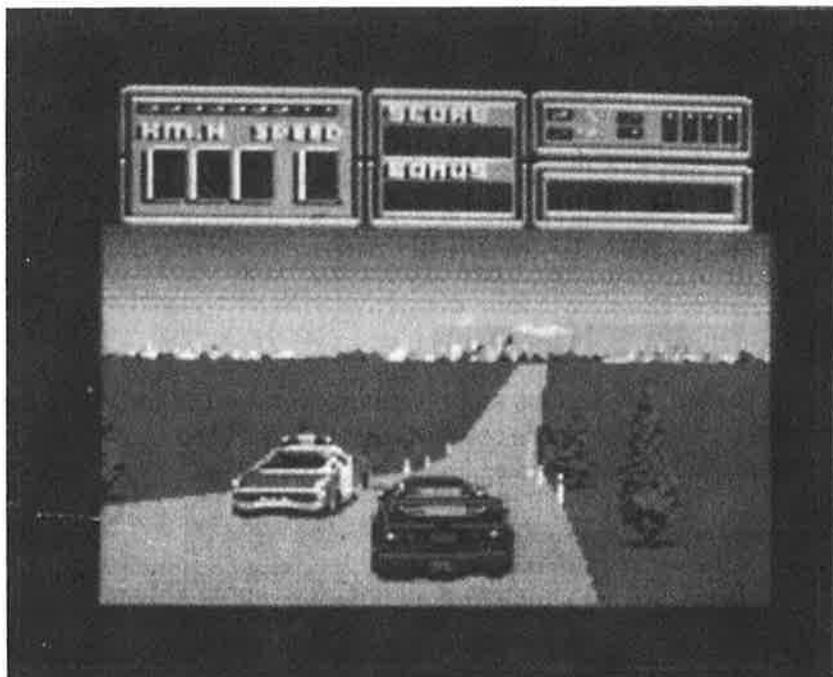
Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Le but du jeu (ce dernier se présentant comme l'union entre Test Drive et un jeu classique de courses automobiles) est de faire la course la plus rapidement possible.

Description du jeu

La route défile d'avant en arrière. Les villes à l'horizon (qui changent à chaque parcours) et les voitures sont bien réussies. La sensation laissée par les dos d'âne est fidèlement reproduite. La voiture exécute un saut bref après en avoir franchi un.



Les adversaires qui se pressent en nombre sur la route peuvent être battus. Cependant, les difficultés apparaissent à chaque virage car vous devez toujours tenir compte qu'en freinant une voiture peut vous percuter à l'arrière.

Trucs et astuces

Comme vous avez dû le remarquer, les voitures de police ont une légère tendance à vous coincer le bord de la route. Pour éviter cela, roulez le plus vite possible et appuyez sur la touche F10 pour mettre le jeu en pause. Maintenant, pour passer la voiture de police, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick en le positionnant sur la droite ou la gauche, selon la place qu'il y a. Une fois le principe bien assimilé, aucune voiture ne vous dérangera.

Conclusion

Un bon jeu qui permet de passer un bon moment devant son ordinateur, un des seuls permettant la conduite de la célèbre Ferrari F40.

5.2. Out Run

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Parcourir une distance en un temps donné et gagner ainsi des points.

Description du jeu

Le temps est compté, d'où un démarrage impétueux avec patinage des roues de la Ferrari Testa Rossa ...

Out Run a été la coqueluche des salles de jeux. La version ST possède un beau graphisme et l'amateur de fond sonore ne reste pas sur sa faim.

La représentation graphique des accidents est réussie, celle de la passagère aussi Les voitures peuvent même faire des tonneaux.

☞ **Attention :** les accidents ne permettent pas de respecter le délai imparti pour couvrir la distance.

Il est vraiment dommage que je n'ai pas pu disposer d'un volant sur mon bureau, car j'ai réellement ressenti les sensations des salles de jeux.

Conclusion

Out Run enthousiasme par le son et le graphisme.

5.3. Test Drive

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Gagner des points en parcourant une route de montagne.

Description du jeu

Le générique animé et le graphisme réussi de la voiture de sport ne sont sûrement pas étrangers au succès de Test Drive.

Après le générique, on a le choix entre cinq voitures de sport (Ferrari Testa Rossa, Lamborghini Countach, Porsche 911 turbo, Lotus Esprit et Chevrolet Corvette). L'image et les paramètres de la voiture apparaissent alors, comme par exemple l'accélération et la vitesse maximum. Un mouvement de joystick (vers le haut ou vers le bas) permet d'accéder aux caractéristiques de la prochaine voiture. On sélectionne son véhicule en appuyant sur le bouton de tir.

On se retrouve alors aussitôt sur la route, une falaise à droite et un ravin à gauche. Le parcours est divisé en plusieurs parties qui se terminent à chaque fois par l'arrivée dans une station service. Le choix du véhicule est d'une importance capitale car le jeu reproduit la tenue de route dans les virages, la maniabilité et les réactions de la voiture. Les scores les plus élevés sont obtenus avec la Porsche.

Le but de Test Drive est de violer le code de la route et de parcourir la distance aussi vite que possible. Le contrôle de la voiture s'effectue à l'aide du joystick comme indiqué ci-dessous :

Joystick en avant	Accélération
Joystick en avant + Feu	Changement vitesse
Joystick à Droite	volant à droite
Joystick à Gauche	volant à gauche
Joystick en arrière	Freinage
Joystick en arrière + Feu	Rétrogradage

Il y a plus ou moins de circulation sur la route, ce qui peut devenir dangereux lorsque l'on double. De plus, il faut faire attention à la police qui apparaît souvent dans le rétroviseur (lorsqu'il y a eu excès de vitesse) et à l'état de la route (nids de poule). Chaque voiture est équipée d'un détecteur de radar. Cependant, le joueur expérimenté n'en a pas besoin car il est très facile de distancer les voitures de police nettement moins rapides.

Il est important de commencer chaque niveau au point mort car les voitures de sport ne supportent pas les régimes élevés. Dès que le compte-tours est dans le rouge, il faut changer de vitesse sous peine de casser le moteur. A noter sur ce point l'excellente simulation sonore des moteurs qui fait battre plus rapidement le coeur des conducteurs.

Si vous avez un accident, votre score est débité d'un certain nombre de points-dommage qui varie selon le type d'accident. "Game Over" apparaît sur l'écran après une certaine valeur. Il se peut que vous perdiez la partie à la suite de six accidents dans un cas et de quinze dans un autre. Les accidents jouent un rôle important lorsque vous souhaitez battre le highscore, car ils pénalisent à la hausse votre temps.

Alors évitez les accidents en apprenant par coeur et dans l'ordre les lieux dangereux. Il existe quelques panneaux qu'il ne faut pas négliger. Les panneaux lumineux indiquent les virages en épingle à

cheveux, les panneaux indicateurs sur les routes sinueuses signalent les limitations de vitesse (en dessous de 40 miles) lorsque le joueur aborde un virage à angle droit. Dans ce cas, on ne peut que freiner et rétrograder pour éviter d'être déporté.

Trucs et astuces

Voici l'astuce la plus connue :

Si vous allez trop vite dans un virage, appuyez continuellement sur le bouton de feu, le véhicule restera sur la route.

Conclusion

C'est un très bon jeu du point de vue du graphisme et du son, qui plus est, s'avère attrayant lorsque l'on cherche à battre le highscore entre amis. A posséder absolument.

Simulations
ECONOMIQUES

6



6.1. Oil Imperium

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueurs	1 à 4

Objet du jeu

Oil imperium offre quatre possibilités de déterminer l'objectif du jeu. En général, il s'agit de devenir le plus riche grâce à des transactions pétrolières.

Description du jeu

Oil Imperium se joue toujours à quatre joueurs. En l'absence de participants humains, l'ordinateur tient le rôle des autres joueurs.

Chaque joueur choisit une des quatre entreprises proposées et se décide pour un des bureaux présentés, lesquels sont à chaque fois équipés d'un Atari ST.

Quatre objectifs différents déterminant l'objet du jeu sont proposés : être le meilleur après trois années, posséder 60 millions de capital, détenir 80% des parts de marché ou ruiner tous les autres joueurs. Les commandes de contrôle ne sont qu'une question d'habitude. Le "Cancel Button" fait défaut dans chaque fenêtre : Pour les quitter, on doit cliquer sur le bouton gauche de la souris en dehors des fenêtres. Les joueurs débutent avec un capital de 5 millions de Dollars et disposent d'un mois pour faire des affaires qui nécessitent plus ou moins de temps selon leur nature.

Le roi du pétrole effectue ses transactions de son bureau. Dans celui-ci, six symboles placés à gauche et à droite de l'écran sont à sa disposition.

Un contrat et un billet d'avion, se trouvant dans une mallette, peuvent être employés pour combattre les incendies survenant plusieurs fois par mois sur les sites pétrolifères.

Si on choisit le billet d'avion à la place du contrat, le joueur se rend lui-même sur place pour circonscrire l'incendie. Pour cela, le joueur positionne à l'aide du joystick un petit bonhomme devant le derrick en feu et dépose des bâtons de dynamite devant le gisement au moyen du bouton de tir et du joystick. Il faut deux bâtons de dynamite pour un puits qui brûle entièrement (dans les autres cas, un seul suffit). Le nombre des bâtons de dynamite est limité, et pendant cette opération, l'état du champ pétrolifère se dégrade de plus en plus, mais éteindre l'incendie manuellement entraîne au moins la possibilité de conserver une partie du site.

Si le téléphone sonne, on peut prendre connaissance du message en cliquant sur le symbole correspondant. Dans 80% des cas, il s'agit d'une mauvaise nouvelle, comme par exemple l'annonce de la destruction d'un réservoir. Ce qui est grave, c'est que le fait de décrocher le combiné coûte une journée entière et que les mauvaises nouvelles accablent toujours le plus mauvais joueur, en moyenne trois fois par mois, même s'il ne dispose que d'un réservoir ou d'un puits. Dans ce cas, le joueur n'a aucune chance de gagner le jeu. L'évaluation des chiffres aléatoires aurait pu être établie d'une manière plus rationnelle. Quelquefois, les contrats de livraison sont proposés pour certaines régions alors qu'il est presque impossible à l'origine d'en obtenir pour son propre territoire. Si on a la chance d'en avoir un, il faut bien réfléchir à la quantité de pétrole que l'on a à sa disposition au début du mois, car on risque une peine contractuelle si on n'honore pas ses engagements. De plus, on ne doit pas négliger le prix du baril et les délais de livraison, car ceux-ci sont exposés à de fortes fluctuations. On ne peut actuellement valider qu'un seul contrat.

Le tiroir contient à côté du bilan deux contrats, l'un pour les détectives et l'autre pour les terroristes. Dans le bilan, structuré sous forme de classeur, se trouvent des documents sur les champs pétrolifères, relatifs aux volumes de pétrole extraits, aux coûts

mensuels, au contenu et la capacité des réservoirs, aux contrats. Pour avoir une synthèse rapide (l'ouverture du tiroir coûte une journée !), le bilan est idéal.

Les détectives servent à protéger vos valeurs des machinations orchestrées par le jeu et les autres joueurs. On dispose de quatre contrats différents, leur durée s'étalant de un à quatre mois. Les prix ne varient presque pas quand ils sont comparés sur un mois (mais ils dépendent en fait de la qualité du travail). Les contrats mensuels sont proposés par une agence de détectives pas très sérieuse, les contrats de quatre mois par une agence de grand standing. Un joueur contractant pour quatre mois bénéficie d'une protection quasi-absolue contre les complots des autres joueurs.

Les terroristes sont les frères ennemis des détectives. Les possibilités de choix, de paiement et les résultats obtenus sont les mêmes. Si un contrat est conclu, on désigne le joueur qui sera attaqué et l'objectif de la machination. On a la possibilité de faire sauter les réservoirs ou les puits de pétrole de l'adversaire, de falsifier les bilans ou de voler de l'argent. On ne sait rien de plus de l'action engagée, mais se faire prendre entraîne des poursuites judiciaires. En cas de poursuites judiciaires, on reçoit une fiche sur laquelle est mentionnée la peine infligée (le nombre de puits saisis). Le joueur victime de la machination reçoit en guise de dommages et intérêts le meilleur de ces puits.

Si on veut donner un coup de main à un joueur ruiné, il suffit d'organiser un complot contre lui qui n'aura à coup sûr aucune chance de réussir, mais qui permettra de lui offrir un puits de grande valeur. Les puits saisis peuvent être aussitôt rachetés.

La carte mondiale peut être consultée pour visualiser les agences des autres joueurs. Ceci est d'un grand intérêt quand l'adversaire est l'ordinateur. Ce n'est pas indispensable avec quatre adversaires humains, car leurs activités sont connues.

Si on choisit le ST, un graphique du moniteur avec le GEM chargé apparaît. Dans la fenêtre se trouvent cinq icônes : achat, vente, forage, statistiques et expertises.

Il est conseillé de demander une expertise avant l'achat d'un gisement car il existe des champs pétrolifères qui coûtent chers et qui ne produisent rien. Si on choisit l'expertise, une carte mondiale avec les huit secteurs apparaît : Alaska, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe, URSS, la région du Golfe et l'Indochine. Le secteur pour lequel on demande une expertise est sélectionné à l'aide de la souris. Il est alors agrandi et divisé en vingt quatre zones pétrolifères. Il suffit d'en choisir une.

Après avoir déboursé 15 000 Dollars, vous recevez les conclusions de l'expertise relatives au prix du gisement, aux coûts mensuels et au nombre de barils qui peuvent être produits dans le mois. Un bon gisement se trouve toujours sur la terre ferme et produit 70 000 barils par mois pour un prix d'achat d'un million de Dollars et avec des coûts mensuels d'environ 15 000 Dollars.

Les gisements situés en mer ne sont exploitables qu'à partir de plate-formes de forage qui coûtent le triple lors de l'acquisition, cinq fois plus en entretien et produisent environ le double d'un gisement terrestre. De plus, les plate-formes de forage ne peuvent pas être éteintes manuellement. (les plate-formes ne sont nécessaires que dans la mesure où l'objectif du jeu est de détenir 80% des parts de marché ou de ruiner ces adversaires, car dans ce cas un grand nombre de puits est indispensable et les gisements terrestres ne sont pas suffisants).

Si une ou plusieurs expertises ont été faites, cliquez sur ACHAT. Une nouvelle fenêtre apparaît, choisissez entre les icônes puits et réservoir. On a besoin, dans chacune des huit régions, de réservoirs pour effectuer des forages. Au début, on se concentre sur un seul territoire. Avant de pouvoir acheter un ou plusieurs réservoirs, on choisit leur destination. Trois types de réservoirs sont proposés. Il est conseillé de prendre pour commencer le réservoir le moins cher, car 75% de son contenu sera perdu en cas d'incendie (mais pas les coûts mensuels).

"Champs pétrolifères" conduit à une indication de la carte mondiale, suivi du choix du territoire. Avant de pouvoir acheter un gisement, vous devez acquérir la licence d'exploitation du territoire. Celle-ci est

proposée quand on veut acheter un gisement de pétrole. Le prix de la licence est fixé à deux millions de Dollars pendant toute la durée du jeu. Lorsque la licence est acquise, on choisit le gisement de pétrole et on l'achète. Pour pouvoir livrer du pétrole, le champ pétrolifère doit être exploité. Si l'on a suffisamment d'argent, on fait appel à un spécialiste qui réalise les travaux de forage sans perte de temps.

Si l'on veut soi-même s'occuper du forage, une coupe du terrain apparaît sous un derrick. On doit, à l'aide du joystick, amener une croix au milieu d'une cible, ce qui déterminera la variation verticale du foret. Si la variation est trop importante, le foret se brise et l'opération de forage est un échec. On appuie sur le bouton de tir pour forer, de cette manière le temps de pression détermine la puissance de rotation du foret. Le danger d'une cassure augmente, mais un joueur entraîné peut raccourcir considérablement le temps de forage. Si le forage est couronné de succès, les réservoirs du territoire se remplissent chaque jour.

En cliquant sur vente, une nouvelle fenêtre apparaît. Dans celle-ci on choisit entre la vente de puits et la vente de pétrole. On détermine le territoire de vente, puis on clique sur l'icône "vente" et on définit le volume de transaction. Si on ne vend rien, on a encore la possibilité au cours de ce même mois de vendre du pétrole provenant du territoire sélectionné. Mais lorsque le pétrole est vendu, il n'est plus possible d'en vendre dans ce territoire. En général, la vente ne se déroule pas aussi facilement et un pipeline doit être construit à l'aide de la souris. Il doit être achevé avant celui de l'ordinateur. Lors de la construction (en cliquant sur les conduites correspondantes) il faut veiller à ce qu'aucun lac ou accident de terrain ne soit sur le tracé, car on ne peut y poser des conduites. Si une erreur est commise, on peut enlever, en appuyant sur la touche droite de la souris, le dernier élément du pipeline. Lorsque vous êtes plus rapide que l'ordinateur, vous pouvez vendre votre pétrole (dans le cas contraire, vous ne pourrez renouveler l'opération que le mois suivant).

La vente des champs pétrolifères ne se produit pas automatiquement. Comme à l'accoutumé, on choisit le champ puis on en fixe le prix. Le champ est alors mis en vente (le symbole de la

société de couleur différente le différencie des autres). Tous les joueurs peuvent se porter acquéreur. Si personne ne désire l'acheter, on reste positionné sur ce champ.

Avant de forer, le champ de pétrole doit être choisi. Les champs non exploités apparaissent en vert clair. Ce processus équivaut à l'achat d'un champ.

Le symbole statistique offre au joueur la possibilité d'accéder à un menu qui lui permet, d'une part, d'obtenir des renseignements sur sa propre situation, et de visualiser d'autre part des graphiques comparatifs quant aux fortunes possédées, aux sommes investies et aux parts de marché détenues par les joueurs.

Le joueur peut obtenir (en cliquant sur le symbole Journal), sous forme de "gros titres" des indications sur les événements actuels. En temps normal, il s'agit de nouvelles concernant la dernière catastrophe.

Conclusion

Oil Imperium est un jeu intéressant pour un ou deux joueurs, car dans ce cas c'est l'ordinateur qui est victime de la plupart des catastrophes.

6.2. SimCity

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Construire une grande ville ou solutionner les problèmes d'une ville donnée.

Description du jeu

Les idées de jeu originales, telles que le simulateur SimCity par exemple, sont rares. On construit peu à peu à l'aide de la souris une grande ville dont les multiples paramètres tels que la population, le développement de l'industrie et du commerce, la pollution et la criminalité pour n'en nommer que quelques uns, influent les uns sur les autres. En premier lieu, le graphisme animé caractérisé par de nombreux détails soignés est étonnant.

SimCity est commandé à l'aide de la souris par un seul joueur, ce qui n'est pas étonnant vu le principe de jeu.

Après avoir chargé le jeu, le titre apparaît et l'on peut alors choisir entre trois options. La première est la construction d'une nouvelle ville, la deuxième le chargement d'un jeu et la troisième permet de choisir un scénario (une ville déjà bâtie avec tous ses problèmes à solutionner).

L'écran relatif au choix des scénarios contient huit villes, le problème principal étant mentionné sous chaque ville. Il est possible de résoudre les problèmes de circulation de Berne, soutenir Hambourg lors des bombardements de la Seconde Guerre Mondiale, combattre la criminalité à Détroit, sauver Rio de Janeiro d'une inondation, reconstruire Boston après un accident nucléaire, joindre San Francisco après un tremblement de terre, transformer le village Dullsville en grande ville ou même défendre Tokyo contre le monstre Godzilla. En fonction du scénario, chaque joueur dispose de plus ou moins d'années pour résoudre le problème posé.

Durant la construction d'une ville, le paysage est créé de façon aléatoire. Vous avez la possibilité de garder cette carte ou bien d'en créer une nouvelle. Le nom de la ville peut être enregistré, ce qui est ingénieux car il est utilisé comme préinstallation pendant la sauvegarde du jeu. Le degré de difficulté est déterminé par le montant du capital de départ.

Si on choisit la carte, deux écrans apparaissent (on peut se connecter sur l'un ou l'autre en cours de jeu). Le premier écran représente l'éditeur de ville avec lequel on exécute toutes les actions et les installations. Le second écran informe sur les différents stades de développement dans les différents secteurs de la ville.

L'éditeur de ville permet d'accéder à un menu dans lequel diverses options sont proposées. On peut quitter le jeu sans procéder au reset, charger ou sauvegarder le jeu, choisir un scénario ou commencer une nouvelle ville.

Presque toutes les fonctions du jeu peuvent être automatisées, ce qui est indiqué au menu suivant en pointant sur les options correspondantes. "Auto Budget" active le paiement automatique de la police, des sapeurs-pompiers et de l'équipement sur 100%, ce qui peut être modifié manuellement à tout moment.

Avec "Auto Bulldozer" la fonction "effacer" (représentée par un bulldozer) est automatiquement activée. S'il survient un événement quelconque, tel que par exemple un embouteillage, une catastrophe aérienne ou des avaries sur un bateau, la partie de la carte, dans laquelle cet événement s'est produit, est tout de suite indiquée par "Auto Goto". Au début, c'est très utile, mais dans les phases de jeu postérieures, lorsque des embouteillages se forment fréquemment, cela devient une véritable torture.

Pouvoir supprimer ou activer l'arrière-plan sonore (à l'aide de "Sound On") est une chose merveilleuse car la sirène du bateau à vapeur met rapidement les nerfs à vif. "Speed" permet, dans un sous-menu de régler la vitesse de développement (de rapide ("Fast") à Pause). Les "Power Bolts", les symboles "Eclairs", lorsqu'ils sont sélectionnés, clignotent dans les bâtiments privés d'électricité.

Le menu "catastrophe" offre une diversité de périls exceptionnels supplémentaires (des incendies (Fire), des raz de marée (Flood), une catastrophe aérienne (Air Crash), des tornades, des séismes (Earthquake) et un monstre (Monster)).

Le dernier menu permet d'activer deux fenêtres ou de se connecter à l'aide de "Map&Graph" sur l'écran d'information. La fenêtre "Budget" apparaît en fin d'année. On peut y fixer le niveau des impôts, lesquels permettent le financement d'activités, telles que les missions de la police et des pompiers ou les travaux de l'équipement. "Evaluation" est une fenêtre donnant des renseignements sur la taille de la population, le nombre des immigrants et sur les quatre problèmes les plus importants de la ville.

L'écran d'édition est formé d'un petit indicateur de satisfaction, d'une partie agrandie de la carte (une barre récapitulative des événements se trouve au-dessus de celle-ci) ainsi qu'une liste de symbole. L'indicateur de satisfaction représente l'opinion de la population (vert), des commerçants (bleu) et des industriels (jaune) sous forme d'histogrammes. L'actualité récente, par exemple une catastrophe aérienne, est toujours indiquée dans la liste des événements. Le symbole "flèche" se trouvant à droite permet de déterminer la partie de carte dans laquelle s'est produit l'événement.

La touche gauche de la souris permet de construire, dans un quartier de la ville, l'objet choisi dans la liste de symbole. La barre de symbole contient tout ce qui peut être bâti dans la ville, les prix étant indiqués au dessus. En ce qui concerne ces derniers, on part du principe que l'on construit sur des terrains plats. Si le chantier a lieu dans une forêt, il faut rajouter les coûts de terrassement du secteur. Des suppléments budgétaires sont nécessaires lorsqu'il s'agit de construire des routes, voies ferrées et lignes électriques sur l'eau. Ces constructions, qui coûtent cinq fois plus cher, doivent toujours être effectuées en ligne droite. Les embranchements ne sont pas autorisés.

Le bulldozer sert à la destruction des bâtiments, des forêts, des terres brûlées et à la rectification des berges. Pour raser des bâtiments qui ne sont pas détruits (ce qui est reconnaissable au terrain principal intact), on place le pointeur de la souris au centre. Pour dynamiter l'installation, il suffit d'appuyer sur le bouton gauche de la souris.

Des routes doivent longer au moins un côté d'un bâtiment car celui-ci ne sera pas ou peu habité. Un périphérique et des ponts provoquent une circulation accrue, ce qui encourage la colonisation de ces secteurs. Construire de nouvelles routes augmente les coûts d'entretien du réseau routier.

Chaque ville doit être traversée par des voies ferrées. Elles sont utilisées en premier lieu par les centres industriels et leurs abords. Qui souhaite habiter près d'une voie ferrée ? En raison de la dimension du réseau ferré indispensable, le déplacement dans les zones habitées est inévitable. A l'instar des routes, l'entretien des voies ferrées exige des coûts supplémentaires et pour cette raison, il ne faut pas exagérer.

Les lignes électriques doivent être reliées aux bâtiments et aux centrales électriques. Cependant, ce n'est pas le cas lorsque deux immeubles sont l'un contre l'autre, car cela permet de n'installer qu'une seule ligne. On ne doit pas être économe en lignes électriques car un bâtiment qui approvisionne en électricité tout un quartier est fréquemment la cible d'avions en perdition (ce qui entraîne le clignotement de quartiers entiers lorsqu'ils n'ont plus de courant). Dès cet instant, ils ne sont plus des pôles d'attraction pour la population ou les entreprises. Des lignes électriques peuvent être posées le long des rues et des voies ferrées (mais pas le long de carrefours ou de virages). Si on les pose dans les parcs ou les forêts, le terrain est automatiquement nivelé par le bulldozer.

Des parcs sont utiles pour combattre la pollution et permettent un niveau supérieur de développement lorsqu'ils sont bien répartis. Dans les zones vertes apparaissent parfois des sources qui commencent à jaillir. Si c'est le cas, le bulldozer doit être affecté à leur destruction, ce qui se produit automatiquement dans les autres zones vertes.

Les quartiers résidentiels sont symbolisés par des maisons. Il s'agit de zones habitables qui sont en temps normal utilisées par les citoyens. Parfois une église apparaît. Les quartiers résidentiels sont de couleur verte (avec un R au centre du terrain) et libres de toute construction au commencement. En cours de jeu, ils sont selon

l'arrière-plan créé par le joueur plus ou moins habité. Si une partie d'un hôpital brûle (mais pas le centre vital), il suffit de niveler la partie détruite pour pouvoir reconstruire.

Les centres commerciaux sont de couleur bleu (avec un "C" au milieu du terrain). De même que les zones résidentielles, ils sont absolument indispensables au bon fonctionnement de la ville. Cependant, leur nombre ne doit pas être supérieur à la moitié des zones habitées, car ils n'auraient pas suffisamment de clients.

Les centres industriels, de couleur jaune (avec un "I" au milieu du terrain) représentent les lieux de travail de la population. Leur nombre doit être inférieur à la moitié des quartiers résidentiels car l'industrie manquerait alors d'employés. Si un centre industriel est en feu, des explosions sont à craindre. Les centres industriels sont les lieux privilégiés d'activités criminelles. Pour cette raison, il est conseillé de bâtir un commissariat de police dans les proches environs. Il est également préférable de prévoir de la place entre les zones résidentielles, les centres commerciaux et les zones industrielles (environ quatre zones, si possible vertes), car la pollution industrielle limite l'accroissement de la population. Des voies ferrées ou des routes près des centres industriels permettent le développement de ces derniers. L'idéal serait un centre industriel desservi par un réseau routier et ferroviaire très dense.

Les commissariats de police, signalés par "PD", freinent la criminalité dans leur quartier. Cette sphère d'action est naturellement la plus grande aux environs du poste de police. Le budget annuel s'élève à 100 Dollars par commissariat.

Les pompiers, signalés par "FD", améliorent dans leur voisinage les mesures de lutte contre les incendies. Il est recommandé de placer un centre de secours à côté de l'aéroport, car en cas d'incendie la perte s'élèverait à 10 000 Dollars plus des manifestations de mécontentement de la part des commerçants. Actuellement, aucun Maire ne peut se le permettre. Les coûts sont identiques à ceux de la police.

Les stades de football augmentent le degré de satisfaction de la population. Cependant, comme de nombreuses choses, on en a besoin mais on n'aime pas les avoir dans ses environs immédiats. Aussi est-il déconseillé de placer une résidence près d'un stade.

Les centrales électriques sont nécessaires à l'électrification de la ville. Sous ce symbole, on trouve deux types de centrales (que l'on peut choisir en cliquant sur l'icône) : la centrale au charbon (Coal Plant) qui coûte 3 000 Dollars et dont le rendement est satisfaisant au début du jeu; la centrale nucléaire (Nuclear Plant) plus puissante, mais qui coûte 2 000 Dollars de plus et qui génère un risque de fusion nucléaire (Nuclear Meltdown) et donc la pollution de l'environnement. Normalement, cela ne peut arriver même si un avion s'écrase sur la centrale. Celui qui souhaite le vivre choisit le scénario "Boston" dans lequel une centrale nucléaire située au centre de la ville est sujette à un incident. Au cours du jeu, plusieurs centrales doivent être connectées les unes aux autres pour prévenir les risques de coupure de courant.

Les ports sont nécessaires à l'industrie. S'ils ne sont pas disponibles à temps, le degré de satisfaction de l'industrie diminue brusquement. Après la construction du premier port apparaît un navire, lequel actionne sa sirène à intervalles réguliers et chavire fréquemment près des ponts, ce qui entraîne la destruction d'une partie du pont. Il se peut que des maisons situées sur les berges soient heurtées par le bateau et commencent à brûler.

Les commerçants exigent un aéroport. Si cette demande n'est pas satisfaite, l'opinion des commerçants à l'égard du Maire chute vertigineusement. Un aéroport est un vecteur de pollution et de criminalité. Il nous offre un avion, qui a tendance à s'écraser assez fréquemment sur des endroits particulièrement gênants, et un hélicoptère qui nous informe en permanence sur le déroulement des événements dans la ville. Comme pour tous les autres bâtiments particuliers, les parties brûlées de l'aéroport se régénèrent après l'intervention du bulldozer.

L'écran d'information est partagé en deux zones. Dans la partie gauche s'affiche la totalité de la carte dans une version miniaturisée. En dessous se trouve une liste de symboles avec vingt options qui définissent le type de représentation de la carte. On peut accéder aux paramètres importants de la carte. On peut observer la ville vue du ciel (City Form). Le prochain symbole (Transit) met en évidence toutes les routes et voies ferrées de la carte. "Population" affiche une carte qui indique le nombre d'habitants des différents quartiers. "Crime" est un symbole équivalent qui indique le taux de criminalité, "Land Value" la valeur des constructions et "Fire Protection" la puissance de la lutte contre les incendies.

La liste inférieure de symboles débute avec "Power Grid". Chaque secteur électrifié (incluant les lignes électriques) est affiché en jaune. "Zones" offre un aperçu de la répartition des constructions. Les différents bâtiments sont colorés (vert pour les zones résidentielles, jaune pour l'industrie, bleu pour les centres commerciaux et gris pour tous les autres). "Traffic" correspond au symbole de "transit", mais ici est indiquée au moyen d'une palette de couleurs la densité de la circulation. "Pollution" affiche une carte de la pollution qui, associée à d'autres domaines, est décisive pour la planification de la ville. "Growth Rate" indique le taux de croissance des différents quartiers. Pour conclure "Police influence" représente visuellement le combat contre la criminalité.

Dans la partie droite de l'écran se trouve une sorte de tachygraphe mobile, lequel indique continuellement certains développements. Ceux-ci se consultent au moyen du tableau inférieur (un choix multiple est possible). Ainsi peut-on obtenir un aperçu sur le développement de la population à un moment donné, sur le développement du commerce et de l'industrie, sur la criminalité en général, sur les recettes fiscales nettes et la pollution dans son ensemble.

Lors de l'indication normale (vue d'ensemble du développement - dix années), une marque de subdivision correspond à six mois.

Sur la carte, on peut continuellement apercevoir une boîte qui peut être déplacée à l'aide de la souris. Cette boîte correspond à la partie de carte de l'écran d'édition.

Au cours du jeu, des lettres apparaissent sur la carte d'ensemble. Elles nous indiquent la position de certains objets : "A" pour avion (Airplane), "R" pour train, "S" pour bateau, "E" pour explosions qui apparaissent lors d'un crash, "H" pour hélicoptère, "M" pour monstre etc... Les points rouges sur la carte "City Form" indiquent la position des incendies.

Pour bâtir une ville correcte, il ne faut pas se précipiter. Le développement démographique s'effectue très lentement, c'est la raison pour laquelle les recettes fiscales n'augmentent pas rapidement. Si l'on construit trop vite, les coûts mensuels dépassent les revenus. Il faut absolument l'éviter. Il s'est avéré qu'une vitesse de construction équivalente à un bâtiment par an fait apparaître de bons résultats. Ainsi a-t-on la possibilité d'économiser de l'argent, car 20 000 Dollars de côté ne sont pas de trop, lorsque les commerçants exigent un aéroport (10 000 Dollars au minimum), que l'on doit y ajouter une caserne de pompiers (500 Dollars au minimum) et que l'approvisionnement en électricité devient insuffisant ce qui implique d'acheter une centrale nucléaire (5 000 Dollars au minimum). S'il n'y a plus suffisamment de terrains libres, le fleuve doit être traversé par des routes, voies ferrées et lignes électriques, ce qui entraîne des coûts supplémentaires élevés. A cause des acquisitions, les coûts permanents augmentent alors que les impôts (en raison des réclamations) diminuent. Vous voyez qu'il est important d'épargner.

Que faut-il faire pour augmenter ses recettes ? Il se peut qu'en cours de jeu on se retrouve avec des coûts permanents trop importants, même en ayant épargné. Pour faire face à cette situation, les impôts ne peuvent être que légèrement augmentés car les habitants émigrent en cas de hausse exagérée et de fait les recettes diminuent encore plus. L'expérience a montré que les impôts ne peuvent augmenter que de 9% au maximum. On peut envisager, une année, une hausse de 20% afin d'obtenir un gain substantiel, et les baisser l'année suivante. Cette méthode est à déconseiller, car à chaque changement d'impôt

dépassant 1%, les habitants font preuve d'un mécontentement durable. En outre, les citoyens s'avèrent plus ou moins méfiants (selon l'étendue de la hausse) vis à vis de l'action du joueur, ce qui peut devenir lassant par la suite.

Un impôt de 9% et un bilan annuel négatif peuvent être imputés à deux raisons essentielles : soit les bâtiments ne sont pas suffisamment occupés et dans ce cas on doit attendre, boire du thé jusqu'à ce que de nouveaux citoyens couvrent les coûts permanents, soit un nombre plus important de bâtiments d'un type déterminé est nécessaire. Si on n'a pas suffisamment d'argent pour de grandioses projets de construction, on a la possibilité de diminuer les coûts annuels jusqu'à ce qu'on obtienne un bilan positif suffisant. Il faut commencer à épargner avec les pompiers, dont les coûts peuvent être diminués de 10% sur une période déterminée. L'insatisfaction n'augmente pas lors d'une protection insuffisante contre les incendies aussi rapidement que dans le cas d'un accroissement de la criminalité. Il faut absolument éviter une diminution des coûts d'entretien du réseau routier et ferroviaire, car une réduction entraînerait inévitablement la destruction d'une partie des infrastructures routières. Dans le cas d'une grande ville, les coûts occasionnés peuvent nécessiter des mesures importantes.

Conclusion

Dans l'ensemble SimCity est un jeu tranquille qui ne vous tient pas "rivé" en permanence à l'écran.

Cependant, le jeu est tellement passionnant que l'on y jouerait volontiers plusieurs nuits. SimCity peut recevoir une mention que la plupart des jeux ne méritent pas : il vaut son pesant d'or !

6.3. Elite

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Vous devez parvenir au grade de combattant Elite en détruisant des vaisseaux spatiaux et les astéroïdes, puis vous devrez mener à bien les missions de la Fédération. Pour compléter son armement, le joueur doit au début faire du commerce.

Description du jeu

Le Commander JAMESON décolle d'une planète sans savoir qu'il ne lui reste plus que quelques secondes à vivre...

L'histoire d'ELITE commence ainsi... Le joueur reçoit, au début, un vaisseau de combat et de commerce de type Cobra MK III sans armement particulier. Il doit commercer afin de gagner l'argent nécessaire qui lui permettra d'acquérir l'armement spécial sans lequel il ne pourrait pas survivre longtemps. L'espace grouille de pirates, de chasseurs de prime, de Thargoides et de commerçant qu'il faut combattre.

Le classement du joueur (le statut) augmente au fur et à mesure des combats. Si le statut s'élève, la Fédération confie au joueur des missions très complexes. Le but du jeu est d'obtenir le statut de combattant et de faire partie de la garde d'ELITE de la Fédération. Cette dernière regroupe plus de 2000 planètes dans 8 galaxies que vous pourrez explorer au cours du jeu.

ELITE est si complexe qu'une description détaillée nécessiterait un livre entier. C'est pourquoi on ne peut prendre brièvement position que sur quelques points oubliés par un manuel très précis bien qu'incomplet. Celui qui espère trouver un mini-manuel pour copies pirates sera déçu, car ELITE ne peut être joué sans son manuel original.

En premier lieu le manuel ne mentionne pas l'objet du jeu, ce que j'ai déjà abordé plus haut. Le deuxième point concerne le classement en qualité de combattant. Celui-ci est exclusivement dépendant du nombre d'ennemis détruits. Malheureusement, le manuel ne précise pas que ce nombre est effacé lorsque l'on utilise la capsule de sauvetage (Escape Capsule). Cette dernière doit, pour tout joueur, demeurer un tabou absolu. Elle n'est utilisée que dans le but de tenir cachée aussi longtemps que possible la véritable mission du joueur et peut malheureusement conduire à ce qu'il ne se passe rien de particulier après des années de jeu.

De fréquents messages-radio "Right on, Commander" permettent de prendre connaissance de la nouvelle mission. Lorsque l'on approche d'une station spatiale Coriolis à quelque moment que ce soit, Incoming Message apparaît sur l'écran. A cet instant la mission vous est révélée; lisez-la avec attention et notez-la si besoin est. Le joueur est libre de l'accepter ou de la refuser, cependant j'attire votre attention sur le fait que vous ne pouvez venir à bout de la partie qu'en accomplissant toutes les missions.

Celui qui possède des marchandises illégales devient un hors-la-loi (statut légal : fugitif), mais quand on n'a pas suffisamment d'expérience pour tenir tête aux escadrons de policiers ou aux chasseurs de prime, il faut savoir que l'on est dépendant du nombre de manoeuvres Hyperspace que l'on exécute sans négoce illégal, lorsque l'on a de nouveau les mains propres. Pour cela, il faut approcher deux systèmes solaires voisins et aller d'un système à l'autre sans interruption.

Les missions d'Elite

Le prototype du super-vaisseau de combat Constrictor a été volé. Le joueur a pour mission de le retrouver, ce qui en raison de la piste sanglante laissée derrière lui par le pirate n'est pas bien difficile, et l'anéantir. Malheureusement, Constrictor est non seulement deux fois plus puissant qu'un vaisseau-mère Thargoïde, mais également plus rapide et maniable. Si on n'arrive pas à le détruire, voici un petit truc d'un commandant d'élite : je l'ai détruit en l'éperonnant. Les protections du Constrictor résistent aux tirs classiques, cependant lors de chaque collision elles s'amenuisent peu à peu. A titre de remerciement, on reçoit une récompense de 10 000 Credits.

La deuxième mission consiste à rapporter à la base de la Fédération des documents militaires extrêmement importants concernant les Thargoïdes. Tout au long du périple, on rencontre de très nombreux Thargoïdes qui tentent de détruire le document. Pour mener à bien la mission, on reçoit une Energy Unit de la flotte deux fois plus puissante qu'une Extra Energy Unit.

Il faut se hâter pour accomplir la troisième mission. Un soleil quelques minutes avant son implosion. Il s'agit de secourir des réfugiés et de les éloigner du système solaire. Cela nécessite du carburant en grande quantité car on n'a que quelques secondes entre le départ de la station et la naissance de la Supernova. En remerciement, on reçoit un kilo de pierres précieuses d'une valeur considérable.

La quatrième mission ressemble à la première. Il est question dans ce cas précis du vaisseau Cougar équipé d'un bouclier de camouflage qui le rend temporairement invisible. Lorsque l'on capture ce vaisseau, apparaît un cargo Canister que l'on doit à chaque fois intercepter, car il contient le Cloaking Device (le bouclier de camouflage) qui peut être à son tour installé sur le Cobra.

La cinquième et la plus dangereuse des missions concerne une Space Station qui a été capturée par les Thargoïdes. Cette station spatiale est protégée par des flottes puissantes et doit être détruite. Si la

mission est un succès, on obtient un ECM-Jammer qui permet de brouiller les systèmes ECM adverses (et ainsi les missiles peuvent atteindre leurs objectifs).

Trucs et astuces

Quand on approche d'une station spatiale dans laquelle est entreposée (en petite quantité) une marchandise très prisée à un prix compétitif, on peut l'acheter, sauvegarder le jeu, le charger à nouveau et racheter cette marchandise. Cela fonctionne à volonté, si bien que l'on peut amasser des tonnes de pierres précieuses.

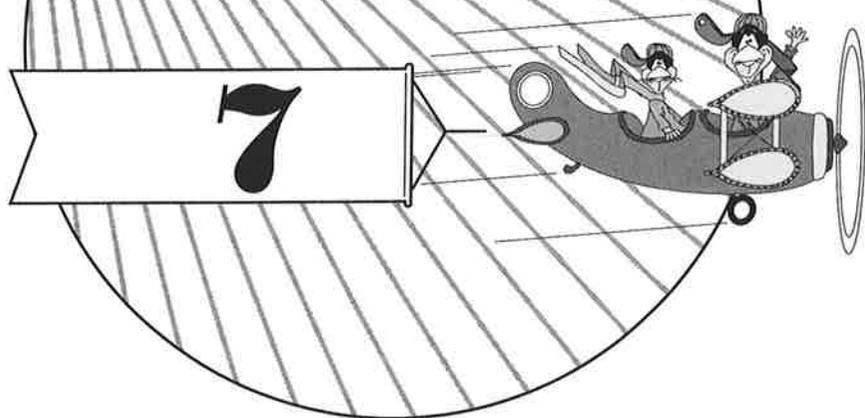
Conclusion

ELITE utilise au maximum les capacités du ST, c'est un jeu hyper-motivant. Le graphisme et le son sont parfaits : Nous sommes loin d'un jeu bon marché. Le joueur se sent, après quelques difficultés initiales, transporter dans un autre univers et il s'identifie alors rapidement à son personnage (qui demeure invisible). Les fans de simulations d'Entreprise et ceux de jeux d'Arcade en auront pour leur argent. Ainsi peut-on gagner de l'argent de multiples façons, puis choisir d'entrer dans l'illégalité. Cela n'a aucune influence sur les chances de succès de la mission.

La durée de jeu, qui peut dépasser cinq mille heures, fait d'Elite un investissement rentable.

ELITE vaut plus que son prix, ELITE est un mythe, un jeu-culte qui cherche ses rivaux. "Right on, Commander !"

SIMULATEUR DE VOL



7.1. F-29

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

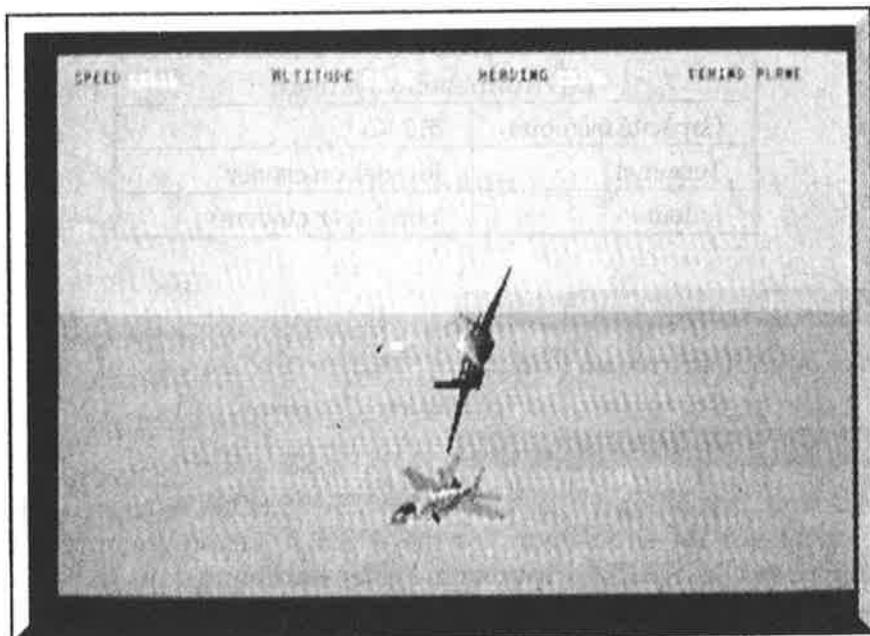
Objet du jeu

Accomplir des missions de combat avec un avion.

Description du jeu

Une fois les procédures de départ terminée (nom et grade), on choisit le lieu de l'action.

En outre, on doit choisir dans le menu principal la mission que l'on veut effectuer (selon les performances déjà faites ainsi que les armements possibles).



L'arrière-plan sonore, le graphisme et les animations sont vraiment superbes. Pour plus de confort, il y a même la possibilité de modifier l'emplacement des instruments de vol (c'est le seul simulateur permettant cela).

Conclusion

Un excellent simulateur qui vaut son pesant d'or. A posséder absolument.

7.2. Falcon

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueurs	1 ou 2 (par modem)

Objet du jeu

Vol de combat avec un F-16.

Description du jeu

A Alameda (Californie), les pilotes de l'US AIR FORCE s'exercent au combat sur un simulateur nommé A.S.A.T. Le programme, qui tourne sur l'A.S.A.T, porte un nom également connu dans le monde des jeux : F-16 Falcon. Le programmeur, un joueur passionné de jeux de rôle, a adapté cette simulation sur Atari ST.

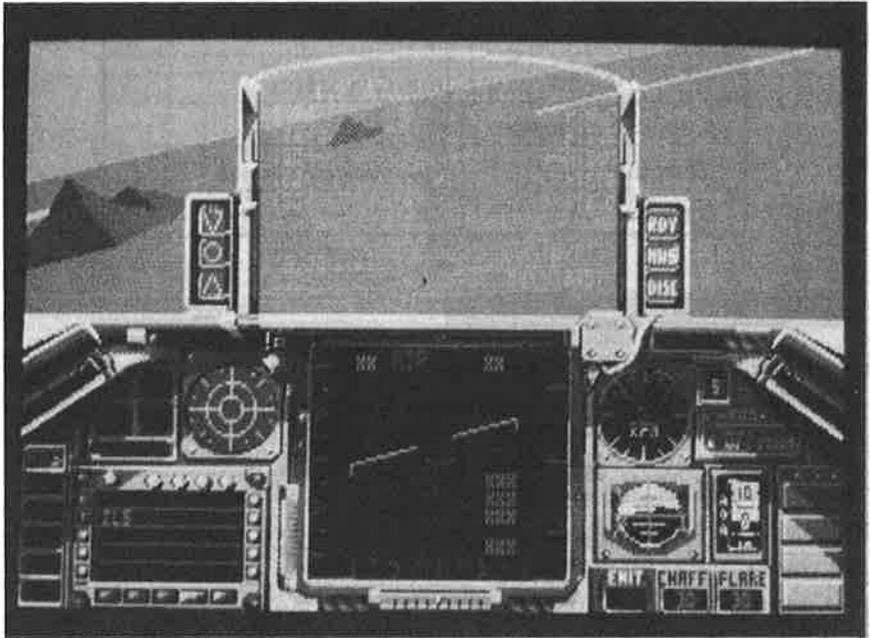
Falcon ressemble à Interceptor (la référence sur Amiga), mais ici, le jeu est encore plus axé sur le combat.

Trucs et astuces

Si l'on n'est pas suffisamment entraîné, il se peut que l'on soit rapidement à court de munitions (pour les armes de bord) ou que l'on ait plus de missiles téléguidés AIM-9L. Si un MIG apparaît alors dans une telle situation, on ne peut s'en sortir qu'en trichant :

Appuyez en même temps sur les touches <Ctrl>-<Shift>-<X>, le magasin de la mitrailleuse est aussitôt rempli et vous recevez huit Sidewinder AIM-9L.

Cette opération peut être renouvelée indéfiniment.



Si le MIG s'accroche derrière le F16 ou s'il vole à 12 heures, on ne peut pratiquement plus le toucher. Le seul moyen de s'en sortir est d'adopter une vieille tactique du combat aérien. Diminuez la vitesse pour contraindre le MIG à faire la même chose. Puis manœuvrez votre appareil en faisant des écarts de gauche à droite, afin de ne plus servir de cible. Profitez ensuite du temps de réaction du pilote ennemi pour atteindre une vitesse maximum grâce à la post-combustion. La distance est amplement suffisante pour exécuter un looping, se retrouver derrière le MIG et l'abattre avec les armes de bord.

Conclusion

Un impressionnant graphisme en 3D et le plaisir de piloter un F-16 font que ce jeu n'est pas obligatoirement réservé aux fans des simulateurs de vol.

7.3. Flight II

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Simulation du pilotage d'un Cessna, d'un jet ou d'un avion de combat au cours de la 1ère guerre mondiale.

Description du jeu

Le simulateur de vol Flight II offre la possibilité de piloter un Cessna ou un jet. Le confort d'utilisation optimum a déjà été attribué à ce vétéran des simulateurs de vol.

Toutes les fonctions peuvent être choisies à l'aide de la souris. Flight II permet la configuration de paramètres tels que la vitesse du vent, les turbulences ou le brouillard au sol.

Conclusion

Pour celui qui en a assez de piloter des F-16 ou autres avions de ce type, c'est un logiciel qu'il faut posséder absolument, ne serait-ce que pour les nombreuses options réalistes qui font de ce logiciel un grand classique.

JEU de SPORTS



8.1. Billard Simulator

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	souris
Joueurs	1 ou 2

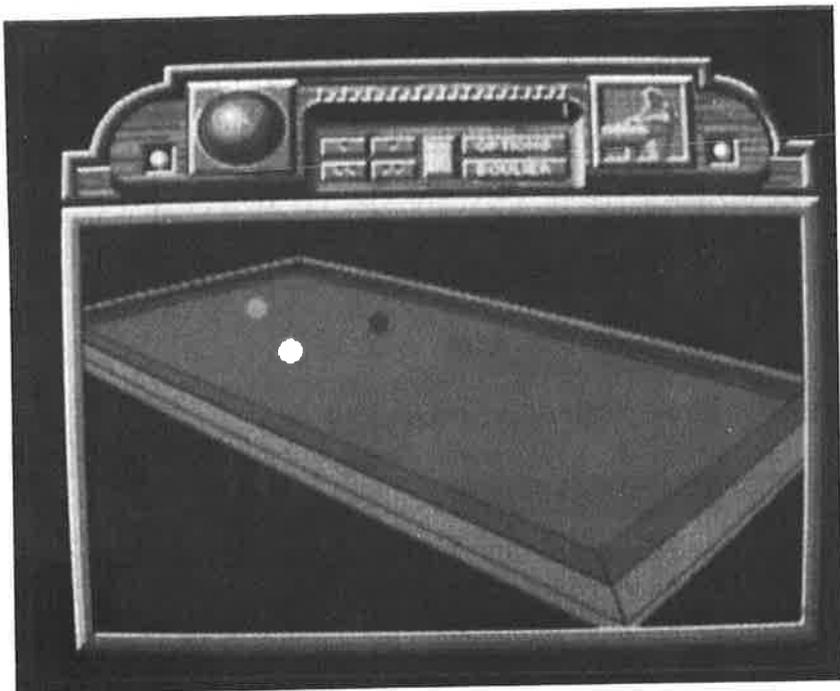
Objet du jeu

Simulation d'une partie de billard français.

Description du jeu

Ce simulateur offre une multitude de configurations et un graphisme superbe. Le joueur dispose de différentes queues et boules. Le graphisme peut être obtenu en deux ou trois dimensions.

De même, il est possible de déterminer la position des boules au départ du jeu, de tourner autour du billard, mais aussi et surtout de "zoomer" une partie de celui-ci afin de mieux voir les différentes positions des boules. Enfin, la gestion du score est automatique et peut être consultée à tout moment.



La représentation 3D permet de visualiser la table sous différentes perspectives, ce qui fait que le joueur peut examiner le tapis avec un angle de vue approprié. Cependant, un jeu précis n'est rendu possible qu'en utilisant la représentation 2D, car on ne joue pas avec des lunettes 3D et, par conséquent, l'effet de profondeur ne peut être parfaitement perçu.

On peut déterminer les angles et le doseur de puissance permet des coups nuancés. Le joueur de billard a même la possibilité de maîtriser l'effet donné à la boule. On peut ainsi obtenir des effets à gauche, à droite mais également des Top ou des UnderSpin.

Conclusion

Un superbe simulateur de billard français qui reprend de nombreuses possibilités du vrai. Il n'est peut-être pas parfait, mais il a le mérite d'exister et de recréer une partie de l'univers des salles enfumées des académies.

8.2. Great court

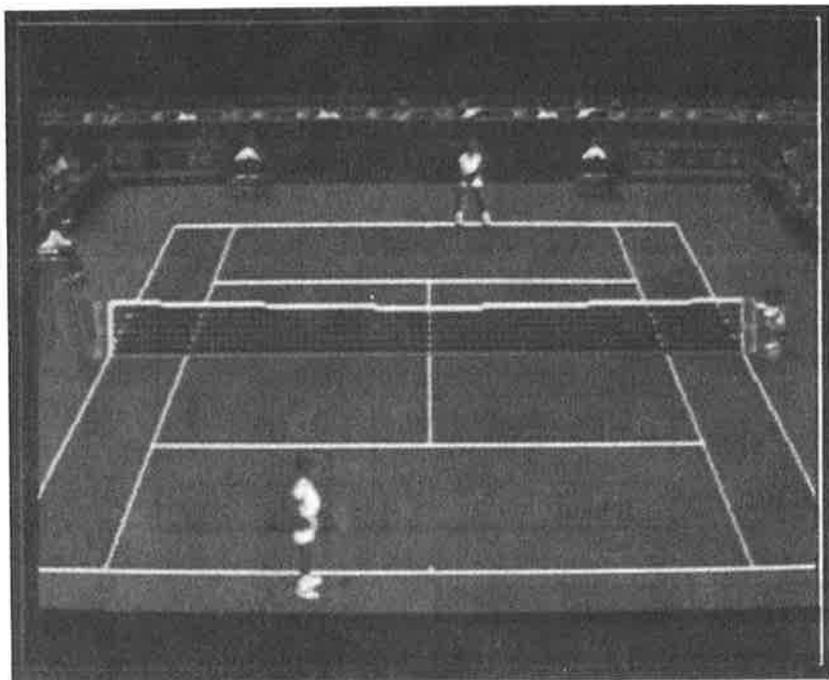
Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Gagner un match de tennis contre un adversaire.

Description du jeu

Le jeu se déroule de manière très rapide. Il n'y a presque rien à redire sur ce logiciel, une fois que l'on a compris le principe de frappe de la balle, c'est un véritable plaisir de jouer contre l'ordinateur : Service volée, passing-shot, amortis, etc.



De plus, il est possible de s'entraîner avant de commencer les compétitions (ce que je recommande sous peine de terminer très vite...). En un mot, tout est réuni dans ce logiciel pour passer un agréable moment.

Conclusion

Pour tous les amateurs de tennis, ce logiciel est à posséder absolument.

Les jeux
de

9

A

à

Z

9

9.1. Afterburner

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Abattre des chasseurs à réaction pour gagner des points.

Description du jeu

Adaptation du célèbre jeu vidéo, un chasseur décolle d'un porte-avions et tire sur les ennemis.

Trucs et astuces

Entrez THUNDERBLADE lors du mode pause, puis utilisez les touches suivantes :

- < = Niveau suivant
- > = Niveau précédent
- <G> = Missile supplémentaire
- <N> = Vie supplémentaire

9.2. Better Dead Than Alien

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Le but du jeu est de détruire des formations de vaisseaux ennemis.

Description du jeu

Il n'y a pas grand chose à dire sur ce jeu. On y trouve, par exemple, un visage très drôle qui se transforme en vaisseaux ennemis lorsqu'on lui tire dessus. Somme toute il s'agit d'un classique jeu d'arcade.

Trucs et astuces

Lorsque l'on introduit le mot "CHAMP" dans le menu et que l'on appuie sur la touche <Help>, on peut démarrer le jeu à l'aide du bouton de tir et jongler avec toutes les armes supplémentaires.

Quand vous arrivez au niveau des météores, détruisez en premier un gros, puis les plus petit et ainsi de suite. Vous éviterez ainsi de vous retrouver avec un écran plein de météores et de ce fait de ne plus pouvoir jouer.

9.3. Cybernoid

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Traverser un immense vaisseau spatial aux commandes d'un avion spatial et détruire tout ce qui peut l'être.

Description du jeu

Ce jeu se présente comme un jeu d'arcade-labyrinthe. Dans Cybernoid, le labyrinthe est un gigantesque vaisseau-pirate contenant des marchandises volées de grande valeur. On doit traverser le vaisseau, ramasser tous les objets et anéantir les pirates.

Naturellement, on ne doit pas entreprendre la mission sans protection et à cet effet on dispose de cinq super-armes activées par les touches de fonction. Les effets sonores sont réalistes et l'image est bonne, et ce, même lorsque l'écran est envahi par une multitude d'objets animés.

Conclusion

Un jeu qui vous fera passer de bons moments de part les graphismes et l'arrière-plan sonore.

9.4. Daley Thompson's Olympic Challenge

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Obtenir le maximum de point dans un décathlon.

Description du jeu

Les jeux informatiques concernant le sport sont envahis par la publicité. Tout au long de ce décathlon, on est littéralement submergé de pub pour une marque de chaussure de sport en vogue et une boisson inconnue (du moins en France).

Ce qui est surprenant dans ce jeu (en dehors d'une usure précoce des joysticks), c'est l'apparition pendant les animations d'images digitalisées représentant des décathloniens connus. On peut presque parler d'un film vidéo commandé par joystick.

Avant de courir le décathlon, on doit s'entraîner et franchir des étapes afin d'être qualifié. Puis on remplit trois bouteilles d'une firme de boissons qui décuplent votre force pendant le décathlon. Pour toutes les disciplines, 100 mètres, saut en hauteur, lancer du poids, saut en longueur, 110 mètres haies, 400 mètres, lancer du disque, saut à la perche, javelot et 1500 mètres, la décision dans le choix de la chaussure est d'une importance capitale.

9.5. Deflektor

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

A chaque niveau, il s'agit de détruire un certain nombre de boules à l'aide d'un laser en déterminant le cheminement des rayons au moyen de miroirs, etc...

Description du jeu

Pour détruire dans un temps-limite au moyen d'un laser un certain nombre de boules, on peut en général s'imaginer qu'il ne faut pas faire preuve de réflexion intense. Cependant, dans le cas de Deflektor, le laser est fixe et l'on doit atteindre les boules dissimulées par de nombreux obstacles en positionnant des miroirs amovibles qui orientent les rayons laser dans leur direction.

Un rayon ne doit pas se recouper, car le laser s'échauffe lentement et finit par se détruire. En plus des miroirs, on trouve d'autres utilitaires issus de la recherche sur le laser tels que des filtres de polarisation, etc...

Le graphisme n'est pas étonnant mais largement suffisant pour passer un agréable moment. Attention, les niveaux supérieurs peuvent être très durs.

Conclusion

Deflektor offre de nouvelles perspectives de jeu, utilisant une part d'action, mais aussi une part de réflexion.

9.6. Galdregons Domain

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Chercher cinq pierres magiques.

Description du jeu

Galdregons Domain est un jeu de rôle dans lequel on incarne le rôle d'un barbare qui a pour mission de trouver cinq pierres magiques avant l'ignoble sorcier Azazael, car celles-ci donnent le pouvoir absolu. Chaque pierre est gardée par un monstre dangereux. Le jeu contient des images de qualité mais qui ne bougent pas (il n'y a pas d'animation dans Galdregons Domain).

Cependant, chaque scène est associée à des effets sonores réussis, ce qui crée une atmosphère de circonstance. Toutefois, ce jeu ne peut rivaliser avec Bard's Tale ou Dungeon Master.

Pour survivre dans ce jeu qui peut être conseillé aux néophytes des jeux de rôle, on doit recueillir de nombreuses informations. On les obtient en interrogeant les personnes que l'on rencontre. Il n'est pas conseillé de tuer sur le coup un adversaire, car on peut alors perdre des renseignements importants. Le contrôle du jeu s'effectue au moyen de la souris, ce qui s'apprend très vite.

9.7. Jeanne d'Arc

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick ou souris
Joueur	1

Objet du jeu

Libérer la France à l'aide de tactique et d'action.

Description du jeu

Jeanne d'Arc est un jeu basé sur le même style que Defender of the Crown en transposant l'histoire d'Angleterre et de France. En fait, Jeanne d'Arc est plus complexe que Defender, car il est difficile de conquérir toute la France. Dans Jeanne d'Arc, les conquêtes se déroulent sous la forme de petites scènes d'action qui se maîtrisent très bien et très vite. Ce jeu est à conseiller à tous ceux qui ont aimé Defender of the Crown. De plus, c'est l'histoire de France qui est à la base du scénario, ce qui est assez rare dans un jeu.

9.8. King Quest IV

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Un roi célèbre doit être sauvé par sa fille Rosella.

Description du jeu

Cette aventure complexe se déroule dans un monde dans lequel vivent la moitié des personnages des contes de fée. Le joueur dirige Rosella, fille du célèbre Roi Graham, dans un joli paysage en 3D. Le Roi est mourant et ne peut être sauvé que par une pomme provenant d'un arbre rare. Rosella se met alors en quête de cette pomme. Mais d'autres problèmes surgissent en cours de route, l'amulette de la bonne fée Genesta a été volée par la méchante fée Lolotte, amulette sans laquelle Genesta ne peut vivre longtemps. Pour obtenir des objets de très nombreux personnages, on est toujours obligé de donner quelque chose en contrepartie. Dans King Quest IV, quelques personnages de contes de fée sont redécouverts, comme par exemple la grenouille qui attend le baiser de la princesse, etc.

Conclusion

Un jeu rendu indispensable aux fans d'aventures et surtout aux possesseurs des autres King Quest.

9.9. LED Storm

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Survivre à une course automobile dans laquelle la vie du pilote est menacée par diverses choses.

Description du jeu

Il s'agit d'une course automobile avec une perspective aérienne et un scrolling vertical. Le fond sonore composé par Tim Follin est remarquable.

Vous devez piloter une voiture de sport sur plusieurs niveaux et essayer de survivre, ce qui n'est pas une mince affaire vu les grenouilles géantes, les camions bourrés de TNT, les précipices, les plaques d'huile et les mines qui se trouvent sur votre route. En général, seule une accélération (joystick poussé vers l'avant) peut vous sauver la vie.

Conclusion

Ce jeu, intéressant en priorité les fans inconditionnels des jeux automobiles, peut aussi faire les délices de compétitions entre amis.

9.10. PacMania

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Un grand classique des salles de jeux, il n'y a pas grand chose à dire sur le principe de jeu : on aime ou on n'aime pas.

Description du jeu

Pour tous les amateurs de Pac-Man, PacMania est incontestablement l'un des meilleurs jeux proposés. Dans les anciennes versions, on avait une perspective aérienne sur toute l'aire de jeu. Maintenant, seule une partie est visible mais elle l'est en trois dimensions. Un excellent scrolling et les animations font qu'il n'y a plus aucune différence entre la version vidéo et celle-ci.

Conclusion

Les amateurs de Pac-Man doivent posséder ce jeu, aucune excuse ne sera tolérée. Le graphisme est réellement excellent et ce jeu n'est pas seulement réservé aux fans de Pac-Man.

9.11. Purple Saturn Day

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Une olympiade spatiale avec quatre jeux différents.

Description du jeu

La configuration du jeu nous fait penser que nous sommes sur une autre planète, une autre galaxie. Purple Saturn Day est composé de quatre jeux différents. Le jeu est une sorte de Summer Games spatial dans lequel il n'est pas possible, hélas, de jouer à plusieurs, ce qui enlève un peu d'intérêt au jeu.

- Ring Pursuit est une sorte de slalom dans lequel on doit éviter des épaves de vaisseaux et des blocs de rochers pour gagner des points.
- Tronic Slider est une bonne variante de Ballblazer.
- Brain Bowler est un jeu de stratégie compliqué dans lequel on doit guider des électrons sur un schéma de connexion.
- Time Jump est le jeu le plus facile. Il s'agit de toucher des étincelles aussi souvent que possible afin de voyager le plus loin dans l'espace.

9.12. RAC Lombard Rally

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Gagner une course automobile composée de plusieurs parcours en un temps minimum tout en se procurant l'argent nécessaire.

Description du jeu

Cette course s'effectue sur plusieurs parcours qui permettent de se qualifier et de gagner de l'argent. Comme on peut perdre sa voiture, l'argent est nécessaire. Le jeu se dirige essentiellement à l'aide du joystick (accélérer, freiner et changer les vitesses).

On ne doit pas effectuer de tour de piste à un régime élevé car le moteur peut casser. De même, les sorties de route contre les arbres abîment la carrosserie.

Celui qui a un besoin urgent d'argent pour des réparations ou des phares anti-brouillard (sans lesquels on est perdu) peut participer à un show dans lequel il doit répondre à des questions concernant le rallye.

Le rallye, sous forme d'un graphique 3D, se déroule en Angleterre. Les adversaires apparaissent rarement et se laissent vite distancer.

Conclusion

Celui qui ne veut se mesurer qu'à l'ordinateur est devant un jeu bien conçu et agrémenté de nombreux détails.

9.13. Silent Service

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris ou clavier
Joueur	1

Objet du jeu

Silent Service est la plus connue et la meilleure des simulations de sous-marins. Ce jeu oppose Américains et Japonais dans un épisode de la guerre du Pacifique durant la seconde guerre mondiale.

Description du jeu

Le joueur tient le rôle du commandant d'un sous-marin américain. Sa mission (comment peut-elle en être autrement?) est d'envoyer par le fond un maximum de navires japonais.

A cet effet, divers paramètres doivent être configurés avant chaque sortie afin de déterminer le degré de réalité de la simulation. Ainsi a-t-on, par exemple, la possibilité d'envoyer des torpilles en introduisant des données manuelles, tel que l'angle de visée de l'objectif, mais d'un autre côté, l'ordinateur peut également gérer lui-même automatiquement ces données.

Silent Service est fascinant par son graphisme 3D et son arrière-plan sonore très réaliste. Tout ce qui peut être simulé dans un sous-marin l'est, en commençant par les conditions de visibilité, le rythme du jour et de la nuit jusqu'aux tactiques d'interception employées par les destroyers assurant la protection des convois. Même les obus non éclatés ne manquent pas et ceux-ci peuvent être, comme la plupart des facteurs, amorcés ou désamorcés.

Pour ne pas trop en demander aux débutants, "Torpedo/Gun Practice" leur permet de s'exercer à déjouer les pièges des navires ennemis. Après ces premiers pas, on peut s'exercer avec "Convoy actions" à l'attaque d'un des nombreux convois. Tout est déjà simulé comme dans le cas des sorties ultérieures. Vous ne devez pas seulement compter sur des navires faisant des zigzags pour vous éviter, mais également sur la tombée de la nuit et une protection plus ou moins importante.

Les "War Patrols" demandent l'adhésion totale du joueur. Il s'agit de torpiller un maximum de navires ennemis en gardant toujours un œil sur leur tonnage et leur tirant d'eau (important pour le highscore). A noter qu'il est très difficile de couler un destroyer.

Le contrôle de Silent Service s'effectue essentiellement à l'aide de la souris. En cliquant sur les symboles ou directement sur le graphique, la fonction désirée est exécutée. Silent Service peut également être dirigé au moyen du clavier : les touches correspondent à la première lettre du mot de la fonction désirée, par exemple "T" pour torpille. Quelques fonctions particulières ne sont exécutables qu'à l'aide du clavier. La touche "Help" provoque l'éjection d'huile et d'ordures permettant de leurrer l'adversaire qui s'imagine avoir touché le sous-marin. Une autre fonction, commandée par la touche "I", permet l'identification du navire se trouvant dans le viseur du périscope (information concernant ses tonneaux de jauge brute). Les touches de fonction provoquent le chargement d'écrans tels que la carte, le rapport relatif aux dommages, le périscope, etc...

Les symboles à l'aide desquels on dirige Silent Service s'expliquent d'eux-mêmes et sont si bien dessinés que l'on peut tout de suite comprendre de quoi il s'agit. Il est agréable de constater que dans un jeu aussi ancien la possibilité de multiplier le temps ait été intégrée (symbole de la montre avec l'inscription "Fast et Normal").

Trucs et astuces

Trouver la bonne tactique pour torpiller un convoi n'est pas toujours facile. Je vous conseille, au début, d'accélérer le temps pour déterminer sur la carte la direction de navigation de l'adversaire. S'il se dirige vers vous, il suffit de lui couper le chemin pour avoir un peu de temps avant qu'il n'arrive. On se positionne de façon à ce que le navire passe devant la poupe, on stoppe les machines et on effectue des relevés sur la profondeur de lancement des torpilles avec le périscope. De cette façon vous serez dans une situation idéale pour lancer les torpilles. Lorsque le convoi est protégé par une escorte (99% des cas), il faut aussitôt plonger après la mise à feu des torpilles. Les éventuels destroyers se dirigeant vers le sous-marin pourront être torpillés en toute tranquillité. Lorsqu'il n'y a qu'un seul destroyer, on fait surface et on utilise le canon de bord. Le convoi sans protection doit être rattrapé et envoyé par le fond. Pour ne pas gaspiller trop de munitions, utilisez une torpille par navire et terminez le travail avec le canon de bord.

De temps en temps apparaissent de lourds navires de guerre escortés par des destroyers. Ceux-ci ne peuvent être détruits que lorsqu'ils font route en direction du sous-marin. Plusieurs torpilles doivent être lancées avant que ces navires ne soient envoyés par le fond. En outre, ces attaques devront être effectuées en immersion totale, car l'artillerie des gros bâtiments peut "labourer" la surface de la mer jusqu'à l'horizon. Si les premiers tirs ne sont pas bien ajustés, la partie est perdue car la vitesse de 32 noeuds des navires est supérieure à la vitesse maximum du sous-marin.

Conclusion

Les amateurs de simulation ne trouveront pas de logiciel comparable. Silent Service est un jeu bien fait caractérisé par un excellent graphisme 3D, un contrôle des commandes de qualité et des niveaux de difficulté modulables. Tout ceci rend le jeu très intéressant tant pour le débutant que pour le vieux loup de mer. Dans l'ensemble, Silent Service fait partie, malgré son âge, des meilleurs jeux disponibles sur Atari ST.

9.14. Space Harrier

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Abatte des adversaires pour obtenir un score élevé.

Description du jeu

Equipé d'une combinaison-roquette, le joueur chasse sur une surface plane et tire sur tous les adversaires surgissant devant lui. Le principe de jeu n'est pas nouveau, mais le très bon et rapide scrolling (changeant l'angle de vue après chaque mouvement vers le haut ou vers le bas du personnage) et les objets animés font de ce jeu la meilleure adaptation d'un jeu vidéo connu. Voilà enfin un merveilleux Shoot'em up.

Conclusion

Space Harrier est un excellent jeu possédant un graphisme 3D très rapide qui assure beaucoup de plaisir.

9.15. Steve Davis World Snooker

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Simulation d'une partie de billard.

Description du jeu

Le jeu Steve Davis World Snooker est un excellent produit dans lequel on peut choisir entre deux variantes de Snooker, carambolage, billard anglais, Pool anglais et Pool américain. De même, on peut choisir entre six degrés de difficulté.

Pendant le jeu, on peut définir très facilement la direction, la puissance et l'effet avec lesquels on frappe la boule. Si on clique sur l'icône "Play", l'action est effectuée (la fonction "Help" montrant le chemin que va parcourir la boule que l'on veut jouer).

La reprise d'un coup est possible à titre d'exercice et le zoom permet d'observer les détails. Les effets sonores se limitent à un "ping" lorsque les boules s'entrechoquent, mais cela n'a pas grande importance dans le cas d'un simulateur de billard.

Conclusion

Aucun joueur de billard ne peut ignorer cette excellente réalisation.

9.16. Superman

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Joystick
Joueur	1

Objet du jeu

Sauver le monde en éliminant les voleurs dans huit niveaux.

Description du jeu

Le jeu commence par la mélodie du film et enchaîne sur les huit niveaux illustrés de pages de la célèbre BD. Du point de vue de graphique et sonore, il n'y a rien à redire, les animations sont fluides et bien réalisées. Les méchants doivent être éliminés à l'aide des super-pouvoirs (super souffle, etc). Si vous venez à bout du huitième niveau, le monde est sauvé.

9.17. Teenage Queen

Environnement système	
Capacité mémoire	512 Ko
Terminal	Souris
Joueur	1

Objet du jeu

Désagréable pour les joueurs prédisposés au voyeurisme, car c'est un jeu très difficile.

Description du jeu

Le jeu "Teenage Queen" est un produit de la société Ere Informatique. Il s'agit d'un Strip Poker dans lequel on doit déshabiller l'image d'une teenager. Le jeu possède un graphisme de bonne qualité et son utilisation est très simple.

Lors du jeu, il est possible de gagner les premières parties, mais ne vous attendez pas à plus. Les données de l'ordinateur dépendent des cartes du joueur. De plus, l'évaluation n'est pas correcte : Si vous avez un brelan supérieur à celui de l'ordinateur, vous pouvez ranger vos cartes car celles de l'ordinateur priment sur les vôtres.

Trucs et astuces

Pour tous ceux qui sont bloqués et qui ne parviennent pas à déshabiller la belle teenager, voici un petit truc qui devrait les ravir : Les images sont au format Degas compressé, donc il ne vous reste plus qu'à prendre votre utilitaire préféré, et visualiser les belles images.

Une autre possibilité pour ceux qui ne possèdent pas Degas est de renommer les images pour que la dernière devienne la première, etc.



ANNEXE

Dans cette annexe, nous avons regroupé plusieurs trucs et astuces que nous vous donnons en l'état. A vous de les vérifier sur votre machine et de nous communiquer les résultats de vos recherches.

⇒ **AFTERBURNER**

Pour pouvoir arriver jusqu'au 15ème tableau sans avoir le moindre problème, mettez vous en haut à gauche de l'écran (ce qui correspond à la diagonale) et ne bougez plus. Si tout se passe bien, vous ne pouvez pas être atteint.

Pour activer le Cheat Mode, vous devez mettre la pause et taper <THUNDERBLADE>. Maintenant, la touche "G" permet d'obtenir d'autres missiles, "R" procure une vie supplémentaire, "T" augmente la charge des missiles, "(" permet le passage au niveau suivant et ")" le retour au niveau précédent.

⇒ **ARKANOID II**

Au moment du chargement de l'écran de présentation, tapez la séquence suivante : <MAGENTA>. Attention, cette séquence doit être tapée en lettres majuscules. Au début du jeu, appuyez sur la touche S pour changer de tableau.

Sur l'écran des plus hauts scores, tapez la séquence suivante : <DALEY88>. Vous devez ainsi reprendre le jeu à l'endroit où vous avez perdu.

⇒ **BARBARIAN (de la société Psygnosis)**

Juste avant de jouer, tapez la date suivante pour obtenir des vies infinies : <04-08-59>

⇒ **CYBERNOID II**

Pour obtenir le cheat-mode, tapez <NECRONOMICON> pendant la présentation du jeu.

⇒ DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Sur le clavier, tapez la séquence suivante <HINGSEN>. Maintenant, les touches de fonctions vous permettent d'accéder aux différentes épreuves.

⇒ DOUBLE DRAGON II

Vous obtenez des crédits infinie en appuyant sur la touche <ESC>, les deux boutons de la souris, puis en appuyant de nouveau sur la touche <ESC>.

⇒ ENDURO RACER

Pendant la course, tapez <CHEAT> pour activer le cheat-mode.

<T>	donne des secondes supplémentaires
<F>	permet d'atteindre 210 Km/h
<S>	positionne devant l'arrivée.

⇒ FIGHTER BOMBER

pour accélérer le jeu, appuyez sur les touches <ALT> et <T>.

⇒ FOFT

Pour avoir des crédits illimités, tapez <HELLO> pendant le jeu.

⇒ LE FETICHE MAYA

Appuyez sur les deux touches <SHIFT> et sur la touche <+> pour obtenir de l'énergie infinie.

⇒ LE RETOUR DU JEDI

Pour activer le cheat-mode, tapez <DARTH VADER> dans la table des High-Scores, et appuyez sur la touche <F2>.

⇒ NEBULUS

Pour changer de tour, tapez <HELLOIAMJMP> pendant la présentation et utilisez les touches de fonctions.

⇒ NEW ZEALAND STORY

Pour obtenir le cheat-mode et un nombre infini de kiwis, tapez <FLUFFY KIWIS>. Appuyez maintenant sur la touche , puis sur <M>.

⇒ NINJA WARRIORS

Pour obtenir le cheat-mode, mettez la pause et tapez le message suivant <SROIRRAW AJNIN>.

⇒ OBLITERATOR

Pour obtenir des vies infinies, tapez <56-37-12>.

⇒ PLATOON

Pour changer de niveau de jeu, tapez <HAMBURGER> et utilisez les touches de fonctions de <F1> à <F4>.

⇒ RAMBO III

Si vous voulez changer de niveau, tapez <RENEGADE> suivi du numéro du tableau dans la table des High-Scores.

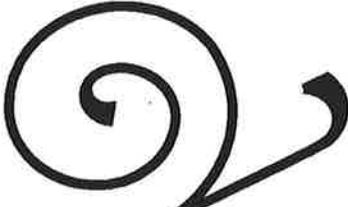
⇒ ROAD BLASTER

Quand vous êtes sur la ligne de départ, tapez <LAVILLASTRANGIATO> et utilisez la touche <F> pour faire le plein de carburant, <1> pour approvisionner le canon, <2> les missiles et <3> le bouclier.

⇒ **SILKWORM**

Pour obtenir des vies infinies, utilisez un éditeur et recherchez la suite suivante : 53 6C 00 40 6A 2A .

Une fois trouvée, remplacez-la par : 4E 71 4E 71 60 2A .



INDEX



A

- Afterburner 9-135, A-155
 Arkanoid II 4-83, A-155

B

- BARBARIAN A-155
 Barbarian II 1-17
 Better Dead Than Alien 9-135
 Billard Simulator 8-129

C

- Courses automobiles 5-89
 Crazy Cars II 5-91
 Cybernoid 9-136
 CYBERNOID II A-155

D

- Daley Thompson's Olympic Challenge 9-137, A-156
 Deflektor 9-138
 DOUBLE DRAGON II A-156
 Dragon's Lair 3-59
 Dungeon Master 3-55

E

Elite	6-114
Empire	2-48
ENDURO RACER	A-156
Explora	3-62

F

F-29	7-121
Falcon	7-124
FIGHTER BOMBER	A-156
Flight II	7-126
FOFT	A-156

G

Galdregons Domain	9-139
Great court	8-131
Great Gianna Sisters	4-84

J

Jeanne d'Arc	9-140
Jeux	4-81
⇒ d'adresse	1-15
⇒ d'arcade	9-133
⇒ de A à Z	3-53
⇒ de rôle et d'aventure	8-127
⇒ de sports	2-31
⇒ de stratégie	

K

- King Quest IV 9-141
 Kult 3-71

L

- Last Ninja II 1-18
 LE FETICHE MAYA A-156
 Le Manoir de Mortevielle 3-75
 LE RETOUR DU JEDI A-156
 LED Storm 9-142

N

- NEBULUS A-157
 NEW ZEALAND STORY A-157
 NINJA WARRIORS A-157

O

- OBLITERATOR A-157
 Oil Imperium 6-99
 Out Run 5-93

P

- PacMania 9-143
 PLATOON A-157
 Populous 2-33
 Populous II 2-47
 Purple Saturn Day 9-144

R

R-TYPE	1-23
RAC Lombard Rally	9-145
RAMBO III	A-157
Rick Dangerous	1-20
ROAD BLASTER	A-157
Robocop	1-22

S

Silent Service	9-146
Silkworm	1-25, A-158
SimCity	6-104
Simulateur de vol	7-119
Simulations économiques	6-97
Space Harrier	9-149
Steve Davis World Snooker	9-150
Superman	9-151

T

Teenage Queen	9-151
Test Drive	5-94
Tetris	4-87

X

Xénon II - Megablast	1-27
----------------------------	------

**Achévé d'imprimer
sur les presses de l'imprimerie IBP
à Rungis (Val-de-Marne 94) (1) 46.86.73.54
Dépôt légal - Juillet 1990
N° d'impression: 5342**

ATARI
ST+STE

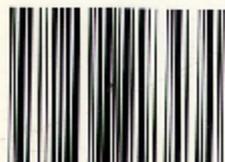
LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX

MAEGLER

Si vous êtes un passionné de jeux sur ordinateur, si vous êtes exaspéré de ne pouvoir éviter les voitures de polices sous Crazy Cars II ou de tomber systématiquement à court de munitions en plein combat sous Falcon, alors plongez-vous vite dans cet ouvrage. Véritable condensé d'explications, vous y trouverez une foule de trucs et d'astuces pour aller jusqu'au bout de vos aventures : vies infinies, codes secrets, raccourcis entre tableaux, invincibilité, pièges à éviter... Et de très nombreuses solutions bien souvent inédites vous sont proposées. Plus de 40 "best" dans la plupart des domaines de jeux (aventure, adresse, combat, sport...) sont détaillés : éléments constitutifs, description de l'action, explication des menus, récapitulatif des événements, liste des différents niveaux de jeu, plans, accessoires employés, configuration requise. Mais aussi, découvrez quelques jeux entièrement résolus : Dragon's Lair, Kult, Explora, le manoir de Mortevielle...

Quelques jeux traités :

Xenon II, Empire, Dragon's Lair, Tetris, Crazy Cars II, Out Run, Dungeon Master, Elite, Flight II, Falcon, Billiard Simulator, Afterburner, Arkanoid II, Barbarians II, Cybernoid, Silkworm, F 29, Robocop, SimCity, Populous...



9 782868 993434

Réf. ML 731/Prix : 125 F.
ISBN : 2-86899-343-5/ISSN : 0980-1928

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FAUBOURG POISSONNIERE
75010 PARIS TEL (1) 47 70 32 44