



**Edito**

**S**alut ! La rentrée s'annonce très dure pour les pauvres petits étudiants ! Comment vont-ils pouvoir se remettre au travail avec tous ces beaux softs qui débarquent ce mois-ci ? Il va falloir être fort pour résister à la tentation des *Leather Goddesses of Phobos 2*. Sans parler de la volonté qui leur permettra de ne pas céder au chant tentateur du légendaire *Dungeon Master*, enfin adapté sur PC. Un conseil, ne jetez pas un coup d'œil au test de *The Legend of Kyrandia*, vous risquez de rater carrément les cours ! Pour les amateurs d'intrigue policière, un voyage à Moscou avec *KGB* et une balade à Londres avec *The Lost Files of Sherlock Holmes* sont tout indiqués. Beaucoup de PC ce mois-ci, comme vous pouvez le constater. Que les possesseurs de Mac se rassurent : *Willy Beamish* est désormais disponible sur leur machine préférée. Bossez dur et jouez beaucoup !

Marc Menier



## THE LEGEND OF KYRANDIA

Editeur : Westwood Studios ■ Distributeur : Virgin games ■ Directeur programme : Michael Legg ■ Directeur graphismes : Rick Parks ■ Directeur musique et bruitages : Paul Mudra.

*Kyrandia* de Westwood Studios est le premier volet d'une série de jeux d'aventure regroupés sous le nom de *Fables & Fiends*. Des graphismes superbes, des musiques plus enchanteresses les unes que les autres, ce jeu d'aventure dispose de solides atouts pour devenir un classique du genre. Magie, aventure et bons sentiments, osez-vous affronter Malcom le bouffon maléfique, détenteur de la magie de Kyrandia.

**L**e royaume de Kyrandia vivait paisiblement en harmonie avec les forces de la nature. Grâce à la Kyragem, symbole du pacte entre l'homme et la terre, la magie était aussi naturelle que les rivières et les forêts. Tant de bonheur ne pouvant durer, la malédiction arriva sous la forme de Malcom, le bouffon dément du roi. Ecœuré par tant de joie, il s'est emparé de la Kyragem, a tué le bon roi et rompu le pacte. Confiné dans le palais royal à la suite d'une grande bataille avec les maîtres mages, il est de nouveau libre, libre de ravager le pays... Vous jouez le rôle de Malcom, prince de Kyrandia dont l'existence fut tenue secrète. Ne soyons pas cachotier, vous êtes





## Matériel nécessaire



**CONFIGURATION**  
PC tous modèles.  
Modes graphiques : MCGA/VGA.  
Extension mémoire utilisée : 1 Mo.  
Cartes son : Roland MT-32/ LAPC1/ AdLib/ AdLib Gold/ Sound Blaster/ Sound Blaster Pro/ Tandy.  
Espace mémoire requis : 7,5 Mo.  
Contrôle requis : souris, clavier.

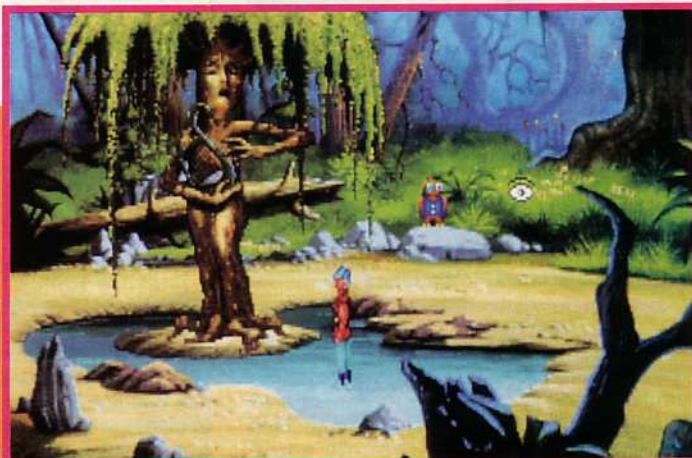
## Graham de Daventry (King's Quest) contre Brandon de Kyrandia

*Kyrandia* ne vous rappelle-t-il pas un soft sorti il y a de nombreuses années et qui allait donner naissance à une série de jeux d'aventure qui fait maintenant référence : *King's Quest* bien sûr ! Une grande question se pose : *Kyrandia* est-il en mesure de supplanter *King's Quest* ? Peut-être, tout dépend des prochaines péripéties de Brandon. Le bon roi Graham peut alors s'inquiéter si

les musiques et les graphismes restent toujours aussi bons. *King's Quest* garde cependant un avantage : les scénarios et le système d'utilisation sont plus complexes et donc complets. Mais il ne faut pas blâmer *Kyrandia*, pour un coup d'essai, on était proche du coup de maître. Si les aventures de Brandon s'étoffent au fil des épisodes, le succès de la série *Fables & Fiends* est assuré.



**Ces prismes magiques permettent de mélanger des liquides et de créer des potions magiques. Ils sont indispensables pour la suite de l'aventure.**



le seul à pouvoir libérer le pays du joug de Malcom, même les arbres l'affirment. Seule une personne de sang royal peut rétablir le pacte et guérir la Kyragem, c'est dur mais il faut assumer. Autrefois florissante, la magie se meurt, si vous voulez réussir votre mission, il faudra réapprendre cet art perdu et combattre Malcom avec ses propres armes.

Le système de jeu de *Kyrandia* est très simple. Rien au clavier, tout se fait avec la petite souris blanche (principe fondamental de *Garcimore*, un grand magicien). Le curseur permet de prendre des objets, parler aux gens, etc. Par exemple il suffit de cliquer dans un pot pour prendre la pomme qui se trouvait dedans, simple non ? D'un côté, le joueur se retrouve limité dans ses actions, de l'autre on ne perd pas son temps avec des explorations stériles. Pour compenser cette facilité

17  
INTERET

A  
PC

Comparatif

Après avoir honoré la mémoire des parents de Brandon avec une fleur, sa mère apparaît d'outre-tombe et confie le quatrième pouvoir de l'amulette à son fils.





d'action, la difficulté dans *Kyrandia* a été axée sur la résolution d'énigmes logiques.

**Des musiques et des graphismes fabuleux.** On en prend plein la vue et plein les oreilles. Les graphismes sont superbes. Avec les nuances de couleurs, les programmeurs ont réussi à faire oublier la résolution. Côté musical, *Kyrandia* est tout simplement un sérieux prétendant au *Tilt* d'or dans ce domaine. A cela s'ajoute quelques ani-

**Ne cliquez pas sur Brandon, il ne sait que se plaindre. Il est vraiment déplacé pour un héros de crier famine, surtout lorsqu'on a d'excellentes baies pour se rassasier derrière soi.**

mations du plus bel effet, finalement *Kyrandia* est un jeu auquel on prend beaucoup de plaisir à jouer, bien qu'il soit un peu facile de progresser dans l'aventure.

Marc Menier

**La fontaine magique. Pour profiter de ses eaux enchantées, il faut retrouver la boule de cristal que Malcom le bouffon a dérobé et la remettre en conjonction avec les autres.**

**Avec le pouvoir magique adéquat, Brandon peut se transformer en Will-O-Wisp, une concentration d'énergie magique, sorte d'esprit qui fait de la lumière.**



## Premiers pas...

Vous commencez le jeu dans la demeure de votre mentor (transformé en pierre). Lisez le scroll posé sur la table, il vous indiquera le chemin jusqu'à la prêtresse. Prenez la pomme dans le vase situé à gauche et n'oubliez pas la scie

qui se trouve sous la table. Sortez et allez à gauche. Vous verrez des larmes tomber du ciel, il faut en attraper une. Ensuite visitez le monde de *Kyrandia* et trouvez une rose (près de l'Altar). Allez ensuite explorer à droite de l'arbre-maison et mettez la larme dans le tronc du saule

pleureur, vous le guérez ainsi. Là, un garçon vous demandera de jouer à cache-cache. Suivez-le et effrayez-le, il laissera tomber une bille. Allez voir la prêtresse, donnez-lui la rose et écoutez ses conseils. Retournez ensuite à l'Altar et placez la bille près des autres : vous

avez gagné le talisman magique. Il faut maintenant aller dans la caverne en bas à droite et donner la scie à Herman. Celui-ci ira couper du bois un peu plus haut (vous devrez le suivre) et il réparera le pont. Voilà, vous pouvez maintenant continuer l'aventure.

# 17

## INTERET

*Kyrandia* dispose de graphismes magnifiques et les musiques harmonieuses sont superbes. On est vraiment pris dans l'ambiance de ce jeu. L'interaction est assez

limitée car l'accent est mis sur les énigmes et l'histoire. Un jeu idéal pour ceux qui ont gardé une âme d'enfant.

TYPE ——— aventure animée

RIX ——— D

PRISE EN MAIN ——— 15

Toutes les actions se font au curseur. La documentation est complète et en prime, on a droit à une séquence d'introduction animée du plus bel effet. Le manuel et les textes à l'écran seront en français.

GRAPHISMES ——— 18

Les décors forestiers sont tout simplement magnifiques. Les nuances de couleurs sont très bien choisies, un vrai régal !

ANIMATION ——— 15

Les petites animations rendent le monde de *Kyrandia* très vivant. Les apparitions de Malcom sont assez impressionnantes.

JOUABILITE ——— 15

Le système de jeu est très simple. Certaines séquences répétitives sont parfois ennuyeuses. La magie est d'une utilisation facile.

MUSIQUE ——— 19

Des musiques grandioses, tout simplement. Elles sont pour une grande part dans l'ambiance très prenante de *Kyrandia*.

BRUITAGES ——— 15

Des bruitages réalistes : portes qui grincent, sortilèges aux sonorités étranges, etc. L'ambiance sonore de ce jeu d'aventure est vraiment complète.