

ATARI ST - AMIGA - SEGA - NINTENDO

Génération

Décembre 88

N° 7

JEUX D'ARCADE, LA TORNADO.

Afterburner Double Dragon
Dragon Ninja Tiger Road
Thunder Blade R-Type

Operation
Wolf

PREVIEWS:

Les Portes du Temps
California Games
Maupiti Island
Crazy Cars II
Barbarian II
Explora II
Rockstar
Vroom

LA QUETE
DE L'OISEAU
DU TEMPS:
Loisel parle!

M 4681 - 7 - 25,00 F



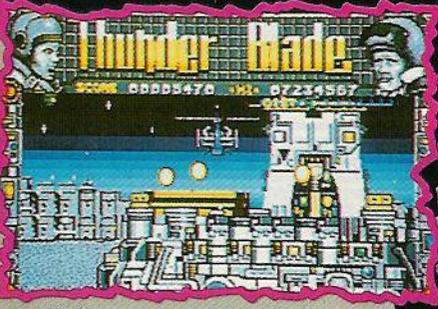
Belgique : 190 FB - Canada : 6. 95 \$C - Suisse : 7, 50 FS

LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH



Thunderblade

**JEU DE L'ANNEE DU
TOURNOI PEPSI**



THUNDERBLADE™

Crampez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir - dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX.

0.1

Thunder Blade

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs - tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final - le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.

SEGA® 

Écrans tirés de versions différentes.



AMSTRAD CPC cassette et disquette AMIGA disquette, IBM PC & COMPATIBLES disquette

L'ÉVÉNEMENT JEU 88

IBM PC

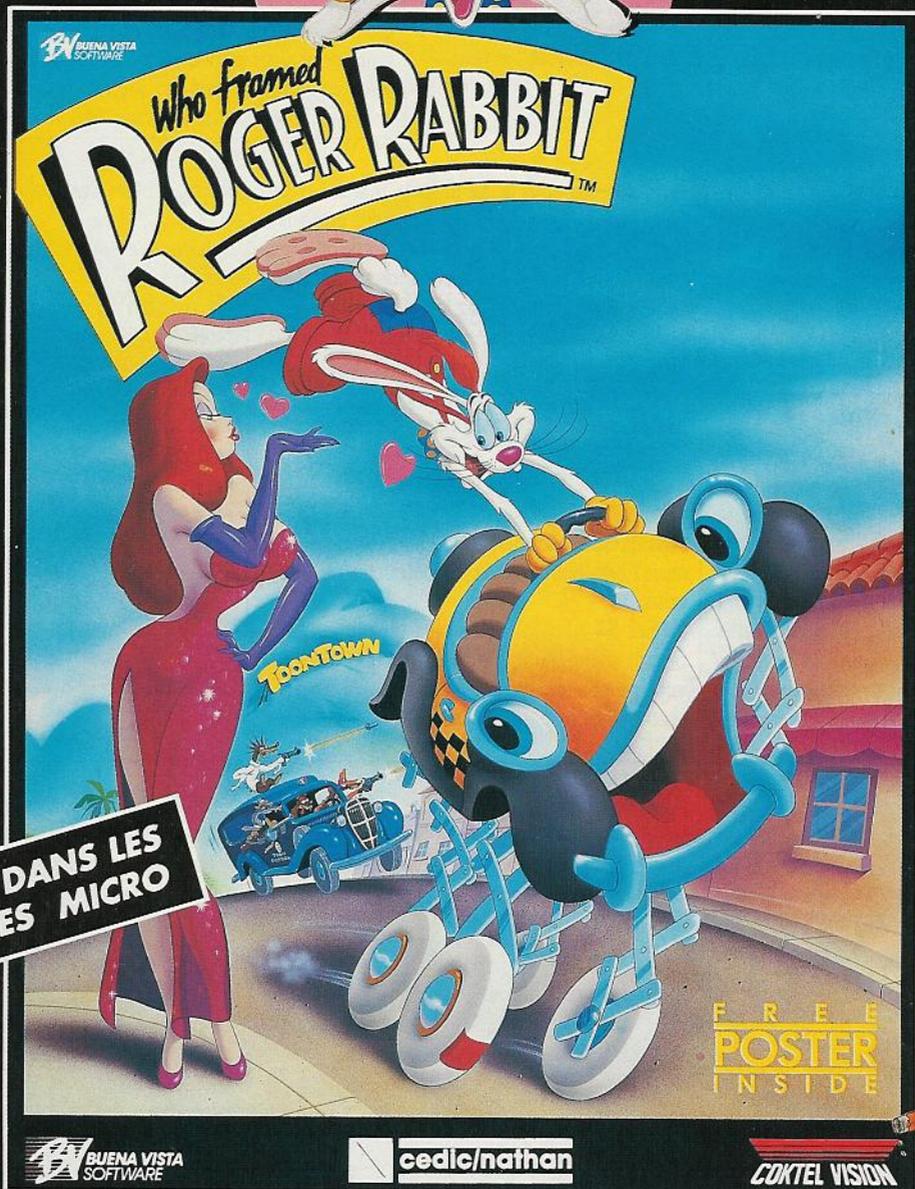
AMIGA (À PARAÎTRE)

COMMODORE 64

ATARI (À PARAÎTRE)

cedic/nathan

COKTEL VISION



EN VENTE DANS LES
BOUTIQUES MICRO

ACTION DANGER

Le sort de Toontown dépend de vous et de Roger RABBIT dans le bras de fer engagé avec l'horrible Juge Doom...



3 jeux en un basés sur les scènes du film



Graphisme et animation de haute qualité



Facile à utiliser, musique et effets sonores



PHOTOS ECRANS AMIGA

ART-KAS

EDITO

Nous croyions devoir raccourcir le journal, tant la grève des Postes avait tari la source de nos approvisionnements. Or c'est le contraire qui arrive et nous avons du faire des coupes. Je me tourne vers Stéphane pour lui demander de nous faire un compte-rendu de l'ampleur des dégats et en profite pour réaliser le deuxième interview du jeune promu.

- " De quoi ne sera pas fait GEN 4 ce mois-ci, cher Stéphane "

- " Je suis extrêmement gêné de devoir vous annoncer l'absence des rubriques suivantes: Pretests, Gen 4 et JDR, Pédagos, Explorateur branque, Bidouilleur malade, Boutique de Pressimage, Petites annonces, Courrier des lecteurs, rubrique ST, cahier AMIGA, et le dossier 3D. "

Je réalise abruptement que j'ai posé la très mauvaise question et j'enchaîne directement sur le troisième interview du jeune promu.

- " Vous m'inquiétez, mon cher stéphane, et de quoi donc GEN 4 numéro 7 serait-il fait ? "

- " Eh bien, très cher Godefroy, je suis extrêmement content d'annoncer une avalanche de Previews, de Tests, et... de pubs qui raviront nos lecteurs, sans oublier les Arcades "

- " pour les tests et les previews, je vous suis très bien, mon cher stéphane, mais pour les pubs ?! ? "

- " sans les pubs, je serais le plus jeune rédacteur en chef de rien du tout, car les pubs aident le magazine à vivre "

Je réalise avec angoisse et non sans ressentiment que des éditeurs du gabarit de Ubi Soft qui n'ont jamais passé une seule page de pub dans GEN 4, ni dans ST Mag concourent carrément à l'anéantissement de nos magazines alors qu'ils sont vos préférés. Autrement dit, ils se foutent carrément de vos choix et de vos préférences. C'est inacceptable et nous vous ferons part des mesures nées de ce ressentiment dès le prochain numéro.

Godefroy GIUDICELLI

DECEMBRE 88

SOMMAIRE

EDITO
5

SOUS LES ARCADES
6

TESTS
8-59

TESTS AVENTURES
62-69

COMPAGNIES
FRANCAISES
72-75

COMPAGNIES
ETRANGERES
78-91

LES EXCLUSIFS
92-114

INTERVIEW DE
LOISEL
94-96

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Bruno Bellamy, Mic Dax, Jean Delaite, Laurent Katz, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Didier Latil, Philippe Querleux, Tron.
Chef de rubrique: François Paupert.
Illustrateur, créateur et dessinateur du logo: Bruno Bellamy.
Maquettiste: Florence Nivelet.
Aidé maquettiste: Barbara Pompignoli.
Secrétaire de fabrication: Sylvie Bonnamy.
Service télématique: Mic Dax le Dax.
Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: Expression Graphique
Impression: Berget Levrault

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert. Tel: 42.49.56.29

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.
Dépot légal: 4ème trimestre 1988.
Tarif de l'abonnement: France 200 francs, Europe 260 francs, Hors-Europe 300 francs.
Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (au journal: 42.49.56.29)
Assistante de publicité: Barbara Pompignoli.
Génération 4, membre inscrit OJD. Commission paritaire: 69731
ISSN 0987-870X

SOUS LES ARCADES

Les héros de cinéma et de la télévision commencent à faire recette dans les arcades. Ce n'est pas nouveau, me direz-vous! Il est vrai que depuis des années, un grand nombre de succès cinématographiques ont été adaptés en arcades. Mais ce mois-ci, c'est l'avalanche. Entre Robocop, Superman et Chase HQ (tiré du feuilleton "2 flics à Miami"), vous allez pouvoir occuper vos longs après-midi d'automne.

CHASE HQ

Fabriqué par TAITO
Prix de la partie: 5 F

Lorsque j'ai vu ce jeu pour la première fois en entrant dans ma salle d'arcade favorite, je n'ai pas été enthousiasmé. J'ai cru tout d'abord que CHASE HQ était un clone de OUT RUN. Certes, ce jeu contient des éléments que l'on retrouve dans OUT RUN, mais il est tout de même original. Vous dirigez une superbe voiture de police n'est ni plus ni moins une superbe PORSCHE TURBO noire. Vous possédez donc suffisamment de chevaux pour rattraper les gangsters. Au début de chaque mission vous recevez des ordres de votre quartier général qui vous donne le signalement des malfrats que vous

devez retrouver. Lorsque l'ordre est reçu, il vous reste alors 60 secondes pour pourchasser et arrêter les criminels. Vous devez donc conduire à toute vitesse en faisant attention aux usagers et aux obstacles qui se présentent sur votre route. Une voix digitalisée ainsi que des flèches vous indiquent les endroits où vous devez tourner pour rattraper votre proie. Comme dans SUPER HANG ON, CHASE HQ propose un bouton TURBO qui accélérera la vitesse de

la voiture quand cela vous semblera nécessaire. Comme d'habitude avec TAITO, les graphismes sont remarquablement animés et l'effet de vitesse en 3D est carrément génial! Je me demande même s'il n'ont pas un espion chez SEGA. Le jeu est très agréable à jouer, même s'il est quelque peu difficile. TAITO détient avec ce titre un futur hit, et il serait très étonnant qu'il ne soit pas racheté pour être adapté sur micro!

SUPERMAN

Fabriqué par TAITO
Prix de la partie: 5 F

Ce jeu d'arcade s'inspire des bandes dessinées du héros américain le plus célèbre. Vous êtes dans les rues de Metropolis. Vous devez nettoyer ces rues de tous les infâmes gangsters qui sèment la terreur dans la ville. Vous allez utiliser vos

pouvoirs surhumains afin de mener à bien votre mission. Les graphismes et les animations sont excellents en tous points. Pour ma part, je trouve le jeu un peu répétitif. Il s'inspire des jeux de combats comme DRAGON NINJA. Cependant si vous aimez l'homme à la cape rouge, alors vous y jouerez avec plaisir. Surtout, la version à deux joueurs est très amusante car on peut s'acharner ensemble sur les ennemis.

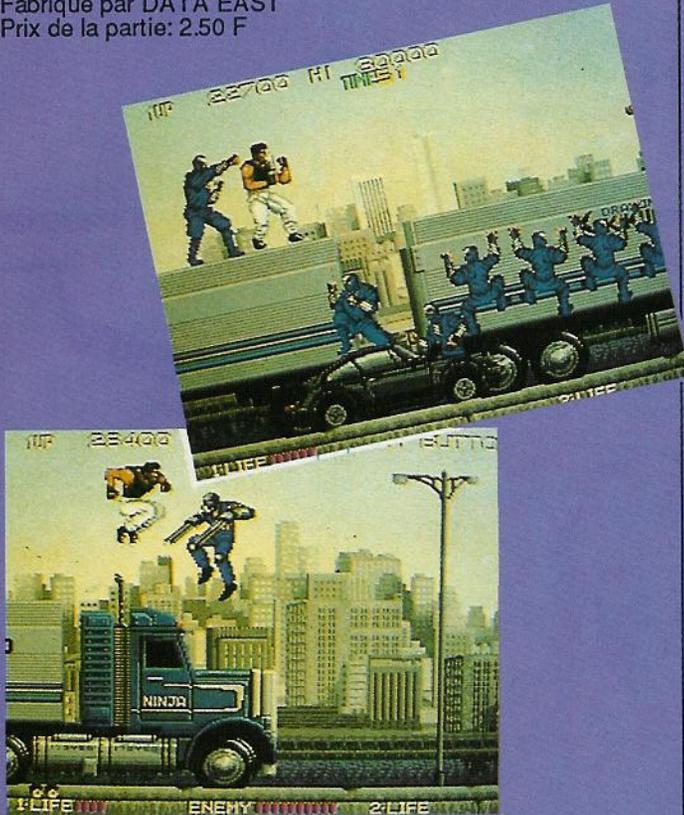


JBG ELECTRONICS VOUS DONNE RENDEZ-VOUS SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST.
JBG ELECTRONICS OFFRE UNE IMPRIMANTE STAR LC10.

JBG ELECTRONICS,
163 AVENUE DU MAINE,
75014 PARIS. TEL: 45 41 41 63.

DRAGON NINJA

Fabriqué par DATA EAST
Prix de la partie: 2.50 F



Si vous cherchez le hit de fin d'année dans la catégorie jeux d'arcades, alors assurément DRAGON NINJA se présente comme un sérieux client. Vous dirigez un combattant qui doit compléter 7 tableaux. Le scénario peut sembler classique, mais le jeu est hyper intéressant. On n'a pas envie de décrocher la manette. DRAGON NINJA est un des jeux d'arcades les plus sympas à jouer. La difficulté est progressive, ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux d'arcades actuels. Les graphismes sont absolument fantastiques. Il faut voir le

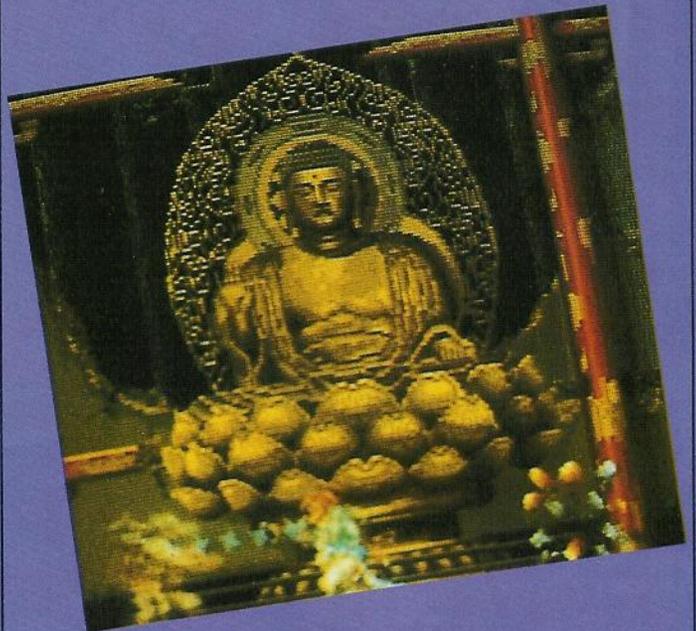
tableau qui se déroule sur le toit d'un camion. On se croirait vraiment dans un film de BRUCE LEE. Les attaques arrivent de partout, mais vous avez plus d'un coup dans votre sac pour vous défendre. Lorsque l'on joue à deux joueurs simultanément, le jeu est encore plus génial. Si vous aimez l'action et le karaté, n'hésitez pas un instant, DRAGON NINJA est un must. Notons que c'est OCEAN qui a racheté les droits pour les versions ordinateurs. Ils nous concoctent des conversions de premier plan.

ARCADES NEWS

Ce mois-ci, vous avez le droit aux photos de MAIN EVENT, le jeu de catch de KONAMI dont je vous ai parlé dans le numéro précédent. Vous pouvez jouer à quatre joueurs en même temps. On retrouve tous les mouvements du catch. Les mouvements sont d'ailleurs magnifiquement animés. La partie de catch à quatre est carrément hilarante. Les coups partent dans tous les sens (même très bas). SPIRIT NINJA est le nouveau petit bijou de IREM. Vous connaissez tous cette société qui a créé le fameux R-TYPE. Dans SPIRIT NINJA vous dirigez un petit NINJA à travers de somptueux paysages. Bien évidemment, vous êtes attaqué de partout. On notera une finesse, dans le graphisme et dans le choix des couleurs, qui n'a rien à



envier aux meilleurs jeux actuels. Votre héros peut se doter d'une multitude d'armes qui rendent le jeu passionnant. En effet il est impossible de progresser sans ces armes.



**UNE IMPRIMANTE STAR LC10, L'IDEAL
POUR PASSER UN JOYEUX
REVEILLON DE NOEL.
ET C'EST PAPA JBG ELECTRONICS
QUI L'OFFRE SUR LE 3615 SM1*ST.**

Test

944 TURBO CUP

LORICIELS env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Au volant d'une Porsche 944 turbo, vous devez parcourir un circuit choisi parmi 4 (Magny-Cours, Dijon-Prenois, Nogaro, Paul Ricard). Un premier parcours vous permet de vous qualifier et, selon votre temps, détermine votre position au départ de la course proprement dite. Durant la course, qui dure deux tours, le but est évidemment de tenter d'arriver en première position (votre position est affichée en permanence) et dans le temps le plus court possible (le temps écoulé étant, lui aussi, indiqué). Mais il faut prendre garde à ne pas heurter les autres concurrents et à ne pas partir dans le décor, un dérapage ou une collision faisant perdre beaucoup de temps. Le pilotage se fait entièrement au joystick, et le passage des vitesses est possible selon différents modes, de l'automatique au manuel. Pour agrémenter le packaging, la disquette est présentée dans une boîte contenant une réplique miniature (au 1/24ème) de la Porsche du jeu.



Bien que l'animation du décor (celle des voitures est plus que correcte) soit un peu saccadée, ce soft réunit les avantages d'une très bonne simulation et d'un très bon jeu d'action, ce qui en fait le meilleur jeu de

course que j'aie jamais vu! C'est simple: on a vraiment l'impression de piloter une Porsche... Et j'ai vraiment peur de bousiller la boîte de vitesse! En plus, le son est fantastiquement réaliste. C'est géant! Comme, en plus, il y a une petite voiture avec le jeu (portes et capots ouvrants!), je suis conquis!



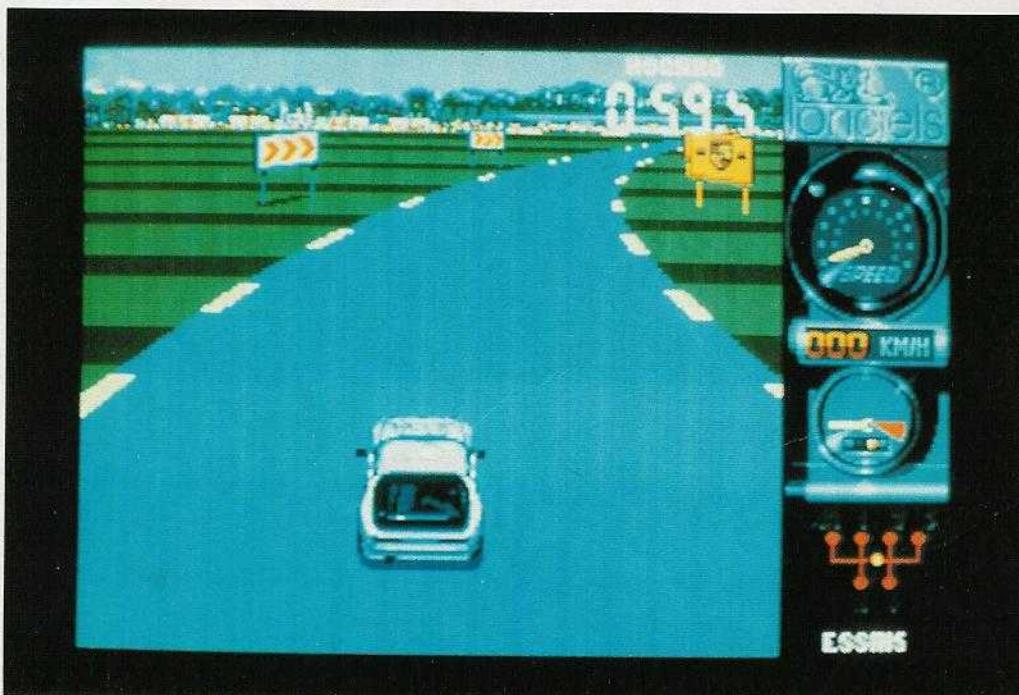
Comment peut-on encore éditer une course de voiture en

1988? La réponse de Loriciels se nomme Turbo Cup, et a pour point fort un niveau de simulation exceptionnel. Le logiciel est tout d'abord splendide, le graphisme des voitures étant particulièrement travaillé. Si l'animation de la route est assez mauvaise, les mouvements des Porsches sont parfaits. Mais ce qu'il y a de mieux dans Turbo Cup c'est le fait que, pour la première fois, on a l'impression de conduire une vraie voiture! La Porsche répond facilement aux commandes, les 5 modes de changements de vitesse assurent le degré de simulation, et les sons sont incroyables, tout spécialement sur ST où l'on est peu habitué à des bruitages d'une telle qualité. Bref, Turbo Cup est un soft à ne pas manquer.



Je pense que Turbo Cup est fait avant tout pour les en-

fants, car le manement de la voiture est simplifié à l'extrême. Le graphisme est bon et les voitures bien détaillées. Par contre, je n'ai pas aimé l'animation du décor: les bandes latérales destinées à donner une impression de vitesse défilent trop lentement; sinon, les dérapages de l'auto sont excellents. Turbo Cup est vendu avec une belle voiture miniature; une bonne idée de cadeau pour des enfants de 5 à 13 ans.



GRAPHISME: 88%

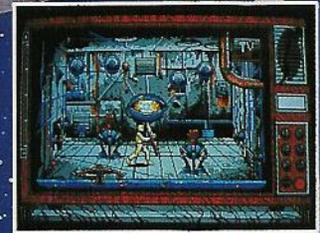
ANIMATION: 72%

SON: 94%

INTERET: 98%

TENUE DE COMBAT EXIGÉE

MASHOW



ATARI ST
AMIGA
IBM PC ET
COMPATIBLES



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF


Loricels

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 18 18 + Télex 631748 F



Silmarils

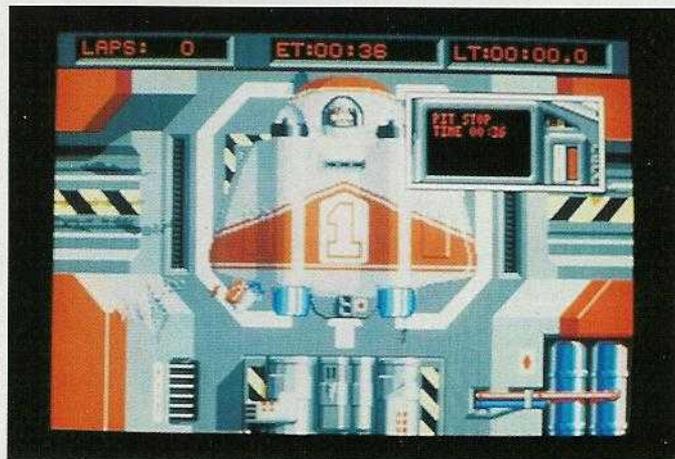
POWERDROME

ELECTRONIC ARTS env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST



Powerdrome, tout comme Virus, apporte la preuve qu'il y a difficulté et Difficulté: il y a les jeux difficiles que l'on a envie de laisser tomber tout de suite parce que leur difficulté vient de ce qu'ils sont mal conçus. Et puis il y a

les jeux qui nécessitent beaucoup d'adresse, de réflexes, et donc d'entraînement, mais qui sont tout bonnement passionnants. En plus, le jeu mêle adresse et stratégie (réglages du Typhoon, etc.), et graphiquement c'est une réussite magistrale (mélange de 3D formes pleines temps réel et de sprites traditionnels). Même le son est réaliste. Chapeau, le programmeur! La 3D n'est pas qu'une mode, c'est aussi un domaine difficile et une compétence rare...



En l'An 68 du 25ème Siècle, le trophée Cyberneute est remis en jeu. A bord de son Typhoon équipé d'un Turbo Rapide, Johnny Blackpool doit remporter la course qui l'oppose à d'autres concurrents conduisant d'autres mécaniques toutes aussi perfectionnées les unes que les autres. Après avoir fait une révision de son engin et après avoir sélectionné les équipements, la course peut commencer. Gare aux accélérations abusives, les

virages serrés ne pardonnent pas. Quand le véhicule est endommagé, il suffit que Johnny se rende au Robopit, sorte de stand de ravitaillement et de réparation, où tout est automatisé. Une fois les changements de carrosserie effectués, Johnny peut repartir affronter les tunnels angoissants car longs et dangereux, pour, au bout de 20 tours au minimum, recevoir la Coupe si convoitée.



**DECOUVREZ
LES
PROCHAINS
HITS SUR LE
3615 SM1*ST.**

DES DEMOS EN
TELECHARGEMENT,
ET DES INFOS A
CRAQUER...

3615 SM1*ST



Electronic Arts ajoute une pierre au muret des jeux en 3D,

et autant vous dire que c'est du solide. Pas de côté aventure comme Starglider II ou Elite, mais de l'action pure, avec une once de stratégie tout de même. Powerdrome est un programme superbe, et pour y avoir joué sur écran géant, je peux vous assurer qu'il est réellement impressionnant de foncer dans les circuits en 3D et encore plus dans les tunnels. Côté jeu, disons que c'est un Pitstop du futur, où la possibilité de jouer à deux en "linkant" deux ST n'est pas des moins négligeables! Powerdrome, c'est la perfection à l'état pur!



Ce nouveau jeu de chez Ubi Soft est le programme le plus

drôle que j'aie jamais entendu. Hélas, la drôlerie s'arrête là. Entièrement pompé sur Gauntlet II, le jeu ne possède ni le scrolling de l'adaptation signée Us Gold, ni la possibilité de jouer à plusieurs qui fait pourtant 99% de l'intérêt de ce type de jeu. Il ne reste plus à Puffy' Saga que ses sons et graphismes de qualité, ainsi que la possibilité de voir le fameux château d'Ubi Soft sur la page de présentation, quand, comme moi, on ne le connaît pas...



Les jeux de simulation en 3D, avec des formes pleines

commencent à arriver sur le marché des softs sur ST. Et on ne s'en plaindra pas. Après Starglider 2, voici Powerdrome, les deux étant comparables de par la qualité du graphisme et de l'animation. C'est vraiment très impressionnant de participer à une course aussi rapide et aussi réaliste. Il faut beaucoup de temps pour s'adapter et pour maîtriser la conduite, mais une fois ce cap franchi, vous n'arrêterez plus. Je n'hésite pas à le qualifier d'excellent produit.

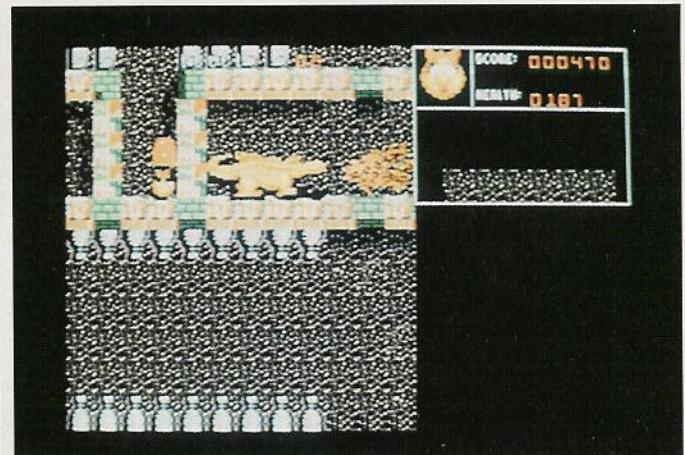


Hello! Puffy...y! Miam! Gloup! Hihihih! You will die! Game

Over.... Ce n'est pas un banal remake de Gauntlet (déguisé en Pacman) que Ubi nous a fait là. Puffy's Saga, même s'il ressemble beaucoup à son ancêtre, est plus beau. Il bénéficie également d'une synthèse vocale superbe (comme Gauntlet II) et très sympathique, et d'options utiles: entre autres, la sauvegarde des meilleurs scores et celle d'une partie en cours. Le challenge est assez difficile et il faut tirer partie au maximum des aides dispensées dans le jeu. Puffy's Saga est un programme de longue haleine, avec des monstres criants de vérité. Dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément.

PUFFY'S SAGA

UBI SOFT env.250F 1joueur
Système: ST



Puffy et Puffyn ont de sacrés ennuis! Ils se sont fait piéger dans un labyrinthe de plus de 100 étages, habité par des monstres diaboliques, et c'est bien sûr à vous de les sortir de cette galère. Vous choisissez votre personnage, en sachant que Puffy est fort mais lent, et Puffyn fragile mais rapide. Tout au long de l'aventure, vous serez aidé par des armes et des objets magiques, et vous pourrez vous revitaliser grâce à la nourriture qui traîne un peu partout. Ramassez également le maximum de Magic Gom: ces bonbons sont très importants, car ils vous permettront d'accéder au plan du niveau, de changer d'étage, d'augmenter votre puissance de tir, de ralentir

les monstres, de changer de personnage, etc... A partir du 7ème niveau, vous aurez la possibilité de sauvegarder une partie en cours. Il est également prévu deux vitesses pour ralentir ou accélérer Puffy et les monstres, plus un mode 'trainer'.

GRAPHISME: 94%
ANIMATION: 99%
SON: 88%
INTERET: 95%

GRAPHISME: 84%
ANIMATION: 32%
SON: 97%
INTERET: 39%

ARTURA

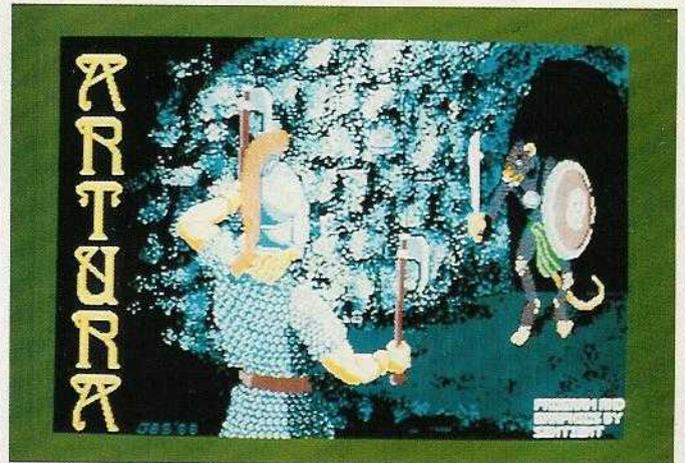
GREMLIN env.200F 1joueur
Système: ST

4 00 avant Jésus-Christ, un riche industriel s'est fait cambrioler, et son stock de pierres tombales a été dérobé. Il vous charge de retrouver les voleurs et, du même coup, de rapporter les précieux objets. Ce riche industriel est aussi vendeur de haches, et quand il vous a joint, il vous a fourni l'équivalent de trois tonnes et demi. Muni de ces précieuses armes, vous vous lancez à la poursuite des escrocs. Ainsi, comme Scarron, vous pourrez dire: "Ces pauvres dieux, sans nul doute, s'en allaient mis en vau-de-route", tout en jetant vos haches à la tête des soldats, des orcs, des rats ou encore des araignées que vous rencontrerez, pour ne citer qu'eux. Dans un véritable dédale composé de couloirs, d'escaliers et de portes, vous trouverez petit à petit les morceaux des pierres qu'il faudra reconstituer.



On pourrait prendre Artura pour un vulgaire jeu de tableaux, où le héros doit uniquement s'évertuer à casser la tête de ses ennemis. Pour tout vous dire, c'est effectivement ce que j'ai pensé. En fait, pas du tout. Ce n'est pas qu'il nécessite une vive intelligence, mais tout de même, on se laisse rapidement séduire par ce jeu d'arcade. Le graphisme est bon, juste comme il faut, le son est tout juste suffisant. C'est un soft moyen, sans grande surprise. Si vous n'avez vraiment rien d'autre à faire, vous pouvez toujours vous laisser tenter.

On pourrait prendre Artura pour un vulgaire jeu de tableaux, où le héros doit uniquement s'évertuer à casser la tête de ses ennemis. Pour tout vous dire, c'est effectivement ce que j'ai pensé. En fait, pas du tout. Ce n'est pas qu'il nécessite une vive intelligence, mais tout de même, on se laisse rapidement séduire par ce jeu d'arcade. Le graphisme est bon, juste comme il faut, le son est tout juste suffisant. C'est un soft moyen, sans grande surprise. Si vous n'avez vraiment rien d'autre à faire, vous pouvez toujours vous laisser tenter.



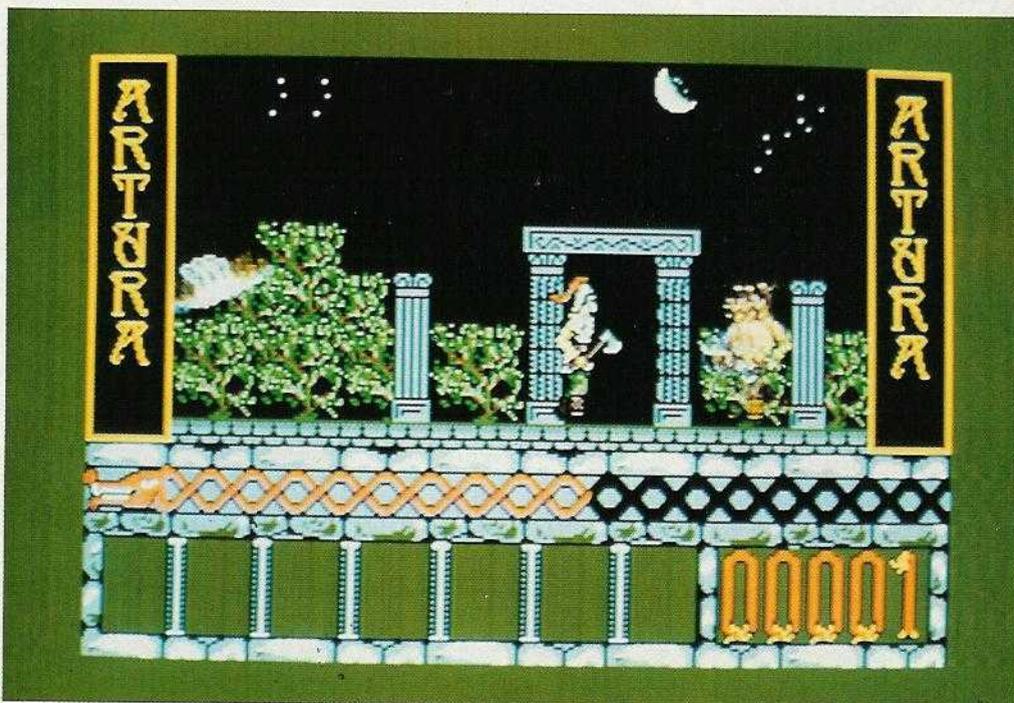
Cette quête ressemble beaucoup à Black Lamp, mais je l'ai trouvée un peu plus maniable. On ne descend pas toujours les escaliers aussi naturellement qu'on le voudrait, mais, est-ce parce qu'il y a moins d'étages, cela ne m'a pas trop gênée. Artura n'est pas mal; la sauvegarde des meilleurs scores est la bienvenue. Néanmoins, ce jeu n'est pas d'une originalité criante.

Cette quête ressemble beaucoup à Black Lamp, mais je l'ai trouvée un peu plus maniable. On ne descend pas toujours les escaliers aussi naturellement qu'on le voudrait, mais, est-ce parce qu'il y a moins d'étages, cela ne m'a pas trop gênée. Artura n'est pas mal; la sauvegarde des meilleurs scores est la bienvenue. Néanmoins, ce jeu n'est pas d'une originalité criante.



Ca ressemble à du Black Lamp, ça à l'odeur du Black Lamp, mais ça n'est pas du Black Lamp... Artura est moins beau que ne l'était le superbe produit de Firebird, mais ce qui lui manque surtout c'est la variété de monstres qu'il y avait dans Black Lamp. Cependant, le programme est beaucoup plus jouable et la réalisation est de bonne qualité. Bref, Artura est un petit jeu de chez Gremlin, petit par rapport à leurs prochaines productions dont je peux déjà vous dire qu'elles seront excellentes!

Ca ressemble à du Black Lamp, ça à l'odeur du Black Lamp, mais ça n'est pas du Black Lamp... Artura est moins beau que ne l'était le superbe produit de Firebird, mais ce qui lui manque surtout c'est la variété de monstres qu'il y avait dans Black Lamp. Cependant, le programme est beaucoup plus jouable et la réalisation est de bonne qualité. Bref, Artura est un petit jeu de chez Gremlin, petit par rapport à leurs prochaines productions dont je peux déjà vous dire qu'elles seront excellentes!



GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 67%

SON: 82%

INTERET: 79%

OPERATION

WOLF



ocean

Une récréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses

Licensed from Taito Corp. 1988



ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.

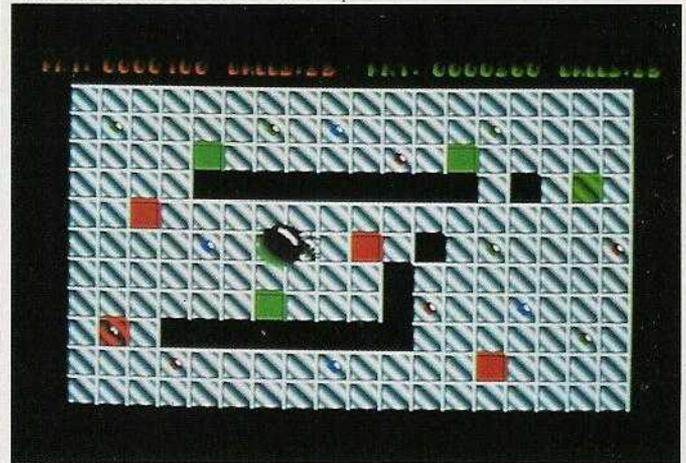
Test

PLATOU

KINGSOFT env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Deux boules colorées s'affrontent sur un plateau quadrillé suspendu dans le vide. Elles doivent sauter de carré en carré, et à chaque bond, la case qu'elles quittent s'effondre, laissant derrière elle un trou. Le but du jeu est simple: effacer le plus de cases

possible, sans tomber dans le néant, tout en essayant d'isoler l'adversaire, ou de l'éjecter hors du plateau. Chaque boule peut ramasser des bonus de sa couleur



Très très beau, mais aussi très très difficile, Platou a un avantage indéniable: il est vraiment très très original... Les jeux mêlant adresse et stratégie sont suffisamment rares pour qu'on salue celui-ci! D'un autre côté, le système du jeu devient un peu crispant, à la longue; je ne crois pas que je pourrais jouer à ce jeu-là de longues heures de suite...



S.L

Enfin un produit qui utilise vraiment l'ordinateur pour créer quelque chose d'original. Platou allie réflexes et réflexion dans un jeu qui n'est autre qu'un Isola en temps réel. Graphismes et sons de qualité, possibilité de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, difficulté croissante au fur et à mesure de votre avance, Platou est un excellent petit jeu comme on en voit trop rarement! Depuis Tetris, je n'avais plus jamais joué si souvent à un produit de ce genre, ce qui est un gage de qualité me semble-t-il!



B.F

Platou nous prouve, si besoin est, qu'il n'est pas nécessaire de faire compliqué pour bien faire. C'est un jeu de pure stratégie, les joueurs ayant autant de chances l'un que l'autre. Je pense que son auteur s'est inspiré d'un jeu de pions appelé 'Isola'. Mais ici, les bonus et la possibilité de sauter une case le rendent plus intéressant. Le prix est un atout de plus à ce bon divertissement.

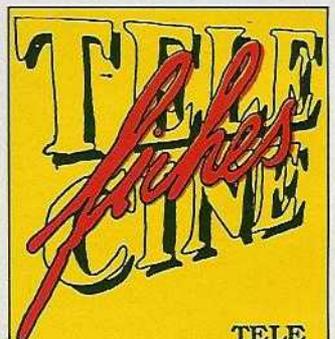
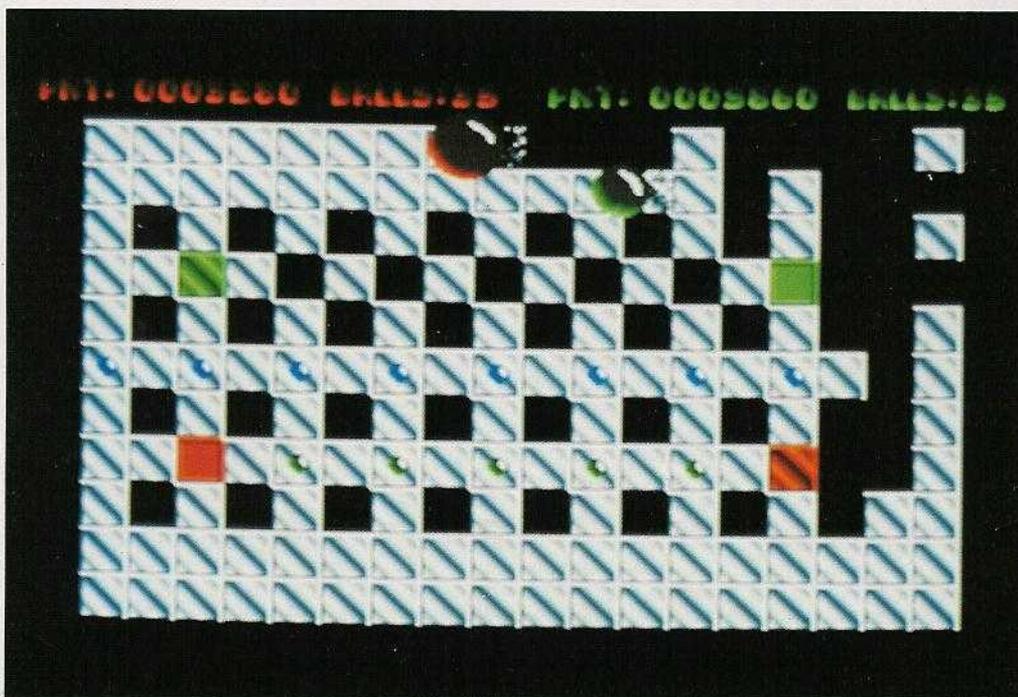
pour accélérer ses déplacements, elle peut aussi sauter une case (ou un trou). Les 1000 meilleurs scores s'enregistrent, et il y a plus de 500 tableaux à découvrir! Et si cela ne vous suffit pas, vous aurez la possibilité de créer vos propres plateaux de jeu...

GRAPHISME: 64%

ANIMATION: 65%

SON: 54%

INTERET: 77%



TELE
CINE FICHES

L'encyclopédie vivante
du cinéma en fiches
"grand format"
à conserver

En kiosque le 19 novembre
GEANT !

HELTER SKELTER

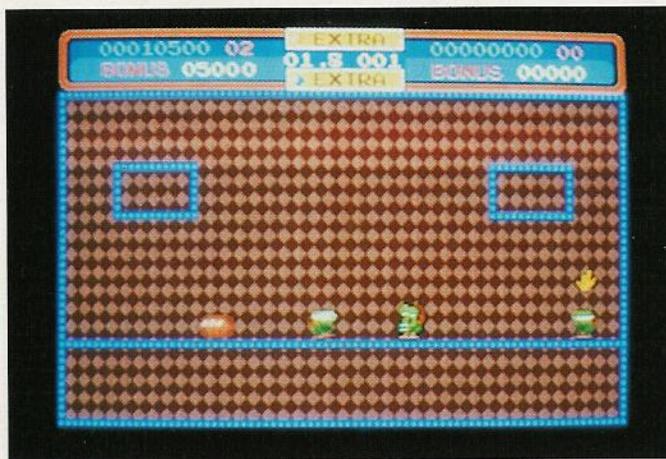
ASL env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Dans Helter Skelter, vous avez le rôle peu enviable d'une balle rose enfermée avec des mons-



B.F.

Je dois reconnaître que Helter Skelter est original et bénéficie d'options intéressantes, notamment le fait de pouvoir jouer à 2 en même temps. Mais le contrôle de la balle est bizarre, et cela rend le jeu hyper-crispant, surtout quand les dernières secondes commencent à se manifester par des bip bip... Au bout d'une demi-heure, j'étais tellement énervée que j'ai dû arrêter de jouer, le temps de me calmer un peu... Je le déconseille sérieusement à tous les grands nerveux, surtout s'ils jouent à deux, car la partie se terminerait obligatoirement dans un bain de sang!



tres. Ceux-ci sont, le plus souvent, perchés sur des plateformes, et doivent être dégomés dans un certain ordre. Pour vous aider, une flèche apparaît au-dessus du monstre à éliminer. Mais ici, point d'échelle, ni de pistolet laser; c'est vous qui devez calculer vos bonds de façon à atterrir sur l'ennemi. Attention à ne pas rebondir sur la mauvaise cible, car elle se dédoublerait! Et pour corser la difficulté, votre temps est compté. Il y a

quand même des bonus qui apparaissent par moments, pour vous donner de la vie ou geler les ennemis. Mais il ne faut pas perdre trop de temps à sauter après les "goodies", car le but du jeu n'est pas là. Une option vous permet de construire vos propres tableaux. Et si vous vous distinguez en finissant une dizaine de niveaux d'affilée, vous aurez un mot de passe pour vos prochaines parties.



R.F.

"Voilà un jeu qu'il est rigolo", comme dirait une certaine personne de ma connaissance. La boule est hyper difficile à contrôler et c'est ce qu'il faut, et les tableaux sont de difficulté croissante. Les monstres sont très sympas, et le jeu fait preuve d'originalité. Enfin une idée nouvelle en matière de jeux. On peut jouer à deux en même temps ce qui donne encore plus d'intérêt à ce jeu tout à fait délirant. Helter Skelter ne marquera peut-être pas son époque, mais c'est quand même un très bon jeu bien amusant et bien éternel.



S.L.

Cet Helter Skelter, oeuvre des programmeurs qui avaient fait Impact, n'a rien à voir avec la chanson des Beatles! C'est cependant un excellent jeu, l'un des softs les plus originaux de ce mois. Certains n'aimeraient pas, mais personnellement j'adore. Un système de jeu ultra-simple, des tonnes de tableaux, des super sons digitalisés, des codes pour ne pas reprendre au début à chaque tableau et enfin la possibilité de jouer à deux en même temps: ce soft possède tout ce que j'aime trouver dans un jeu. Un seul mot pour le qualifier: parfait.



GRAPHISME: 58%
ANIMATION: 68%
SON: 88%
INTERET: 87%

Test

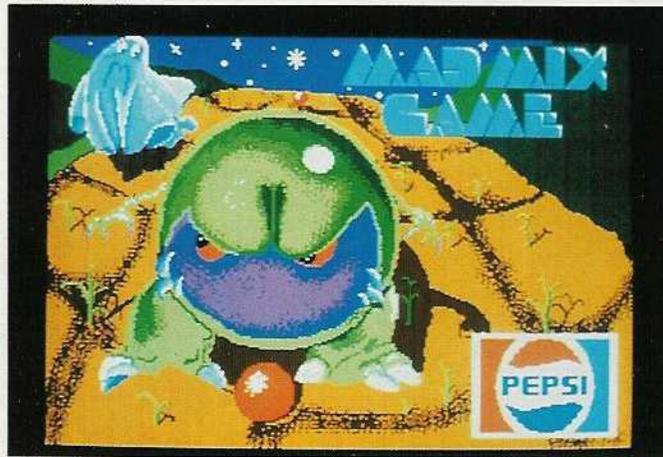
MAD MIX GAME

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: ST



Premier produit issu du cross-marketing entre US Gold et

Pepsi Cola, Mad Mix n'est rien d'autre qu'un Pac-Man amélioré. En effet, votre Pac-Man peut non seulement se transformer en monstre vorace, mais il peut également écraser ses adversaires quand il est sous forme d'hippopotame, les pulvériser quand il se transforme en vaisseau spatial, et j'en passe... Mad Mix Game propose quelques originalités, comme la présence de monstres autres que les fantômes, et la perpétuelle transformation du labyrinthe. Hélas, les graphismes et l'animation sont assez moyens. Dommage!



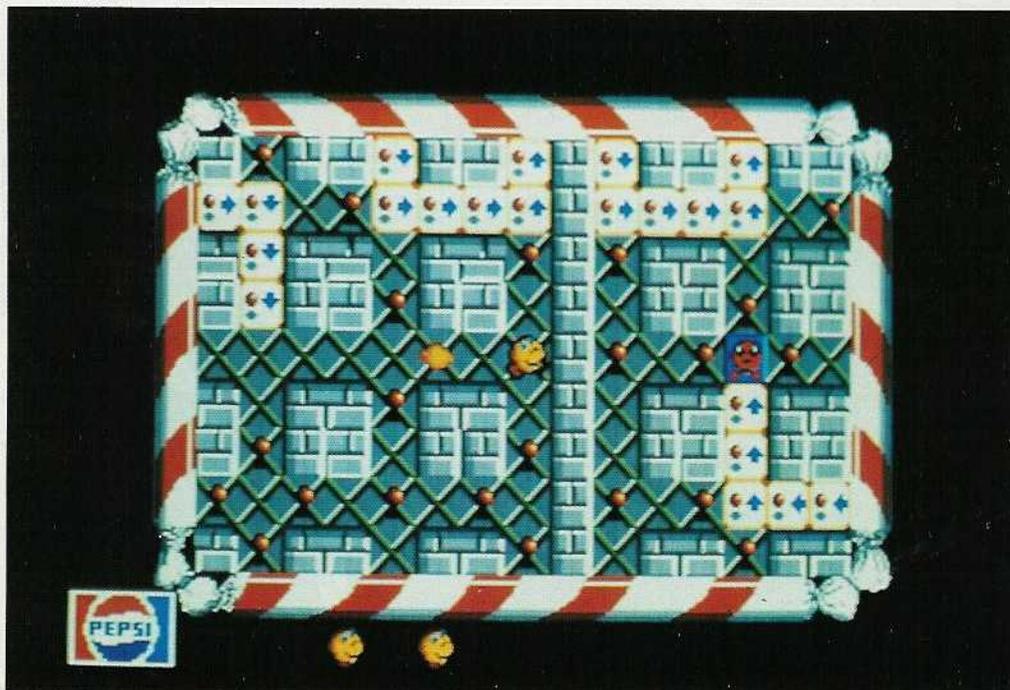
On reprend le principe de Pac-Man et l'on recommence: vous devez manger toutes les pastilles qui traînent dans des labyrinthes. Plusieurs nouveautés dans ce jeu: il n'y a pas que des fantômes à éviter, mais aussi toutes sortes de monstres. Ces derniers résistent aux super-pilules et ce n'est qu'en vous transformant en ours que vous pourrez vous en débarrasser. Certaines pilules sont enfouies dans le sol, et il vous faudra vous transformer en pelle pour les déterrer avant de pouvoir les croquer!



Ce que je pense de Mad mix game, pas grand chose mais voilà Un Pac-Man de plus, mais dans lequel on voyage de secteur en secteur sans vraiment savoir comment. Quelques petites innovations toutefois: de temps en temps, on peut se transformer en ours plutôt qu'en super Pac man. Le héros répond très mal à la manette et il est souvent difficile de se faire obéir par la boule. Le scrolling est très saccadé. C'est bien dommage, car ce jeu aurait été bien amusant sans ces quelques défauts. A mon avis, Pepsi aurait dû s'associer avec Gary Lineker, car avec tout ce que boit l'athlète pendant le jeu...



Voilà qui nous change des bêtes et méchants B. Pacman! Le graphisme, tout d'abord, est absolument superbe, bien coloré, avec des personnages mignons à croquer, et le labyrinthe est bourré de gadgets et de pièges. Au début, on se fait souvent avoir par certains "chemins fléchés" qui vous mènent droit dans la gueule du loup; après, on commence à connaître les parcours et les endroits à éviter. Max Mix Game est un très bon jeu, bien réalisé, où même la sauvegarde des meilleurs scores a été prévue.



GRAPHISME: 54%

ANIMATION: 61%

SON: 59%

INTERET: 75%

LES SPECIALISTES DU ST ARRIVENT AVEC DES CADEAUX !



ATARI 520 ST
+
Au choix
Paquet Cadeau
N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6
3490 F

Moniteur couleur: + 1890 F
1040 à la place du 520: + 1500 F



Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 1



Winter Olympiad 88
Mousetrap / Frostbyte
Pluto's / Blood fever
Second's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 2



Trailblazer
Deflektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 3



- Le manoir de
Mortevieille
- 1 st Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 4



Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizzball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 5



Pack Psygnosis:
Terrorpods
Barbarian
Obliterator
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 6

* au choix Barbarian, Obliterator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball.

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/12/88 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS		NOUVEAU !	MARSEILLE	TOULOUSE
Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 42.01.83.66 / 42.01.24.30 +		75, rue de Lodi 13006 Marseille		13, rue Amélie 31000 Toulouse
Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 42.39.09.21		☎ 91.94.15.20		☎ 61.62.55.55
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord				
NOUVEAU !	BORDEAUX	TOURS	NOUVEAU !	NOUVEAU !
	3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	LYON	BELGIQUE
	☎ 56.79.34.89	☎ 47.05.78.50	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	1, rue Dons 1050 Bruxelles
			☎ 72.27.14.74	

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

NOUS AVONS VOTRE CADEAU DE NOEL.



TELEPHONEZ

Les consoles de jeu

le succès mondial

Plus de 15 millions de consoles vendues

la console NINTENDO **890 F**

la console de luxe **1790 F**

Pistolet et robot sont également disponibles

NOUVEAU PRIX !

Dernières nouveautés cartouches

RAD RACER entre Pole Position et Out Run

RC PRO AM course de voitures où tous les coups sont permis.

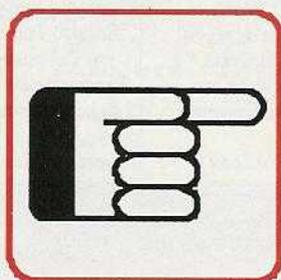
KID ICARUS / METROID

2 jeux d'aventure et d'action

LA LEGENDE DE ZELDA Le best seller aux Etats-Unis. Des dizaines d'heures de jeu.

PUNCH OUT Combat de boxe à couper le souffle.

LE COIN DES AFFAIRES



Imprimante matricielle **1690 F**

Moniteur couleur **1890 F**

Disquettes vierges à partir de **8.80 F***

* (par quantité, voir page suivante)

Le Service technique

MICRO VIDEO répare tout le matériel ATARI quelque soit son origine.

Si vous êtes particulier, contactez le 42.01.24.30 pour obtenir un devis.

Si vous êtes revendeur, contactez le 42.01.83.66 pour connaître les modalités d'une collaboration.

LES PRODUITS ELABORES PAR NOTRE SERVICE TECHNIQUE

Lecteur double face pour 520 ST **990 F**
pose 150F

Carte d'extension pour passer de 520 à 1Mo Ram **590 F**
(livrée sans RAM, nécessite 16 41256-150ns)

Carte d'extension pour passer à 2,5 Mo **890 F**
(livrée sans RAM, nécessite 16 Ram 1 Mégabit-120ns)

Les jeux

Le pistolet pour le ST et les jeux
qui l'accompagnent **(-10 %)** *

* dans la limite des stocks disponibles

Valable jusqu'à parution du prochain numéro

PROMO ! DES JEUX A 89 F

Airball
Boulder Dash
Spy vs Spy
Formula 1
Warzone
ST Protector
Space Station
Karting Grand Prix

Las Vegas
Space Pilot
Fire Blaster
Vegas Gambler
Vegas Craps
Pro Sprite designer
Macro Assembler
Compilateur C

Reprise de votre 520 ou 1040 pour achat Mega ou laser

NOUS !

PEDAGOGIE

Plus de 50 titres disponibles

Cedic Nathan
Carraz
Micro C
Pressimage,

Soyez STudieux !

GRAPHISME

Toute la ligne 'Cyber' est arrivée
Imprimante couleur **3290 F**

MUSIQUE

Découvrez la musique grâce à votre ST !
Synthés, séquenceurs, éditeurs

**L'ATARI ST
DANS TOUS
SES ETATS**

Pour remplacer le 520 par un
1040 rajouter 1500 F TTC

PROGRAMMATION

Au coeur de l'Atari ST **PRIX CHOC ! 95F**
Compilateur C (en anglais) **PRIX CHOC ! 89F**

TRAITEMENT DE TEXTE

1st Word (entièrement francisé) **PRIX CHOC ! 295F**

GESTION DE FICHIERS

DbMaster (entièrement francisé) **PRIX CHOC ! 195F**

TRACKBALL

C'est le moment d'acheter cet accessoire
I.N.D.I.S.P.E.N.S.A.B.L.E.

3 fonctions | manette de jeu
| trackball
| souris (2 boutons)

Jusqu'au 31 Décembre: **345 F**

Tous crédits possible. Consultez nous.

Les disquettes

La grande marque au prix de la 'bulk'

		La Boite	10 Boites	50 Boites
SF/DD	Grande marque	110 F	900 F	4400 F
DF/DD	Grande marque	150 F	1300 F	6000 F

MICRO VIDEO

Pour nos adresses à Paris et en province, voir page précédente.

TRAP

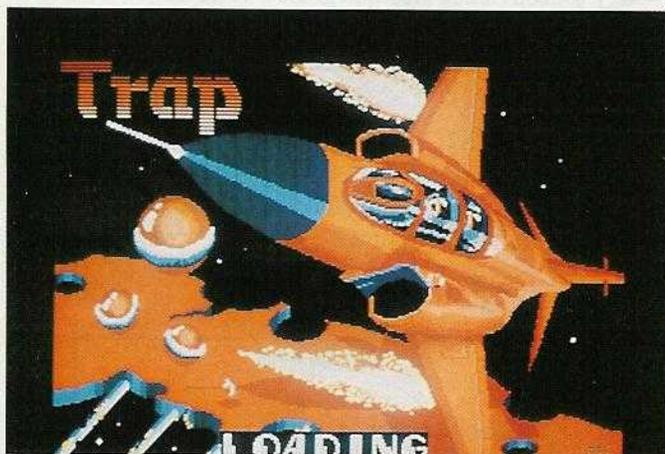
Prix non communiqué 1 joueur
Système: ST

Remontez vite dans votre engin spatial, une nouvelle mission vous attend: délivrer la planète en tirant à outrance sur tout ce qui bouge et même sur ce qui ne bouge pas. Pour avancer dans cet univers pacifique (boutade!), vous avez à votre crédit 5 vies (50 auraient mieux fait l'affaire), 5 smart-bombes qui nettoient tout l'écran, des bombes normales à lâcher sur les cibles au sol,



Je ne sais pas tellement si je dois vous parler de ce jeu que j'ai entre les mains. Enfin, je vais quand même vous dire ce que je pense de Trap, quitte à me facher avec certains éditeurs. Eh oui, c'est un métier à hauts risques que celui de testeur... Trap est une pâle imitation de Xevious

dans lequel vous devez descendre des vaisseaux ennemis assez laids et détruire des canons ou autres armes au sol à l'aide de bombes le tout dans un décors plutôt laid. Votre vaisseau est laid, bref tout est laid dans ce jeu. On comprend pourquoi l'éditeur n'a pas voulu dépenser d'argent à faire protéger ce programme contre la copie. Cela dit, je vous déconseille fortement de le copier, cela ne ferait que vous faire prendre des risques et vous gâcher une disquette pour pas grand chose.



et un fusil mitrailleur contre les ennemis volants. Pour contrôler tout ça, je vous conseille de mettre un pied sur la barre espace, une main sur return, et l'autre main sur le joystick (si vous avez besoin de 2 mains pour vous servir de la

manette, changez-la ou jouez à autre chose!). Attention! Regardez l'écran, pas le clavier, car les buildings qui s'avancent entre les ennemis auront vite fait d'embrocher votre bel avion si vous n'avez pas l'oeil.



Non seulement c'est le Xème jeu du genre sur ST (j'espère que les éditeurs n'ont pas trop investi dans ce programme, car ils risquent fort de ne pas rentrer dans leurs frais, vu l'innombrable concurrence), mais en plus, il est moche (peu de couleurs, graphisme simpliste), mal animé (le scrolling est lent et le vaisseau est lourd), injouable (beaucoup trop d'ennemis et d'obstacles). Son seul intérêt est de sauvegarder les meilleurs scores, encore faut-il avoir envie de se défoncer pour ce jeu stupide. En fait de piège (trap, en anglais), c'est surtout l'acheteur qui risque de se faire piéger, s'il ne lit pas GEN 4.

GRAPHISME: 38%

ANIMATION: 43%

SON: 12%

INTERET: 18%



STREET SPORT BA

EPYX env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

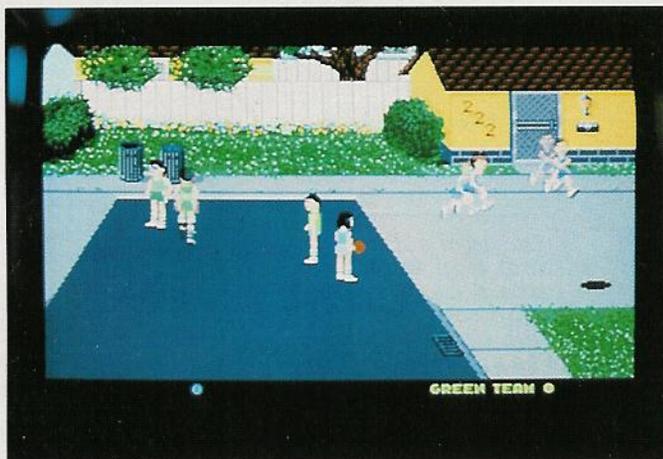
Epyx fait descendre le sport dans la rue: 10 gamins se sont réunis et vont pouvoir faire la démonstration de leurs talents. Qu'ils accrochent des paniers à deux portes de garage, ou sur des piquets dans un terrain boueux, ils ont tous le sourire aux lèvres. On tire à pile ou face pour savoir qui composera la première équipe de 3 joueurs; l'ordinateur ou le deuxième joueur choisira la sienne parmi les enfants restants. Chaque gamin (ou gamine) a son style de jeu et ses points forts: agilité, rapidité, puissance, etc. La partie commence, vous contrôlez l'un ou l'autre de vos équipiers, en faisant des passes et en essayant, bien sûr, de marquer le maximum de paniers. Sur les terrains boueux il y a des glissades spectaculaires!



Street Sports Basketball est surtout amusant à deux, même si l'on peut régler la force de l'ordinateur quand on joue seul. L'ambiance du jeu est sympathique, et les décors sont plus variés que ceux d'un stade, mais les bruitages sont très médiocres, et la précision des joueurs est quelquefois douteuse. Il y a aussi quelques "bugs" (qui seront, j'espère, corrigés dans une prochaine version): un joueur reste de temps en temps coincé, et répète inlassablement le même mouvement, jusqu'à ce que l'on vienne le "délivrer" à l'aide d'un autre membre de l'équipe... Même si ça n'est pas du grand Epyx, cela reste quand même un bon jeu de sport.

BASKETBALL

UEU:



Il s'agit bien d'une simulation de Basket, mais le cadre dans lequel la partie est disputée change selon son humeur. Ceci dit, le soft n'est pas vraiment bien réalisé. Le déplacement des joueurs à la souris est très mal programmé, les mouvements eux-mêmes étant saccadés au possible, et le son est faible, pour ne pas dire inexistant. C'est bien dommage, car certains personnages de la bande me paraissent bien sympathiques.

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 67%

SON: 32%

INTERET: 61%

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



- JEUX ELECTRONIQUES
- JEUX TRADITIONNELS
- JEUX POUR MICRO
- JEUX DE ROLES
- CONSOLES DE JEUX
- SEGA/ATARI
- NINTENDO
- MINI BILLARDS

**UN NOUVEAU
GAME'S Côte d'Azur
Le 15 Décembre 1988**

67 Bd du Maréchal Juin
à Cagnes sur mer
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

Test

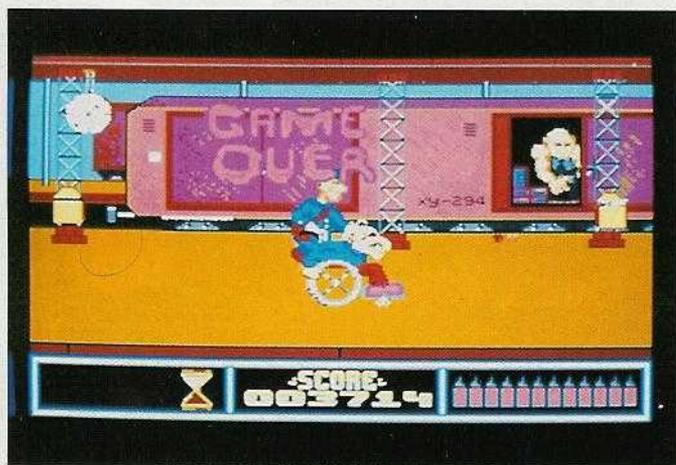
GRAFFITI MAN

RAINBOW ARTS env.150F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Ras le bol du béton et de sa grisaille! Il était temps que se constituât une association d'artistes en graffitis pour redonner un peu de couleurs à nos villes. Faire partie de cette élite n'est pas une mince affaire: il faut prouver son agilité et son adresse. Car avant de pouvoir montrer ses talents de peintre, le joueur doit se frayer un chemin avec son pot de peinture dans ces

rues où tout le monde est pressé, et où certains cherchent à faire respecter la loi. Eh oui! Car c'est totalement VERBOTEN de dessiner des graffitis sur les murs, (et même dans les wagons de la SNCF ou du Métro d'ailleurs!). Si vous parvenez à joindre un petit coin tranquille, vous pourrez appuyer à loisir sur la gâchette de votre vaporisateur...



Quand j'ai entre les mains un jeu signé Rainbow Arts,

je suis en proie au plus grand scepticisme: sera-t-il très bon (cf. Bad Cat ou Great Giana Sisters) ou plutôt nul (cf. Tour du monde en 80 jours ou Star ball)? Graffiti Man appartient malheureusement à la deuxième catégorie. Le graphisme est assez rigolo et respecte bien le style "graffiti", mais ce n'est pas du grand art. Le principe du jeu est limité: slalomer entre les obstacles et les personnages, jusqu'à ce qu'on ait repéré le bon chemin, devient vite lassant, et le seul attrait de pouvoir faire son graffiti à soi à la fin du niveau ne constitue pas une motivation suffisante. Enfin le pire, c'est sans doute ces fréquents accès disque qui cassent tout le rythme du jeu et sont très agaçants.



Désarroi est un mot trop faible pour décrire mon sentiment

après avoir essayé ce soft: désespoir correspondrait mieux. C'est assez bizarre que des gens puissent passer du temps à programmer ce type de softs. C'est très bien de penser aux graffiteurs, mais un tel soft leur fait du tort et les programmeurs auraient pu s'abstenir. A moins que ce soit un gag, pour montrer ce qu'il ne faut pas faire en graphisme sur ST ou Amiga...

GARY LINE SKILLERS

GREMLIN env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Avec ce jeu, Gremlin vous propose de vous entraîner comme un véritable joueur de football. A l'aide de votre joystick, vous devez aider votre personnage à soulever des haltères, faire des pompes, traverser une échelle dans sa longueur à la force des bras, jongler avec la balle ou encore à dribbler et tirer dans les buts. Des flèches au bas de l'écran vous indiquent le sens dans lequel vous devez bouger la manette, et deux thermomètres vous renseignent sur l'état du joueur. Une gourde permet aussi à votre personnage de se désaltérer de temps à autre car comme vous allez pouvoir le constater, l'entraînement n'est pas de tout repos et votre qualification ne se fera qu'à la force de votre poignet...



J'aurais préféré que Gremlin nous sortît un véritable Track

& field, plutôt que ce jeu étrange qu'est G.L.S. Le maniement du joystick est assez hasardeux, et les épreuves ne sont pas très intéressantes. Appâter les gens en se servant du nom d'un personnage célèbre est une chose, mais encore faut-il que le jeu soit à la hauteur du personnage figurant dans le titre. Moi qui pourtant adore les jeux de sport, je n'ai pas été accroché par Gary Linekers Superskill. Somme toute, un jeu très décevant venant de cet éditeur qui nous sort pourtant de très bons jeux quand il veut bien s'en donner la peine.

GRAPHISME: 45%

ANIMATION: 45%

SON: 60%

INTERET: 36%

TOUS LES PROGRAMMES
TV POUR LES ENFANTS
d'un seul coup d'oeil

TV Thème Dans
TELE CINE FICHES

N°1 - en Klosque
le 19 novembre 1988.
super !!!



NEKER'S KILLS

OUERS

« Gen 4 »



Garry Lineker est un logiciel de sport médiocre. Cet entraînement de footballeur n'arrive pas à éveiller l'acharnement du joueur. Notamment les trois premières épreuves de



GRAPHISME: 61%

ANIMATION: 68%

SON: 50%

INTERET: 42%

gym (haltères, assouplissements et tractions) sont assez lassantes étant donné l'uniformité et l'aspect répétitif de ces exercices. La discipline de jonglage avec le ballon a des arrières goûts du Foot Bag de California games sur C64, en moins maniable. La seule épreuve originale est la dernière où le footballeur doit effectuer un parcours balle au pied. Dommage quand même, que le sportif et sa balle puissent passer à travers les bornes à contourner (bug?). Le graphisme est bon, sans plus, la musique est assez bien réussie; heureusement, sinon l'ensemble serait encore plus navrant.

HELP Informatique

Magasin : 7 rue de Strasbourg-38000 GRENOBLE

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h

Tél : 76.51.66.66 Lignes groupées

VPC / SAV / Formation : Z I des GLAIRONS

38400 Saint Martin d'Hères

GRENOBLE

COMMANDEZ

VPC

EXPEDITION

SOUS

24 H

TEL: 76.51.66.66

COURRIER :
HELP informatique
BP 281
38036 Grenoble CEDEX

ACHETEZ
PAYEZ DANS

3 MOIS

A
T
A
R
I

ATARI / COMMODORE

PLUS DE 3000 LOGICIELS

EN REFERENCE

A DES PRIX...

PLUS LES TOUTES

DERNIERES NOUVEAUTES

DES CENTAINES DE
PERIPHERIQUES,
D'ACCESSOIRES, DE
PETITS ET GROS MATERIELS,
ETC, EN REFERENCE POUR
VOTRE ST, VOTRE AMIGA
OU AUTRES... TOUJOURS
A DES PRIX ...

9 Frs

Le DISK
3"5 DF DD

A
M
I
G
A

MEGANNEWS

ENFIN DE LA VRAIE PRESSE SUR DISK SUR
ATARI ST!

12 numéros par an + 2 numéros hors-série. Des
news, des trucs, des astuces, des bidouilles,

ABONNEMENT: 300 FR\$ PAR AN!

LIBRAIRIE:

DES CENTAINES DE TITRES
TOUTES MARQUES.

CONSULTEZ NOUS

CREDIT
SOFINCO
IMMEDIAT

Test

SDI

ACTIVISION env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST



SDI = Strategic Defense Initiative. En d'autres termes, il s'agit de la "Guerre des étoiles", le système stratégique américain où la protection du monde est assurée par un réseau de satellites chargés d'intercepter les missiles (russes, de préférence...), ainsi que les satellites militaires ennemis. Une navette spatiale vous "dépose" dans l'espace puis, alors que le décor scrolle, vous manœuvrez votre satellite et tentez d'abattre au laser tous les ennemis, en évitant de les percuter vous-même. Les déplacements du satellite se font soit au joystick soit à la souris avec le bouton gauche pressé, tandis que le point visé par votre laser est positionné à la souris sans presser de bouton, le tir s'effectuant par click droit du bouton "fire". Tout ceci peut également se redéfinir



Je n'ai trouvé aucun plaisir à détruire tous les méchants extra-terrestres qui me fonçaient dessus. Il s'agit là encore de tirer sur tout ce qui bouge, et bon, c'est un peu lassant, surtout vers la fin, vous savez, juste au moment où on se décide à appuyer sur le Reset. Ce soft ne me laissera pas de grand souvenir, il est plutôt fade, même si sa réalisation est irréprochable.

à la souris. Le décompte des points se fait selon le nombre de missiles que vous avez laissé échapper, qui représentent bien sûr autant de vies d'honnêtes citoyens perdues...



Vous chargez ce logiciel et dès que l'image de présentation s'affiche vous entendez une musique tout à fait remarquable. Ensuite, SDI vous convie à vous initier au pilotage d'un chasseur spatial, comme beaucoup de jeux de tir ayant pour fond le cosmos. Mais ici, le maniement du vaisseau s'effectuant à l'aide du joystick, et l'orientation du tir étant contrôlée par la souris, apportent un aspect ludique particulièrement attrayant. Par ailleurs, le graphisme soigné et la qualité de l'animation renforcent l'intérêt de ce logiciel. Plus on progresse dans le jeu, plus on doit redoubler de précision et de persévérance, notamment à partir du quatrième niveau, où vous vous retrouvez dans une ronde d'astéroïdes se resserrant sur vous. SDI est un jeu fort bien réussi qui saura séduire les amateurs du genre.



L'idée est plutôt bonne, même si, en définitive, ça n'est jamais qu'un jeu de tir dans l'espace. Mais le système de déplacement du satellite et du laser est vraiment compliqué. Ce n'est pas que je n'aime pas les jeux difficiles (quoiqu'en fait, c'est vrai que je ne les aime pas beaucoup...), mais là c'est vraiment galère! Mais que diable allais-je faire dans cette navette spatiale?!

GRAPHISME: 88%
ANIMATION: 72%
SON: 64%
INTERET: 77%

PUNCH OUT

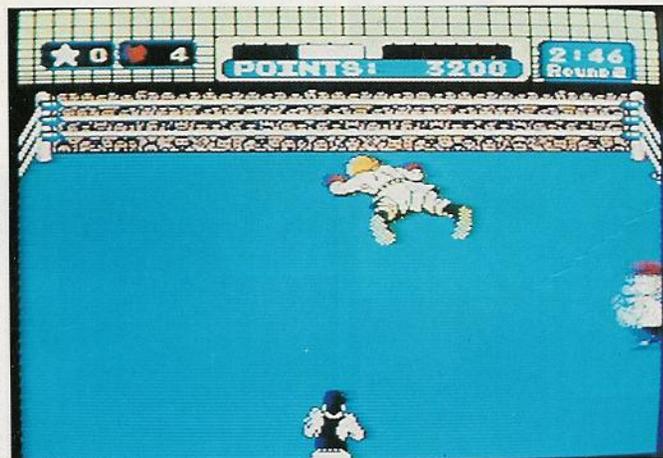
NINTENDO env.250F 1 joueur
Système: Nintendo

Punch Out, c'est tout d'abord l'histoire d'une grande amitié entre un jeune boxeur, Little Mac, et son entraîneur, Doc Louis, un ex-poids lourd. Tout au long des matches, Doc aidera le jeune Mac de ses conseils, pour qu'il arrive à battre les champions du monde entier, et affronte l'actuelle vedette du ring: Mike Tyson. Chaque combat comprend 3 rounds, et Little Mac n'a droit qu'à 3 défaites; au-delà, il prendra sa retraite! Par contre, s'il gagne, il s'élèvera dans le classement. Mac maîtrise parfaitement 5 coups: deux au corps, deux à la tête et l'uppercut. Mais il ne peut utiliser ce dernier coup qu'après avoir gagné des étoiles (acquises à la suite d'un bon punch). Si notre boxeur devient trop faible, il ne pourra plus



C'est moi le plus petit sur l'écran, mais bientôt je serai le plus grand. Je n'ai plus peur de ces colosses à la mine patibulaire qui me font face. Au contraire, je commence même à éprouver un immense plaisir à cogner... Je laisse même aller mon imagination, et je deviens encore plus efficace. Ainsi Joe Glass devient-il S.L., notre Rédacteur en Chef (Qu'est-ce qu'il encaisse bien! On est en train de refaire sa caricature pour le prochain numéro... vous allez vous marrer!). Punch-Out est vraiment un régal dans le genre. On n'a pas 36 coups possibles, mais ceux dont on dispose sont largement suffisants pour bien s'amuser. Alors, si vous voulez vous venger du Zéro que vous a foutu votre prof de maths, vous savez ce qu'il vous reste à faire!

OUT
jeu



Un très bon jeu de boxe, à mon avis le meilleur!

L'idée des coeurs et des étoiles que l'on acquiert quand on frappe juste est géniale, cela force le joueur à ne pas taper à tort et à travers, car un coup manqué fait perdre des coeurs, et un zéro dans la case "coeurs" signifie que vous êtes vulnérable et juste bon à esquiver les attaques de l'adversaire. Le seul défaut du jeu est que les conseils de l'entraîneur soient en anglais, mais comme ils sont donnés entre 2 rounds, on a tout le temps de prendre son Harrap's avant la reprise du combat...

taper, mais seulement esquiver les coups, jusqu'à ce qu'il retrouve ses forces. Punch Out bénéficie de l'option "mot de passe", qui permet de reprendre une partie au niveau où on l'a arrêtée.

GRAPHISME: 86%
ANIMATION: 82%
SON: 91%
INTERET: 90%

SCORPIO

KINGSOFT env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Comme toujours, dans ce genre de jeux, vous êtes le seul salut pour votre planète, qui, comme il se doit, a été envahie par une horde de méchants. Vous êtes en possession d'un vaisseau ultra-perfectionné et qui, en plus, augmente son armement au fur et à mesure que vous progressez. Vous aurez donc droit tantôt à un bonus accélérateur tantôt à un bonus qui vous donne des canons supplémentaires. Une fois passé tous les niveaux, ce qui est loin d'être facile, vous aurez la grande surprise de vous rendre compte que les envahisseurs sont tenaces et que dix ans plus tard, ils reviennent... David Vincent, lui les a vus...

Un Xième remake de Galaxian. Quelle mode étrange que celle de pomper et repomper les jeux qui ont été créés par d'autres! Si encore c'était pour les améliorer comme dans certains cas, mais là, pas grand chose de nouveau. Le petit vaisseau est là, les ennemis sont là, et même le système pour améliorer l'armement est là. En fait, c'est comme Katakis, beaucoup moins joli et pas dans le même sens, mais c'est pareil. Remarquez, Katakis c'est aussi une imitation d'un autre jeu qui se nomme R Type je crois. A quand une nouvelle idée bien originale ? Ou au moins un graphisme à la hauteur de nos ordinateurs...

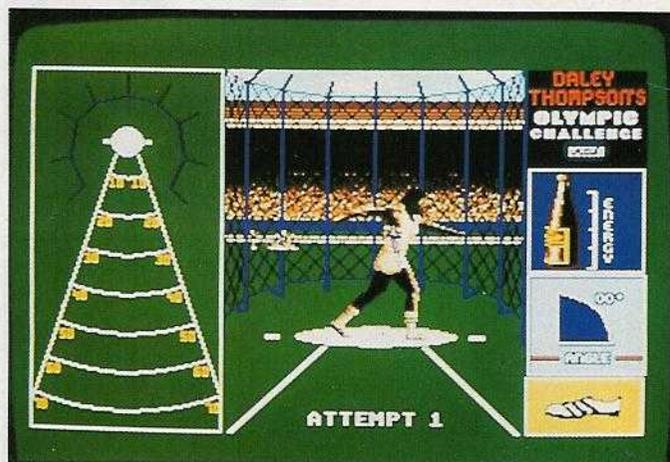
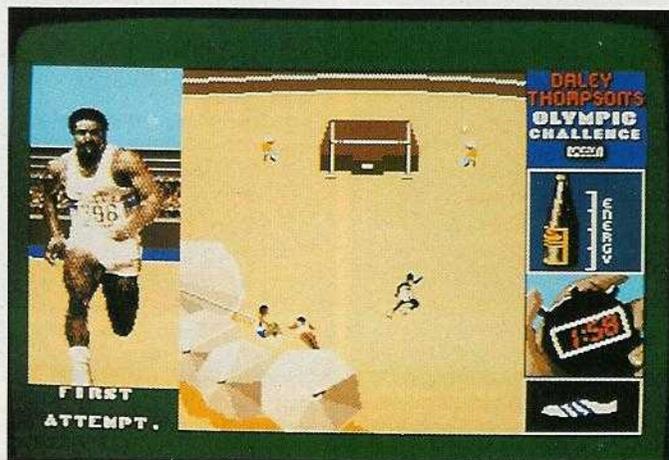


GRAPHISME: 62%
ANIMATION: 66%
SON: 59%
INTERET: 50%

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

OCEAN env.200F 1joueur
Système: Amiga / ST

Avec ce nouveau programme de simulation sportive, vous allez enfin pouvoir participer aux dix terribles épreuves du Décathlon Olympique. Cette discipline n'étant pas praticable par des néophytes comme vous et moi, il suffira de vous glisser dans la peau d'un athlète, en l'occurrence Daley Thompson, de tenter de remporter la médaille d'or, et d'essayer de battre le record du monde en totalisant plus de 9000 points. Pour ce faire, il



faudra tout d'abord subir un entraînement au gymnase, afin d'acquérir suffisamment de force pour entamer la compétition. Avant chaque épreuve, vous devrez choisir le type de chaussures de sport que vous trouverez le mieux adaptées à la discipline à exécuter. Vous concourez aux 100m, 400m,

1500m, 110m haies, saut en longueur, saut à la perche, javelot, saut en hauteur, disque, ainsi qu'au lancer du poids. Vos performances seront, tout au long du déroulement du Décathlon, commentées par les manchettes des journaux. Alors, avec un bon entraînement et une bonne technique, vous devez sans nul doute, être en mesure de relever le défi Olympique de Daley Thompson.



Et toc. Encore un soft pour les Jeux Olympiques. On peut

se consoler en pensant que c'est le dernier en attendant 1992. Cette fois-ci, c'est Thomson qui est en jeu. On aurait pu prendre Ray Charles, mais il faut avouer que Thomson court plus vite. Le graphisme, c'est pas très compliqué: on prend des photos de l'athlète au paroxysme de son effort et on les digitalise. Pour finir, on s'arrange pour que le tout produise une belle animation. Un petit conseil: si vous voulez absolument figurer dans les meilleurs scores, munissez-vous d'une dizaine de bâtons de joie, et entraînez-vous!



Daley Thompson's Olympic Challenge est un jeu de sport qui mérite véritablement l'appellation de simulation sportive. En effet, il ne s'agit pas là de remuer simplement son joystick comme dans beaucoup de logiciels du même style, il faut savoir se préparer à chaque épreuve et doser son énergie. Le graphisme du stade, assez médiocre, est réhaussé par la qualité remarquable de l'animation digitalisée du champion pendant l'épreuve. Ce jeu me laisse cependant sur ma faim, peut-être parce qu'il n'autorise pas la confrontation directe avec un adversaire. Je me souviens de soirées épiques entre amis, où la table du salon s'était déplacée d'un bon mètre à la fin des dix épreuves d'un Decathlon d'Activision. Je ne pense pas que je connaîtraî les mêmes joies avec D.T. Olympic Challenge.



Whaaaooo! Voilà enfin un logiciel qui utilise les capacités d'un ST ou d'un Amiga. Les graphismes sont excellents et plus particulièrement les digitalisations qui sont de très bonne qualité. Le jeu est prenant, aussi prenant qu'un Décathlon d'Activision ou un Track & Field d'Atari, mais on peut regretter que l'élimination à une épreuve empêche de voir les autres. Cependant, grâce à des idées originales (l'énergie utilisable sous forme de vitamines, le choix des bonnes chaussures), D.T.O.C reste un programme de première catégorie.

GRAPHISME: 86%
ANIMATION: 84%
SON: 71%
INTERET: 77%

Des distributeurs à la pointe de la technologie !!!

Un groupement de distributeurs pour vous assurer les meilleures prestations :

- Choix
- Facilités de Paiement
- Prix compétitifs
- Service après-vente express

520 STF



L'ordinateur multitâche par excellence !
Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!
Livré avec - 10 Jeux
- 1 manette

VIDE SHOP

47/50, rue Richelieu 251, Bld Raspail
75001 PARIS 75014 PARIS
Tél. : 42.96.93.95 Tél. : 43.21.54.45

MEGA LASER



La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence !
L'outil idéal pour l'édition de Circulaires, Catalogues, Revues, etc...
- Formation
- Leasing
- Installation
- Maintenance gratuite un an
- Grand Écran
- Scanner CANNON
- Table Traçante Roland
- Imprimante Couleur

Sur demandes, tous travaux de Composition, Scanner, Digitalisation.

MAJUSCULE INFORMATIQUE

129, rue Jean-Jaurès
29200 BREST
Tél. : 98.80.39.23

LHOMME S.A.

5, rue Franfrelin
16000 ANGOULEME
Tél. : 45.95.27.37

LHOMME S.A.

138, rue Aristide Briand
16100 COGNAC
Tél. : 45.82.43.03

MAJUSCULE INFORMATIQUE

7, Cours Gambetta
69003 LYON
Tél. : 78.60.33.60

MAJUSCULE INFORMATIQUE

1, rue Table Ronde
38200 VIENNE
Tél. : 74.85.07.78

SORBONNE INFORMATIQUE

40, rue Gioffredo
06000 NICE
Tél. : 93.85.17.55

ROCCA

90, rue de Rome
13006 MARSEILLE

SORBONNE INFORMATIQUE

7, rue des Belges
06400 CANNES
Tél. : 93.99.10.13

ESPACE SORBONNE

22, rue Massena
06000 NICE
Tél. : 93.88.31.32

AMIGA 500



L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire existant sur le marché informatique :

Livré avec - 1 Logiciel PAINT
- 10 Jeux
- 1 Manette

Les spécialistes ATARI ST 
et AMIGA 

Toute une gamme de Jeux, Utilitaires, Éducatifs sur toute la gamme ST et AMIGA.
Les dernières technologies en démonstration permanente !!!
Promotions spéciales sur toute la gamme ATARI ST et AMIGA durant les fêtes de Noël !!!
Des Milliers de Cadeaux à Gagner !!!

FERNANDEZ MUST DIE

IMAGEWORKS env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Fernandez a effectué un coup d'état en Amérique Centrale. Le gouvernement de la République Démocratique d'El Diablo a été renversé, cet usurpateur s'est emparé du pouvoir et a instauré un régime dictatorial. "Fernandez doit mourir!" tel est le cri de la révolution. C'est à vous que revient cette mission pour libérer le pays du joug de l'opresseur. Huit bases militaires devront être détruites, vous devrez récupérer l'or volé, libérer les prisonniers, et abattre Fernandez et huit membres de sa Junte. Pour ce faire, vous serez armé d'une mitrailleuse, d'un lance-roquettes, et de dynamite pour faire sauter les portes des différents bâtiments. Des jeeps seront également à votre disposition pour faciliter votre progression dans le camp ennemi. Vous devrez donc redoubler de vigilance pour évoluer parmi



Certains trouveront peut-être Fernandez Must Die de

bonne qualité, mais je le trouve personnellement assez nul. Les graphismes sont moyens, le scrolling est mauvais, l'animation des ennemis hésite lorsque l'on bouge ou tire, et les décors sont toujours les mêmes. On est bien loin d'Ikari Warriors, qui n'était pourtant pas une réussite. Vivement que Guerilla War et Tiger Road arrivent!



Si vous me dites que Fernandez Must Die n'est qu'une

copie du célèbre Commando, je vous répondrai que vous avez gagné. Effectivement, c'est le même genre de jeu dans lequel on doit tirer sur tout ce qui bouge. Quelques petites variantes toutefois, histoire de ne pas avoir d'ennuis avec les éditeurs de Commando, et surtout un scénario un peu différent dans lequel vous devez renverser un tyran au pouvoir. Le graphisme est mignon sans toutefois être grandiose. Le jeu reste quand même très jouable, et l'on peut progresser assez rapidement, contrairement à certains jeux du même genre dans lesquels on meurt dès les premiers pas.



Avec Ikari Warrior, on connaissait déjà ce type de jeux,

où l'on dirige un petit soldat qui tire sur tout ce qui bouge, mais Fernandez Must Die vous convie à une version, à mon goût, améliorée, de ce fameux jeu d'arcade. L'utilisation d'une jeep, la possibilité de dynamiter les portes, ajoutent agrément et réalisme à ce programme d'action. De plus, le graphisme est très attrayant, et les embuscades ennemies pimentent le déroulement de la partie. Au départ, huit vies sont accordées, ce qui permet au nouveau joueur de ne pas se décourager et de voir du paysage. Sans nul doute, les amateurs de ce genre de logiciels seront ravis de découvrir Fernandez Must Die.

soldats, tanks et mitrailleuses adverses. La liberté de ce pays dépend uni-

quement du succès de votre mission, alors courage! Et vive la révolution...

BARBARA, AIDE-MAQUETTISTE, VOUS DONNE RENDEZ-VOUS TOUS LES SOIRS SUR LE 3615 SM1*ST.

REJOIGNEZ-LA SUR LES FORUMS EN DIRECT, ELLE VOUS ATTEND A PARTIR DE 20 HEURES...

(En fait, elle n'est pas aide-maquettiste, et elle ne vous donne pas rendez-vous sur 3615 SM1*ST.)

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 79%

SON: 79%

INTERET: 73%

VIVRE ET LAISSER MOURIR

DOMARK env.200F 1joueur
Système: ST



Vous devez démanteler le trafic d'héroïne de Mr Big, en détruisant ses bateaux transporteurs, et atteindre ses raffineries pour les faire sauter. Vous voyagez dans une vedette ultra-rapide, munie d'un fusil mitrailleur et de missiles renifleurs. Avant chaque mission, vous pouvez vous entraîner sur différentes voies d'eau: au Pôle Nord, au Sahara, et en Europe pour le tir sur cible. Vous apprendrez ainsi à dégommer les bateaux ennemis, à éviter les rochers, les mines, les tirs des avions, des sous-marins et des canons postés sur la berge, tout en ramassant les barils de fuel qui traînent. Bonne Chance 007!



En voilà un jeu de course qu'il est agréable à jouer! Pas

original, ça non (c'est Buggy Boy sur l'eau, en fait), mais très plaisant. Les scrollings sont chouettes, pour du ST, les sprites bougent bien, c'est joli et rapide, et puis le circuit d'entraînement est une très bonne idée... Mais bon, dans le genre pas original, ça se tient un peu là!



Ce qu'il y a de plus génial dans ce jeu, c'est l'animation: le

bateau se dirige à la perfection et l'impression de vitesse est fantastique! Au début, quand on ne connaît pas bien les parcours, il ne faut pas espérer faire des scores d'enfer, mais après un peu d'entraînement, on va de plus en plus loin. Un très bon jeu qui vaut une course de voitures, aussi bonne soit elle.



Génial, ce jeu est juste génial. Animation fantastique (aussi

belle que dans Buggy Boy), graphismes superbes et sons de qualité, la réalisation de ce soft est des meilleures. Mais ce n'est pas tout: l'intérêt est aussi présent puisque le jeu mêle celui de Buggy Boy (éviter les obstacles et en utiliser certains pour en passer d'autres!), et de Road Blaster (tirer sur les ennemis et éviter leurs pièges), tout en ayant l'originalité de se dérouler sur l'eau. Ce soft, fruit de la collaboration entre Domark et Elite, est, si j'ose dire, Bondant!



MICRO impression

le numéro 3 est paru

PAO, tracé informatique

PC MAC ATARI AMIGA

Nous avons la macro impression que l'on a pas fini d'en entendre parler.

En kiosque, 25 Frs
Ne le ratez pas

BON, ALLEZ, JE VOUS LAISSE MOURIR TRANQUILLEMENT...



GRAPHISME: 85%
ANIMATION: 96%
SON: 73%
INTERET: 91%

PURPLE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



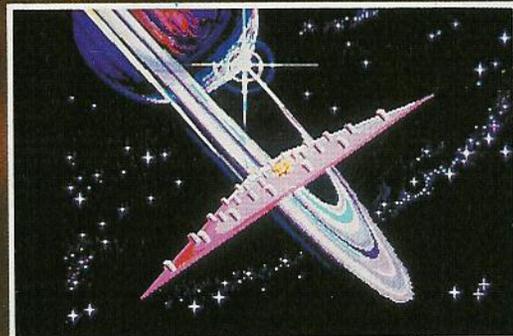
De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...

95/145F	CABLE MAGNETO AMST.	49F
99/149F	CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F
125/165F	HOUSSE DE PROTECTION	
89/139F	HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
DI 99/149F	HOUSSE CPC 464 MONO	89F
99/149F	HOUSSE CPC 6128 COUL.	89F
95/139F	HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
99/149F	DISQUETTES VIERGES	
95/139F	4 CASSETTES VIERGES	29F
95/145F	4 DISQUETTES VIERGES	99F
95/149F	10 DISQUETTES VIERGES	195F
99/149F		
145/195F		
99/149F		
125/165F		
95/145F		

**DEMENT !!!
95 F SEULEMENT
OU GRATUIT !!!**

Et surtout n'oubliez pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI !!!



EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

MARTECH env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

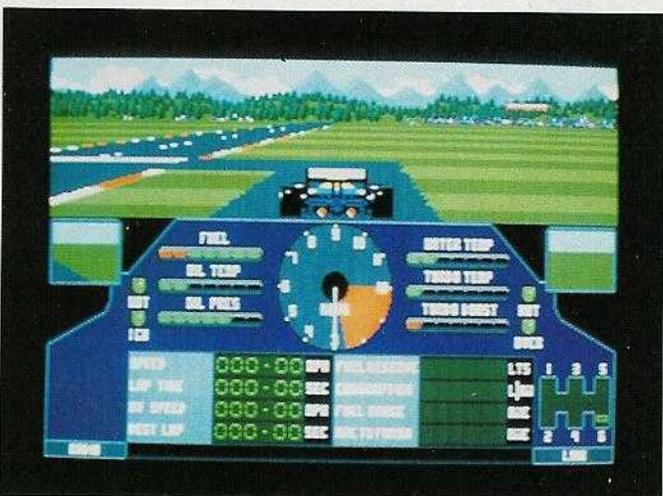
Nigel Mansell's Grand Prix vous invite à assouvir votre vocation de pilote d'essai, en vous offrant la possibilité de concourir sur les meilleurs circuits de Formule 1 du monde, au volant de la dernière Williams, équipée de son tableau de bord révolutionnaire. Pour débiter, vous devrez sélectionner un circuit parmi les 16 présentés, puis choisir le nombre de tours de piste à effectuer en un temps record. Vous pourrez

vous familiariser avec le parcours en mode entraînement, à moins que vous ne préfériez passer directement aux essais qui détermineront votre position au départ de la course. Il ne vous reste plus qu'à enclencher la vitesse supérieure en prenant soin d'éviter dérapages et collisions. Le titre de champion du monde est à votre portée...



Encore une simulation de course de F1, me direz-vous?

Peut-être se distingue-t-elle des autres par sa qualité, son originalité, ou son réalisme? En fait, j'ai apprécié la possibilité de choisir le circuit, celle de sortir de la course pour changer les pneus, et également le scrolling du paysage qui défile au loin. Ce sont là les seuls aspects plaisants de ce programme. Ah! J'oubliais: des bruitages sensationnels sur la version Amiga... A part ça, le graphisme est médiocre, et il faut noter la trop grande facilité du pilotage: il suffit simplement de rétrograder pour que la voiture ralentisse instantanément dans les virages (sans tenir compte de l'élan pris en entrant dans la courbe, à une vitesse trop élevée). Il est donc très simple de ne plus quitter la route. De toute manière, on ne risque pas grand chose puisqu'on ne peut pas avoir d'accident. En effet, quand on heurte un concurrent, la voiture tourne... et on repart. Les déplacements latéraux sont lents. En conclusion, on a vu mieux dans le genre course automobile.



GRAPHISME: 57%
ANIMATION: 63%
SON: 65%
INTERET: 62

GAME OVER

DINAMIC env.200F 1 joueur
Système: ST

Pourquoi ce titre? Cela n'est pas, comme on pourrait le croire en jouant, parce qu'il revient plutôt deux fois qu'une, mais parce qu'il est la suite d'un logiciel paru, il y a un peu plus d'un an, sur des machines 8 bits.

L'histoire est aussi simple que le jeu: vous devez délivrer le héros Arkos (qui s'était distingué lors du premier Game Over), emprisonné dans le sous-sol de la planète Phantis, en tirant sur tous les ennemis qui se présentent. Si vous voulez devenir vous aussi un héros, astiquez votre joystick, vérifiez ses contacts, et ouvrez grand vos yeux (car l'écran est petit).

L'originalité de Game Over II est d'être séparé en plusieurs phases d'action (entrecoupées de codes). Vous démarrez le jeu à bord d'un engin spatial, puis à pied, seulement muni d'un poignard, et enfin vous prenez les commandes d'un hélicoptère pour descendre dans les entrailles de la planète et atteindre Arkos.



Je ne suis déjà pas une fana des jeux de tir, mais, à l'heure

actuelle, nous pondre un logiciel à dominante bleue sur fond noir, avec des sprites ridicules, et qui plus est, sur une surface qui fait le quart de l'écran, je trouve que c'est une honte! Je n'ai pas acheté un ST pour me retrouver devant un Spectrum! J'ai cru rêver en découvrant que Game Over II était distribué en Angleterre par Electronic Arts! Le marché de l'Atari est-il si florissant pour que de grands éditeurs espèrent vendre ça!

ER II

NO EXCUSES

ARCANA env.200F 1joueur
Système: ST



Voici la dernière production de chez Dinamic, la société Espagnole qui avait signé Army Moves, et qui ne devrait plus tarder à éditer Navy Moves! En attendant, Game Over II est un jeu sans aucune originalité, avec une toute petite fenêtre de jeu et une réalisation très médiocre. Mis à part la page de présentation, rien dans ce jeu n'est remarquable, si bien qu'on en arrive à espérer rapidement le Game Over, histoire d'arrêter le jeu!

GRAPHISME: 28%
ANIMATION: 60%
SON: 72%
INTERET: 38%



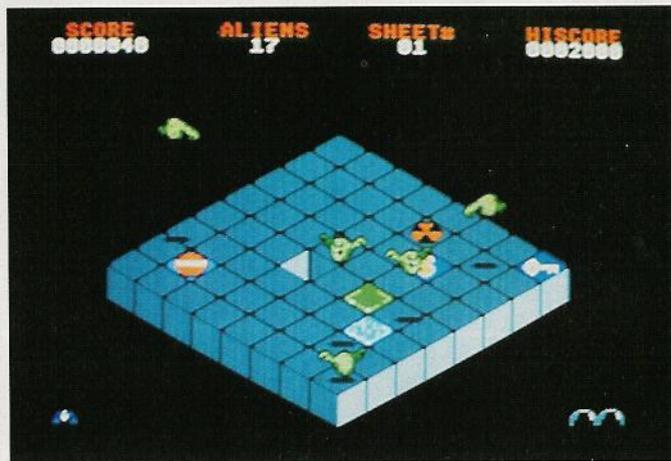
Comment peut-on faire un jeu aussi repoussant? Les cou-

Il s'agirait d'une sombre histoire, où un professeur tenterait, par une série de tests, d'intervenir sur votre esprit, votre culture et votre compréhension pour vous améliorer.

Dans la pratique, vous vous déplacez sur un damier en 3D, canardé de tous côtés. Si vous êtes maso, vous pouvez même fabriquer vos propres tableaux.

leurs sont moches, les sprites affreux, les bruitages laids (même s'ils sont digitalisés), l'animation mauvaise, la représentation en 3D désagréable, la maniabilité atroce... Je m'arrête là, ayant oublié mon dictionnaire des synonymes, et ne voulant pas devenir grossier... Et en plus, il est hyper difficile! Voilà de quoi nourrir le GLOK 10 de certains confrères.

GRAPHISME: 36%
ANIMATION: 20%
SON: 55%
INTERET: 17%



TELE-CINE fiches

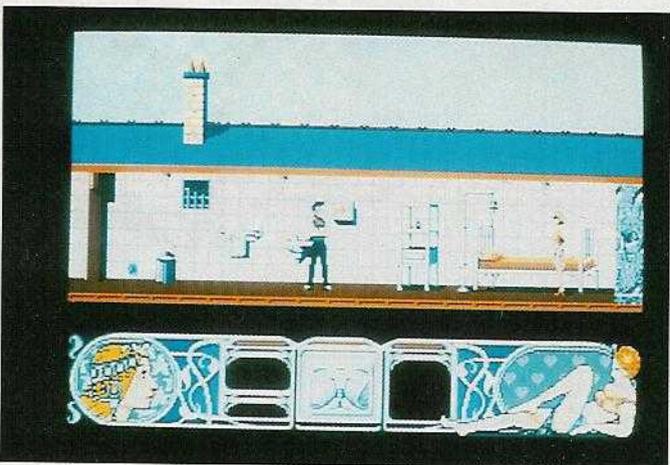
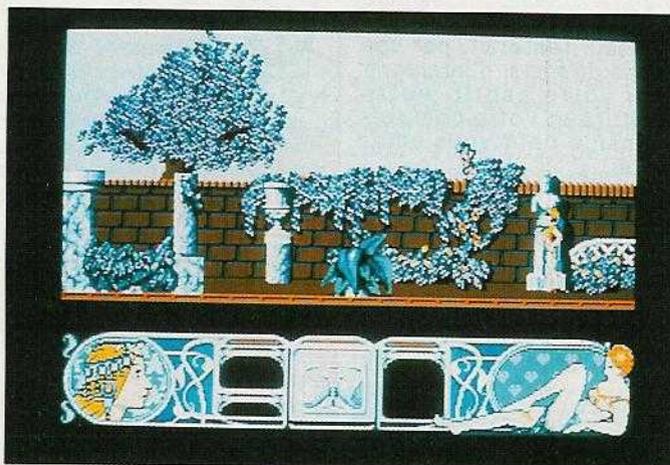
Un hebdo de télé et de cinéma réalisé entièrement sur ATARI ST

" me dites vous! J'en suis abasourdi. Mais comment font-ils? Je cours allègrement à mon kiosque le 19 novembre voir ça par moi-même."
Tonnerre dans l'édition !!!

Test

MATA HARI

LORICIELS env.200F 1joueur
Système: ST



Lorsque la charmante attachée de presse de Loric

Cette super espionne qui défraya la chronique durant la première guerre mondiale est représentée ici par une petite bonne femme menue et assez dévêtue. Vu son allure, elle aura beaucoup de mal à passer inaperçue dans l'ambassade où elle s'est introduite: vous allez donc l'aider. Elle doit éliminer les gardiens qui se trouvent sur son passage, ramasser des explosifs, puis faire sauter les portes blindées et les coffres qui contiennent des disquettes, pour atteindre ensuite d'autres lieux. Si Mata Hari est blessée, elle ira à l'hôpital, d'où elle pourra s'échapper en neutralisant un gardien à coups de karaté.

ciels me donna Mata Hari, son expression semblait vouloir dire qu'il ne s'agissait pas d'un super produit comme Turbo Cup. Quelle ne fût donc pas ma surprise de découvrir avec Mata Hari l'un des plus sympathiques jeux d'arcade/aventure du moment! Rappelant un peu Impossible Mission ou Mission Elevator, Mata Hari bénéficie de graphismes superbes à souhait, d'une animation plus que convenable, et d'un intérêt le rendant à la fois simple et prenant à jouer. Pour un produit qui ne se veut pas un grand jeu, Mata Hari est magnifique, et vaut largement certains jeux présentés comme des hits en puissance!



Mata Hari est un logiciel adorable; on a l'impression de

se balader dans une maison de poupée. L'intérêt, par contre, est moyen, et le déroulement du jeu assez simple: le parcours à suivre se découvre trop vite. D'autre part, la scène de l'hôpital qui permet de se refaire une santé est un peu bête: on distingue mal les coups, et comme le niveau d'énergie n'est pas représenté, on perd ou on gagne sans trop savoir comment.



Le graphisme (et pas seulement celui de la superbe page

de présentation...) respecte totalement le style des années 1900, façon Alphonse Mucha. Déjà, ça a tout pour me séduire... Et puis ce jeu où le personnage principal est une créature du beau sexe est tellement mieux réalisé que "Vixen" qui, dans le genre, était une véritable catastrophe! C'est pas le tout que le sprite représente une chouette nana; encore faut-il la dessiner bien! Ici, c'est réussi. Y'a pas à dire, Mata-Hari est un jeu très séduisant!..

... ET TOI, TU BASSES POUR QUOI?? ESPIONNAGE, CONTRE-ESPIONNAGE??



JE NE SAI PLUS. J'ÉTAIS AGENT DOUBLE, PUIS TRIPLE, ET ENFIN QUADRUPLE! COMME ON M'A FAIT MONTER EN GRADE, JE SUIS UN PEU PERDU...

GRAPHISME: 89%
ANIMATION: 85%
SON: 71%
INTERET: 86%

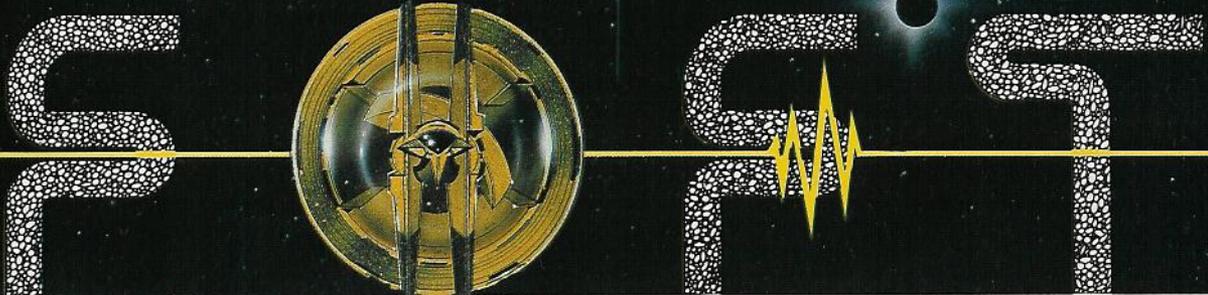
Votre quête est la richesse interstellaire et non pas la gloire!!

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS
EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
L'ANNEE: COMMANDEZ
DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 36 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS



Devant vous s'étend l'univers. 8 millions de planètes attendent votre exploitation. Vous pourrez devenir immensément riche si vous maîtrisez l'art de la navigation interstellaire, si vous décelez les difficultés de la conduite de Photon et si vous repoussez les pirates de l'espace.

Oubliez les médailles, oubliez les honneurs, oubliez la gloire. En tant que membre de la Fédération des 'Free Traders' vous vivrez pour l'argent et mourrez probablement pour lui.



FEDERATION OF FREE TRADERS



ATARI ST/AMIGA



Photos d'écran de la version Atari ST.
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES.
COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS, Angleterre.
Tel: 0742 753423

Test

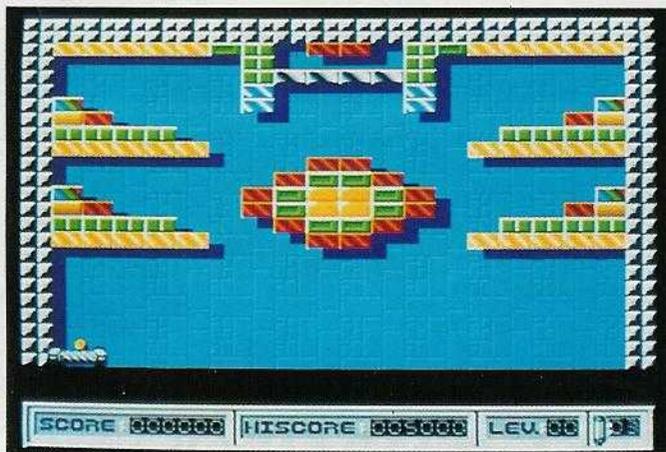
POWERBALL

DIAMOND GAMES env.200F 1joueur
Système: Amiga



Arkanoid vient d'accoucher d'un nouvel enfant. Ce dernier se nomme Power Ball. Vous retrouvez ici la plupart des trucs que l'on peut trouver dans un casse-brique classique: le bonus qui fait grandir la raquette, le laser, l'aimant et quelques autres encore. Vous avez une op-

tion qui permet de construire vos propres tableaux, ce qui laisse libre cours à vos fantasmes et à votre don de création. Vous pouvez aussi inclure des briques-surprises qui inversent les commandes de votre raquette et certaines autres qui explosent au contact de la balle.



C'est le petit nouveau en matière de casse-briques, quoi-
qu'il n'apporte pas grand chose de neuf au niveau bonus, mais il est beau et bénéficie d'un éditeur de tableaux très performant. J'ai regretté que les fins de tableaux soient si pénibles: il reste souvent quelques briques bien planquées sur lesquelles on se casse les dents trop longtemps, surtout que la balle ne se maîtrise pas facilement. Power Ball est un bon jeu, mais il ne révolutionnera pas le marché.



Ce nouveau casse-briques aurait été bienvenu quelques mois plus tôt, mais maintenant, il faut vraiment innover pour nous étonner dans ce genre de jeux. La raquette répond très bien aux sollicitations de la souris (sauf quand une brique inverse le sens des commandes) et très souvent la balle repart alors que l'on croyait l'avoir manquée. Un gros défaut toutefois: les couleurs sont un peu fades, par rapport à celles du fond de l'écran, ce qui empêche de bien distinguer la balle et la raquette dans certains tableaux.

TORCH 2081

DIGITAL CONCEPTS env.200F
Système: Amiga

Imaginez un écran. Vous y placez une boule qui rebondit sur les bords intérieurs d'un cadre. Ajoutez deux petits monstres qui ne cessent de faire le tour de ce même cadre. Maintenant, à vous de jouer. Quand vous joignez deux bords du cadre avec un fil que vous tendez, la portion de l'écran où n'est pas la boule est couverte. Votre but est de couvrir en un temps donné un certain pourcentage de l'écran. Naturellement, vous ne devez pas rentrer en contact avec l'un des deux monstres sus-cités. De plus, vous devez faire de telle sorte que la boule meurtrière ne touche pas votre fil tant qu'il ne relie pas encore deux parois. Les bases posées. Il reste maintenant à introduire des Bonus qui donnent des vies supplémentaires, qui permettent le passage à un tableau supérieur, etc... Plus vous réussissez, plus vous devrez être vigilant aux déplacements de plus en plus rapides de la boule et des monstres.



Torch 2081 est la réplique d'un logiciel qui m'avait bien plu, il y a quelques années sur C64 (Styx). Il est basé sur une idée simple, mais séduisante. Ici, malheureusement, le programmeur n'a pas fait l'effort d'agrémenter suffisamment le jeu pour le rendre attrayant. L'idée était toute trouvée, il fallait se donner un peu de mal pour la réalisation. Les bonus sont distribués au compte-gouttes, et les décors, bien que propres, sont trop simples. Rien d'autre. Si, un point positif: la sauvegarde des meilleurs scores. En bref, un bilan assez peu positif.

TRENDS
Les
trois nouvelles façons de regarder la télé

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 80%

SON: 90%

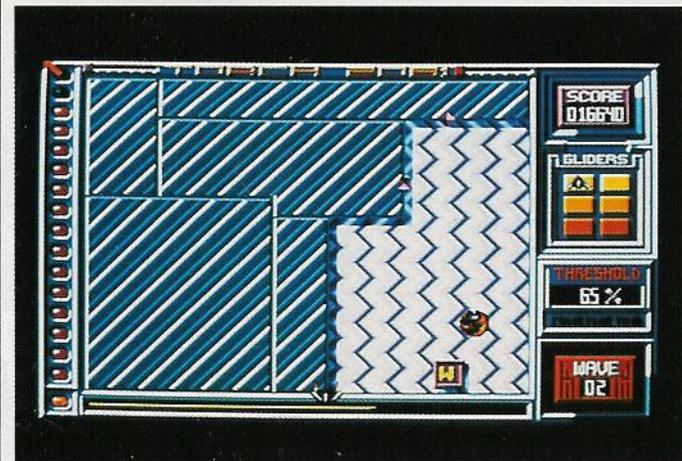
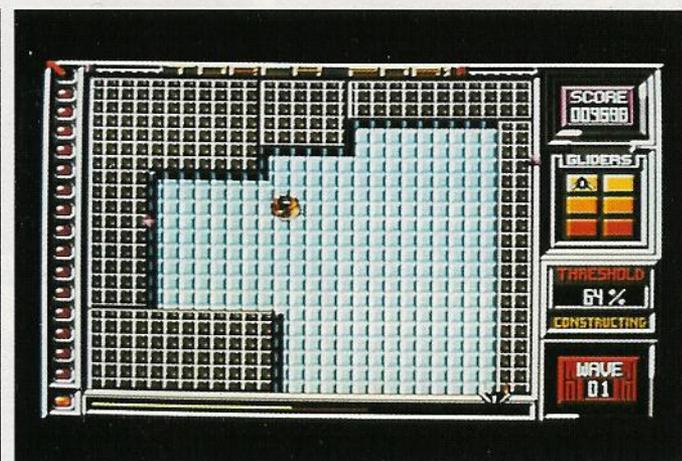
INTERET: 75%

081

1 joueur

WIZARD WARZ

GO! env.200F 1joueur
Système: Amiga / ST



Yahou. Youpi. Je suis heureux. Voici enfin un soft qui me branche complètement. Reprenant l'idée originale du jeu Styx, Torch 2081 vous fera vivre des moments passionnants. Les couleurs et les décors sont superbes, vraiment tout pour plaire. Personnellement, je ne suis arrivé qu'au 14ème tableau. Je compte bien arriver plus loin si on m'en laisse le temps... Rien qu'à l'idée de jouer à nouveau à ce dément soft, mes doigts se crispent et mon sixième sens d'architecte éphémère reprend le dessus...

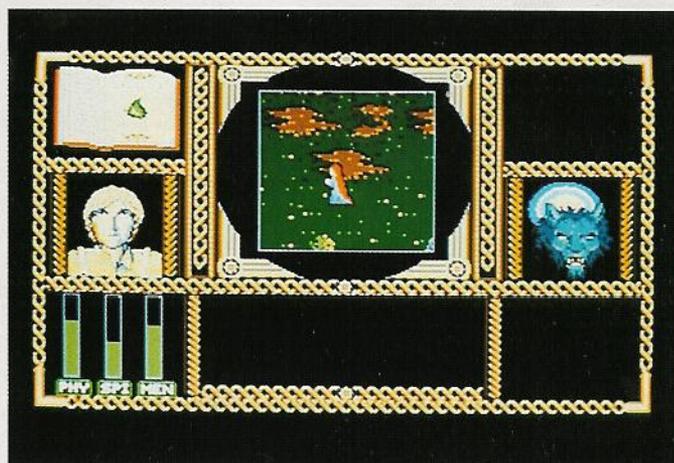
GRAPHISME: 71%
ANIMATION: 76%
SON: 64%
INTERET: 78%

En tant qu'apprenti sorcier, vous avez peu de pouvoir et aucune expérience, mais comme vous êtes très ambitieux, votre rêve est de devenir le magicien le plus puissant, et de battre les sept mages qui dirigent le pays. Le jeu se déroule en 3 parties, durant lesquelles vous aurez à combattre des monstres plus ou moins dangereux: trolls, loups, hommes de cristal, sorcières, etc... Avant de commencer à jouer, vous devez choisir 4 sorts parmi 9 possibles. Votre première mission est de rapporter dans les villes appropriées 6 objets



Le concept du jeu, mi-rôle, mi-arcade, est attrayant, seu-

lement la réalisation ne suit pas. L'univers à explorer est grand, mais on n'en voit qu'une minuscule partie à la fois. En fait, on joue dans un médaillon au centre de l'écran, et cela gâche vraiment le jeu. Wizard Warz est une toute petite réplique du très grand Faery Tale Adventure.



détenus par des monstres. Votre voyage vous mènera dans des plaines, des forêts, des montagnes et des villages. Vos forces mentale, physique et spirituelle sont représentées par 3 barres; si l'une d'elles tombe à zéro, l'histoire prend fin. Mais quand vous rendez à une ville l'objet qu'elle attend, votre énergie revient et vous gagnez deux repas. Au deuxième stage, vous devez retrouver 3 artefacts (anneaux, baguette magique, dague) pour accéder au niveau final, où vous ferez face aux sept mages. A vous de les maîtriser.

GRAPHISME: 42%
ANIMATION: 53%
SON: 79%
INTERET: 39%

Test

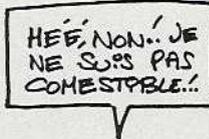
PACMANIA

GRANDSLAM env.200F 1 joueur
Système: ST / Amiga



Tout le monde connaît Pac Man, cette drôle de petite boule tellement célèbre que l'on peut trouver des Tee shirts Pac-Man et même un dessin animé tiré de ce jeu vidéo plus célèbre que certaines vedettes de variétés! Eh bien, bonne nouvelle: il est de retour parmi nous, mais remis au goût du jour, bien sûr! Le but est toujours le même: manger toutes les

pastilles qui encombrant un labyrinthe (mais celui-ci est en 3D, et superbement réalisé graphiquement), le tout en évitant les fantômes qui peuplent ce labyrinthe. Il existe toutefois plusieurs défenses contre ces fantômes: le saut, qui peut vous sauver momentanément d'une situation critique, et surtout, les super-pilules qui vous rendent invincible pendant un court moment et dont la



durée d'action varie suivant les niveaux de difficulté. Une superbe adaptation de la version arcade, comme on aimerait en voir plus souvent.



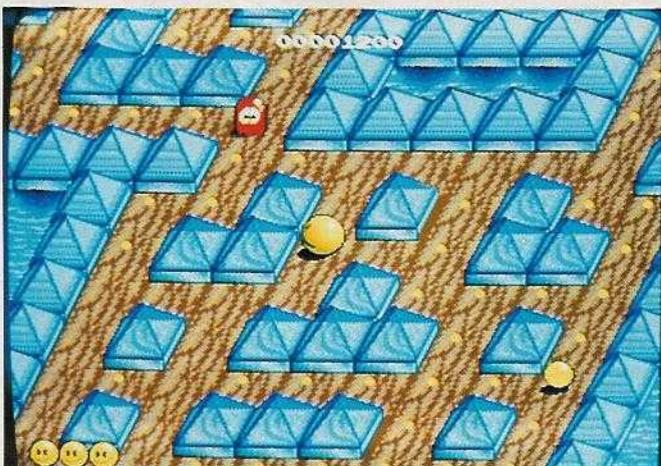
Je me demande qui pourrait ne pas aimer Pacmania! C'est



Wow, gasp, ci! Je croyais le Pacman mort et enterré!...

Jamais je n'aurais cru le revoir si beau, si magnifiquement animé et si rigolo. Le graphisme est fantastique, les petits bonds du célèbre Miam-Crunch, avec son ombre portée, son aspect à lui (vraiment sphérique!), la qualité de la 3D, et jusqu'au léger rebond lorsque l'on retombe au sol, tout ça est splendide... Et puis les différents univers (Lego, tubulaire, pyramidal) sont vraiment très beaux! Un peu lent, peut-être, mais ça bouge tellement de partout! Une réussite exemplaire; au prochain référendum, je vote Pacman!

une très bonne adaptation de l'arcade. Ses graphismes très soignés et une très bonne maniabilité en font une complète réussite. Encore un jeu qui devrait être en tête des Hit parades. Les décors sont vraiment très réussis et le relief très bien rendu. Les tableaux sont très beaux, surtout le tableau surprise. Non! Je ne dévoilerai pas la surprise. J'ai noté un grand souci du détail dans ce jeu, tel que la boule qui rebondit lorsqu'elle saute ou encore les fantômes qui sulvent Pac-Man du regard lorsqu'il passe au-dessus d'eux. Pour une fois, les versions ST et Amiga ne diffèrent pas qu'au niveau du son; le graphisme est nettement meilleur sur l'Amiga et, sur ce dernier, le jeu est plein écran. Le jeu semble un peu lent, mais comme certaines pilules vous font accélérer, le héros aurait été incontrôlable si l'on avait débuté avec une vitesse supérieure.



Je ne pensais pas qu'à l'heure actuelle, je pourrais encore

être séduite par un Pac-Man! Mais Pacmania est vraiment grandiose; la vue en 3D et la possibilité de sauter par dessus les fantômes renouvellent l'intérêt de ce jeu tellement exploité. Les amateurs seront comblés, et les autres découvriront qu'on peut encore s'éclater sur un Pac-Man!

GRAPHISME: 98%

ANIMATION: 96%

SON: 86%

INTERET: 91%



TOUJOURS PLUS !

ouvert le dimanche

SERVICE LASER

**SUR MEGA ST 4
ET SLM 804**
Une Aide appréciable



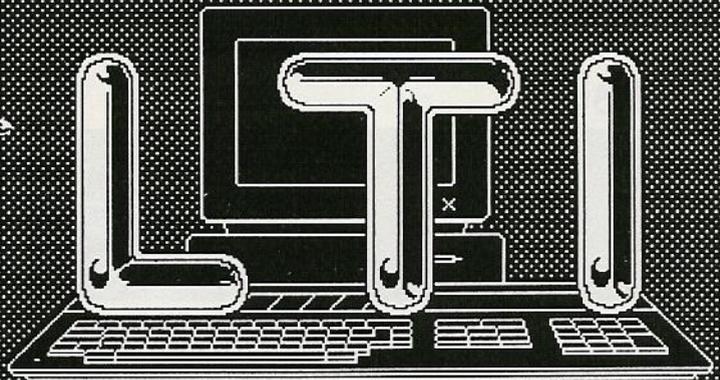
Réalisez vos Textes,
vos Menus, vos Cartes,
personnalisés sur
Imprimante Laser

la Carte de Membre

CLUB LTI
ADHESION ANNUELLE 150 F
REMISE DE 10%
SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC
AMIGA - ORIC ATMOS
APPLE - MACINTOSH
THOMSON - SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
MSX - SEGA - NINTENDO

**VOTRE PROGRAMME
CHEZ VOUS SOUS 48 H**



47 31 49 38

14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS
Métro Pont de Levallois

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois Ouvert Tous les Jours de 10 h à 19 h 30

ATARI

520 STF + Cable Péritel	3490
520 STF + SM124 Monochr	4490
520 STF + SC1425 Couleur	5490
520 STF + CM8832 Couleur	6490
1040 STF + Cable Péritel	4490
1040 STF + SM124 Monochr	5990
1040 STF + SC1425 Couleur	7490
1040 STF + Laser SLM 804 + Le Rédacteur + Formation	17790
Moniteur Monochrome SM124	1490
Moniteur Couleur SC1425	2590
Lecteur CUMANIA 3*5	1490
Lecteur CUMANIA 5*25	2090
Lecteur Interne DF 1 Méga	1200
Disque Dur 30 Mégas	4990
Extension 512 Ko	1290
Extension 2.5 Mégas	NC
Souris ST	350
Cable Péritel	150



PC & MEGAS

*** MAINTENANCE SUR SITE :**

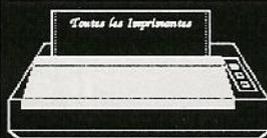
PRIX H.T.

MEGA ST2 Monochrome	9950
MEGA ST2 Couleur	11215
MEGA ST2 Laser SLM804	19950
MEGA ST4 Monochrome	12950
MEGA ST4 Couleur	14215
MEGA ST4 Laser + Disque Dur	28900
TimeWorks + Le Rédacteur	11450
ATARI PC + 2 Drives	5490
ATARI PC + Disque Dur	8490

LIBRAIRIE

Applications sous Superbase	349
Bien débiter sur ST	129
Débuter Superbase	149
Disquette et Disque Dur	179
Du BASIC au C sur ST	149
Graphismes et Sons sur ST	149
Graphisme en 3D sur ST	179
Graphisme en GFA	387
La Bible ST	199
Le Langage Machine sur ST	149
Le Livre de 1ST Wordplus	249
Le Livre de L'IA	179
Le Livre du GEM	179
Le Livre du Logo sur ST	149
Musique et Midi	149
Peeks et Pokes	129
Programmation en GFA 3.0	349
Trucs et Astuces	149
Trucs et Astuces en GFA BASIC 269	

STAR



9 AIGUILLES 80 COLONNES

LC 10, 120 cps, 2 rouleaux entraînement : traction et friction	2490
Cassette Encreuse LC10	49
LC 10 Couleur 120 cps	2950
Cassette Encreuse Couleur	92
Feuille-à-Feuille LC10	890
ND 10, 180 cps	4930
NR 10, 240 cps	5990
Cassette Encreuse ND/NR	85
Feuille-à-Feuille ND/NR	1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES

LC 24-10, 142 cps	3970
Cassette Encreuse LC 24-10	70
NB 24-10, 216 cps	6920
NB 24-10, Version 360	7570
Cassette Encreuse NB	100
Feuille-à-Feuille NB	1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES

NX 15, 120 cps	4950
ND 15, 180 cps	6355
NR 15, 240 cps	8570
Cassette Encreuse ND/NR	140
Feuille-à-Feuille ND/NR	2110

24 AIGUILLES 136 COLONNES

NB 24-15, 216 cps	9550
NB 24-15, Version 360	9900
NB 15, 300 cps	10930
Cassette Encreuse NB	140
Feuille-à-Feuille NB	3530
ALQ 300 i Couleur	10660
Le Module d'écriture	890
Feuille-à-Feuille ALQ 300 i	2790
10 Cassettes 7 Couleurs	2250

LASER PRINT 8 PRIX H.T. 24958

**Cable Centronic fourni
Inclus dans les prix**

FOURNITURES

Interface Série RS232 C/20 mA	1390
Cable pour IBM-PC	165
Cable Parallèle	160
Cable PA, Mémoire 16 Ko	1630
Boîtier Série	1160

PROMO

CONFIGURATION N° 1

520 ST^F
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ 4 Jeux
d'Arcade
+ Joystick

3490 F TTC

CONFIGURATION N° 2

AMIGA 500
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ Moniteur
Couleur PHILIPS
+ Joystick

6450 F TTC

CONFIGURATION N° 3

1040 ST^F
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ Moniteur
Couleur PHILIPS
+ Joystick

6690 F TTC

AMIGA

AMIGA 500 + Péritel	4490
AMIGA 500 + Péritel + Moniteur PHILIPS Couleur CM8801	6490
AMIGA 500 + Moniteur 1084S Couleur et Stereo	7290
AMIGA 2000 + Péritel	11490
Moniteur 1084S Coul. Stereo	2950
Moniteur Haute Persistence	4490
Lecteur CUMANIA, 1 Méga	1490
Extension A500, 512 Ko	1490
Extension A2000, 2 Mégas	5490
Imprimante MPS1500 Coul.	2990
Ruban Encreur Couleur MPS	99
Souris AMIGA ou PC	270
Cable Péritel	195
La Cassette VIDEO	100



COMMODORE PC

PRIX H.T.

PC 512 Ko + Monit. Monochrome + Lecteur 360 Ko	3360
PC 512 Ko + Moniteur Couleur + Lecteur 360 Ko	4520

*** MAINTENANCE SUR SITE :**

PRIX H.T.

PC XT 640 Ko + Monochrome + 2 Lecteurs 360 Ko	7290
PC XT 640 Ko + Moniteur Couleur + 2 Lecteurs 360 Ko	8790

PC XT 640 Ko + Monochrome + Disque Dur + 1 Lecteur	10690
PC XT 640 Ko + Moniteur Couleur + Disque Dur + 1 Lecteur	12190

PC AT 1 ou 2.5 Mo + Disque Dur 20 ou 40 Mo + 1 Lecteur 1.2 Mo + Carte Graphique AGA ou ATI WONDER EGA avec Modes MDA, HERCULES, CGA, EGA	NC
--	----

LIBRAIRIE

Amigados/Amigabasic	149
Application sous Superbase	349
Bien Débiter avec l'AMIGA	129
Disquette et Disque Dur	349
La Bible de l'AMIGA	299
Le Livre de l'AMIGA BASIC	249
Le Livre de l'AMIGADOS	199
Le Livre de la Musique	199
Le Livre du Graphisme	249
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces	199

ACCESSOIRES

MONITEURS COULEURS

- PHILIPS CM 8801	2290
- PHILIPS CM 8832	3490
Tablette Graphique CRP	4490
Boîtier POSSO 160d 3*5	125
Boîtier POSSO 160d 5*25	158
Sacoches 25 Disquettes 3*5	185
10 Disquettes 3*5 SKC	99
10 Disquettes 3*5 SONY	119
Digitaliseur REALIZER	1790
HANDY SCANNER 2	2990
HANDY SCANNER 3	3490
Housse ST ou AMIGA	75

JOYSTICKS

6 micro-switches tir turbo automatique - QUICKSHOT Professional	165
- QUICKJOY3 Turbo	150
- QUICKSHOT 2	95
Rallonge Joystick	69
Tapis Mouse pour Souris	99
Tapis Land Cover pour Souris	65
Support Ecran	260
Support Imprimante	329

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC

La Disq. Double Face . 20 balles

PAR 100
LA SKC 3*5
AVEC ETIQUETTES



LE SERVICE

Les prix de la gamme
MEGA ST comprennent
une demi journée de
formation et une année
de maintenance sur site

MONTAGE technique
des lecteurs Interness
et des ROMs assuré
dans notre magasin

REPRISE de votre
ordinateur pour achat
d'un Méga ST.

DOCUMENTATION

sur demande : joindre 3
timbres à 2,20 F pour
frais d'envoi

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F

ESCOMPTE OU REMISE

- CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F par Produit
- CHEQUE à l'ordre de LTI
- CARTE AURORE CARTE BLEUE
- DEMANDE DE CREDIT CETELEM
- TVA 18,60% sur PC, MEGA & LASER
- FRAIS DE PORT & C.R.
- TOTAL

NOM

PRENOM

ADRESSE

.....

TELEPHONE

N° CB ou AURORE

DATE EXPIRE SIGNATURE :

.....

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

Test

HYBRIS

DISCOVERY env.200F 1 joueur
Système: Amiga



A bord de votre vaisseau spatial, armé d'un laser et de bombes permettant d'annihiler tous les ennemis présents à l'écran, vous devez anéantir les vaisseaux qui vous agressent, éviter les tirs et les collisions, récupérer les bonus et les armes supplémentaires, afin de franchir les différents niveaux et de progresser dans cet univers impitoyable. L'option "continuer" permet de poursuivre à partir d'un stade proche de celui où l'on était, même après un "game over". Tout coup de laser ou toute collision qui vous est infligée ne vous fait pas mourir, mais peut vous faire perdre les avantages acquis (nouvelles armes, tir double, etc.) ou vous faire



Bête et méchant, mais vraiment prenant! C'est la 9723ème version de Space Invaders, mais elle est fort bien réalisée. En plus, la musique est géniale, et puis l'option "continuer" qui permet d'explorer vraiment l'univers, à condition de se donner un peu de mal, fait que Hybris est nettement moins frustrant que les précédents jeux du même style. Au rythme où l'on va, la 10000ème version se rapproche de plus en plus. Tiens, on fera une petite fête, ça sera sympa!



Ouf! J'ai pressé 'PAUSE', je souffle un peu... Je ne peux même plus écrire. J'arrive à la fin du troisième niveau de Hybris, et je n'ai plus la moindre force dans les doigts pour affronter la principale base ennemie. J'ai traversé le désert et ses palmiers, la mer, ses bateaux et DCA sous-marines, et me voilà dans un décor futuriste assez bizarre, aux paysages rouges et bleus. Le vaisseau est très maniable, mais ça manque un peu d'armes-bonus à mon goût. Par contre, le mode "CONTINUE" mérite qu'on s'y attarde: si on joue bien, on progresse, lentement mais sûrement, étape par étape, vers la fin du niveau; sinon, on est rétrogradé d'un cran, et il faut refaire ses preuves. Une excellente idée qui donne au jeu tout son piment.

démarrer d'un peu plus loin en arrière si vous reprenez le jeu en cours après avoir perdu toutes vos vies.

GRAPHISME: 81%

ANIMATION: 80%

SON: 73%

INTERET: 86%

ALESTE

SEGA env.200F 1 joueur
Système: Sega

Les jeux de tir sur consoles (contrairement aux ordinateurs!) ne sont pas légion. Celui-ci n'a pour concurrent qu' Astro Warrior. Il est basé sur le même principe: tirer sur des cibles mouvantes et récupérer des bonus. Son originalité vient du fait que l'on peut utiliser les deux boutons, qui représentent chacun une arme différente. L'arme de gauche augmente en puissance avec



Ce qui m'a choqué avant tout, c'est la performance

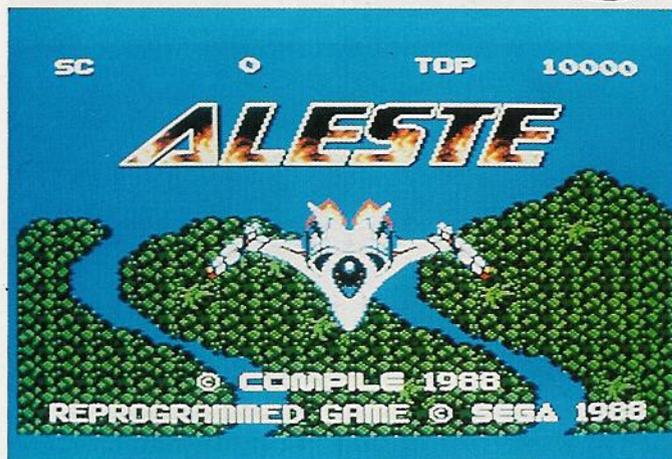
graphique; il y a un nombre incroyable de sprites colorés qui gravitent en même temps à l'écran. Je n'aurais jamais cru cela possible sur une console! Aleste se démarque également des autres jeux de tir que j'ai vus jusque là, par l'originalité des tirs: énormes obus qui balayent l'écran en zigzags, cercles protecteurs qui tournoient autour du vaisseau, ondes de choc qui s'étalent sur l'écran, etc...

J'espère que Séga adaptera un jour cette petite merveille pour le plus grand plaisir des possesseurs de ST et d'Amiga.

3615 SM1*ST

VOUS SAUREZ TOUT SUR LE ST

POWER STRIKE



HOTBALL

SATORY env.250F 1 à 4 joueurs
Système: ST



Un an que nous l'attendions, les pupilles étincelantes et la bave aux lèvres...et enfin, il est né le divin enfant. Le problème, c'est qu'il n'est pas vraiment divin. Le graphisme est innégal, certains écrans sont magnifiques tandis que d'autres sont assez lamentables. Quant à l'animation, elle est à Hotball ce que le ballon est à la Compagnie Créole... Le maniement au joystick est impossible à maîtriser, et j'en veux pour exemple le reculons. Sachez en effet que vous pourrez reculer. Si, si, c'est bien du même soft dont nous parlons, une simulation de football. Donc, vous reculez. Mais le plus rigolo, c'est qu'en reculant, vous courez plus vite qu'en avançant avec le ballon. C'est chouette, non? Le tigre et moi-même avons tenté de jouer ensemble, nous avons passé un bon moment mémorable...

Il s'agit d'une simulation de football. Vous pouvez jouer, au joystick exclusivement, seul contre l'ordinateur, à 2 joueurs l'un contre l'autre, ou même à 4 en équipes. Une petite extension hardware à connecter à l'arrière de votre ST permet de brancher tous les joysticks nécessaires. Il y a sur le terrain 2 buteurs et 2 gardiens de but, et le terrain scrolle verticalement pour suivre vos déplacements. Vous pouvez manipuler le ballon de différentes façons, le prendre à votre adversaire, et vous déplacer à différentes vitesses, voire même en marche arrière. A chaque but marqué, la foule en délire apparaît dans les tribunes pour applaudir. Il y a plusieurs niveaux de difficulté et plusieurs durées de jeu différentes. L'ordinateur jouant, bien sûr, le rôle d'un arbitre, gère les coups-francs et, s'il n'y a qu'un ou deux joueurs humains, manipule pour vous les gardiens de but.



GRAPHISME: 80%

SON: 80%

ANIMATION: 95%

INTERET: 40%

les bonus "P", et celle de droite change au fur et à mesure qu'on dégomme et ramasse les chiffres qui apparaissent dans le paysage.



Je ne sais pas si Sega fournit ou non des joysticks à tir automatique, mais pour jouer à Aleste, cela semblerait indispensable; après une heure de jeu, j'ai les doigts en compote. Ici on ne se bat pas contre un vaisseau ennemi, ni contre cent, mais contre l'Univers tout entier. Heureusement que les armes dont est doté notre vaisseau sont sensationnelles, éblouissantes, fulgurantes... ce qui équilibre le combat. Aleste est, dans son genre, tout simplement fantastique!

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: 96%

SON: 82%

INTERET: 91%

Test

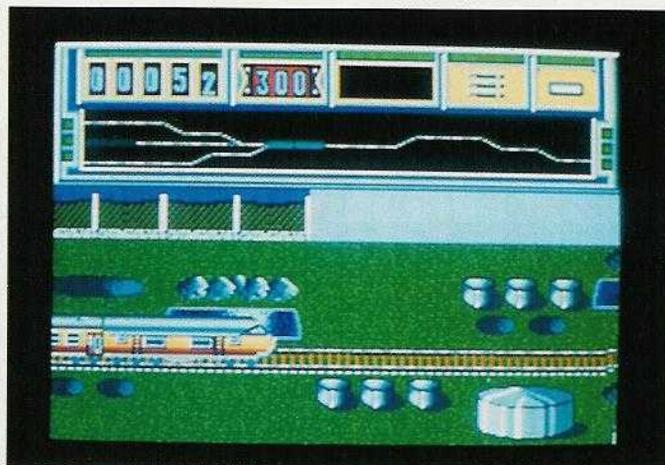
EXPRESSING

PRESTASOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

Le monde infernal du trafic ferroviaire vous ouvre ses portes avec Expressing. Vous vous retrouvez aux commandes d'un express devant absolument atteindre sa gare d'arrivée en évitant toutes les embûches qui peuvent contrarier son objectif. Il faut tout d'abord choisir les voies à emprunter, pour ne pas s'écraser contre le heurtoir d'une voie de garage. Votre chemin sera également entravé par des wagons, qu'il faudra détruire à l'aide de votre canon, pour éviter une collision fatale. Tout ceci ne serait qu'à demi compliqué, si vous n'étiez obligé de rouler à une allure d'enfer. En effet, un train fou roule derrière vous, et un trop grand ralentissement de votre part engendrerait inexorablement une collision. Soyez donc attentif, et bon voyage.



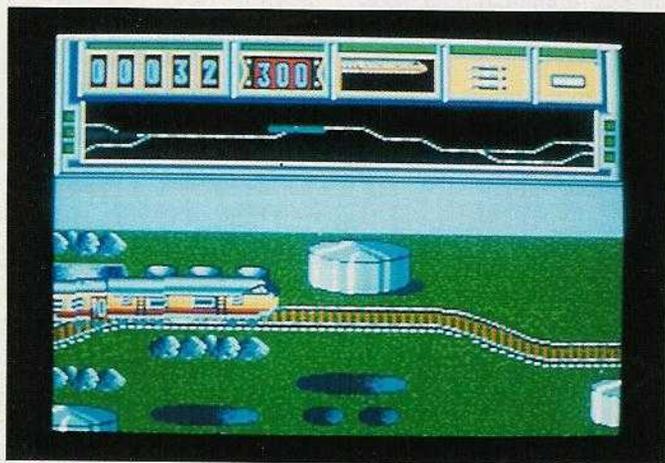
Voilà un jeu qui offre une idée originale, et repose essentiellement sur la vivacité d'esprit et d'action. La qualité moyenne du graphisme n'altère pas l'intérêt ludique d'Expressing. On prend assez facilement l'habitude des parcours. Ensuite, il n'y a plus qu'à améliorer son score. Reste à savoir avec ce type de jeu, si l'acharnement qu'y mettront certains joueurs ne risque pas de s'estomper rapidement. La possibilité de créer un nouveau réseau est sans doute destinée à pallier cet inconvénient. En attendant, ce logiciel sans prétention me distrait, sans plus.



Voilà enfin de l'original. Pas d'envahisseur ici, pas même un Pac-Man mais tout simplement un train. Disons deux trains, en fait, puisqu'un train fou vous poursuit et vous oblige à foncer sur les voies ferrées d'Europe et à éviter un accident dont les conséquences vous seraient fatales. Si le scrolling n'est pas super, les graphismes sont bons et le jeu assez prenant pour que l'on y rejoue souvent, surtout qu'un système de code permet de revenir au niveau où l'on s'est arrêté, et qu'un éditeur permet de faire soi-même des parcours. Décidément, rien ne manque à Expressing.



Si vous avez déjà rêvé de devenir Ministre des Transports à la place du Ministre des Transports, c'est le moment de faire vos preuves. Votre périple à travers l'Europe exigera un sang-froid légendaire et des réflexes à toute épreuve. Sans blague, ce soft est vraiment dur: vous aurez les yeux rivés sur le plan général du trafic (pour savoir si un autre convoi vous suit et pour éviter les voies de garage) et sur votre voie, pour pouvoir détruire les wagons solitaires qui obstruent les lignes. Vous retrouverez toutes les joies du train miniature, celui-là même qui nous enchantait quand nous étions petits. Un très bon soft qui ne manque pas d'originalité.



3615 SM1*ST

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 84%

SON: 72%

INTERET: 73%

1943

GO! env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



1 943... Vous n'étiez sans doute pas encore nés... Cette année-là se déroulait au-dessus des îles de l'archipel Midway, dans le Pacifique, une bataille gigantesque opposant les forces aériennes japonaises aux Américains. Capcom vous propose de revivre cette bataille, sous la forme d'un jeu de tir à scrolling vertical. A bord de votre P38, vous détruisez tout ce qui bouge (j'ai déjà lu ça quelque part!). Sur votre route, vous découvrez de petites pastilles POW. Ramassez-les telles quelles, elles régèneront votre vaisseau. Tirez dessus, elles se transformeront en armes bonus qui vous seront fort utiles. Le but de votre mission est de détruire le cuirassé Yamato.



Beurk!.. Déjà, c'est pas original: non seulement on a

droit une fois de plus au bon vieux scrolling vertical où l'on tire sur tout ce qui bouge en essayant de ne pas se cogner, mais en plus c'est mal fait: les sprites sont moches, les décors nuls, le son est catastrophique... a n'est pas en se contentant de remplacer les vaisseaux spatiaux par des avions de la 2ème guerre mondiale que l'on fait un bon jeu. Beurk et re-beurk!



Devant la multitude des jeux de ce genre qui nous sont proposés, je pense avoir le droit de me montrer exigeant. 1943 a deux défauts majeurs. D'abord son graphisme est vraiment pauvre: les fonds sont trop uniformes, bâclés, les sprites sont dans l'ensemble trop petits, le tout étant très répétitif. En une demi-heure, je pense avoir tout vu côté graphisme... Ceci expliquant peut-être cela, le jeu est très vite lassant, car on n'y découvre pas grand chose. Comme les scores ne sont pas sauvegardés, expliquez-moi quel est l'intérêt de ressortir la disquette de sa boîte le lendemain?

GRAPHISME: 37%

ANIMATION: 65%

SON: 44%

INTERET: 46%



LES ATATRUCS

CE SONT DES VIES ILLIMITÉES, DES COPIES DE SAUVEGARDE, DES ASTUCES POUR FINIR PLUS VITE UN JEU.

LES ATATRUCS

SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST

SLALOM

NINTENDO env.200F 1 ou 2
Système: Nintendo

Trois monts enneigés, avec chacun huit pistes à découvrir: c'est Slalom. Les premières descentes ne sont pas trop difficiles: quelques skieurs et sapins à éviter, des virages assez doux. Après, ça se complique: des enfants inconscients font des allers-retours en traîneau, des bonshommes de neige vous barrent la route. Si vous avez assez d'élan, vous pouvez sauter par dessus. Sinon, l'obstacle vous fera ralentir ou chuter, suivant la force de l'impact. Durant la descente, il faut passer des portes, délimitées par des fanions. En manquer une vous freinera dans votre course. Quand vous franchirez une bosse, si vous êtes assez adroit pour effectuer quelques acrobaties en l'air, des points de bonus seront ajoutés à votre score. Et, une fois le parcours terminé, les points accumulés vous permettront d'aborder la prochaine course en "solo"; c'est-à-dire que durant un certain temps, aucun skieur ne viendra vous importuner.



Pour le côté technique, c'est du niveau Nintendo,

c'est-à-dire très bon. La musique et les bruitages collent bien au jeu. L'animation est remarquable, avec une impression de vitesse bien rendue, sans faire appel à des artifices, mais uniquement en jouant sur le grossissement des obstacles au fur et à mesure qu'ils se rapprochent. Le graphisme est assez bon, mais trop uniforme, ce qui nuit à l'intérêt. Disons que Slalom est un bon jeu, mais que contrairement à ce qu'on a l'habitude de voir chez Nintendo, il manque un peu de variété et de fantaisie.



Le skieur que l'on dirige a une allure impayable! Il saute de joie dès qu'il a réussi une course, et ses cabrioles sont assez spectaculaires. La difficulté est bien dosée (on a de moins en moins de temps pour finir les parcours) mais en revanche, la vitesse maximale augmente au fur et à mesure que l'on se qualifie. Et, si Slalom est une simulation moins réaliste que d'autres jeux de skis sur micro, il gagne par contre en fantaisie et en humour.

B.F

GRAPHISME: 65%

ANIMATION: 96%

SON: 74%

INTERET: 73%

MOTORBIKE MADNESS

MASTERTRONIC env.150F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Amateurs de moto-cross, installez-vous devant vos écrans, et préparez-vous à effectuer la première étape de la course délirante qui vous est proposée dans Motorbike Madness. Pendant votre prestation, des points vous seront accordés, et l'importance de ceux-ci vous permettra de vous qualifier pour l'épreuve suivante. Durant le parcours, plus vous chuterez, plus votre moto sera endommagée. Une prime étant attribuée à la fin de chaque étape, vous pourrez faire réparer votre engin, et si vos moyens vous le permettent vous aurez même la possibilité d'en acheter un nouveau. Auparavant, il faut, bien entendu, terminer la première épreuve en redoublant d'habileté, afin de pouvoir bénéficier du premier prix. Alors tous à vos bécanes, et n'oubliez pas les casques.



Il semblerait que l'auteur de ce soft n'ait jamais fait de

moto...ou alors, il a eu un accident. C'est effarant de voir que l'on ose encore sortir des softs de la même qualité que ceux l'on voyait déjà il y a trois ans sur Atari 800, et pire encore, sur C64! Le terrain est mal dessiné, le sprite de la moto est trop petit, les effets de roue arrière sont quasiment insultants pour les vrais motards, les sons sont inexistantes (exceptée la bonne musique de présentation). Un soft médiocre, à ranger dans la poubelle de l'Histoire des jeux.



GRAPHISME: 35%

ANIMATION: 55%

SON: 47%

INTERET: 38%

ROBBEARY

ANCO env.200F 1joueur
Système: Amiga

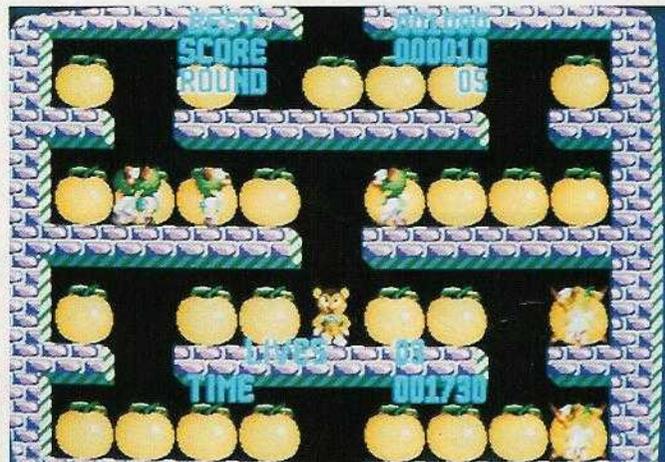
Bertie est un ourson plein de ressources; quand il a faim, qu'à cela ne tienne, il va se servir dans les rayons du supermarché du coin. Mais les gardiens du magasin ne voient pas d'un très bon oeil ce chapardeur qui vide les étagères de fruits et légumes, et la chasse commence...

Bertie saute et grimpe de plate-forme en plate-forme pour récupérer tous les fruits. Sa quête s'arrête quand il trouve la clé qui lui permet d'atteindre le niveau suivant. Derrière certains fruits se cachent des bonus qui gèlent, transforment, ou accélèrent les gardes, ou qui donnent accès à des tableaux remplis de nourriture... Heureusement pour Bertie, les gardiens ne savent pas sauter; ils ne peuvent qu'emprunter les échelles ou se laisser tomber dans le vide, mais ils sont malins, et se déguisent quelquefois en légumes pour mieux piéger notre voleur. La poursuite s'étend sur 24 niveaux, avec des ennemis et des fruits qui changent à chaque fois.



On a souvent entendu parler de 'petits' jeux de plates-formes. Pourquoi? Parce que, le plus souvent, ce genre n'inspire guère les graphistes, et l'accent est surtout mis sur l'animation. Robbeary est le plus beau jeu de plates-formes que je connaisse. Les personnages, les fruits et les bonus sont énormes et superbement travaillés. L'intérêt est lui aussi très bon, la difficulté étant bien dosée. Il faut un temps d'adaptation pour se familiariser avec les déplacements de notre ourson, anticiper sur ceux des gardiens, et repérer les endroits où l'on peut reprendre son souffle. Un très bon jeu, avec beaucoup de rythme.

de talent et vous obtenez un jeu superbe et vraiment amusant: Robbeary. Le petit nounours qui tape du pied en attendant que vous le fassiez bouger ou sauter est très réussi et très mignon. Une bonne réalisation de chez ANCO qui devrait plaire aux petits ainsi qu'aux grands. Personnellement, c'est un des jeux que je préfère dans le genre. Pas besoin de réfléchir, on prend la manette et l'on joue. Robbeary est quand même très difficile mais, heureusement, de nombreux bonus viennent vous faciliter la tâche.



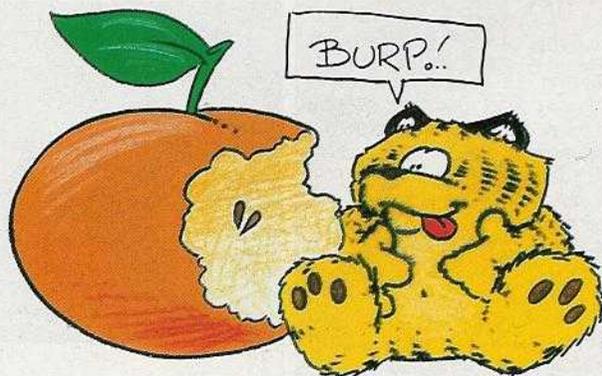
Vous prenez 1/3 de Bubble Bobble, 1/3 de Boulder Dash et 1/3

de talent et vous obtenez un jeu superbe et vraiment amusant: Robbeary. Le petit nounours qui tape du pied en attendant que vous le fassiez bouger ou sauter est très réussi et très mignon. Une bonne réalisation de chez ANCO qui devrait plaire aux petits ainsi qu'aux grands. Personnellement, c'est un des jeux que je préfère dans le genre. Pas besoin de réfléchir, on prend la manette et l'on joue. Robbeary est quand même très difficile mais, heureusement, de nombreux bonus viennent vous faciliter la tâche.



Robbeary est sans aucun doute le plus beau jeu de plates-formes que je connaisse (toutes machines confondues): des sprites énormes, colorés et pleins de relief. Le jeu en lui-même est à mi-chemin entre Mouse Trap et Bubble Bobble; on y collecte toutes sortes de fruits et légumes appétissants au possible, et les bonus sont nombreux. Mon seul regret est que, lorsqu'on perd une vie, le tableau soit à recommencer entièrement. C'est dur, surtout quand on en était presque à la fin! A moins d'être un surhomme, je ne pense pas que l'on puisse arriver au bout des 24 niveaux du jeu.

Robbeary est sans aucun doute le plus beau jeu de plates-formes que je connaisse (toutes machines confondues): des sprites énormes, colorés et pleins de relief. Le jeu en lui-même est à mi-chemin entre Mouse Trap et Bubble Bobble; on y collecte toutes sortes de fruits et légumes appétissants au possible, et les bonus sont nombreux. Mon seul regret est que, lorsqu'on perd une vie, le tableau soit à recommencer entièrement. C'est dur, surtout quand on en était presque à la fin! A moins d'être un surhomme, je ne pense pas que l'on puisse arriver au bout des 24 niveaux du jeu.



3615 SM1*ST

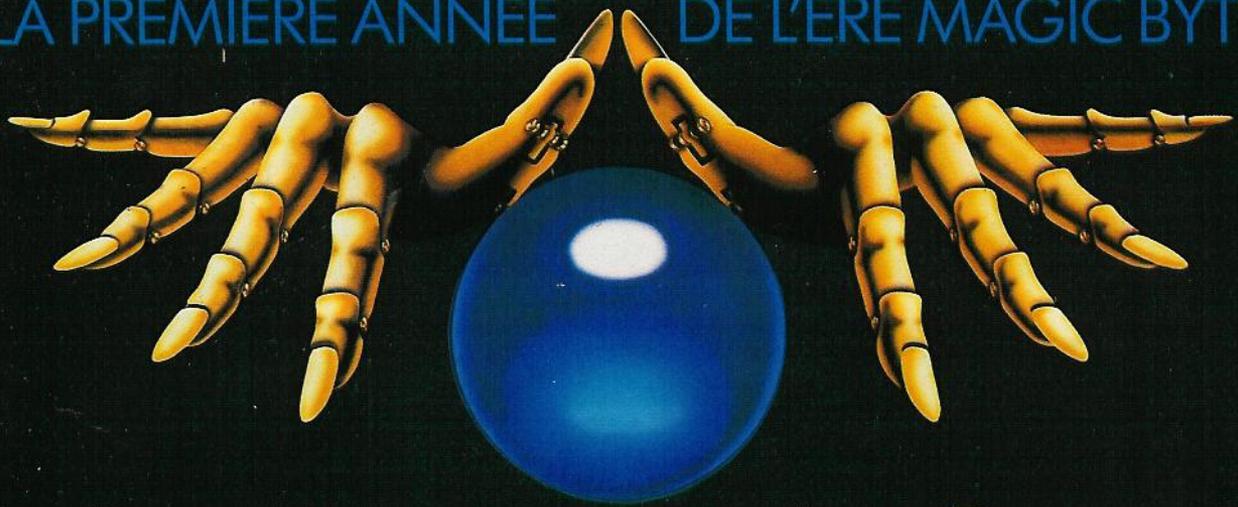
GRAPHISME: 92%

SON: 82%

ANIMATION: 61%

INTERET: 74%

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES



FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en
or à portée de tous.»

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass
CPC Disc/Cass



S.F.M.I.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93427145



LA PANTHERE ROSE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)
OPERATION NEMO (CPC)
DAKAR 4x4 (CPC)

Test

THUNDERBLADE

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: ST



Très très fort, les programmeurs ont fait très très très fort! L'adaptation du jeu d'arcade est superbe, Les graphismes sont très soignés, il y a beaucoup de couleurs, l'animation est excellente, l'effet de relief est formidablement bien rendu et le son est... non ... pas le son! Quel dommage, mais là, c'est le ST qui est en cause. Le chip sonore de la machine est bien brave mais il ne faut pas lui demander l'impossible. Enfin, tous comptes faits c'est quand même acceptable. Lorsqu'à ce bilan très positif, on ajoute le fait que le jeu est très prenant et d'une difficulté croissante, on a tout dit!

Thunderblade est assurément le jeu d'arcade de l'année. C'est donc avec impatience que nous attendions l'arrivée de la



Ooooo! Qu'il est beau! C'est le plus beau des hélicos!

C'est sûrement le jeu d'arcade qui m'a le plus décoiffé par son concept de perspective et de vitesse (je parle de la version arcade); eh bien, la version ST est aussi réussie que l'original. Je pense que c'est la plus belle adaptation de l'année pour un jeu d'arcade. Le graphisme est exactement le même (exceptionnel) et aucune phase des différents tableaux n'a changé, tout comme la difficulté. Le scrolling est fabuleux à gauche, à droite, en haut et en bas et à gauche et à droite et...(arrête, tu t'es fait descendre!). Il faut que je trouve quand même un défaut (je suis comme ça) : le bruitage n'est pas vraiment à la hauteur du jeu (je veux entendre les pâles tourner et décapiter les pigeons). Enfin, c'est quand même fantastique. Merci Monsieur US Gold!

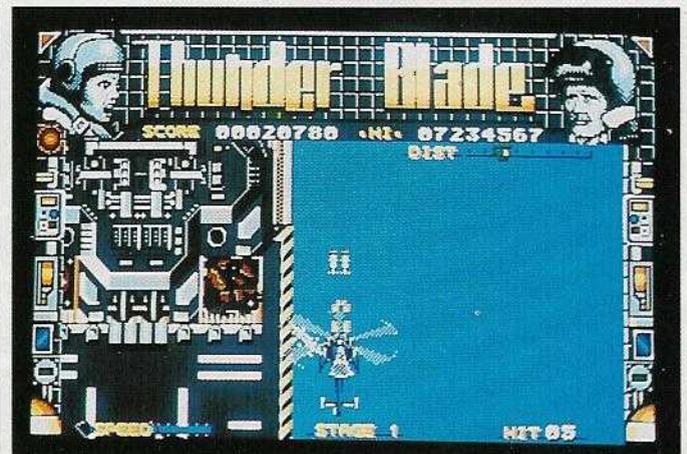


conversion du jeu, conversion signée Us Gold. Quoi! Vous ne connaissez pas Thunderblade? Laissez-moi tout vous expliquer. Dans ce jeu, vous dirigez un hélicoptère dont le but est d'éviter les ennemis en les détruisant soit à l'aide de vos mitraillettes, soit à l'aide de vos missiles. Le jeu comporte quatre niveaux, chacun d'entre eux étant composé de trois phases. La première phase est vue du dessus, et il est possible de voler à différentes hauteurs ce qui donne lieu à un superbe effet 3D. La seconde phase est "à la Outrun", avec les objets qui viennent au devant de vous. Enfin, la dernière phase se déroule vue du dessus, mais



il est impossible de voler à diverses hauteurs. Cette dernière phase vous permet de rencontrer un engin dia-

bolique. Le premier niveau se déroule dans une ville, le second dans un canyon, le troisième dans des marais,





**Incroyable!
Fantastique!
Hallucinant!
Étonnant!**

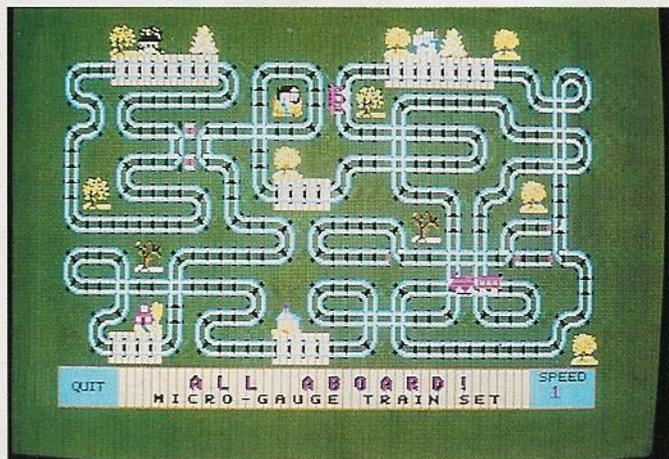
Innomable! Incommensurable! Superbe! Fou! Génial! Parfait! Heu... Je ne trouve plus rien, mais sachez que la liste des qualificatifs pourrait continuer très longtemps. L'adaptation de Thunderblade sur ST est parfaite, largement au-dessus de celle d'Outrun, mais à un point qu'il devient débile de comparer la qualité de ces deux adaptations. TOUT ce qu'il y avait dans l'arcade se retrouve dans le jeu, et même si le son n'est pas le même (espérons une version Amiga avec un son de qualité), et si le siège ne bouge pas quand on manoeuvre, cela reste inexplicable. J'avais pourtant dit aux responsables d'US Gold que ce jeu était inadaptable lorsqu'ils m'avaient appris qu'ils avaient acheté les droits du jeu d'arcade, mais je dois avouer que je ne m'avancerai plus jamais autant, tant je suis surpris de la qualité de cette version ST d'un des plus beaux jeux d'arcade du moment. A ce jour, c'est la meilleure adaptation de jeu d'arcade vue sur ST cette année et même cette ère! Manquer Thunderblade, ce serait certainement manquer le jeu d'arcade de l'année.

et enfin le dernier dans une ville de nuit. Enfin, le dernier tableau vous permet d'affronter une machine infernale où vos réflexes seront mis à l'épreuve.

GRAPHISME: 93%
ANIMATION: 91%
SON: 74%
INTERET: 89%

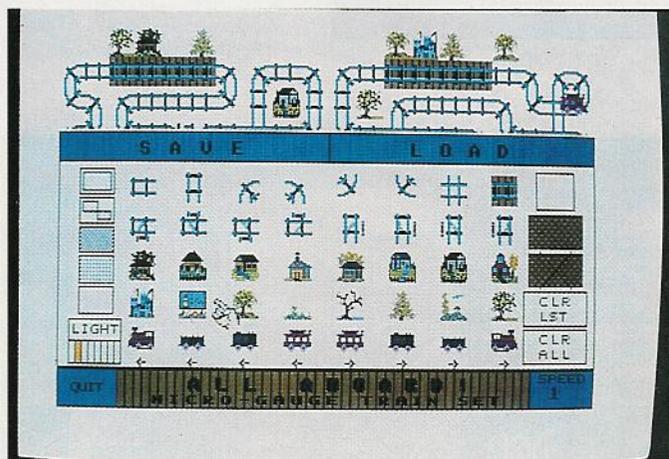
ALL ABOARD

TERRIFIC SOFTWARE env.200F 1 joueur
Système: ST



Voilà! Maintenant, plus de train électrique, vive le train informatique. Vous construisez votre ligne de chemin de fer, vous y déposez des locomotives, puis des wagons. Vous devez aussi, évidemment, planter le décor, mettre des arbres, des maisons, des passages à niveau et plein d'autres choses. Et si cela ne suffit

pas, vous pouvez aussi dessiner vos décors à l'aide d'un programme de dessin tel que Degas ou Neochrome. Ce jeu fait l'objet d'un concours et les meilleurs créateurs de parcours, s'ils envoient leur disquette avec leur trajet et leur décors à Terrific Software pourront gagner un véritable train électrique.



Après le circuit 24, voici le train électrique. Le jeu n'est pas très beau graphiquement et présente peu d'intérêt pour un adulte. Mais une chose est sûre, c'est qu'il plaît aux enfants. Remarquez, c'est le principal car c'est pour les petits. Les parents pourront se réjouir de ne pas trouver de rails ou de wagons trainant dans les pièces. Reste à savoir si ce jeu développera leur sens de la création et qui sait, peut-être allez-vous assister à la naissance d'une vocation chez vos enfants, et peut-être désireront-ils devenir cheminots ou gardes-barrières ou même chefs de gare, qui sait?..



Ce logiciel signé Antic est plus que surprenant! Il s'agit en effet d'une simulation de train électrique, ce qui n'est pas commun. Hélas, si un soft du même genre existant sur Mac est une pure merveille, All Aboard est vraiment lamentable! Les graphismes sont nuls, mais le pire reste l'animation qui est vraiment mauvaise. En plus, le "jeu" est loin d'être passionnant, et l'on regrette vite son train électrique d'antan.

GRAPHISME: 16%
ANIMATION: 19%
SON: 11%
INTERET: 27%

Test

MAXIBOURSE

COBRA SOFT env.200F 1 à 6 joueurs
Système: ST

Il s'agit d'un mélange de simulation et de jeu de société (en fait il s'agit de l'adaptation sur micro du jeu "en carton" du même nom): vous êtes un actionnaire, qui doit tenter de devenir milliardaire. Mais ce n'est pas une mince affaire car vous n'êtes pas le seul à avoir cette ambition: d'autres joueurs (jusqu'à 5), soit humains soit simulés par l'ordinateur (lequel s'occupe également de la banque), gèrent eux aussi leur portefeuille avec autant de persévérance... La sauvegarde -et donc la reprise de parties en cours est possible, et trois niveaux de difficulté vous sont proposés. Consultez les statistiques sous forme d'histogrammes, utilisez la simulation de minitel de Maxibourse, vendez et achetez des titres, n'oubliez pas de vérifier votre compte en banque, fiez-vous ou non aux rumeurs, prenez des risques (calculés!): grâce à la simulation boursière, la simulation de fortune n'est pas loin!

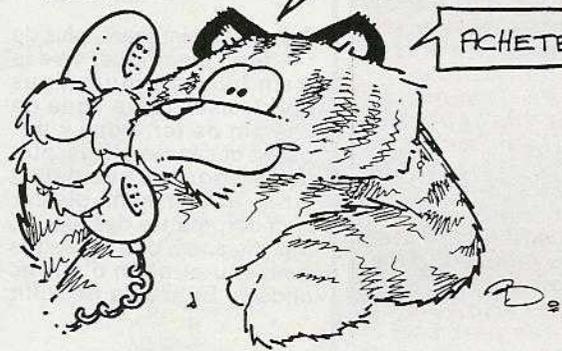


Encore une fois, Cobra Soft nous offre un jeu superbe.

Maxibourse vous fera vivre la vie d'un courtier en bourse. Un graphisme de toute beauté mêlant des images digitalisées et du dessin. Un jeu stratégique qui n'oblige pas le joueur à tortiller un joystick dans tous les sens comme un débile. Evidemment, il faut, pour que le jeu vous plaise, vous intéresser un minimum à la bourse, et c'est loin d'être mon cas. A noter que Cobra Soft organise un concours de Maxibourse dont la finale se déroulera en Chine dans un stade au milieu de... Chinois oui, entre les six meilleurs vendeurs de Maxibourse, et cela sous les yeux ébahis de dizaines de journalistes français gracieusement invités par Cobrasoft (je suis partant si l'on m'invite).



LES ACTIENS DE GÉNÉRATION 4 SONT SUR LE POINT DE MONTER ?.



ACHETEZ!

A.E.G.		100 1	700
BARCLAY'S BANK		200 10	200
B.A.S.F.		300 10	300
BOUYGUES		300 10	300
B.P.		100 10	700
BRITISH LEYLAND		200 10	200
B.S.N.		200 10	200
CANON		300 10	300

Robert
FRANCHI



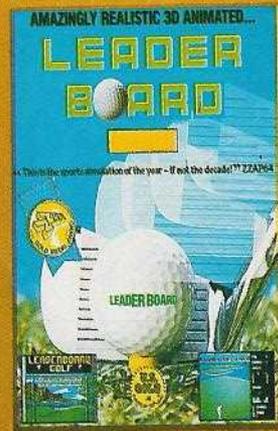
CONSTITUTION
PORTEFEUILLE

1: A.E.G.

SCENARIO: 91%
COMMANDE: 89%
GRAPHISME: 82%
INTERET: 95%

DES NOMS D'OR - DES JEUX D'OR - LES TUBES D'OR D'AMIGA

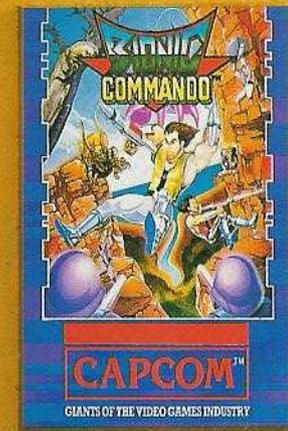
REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS
EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
L'ANNEE: COMMANDEZ
DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 96 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS



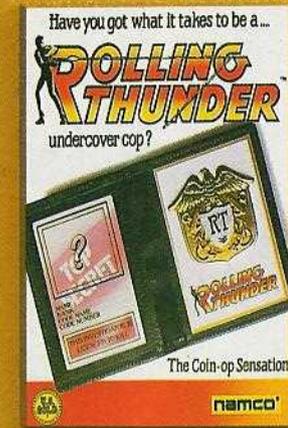
LEADERBOARD™
Graphismes 9
Jouabilité 9
Your Commodore



JINKS™
Graphismes ... 10
Son 10
Jouabilité 10
C. & V.G.



**BIONIC
COMMANDO™**
Son 9
Jouabilité 8



**ROLLING
THUNDER™**
Graphismes .. 89%
Son 80%
Jouabilité .. 95%

DU DIVERTISSEMENT EN ABONDANCE DANS UNE COLLECTION SCINTILLANTE

INTERNATIONAL KARATE +

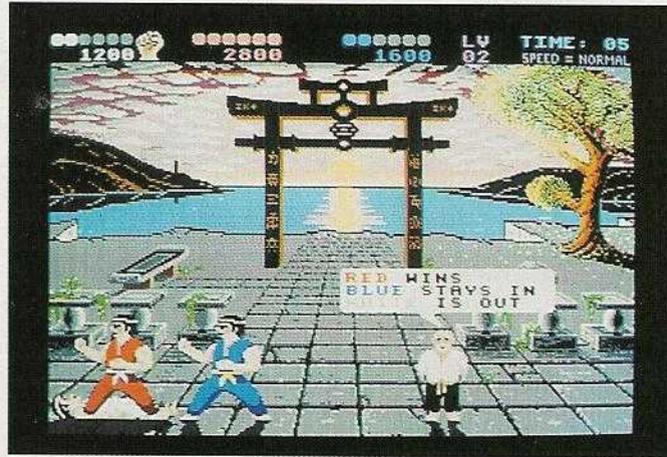
SYSTEM 3 env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST



I K+, tel est son nom. La suite de l'un des plus célèbres jeux de karaté sur ST est arrivée. Dans ce jeu, vous devez affronter simultanément deux adversaires. Votre but est bien évidemment de gagner, ou alors de finir au moins deuxième, ce qui vous permet de continuer à combattre. Au fur et à mesure que vous vous qualifiez pour les combats suivants, votre ceinture change de couleur. De nombreux coups sont nouveaux, tel que coups de pieds aux deux adversaires en même temps (quand vous êtes entre les deux) et surtout le fameux cri qui fait tomber les pantalons de tous ceux qui sont debout. Enormément d'options dans ce jeu qui vont de la sélection de la vitesse des karatékas au choix de la couleur de la veste de l'arbitre.



Si vous aviez été impressionné par International Karate, sachez que cette version + est encore plus fantastique! Les graphismes sont toujours aussi beaux, même si l'on peut regretter que tout se déroule sur une seule et



même scène. Mais cette diminution du nombre de lieux s'est accompagnée d'une amélioration considérable de l'animation des personnages (la pirouette arrière est incroyablement fluide!), et du rajout d'un nombre important d'animations dans le fond de l'écran: des feuilles tombent des arbres, un poisson saute dans l'eau, un ver de terre traverse le terrain. Ajoutons que, cette fois-ci, vous combattez deux adversaires en même temps, qu'il est possible de jouer à deux en même temps contre l'ordinateur, que les sons sont superbes et le tour est joué... Vous n'avez plus qu'à aller acheter IK+.

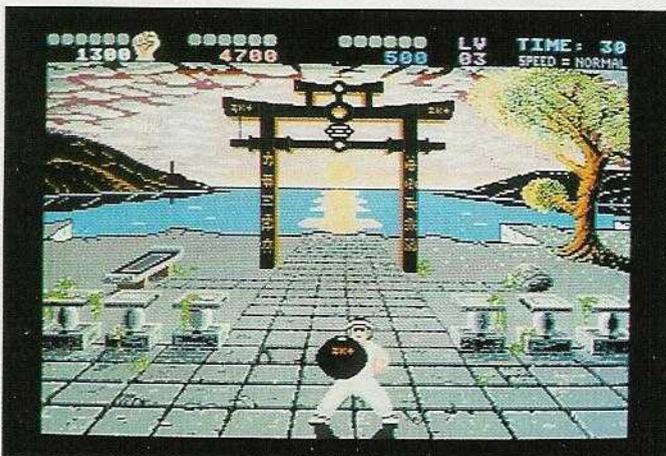


Non, je n'ai pas peur de le crier: IK+ est le meilleur karaté que nous ayons sur Atari! Une animation sans reproche, de superbes bruitages et énormément d'humour. Le soin apporté par les programmeurs au déplacement des personnages fait qu'il n'y avait plus de place pour les décors, alors il vous faudra vous contenter d'un seul fond, mais quel fond!.. Tout y est: les feuilles mortes qui tombent de l'arbre, une araignée qui descend le long d'un fil, de petites bêtes qui passent et plein d'autres choses. Etrangement, il se dégage une impression de souplesse dans les mouvements des personnages. Alors qu'attendez vous pour courir l'acheter ?

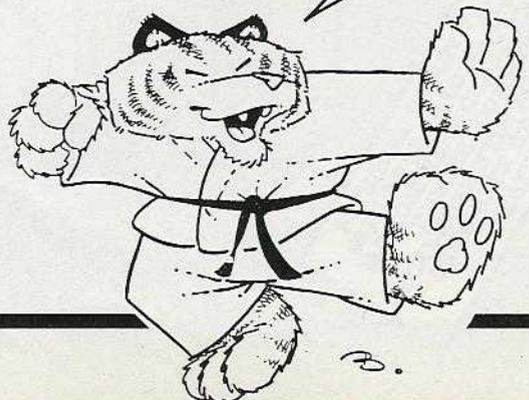


Avec tous les softs de karaté disponibles sur le ST, un nouveau logiciel du genre doit être superbement réalisé sous peine de laisser très vite. Dans le cas présent, aucun problème même si, par rapport à la première version, il perd un peu en couleurs et graphismes. Par contre, avec toutes les nouvelles options présentes (on peut jouer à trois par exemple) le jeu est très prenant. De plus, une attention toute particulière a été portée sur les digitalisations sonores et sur l'animation. La dernière étant sans conteste le point fort de ce programme tant en finesse qu'en nombre (surveillez l'arrière plan et vous verrez). Un must!

- GRAPHISME: 89%
- ANIMATION: 93%
- SON: 91%
- INTERET: 90%



ばんざい!!



MINI GOLF

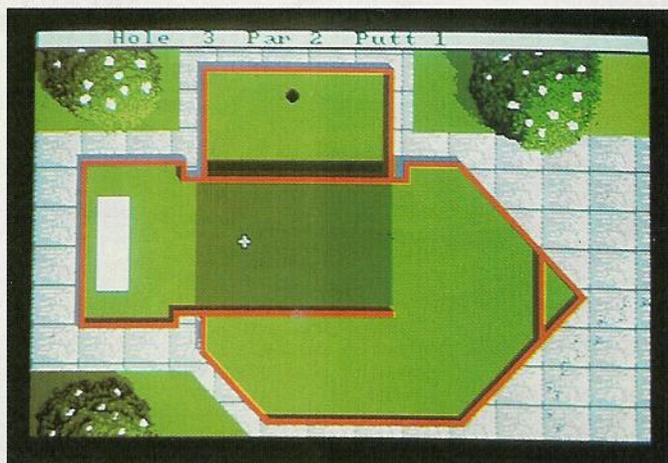
MAGIC BYTES env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Vous n'aimez pas les verts paysages des traditionnels parcours de golf ni les longs swings, alors essayez donc de jouer au mini-golf! Tout comme son grand frère, il n'est pas si facile de faire entrer la balle dans le trou prévu à cet effet. Une grande concentration est nécessaire. De plus, il faut, dans ce jeu plus que partout ailleurs, étudier les rebonds et doser la force du coup avec précision. Ce logiciel offre la possibilité de jouer à quatre sur des parcours variés et autorise une certaine maladresse des participants. C'est à dire qu'il vous est possible de faire plus que le par mais dans une certaine limite néanmoins. Si vous dépassez un nombre limité de coups (qui varie suivant le par) sur un trou, vous passerez obligatoirement au suivant. Après chaque trou effectué vous pouvez, si vous le désirez, connaître votre score et le gagnant est celui qui au terme des dix-huit trous a réalisé le score le plus faible.



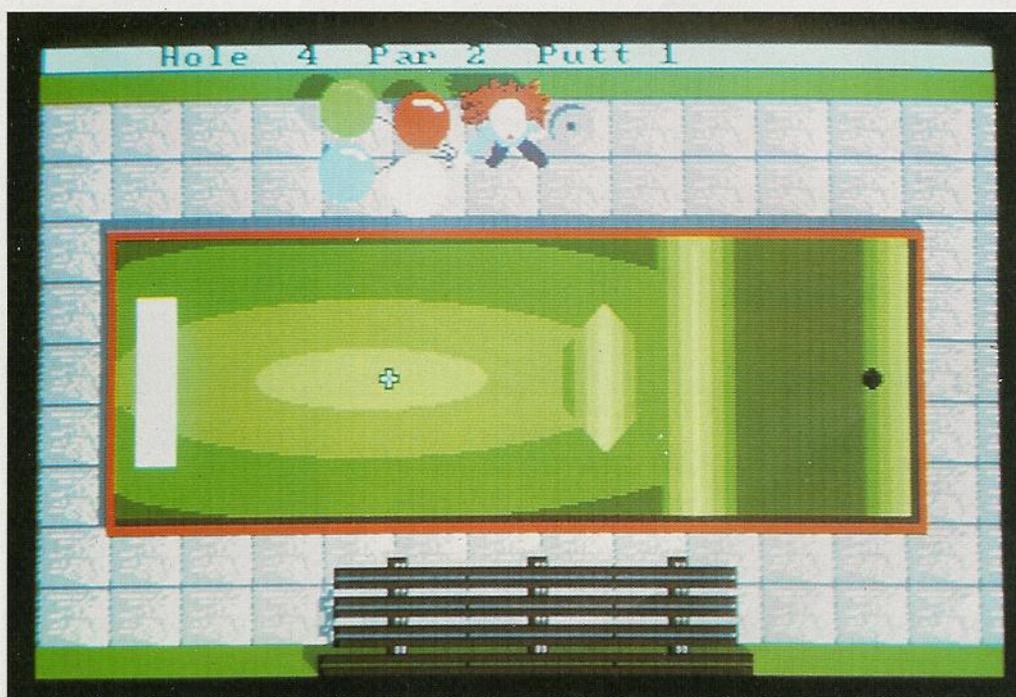
Au premier abord Mini Golf surprend. En effet contrairement à l'habitude, vous ne maniez pas un joueur mais juste la balle que vous dirigez à la manière d'une boule de billard sur un parcours vu d'avion.

La surprise passée, le jeu devient vite très passionnant en vertu de la diversité des parcours et du relief. Ce logiciel bénéficie d'un bon graphisme quoique assez simple (il s'agit surtout de formes géométriques), d'une animation suffisante et de sons corrects. Je vous conseille d'essayer une partie à deux, c'est encore mieux. A noter que l'utilisation d'une équerre est conseillée pour prévoir les différents rebonds de la balle.



Pas mal du tout ce logiciel! Après des simulations de golf, voici une idée sympathique avec ce minigolf, qui vous permettra de vous amuser (surtout à plusieurs, c'est très prenant) et surtout de progresser (même quand on part de zéro comme notre rédacteur). Les graphismes

sont excellents, l'animation de la balle très bonne, et les sons très limités (ce qui est normal vous l'avouerez). La difficulté n'est pas trop grande, bien que certains obstacles s'avèrent délicats à passer. Vous pourrez, en outre, fabriquer vos propres parcours, plus sadiques les uns que les autres.



GRAPHISME: 60%
ANIMATION: 83%
SON: 55%
INTERET: 89%



**MICROMANIA
FÊTE NOËL
EN DÉCEMBRE
DES CADEAUX
DÉMENTES DANS
LES PAQUETS**

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

PC COMPATIBLES

EPYX ON PC 2	195F
+WORLD GAMES+ROLLING THUNDER	
+JINKS+LEADERBOARD	
COMPILATION UBI	275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
ACTION SERVICE	195F
AIRBORNE RANGER	235F
ALBEDO	215F
APOLLO 18	225F
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
BAD CAT	235F
BARBARIAN	185F
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CIRCUS GAMES	235F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
CRUCIAL TEST	220F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
DARK SIDE	185F
DEFENDER OF THE CROW	245F
DESERT RATS	215F
DOUBLE DRAGON	195F
ECHELON	185F
EMMANUELLE	220F
EMPIRE	195F
FEDERATION OF FREE T.	285F
FIRE POWER	235F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	245F
FER ET FLAMME	225F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FIRE AND FORGET	249F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	195F
GARY LINEKER HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HIGH EPIDEMY	239F
HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDY 500	149F
INTERNATIO. KARATE +	245F

PC	
MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX	
+CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

PC COMPATIBLES

IRON LORD	255F
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
JET	375F
JUNGLE BOOK	235F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMB.	215F
L.A. CRACKDOWN	185F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LIVE AND LET DIE	225F
MAD SHOW	245F
MANHATTAN DEALER	225F
MAXI BOURSE	225F
MEURTRE EN SERIE	275F
MEURTRE A VENISE	245F
NEBULUS	195F
NIGHT RAIDER	185F
NORTH AND SOUTH	245F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OPERATION WOLF	195F
PETER PAN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	225F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PUFFY'S SAGA	215F
QUESTRON 2	265F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
RED STORM RISING	235F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	235F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SCRABBLE	225F
SERVE AND VOLLEY	235F
SKATE BALL	215F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SPEED BALL	295F
STAR TREK	245F
STARGOOSE	245F
STARRAY	245F
STARWARS	195F
STREET SPORT SOCCER	185F
TECHNOCOP	195F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MISS.	225F
THE TEMPLE OF FLYING.	275F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TT RACER	235F
TRUCK	235F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
U. M. SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VULCAN	195F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WEC LE MANS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZANY GOLD	235F
ZYNAPS	185F

TRIAD	AMIGA	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER		
+DEFENDER OF THE CROWN		
MEGA PACK		245F
+WINTER OLYMPIAD 88+PLUTOS		
+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT		
+FROST BYTE		
AMIGA GOLD HITS		249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD		
FORCES MAGIQUES		249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART		
+ VAMPIRE EMPIRE		
1943		225F
4X4 OFF ROAD RACING		225F
944 TURBO CUP		245F
ACTION SERVICE		285F
ALIEN SYNDROME		185F
ADV. DUNG. DRAG.		225F
AFTERBURNER		249F
AIRBALL		195F
AQUAVENTURA		235F
ASTAROTH		195F
BAAL		185F
BARD'S TALE 2		249F
BARD'S TALE 3		249F
BATMAN		245F
BATLLE CHESS		245F
BIRDIE		245F
BLAZING BARRELS		195F
BUGGY BOY		249F
CALIFORNIA GAMES		225F
CAPONE		295F
CARRIER COMMAND		245F
CIRCUS GAMES		235F
COMBAT SCHOOL		195F
CRAZY CARS 2		249F
CYBERNOID		225F
CYBERNOID 2		235F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.		225F
DOUBLE DRAGON		195F
DRAGON NINJA		249F
DRILLER		225F
DUNGEON MASTER		225F
ELITE		245F
EMMANUELLE		220F
EXPLORA		375F
FEDERATION OF FREE.		275F
FERRARI FOMULA ON.		269F
FINAL COMMAND		195F
GALACTIC CONQUER.		249F
G.I.G.N. OP JUPITE		225F
GHOST AND GOBBLINS		245F
GREEN BERET		225F
GRYSOR		225F
GUERRILLA WARS		225F
IMPOSSIBLE MIS. 2		225F
INTERCEPTOR		249F
IRON LORD		295F
IRON TRACKERS		220F
JEANNE D'ARC		285F
JUNGLE BOOK		235F
KARATE KID 2		245F
L'ARCHE CAP. BLOOD		345F
LIVE AND LET DIE		225F
MAD SHOW		220F
MAUPITI ISLAND		235F
MEURTRE A VENISE		285F
MINIGOLF		199F
MOTOR MASSACRE		185F
NEATHERWORLD		225F
NEBULUS		195F
NORTH AND SOUTH		285F
OPERATION WOLF		245F
OUT RUN		225F
PAC LAND		185F
PLATOON		225F

POWERDROME	AMIGA	245F
POWER PLAY		185F
PUFFY'S SAGA		195F
PURPLE SATURN DAY		235 F
QUESTRON 2		245F
RAMBO 3		225F
REALM OF THE TROLLS		245F
RETURN OF THE JEDI		195F
ROAD BLASTERS		225F
ROBOCOP		249F
ROCKET RANGER		309F
ROGER RABBIT		235F
R TYPE		235F
SCRABBLE		245F
SENTINEL		225F
SHOOT 'EM UP CONT.		225F
SIDE ARMS		225F
SIDEWINDER		145F
SKATE BALL		195F
SKRULL		225F
SKYCHASE		185F
SPACE HARRIER		225F
SPACE HARRIER 2		235F
SPEED BALL		235F
STARBALL		249F
STARGLIDER 2		225F
STARRAY		245F
STREET FIGHTER		195F
STRETSPTS BASK.		195F
SUPERMAN		245F
TECHNOCOP		195F
THE DEEP		199F
THE ELIMINATOR		225F
THE GAMES WINTER		195F
THE KRISTAL		245F
THE LAST NINJA 2		195F
THUNDERBLADE		249F
TINTIN SUR LA LUNE		285F
TIGER ROAD		245F
TRIVIAL PURSUIT		
NOUVELLE GENERATION		195F
ULTIMA V		235F
ULTIMATE GOLF		195F
VERMINATOR		225F
VICTORY ROAD		225F
VIRUS		195F
WANDERER		225F
WEC LE MANS		249F
WEIRD DREAMS		235F
WHIRLIGIG		185F
XENON		185F
ZYNAPS		225F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ACTION FIGHTER	255F
ALEX KID/MIRACLE WOR.	255F
ALIEN SYNDROME	255F
ASTRO WARRIOR	255F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE	255F
CHOPFLIFTER	255F
COMBAT RESCUE	255F
DOUBLE DRAGON	295F
ENDURO RACER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTAZY ZONE	255F
FANTASY ZONE 2	299F
GOLDEVIOUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
GREAT GOLF	255F
MY HERO	199F
MIRACLE WARRIOR	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	255F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
QUARTET	255F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
WORLD SOCCER	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

**DEMENT !!!
95 F SEULEMENT
OU GRATUIT !!!** (pour toute commande d'au moins 400 F).
Porte clef exécuteur
MICROMANIA
reproduit fidèlement,
la mitraillette,
le pistolet lazer,
le lancement de grenade et
d'autres effets spéciaux... !!!



ATARI ST

TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88+MOUSE	
TRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT+FROSBYTE	
ACTION ST	195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAZER	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+VAMPIRE'S EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER	
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+RAMPAGE	
COMPUTER HITS	275F
DEEPSPACE+BRATACCAS+	
HACKER2	
+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WRESTLING	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
AFTER BURNER	249F
AIRBALL	195F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BATMAN	195F
BLAZING BARRELS	195F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COLOSSUS CHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	249F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	199F
DRILLER	185F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
FEDERATION OF FREE T.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FERNANDEZ MUST DIE	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FISH	245F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	265F
GALACTIC CONQUEROR	249F

NOUVEAUTES

GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERRILLA WARS	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HIGH EPIDEMY	245F
HOT BALL	225F
HYPERDROME	185F
IRON LORD	215F
IRON TRACKERS	220F
INTERNAT. KARATE +	185F
JUNGLE BOOK	235F
JUPITER PROBE	149F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEM.	225F
LA QUETE DE L'OISEAU..	245F
LIVE AND LET DIE	195F
MAD MIX	145F
MAD SHOW	220F
MARS COPS	225F
MAXI BOURSE	210F
MAY DAY SQUAD	195F
MEURTRE A VENISE	245F
MINIGOLF	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN US SPECIAL ED.	199F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
PAPER BOY	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PUFFY'S SAGA	215F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROADBLASTERS	185F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
R TYPE	235F
SKATE BALL	215F
SHOOT 'EM UP CONST KIT	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER 2	185F
STARSHIP	145F
SPEEDBALL	245F
SQWICK	195F
STAC	385F
STARBALL	195F
STARGOOSE	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
TECHNOCOP	199F
THE DEEP	199F
THE GAMES WINTER EDIT.	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MISS.	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLYING	275F
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERBLADE	199F

NON STOP
EN DÉCEMBRE
MICROMANIA SERA
OUVERT
7 JOURS SUR 7
DE 8 H A 20 H



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI
3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES

TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIMES OF LORE	225F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VEÑOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F
ZOOM	195F

1943	185F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	225F
ALIEN SYNDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BIRDIE	185F
BARD'S TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ELITE	225F
FER ET FLAMME	285F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F

MATA HARI	195F
MENACE	225F
MICKEY MOUSE	185F
MONTE CRISTO	220F
MOTOR BIKE MADNESS	149F
NEBULUS	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
OUT RUN	195F
PETER PAN	195F
PLATOON	185F
POWERDROME	225F
QUESTRON 2	225F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SKY CHASE	225F
SORCERY PLUS	195F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
STARTRAP	195F
SUMMER OLYMPIAD	195F
SUPER HANG ON	145F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
STREETS/FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
THE ELIMINATOR	185F
TRUCK	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
WHIRLIGIG	185F
ZOMBI	195F
ZYNAPS	185F

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol" 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain 75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
DOUBLE PROLONGATEUR	
MANETTE ET SOURIS ST	75F
MANETTE SPEED KING	109F
MANETTE USGOLD	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue **CB** _____

Date d'expiration ___/___ Signature _____

OPERATION WOLF

OCEAN env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

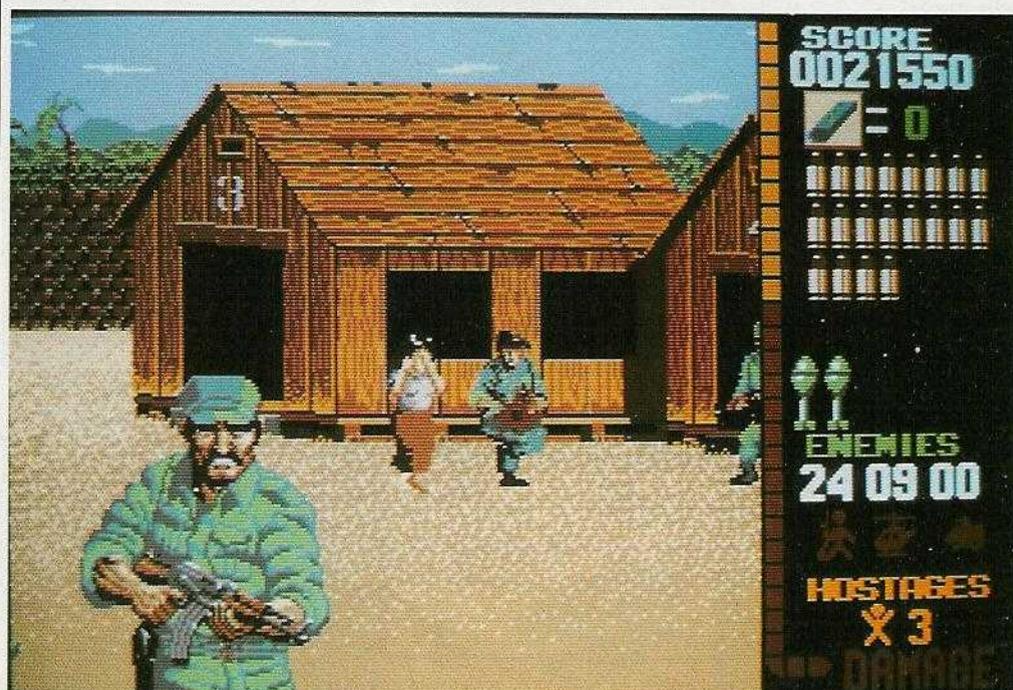
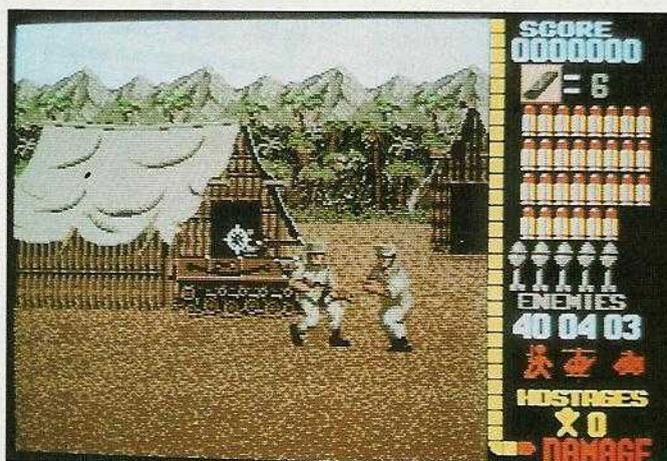


S.L

La qualité des adaptations de jeux d'arcade devient vraiment exceptionnelle.

Après Thunder Blade, voici Operation Wolf. On peut une nouvelle fois parler de totale réussite: sur trois disquettes, toutes les animations de l'arcade, toutes les phases, toutes les présentations sont présente dans les versions micro. C'est incroyable, surtout quand on voit le scrolling, qui sur ST, est superbe, et encore mieux sur Amiga. Graphismes fantastiques, animation parfaite, Operation Wolf relève encore une fois la barre des adaptations, encore plus haut. Pour le premier produit réalisé par Océan France, on peut dire qu'ils entrent par la grande porte: c'est facile, on ne voit quasiment pas de différence avec la version arcade, si ce n'est qu'on a une souris entre les mains et plus un fusil-mitrailleur... Vivement les prochaines adaptations d'Océan France!

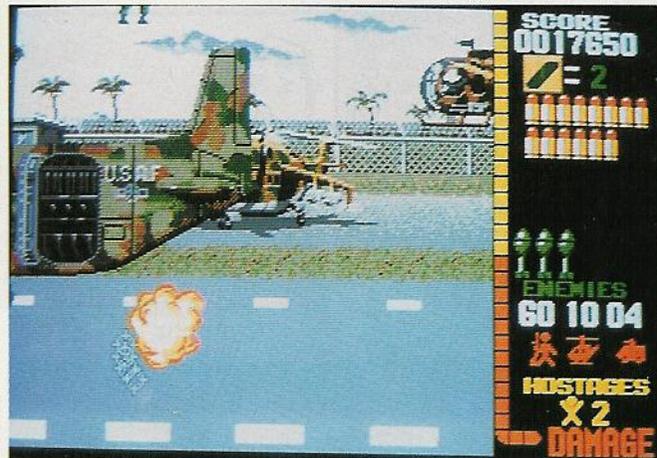
Première réalisation d'Océan France, ce jeu est l'adaptation micro du jeu d'arcade du même nom. Dans Operation Wolf, vous êtes chargé de libérer des otages dans divers lieux, tout en anéantissant le maximum d'ennemis. Chaque zone vous est présentée comme si vous y étiez, c'est à dire qu'on ne se voit pas à l'écran. La zone défile de gauche à droite selon un scrolling horizontal, dévoilant au fur et à mesure les installations ennemis. D'un peu partout surgissent des soldats, tanks, jeeps, hélicoptères et autres ennemis qui traversent l'écran en vous tirant dessus. La seule chose à faire est de viser ceux-ci à l'aide de la souris et de leur tirer dessus, ce qui n'est pas toujours si simple, certains personnages vous lançant en plus des couteaux ou des grenades. Vous pouvez aussi lancer des missiles, plus pratiques pour détruire les véhicules! Vos munitions, missiles et points de vie sont bien sûr limités, mais vous pouvez en récupérer de temps en temps sur l'écran. Il faut également faire attention à ne pas tirer sur les civils et les otages qui traversent également l'écran. Les zones à traverser sont diverses et variées: un centre de communication, la jungle, un village, le dépôt de munition, le camp de concentration et l'aéroport. Dans la dernière zone, il faut aider les otages à grimper dans l'avion...après quoi vous devrez affronter les derniers ennemis, dans les airs! A noter que de temps en temps, une phase de bonus vous permet d'affronter des hélicoptères qui arrivent du fond de l'écran...





Cette fin d'année s'annonce excellente pour ce qui est des

jeux d'arcade. Thunder Blade est fantastique, Operation Wolf est encore plus génial, et je peux vous dire, pour avoir vu Double Dragon être présenté à notre rédac-chef que ce dernier s'annonce également superbe. Enfin, pour le moment, parlons d'Operation Wolf. Le jeu est incroyable tant l'adaptation ressemble à l'arcade! Comment ont-ils pu faire pour animer d'aussi gros sprites à l'écran, de manière aussi fluide? Je ne sais pas, mais le principal, c'est qu'ils l'aient fait. Félicitations à l'équipe d'Océan France, en espérant que Dragon Ninja sera aussi bon qu'Operation Wolf. Si vous ne l'achetez pas, c'est que vous n'avez rien compris au sens de la vie!



GRAPHISME: 96%
ANIMATION: 98%
SON: 87%
INTERET: 93%



Oh, que j'aime la poésie et la douceur de ce jeu! Franchement,

c'est peut-être le jeu le plus violent que l'on est vu sur micro, mais c'est certainement l'un des meilleurs. Les graphismes sont à se jeter la tête contre les murs, les sons sont assez bons, la musique n'est pas mal du tout sur ST et franchement bonne sur Amiga, l'animation est parfaite... Bref, Operation Wolf donne une idée de ce qu'il est possible de faire sur 16-bit en matière d'adaptation de jeu, si bien que maintenant, on va trouver tout un peu nul si les jeux n'atteignent pas le degré de perfection d'Opération Wolf! Enfin, voici un jeu fantastique, que VOUS ne devez pas manquer, vous, les fans de jeux de tir!

**DES ABONNEMENTS D'UN AN A
GENERATION 4 A GAGNER
SUR LE 3615 SM1*ST.**

**UNE IMPRIMANTE STAR LC10
OFFERTE PAR JBG ELECTRONICS,
ENCORE SUR LE 3615 SM1*ST.**

**ET PLEIN DE SOFTS A GAGNER SUR LES
FORUMS EN DIRECT, DES ATATRUCS,
DES CONTACTS, DES DEMOS EN
TELECHARGEMENT...
TOUJOURS SUR LE 3615 SM1*ST.**

THUNDER BLADE

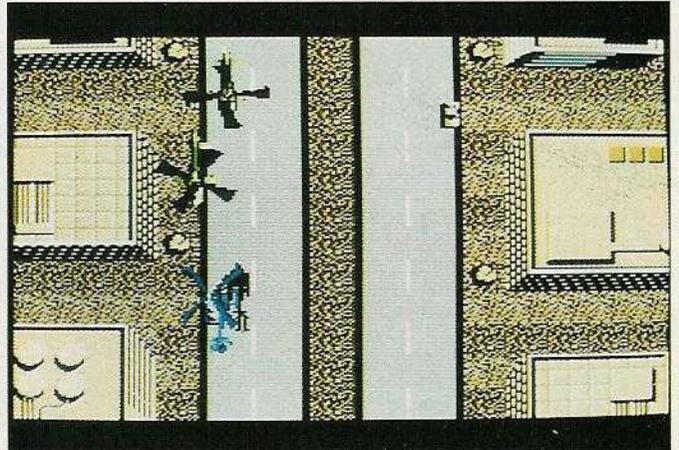
SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega

Les forces rebelles ont envahi le pays. Les ennemis remportent victoire sur victoire grâce à leur supériorité numérique, et ils ont installé de gigantesques bases mobiles. Vous êtes le meilleur pilote d'hélicoptère, et votre mission est de libérer le pays à l'aide d'un super engin d'attaque: le Thunder Blade. Le combat se déroule en 4 manches: la ville, la montagne et le désert, le delta du fleuve, et la raffinerie. Vous pouvez tirer en l'air avec un canon mitrailleur, et envoyer au sol des missiles. A la fin de chaque round, vous aurez à affronter une super-forteresse.



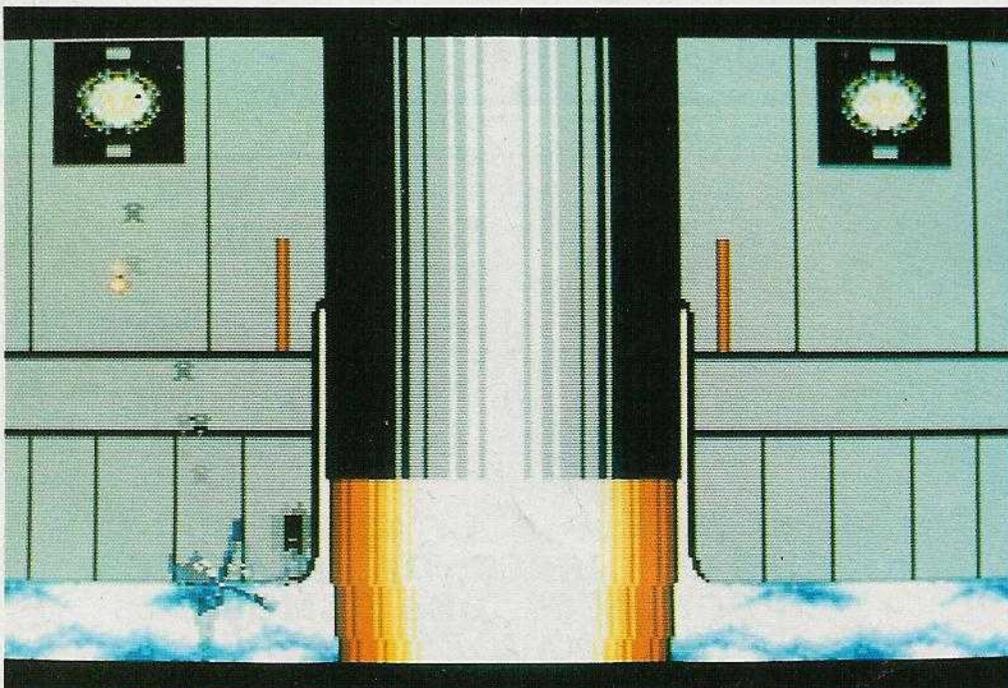
Thunder Blade fait partie de la série Arcade de Sega. Il est bien

réalisé, quoique la digitalisation du titre (qui ne vaut pas un beau dessin) doit piquer pas mal d'octets sur les 2 mégas que contient la cartouche. Le jeu en lui-même, s'il est varié dans les décors, ne contient que du tir, pas de bonus, ni de stratégie, il faut tirer sans arrêt. A ce rythme là, on a vite la main en compote. D'autre part, l'option continue, accessible par 2 manipulations, est un peu aléatoire. Thunder Blade plaira essentiellement aux fous du jeu d'arcade.



Thunder Blade est un beau jeu de tir, dont certaines séquences en 3D ne sont pas sans me rappeler Space Harrier. Bien sûr, là il n'y

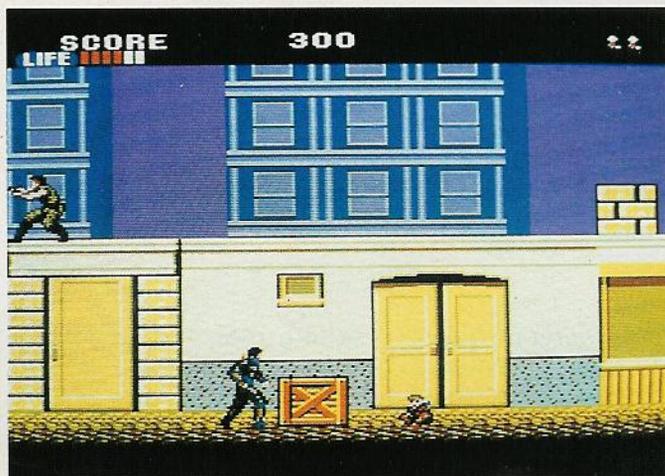
a pas de dragons, mais les attaques ennemies et les explosions sont assez semblables. J'ai regretté qu'il n'y ait pas des petits bonus pour agrémenter le jeu. Même si Thunder Blade est superbe, je lui préfère nettement Aleste.



GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 80%
SON: 75%
INTERET: 62%

SHINOBI

SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega



GRAPHISME: 82% SON: 74%
ANIMATION: 90% INTERET: 88%

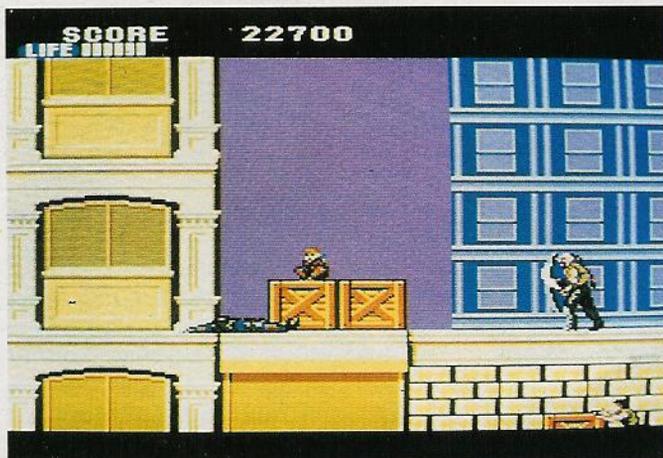
Shinobi signifie protection; c'est une des qualités que l'entraînement intensif aux arts martiaux a développé chez vous. Vous êtes Joe Musashi, le maître ninja. Le gouvernement vous envoie dans le monde entier pour délivrer des enfants kidnappés et gardés en otages par un réseau de terroristes. Cinq missions vous attendent, entrecoupées de tableaux bonus. Quand vous gagnez un manche bonus, vous pouvez accéder à la magie ninja, pour vous aider dans les moments difficiles. A chaque fois que vous libérez un otage, votre puissance, ou celle de vos armes augmentent. Vous avez plusieurs types d'armes pour vous défendre, en dehors de vos pieds et vos mains: des shurikens, une épée, un nunchaku, une chaîne, un couteau, des bombes, et un pistolet. A la fin de chaque mission, vous ferez face à un des leaders ennemis; chacun d'eux a un point faible, à vous de le découvrir.



Encore une adaptation de jeu d'arcade, et c'est très bien, surtout quant il s'agit d'un bon jeu comme celui-là! Cette version est géniale, le ninja se manie très bien; il fait des sauts en crabe remarquables, et les tableaux sont séparés par des écrans-bonus du style "disks of Tron", totalement différents du reste du jeu. C'est du grand Sega!



OOOOAAAAH! Je viens d'apprendre le cri qui tue! J'en ai eu besoin, surtout à la fin du premier niveau, où un gros malabar n'arrêtait pas de me cracher des flammes; "découvrez son point faible", qu'ils disaient dans la doc... Tu parles! Le temps que je vérifie dans mes bonus s'il n'y avait pas un extincteur, j'étais rôtie comme un poulet!



36~15
J2001
L'AVENTURE
AU BOUT DES DOIGTS
Jeux de roles . micro.
actualités.
messagerie.

des sipub | 68 | 28 09 67

SUR LE SERVEUR SM1*ST

*Sur le serveur 3615 SM1*ST, le serveur du cousin ST Magazine, il y a tout ce que peut souhaiter un STiste.*

LES BALS

Tout serveur qui se respecte met à la disposition de ses utilisateurs une messagerie qui permet d'envoyer ou recevoir du courrier. Vous pouvez créer votre propre Bal (Boîte Aux Lettres), votre répondeur, envoyer des dessins Vidéotex, et télécharger des fichiers, nous y reviendrons.

Notez que Génération 4 y a ouvert une bal (GENERATION 4, ou GEN4) où vous pouvez écrire à la rédaction pour lui transmettre vos critiques ou vos suggestions.

LES FORUMS

C'est un lieu de conversation en direct. Vous tapez un message, et il est instantanément lu par vos correspondants, où qu'ils soient en France. 5 utilisateurs peuvent discuter dans un des trois Forums. Signalons l'existence d'un petit langage graphique qui permet d'écrire en couleur, en gros caractères, etc...

LES RUBRIQUES

Dans ces rubriques, vous pourrez consulter les infos de ST Magazine, les solutions de l'Aventurier Fou, passer une Petite Annonce, lire les Atatrucs (ce sont des astuces, des vies infinies, des programmes pour faire des copies de sauvegarde) ou bien y discuter de synthétiseurs, hardware, software, ou encore de jeux de rôle.

SALONS

Il s'agit d'autres rubriques qui sont créées selon les souhaits des utilisateurs. Vous y trouverez des Salons touchant aux jeux d'arcade, à la PAO, à la musique en général. Ajoutez à cela des Salons spéciaux pour Dungeon Master et Explora, sans parler des communiqués des clubs et des RTC, vous aurez de quoi être au courant sur le monde du ST

LES JEUX

Nous ne vous proposerons pas des Jackpots ou autres jeux débiles. N'oublions pas que nous sommes en 3615, on ne va pas vous arnaquer en vous proposant de jouer au Pendu, chose que vous pouvez programmer vous-même sur votre ordinateur. Nous vous présentons donc chaque mois un concours sponsorisé par un revendeur ou par un éditeur. Dernièrement, nous avons ainsi fait gagner un moniteur couleur (offert par Electron) et un monochrome... D'autre part, nous organisons

des QCM (Questionnaires à Choix Multiples) et des jeux d'aventure, lesquels sont récompensés. Par exemple, six d'entre vous ont gagné récemment un abonnement d'un an au plus beau des magazines, Génération 4.

TELECHARGEMENT

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Il existe maintenant deux téléchargements distincts: celui qui vous permet de charger les softs proposés par le serveur, et celui qui vous permet de télécharger des fichiers dans des bals.

Le téléchargement public:

Les softs sont répartis dans diverses rubriques telles que les jeux, les graphismes, les démos, les images, les langages, les utilitaires, les softs de bureautique, de programmation, etc... En tout, près de 250 softs Freeware, une trentaine de softs Pressimage, une centaine de sons pour synthés, et des démos de softs du commerce, dont voici la liste:

Stac_demo	Gunship	Leatherneck
Tanglewood	Slaygon	Payroll
Goldrunner	Manoir de Frozzarda	
200 Fonctions_C		

Et bientôt, en exclusivité mondiale, Dragon Ninja.

Le téléchargement privé:

Vous pourrez avec le soft QUICKTEL.PRG transférer des programmes à vos correspondants, et ceci, dans leur bal, à l'insu de tous. Vous pourrez envoyer des images, des pages minitel, des musiques, des programmes, etc... Laissez un message à votre contact afin qu'il sache qu'il doit aller lire sa bal binaire. Un guide est disponible sur le serveur.

LES COMMANDES

AMIGA - ATA - AVE - BAL - BOUTIK - CLUBS
DM - DOC - FOR - GUI - HRD - IND - JEU - MAC
MES - NEW - NOM - PA - PRO - RUB - SALp
SFT - SOM - TEL - ZIK

FIN

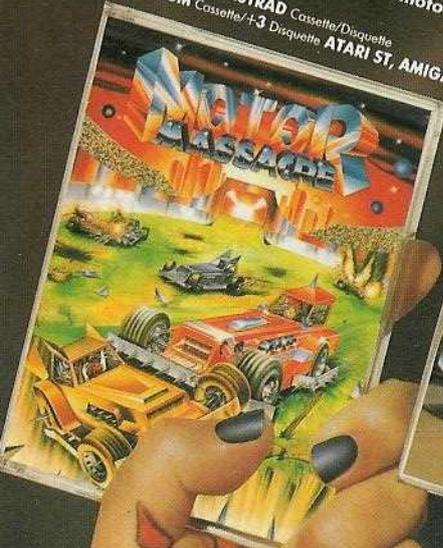
Voilà. Nous avons fait à peu près le tour du 3615 SM1*ST. Le serveur 3615 GEN4 verra sans doute le jour au début de l'année prochaine, nous vous prévenirons... Pour finir, nous vous conseillons de vous connecter au 78 69 03 02 (Lyon), c'est le numéro de BEST, un micro-serveur tournant sur Atari ST. A bientôt!

CINQ POIGNEES D'ACTION ACHARNEE

MOTOR MASSACRE

Frayez-vous un chemin jusqu'au Dome du Démon prenez part au carnaval de destruction motorisée le plus terrifiant que l'on puisse imaginer. Envoyez vos adversaires dans les gouffres des ténébreux avant d'émerger des Gladiateur Suprême... suprême comme prochaine séance de massacre motorisé, bien sûr!

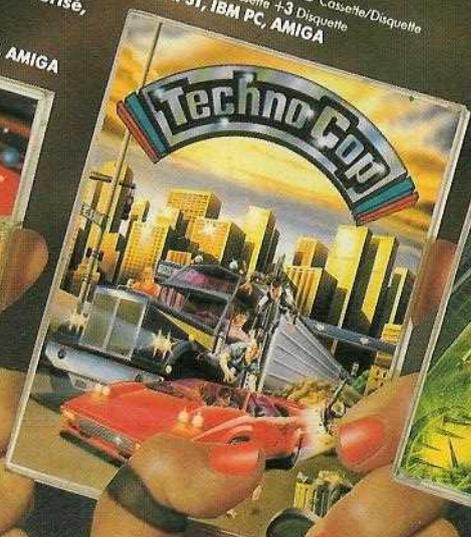
CBM 64/128, AMSTRAD Cassettes/Disquette
SPECTRUM Cassettes/+3 Disquette
ATARI ST, AMIGA



TECHNO COP

Un pas dans l'avenir. L'arnarchie règne. La terreur gouverne. Cependant, ce sont vos rues, c'est votre territoire. Le fait d'être filé est toujours dangereux. Être un policier de l'avenir, c'est un pas dans le noir!

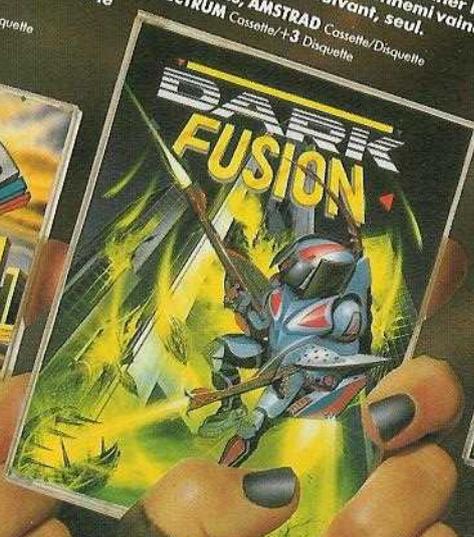
CBM 64/128, AMSTRAD Cassettes/Disquette
SPECTRUM Cassettes/+3 Disquette
ATARI ST, IBM PC, AMIGA



DARK FUSION

Seul l'élite réussit aux examens à 3 phases du Corps des Guerriers de Garde. Vous maîtrisez votre parachute à mesure que vous affrontez les enfers mutants. Puis, un choix terrifiant: fusionner les formes de vie avec votre ennemi vaincu ou faire face au défi suivant, seul.

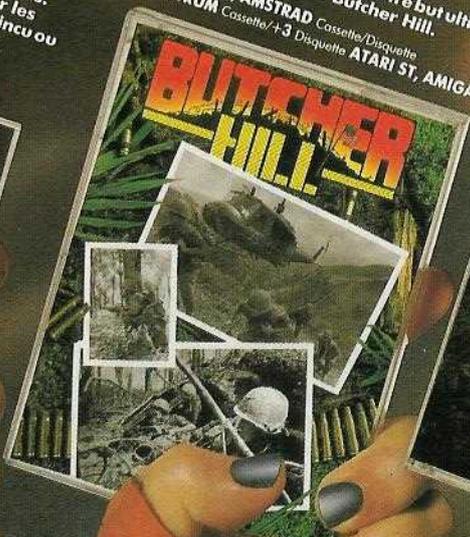
CBM 64/128, AMSTRAD Cassettes/Disquette
SPECTRUM Cassettes/+3 Disquette



BUTCHER HILL

La tension augmente à mesure que vous naviguez les eaux troubles, à la barre de votre petit canot à moteur, à la recherche de vivres et munitions vitales. Vous accostez... au cœur de la jungle vietnamienne, l'odeur de la mort tout autour de vous. Panique... un village inconnu. Ami ou ennemi? Autant d'obstacles entre vous et votre but ultime: l'assaut sanglant de Butcher Hill.

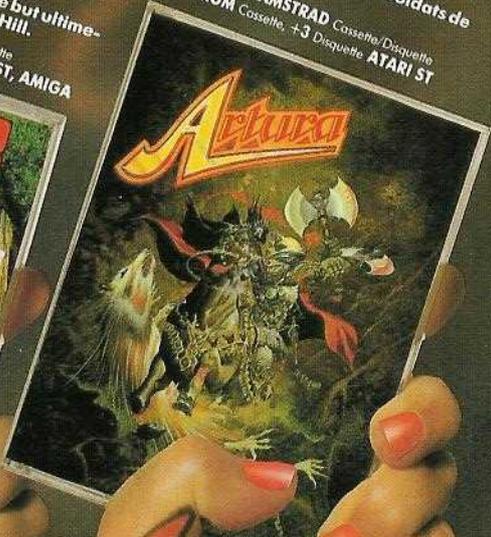
CBM 64/128, AMSTRAD Cassettes/Disquette
SPECTRUM Cassettes/+3 Disquette
ATARI ST, AMIGA



ARTURA

Remontez dans le temps, à un endroit et à une dimension où la chevalerie était le code de conduite. Mettez-vous à la recherche de Nimbe et découvrez un voyage terrifiant, infesté de goules, d'araignées, de rats géants et de redoutables soldats de Satan.

CBM 64/128, AMSTRAD Cassettes/Disquette
SPECTRUM Cassettes/+3 Disquette
ATARI ST



REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE: COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 36 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS



PHOTOS D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.

Le monde de l'aventure

OVERLORD

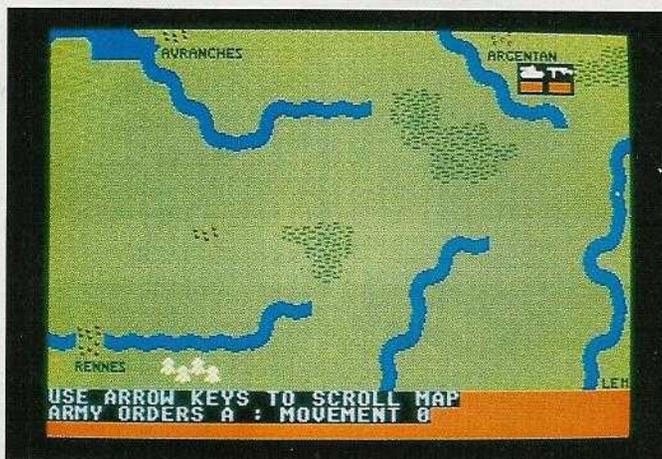
env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Overlord ou comment revivre le débarquement et gagner la deuxième guerre mondiale! Il s'agit d'un wargame ayant pour thème le débarquement sur les côtes de Normandie en juin 1944. Vous dirigez les Alliés (bien sûr), et vous devrez repousser ou détruire les Allemands en reprenant entre autre les villes de Dieppe, Cherbourg, Bayeux, etc... Vous disposez d'unités blindées (lourdes ou légères), d'infanterie ou d'artillerie auxquelles vous donnerez des ordres (mouvement, combat) à l'aide du clavier. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et vous pouvez sauvegarder le jeu à chaque tour. Les mouvements de l'Ennemi et ses ordres vous sont totalement inconnus, bien sûr, et il vaut mieux se montrer prudent.



Malgré ce titre prometteur, ce wargame m'est apparu comme

étant fortement décevant. Un seul scénario est accessible, et il n'y a pas d'éditeur de scénarios, ce qui implique une durée de vie extrêmement réduite. D'autre part, il faudra rappeler aux programmeurs que la souris et le joystick ont été inventés il y a quelques années de cela (eh oui), l'utilisation du clavier étant très mal gérée et le système de jeu devenant franchement décevant. Les graphismes sont ceux d'un 8 bits et les sons, eux aussi, se remarquent par leur absence, même si dans ce genre de software, ces deux éléments ne sont pas primordiaux. Bref, un jeu qui restera au fond du sac du Père Noël, à moins que les mordus de wargames ne cassent leurs tirelires.



SCENARIO: 71%
GRAPHISME: 21%
COMMANDE: 13%

DIFFICULTE:
-débutant: tout à fait
-confirmé: aussi
-expert: trop simple

VOUS N'AVEZ PAS PEUR D'ATTRAPPER FROID, EN RESTANT TOUTE NUE?!

J'SUIS PAS TOUTE NUE! C'EST MON SCAPHANDRE SPATIAL QUI EST COMME ÇA. EN DESSOUS, JE SUIS TOUTE VERTE, AVEC DES TENTACULES.:



SEX VIXEN

FREE SPIRIT SOFT env.200F 1
Système: Amiga

Brad Stallion, c'est vous. Vous êtes l'heureux propriétaire d'un vaisseau spatial connu dans toute la galaxie sous le nom de "Big Thruster" (difficile à traduire sans choquer la profession cléricale qui nous lit régulièrement. On peut sans trop trahir la pensée de l'auteur, transcrire cette expression comme "tou- jours prêt"). Durant votre longue carrière (vous avez maintenant beaucoup "d'expérience") vous avez, à certains moments, travaillé pour la Galactic Rulers (un synonyme de brigade des moeurs) comme agent très spécial: espionnages et autres (pas de précisions). Depuis des années, il existe des rumeurs à propos d'une colonie, nommée The Tribe, de femmes affamées de (oui c'est bien ça) qui serait cachée quelque part dans l'univers intersidéral. Selon la légende, elles apparaîtraient soudainement armées de leur armes castratrices, anéantissant la domination mâle de certaines planètes. Pour mettre fin à leurs sévices,

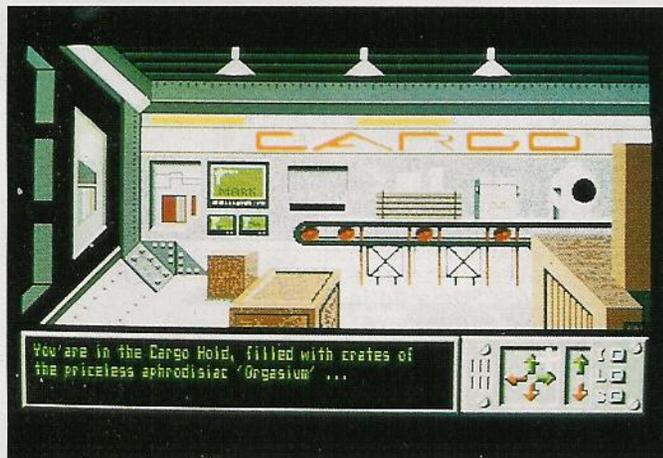
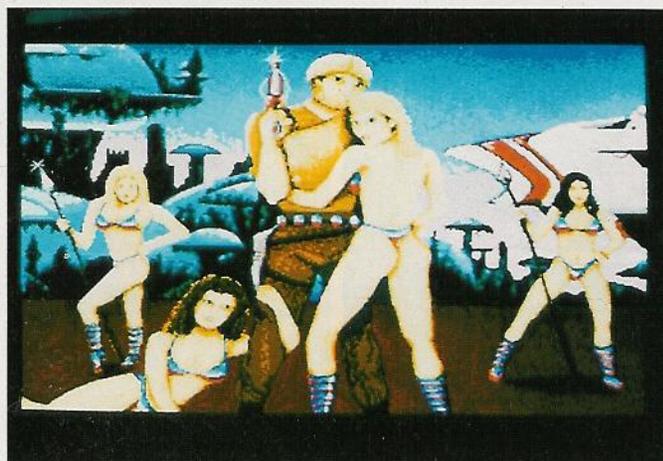


Avec un titre pareil, je m'étais dit: tiens, tiens, ça

m'a l'air intéressant. Et en effet, que de surprises (des bonnes je vous l'assure)! Outre de jolis graphismes et un système de jeu désormais classique mais pratique (moitié souris, moitié clavier), le scénario est sexe-traordinaire et pour le moins pro MLF. Je vous conseille de bien regarder la forme de votre vaisseau, qui dès le début vous indique l'optique des programmeurs, voire programmeuses, dans cette aventure de sexe-space-opéra. Enfin un peu d'originalité de très bon goût, sur un sujet souvent censuré, qui vu sous cet angle devrait amuser les 7 à 77 ans.

GENS FROM SPACE

200F 1joueur



Attention ce soft est vicieux: il n'est pas à mettre entre toutes les mains. Tout dans ce logiciel se rapporte au sexe: du titre à l'histoire en passant par la représentation graphique du vaisseau spatial, très phallique. A part cela, il s'agit d'un "classique" jeu d'aventure avec tous les ingrédients habituels, au niveau de la réalisation ne nous méprenons pas. Le graphisme n'est pas mal, sans plus. Jusqu'à présent je n'ai pu tirer aucun son de l'Amiga (dommage, cela aurait pu être comique si vous voyez ce que je veux dire), et le jeu se déroule à la souris et au clavier. Avis aux amateurs.

vices et caprices, le gouvernement ayant décidé de les mater fait appel au meilleur des spécialistes: Vous. Y en a-t-ils beaucoup qui veulent tenter l'Expérience?

SCENARIO: 88%

GRAPHISME: 67%

COMMANDE: 73%

INTERET: 71%

DIFFICULTE:

- débutant: non
- confirmé: oui
- expert: aussi...

LE PARC DES MACHINES
S'ETEND, LES PRIX BAISSENT !!!

Offre spéciale réservée aux lecteurs
de ST Mag et de Génération 4

FLOOPY

Le premier
magazine
digital

Un journal entièrement sur disquette pour
votre ATARI ST et votre AMIGA.

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Tests de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- Vos réalisations

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins
publiés seront rémunérés

Le numéro

49 frs

Et encore moins cher sur abonnement.

TARIFS D'ABONNEMENTS

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Les abonnés en cours, seront informés d'une
prolongation systématique de leurs abonnements.

Nom:
Prénom:
Adresse complète:
.....
Code postal:
Ville:

A retourner, palément joint par chèque à :
INFOMEDIA, B.P 12
66270 LE SOLER.
tél : 68 34 23 03

Le monde de l'aventure

INGRID'S BACK

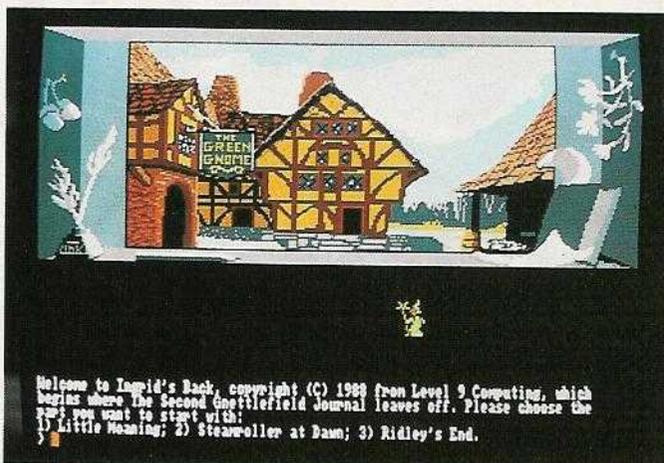
LEVEL 9 env.200F 1joueur
Système: ST / Amiga



Cette adorable petite peste de gnôme appelée Ingrid nous

revient, avec cette fois pour mission la sauvegarde de son village. Les graphismes sont toujours très jolis et l'analyseur de syntaxe reste d'une très bonne qualité. J'ai beaucoup apprécié l'idée de trois petits scénarios, pouvant se jouer à la suite ou indépendamment, et le personnage qui est toujours aussi attachant, même si de temps en temps son léger accent rend ses propos presque incompréhensibles. Le fait de pouvoir sauvegarder à tout instant la partie en mémoire est très agréable, tout comme l'option OOPS. Bravo à Level 9 qui persiste à sortir de bons jeux d'aventures et je les en félicite.

La revoilà! Enfin, après sa fabuleuse aventure dans Gnome Ranger, Ingrid est de retour, faisant la pige à Rambo ou à Jason. Cette fois la 'belle' Ingrid, avec son défaut de prononciation gnsi gnattachant devra trouver la solution à trois problèmes menaçant son village adoré et ses habitants. Pour empêcher la destruction de ce village, elle devra tout d'abord



Welcome to Ingrid's Back, copyright (C) 1989 from Level 9 Computing, which begins where the Second Gentlefield Journal leaves off. Please choose the way you want to start with:
1) Little Meaning; 2) Steamroller at Dawn; 3) Ridley's End.



Moi je ne voulais plus tester les jeux d'aventure de chez

Level 9, ça devenait trop banal: toujours répéter les mêmes jugements plus que positifs sur leur réalisation, ça devenait ennuyeux. Mais le rédac'chef m'en donna encore un. Bien lui en a pris! Cette fois-ci ça change, très peu mais ça change. La différence essentielle réside dans les écrans graphiques, non plus digitalisés comme à l'accoutumée mais dessinés. C'est aussi beau et cela donne une ambiance moins austère. Il faut aussi parler du scénario, un peu moins difficile que d'habitude, mais encore plus désopilant. Sinon le reste est inchangé! Mais jusqu'où iront-ils?

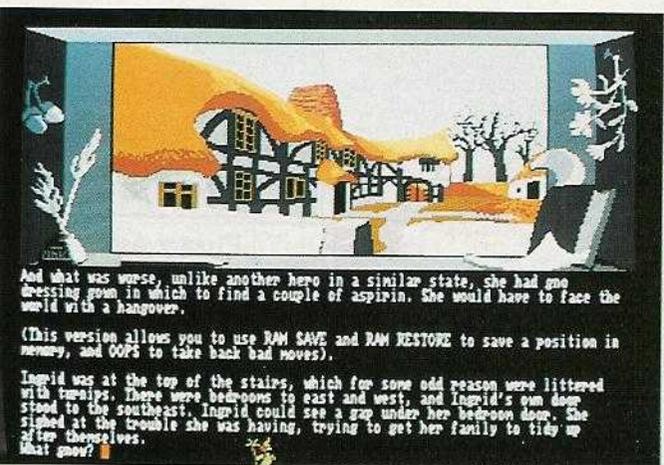
convaincre les villageois de signer une pétition pour protéger son bourg. Après quoi elle devra trouver le moyen pour arrêter le rouleau-compresseur qui menace son village. Et enfin, elle devra résoudre l'énigme du manoir de Ridley, s'étant portée courageusement volontaire. Toutes les instructions se tapent au clavier et vous pourrez sauvegarder la partie en mémoire ou sur disquette à n'importe quel moment. Une instruction

"OOPS" vous permettra de revenir au mouvement précédent (très utile en cas d'erreur), et pour aller à un endroit connu, il vous suffira de taper "go endroit" les différents mouvements se feront automatiquement. Des graphismes vous montreront certains endroits, vous pourrez les faire disparaître à l'aide de la souris. Gnalors, gnessayez de résoudre chaque gnpartie séparément gnu gnà la suite!



Ingrid, l'héroïne de Gnome Ranger, est de retour dans ce

nouveau produit signé Level 9. Le jeu est toujours aussi drôle, l'interpréteur toujours aussi balaise, mais les graphismes, qui ne sont pas digitalisés, ne sont pas des plus beaux. Si l'aventure est intéressante, il est tout de même dommage de ne trouver aucune originalité dans ce jeu. La formule marche, mais elle devient quand même un peu facile. Espérons que les prochains Level 9 apporteront l'originalité qu'ils ont quelque peu perdue depuis Knight Orc, qui reste et demeure un modèle dans le genre.

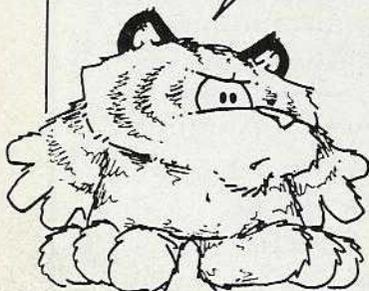


And what was worse, unlike another hero in a similar state, she had gone dressing gown in which to find a couple of Aspirin. She would have to face the world with a hangover.

(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and OOPS to take back bad moves).

Ingrid was at the top of the stairs, which for some odd reason were littered with tweezers. There were bedrooms to east and west, and Ingrid's own door stood to the southeast. Ingrid could see a gap under her bedroom door. She sighed at the trouble she was having, trying to get her family to tidy up after themselves.

C'EST MOI QUE VOUS TRAPEZ DE NABOT H'NABLE?!



DES ABONNEMENTS D'UN AN A GENERATION 4 A GAGNER SUR LE 3615 SM1*ST. TAPEZ 'JEU'.

SCENARIO: 92%
GRAPHISME: 81%
COMMANDE: 95%
INTERET: 89%
DIFFICULTE:
-débutant: non
-confirmé: à la limite
-expert: c'est bon!

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS
EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
L'ANNEE: COMMANDEZ
DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 36 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

ELIMINATOR

Un fantastique
jeu d'action
en 3D.
Des graphismes
électrisants
pour une
expérience
inoubliable!

Réalisé par
John Philips,
auteur
du fabuleux
Nebulus

nommé pour
le Tit d'or 85
du meilleur jeu
d'action



Pour
ST - AMIGA
AMSTRAD CPC -
COMMODORE 64
SPECTRUM

DESCRIPTION
COMPLÈTE
SUR 36.15
MICROMANIA

Revendeurs
pour connaître
les dates de
sortie, téléphonez
au 93.42.71.44

HEWSON

HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.
ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3
06740 CHÂTEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

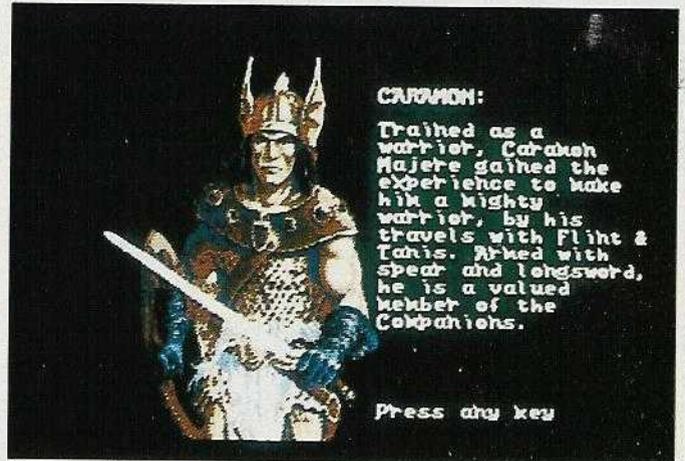
HEROES OF THE LANCE

SSI env.200F 1joueur
Système: ST



Le monde de DRAGON-LANCE est un univers médiéval-fantastique bien connu des adeptes des jeux de rôle, et une trilogie romanesque a même été écrite, racontant la formidable aventure de 8 compagnons combattant les forces du mal. Ce software est basé sur ce monde et sur le 1er tome du roman. Vous dirigez 8 personnages, représentés par celui qui est en tête du groupe, ceux-là même qui sont présents dans le livre. Guerrier, voleur, magicien ou prêtre, chacun à ses propres caractéristiques et possessions. Vous devrez

explorer la forteresse de XAK TSAROTH, pour retrouver les disques de MISHAKAL, qui seuls sauveront le monde. Pour mener à bien cette mission vous devrez combattre des ennemis (draconiens, trolls, dragons, etc...), par la force ou par magie et vous trouverez de nombreux objets, magiques ou non, que vous pourrez utiliser (certains sont invisibles alors utilisez un sortilège!) ou abandonner. Vous pourrez sauvegarder le jeu à tout moment, regarder votre score, modifier l'ordre



CARAWON:

Trained as a warrior, Carawon Majere gained the experience to make him a mighty warrior, by his travels with Flint & Tavis. Armed with spear and longsword, he is a valued member of the Companions.

Press any key



Voici un jeu qu'il est bon. Disons le tout de suite, ça n'est vraiment pas un jeu d'aventure, mais c'est plutôt une version plus belle et plus intelligente du célèbre Barbarian de Psygnosis. Les personnages me semblent en effet plus beaux et beaucoup mieux animés (ce qui n'est pas dur quand on voit l'animation de Barbarian!), le scrolling est progressif, et l'on dispose de huit personnages. Ajoutons à cela qu'il faut réfléchir,

utiliser des sorts et des objets aux bons moments et endroits, mais que votre adresse déterminera tout de même l'issue des combats contre les monstres qui peuplent les lieux que vous explorez. Un excellent jeu d'arcade/aventure basé sur le monde de Dragon Lance.

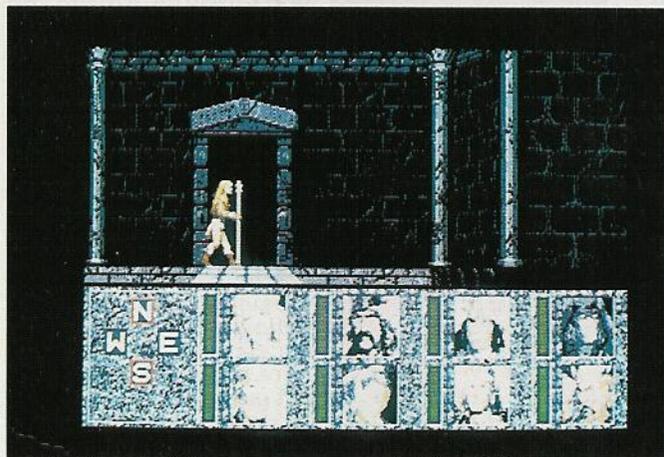
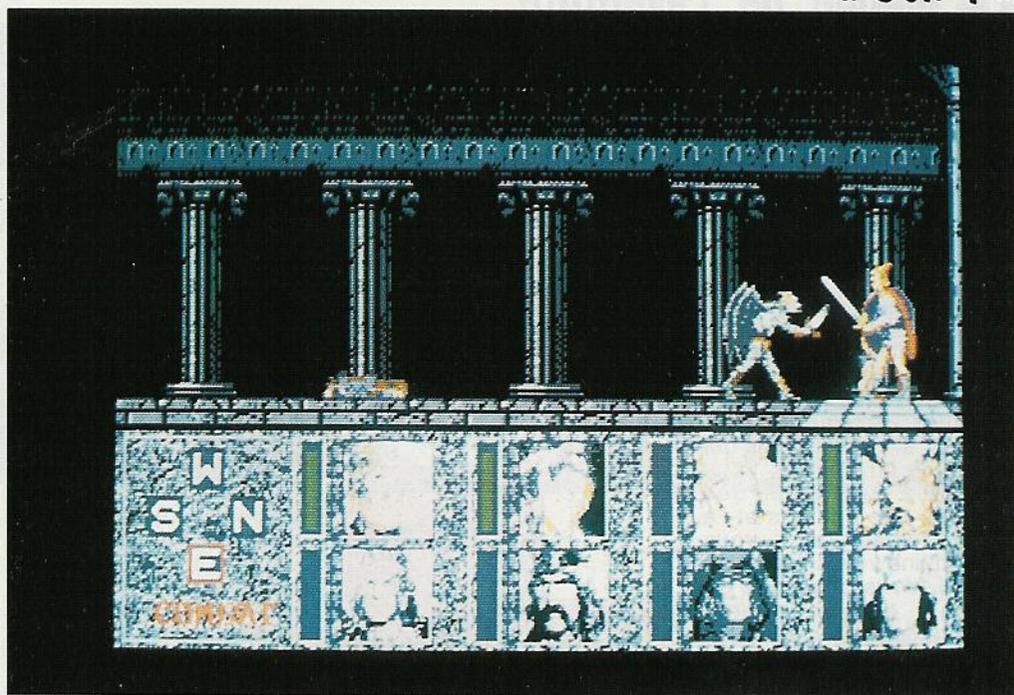


Tout simplement féérique, merveilleux, extraordinaire... Reprenons notre souffle! Voilà une fort belle adaptation d'un jeu de rôle, même si cette fois, seul le côté arcade-aventure a été développé. Les graphismes superbes, mis en valeur par une bonne animation et des sons digitalisés, laissent imaginer un très bon software, dès le début. Le système de jeu est merveilleux et le fait de retrouver exactement la saga des DRAGON-LANCE a été pour moi une excellente surprise. Le seul reproche à faire (il est tout petit, tout petit, tout petit) serait que plus de monstres, sorts et objets auraient été les bienvenus.



*Etant un fan
inconditionnel
de Dungeons et
Dragons et*

*ayant dévoré les
aventures de Dragon-
lance, je me faisais donc
une joie de tester ce soft.
Je m'attendais à un jeu
du genre de Dungeon
Master, mais c'était raté!
Imaginez mon éton-
nement lorsque j'ai vu
qu'il s'agissait d'un jeu
d'arcade / aventure. Je
vois déjà la tête des
amateurs de jeu de
rôles... Attendez, je n'ai
pas fini! Le scrolling et
les sprites sont terribles,
les personnages sont très
bien représentés, ainsi
que les monstres. Mais il
y a un plus : les sortilè-
ges de Raistlin
(magicien) et de
Goldmoon (cleresse)! En
effet vous pouvez lancer
des sorts sur les créa-
tures ou pour chercher
des portes secrètes.
Avec ces petits plus, je
suis vite revenu sur ma
décision de ranger ce jeu
et, grâce à lui, j'ai pu
vraiment vivre les
aventures de mes Héros
préférés.*



SCENARIO: 93%

GRAPHISME: 89%

COMMANDE: 92%

INTERET: 96%

DIFFICULTE:

-débutant: pour tous

-confirmé: idem

-expert: idem

de marche, etc... Ce jeu est
de type aventure-arcade et
il se joue entièrement au
joystick, sollicitant de votre
part stratégie, réflexes et
intelligence. Alors, attention
aux pièges et aux monstres,
et bonne chance à Sturm,
Tanis et les autres.

LYON COMMODORE AMIGA

CLEMENT INFORMATIQUE : 216 rue de Crequi 69003 LYON

**PROMO!!!
AMIGA 500
4290F**

Du 1er Déc. 88
au 31 Déc. 88

**A 500 + 1084S
7490F**

+20 Disquettes
+2 Joysticks
+ 1 Tapis souris

**SELECTION
des meilleurs
ouvrages et
logiciels**

**ATARI
520 STF
et
1040 STF
NC.**

**AMIGA
2000
NC.**

TEL : 72.61.84.28

VENTE PAR CORRESPONDANCE!

Le monde de l'aventure

EMMANUELLE

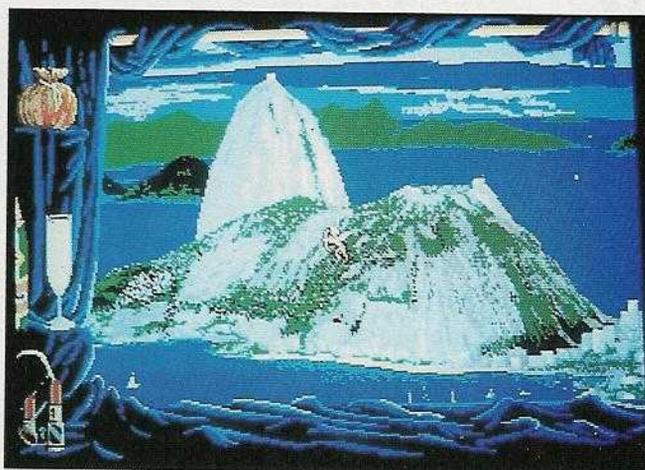
TOMAHAWK env.200F 1 joueur
Système: ST / Amiga

Emmanuelle est un jeu d'aventure, tiré bien entendu du livre érotique du même nom. Votre but: partant de Rio, vous devez trouver Emmanuelle et prendre avec elle l'avion qui retourne en Europe. Vous explorez des hôtels, des plages, des casinos et, à partir des aéroports, vous allez d'une ville à l'autre au Brésil. Vous possédez de l'argent, dont vous aurez bien besoin pour aller au casino, acheter des objets et payer les gens qui peuvent vous donner des renseignements. Vous avez aussi au départ une certaine quantité d'énergie, et un



S.L.

L'équipe de Coktel Vision a encore frappé très fort avec cette adaptation du célèbre livre érotique du même nom. Le jeu vous permet d'aller dans des endroits luxueux et exotiques, et d'y rencontrer des créatures de rêve. Avec un peu de tact, l'aventure deviendra vite passionnante. En effet, le jeu est inintéressant, les parties d'arcade sont amusantes et les graphismes sont de qualité. Le jeu est "pour tous", puisqu'il ne dépasse un léger érotisme tout au plus! C'est ce que l'on pourrait appeler un jeu d'aventures!

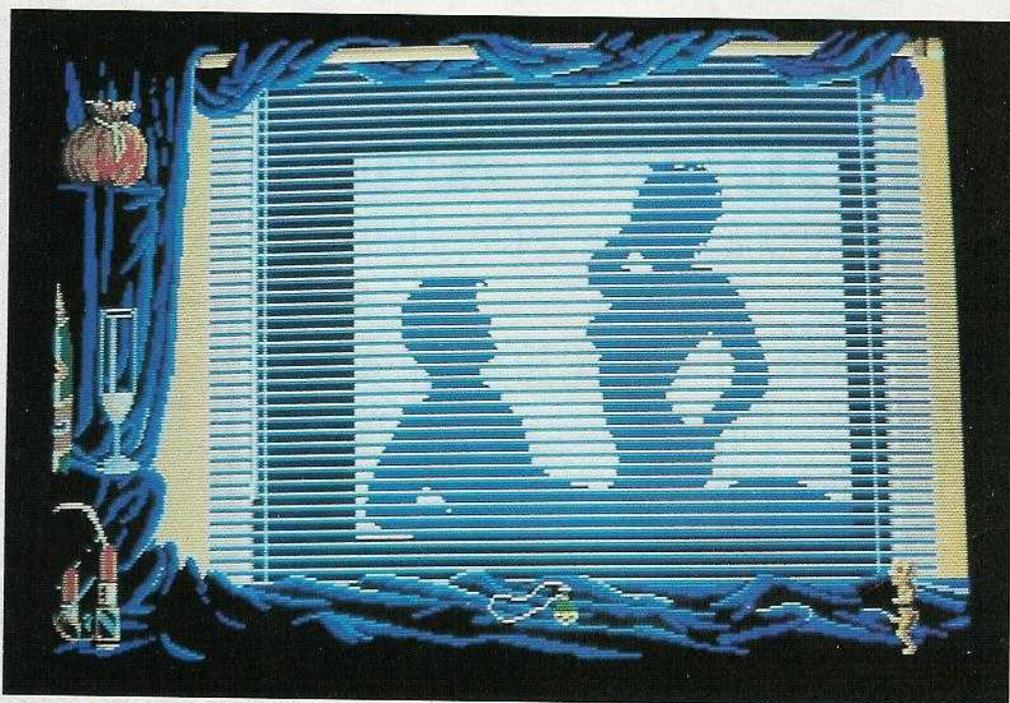


certain potentiel érotique, grâce auxquels vous pourrez séduire les pulpeuses créatures que vous rencontrerez ici et là... Mais cela ne marche pas à tous les coups! Si vous savez parler aux femmes, vous assisterez à une scène "gentiment" érotique, infiniment plus suggestive que les films tirés du roman. Le système de dialogue avec les personnages repose sur l'utilisation de bulles façon B.D, dont le contenu est déterminé à chaque fois par un choix à la souris parmi plusieurs options. Il y a parfois aussi des combats, car certains maris peuvent faire preuve d'une colère fort justifiée!...



Le système de jeu est assez facile et plaisant, et puis les

graphismes sont extrêmement soignés. Peu d'animation, bien sûr, mais l'interactivité est bien là, et dans l'ensemble les personnages sont bien simulés, avec chacun leur caractère. Et même si ce jeu reste assez simple par rapport à d'autres jeux d'aventure, on ne peut pas nier qu'il a le mérite d'exister: inquiets pour leurs ventes, la principale clientèle des jeux étant très jeune, les éditeurs de softs n'envisagent que très rarement de commercialiser des softs supposés "érotiques". Ici, c'est bien entendu softissime, mais bon, on est dans l'ambiance, quoi... Et surtout, ça nous change du sempiternel strip poker!



SCENARIO: 94%
GRAPHISME: 85%
COMMANDE: 81%
INTERET: 93%
DIFFICULTE:
-débutant: pour tous
-confirmé: idem
-expert: idem

STAR TRAP

LORICIELS env.200F 1joueur
Système: ST

Vous voyagez en hyper-espace à bord de votre vaisseau. Alors que vous êtes en état d'hibernation, les sirènes d'alarme se mettent en route et l'ordinateur décide de vous réveiller... Star Trap commence comme Alien, mais la suite est bien différente. Pas d'Alien ici, mais des robots tout aussi dangereux, ainsi qu'un équipage de fous, avec un docteur des plus souchs!



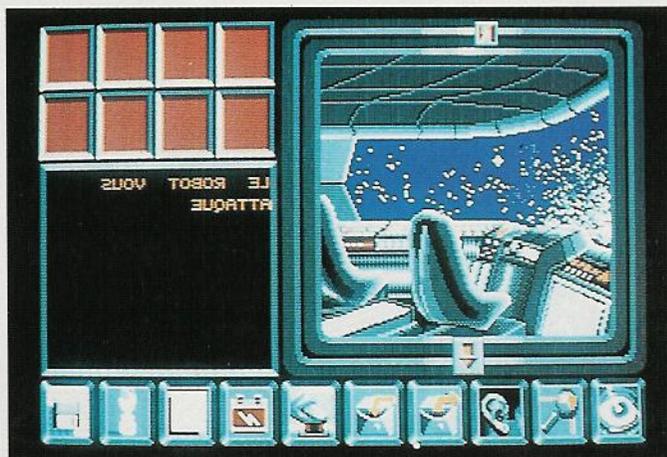
Je dormais bien tranquillement dans le poste de pilotage

quand un E...(censuré)... d'ordinateur me réveille parce que des tas de ferrailles farfouillent dans mon vaisseau. Le commandant meurt dans mes bras avant de me dire comment trouver ce f...(recensuré).. code pour les éliminer. Après ça comment voulez-vous que je retrouve mon calme. De plus, le navigateur est complètement saoul et des bruits de mécanique rouillée se font entendre dans toutes les salles du vaisseau. Il faut donc que je me lance seul à la recherche du fameux code afin de détruire cette chair à fonderie... Ce soft est agréable en tous points, que ce soient par les graphismes, le mode de déplacement, les contacts et les actions (par icônes interposés). Si vous aimez les aventures intergalactiques dans un futur non post-atomisé et dirigé vers une ère de conquête spatiale (ouf!), ce jeu est pour VOUS!



J'avoue avoir été quelque peu déçu par ce jeu d'aventure en français.

Les graphismes sont assez moyens, mais le plus gênant est que l'aventure est quelconque. Il y a bien la voix digitalisée qui dit tout haut les instructions que vous donnez, mais le jeu manque d'entrain et le scénario sombre rapidement dans du déjà vu quelque peu facile. Le jeu plaira en revanche aux débutants, grâce à sa simplicité d'utilisation qui fait que l'on a rien à taper au clavier. Un bon système, mais une application moyenne.

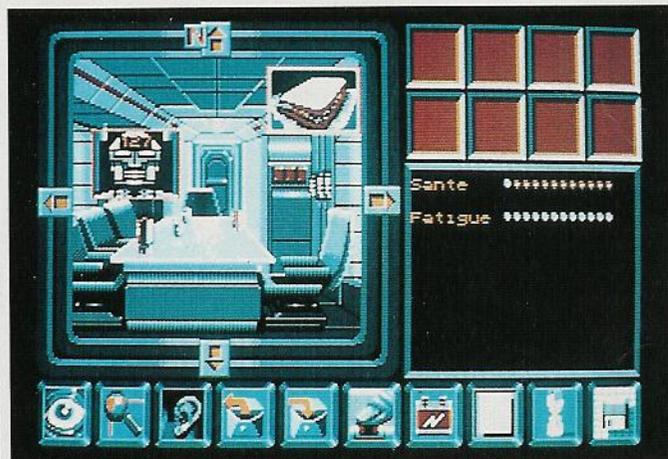


C'est un jeu d'aventure bien sympathique qui nous est

proposé avec Startrap. La finition de ce logiciel est très bonne à tous points de vue: les graphismes sont bons, la musique digitalisée est de bonne facture ainsi que la synthèse vocale qui illustre vos actions, et le jeu est entièrement à la souris. C'est justement cet aspect du programme qui pêche un peu: le fait de faire des phrases en ajoutant des verbes et des adjectifs les uns à la suite des autres n'est vraiment pas pratique! Cela multiplie les manoeuvres de l'utilisateur qui a tendance à s'y perdre. Hormis ce petit problème, il s'agit d'un bon soft avec un scénario qui tient la route.

Le jeu se joue entièrement à la souris et comporte des graphismes pour chaque lieu ainsi qu'une voix digitalisée pour les dialogues.

- SCENARIO: 79%
- GRAPHISME: 73%
- COMMANDE: 74%
- INTERET: 75%
- DIFFICULTE:
- débutant: oui
- confirmé: aussi
- expert: trop simple



UNE IMPRIMANTE
STAR LC10 OFFERTE
PAR:

JBG ELECTRONICS

C'EST SUR LE 3615
SM1*ST.

"PUISSANCE DE MAC I

REVEUE
BENEFICIEZ CO
EXCEPTIONNEL PO
L'ANNEE MMA
DIRECTEMENTEZ
SFMI 92 94 39 BP
VALBONNE 931A A



TIGER ROAD



TIGER ROAD™ Une légende ancienne de Chine ... lieu où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie de l'impitoyable Ryu Ken Oh en venant à bout de guerriers volants Ninja, de terribles dragons et de lutteurs de Sumo acrobatiques, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de toute votre compétence dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le féau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

CBM 64/128 cassette et disquette
Atari ST disquette · **Amiga** disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette

"HINE A SOUS ABSOLUE"

MEURS!
E CONDITIONS
S POUR LA FIN DE
OMMANDEZ
HEZ L'EDITEUR:
S 0 BP 114 06561
OHIA ANTIPOLIS



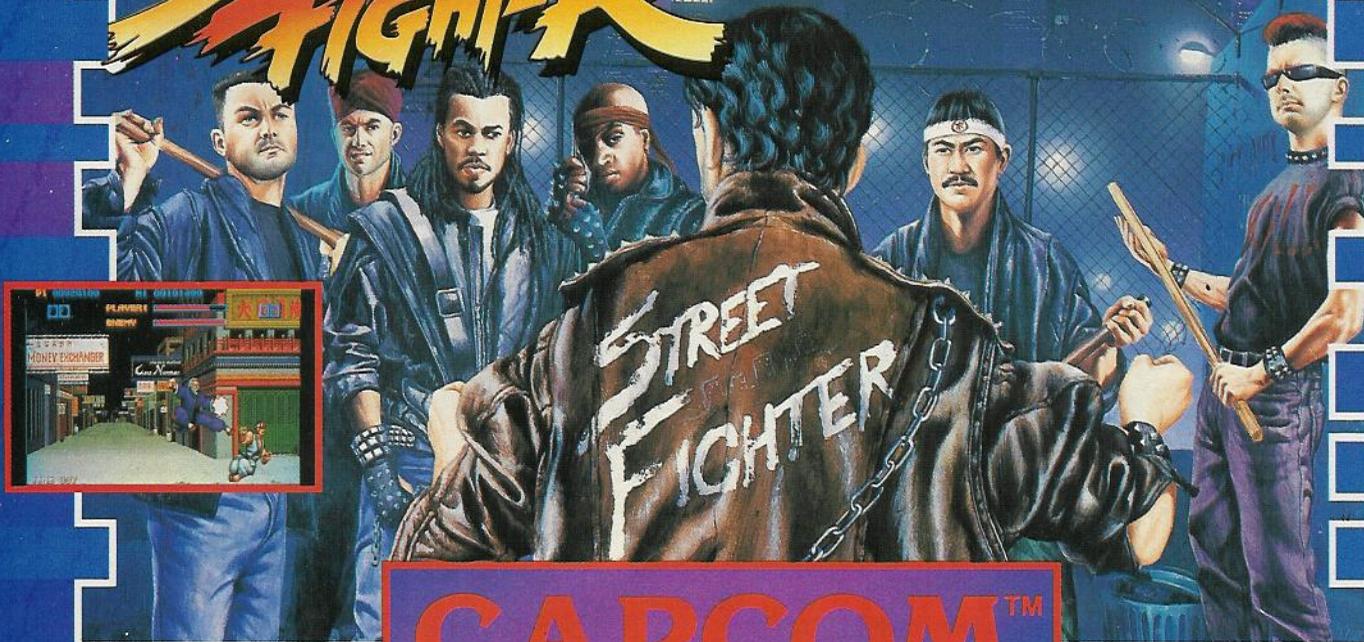
1943™

1943™ Voici, enfin, l'occasion pour vous de participer à la Bataille de Midway. Cette suite au grand succès "1942" vous met aux commandes d'un avion de chasse américain. Votre mission est la destruction du porte-avions japonais, Yamato. Une action passionnante.

STREET FIGHTER™ Voyagez à travers le monde et livrez bataille aux meilleurs combattants du Japon, de la Thaïlande, des USA, de l'Angleterre et de la Chine.



STREET FIGHTER



Écrans tirés de versions différentes.

CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. Tiger Road™, Street Fighter™, 1943™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

C'est arrivé demain

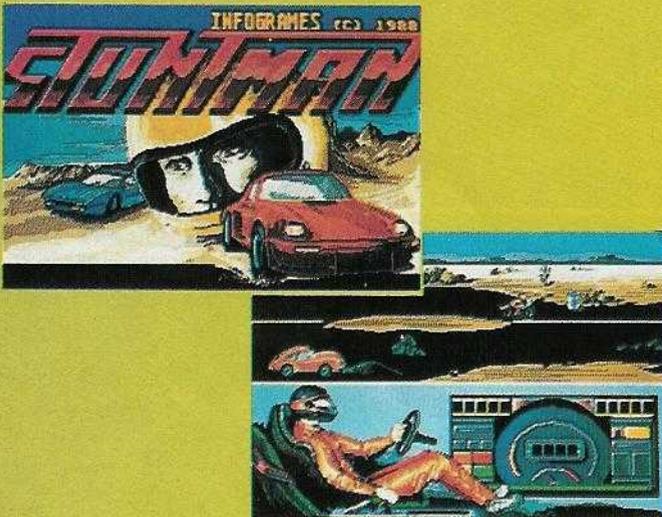
LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

La **Quête de l'Oiseau du Temps** (voir rubrique Evénement) et **Tintin sur la Lune** (voir rubrique Préviews) seront disponibles pour Noël.

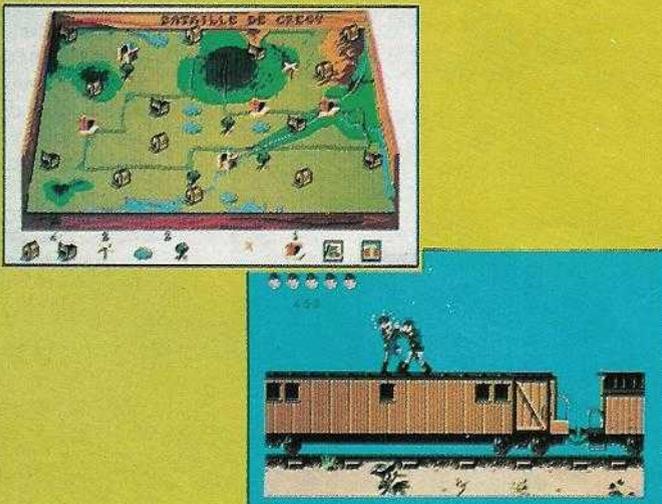
D'autres jeux sont prévus pour le début de l'année prochaine:

Dans **Stuntman**, vous jouerez le rôle d'un cascadeur qui devra effectuer des figures quasi-impossibles, mais où il vous faudra également affronter des ennemis.



Ceux-ci n'ont en effet qu'une seule envie: vous tuer et s'emparer de votre superbe Porsche, toute équipée de Gadgets!

Les Tunique Bleues s'appelle maintenant **North & South**. C'est un jeu de stratégie, avec une dose d'arcade. Un wargame/action en quelques sortes!



Wanted est un jeu d'arcade se déroulant dans le Far West. Vous devez y trouver et y abattre les cinq bandits les plus dangereux. De l'action en perspective...



LEGEND SOFTWARE

Ils sont nouveaux dans le métier, puisque **Les Portes Du Temps**, présenté dans la rubrique Préviews, est leur première production, mais ils entendent jouer rapidement un grand rôle dans la micro-informatique française! L'équipe de Legend a déjà de nombreux projets sur papier, comme un remake de Qix 2 ainsi que divers jeux d'aventure, certains classiques et d'autres à la manière de Döngeon Master. Autant dire qu'au vue de la qualité des "Portes Du Temps", on attend cela avec impatience!

OCEAN FRANCE

L'équipe française d'Océan travaille déjà sur l'après **Opération Wolf**. A en voir **Dragon Ninja**, présenté en Préviews, leur nom risque de devenir rapidement synonyme de qualité. Dragon Ninja sera prêt, on l'espère, pour Noël, alors que **Wec Le Mans**, l'incroyable course de voitures, si incroyable qu'on se dit qu'ils sont fous d'essayer de l'adapter (encore qu'après avoir vu Thunderblade, on peut toujours espérer...), sera pour le début de l'année prochaine.

MICROIDS

Iron Trackers est présenté en préviews. Egalement en Préviews, **Eagle Rider**, un jeu d'arcade avec des graphismes en 3D qui sera lui disponible l'année prochaine. Enfin, des projets de grandes importances sont en cours de réalisation chez Microids, mais je ne peux vous en dire plus pour le moment.

MBC

Jade, le programme permettant de faire soi-même des jeux d'aventure en français sortira sur ST en même temps que le magazine. Test complet le mois prochain.

TITUS

Deux jeux sortiront d'ici la fin de l'année, sur ST et Amiga comme d'habitude. Le premier n'est autre que la suite de Crazy Car, et se nomme, on ne sait encore pourquoi, Crazy Car II. Pour en savoir plus, jetez vous sur les Préviews. L'autre qui s'appelle Titan, et c'est, comme vous vous en doutez par le titre un mélange de Casse-Brique, Boulder Dash et Xor. Ce jeu est évidemment en Préviews.

UBI SOFT

Depuis le temps que l'on croyait à une légende, nous avons été surpris par la sortie d'un jeu Ubi. Après Puffy's Saga, nous commençons maintenant à attendre Skateball, est jeu de Hockey dans lequel tous les coups sont permis et où la mort peu arriver rapidement! Par contre, on continue d'attendre Iron Lord. Pour le mois de Décembre, il faudra compter sur le fantastique BAT et sur Leather Command, un autre jeu d'aventure.

CARRAZ

Les Mille et Un Voyages arrive sur ST d'ici très peu de temps!

LORICIELS

Pas de nouvelles de la version ST d'A-320, le jeu d'aventure et de simulation se déroulant dans le fameux avion. Une nouvelle intéressante par contre, dans le développement de la micro-informatique française, est le fait que deux jeux Loriciels vont se trouver en jeu d'arcade, dans les cafés! Il s'agit de Turbo Cup et de Space Racer.

INFOMEDIA

Les bougres, ils ne se contentent pas d'un génial jeu dans l'année et continuent sur leur lancée! Explora II s'annonce encore plus beau et plus intéressant qu'Explora, et devrait voir le jour d'ici la fin de l'année. En attendant, il est présenté en Préviews, ainsi que Rock Star, un jeu très original qui n'est autre qu'une simulation de carrière artistique!

JERIKO

Cette société commence à éditer des éducatifs sur ST. Une gamme est consacrée à la musique, alors qu'une autre apprend à l'enfant à reconnaître formes et écritures! Les produits seront disponibles sous peu.



1^{er} CADEAU : SOFTAGE OUVRE DE 8 h A 22 h MEME LE DIMANCHE
2nd CADEAU : SOFTAGE VOUS INFORME SI VOTRE COMMANDE SERA LIVRÉE AVANT NOËL
3rd CADEAU : SOFTAGE N'ENCAISSERA VOS CHEQUES QUE LE 5 JANVIER 1989

☎ 21.36.37.71

ATARI ST			AMIGA			SEGA			ACCESSOIRES				
LECT. 3 1/2 MB CUMV	1360	* MATRIEL *	HANDY SCANNER II	2250	* MATRIEL *	HANDY SCANNER II	2250	* MATRIEL *	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220	
HANDY SCANNER III	3250	* REPERAGES *	HANDY SCANNER III	3250	* PROFESSIONNELS *	REGIS ANIMATOR W/M	710	* PROFESSIONNELS *	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220	HOUSE CHEESE 804	300	
BAC GEO 1 ^{er} TERM.	205	BAC GEO 1 ^{er} TERM.	205	REGIS ANIMATOR W/M	1050	BUTCHER 2.0	275	ASTRO WARRIOR	205	AZTEC ADVENTURE	230	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
BAC MATH B 1 ^{er} TERM.	205	BAC MATH B 1 ^{er} TERM.	205	ANIMATE 3D	275	DELUXE MUSIC CONST SET	550	HOT SHOTS	165	AZTEC ADVENTURE	230	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BAC MATH C ET E 1 ^{er} TERM.	205	BAC MATH C ET E 1 ^{er} TERM.	205	DELUXE VIDEO 1.2	450	DELUXE PRODUCTIONS	1450	GLOBAL COMMANDER	205	ASTRO WARRIOR	205	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BAC MATH D 1 ^{er} TERM.	205	BAC MATH D 1 ^{er} TERM.	205	DIGIPRINT	450	DELUXE VIDEO 1.2	450	ALIEN SYNDROME	205	ASTRO WARRIOR	205	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
BALLADE OUTRE RHIN	680	BALLADE OUTRE RHIN	680	DISK 2 DOS	350	DELUXE VIDEO 1.2	450	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BALLADE DE L'ANGLAISE	245	BALLADE DE L'ANGLAISE	245	FANCY 3D FONTS	515	DIGIPRINT	450	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
BIG BEN	195	BIG BEN	195	FANTAVISION	480	DISK 2 DOS	350	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BOSSIE DES MATHS 5 th	195	BOSSIE DES MATHS 5 th	195	INTERCHANGE	580	FANCY 3D FONTS	515	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
CREEP JOUER AUX MATHS	189	CREEP JOUER AUX MATHS	189	INTERCHANGE	580	FANTAVISION	480	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
EDUCATIF PRIMAIRE	186	EDUCATIF PRIMAIRE	186	MANOIR DE MONTEVILLE	335	INTERCHANGE	580	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
FONCTIONS NUMERIQUES	185	FONCTIONS NUMERIQUES	185	MENACE	205	MANOIR DE MONTEVILLE	335	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
FRANCAIS CM	179	FRANCAIS CM	179	MOEBLUS	189	MENACE	205	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
FRANCAIS SON	195	FRANCAIS SON	195	MOTORBIKE MADNESS	165	MOEBLUS	189	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
GEOMETRIE	195	GEOMETRIE	195	MOTORBIKE MADNESS	165	MOEBLUS	189	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
LA BOSSIE DES MATHS 3E	195	LA BOSSIE DES MATHS 3E	195	NEBULUS	175	MOTORBIKE MADNESS	165	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
LA BOSSIE DES MATHS 4E	195	LA BOSSIE DES MATHS 4E	195	NETHER WORLD	180	NEBULUS	175	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
LANGUES FRANCAISE 5 th	195	LANGUES FRANCAISE 5 th	195	NORTH STAR	164	NETHER WORLD	180	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
LANGUES FRANCAISE 4 th	195	LANGUES FRANCAISE 4 th	195	OBULATOR	190	NORTH STAR	164	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
LANGUES FRANCAISE 3 th	195	LANGUES FRANCAISE 3 th	195	OUT RUN	170	OBULATOR	190	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MATH 1	205	MATH 1	205	OUT RUN	170	PAGE FLIPPER	345	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
MATH 2	195	MATH 2	195	PAGE FLIPPER	345	PHOTON PAINT	650	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MATH 3	195	MATH 3	195	PHOTON PAINT	650	PIXIMATE	475	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
MATH 5.4	195	MATH 5.4	195	PIXIMATE	475	POWER WINDOWS 2	625	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MATH 6 th	195	MATH 6 th	195	POWER WINDOWS 2	625	PRO VIDEO PLUS	2150	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
MATH 2	195	MATH 2	195	PRO VIDEO PLUS	2150	SCULP 3-D	680	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MATH CM	215	MATH CM	215	SCULP 3-D	680	SYNTHIA	675	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
MICROGEO	205	MICROGEO	205	SYNTHIA	675	TEXT VIDEO	625	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MONTE CRISTO 8 th 3 th	195	MONTE CRISTO 8 th 3 th	195	TEXT VIDEO	625	TTITLER	850	BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
OBJECTIF EUROPE 4 th 3 th	195	OBJECTIF EUROPE 4 th 3 th	195	TTITLER	850			BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
OBJECTIF FRANCE 4 th 3 th	195	OBJECTIF FRANCE 4 th 3 th	195					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
OBJECTIF MONDE 8 th	195	OBJECTIF MONDE 8 th	195					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
OBJECTIF MONDE 5 th	195	OBJECTIF MONDE 5 th	195					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
ORTHO CM	179	ORTHO CM	179					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
TRACEUR	205	TRACEUR	205					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
TROUBADOUR	185	TROUBADOUR	185					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
VISA PR HYDE PARK 8 th	219	VISA PR HYDE PARK 8 th	219					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
* LIVRES *		* LIVRES *						BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
LA BIBLE DU 520 ST	159	LA BIBLE DU 520 ST	159					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
BIEN DEBUTER AVEC CEST	115	BIEN DEBUTER AVEC CEST	115					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
GRAPHISME EN GFA	195	GRAPHISME EN GFA	195					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
QUIDE FIRST WORLD	109	QUIDE FIRST WORLD	109					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
LIVRE DU GEN	145	LIVRE DU GEN	145					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
LIVRE DU LOGO ST	510	LIVRE DU LOGO ST	510					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
MUSIQUE ET MIDI	119	MUSIQUE ET MIDI	119					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
MUSIQUE ET SON	129	MUSIQUE ET SON	129					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
* UTILITAIRES *		* UTILITAIRES *						BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
IST WORD PLUS	555	IST WORD PLUS	555					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
ADV ART STUDIO	205	ADV ART STUDIO	205					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
ARCIS ANIMATOR	510	ARCIS ANIMATOR	510					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
ALICE PERS. PASCAL	550	ALICE PERS. PASCAL	550					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
ARCHROS	3120	ARCHROS	3120					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
ART DIRECTOR	450	ART DIRECTOR	450					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
* LOGICIELS *		* LOGICIELS *						BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
5 STARS OCEAN	205	5 STARS OCEAN	205					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
AROUND THE W. IN 80 D.A.	184	AROUND THE W. IN 80 D.A.	184					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BAD CAT	174	BAD CAT	174					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
BILL PALMER	174	BILL PALMER	174					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
BUBBLE BOBBLE	154	BUBBLE BOBBLE	154					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
CARRIER COMMAND	234	CARRIER COMMAND	234					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
CHERRY CRISTLE	144	CHERRY CRISTLE	144					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
COLONIAL CONQUEST	240	COLONIAL CONQUEST	240					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
CYBERNOID	175	CYBERNOID	175					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
DANLEY THOMPSON	180	DANLEY THOMPSON	180					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
DEFENDER OF THE CROWN	234	DEFENDER OF THE CROWN	234					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
DELEKTOR	170	DELEKTOR	170					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
DUNGEON MASTER	215	DUNGEON MASTER	215					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
ELITE	220	ELITE	220					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	170	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	170					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
FERNANDEZ MUST DIE	219	FERNANDEZ MUST DIE	219					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
FIRE & FORGET	214	FIRE & FORGET	214					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
FLIGHT SIMULATOR II	324	FLIGHT SIMULATOR II	324					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
FUNSTONES	134	FUNSTONES	134					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
GALINTLEY II	174	GALINTLEY II	174					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	220
HOT SHOTS	160	HOT SHOTS	160					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240	DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40
ICE HOCKEY	230	ICE HOCKEY	230					BLANK PANIC	215	BLACK BELL	240		

C'est arrivé demain

LANKHOR

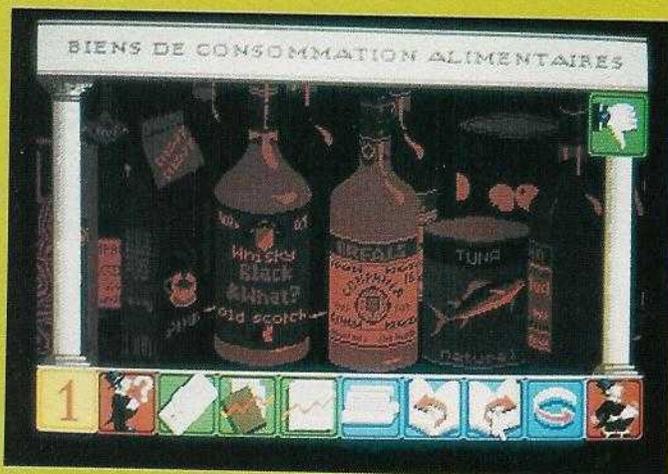
G-Nius, présenté en Préviews sera disponible peu après le magazine. Pour décembre, les plannings sont chargés. Il y aura **Vroom**, présenté également en Préviews, mais aussi si tout va bien **Mechanic Warrior I**, un jeu d'arcade présenté en Préviews et **Maupiti Island**, la tant attendue suite du Manoir de Mortevielle, également en Préviews!

Pour 89, il y aura **Raiders**, un jeu basé sur le milieu boursier et dont la convivialité et la richesse du jeu semblent être les points forts, en plus d'une présentation superbe! Enfin, **Mechanic Warrior II**, qui n'est pour le moment qu'un projet, devrait voir également le jour en 89.

Pour ceux qui avaient aimé **Rody et Mastico**, bonne nouvelle: les héros sont de retour dans une aventure se déroulant à la neige. La sortie est également prévue pour l'année prochaine.



RODY ET MASTICO A LA NEIGE



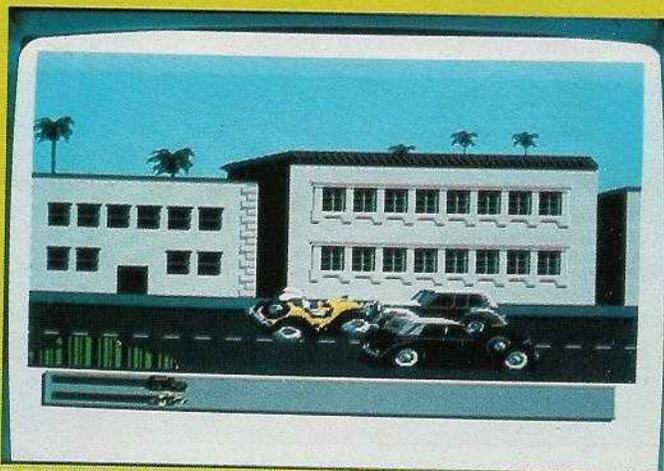
RAIDERS

DELPHINE

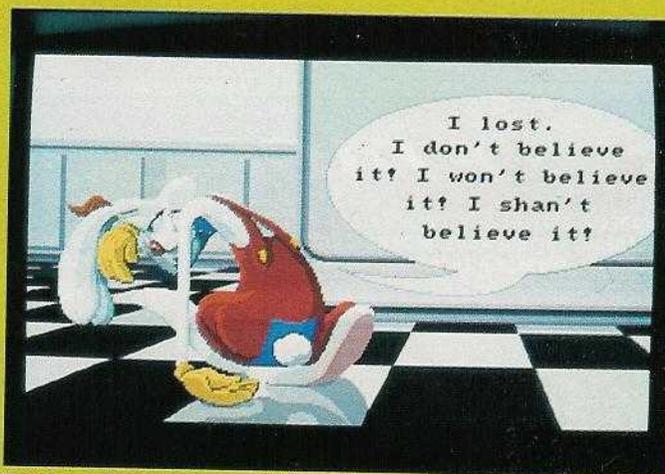
Bio-Challenge et Castle Warrior, les deux jeux prévus pour la fin de l'année sont présentés en Préviews. Autant dire qu'avec la qualité de ses produits, Delphine a beaucoup de chance de devenir rapidement l'un des grands noms du soft français!

COKTEL VISION / TOMAHAWK

Après la sortie sous le label Tomahawk d'Emmanuelle, on attend désormais **Terrific Land**, un jeu d'arcade/aventure visiblement très réussi. **Le Livre de la Jungle** et **Rogger Rabbit** seront disponibles d'ici la sortie de ce numéro.



ROGGER RABBIT



ROGGER RABBIT

16/32 EDITION

Skrull pour Amiga sortira en décembre, ainsi que Necron sur ST. La version Amiga de ce jeu d'aventure présenté en Préviews suivra de très peu, aux environs de janvier. L'équipe de programmation travaille même déjà sur un jeu d'arcade où vous jouerez le rôle d'un pompier, mais comptez sur moi pour vous tenir au courant de l'évolution des choses dans les mois à venir!

**PROGRAMMEURS 68000,
PROGRAMMEURS PC,**

**HUGHES ATTEND VOTRE COUP DE TELEPHONE
AU (1) 40 37 06 37 ... UGH !.....**

ERE / EXXOS

Les nouveaux produits arrivent. **Purple Saturn Day** sera en vente peu de temps après la sortie de ce numéro, mais vous pouvez déjà en savoir beaucoup sur lui puisqu'il se trouve en Préviews. On attend deux titres dans la gamme Ere, l'un étant **Billard Simulator 1**, un jeu de billard très très réaliste, l'autre étant un Strip Poker aux graphismes étonnants, nommé **Teenage Queen!** Enfin, le troisième jeu de la gamme Exxos, **Temple Of Flying Saucers**, sera pour le début de l'année prochaine, et nous vous en montrons un centième en Préviews



TEENAGE QUEEN

BILLARD SIMULATOR



COBRA SOFT

En attendant la suite d'Action Service, nous devrions voir maintenant très rapidement arriver **Meurtre à Venise**, un nouveau meurtre qui risque de faire parler beaucoup de lui!

PRESTASOFT

Les sorties de **Dreamlands** (présenté en Préviews dans le dernier numéro) et de **Johnny Digoog** sont pour bientôt... C'est promis.

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

163, avenue du Maine
75014 Paris

metro: mouton-duvernet ou alesia



DU LUNDI AU SAMEDI

SPECIAL NOEL
OUVERT LES DIMANCHES
4, 11, 18 DECEMBRE
DE 10H A 18H.



PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

**POUR LES
FETES
REMISE 5%
SUR TOUT LE
MAGASIN
JUSQU'AU
24-12-88**

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
IMP. STAR LC 10 COUL.	2990 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

TELEPHONE:
16. (1) 45.41.41.63
45.41.44.54

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix

**CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLLES**
TEL:
45 41-26 04



AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

**AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs**

NINTENDO

TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG
CARTE BLEUE . CREDIT CREG IMMEDIAT : PAYEZ EN 1989 .

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, mais ça peut se négocier.

Après le succès retentissant du Manoir de Mortevielle sur ST, puis sur AMIGA (maintenant sur PC, CPC et parlant bien sûr !), Lankhor est aujourd'hui connu et reconnu entre tous par les passionnés de micro, hélas, pas encore assez par les autres (tant pis pour eux...).

Il ne faudrait pas croire que cette jeune société s'endorme sur ses lauriers puisqu'à l'heure où vous lirez ces lignes vous devriez trouver chez votre revendeur : **VROOM**, course (Arcade) de F1, tant attendue, si rapide qu'elle laisse loin derrière tous ses concurrents. Pis encore, ce jeu devrait même réveiller les guerriers Amigaïstes et Atariïstes qui pourront désormais se battre avec leur machine favorite via un cordon, un minitel ou un modem sur un même terrain.



VROOM ST

Enfin bientôt, soyez patients, vous verrez sur le marché : **RAIDERS**, le jeu de bourse à s'en faire pâmer J.R. et Bernard Tapie réunis, **MECHANIC WARRIORS**, mélange d'arcade-aventure futuriste avec ses animations délirantes, et bien sûr **MAUPITI ISLAND**, la nouvelle enquête de Jérôme Lange.

Ceci dit, Lankhor a déjà commercialisé un nombre conséquent de logiciels qui, dans leurs domaines, sont autant innovateurs que le Manoir. Voici un court rappel pour les distraits, les amnésiques, les fauchés, bref, tous ceux qui ne les ont pas encore achetés... Notons que tous les softs Lankhor sont distribués par 16/32 Diffusion*.



RAIDERS



MECHANIC WARRIORS ST

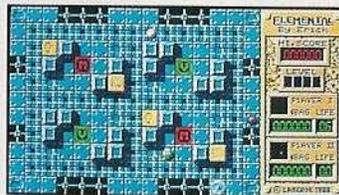


MAUPITI ISLAND

Bref, **ELEMENTAL** est un concept qui réunit stratégie, arcade et réflexion.

Si vous pensez que la barre des 32 niveaux de jeu n'est pas assez haute (!) alors jouez à deux et simultanément pour découvrir de nouvelles règles, de nouvelles contraintes, bref un jeu tactiquement différent. Rien qu'avec son look et ses bruitages d'enfer, **ELEMENTAL** est déjà au top niveau du ST (avec le temps qu'on y a passé, il peut...). Aussi nous insistons sur le fait que ce jeu, malgré toutes ses richesses, est d'un emploi simplissime.

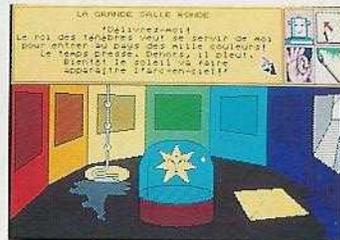
Enfin, si vous souhaitez un alibi culturel pour acheter ce soft, dites-vous qu'**ELEMENTAL** reprend à bon compte la philosophie Bachelardienne des quatre éléments la terre, l'eau, le feu et les joysticks à micro-switchs. Un autre alibi encore plus culturel ? **ELEMENTAL** a particulièrement intéressé la presse anglaise et allemande (ST Action et ASM).



ELEMENTAL ST (Le vent)

RODY & MASTICO. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter que vous ne sauriez déjà ? On n'a jamais vu des critiques aussi bonnes pour un soft destiné aux plus jeunes. Vous remarquerez avec quel soin j'évite de dire « éducatif ». C'est que **RODY & MASTICO**, plus qu'un éducatif, est plutôt un jeu d'éveil pour les 4-8 ans, avec synthèse vocale, coloriage, narration et questions.

RODY est mignon, gai, frais : confiance pour confiance, j'ai beau avoir dépassé la tranche d'âge 4-8 ans depuis un certain nombre d'années, il m'arrive régulièrement de charger **RODY & MASTICO**, pour le plaisir... Et du coup je suis ravi de vous annoncer la sortie prochaine de **RODY 2** : il revient... et il a fait !



RODY & MASTICO (L'étoile...)

KILLDOZERS est un jeu rentable : on en connaît, ça fait trois mois qu'ils y jouent et ils ne s'en lassent pas. **KILLDOZERS** est encore un soft qui innove puisqu'il mélange allègrement l'arcade et le jeu de rôle. Disons qu'il s'agit d'un « arcade de rôle » (je viens d'inventer le terme à l'instant).

C'est la première fois que dans un soft, on peut combattre des ennemis en ayant plusieurs techniques possibles :

— les détruire complètement pour être peinards, par exemple (ça, c'est l'option simpliste, très en vogue dans les casernes) ;



KILLDOZERS ST (Niveau 2)

TROUBADOURS est un jeu d'aventure éducatif, poétique et musical, matiné d'arcade et agrémenté de synthèse vocale. Soulignons, là aussi, que le programme a été conçu en étroite collaboration entre une équipe d'instituteurs et des professionnels du jeu : une garantie de sérieux dans la pédagogie et de qualité dans le loisir !

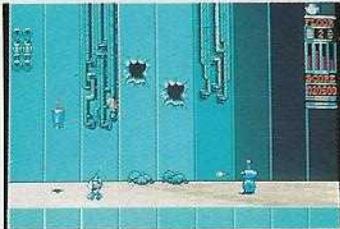
Des étapes permettent de progresser au travers d'une aventure complète. Elles développeront le sens poétique et musical, le vocabulaire et l'esprit de synthèse des enfants (jusqu'à 14 ans).

TROUBADOURS possède également une partie purement éducative au contenu pédagogique étudié où sont reprises les épreuves de l'histoire avec plusieurs niveaux de difficulté et encore plus de variété. Les illustrations ont vraiment été très soignées, quelque soit la machine. A la fin du parcours, un jeu d'arcade-réflexion étonnant vous attend. Pourquoi étonnant ? Parce qu'il aurait pu valoir un soft à lui tout seul (**TROUBADOURS** serait-il donc aussi le meilleur simulateur de tir à l'arc sur micro... ?).



TROUBADOURS ST (Viviane)

GNIUS frappe avant tout par son look dessin animé, que ce soit pour ses graphismes, mignons et marrants, ses animations, fluides et rigolotes, ou encore pour ses bruitages, sophistiqués et détonnants. Un vrai dessin animé, quoi ! Les initiés apprécieront aussi la représentation du décor en perspective isométrique...



G.NIUS ST (Couloir)



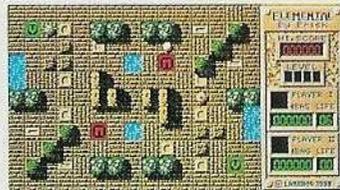
G.NIUS ST

Vous jouez le rôle d'un petit robot (qui a dit : « Encore ? » : Lankhor !) dans un vaisseau en ruine. Au fur et à mesure du jeu, les murs s'effondrent, tout se détraque, bref, y'a pas

intérêt à faire de vieux boullons dans le quartier. Pour passer un niveau (y'en a pour un moment avant de voir la fin du jeu, vu qu'ils sont nombreux), il faut « switcher » des blocs interrupteurs entièrement pompés sur l'Alien (le film). Dommage que l'illustrateur n'ait pas aussi pompé Sygournay Weather (la nana)...

Un soft vraiment accrochant dont on ne se lasse pas vite : il a un côté sympa, un look cartoon qu'on avait pas encore vu dans la micro.

ELEMENTAL est une idée originale basée sur les thèmes classiques du jeu vidéo : course poursuite, ennemis dans les coins, etc., mais avec cette différence que ses créateurs ont désormais un acquis culturel et ludique énorme. **ELEMENTAL** consiste en un parcours épique (et organisé : la tactique est capitale) pour échapper à différents assaillants.



ELEMENTAL ST (L'eau)

Tout en observant la logique de déplacement de ces derniers, récupérez les éléments avec lesquels vous devez assurer votre protection et votre progression au travers de terrains accidentés.



RODY & MASTICO (Chez le Pr Gobino)

A mi-chemin entre le livre parlant à colorier (encore un nom qu'on devrait déposer) et le jeu de réflexion **RODY** a séduit tous ceux qui l'ont vu, même les plus grands. Qui plus est, **RODY** se commande entièrement à la souris et il n'est pas nécessaire de savoir lire pour s'en servir.

Gage de qualité et de sérieux, **RODY** a été conçu par une institutrice et une équipe de créateurs de jeux : un ensemble qui a fait ses preuves, puisque **RODY** a été récompensé par le Tilt d'Or 88 du meilleur éducatif.



KILLDOZERS ST (Unicom démasqué en fin de jeu)

— plus subtilement, on peut affaiblir un adversaire en lui piquant toute son énergie (vampiresque).

Une fois que l'on a commencé à jouer à **KILLDOZERS**, si l'on a pris les 20 secondes d'intense réflexion qui suffisent pour comprendre le jeu, on devient vite accroc. Les utilisateurs s'échangent leurs techniques de combat et dialoguent sur les intérêts de dessouder vite fait tel monstre ou de bloquer un autre dans un coin... En fait, **KILLDOZERS** est un « arcade de rôle » pour ceux qui en ont... derrière le joystick ! Et ça existe !



TROUBADOURS ST (Arc...ade)

Précisons enfin que la version ST, outre la synthèse vocale ajoutée, n'est pas une simple transposition de la version CPC, puisque les illustrations sonores et graphiques ont été entièrement retravaillées. On peut même dire qu'à ce jour, aucun logiciel pédagogique n'a atteint une telle qualité technique et artistique.

L.L.

* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris - Tél. : 40.37.06.37.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT
78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

NOM :

Prénom :

ADRESSE : Tél :

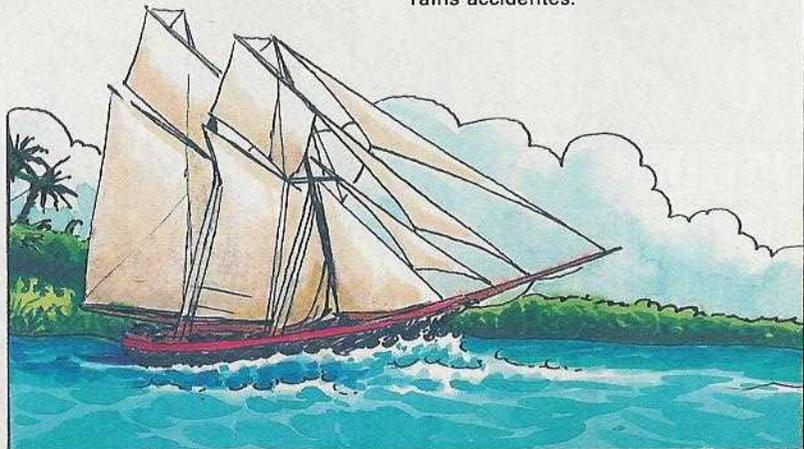
Ci-joint Chèque bancaire C.C.P. Mandat. * Autre nous consulter

TITRES	PRIX	QUANTITE	TOTAL
G.NIUS ST	199 F
ELEMENTAL ST	199 F
KILLDOZER ST	199 F
TROUBADOURS ST	229 F
TROUBADOURS CPC cassette	175 F
TROUBADOURS CPC disquette	199 F
RODY & MASTICO ST	175 F
MANOIR ST	249 F
MANOIR Amiga	249 F
MANOIR CPC disquette	199 F
MANOIR PC	249 F
VROOM ST	199 F

Signature :

Forfait frais de port + 10 F

Total



C'est arrivé demain

LES COMPAGNIES ETRANGERES

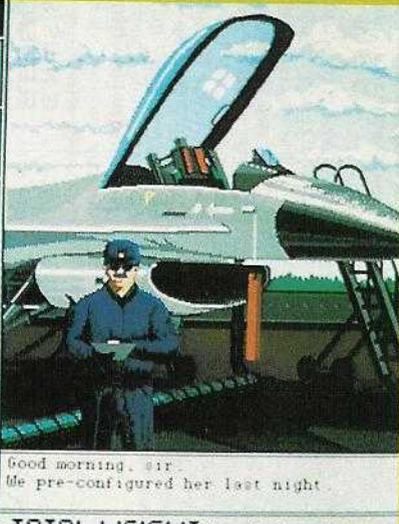
SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon, un simulateur de vol aux graphismes superbes arrive sur ST d'ici peu de temps. Selon les auteurs, ce sera l'un des plus grands. Nous vous donnerons notre avis le mois prochain!



ARMAMENT

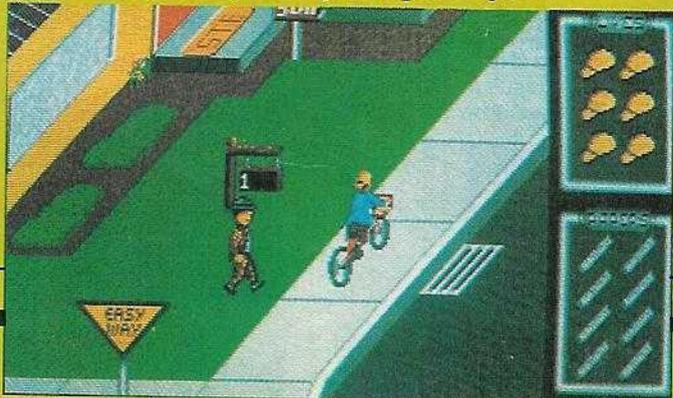
	100 lb	9
	195 lb	9
	364 lb	9
	1170 lb	9
	2000 lb (4040kg)	9
	753 lb	9
	675 lb	1
	ECH	1
	12304 lb	1



FALCON

ELITE

Space Harrier II et **Ghosts And Goblins** arrivent pour la fin d'année, ainsi que **Paper Boy**.



NOVAGEN

Cela fait maintenant un an que l'on vous parle de **Damocles**, et il n'est toujours pas sorti. En attendant ce jeu, voici **Hellbent** qui lui, sortira très bientôt. Il s'agit d'un jeu de tir à scrolling vertical ultra-rapide, différentiel, avec beaucoup d'action en prime!



HELLBENT

MICRODEAL

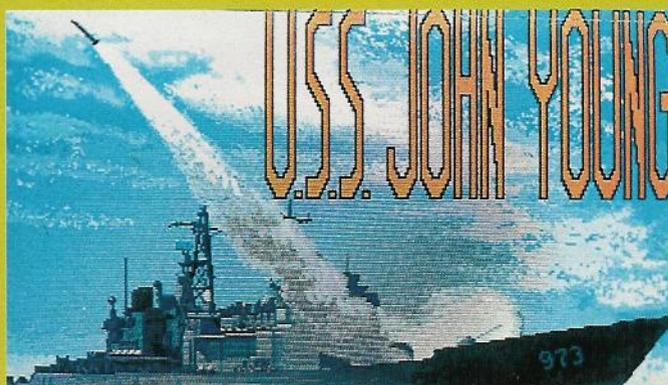
Jug, le shoot-em-up ressemblant à R-Type sera le premier à sortir sur ST puis Amiga, alors que **Fright Night**, le jeu basé sur le film "Vampire vous avez dit vampire?" sera sur Amiga puis ST en Décembre. **TaleSpin**, un utilitaire pour créer des aventures entièrement graphiques sera également disponible d'ici la fin de l'année pour ST.



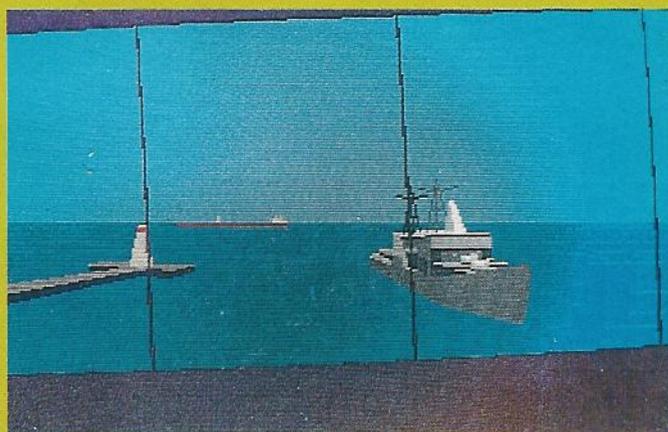
MAGIC BYTES

Après Minigolf, testé dans ce numéro, sortira **Forces Magiques**, une compilation comprenant les jeux Western Games, Vampire's Empire, Clever & Smart et Pink Panther.

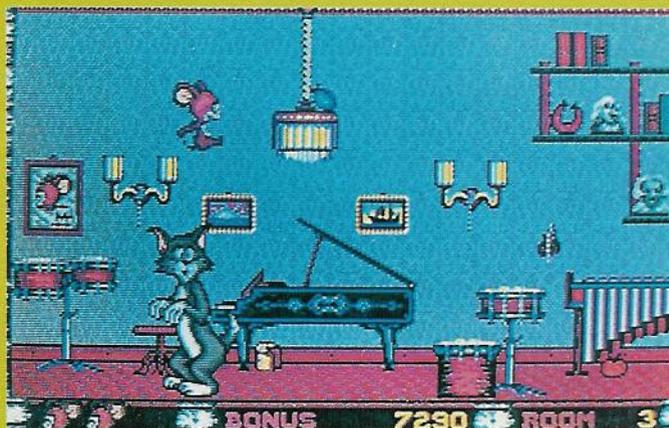
Début Janvier, nous aurons enfin le droit à **Paranoïa Complex**, présenté en Préviews. En Février, ce sera **Tom & Jerry**, puis **NightDawn**, un jeu d'arcade où la réflexion joue un rôle important. **WallStreet** sera disponible pour mars, et je vous laisse deviner le sujet du jeu. En même temps, une simulation aux graphismes soignés, et en 3D, **USS John Young**, verra le jour. Enfin, pour l'été prochain, il faudra compter sur **Persian Golf Inferno**, un jeu présenté en Préviews et qui risque bien de faire parler beaucoup de lui!



USS JOHN YOUNG



USS JOHN YOUNG



TOM & JERRY

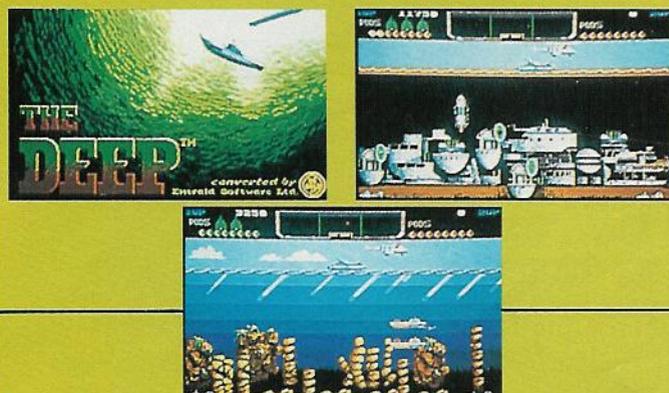


NIGHT DAWN

US GOLD

Thunderblade, testé dans ce numéro, sortira en même temps que ce numéro. A ce propos, un concours est organisé entre Génération 4 et US Gold, concours dont le premier prix n'est rien d'autre que la vraie machine d'arcade de Thunderblade. En fouillant bien dans le journal (je vous fais confiance), vous trouverez de plus amples détail sur ce concours!

The Deep est basé sur le jeu d'arcade du même nom, est un jeu d'arcade sous-marin à scrolling horizontal. **Road Blaster** sortira aussi d'ici la sortie du journal... Il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez une voiture, un peu comme dans Outrun, et où vous pourrez obtenir des armes supplémentaires (jusqu'à quatre!) pour détruire tous les ennemis qui vous assaillent...



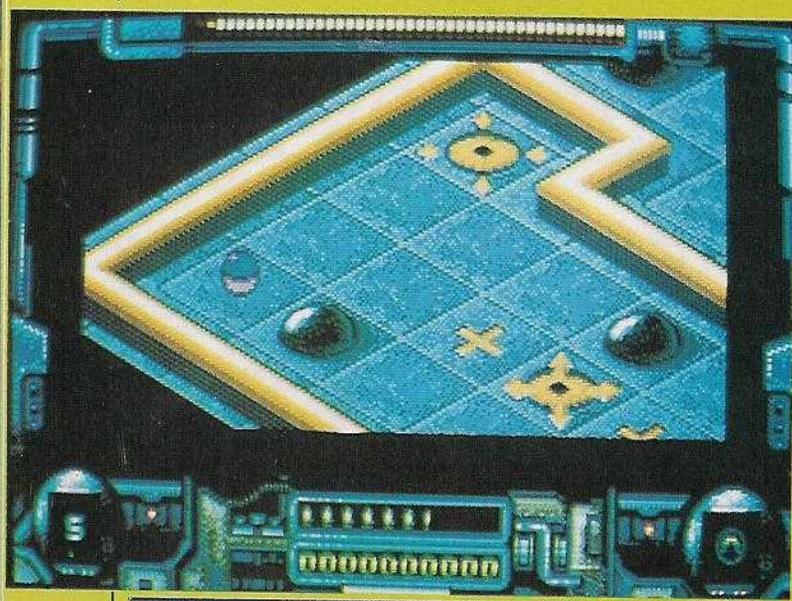
C'est arrivé demain

ELECTRIC DREAMS

R-Type ne devrait vraiment plus tarder, ainsi qu'**Incredible Shrinking Sphere**, un jeu très original et dont la réalisation est superbe. Dans ce jeu, vous dirigez une sphère dans un monde en trois dimensions... Pour l'année prochaine, il faudra compter sur **Time Scanner**, un fantastique flipper Vidéo, basé sur le jeu d'arcade de chez Séga.

MARTECH

Il y en a qui vont se sentir visés! La société édite en effet **Hellfire**, un jeu dans lequel vous dirigez un hélicoptère... Ca ne vous rappelle rien? De plus, elle s'appête à éditer **Phantom Fighter**, qui risque bien d'être un jeu dans lequel vous dirigez un phantom... Quel hasard!



HELLFIRE

LINEL

La société Suisse aura sorti **Dugger** sur ST et Amiga d'ici la sortie du magazine. Il s'agit d'un jeu dans le style de Dig-Dug. Pour la fin de l'année, nous aurons le droit à **DragonSlayer**, présenté en Préviews. **The Champ**, jeu de boxe, ne devrait plus trop tarder également.



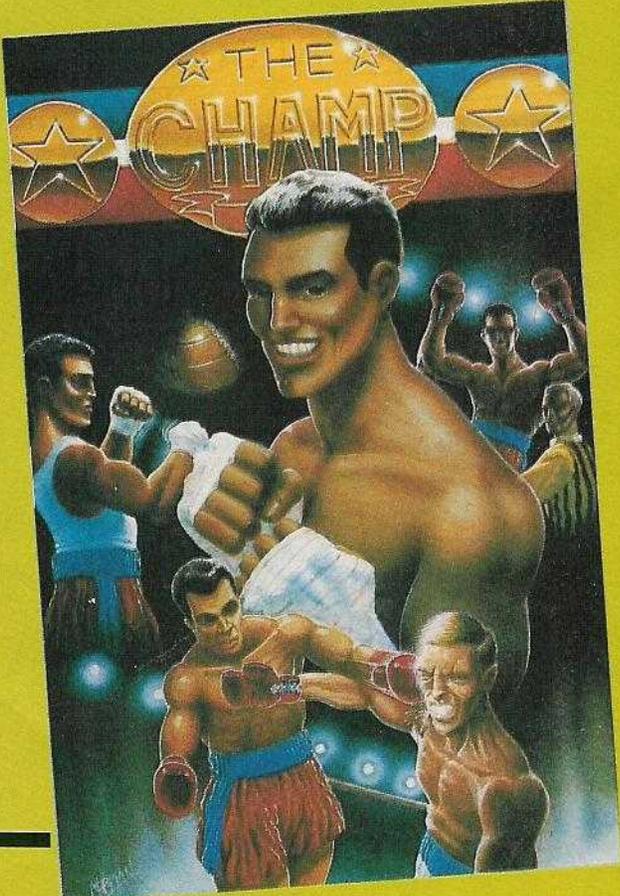
I.S.S.



R-TYPE

MANDARIN

Alors que **Lombard Rac Rally** est disponible, le société prépare de nouveaux jeux d'aventure avec Level 9.



DRAGONNINJA

T.M.

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement des Lutteurs acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, sont décidés à gâcher votre journée.

Pour progresser à la fin de chaque niveau, vous devez vaincre le Maître Ninja — voici quelques exemples de ces superhumains infames: Un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure et le Géant Ninja, vert et horrible — qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée!



REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS
EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
L'ANNEE: COMMANDEZ
DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 36 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

**DATA
EAST**

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

...the name
of the game

C'est arrivé demain

ACTUAL SCREENSHOTS

I Ludicrous est un jeu de combat se déroulant dans des arènes de Rome... Le jeu, qui à l'air comique, possède un graphisme très Astérixien.

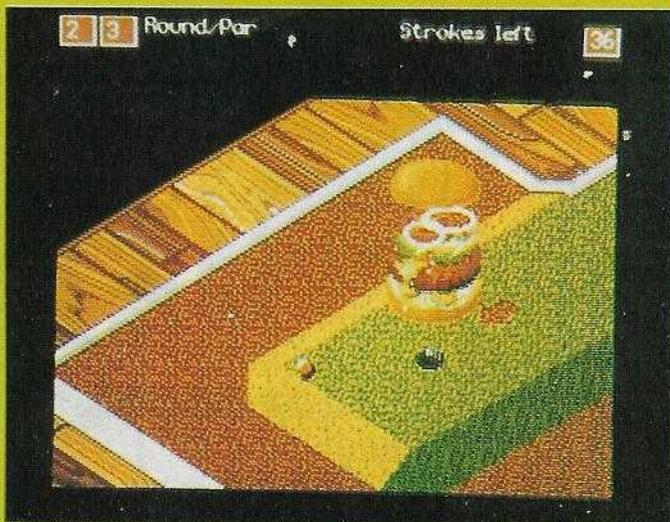


I LUDICRUS

ELECTRONIC ARTS

Zany's Golf est un golf des plus particuliers...disons qu'il est totalement fou, et sortira pour la fin de l'année sur ST et Amiga, alors que la version ST de **Fusion** ne devrait plus tarder, ainsi que la version Amiga de **Powerdrome**.

Chainsaw Warrior est l'adaptation en jeu du célèbre BoardGame de chez Games Workshop. Il s'agira bien sûr d'un jeu d'arcade!



ZANY'S GOLF

US ACTION

Capone et **Pow** sortiront début décembre sur ST, ainsi qu'un pistolet utilisable avec les version ST et Amiga! Durant le mois de Décembre, **Creature** sera aussi disponible. Il s'agit d'un jeu du même style que les autres, mais avec des extra-terrestre cette fois-ci.

AGAIN AGAIN

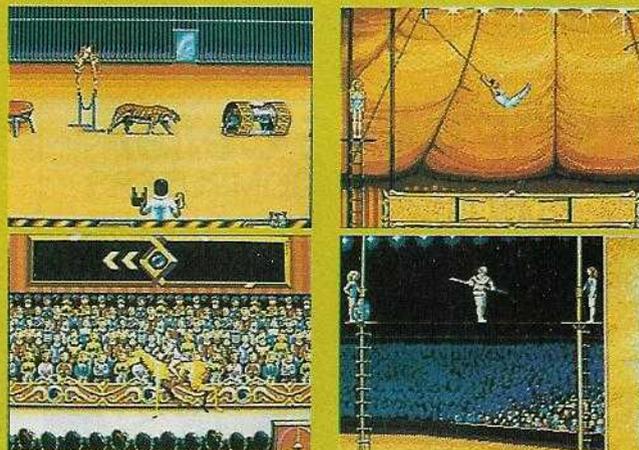
Sous ce nouveau label créé par Alternative Software devrait bientôt paraître **The Munsters**, basé sur la série télévisée "Les Monstres". Un autre jeu nommé **Combat Lynx**, devrait sortir pour Noël, ainsi que **Operation Hormuz**, jeu dans lequel vous dirigez porte-avion et F-16 dans le Moyen Orient.



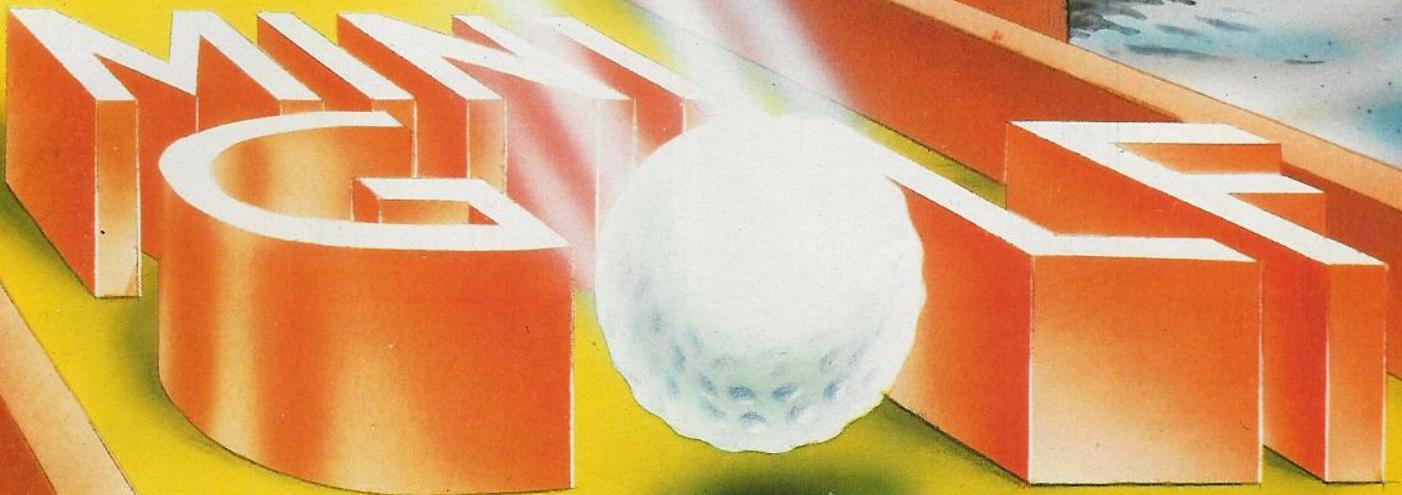
THE MUNSTERS

TYNESOFT

Superman arrive sur ST dans un grand jeu d'action dont la réalisation semble très soignée. Sortie prévue pour le mois de Novembre. Au même moment sera disponible **Circus Games**, un jeu dans le type de **Winter Olympiad** mais avec des épreuves de cirque.



REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS
EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
L'ANNEE: COMMANDEZ
DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
SFMI 92 94 36 00 BP 114 06561
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS



Carsten Borgmeier (ST-Computer):
 «Un jeu de golf qui devient drogue et rend la souris brûlante.»

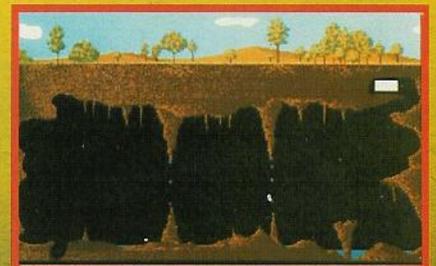
Commodore Magazine (USA):
 «Mini-Golf est absolument fantastique.»

S.F.M.I. ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL. 93427145

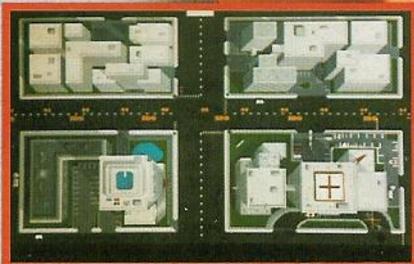


ATARI ST

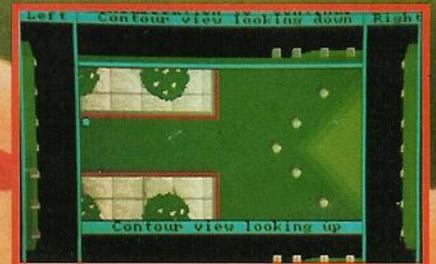
AMIGA
 ATARI ST
 C 64 DISC/CASS



AMIGA



AMIGA



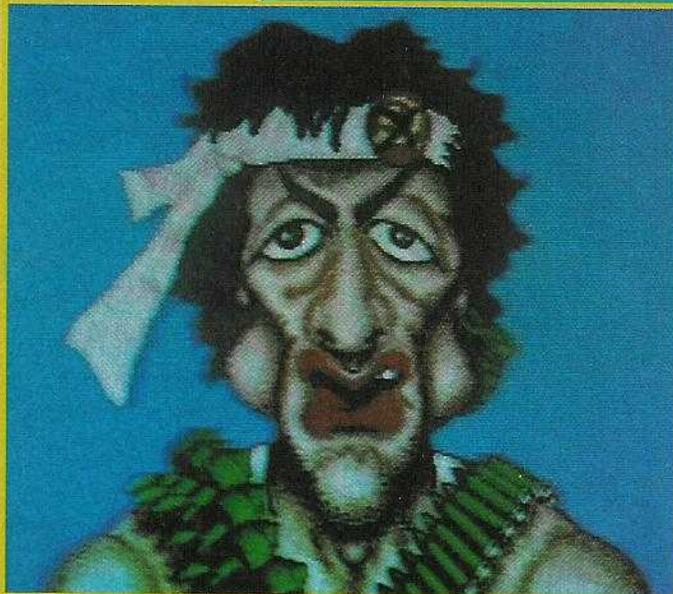
ATARI ST

C'est arrivé demain

DOMARK

Return Of The Jedi est en boutique. Le jeu **Spitting Image** est présenté en Préviews. **Trivial Pursuit II** est superbe et sortira d'ici peu sur ST et Amiga.

Domark vient de signer un accord qui donne le droit à la société anglaise d'adapter les jeux Atari pour les trois prochaines années, ce qui devrait faire une vingtaine de titres... Parmi ceux-ci il y aura **Vindicators**, le jeu de tank, **Zybots**, le génial **Toobin**, **Dragonspirit** et enfin **APB**.



IMAGEWORKS

Après **Sky Chase** et **Fernandez Must Die**, **Foxx Fights Back** sortira en Décembre. **Speedball** et **Bombuzal** sont déjà disponibles!

Pour 89, il faudra compter sur **Blastéroïds**, basé sur le jeu de chez Atari, **Palladin**, un jeu d'aventure dans le type des jeux Cinemaware pour ce qui est de la réalisation, **Terrarium**, une aventure graphique et enfin **Crime Town Depth**, un jeu d'aventure s'annonçant très bien.



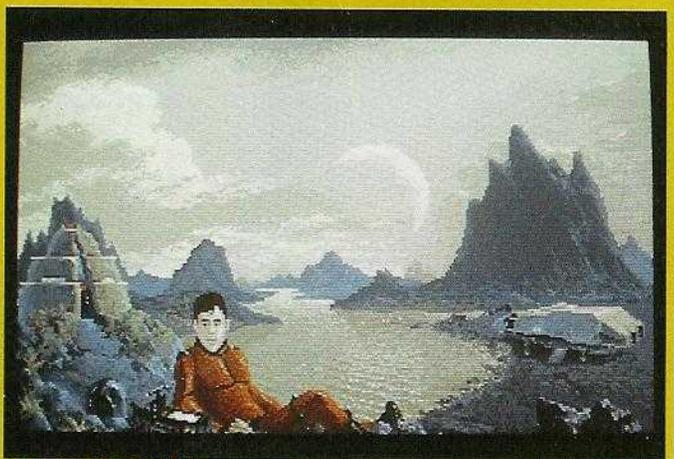
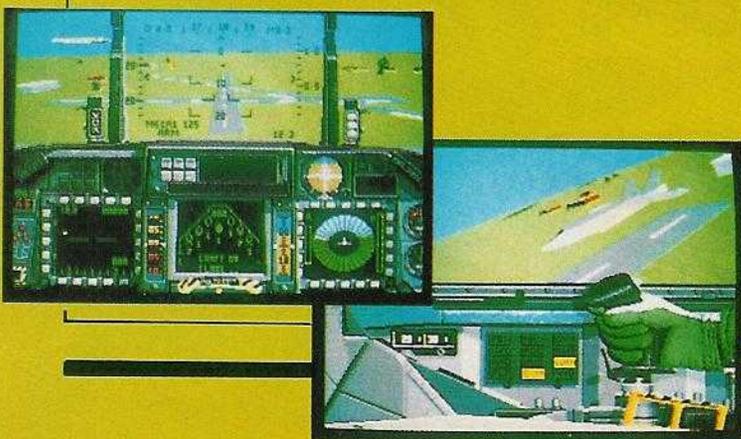
CRIME TOWN DEPTH



BISMARK

DIGITAL INTEGRATION

Les spécialistes des simulateurs ne devraient plus tarder à sortir **F-16 Combat Pilot**, un simulateur de vol dont les premières images laissent espérer une qualité exceptionnelle!



TERRARIUM

GO!

Les deux prochains produits Go! seront **Tiger Road**, présenté en Préviews, ainsi que **Led Storm**, une fantastique course de voiture dans laquelle vous roulez sur des autoroutes suspendues dans le vide... Autant dire qu'il vaut mieux éviter de sortir de la route, ce qui ne sera pas si simple puisque de nombreux ennemis essaieront de vous y pousser. Le jeu, en cours de développement, s'annonce bien.



LED STORM



SAVAGE



SAVAGE

BRITISH TELECOM

Elite, testé dans le dernier numéro, arrive sur Amiga. Fish, le nouveau jeu d'aventure de chez Magnetic Scroll est sur le point de paraître et est présenté en Previews, alors que **Weird Dreams**, déjà présenté dans les deux derniers numéros, vous sera entièrement dévoilé dans le prochain...

Flying Shark, basé sur le jeu d'arcade du même nom, sortira pour le début du mois de décembre, ainsi que **Blazing Barrels**, le jeu d'arcade qui vous permettra de jouer au bon, à la brute et au truand. En fait, ce jeu est un remake de Rolling Thunder, mais dans le monde du Far West.

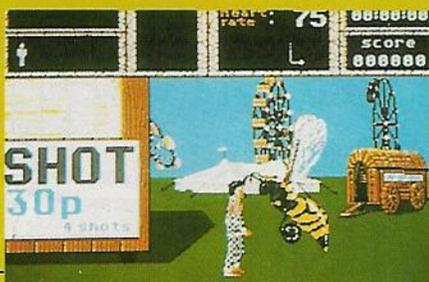
Savage est un jeu d'arcade composé de trois phases, toutes superbes graphiquement et très rapides! Vous devez affronter de nombreux ennemis dans des donjons étranges. Sortie prévue pour la fin de l'année.

Verminator est lui repoussé pour Février 89, alors qu'à cette date **Déjà Vu II: Lost In Las Vegas** sera déjà sorti. La suite du fameux jeu d'aventure s'annonce superbe.

De nombreux projets sont en cours, dont certains étant en 3D. Nous vous en dirons plus d'ici peu de temps. Sachez aussi que **Bubble Bobble 2** est en cours de réalisation, pour la plus grande joie de toute l'équipe rédactionnelle.



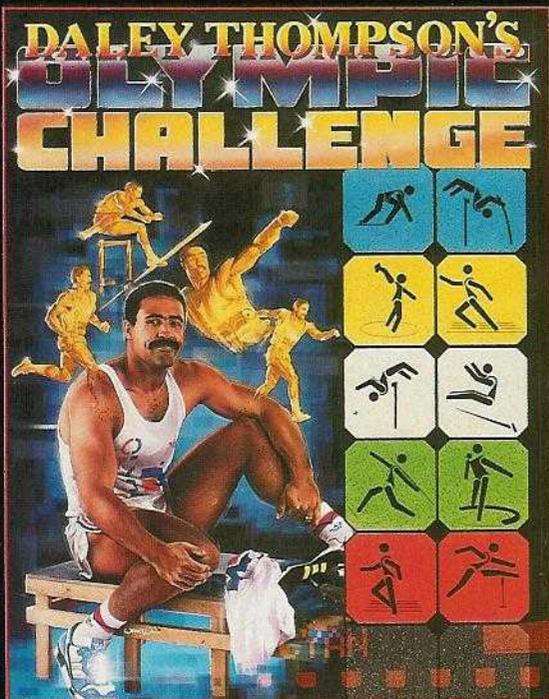
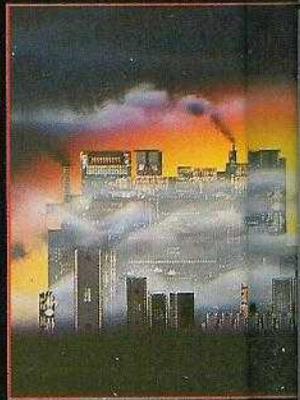
BLAZING BARRELS



REVENDEURS!
 BENEFFICIEZ DE CONDITIONS
 EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE
 L'ANNEE: COMMANDEZ
 DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR:
 SEMI 92 94 36 00 BP 114 06561
 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

AMIGA

POUR ALIMENTER

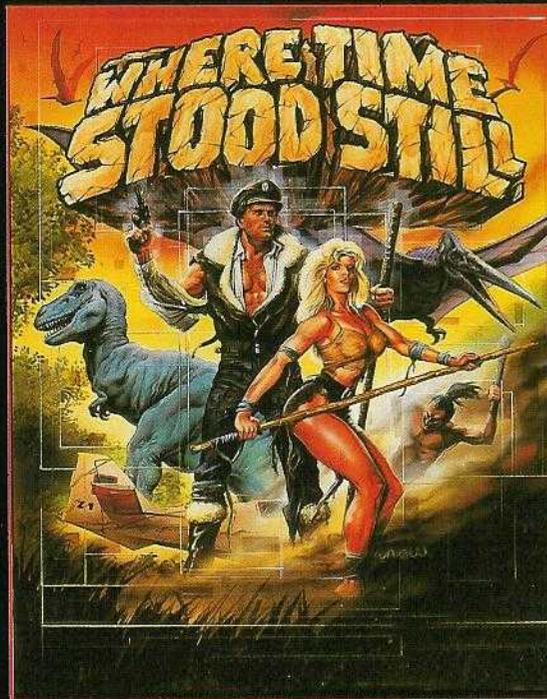


Une animation et une graphique superbes donnent vie à cette toute dernière simulation de sports, chez vous sur votre micro. Vivez les épreuves, sentez la montée de l'adrénaline en menant Daley Thompson vers de nouveaux records, de nouveaux sommets et la victoire. Mais prenez-garde, votre performance au gymnase affectera directement celle que vous obtiendrez dans les épreuves elles-mêmes – un jeu d'action pure – des le moment où vous lacez vos chaussures jusqu'à l'obtention de la médaille – lancez-vous à sa conquête!



FROM

ocean

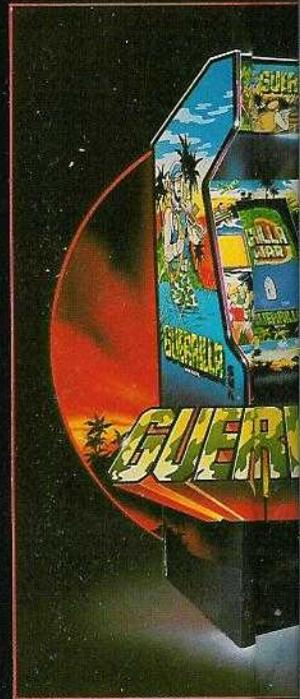


Votre avion a fait un atterrissage forcé sur un plateau montagneux quelque part au coeur du Tibet. Votre compagnon et vous-même êtes toujours vivants. Une forme impressionnante se dirige vers vous; un dinosaure! Où êtes-vous? et à quelle époque? Des graphiques monochromatiques stupéfiants en trois dimensions et un défilement 4 directions produisent l'atmosphère du cinéma des années 50 pendant que vous apprenez non seulement à survivre, mais également que vos compagnons ne sont pas ce que vous croyiez!



FROM

ocean



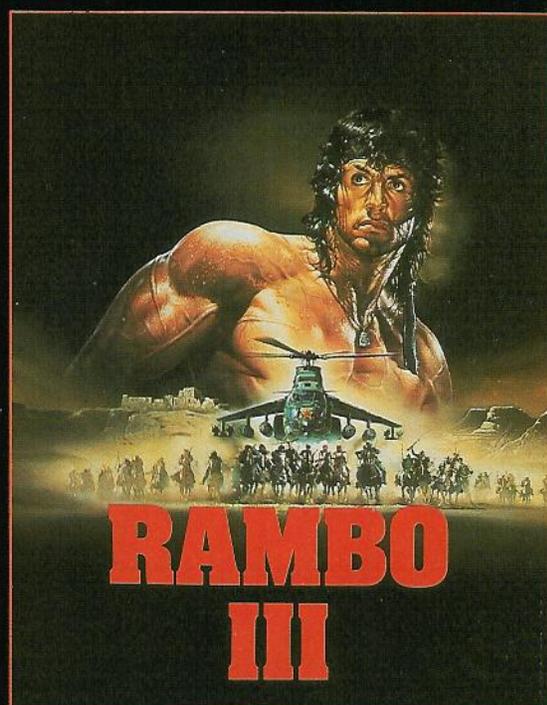
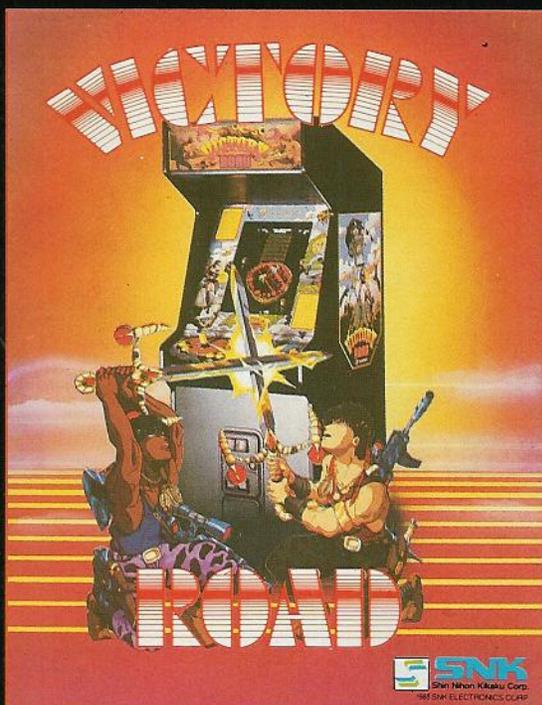
L'équipe SNK vous présente un des plus grand succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se déroulant verticalement vous entraîne au coeur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté ... Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

16 BITS DE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHÈA

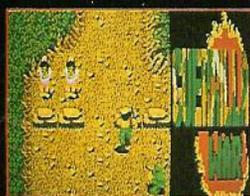
ATARI ST

FER VOS LOISIRS



us
plus
eu
tant
sion
ateur.

se
lement
cœur
s villes
tion
uel
bût; la
moyen
uérilla!



Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement.

Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans.

Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.



La voila de retour et cette fois-ci, il ne fait aucun prisonniers! Colonel Trautman a été capturé par les Russes en Afghanistan et il n'y a qu'une seule personne qui puisse le libérer. Frayez-vous un chemin parmi les champs de mines, délivrez le Colonel puis ... puis arrivez à une apogée explosive!



FROM
ocean

DE POINTE

CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

C'est arrivé demain

OCEAN

La sortie de **Guerilla War**, le remake d'Ikari Warriors devrait suivre celle du journal d'une semaine. La conversion semble de qualité, et l'on pourra donc jouer seul ou à deux à ce superbe jeu d'arcade dans le type de "Commando".

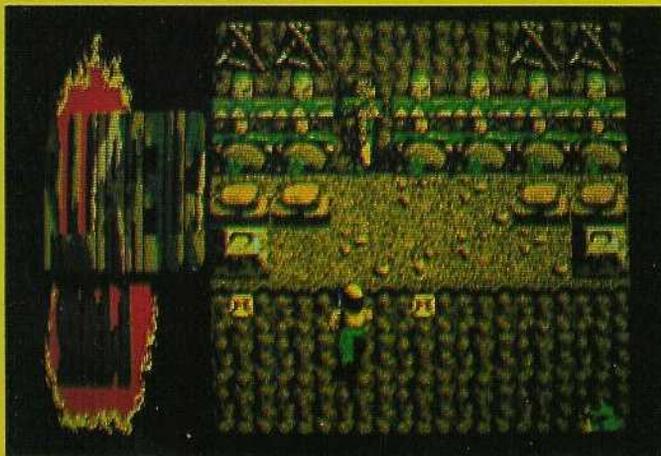
Alors que Superman se prépare chez Tynesoft, Océan sortira tout début décembre **Batman**, basé sur le célèbre héros de DC. Le jeu est à la fois original et superbe, avec une animation d'excellente qualité. Ce jeu vous propose plusieurs aventures dans lesquelles vous devrez affronter vos éternels adversaires: le Pingouin et Joker.

Rambo III sera également disponible début décembre si tout va bien. Faut-il préciser qu'il s'agit d'un jeu d'arcade assez meurtrier, un peu dans le style d'Eagle Nest, mais avec des graphismes superbes et une impression de perspective bien rendue.

Pour la mi-décembre, nous aurons le droit à **Robocop**, basé sur le jeu d'arcade lui-même basé sur le film. Il s'agit d'un jeu de tir à scrolling horizontal, dans lequel vous dirigez le flic robotisé. Il vous faudra affronter de nombreux et divers ennemis, et vous devrez avoir de bons réflexes pour éviter, par exemple, les motos qui vous fonceront dessus!

Egalement à la mi-décembre, **Dragon Ninja** apparaîtra sur ST et Amiga, mais nous en parlons déjà en Préviews!

Enfin, pour le début de l'année prochaine, nous aurons la possibilité de jouer avec **The Untouchables** (les Incorruptibles en V.F.), ainsi qu'à **Orion's Belt**, présenté dans le dossier 3D.



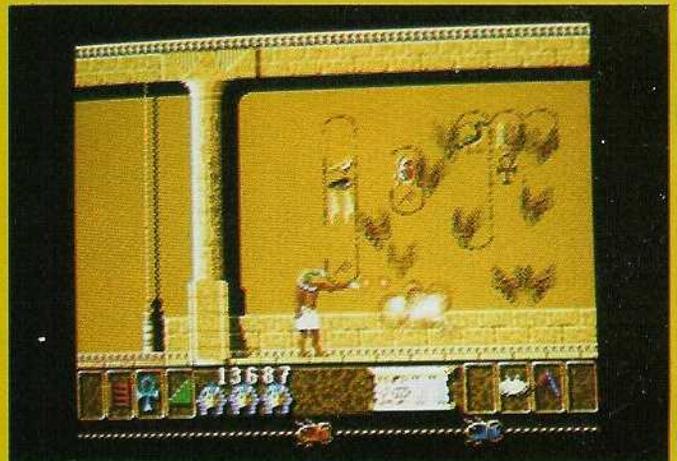
GUERRILA WAR

LOGOTRON

Après la sortie de **Xor** pour Amiga, un seul jeu sera disponible pour la fin de l'année, et il s'agit de **Starblast**, présenté dans le dossier sur les jeux en 3D! Dans ce même dossier, vous trouverez aussi **Archipelagos**, un autre jeu Logotron, prévu lui pour le début de l'année prochaine, mais sous un autre nom. Enfin, **Eyes Of Horus**, dont je vous parlais dans le numéro 5 est prévu pour Février.



EYE OF HORUS



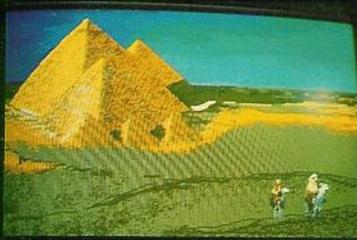
PALACE SOFTWARE

Autant parler tout de suite du plus attendu de tous les softs Palace: **Barbarian II**. Cette séquelle du déjà excellent Barbarian s'annonce comme une réussite, mais vous comprendrez mieux ce que je veux dire si vous allez jeter un coup d'oeil à la rubrique Préviews. Dans cette même rubrique, vous trouverez une Préviews sur **Cosmic Pirate**, un jeu d'arcade étonnant.

Shoot-Em-Up-Construction-Kit avance maintenant vite, et devrait sortir sur Amiga puis sur ST avant la fin de l'année. Il s'agit d'un utilitaire très simple d'utilisation et visant à faire des jeux de tir à scrolling vertical!

Quant à **Rimrunner**, déjà prévu depuis bien longtemps, la seule chose que nous'avons pu obtenir de Peter Stone, c'est que le soft sortira sur ST...





EXPLORA

"Time Run"



Gagnez la course
contre le temps !

**UN FANTASTIQUE
JEU D'AVENTURE**
en Français
sur 4 disquettes
POUR ATARI ST et AMIGA

INFOMEDIA

UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Personne n'a encore trouvé la solution à ce jour !
CONTINUEZ !!! Vous avez toujours votre chance.

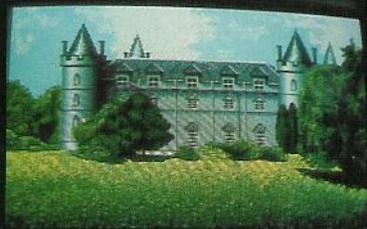
A venir: Dès fin janvier,
pour de nouvelles aventures...

EXPLORA II

16 32

DIFFUSION

3-5, rue de Solferino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13



**DES PRIX A FAIRE PALIR
VOTRE MONITEUR
COULEUR!**

Premier prix

Un voyage d'une semaine
pour 2 personnes en Egypte

Deuxième prix

Un Amiga 500, 1 Méga avec
Moniteur Couleur

Offert par Commodore France

Troisième prix

5000 francs de logiciels
Offerts par 16/32 Diffusion

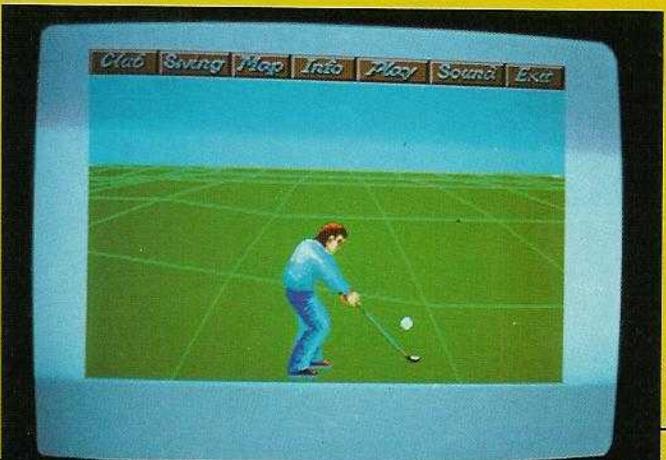
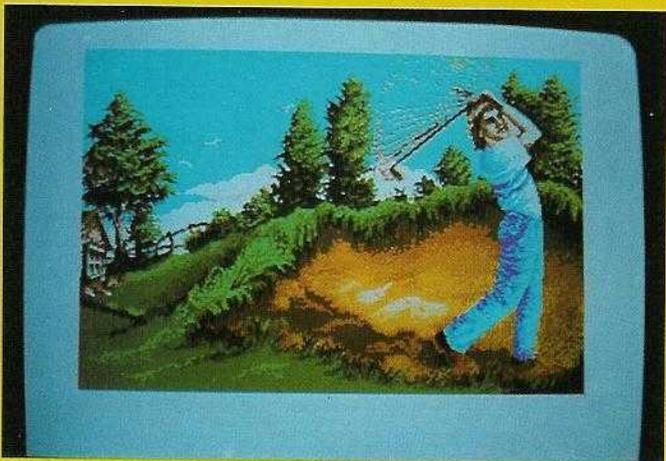
ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

C'est arrivé demain

GREMLIN

Foft est presque terminé, alors que **Technocop** et **Motor Massacre** sortiront quasiment en même temps que le journal. **The Ultimate Golf**, lui, semble être le meilleur jeu de golf disponible pour le moment et sortira en Décembre. Quant à **Butcher Hill**, ce sera pour janvier!

Côté nouveautés, **Ultimate Darts** est un jeu de fléchettes accompagné de jeux basés sur les fléchettes dont la sortie ne se fera pas avant Février! A la mi-décembre, **Dark Fusion**, un jeu de tir à scrolling horizontal différentiel sera disponible sur ST et Amiga. Pour l'année prochaine, **Ramrod**, **Roy Of The Rovers** et **Hot Shot** arriveront vers Février.



HEWSON

On aurait pu croire qu'après avoir sorti 3 superbes jeux (**Nebulus**, **Cybernoïd** et **Eliminator**), et deux bons jeux (**Exolon** et **Zynaps**), les gens de chez Hewson allaient se reposer. Eh bien non, ils reviennent avec d'autres productions.

Cybernoïd II, déjà disponible sur les 8-bits est en cours d'adaptation sur ST et Amiga et devrait être disponible avant le début de l'année prochaine.

Kalashnikov, dont nous vous avons présenté une photo exclusive le mois dernier sera disponible en janvier sur ST et Amiga. Il s'agit d'un jeu d'arcade où destruction semble être le mot d'ordre. Avec des dessins de l'auteur de **Verminator** et d'OCP Art Studio ainsi qu'une musique de David Whittaker, le jeu semble s'annoncer bien!

Entre les sorties de **Cybernoïd II** et de **Kalashnikov** devrait arriver **Astaroth: The Angel Of Death**. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous explorez une crypte. Les graphismes sont de Pete Lyon, se qui est un gage de qualité!

THALAMUS

Neuf jeux sont en cours de développement sur ST!
Search For Sharla est un aventure de SF dans laquelle vous devez explorer sept lunes. **Hunter's Moon** est un jeu de tir à scrolling sur 16 niveaux. **Bambo** est un jeu de plateau avec scrolling selon huit directions et des graphismes ressemblant à des dessins animés. **Quedex** mêle les atouts des labyrinthes et des casse-briques. **Xenodrome** est un jeu type "shoot-em-up" et se déroule sur la lune. **Armalyte** est un jeu de tir pour deux joueurs, et c'est encore un jeu avec scrolling horizontal. **Hawkeye**, **Sanxion** et **Thalamus**, trois jeux bien connus des amateurs de C64 sont aussi en train d'être adaptés sur ST. Tous ces jeux sont prévus pour la fin de l'année.

MELBOURNE HOUSE

En attendant **War In Middle Earth**, dont il semblerait maintenant qu'il s'agisse d'un jeu d'arcade/aventure et dont la sortie est prévue pour le début décembre, vous pourrez vous éclater avec **Double Dragon**. L'adaptation sur ST et Amiga de ce fabuleux jeu de combat vous est présentée en Préviews, et autant dire que c'est fabuleux! Il sortira juste en même temps que le journal.

ACTIVISION

Nous vous présentons **Afterburner** en Préviews, alors que le jeu devrait paraître d'ici peu...
D'autre part, la société vient d'acheter les droits de **Spirit Ninja**, le dernier jeu de chez Irem!

CDS

Arrivé pendant le bouclage, **Colossus Chess X** est un jeu d'échec très complet et dont les compétences semblent plus qu'honorables. Nous vous en reparlerons le mois prochain.

PSYGNOSIS

Menace est désormais disponible sur ST, alors que **Baal** est annoncé sur ST puis Amiga pour Décembre (voir Préviews). **Aquaventura** sortira sur Amiga en Décembre et seulement en janvier sur ST. En décembre, **Captain Sizz** sera également disponible sur ST et Amiga, mais on ne sais hélas rien sur ce jeu!

CINEMAWARE

Toujours pas de nouvelles des versions ST de **King Of Chicago**, **Three Stooges** et **Rocket Ranger**. **Lords of The Rising Sun** et **TV Sports Football** sont toujours prévus pour l'année prochaine, sur Amiga en premier lieu!

GRANDSLAM

Nous avons eu le droit à un excellent **Pacmania**, et nous attendons donc impatiemment les prochains softs. Ce sont **Thunderbirds** (basé sur le feuilleton les Sentinelles de l'Air en français), **Running Man** (basé sur le film) et **Espionage** (basé sur le jeu).

EPYX

Alors que l'on attend impatiemment **The Games Winter Edition** et **California Games** (présenté en Préviews), on sait déjà que nous aurons le droit, au printemps, à **The Games Summer Edition**. Les épreuves qui y seront proposés sont le saut à la perche, le cyclisme, le plongeon, le tir à l'arc, les barres asymétriques, les haies, les anneaux et le lancer de poids.

FTL

Dungeon Master sera sur Amiga quand le magazine sortira, alors que la suite se fait attendre sur ST... Espérons qu'ils sortiront cette suite plus rapidement que leur première partie!

ABSTRACT CONCEPTS

Alors là vous allez rire. **Parisian Knights** est un jeu d'aventure créé par des anglais et se déroulant à Paris... Quo Vadimus? L'action se déroule entre les deux guerres, et vous y jouez le rôle d'un agent secret anglais cherchant à contrecarrer les plans allemands.

CODE MASTER

Encore un Football avec 4 **Soccer Simulator**. Le jeu, prévu pour ST et Amiga permet de jouer au football à 11, en salle, dans la rue ou encore de s'entraîner, et propose donc quatre jeux en un. Sortie prochainement...

INTERCEPTOR

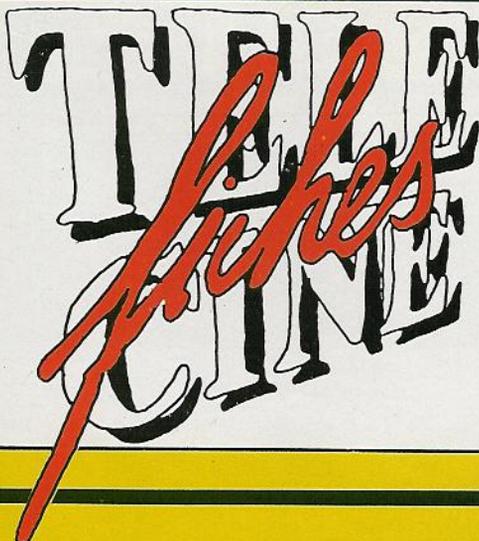
Galdregon's Domain, le premier jeu à la Doungeon Master arrive sur ST et Amiga pour début décembre! Ce jeu était présenté en Préviews dans le dernier numéro.

SIERRA-ON-LINE

De nombreux projets sont en cours chez Sierra-On-Line. **Space Quest III** se nomme **Pirates Of Pestulon** et est annoncé comme la meilleure aventure du genre. **Leisure Suit Larry II** vous permettra de repartir à la recherche de l'amour parfait, alors que **King Quest IV**, qui est presque fini, sera bientôt disponible. Le premier jeu à sortir sera **Manhunter**, un jeu d'aventure de SF dans un New York post-apocalyptique!

LEISURE GENIUS

Après le Scrabble, voici la version micro de **Scrupules**, qui devrait être en boutique d'ici la sortie du magazine. On compte sur la version micro du **Risk** d'ici le début de l'année prochaine.



3 nouvelles façons de regarder la télévision

- * Tous les films importants de la télé en fiches grand format couleur
- * Tous les programmes de la télé regroupés par thème
- * Tous les programmes télé minute par minute

un nouveau magazine hebdomadaire de télévision de cinéma

Les Exclusifs

TIGER ROAD

GO!
Système: Amiga / ST

Après 1943 et avant *Led Storm*, voici le prochain jeu d'arcade signé Capcom et adapté par l'équipe de Go! *Tiger Road* est un jeu d'arcade médiéval et oriental, dans lequel votre héros devra affronter des hordes d'ennemis sur des tableaux qui scrollent horizontalement, un peu comme dans *Rolling Thunder*. Ce qui fait toute

l'originalité du jeu, hormis le lieu où il se passe, c'est qu'il y a de nombreux décors, différents, et comprenant des ennemis assez variés. Le joueur dispose de nombreuses armes différentes, et le système de jeu est assez souple pour que l'action ne manque pas une seconde. Autant dire qu'aux vues de la préversion de ce jeu, ça s'annonce bien. Le jeu ne devrait plus tarder, puisqu'il est prévu pour Décembre.



CALIFORNIA GAMES

EPYX
Système: Amiga / ST

C'est promis, le célèbre jeu de chez Epyx arrive très bientôt sur les écrans de vos ordinateurs. Quoi! Vous ne connaissez pas le soft *California Games*?

Ce jeu fait suite à la désormais longue série des "Games", soit *Winter Games*, *Summer Games*, *Summer Games II*, *World Games* et bientôt sur ST et Amiga *The Games Winter Edition* et *The Games Summer Edition*!

Comme son nom l'indique, *California Games* se déroule en Californie, pays du soleil et du sport. Du sport, vous allez justement en avoir, et plus d'un!

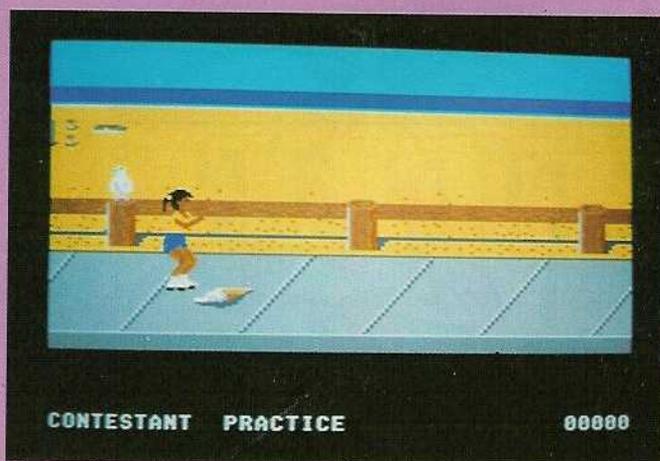
Il y a le Frizbee, où vous devez correctement lancer un frizbee à votre partenaire, qui doit le rattraper le mieux possible. Le Footbag vous propose de jongler avec un petit objet, le plus longtemps possible, sans le

faire tomber à terre. Le nombre de coups que l'on peut faire est impressionnant, et les enchaînements, s'ils ne seront pas toujours les plus faciles, seront au moins les bienvenus!

Le Surf est l'épreuve typique de la Californie. Il faut tenir le plus longtemps possible en faisant un maximum de figures sans se faire rattraper par la vague.

Vous pourrez aussi faire du Roller le long de la plage, en évitant si possible les nombreux obstacles qui jonchent le trottoir, ainsi que du Skate Board, avec à l'arrière, la colline d'Hollywood... Enfin, si le BMX vous tente, sachez qu'il sera aussi possible d'en faire.

Avec des graphismes à la *Winter Games*, soit des graphismes assez soignés, mais surtout une animation de qualité, des jeux variés et originaux, *California Games* s'annonce comme un excellent produit, dont la sortie ne devrait plus tarder.



ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI THOMSON

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR *

* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

AMSTRAD CPC 6128

- + Moniteur Couleur
- + IMPRIMANTE 40 col.
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + Une MANETTE DE JEU

~~5340 Frs~~

4495 Frs

ATARI 520 STF

- + Moniteur Couleur
- + IMPRIMANTE 80 col.
SP180 AI SEIKOSHA
Qualité courrier/graphique
- + Câble imprimante
- + Traitement de Texte (1ST Word+)
- + créateur graphique
- + 2 jeux
- + Une MANETTE DE JEU

~~7990 Frs~~

6990 Frs

THOMSON TO8 D

- + Moniteur Couleur
- + IMPRIMANTE 40 col.
- + Câble imprimante
- + 4 LOGICIELS
- + Une MANETTE DE JEU

~~6100 Frs~~

4995 Frs

AMSTRAD CPC

- CPC 464 + Moniteur Mono. 1990 Frs
- CPC 464 + Moniteur Couleur... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Mono... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Couleur... 3990 Frs
- PC1512 SD + Mono. CGA..... 5325 Frs
- PC1512 SD + Coul. CGA..... 7460 Frs

ATARI STF

- 520 STF seul 3490 Frs
- 520 STF + Moniteur Mono. 4490 Frs
- 520 STF + Moniteur Couleur... 5490 Frs
- 1040 STF seul 4790 Frs
- 1040 STF + Moniteur Mono... 5990 Frs
- 1040 STF + Moniteur Couleur... 7490 Frs

THOMSON

- MO6 seul 1490 Frs
- TO8 D seul 2990 Frs
- TO8 D + Moniteur Mono 4280 Frs
- TO8 D + Moniteur Couleur... 4690 Frs
- TO16 PC + Mono HERC..... 5325 Frs
- TO16 PC + Coul. CGA..... 6990 Frs

OFFREZ-VOUS UNE
2ème T.V.

PACK Ecrivain...
... avec Imprimante

... Pack CADEAU ...

Donnez la parole, la
musique ... à votre
ordinateur

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- INTERFACE TV
- Sans télécommande 1490 1190 F
- Avec télécommande 1690 1490 F

EN PROMOTION

IMPRIMANTE 80 col.
SP 180 AI - SEIKOSHA
qualité courrier - graphique
+ Traitement de texte *
+ Câble imprimante
+ Pack de feuille (500)

Le PACK AMSTRAD CPC 2885 2190 F
Le PACK THOMSON 3080 2290 F
Le PACK ATARI 3280 2585 F

* CPC : Startex Thomson ; Paragraphe Atari : Amstrad

DIGITALISEUR ARA CPC
Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V. (Fourni avec un logiciel graphique très puissant. En Français)

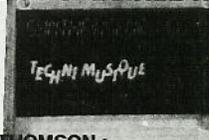
- DIGITALISEUR ARA 1190 Frs



HANDY SCANNER ATARI
Souris "intelligente" qui scanne instantanément tous vos documents, photos. (Possibilité de récupérer les images).

- Handy scanner 2990 Frs
- Handy scanner + 16 nuances... 3490 Frs

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !
OFFRE SPECIALE NOEL



Pour THOMSON :
 synthétiseur seul 550 F
Pour AMSTRAD CPC :
 synthétiseur + H-P. 399 F
 synthétiseur seul 299 F

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

ACCESSOIRES AMSTRAD

- 2* lecteur 3" DF1 1 590 F
- Adaptateur péritel MP 2P 450 F
- Câble imprimante 150 F
- Câble magnétophone 50 F
- Doubleur prise Joystick 100 F
- Graphoscope II 990 F
- Housse DDI 1 ou FDI 1 85 F
- Lect. disq. 3" DDI 1 1 990 F
- Lect. Disq. 5" 1/4 1 650 F
- Multiface 2 595 F
- Rallonge Alim + vidéo CPC 464 130 F
- Rallonge Alim + vidéo CPC 128 180 F
- Souris AMX 690 F
- Souris Cameron 680 F
- Tapis souris 75 F

JOYSTICK

- Joystick Konina 160 F
- Joystick Switchy 185 F
- Joystick Cobra 495 F
- Joystick Pro 5000 170 F

LOGICIELS CPC

- | | |
|---|----|
| 07 | K7 |
| <input type="checkbox"/> 1943 165 110 | |
| <input type="checkbox"/> Budget familial 199 160 | |
| <input type="checkbox"/> Daley Thompson's Olympic 140 95 | |
| <input type="checkbox"/> Défi au tarot 180 | |
| <input type="checkbox"/> Discology 350 | |
| <input type="checkbox"/> Elite 195 185 | |
| <input type="checkbox"/> Fernandez must die 175 | |
| <input type="checkbox"/> Fire and Forget 155 | |
| <input type="checkbox"/> Fists n' Throttles 205 145 | |
| <input type="checkbox"/> Frank Bruno's Big Box 205 155 | |
| <input type="checkbox"/> Game Over II 205 135 | |
| <input type="checkbox"/> Grapho 299 | |
| <input type="checkbox"/> Gunship 210 165 | |
| <input type="checkbox"/> Jade Créateur Jeux 299 | |
| <input type="checkbox"/> Karate Ace 165 130 | |
| <input type="checkbox"/> Leader Board Collection 215 155 | |
| <input type="checkbox"/> Les Défis de Taïto 210 150 | |
| <input type="checkbox"/> Loto 195 155 | |
| <input type="checkbox"/> Maxibourse 220 | |
| <input type="checkbox"/> Nigel Mansell Grand Prix 175 110 | |
| <input type="checkbox"/> Rastan 150 90 | |
| <input type="checkbox"/> Samourai Warrior 145 90 | |
| <input type="checkbox"/> Savage 175 | |
| <input type="checkbox"/> Supersports 160 | |
| <input type="checkbox"/> Target Renegade 145 85 | |
| <input type="checkbox"/> The Train 205 135 | |
| <input type="checkbox"/> Turbo Cup 249 199 | |

LOGICIELS THOMSON

- Budget Familial 230 F
- Bobo 199 F
- Crazy Cars 210 F
- Défi au tarot 149 F
- Dakar Moto 199 F
- Défi au tarot 199 F
- Enduro Racar 220 F
- Game over 210 F
- Golden 7 225 F
- Green Beret 105 F
- L'Arche Capitaine Blood 249 F
- Le Journaliste 845 F
- Les Athlètes 199 F
- Les Athlètes 2 199 F
- Les Aventuriers 199 F
- Les Chevaliers 199 F
- Les Futuristes 199 F
- Les Privés 199 F
- Loto 195 F
- Maxibourse 199 F
- Space Racer 199 F
- Sports d'Été 210 F
- Top Gun 210 F
- Tout Schuss 199 F
- Turbo Cup 249 F

LOGICIELS ATARI

- Action Service 199 F
- Atacompe 140 F
- Dungeon Master 250 F
- Eliminator 230 F
- Elite 270 F
- Five Stars 235 F
- GFA Basic 3.0 750 F
- Gunship 230 F
- Hotball 260 F
- Jet 385 F
- Maxibourse 249 F
- Menace 225 F
- Night Raider 220 F
- Opération Jupiter 249 F
- Paladin 275 F
- Sargon III (échec) 260 F
- S.D.I. Nvelles vers. 230 F
- Sinbad 260 F
- Sarcery Plus 215 F
- Starglider 2 245 F
- Stos Créateur Jeux Arcades 325 F
- Summer Olympiad 160 F
- Super Hang On 185 F
- Interface RS 232 499 F
- Lect. disq. 640 K 1 350 F
- Magnéto T7-T8-T9 MS 550 F
- Souris T8-T9-M6 350 F

ACCESSOIRES ATARI

- Boîtier coul 2 écrans 325 F
- Câble imprimante 195 F
- Câble péritel 325 F
- Disq. dur 20 Mo SH 205 4990 F
- Lect. disq. 5" 1/4 2250 F
- Lect. disq. 3" 1/2 1 Mo SF314 1990 F
- Lect. disq. 3" 1/2 SF354 1490 F
- Rallonge Joystick 65 F
- Souris 360 F
- Tapis souris 75 F

ACCESSOIRES THOMSON

- Contrôleur manette 160 F
- Crayon optique 120 F
- Extensible incrustation 499 F
- Extension mém. 257 K 1 490 F
- Imp. 40 cd 800
- Imprimante PR 90612 2 690 F
- Interface RS 232 499 F
- Lect. disq. 640 K 1 350 F
- Magnéto T7-T8-T9 MS 550 F
- Souris T8-T9-M6 350 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS - POINT RELAIS CEDIC-NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres ... DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR L'ORDINATEUR CHOISI

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher les article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul mono

Nom : _____ Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : chèque/ Mandat/ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE AUREORE CB n° de carte _____ Date de validité _____ Signature _____

Une calme et monotone journée s'annonçait, quand on cria du haut des remparts du vieux manoir de Pré Symajh: "Un trivulge! Un trivulge approche!". Je me précipitai au dehors et vis arriver le terrible animal qui s'était aventuré loin en dehors de son territoire pour rattraper une proie que nous n'avions pas davantage l'habitude d'apercevoir. "C'est le Vieux des bois! Le trivulge va n'en faire qu'une bouchée!...". Et, en effet, l'énorme prédateur avait déjà fait chuter le vieillard hors d'haleine et le broierait dans l'instant si je n'intervenais pas. Courant dans les hautes herbes et poussant des jurons abominables, je fis fuir le trivulge qui repartit dans les fourrés. Le Vieux des bois était mortellement blessé, il crachait son sang et n'en avait sans doute que pour quelques instants encore à vivre. Il usait cependant du peu d'énergie qui lui restait pour prononcer ces quelques mots:

"Loi...sel! La quête... Adap... theuheu, adapté sur ST en jeu... Interview... Urgent, vite, il faut... Aaargh!". L'aventurier en chef arriva alors, grommelant à propos du vieillard au corps brisé: "ben, qu'est-ce qu'y dit, le Vieux des bris?"

-Par les crocs du borak, m'exclamai-je, il faut partir sans perdre un seul instant, petit, nous devons trouver ce Loisel et l'interviewer, sans quoi ce monde court à sa perte!

-Drü! répliqua l'aventurier toqué, qui réalisait soudain l'importance des événements.

-Nous devons désormais affronter notre destin, assumer la terrible responsabilité qui nous incombe: sang et fumée! Il faut à tout prix trouver ce Régis Loisel et l'interroger, et nous n'aurons de cesse que nous n'ayons mené à bien cette quête...

Ce fut le début de...

LA QUÊTE DE L'INTERVIEW DU LOISEL

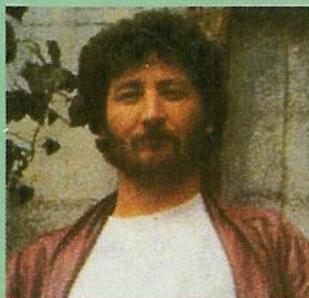
Je m'emparai de mon cahier à spirale et de ma fidèle Faucheuse (j'appelle ainsi le feutre noir avec lequel je prends des notes dans mon cahier à spirale), puis nous enfourchâmes les lopvents harnachés entretemps. Ils prirent leur envol et nous partîmes, survolant des paysages incroyables et traversant des pays où nous connûmes mille tourments effroyables, comme les mortelles énigmes de Fol de Dol, le malfaisant lutin, ou la traversée du territoire des Gris-Grelets, où nous fûmes obligés de descendre à terre pour reposer nos bêtes. C'était la saison des chaleurs et les femelles grises-grelettes devenaient totalement hystériques à la vue de journalistes de Génération 4. Bref, nous échappâmes de justesse, tantôt par la force et tantôt par la magie, à beaucoup de sombres désagréments qui eussent fâcheusement compromis notre mission. Enfin, notre chemin presque perdu, nos montures depuis longtemps dévorées par des fauves, tout notre matériel de survie dérobé par des tribus autochtones, nous découvrîmes quasiment par hasard la ruelle où se trouvait l'atelier de Régis Loisel. Evitant les chats de gouttière retournés à l'état sauvage qui, dans la nuit tombante, devenaient des créatures terrifiantes, nous parvîmes à la porte du lieu tant recherché, et entrâmes en l'atelier du maître, écartant un rideau qui cachait au monde extérieur les lumières de ce qui s'y tramait. Loisel était là, derrière sa table à dessin: "Entrez, dit-il, je vous attendais..."

La Quête de l'Oiseau du Temps est une saga en bande dessinée, réalisée par Régis Loisel sur un scénario de Serge Letendre, parue en quatre tomes aux éditions Dargaud entre 1982 et 1987, prépubliée dans ce qui était à l'époque Charlie Mensuel, puis Pilote & Charlie. La structure de l'histoire est impeccable. Certains personnages sont pleins d'humour, et la qualité du graphisme est indéniabla: il a le mérite d'être non seulement très personnel et original, mais de plus -ce n'est hélas pas toujours le cas depuis que la B.D est si à la mode!- il est fantastiquement beau, qu'il s'agisse du trait ou de la couleur. Tout cela a apporté à cette série un succès conséquent, puisque plus de 100000 exemplaires de

chaque volume ont déjà été vendus, et traduits dans 9 langues! Cette réussite tient sans aucun doute aussi à l'air du temps, qui fleurait bon les effluves de donjons et de dragons depuis un certain temps: les jeux de rôles et leurs univers très inspirés de Tolkien étaient déjà fort prisés, et si Pélisse, pulpeuse héroïne de La Quête a pas mal de rondeurs en commun avec les sensuelles créatures de Frazetta, ce n'est sans aucun doute pas par hasard... Le but de cette quête n'est rien moins que de sauver le monde du retour de Ramor. Celui-ci est un démon terriblement puissant qui menace de ressurgir d'une conque, où il fut enfermé dans la nuit des temps par des dieux oubliés, et qui pourrait bien précipiter toute vie dans une ère de ténèbres. Sans l'Oiseau du Temps, impossible de parvenir à s'en préserver, d'où le nom de la quête. L'univers ainsi menacé, Akbar, a tout du monde d'héroïc-fantasy authentique: on ne sait trop si c'est une Terre post-cataclysmique ou un monde tout différent. Des peuplades coexistent, dont beaucoup sont non-humaines, et vivent selon des rites où la magie est loin d'être absente. Les personnages principaux sont Bragon, homme âgé et féroce guerrier à la barbe blanche, Mara, princesse sorcière au rôle ambigu et aux pouvoirs inquiétants, l'Inconnu, une sorte d'anti-héros plus maladroit qu'héroïque, et enfin Pélisse, rouquine dont les formes généreuses sont d'ailleurs la principale motivation de l'Inconnu pour s'être embarqué dans cette galère. Et il ne faut bien entendu pas oublier le Fourreux, mystérieux petit singe bleu aux pouvoirs insoupçonnés, dont le sort est étrangement lié à celui de Pélisse, sur l'épaule de laquelle il est constamment juché.

La société d'édition de logiciels Infogrames s'est attelée à une quête à peine moins ardue que celle de l'Oiseau du Temps, à savoir adapter cette quête sous forme de jeu d'aventure pour micro-ordinateurs. C'est sciemment que je n'emploie pas le terme, hélas trop frelaté, de "jeu de rôle" ici, car bien des spécialistes en ce domaine persistent -et ils n'ont pas tort, en fait- à rappeler que les véritables jeux de rôle n'ont en commun avec ce que l'on appelle ainsi sur support informatique que les caractéristiques héroïques et fantaisistes des mondes de véritables

jeux du style "Donjons et dragons". Bref, c'était l'occasion de vous parler d'un peu plus que des jeux micro-informatiques puisqu'Infogrames, lançant ce pont logiciel entre l'univers du jeu et celui de la bande dessinée, nous permet de vous parler du monde fantastique des "petits mickeys", en remontant à la source, et en nous adressant carrément au créateur du monde ci-dessus décrit et depuis peu mis en petits "0" et en petits "1"...



Gen 4: Dites-moi, Loisel, comment ça s'est décidé, tout ça?

Loisel: Ce sont des gens d'Infogrames qui m'ont contacté pour faire le jeu.

Gen 4: Ça remonte à loin?

Loisel: Il y a un an, un an et demi que ça s'est mis en route...

Gen 4: Qu'est-ce qui vous a décidé à vous lancer dans cette aventure? L'appât du gain, la silhouette de l'attachée de presse, Dieu qui vous a parlé?

Loisel: J'étais curieux de voir ce que ça pouvait donner sur un ordinateur.

Gen 4: A propos, vous aimez les jeux vidéo? Utilisez-vous de temps en temps des logiciels graphiques? Quelle est la machine que vous utilisez? Vous avez déjà rencontré Steve Bak? Conseillez-vous vraiment l'achat d'un disque dur? Vous programmez dans quel langage? Avez-vous atteint le dernier tableau de Bubble Bobble?...

Loisel: Bon, heu... Te fatigue pas, je connais rien du tout à l'informatique, j'ai jamais touché à un ordinateur. En fait, l'informatique, ça m'emmerde.

Gen 4: Ah, heu, mgbll. Pff!.. Ben, glp! Bon, il y a la moitié de mes questions qui servent plus à rien, là... Va falloir improviser, hein. Heu... Allez, au pif: à quel âge avez-vous décidé de faire de la B.D?

Loisel: A 7 ans!

Gen 4: Des influences?

Loisel: Ah, ben ouais: Walt Disney, hein... Wallace Wood, Jack Davis, Gustave Doré!

Gen 4: Et les jeux de rôle? Ça a dû vous influencer pas mal, pour la Quête?

Loisel: J'y ai jamais joué. Je sais que ça existe...

Gen 4: Mpf... Gargl!

Loisel: Bon, si, j'ai déjà essayé, en fait, mais c'était pas dans de bonnes conditions pour y jouer vraiment. En fait ça m'intéresse mais faudrait prendre le temps.

Gen 4: Mais revenons au jeu d'Infogrames: dans quelle mesure avez-vous pu vous impliquer, vous, dans la réalisation du soft?

Loisel: Eh bien, on a été à Villeurbanne, discuter avec les gens qui montaient le projet, et, en fait, on est beaucoup intervenus dans le scénario. On a émis pas mal d'idées qui ont été utilisées. Pour les jeux

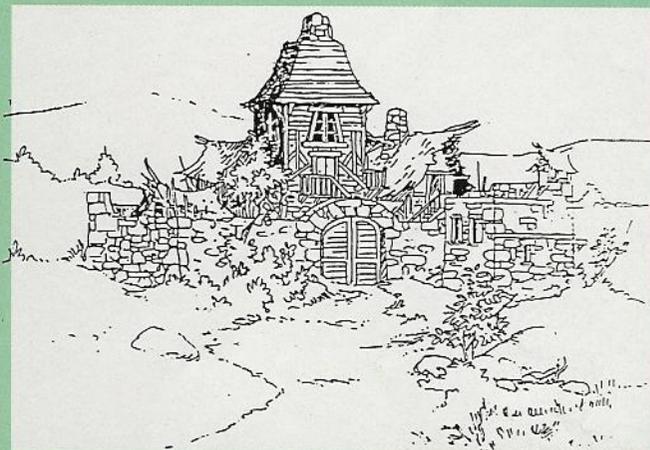
vidéo, on parlait de zéro, Letendre et moi, mais on a quand même vraiment participé à l'élaboration de l'histoire.

Gen 4: Justement, en parlant d'idées: le scénario, c'est la même quête que dans la série d'albums?

Loisel: Ah non! C'est un autre scénario, avec les personnages de La Quête, mais l'histoire est différente.

Gen 4: Les images, ce sont des cases découpées dans les albums, numérisées et retouchées?

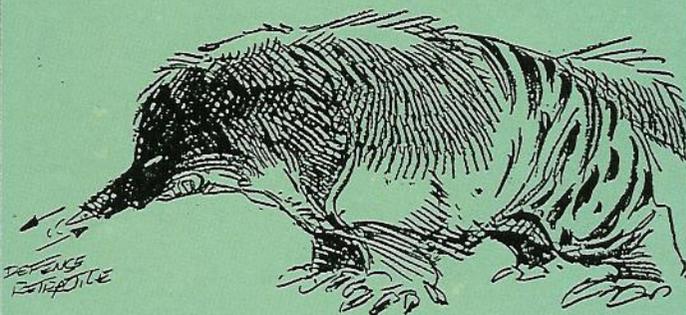
Loisel: Ah non, non, pas du tout: d'abord, tout ça a été fait à la main, entièrement redessiné par les graphistes d'Infogrames, deux nanas qui bossent super bien. T'as qu'à voir les diapos (ici, il y a un



instant de recueillement intense; pendant ce temps-là vous pouvez regarder les images d'écrans visibles dans ces pages, ça meublera...). C'est beau, hein?

Gen 4: Ah ouais, d'accoooooord! Cooooool...

Loisel: Et puis, bien que certaines images aient été reprises des albums, il y a pas mal de dessins indicatifs que j'ai réalisés spécialement pour. Il y en a pour les décors, d'autres pour les créatures qu'on

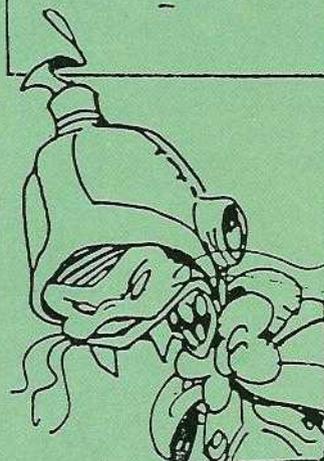
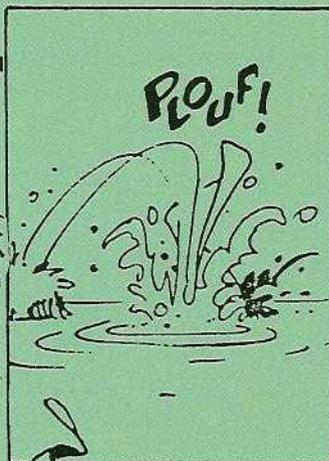


peut rencontrer, des attitudes de personnages, un peu comme la préparation d'un dessin animé, quoi, d'ailleurs y'a pas mal d'animation dans le jeu, on voit Pélisse bouger, et tout...

Gen 4: On voit Pélisse bouger?! Argh!... Alors là, j'ai vraiment hâte de voir...

Loisel: J'ai dû faire quelque chose comme 150 dessins, en tout... Tiens, regarde (nouvel instant de recueillement, encore plus intense que le précédent. En cherchant bien dans les pages de l'article, vous pouvez en profiter aussi...). Bon, c'est vite fait, hein, mais y'en avait beaucoup à faire.

Gen 4: Ah, dis donc! Ah, ben dis donc, alors...



Pfouuu! Ah, c'est vraiment super! C'est beau comme, heu... Ben, c'est beau comme une B.D de Loisel, tiens, c'est pas compliqué!

Loisel: Et ce qu'ils en ont fait ressemble vraiment, j'étais surpris qu'on puisse faire des trucs comme ça sur un ordinateur.

Gen4: T'es content du résultat?

Loisel: Ben, j'ai pas tout vu, hein, c'est pas fini, ils y travaillent encore, mais j'ai vraiment été agréablement surpris. J'ai vu ce qu'ils ont fait avec "les passagers du vent", aussi, c'est pas mal du tout...

Gen4: Ouais, c'était une belle adaptation.

Loisel: Et puis, ils ont créé entièrement une musique pour La Quête, ils vont en faire un disque où ils reprendront tous les thèmes musicaux du jeu.

Gen4: C'est vraiment une expérience positive, quoi...

Loisel: Complètement!

Gen4: Si on te reproposait ce genre d'aventure, ça te dirait de t'y remettre?

Loisel: Je ne serais pas contre...

Gen4: Et sur papier, en B.D pure et dure, tu as d'autres projets? La quête continue?...

Loisel: Ah, j'ai des projets, oui... Une adaptation en B.D de Peter Pan, et puis un album érotique...

Gen4: Wow! Heu... Dis donc, Au fait...

Loisel: Mmh?

Gen4: Tu voudrais pas nous faire un p'tit dessin pour les lecteurs de Génération 4?...

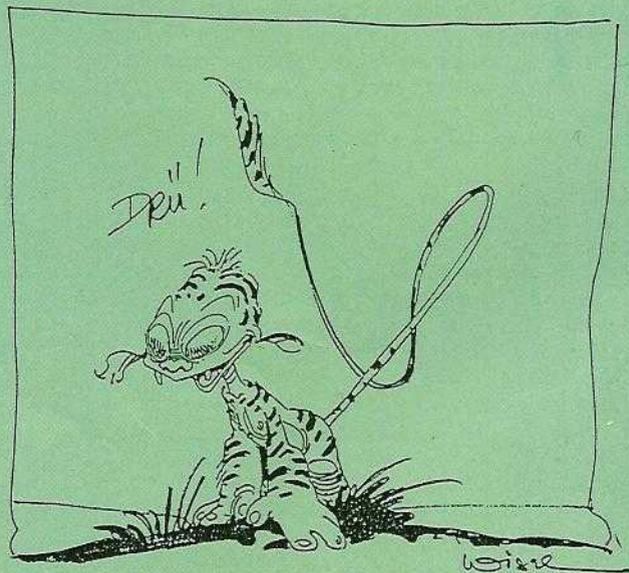
Loisel: Rien qu'exprès pour? Un Fourreux tigré, par exemple?

Gen4: Ah, ben ouais, tiens. Voilà une idée qu'elle est bonne!

Loisel: Serritch, scrouitche-sciscritcch, frott frott... Scritche scrouitichi (le micro est très près de la feuille de papier)... Hop, voilà le travail!

Gen4: Ah, génial! Merci, m'sieur Loisel...

Loisel: Allez, maintenant hâtez-vous: le Grand Bouclage se rapproche de plus en plus, il vous faut maintenant écrire votre article et parler du jeu... Le lecteur n'attend pas. Bonne chance!



Nous sortîmes, et déjà dans le ciel d'Akbar les deux lunes prenaient d'inquiétantes couleurs. Il se mit à pleuvoir et nous prîmes le chemin du retour.

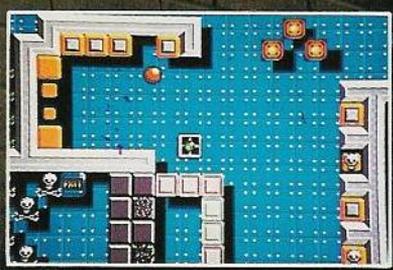
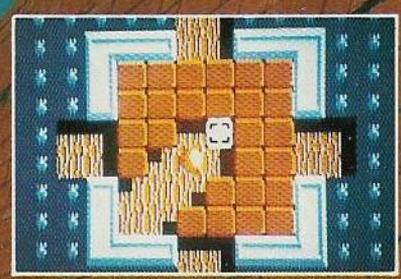
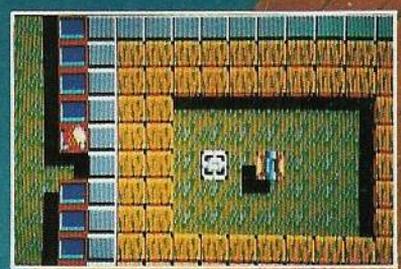
- "Drü!" ne put s'empêcher de dire l'Aventurier en chef.

- "Du calme, lui dis-je, du calme... Tout va bien, désormais: nous avons notre interview! Rien ne pourra plus nous arrêter..."

Bruno Bellamy.

WARREN

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

Les Exclusifs

LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

INFOGRAMES

Système: ST / Amiga

Le jeu se déroule dans un monde inconnu, type "héroïc-fantasy".

Dans ce jeu, vous pourrez incarner Bragon, le chevalier le plus brave et le plus expérimenté de la planète, Pelisse, fille de la sorcière Mara, ou encore l'Inconnu, un individu dont personne ne connaît le visage. Le but du jeu est de récupérer la Conque du Temps et de la donner à Mara, de manière à ce qu'elle empêche le monstre Ramor de détruire le monde. Au début du jeu, vous ne dirigez que 2 personnages: Pelisse et Bragon. Il va vous falloir récupérer les autres personnages, car le jeu étant difficile, il vaut mieux être plusieurs pour avoir une chance de s'en tirer. Le narrateur de l'histoire permet au joueur, en utilisant la canne de celui-ci, de se déplacer dans le monde d'Akbar. Sept territoires sont explorables: les Terres

d'Ecume, les Lèvres de Sable, la Marche Blanche, le Territoire du Rige, le Pays des Fouiss, le Pays des mille Verts et le dernier territoire, celui où se trouve l'oeuf de l'Oiseau du Temps. Durant vos déplacements entre les territoires, vous aurez affaire à des mercenaires, marchands, prêtres, druides ou monstres. Il est possible de parler, troquer, négocier, acheter ou combattre avec chaque personnage. Si vous perdez un personnage, vous pourrez quand même continuer la Quête, ce qui permet de jouer longtemps sans avoir à recommencer tout le temps. Côté scénario, il n'y a bien sûr rien à redire sur ce jeu. Côté graphismes, ils sont nombreux et superbes, et les animations des personnages qui marchent, ou encore des loquents et carpateurs sont superbes.

La Quête de l'Oiseau du Temps est donc un superbe programme, qui devrait faire partie des HITS de cette fin d'année, surtout qu'il est à la portée de tous. Une excellente adaptation basée sur la bande dessinée.

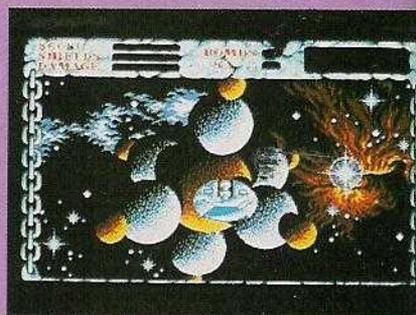
COSMIC PIRATES

OUTLAW

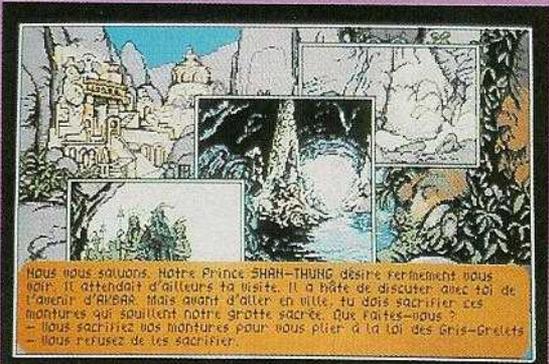
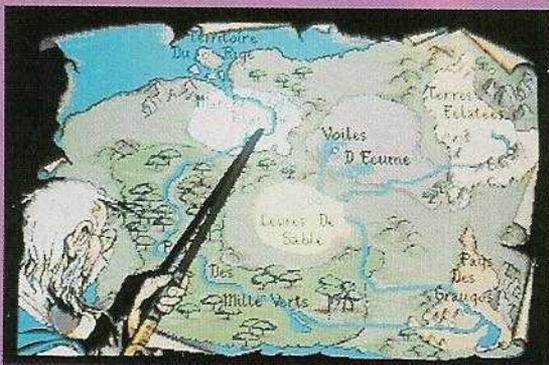
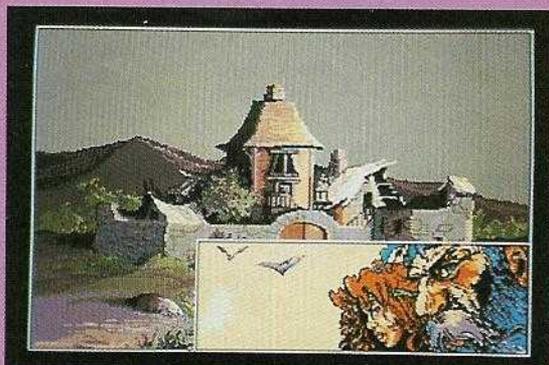
Système: Amiga

Outlaw est un label de Palace, la société éditrice de *Barbarian* et très prochainement de *Barbarian II*, eh oui. *Cosmic Pirates* est un jeu, ou plutôt des jeux d'arcade...

Vous devez, dans un premier temps, gagner des points de renommée en jouant sur des simulateurs de combat. En fait, ceux-ci s'apparentent à des consoles de jeux d'arcade, chaque console ayant son propre jeu. Une dizaine de jeux différents sont ainsi proposés au joueur, la plupart étant tout de même d'excellente qualité (ce sont des jeux du type "Astéroïds", etc...). Une fois votre score assez important, vous choisissez votre vaisseau et partez en mission, pour de vrai, oui, pour de vrai. Il vous faut, dans chaque secteur, abattre suffisamment d'ennemis pour pouvoir aller dans le secteur suivant. Chaque lieu scrolle de



manière multi-directionnelle, et de nombreux ennemis vous attaquent. Vous pouvez aussi attaquer des vaisseaux de marchandises, en forme de poisson (Fish!), et une fois que vous en avez pris possession, le diriger dans une phase de bonus où il vous est possible de tout tuer (il est assez drôle à ce moment de diriger un vaisseau qui fait plus que l'écran, soit un sprite vraiment énorme!). *Cosmic Pirate* est superbe graphiquement, rapide, et original pour ce qui est des jeux proposés. Il risque de faire un malheur, lors de sa sortie, prévue pour l'année prochaine.



Nous vous saluons. Notre Prince SHAN-THUNG désire fermement vous voir. Il attendait d'ailleurs ta visite. Il a hâte de discuter avec toi de l'avenir d'AKBAR. Mais avant d'aller en ville, tu dois sacrifier ces moutures qui souillent notre gracieuse cité. Que fais-tu-nous ? - nous sacrifier nos moutures pour vous prier à la loi des gris-Grelots - nous refusent de les sacrifier.

PERSIAN GOLF INFERNO

MAGIC BYTES

Système: Amiga / ST

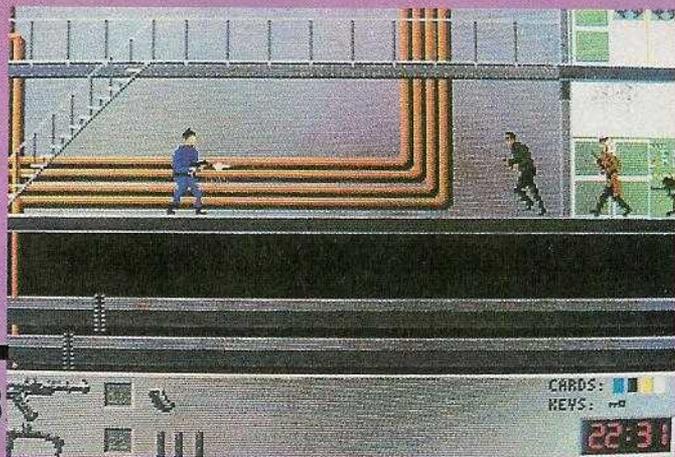
Voici un jeu qui ne sortira pas avant l'été prochain, mais dont nous vous parlons maintenant car la préversion que nous avons pu voir nous a vraiment impressionné.

Le jeu se passe sur une immense plate-forme pétrolière, au large du Golfe Persique. Une prise d'otage à eu lieu sur la plate-forme, et de nombreuses personnes ont été tuées. Cinq personnalités ont été prises en otage, et une bombe atomique d'une mégatonne a été installée à bord de la plate-forme. Vous faisiez partie du commando réuni pour la mission de sauve-

tage, mais un accident entre les hélicoptères a provoqué une explosion, et vous êtes le seul survivant de l'équipe à arriver sur la plate-forme. Telle est la situation au début du jeu, et il ne vous reste plus que trente minutes pour sauver les otages.

Le jeu très violent, ce qui est étrange puisqu'en Allemagne, les simulateurs de vol sont déjà interdits, alors on voit mal ce programme, de conception allemande, sortir là-bas.

Le jeu, vu de profil, permet de se déplacer sur plus de 250 écrans selon un scrolling dans huit directions et comporte plus de 500 animations pour les personnages. En attendant plus de détails, voici toujours quelques photos du jeu, tel qu'il est actuellement.



cedic/nathan

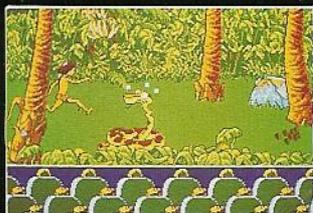
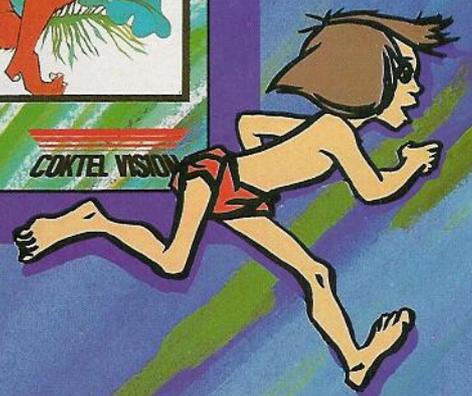
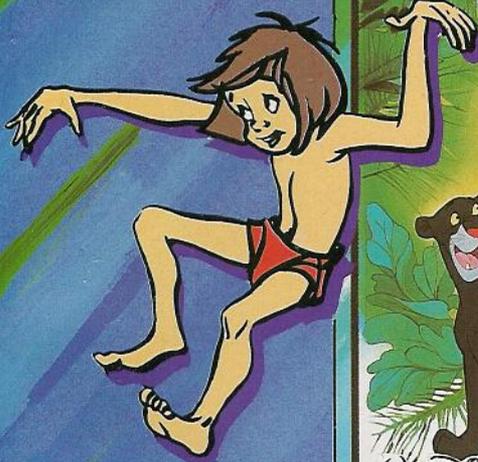
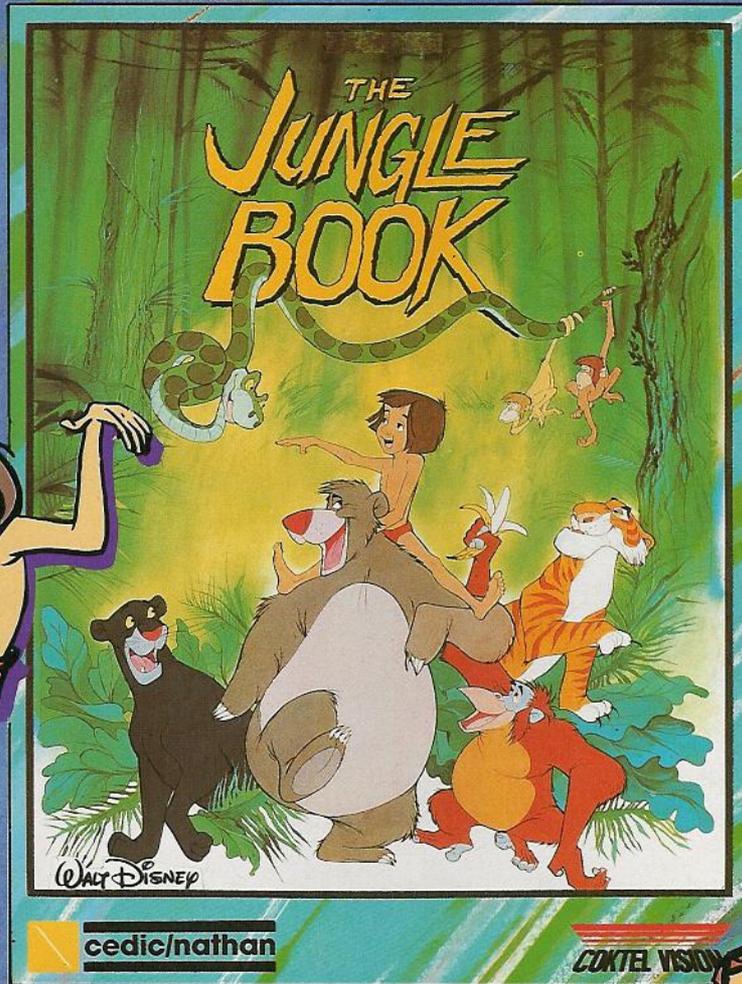
LE LIVRE DE LA JUNGLE

COKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

• A T A R I • A M I G A • I B M P C • A M S T R A D •



TU ES MOWGLI: DANS LA JUNGLE DE KAA LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES» ?

EN VENTE DANS
LES BOUTIQUES MICRO

• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

Les Exclusifs

EXPLORA II

INFOMEDIA

Système: Amiga / ST

Moins d'un an après le fabuleux *Explora*, alors que le soft est en train de se vendre comme des petits pains en Angleterre, la suite, simplement nommée *Explora II*, est déjà annoncée. L'histoire commence là où s'arrêtait la première partie. Vous vous tenez prêt à repartir en 1922, et remontez dans *Explora*, la machine à remonter le temps inventée par votre grand-père. Vous

appuyez sur le bouton de mise en marche et poussez la manette permettant le voyage dans le temps. Vous ressentez à nouveau ce désagréable picotement dans le dos, et commencez votre retour vers votre époque. Soudain, un terrible sifflement retentit, et voilà qu'*Explora* vous envoie dans un monde inconnu. Un petit problème technique a fait que la machine est à cours du métal qui lui est si indispensable pour son alimentation. Vous êtes sur un navire digne de ceux de la mythologie... D'ailleurs... *Explora II* vous

fera vivre de nouvelles aventures dans le monde des légendes, celui des mousquetaires, et même celui du Christ!

Explora II est aussi un nouveau système de jeu, où il n'y a plus de direction mais où il est seulement possible d'avancer ou de reculer.

Explora II comporte plus de graphismes, qui sont encore plus beaux que dans le premier jeu. Il y a aussi des dialogues, aussi variés que

nombreux, et même parfois osés. A ce propos, l'amour est aussi au rendez-vous dans *Explora II*, puisque vous rencontrerez de nombreuses femmes, certaines bonnes et d'autres plus méchantes... Toujours plein d'animations superbes, le jeu s'annonce vraiment fantastique, encore mieux que le premier, ce qui est peu dire! Vivement la sortie, en janvier 89, de cette superbe aventure, entièrement en français, faut-il le rappeler.



VE !, LA PITCHOUNE !!



LES PORTES DU TEMPS

LEGEND

Système: Amiga / ST

Voici ce qui sera le premier logiciel de Legend Software. Cette nouvelle société sur le marché se propose de créer des jeux basés sur des trames historiques et des scénarios qui tiennent debout.

Les Portes Du Temps a donc été réalisé dans ce sens, puisque tout en étant un jeu d'aventure, il propose d'apprendre quelques éléments historiques.

L'histoire commence au XXII^{ème} siècle: vous êtes un savant qui doit sauver les civilisations du passé. En effet, à la suite d'une expérience "malheureuse", des personnes ayant été contaminées par un virus mortel se sont retrouvées téléporter dans le passé, après avoir envahi un laboratoire secret où des expériences sur la quatrième dimension étaient en cours. Vous disposez de quelques jours

pour retrouver ces individus, avant qu'ils ne contaminent d'autres personnes et changeant ainsi le cours de l'histoire.

Le jeu permet l'utilisation de la souris pour les tâches les plus simples, mais un interpréteur visiblement puissant permet d'entrer des commandes plus complexes. Illustré par plus de 200 écrans, dont certains ont l'originalité d'avoir un scrolling, le jeu est immense et permet au joueur de visiter de nombreuses époques. Les écrans sont pour la plupart superbes, et la musique de qualité ne fait qu'améliorer la qualité de ce logiciel, déjà prestigieux grâce à son scénario de bonne qualité. Comme quoi en France, il y a des gens qui sont capables de faire de bons jeux d'aventure...

Après *Explora*, et en attendant *Explora II*, *Les Portes du Temps*, dont la sortie est prévue pour la fin de l'année, vous permettra de vous relancer dans l'exploration du Continuum!



CRAZY CARS II

LE JEU DE L'ANNÉE



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL : (1) 43 32 10 92

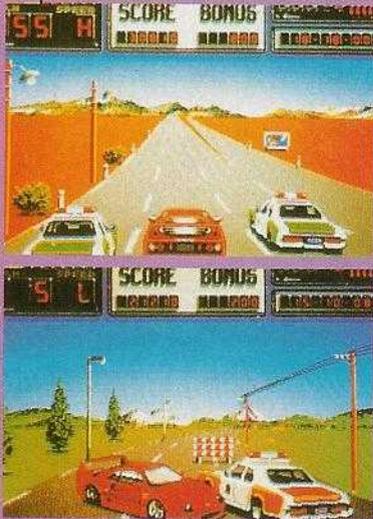
Les Exclusifs

CRAZY CARS II

TITUS

Système: Amiga / ST

Ceux qui commençaient à se lasser des productions Titus vont être surpris par ce progrès soudain dans la qualité. Pas si soudain (NDLR: Faudrait savoir ce que tu veux...), car *Galactic Conqueror* annonçait déjà un changement dans le niveau des jeux de cette marque, mais là, il faut avouer qu'ils atteignent une qualité remarquable et remarquée. Vous voici donc au volant d'une des plus prestigieuses voitures du moment, la F40

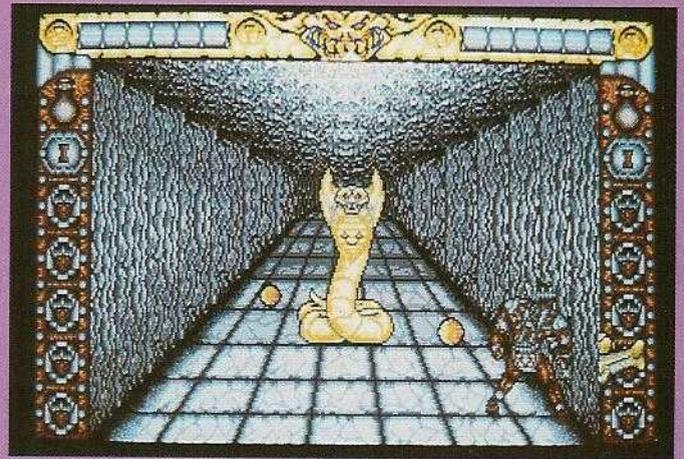


(NDLR: qui c'est qui me doit un repas?). Votre but est de rallier une ville des Etats-Unis, en partant d'une autre. Hélas, vous disposez de très peu de temps pour cela, ce qui va vous obliger à rouler très vite. Et que se passe-t-il lorsque l'on roule à toute vitesse? Hein? Eh bien la police apparaît et tente de vous arrêter

(NDLR: les sagouins...). Il faudra donc, tout en évitant une sortie de route, échapper aux voitures de police en prenant les embranchements qui sont annoncés par les panneaux indicateurs. A ce propos, toutes les routes de *Crazy Cars II* sont des routes existantes, et la carte qui vous permet de vous repérer est totalement réaliste! Attention aussi aux barages qui vous obligeront à sortir quelques instants de la route, ce qui est toujours dangereux quand on roule à 320 et qu'il y a des poteaux de tous les côtés.

Crazy Cars II est vraiment étonnant. D'abord, il se distingue des autres jeux automobiles par le fait qu'il ne s'agit pas d'une course entre plusieurs voitures, et qu'il faut ici se repérer, prendre les bons embranchements, comme dans la réalité, quoi! De plus, la voiture se conduit très bien, ce qui est très appréciable. Mais ce n'est pas tout! Les graphismes sont superbes, et le défilement de la route est incroyable. On est loin des habituels scrollings à barres comme dans *Crazy Cars* ou *Turbo Cup*.

Ici, l'impression de vitesse est donnée par les nombreux objets qui bordent le bord de la route, et qui sont particulièrement détaillés. Par exemple, le fait de représenter les poteaux électriques avec les fils est une très bonne idée, et montre que chez Titus, on est capable de faire de bien belles choses. *Crazy Cars II* s'annonce comme un super jeu, qui marque incontestablement un tournant (c'est le cas de le dire) dans la production des jeux Titus. Inutile d'ajouter que nous l'attendons impatiemment!



CASTLE WARRIOR

DELPHINE SOFTWARE

Système: Amiga / ST

Second programme de chez Delphine, *Castle Warrior* est aussi étonnant que *Bio-Challenge*, également présenté dans cette rubrique. *Castle Warrior* est un jeu d'arcade qui peut rappeler par certains côtés le fameux *Dragon's Lair*, mais dont certaines scènes sont très originales. En tout cas, le maître mot de cette réalisation est beauté. Les graphismes sont superbes,

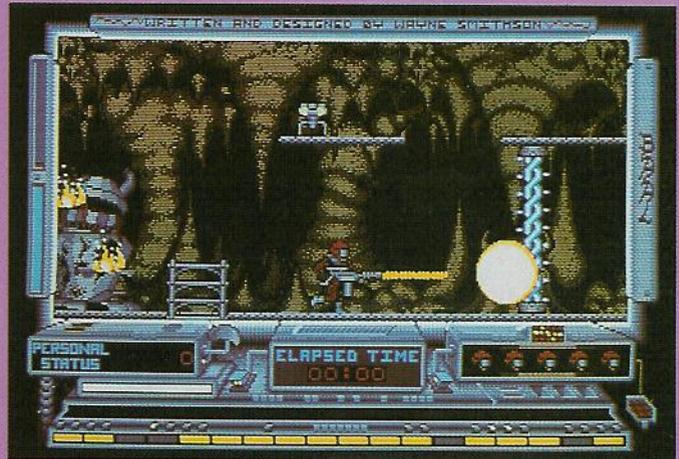
encore plus beaux que ceux de *Psygnosis* et c'est peu dire. Si vous pouvez voir les sprites! Ils sont énormes, très beaux et superbement animés. Enfin, parlons tout de même du scénario.

Votre père est mourant et vous devez retrouver un élixir pour le guérir. Le dit élixir est détenu par un très puissant sorcier, qu'il va vous falloir combattre.

Dans une première partie, votre guerrier avance dans un couloir et doit éviter les mains qui sortent des murs, ainsi que les vagues de monstres qui l'attaquent.

Quelques gros monstres traînent dans la région, monstres qui n'hésitent pas à vous lancer des boules de feu. Heureusement, votre dextérité légendaire vous permettra, si vous êtes assez doué, d'éviter une mort brutale... A la fin du tableau, vous devrez affronter une bestiole assez énorme, qui tentera de vous écraser de ses mains. Il faudra le tuer en lançant votre lance correctement, ce qui ne sera pas vraiment simple... Dans la seconde partie, vous montez à bord d'un canoé. Il faut éviter les stalagmites qui tombent ainsi que les poissons qui sautent de tous les côtés. Vous disposez d'un bouclier pour éviter tout ce qui vous tombe dessus, mais il vaut tout de même mieux naviguer

de manière à ne jamais être en dessous d'un passage dangereux! Ensuite, il faudra traverser une salle en sautant de corde en corde, descendre sur un plateau comme dans *Dragon's Lair*, en évitant les nombreux monstres qui tenteront de vous faire tomber, et enfin, affronter le sorcier. Mais ce ne sera pas fini, puisqu'il vous faudra revenir sur le dos d'un dragon, en combattant les créatures aériennes qui essaieront d'arrêter votre périple ici... Rien que ça. Voici déjà quelques photos de ce superbe produit, dont la musique sera aussi révolutionnaire que celle de *Bio-Challenge*. Comptez sur moi pour vous en dire plus, dès le prochain numéro.

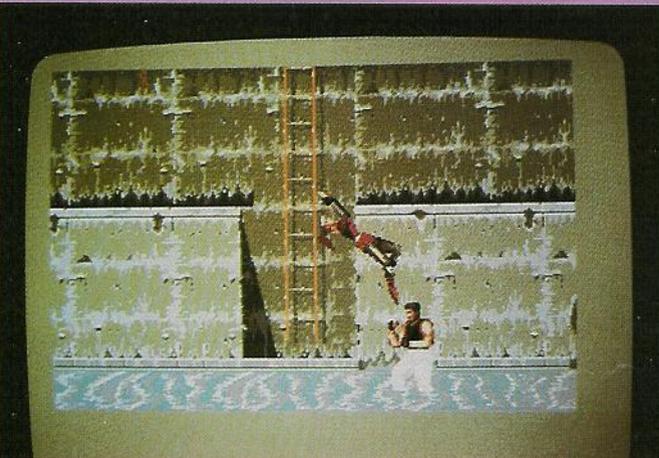
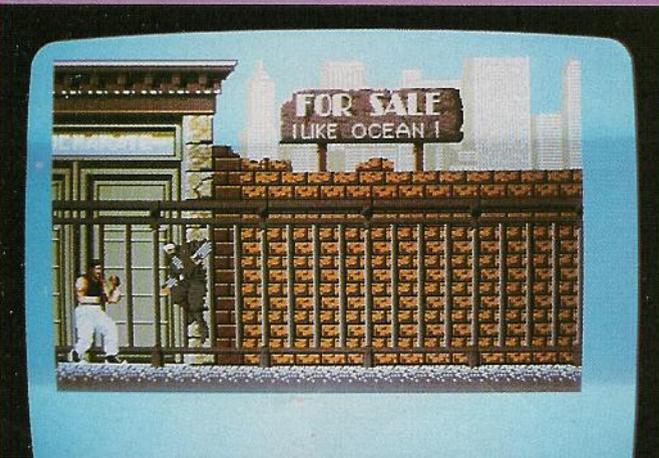


DRAGON NINJA

OCEAN FRANCE
Système: Amiga / ST

Nous venions à peine de nous remettre du choc *Opération Wolf* que se dessine déjà à l'horizon le prochain produit Océan adapté par

l'équipe de programmation française. Encore une fois, le jeu s'annonce parfait. C'est simple, cette fois-ci, on ne voit presque pas la différence entre l'arcade et l'adaptation, à tel point que l'on se demande quel est l'original! Les sprites sont aussi gros et aussi beaux, le



BAAL

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST

Voici le tout prochain jeu venu de chez Psygnosis: Baal, le Dieu du Mal a dépêché des hordes de morts vivants pour aller voler une arme suprême. Votre mission consiste à récupérer l'arme, ce qui n'est pas une mince affaire car elle est constituée de 18 morceaux. Pour ce faire, vous devrez diriger votre guerrier parmi les

proposés, et si vous réussissez à retrouver tous les morceaux, le troisième et dernier niveau s'ouvrira à vous... et vous pourrez enfin affronter Baal. Jeu d'arcade et de stratégie, *Baal* est fait de 250 écrans qui scrollent selon huit directions, et possède près de quatre cent pièges et de cent monstres. Les graphismes et les sons, seront, bien sûr, dignes de Psygnosis. La sortie de *Baal* est prévue pour très très bientôt.

scrolling est parfait, tant sur le ST que sur l'Amiga. L'animation n'est pas mal non plus, ce qui vient parfaire le tout. Le jeu, qui devrait être prêt pour la fin de l'année permettra certainement à deux joueurs de jouer simultanément, ce qui apportera un plus à ce jeu déjà très intéressant à jouer. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, rappelons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous jouez un guerrier qui doit combattre des ninjas et autres personnages sympa-

thiques! Le but du jeu est de sauver le président, enlevé par ces troupes terroristes. Composé de plusieurs tableaux et décors différents, le jeu s'annonce vraiment très bien, et prouve que l'équipe d'Océan France est décidément très douée pour les adaptations. Au vu d'*Opération Wolf* et des débuts de *Dragon Ninja*, on peut maintenant espérer que *Wec Le Mans* sera excellent, ce qui n'était pas sûr auparavant tant la conversion s'annonce difficile.

Les Exclusifs

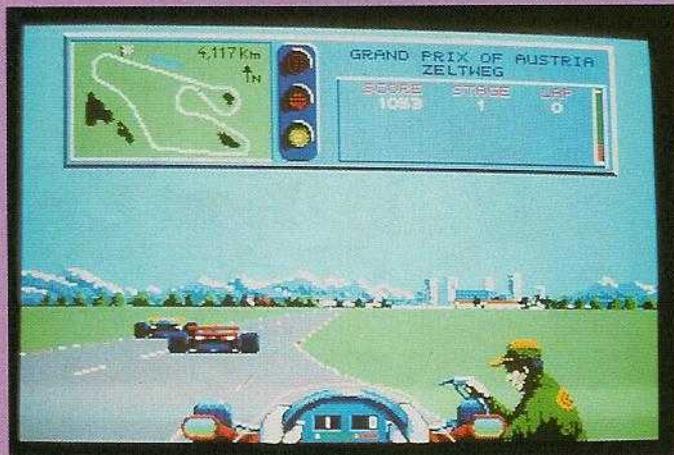
VROOM

LANKHOR
Système: ST

Si vous n'avez pas encore une seule course automobile pour votre ST ou si vous êtes toujours à la recherche de l'ultime course, ne cherchez plus, vous venez de trouver ce qu'il vous faut. *Vroom* est un programme qui aura demandé beaucoup de travail à l'équipe de Lankhor, puisque voilà un an qu'on vous en parle, mais il est maintenant quasi-fini, et on peut dire que le temps a porté ses fruits.

Vroom est la course de voiture la mieux réalisée disponible sur ST. Les graphismes sont superbes,

l'animation est parfaite, et le son est, pour du ST, excellent! Côté graphisme, on peut apprécier le fait de voir les mains du pilote tourner le volant, où encore les voitures que l'on dépasse, que l'on peut voir sous tous les angles. Côté réalisation, c'est l'impression de vitesse qui est bien rendue. C'est simple, je n'ai jamais vu quelque chose d'aussi rapide que *Vrooom*. Avec plusieurs circuits, l'arrêt au stand pour changer les pneus ou refaire le plein, et surtout le fait de pouvoir jouer en réseau, par modem, et peut-être par Minitel vont faire de *Vrooom* LA course de voiture du moment. En tout cas, à Génération 4, on en revient toujours pas!



MECHANIC WARRIOR I

LANKHOR
Système: ST

Ce programme, dont la première partie devrait sortir d'ici janvier 89 est un jeu d'arcade assez simple, mais superbement réalisé. Il s'agit d'un jeu télévisé destiné à sélectionner les personnes habiles. Il vous faut combattre des monstres dans un monde

vaste, où le paysage scrolle horizontalement. Vous dirigez un robot qui prend la moitié de l'écran, ce qui étonnant, surtout que ce sprite est particulièrement bien animé. Côté graphisme, on dirait du *Psygnosis* ce qui rend le jeu vraiment attrayant. La seconde partie de ce jeu n'est actuellement qu'un projet, mais allierait la stratégie à cette partie arcade.



AFTERBURNER

ACTIVISION
Système: ST

Ca y est, nous avons enfin vu *Afterburner*, et nous pouvons vous dire qu'il est superbe. Programmé par l'équipe qui a fait *Starglider II*, le jeu est graphiquement

très proche de l'arcade, mais c'est surtout la rapidité du jeu qui est exemplaire, car très proche de celle de l'arcade. Toutes les phases et présentations présentes dans l'arcade se retrouvent dans la version ST, que ce soit le moment où l'on refait le plein ou celui où on décolle du porte-avions.



BULLETIN D'ABONNEMENT

Tarif pour 10 numéros:

- France: 200 Francs
- Europe: 260 Francs
- Hors Europe: 300 Francs

Pour s'abonner, c'est très simple. Il suffit de remplir le bulletin que vous êtes en train de lire, puis de le découper délicatement à l'aide de ciseaux. Ceci fait, mettre le bulletin dans une enveloppe, et y adjoindre un chèque du montant nécessaire, selon le tarif en vigueur ci-dessus. Vous pouvez maintenant fermer l'enveloppe. Ecrivez-y l'adresse suivante:

PRESSIMAGE

Abonnement Génération 4
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

Enfin, priez pour qu'il n'y ait pas de grèves des PTT!

NOM:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
Code Postal:..... Ville:.....

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE
RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

Prevu pour décembre.

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

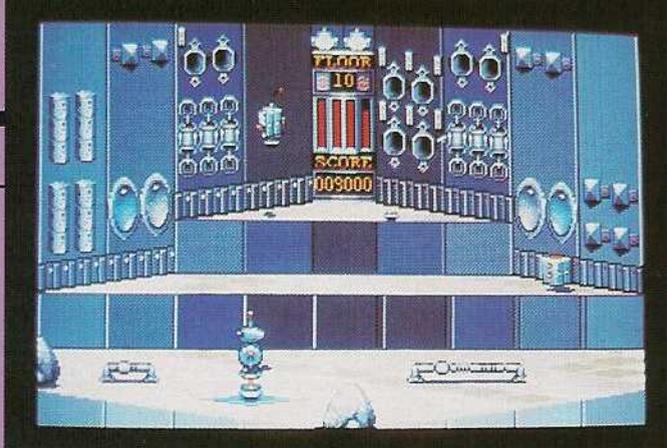
Les Exclusifs

G-NIUS

LANKHOR
Système: ST

Voici le prochain programme de chez Lankhor, qui devrait sortir juste après le magazine. Dans *G-Nius* vous jouez le rôle d'un robot se trouvant à bord d'un vaisseau qui vient de s'écraser sur une planète. Le vaisseau est en train de tomber en ruines, et le petit robot se trouve au dernier étage. Envahi par de nombreux ennemis, le vaisseau s'écroule de plus en plus vite. Il faut réussir à éviter les divers robots qui déambulent, voire leur tirer dessus pour obtenir de l'énergie ou des armes supplémentaires, mais aussi éviter les nombreux pièges, écroulements et autres

dangers qui abondent. Bénéficiant de graphismes superbes faisant penser à un dessin animé, ainsi que d'une animation sans faille, *G-Nius* est un programme original qui plaira à tous les amateurs d'arcade/aventure. De plus, il est possible de générer différents vaisseaux, ce qui donne au jeu une durée de vie importante. *G-Nius* est aussi original et aussi bien réalisé que la plupart des produits de chez Lankhor.



PURPLE SATURN DAY

EXXOS
Système: ST / Amiga

Après *l'Arche du Capitaine Blood*, *Purple Saturn Day* est le second programme de la gamme Exxos. Chaque année, près de Saturne, se déroulent les Jeux Olympiques Inter-galactiques (On se croirait chez Dorothee...). Après avoir choisi la race que vous allez représenter, les jeux commencent.

La première épreuve se déroule dans les anneaux de Saturne. Il faut naviguer dans une ceinture d'astéroïdes, le plus rapidement possible, de manière à être devant votre concurrent. Une fois premier, vous ne marquez des points qu'en passant à droite de certaines épaves et à gauche d'autres, ce qui vous oblige à ralentir pour ne pas en rater... donc votre

concurrent vous rattrape, et on recommence. L'épreuve se termine lorsque vous avez fait un tour complet des anneaux.

La seconde épreuve rappelle *Ballblazer* dans sa présentation, si ce n'est qu'ici, il faut tirer sur le ballon qui éclate en de nombreuses petites boules qu'il faut rattraper pour marquer des points.

La troisième épreuve est très complexe à expliquer. Vous devez ouvrir des canaux pour que l'énergie circule pour que certaines diodes s'éclairent, ce qui permet d'allumer le logo Exxos qui se trouve au centre de l'écran. Pendant que vous faites ceci, l'ordinateur en fait de même et essaie même de vous empêcher d'accomplir votre mission, soit en vous poussant constamment, soit en prenant votre énergie.

La dernière épreuve, la plus belle, est le saut en longueur dans le temps. Après avoir tendu un ressort en ramassant des boules d'énergie, vous êtes propulsé dans le temps. Un film se déroule devant vos yeux, montrant l'évolution complète d'une race.

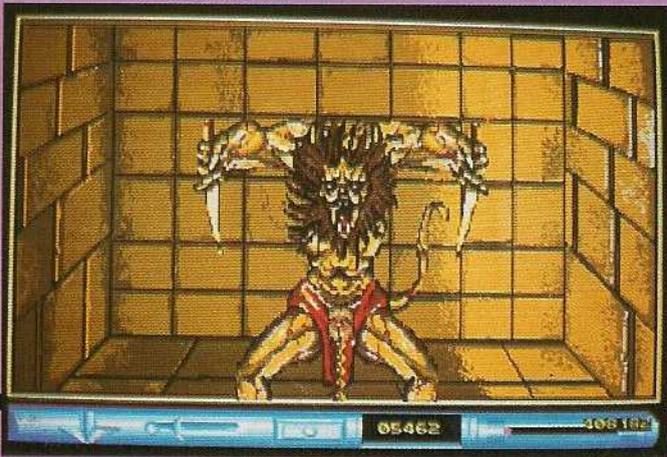
Les graphismes de ce jeu sont superbes, et de nombreuses originalités en font un jeu d'arcade de la classe de *l'Arche du Capitaine Blood*.

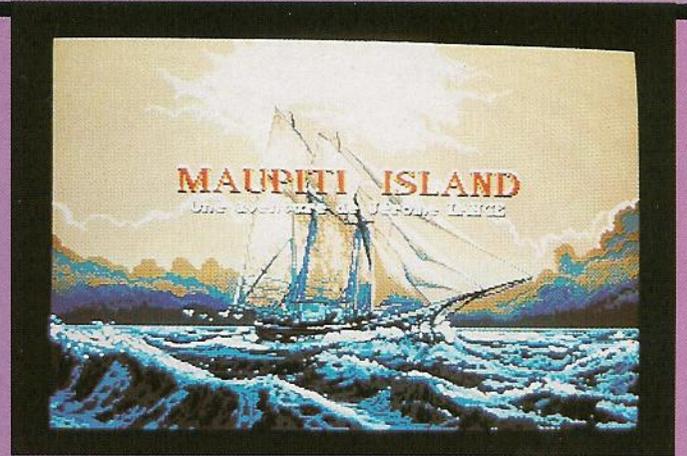
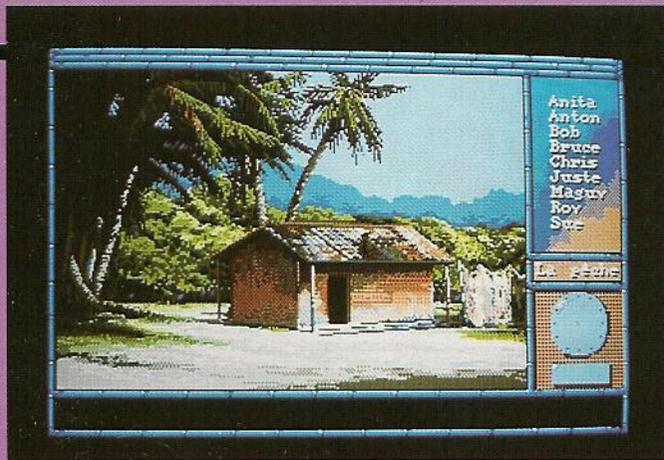
NECRON

16/32 EDITION
Système: ST

Après *Skrull*, voici le second jeu créé par l'équipe de 16/32 Edition. *Necron* est un jeu d'aventure où l'arcade est aussi représenté lors des combats contre certains monstres. Se jouant entièrement à la souris,

Necron est basé sur un scénario de SF. Un gigantesque cocon envahi peu à peu une ville, auparavant bien tranquille. Vous décidez d'entrer dans le cocon pour détruire le mal qui s'y cache. Vous y découvrirez un monde étrange et frôlez la mort de nombreuses fois. Ce jeu sera disponible d'ici la fin de l'année.





MAUPITI ISLAND

LANKHOR
Système: ST / Amiga

La suite du *Manoir de Mortevielle* arrivera bientôt sur les écrans du ST, puis de l'Amiga. Si tout se passe bien, le jeu sera disponible pour Noël, et il risque bien d'être une des plus grosses ventes du premier trimestre 89.

On retrouve dans *Maupiti Island* le même héros que dans le *Manoir*, soit Jérôme Lange. Alors que ce dernier, en vacances, était en croisière, une tempête oblige le bateau à accoster sur une île pour réparer les avaries. L'île est assez déserte puisqu'il n'y a qu'un

autre bateau, présent sur l'île pour les mêmes raisons, un vieil homme, quelques habitants et une maison de prostituées.

L'histoire commence avec la disparition d'une prostituée, et Jérôme ne va tarder à ouvrir son enquête pour la retrouver.

Le logiciel est encore plus fantastique que le *Manoir*, puisque les graphismes sont superbes, l'histoire bien ficelée, que les personnages parlent toujours aussi bien, mais qu'il est possible maintenant de confronter plusieurs déclarations... Bref, c'est le *Manoir* en plus complet, plus beau et encore plus passionnant. Un des must du début 89!

IRON TRACKERS

MICROIDS
Système: ST

Iron Trackers sera le prochain jeu de chez Microïds. Il s'agit d'une course de Quad, mais une course où la mort vous guette à chaque kilomètre. En effet, vous et un ami allez faire la course, tout en vous aidant dans les moments difficiles. Le but est pour chacun de ramasser les morceaux d'un chèque, les morceaux étant dispersés dans toute une île. Sorte de chasse à l'homme, la course est

dangereuse car avions, hélico, quads et side-cars seront à votre poursuite, que ce soit dans la forêt, le désert ou encore les montagnes. Pour gagner, il faut être patient et diplomate, et votre alliance avec votre concurrent sera primordiale... jusqu'à ce que vous le laissiez tomber pour terminer la course, seul!

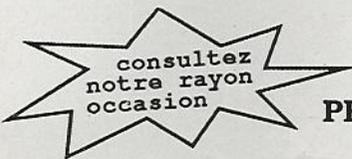
On retrouve dans *Iron Trackers* la qualité graphique et la rapidité de *Super Ski*, mais le jeu est beaucoup plus complet et intéressant. Il sera possible de jouer seul avec l'ordinateur ou à eux, et le jeu est prévu pour la fin de l'année.

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD



PROMOTION Pour tout achat d'une console, **SHOOT AGAIN** vous offre un bon d'achat de 50f à valoir sur tout le magasin.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE 99	CARTOUCHE NINTENDO
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	DE 199 à 375
PHASER + 3 JEUX 349	CARTE 256 K 199	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	CONSOLE NEC
LUNETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 259	ZAPPER 270	IMPORT EN DECEMBRE
CONTROL STICK 129	CART. 3D-2-4 MEGA ... 299	ROB 420	

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 Fx2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

Les Exclusifs

BARBARIAN II

PALACE

Système: Amiga / ST

Barbarian II arrive... Cette fois-ci, c'est promis. Nous avons pu en voir une version où tous les niveaux étant présents, et où il n'y avait plus que la jouabilité à régler, et je peux vous annoncer que c'est une totale réussite.

Les graphismes sont nettement plus beaux que le premier, sans pour autant atteindre le summum de ce que l'on peut attendre sur ST ou Amiga.

Heureusement, ceci est compensé par une animation des meilleures, et par l'un des jeux les plus prenants du moment.

Dans ce second volet des aventures du barbare, vous pouvez soit jouer le Barbare, soit la princesse que vous avez libérée lors du fameux premier volet. Comprenant quatre lieux de jeu, cette seconde partie n'a plus rien à voir avec la première, puisqu'il s'agit ici d'un jeu d'arcade/aventure, où il vous faudra combattre des monstres aussi nombreux que répugnants,



ce qui est peu dire quand on connaît leur fréquence d'attaque. Les niveaux sont divers, les pièges aussi, mais ce qui est le plus étonnant c'est l'imagination des auteurs pour ce qui est des attaques des monstres. Du poulet-mutant au dino-

saure déglutisseur de têtes, tout y passe et je passe sur les plus atroces... *Barbarian II* bénéficie de plus de sons digitalisés excellents, ce qui, avec les qualités citées ci-dessus, devrait en faire un des hits de cette fin d'année.

EAGLE RIDER

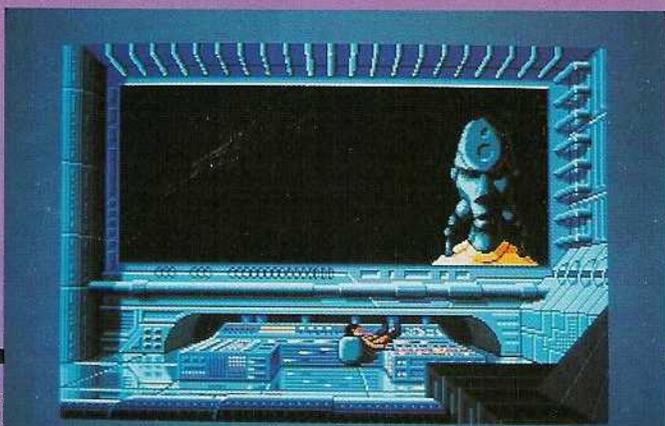
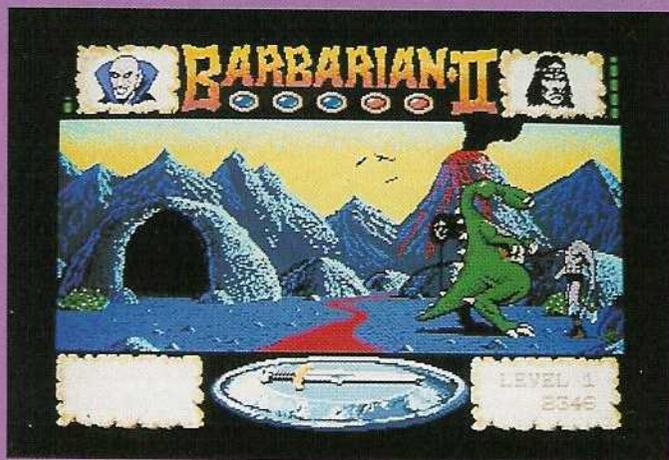
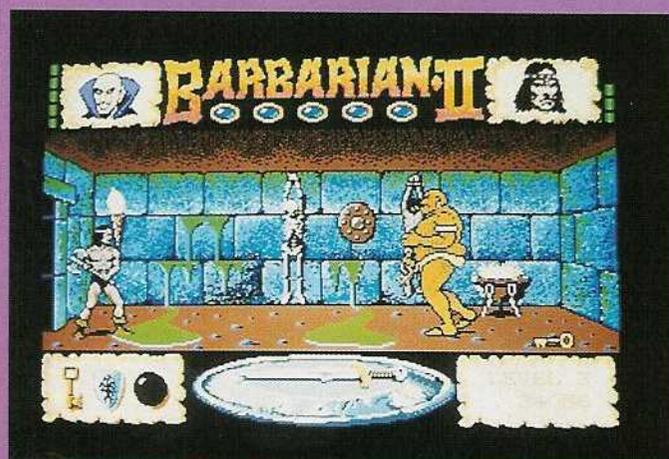
MICROIDS

Système: Amiga / ST

Voici le tout tout tout début d'un soft qui sera visiblement l'un des hits de l'année prochaine. Ne pouvant vous parler longuement de la réalisation du jeu car elle n'en est vraiment qu'à ses débuts (encore que je peux déjà vous dire que les débuts sont bons!), voici l'histoire d'*Eagle Rider*. Après une guerre entre les humains et les cyborg, les derniers rescapés humains se sont réfugiés sur la Terre. Mais l'ennemi avance vite,

et rien ne semble pouvoir les sauver... jusqu'au jour où vous vous échappez de la planète ghetto Proxima XI, en vous emparant du nouveau chasseur Eagle, un chasseur ultra-sophistiqué. Vous allez devoir combattre les troupes ennemis et trouver la planète mère des Cyborg, où, après avoir localisé le Cerveau Cyborg, vous devrez le détruire et ainsi mettre fin à la terrible guerre.

Le jeu sera composé de nombreuses phases d'arcade en 3D, un peu dans le style d'*Afterburner*... ce qui promet! Nous vous reparlerons de ce logiciel au fur et à mesure de son évolution.



ATARI ST

CONTACT'EURE

BP 937, 27009 EVREUX Cedex Tél. 32 28 19 79

UTILITAIRES ATARI ST

1ST WORLD PLUS	680
3D DEVELOPERS KIT	261
4 OP DE LUXE PBD	967
ADVANCED ART STUDIO	220
AEGIS ANIMATOR	666
ALBUM BUREAUTIQUE I	249
ALBUM GRAPHISME I	249
ALBUM UTILITAIRES I	249
ALICE PASCAL	606
ALTERNATIVE	221
ARCHAOS	621
ARCHITECT DESIGN	621
ART DIRECTOR	464
ART SCRIBE	239
ASTROM AC1000 MODEM	3700
ATACOMPTE	176
ATAFAX	144
BECKER TEXT	686
BIG BIRD	1360
BUREAUTIQUE & PERFORMANCE	1657
C.O.T.E.	261
CAD 2.0	720
CAD 3D CYBERMATE	782
CAD 3D FONT DISK	200
CALCULAT II	876
CALCOMAT PLUS	3700
CALENDAR	168
CAMBRIDGE LISP	1600
COMPOON DESIGN	276
COMPILATEUR G.F.A. BASIC	276
COMPTA MEMSOFT (1040)	1650
CORNERMAN	263
CREATION MUSICALE	150
CREATOR C LAB	2476
CYBER CONTROL	785
CYBER PAINT	681
CYBER SCULPT	812
CYBER STUDIO STEREO CAD-3D	722
CYBER VCR 8MN SONY	652
DB CALC	376
DB MAN V 4.0	2167
DE 60	1462
DE G.S ELITE	220
DEVELOPPER G.F.A. DEVPAV II	297
DEVPAV II	736
DFT	217
DIT DRUM	2085
DIT COPYIST PARTITION AT	1167
DIT EXP LTB MATRIX 6	986
DX HEVEN	376
EASY CAL	676
EASY DRAW II	730
EASY RECORD	168
EMULAT G.F.A.	660
EMULATOR COULEUR	660
EMULATOR MONOCHROME	660
EMULATOR PC DITTO	760
EMULATOR COMPLET	1220
EXPERT 260	1220
EZ SCORE +	867
EZ SCORE + I I	1171
EZ TRAC	540
FACTURATION MEMSOFT (1040)	1650
FILM DIRECTOR	681
FLIP SIDE	168
FRACTAL GEN	192
FUTUR DESIGN	192
GCC PSE 900	2104
GESTOCK	1760
G.F.A. ARTISTE	446
G.F.A. BASIC 2.0	446
G.F.A. BASIC 3.0	736
G.F.A. DIAPT	809
G.F.A. OBJET	376
G.F.A. VECTOR	340
GI SOUND EDITOR	289
GRAPHIC TOOL BOX	349
GRAPHISME EN G.F.A.	349
GST C	680
GST EDITOR	300
GST MACRO ASSEMBLEUR	1086
HABA DEX	350
HABA VIEW	634
HABA WRITER II	680
HABA WRITER I	680
HIPPO ART	263
HIPPO CONCEPT	660
HIPPO DISK DITTES	1684
HIPPO EPROM BURNER	184
HIPPO PIXEL	184
HIPPO RAM DISK	168
HIPPO ST SOUND DIGITIZER	1233
HIPPO WORLD	263
HUMAN DESIGN	261
INTRODUCTION TO ST LOGO	168
K GRAPH II	496
K GRAPH I	227
K MINSTREL	270
K RAM	320
K RESSOURCE	380
K SEKA	440
K SPREAD II	626
K SWITCH	263
KSC MIDI SEQUENCER	1086
KISSED	263
LATTICE C	430
LOW COMPILER	401
LE COMPTAB	436
LE REDACTEUR	466
LIASON	780
MAC EMULATOR	1470
MACRO ASSEMBLEUR	680
MACRO MOUSSE	346

UTILITAIRES ATARI ST

MAGIC SAC +	1760
MAKE UTILITY	429
MARK WILLIAMS C 3.0	1664
MC BASIC MEMSOFT (1040)	1663
MCC PASCAL	814
MENU +	369
NO TIME CLOCK CARD	491
MIGHTY MAIL	234
MODULA II	1210
MRS	637
MS DOS EMULATOR	631
MUSIC CONSTRUCTION SET	248
MUSIC STUDIO	316
NAVIGATION ASSISTEE PVEND	6636
NAVIGATION ASSISTEE NOIRM	6636
NAVIGATION ASSISTEE MARSE	6636
NAVIGATION ASSISTEE CORSE	6636
NAVIGATION ASSISTEE HYERE	6636
NOTATOR	4289
PAYE MEMSOFT (1040)	1650
PERSONAL PASCAL VERSION I	714
FLATINE	1240
PLOTTERS AND PRINTERS	212
PLUS PAINT	320
PLUS PAPER PLUS	440
PRO DIGITIZER	3746
PRO SOUND DESIGNER	626
PRO SPRITE	304
PUBLISHING PARTNER	476
PUBLISHING PARTNER (F)	1706
QUANTUM PAINT BOX	376
REAL COLOR	240
REAL COLOR OPTION	676
REALTYZER	1726
RECHERCH	3898
SOFTSCHOOL	170
SOLUTION BUREAUTIQUE	
PERIS	628
SOUND SAMPLER	783
SPECTRUM 612 NF	236
SPRITE CONSTRUCTION	236
ST REPLAY	780
ST TALKIT	220
STEREO TEK GLASSES	1734
STDS BASIC	680
STUDIO 64	1230
SUPER BASE PROFESSIONEL	240
SUPER BASE	660
SUPER CONDUCTEUR	660
PRESTA CA PTE	362
TIMEWORKS	676
TRIMBASE	790
TRUCS ET ASTUCES EN G.F.A.	266
TWIN PACK	234
UP DATE G.F.A. BASIC 3.0	168
UP DATE SUPER BASE PRO	1496
VIDEO DIGITIZER 67	2748
X ALYSER (CLAB)	2068
ZZ ZD	4068
ZZ DRAPT	780
ZZ TROUGHT	490
NEO DESK	236
PERSONAL DRAW ART I	246
PERSONAL DRAW ART II	610
SUPER CHARGER EASY DRAW	260
VIDEO TITLING DESIGN DISK	260

LIVRES ATARI ST

102 PROGRAMMES POUR ST	120
BIEN DEBUTER SUR ST	136
DIT BASIC 2.0	136
GRAPHISME EN 3D	176
GRAPHISME EN G.F.A.	190
GRAPHISME ET SON SUR ST	149
GUIDE FIRST WORLD	139
LA BIBLE DU 620 ST	194
LE LIVRE DU GEM	170
LIVRE DU LOGO ST	149
LIVRE LECT. DISK ATARI	149
MUSIQUE ET MIDI	178
MUSIQUE ET SON	168
PERIS & POKES DU ST	129
TRUCS ET ASTUCES	149

JEUX ATARI ST

221 B BECKER STREET	186
20 000 LIRES SOUS LES MERS	246
ACADEM	210
ALIEN SYNDROME	186
AMERICAN POOL	227
ARKANOID II	168
ARKANOID I	127
ARMAGEDON MAN	239
ARMY MOVES	176
ARTIC FOX	207
ASTERIX CHEZ RAHAZADES	210
AUTO DUEL	227
BAD CAT	226
BALANCE OF POWER	263
BALYTHO	326
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	190
BARDS TALE I	220
BATTLESHIP	127
BERMUDA PROJECT	216
BLACK LAMP	146
AIRBALL	232
BLACK LAMP	197
BOB MORANE OCEAN	242

JEUX ATARI ST

BEYOND THE ICE PALACE	142
BILL PALMER	211
BIONIC COMMANDOS	181
BMX SIMULATOR	140
BOB JACK I	172
BORROWED TIME	217
BOMB JUMP VCR 2000	217
BRIDGE	182
BUBBLE BOBBLE	170
BUGGY BOY	180
CAPLAN AMERICA	183
CARRIER COMMAND	230
CASINO ROULETTE	221
CHESSE	210
CHESSE MASTER 2000	212
CHIMERA	212
CHOPPER X	146
COLONIAL CONQUEST	270
CRAFTON AMERICA	230
CRAFTON ET XUNX II	236
CRAFTON ET XUNX I	228
CRAFTON TONY CRAZY 8	173
DARK CASTLE	222
DEADLINE	222
DEATHSTRIKE	154
DEPENDER OF THE CROWN	270
DEKLETOR	185
DEJA VU	287
DEMONIAC	290
DENON	161
DUNGEON MASTER	221
DIZZY WIZARD	221
DIZZY WIZARD	221
EDEN BLUES	182
EDEM RACER	178
ELF	318
EREBUS	170
EXTORSA	127
EXTORTOR	127
EYE	178
F 15 STRIKE EAGLE	190
FIRE & FORGET	246
FLIGHT SIMULATOR II COLOR	340
FLINTSTONES	190
FOUNTAIN OF GRAND PRIX	176
FOUNDATIONS WASTE	226
FROSTBYTS	166
GAMBLER	346
GAUNTLET II	180
GAUNTLET I	333
GOLDEN PATH	170
GOLDRUNNER II	208
GOLDRUNNER II EXT 1	64
GOLDRUNNER II EXT 2	64
GREAT GIANNIA SYSTEM	226
GUILD OF THIEVES	198
GUNSHIP	240
HACK	308
HADES NEBULA	198
HARDBALL	261
HIPPOCRAZAMON	186
BLACK WOOD POKER	107
I BALL	136
IKARI WARRIORS	190
IMPOSSIBLE MISSION I	140
IMPOSSIBLE MISSION II	180
INDOOR SPORTS	234
INDY 600	144
INTERNATIONAL SOCCER	190
IZONGOUT	248
JASON ET LA TOISON D'OR	220
JUPITER PROBE	142
KARTING	160
KARTING GRAND PRIX	66
KNIGHT ORC	88
L'ARCHIE DU CAPITAINE BLOOD	220
L'ARCHIE CONTRE ATTAQUE	220
LA GUERRE DES ETOILES	170
LA MARQUE JAUNE	220
LA MASCOTTTE	216
LA FANTASIE ROSE	197
LANDS OF HAVOC	168
LAS VEGAS	142
LA SORCIERE ANCIEN	82
LEADERBOARD	219
LEATHERNECK	206
LEGEND OF THE SWORD	190
LES MAITRES DE L'UNIVERS	161
LIVINGSTON	182
LOD OF CONQUEST	220
LUCKY LUCKY	198
LE PAYS DE MORTVILLE	170
MARBLE MADNESS	226
MARCHE A L'OMBRE	202
MASQUE	190
MICKELSONY	210
MEWILL	260
MICROLEAGUE WRESTLING	181
MINDSHADOW	219
MISSION EN RAFALE	196
MISSION GENOCIDE	127
MOEBIUS	220
MUDPIES	246
NIGEL MANSSELL	90
NINJA MISSION	178
NORTH STAR	220
ORBITERATOR	190
ORBRE	224
OIDS	250
OUT CAST	146
OUT RUN	190
OVER LANDER	210
PANDORA	185
PENDE	229
PETER RUSSELYS INT.FO	216
PHANTASIE III	240
PHANTASIE II	273
PHANTASIE I	277
PINBALL WIZARD	198
PINBALL WIZARD	266
PLATOON	182
POISSONS STRIPOKER	156
PREMIER LEON	212
PRESIDENT ELECT 1986	202
PROMOSITIC	241
PUSSY POOL	277
QUEST	222
QUEST	232
QUIN	175
RANARAMA	220
CHIFFRE CRISTLE	171
CORRUPTION	220
DAMES 3D	169
SCENERY DISK JAPAN	189
HOT SHOTS	185
JET	380
KING QUEST III	170
LE TOUR DU MONDE EN 80 JO.	214
LOCK O'ROAD	314
MICKY MOUSSE	168

JEUX ATARI ST

RETURN TO GENESS	176
RINGS OF ZILFIN	277
ROADWAR	180
ROADWAR 2000	349
ROADWAR EUROPA	177
ROCK FORD	180
ROLLING THUNDER	180
S.D.I.	270
SCENERY DISK 7 FL NS SC	183
SCENERY DISK II MICHIGAN	163
SCENERY DISK EUROPE	214
SCREAMING WINGS	161
SEASIDE	242
SECONDS OUT	180
SENTINEL	170
SHACKLES	185
SHOWGATE	242
SHUFFLEBOARD	119
SIDE ARMS	236
SILENT SERVICE	250
SKULLDIGERY	198
SKYFOX I	178
SLIDER	208
SLAYGON	181
SPACE HARRIER	226
SPACE QUEST I	202
SPACE QUEST II	136
SPIDERTRONIC	210
SPITTER 40	220
STARS SPY	220
ST WARS	421
STAC	217
STAFF 89	210
STAR RAIDERS	183
STARTRIP	280
STARGLIDER	191
STONER PUGER	190
STRIKE FIGHTER	196
STRIKE FORCE HARRIER	197
STRIP POKER II	140
STRIP POKER I	173
SUMMER OLYMPIADE	170
SUNDOG	167
SUPER PRINT	140
SWORD OF KADASH	173
TASS TIME	394
TERRAMEX	176
TERROR RODS	190
TES DRIVE	261
TETRIS	180
THAI BOXING	132
THE HUNT FOR RED OCTOBER	197
THE LOVE QUEST	365
THE PAVN	207
THUNDER CATS	186
TIME & MAGIK	216
TOP GUN	197
TRAILBLAZER	186
TRANTOR	170
TRASH HEAP	221
TURBO PURSUIT	270
TURBOUGH LE RODEUR	190
ULTIMA IV	220
ULTIMA III	241
ULTIMA II	220
SIMULATOR	220
UNINVITED	243
VAMPIRE EMPIRE	178
VEGAS CRAFS color ou mono	221
VEGAS GAMBLEUR color ou mono	212
VIRUS	196
VIXEN	226
VOYAGE AU CENTRE	253
DE LA TERRE	263
VOYAGER 10	286
WAR GAMES	208
CONSTRUCTION SET	240
WARHAWK	127
WARDEN'S CROWN	234
WORLD DART	186
XENON	186
ZORK III	258
ZORK II	258
ZORK I	258

ACCESSOIRES ATARI ST

TAPIS SOURIS	
TAPIS SOURIS LAND COVER	66
TAPIS SOURIS BLEU	66
TAPIS SOURIS GRIS	66
TAPIS SOURIS MARRON	66
TAPIS SOURIS NOIR	66
TAPIS SOURIS PRUNE	66
TAPIS SOURIS ROUGE	66
TAPIS SOURIS VERT	66
VIDEO-K7	
BULLETIN 1000 VHS	83
SECAM 30 MN N°16	83
BULLETIN 1000 VHS	83
SECAM 30 MN N°16	83
BULLETIN 1000 VHS	83
SECAM 30 MN N°9	83
ALBUM EPX	238
CHAMPION CHIP WRESTLING	
SUPER CYCLE	

WINTER GAMES	
WORLD GAMES	
LES GEANTS DE L'ARCADE	238
GAUNTLET	
INDIANA JONES	
METROCROSS	
ROAD RUNNER	
LES CLASSIQUES VOL I	170
ENVAHISSEURS	
GLOUTON	
INFERNAL BREAKOUT	240
LES GUERRIERS	
ALTAIR	
PROHIBITION	
LES MAITRES DE L'ARCADE	
COMPUTER HITS VOL I	270
BRATACCAS	
DEEP SPACE	
HACKER I	
LITTLE COMPUTER PEOPLE	

EDUCATIFS ATARI ST

AU NOM DE L'HERMINE 6 ans	190
BAC GEO 1ere TERM	229
BAC MATHS B 1ere TERM	229
BAC MATHS C&E 1ere TERM	229
BAC D 1ere TERM	229
BALLADE	
AU PAYS DE L'ANGLAIS	310
BALLOTTA	310
BIG BEN 6 ans	270
BIG BEN 8 ans	270
BOSSE DES MATHS 6ans	224
CREER JOUR AVEC	812
LES MATHS 1ere TERM	219
DECOUVERTE DE LA TERRE	227
DECOUVERTE DE LA VIE	227
Gema 6ans	200
EDUCATIF PRIMAIRE	210
ENIGME A MADRID 4ans-3ans	225
ENIGME A MUNICH 4ans-3ans	225
ENIGME A OXFORD 4ans-3ans	225
FOLLETTIER DE DON QUIXOTE	227
PONCTIONS NUMERIQUES	210
FRANCAIS CM	210
GEMETRIS	210
LA BELLES MATHS	210
MATHS CM	244
MATHS 6ans	210
MATHS 6ans-4ans	210

Les Exclusifs

SPITTING IMAGE

DOMARK
Système: ST / Amiga

Le jeu basé sur la plus drôle série télévisée anglaise arrive bientôt en France. Il s'agit de *Spitting Image*:

The Game, en français Portraits Crachés. Dans ce jeu où toutes les personnalités politique et du Show-Business du monde entier sont parodiées, vous devez choisir un leader parmi Thatcher, Reagan, le Pape, et bien d'autres. Le

but du jeu est d'éviter une guerre, et, pour cela, de faire baisser la popularité de chacun des leaders et le combattant. C'est donc un jeu de combat, mais où les coups sont spécifiques aux personnages qui y participent, et sont pour la plupart complètement loufoques. Les commentaires sont fait par des gens comme Stallone, ce qui ne manque pas de piquant... Le jeu s'annonce donc très bien et très drôle, mais vous en saurez beaucoup plus le mois prochain!



FISH

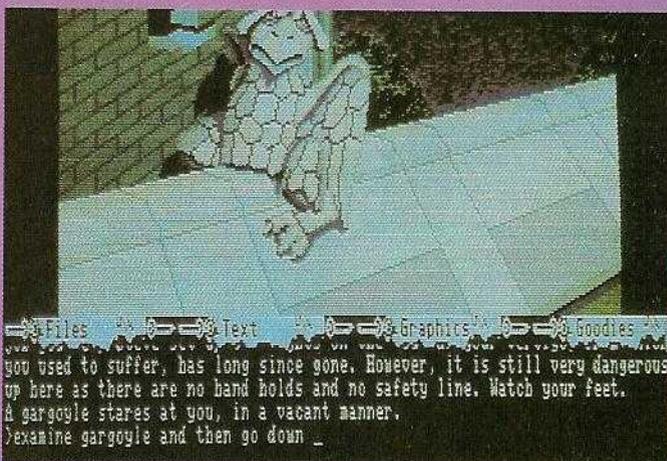
RAINBIRD
Système: Amiga / ST

Fish, ce qui veut dire poisson en anglais, est le tout dernier jeu d'aventure de l'équipe de Magnetic Scroll, ceux qui nous ont déjà donné les superbes *Pawn*, *Guild Of Thieves* ou encore *Corruption*. On peut dire que si Jinxter était un peu fou, *Fish* l'est totalement.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un poisson, ce qui peut sembler étrange, mais *Fish*, c'est un truc qui fait vraiment rire les anglais, et puis ça fait référence à des tas de trucs comiques que je ne peux pas vous expliquer ici... Enfin, dans *Fish*, vous jouez le rôle d'un poisson rouge qui passe tranquillement sa vie dans son bocal, lorsqu'un châ-

teau en plastique vient perturber votre repos.

Vous décidez d'explorer ce lieu qui vient troubler les eaux claires de votre bocal, et quelle ne sera pas votre surprise en y découvrant Dagon, le Dieu des mers. A peine présenté à celui-ci, il vous confie une mission qui vous permettra d'explorer trois mondes, chacun étant le lieu d'une mini-aventure. Que dire de plus si ce n'est que *Fish* est le jeu le plus humoristique créé cette année par l'équipe de Magnetic Scroll, que l'on retrouve certains gags des *Monthy Python*, et que les graphismes sont parmi les plus beaux qu'ils aient fait. L'interpréteur est toujours aussi bon, ce qui veut dire que *Fish* devrait faire un malheur chez ceux qui comprennent l'anglais, et qui apprécient l'humour anglais... Nous en faisons partie!

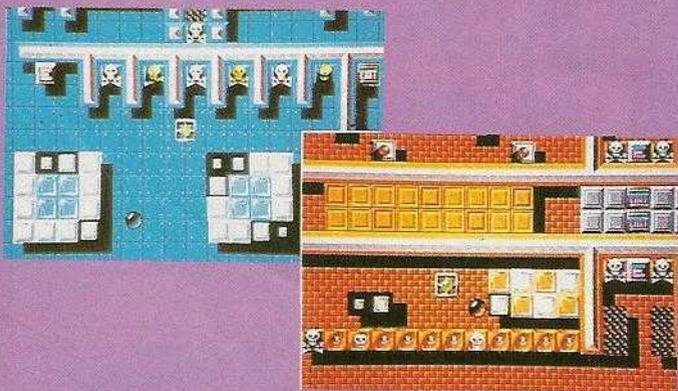


TITAN

TITUS
Système: Amiga / ST

Titan sera le programme de fin d'année de chez Titus. Il s'agit d'un casse-briques très très très complet, et particulièrement original. Pour commencer, l'écran de jeu fait plusieurs écrans et scrolle dans tous les sens. De plus, il y a des briques

qui ne peuvent être détruites que par votre raquette, et plein d'effets de ce style. Le nombre de niveaux est important ainsi que le nombre de type de briques, ce qui donne au jeu une durée de vie énorme. A noter que la réalisation est excellente, surtout sur la version Amiga où le jeu se déroule en plein écran overscan, et où le scrolling est vraiment très très fluide.



GENERATION 4 ET US GOLD

présentent

THUNDER BLADE

A l'occasion de la sortie de l'adaptation de ce fabuleux jeu de chez SEGA, US Gold et Génération 4 vous proposent de participer à un grand concours national, dont le premier prix n'est autre qu'une vraie machine d'arcade "Thunder Blade", en version simulateur Upright!

Comment participer à ce grand concours? C'est simple, il suffit de répondre aux dix questions posées ci-dessous, de bien lire Génération 4, et de courir acheter Thunder Blade dans lequel se trouve le bulletin réponse, ce qui vous permettra, dans un premier temps, de jouer à cette incroyable adaptation du jeu d'arcade, testée dans ce numéro à la page 48. Si vous participez au concours, vous aurez en plus l'occasion de gagner l'un des nombreux prix offerts par US Gold, et pourquoi pas d'avoir chez vous, le vrai Thunder Blade (bande de veinards, et dire que moi je suis interdit de jeu!). Il aurait déjà été idiot de rater la sortie de Thunder Blade en temps normal, mais avec de tels lots à gagner, cela devient quasiment un devoir de l'acheter!

LES PRIX

1er prix: une machine d'arcade "Thunder Blade", en version simulateur Upright.

2ième prix : 1 Studio 100 Amstrad.

3ième prix: 1 Chaîne MX300 Amstrad.



4-10ième prix : 5 logiciels US GOLD

11-100ième prix: 1 logiciel US GOLD.

LES QUESTIONS

- 1) Combien d'étoiles y a-t-il sur le logo d'US Gold?
- 2) Quel est le pont que l'on voit en arrière-plan dans l'épreuve de footbag de California Games (Epyx-US Gold)?
- 3) Comment s'appellent les quatre héros de Gauntlet 2 (US Gold)?
- 4) Dans Impossible Mission 2, comment s'appelle le chef de l'organisation que vous devez combattre (Epyx-US Gold)?
- 5) Quelle bataille célèbre est retracée dans 1943 (Go!)?
- 6) Quelles armes spéciales, pouvez-vous récupérer dans Roadblasters (US Gold)?
- 7) Comment s'appellent les deux frères auteurs de Leaderboard (Acces-US Gold)?
- 8) En lisant attentivement le numéro de décembre de Génération 4, donnez le nombre de fois où "Thunder Blade" est cité (sous toutes ses formes, y compris les publicités US Gold, Epyx, Go! et Capcom, mais hors toutes les autres publicités).
- 9) Quel est le mois et quelle est l'année de création de US Gold?
- 10) Quel était le métier de Geoff Brown quand il a fondé US Gold?

Si jamais il y avait des ex-aequo, ils seraient convoqués pour une épreuve finale sur la machine d'arcade!

Date limite des réponses: 1er Mars 1989.



BIO-CHALLENGE

DELPHINE SOFTWARE
Système: Amiga / ST

Aïe aïe aïe! Voilà un jeu qui va faire parler de lui.

Bio-Challenge est un pur jeu d'arcade, complètement original, mais dont les qualités le mettent à la hauteur des vrais jeux d'arcade. Tenez-vous bien: 160 couleurs à l'écran, scrolling horizontal différentiel sur de nombreux plans, animation digne des dessins animés, graphismes excellents, et une musique qui va révolutionner le monde de la micro: Bio-Challenge a tout d'un jeu pour fêter le bicentenaire de la révolution, tant il risque d'en déclencher une.

Nouvel éditeur, Delphine frappe très fort, d'entrée de jeu, avec ce logiciel, prévu pour la fin de l'année. Il faut dire que l'équipe de Bio-Challenge n'est autre que celle qui a déjà réalisé Space Harrier sur ST, ce qui est peu dire, mais là, ils ont vraiment fait fort.

Parlons quand même du jeu. Vous jouez le rôle d'un robot qui doit détruire tous les ennemis présents sur chaque tableau, de manière à passer à la vague suivante. Pour ce faire, il vous faut faire tomber les plaques sur les ennemis, ce qui les transforme en un vulgaire tas de ferraille. Il existe bien sûr un nombre important de coups différents permettant de faire tomber une plaque sur un adversaire, trop d'ailleurs pour que je vous les cite tous aujourd'hui... Une fois que vous avez ramassé les tas de ferraille, et éventuellement les bonus et gadgets accessibles à certains moments du jeu, vous pourrez alors affronter le terrible monstre de fin de niveau. Celui qui clôture le premier niveau est très impressionnant, et exige d'avoir beaucoup de réflexes pour en venir à bout! Enfin, je préfère ne pas trop vous parler du jeu et laisser de la place aux photos, mais sachez déjà que nous vous reparlerons dans les semaines qui viennent de ce fantastique produit, dont la qualité égale, on peut le dire (c'est d'ailleurs ce que l'on fait) celle des vrais jeux d'arcade! Vivement Noël!

DOUBLE DRAGON

MELBOURNE HOUSE
Système: Amiga / ST

C'est la première adaptation de jeu d'arcade que signe ici Melbourne House, et on espère, après avoir vu les premiers tableaux, qu'ils en signeront d'autres. La qualité de Double Dragon est en effet exceptionnelle. Mais laissez-moi d'abord vous rappeler le jeu. Vous devez secourir votre fiancée qui a été enlevée par le "Big Boss" Willy, chef d'un gang ennemi du vôtre. On se croirait en plein dans West Side Story, si ce n'est qu'ici les gangs sont vraiment très violents. Il va vous falloir vous battre contre des adversaires qui n'hésiteront pas à employer leur fouet, matraque, gourdin ou même couteau. Certains iront même jusqu'à prendre les tonneaux et autres objets qui traînent dans la rue pour vous les lancer dessus. Heureusement, vos coups sont nombreux (coup de coude, de pieds, de genoux), et vous pourrez voler les armes de vos adversaires, si vous réussissez déjà à les mettre K.O. Le jeu permet à un ou deux joueurs de jouer sur les huit niveaux, chacun d'entre eux proposant un décor particulier, le dernier étant le Q.G. de Willy. Si les graphismes des personnages ne sont pas superbes (il ne sont que très beaux), ceux des décors sont parfaits, ainsi que l'animation et les scrollings des décors. Mais le plus important, vraiment, c'est que l'énorme intérêt du jeu d'arcade reste, pour le plus grand plaisir des joueurs. Une des meilleures conversions d'arcade de l'année, qui devrait arriver juste après la sortie de ce journal. Un superbe jeu, très violent mais très bien fait!

« Gen 4 »

TINTIN SUR LA LUNE

INFOGRAMES
Système: Amiga / ST

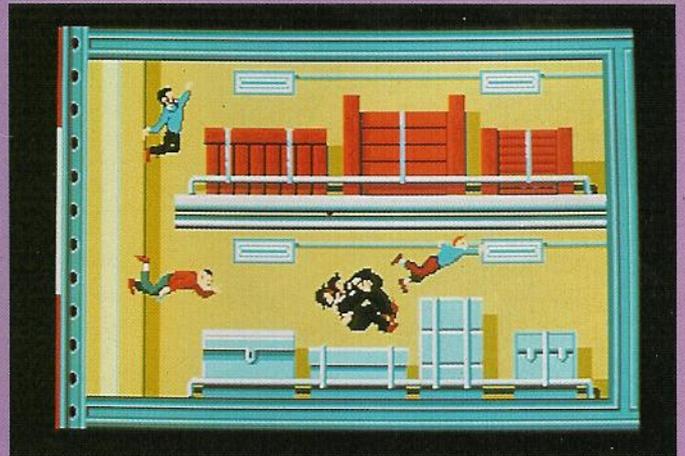
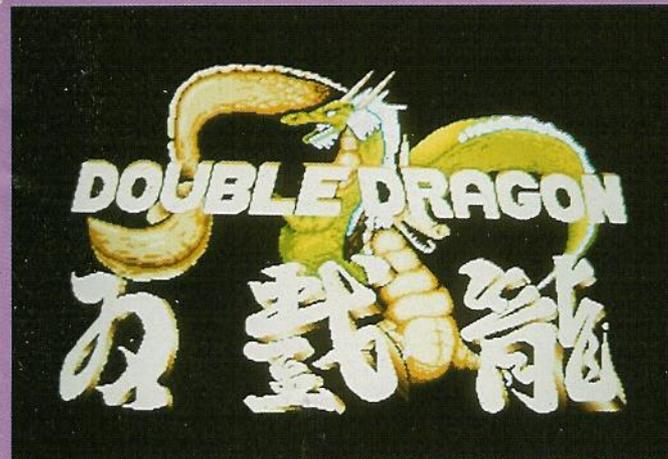
Premier fruit de l'accord signé entre Casterman et Infogrames, contrat portant sur la réalisation de nombreux jeux basés sur les albums d'Hergé. En attendant les autres jeux, qui portent sur les albums *l'Île Noire* et *le Trésor de Rackham le Rouge*, *Tintin sur la Lune* est, bien sûr, basé sur les albums *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*.

Le programme commence, suivant ce qui semble être devenu une habitude chez Infogrames, par une petite présentation animée. Ici, on peut voir la fusée décoller. Il faut alors la diriger dans l'espace en tentant d'éviter les nombreux objets (épaves, des satellites, météorites, etc...) et ainsi rallier la Lune le plus rapidement, car l'oxygène est limité. Il est possible de tirer grâce au laser se trouvant sur la fusée, permettant ainsi de détruire les obstacles que l'on ne pourrait pas éviter. Ensuite, il faut préparer la descente et l'alunissage, ce

qui n'est pas une mince affaire. Après cette première phase d'arcade/simulation, on passe ensuite à une phase d'arcade



aventure. Tintin se réveille dans la fusée et doit retrouver ses compagnons disparus, tout en prenant garde au fourbe passager clandestin. Il doit aussi désamorcer les bombes qui sont posées dans les salles de la fusée, où il se déplace parfois en état d'apesanteur! La préversion de ce jeu laisse envisager un excellent produit, les graphismes étant très proches de la BD et les sprites étant vraiment bien animés.



Les Exclusifs

ROCK STAR

INFOMEDIA
Système: Amiga / ST



En voilà un programme original! *Rock Star* est une simulation de carrière artistique, dans laquelle stratégie et arcade sont aussi au rendez-vous. Vous allez créer un artiste, et avec votre premier "single" vous allez tenter de conquérir le monde en faisant une tournée où vous devrez tout faire pour conquérir les foules. Graphiquement superbe, *Rock Star* est particulièrement original et allie avec brio tous les genres de jeux. C'est tout simplement génial!

PARANOIA COMPLEX

MAGIC BYTES
Système: ST

Voici en préviews ce fabuleux jeu basé sur le jeu de rôle *Paranoi'a*. Au début du jeu, il faut choisir son

moins que vous ne préférerez prendre 2 tonnes d'huile ou 998 vis. L'Ordinateur donne ensuite des missions simples, qui consistent à éliminer les personnes devenues trop puissantes pour lui. Hélas, tout ceci est compliqué par les tâches journalières à remplir, comme manger, aller aux toilettes, faire des rapports, de la gymnastique, et même s'adonner à des tests de personnalité où vous pourrez y laisser votre vie. Si vous accomplissez vos missions, vous deviendrez puissant et l'Ordinateur ordonnera votre destruction... En fait, le vrai but du jeu est de s'échapper du complexe Alpha, ce qui n'est pas si évident.

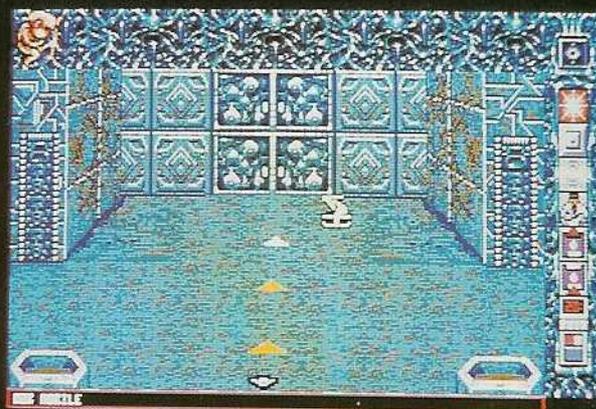
Le jeu est vu d'en haut, et seul est visible celui qui se trouve devant ou derrière vous, ce qui complique la tâche du joueur lors des poursuites (que vous soyez le poursuivi ou le poursuivant). Il est possible de rentrer dans les bâtiments, car dans ce cas le toit disparaît, ce qui permet de voir l'intérieur. Le jeu est aussi fou sur micro que dans la réalité, et la réalisation est exemplaire. Dire qu'il va falloir attendre février pour pouvoir y jouer.

équipement, comme le type de robot que l'on désire, à



CONTESTANT PRACTICE

00000



THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS

EXXOS
Système: Amiga / ST

Ce jeu n'est que pour l'année prochaine, mais faisant partie de la fabuleuse gamme Exxos, nous ne pouvons nous empêcher de vous en parler dès maintenant.

Le jeu se déroule au troisième millénaire, après une terrible apocalypse. A cette époque, de nombreuses races existent sur Terre. Il y a les mutants physiques, les humains et les mutants psychiques. La plupart des mutants sont pourchassés et tués dès leur naissance. Vous jouez

le rôle d'un mutant psychique, dont la compagne vient d'être enlevée par les mutants physiques, et vous décidez de partir à sa recherche. Vous allez alors vous faire capturer par les mutants physiques, et devrez, après avoir retrouvé votre compagne, vous échapper. Le jeu est un jeu d'aventure classique, si ce n'est que toutes les scènes sont animées et que le jeu se fait entièrement à la souris. Bourré à craquer de choses aussi originales que celles qui ont fait le succès de *Blood*, *Temple Of Flying Saucers* risque de faire autant de bruit que *Blood*, surtout que la réalisation est superbe.

DRAGONSLAYER

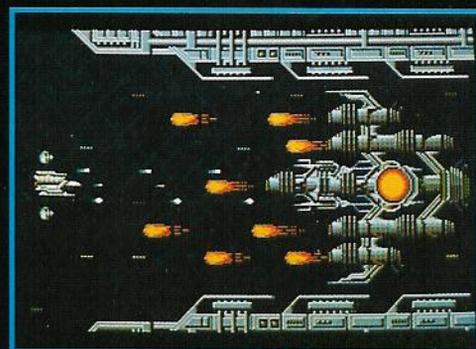
LINEL
Système: Amiga / ST

Ce fabuleux programme dans la lignée du *Barbarian* de Psygnosis ne devrait plus tarder, et autant dire qu'il va attirer du monde dans les boutiques qui le vendront. *Dragonslayer*, c'est *Barbarian* à la puissance mille. Votre fiancée a été choisie pour être offerte au dragon, afin que, comme chaque année, la région puisse être épargnée de sa colère destructrice. Mais vous avez décidé de la sauver, et pour

cela de rassembler les pièces du médaillon d'Or qui seul vous permettra de tuer l'immonde bête. Pour cela, il vous faudra explorer près de 600 écrans, dont la moitié sont en fait des pièces d'un château, ce qui promet au niveau des plans que vous devrez faire. Il vous faudra affronter de nombreux adversaires parmi 50 types différents! Le jeu, comprenant des sprites faisant la moitié de l'écran, sera disponible d'ici peu de temps, et affichera, sur Amiga, plus de 80 couleurs. Autant dire que ça va faire du bruit!



MENACE



MENACE est un pur jeu d'arcade — un voyage dangereux à travers six mondes différents, où des réflexes en béton et un bouton Fire en bon état de marche sont vos seules chances de survie.

Votre mission est simple: vous devez détruire la planète Draconia. En théorie, c'est possible. En pratique . . .

La planète Draconia, une planète artificielle, a été créée au cours des siècles par six des souverains les plus craints. Ces souverains, exilés de leur galaxie natale, ont ravagé et pillé l'espace, utilisant les mondes qu'ils ont détruits et les formes de vie qu'ils ont créées pour construire cette planète de terreur et de mort.

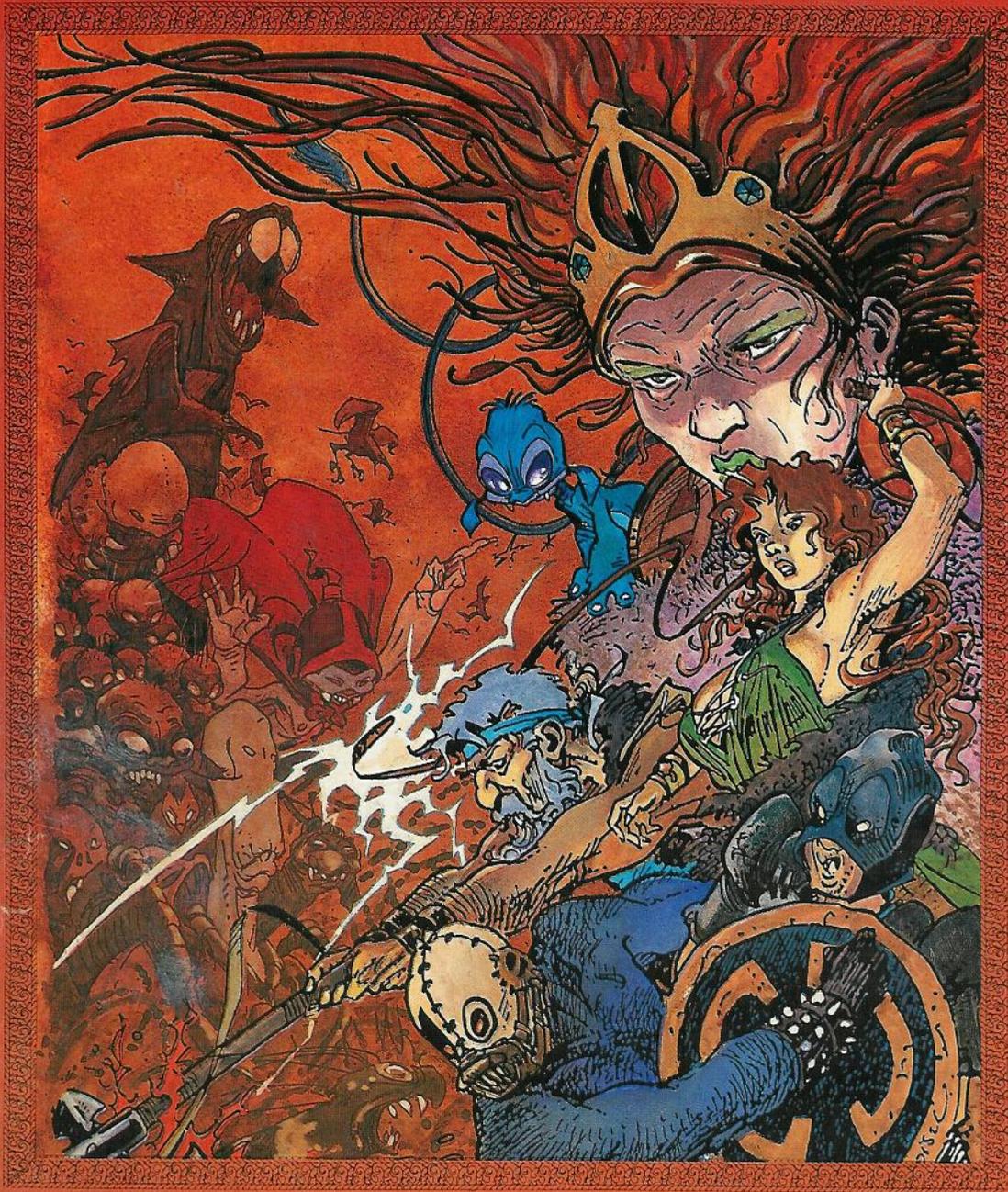
Il est temps de mettre un terme à leur règne cruel. Une attaque franche et massive serait trop coûteuse pour nos flottes spatiales. Draconia a de nombreux systèmes de défense en orbite et le sacrifice pourrait se compter en termes de milliers de vies. Un simple chasseur, par sa taille, pourrait approcher de Draconia et venger ceux qui y sont restés en la détruisant. C'est à vous qu'échoit cet honneur . . .

ATARI ST/AMIGA 220 FRANCS

**ATTENTION A L'ACCOUTUMANCE!
PSYCLAPSE — UNE NOUVELLE GAMME DE
PSYGNOSIS**

**16.32 DIFFUSION
82 RUE CURIAL 75019 PARIS
Tél: 1 40 37 06 37**

PSYCLAPSE



LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
 INFOGRAMMES 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____
 Adresse _____
 _____ Ville _____
 Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS.

INFOGRAMMES

