

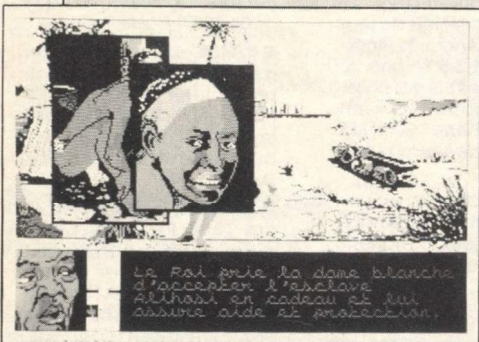
AVANT PREMIERE

Les Passagers du vent - 2 L'Heure du serpent

Nous retrouvons Isa, Hoël, Boisboeuf et quelques-uns des nombreux héros de la bande dessinée de François Bourgeon pour de nouvelles aventures.



Nous nous sommes extasiés sur les graphismes de la première partie, cette suite est tout aussi magnifique.



L'histoire reprend au IVème tome de la BD avec, cette fois, la possibilité d'apprécier tous les écrans sans avoir forcément réussi chaque épisode de l'aventure.

Felonies

Comme souvent, pour ne pas dire toujours, le trône de mon Seigneur et Maître est convoité par ses voisins. De plus, la majeure partie des hommes lui ayant fait allégeance l'ont bien entendu trahi à la première occasion au profit de vils ennemis. Vous voulez la suite ? La voici.

Le seul à être resté fidèle au bon roi se trouve être votre serviteur ! Me voici donc pourvu du parfait attirail du petit guerrier, chevauchant un superbe destrier à la poursuite des odieux félons. Vous avez dit "maso" ? J'approuve... Si le graphisme peut surprendre par sa pauvreté, le scénario, quant à lui, est sans surprise. Je ne rêve plus que d'une chose : faire la Brute et le Truand. Et vivent félons et dragons.



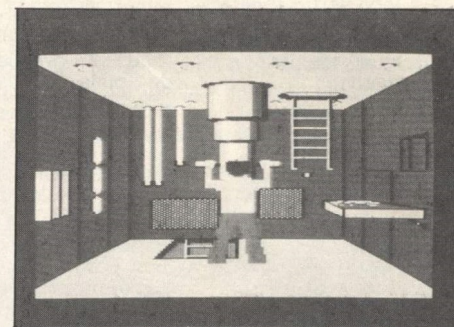
TITRE FELONIES
EDITEUR Ere Informatique
GENRE Aventure
INTERET
GRAPHISME
MATERIEL MO5, MO6
SUPPORT Cassette
PRIX 150 F

Silent Service

Sorti il y a près d'un an sur Commodore 64, Silent Service fait son apparition sur des machines aussi diverses que l'Atari ST, les compatibles PC ou l'Apple.

Le voici adapté au Thomson. Bien que son graphisme ne soit pas à la hauteur de celui de certains de ses prédécesseurs, la qualité de la simulation sous-marine est, quant à elle, bien là : stratégie, rapidité d'évolution, réalisme du sous-marin, etc. Dans une première étape, le logiciel offre une période d'apprentissage à la manœuvre et au tir. Ces disciplines étant acquises, c'est l'affrontement contre de faux Japonais au cours de cinq types de combat différents. Au cours de la troisième étape, le joueur est enfin plongé dans une "vraie" traque en temps de guerre.

Six écrans, de la vue périscopique à la salle des machines, en passant par la table à carte, permettent de visualiser la totalité du sous-marin et d'accentuer, de ce fait, le réalisme de la simulation.



TITRE SILENT SERVICE
EDITEUR Micro Prose
GENRE Stratégie, simulation
INTERET
GRAPHISME
MATERIEL Toute la gamme Thomson
SUPPORT cassette et disquette
PRIX 145 F et 195 F

Missions en rafale

Missions en rafale est un simulateur de vol et de combat aérien. A la base, l'alerte vient d'être déclenchée. Vous sautez dans votre avion intercepteur. Décollage immédiat... Tous les cadrans nécessaires au fonctionnement de l'appareil sont visualisés sur un seul écran (altimètre, tachimètre, vitesse ascensionnelle, puissance, fuel, aérofrein et trains d'atterrissage). Trois témoins de panne viennent s'ajouter aux cadrans : altitude, pompe hydraulique et huile. La partie supérieure de cet écran donne une vue de l'horizon. Enfin, une fenêtre s'ouvre sur un radar à trois positions: navigation, combat et approche. Poussez à fond la manette des gaz en position post-combustion. Vers 180 noeuds, tirez le manche à balais, cabrez l'appareil et montez jusqu'à 20 000 pieds pour reprendre ensuite une assiette horizontale. Réduisez les gaz en maintenant une vitesse d'interception de l'ordre de 600 noeuds. Le pilote commutera le radar de combat dès que l'ennemi a été repéré. La chasse commence alors vraiment. Les deux manettes de jeu sont nécessaires au pilotage, l'une pour les gouvernes, l'autre pour les gaz et le tir. Quatre touches du clavier commandent le train d'atterrissage, les freins, les