

GÉNÉRATION 4

le magazine de tous les jeux des ordinateurs de pointe

N°13 MENSUEL - ETE 89

AMIGA
ATARI ST
COMPATIBLES
PC

**SPÉCIAL
LUCASFILM**

Préviews

**SPÉCIAL MICROPROSE
SPÉCIAL Océan
BLACK TIGER
ROCKSTAR
FALCON 2
DRAKKEN
CABAL**

**Castle Warrior:
LES SECRETS DE
DELPHINE.**

3615 GEN4

3 CONCOURS

164 PAGES

M 4681 - 13 - 25,00 F



3794681025007 00130



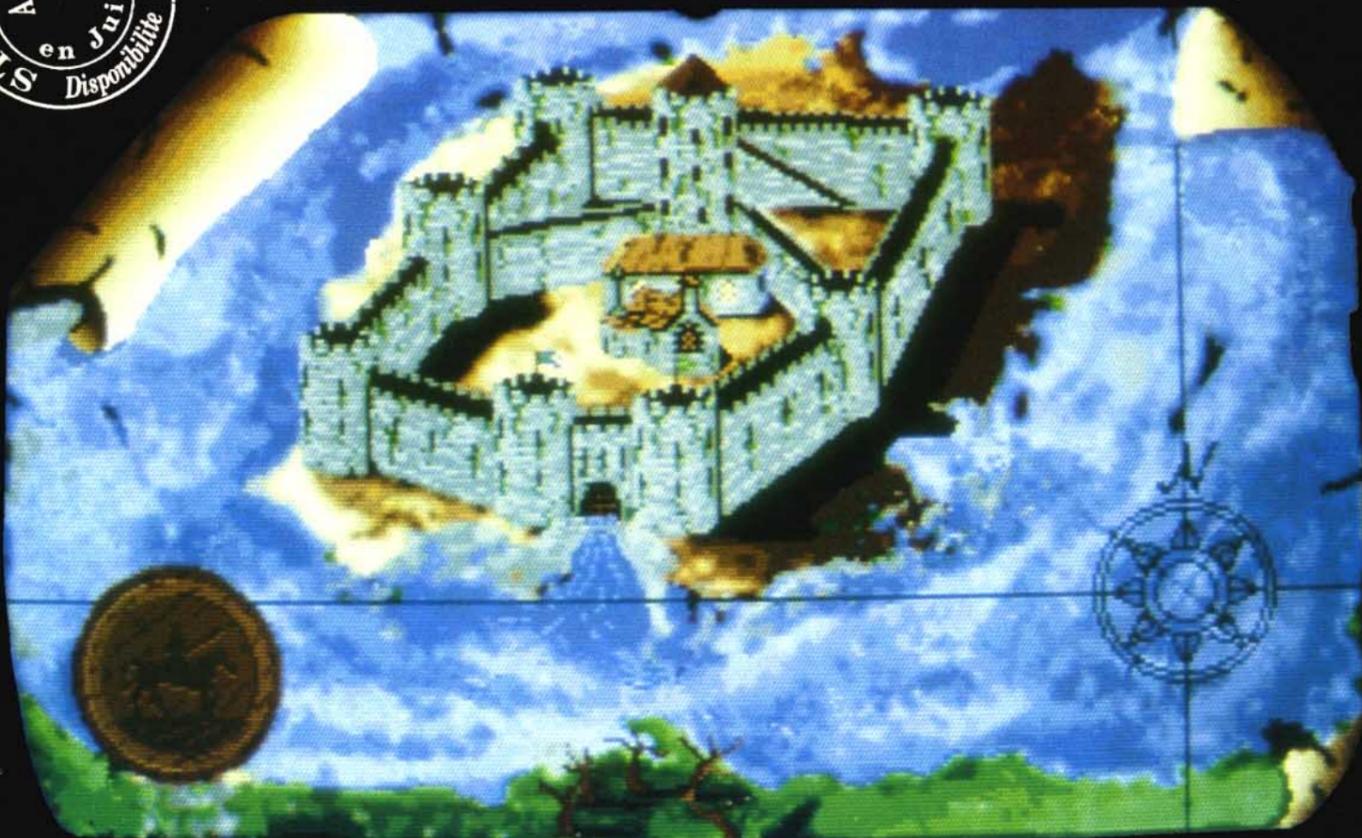
**INDIANA JONES & THE
LAST CRUSADE**

Belgique : 190 FB
Canada : 6.95 \$C - Suisse : 7.50 FS

LES PORTES DU TEMPS

" Rien Ne Sera Plus Jamais Comme Avant "

ST en Septembre
AMIGA
en Juin
Disponibilité



200 LIEUX À DÉCOUVRIR
5 ÉPOQUES À EXPLORER
PARCOUREZ L'ESPACE
PARCOUREZ LE TEMPS



INTERET : 96%
"Les portes du temps"
doivent être votre
prochain achat.
Génération 4

16-32
DIFFUSION

82, rue CURIAL
75019 PARIS
(1) 40370637

Les auteurs

Au scénario: Olivier MORAZE

A la technique: Nicolas GOHIN

A la programmation:

René ST-ARNEHAULD

Florent PILLET

A l'artistique: Didier QUENTIN

Au graphisme:

Alain SELO - Fabrice DUBOIS

Jérôme LEGRUX

A la musique: David ALONSO

A la compression: Hughes RENAUD

"JAMAIS LE PASSE N'AURA
ETE AUSSI PRESENT"

LEGEND
SOFTWARE

EDITO

JUILLET / AOÛT 89

SOMMAIRE

PETITES ANNONCES
4

TESTS
6-67

NOUVELLES VERSIONS
68

SOUS LES ARCADES
72-80

LES COMPAGNIES
ETRANGERES
85-95

LES COMPAGNIES FRANÇAISES
96-100

PREVIEWS
102-129

DOSSIER LUCASFILM
132-144

REPORTAGE CHEZ DELPHINE
148-150

BIDOUILLEUR MALADE
151-154

3615 GEN4
156-158

GEN4 & JDR
159-160

NEWS AMIGA
161-162

La révolution de 1789; on en parle de tous les côtés. Si bien que pas mal d'entre nous commencent à saturer. Et pourtant! Réviser sa Déclaration des Droits de l'Homme tous les 200 ans n'est pas un exercice inutile. Voici un texte écrit en une semaine, d'après les historiens, dans l'exaltation d'élan égalitaires et de pulsions patriotiques, pétri de bon sens et de bonnes intentions. Certains articles méritent pourtant une attention soutenue. Le XV, par exemple, est tout à fait désopilant. Je ne vous parle pas du XIV que j'ai lu hier et qui me donne encore des convulsions. Quant à l'article XI, il a dû être survolé par les doctes membres de la commission paritaire.

A part ça, je n'avais jamais vu un numéro de Génération 4 comme celui que vous avez entre les mains. Il est EPAIS: 188 pages, dont très peu de pub - ah oui, au fait, messieurs les éditeurs, au fait!!! - il est RICHE: des révélations et des photos sur Lucasfilm et le troisième "Indiana Jones" (déjà recordman toutes catégories d'entrées aux USA), des spéciaux OCEAN, MICROPROSE et Castle Warrior de DELPHINE et tout plein de previews. Il est INCOMPLET: car malgré toutes ces pages, on a pas pu tout mettre. Il est BEAU: des tonnes de photos, des ruissellements de couleurs. Il est INTÉRESSANT: comme d'habitude, et en plus il vous donne tous les détails de notre prochain serveur 3615 GEN 4.

Tout ça fait partie des droits inaliénables et sacrés des lecteurs de Génération 4 et vous n'aurez pas besoin de prendre la Bastille pour que ça continue? Il suffit que vous continuiez à nous lire, toujours plus nombreux. Ce que vous faites. Vive le roi!

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.

Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.

Comité de rédaction: Mic Dax, Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Frank Ladoire, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querleux.

Ont participé à ce numéro: François Fleuret, Laurent Katz.

Corrections: Mic Dax, François Gabert.

Service télématique: Mic Dax.

Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: GYA

Impression: SYMA (Torcy)

ADMINISTRATION

Secrétariat et abonnements: Pascale Garnotel.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Tel: 42.49.56.29.

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29.)

Commission paritaire: 69731
ISSN 0987-870X



LES PETITES ANNONCES

AMIGA

Vends pour Amiga 2000, Kit XT (carte A2088 + drive 5.25p + manuels), sous garantie: 4800F à débattre.
Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 + souris + track ball et manuels d'utilisation + Kit développeur. Tel: 30.35.98.13.

Pour cause PC, vends pour Amiga, Superbase, Textraft Plus, Deluxe Paint 2, Double Dragon et Populous. Etat neuf, prix très intéressants, à débattre. Demander Jacques au 84.21.05.74.

Vous qui possédez un Amiga et qui de plus aimez les Superbes Démon Animés, Sonores, Slides-Show, Datas et Utilitaires du Domaine Public, alors profitez de notre Service de Distribution de Disks Dompubs sans but lucratif. Notre catalogue gratuit est disponible sur simple demande. Ecrivez vite à F.D., BP 18, 59115 LEERS. Merci de bien vouloir joindre un timbre.

Vends jeux Amiga (originaux), les 5: 800 francs, dont Triad, Police Quest, TV Sports Football (200 francs), Outrun (150 francs) ou donne 2 jeux contre Rocket Ranger. Appelez tel 47.63.94.00. après 17H ou le lundi, et demandez Lorenzo.

Vends disquette 3.5 p "Deluxe Paint 2" neuve + manuel (Amiga 500). Valeur 600F laissée à 350F. Mauger, Impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.

Amiga newsletter, c'est tous les mois des dizaines de news, infos, trucs... Recevez un numéro contre 5 timbres à 2.20F. Amiga Newsletter, Groupe scolaire Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison. Tel: 47.51.32.70.

Vends Amiga 2000 1.3 + moniteur couleur HD1084S + docs + logiciels. Neuf, sous garantie. Prix: 11000F. Tel: 64.97.91.01.

Vends jeux originaux Amiga TBE prix de 99 à 150F, frais de port inclus. Par ex: Opération Wolf 150F, Barbarian 99F, Carrier Command 149F, Terrorpods 99F, The 3 Strooges 149F, Digipaint 249F (valeur +600F)...
Ecrire à Fred Carre, 60 rue Maurice Garet, 80080 Amiens

Recherche extension 512K pour A500 + lecteur de disks Microdisk + interface programme pour joystick pour oric Atmos, à débattre. Vends Targhan pour ST, 180F à débattre. David au 57.68.72.06. après 18H.

Echanges logiciels Demo ou Megademo de North Star, Alcatraz, Jungle Command et autres groupes... (NDLR: hum!). Contacter Lord Data au 84.29.22.79.

Achète Amiga 500 péritel. Faire offre à Raphael Berna, 75012. Tel: (1).43.72.64.64.

Vends Amiga 1000 + moniteur couleur A1081 + lecteur externe 3.5 + souris + joystick + nombreux jeux et utilitaires: le tout en très bon état: 5900F. Tel: 45.90.83.05. (après 19H30).

ATARI ST

Vends Atari 520STF (double face + freeboot) + souris + joystick + 50 disquettes vierges. Prix: 2300F. Demander Eric. Tel: 47.25.10.24.

Vends 520STF nouvelle ROM 2DD + librairie + logiciel originaux jeux et pros: 3000F à débattre (valeur: 6000F). Lahèche Hacène, 53 rue Amiral Mouchez, 75013. Tel: 45.81.63.94.

Vends Atari 520STF + moniteur couleur 1425 sous garantie FNAC + joystick + jeux... 4500F à débattre. Alain au 42.77.62.73., en soirée. Paris 4ème.

Vends Atari 520STF double face, très bon état + Airball + Barbarian + Bubble Ghost, le tout dans les cartons d'origines. Valeur réelle: 4000F environ, vendu à 2400F. Tel: 60.60.73.93.

Vends Atari 520STF DF: 2800F. Ecrire sur le serveur SM1*ST. Bal: Jeje1. Vends originaux à super prix pour ST.

Programmeur PRO sur ST donne cours de 68000 par correspondance. Pour débutants motivés. Méthode très didactique. Créez votre propre jeu DANS MOINS DE SIX MOIS. Contactez: Cédric Javault, 38 avenue Galilée, 94100 Saint Maur. Tel: 42.83.50.16.

Vends originaux pour Atari STF: Double Dragon 105F, Mission 80F, l'Arche du Capitaine Blood 125F, ou vends le tout 280F à 300F. Brice Randia, 60 rue de Villacoublay, 78140 Velizy. Tel: 39.46.71.29. Après 17H.

Vends sources sur ST en GFA et assembleur (scrolling + sprite) + freeware: 100 francs. Alexis Naïbo, 6 rue César Franck, 64000 Pau. Tel: 59.30.19.27.

Vends pour ST: moniteur monochrome SM124: 1000F. Boîtier Multiface ST neuf: 500F. Hard Copier V.1.92: 1200F. Jeux originaux: 100F pièce ou 500F les 6. Michel au 69.00.45.75.

Recherchons jeune graphiste sympa et sérieux sur ST pour illustrer programmes et démos. De préférence dans la région parisienne. S'adresser à Guillaume Le Pennec 12, avenue d'Aegenteuil 92600 Asnières Tel: 47.91.16.62. Jeunes filles bienvenues. A bientôt.

Vends originaux pour ST. War In Middle Earth (150F), Elite (150F) FOFT (150F), Carrier Command (120F), After Burner (120F), Heroes of The Lance (120F), Octobre Rouge (120F), l'Arche du Capitaine Blood (120F), le tous 800F. Recherche: Star Command, Roadwar 2000. Ecrire à Medard Marc, chemin des deux Portes, 13500 Martignes. Tel: 91.91.28.61. (Bureau)

Vends originaux pour 520 ST. Opération Wolf, Double Dragon, R-Type, Barbarian 2, Gunship à 150F pièce. Phantasie 2 et 3 à 190F pièce, ou le tout à 850F. Me contacter au 61.92.51.57. Demander Frédéric.

Vends originaux pour ST, Falcon 200F, Steve Davis Snooker 180F. Tel: 99.32.09.63.

520 ST DF débutant cherche contacts pour aide sur Marseille seulement. Tel: (91).69.75.08. Demandez Paul.

Donne disque dur neuf, nu, BASF 10 Méga à personne qui me fournira interface ST/IBM disk dur. Tel: 43.64.71.65.

Vends Atari 520 STF (TBE) nouvelles Roms, double face + 20 disquettes de jeux + bouquins. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.89.32.88. (après 19H).

Vends jeux originaux (Defender Of The Crown, Star Trek, Predator, GFA Compilatur, Jewel, Golden Oldies, Explora) prix 600F et à discuter. Tel: 64.24.62.39. 10 rue Lambert, 77920 Samois/Seine.

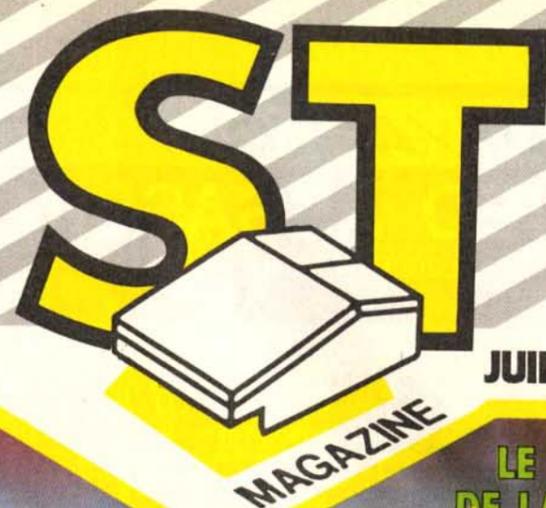
DIVERS

Vends Amstrad CPC 6128 sous garantie (12/89) + écran couleur + joystick + 50 jeux (Barbarian, Captain Blood, etc.): 3000 francs. Alexandre Marion, 8 rue du Chemin Creux, 85340 Olonne sur Mer. Tel: 51.30.70.26.

Vends Amstrad PCW 8512 + 2 lecteurs de disc + clavier + 512K de mémoire + moniteur + logiciel de facturation et de gestion de stock + traitement de texte + basic + CPM + jeux + livres...
Le tout TBE, bas prix (à débattre). Tel: 22.43.46.77. ou écrire à: Carre Frédéric, 60 rue Maurice Garet, 80080 Amiens.

ATARI ST

N°32 - 25F



OMIKRON
GFA
3 LISTINGS
COMPLETS

JUILLET/AOUT 89

POSTSCRIPT:
UN OUTIL COMPLET
PUBLISHING MASTER
READING PARTNER
ULTRA SCRIPT

VIDI-ST:
DIGITALISATION
EN TEMPS REEL?

DISQUES DURS:
INITIATION ET...
BIDOUILLES

STREAMER
POUR LE ST

TELECHARGEMENT
LISTING COMPLET

224 PAGES

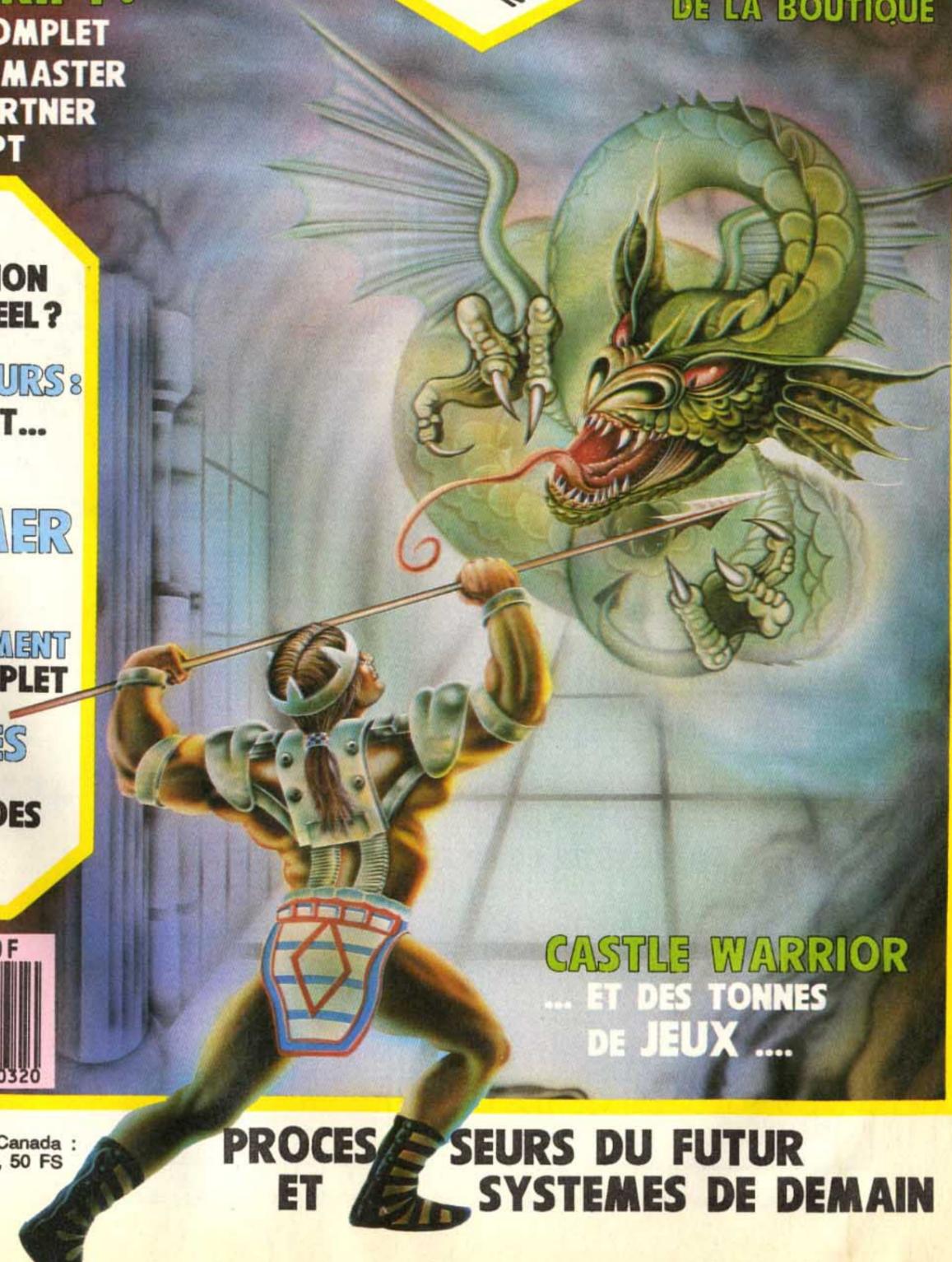
LA GUERRE DES
BASICS

M 2907 - 32 - 25,00 F



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

LE CATALOGUE
DE LA BOUTIQUE



CASTLE WARRIOR
... ET DES TONNES
DE JEUX

PROCESSEURS DU FUTUR
ET SYSTEMES DE DEMAIN

	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<p>PETITES ANNONCES</p> <p>Cl-joint un chèque ou CCP de 50 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Pressimage.</p> <p>ATTENTION: NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ECHANGE DE SOFTS PIRATES. FAITES PASSER!</p>

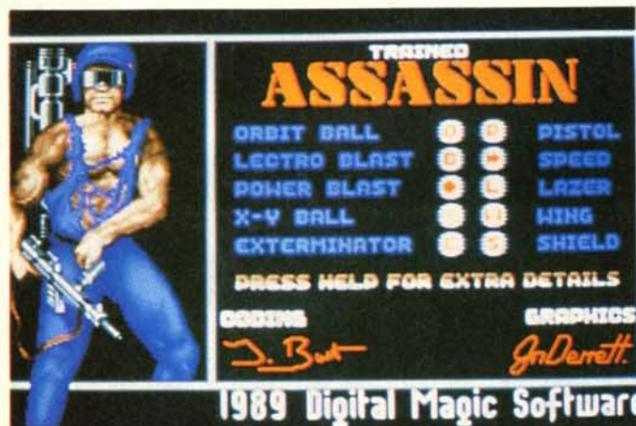
TRAINED ASSASSIN

DIGITAL MAGIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Voilà le X-ième jeu de tir du genre Xenon, Denaris, ou plus récemment, Blood Money. Le jeu est simple, vous êtes un gentil petit bonhomme armé d'un modeste pistolet laser, et un tas de méchantes bêtes vous attaquent. Alors une seule chose à faire: vous défendre. Heureusement, au fur et à mesure que vous avancez, vous récupérez des armes de plus en plus sophistiquées ainsi qu'un équipement de meilleure qualité.



Trained Assassin est dans la lignée de Forgotten World. Sans avoir la classe de ce dernier, il est quand même agréable à diriger, du moins pour le peu que j'ai pu en juger! Car son gros défaut (et il n'est pas le seul dans ce cas) est son manque de progression dans la difficulté: dès le départ, on se heurte à des ennemis qui arrivent de partout sans crier gare et, comme à chaque contact la barre d'énergie en prend un coup, avec 3 vies on ne voit pas grand chose du jeu.



Bien sur, vous allez penser que je suis blasé, et c'est sûrement vrai, mais quand on en a vu un, on les a tous vus. De plus, après avoir joué avec des oeuvres d'art comme Blood Money, on trouve les autres jeux de ce genre bien fades. Il faut reconnaître que le personnage se manie très bien, et que les difficultés sont variées et assez bien dosées. Mais vraiment, ce jeu ne m'a pas du tout accroché. Maintenant, comme j'ai terminé mon travail, je vais aller me faire une petite partie de Kick Off, car c'est pas tout ça, mais j'ai un championnat à finir.



TRAINED ASSASSIN

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 61%

SON: 69%

INTERET: 52%

Une version ST sortira bientôt et sera suivie d'une version PC.

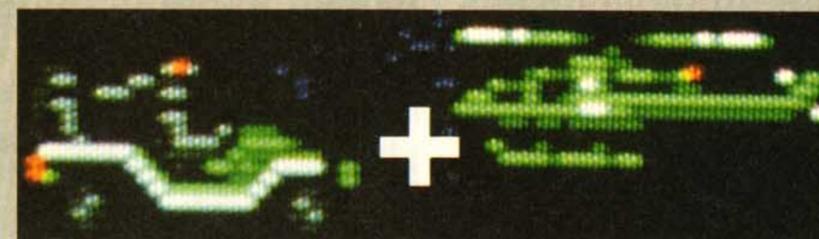
GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

STFANE	48	29	72	79	
ST BUG	16	87	82	40	00
ELENDIL	47	68	77	08	
ROBOTEL	16	73	80	41	74
CLAUDE	47	31	06	89	
CHIP	39	75	75	38	
DIEPTEL	16	35	82	44	20
GREG&SAMU	47	35	60	95	
CUCUMBER	16	72	00	92	39
KEVIUS	39	62	67	59	
FLYNET	16	75	26	41	91
BUCKAROO	34	12	02	15	
RMES	16	91	62	47	00
MEGATARI (19h-22h30)	16	35	97	06	77
MEGALAND	69	85	34	91	

POUR LE SOUTIEN QU'ILS ONT APPORTE AU 3615 GEN4.



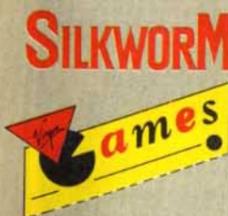
P R E S E N T E SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores 91% Animation 96%
Graphismes 93% Intérêt 89%

TOTAL: 93%

Games Machine • Commodore User Super Star
Zapp Sizzler • The One



13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 76

SAVAGE

FIREBIRD env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Savage est un jeu d'arcade constitué en fait de trois parties différentes. Votre but est tout d'abord de vous échapper d'un donjon plein de monstres et de démons. Puis vous devrez traverser la vallée de la mort. Enfin à l'aide de votre fidèle ami, un aigle géant, vous devrez retrouver votre fiancée et la sauver. La première phase est un jeu d'arcade à scrolling horizontal. Vous devrez traverser de nombreuses pièces, des lacs de lave en sautant de pierre en pierre, éviter des pièges tout en combattant les nombreux ennemis qui vous attaquent. Par moment, vous devrez affronter de terribles démons beaucoup plus dangereux. Au début, vous n'êtes armé que d'une hache, mais en cours de route, vous trouverez de nouvelles armes, des bonus ou de l'énergie. La deuxième phase consiste à éviter des monolithes et à détruire les adversaires, suivant un système faisant penser à Space Harrier. Dans la dernière phase enfin, vous dirigez un aigle dans un labyrinthe, avec un scrolling multi-directionnel, en évitant les pièges et en massacrant vos ennemis. Là aussi, vous trouverez de l'énergie et de nouvelles armes. A la fin du premier jeu, vous obtiendrez un code qui vous permettra de continuer dans la deuxième partie, et à la fin de celle-ci vous aurez un autre code pour l'ultime phase. Si vous voulez, vous pouvez commencer directement au jeu 2 ou 3, mais si vous n'avez pas le code, vous n'aurez qu'une seule vie (pour ceux qui n'arrivent pas à passer la première phase et qui veulent voir les autres), autrement dit, vous n'irez pas très loin.



Savage a non seulement l'avantage d'avoir de superbes graphismes, mais aussi celui de posséder plusieurs sortes de jeux. En effet, lorsque vous avez terminé un tableau, vous accédez à un autre totalement différent, ce qui donne un certain rythme au jeu déjà très attrayant. Du côté des sprites, Savage est fantastique: ils sont beaux, originaux (surtout les monstres), très colorés et dotés d'une animation assez fluide. En bref, le sujet et le thème de Savage ne sont pas originaux mais j'ai eu assez de mal à m'arrêter cinq minutes pour déjeuner (NDLR: Savage, c'est ça ton régime miracle?).



Attention, la société Firebird, gage de qualité sur ST et Amiga débarque sur PC et, d'entrée, elle frappe très fort. Qui a dit qu'il était impossible d'obtenir de bons jeux d'action sur PC? Savage en est un démenti éclatant. Ce programme bénéficie de graphismes réellement superbes. L'animation n'est pas mal non plus et, chose incroyable, une musique et des bruitages que l'on peut qualifier de corrects (attention, prudence sur PC il faut relativiser) sont présents. De plus, l'idée d'alterner des phases de jeu en 2D et en 3D contribue à animer, encore plus, l'action. Dans tous les cas, dès leur première production sur PC, Firebird s'affirme être une des meilleures sociétés du marché. Inutile de dire ce que je pense des versions Amiga et ST qui sont encore meilleures...



Voici encore un petit jeu d'arcade assez sympathique, ou plutôt devrais-je dire des jeux d'arcade. En effet, il y a trois jeux en un, chacune des phases pouvant être accessible indépendamment, ce qui est une très bonne idée. La première partie est un jeu d'arcade me faisant penser à Beyond The Ice Palace, en mieux fait et en plus joli. La deuxième partie est la seule que j'ai trouvée un peu décevante. La troisième et dernière phase est assez sympa, même si la mort de votre aigle est plutôt sanglante. La présence des trois jeux font que l'on ne s'ennuie pas, d'autant plus qu'ils sont assez difficiles et assez longs. Une belle réussite, le premier des trois jeux restant cependant mon préféré.



SAVAGE

GRAPHISME: 82%

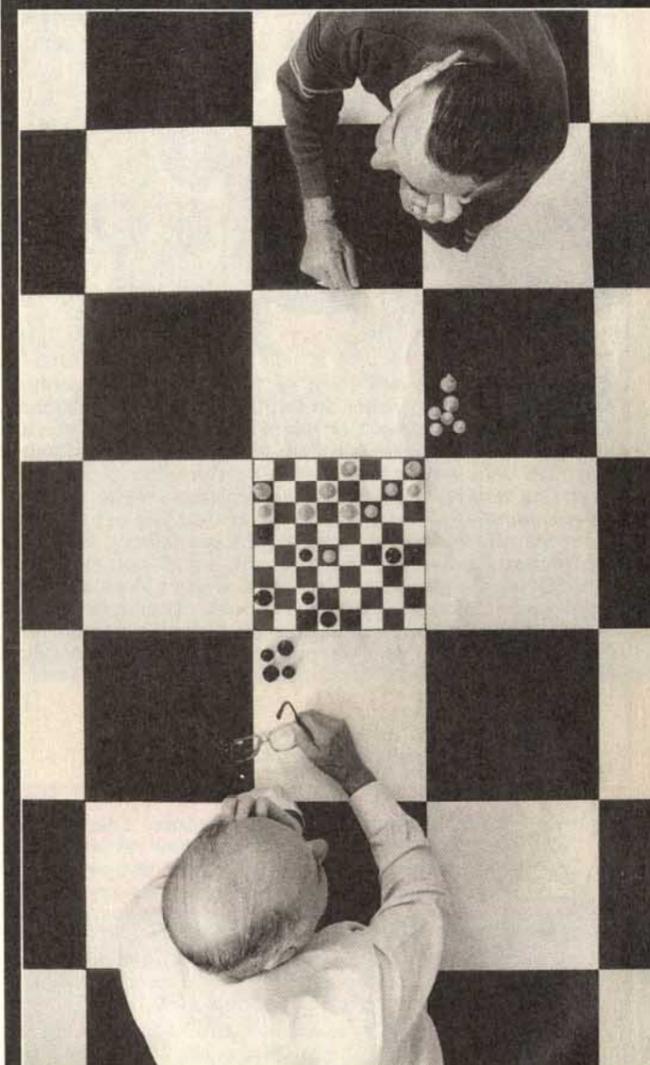
ANIMATION: 88%

SON: 90%

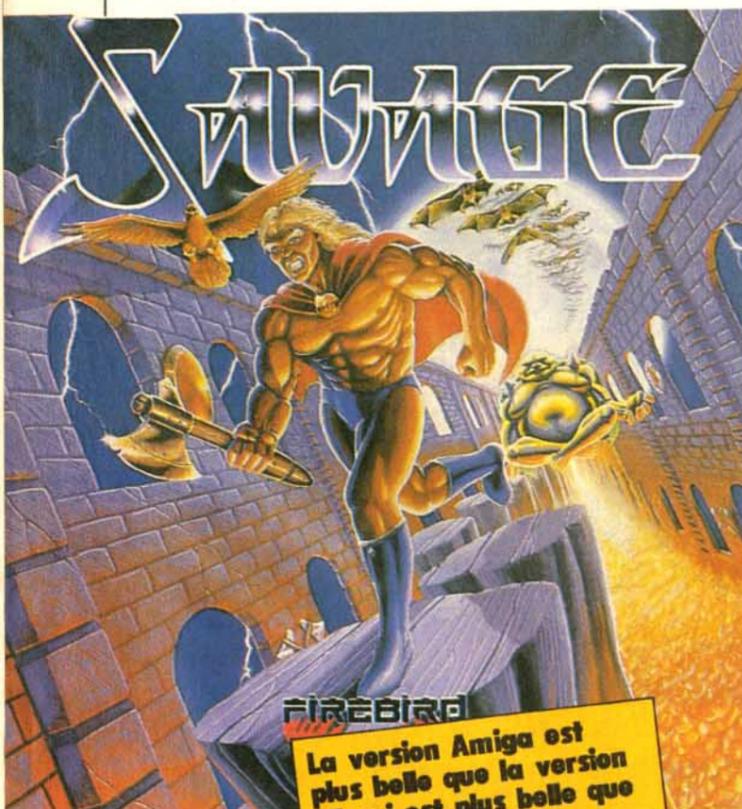
INTERET: 85%



VOUS PENSEZ QUE LE
JEU D'ECHECS EST
TERNE ET ENNUYEUX?



ELECTRONIC ARTS™



FIREBIRD
La version Amiga est plus belle que la version ST qui est plus belle que la version PC. Meilleurs effets sonores sur Amiga.

AUNT ARCTIC ADVENTURE

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



Si vous pensez que c'est un nouveau jeu d'aventure, détrompez-vous, c'est en fait un amusant jeu d'arcade, dans lequel vous dirigez un singe ou un pingouin, suivant le mode de jeu choisi (seul ou à deux). Un bon nombre d'options vous est proposé: elles vont du choix du niveau (50 différents) à la vitesse en passant par le choix du maniement de votre héros. Le but du jeu est de récupérer les clés qui vous permettront d'ouvrir les portes vers les niveaux suivants. En passant, vous pouvez aussi prendre les trésors et les bananes si vous êtes singe ou les poissons si vous êtes un pingouin. Cinquante niveaux et des tonnes de monstres que vous devrez vaincre uniquement à l'aide de vos poings vous attendent. Bon courage!



Voilà le genre de jeu que j'adore. Les graphismes sont très propres, la musique est superbe et c'est amusant. En plus, on peut choisir son niveau, comme ça, on est sûr de tous les voir, car le jeu n'est pas très facile. Chose amusante dans ce genre de jeux, on peut jouer à deux simultanément, et l'un peut même se perdre en dehors de l'écran pendant que l'autre continue tout seul la route... Etrange! Les personnages sont bien faits, et l'animation est bonne. Moi, j'aime.

AUNT ARCTIC ADVENTURE

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 61%

SON: 71%

INTERET: 79%

Pas de version ST ou Amiga prévue.

CHUCKIE EGG 2

PICK & CHOOSE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Tu parles d'une histoire pour construire un oeuf! C'est le genre oeuf géant et garni d'un jouet. Pour arriver au bout de ses peines, Harry doit rassembler du cacao, du lait et du sucre, dispersés dans l'usine. Huit portions de chaque à verser dans la cuve adéquate. Mais ça n'est pas tout: chaque oeuf doit contenir un jouet dont les 8 parties sont, elles aussi, disséminées dans l'usine. Elles seront introduites dans la machine à fabriquer les jouets. Quand Harry aura constitué un oeuf complet, il n'aura plus qu'à le porter à l'expédition.

Si je vous dis que sur son chemin Harry rencontre de nombreuses bestioles très agressives, que les échelles sont plus ou moins faciles d'accès, que certains tuyaux sont plus glissants que d'autres, que les machines ne marchent pas toujours comme on le voudrait, vous comprendrez qu'il y a fort à parier sur une rupture de stocks pour nos prochaines fêtes de Pâques!



Pas plus que la première, cette seconde version de Chuckie Egg ne restera sans doute pas dans les annales des jeux de grimpe sur micro. Non seulement le sujet est rabaché, mais rien n'est positif non plus côté réalisation: dix notes d'une musique répétitive, des monstres qui vont et viennent horizontalement ou verticalement, des échelles dont on a du mal à trouver le premier barreau, un graphisme très pauvre... même sur huit bits, je n'aurais pas conseillé l'achat de ce jeu.



CHUCKIE EGG II

GRAPHISME: 45%

ANIMATION: 50%

SON: 39%

INTERET: 45%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

DANGER FREAK

RAINBOW ARTS env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga

Moi, quand j'étais petit, je voulais être cascadeur, mais je ne voulais pas me faire de mal. Aujourd'hui, je suis grand et je peux enfin satisfaire mon rêve. Et grâce à Danger Freak, vous pourrez, vous aussi, enfourcher une moto et foncer à travers un champ de mines en évitant des crevasses et des grands types armés de battes de Baseball pour prendre des tremplins. Si vous êtes doués, vous aurez ensuite la joie de pouvoir sauter sur le coffre d'une voiture pour saisir l'échelle de corde qui pend d'un hélicoptère et ensuite finir sur un jet ski. Tout cela bien sûr confortablement installé dans votre fauteuil. Le but du jeu: ramasser le plus d'argent, tout en ayant un oeil sur vos points de vie qui baissent très vite, et finir un parcours dans le laps de temps qui vous est donné au début du jeu.



Jamais je ne pourrais être cascadeur... Ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé. Et après je ne sais plus combien de temps, je ne suis arrivé qu'à apercevoir le bout de la première épreuve que deux fois. Monsieur l'Homme qui tombe à pic, je vous tire mon chapeau. Je fais pourtant de la moto, et j'ai de bonnes notions de tout terrain, mais là, je n'ai rien pu faire. Le jeu est quand même très amusant, même si je n'ai pas pu faire grand chose. Je rectifie. Je viens enfin de finir cette damnée première épreuve, mais je n'ai pas pu attraper l'échelle de corde une fois sur la voiture. Mais je vais m'accrocher, et je vous jure que je vais l'avoir.

DANGER FREAK

GRAPHISME: 59%

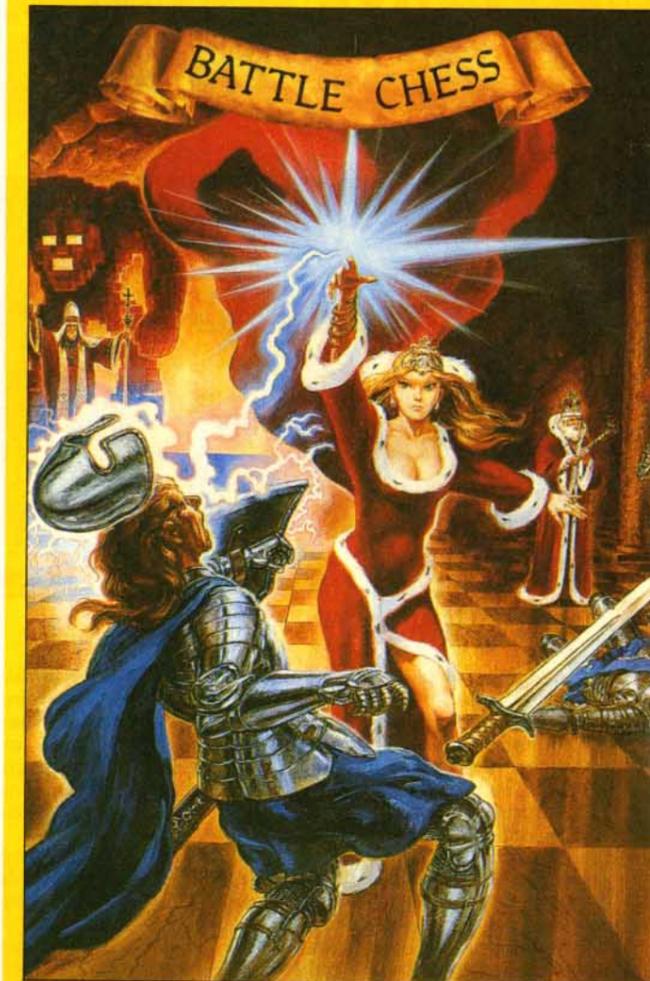
ANIMATION: 62%

SON: 66%

INTERET: 69%

Une version ST devrait sortir. Pas de version PC annoncée.

REPENSEZ Y!



Interplay



MAINTENANT DISPONIBLE SUR ATARI ST

DISPONIBLE EGALEMENT SUR AMIGA ET IBM PC
PREVU SUR C64 DISQUETTES

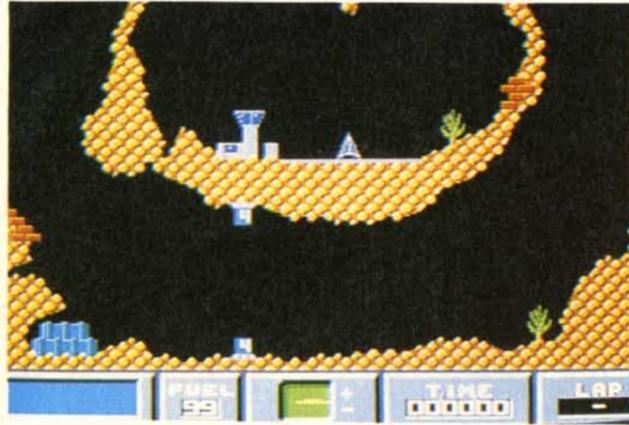
Contactez votre revendeur le plus proche ou Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre. (Tel 19 44 753 46 465)

ELECTRONIC ARTS™

ARCADE / ACTION

GRAVITY FORCE

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



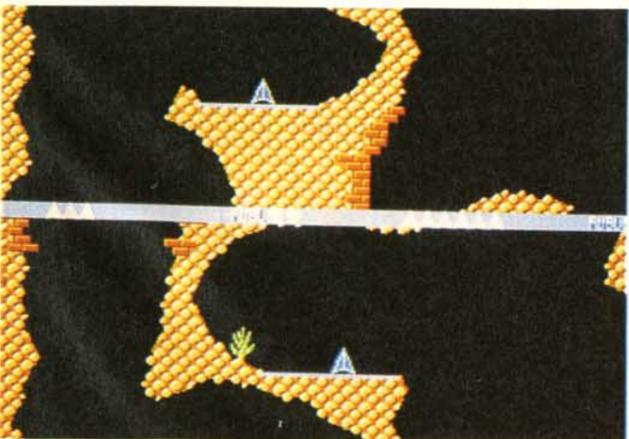
Vous êtes le pilote d'un vaisseau spatial. Votre terrain de manoeuvre est une planète dont les souterrains sont défendus par des tirs de barrage et gardés par des forteresses volantes. Votre vaisseau doit se diriger au coeur de la planète, soumis aux dures lois de la pesanteur, en évitant ses ennemis et en prenant garde de ne pas heurter les parois rocheuses. Gravity Force propose quatre options différentes.

La première consiste à récupérer des colis de ravitaillement; ceux-ci sont logés dans des endroits de plus en plus inaccessibles (50 niveaux). Les meilleurs scores réalisés sont sauvegardés.

La deuxième est une course contre le chronomètre sur trois tours d'un parcours balisé. Il y a 9 parcours de difficulté croissante, tant en raison de la configuration des lieux que de la présence des ennemis. Pour chacun d'eux, le temps record est sauvegardé.

La troisième est également une course, mais cette fois-ci entre deux joueurs. Vous avez la possibilité de dégommer votre concurrent qui, s'il est touché, se retrouve à la case départ.

La dernière épreuve, enfin, se joue aussi à deux, mais ici c'est une lutte pour la survie. Chacun possède six vaisseaux au départ; le premier qui n'en a plus a perdu la partie.



Comme pour la plupart des jeux où il y a plusieurs épreuves, on a des préférences... Après m'être fait la main sur les 'missions', j'ai attaqué les courses chronométrées. C'est formidablement prenant, parfois crispant, le plus difficile étant de faire un bon dosage entre le risque et la prudence. Gravity Force ne paie pas tellement de mine, principalement en raison de son graphisme assez monotone, mais tout de même correct. Pourtant il a de bons atouts pour plaire grâce à son maniement très souple, et son intérêt renforcé par la sauvegarde des scores. Il faut noter également la bonne gestion des écrans 'doubles' quand on joue à deux.



J'avais été enthousiasmé par Oids sur ST (Gen 4 n°3), je serai tout aussi élogieux pour ce Gravity Force sur Amiga. J'adore les jeux de ce genre et je pense que celui-ci va combler un grand vide pour les possesseurs d'Amiga. La maniabilité ne sera pas sans surprendre ceux qui ont fait leurs classes avec Oids, car ici il faut pousser la manette vers l'avant pour faire feu, le bouton du joystick étant réservé à gérer le propulseur du vaisseau. On s'y fait vite cependant, et finalement, le système semble même plus judicieux. Le maniement est parfaitement dosé. J'ai apprécié tout particulièrement les sauvegardes des records (NDC: je l'aurais parlé!) qui donnent au jeu une durée de vie très longue, car on cherche toujours à s'améliorer. Il est dommage que la dernière épreuve ait été faite en dépit du bon sens: c'est en effet le joueur qui ne prend aucun risque qui se trouve largement favorisé, et à la limite, il vaut mieux attendre de pied ferme son adversaire, plutôt que de s'engager dans le souterrain. Le programmeur aurait pu, par exemple, prévoir un vaisseau supplémentaire pour le concurrent qui détruit une installation de défense.



GRAVITY FORCE

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 80%

SON: 55%

INTERET: 80%

Pas de version ST ou PC prévue.

3-6-1-5
G-E-N-4

GARANTIE DE SERVICE :

- Matériel garanti deux ans.
- SAV express 48 heures.
- Reprise de votre ancien ordinateur.
- Règlement en quatre fois sans frais.
- Carte bleue.

IMPRIMANTES :

CITIZEN 120D	1.490 Fr
STAR LC 10 mono	2.350 Fr
STAR LC 10 couleur	2.650 Fr
NEC P2200	4.250 Fr

EXCEPTIONNEL !!!

Toute une gamme d'imprimantes (STAR, CITIZEN, EPSON, NEC) en démonstration permanente.

GAMME 520-1040 STF livrée avec :
Traitement de texte - Fichiers - Logo - 10 jeux + manette.

FORMATION !!!

Pour vous permettre d'utiliser au maximum les possibilités de votre micro ordinateur, nous vous proposons des séances de formation au prix exceptionnel de

350 Fr la 1/2 journée.

Contactez Mme JACQUESSON au **42.86.03.44.**

VENTE PAR
CORRESPONDANCE :
BP 105-75749 PARIS
CEDEX 15

3 MAGASINS
A VOTRE SERVICE !!!
OUVERTS
TOUT L'ÉTÉ

VIDÉOSHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !



1040 STF + Moniteur couleur 6.490 Fr

ATARI 520-1040 STF:

520 STF + Moniteur couleur **4.990 Fr**

Offre bureautique :

1040 STF + Moniteur monochrome SM124 + Imprimante CITIZEN 1200 + Pack Bureautique **6.990 Fr**

Offre exceptionnelle :

1040 STF couleur + Imprimante couleur STAR LC10 + Logiciel ZZ ROUGH **8.490 Fr**



ATARI MEGA ST1 5.490 Fr

Offre MEGAPAGE comprenant:

ATARI MEGA ST1 + Moniteur monochrome SM 124 + Imprimante STAR LC10 + Logiciel MEGAPAGE **8.990 Fr**

MEGA ST1 + SM 124 **6.990 Fr**

MEGA ST1 + SM 124 + DISQUE DUR 30 MO **10.990 Fr**

MEGA ST1 + SM 124 + MEGAPAGE **7.650 Fr**

MEGA ST1 + SM 124 + DD 30 MO + MEGAPAGE **11.800 Fr**

AU CENTRE : 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal

A L'OUEST : 7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly

AU SUD : 251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

42.86.03.44

- Expédition Sernam express 48 heures.
- Vente par correspondance.
- Un club -10%.

PÉRIPHÉRIQUES :

Moniteur monochrome SM124	990 Fr
Moniteur couleur SC 1224	2.290 Fr
Disque dur 30 Mega	4.490 Fr
Lecteur externe 1 Mo	990 Fr

DISQUETTES:
3.5 DF.DD
7.50 Fr l'unité.

MEGAPAGE !!!

L'offre exceptionnelle d'ATARI permettant d'associer le TEXTE et l'IMAGE.

DISQUE DUR 30 Mo 3 990 F

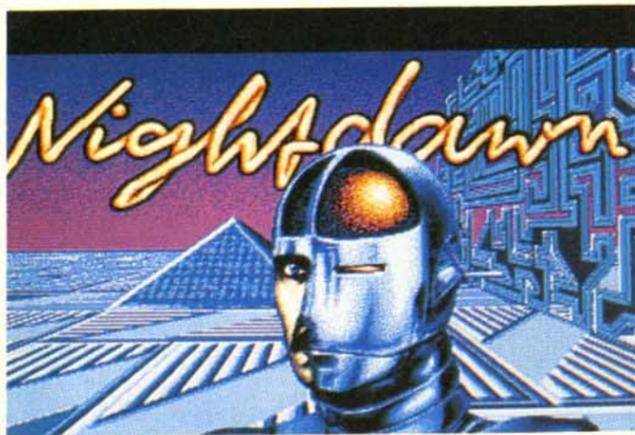
Prochainement :
sortie du catalogue
VIDÉOSHOP

CARTE CLUB = -10%.
CATALOGUE COMPLET
CONTRE 3 TIMBRES A 2.20 Fr

ARCADE / ACTION

NIGHTDAWN

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Le jeu est assez simple en apparence, et le scénario n'est pas très original, car vous devez collecter des clés qui vous ouvrent des portes donnant sur d'autres endroits où se trouvent d'autres clés et des bonus. Mais là où le jeu se corse, c'est que sans ces fameux bonus, il est impossible de tirer ou de voir les mines qui se trouvent un peu partout. Vous devrez donc trouver un radar, un détecteur de mines et aussi une arme. Ainsi équipé, vous aurez alors une petite chance de rejoindre la sortie après avoir récupéré divers autres objets. Une dizaine de niveaux seulement, mais quand l'on calcule le temps passé à se sortir du premier, on se rend compte que l'on n'est pas au bout d'en voir la fin.



Sans dire que ce jeu est une pure merveille, je ne suis pas d'accord avec Philippe et je le trouve tout de même pas mal du tout. C'est dans le style de Fusion, tout aussi bien réalisé, mais beaucoup plus jouable. Certes au début il faut un peu de chance, mais après avoir repéré les mines, on arrive facilement à trouver le détecteur et l'arme. Ensuite, la partie réflexion commence, et les amateurs de jeux de ce style seront ravis. Un bon jeu dans le genre!



Ce jeu est très bien réalisé, comme la plupart des programmes qui sortent de chez Magic Byte, mais il est quand même très difficile, tant que vous ne pouvez pas tirer ou détecter les mines, car éviter quelque chose d'invisible, ce n'est pas vraiment évident. Il est dommage aussi que l'on se fasse tirer dessus sans savoir d'où cela vient, et surtout sans armes. Alors inutile de dire que selon moi, c'est vraiment au prix d'un entraînement surintensif que vous pourrez parvenir à apercevoir un rond marqué "EXIT", grâce auquel vous vous envolerez vers le second niveau encore plus difficile.

...dans le style de Fusion, tout aussi bien réalisé.



NIGHTDAWN

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 67%

SON: 64%

INTERET: 72%

Les versions ST et PC sortiront bientôt.

GRID RUNNER

LLAMASOFT env.150F 1 joueur
Système: ST



La bataille commence... Les vaisseaux ennemis entrent dans l'écran... Ils arrivent par vagues, de tous les côtés à la fois. Vous placez votre canon protecteur dans un endroit du tableau, et vous défendez le reste de votre surface vitale en tirant constamment et en évitant les mines que vos ennemis déposent. De temps en temps, les adversaires se transforment en bonus, et là, il faut avoir le réflexe de ne pas tirer, mais de ramasser rapidement cette manne tombée du ciel! Grid Runner se joue à la souris; il vous donne le choix au départ entre 4 niveaux de difficulté, et enregistre automatiquement vos 40 meilleurs scores.



Après Revenge of the Mutants Camels, Llamasoft réédite sur ST un de ses plus vieux titres: Grid Runner (mon premier jeu sur C64!). La version d'origine a été grandement améliorée, mais cela reste quand même un "petit jeu", mais il est également vendu à un "petit prix" et bénéficie de toutes les options nécessaires à l'agrément du joueur. Je pense qu'il ne décevra pas les amateurs de tirs, car bien qu'un peu dépouillé il est quand même bien amusant.



GRID RUNNER

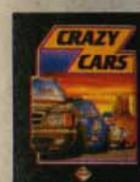
GRAPHISME: 35%

ANIMATION: 78%

SON: 45%

INTERET: 68%

Pas de version Amiga ou PC prévue.



CRAZY CARS



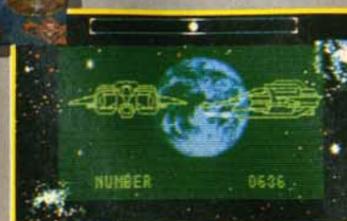
FIRE AND FORGET



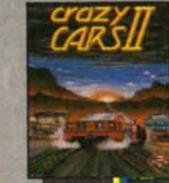
OFF SHORE WARRIOR



GALACTIC CONQUEROR



TITAN



CRAZY CARS II



GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

ETOILE	43 22 59 26	CLIFE	43 66 38 40
FRACTAL	48 57 62 16	DIEPTEL	16 35 82 44 20
FRACTAL 2	48 57 93 23	ANACONDA	47 55 99 09
PM 88	16 55 79 01 50	ST79 (20H-9H)	16 49 24 49 78
THE COUNT	48 37 33 43	THE	16 38 53 28 56
PINKY	45 03 37 32	GRAPHITEL (fermé)	
CHABRA (21h-7h)	16 49 85 93 00		

POUR LE SOUTIEN QU'ILS ONT APORTE AU 3615 GEN4.



TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

DEMON STALKER

ECA env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: PC

Il y a bien longtemps, quand l'herbe était verte et abondante, le royaume était gouverné par les mages qui habitaient dans les caves de marbre. A leur tête régnait l'archimage Arthur. Les magiciens venaient de partout pour y apprendre de nouvelles magies. Au bout d'un certain temps, le royaume d'Arthur s'étendit sur 99 niveaux sous terre. Les caves étaient conçues de telle façon qu'elles renfermaient, en leur coins et recoins une multitude de détails magiques. Le niveau 100 constituait la réalisation suprême d'Arthur. Malheureusement, un jour, une des mages enfoua son pic dans la pierre qui céda en libérant un horrible démon du nom de Calvrak. En effet, les mages avaient déchaîné, sans le savoir, cette présence maléfique qui allait leur déclarer la guerre. Malgré une résistance farouche et homérique, les mages perdirent la bataille et le royaume d'Arthur devint celui de Calvrak. Bien sûr, Arthur et les quelques compagnons qui survécurent à cette empoignade tentèrent de reconquérir les caves. Hélas, sans succès. De plus, on ne les revit plus jamais. Mais une légende subsiste. Elle fait état de quatre armes terrifiantes dissimulées quelque part dans les caves. Et c'est vous qui allez tenter de trouver ces armes et d'exterminer à tout jamais le démon Calvrak.



...rien de fantastique par rapport à Gauntlet...



Autant le préciser tout de suite, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un clone de Gauntlet. Restait à voir si la réalisation tenait la route; c'est le cas. Côté graphismes, c'est pas mal, bien que l'on aurait aimé avoir plus de couleurs à l'affichage. En revanche, au niveau de l'animation, et plus précisément celle du personnage, ça pêche un peu. Il s'agit de bien anticiper. Mais le principal défaut du soft, c'est son manque d'intérêt. Il existe bien quelques clés ou coffres à ramasser, mais rien de fantastique par rapport à Gauntlet qui fournissait de trésors et d'objets magiques. L'action se révèle beaucoup trop répétitive et la présence d'un deuxième joueur ne suffit pas à pimenter le jeu. En somme, un logiciel un peu trop insipide pour prétendre rivaliser avec les meilleurs du genre.



DEMON'S STALKER
GRAPHISME: 63%
ANIMATION: 66%
SON: 59%
Pas de version ST ou Amiga prévue.
INTERET: 62%

**DU TELECHARGEMENT
DES INFOS
DES CADEAUX**

**C'EST TOUT NOUVEAU
C'EST 3615 GEN4**

EVOLUTION CRYSER

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Est-il bien utile de situer l'époque et le contexte d'un jeu de tir à scrolling horizontal? Celui-ci est très peu différent de ses nombreux congénères. Un paysage qui défile et un vaisseau spatial qui dégomme tout ce qui se présente devant lui, des armes bonus... Un signe particulier cependant: chaque ennemi touché, au lieu de se désintégrer, prend la forme d'une coquille sphérique qui arrête les tirs du vaisseau et sert de bouclier aux adversaires restants.



Encore un jeu d'un genre éculé! J'aime bien ça le tir horizontal, mais il y a quand même des limites! Ceci dit, celui-ci sort un peu de l'ordinaire car la manière de jouer est différente: les cadavres de vos ennemis vous gênent et vous obligent à effectuer constamment des allers et retours verticaux en visant bien pour toucher le reste de la vague. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de les avoir tous, mais c'est pourtant le seul moyen de voir apparaître des armes spéciales sur votre chemin... Si je me suis bien expliqué, vous aurez compris que Evolution Cryser est difficile et demande un certain temps pour bien piger la tactique. Il ne laisse aucun répit au joueur, qui doit être toujours en mouvement. C'est fatigant, parfois crispant à mon goût, et donc à réserver pour les jours où on a la pêche!



EVOLUTION CRYSER
GRAPHISME: 55%
ANIMATION: 68%
SON: 50%
Pas de version ST ou PC prévue.
INTERET: 46%

GALAXY 89

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Kingsoft a dû faire les fonds de tiroirs poussiéreux d'une salle d'arcade pour nous ressortir ce shoot'em up qui a enchanté toute une génération de joueurs. Le principe des Galaga et autres Galaxy est simple: des papillons ennemis dansent dans le ciel et se regroupent par vagues pour se jeter sur le pauvre vaisseau du joueur, qui, lui, ne peut se déplacer qu'horizontalement, en suivant le sol. De temps à autres, un 'beamer' essaie d'aspirer votre canon; si vous le laissez faire, vous récupérez votre arme au tour suivant et vous bénéficierez donc de deux canons pour vous défendre. Des rounds bonus permettent d'enrichir son score, et, une nouveauté a été ajoutée au jeu d'origine: le fait de pouvoir tirer en diagonale.



J'ai retrouvé le vrai Galaga des Arcades, avec ses kyrielles de papillons et ses bonus, et même si les graphismes et le thème sont un peu dépassés, je me suis encore laissé prendre au charme du jeu. Comme il est vendu à bas prix, les vieux routards des salles d'arcade seront sûrement contents de le retrouver.



GALAXY 89
GRAPHISME: 34%
ANIMATION: 71%
SON: 32%
Pas de version ST ou PC prévue.
INTERET: 61%

TINTIN SUR LA LUNE

INFOGRAMES env.200F 1 joueur
Système: ST



Qui n'a pas lu les aventures de Tintin? Personne ou presque. Maintenant, vous pouvez le retrouver sur votre micro préféré et l'aider à résoudre ses problèmes. Le but est donc d'aller sur la lune. Le jeu comporte trois phases distinctes. Tout d'abord le voyage dans l'espace. A l'aide du joystick, il faudra éviter les météorites tout en attrapant des petites sphères rouges et jaunes. Les jaunes vous donnent de l'énergie pour le niveau suivant, et les rouges, une fois que vous en aurez huit, vous permettent de passer au niveau suivant. Dans la deuxième partie du jeu, vous êtes à l'intérieur de la fusée et vous guidez Tintin. Vous n'êtes pas sans savoir que l'ingénieur Wolf et le colonel Jorgen tentent de s'emparer par tous les moyens de la fusée pour la livrer à une puissance étrangère. Étant le seul à pouvoir les en empêcher, vous devrez tout faire. Pour les en empêcher. C'est à dire trouver puis désarmer les bombes qu'ils ont cachées un peu partout, éteindre les incendies et délivrer vos compagnons. Après tout cela, s'il vous reste un peu d'énergie, il vous faudra encore capturer le colonel Jorgen, ce qui ne sera pas le plus facile.

Si vous triomphez du colonel, vous pourrez repasser à la première étape, qui est un peu plus dur. Après plusieurs parcours, vous arrivez à la dernière partie du jeu. Dans cette troisième phase vous devez faire alunir la fusée sans dommage. Il s'agit, en fait, une fois celle-ci retournée, de bien doser les gaz pour freiner la descente et de la présenter tout à fait équilibrée face au sol. Cette dernière épreuve permet également de convertir l'énergie restante. Enfin, selon votre score, vous verrez plus ou moins longtemps un véritable dessin animé... Faites vos preuves, mille sabords!

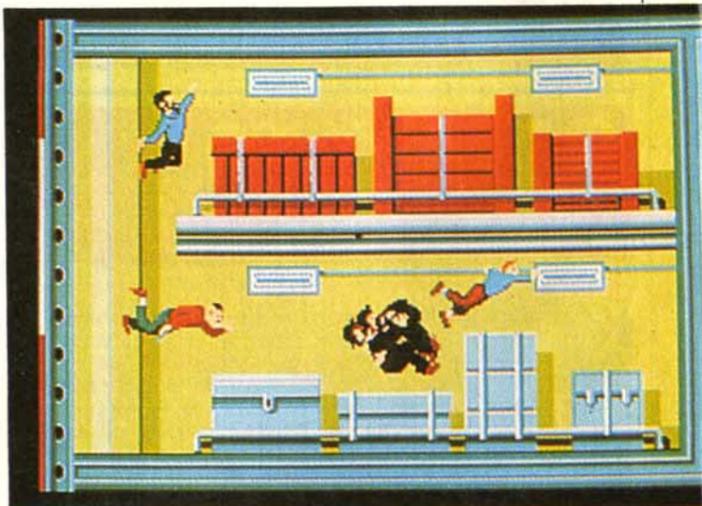


Lorsque l'on observe la présentation de Tintin, on se dit que le logiciel doit vraiment être travaillé. Hélas! il en est autrement lorsque l'on a à faire avec le jeu. Répétitif, trop facile, Tintin est un logiciel bien réalisé dans l'ensemble, mais qui souffre d'un manque de finition. Mais cela fait pourtant près d'un an que l'on en parle. Alors? Enfin, Tintin est tout de même sorti avant Iron Lord (NDC: pouf! pouf!), et il pourra peut-être plaire aux très jeunes, avec ses graphismes venus tout droit de la BD.



J'ai trouvé Tintin particulièrement sympa, et même si au début je pensais que le jeu s'adressait plutôt aux plus jeunes d'entre vous, je suis maintenant persuadé qu'il s'agit d'un jeu pour tout public. Ma phase préférée reste la seconde, où l'on dirige Tintin, et qui est particulièrement drôle et prenante. Le fait de pouvoir passer en apesanteur est également une idée intéressante, et le jeu étant servi par des graphismes dignes de la bande dessinée, Tintin Sur La Lune est sympa. Reste la durée de vie qui est le point noir de ce logiciel. Après une heure de jeu, j'avais tout vu. Dommage!

...souffre d'un manque de finition.



TINTIN SUR LA LUNE

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 80%

SON: 88%

INTERET: 85%

Une version Amiga sortira bientôt. Pas de version PC annoncée.

XYBOTS

IL Y A UN AN LES EXPERTS DISAIENT QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE. C'ETAIT TROP GRAND, TROP COMPLIQUE. MAIS NOS PROGRAMMEURS SE REGARDERENT AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...

Il est arrivé et il est sensationnel. Ce jeu est la dernière conversion de jeu de café faite par TENGEN.

Rejoignez le major Rock Hardy et le capitaine Ace Gunn dans leur lutte pour la suprématie et contre l'invasion d'une armée de Xybots.

Avec un écran partagé, pour un ou deux joueurs et une seule aire de vision, vous trouverez que Xybots représente un extraordinaire défi parmi les jeux de tir.

C'est de l'action non-stop durant tout le jeu. En utilisant le mode deux joueurs vous vous amusez comme des petits fous.

Chaque joueur contrôle un personnage et grâce à l'écran partagé chacun a son terrain de jeu.

Un plan vous montrera quelle est la section pour laquelle vous vous battez et la position des Xybots qui périront. Et pour garder un peu d'avance, ramassez des petits pois, de superbes armes, des clés et des pièces.

Vivez un véritable challenge avec ce jeu d'arcade.

Comme pour tout jeu micro, on peut jouer contre l'ordinateur.

Prenez donc les commandes de contrôle en main et aidez l'intrepide duo, Rock et Ace, à débarrasser le labyrinthe de ces monstres mécaniques!



TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

Disponible sur :
Spectrum cassette et disquette
C64 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST et Amiga

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

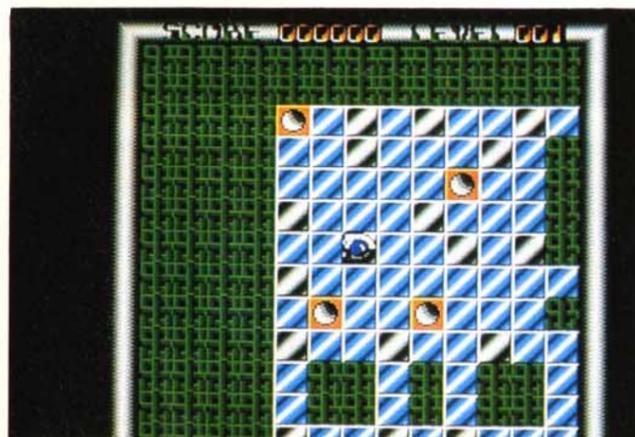


distribué par :
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

MINDFORCE

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Il s'agit d'un jeu de stratégie, où vous dirigez une sorte de luge sur une plate-forme composée de cases carrées ayant diverses caractéristiques. Ces cases sont de trois sortes: les grises sont normales. Les bleues sont verglacées et on y glisse jusqu'à ce qu'on retrouve la terre ferme (case grise ou orange). Les cases oranges supportent des boules. Elles disparaissent quand on est passé une fois dessus. Le but de la manœuvre consiste à ramasser toutes les boules de la plate-forme. En pressant la barre espace, on obtient sur l'écran un plan des lieux, ce qui permet de préparer à l'avance ses déplacements. Pendant ce temps, le chronomètre ne marche pas... car j'avais oublié de vous le dire: votre temps est limité.



Ce Mind Force n'est pas sans rappeler Bombuzal, dont il est en quelque sorte une version simplifiée vendue à bas prix. En fait de stratégie, on doit rapidement se rendre à l'évidence: c'est plutôt un jeu d'action. Car si on a tout son temps pour préparer le parcours minutieusement avec la carte des lieux, il n'en est pas de même pour réussir à ramasser les boules dans les délais impartis. Dans certains cas, ça frise la mission impossible. Ceci étant, ce jeu manque à mon avis d'un peu d'originalité, ce qui fait qu'on s'en lasse rapidement.



MIND FORCE

GRAPHISME: 55%

ANIMATION: 55%

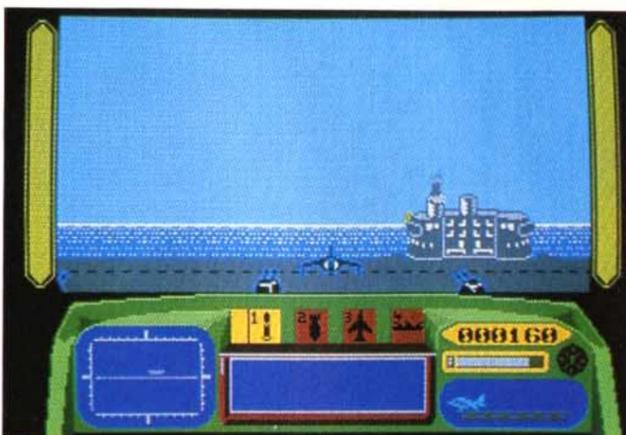
SON: 70%

INTERET: 51%

Pas de version ST ou PC prévue.

OPERATION HORMUZ

AGAIN AGAIN env.200F 1 joueur
Système: ST



Vous êtes chargé de détruire 7 bases terroristes ennemies installées dans des régions pétrolières, et prêtes à envoyer des MIG 21 et des missiles Exocet sur ceux qui voudraient les déloger (vous, par exemple...). Vous avez 3 avions de guerre à votre disposition, qui attendent sur un immense porte-avions. Ils sont chargés de différentes armes: canons, bombes, missiles air-air, etc... Au bas de l'écran, des messages vous guident et vous informent des dangers les plus proches.



Contrairement à ce qu'en disent les éditeurs, Opération Hormuz n'est pas une simulation réaliste d'avion de chasse, mais un pâle petit jeu de tir, assez répétitif. Si l'animation est correcte, le graphisme est franchement moche et ça fait plus penser à un travail d'amateur qu'à un programme professionnel. De plus l'action se déroule sur un écran réduit, ce qui n'arrange rien. Quand on compare ce jeu aux bonnes simulations aéronautiques, on ne peut en tirer qu'une seule conclusion: c'est nul!



OPERATION HORMUZ

GRAPHISME: 27%

ANIMATION: 60%

SON: 46%

INTERET: 34%

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

VIGILANTE

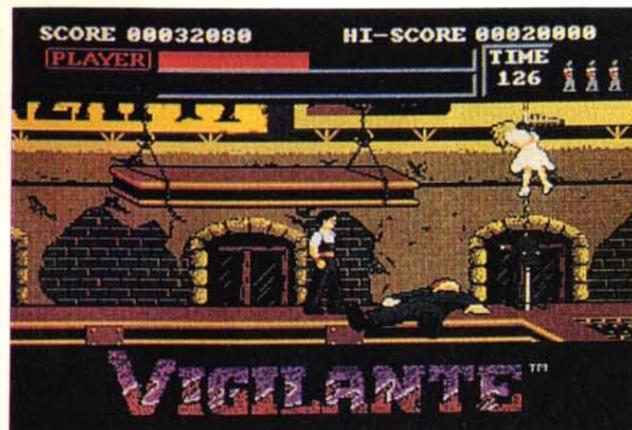
US GOLD env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Votre fiancée a été enlevée par une bande de skinheads, vous savez, les gnômes au crâne rasé. Sachant que vous êtes vous-même le chef d'un gang à New York, ils vous font chanter, réclamant votre territoire pour rançon. Décidé à ne perdre ni votre fiancée (nommée Madonna), ni votre territoire, vous partez combattre ces skins puants sur cinq de leurs territoires. Vous traverserez ainsi les rues, un immeuble en construction, une décharge, etc... Ce jeu est adaptée de la version arcade, avec un scrolling horizontal. De nombreux ennemis vous attaquent, à mains nues ou avec des armes. Vous pourrez par moment leur prendre leurs armes et vous en servir, ce qui semble indispensable pour vaincre les chefs. En effet, vous devrez affronter les chefs skins, qui sont d'une force et d'une endurance redoutables (NDC: Pfff...). Pour les combattre, vous disposez d'une panoplie importante de coups, via le joystick bien sûr. Une nouvelle occasion de casser du skin bête et méchant!

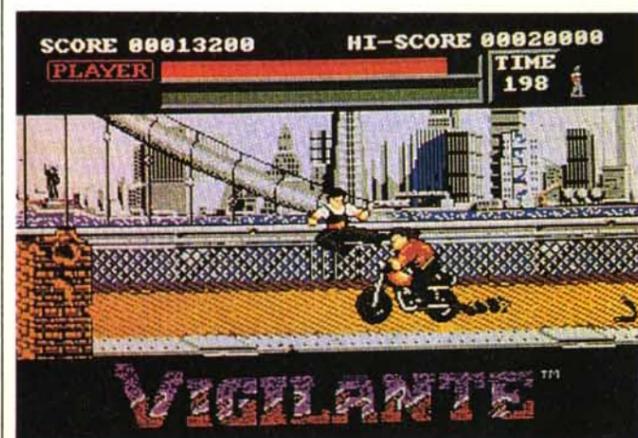


Qui? Non, pas elle? Chouette! Quelle ne fut pas ma joie en apprenant l'enlèvement de Madonna, et je suis même prêt à perdre la partie afin qu'ils la gardent. Pour jouer à Vigilante, il me fallait donc une autre motivation: sauver Tania Roberts! Vraiment, rien à faire, je n'arrive pas à jouer à Vigilante: le scrolling n'est pas formidable bien qu'agrémenté d'un scrolling différentiel (de temps en temps), les sprites ne sont pas fantastiques et le jeu a un goût de déjà vu. Comme d'habitude, des hordes de méchants-zonards-punko-lou-bards vous assaillent de tous les côtés, comme d'habitude vous réussirez à vous en débarrasser avec de l'entraînement. Si vous voulez mon avis, la version micro ne vaut pas l'arcade et si vous voulez vraiment l'acheter, elle vous servira d'entraînement pour frimer auprès des copains (et copines) dans les salles de jeu.

Méfiez-vous des adaptations de ce genre!



Alors là, je dis un grand "Non!" et surtout un violent "Assez!". Que des combats de rue et des jeux d'arcades tels que Dragon Ninja soient adaptés sur micro, cela me fait plaisir autant qu'à vous, du moment qu'ils sont bien réalisés et agréables à jouer. En ce qui concerne Vigilante, je n'ai éprouvé aucune joie à voir cette adaptation (il faut dire que le jeu d'arcade n'est pas non plus un des meilleurs). Les graphismes sont corrects, mais alors l'animation des sprites n'est pas terrible et surtout d'un réalisme frisant le ridicule. Le jeu est en plus trop difficile, et son intérêt vraiment très faible. Au bout de trois parties, j'ai laissé tomber, cela devenait ennuyeux. Méfiez-vous des adaptations de ce genre!



Encore un jeu de castagne dont le but est de frapper sur tout ce qui bouge. A la limite, ça deviendrait lassant si le jeu n'était pas aussi bien fait. Avec de jolis graphismes, de belles couleurs, un très bon accompagnement musical (sur Amiga) et un superbe scrolling différentiel, ce soft fait partie des meilleurs. A noter surtout la jouabilité qui est excellente ainsi que la difficulté, malgré le très grand nombre d'ennemis. Sinon, rien de bien nouveau dans le scénario qui n'est qu'un prétexte à l'action. En d'autres temps, ce programme aurait mérité un Gen d'Or, alors qu'aujourd'hui, il est juste considéré comme un bon soft, sans plus.



VIGILANTE

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 54%

SON: 83%

INTERET: 68%

Une version ST sera disponible bientôt. Pas de version PC annoncée.

ARCADE / ACTION

SILKWORM

VIRGIN env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Depuis la Quatrième Guerre Mondiale, les pays du monde entier se sont mis d'accord pour interdire les armes nucléaires. Les généraux des différents pays se sont alliés pour s'opposer à ces traités qu'ils trouvent inadmissibles. Forts de leurs blindés, de leurs canons, hélicoptères et avions de chasses, ils ont décidé de prendre le pouvoir. Le seul espoir réside (comme des dizaines de fois auparavant) dans une jeep et un hélicoptère tout deux ultra-secrets et ultra-modernes. Après le pourquoi, voyons le comment de ce jeu d'arcade. Vous pouvez diriger la jeep ou l'hélicoptère au choix. L'hélicoptère possède une puissance de tir supérieure mais il craint moins les ennemis au sol. Au contraire, la jeep est prise pour cible continuellement, mais elle possède un canon orientable dans un angle de 180° (de l'avant jusqu'à l'arrière en passant par le haut) et elle peut sauter par dessus un obstacle. Le but est bien sûr de détruire tous les ennemis (hélicoptères, tanks, lance-missiles, canons, mines, etc...) ou de les éviter. A la fin de chaque niveau, un général vous attaquera dans un hélicoptère ou dans un tank surpuissant. Par moment, apparaîtra un vaisseau ennemi en plusieurs morceaux, très difficile à détruire. Vous pourrez par moment trouver des écrans protecteurs qui durent quelques secondes, ou divers effets qui augmentent votre puissance de tir. Ce jeu d'arcade est d'un type à scrolling horizontal, avec des décors et des ennemis différents à chaque niveau.



Le jeu à deux est vraiment génial...



Les jeux d'arcade qui arrivent sont vraiment d'une qualité extraordinaire. Silkworm ne fait pas exception, avec des graphismes et des sons dignes des meilleurs jeux de café. Le jeu à deux est vraiment génial, une entraide totale étant nécessaire, mais, seul, il reste d'une difficulté moyenne, surtout que vous avez le choix entre deux véhicules radicalement opposés dans leur utilisation. Le plus intéressant selon moi vient du fait qu'à chaque fois que vous commencez une partie, les ennemis ne sont pas présents dans le même ordre. Par conséquent il faut improviser et seuls les vrais spécialistes du jeu d'arcade avanceront, niveau par niveau.



Meilleur scrolling et son sur la version Amiga. Pas de version PC prévue.



Silkworm en anglais, cela veut-dire "ver à soie", ce qui n'a vraiment aucun rapport avec le jeu (heureusement d'ailleurs!). Franchement, Silkworm est sur Amiga une excellente adaptation du jeu d'arcade, et même si c'est loin d'être un jeu original (notons toutefois que les deux joueurs n'ont pas le même engin!), la réalisation superbe le place en bonne position pour être un hit. Les bruitages sur Amiga valent largement ceux d'Hybris, ce qui est peu dire. Pour ce qui est de la version ST, la jouabilité reste la même, mais le scrolling différentiel rend ce dernier quelque peu haché... L'intérêt est heureusement aussi important sur cette version aussi! Reste la durée de vie qui est allongée par des niveaux nombreux et progressifs, et par des passages jamais impossibles! Bref, Silkworm ravira les fans de jeux d'arcade et de jeux pour deux joueurs!



Impossible de faire la différence entre le jeu d'arcade et la version micro tant l'adaptation est superbement réalisée. Je devrais d'ailleurs parler de transcription et non d'adaptation. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, sachez qu'il faut impérativement jouer à deux pour finir la mission. Seul, cela relève d'une mission impossible. Au niveau des graphismes, c'est somptueux et côté sons, quand je vous aurais dit qu'ils sont au moins aussi bien que ceux de Hybris (voir mieux), vous aurez tout compris. Et maintenant, j'ai gardé le meilleur pour la fin: l'animation. C'est bien simple, plus fluide et plus rapide, tu meurs. Sincèrement, je ne trouve pas de défauts à ce soft. Un des meilleurs de sa catégorie.



SILKWORM

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 96%

SON: 94%

INTERET: 91%

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

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

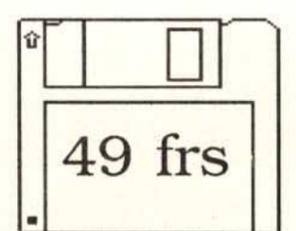
Au sommaire tous les deux mois :

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

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

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

Tarif étranger nous consulter.

Nom :

Prénom :

Adresse complète :

Code postal :

Ville :

A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03

CASTLE WARRIOR

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



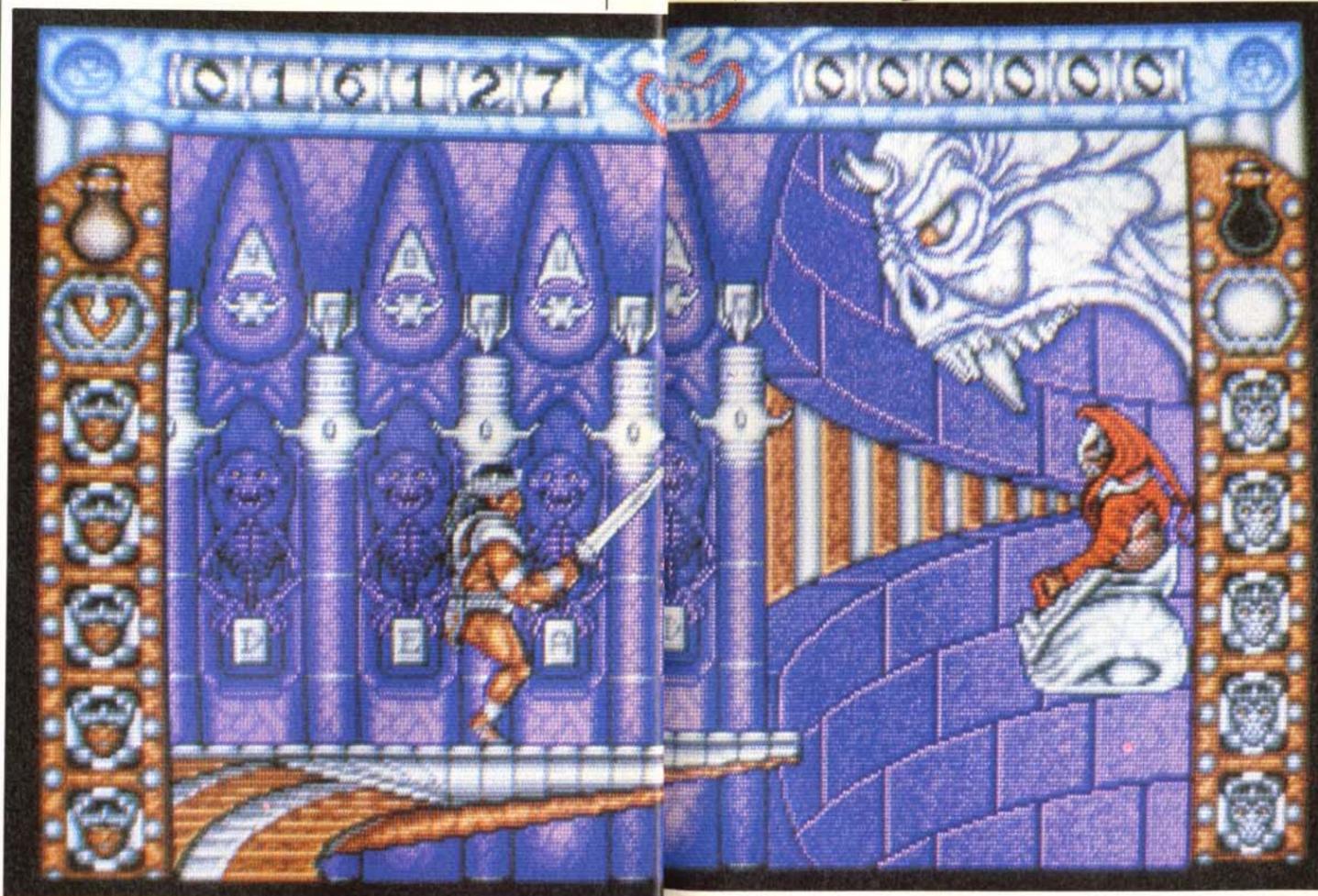
Certains trouveront Castle Warrior meilleur que Bio-Challenge, d'autres le trouveront moins bien, mais pour moi, Castle Warrior est la confirmation que Delphine Software est une compagnie qui est décidément particulièrement douée pour faire des jeux originaux, qui sortent de l'ordinaire, et surtout magnifiquement réalisés. Castle Warrior sur ST a le look d'un jeu Amiga, et sur Amiga c'est encore plus beau, avec une musique fabuleuse qui colle encore plus au jeu que dans Bio-Challenge. De plus, les 5 phases de jeu étant réellement très différentes, on ne s'en lasse pas vite! Et la difficulté très progressive vous permet également de progresser à chaque partie. Encore une réussite signée Delphine.

Le jeu qui marquera sûrement l'été.

Après le formidable succès de Bio-challenge, les programmeurs de cette société française nous proposent un produit dont ils vont pouvoir se vanter: Castle warrior. Vous êtes Ulrich, fils bien aimé du roi Richard, qui est en train de dépérir, victime d'un sortilège d'un puissant magicien, Zandor. Votre seul espoir de sauver votre père réside dans une potion magique, gardée précieusement par le sorcier et ses créatures. Vous commencerez par traverser un tunnel, avec des bras sortant des murs pour vous agripper et des chauve-souris géante. Ensuite vous devrez suivre le lit d'une rivière souterraine en évitant les rochers, les piranhas et les stalagmites qui tombent du plafond (NDC: seuls les stalagmites tombent du plafond). Un troisième niveau sera constitué par un autre tunnel avec d'autres monstres encore plus horribles. Dans ces trois premiers niveaux, vous voyez votre de personnage de dos, le tunnel et la rivière défilant devant lui. Vous pouvez donner des coups d'épée pour tuer les monstres, et vous devez éviter les autres dangers. A la fin de chacun de ces niveaux, vous devrez abattre un gigantesque dragon. Dans le quatrième niveau, vous affronterez le sorcier maudit, en prenant bien soin d'éviter les sorts qu'il vous lance. La vue est cette fois de profil, un peu comme dans Targhan. Après l'avoir vaincu, il vous faut encore parvenir à vous échapper de la forteresse avec la potion. Dans une ultime phase de jeu faisant penser à Space Harrier, vous chevaucherez un dragon. Vous devrez éviter ou détruire les hordes de démons qui vous attaqueront. Une musique encore mieux que celle de Bio-challenge accompagne ce logiciel qui devrait lui aussi causer une révolution en cet été 1989. Vive la France!



Les photos d'écrans que nous avons pu voir les mois précédents laissent présager d'un jeu à la fois très beau et très étrange. Etrange, il l'est sans aucun doute, tant par ses graphismes que par les différentes phases de jeu qui le composent. Beau, il est même plus que cela, puisque non seulement les décors sont très bien faits, les couleurs bien choisies, mais les sprites et l'animation sont eux réellement incroyables et géniaux. L'intérêt du jeu lui non plus n'a pas été oublié, puisque les différentes parties sont aussi très variées, la chevauchée en dragon par exemple étant assez "amusante". Le jeu qui marquera sûrement l'été.



Delphine Software viens de pondre, à mon avis, un jeu si déconcertant que je ne connais même pas mon propre avis à son sujet. Le système de jeu est très simple: avancer et frapper, le scénario classique, les niveaux sont peu nombreux mais tous très différents les uns des autres avec en prime une originalité certaine. Ce qui me désoriente le plus dans Castle Warrior ce sont les graphismes à la fois très travaillés avec une impression de brouillon, de flou, vraiment bizarre. Au niveau de la jouabilité, Castle Warrior est assez dur à partir du deuxième niveau (sans parler de la rencontre avec le magicien qui est vraiment très dur), ce qui pallie au nombre peu important de niveaux. Pour une fois, je ne peux pas vous renseigner et il faudra vous faire un avis d'après les articles de mes collègues ou bien aller l'essayer chez votre revendeur habituel.

La version Amiga est en 32 couleurs et les musiques sont fabuleuses, ce qui justifie le 97%. Sur ST, une seule musique "correcte" et quelques bruitages seulement.



CASTLE WARRIOR

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: 96%

SON: 98%

INTERET: 94%



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

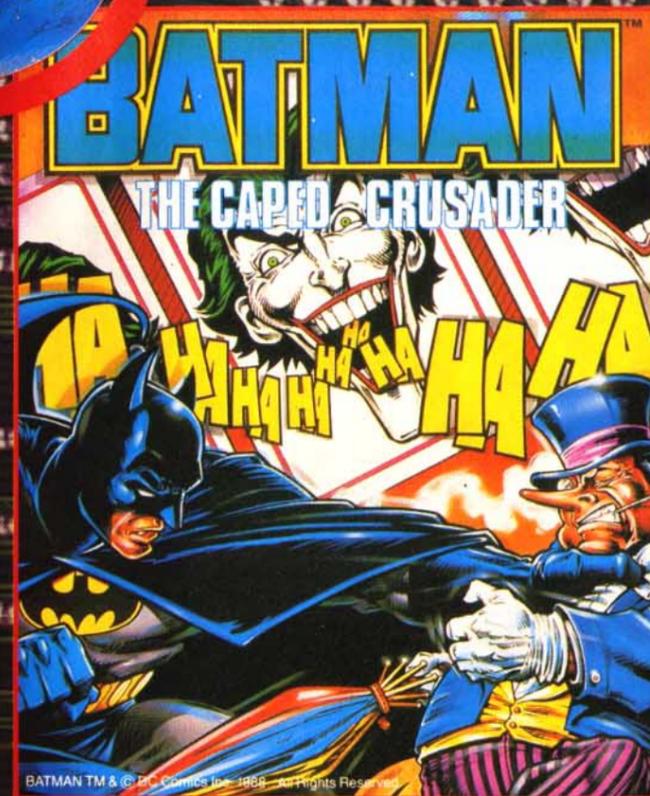
VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd. du Maréchal Juin. 93.22.55.21.



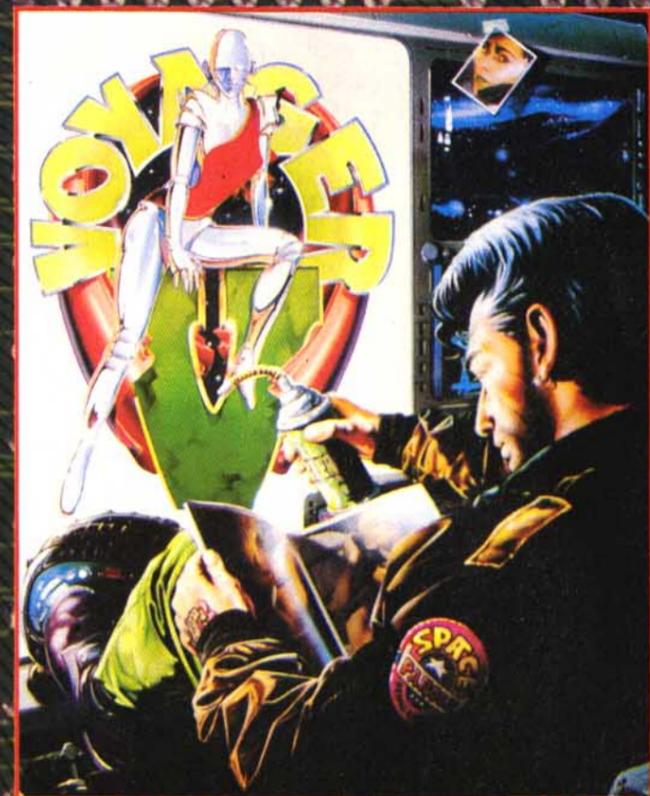
ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



...the name of the game



BATMAN TM & © DC Comics Inc. 1989. All Rights Reserved



TILT



"Vous pouvez vous jeter les yeux fermés sur ce soft passionnant" - 90% AMSTRAD 100%

"ROBOCOP est une réussite sur toute la ligne" - 90% GENERATION 4



"La meilleure adaptation sur micro d'un jeu d'arcade" - GEN D'OR - 96% GENERATION 4

"Superbe" - TOP DU MOIS MICRONEWS

"Un des meilleurs softs de combat disponible..." - 16/20 TILT

"Vous ne risquez pas de vous ennuyer" - 85% AMSTRAD 100%

"Du meilleur jeu d'arcade" GENERATION 4



"Un excellent jeu..." - GENERATION 4

"Courez vite acheter BATMAN" MICRONEWS

"Ce soft est super bat..." - 82% AMSTRAD 100%



"Si vous aimez l'action ou la 3D, VOYAGER est un soft à acheter en priorité" - 93% GENERATION 4

"Vous passerez de longues heures devant votre moniteur à combattre les Roxiz!" TILT



AMIGA

Ocean

ATARI ST

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 43350675

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

TIME RUNNER

RED RAT env.150F 1 joueur
Système: ST

Time Runner est un petit jeu d'arcade comme il s'en faisait beaucoup sur 8 bits à une époque assez lointaine. Vous dirigez un petit personnage dans un bâtiment, qui ressemble à un véritable labyrinthe. Vous avez un jet-pack dans votre dos, ce qui vous permettra d'éviter les nombreux obstacles et ennemis. Il ne faut pas toucher les murs ainsi que certains objets qui traînent un peu partout. Les ennemis sont assez variés (têtes de mort, diabolin qui apparait n'importe où, etc...). Heureusement pour vous, vous pouvez trouver à certains endroits des pastilles qui ont divers effets. Certaines vous redonnent de l'énergie, d'autres vous rendent plus rapide, d'autres encore inversent les commandes, etc... Le jeu se joue au joystick, et en appuyant sur le bouton, vous déclenchez le fonctionnement du jet-pack.



D.L. Que c'est dur! Que c'est laid! Que je m'ennuie en testant ce jeu! Enfin, pour que vous soyez fixé sur ce soft, je continue... Eh bien, finalement, il semble que mes premières impressions soient même un peu trop modérées pour décrire ce jeu. Je profite du fait d'avoir tout dit en peu de mots pour critiquer les sociétés qui éditent de tels jeux. Quel intérêt peut-il y avoir à choisir un logiciel avec aussi peu de qualités? Etant donnée la concurrence de plus en plus difficile, ce n'est pas en permettant la naissance de tels softs qu'une société peut rester compétitive. Alors, SVP, reprenez-vous!



TIME RUNNER

GRAPHISME: 38%

ANIMATION: 42%

SON: 53%

Pas de version Amiga ou PC annoncée.

INTERET: 34%

ASTAROTH

HEWSON env.200F 1 joueur
Système: ST

Hewson Strikes Back avec un super jeu d'aventure/arcade: Astaroth. Vous êtes Ozymandias, un drôle d'espèce d'homme, mi-aventurier, mi-magicien, et votre but est d'explorer la tombe d'Astaroth, l'ange de la mort. Afin de le détruire, il faut que vous arriviez à renforcer votre force psychique en cherchant de curieux pouvoirs disséminés dans les nombreuses salles du tombeau. Mais ce n'est pas si simple car toutes les salles regorgent de monstres (crânes et gouttes d'acide) et de pièges, comme des murs de glace, de pierre, des gargouilles, des haches et des piques... Le jeu étant encore trop simple, les créateurs d'Astaroth décidèrent donc de vous faire combattre les servants de l'Ange de la Mort: des anacondas, des empaleurs (qui tombent du plafond), des espèces de rochers (qui cherchent à vous écraser), des chauves-souris géantes, des scorpions et des vers (géants bien sûr), des harpies, des élémentaires, des esprits (perturbés), plus quelques "big" monsters du type Sphinx, Hydres (à 3 têtes seulement) et un démon à six bras, mi-femme, mi-serpent très puissant. Mais rassurez-vous, les pouvoirs que vous pourrez trouver sont à la hauteur: télékinésie, pyrotechnie, télépathie, lévitation, cryogénie, méditation, entre autres (il y en a neuf au total). Le tout est agrémenté de graphismes et d'un scrolling à la hauteur de Hewson, ce qui vous permettra de tenir des heures, voire des jours devant votre petit écran...



S.L. Excellent jeu que cet Astaroth, qui bénéficie d'une réalisation digne des meilleurs jeux de chez Hewson. Rajoutez-y les superbes graphismes de Pete Lyon, et que demandez de plus (si ce n'est quelques jours de vacances...). Franchement, c'est le type même de jeu qui manquait sur le ST, les arcade/aventure étant rares et souvent bien mauvais. Cette fois-ci, c'est réussi. Avis aux amateurs.



Une version Amiga, très semblable à la version ST, sera disponible bientôt. Pas de version PC annoncée.



D.L. Ce jeu d'arcade aventure est très agréable à jouer. Les graphismes et les sprites sont très beaux, très colorés. Il faut en plus réfléchir un tantinet pour utiliser les pouvoirs au bon endroit et au bon moment. Par contre, il est très difficile, mais en connaissant les niveaux, ils doivent être assez faciles de progresser. Les décors sont très jolis, mais il faut bien les observer pour une autre raison. En effet, voir les objets à trouver avec ces fonds chargés de dessins et de couleurs, est un tâche assez délicate.

...digne des meilleurs jeux de chez Hewson.



Astaroth possède, en dehors de ses somptueux graphismes (nappes de couleurs sur fond gris), un système de jeu pas très original. En effet, ce n'est pas le premier jeu d'aventure/arcade. Mais, (il y a un mais) il est agrémenté de pouvoirs psychiques qui remplacent fort bien les "gadgets" des autres jeux de ce style. De plus, leur diversité et le fait que l'on ne les perd pas en mourant donnent au jeu une dimension hors du commun et donnent envie d'en avoir plus, c'est à dire, de continuer à tout prix. Je vais vous donner deux conseils pratiques: cherchez en premier le pouvoir de lévitation car il vous permettra de remonter les niveaux, ensuite n'hésitez pas à vous servir de tous vos pouvoirs car les suivants d'Astaroth sont très coriaces. Bonne chance.



ASTAROTH

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 86%

SON: 87%

INTERET: 85%



DARK FUSION

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: ST



Est-il vraiment nécessaire de vous dire de quoi il retourne. En regardant la photo, vous devriez avoir tout de suite compris. Non?! Bon, alors, allons-y. Il était une fois un homme, vous, qui on ne sait franchement pas pourquoi s'est fourré dans une histoire pas possible. Tout ce que l'on sait, c'est que maintenant il est obligé de se battre pour survivre. Car le but du jeu est là: survivre par tous les moyens. Oh, bien sûr, il n'est pas démuni pour mener à bien ce combat. Il possède une arme et une morphologie à faire pâlir les nageuses Est-allemandes. Au début du jeu, il se retrouve dans un monde qui s'avère très vite hostile avec une multitude d'ennemis qui viennent l'attaquer de toutes parts. Au fur et mesure que les choses avancent et que vous détruisez des ennemis, vous pouvez récupérer sur les cadavres différents objets qui vous sont de la plus grande utilité. Certains accroissent votre force, vous permettant de sauter plus haut et d'ainsi atteindre des adversaires jusqu'alors inaccessibles. D'autres vous donnent des armes supplémentaires un peu à la manière de Side Arms pour ceux qui connaissent. Pour pouvoir bénéficier des objets ramassés, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace. Voilà, tout est dit.



Nous devrions disposer d'une échelle de notation plus large et par là même plus précise. En effet, si dans l'ensemble ce logiciel ne mérite pas la note minimale, il n'en est pas moins vrai qu'il se situe largement au dessous de la moyenne. Etudions d'abord ses points forts: les graphismes sont corrects et l'animation de qualité. Mais c'est tout. Voyons maintenant ses faiblesses. Premièrement, les sons et bruitages qui deviennent vite crispants. Ensuite, et c'est là que le bât blesse, c'est surtout le manque d'originalité qui condamne ce soft. J'ai l'impression d'avoir déjà vu ce jeu des dizaines de fois. C'est bien simple, pendant une partie, on s'ennuie. Quand le plaisir de jouer fait défaut...



DARK FUSION

GRAPHISME: 47%

ANIMATION: 58%

SON: 59%

INTERET: 50%

Une version Amiga est à prévoir dans le futur.

RED HEAT: DOUBLE DÉTENTE

OCEAN env.200F 1 joueur
Système: ST

Il est des acteurs qui semblent communiquer leur talent et leur force aux adaptations sur micro des films dont ils étaient le héros. Ainsi en est-il d'Arnold Schwarzenegger, qui après Predator et Running Man apparaît de nouveau sur nos écrans dans l'adaptation de Double Détente par Océan. Viktor, célèbre trafiquant de drogue russe, vient aux USA pour monter un gigantesque réseau entre ce pays et l'URSS. Vous êtes un policier russe qui doit l'arrêter. Ce jeu d'arcade possède des graphismes digitalisés à partir du film, et vous reconnaîtrez facilement les différents acteurs. Vous devez combattre de nombreux ennemis à coups de poing et à coups de tête. Plus tard vous aurez une arme et des munitions. Le scrolling horizontal ne laisse apparaître que le torse des personnages. Il y a quatre niveaux (le sauna, l'hôpital, l'hôtel, l'entrepôt) et entre chacun d'eux, vous aurez droit à des petits jeux (un du genre prohibition, un où vous devrez reconstituer un billet, etc...). A chaque niveau vous trouverez des pastilles d'énergie ou des munitions. En plus, il vous faudra éviter des pierres tombant du plafond ou des éclats d'une vitre qui explose. Les ennemis seront par moment armés d'un revolver, d'une seringue ou d'une pierre et il faudra alors éviter les projectiles en vous baissant. Avec autant d'action que dans le film, cette adaptation devrait plaire à tout le monde sans aucune restriction (sauf peut-être les fans de Stallone).



Je vous conseille vivement Red Heat car si comme moi, vous rêvez d'avoir un physique comme Schwarzy, c'est le moment d'en profiter car dans ce jeu, VOUS êtes Schwarzenegger.

Red Heat est un jeu peu habituel de par son étendue à l'écran: on a l'impression de jouer en cinémascope. Inhabituel aussi à cause de ses sprites, coupés à la taille (peut-être à cause de la censure?) mais qui ne dérangent pas outre mesure. Le scénario du film est bien suivi, bien qu'il manque l'agent américain et l'humour (soviétique) de, et non pas "à" (NDJ: private joke), Schwarzy. Red Heat devient de plus en plus difficile à chaque niveau et il vous faudra de nombreuses heures avant de terminer votre mission.



Après avoir joué à l'immonde Renegade, quel plaisir que de retrouver un jeu Océan de bonne qualité. Double Détente est très jouable, grâce à des bonus en points de vie bien répartis parmi chaque niveau. En plus de cela, il est assez drôle, avec des graphismes digitalisés (où l'on retrouve des têtes connues), ses intermissions aussi nombreuses que différentes, et ses décors très soignés. Un jeu d'action pur qui ravira les fans du genre. Un bon point pour le respect du film, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de jeu.

Un jeu d'action pur qui ravira les fans du genre.



Une fois de plus, je me suis complètement passionné pour cette adaptation d'un film par Océan. Après Robocop, voici Double Détente, un jeu d'arcade assez original. Tout comme dans Robocop, les petits jeux entre les divers niveaux sont une excellente idée, rendant ce soft encore plus convivial et attrayant. Les phases principales sont quant à elles superbement dessinées et réalisées, alliant à merveille action et humour. Les sprites sont d'une taille impressionnante, et bien animés, et vous retrouverez les décors et l'ambiance du film. Personnellement, j'ai pris autant de plaisir à jouer à ce jeu, que j'en avais eu à voir le film.



Une version Amiga sortira bientôt.



DOUBLE DÉTENTE

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 87%

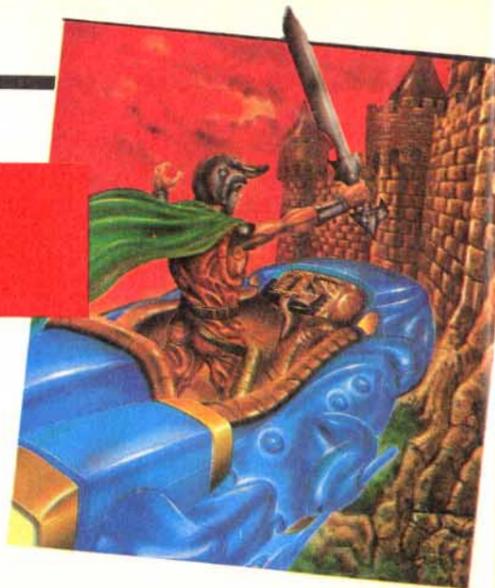
SON: 62%

INTERET: 85%



CHARIOTS OF WRATH

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: ST



Ma première réaction fut de reprendre mes anciens Gen4 afin de chercher une preview: rien! Pas un seul mot. Je commence donc à jouer à Chariots of Wrath avec une certaine curiosité. La première partie, malgré des graphismes vraiment beaux, me rend fort perplexe quant à la suite des événements. Imaginez un Prohibition sur un seul écran avec seulement trois portes. Le casse-brique qui suit ce carnage n'est vraiment pas terrible. C'est donc avec un réel dégoût que j'ai entamé la troisième partie: le shoot-em-up. J'ai très vite changé d'avis en voyant le décor avec son scrolling différentiel et ses super-gadgets (très nombreux). Les ennemis sont nombreux mais pas invincibles. Le big monster éliminé, j'ai eu la désagréable surprise de retomber nez-à-nez avec ces affreux gobelins puis avec l'ignoble casse-brique et enfin, ô joie, un nouveau jeu de tir encore plus dingue que le premier. Comme vous le voyez, Chariots of Wrath est un jeu irrégulier et pas toujours passionnant dont les seuls atouts sont les graphismes et les shoot-em-up.



CHARIOTS OF WRATH

GRAPHISME: 64%

ANIMATION: 66%

SON: 59%

INTERET: 74%

Une version Amiga sera disponible sous peu.

Impressions était, jusqu'à présent, inconnue des utilisateurs de ST, mais retenez bien ce nom car vous en entendrez reparler. Et qui plus est, personne n'avait entendu parler de leur nouveau jeu, Chariots of Wrath, pas même Stéphane qui est capable de dénicher n'importe quoi n'importe où. Chariots of Wrath est un jeu assez déroutant car il s'agit d'un "tout en un". Je m'explique: le premier jeu est une espèce de prohibition médiéval dans lequel vous butez des ogres et des goblinoides. Puis vient un casse-brique assez surprenant car il se dirige au joystick (comme tout le jeu). Un shoot-em-up vertical suit. Il possède un scrolling différentiel, ce qui lui donne une illusion de 3D assez impressionnante. Si le jeu est un peu lent au début, il devient vite infernal dès l'apparition des premiers gadgets. De plus, le décor à l'air si réel (grenouilles, crabes...) que l'on se demande s'il ne s'agit pas d'ennemis et le premier réflexe est de tirer dessus. Il faudra repasser par une séquence de tir et de casse-brique avant d'entamer le second shoot-em-up. Impressions à prévu au total six jeux différents, tous liés par un scénario que voici: vous, le Prince Agar du royaume Oublié, avez été exilé par le roi à la suite d'accusations de trahison. Vous apprenez par un barde que votre rival, le Baron, brutalise votre bien-aimée: Arthena. Vous entamez donc votre retour à bord de votre Chariot Spatial. Le voyage sera long et périlleux...

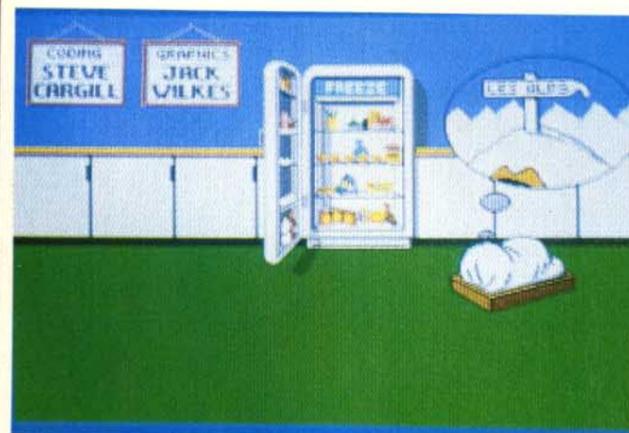


Plus qu'une simple surprise, ce soft a été pour moi une véritable découverte de la société Impressions. Ils ont su créer un jeu à la fois très bien réalisé et assez original. Les diverses phases du jeu sont très différentes les unes des autres, ce qui le rend vraiment passionnant et divertissant. En effet je ne pense pas qu'une même personne puisse détester en même temps le casse-brique, le jeu de tir (cf Prohibition), le shoot'em up, etc... Ce dernier est celui qui m'a le plus impressionné, aussi bien par les graphismes et les sprites sublimes, que par le scrolling vertical différentiel (sur 3 niveaux) et les nombreuses armes bizarres que vous trouvez. En plus l'animation est excellente, rapide et ce malgré le nombre incroyable de sprites présents à l'écran. Cette société mérite toutes nos félicitations, et j'espère qu'elle continuera dans cette voie.

GARFIELD: WINTER'S TAIL

THE EDGE env.200F 1 joueur
Système: ST

Voici le retour de Garfield, le célèbre chat qui nous revient tout droit d'Angleterre. Pour ceux qui ne connaissent pas cette bande dessinée et la première adaptation, ce chat assez grassouillet ne pense qu'à une chose: manger. C'est même pour ça qu'il est grassouillet, en fait. C'est ce qu'on appelle une relation de cause à effet. Que ce soit une pizza, un gâteau ou une sucrerie, c'est bel et bien la seule chose importante à ses yeux. A tel point que même dans ses rêves, il ne pense qu'à la nourriture, comme vous allez vous en rendre compte. Dans ses rêves, il devra affronter le terrible "poulet mangeur d'oeufs en chocolat" à travers quatre rêves différents. Vous pouvez choisir de commencer par n'importe lequel des trois premiers rêves, mais si vous ne les faites pas dans l'ordre, vous n'atteindrez jamais le quatrième niveau, combat gargantuesque entre Garfield et ce terrible poulet. La première phase consiste en une descente à ski (avec scrolling vertical) où il faut éviter des obstacles ou sauter au dessus. De plus il faut ramasser la nourriture que vous trouverez de temps en temps, et ce avant Odie, un chien qui ne vous ressemble que par son amour de la bouffe. Tout en bas de la piste, se trouve une usine de fabrication de lasagnes, juste récompense pour vos efforts. La deuxième épreuve se passe dans une fabrique de chocolat (comme un jeu à tableau), véritable labyrinthe où vous devrez encore trouver de quoi vous nourrir, et ce avant le passage de ce bon vieil Odie. La troisième épreuve se



Le premier épisode ne m'avait déjà laissé qu'un vague souvenir, signe d'une qualité tout juste moyenne. Cette deuxième partie me conforte dans mes souvenirs. Je ne vois pas ce que les anglais trouvent à ce personnage, moi, il me laisse totalement indifférent. Les jeux ne sont pas géniaux et en plus ils sont assez difficiles. Peut-être qu'avec une quinzaine d'années en moins j'aurais réagi différemment, mais je n'en suis même pas sûr. Je souhaite simplement que si un troisième volet est prévu, il sera d'un genre totalement différent et d'une qualité nettement supérieure, sinon...

passer sur un lac gelé, où vous devrez suivre les traces (en chocolat) laissées par le poulet, en évitant de nombreux obstacles (avec scrolling multi-directionnel). Vous arriverez alors à la scène finale, ou enfin vous affronterez l'horrible monstre emplumé. Tout le soft se joue au joystick, avec un maniement différent suivant le jeu. Pour les enfants de tous les âges.



GARFIELD: WINTER'S TAIL

GRAPHISME: 41%

ANIMATION: 53%

SON: 55%

INTERET: 46%

Pas de version Amiga ou PC annoncée.

DES PREVIEWS
DES DEMOS
DES IMAGES

EN TELECHARGEMENT

LA REDACTION
DES SPECIALISTES
DES CONTACTS

EN MESSAGERIE

LES JEUX
LES ARTICLES

EN BASE DE DONNEES

DES SOFTS
DU HARDWARE

DANS LES CONCOURS

DES SOLUTIONS
DES ATATRUCS
DES AIDES

DANS LES RUBRIQUES

RVF HONDA

MICRO STYLE env.200F 1 joueur
Système: ST

Les versions Amiga et PC seront disponibles d'ici la sortie du magazine.

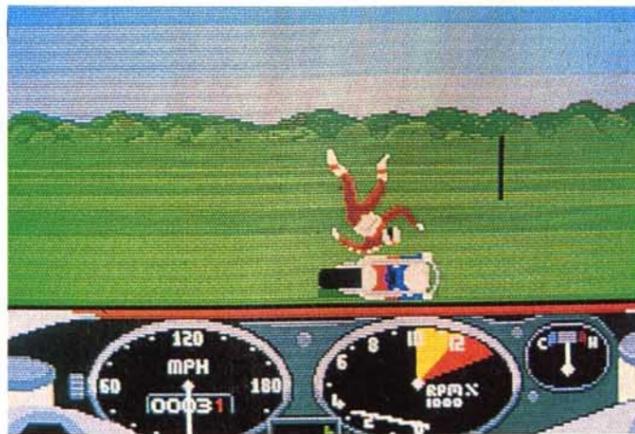
L'occasion vous est donnée d'effectuer un grand prix moto avec les grands. Vous pilotez une honda 750 cm3 et 22 circuits sont proposés dont les plus prestigieux comme Silverstone, Imola ou le Paul Ricard. Les pièges et embûches sont nombreux. Attention, se prendre pour Christian Sarron ou Randy Mamola n'est pas si facile. Pour démarrer, il faut pousser la moto (réglement qui n'est plus très actuel) et croyez-moi, au bout de quelques chutes, ça devient difficile car le pilote se fatigue. Ensuite, il faut éviter les flaques d'huile, qui sont le plus souvent disposées dans les virages et les flaques d'eau qui, si elles ne vous font pas tomber, vous ralentissent énormément. Concernant votre moto, il s'agit de la ménager sinon des pièces mécaniques cassent. Elle n'appréciera guère les surchauffes moteurs ou les gamelles. Au bout de quelques chutes, la moto s'abîme et il faudra apprendre à rouler avec une fourche tordue ou un compte tour en berne, multipliant ainsi les risques de pannes. Pour se familiariser avec les circuits, il est possible de faire des tours de reconnaissance. Ainsi, faire la pole position le jour des qualifications sera plus facile. A vos casques et vos gants!



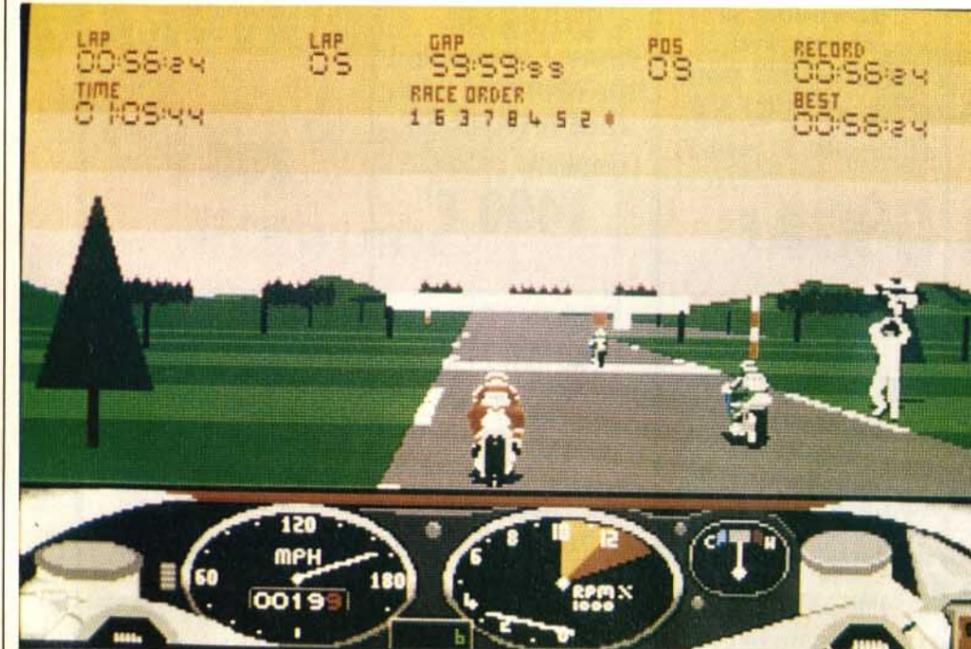
Faute d'avoir de bonnes courses automobiles, on se contente de courses de motos. Il faut bien avouer que cette dernière entre d'emblée parmi les meilleures avec Super Hang On. Cette fois-ci, il s'agit de tourner sur un circuit en faisant le meilleur temps possible. Si le soft est graphiquement très réussi, ses points forts résident dans ses bruitages et dans son réalisme. En effet, accélérer devient un plaisir même si le maniement de la moto est, surtout au début, un peu délicat. Autre point fort du jeu: l'animation rapide et fluide. L'impression de vitesse est très bien rendue. Alors maintenant qu'en courses de motos on est pourvu, on attend avec impatience de bonnes courses de voitures. Allez, prenez exemple!



RVF n'est pas un jeu de course de motos comme les autres, c'est un véritable simulateur. La documentation qui l'accompagne est fantastique et très complète au niveau des détails (pneus, comportement routier, carburant...). La partie écran est la même que d'habitude mais le comportement de la moto est complètement différent: ici, il n'est pas question de prendre un virage sans rétrograder, sinon bonjour le décor. Le point le plus original est que lorsque vous avez un accident, il arrive que quelque chose tombe en panne. Parfois tout marche, mais d'autres fois c'est vraiment le b...! (NDLR: bétail? (NDC: haha! Toujours le mot pour rire!)(NDLR: gros niais!). En conclusion, RVF est aux courses de motos ce qu'est 3D Pool aux simulateurs de billards. A acheter.



...parmi les meilleures avec Super Hang On.



**RETROUVEZ
TOUTE
L'EQUIPE
DE GEN4
SUR LE
3615 GEN4**



Excellent! Ce premier jeu de la gamme Micro Style est carrément dément. On avait Super Hang-On dans la catégorie arcade, nous aurons désormais RVF dans la catégorie simulation. Attention, bien que ce soit une vraie simulation, le fait qu'il s'agisse de moto le rapproche beaucoup d'un jeu d'arcade. Mais quel réalisme! Quel graphisme! Quel animation! En plus, RVF est particulièrement prenant, un peu comme l'était Turbo Cup au niveau des courses automobiles. On a toujours l'impression que l'on peut mieux faire, alors on y rejoue souvent. Parfait!



RVF HONDA

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 92%

SON: 92%

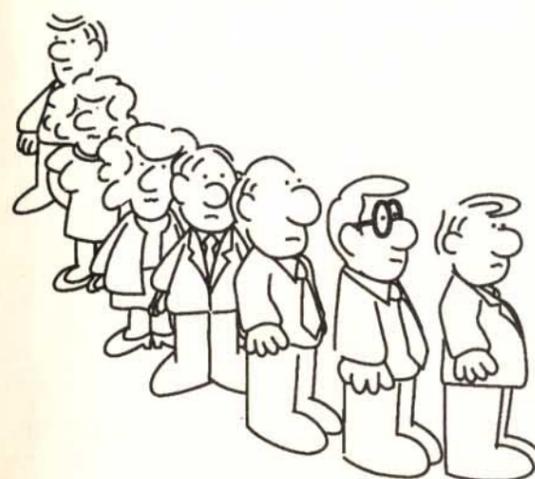
INTERET: 94%



DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...



LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 STF Faible consommation (à intégrer) 890 F (pose 150 F) Face avant 25mm	LECTEUR 5'25 (sans boîtier, ni alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 990 F	NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 complet (boîtier + alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 1490 F	BLITTER 290 F (pose 200 F)
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA N.C. (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 1190 F (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE 290 F SELECTEUR de MONITEUR 290 F	Imprimante 135cps NLQ Mannesman MT80 1790 F PROMO
SOURIS 390 F TRACKBALL 345 F DISQUETTES 3'5 TDK 9 F (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou revendeur. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). ☎ (1) 40.34.97.80 (*) Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous	



**SI VOUS PENSIEZ
FAIRE DES ECONOMIES
CE MOIS-CI
C'EST RATE !!!**

Commodore

AMIGA 500 + Deluxe Paint II

3990 F TTC

ATARI

520 ST + Moniteur Couleur

4990 F TTC

Promotion "MEGAPAGE" !!!!!

Nombreux autres articles en stock
Garantie et support MICRO VIDEO
Conditions de paiement possibles
Consultez nous

VENEZ DECOUVRIR LES HITS DU MOIS

CASTLE WARRIOR

SILKWORM

RVF HONDA

WINDSURF WILLY

etc ...

LECTEUR DE DISQUE EXTERNE DOUBLE FACE

POUR ATARI ST
990 F TTC
POUR AMIGA
990 F TTC

MICRO VIDEO

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

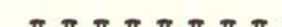
PARIS		MARSEILLE	TOULOUSE
Loisirs:	8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +	75, rue de Lodi 13006 Marseille	13, rue Amélie 31000 Toulouse
Professionnel:	135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 40.37.09.21	☎ 91.94.15.20	☎ 61.62.55.55
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord			
BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	LYON
3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire
☎ 56.44.47.70	☎ 47.05.78.50	☎ 68 34 24 40	☎ 72.27.14.74
BELGIQUE	1, rue Dons 1050 Bruxelles		
☎ 02 / 648 9074			

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

KING OF THE BEACH

ECA env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: PC

Vous avez tous rêvé un jour d'imiter Magnum jouant au volley-ball sur les plages d'Hawaï. C'est désormais possible, même si le bruit de la mer est encore loin. Avant de commencer à jouer, il faut s'entraîner. Pas de problème, pour cela il y a trois courts. Sur le premier, vous travaillerez votre réception, sur le deuxième votre passe et sur le troisième votre smash. Une fois l'entraînement terminé, vous pouvez disputer une vraie partie. Sachez que toutes les phases du jeu de volley sont présentes. Le joueur peut faire des combinaisons, sauter, plonger ou bien encore aller au contre. Abordons maintenant le chapitre du service. Il est possible d'en faire trois différents. Le premier est un service long, qui peut s'avérer efficace par jour de grand vent. Le deuxième est un service très travaillé et qui retombe assez vite derrière le filet, obligeant vos adversaires à se placer de façon irréprochable. Le troisième est un service smashé, assez difficile à réaliser mais qui pousse très souvent le joueur en réception à la faute. A propos des règles, peu de changements excepté le fait qu'une partie se déroule en 15 points et c'est la première équipe qui atteint ce score qui gagne. Il n'est pas nécessaire d'obtenir deux points d'écart. Possibilité intéressante, un joueur peut contester une décision de l'arbitre et peut même discuter avec lui. Et si vous êtes nombreux, vous pourrez aussi disputer un tournoi...



...WELCOME TO SUNNY SAN DIEGO, FIRST STOP ON THE "AVP" TOUR. GET READY FOR SOME HARDHITTING VOLLEYBALL ACTION TODAY!...



MANO

NICKNAMED THE SHOKKY SAMOHAN, HE'S ONE OF THE BEST DEFENSIVE PLAYERS ON THE CIRCUIT. DRAW HIM UP TO THE NET AND KEEP THE PRESSURE ON.



BUZZ

A REAL HAWAII! BUZZ IS A FIERCE BLOCKER WHO'S EARNED A LOT OF RESPECT FOR HIS PLAY AT THE NET. A POOR SPICE AGAINST HIM AND YOU'LL BE EATING V-BALL LEATHER.

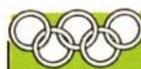


Electronic Arts continue sur sa lancée et nous propose cette fois-ci une simulation sportive. Il s'agit encore une fois d'une vraie réussite. La qualité graphique, même si le logiciel ne tire pas le maximum de L'EGA, est satisfaisante. Au niveau du son, c'est correct (attention il faut une carte, tant pis pour les autres!) et surtout l'animation des personnages est excellente. Seul le maniement des joueurs et le placement de ceux-ci par rapport à la balle (s'effectuant au clavier) demandent un certain temps d'adaptation. Et quand bien même, les erreurs restent fréquentes (surtout pour les combinaisons). Bref, le joystick est fortement conseillé. Mais ce petit inconvénient ne retire rien à l'attrait de ce logiciel truffé d'humour; le goût de la compétition et l'instinct de gagner resurgissent très vite.

le goût de la compétition et l'instinct de gagner resurgissent très vite.



Encore un jeu Electronic Arts, encore une réussite. Bon, cette fois-ci ce n'est pas totalement génial mais je trouve King Of The Beach tout de même très amusant à jouer. Les coups sont variés et demandent de l'entraînement afin qu'ils soient réussis, et les niveaux de difficulté progressifs font que l'on progresse de partie en partie. Avec en plus la possibilité de jouer à deux l'un contre l'autre, King Of The Beach est un jeu à grande durée de vie. Côté réalisation, c'est au-dessus de la moyenne pour du PC mais ça reste un peu simple en graphisme.



KING OF THE BEACH

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 77%

SON: 75%

INTERET: 73%

Pas de version Amiga ou ST annoncée.

ST MAGAZINE PRESENTE

COLLECTOR'S

Centrés sur un thème particulier, les COLLECTOR'S de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à relier amovible. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.

PLUS CONCRETS

Rédigés par des professionnels, les COLLECTOR'S sont pratiques et directement utilisables.

PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les COLLECTOR'S bénéficient de notre avance.

MOINS CHERS

Comparez le prix d'un COLLECTOR'S avec le prix d'un livre!

GFA est une marque déposée de GFA Systemtechnik GmbH



COLLECTOR'S



Basile TYRELL

INITIATION AU GFA BASIC

Editions PRESSIMAGE

le meilleur texte d'initiation à la programmation sur Atari ST!

75 F

- ▲ VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?
- ▲ VOUS DISEPOSEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?
- ▲ OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !

Voici le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE: il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bourré d'exemples, il vous explique tout: qu'est-ce qu'un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir: impossible de rester en rade! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer.... Vous serez très rapidement autonome: en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes! Pourquoi attendre?

ECHANTILLON GRATUIT: reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GfA" dans ST Magazine de ce mois: il est extrait du Collector! Vous pourrez juger par vous-même!

La reliure amovible des COLLECTOR'S reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.

CADEAU

Le COLLECTOR'S que vous allez commander sera peut-être **GRATUIT!** Chaque mois, cinq d'entre vous seront tirés au sort et ne paieront pas leur commande!

Je commande "Initiation au Basic GfA" au prix de :

<input type="checkbox"/> livret "nu" (port non compris):	75 FF	NOM :
<input type="checkbox"/> le livret avec un classeur spécial COLLECTOR'S (prix, unitaire 40 FF) - Frais de port (1 ex.): (2 ex. 22 FF) (3 ex. 29 FF)	115 FF 16 FF	ADRESSE :

Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage.

TOTAL :

Bon de commande à envoyer à PRESSIMAGE Collector'S 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010. PARIS.
Signature :
(des parents pour les mineurs)

3D POOL

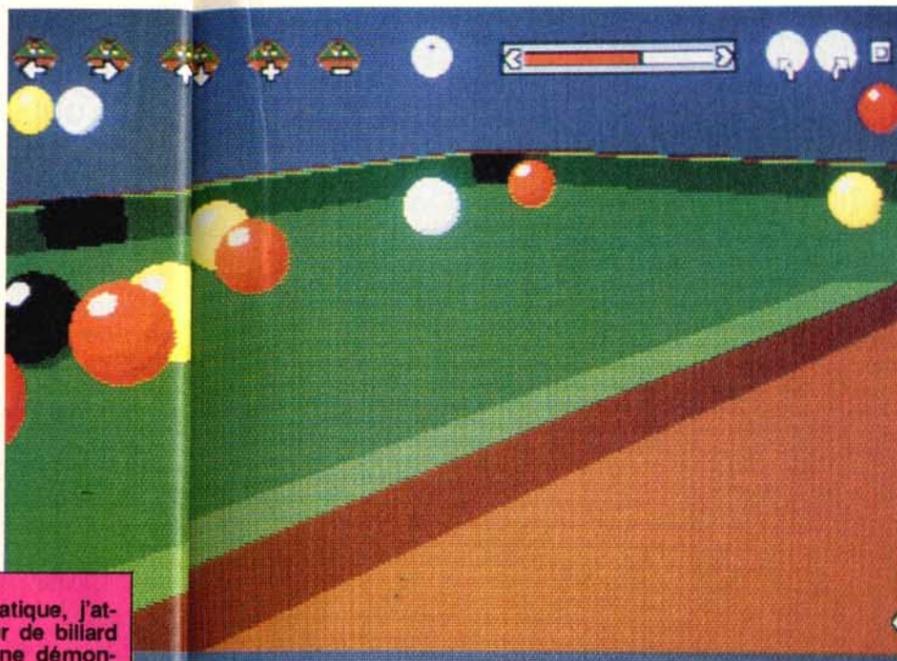
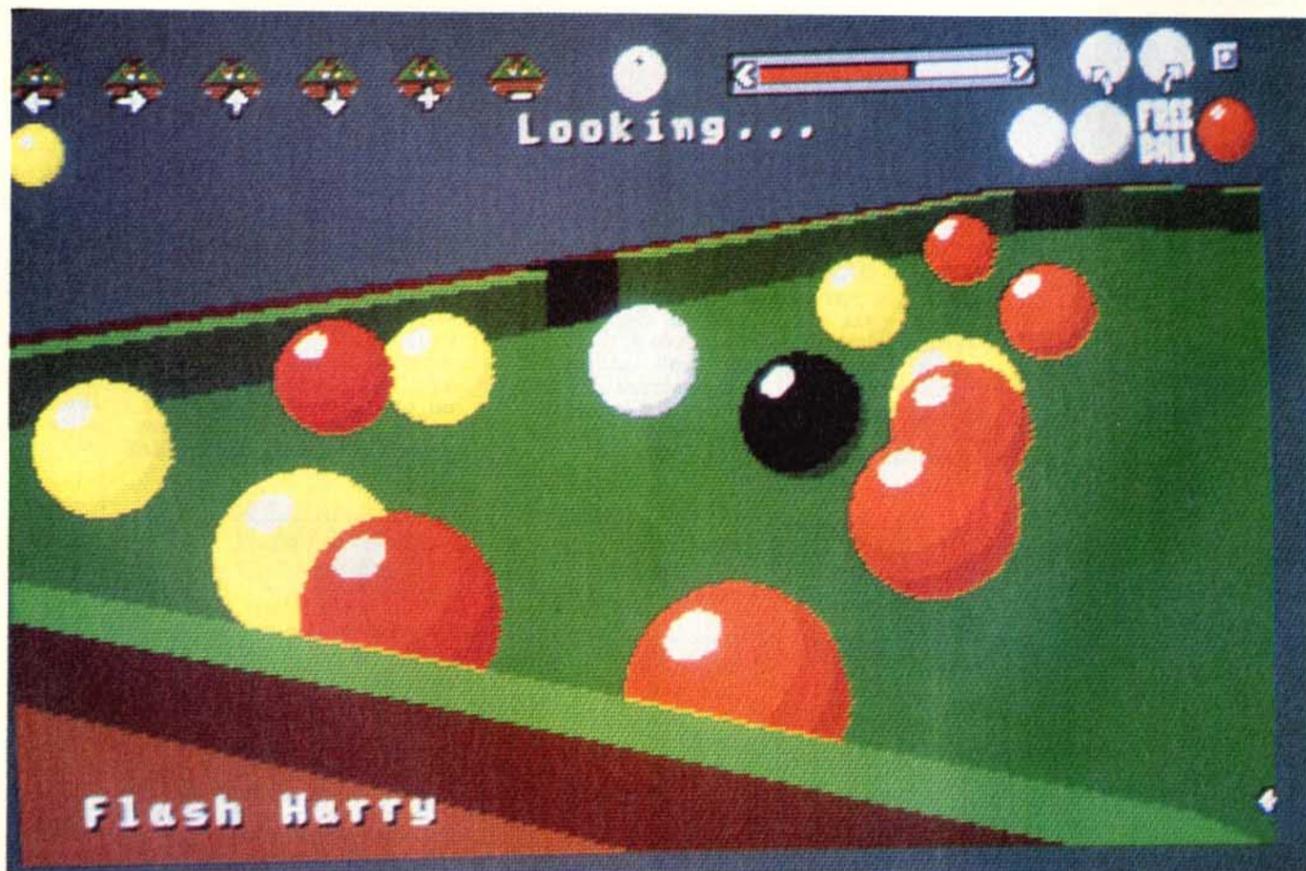
FIREBIRD env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Nous étions nombreux à attendre la sortie de cette simulation de billard en 3D, celle d'Ere Informatique nous ayant déjà donné une idée de l'intérêt d'un tel logiciel. Le billard considéré est américain, avec 6 trous, 7 boules rouges et 7 boules jaunes, plus la noire, qui joue un rôle particulier. Commençons par un rapide rappel des règles! Le premier joueur à mettre une boule (autre que la noire) dans un trou détermine sa couleur. Il devra rentrer dans les trous les 6 boules restantes de cette même teinte. Il devra mettre la noire en dernier, sinon il perd la partie. La plus grande surprise réside dans le fait que la queue n'est pas représentée matériellement sur l'écran. Complètement idiot, me diront certains! Pas autant que ça! En effet vous pouvez voir le billard sous tous ses angles grâce à un système de rotations, de translations et de zooms très pratique. Vous frapperez donc la boule suivant la direction de la vue ainsi obtenue. La puissance du coup est réglable, et vous devez indiquer où vous frappez la boule (pour donner des effets, armes essentielles des vrais joueurs de billard). Une démonstration vous permet de voir les capacités du jeu et d'assimiler les règles. De nombreuses options sont modifiables tels que l'indice de frottement du feutre du billard, ou le niveau de l'ordinateur, etc... Je tiens absolument à préciser que tout se joue à la souris très facilement et surtout assez rapidement, et très vite l'absence de la queue de billard ne sera plus un obstacle pour exprimer votre talent.

Une version Amiga sera bientôt disponible, suivie d'une version PC.



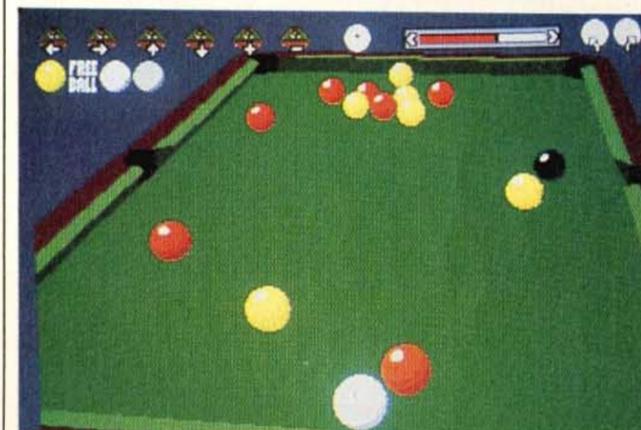
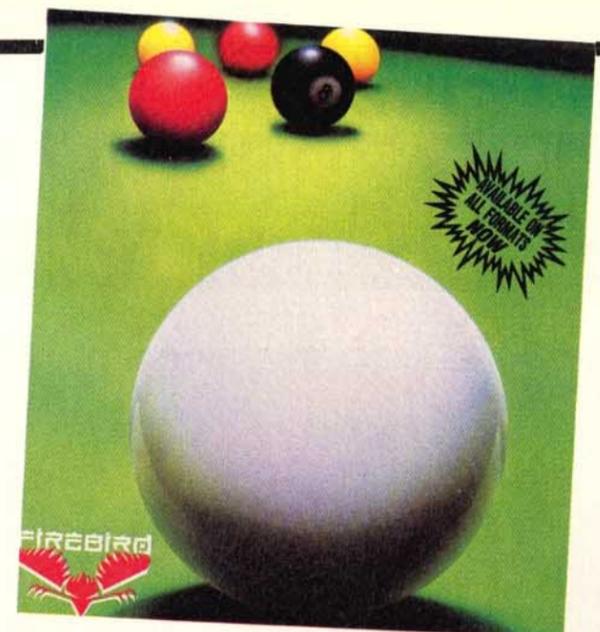
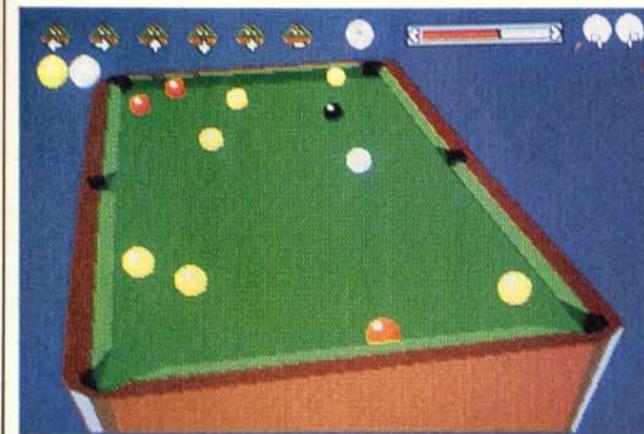
Depuis le billard en 3D d'Ere informatique, j'attendais avec impatience ce simulateur de billard (d'autant plus qu'un bref aperçu d'une démonstration lors d'un show à Londres m'avait littéralement laissé sur "les muscles fessiers"). L'impression de 3D est vraiment superbement rendue, surtout que les effets (Zoom, pivotement, etc...) font que l'on peut voir le tapis sous tous ses angles. En plus, l'animation 3D est magnifique et rapide. Le billard en question est classique ("Eight balls"), ce qui l'est moins par contre c'est l'absence de queue, ce qui au début est assez difficile à assimiler.



L'impression de 3D est vraiment superbement rendue...



On savait que chez Rainbird et Firebird, la 3D était quelque chose de naturel. Eh bien nous en avons encore une preuve grandiose avec ce billard américain dont les vues en 3D sont d'un réalisme à toute épreuve et où l'on bouge, tourne et zoome la table avec une vitesse et une fluidité qui ferait presque douter certains programmeurs de leurs capacités... 3D Pool est parfait, est jouable, possède un nombre élevé d'options et permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur si vous n'avez pas de coéquipier. En plus, il y a des bibliothèques de coups impressionnants qu'il faut réussir! Le meilleur billard du genre!



Encore un billard, d'accord, mais 3D POOL est (je n'engage que moi) le plus beau billard que l'on ait jamais eu sur ST. Je n'ai jamais vu une 3D aussi fluide lors des mouvements (sauf pour Total Eclipse et Dark Side). Malgré un système de jeu très original (ce qui demande un certain temps d'adaptation) 3D Pool est le meilleur simulateur de billard. Je vous le conseille vivement car il s'agit là, non pas d'un jeu ordinaire mais d'un investissement et si vos parents ne sont pas d'accord au début, vous les verrez se précipiter sur votre ST pendant votre absence, je vous le garantis.



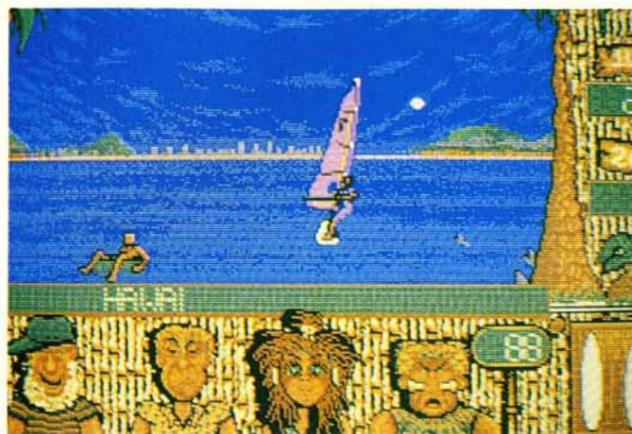
GRAPHISME: 84%
ANIMATION: 95%
SON: 61%

INTERET: 92%



WINDSURF WILLY

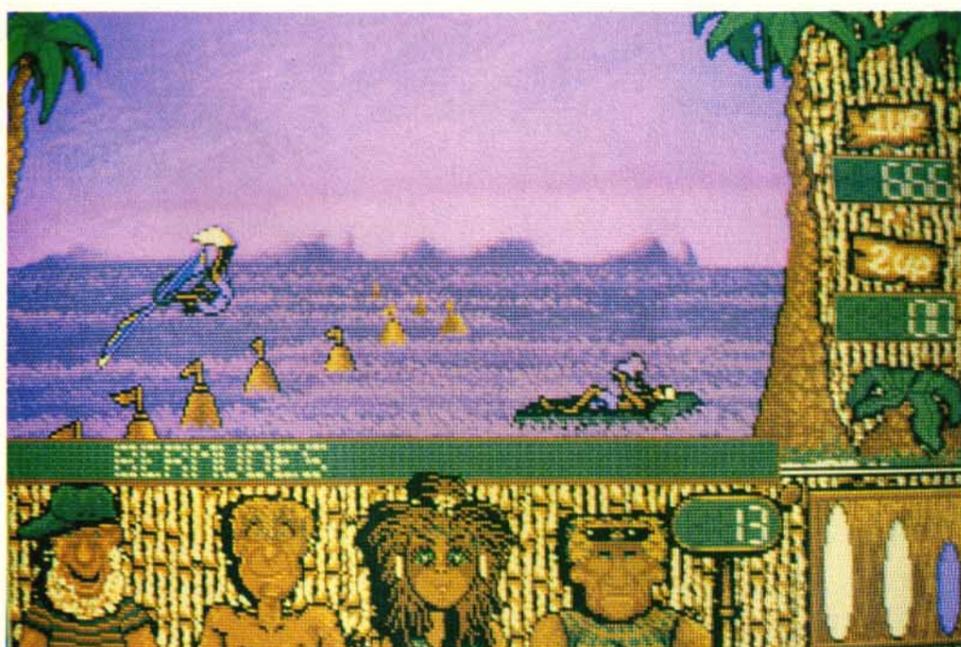
SILMARILS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / PC / ST



Il fait chaud, très chaud! Vous êtes sur une plage californienne, les filles sont superbement bronzées, la mer est chaude et les vagues très hautes. Et si je faisais du surf? Je me décide donc à sortir une de mes planches à voile. Il y a une course à 14 heures et je vais m'inscrire. Voilà, c'est à mon tour de partir: le départ dans l'eau est assez dur (je manque un peu de pratique) mais je tiens bon le Wishbone et ma planche, une racing, la plus lourde, celle que m'a conseillée mon professeur, fonce à toute allure vers les premières portes. Il ne faut pas que j'oublie ses conseils: les bouées oranges à droite et les vertes à gauche. Ok, ça passe. Mais, il est fou celui-là, il pêche en plein milieu du parcours. Trop tard... Bang! Plouf! (NDC: encore un texte comme celui-ci, et tu vas rejoindre les débiles chez les concurrents) Je n'ai pas pu l'éviter et en plus j'ai perdu des points. Oh lala! La tête du jury! Je suis foutu. Courage, on repart. Comment? Trente points? Il faut absolument que je prenne une planche plus maniable la prochaine fois, au moins je pourrais me rattraper avec les figures...

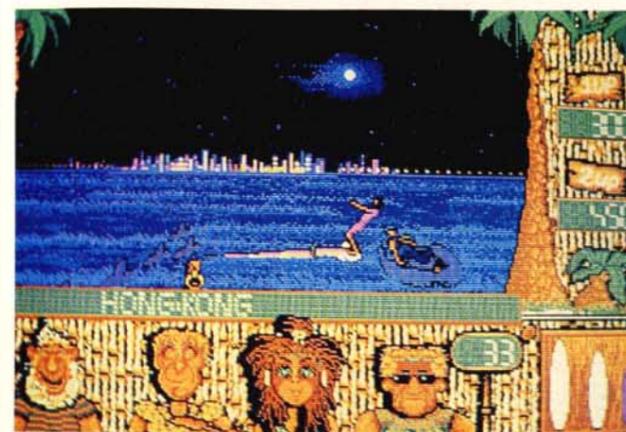
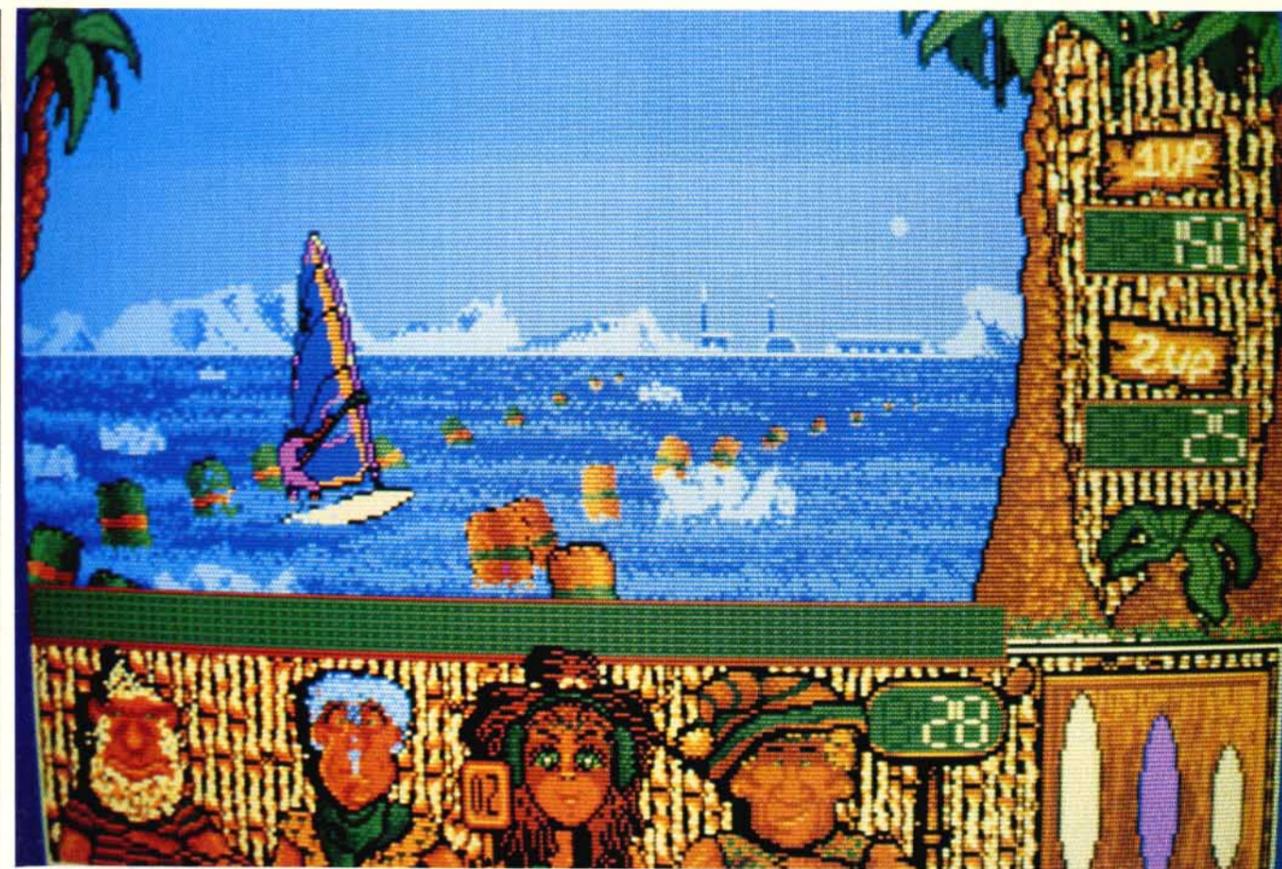


Je dois bien avouer qu'après Targhan, j'avais peur que Silmarils ait quelques difficultés à faire un jeu d'aussi bonne qualité. On peut dire qu'avec Windsurf Willy, ils ne nous déçoivent vraiment pas puisqu'une nouvelle fois originalité et qualité sont au rendez-vous. Première simulation de course en planche à voile, Windsurf Willy est magnifique, avec une mer comme on en avait jamais vu sur micro et qui donnerait presque envie de se jeter dans l'écran lorsque l'on aborde des régions comme Hawaï. En plus, avec 15 niveaux différents, le joueur a de quoi faire et n'est pas prêt d'en finir avec ce jeu. Une nouvelle fois, bravo Silmarils.



...un des hits de cet été.

La version Amiga comporte plus de couleur et plus de sons. La version PC fonctionne en CGA, EGA, VGA, et est très semblable aux versions ST et Amiga.



Dans le plus pur style de Silmarils, ce simulateur de course de planches à voile est une réussite. L'humour est omni-présent, que ce soit avec les mimiques des juges (plus ou moins heureux), ou avec votre façon de tomber et de remonter sur la planche ou encore avec les cris poussés et les figures artistiques que vous effectuerez. En plus, les graphismes sont magnifiques, avec des couleurs surprenantes de par leur pureté. Les différents décors (le ciel surtout) sont eux d'une qualité largement supérieure à tout le reste. Pour ne rien oublier, je dirai que pour une fois, les vagues ressemblent à de vraies vagues, avec une animation envoûtante. Les différentes options (niveau, planche diverses, etc...) viennent compléter ce qui sera selon moi un des hits de cet été.



Décidément, Silmarils m'étonnera toujours, à la fois par la diversité de leurs jeux mais aussi par l'originalité des graphismes. Avant Windsurf, je ne connaissais rien à la planche à voile et aux compétitions qui s'y rapportent. Maintenant je suis devenu l'ange des plages californiennes, un poisson volant des lagon d'Ecosse, le Rorqual Bleu de l'Antarctique. Aujourd'hui, le water start ou le pumping n'ont plus de secret pour moi. J'enchaîne un one-and-jump avec un bodydrag, suivi d'un barrel roll, et lorsque je suis en forme je termine par un killer loop à la plus grande joie du jury et de mes fans restées sur la plage. Windsurf Willy est, à mon avis, un des plus grands jeux du moment et, qui plus est, il sort vraiment au bon moment. Je vous souhaite un big fun with it.



WINDSURF WILLY

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 89%

SON: 90%

INTERET: 90%



SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Voilà qui nous change un peu des autres simulations et jeux en tous genres. L'idée est assez originale, avec en plus des graphismes et un scrolling différentiel assez dément. Les différents obstacles demandent une technique spécifique pour chacun d'entre eux, et la trouver n'est pas toujours très facile. Il est dommage que le bruit du moteur n'ait pas été mieux fait, car assez rapidement il devient énervant (surtout qu'il faut freiner et accélérer sans arrêt). En plus, jouer à cette simulation-arcade au joystick relève de l'exploit, car le manie-ment n'est alors pas très pratique. Il vaut mieux en rester au clavier.

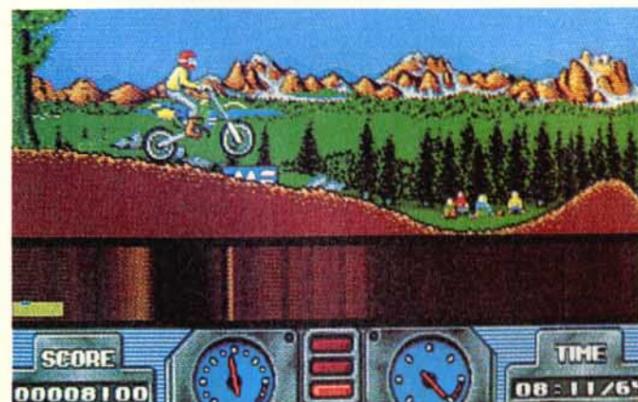


Ca y est, les jeux de motos arrivent. C'est le deuxième ce mois-ci et cette fois, il s'agit de tout terrain. Disons le tout de suite, ce logiciel est le meilleur dans sa catégorie. Attention, il s'agit plus d'une simulation que de l'arcade pure. La réalisation est excellente, les graphismes sont superbes, fins et colorés. La musique est splendide avec des accords de guitare électrique du plus bel effet et l'animation est très fluide avec notamment un scrolling différentiel magistral. Un seul point noir subsiste, le bruit du moteur qui devient stressant à la longue. En ce qui concerne le manie-ment de la moto, les positions du joystick peuvent surprendre, du moins au début, mais on s'y fait très vite. Dans l'ensemble, un très bon soft. Pour un peu, on se prendrait presque pour Jean-Michel Bayle.



C'est la première simulation de cross sur Amiga, et je dois avouer que je reste impressionné face à des graphismes et à une animation d'une telle qualité. Même si, côté son, c'est désespérant. Si la musique laissait augurer de fabuleux bruitages, quelle déception! Le bruit de votre moto est infâme, et devient même crispant après quelques parties. Sans quoi le jeu est excellent, prenant, avec plusieurs niveaux de difficulté crois-sant.

Ah, le moto-cross! Traverser de verts paturages ou des forêts aux arbres centenaires, le nez au vent, goûtant pleinement aux joies de la nature, n'est-ce pas tentant? Oui, me direz-vous, eh bien je peux vous dire que ça l'est beaucoup moins lorsque vous devez mettre la poignée dans le coin et slalomer dans un champ pour éviter les balles des chasseurs et leur humeur vengeresse. Eh oui, paraît que l'on dérange le gibier et qu'on lui fait tourner le sang. Les lapins n'auraient plus le même goût. Alors un conseil, soit vous roulez dans des endroits spécifiques où se masse un monde fou soit vous restez chez vous et vous défoulez sur votre ordinateur. Surtout qu'avec ce logiciel, vous pouvez tout faire. Trois circuits sont proposés. Ils ont chacun leurs caractéristiques. L'un est plus roulant avec beaucoup de sauts, l'autre est plus cassant avec beaucoup de pièges et le dernier ressemble plus à une épreuve de trial. Certains obstacles demanderont du doigté. Il s'agit de trouver la bonne vitesse pour ne pas caler. En ce qui concerne les sauts, la technique sera longue à venir. En effet, il faut orienter sa moto de façon à retomber pratiquement parallèle à la piste. A la moindre faute, c'est la chute. Il est aussi possible de faire des roues arrière ainsi que des roues "avants". Pour certains obstacles, une succession des deux est impérative. Dernier handicap, le parcours est chronométré, vous laissant bien peu de chances, au début. Pour ceux qui préfèrent quand même le grand air, je leur annonce que la période de la chasse est terminée.



SPORT **SUPER SCRAMBLE SIMULATOR**

GRAPHISME: 88%
ANIMATION: 90%
SON: 61%

Une version ST sera disponible prochainement.

INTERET: 83%

GRAND CONCOURS SILMARILS

Après le fabuleux Targhan, Silmarils récidive en sortant Windsurf Willy, testé dans ce numéro. Pour fêter ceci, la compagnie vous offre, en association avec Tiga, le constructeur français de planche à voile, de nombreux lots!



1er prix: une planche à voile TIGA microlite, au choix.

2-25ème prix: 1 logiciel Silmarils au choix (parmi 4 sur Amiga, PC ou ST).



I- Dans quel village
a) Edengarhn
b) La Comté
c) Mogway

II- Parmi ces titres, lequel n'est pas un logiciel Silmarils?
a) Manhattan Dealers
b) Mad Show
c) Les Misérables

III- Combien y a-t-il de décors dans Windsurf Willy?
a) 5
b) 10
c) 15

IV- Quelle est la marque de planche à voile représentée dans Winsurf Willy?
a) Windsurf
b) Tiga
c) Silmarils

V- En quelle année la société Silmarils a-t-elle été créée?
a) 1985
b) 1986
c) 1987

VI- Quelle est la planche à voile la plus rapide?
a) Tiga Wave
b) Tiga Powerjibe
c) Tiga Racing

VII- Que sont les Silmarils?
a) des armes de jet
b) des diamants elfiques
c) des potions magiques

BULLETIN REPONSE

Bon à recopier sur carte postale non cachetée (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas prises en compte!) et à renvoyer à:
Génération 4, Concours Silmarils, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

Indiquez en face du numéro de chaque question la lettre correspondant à la bonne réponse!

I).... II).... III).... IV).... V).... VI).... VII)....

NOM:
Adresse:
Ville:

Prénom:
Code Postal:

Si je gagne un logiciel, je désire

- Windsurf Willy
- Targhan
- Mad Show
- Manhattan Dealers

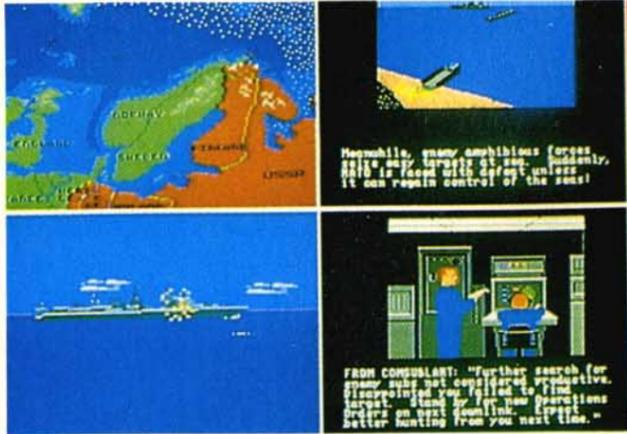
sur

- Amiga
- PC
- ST

SIMULATION

RED STORM RISING

MICROPROSE env.300F 1 joueur
Système: PC



La sortie d'un logiciel de Microprose, c'est toujours un événement surtout lorsqu'il est signé Sid Meier, le génialissime auteur de F-15 Strike Eagle et de Silent Service. Dans ce logiciel vous êtes aux commandes d'un sous-marin nucléaire d'attaque américain. Votre but sera d'empêcher les russes de s'emparer des réserves de pétrole du Moyen Orient. Mais avant cela, plusieurs choix vous sont proposés. Premièrement, il est possible de choisir l'année du conflit, et bien sûr, suivant l'époque, le matériel disponible dans les deux camps diffère. Ensuite, il est possible de choisir son vaisseau, plus ou moins motorisé, armé, etc... Il en est de même pour le degré de la simulation. Trois niveaux classés dans un ordre croissant sont proposés. Passons maintenant aux scénarios. Encore une fois, on dispose de plusieurs possibilités. La première vous permet de vous entraîner. Divers engagements sont simulés, mais en aucun cas les armes russes ne peuvent vous toucher. C'est l'occasion rêvée de se familiariser avec la tactique et les différents modes de contrôle du sous-marin. Deuxième catégorie de scénarios, les batailles. Elle consiste en de courts affrontements entre votre vaisseau et des ennemis de même force. Et enfin, dernier scénario, la campagne Red Storm Rising. Il s'agit ni plus ni moins de la troisième guerre mondiale. Au niveau du jeu, sachez que vous pouvez, de temps en temps, faire appel à votre ordinateur pour lui demander quelques suggestions sur la marche à suivre. Dernière précision, une aide sous forme d'une planche de carton se déposant sur le clavier est livrée avec le logiciel, facilitant ainsi grandement les manipulations.

...la qualité des scénarios autant que leur variété joue en sa faveur.



Quand Microprose se lance dans la simulation de sous-marin, le monde entier se méfie. La dernière fois, ils nous avaient tout de même sorti un Silent Service dont on parle encore aujourd'hui. Après 688 Attack Sub le mois dernier, Red Storm Rising déçoit quelque peu côté graphisme. Par contre, côté simulation, c'est du pareil au même, avec peut-être même plus de possibilités sur ce dernier, surtout au niveau des commandes. Si vous pouviez voir le cache pour clavier, vous comprendriez le malaise. Presque chaque touche sert à quelque chose, et la principale difficulté au début sera de se souvenir des effets de chacune, même si le cache en question vous aide beaucoup.



Après avoir traité les simulations aériennes et de tanks, parlons maintenant des sous-marins. Regardons tout d'abord la réalisation. Bien sûr, comparés à ceux de 688 Attack Sub, les graphismes sont moins bons mais ils restent dans les meilleurs jamais vus sur PC. Au niveau du son, cela dépend de votre configuration. Si vous possédez les cartes appropriées, le résultat peut s'avérer correct. Passons maintenant au point fort du jeu: la simulation. En effet, elle est très complète et la qualité des scénarios autant que leur variété joue en sa faveur. De plus, le système de jeu est de difficulté croissante, favorisant l'apprentissage et le maniement. A noter une documentation très fournie et de très bonne qualité (en anglais). On se surprend à la feuilleter rien que pour le plaisir. Encore une fois, on se rend compte que le PC reste leader dans le domaine des simulations. Les développeurs sur ST ou Amiga devraient s'en inspirer plus souvent. Dans l'ensemble, une grande réussite.

PENDANT L'ETE, VOUS COINCEREZ TOUS SUR:

CHAOS STRIKES BACK
BLOODWYCH
ULTIMA V

PAS L'AVENFOU!

3615 GEN4

RED STORM RISING

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 81%

SON: 54%

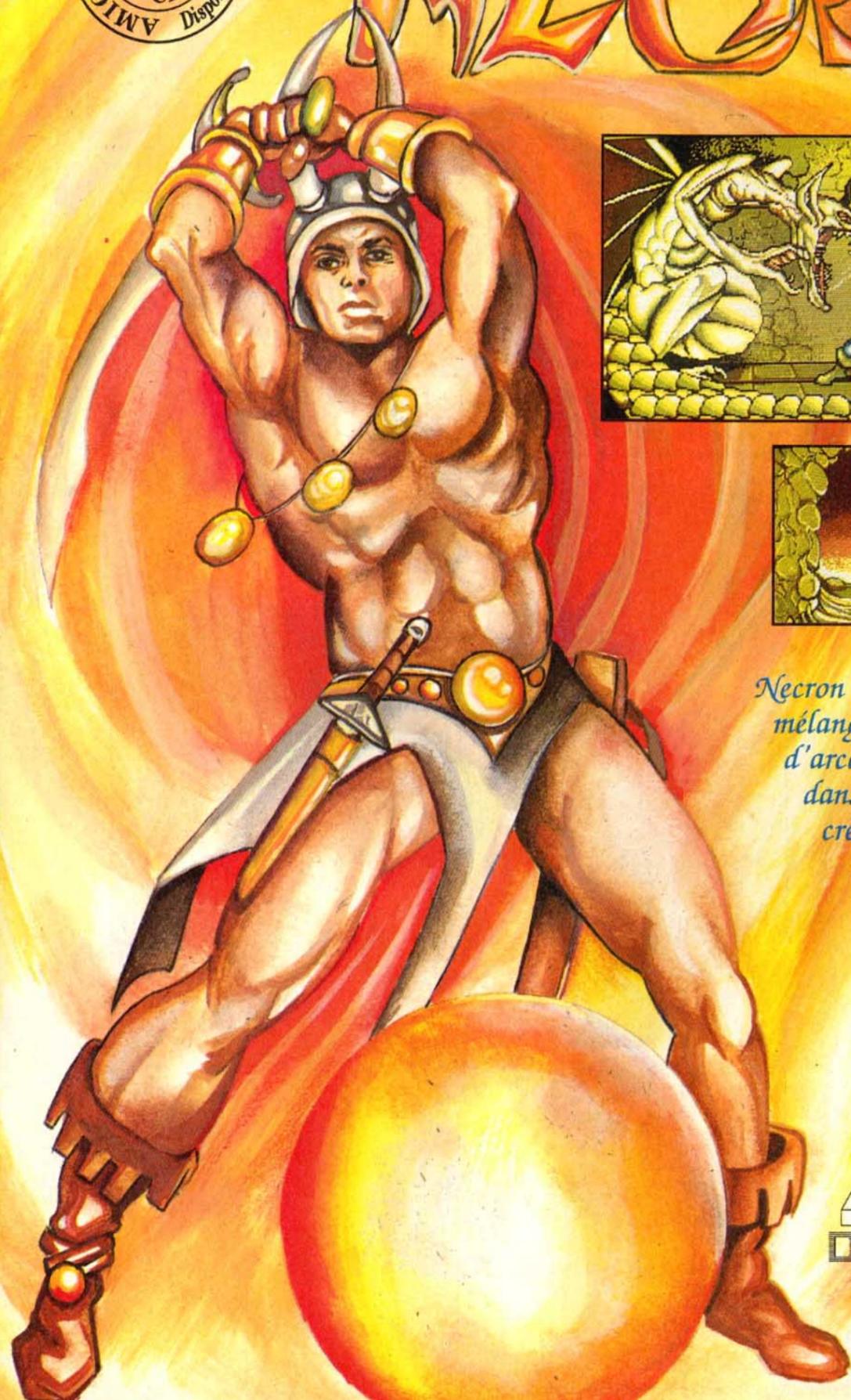
REALISME: 94%

INTERET: 91%

Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga ou ST prévue.

AMIGA en Septembre
ST en Juin
Disponibilité

NECRON



Necron est un scabreux mélange d'aventure et d'arcade qui a mijoté dans la marmite secrète des programmeurs de 16/32 Edition.

Oseriez-vous en déguster la diabolique potion ?

16-32
DIFFUSION

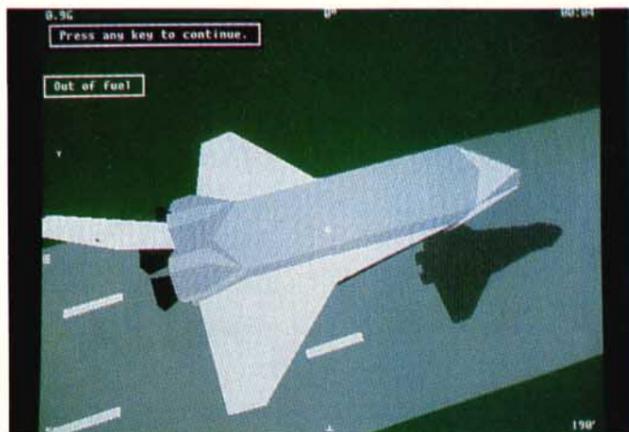
82, rue CURIAL
75019 PARIS
40 37 06 37

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

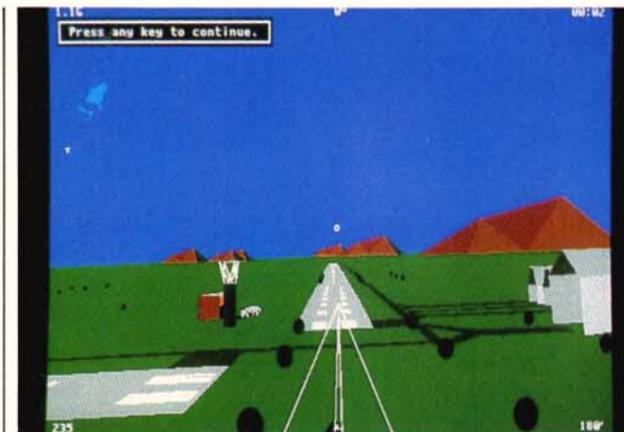
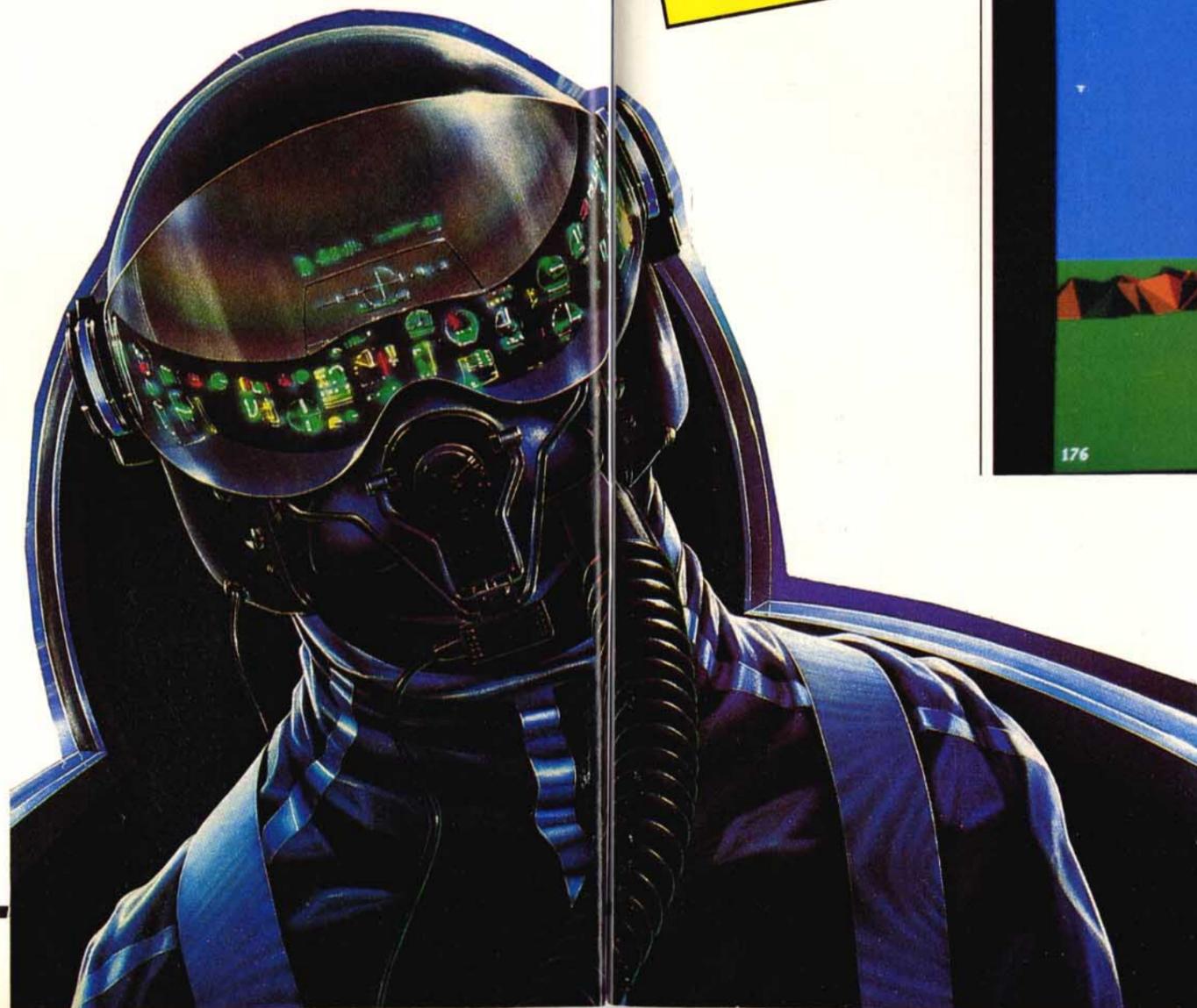
ECA env.200F 1 joueur
Système: PC

Énumérons tout de suite les différentes options que ce programme nous propose. Ce n'est pas un, ni deux, ni trois avions qu'il est possible de piloter mais dix huit parmi lesquels le Stealth Fighter (l'avion indétectable) et la navette spatiale. Pour les angles de vues, toujours la même abondance. Dix sont disponibles avec des zooms (jusqu'à 256 fois) et des panoramas. Et, chose encore unique dans ce genre de logiciels, la possibilité de voler avec la patrouille de l'air américaine. A tout cela, on peut ajouter le vol de nuit.

A chaque avion correspond un tableau de bord sur lequel sont regroupées les informations suivantes: l'accélération, la gravité, la vitesse, l'altitude, le compas, les gouvernes, la position des volets et du train d'atterrissage, ainsi que le cap, le temps de jeu et l'heure. Sachez qu'à chaque fois que vous chargez le jeu, vous retombez sur le tableau de bord du dernier avion que vous pilotiez. Si le fait de lire ces informations sur le tableau de bord vous dérange, il y a toujours la possibilité de brancher le "viseur tête haute" et d'avoir ainsi tous les paramètres projetés sur le cockpit (pas pour tous les avions, bien sûr!). Le pilotage de votre avion peut s'effectuer de diverses manières: au joystick, avec un manche à balai, à l'aide de deux joystick (un pour les commandes d'ailerons et de gouvernes et l'autre pour l'accélération et les gouvernes), à l'aide d'un joystick et d'une souris ou enfin à l'aide du clavier. Concernant les missions, elles sont très nombreuses et le manuel vous propose de les faire de manière graduée pour, à la fin, intégrer la patrouille des Blue Angels. Il s'agit d'avoir le cœur bien accroché.



Encore un Electronic Arts, encore un programme d'excellente qualité. Ce simulateur de vol sur PC possède bien des atouts. Graphismes EGA et VGA magnifiques, rapidité incroyable, vol en formation possible avec figures imposées, une multitude d'avions pilotables, chacun avec son propre tableau de bord, des décors différents et parfois complexes, Chuck Yeager's possède bien des atouts pour se défendre face aux autres produits de ce genre. C'est d'ailleurs ce que j'ai vu de plus beau en simulation, mais je regrette tout de même qu'il n'y ait pas du tout de combat et que ce ne soit que du vol pur et dur!



Eh oui, encore un Electronic Arts! C'est le huitième en deux mois, comme quoi cette société est très prolifique sur PC. Cette fois-ci, il s'agit du meilleur de la série et peut-être même du meilleur tout court. Sans aucun doute la plus aboutie des simulations aériennes sur micro. Le logiciel propose un nombre incroyable d'options. Côté réalisation, c'est excellent. Graphiquement, c'est superbe, en 3D formes pleines. L'animation fait partie des meilleurs sur PC (avec Jet Fighter), étonnamment fluide et rapide. Pour le son, il vaut mieux délicatement commuter l'interrupteur présent sur le moniteur en position "off", vous éviterez ainsi la crise de nerfs. A part ça, tout est parfait. Avec ce programme, le PC nous démontre encore une fois qu'en matière de simulation aérienne, il reste le meilleur, mais pour combien de temps encore?

Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga ou ST prévue.

Sans aucun doute la plus aboutie des simulations aériennes sur micro.



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 95%

SON: 63%

REALISME: 90%

INTERET: 91%

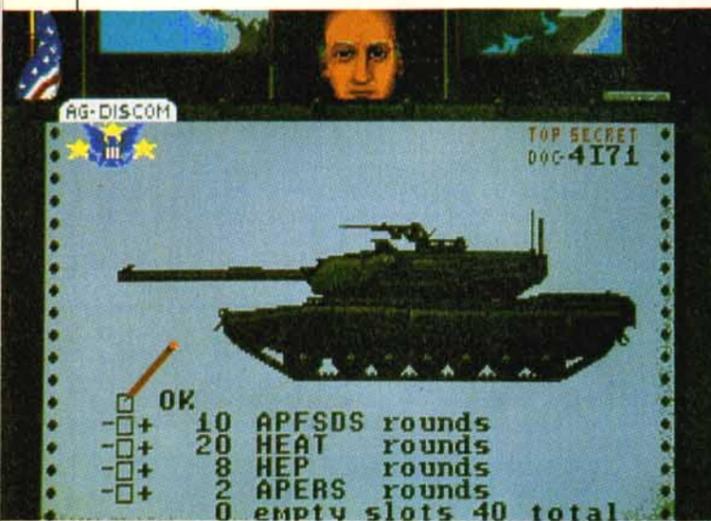


SIMULATION

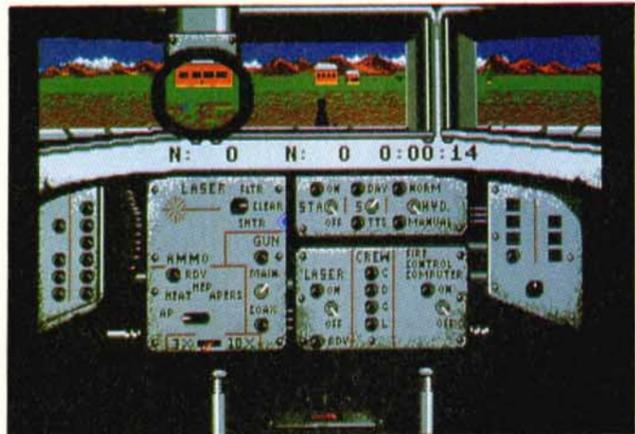
STEEL THUNDER

ACCOLADE env.250F 1 joueur
Système: PC

Fonctionne en CGA, EGA, VGA et MCGA. Pas de version Amiga ou ST prévue.



C'est la deuxième (et pas la dernière) simulation de tank M1 qui nous est proposée avec celle d'Electronic Arts. Comparée à cette dernière, Steel Thunder s'avère être meilleur car mieux réalisé, plus complet et plus jouable. La qualité des graphismes est excellente et, chose agréable sur PC, il y a beaucoup de couleurs à l'écran. Pour ce qui est de l'animation, il n'y a rien à dire sinon qu'elle est très rapide et assez fluide. Le réalisme est au rendez-vous (vous voyez le monde extérieur à partir de la tourelle par une petite fenêtre) et le jeu ne manque pas d'intérêt. En effet, de nombreuses missions sont proposées. C'est, pour l'instant la meilleure simulation de tank M1 disponible. Elle a d'ailleurs reçu le titre de meilleure simulation pour 1988. Attendez les prochaines productions de manière à confirmer ou infirmer cette distinction.



...la meilleure simulation de tank M1 disponible.



STEEL THUNDER

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 79%

SON: 46%

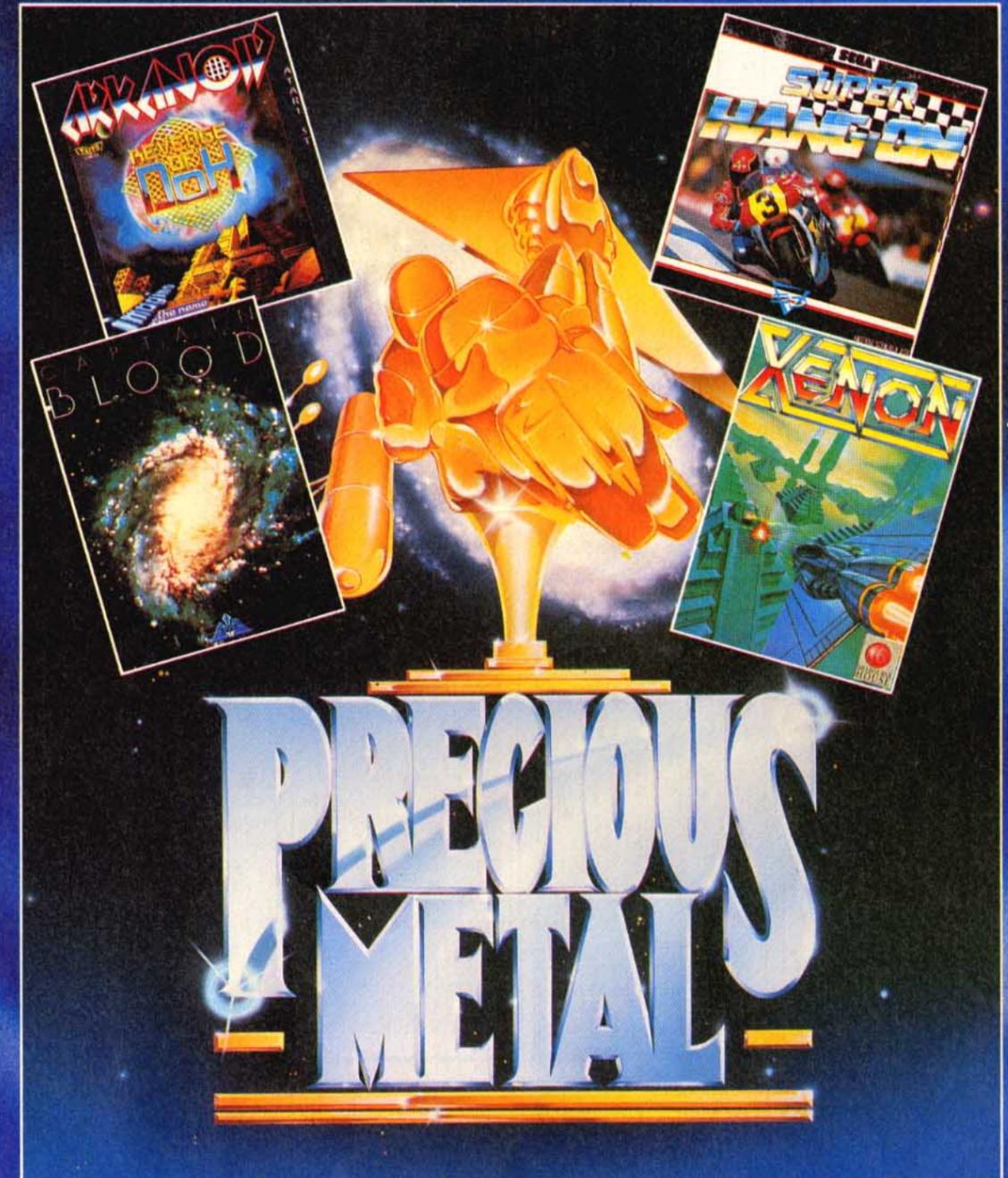
REALISME: 82%

INTERET: 84%



Nommée meilleure simulation de l'année aux Etats-Unis, Steel Thunder est la seconde simulation de tanks de l'année, après Abrams Battle Tank, testé dans notre précédent numéro. Les deux programmes se valent, même si j'ai une légère préférence pour celui d'Electronic Arts qui possède une 3D superbe. Steel Thunder comporte bien des écrans avec des graphismes superbes, des tonnes de missions, je préfère tout de même Abrams Battle Tank. Cependant, Steel Thunder demeure excellent, et simule plusieurs chars, ce qui est tout de même un avantage!

LA COMPILATION DE L'EXCELLENCE



CAPTAIN BLOOD - TIT D'OR 1988
"C'est une réussite tant par son scénario que par ses performances graphiques"
ARKANOÏD 2: REVENGE OF DOH
"ARKANOÏD 2 est de la race des grands casse-briques"
GENERATION 4
"Aucun jeu d'arcade n'a atteint un tel degré de finesse... l'animation est d'une fluidité irréprochable"
CRAZY CARS
"Un excellent jeu dans lequel le 3D est très réaliste"
SUPER HANG ON
"Un très bon jeu d'arcade plutôt qu'une stricte simulation sportive"
GENERATION 4



4 JEUX EXCEPTIONNELS DANS UN PACK EXTRAORDINAIRE



AMIGA ATARI ST
CRAZY CARS remplace SUPER HANG ON

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

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

STAR COMMAND

SSI env.250F 1 joueur
Système: ST

Un même temps que Demon's Winter, SSI propose un jeu du même style, avec pour cadre la science fiction. Vous dirigez 8 personnages appartenant aux autorités légales, dans une galaxie lointaine, menacée d'un côté par des pirates, de l'autre par des extra-terrestres insectoïdes. Après avoir créé vos personnages (pilotes, soldats, mutants psys, éclaireurs), vous devrez les équiper et acheter un vaisseau spatial. Ensuite commence le jeu en lui-même, constitué par des missions que vous devrez mener à leur terme. Elles iront de l'espionnage d'une planète ennemie, en passant par une mission scientifique, ou la livraison d'un vaccin à une colonie éloignée. Vous serez attaqués aussi bien dans l'espace que sur les planètes, auquel cas vous pourrez définir le comportement de chacun de vos personnages. Au fur et à mesure des missions, vous gagnerez de l'argent, mais aussi de l'expérience, ce qui vous permettra d'augmenter les capacités de vos hommes. Les options accessibles sont très nombreuses et très complètes (une vingtaine d'armes différentes pour votre vaisseau, plus de soixante pour vos hommes, des armures, divers objets, une dizaine de vaisseaux, etc...), ce qui rend le jeu tout de même assez complexe. Le système de jeu allie l'utilisation de la souris et du clavier, et vous pourrez sauvegarder une partie en cours. Pour une fois, l'ambiance n'est pas au médiéval fantastique, ce qui devrait satisfaire ceux qui commencent à en avoir raz-le-bol.

STARPORT LUNA			
Rank	Name	Class	
2nd Lieute	AVENFOU	Pil	
Sergeant	BLUE	Mar	
Sergeant	NOTHING	Sol	
Sergeant	GNURF	Sol	
Corporal	DIRK	Pil	
Corporal	DILL	Sol	
Private	ZANTHY	Mar	
Private	PSYMAN	Esp	

Main Menu	
A- Personnel	G-Game Save
B- Buy	H-Headquarters
C- Sell	I-Inspect
D- Dry Dock	K-Christen
E- Training	L-Leave
F- Fuel	M-Medical
	T-Time Delay

Select Option



STAR COMMAND

SCENARIO: 78%

GRAPHISME: 17%

COMMANDE: 67%

DIFFICULTE:

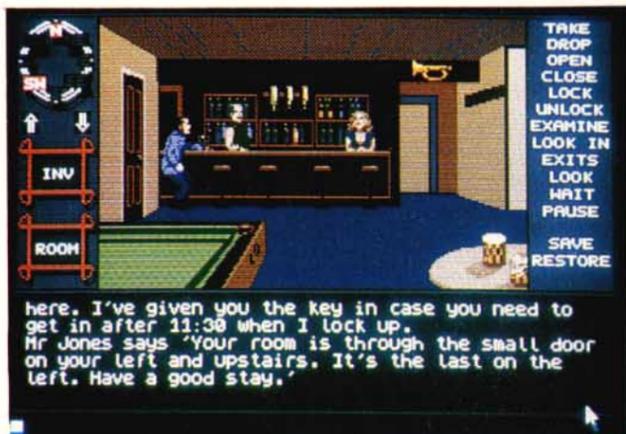
-débutant: 75%
-confirmé: 65%
-expert: 55%

Pas de version Amiga ou PC.

INTERET: 65%

PERSONNAL NIGHTMARE

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



Rappelez-vous de votre enfance dans le petit village de Tynham Cross, alors vous étiez le fils du vicar local. Vous étiez parti chercher fortune à la ville et depuis vous n'y êtes plus retourné, jusqu'au jour où... Vous recevez une lettre de votre mère qui vous invite à revenir vite à Tynham Cross car il s'y passe des choses bizarres. En effet, votre père s'intéresse de plus en plus à la vie d'un ancien vicar mort il y a trois cent ans et qui avait tué tous ses fidèles. Une histoire vague où le nom de Satan avait été prononcé plusieurs fois sur un fond de chasse aux sorcières. Plusieurs jours après, vous recevez une autre lettre, de votre père cette fois, qui vous annonce qu'il a retenu une chambre à votre nom au The Dog and the Duck, l'auberge locale. Il vous annonce que votre mère ne sera pas là car elle a dû se rendre au chevet de sa soeur Alice qui est tombée malade. Vous prenez donc le premier train afin de vous rendre à Tynham Cross... Après un générique (comme un film) assez mouvementé, vous apercevez la charmante Elvira (que j'embrasse au passage) qui vous présente Personal Nightmare. Ensuite, vous vous retrouvez dans la taverne et là, tout commence... Il faut vous signaler que l'histoire est assez longue puisque le jeu tient sur 5 disquettes ST et 3 Amiga. Les graphismes sont superbes et agrémentés d'animations. En effet, de temps en temps des habitants de la bourgade, traversent l'écran ou vaquent à leurs occupations journalières.



Ce logiciel m'a laissé assez perplexe. En considérant le fait qu'il est écrit en Omikron, on ne peut pas franchement dire qu'il est nul. Les graphismes sont épouvantables, sans parler des bruits et de la lenteur des accès disques qui est affligeante, mais en Basic, il aurait été apparemment impossible pour ces programmeurs de faire beaucoup mieux. Par contre, le système de jeu n'est vraiment pas pratique. C'est un mélange d'utilisation de la souris et du clavier qui rend le jeu plutôt confus. C'est dommage car l'idée du jeu était intéressante, le cadre dépayant et les options très nombreuses. Malheureusement le développement de ce logiciel a été raté, voire plus que ça.

res. Le système de jeu est très pratique puisque Personal Nightmare se joue à la souris et au clavier (un peu). Les actions principales sont affichées sur l'écran ainsi que les directions accessibles. De temps en temps, vous aurez à taper quelques phrases pour poser des questions aux gens, etc... Je reviens donc à votre arrivée à Tynham Cross: l'endroit paraît paisible mais ne vous y fiez pas trop car au bout d'une heure, un piéton se fait écraser par une voiture inconnue. De plus en faisant le tour du patelin, vous sentez une force maléfique qui émane d'un cottage...



Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Une version PC arrivera bientôt.



En voilà un excellent jeu! Réalisé par les programmeurs de Heroes Of The Lance, Personal Nightmare possède un avantage fantastique: il est entièrement animé. Tout bouge, les personnages traversent l'écran de tous les côtés, bref, on se rend compte que la vie continue dans le petit village où se déroule le jeu. Pourtant, les événements qui s'y déroulent sont des plus étranges, et les amateurs de scénarios maléfiques apprécieront sans aucun doute celui de Personal Nightmare. Facile à utiliser, Personal Nightmare ne demande pas d'entrer beaucoup de phrases au clavier. Entièrement en anglais, une version française signée Ubi Soft ne devrait pas tarder. Vérifiez tout de même avant si cette version est correcte, on se méfie des traductions (souvenez-vous d'Ultima IV!).



J'étais déjà effrayé par les cinq disquettes contenues dans la boîte, mais lorsque j'ai vu le prologue, mon coeur a fait tilt: minuit venait de sonner à ma montre... Je me suis rappelé mes soirées en compagnie des copains lors du festival du film fantastique au grand Rex et je trépignais d'impatience de commencer Personal Nightmare. L'histoire est exactement comme ces petits films de série B qui en fin de compte valent mieux que certains gros morceaux. En bref: l'ambiance est là, présente mais invisible, vous sentez quelque chose de maléfique qui rôde, qui plane, mais rien n'apparaît jusqu'au moment où... BANG! Un homme se fait écraser dans la rue, juste devant vos yeux (et ce n'est qu'un début). Au fur et à mesure que j'avancais dans l'intrigue, mes doigts s'agitaient de plus en plus vite sur mon clavier, ma tension augmentait, le moindre bruit dans la rue me faisait sursauter, j'avais peur de continuer mais je ne pouvais plus m'arrêter: trop tard, le démon de Personal Nightmare a pris possession de moi...

...l'ambiance est là, présente mais invisible...



PERSONNAL NIGHTMARE

SCENARIO: 88%

GRAPHISME: 83%

COMMANDE: 86%

DIFFICULTE:

-débutant: 65%
-confirmé: 55%
-expert: 45%

INTERET: 89%



MILLENIUM 2.2

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

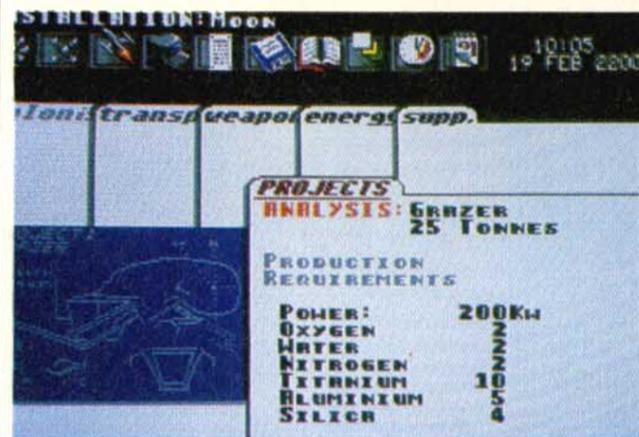
V oici un type de jeu bien difficile à définir. En ce mois de Septembre de l'année 2200, un gigantesque météorite vient de percuter la terre. Malgré les diverses tentatives pour éviter cette catastrophe, la totalité des terriens a été anéantie. Enfin presque, car il reste quelques hommes: votre équipe et vous, basés sur la colonie lunaire, tout juste une centaine de personnes. Vous dirigez cette colonie, et devrez vous débrouiller pour vous développer, et, qui sait, peut-être un jour retourner sur la terre. Malheureusement, les Martiens vous préviennent que toute tentative pour quitter le sol lunaire et pour recoloniser la Terre sera perçue comme une déclaration de guerre de votre part. Pour vous développer, vous aurez accès à divers menus. La base lunaire, centre vital où vous débutez, qui vous donnera accès aux services scientifiques de recherche (pour découvrir de nouveaux moyens de transports, de nouvelles armes, analyser une planète et établir si elle peut être colonisée, etc...). Vous aurez aussi accès à l'Energie (pour définir quels réacteurs fonctionnent), au Logement (pour voir l'évolution de votre population), à la Production (usines où vous déterminez quelles machines vous allez construire telles que des réacteurs, des transporteurs, des nodules d'habitation, etc...). Il y a aussi la Défense, en cas d'attaque, les Ressources pour voir les minerais de la planète où se trouve la colonie, les Pistes d'atterrissages où vous pouvez décharger ou charger vos vaisseaux. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 4 parties différentes, ce qui permet de progresser assez rapidement. Il existe bien sûr d'autres menus facilement accessibles



grâce à un système d'icônes. Il faut bien voir que pour construire telle ou telle machine, il faut d'abord faire des recherches, puis trouver les minerais nécessaires, avoir assez d'énergie, etc... de nombreux facteurs intervenant avant la production. De même, pour coloniser une planète, il faut y envoyer une sonde, faire des analyses, construire une base spécialement pour cette planète (suivant l'atmosphère, des mutations se développeront). Un soft original, où il faut faire preuve de logique et de stratégie, mais aussi de réflexes, les combats se faisant en arcade 3D formes pleines. Que demander de plus, franchement!



Aucune différence entre les versions Amiga, ST et PC.



Il est environ 4 heures du matin, et cela doit faire presque 8 heures d'affilée que je suis plongé dans ce jeu, c'est vous dire son intérêt. Et encore, je suis loin d'avoir fini cette formidable aventure. L'idée du jeu est assez originale, aidée par des graphismes et un système d'icônes et de menus vraiment très pratique (l'utilisation de la souris est pour une fois vraiment optimum). Une fois que vous aurez commencé à y jouer, il vous sera très difficile de vous arrêter, et, heureusement, il existe des sauvegardes. Mon seul regret vient de la facilité du jeu, bien que de nombreux points ne soient pas précisés dans la doc, ce qui complique un peu le jeu, même si ces lacunes et ces omissions (volontaires, rassurez-vous!) sont elles aussi facilement décelables.



Millenium 2.2 est une grosse surprise que nous réservait Activision en secret! C'est en effet un excellent qui plaira énormément à tous ceux qui adorent les programmes du style d'Elite. Le scénario est original, et la réalisation est bonne, avec des graphismes et des sons qui sortent de l'ordinaire et qui, sans être magnifiques, ont l'avantage de fournir au jeu une ambiance un peu délaissée jusque là. Côté jeu justement, on pourrait croire après quelques heures de jeu que l'on a fait le tour des possibilités, mais de nombreux rebondissements du scénario viendront toujours vous prouver le contraire! Et maintenant, un peu d'aide: pour ceux qui ne trouvent pas certaines matières premières nécessaires pour la construction de colonies, sachez qu'il est possible de trouver ces ingrédients en envoyant des Grazers dans la ceinture d'astéroïdes, qui est riche en minerais. C'était la minute de l'Avenfou! Bonne chance, le monde est entre vos mains (le pauvre...).



MILLENIUM 2.2

SCENARIO: 86%

GRAPHISME: 79%

COMMANDE: 92%

DIFFICULTE:
-débutant: 50%
-confirmé: 30%
-expert: 15%



INTERET: 89%

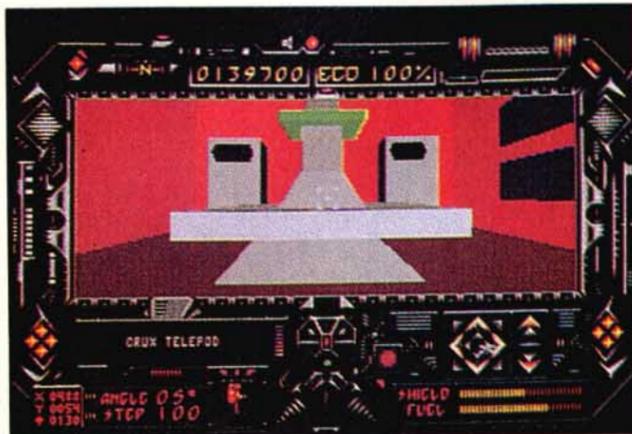
SI VOUS EN AVEZ PLUS QU'ASSEZ DU SOLEIL, DE L'UKULÉLÉ, DES ALIZÉS, DES SEANCES DE JOGGING SUR LA PLAGE AVEC JIMMY, DE LA DANSE DU VILLAGE, DES SORBETS, DES TOURNOIS DE PING-PONG, DES SOIRÉES DÉGUISÉES...

SI L'EAU DE MER N'A PLUS PLUS AUCUN GOÛT, SI LE SKI NAUTIQUE NE VOUS EXCITE PLUS, SI LES CRIS DU MARCHAND DE GLACE VOUS FONT SORTIR DE VOS GONDS, ET ENFIN, SI VOUS FERIAZ N'IMPORTE QUOI POUR POUVOIR RESPIRER UNE BOUFFÉE DE GAZ-OIL...

3615 GEN4

DARK SIDE

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



C'est le deuxième jeu d'Incentive testé dans Generation 4 ce mois-ci. Dark Side est la suite tant attendue de Driller (Gen4 N°6). Le système de jeu est resté le même à savoir que vous dirigez le personnage dans un monde animé en 3D à l'aide du joystick ou de la souris. Le scénario n'a pas vraiment changé: vous devez toujours sauver le peuple terrien qui a émigré sur une autre planète. Rappelez-vous de Driller: la planète était menacée par un gaz très toxique et, bien entendu, n'écoutez que votre courage, vous avez réussi à arrêter ce fléau. Dans Dark Side, votre personnage, mieux équipé (super lasers et jet-pack) atterrit sur un satellite naturel de la planète sur lequel des extra-terrestres ont construit un gigantesque canon-laser dans l'espoir de faire exploser la planète (et vous avec). Votre but est simple: détruire les collecteurs d'énergie qui alimentent cette nouvelle Etoile de la Mort (Star Wars) en évitant les attaques aériennes des méchants aliens et en résolvant quelques petites énigmes... Voilà pour l'histoire. Quant aux graphismes (très importants), ils occupent, à eux seuls, la partie la plus importante du jeu grâce à l'excellente maîtrise de la 3D par les programmeurs d'Incentive...



La suite de Driller est avant toute chose une réussite. En plus d'un scénario qui se tient (même s'il est assez classique), ce soft bénéficie d'une réalisation technique excellente. L'animation en 3D formes pleines est très fluide, malgré la vitesse de l'animation. En outre, et c'est bien là que réside tout l'intérêt de ce jeu, diverses énigmes devront être résolues pour parvenir à détruire les générateurs, la place de la réflexion étant aussi importante que celle de l'arcade. Attention cependant, il faut un certain temps pour s'habituer au maniement de votre appareil, et au début on perd facilement une vie.



J'avais bien aimé Driller mais je préfère tout de même Dark Side, qui possède plus de possibilités, une 3D meilleure et surtout une manipulation bien plus aisée. Côté scénario par contre, ça ressemble beaucoup trop à Driller, ce qui manque un peu d'originalité, mais étant donné que pour aimer Driller il fallait déjà être un fou de ce genre de jeu, cela ne dérangera pas trop les acheteurs potentiels. Bref, Dark Side est très bon, un peu trop dur, mais en faisant des plans, on progresse toujours à chaque fois!



DARK SIDE

SCENARIO: 73%

GRAPHISME: 70%

COMMANDE: 85%

DIFFICULTE:

-débutant: 75%

-confirmé: 65%

-expert: 55%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

INTERET: 75%



Intéressant, c'est le mot juste, mais pas fantastique car Dark Side demande une concentration assez poussée. Premièrement, il faut faire un plan en 3D (comme dans Driller), deuxièmement, il faut prendre le temps de mettre des repères sur ce plan avant de jouer réellement. Après Dark Side peut devenir intéressant, je dis bien "peut" car il ressemble étrangement à Driller (c'est la suite) et à Total Eclipse (c'est la même maison) et comme je l'ai déjà dit dans mon article de Total Eclipse, les jeux d'Incentive se ressemblent tous. Pour moi, Dark Side, malgré une animation en 3D à toute épreuve, est un jeu moyen (pour ne pas dire quelconque) qui ne fera pas long feu dans votre logithèque.

DEMON'S WINTER

SSI env.250F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Tiens, un nouveau SSI! Oh, c'est un jeu d'aventure interactif à personnages multiples! Demon's Winter est un jeu du type de Phantasie avec des combats à la Ultima et le tout sans scénario, ou du moins quelques pistes pas très utiles puisque l'on connaît la fin avant d'y arriver.

Tout commence (comme d'habitude) par la création de 5 personnages: vous sélectionnez la race voulue (il y a même des trolls), puis les caractéristiques sont tirées aléatoirement; vous pourrez demander deux retirages de celles de votre choix. Vous sélectionnez ensuite votre profession parmi 10 classes. Vous disposez d'un certain nombre de points d'intelligence qui vous permettront de choisir des spécialités (2 au début) à votre personnage (en fonction de son job). Vous avez le choix entre celles de combat, de runes magiques (7 collèges), d'identification (objets ou armes), de prière, de chasse et j'en passe...

L'aventure commence: vous êtes les descendants des hommes et des femmes d'Ildryn qui se sont faits exterminer par un dénommé Xeres et sa bande de Kobolds. Vous devez absolument venger leur mort. Vous parcourez les villes à la recherche de renseignements (généralement obtenus dans les pubs), mais vous pouvez aussi vous y faire soigner, dormir, acheter et vendre des objets, prier, acheter un bateau, apprendre d'autres spécialités. Le pays, lui, est vraiment immense (du jamais vu!) et faire une carte n'est pas une mince affaire (j'en connais qui ont abandonné) et il se passera du temps (et des niveaux) avant que vous n'achetiez un bateau! De plus, le monde est rempli de temples et d'écoles et, de temps en temps, de donjons ou de cavernes plus ou moins sombres et mal famés. Les combats sont comme dans Ultima, c'est à dire que vous déployez votre équipe à votre guise, ce qui est très pratique si vous possédez les compétences Monster Lore et Tactics qui vous permettent de tout savoir sur votre ennemi et à qui il en veut. En bref, si Demon's Winter ne possède pas de scénario à proprement dit, il regorge de petits détails qui en font un bon compagnon en attendant Ultima V ou Chaos Strikes Back.



Malgré quelques fragments éparés de scénario, un son désolant, et d'affreux graphismes, l'Hiver du Démon est sûrement un de mes jeux préférés car il est truffé de petits trucs qui en font un jeu très attachant. La preuve: j'y joue depuis une semaine, jours et nuits sans pouvoir m'en décrocher, le plus dur étant de devoir arrêter pour écrire mon article. La création des personnages est très longue (une heure) et difficile, à la fois en raison des tirages et du choix des professions. D'ailleurs, à ce propos, je vous conseille de prendre un visionnaire qui vous permettra de dessiner une carte plus facilement, un voleur, un mago ou sorcier et des combattants. En fait, toutes les classes sont importantes et ont un rôle à jouer dans l'aventure. Le manque de scénario vous fait errer de ville en donjon et vice-versa. De temps en temps, vous rencontrerez des marchands ambulants dont certains chercheront à vous arnaquer. Il n'y a aucun dialogue possible avec les êtres rencontrés (dommage!). Néanmoins, je vous conseille vivement Demon's Winter car il dégage une aura tellement forte que même Didier s'y est laissé prendre (ahah!) et qu'il m'est vraiment difficile de vous en parler sans me répéter, c'est pourquoi je vous conseille de le découvrir par vous-même. Bonne chance!



Nul! Lamentable! Honteux! Demon's Winter est le jeu le plus nul de sa catégorie. D'accord, le système de jeu est particulièrement bon, et les caractéristiques des personnages et objets très proches des vrais jeux de rôle, mais les graphismes sont très laids, au point que même moi je pourrais faire mieux! En plus, et tout le problème est là, il n'y a pas de scénario du tout! Comment voulez-vous après cela que j'en dise du bien? A éviter d'urgence.



Dans la série Ultima & Cie, voici un nouveau produit de SSI, assez intéressant. Outre l'attrait du système de jeu, qui offre au joueur un nombre important d'options, les programmeurs ont su ajouter divers détails fort intéressants. Le monde est très grand, et la durée de vie de ce soft s'en ressent bien évidemment. Les armes, armures et objets que les personnages peuvent acheter sont à la fois variés et nombreux, les objets magiques ne sont pas rares, mais ils coûtent très chers. Les personnages sont bien définis, à la fois par leur caractéristiques (force, intelligence, etc...), mais surtout par leurs compétences (chasser, connaissance des armes, etc...). Par contre, il faut remarquer que du point de vue esthétique, c'est pas génial, sans parler des sons ou de la musique (même les Bérurier Noir font mieux, c'est tout dire!) (NDC: la prochaine fois que tu passes, viens avec un casque de moto, toi!). Mon principal regret reste cependant l'absence d'un vrai scénario, ce qui est vraiment décevant et inadmissible.



DEMON'S WINTER

SCENARIO: 45%

GRAPHISME: 47%

COMMANDE: 90%

DIFFICULTE:

-débutant: 65%

-expert: 55%

-confirmé: 45%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST.

INTERET: 65%

LEGACY OF THE ANCIENTS

ECA env.100F 1 joueur
Système: PC

Il y a très longtemps, les Anciens construisirent à travers l'univers une multitude de musées. Ils furent érigés dans le but de léguer à leur descendance tout leur savoir et leur civilisation. Chaque planète habitée fut dotée d'un de ces édifices. Il y a une dizaine d'années, l'un des plus précieux objets du musée de Tarmalon, le parchemin des Anciens, qui d'après la légende serait magique, fut volé. Bien que le personnel et les dirigeants de ce musée n'aient jamais pris cette histoire très au sérieux, ils demandèrent tout de même à leur gardien de le retrouver. Depuis des années, il court après ce bout de papier qui passa de main en main, vendu ou bien volé. Au bout de quelque temps, il observa un phénomène étrange qui semblait être lié au parchemin. Partout où il passe, il sème la mort, sapristi! Après moult recherches effectuées sur ce parchemin, le gardien apprit que celui-ci fut rédigé par un conseil de douze magiciens qui s'étaient réunis dans la forêt de Kelfor pour y échanger leurs connaissances. Ils regroupèrent toutes leurs magies dans un seul écrit: le parchemin. L'histoire raconte qu'ensuite une bataille éclata pour le contrôle du conseil, tuant la plupart des magiciens. Finalement, hier, le gardien réussit à entrer en contact avec le conseil et son chef, le Baron de Kent, à qui il demanda de racheter le parchemin. Cette offre considérée comme insolente lui valut d'être jeté à la porte sans ménagement puisqu'en plus il eut le petit doigt coupé en guise de punition. D'un naturel têtu et se sentant pleinement investi de sa mission, il retourna dans le château de Kent afin d'y dérober le parchemin. Malheureusement, alors qu'il s'évadait de celui-ci (du château, pas du parchemin), un garde le surprit et lui décocha une flèche dans l'épaule. C'est son cadavre que vous découvrez gisant sur le bord de la route avec, attaché à sa ceinture

une lettre vous relatant l'histoire. Les dernières lignes de celle-ci explique qu'il faut absolument retrouver et détruire ce parchemin. Maintenant, c'est à vous de prendre la suite. Que voulez-vous, on échappe pas à son destin!



Les jeux d'aventure interactif à personnages multiples, ce n'est pas ce qui manque mais celui-ci semble sortir du lot. La réalisation comme le scénario ont été particulièrement soignés. Au niveau des graphismes, les auteurs affirment que ce sont les meilleurs pour ce genre de jeu. Sans être aussi catégorique, je dirais que ce n'est pas loin d'être vrai. Et - ô surprise! - il y a des sons. Mais oui, vous avez bien lu, pas des bruits, des sons: S.O.N.S. Ce n'est pas encore ça, mais on progresse même si on le fait doucement. Pour l'animation, ce n'est pas mal. Passons au scénario, qui a l'air de tenir la route, même si le monde à explorer n'est pas aussi grand que celui d'Ultima par exemple. A noter que les phases de jeu en 3D alternent agréablement avec celles en 2D. Dans l'ensemble, un bon soit à conseiller à tous les fans du genre.



LEGACY OF THE ANCIENTS

SCENARIO: 63%
GRAPHISME: 52%
COMMANDE: 71%
DIFFICULTE:
-débutant: 70%
-confirmé: 60%
-expert: 50%

Fonctionne en CGA ou EGA. Pas de version

INTERET: 72%



Mouaip. Côté graphisme, Legacy supporte au maximum l'EGA, et il faut bien dire que c'est assez laid. Par contre, côté son, ce n'est pas mauvais, pour du PC bien sûr! Le jeu en lui-même ressemble énormément aux Ultima, au second volet plus particulièrement. Seulement ici, le monde est très vaste, avec des monstres assez mortels et plusieurs donjons à explorer. Au total, il s'agit d'un programme bien prenant mais qui est loin d'être très original. Enfin, sur PC, c'est tout de même parmi les meilleurs, surtout pour 100 francs!

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

J.B.G. ELECTRONICS

CREDIT
REPORT
90 JOURS

163 Avenue du Maine
75014 Paris

Metro :
Mouton-duvernet
ou Alesia

J.B.G. EST OUVERT DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 Heures à 19 Heures
sans interruption.

Tel :
45.41.41.63
45.41.44.54

NOUVEAU RAYON
OCCASION

Vente - Achat - Depot-Vente

TOUS MATERIELS:
Micros Ecrans
Peripheriques Logiciels
Accessoires

TEL : 45.41.26.04

SERVICE MINITEL
3615 CODE AC3*JBG

GAGNEZ DU TEMPS: en passant vos commandes par MINITEL.

Reglement possible par CARTE BLEUE directement sur MINITEL

Jouez au J.B.G. QUIZZ et ayez la chance de gagner un AMIGA 500

MINITEL 36 15 MINITEL
Code AC3*JBG

ATARI 520 STF + 4 JEUX + 1 JOYSTICK : 3490 FR\$
ATARI 520 STF+MONITEUR COUL +4 JEUX+1 JOY: 4990 FR\$
ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : 4490 FR\$
ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : 5990 FR\$
ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : 5950 FR\$ HT
ATARI MEGA ST 2 + SM 124 : 9950 FR\$ HT

AMIGA 500 +CABLE PERITEL : 3990 FR\$
AMIGA 500 + A 501 (ext 512 k) + CABLES : 5250 FR\$
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : 6790 FR\$

STAR LC 10 NOIR + CABLE : 2350 FR\$
STAR LC 10 COULEUR + CABLE : 2750 FR\$

Tous les dernières nouveautés en logiciels sur Atari, Amiga et Amstrad

Doubleur Vidéo : 290 Frs
Rallonge joystick : 50 Frs
Cable Minitel : 150 Frs
Cable Peritel : 180 Frs
Tapis de Souris : 75 Frs
Free Boot : 350 Frs
Lecteur DF interne : 1050 Frs
Lecteur DF externe : 1390 Frs
Lecteur 5/4 DF : 1890 Frs

BON DE COMMANDE (Materiel ou Logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

Votre Commande

A RETOURNER A : JBG Electronics, 163 AV. du Maine 75014 PARIS
Frais de Port Logiciels : 30 Frs - Materiel : 100 Frs

Nom : Prenom :
Adresse :
Code Postal : Ville : Tel :
Numero de Carte Bleue : Date d'exp.....

TOTAL ECLIPSE

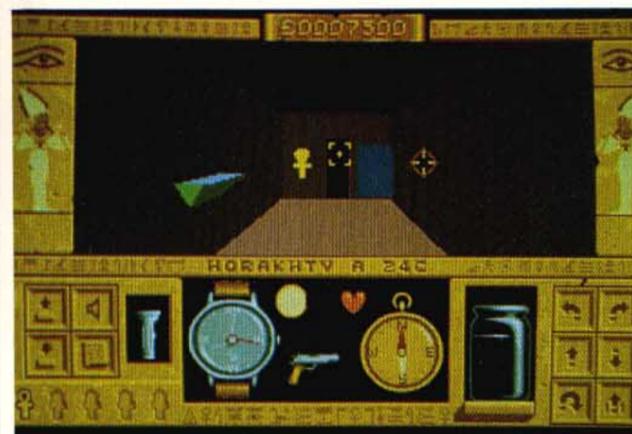
INCENTIVE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Vous avez découvert une pyramide, totalement dédiée à une divinité démoniaque. Hors, vous avez la preuve que lors d'une éclipse solaire prochaine, la conjonction astrale entraînera la venue sur terre de ce dieu maléfique. Vous devez donc explorer cette pyramide et découvrir un moyen d'empêcher la "Total Eclipse". Dans le même genre que Driller et Darkside, ce logiciel possède par contre un scénario assez intéressant. La vue est en 3D et en formes pleines, avec le tout animé bien sûr. L'exploration de la pyramide est souvent mortelle, de nombreux pièges et quelques créatures venant faire obstacle à votre progression. De plus, il vous faudra faire des plans, en faisant attention car dans certaines pièces, il existe des passages surélevés, et si vous tombez, vous vous retrouverez au niveau du sol avec un peu moins d'énergie. Vous pourrez prendre des objets et vous êtes armé, ce qui vous sauvera la vie plus d'une fois. Il existe de nombreux passages secrets et murs coulissants, qui seront ouverts grâce à des mécanismes bizarres, qui vous demanderont une certaine dose d'astuce et d'intelligence. Il s'agit plus en fait d'un jeu de réflexion, avec un peu d'arcade, et qui nécessite l'utilisation du joystick et de la souris.



D.L

Un peu dans le même genre que Driller et Dark side, ce soft est plus axé sur la réflexion que sur l'arcade. La vue en 3D est très réussie, avec une animation sans reproche. Il faut faire très attention cependant lors des déplacements, car au début, on ne voit pas toujours très bien où on se trouve, et avec les pièges qui parsèment la pyramide, c'est assez gênant. L'exploration des couloirs et des diverses pièces est passionnante, et vous retrouverez une partie des émotions qu'ont dû ressentir les explorateurs et historiens. Le taux de mortalité est élevé, et de nombreux plans et notes sont conseillés pour progresser rapidement.



TOTAL ECLIPSE

SCENARIO: 75%
GRAPHISME: 74%
COMMANDE: 86%
DIFFICULTE:
-débutant: 70%
-confirmé: 60%
-expert: 50%

Peu de différence entre les versions Amiga, ST et PC.

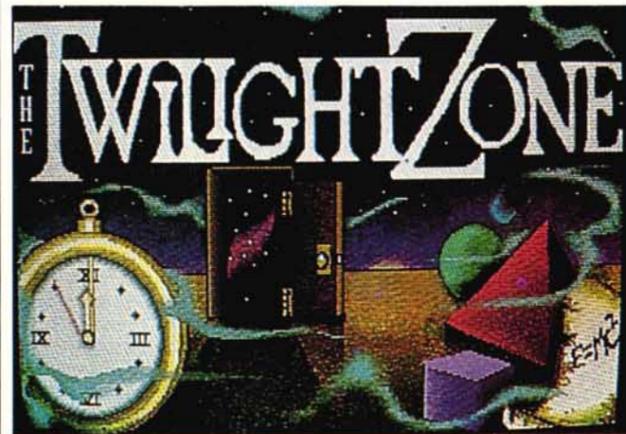
INTERET: 81%



Bien que possédant une superbe 3-D, Total Eclipse ne retient pas mon attention. Je m'explique: la manière de jouer ressemble, à mon avis, un peu trop aux autres jeux d'Incentive, Dark Side et Driller, et devient, à la longue, un peu barbant (je vais me faire incendier!). Bien que le scénario soit différent à chaque fois, je trouve que les énigmes sont trop simples à résoudre, toujours à cause du système de jeu. Il serait bon d'afficher quelques actions à l'écran dans le style de Personnel Nightmare, par exemple. Je doit avouer qu'au début je me suis bien intégré au jeu grâce à la maîtrise de la 3D qui est vraiment très bien gérée par les programmeurs d'Incentive (idem pour Dark Side). En conclusion, Total Eclipse est surtout destiné à ceux qui ont aimé Driller ou Dark Side ou bien alors, aux curieux qui souhaitent voir de la belle 3D. Quant aux autres, tournez la page, il y a sûrement mieux derrière...

TWILIGHT ZONE

FIRSTROW env.200F 1 joueur
Système: Amiga



D'habitude, ici, à l'endroit même où vous lisez, on (les testeurs) parle du scénario, on explique l'histoire et ce que vous devez faire. Pour tout vous dire c'est, d'habitude, un des boulots les plus faciles. En effet, la plupart du temps, il s'agit de lire les notices fournies avec le logiciel, d'en faire une synthèse et de l'écrire le plus simplement du monde. Mais cette fois-ci, que nenni. J'ai eu beau chercher partout dans la boîte, je n'ai rien trouvé. Pas ça! Pourtant, il y a bien une notice mais elle vous dit qu'il n'y a rien à dire sinon que de faire son expérience soi-même en jouant. Pas la moindre trace de l'ébauche d'une esquisse de scénario. Les auteurs promettent une seule chose, le jeu sera délirant. Et on ne va pas vous gâcher le plaisir. Donc, je ne vous dis rien, à vous de jouer, ça me fait du boulot en moins. Une idée de soft que les testeurs aimeraient voir plus souvent...



Difficile de se faire une opinion sur ce logiciel. Une chose est sûre, plus délirant, ça n'existe pas. J'aimerais bien voir la tête de l'auteur. En tout cas niveau scénario, moi je n'apprécie guère, mais peut-être qu'un autre... Sur le plan de la réalisation, ce n'est pas fantastique. Les graphismes sont moyens. En fait cela dépend des écrans, certains sont assez jolis et d'autres de moins bonne qualité. Côté musique, c'est correct mais sans plus. En revanche, l'analyseur syntaxique est assez puissant. Par exemple, il est possible d'entrer plusieurs ordres à la suite sur la même ligne. Bref dans l'ensemble, un bilan plus que mitigé. Vous aurez été prévenus.



TWILIGHT ZONE

SCENARIO: 71%
GRAPHISME: 69%
COMMANDE: 84%
DIFFICULTE:
-débutant: 65%
-confirmé: 55%
-expert: 45%

Pas de version PC ou ST prévue.

INTERET: 67%

LE COIN DES AFFAIRES!

LES RELIURES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il est urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi nous avons fait les reliures. Vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 exactement, et que le prix de la reliure est de 65 francs, port compris. Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter!

LES ANCIENS NUMEROS

Parce qu'une collection ne mérite pas de porter ce nom s'il elle n'est pas complète, voici l'occasion rêvée de commander nos anciens numéros.

1 numéro: 25 francs
5 numéros: 110 francs (au lieu de 125).
10 numéros: 200 francs (au lieu de 250).
Port gratuit

LE PACK DU SIECLE

Et voilà l'ultime proposition que nous faisons à nos nouveaux lecteurs. Le pack du siècle comprends 2 reliures Génération 4 et la collection complète, du numéro 1 au numéro 11.

Le pack du siècle: 270 francs (au lieu de 415F)
Port gratuit.

Bon de commande à renvoyer à:
Boutique de PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.

NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

Je désire recevoir reliure(s) de Génération 4, au tarif de 65 francs l'unité, soit francs au total.

Je désire recevoir les numéros suivants de Génération 4, pour un total de francs.
Entourez les numéros que vous désirez

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Je désire recevoir le pack du siècle, au prix incroyable de 270 francs!

Total de ma commande: francs.

GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

RALF (9h-21h)	39 47 40 30
BROCTEL (9h-19h)	16 26 47 44 54
BEST (24h/24)	16 78 69 03 02
PHOENIX (pas encore ouvert)	

POUR LE SOUTIEN QU'ILS ONT APPORTE AU 3615 GEN4

COMPOSEZ CES NUMEROS PUIS APPUYEZ SUR CONNEXION/FIN AU BIP SONORE.

LEGEND

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

Il y a très longtemps, durant le deuxième Millénaire, une guerre entre le Bien et le Chaos ravageait le Monde. La guerre ne fut arrêtée que par un homme qui, grâce à un bâton magique, contrôla les hommes et les éléments. Depuis ce jour, le Chaos et le Bien cohabitèrent côte à côte. Un jour, le vieil homme, sentant la mort



J'aime beaucoup Legend sur de nombreux points, comme le graphisme, moyen mais pas désagréable, les troupes spéciales, le son... non pas le son, le scénario... euh, non plus. Enfin, sans blague, Actual Screenshots vient de faire d'un jeu au look très moyen, un wargame très jouable et très attachant. Le fait de pouvoir choisir ses leaders (guerriers, génies, gobs...) et leurs troupes, acheter une milice pour les embuscades, des scouts pour se renseigner sur l'ennemi, un voleur pour subtiliser de l'or chez l'ennemi (il peut se retourner contre vous), un assassin qui tue les leaders ennemis (mêmes risques que pour le voleur), une catapulte pour détruire les bâtiments et un dragon très dangereux car il se paie en chair fraîche (ennemis ou amis) en font un jeu destiné aux amateurs de jeu de rôle qui cherchent à s'initier au wargame; et encore je n'ai pas parlé des nombreuses options de construction et de sorts (certains charment l'ennemi qui combat de votre côté). Legend est un jeu sanglant, destructeur, violent, impitoyable, simple à utiliser qui vous permettra de vous initier aux wargames en vous amusant.

approcher, confia le bâton à sa fille qui respecta les conseils de son père. Elle avait deux fils, un bon et un méchant et de ce fait, elle ne savait pas auquel confier le bâton; c'est pour cela qu'elle décida de le détruire. Une gigantesque explosion ravagea la région où le bâton explosa. Près du cadavre de la femme les fils retrouvèrent le bâton divisé en deux et chacun prit possession d'une moitié. Depuis ce temps, la guerre fait rage car chaque camp cherche à posséder l'autre partie du bâton... Legend est en fait un wargame dans un monde d'Héroïc Fantasy, du genre Warhammer Battle (que je vous conseille vivement). Au début du jeu, vous ne possédez qu'une citadelle vide et un peu d'argent. Le tour de jeu commence par l'achat de leaders et de troupes. Vous pouvez acheter des troupes spéciales telles qu'un assassin, un voleur et même un dragon. Vous pouvez construire des édifices comme un monolithe pour récupérer des points de magie plus vite. Vous pouvez acheter des sorts. Après le tour de l'ennemi, vous déployez vos troupes et vous les déplacez. S'il y a des combats, vous aurez un gros plan du terrain et l'ordinateur gère le conflit (vous pouvez toujours fuir ou vous replier). Le deuxième tour commence alors...



LEGEND

GRAPHISME: 59%

SON: 32%

NIVEAU: débutants à moyens

INTERET: 69%

Une version Amiga devrait sortir fin juin.

SLOTS & CARDS

MICRODEAL env.150F 1 joueur
Système: PC

Ah! la ville de Las Vegas, la capitale du jeu, qui n'y a pas rêvé un jour. Avec ce logiciel vous allez pouvoir goûter aux joies et aux désillusions des jeux de hasard. Ce sont cinq jeux qui sont proposés. Le poker vidéo, le blackjack, les machines à sous, le keno et le high/low. Que dire sinon qu'il faut impérativement connaître les règles de ces différents jeux pour y jouer correctement!



Que dire de plus que ce qui a déjà été dit sur ce genre de jeu? Allons-y, je vais me forcer un peu. Bien sûr, graphiquement, c'est pas mal mais ce ne sont que des cartes. Bien sûr, on peut choisir entre les machines à sous et différents jeux de cartes, mais avouez que l'intérêt s'en trouve limité. Une remarque tout de même: les parties ne sont pas si faciles que cela. Sincèrement, je me demande bien qui va pouvoir s'intéresser à ce genre de jeu, excepté peut-être Stéphane (le rédac'chef) pour qui le jeu, et il n'y a pas que ça, est un véritable vice (NDRL: rappelez-moi votre nom, vous).



SLOTS & CARDS

GRAPHISME: 31%

SON: -

NIVEAU: - (hasard)

INTERET: 42%

Pas de version Amiga ou ST prévue.



ECHOLANGUE

JERIKO
Système: PC

Voilà, l'oral d'anglais du bac, ça n'a pas été la franche rigolade. La première question est arrivée à vos oreilles et ça ressemblait fortement à "the theethxis nt ging in thr throput?". Dans ces conditions, comment répondre avec l'esprit d'à-propos qui vous caractérise? Un conseil avant votre prochaine prestation, allez-donc voir du côté de Jériko. Echolangue, dont la devise est "apprendre à écouter et à comprendre un texte en langue étrangère", devrait vous permettre de décoder des phrases autrement plus complexes que les classiques histoires de tailleurs fortunés. Une cassette comporte des textes, d'inspiration fantastique, ce qui ne devrait pas vous déplaire. Une première audition achevée, vous répondez à une batterie de questions. Une deuxième audition est suivie du même questionnaire pour lequel vous avez le loisir de modifier vos réponses. Troisième et dernière audition. Et re-questionnaire avec, cette fois-ci, uniquement les questions auxquelles vous avez incorrectement répondu, associées à une interrogation, parfois légèrement ironique, vous incitant à rectifier l'erreur d'interprétation. Un magnifique (bôf!) graphique 3D permet enfin de juger votre progression dans la compréhension de l'histoire. Signalons aussi qu'un programme permet de composer des questionnaires et que la petite anglaise vouée à l'enregistrement correspondant n'est pas dans la boîte. Tout cela fonctionne sur PC, sur nano-réseau le cas échéant.

NOTE: 16/20

LA VIE DU LAC

EDF/MYRIAD
Système: ST / PC

Voici un éducatif purement écologique, qui permet de se familiariser avec l'environnement aquatique. Vous y apprendrez le fonctionnement d'un écosystème lacustre; puis ce sera à vous de jouer et de gérer la vie d'un lac en soutirant de l'eau à certaines périodes de l'année, tout en tenant compte des rejets de polluants. Une simulation sur une ou plusieurs années vous permettra de voir ce que devient votre lac et si vous avez réussi à satisfaire les pêcheurs, les baigneurs, les agriculteurs et les buveurs d'eau. Ce logiciel, réalisé par Myriad (à qui nous devons déjà le bon jeu d'action Albedo) en collaboration avec EDF, est joliment présenté; un système de loupe permet d'accéder à des explications plus précises des images. Ah, j'oubliais! La Vie du Lac est gratuit (enfin presque, car EDF demande juste une participation aux frais de port et de développement). Voici l'adresse où l'on peut renseigner pour acquérir ce programme: EDF - Mission Environnement - 26, rue de la Baume - 75008 PARIS - Tél. (1) 40 42 39 22.

NOTE: 15/20



GENÈVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10

BRICO - LOISIRS MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

EXPLORA 2 (INFOMEDIA)

Voir GEN4 numéro 10
La suite d'Explora... Vous dérivez à travers les époques et rencontrez bien des personnages connus. Encore plus beau que sur ST avec des écrans en 32 couleurs, et surtout, des dialogues digitalisés vraiment meilleurs que sur ST. L'un des meilleurs jeux d'aventure en français disponible, y compris pour les débutants.
Note: 98%

KICK OFF (ANCO)

Voir GEN4 numéro 12
C'est la simulation de football la plus réussie à ce jour avec 11 joueurs dans chaque équipe. Les passes sont très précises et les arbitres plus ou moins tâtilons. La seule différence avec la version ST est le graphisme du terrain qui est plus fouillé sur Amiga.
Note: 98%

FOFT (GREMLIN)

Voir GEN4 numéro 10
La version Amiga est enfin arrivée, et son grand avantage est de ne pas avoir un seul bug, contrairement aux multiples versions ST qui ont bien mis 2 mois avant de marcher totalement correctement. Sans quoi, le graphisme et le son sont presque semblables. Génial mais très complexe.
Note: 98%

VINDICATORS (DOMARK)

Voir GEN4 numéro 11
Vous promenez votre char dans des salles hostiles au scrolling multidirectionnel, en cherchant de l'énergie, des bonus et surtout la clé qui mène au niveau suivant. Il y a très peu de différences entre le jeu d'arcade et cette adaptation sur Amiga.
Note: 93%

GUNSHIP (MICROPROSE)

Voir GEN4 numéro 4
Enfin adapté sur Amiga, ce simulateur de vol vous met aux commandes, non pas d'un avion mais d'un hélicoptère renommé: l'Apache AH-64. Après chaque mission réussie vous pourrez monter en grade.
Note: 90%

POWERDROME

Voir GEN4 numéro 9
Une course de vaisseau sur des circuits complètement torus et en 3D, voilà ce qu'est Powerdrome. Mais attention, c'est plus de la simulation que de l'arcade, et les conseils donnés en rubrique "Bidouilleur Malade" vous seront très utiles. La version Amiga est semblable dans la réalisation, mais beaucoup plus jouable par contre!
Note: 92%

ADAPTATIONS SUR PC

ROBOCOP (OCEAN)

Voir GEN4 numéro 12
Alé. Cette adaptation est un désastre. Tout d'abord, ça ne marche qu'en CGA, et en plus, la jouabilité est lamentable. C'est dommage, car au vu de la version ST, on aurait pu avoir quelque chose de correct.

CRAZY CARS 2 (TITUS)

Voir GEN4 numéro 8
Fonctionnant dans tous les modes de résolution, dont le VGA, cette adaptation de Crazy Cars 2 est d'excellente

qualité, et est très certainement l'une des meilleures courses automobiles pour le PC.
Note: 94%

OUTRUN (US GOLD)

Voir GEN4 numéro 4
Cette conversion du fameux jeu de chez Séga n'est pas très convaincante sur PC. Il y a pourtant des éléments supplémentaires par rapport aux versions Amiga ou ST, comme la séparation des routes qui est mieux faite, mais la jouabilité n'est pas au rendez-vous, et les graphismes EGA sont un peu tristes. Dommage.
Note: 62%

ADAPTATIONS SUR ST

BEAM (MAGIC BYTES)

Voir GEN4 numéro 11
C'est un jeu d'arcade et de stratégie, où il faut relier des plots en activant des rayons lasers, dans un ordre logique. Beam n'est pas très beau, mais il est intéressant.
Note: 78%

GRAND MONSTER SLAM (RAINBOW ARTS)

Voir GEN4 numéro 12
C'est musclé, c'est méchant, c'est un mélange de foot et de bowling, et les protagonistes sortent tout droit du monde de l'héroïc-fantasy. Un jeu original et amusant.
Note: 74%

KING OF CHICAGO (CINEMAWARE)

Voir GEN4 numéro 3
C'est un jeu d'aventure (en anglais) qui se déroule au temps de la prohibition. Si vous voulez prendre la place de Capone il va vous falloir discuter ferme. Les dialogues sont sous forme de bulles, et vous devez choisir les phrases qui conviennent et les personnages qui serviront au mieux vos intérêts.
Note: 81%

TOM & JERRY (MAGIC BYTES)

Voir GEN4 numéro 11
Un jeu drôle et divertissant dans lequel vous dirigez la souris Jerry, qui doit dévorer tous les fromages de chaque niveau pour passer au suivant, tout en évitant Tom le chat. L'adaptation ST est excellente et d'aussi bonne qualité que la version Amiga.
Note: 86%

UPDATE SPECIAL BATTLECHESS

BATTLE CHESS (ELECTRONIC ARTS)

Voir GEN4 numéro 6
A l'occasion de la sortie sur ST de Battlechess, nous réservons ce spécial Battlechess pour rappeler ce qu'est ce fantastique jeu. Battlechess est un véritable jeu d'échec, avec une bibliothèque de coups très importante et un niveau de jeu qui le classe parmi les meilleurs. Si vous jouez en 2D, rien ne distingue Battlechess des autres jeux d'échec. Par contre, en 3D, ça se gâte. Les pièces ont un look assez particulier, plutôt drôle. En plus, lorsqu'elles se déplacent, c'est assez sympa. Mais ce n'est rien. Lorsqu'une pièce en prend une autre, il y a un combat, toujours très loufoque. Ainsi, lorsque deux cavaliers se rencontrent, le premier coupe un bras à l'autre, puis le second bras, puis une jambe et enfin l'autre. Les Monty Python ne sont pas loin... Avec un humour ravageur, Battlechess est assurément le plus réussi des jeux d'échec et le moins ennuyeux. En plus, il est aussi réussi sur Amiga que sur ST et PC.
Note: 96%

GRAND CONCOURS

ELECTRONIC ARTS™

Battlechess est maintenant disponible pour Amiga, ST et PC, et les trois versions étant fantastiques, nous organisons avec Electronic Arts un grand concours.

I- Nommez un autre produit réalisé par Interplay et édité par Electronic Arts.

II- Quel est le nom du déplacement défensif qui met en jeu le roi et la tour?

III- Quelle pièce fait exception à la règle que les pièces doivent se déplacer en ligne droite?

IV- Quelle couleur joue toujours en premier aux échecs, les blancs ou les noirs?

V- A quel moment les pions peuvent-ils avancer de plus d'une case?

VI- Quelle pièce est représentée par un cheval?

VII- Quelle pièce est représentée par un château?



1er prix: un superbe échiquier "Révolution Française"
2ème-21ème: un tee-shirt "Electronic Arts"

BULLETIN REPONSE

Bon à recopier, puis à envoyer sur carte postale non cachetée (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas prises en compte! On voit que c'est pas vous qui les ouvrez...) à:
Génération 4, Concours Battlechess, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

Réponses:

- I).....
- II).....
- III).....
- IV).....
- V).....
- VI).....
- VII).....

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Code Postal: _____ Ville: _____



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!
3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
 OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

- PC COMPATIBLES COMPILATIONS**
- EPYX ON PC 2 195F
 - +WORLD GAMES+IMPOSSIBLE MISS 2
 - +STREET SPORT BASKETBALL
 - PC HITS N°2 225F
 - +GREEN BERET+GRYSOR
 - +ARKANOID+WIZZBALL
 - PC GOLD HITS 195F
 - +BRUCE LEE+WC LEADERBOARD
 - +ACE OF ACES+INFILTRATOR

- NOUVEAUTÉS** A NE PAS MANQUER**
- BARBARIAN(PALACE)
 - + ANTIPIAD 185F
 - BATMAN 195F
 - DOUBLE DETENTE 199F
 - FERRARI FORM. ONE 249F
 - FORGOTTEN WORLDS 199F
 - INDIANA JONES :
 - THE LAST CRUSADE 245F
 - NEW ZEALAND STORY 195F
 - RENEGADE 199F
 - VIGILANTE 199F

- AUTRES NOUVEAUTÉS****
- AFTERBURNER 245F
 - AMERICAN ICE HOCKEY 249F
 - ARCHIPELAGOS 299F
 - ARKANOID 2 185F
 - CABAL 199F
 - CAVEMAN UGH LYMPICS 195F
 - COLOSSUS CHESS 249F
 - CONFLICT EUROPE 249F
 - GARY LINEK. HOT SHOT 185F
 - GRAND PRIX CIRCUIT 235F
 - HILLSFAR 245F
 - KARATE KID 2 245F
 - KULT 275F
 - REVOLUTION FRANCAISE 195F
 - LEGEND OF BLACK SILV. 249F
 - LORDS OF RISING SUN 249F
 - MICROPROSE SOCCER 245F
 - OPERATION WOLF 195F
 - POLICE QUEST 2 249F
 - PHANTOM FIGHTER 249F
 - PURPLE SATURN DAY 249F
 - RAMBO 3 185F
 - RED STORM RISING 235F
 - RVF HONDA 265F
 - SAVAGE 199F
 - SCORPION 245F
 - SINBAD 295F
 - SORCERER LORD 249F
 - STARGLIDER 2 249F
 - STEIGAR 195F
 - THE LAST NINJA 2 245F
 - THUNDERBLADE 249F
 - THUNDER HOPPER 249F
 - TIGER ROAD 245F
 - ULTIMATE GOLF 195F
 - UMS 2 :NATIONS AT WAR 265F
 - VIRUS 245F
 - WATERLOO 245F
 - WEIRD DREAMS 249F
 - XENAPHOBE 265F

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

- HIT PARADE**
- BARBARIAN (PSYNOSIS) 249F
 - BATTLEHAWKS 1942 249F
 - CHUCK YEAGER'S AFT 299F
 - DOUBLE DRAGON 195F
 - F16 COMBAT PILOT 235F
 - OUT RUN 199F
 - ROBOCOP 199F
 - TARGHAN 265F
 - TEST DRIVE 2 245F
 - WAR IN MIDDLE EARTH 249F
 - ZAC MAC CRACKEN 249F

- 688 SUB MARINE 245F
- ABRAHAMS BATTLE TANK 249F
- AFRICAN RAIDERS 220F
- AMERICAN INDOOR SOCC. 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- F19 STEALTH FIGHTER 385F
- HEROES OF THE LANCE 225F
- INTERNATION. KARATE 245F
- JET FIGHTER 445F
- KARATEKA 195F
- LA LEGEND DE DJEL 220F
- LED STORM 249F
- LEISURE SUIT LARRY 2 299F
- LOMBARD RAC RALLY 245F
- MILLEMIUM 2,2 249F
- NEBULUS 195F
- SPACE QUEST 3 249F
- SPEED BALL 245F
- SKWEEK 195F
- TEENAGE QUEEN 249F
- THE DEEP 199F
- TITAN 249F
- WINDSURF WILLY 199F

- SOLDES PC 99 F**
- 4X4 OFF ROAD RACING
 - ACE OF ACES
 - AUTO DUEL
 - BIONIC COMMANDO
 - CHARLIE CHAPLIN
 - DREAM WARRIOR
 - L'ARCHE CAPIT. BLOOD
 - MANOIR DE MORTEVIELLE
 - ECHOLON
 - STREET SPORT SOCCER
 - SINBAD
 - SOLOMONS KEY
 - TRANTOR

Recevez gratuitement le catalogue couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

NOUVEAU

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

- Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.
- PC COMPATIBLES**
- ARCTIFOX
 - BARD'S TALE 1
 - LEGACY OF THE ANCIENTS
 - MARBLE MADNESS
 - SKYFOX 2
 - WORLD TOUR GOLF
- AMIGA**
- ARCTIFOX
 - BARD'S TALE
 - FOUNDATION'S WASTE
 - MARBLE MADNESS
 - OUT RUN
 - SKY FOX 2
 - THE ARCHON COLLECTION
 - WORLD TOUR GOLF
 - WORLD CLASS LEADERBOARD

NOUVEAUTÉS (suite)

- NECRON 249F
- NEUROMANCER 249F
- OUT RUN US EDIT. 199F
- PHOBIA 245F
- POLICE QUEST 2 249F
- POPULOUS(DATA DISK) 95F
- PREDATOR 245F
- QUESTRON 2 245F
- RAMBO 3 225F
- SCRABBLE 245F
- SKRULL 225F
- SLEEPING GODS LIE 299F
- SPACE HARRIER 2 235F
- SPACE QUEST 3 249F
- STEVE DAVIS SNOOKER 195F
- STORMLORD 199F
- THE LAST NINJA 2 245F
- THUNDERBIRDS 195F
- ULTIMA V 235F
- ULTIMATE GOLF 195F
- VERMINATOR 225F
- WATERLOO 245F
- WEIRD DREAMS 235F
- XENOPHOBE 265F
- XYBOTS 199F

HIT PARADE AMIGA

- ARCHIPELAGOS 249F
- BATTLEHAWKS 1942 249F
- CASTLE WARRIOR 245F
- DE LUXE PAINT 3 749F
- DOUBLE DETENTE 249F
- DRAGON NINJA 249F
- FORGOTTEN WORLDS 199F
- KICK OFF 269F
- KULT 249F
- MICROPROSE SOCCER 245F
- POPULOUS 249F
- ROBOCOP 249F
- TEST DRIVE 2 295F
- VIGILANTE 199F
- ZAC MAC CRACKEN 249F

- 3 D POOL 199F
- BATTLETECH 249F
- BLOOD MONEY 245F
- COLOSSUS CHESS X 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
- EXPLORA 2 290F
- FALCON 295F
- FLYING SHARK 199F
- JOURNEY 299F
- LA LEGENDE DE DJEL 220F
- LA QUETE DE L'OISEAU 299F
- LAST DUEL 149F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- LOMBARD RAC RALLY 245F
- LORDS OF RISING SUN 299F
- MILLEMIUM 2,2 249F
- PAC MANIA 195F
- RAMPAGE 249F
- R TYPE 235F
- RUNNING MAN 245F
- RVF HONDA 265F
- SAVAGE 199F
- SCORPION 245F
- SHOGUN 249F
- SILKWORM 195F
- SKWEEK 199F
- SUPER HANG ON 249F
- SWORLD OF SODAN 249F
- TARGHAN 245F
- THE KRISTAL 285F
- THUNDERBLADE 249F
- TIGER ROAD 245F
- TIME SCANNER 249F
- TITAN 249F
- VINDICATORS 199F
- VOYAGER 249F
- WINDSURF WILLY 199F

SOLDES AMIGA 99 F

- AMIGA GOLD HIT
- BAD CAT
- BALLISTIX
- COSMIC PIRATES
- DEFLEKTOR
- GAMES WINTER ED.
- ROAD BLASTERS
- ROLLIN THUNDER
- SPACE HARRIER
- SPACE BALL
- THE DEEP

ATARI-ST COMPILATIONS DÉMENT!

- LES BEST DE US GOLD 299F**
- +OUT RUN
 - +1943
 - +STREET FIGHTER
 - +GAUNTLET 2
 - PRECIOUS METAL 249F
 - +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
 - +SUPERHANG ON+XENON
 - +ARKANOID 2

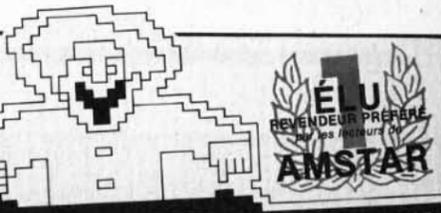
- PREMIER COLLECTION 249F**
- +NEBULUS+NETHERWORLD
 - +ZYNAPS+EXOLON
 - OCEAN 5 STARS 245F
 - +ENDURO RACER
 - +BARBARIAN+CRAZY CARS
 - +WIZZBALL+RAMPAGE
 - SIMULATION 16 249F
 - +SUPER SKI+GRAND PRIX 500
 - +IRON TRACKERS

- INCROYABLE!**
- FORCES MAGIQUES 149F**
- +LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART
 - +VAMPIRE'S EMPIRE
- ACTION ST 149F**
- +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 - +DEFLEKTOR+NORTHSTAR
 - +3D GALAX+TRAILBLAZER

- NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER****
- CABAL 195F
 - CHAOS STRIKES BACK 185F
 - (SUITE DUNGEON MASTER)
 - DOUBLE DETENTE 199F
 - H.A.T.E. 199F
 - INDIANA JONES :THE LAST CRUSADE(ARCADE) 245F
 - NEW ZEALAND STORY 195F
 - PANIC STATIONS 199F
 - RENEGADE 195F
 - RENEGADE 3 199F
 - STORMLORD 199F
 - SUPER SCRAMBBLE 199F
 - THE GAMES SUMMER 199F
 - XENON 2 MEGABLAST 245F

- AUTRES NOUVEAUTÉS****
- AAARGH 185F
 - ARMALYTE 199F
 - AQUAVENTURA 225F
 - ASTAROTH 185F
 - BALANCE OF POW. 1990 249F
 - BAT 249F
 - BATTLETECH 199F
 - BLOOD MONEY 245F
 - BLOODWYCH 245F
 - CALIFORNIA GAMES 195F
 - CONFLICT EUROPE 249F
 - DAMOCLES 249F
 - DARIUS 199F
 - DARK FUSION 199F
 - DRAGON LORD 199F
 - FALCON MISSION DISK 1 195F
 - FERRARI FORMULA ONE 245F
 - FRIGHT NIGHT 195F
 - GARY L. HOT SHOT 195F
 - GARY L. SUPER SKILLS 185F

Passez un été cool avec MICROMANIA !
 En juillet et août bénéficiez d'une remise géante de - 10 % sur tous les logiciels
 AMSTRAD, ATARI, ST, PC, AMIGA



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
 OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

- HIT PARADE**
- ARCHIPELAGOS 249F
 - BATTLEHAWKS 1942 249F
 - CASTLE WARRIOR 199F
 - CRAZY CARS 2 249F
 - DRAGON NINJA 199F
 - DUNGEON MASTER EDIT. 95F
 - F 16 COMBAT PILOT 235F
 - FORGOTTEN WORLDS 199F
 - KICK OFF 269F
 - KULT 275F
 - MICROPROSE SOCCER 245F
 - POPULOUS 249F
 - ROBOCOP 199F
 - SILKWORM 195F
 - TARGHAN 245F
 - VIGILANTE 199F
 - VOYAGER 199F
 - XYBOTS 199F
 - ZAC MAC CRACKEN 249F

- DOUBLE DRAGON 195F
- DUNGEON MASTER 245F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EXPLORA 2 349F
- FALCON 235F
- F. O. F. T. 285F
- FOOTBALL MANAGER 2 185F
- GALDREGON'S DOMAIN 195F
- GOLD RUSH 249F
- GUNSHIP 245F
- HUMAN KILLING MACH. 149F
- INTERNAT.RUGBY SIM. 199F
- LA QUETE DE L'OISEAU 245F
- LAST DUEL 149F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- LOMBARD RAC RALLY 195F
- MAY DAY SQUAD 195F
- MEURTRES A VENISE 245F
- MILLEMIUM 2,2 199F
- OPERATION WOLF 195F
- PAC MANIA 195F
- POLICE QUEST 2 249F
- RAFFLES 249F
- REAL GHOSTBUSTERS 199F
- RVF HONDA 265F
- RUNNING MAN 249F
- RUN THE GAUNTLET:
- LA COURSE INFERNALE 199F
- SAVAGE 199F
- BIOCHALLENGE 195F
- SKWEEK 195F
- SORCERER LORD 249F
- SPEEDBALL 245F
- STORMTROOPER 199F
- COLOSSUSCHESS 235F
- THUNDERBLADE 199F
- TIGER ROAD 195F
- TIME SCANNER 199F
- VINDICATORS 199F
- WAR IN MIDDLE EARTH 249F
- WINDSURF WILLY 199F

- 3 D POOL 199F
- AFRICAN RAIDERS 220F
- AIRBORNE RANGER 249F
- BAAL 195F
- BALLISTIX 195F
- BARBARIAN 2 185F
- BATMAN 195F
- BATTLECHESS 249F
- BILLIARD SIMULATOR 199F
- BIOCHALLENGE 195F
- BUMPY 195F
- BUTCHER HILL 199F
- CARRIER COMMAND 235F
- COLOSSUSCHESS 235F
- COSMIC PIRATES 199F

- SOLDES ST 99 F**
- AIRBORNE RANGER
 - CYBERNOID 2
 - CUSTODIAN
 - COSMIC PIRATES
 - DRILLER
 - GAUNTLET
 - GAMES WINTER JUG
 - LED STORM
 - LEVATHAN
 - MOTOR MASSACRE
 - NETHERWORLD
 - ROAD BLASTERS
 - R TYPE
 - SPACE BALL
 - STARGLIDER 2
 - TEENAGE QUEEN
 - THE DEEP
 - THE ELIMINATOR
 - TYPHOON
 - VICTORY ROAD
 - WIZARD WARZ

- ACCESSOIRES ST**
- 10 DISQ 3 1/2 DF.DD. 119F
 - DOUBLE PROLONGATEUR DE MANETTE ET SOURIS 75F
 - ADAPT. ST 4 JOUEURS 59F
 - MANETTE SPEED KING 109F
 - MANETTE US GOLD 109F
 - PRO 5000 129F
 - CHEETAH MACH1 129F
 - CHEETAH 125+ 85F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

NOUVEAU LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

- Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.
- ATARI-ST**
- ARCTIFOX
 - BARD'S TALE 1
 - FOUNDATIONS WAST
 - MARBLE MADNESS
 - MUSIC CONSTRUCTION SET
 - OUT RUN
 - SKYFOX 2
 - SUPER HANG ON
 - THUNDERBLADE
 - W. CLASS LEADERBOARD

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

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX	NOM
Remise sur les logiciels AMSTRAD, ST, PC, AMIGA	- 10 %	ADRESSE
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F	Code postal
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F	Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

T.Shirt PLAY AGAIN
 M. L. XL (entourez votre taille)
 T.Shirt HIGH SCORE
 M. L. XL. (entourez votre taille)
 Montre MICROMANIA

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

SOUS LES ARCADES

Après notre dossier sur les licences de jeux d'arcade du dernier numéro, le nombre de jeux que nous vous présentons est important puisqu'il s'agit des nouveautés de ces deux derniers mois. Vous êtes nombreux à nous faire remarquer que parfois, des jeux dont nous parlons ne sont pas encore en France, et parfois même qu'ils n'arrivent jamais. Ceci s'explique, du fait que notre lieu de prédilection pour jouer est Londres, où le nombre de salles et de machines est aisément dix fois plus important qu'à Paris, et où tout arrive beaucoup plus tôt. Il faut donc parfois patienter plus d'un mois pour voir arriver chez nous ces jeux...

ATOMIC ROBOT-KID

UPL

Ce nouveau jeu ne donne pas vraiment dans l'originalité, puisqu'il s'agit d'un jeu à la R-Type. Au tout début du jeu, vous dirigez votre petit robot qui marche sur le sol, où il doit affronter divers ennemis sous la forme de monstres, d'autres robots et j'en passe. Si vous arrivez assez loin, vous pourrez ramasser une pastille qui vous donnera la possibilité de voler. Au fur et à mesure, vous allez rencontrer de plus en plus d'ennemis qui seront de plus en plus forts. Heureusement, d'autres capsules trouvées en chemin vous permettront d'obtenir des tirs ou missiles supplémentaires. Il y a une super idée qui vient du fait que lorsque l'on croise un bonus donnant le droit à une



arme spécial (tir rapide, multi-directionnel, etc...), il est possible de tirer dessus pour le faire changer en une autre arme. De plus, lorsque l'on perd une vie, on ne perd que l'arme que l'on utilisait à ce moment-là. De ce fait, on ne se retrouvera pas, comme dans R-Type, désarmé devant un gros ennemi de fin de tableau.

Les niveaux sont tous différents, que ce soit au niveau des décors comme pour ce qui est des ennemis, ce qui est très agréable. Quant aux graphismes, ils sont magnifiques et font penser à certains dessins animés japonais. De plus, la jouabilité étant excellente, Atomic Rob-Kid est un jeu qui, s'il n'est pas original, reste excellent!

Note: 9/10

METAL HAWK

NAMCO

C'est classique, dès qu'une idée est assez intéressante, tous les constructeurs se jettent dessus jusqu'à épuisement. Lorsque l'on voit pour la première fois Metal Hawk, une impression de déjà vu se fait sentir, et l'on se dit que c'est entièrement pompé sur Thunderblade. En fait, ce n'est pas tout à fait vrai. On retrouve certes pas mal d'éléments de ce dernier jeu. Par exemple, vous dirigez un hélicoptère, et les commandes sont exactement les mêmes. Là où le jeu change, c'est qu'ici tous les niveaux sont vus du dessus, et qu'il est possible de varier d'altitude à tous les endroits de chaque tableau. En plus, là où Thunderblade vous obligeait à aller tout droit, Metal Hawk propose un scrolling multi-directionnel qui permet d'aller là où l'on veut.

A chaque niveau, vous devez détruire certaines cibles stratégiques dont la direction générale est indiquée par des flèches. C'est simple, ce jeu ressemble beaucoup à Assault, si ce n'est qu'il se déroule toujours

dans les airs. Bien sûr, d'autres hélicoptères mais aussi des avions vont tenter de vous descendre avant que votre mission soit accomplie.

Côté graphisme c'est excellent, et l'impression rendue par le zoom lorsque l'on plonge sur un endroit est encore mieux rendue que dans Thunderblade. L'action quant à elle, quoique assez répétitive, est rapide et prenante, ce qui fait que le joueur aura bien du mal à lâcher le jeu!

Note: 8/10



DYNASTY WARS

CAPCOM

Et voici le tout dernier Capcom, qui, il faut l'avouer, est particulièrement réussi. Dans ce jeu, où il est pos-



sible de jouer à deux à la fois, vous choisissez votre héros parmi quatre. Le jeu se déroule au Japon, et vous devez venger votre famille pour retrouver l'honneur qu'elle a perdu, il y a bien longtemps de cela. Durant presque tout le jeu, vous serez à cheval, et vous allez devoir affronter une majorité d'ennemis également cavaliers. Vous disposez d'un bouton de tir qui permet de donner un coup d'épée. A noter qu'il s'agit du même système que R-Type: plus vous appuyez sur le bouton, plus le coup est puissant. Après quelques tableaux, vous affronterez des fantasmes, et arriverez peut-être jusqu'à la forteresse ennemie, but ultime du jeu.

Graphiquement superbe, avec un scrolling horizontal très beau, Dynasty Wars est surtout original (il est rare d'être à cheval dans ce type de jeu) et plein d'humour. Espérons qu'il sera distribué correctement sur la France, et qu'US Gold en prendra les droits...

Note: 8/10



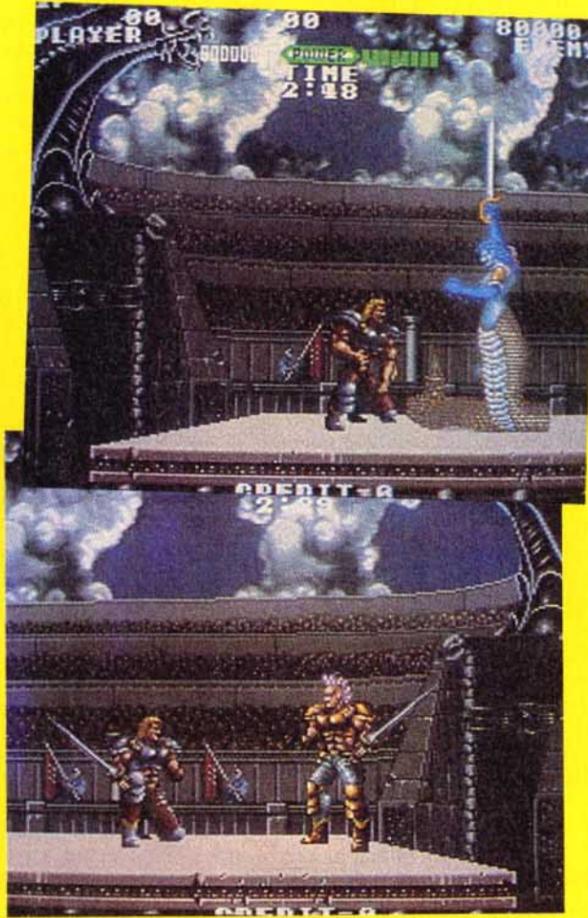
FIGHTING FANTASY

DATA EAST

Et voici enfin le tout nouveau jeu de chez Data East. Vous voilà parmi les participants des championnats intergalactiques de combat. Vous jouez le rôle du candidat humain, et vous allez devoir affronter dans des duels très violents des espèces venues des quatre coins du monde. Au début du jeu, on a tendance à trouver que le personnage est très maniable et très fort, mais au fur et à mesure que l'on découvre les adversaires, on se rend compte que le combat est loin d'être gagné d'avance. Au début du jeu, vous disposez d'une épée et de votre agilité pour réussir à éliminer vos ennemis. Seulement, si vous gagnez des combats, vous obtiendrez de l'argent, ce qui vous permettra d'avoir de quoi changer votre arme contre une autre plus efficace.

La plupart du temps, les adversaires (méfions-nous des adversaires) sont très laids et possèdent des caractéristiques surprenantes qui leur permettent d'effectuer des coups particulièrement tordus... Et lorsque vous verrez deux adversaires monter en même temps sur le ring, vous saurez que votre fin approche... Et si vous arrivez enfin au dernier niveau, et terrible monstre aura toutes les chances de mettre un point à votre participation aux Jeux. Assez difficile, Fighting Fantasy possède des sprites énormes et un graphisme particulièrement soigné. Si le jeu est une réussite, il reste dommage qu'il n'y ait que du combat et que le décor change très rarement. Avec un peu plus de choses autour des combats, le jeu aurait pu être excellent. Il n'est que bon.

Note: 8/10



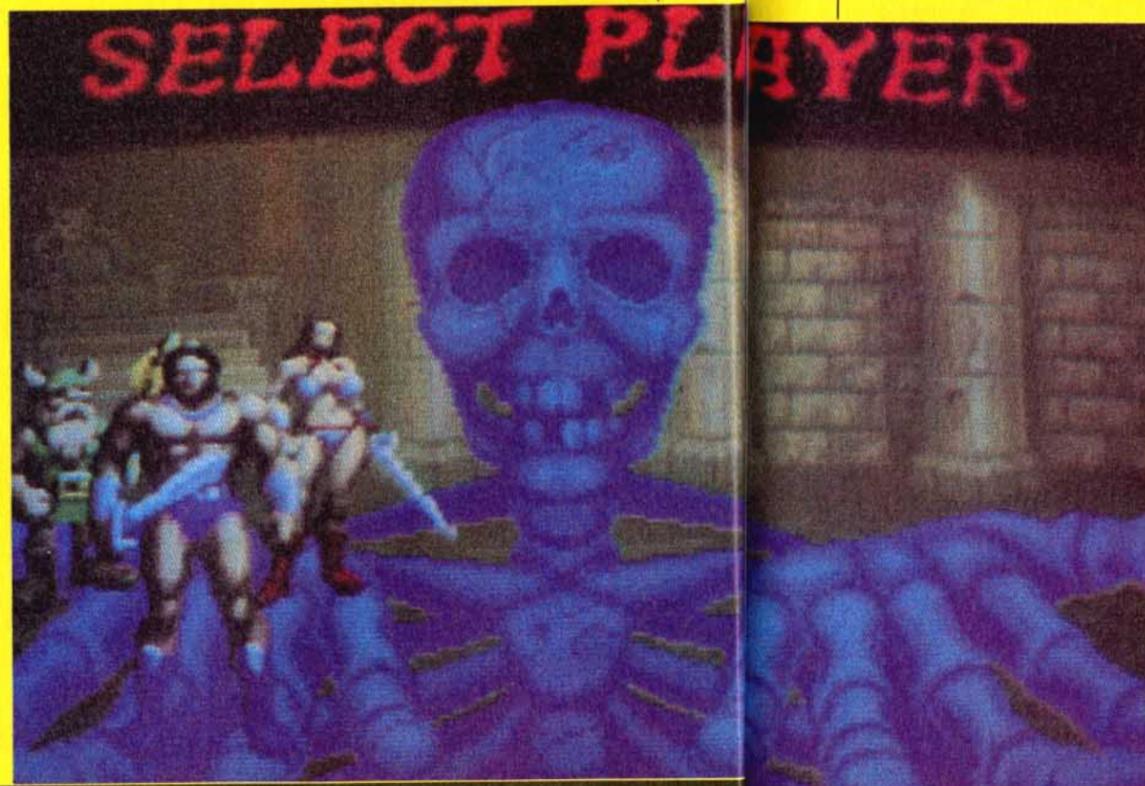
GOLDEN AXE

SEGA

Voici sans aucun doute l'un des meilleurs jeux SEGA sortis depuis le début de l'année. Golden Axe reprend exactement le système de jeu de Double Dragon, c'est à dire que deux joueurs combattent des hordes de mauvais à travers un bon nombre de tableaux qui scrollent, surtout horizontalement.

Là où Golden Axe devient beaucoup plus intéressant, c'est au niveau du scénario. On est en plein héroïc-fantasy, et les personnages que vous dirigez ainsi que les monstres que vous affrontez changent des jeux de combat type Double Dragon. En plus, vous avez le choix entre un guerrier, une guerrière et un nain, chacun ayant ses caractéristiques et ses coups particuliers. C'est intéressant, surtout que chaque personnage possède un super-coup, très dur à réussir, mais qui est mortel pour l'ennemi. Les joueurs ramassent des fioles au fur et à mesure de leur avance à chaque niveau, et il est ainsi possible d'utiliser la magie dans les moments désespérés, et de faire voler en éclat tous les ennemis présents à l'écran, plus ou moins fortement selon le sort que vous utiliserez.

Enfin, la dernière originalité vient du fait que certains ennemis sont sur des montures (dragons, etc...) qu'il est possible de monter une fois que l'on s'est débar-



assé de l'ancien maître... Une fois sur ces montures, vous pouvez la faire combattre, que ce soit en donnant des coups de queues ou bien en crachant des boules de feu.

Assez beau, particulièrement original et prenant, Golden Axe est une grande réussite que nous souhaitons voir adapter rapidement sur nos micros.

Note: 9/10



ASSAULT

ATARI

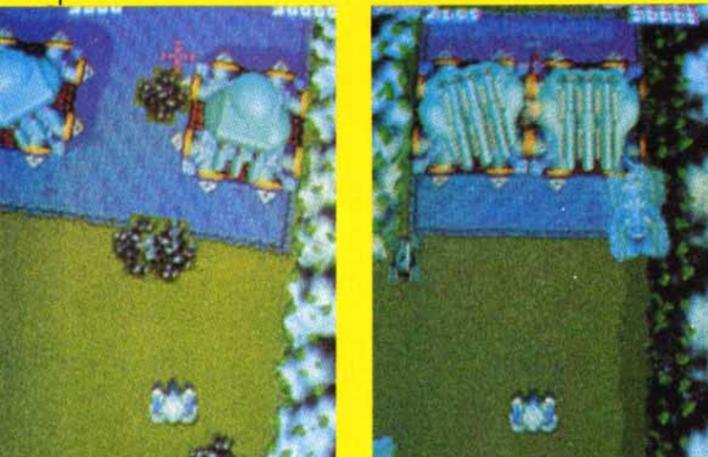
Voici, après Vindicators, le second jeu de chez Tengen mettant en scène un char. Contrairement à Vindicators, Assault est un jeu pour un seul joueur. Par contre, on retrouve bien les deux manettes pour commander l'engin, ce qui n'est pas toujours très simple!

Dans ce jeu, vous dirigez un char qui explore une planète ennemie, évidemment truffée de méchants qui vous en veulent! D'ailleurs, il ne faut pas attendre longtemps pour se retrouver en face de horde de chars qui foncent sur vous. Le but du jeu est d'aller le plus vite possible au niveau suivant, de préférence après avoir blasté un maximum d'ennemis. Pour vous aider dans votre recherche de la sortie, des flèches apparaissent de temps en temps pour indiquer la direction générale à prendre. Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau, vous devez faire face à des ennemis plus nombreux et à des tirs venant d'un peu partout! Si vous vous en tirez, bienvenue au niveau suivant.

Assault propose une vue du dessus, et la planète défile selon un scrolling multi-directionnel. Le tank peut facilement bouger dans toutes les directions, et peut



même tourner rapidement sur lui-même. Mais là où votre tank devient bien, c'est qu'il lui est possible de faire un tonneau sur l'avant ou l'arrière pour se retourner plus rapidement, et il peut même rouler sur le côté en faisant des tonneaux sur la droite ou la gauche, ce qui est pratique pour éviter les tirs adverses. De plus, si vous tirez pendant l'exécution de cette manoeuvre, vous lancerez une Smart Bomb qui causera de plus gros dégâts à l'ennemi qu'un tir normal.



Enfin, à certains endroits de la planète, vous pourrez vous envoler et monter dans le ciel pendant quelques secondes, ce qui permet de repérer le terrain et la position des ennemis sur une plus grande superficie de la planète, mais aussi de bombarder les dits ennemis.

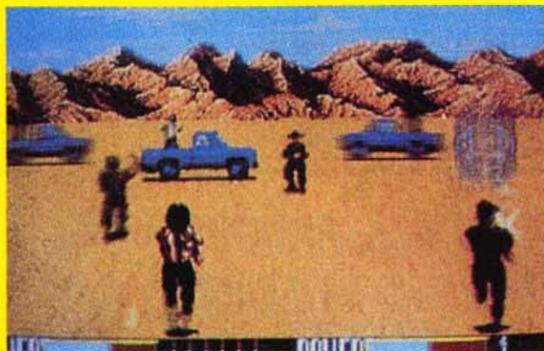
Assault est sans aucun doute une superbe réalisation, assez originale quant au système même de jeu, et qui possède des graphismes superbes. Il faut vraiment l'essayer, et même si vos premières parties ne seront pas très bonnes, il faut noter que l'on progresse vite à Assault.

Note: 9/10

RAMBO 3

TAITO

Après le film et le jeu de chez Océan, voici maintenant le jeu d'arcade, signé Taito, ce qui n'est pas tellement étonnant quand on sait que c'est eux qui avaient fait Operation Wolf. Visiblement, ce sont des gens qui aiment la joie, la bonne humeur, la tranquillité et les tirs de M16 qui déchiètent les soldats russes (méfions-nous des soldats russes) qui se trouvent là par hasard. Bref, Rambo 3, le jeu, propose à un ou deux joueurs (simultanément) d'avancer en territoire ennemi pour aller retrouver un quelconque supérieur emprisonné. Côté jeu, c'est un mélange d'Opération Thunderbolt et de Cabal. En effet, vous avancez dans des décors en 3D comme dans Opération Thunderbolt, mais vous ne tirez pas avec un fusil factice, mais exactement comme dans Cabal, avec un viseur que l'on dirige à l'écran. Les ennemis vont des soldats aux hélicoptères en



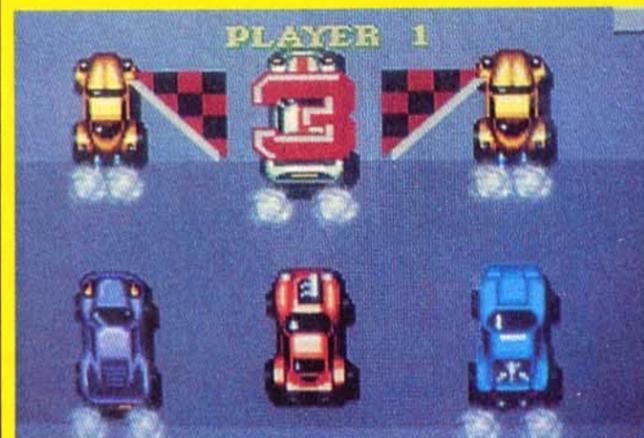
passant par les jeeps et les tanks. De temps en temps, des accessoires apparaissent et il suffit de tirer dedans pour les utiliser... comme dans Operation Wolf. Cependant, le jeu n'est pas convaincant. Le graphisme est très moyen, les sons aussi, et le jeu en lui-même est encore plus répétitif que les Cabal et autres Operation *.. Bref, un jeu que l'on aimerait voir moins souvent, qui n'a presque aucun point à son avantage.

Note: 3/10

MAD GEAR

CAPCOM

Voilà enfin le nouveau Capcom! Après Ghost & Ghouls, on pouvait s'attendre à quelque chose de grandiose, et c'est seulement un bon jeu qui arrive. Il



faut dire que Mad Gear est un jeu qui de loin ressemble à 99% à Led Storm. Même décors, même look, mêmes commandes. En fait, le scénario n'a guère changé. Vous dirigez toujours une voiture sur des routes suspendues à 500 mètres au-dessus du sol, et cette fois-ci, c'est une course de stock-car à laquelle vous allez participer sur ces routes. Au début du jeu, vous avez le choix entre trois voitures: la Formule 1 est rapide mais ne résiste pas bien aux



chocs, la Porsche, assez rapide et robuste, et le camion, très robuste mais décidément très très lent. Ensuite, la course commence et vous devez éviter de vous faire éjecter en dehors de la route par les autres concurrents, car en dehors de la route, c'est le vide! Bref, la route tourne tout le temps et très brusquement, ce qui oblige à conduire particulièrement bien si l'on ne veut pas constamment chuter de 500 mètres. Il est possible de sauter au-dessus des obstacles, flaques d'huile et ravins, mais ceci use beaucoup d'énergie et doit être utilisé avec beaucoup de modération.

En définitive, Mad Gear est une bonne course, sans surprise, et demeure en dessous du top niveau des jeux Capcom. Bien amusant quand même.

Note: 7/10

COUNTER FORCE

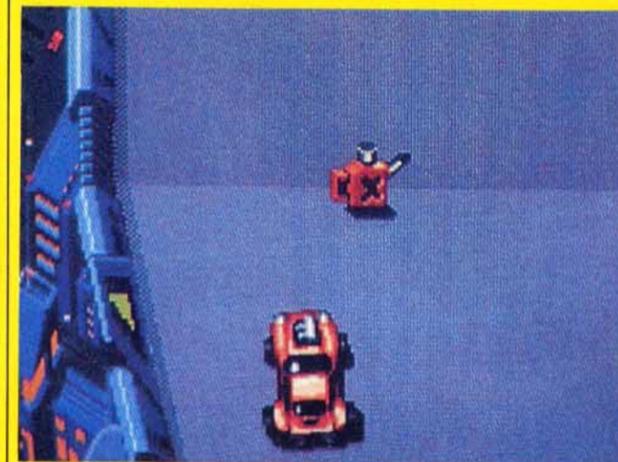
JALECO

Aucun doute sur ce jeu d'arcade, c'est bel et bien un clone complet d'Operation Wolf. Ce qui est drôle, c'est qu'entre temps, Taito a quand même eu le temps de sortir Operation Thunderbolt, et que dans l'histoire, Counter Force fait un peu dépassé.

Bref, comme dans Opération Wolf, vous devez tirer à l'aide d'un fusil mitrailleur sur tous les ennemis qui passent à l'écran (et Dieu sait s'ils sont nombreux!), mais vous pouvez également lancer des grenades pour dégager le terrain plus vite! Des avions passent et larguent des caisses, qui vous donneront des bonus ou de l'équipement si vous les touchez. Les décors scrollent horizontalement, et vous devrez traverser de nombreuses régions en commençant par la traditionnelle Jungle.

L'animation et le graphisme sont très bons, et même si l'idée n'est plus très originale, le jeu est bien réalisé. Il plaira donc à ceux qui connaissent Opération Wolf par coeur, ainsi qu'Opération Thunderbolt.

Note: 7/10



GAMES

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

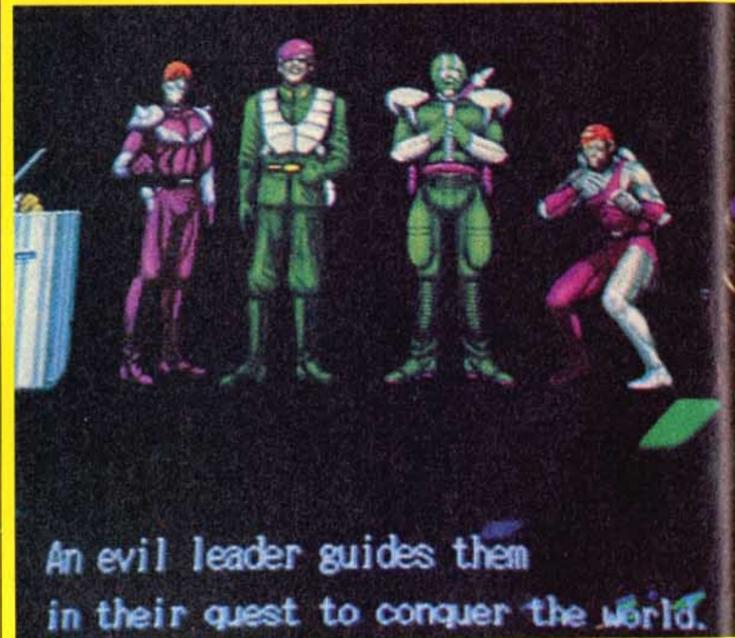
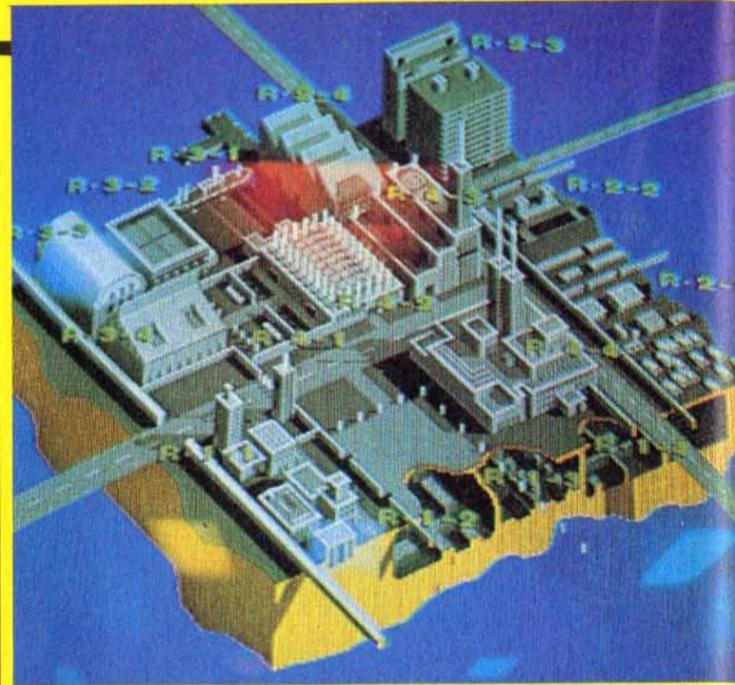
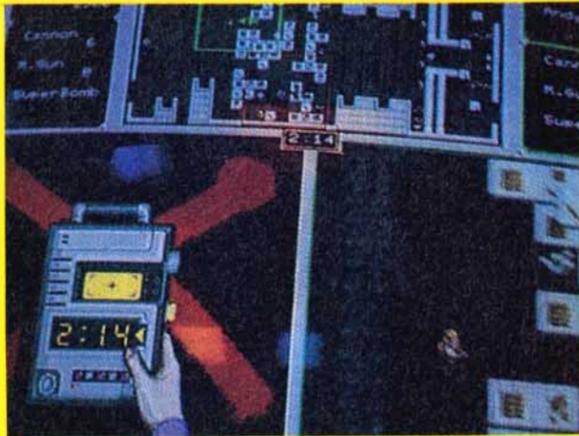
VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd. du Maréchal Juin. 93.22.55.21.

CRACK DOWN

SEGA

Tiens, encore une nouveauté de chez Séga. Cette fois-ci, il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling multi-directionnel, permettant à deux joueurs de participer en même temps. En fait, il s'agit d'une sorte de Gauntlet du futur, puisque vous y jouez des agents fédéraux qui doivent faire sauter une ville entière. Vous devez poser des bombes à certains endroits stratégiques de chaque niveau (représentant une partie de la ville) puis quitter le tableau avant qu'elle n'explose. Ce ne sera pas facile car de nombreux gardes patrouillent partout, et vos munitions sont limitées, ce qui vous obligera de temps à autre à combattre à la main. Graphiquement bon, mais sans plus, Crack Down a surtout l'avantage d'être jouable à deux joueurs, et surtout d'être très prenant. Les premiers niveaux sont très simples, si bien que l'on arrive facilement à progresser, puis ça se complique rapidement avec l'arrivée de singes qui courent rapidement dans tous les sens, jusqu'au moment où il faut franchir des barrières électriques en évitant des impulsions, et là, le jeu devient infernal! Cependant, Crack Down est une réussite totale, et prouve une nouvelle fois que Sega domine le marché du jeu d'arcade!

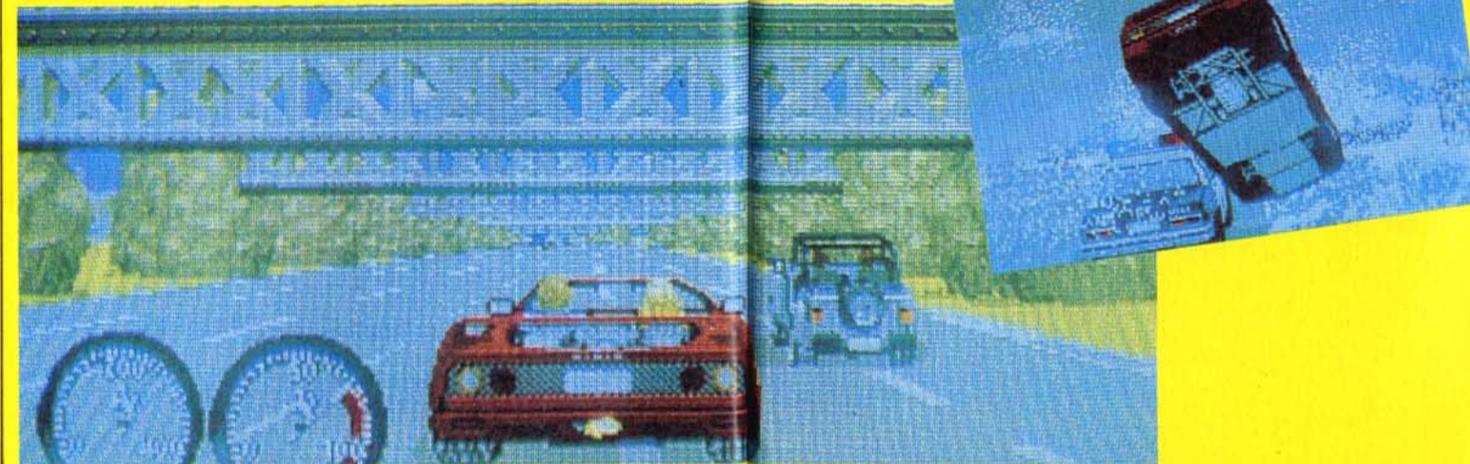
Note: 9/10



TURBO OUTRUN

SEGA

Cela faisait longtemps que l'on avait eu de jeux Séga, et ce mois-ci nous vous en proposons deux. Turbo Outrun, nous vous en avions déjà parlé dans notre précédent numéro (avec une photo à l'envers d'ailleurs!), est la suite d'Outrun. Si quelqu'un m'avait dit il y a un an que je remettrais un jour une pièce dans une machine portant le nom d'Outrun, j'aurais dit qu'il était fou. Pourtant, pour avoir joué à Turbo Outrun, je dois vous avouer que le jeu est assez prenant. Cette fois-ci, vous devez effectuer un parcours et aller de ville en ville à travers les Etats-Unis, et ceci, en seize étapes. Une autre nouveauté vient du fait qu'en plus des commandes de votre Ferrari, qui sont



semblables à celles du premier épisode, vous disposez d'un bouton Turbo (d'où le nom du jeu!) qui permet d'atteindre des vitesses phénoménales sur les routes.

A chaque étape, il est possible de faire réviser votre moteur, et toutes les quatre étapes, lorsque vous arrivez dans une ville, vous pouvez changer vos pneus, votre moteur, etc...

La plus grosse originalité du jeu vient sûrement du changement de temps. Si vous commencez le jeu sous un temps agréable, vous devrez traverser des averses folles et des tempêtes de neige, où il devient difficile de voir et de contrôler son véhicule. Il vous arrivera également de conduire de nuit. Enfin, il y a beaucoup plus de voitures sur les routes, et la traversée des villes est un véritable enfer.

Bref, Turbo Outrun est graphiquement plus beau, avec plein de décors et de voitures différents, est plus rapide pour l'animation et est moins répétitif que le premier. Conclusion: tous les clones d'Outrun se retrouvent dépassés, et pour eux, tout est à refaire.

Pour ce qui est de l'adaptation sur micro de ce jeu, il y a de grandes chances que les droits soient achetés d'ici quelques semaines. Par qui? Oh, d'après vous? Qui peut bien acheter les droits de la suite d'Outrun? Franchement, je ne vois pas!

Note: 10/10



NARC

WILLIAMS

Dans la catégorie des softs d'une intelligence rare, voici Narc. Ne partez-pas, vous allez rire! Voilà. Vous êtes flic et votre chef vous a dit: "il faut lutter contre la drogue". Alors vous (et votre coéquipier si vous jouez à deux), avez répondu: "Pas de problème, on s'en occupe!". Effectivement, vous saviez très bien que tous les trafiquants se trouvaient dans la même rue, et qu'ils étaient au moins 200 au kilomètre carré. Vous voilà donc dans la rue en question, envahie de dealers en tout genre. Capturez-en un et vous aurez un gros bonus. Si vous le tuez, le bonus est un peu moins important; alors voilà, derrière ça vous avez un jeu à la P.O.W. ou à la Double Dragon, si ce n'est qu'ici le scénario est débile (vous allez me dire que ce n'est pas très important, mais quand même!), que la réalisation n'est pas très originale (scrolling horizontal avec des fonds peu variés) et qu'on en a vite fait le tour! Par contre, un bon point pour l'animation des personnages, qui est excellente. Il faut dire que pour la première fois, les personnages sont animés d'après de vrais personnages. Génial, non? Dommage que le jeu soit aussi peu prenant et original.

Note: 5/10

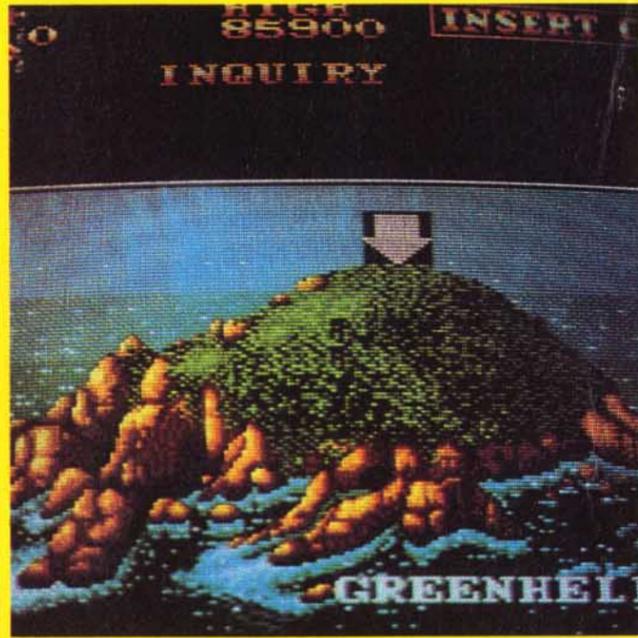


PREHISTORIC ISLE IN 1930

SNK

Après Ikari 3, quelle surprise de découvrir que le nouveau jeu de SNK ne traite pas de guerriers qui se tapent dessus et se lancent allègrement grenades et couteaux. Non, ce nouveau jeu de chez SNK est beaucoup plus original. Vous et le second joueur, s'il y a en un, dirigez chacun un vieux coucou des années 30 (d'où le nom), et votre mission est d'aller survoler une île que l'on vient de découvrir dans le Pacifique. Hors, cette île est peuplée d'hommes et de monstres datant de l'époque préhistorique (d'où le nom). Vous allez donc pouvoir utiliser vos canons pour détruire tout ce qui peut sembler mortellement dangereux, et même ramasser les nombreuses pastilles qui vous permettront d'obtenir des armes plus puissantes et plus nombreuses. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un gros monstre (méfions-nous des gros monstres), celui-ci étant le plus souvent très gros et très méchant. Ainsi, vous aurez le droit à un dinosaure au premier niveau, un tyranosaure au second, et un ptérodactyle au troisième... Ensuite, je dois avouer que je ne sais plus. Ce nouveau jeu est superbe graphiquement, possède des sons très réalistes et très prenant, et se laisse bien jouer. Il est intéressant de noter que l'on dirige le tir de l'arme, et que selon la direction (que l'on règle par simple pression d'un bouton), il s'agit soit de tir à balles, soit de bombes, soit de tir au napalm. Bref, c'est bien fait, il y a des trucs originaux, et on aime beaucoup.

Note: 9/10



PAS D'ERREUR

3615 GEN4

C'EST LE MEILLEUR

LES COMPAGNIES ETRANGERES

PSYGNOSIS

Beast et ses 13 plans de scrolling parallax, présenté dans notre dernier numéro en préviews arrivera théoriquement avant la rentrée sur Amiga. Le plus dur reste de faire tenir le jeu en deux disquettes!

Le tant attendu Aquaventura, que nous avons tout de même présenté il y a beaucoup plus d'un an sera également disponible prochainement sur Amiga puis ST.

Nous pouvons enfin vous le dire, Barbarian 2 arrive. Non, pas celui de Palace mais bel et bien la suite du fameux Barbarian de Psygnosis. Les auteurs promettent que l'aventure sera plus longue, avec des sprites plus gros, des sons d'enfer et une animation irréprochable (cette fois-ci!). La sortie se fera sur Amiga et ST, peut-être à la rentrée...

Et ce n'est pas tout. Ils travaillent aussi sur un jeu d'arcade où vous êtes le conducteur d'un char comme ceux de Ben-Hur. L'action sera vue de derrière le chariot, et l'on peut compter sur les graphistes de Psygnosis pour que cela donne quelque chose d'exceptionnel.

Et ce n'est pas tout, mais inutile de vous faire saliver trop tôt. Je crois que nous irons faire un petit tour chez Psygnosis d'ici quelques temps, histoire de pouvoir vous présenter tout cela.

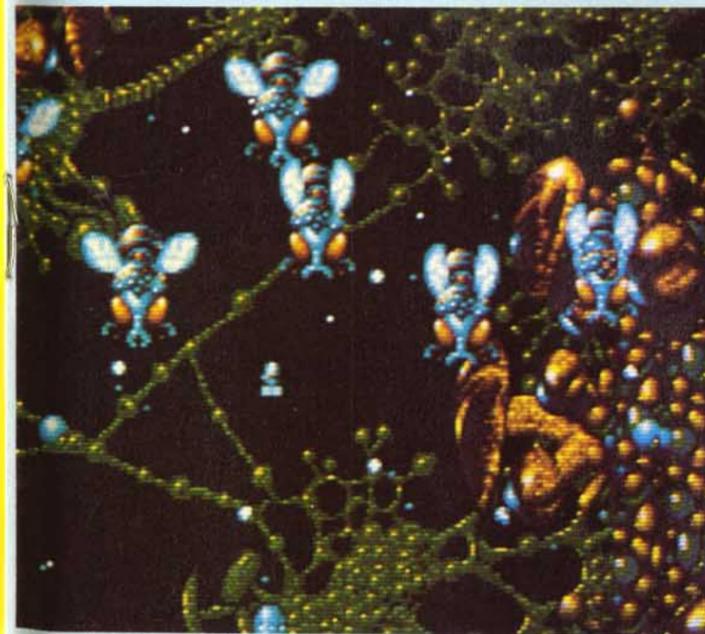
Enfin, bonne nouvelle pour les possesseurs de PC, Psygnosis se lance dans le PC. En juillet, ils auront le droit à Baal, Menace, Captain Fizz Meets The Blaster-trons et Ballistix! Et ce n'est qu'un début...

MIRRORSOFT

L'été risque d'être dur chez Mirrorsoft. En juillet, nous verrons en effet Chaos Strikes Back de FTL arriver enfin, et d'un autre côté Bloodwych, un jeu dans le même genre mais pour deux que nous n'arrêtons pas de vous présenter depuis que nous l'avons vu!

Cet été, nous devrions aussi avoir Phobia et peut-être même Xénon 2.

C'est aussi à cette époque que nous pourrons jouer avec Falcon: Mission Disk 1, présenté dans la rubrique préviews! Pendant que l'on parle de Spectrum Holobyte, profitons-en



pour rappeler leurs nombreux projets. Il y a déjà Vette, présenté en préviews il y a deux mois, et dont la sortie est prévue cet été sur PC et à la rentrée sur Amiga et ST, et qui est une simulation de course/poursuite en corvette dans les rues de San Francisco.

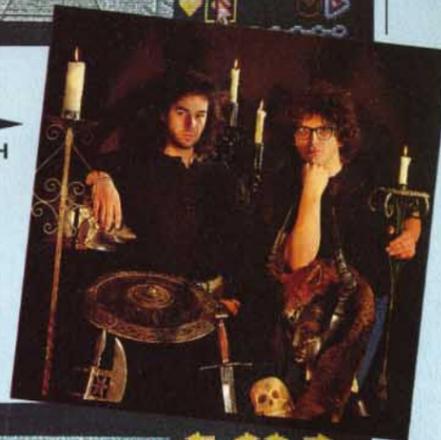
Mais ils préparent également Tank, une simulation de tank Abrams M1, entièrement en 3D, et dont la sortie est prévue pour la rentrée sur PC et pour Noël sur Amiga et ST.

Revenons à Mirrorsoft. Nombreux sont les jeux qui arriveront à la rentrée, et nous en avons déjà largement parlé. Cependant, nous avons eu confirmation que le jeu d'arcade de chez SEGA, Passing Shot, sera bel et bien adapté par Mirrorsoft. L'équipe Teque, qui avait déjà fait Blastéroids pour eux, s'occupe de cette conversion. Le jeu est un tennis où il est possible de jouer en simple ou en double, et de faire des championnats. Lors du service, on a une vue en perspective du terrain, et dès que la balle est partie, on a une vue du dessus avec la balle qui grossit quand elle monte! Bon nombre de coups sont possibles, et le jeu est assez beau. La sortie est prévue pour Amiga et ST en octobre/novembre.



BLOODWYCH (AMIGA)

LES PROGRAMMEURS DE BLOODWYCH



XENON 2 (ST)

BLOODWYCH (AMIGA)



Battle Chess™

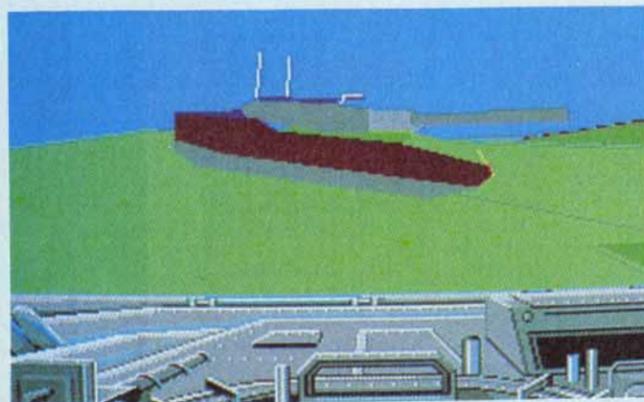


GÉNÉRATION 4

GÉNÉRATION 4



INDIANA JONES and the LAST CRUSADE



TANK (ST)

LES BITMAP BROTHERS

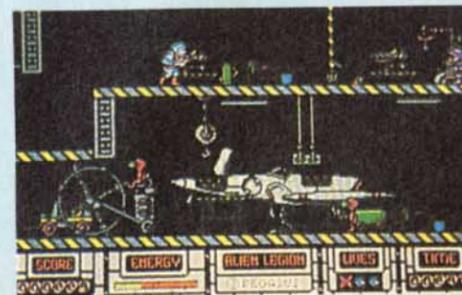
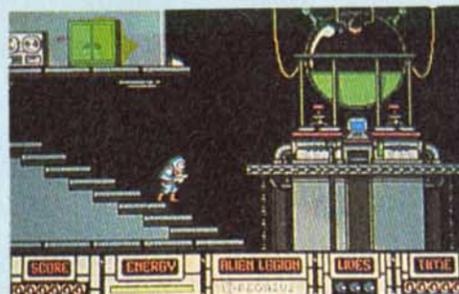
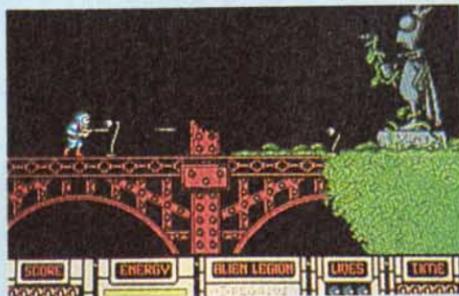


PASSING SHOT (ARCADE)



GAINSTAR

Le premier jeu de cette jeune compagnie anglaise sera Alien Legion, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST pour l'été. C'est une nouvelle fois un shoot'em'up à scrolling horizontal.



Y'EN AURA PAS POUR TOUT LE MONDE !!!!!!!

PRODUIT	ATARI ST	PRIX
1ST MAIL 3 'ST		42
AIRBALL 'ST		59
ARCHAOS 'ST		165
BAAL 'ST		117
BALLISTIX 'ST		119
BAMBINO FAIT UN PUZZLE 'ST		171
BETTER DEAD THAN ALIEN 'ST		119
BLASTEROIDS 'ST		149
BOULDERDASH 'ST		59
CAPTAIN FIZZ 'ST		95
CYBERMIND 'ST		133
C. COMPILER 'ST		85
DESOLATOR 'ST		142
EMMANUELLE 'ST		134
FAST ASM 'ST		47
FAST BASIC 'ST		142
FORMULA 1 'ST		59
GFA RAYTRACE 'ST		272
HIT DISKS 1 'ST		89
KILLDOZER 'ST		107
KRYPTON'EGG 'ST		94
LOOKING FOR LOVE 'ST		230
MADSHOW 'ST		134
MASTERPLAN 'ST		178
MENACE 'ST		117
MIRELLA 'ST		141
OBLITERATOR 'ST		91
OVERLANDER 'ST		149
PRO SPRITE DESIGNER 'ST		42
PUFFY'S SAGA 'ST		173
QUADRALIEN 'ST		130
QUICK MIND 'ST		71
RANARAMA 'ST		71
ROAD BLASTERS 'ST		142
SKYFIGHTER 'ST		47
SPACE PORT 'ST		59
SPY VS SPY 'ST		59
STARGOOSE 'ST		129
TERRORPODS 'ST		91
TETRA QUEST 'ST		65
THE GRAIL ADVENTURE 'ST		77
THE REAL GHOSTBUSTERS 'ST		149
THUNDER BLADE 'ST		142
TRIAD COMPILATION 'ST		193
VIE ET MORT DES DINOSAURES 'ST		157
VIP SOUS GEM 'ST		356
WHERE TIME STOOD STILL 'ST		133
WORLD GAMES 'ST		59
<i>C 64</i>		
MENACE CASS 'C64		70
MENACE DISK 'C64		84

PRODUIT	AMIGA	PRIX
AFTER BURNER 'AM		172
ATAK 'AM		95
AUDIOMASTER 'AM		231
BALLISTIX 'AM		119
BARBARIAN 'AM		91
BETTER DEAD THAN ALIEN 'AM		119
CAPONE 'AM		166
CAPTAIN FIZZ 'AM		95
CYBERNOID 'AM		152
DREAM ZONE 'AM		237
DRILLER 'AM		160
FERNANDEZ MUST DIE 'AM		172
FRIGHT NIGHT 'AM		117
GIGANOID 'AM		95
HEROES OF THE LANCE 'AM		172
HIT DISK 1 MICRODEAL 'AM		142
HOTBALL 'AM		142
INDOOR SPORTS 'AM		59
LEATHERNECK 'AM		113
MAJOR MOTION 'AM		65
MEGA PACK 'AM		172
MENACE 'AM		119
OBLITERATOR 'AM		91
OUT RUN 'AM		152
POW 'AM		166
SLIPSTREAM 'AM		117
SPEEDBALL 'AM		172
STARGOOSE 'AM		129
SUPERSKI 'AM		134
SWORD OF SODAN 'AM		237
TANGLEWOOD 'AM		110
TERRORPODS 'AM		91
TETRA QUEST 'AM		119
THAI BOXING 'AM		42
THE GAMES WINTER EDITION 'AM		142
THUNDER BLADE 'AM		172
TIME AND MAGIK 'AM		202
TURBO TRAX 'AM		65
VIDEOSCAPE 'AM		712
VIRUS 'AM		127
WINTER BUNDLE 'AM		783
ZOOM 'AM		119
PISTOLET 'AM		250
PISTOLET AMIGA + CAPONE + PAW	<i>PC</i>	490
<i>PC</i>		
ICE HOCKEY 'PC		59
INDOOR SPORTS 'PC		59
JET FIGHTER 5.25 'PC		254
MONTEZUMA'S REVENGE 'PC		59
SUB BATTLE 'PC		47
TEMPLE OF APASHAI 'PC		47

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Cochez le(s) produit(s) choisi(s) dans la colonne de droite et additionnez le(s) prix TTC indiqué(s). Vous ajoutez les frais de port : 25 FF pour 1 à 4 softs; 50 FF pour 5 softs et plus; Pistolet ou pack pistolet 50 FF. Envoyez la page complète avec vos coordonnées et votre règlement par chèque bancaire, carte bleue ou CCP en n'omettant pas d'ajouter les frais de port. Utilisez une photocopie si vous souhaitez faire une autre commande ou ne pas amputer votre magazine.

TOUTS CES PRODUITS SONT CERTAINEMENT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR; INTERROGEZ-LE !

ENVOYEZ votre commande à l'ordre de S.T. Diffusion et à l'adresse de S.T. Diffusion:
82, rue Curial 75019 PARIS

FRAIS DE PORT: 1 à 4 softs ajouter 25 Frs; 5 softs et plus 50 Frs; Pistolet ou pack pistolet 50 Frs.

MODE DE RÈGLEMENT : Chèque Bancaire. CCP ou carte bleue. Numéro de C.B.:

Date d'expiration:

ETRANGER: Virement bancaire en FF exclusivement.

SEULS LES ARTICLES DÉFECTUEUX SERONT ÉCHANGÉS.

Je joins à ma commande la somme de FF

NOM: PRENOM:

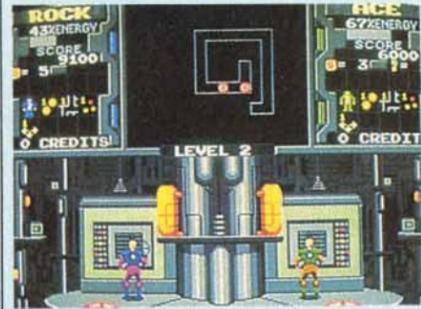
ADRESSE:

CODE: VILLE:

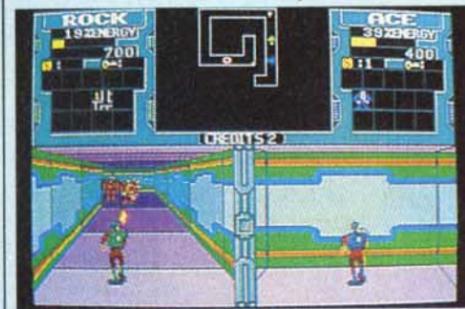
DOMARK

Xybots, le nouveau jeu Tengen, sera disponible lorsque vous lirez ces lignes. De ce que nous avons vu, la conversion à l'air bonne et comme le jeu est excellent, cela risque de faire un carton à la rédaction. Test complet le mois prochain.

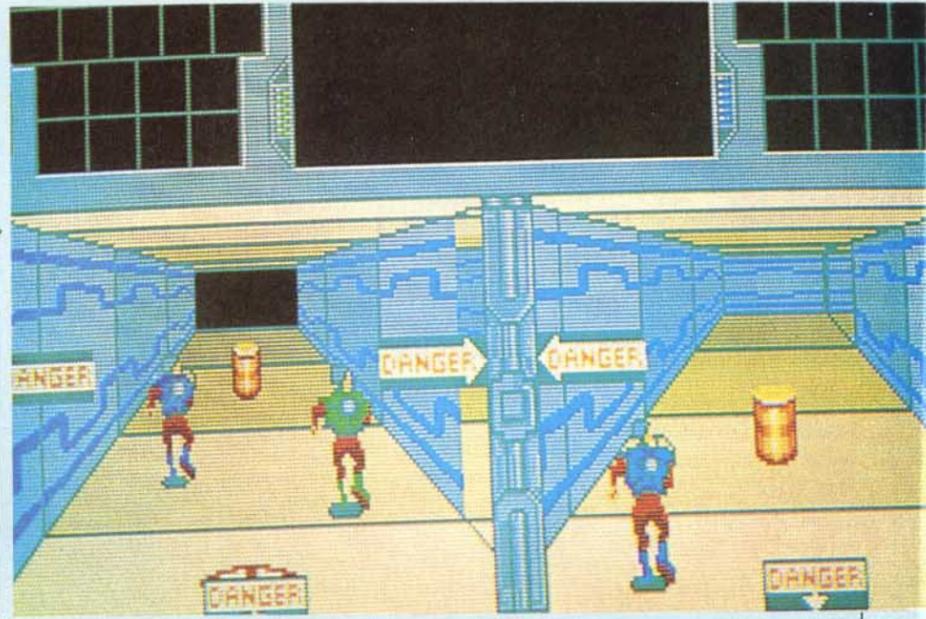
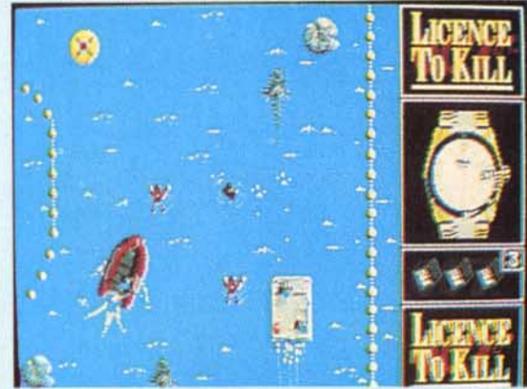
Un peu plus tard, mais à peine, vous pourrez aussi trouver Licence To Kill, le jeu basé sur le prochain James Bond et que nous vous avons présenté en préviews le mois dernier. Ce sera pour Amiga, ST et PC.



XYBOTS (ST)



LICENCE TO KILL (ST)



US GOLD

Black Tiger, qui sortira à la rentrée, est présenté en préviews. Strider sortira certainement à la rentrée, avec Ghosts & Ghouls qui était prévu pour août mais qui a des chances d'avoir un peu de retard.

Mais que fait maintenant l'équipe d'Arc Création, après la réussite de son adaptation de Forgotten Worlds. Eh bien elle travaille sur une nouvelle licence d'US Gold, Crack Down, un excellent jeu Sega présenté dans la rubrique Sous Les Arcades! Le jeu sera sur Amiga et ST, et ne verra pas le jour avant la fin de l'année, au minimum. Wait and see...

VIRGIN

Après l'excellent Silkworm, nous attendons maintenant Shinobi, qui a l'air tout aussi bon. Sortie prévue en juillet!

ACCOLADE

On attend maintenant le mini-golf Mini-Putt sur ST ainsi que la version Amiga de Jack Nicklaus... sur Amiga! Enfin, Grand Prix Circuit, déjà disponible sur PC, sortira sur Amiga. Réalisée par les auteurs de Test Drive et Test Drive 2, c'est une simulation de course de F1. Les trois softs doivent sortir cet été!

EMPIRE

Ceux-là mêmes qui éditent Sleeping Gods Lie, présenté en préviews dans ce numéro, prépare pour Amiga et ST un jeu nommé Time, tout simplement. Dans ce jeu, qui se déroule en 2050, le voyage dans le temps vient juste d'être inventé. Pour réussir votre quête, vous allez devoir partir dans le passé, explorer près de 150 lieux différents et rencontrer des personnages aussi célèbres que Jules César. Si Sleeping Gods Lie sera distribué en France par Titus, rien n'a encore été signé pour Time.



KLASSIX

Voilà la marque de budget 16-bit de US Gold. Les premiers titres disponibles seront Outrun, Foudation Waste puis World Class Leaderboard, chacun pour 100 francs! Ses softs ressortiront dans cette gamme sur Amiga et ST.

ELECTRONIC ARTS

L'éditeur le plus prolifique sur PC continue sur sa lancée. En juin, ce sera American Civil War: volume 2, qui arrivera pour les machines CGA, EGA et VGA. Il s'agit d'un wargame regroupant plusieurs batailles de la guerre de sécession, dont la fameuse bataille de Gettysburg. En juillet, nous pourrons jouer avec John Madden Football, une simulation de football américain, dont les graphismes seront compatibles CGA, EGA et VGA. Et ce n'est pas tout: vous aurez aussi Caveman Ugh Lumpics et Gold Of The Americas, présentés tous deux dans notre précédent numéro.

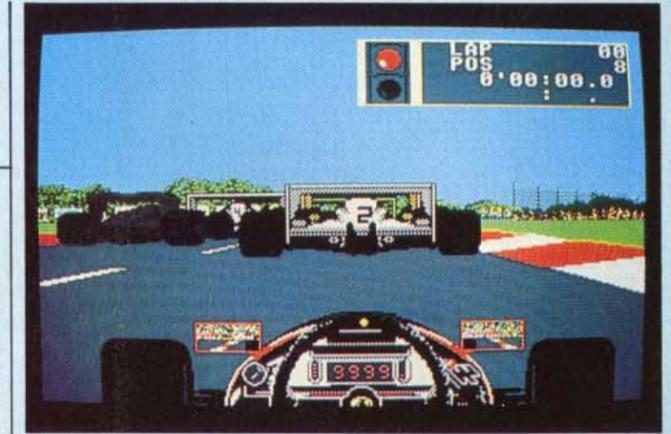
Neuromancer n'est toujours pas sorti sur Amiga, mais ça devrait être bon d'ici la prochain numéro, avec une grosse surprise pour les amateurs de SF...

Ferrari Formula One sera disponible sur ST début août puis sur PC en septembre. Il s'agit d'une course de Formule 1 sur des circuits authentiques, avec qualification, arrêts au stand, etc...

L'information la plus intéressante concernant Electronic Arts est l'édition d'un jeu d'aventure basé sur le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu. Nommé Hounds Of Shadow, le jeu s'inspire vraiment du jeu de rôle puisque le personnage que l'on crée peut exercer une profession parmi 6, dispose de 50 compétences, etc... Avec des images en couleur sépia, l'ambiance sera au rendez-vous. Sortie prévue début septembre sur Amiga et ST puis fin septembre sur PC. Enfin, Agressor semble devoir sortir pour la rentrée!



NEUROMANCER (AMIGA)



FERRARI FORMULA ONE (PC)



LES AUTEURS DE HOUNDS OF SHADOW

PRACTICAL

Virus Killer est un programme qui porte bien son nom. Fonctionnant sur Amiga et ST, il est capable soit-disant de détruire tous les types de virus, et est même capable d'apprendre les nouveaux virus... Test complet le mois prochain.

GRANDSLAM

Thunderbirds sera certainement disponible au moment où vous lirez ces lignes. Cependant, il est présenté en rubrique préviews...

ARCANA

Mars Cops n'est toujours pas arrivé, aussi bien sur ST qu'Amiga. Prévu depuis maintenant un an, le jeu devrait tout de même être en vente en juillet, donc en test dans notre numéro de fin août.



MINDSCAPE

Fire Brigade, qui semble être LE wargame sur ordinateur, Colony, un jeu d'aventure dans un monde en 3D et Boomtown, un jeu d'aventure se déroulant après un holocauste nucléaire devraient sortir sur Amiga, PC et ST durant l'été.

CINEMAWARE

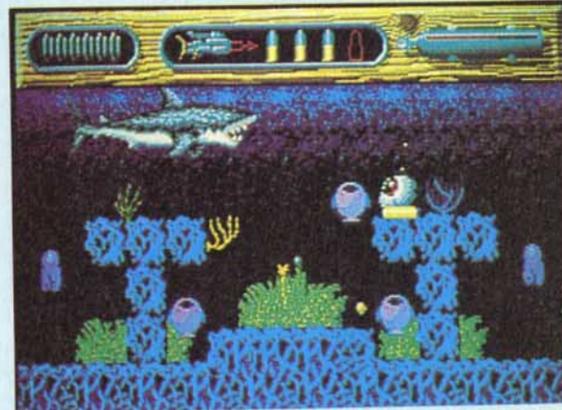
It Came From The Desert, présenté en préviews il y a deux numéros arrivera durant l'été sur Amiga, en même temps que Rocket Ranger sur ST. Plus tard dans l'année, ce sera le tour du second jeu de sport: Tv Sports Basketball, qui s'annonce tout aussi beau que le football américain déjà édité sur Amiga!

IT CAME FROM THE DESERT (AMIGA)



SCREEN 7

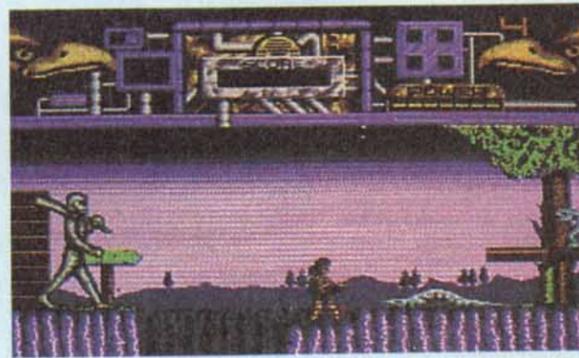
Nous vous parlions de cette nouvelle compagnie anglaise le mois dernier, et nous testerons ses produits le mois prochain. Je rappelle qu'il y a Jaws sur Amiga, PC et ST, l'adaptation du film "Les Dents de La Mer", mais aussi Steigar sur Amiga, PC et ST, une sorte de Choplifter et enfin High Steel sur Amiga et ST, un jeu original où vous devez construire un bâtiment en poutrelle de fer sans qu'il s'écroule, alors que de nombreux monstres tentent de vous faire échouer dans cette entreprise!



JAWS (ST)

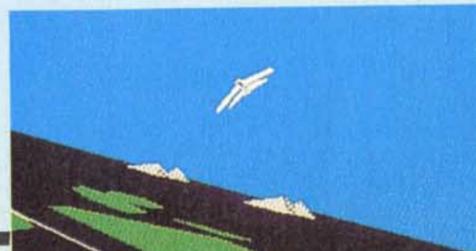
THALAMUS

Hawkeye, un shoot'em'up à scrolling parallax sortira peu après la magazine sur Amiga et ST. C'est dans le genre d'Obliterator pour le type d'univers, mais c'est uniquement de l'arcade.

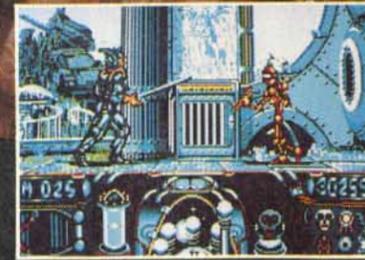
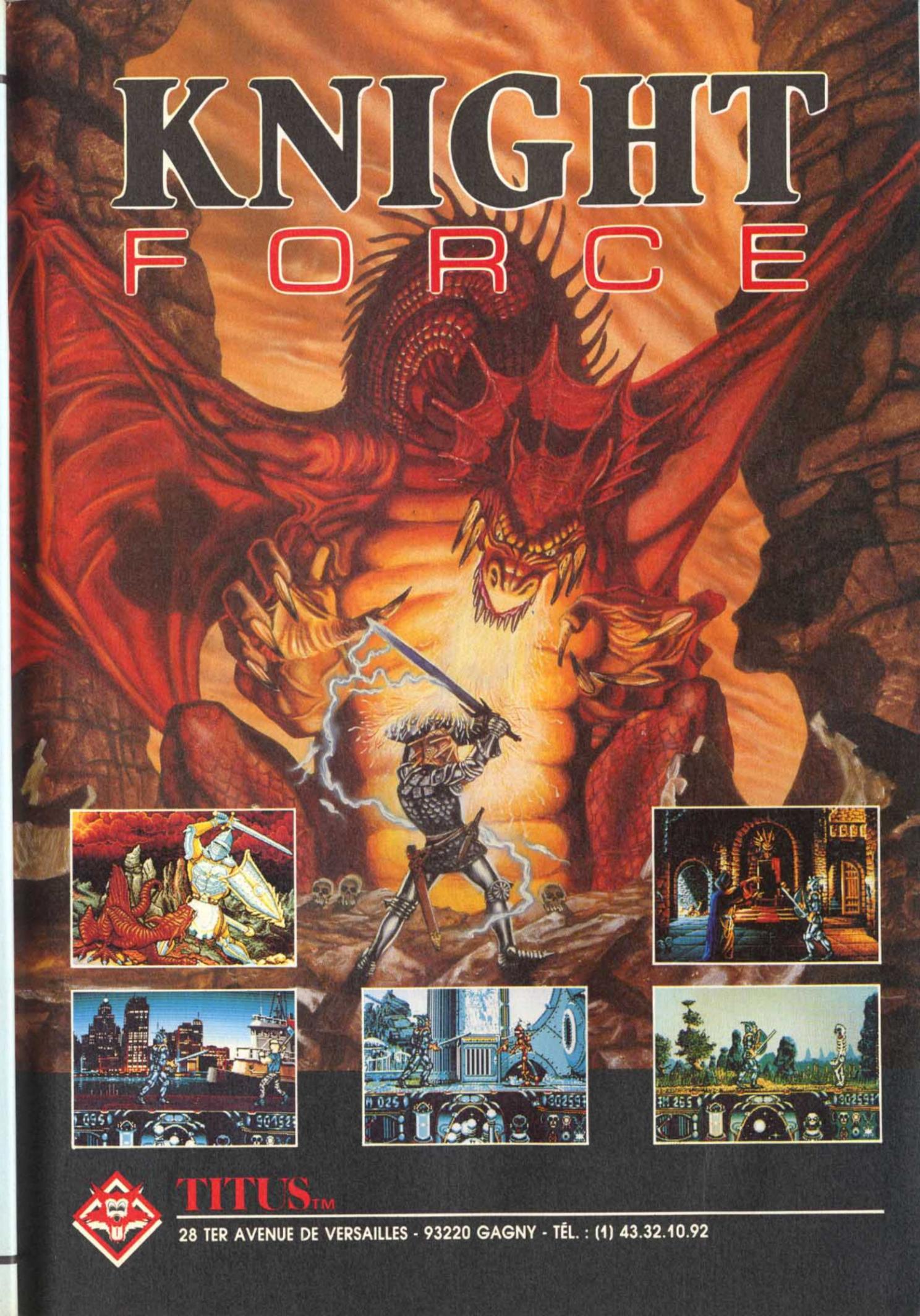


HISOFT

Compagnie habituée aux utilitaires pros pour ST et Amiga, Hisoft prépare un premier logiciel de jeu, en l'occurrence un simulateur de vol dont le réalisme sera, selon leurs dires, incroyable. Le jeu se nomme Proflight, et vous met aux commandes du fameux Tornado américain. La sortie est prévue pour ST vers fin août!



KNIGHT FORCE

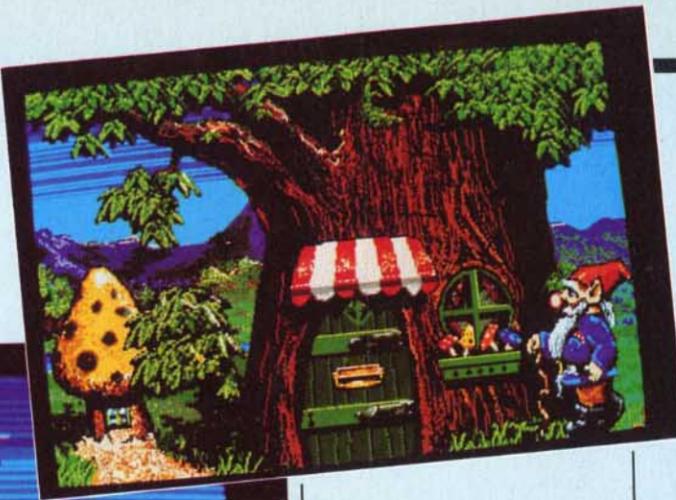


TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

SOFTWARE HORIZON

Le mois dernier, nous vous disions quelques mots sur Fearyland, un jeu d'arcade/aventure prévu pour novembre sur Amiga et ST. Eh bien voici quelques photos qui donnent déjà une idée de la qualité des graphismes.



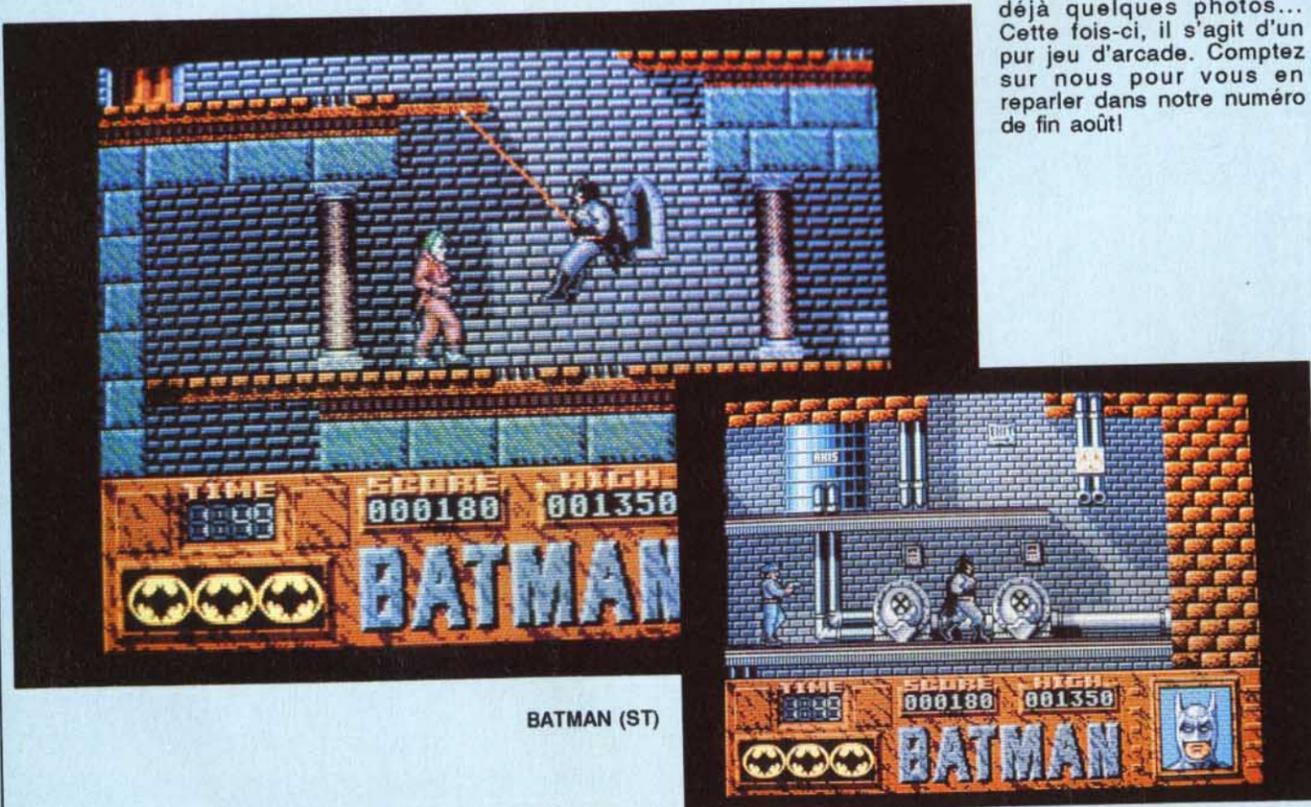
OCEAN

Commençons tout d'abord par un Erratum. Le mois dernier, dans notre interview de Gary Bracey, nous avions dit qu'il y avait 13 programmeurs chez Océan Angleterre. En fait, il y en a 30, ce qui n'est vraiment pas pareil!

Côté news, le prochain produit qui sortira sera New Zealand Story que nous vous présentons en préviews!

En plus, vous avez un "Spécial Océan" dans les préviews où de nombreux projets sont dévoilés.

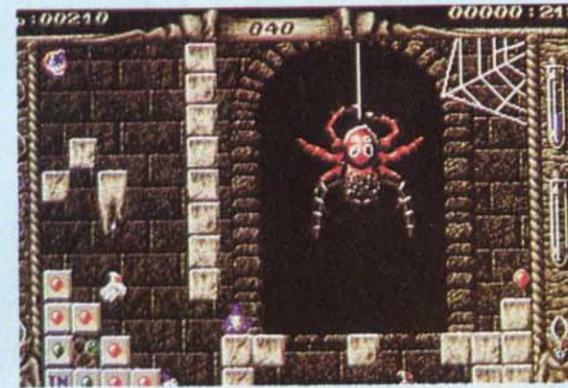
Enfin, Batman, l'adaptation du film dont on parle déjà beaucoup sera disponible à la rentrée. Mais en voici déjà quelques photos... Cette fois-ci, il s'agit d'un pur jeu d'arcade. Comptez sur nous pour vous en reparler dans notre numéro de fin août!



BATMAN (ST)

RAINBOW ARTS

Après les sorties de Circus Attraction et Danger Freak, nous avons reçus Spherical, que nous testerons dans notre prochain numéro. C'est un remake de Salomon's Key, en mieux car plus stratégique et beaucoup plus beau!



SPHERICAL (ST)

HEWSON

Stormlord, présenté en préviews dans le numéro 12 sera bientôt disponible.

Battle Valley est un jeu d'arcade à la Choplifter dont la sortie est prévue en Août sur Amiga. Votre but est de capturer deux terroristes et d'intercepter deux missiles atomiques que ces derniers ont lancés.

Enfin, Onslaught, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST en octobre doit être présenté en préviews dans ce numéro.



BATTLE VALLEY (AMIGA)

GREMLIN

Beaucoup de softs sortent depuis quelques temps de cette compagnie, mais de nombreux sont encore en projet. Nous aurons bientôt (et enfin!) Ramrod, dont les dernières versions laissent à penser qu'il s'agira d'un grand jeu, ainsi que Panic Station, un shoot'em'up, et H.A.T.E., un autre shoot'em'up que nous vous présentons en préviews. Tout ces softs seront disponibles sur Amiga et ST. Plus tard, nous aurons le droit à Ultimate Golf, Garry Liner Hot Shot, Rally Simulator (que nous avons vu en Angleterre et qui est entièrement en 3D et assez impressionnant), Footballer Of The Year 2 et d'autres jeux dont nous vous parlerons dans les prochains mois.



▲ PANIC STATION (ST)

▼ RAMROD (ST)



ACTUAL SCREENSHOT

Après Legend, testé dans ce numéro, nous attendons maintenant Future Sports, un jeu d'arcade avec un scrolling multi-directionnel, 4 niveaux de difficultés et des tonnes de coups possibles. Le jeu sortira en juillet sur Amiga et ST, et sera suivi de Jack The Ripper, Jack l'éventreur en français! Tout un programme.

VISIONARY TECHNOLOGY

Nous avons enfin reçu le nouveau jeu des auteurs de Sword Of Sodan. C'est un remake de Defender, avec quelques grosses grosses surprises, mais des graphismes un peu simples. Test complet de Datastorm sur Amiga dans le numéro 14.

ACTIVISION

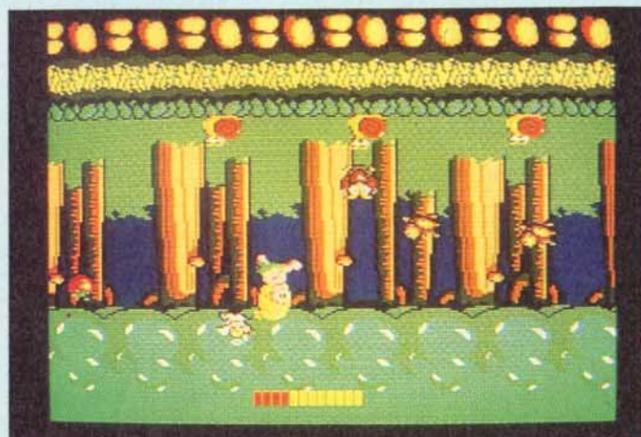
Wicked, le prochain jeu de la compagnie américaine vous est présenté en préviews. Super Wonderboy et Hot Rod devraient être disponibles à la rentrée, alors que Power Drift, et Galaxy Force seront commercialisés entre novembre et décembre. Prophecy, un jeu d'aventure sur PC sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que Bomber, fantastique simulateur de vol si l'on en croit les photos d'écrans passées depuis quelques numéros.



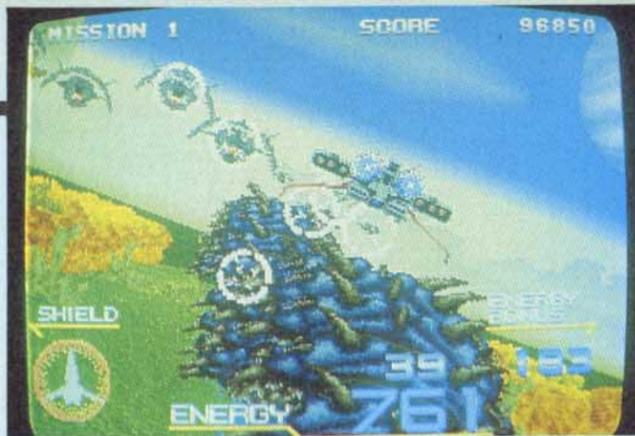
HOT ROD (ARCADE)



POWER DRIFT (ARCADE)



SUPER WONDER-BOY (ARCADE)



GALAXY FORCE (ARCADE)

SYSTEM 3

Dominator, dont nous vous parlions dans notre précédent numéro, sera disponible courant juillet sur Amiga et ST. C'est un clone de R-Type!

ELITE

Overlander arrive sur Amiga, et à en voir la photo que nous vous présentons, ça risque de ne pas être triste. Nous vous en parlions le mois dernier dans le dossier sur les adaptations de jeux d'arcade, et bien voici enfin des photos de Paperboy, qui devrait sortir en août, et de Commando, qui sortira lui en septembre.

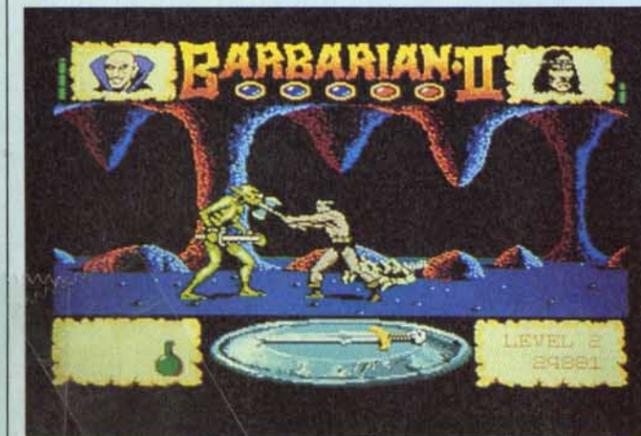


PAPERBOY (ST)

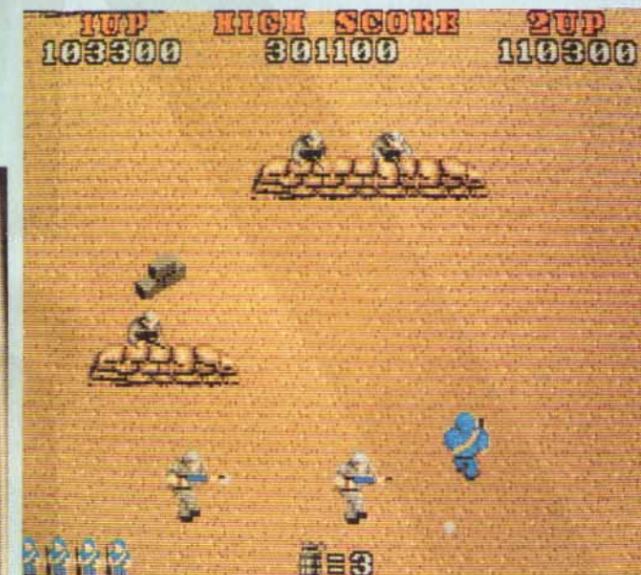
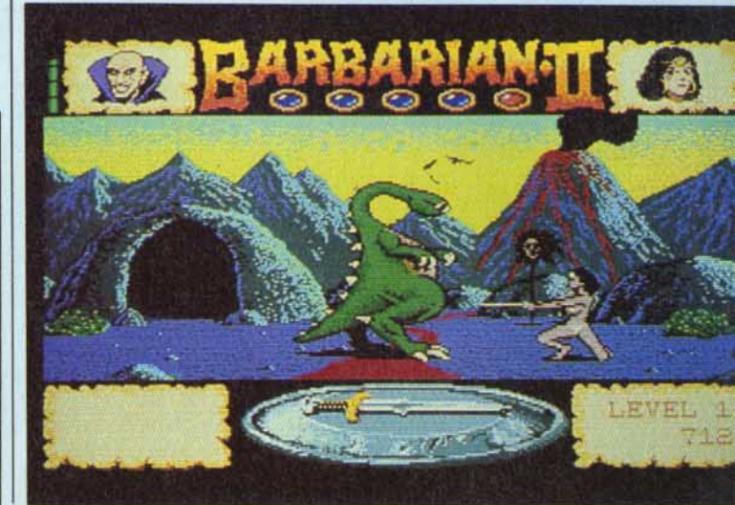
OVERLANDER (AMIGA)

PALACE

La version Amiga de Barbarian 2 sera disponible début juillet en France, alors que les versions PC CGA et EGA seront disponibles plus tard, durant l'été.



BARBARIAN 2 (AMIGA)



COMMANDO (ST)

**IL LIVRE SA FEMME
A SES VINGT-ET-UN LABRADORS
ET MANGE DES RAVIOLIS.**

3615 GEN4

LUCASFILM GAMES

Oh! Y'a un méga-dossier sur Lucasfilm Games dans ce numéro, alors ne comptez pas sur nous pour vous en dire quelque chose ici!

AGAIN AGAIN

Gilbert, the Alien sera testé sur Amiga et ST dans notre prochain numéro. De ce que l'on a pu voir, le jeu a l'air assez mauvais, mais enfin, nous ne l'avons qu'aperçu...

LOGOTRON

Eye Of Horus, le nouveau jeu de chez Logotron, qui sera disponible cet été sur Amiga et ST, est présenté dans ce numéro en préviews.

DINAMIC

La compagnie espagnole vient juste d'éditer Navy Moves, la suite d'Army Moves, sur Amiga, PC et ST. Test complet le mois prochain.

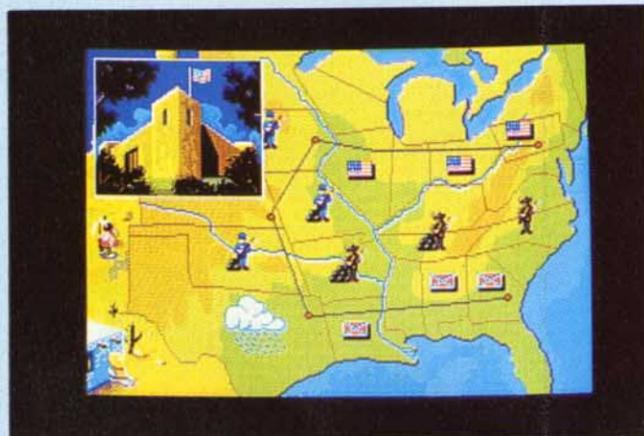
MICROPROSE

Tous les renseignements sur Microprose, MicroStyle, MicroStatus, Firebird et Rainbird se trouvent dans la partie "Spécial Microprose" de la rubrique préviews.

LES COMPAGNIES FRANCAISES

INFOGRAMES

Drakken, le produit de la rentrée d'Infogrames vous est présenté longuement en préviews. Pendant l'été, nous verrons enfin arriver North & South, basé sur la bande dessinée "Les Tuniques Bleues". C'est un wargame dans lequel, après avoir choisi votre camp, vous déplacez vos armées sur la carte des Etats-Unis. Il y aura aussi quelques petits jeux d'arcade, mais la stratégie restera tout de même la partie la plus importante. Avec un graphisme très BD et plein de surprises durant le jeu, North & South semble être d'excellente qualité. Test complet dans notre prochain numéro, sur Amiga et ST. Une version PC est à prévoir.



DELPHINE SOFTWARE

Tous les renseignements sur les futurs produits Delphine dans le dossier sur Castle Warrior.

LANKHOR

Vroom et Maupiti Island seront disponibles en septembre/octobre, mais on vous en reparlera dans notre prochain numéro.

COKTEL VISION

La légende de Djael sera disponible sur Amiga, ST et PC au moment où vous lirez ces lignes. Il sera testé dans notre prochain numéro, alors qu'à cette époque devrait arriver le simulateur de navette Européenne. Plus de détails dans notre prochain numéro.

UBI SOFT

Toujours aucune nouvelle des tant attendus Iron Lord et B.A.T. Espérons que nous les aurons à la rentrée.

16/32 EDITION

Le jeu d'aventure Nécron, déjà présenté en préviews, arrive bientôt, alors qu'en juillet nous aurons le droit à Révolution Française, le second produit fait par Legend Software! Les autres jeux seront pour la rentrée.

MICROIDS

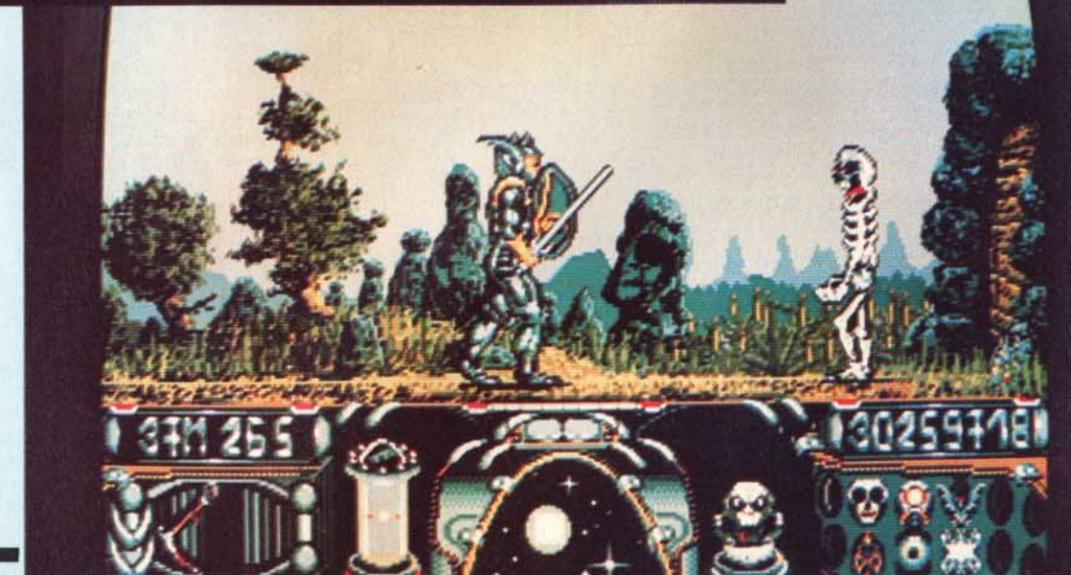
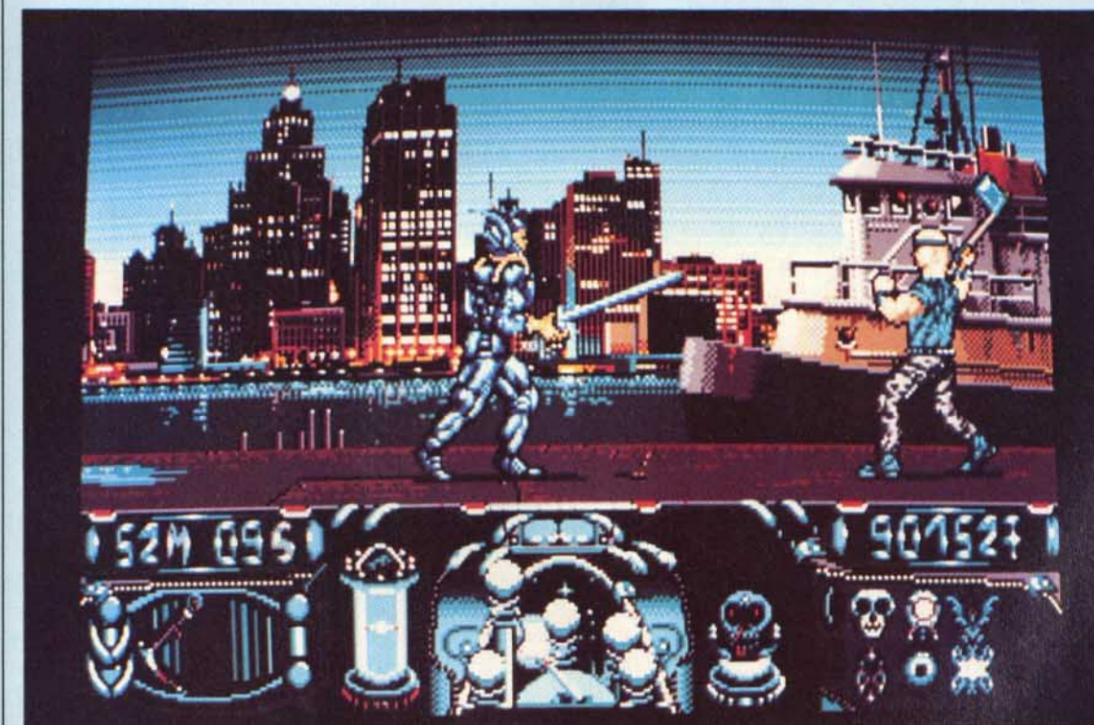
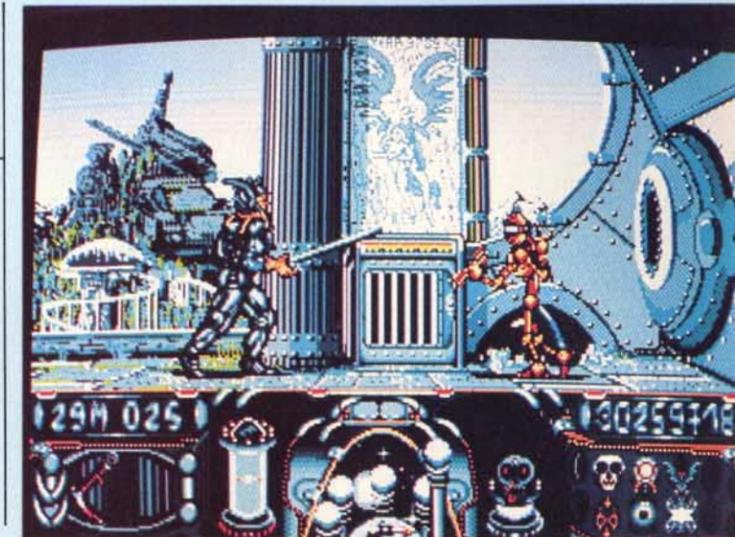
Alors qu'une compilation comprenant Super Ski, Iron Trakers et Grand Prix 500CC vient de sortir sur ST, ça bosse dur chez Microïds pour sortir à temps les produits de la rentrée. Il y aura, Blue Angel, un simulateur de vol dans lequel vous faites partie de la célèbre patrouille de vol américaine. Il faudra faire du vol en formation et effectuer des figures plus ou moins compliquées. Eagle's Rider, que nous avons déjà présenté en préviews, sera un pur jeu d'arcade spatial, avec bien des originalités cependant. Highway Patrol est une simulation automobile très intéressante. Vous êtes flic (NDC: gardien de la paix) et vous patrouillez dans une région désertique. Vous devez intercepter un truand qui pille les pompes à essences de la région. La conduite se fait entièrement en 3D, et on se repère avec une carte très exacte, où chaque tournant de la carte se retrouve durant le jeu. Très prenant, ce jeu risque d'être excellent si la réalisation suit!

Enfin, vous jouez toujours le rôle d'un flic (NDC: gardien de l'ordre) dans Chicago 90, bien que vous puissiez changer pour celui du voyou. La ville de Chicago est vue en perspective de 3/4, et le but du voyou est de s'échapper de la ville alors que celui du flic (NDC: policier) (qui contrôle six voitures) est de l'intercepter. Le jeu simule des poursuites et des carambolages dignes des plus grands films améri-

cains. Tout ces jeux sortiront sur Amiga, ST et PC entre la rentrée et décembre. Fin 89 / début 90, nous verrons venir F1, une course de formule 1 dont l'originalité vient du fait qu'elle sera en Ray-Tracing, ce qui devrait être superbe. En tout cas, ce que nous en avons vu était magnifique!

TITUS

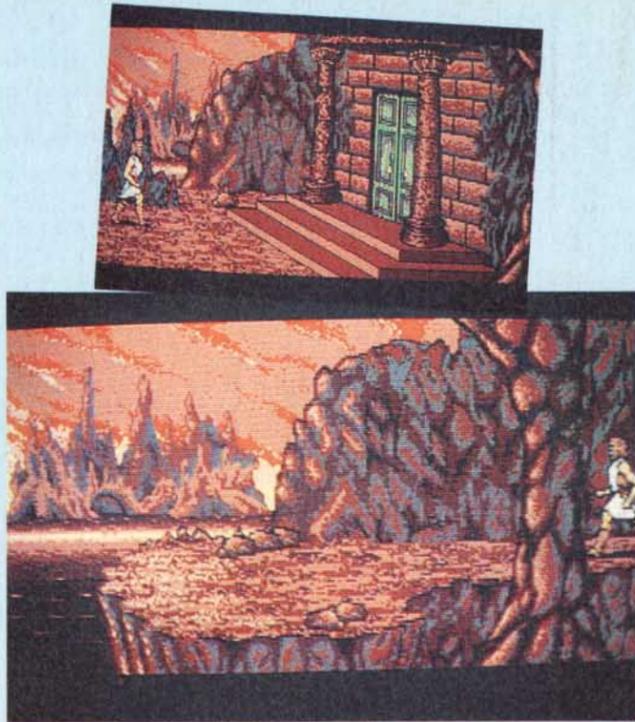
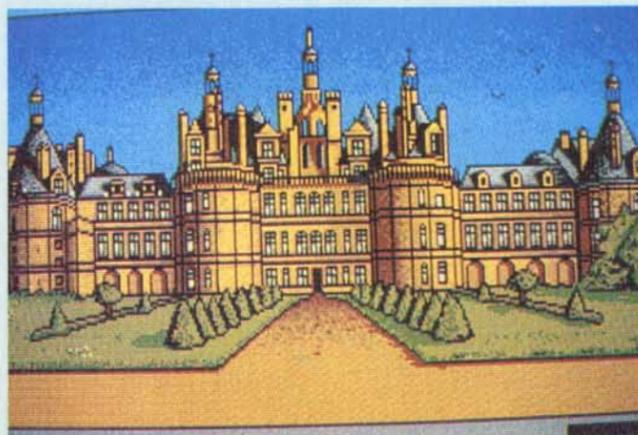
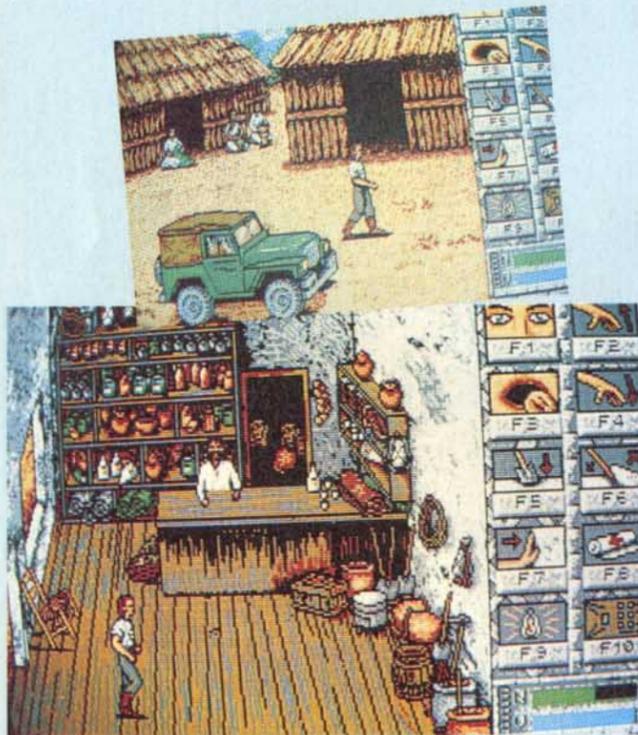
En dehors de la distribution de Sleeping Gods Lie (présenté en préviews) en France et en français, les programmeurs travaillent en ce moment sur Knight Force, notre couverture du numéro 9. Le jeu a bien évolué, surtout graphiquement, et aussi bien les versions Amiga que les versions PC ou ST sont superbes. Le jeu comprendra toujours des phases de 2D et de 3D en alternance, et il s'agit toujours d'un combattant qui affronte diverses créatures à travers plusieurs époques. Cela risque d'être étonnant, et ça sera disponible en septembre si tout se déroule comme prévu. En octobre, ce sera le tour de Dark Century, un jeu d'arcade en Ray-Tracing qui est basé sur des combats de chars. On vous en reparle à la rentrée!



SILMARILS

Ca y est, la compagnie semble bien lancée (c'est normal, après Targhan et Windsurf Willy, tous deux excellents!). Elle nous concocte bien des produits pour la rentrée. Il y aura tout d'abord Le Fétiche Maya, un jeu d'aventure/arcade qui a l'air très chouette. Le but du jeu est de retrouver le trésor des Mayas. Le joueur dirige un personnage dans des décors en 3D, un peu comme dans les Sierra-On-Line, mais il y a aussi des phases d'arcade, comme des combats, et surtout, la conduite en jeep d'un lieu à un autre! Enfin, pour la partie aventure, il est possible d'accomplir des actions (symbolisées par des icônes à l'écran). Il y aura aussi un petit peu de stratégie, puisqu'il faut gérer ses ressources (eau, nourriture, essence) ou encore marchander avec les indiens. Evidemment, un "méchant" essaiera d'accomplir cette quête avant vous... La sortie est prévue pour septembre.

Pour les autres produits, les dates de sorties sont un peu plus vagues, mais tout devrait sortir d'ici la fin de l'année. Il y aura Ulysse, un jeu dans le style de Targhan mais basé sur la quête d'Ulysse et Marignan, un jeu d'aventure historique. Quant aux auteurs de Targhan, ils préparent un jeu dans le même style, mais qui se déroule dans l'espace! Ca promet...



LORICIEL



Les plus malins d'entre vous auront déjà remarqué un changement dans cette rubrique. Loriciel a perdu son S final, ceci en raison d'un changement de logo! C'est à l'occasion d'une grande conférence de presse à la Mer de Sable que l'équipe de Loriciel, en profitant de l'annonce de son changement de logo nous a présenté également quelques uns des prochains produits.

Le premier produit est carrément révolutionnaire. En effet, pour 299 francs, il comprend un jeu et un pistolet optique, fonctionnant aussi bien sur Amiga, PC ou ST. L'intérêt de ce pistolet est qu'il n'est pas cher, déjà, mais c'est aussi qu'il est précis et fonctionne correctement, quelles que soient les conditions (nous ne l'avons tout de même pas essayé sous l'eau...).

Enfin, il est aussi intéressant de savoir que d'autres compagnies sortiront des jeux compatibles avec le pistolet West Phaser, ce qui sera toujours indiqué par un logo. Mais de toute manière, d'autres produits Loriciel l'utilisant seront disponibles dans l'année, comme un jeu en 3D formes pleines, une version spéciale de Space Racer et j'en passe!

Le jeu livré avec le pistolet se nomme également West Phaser. On peut le décrire rapidement comme étant l'équivalent d'Opération Wolf dans une période Western. Vous devez traquer et abattre les pires hors-la-loi des Etats-Unis, et vous ne devez pas hésiter à voyager d'état en état pour les abattre. Les attaques d'indien, les bagarres au saloon et trois autres scènes sont les principales phases d'action de West Phaser. Vous tirez à l'aide du pistolet optique sur les cibles à l'écran, qui s'écroulent lorsque vous les touchez. C'est graphiquement très sympa et plein d'animations. En plus, les fonds interviennent sur le jeu. Par exemple, au saloon, lorsque vous tirez sur la vitre, elle se brise, et le lus-

tre se balance à chaque fois qu'une balle le touche. Bref, West Phaser, le jeu, est très sympa et bien fait.

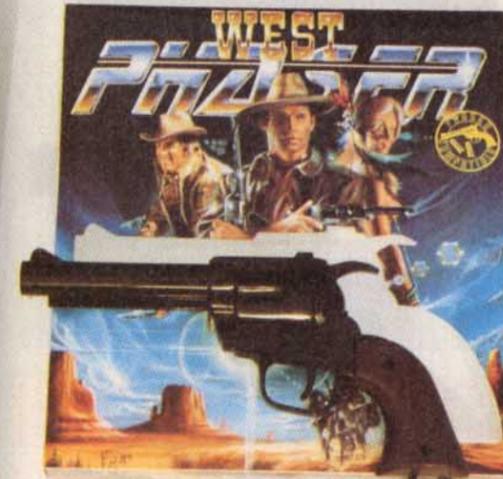
Finalement, dans le pack qui contiendra le pistolet et le jeu, se trouvera également une disquette avec des routines permettant de gérer soi-même le pistolet, dans les langages les plus usités de chaque machine. Au total, pour 299 francs, ce sera certainement le pack le moins cher de toute l'histoire de la micro-informatique, que ce soit pour Amiga, ST ou PC. Sortie prévue pour la fin de l'année, puisque ce produit sera LE produit de Noël de Loriciel.

Le second produit présenté s'appelle Kick Boxing, et est sponsorisé par André Panza, Champion du monde de Kick Boxing, de Boxe Américaine et de Boxe Française.

C'est un jeu de combat assez classique, avec entraînement et affrontement, dans lequel c'est la réalisation qui change. En effet, Loriciel promet que le réalisme sera époustouffant, et pour arriver à son but, les programmeurs n'ont pas hésité à digitaliser des scènes de combats ainsi que les champions dans toutes les positions. Si l'animation est bonne, on risque effectivement d'avoir quelque chose de très bon. C'est prévu pour Amiga, PC et ST, et on vous en reparlera à la rentrée.

Le troisième produit présenté fut Pinball Magic, un flipper. Vous allez dire que ça n'a vraiment rien d'original, mais il faut bien avouer que Pinball Magic semble très bien réalisé, pour le peu que nous avons pu en voir. 12 tableaux dont certains plus dans le genre "casse-brique" que flipper, des bonus et effets spéciaux partout, des sons digitalisés, un graphisme super, voilà ce que devra être Pinball Magic. Sa sortie est prévue pour Amiga, ST et PC, mais on vous en reparle bientôt...

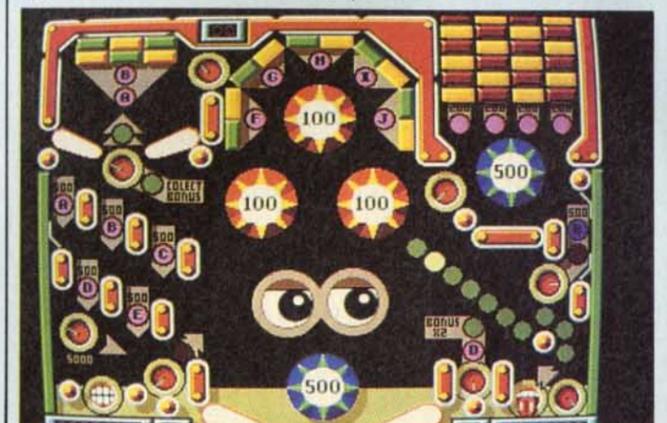
Enfin, le dernier produit présenté, et donc hélas! nous n'avons pas encore de photo se nomme pour le moment Tank. C'est une simulation de tank en 3D qui mêle des graphismes calculés (maisons, tanks, etc...) à des sprites (décors de fond, traces des chenilles, intérieur du tank), un peu comme Hard Drivin. Ce que nous en avons vu est très prometteur, et bon nombre d'entre nous ne sont pas encore revenus de la rapidité de l'animation 3D qui nous a été montrée. Vivement septembre que nous puissions vous en montrer plus!



WEST PHASER (ST/PC)



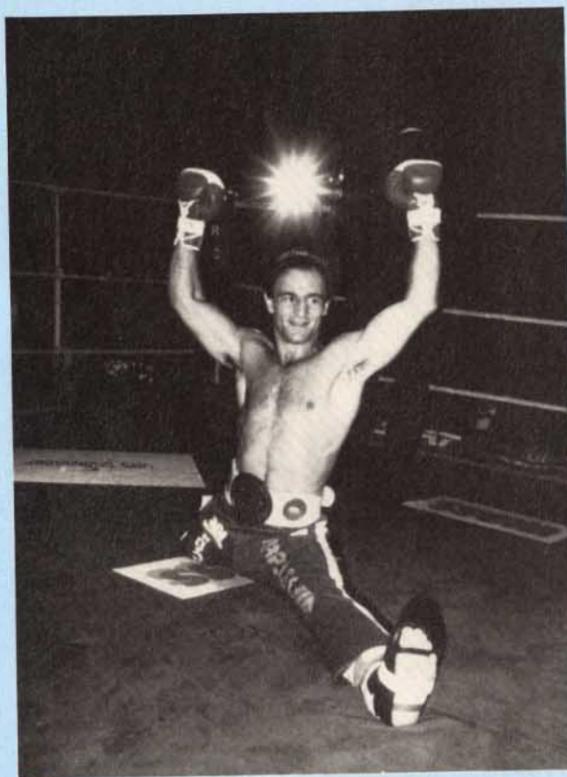
PINBALL MAGIC (AMIGA)



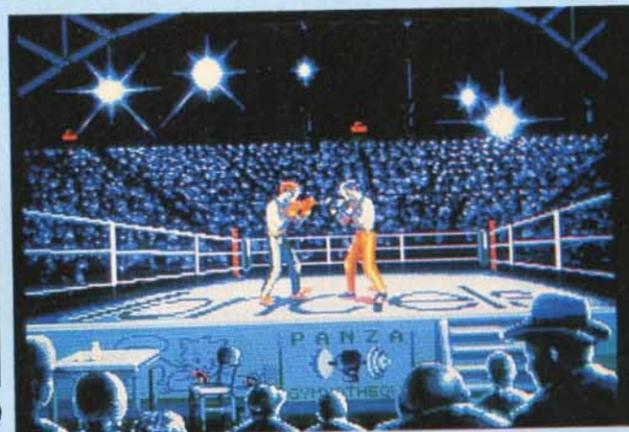
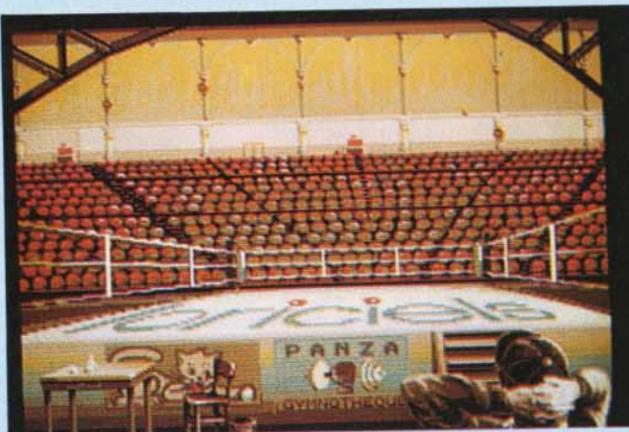
Loriciel (suite)



PINBALL MAGIC (AMIGA)



KICK BOXING (ST)



HEWSON
OFFRE

10 CUSTODIAN (ST)
10 CYBEROID (AMIGA)

SUR

3615 GEN4

LE SALON POUR TOUS LES
UTILISATEURS INDIVIDUELS
DE LA MICRO-INFORMATIQUE



SALON DE LA MICRO

13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

Le Groupe Montbuild organise pour la première fois, à Paris, la grande manifestation réunissant tous les constructeurs et distributeurs en micro-informatique pour tous les publics: des adolescents aux professions libérales, des étudiants aux artisans et commerçants, des enseignants aux professionnels de la distribution.

Le Salon de la Micro, pendant 3 jours, va regrouper les plus grandes sociétés nationales et internationales dans le domaine du matériel, des logiciels et des périphériques, et les principaux détaillants qui vendront aux meilleurs prix.

"Au cours du Salon, de nombreux débats et animations seront organisés. Plus de détails vous seront donnés dans le prochain numéro de Generation 4".

Le Groupe Montbuild est l'organisateur du prestigieux PC Show à Londres — avec plus de 100.000 visiteurs — et d'une centaine de salons professionnels et grand public dans le reste du monde.

Le Salon de la Micro est le premier salon, en synergie avec le PC Show, conçu dans une dimension européenne pour les exposants qui considèrent 1992 comme une réalité.

Pour en savoir plus et exposer au Salon de la Micro, contactez Melanie Parker ou Cécile Boré au 42.41.45.52 ou écrivez à Montbuild SA, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris.

AUCUN SALON INFORMATIQUE NE SE RESSEMBLE!

COMMUNIQUE

PREVIEWS SPECIAL MICROPROSE

Après six ans d'existence, Microprose, spécialiste du logiciel de simulation, crée ce qui sera peut-être le plus important événement de l'année en rachetant Telecomsoft et en créant deux nouveaux labels. Ainsi, cette compagnie vient de prendre une importance énorme et une grosse part du marché, bouleversant certainement les plans des mamouths de la micro comme Ocean, US Gold ou Mirrorsoft, qui devaient certainement s'attendre à tout sauf à cela. Il sera d'ailleurs certainement passionnant d'observer les positions respectives de ces compagnies à la fin de l'année. Après une rubrique previews spécial Mirrorsoft, voici donc le spécial Microprose. Vous trouverez également, après ce dossier, un spécial Océan. 89 sera décidément une grande année pour le soft et pour les 16-bits!

MICROSTATUS

Le second nouveau label de Microprose sera spécialisé dans les jeux d'arcade/aventure en 3D, et ne concernera que les micro 16-bits! Le premier jeu de la gamme est Dark Side, testé dans ce numéro sur Amiga et ST, et le second Total Eclipse, testé également mais sur Amiga, PC et ST.

TOWER OF BABEL

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet / août

Ce jeu se déroule sur un réseau très important de plate-formes et d'ascenseurs, le tout bien sûr représenté par de la 3D forme pleines où les effets de lumière sont particulièrement réussis, et où l'on voit même les ombres et des effets de transparence. Dans ce jeu, le joueur prend les commandes de trois robots Spiders, en temps réel, mais il peut aussi les programmer à l'avance à l'aide de quelques instructions. Pour avancer, il faudra réfléchir car les énigmes sont nombreuses et parfois complexes, demandant même souvent la coordination entre plus d'un Spider. De plus, un éditeur permettra de faire soit même des tableaux, pour que le jeu ait une durée de vie encore plus grande.

MIDWINTER

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre

Premier produit réalisé par le groupe 3rd Millenium, Midwinter est un soft qui se déroule au début du 21ème siècle. Une crise climatique mondiale a fait que le climat polaire est désormais celui de toute la planète, et qu'un hiver sans fin dure depuis des années. Cette catastrophe climatique a mis fin aux structures politiques, et c'est désormais le Chaos qui règne sur terre, où des communautés survivent. Vous jouez le rôle du commandant des Forces de paix des villages libres, et vous allez devoir vous occuper de la défense des villages locaux contre un ennemi qui vient du nord. De la stratégie donc, mais aussi de l'arcade avec du ski, du delta-plane, du buggy des neiges, et surtout, de la 3D pleine avec des effets fabuleux de lumière et des paysages superbes.

SURVIVOR

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: novembre

Ce second produit réalisé par 3rd Millenium ressemble beaucoup au premier, puisque la terre est cette fois-ci devenue un vaste désert suite à un holocauste. Une nouvelle fois, votre but est de survivre, mais aussi de régénérer la terre, de faire redémarrer l'agriculture et enfin de fonder une communauté. Développement, combat entre groupes, commerce, exploration, politique et 3D seront au rendez-vous dans un jeu où stratégie et action se mêlent parfaitement.

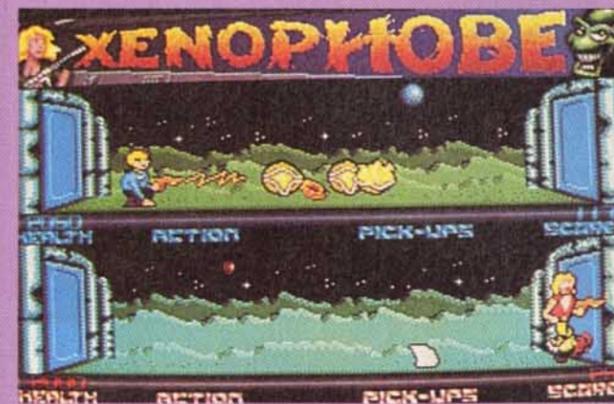
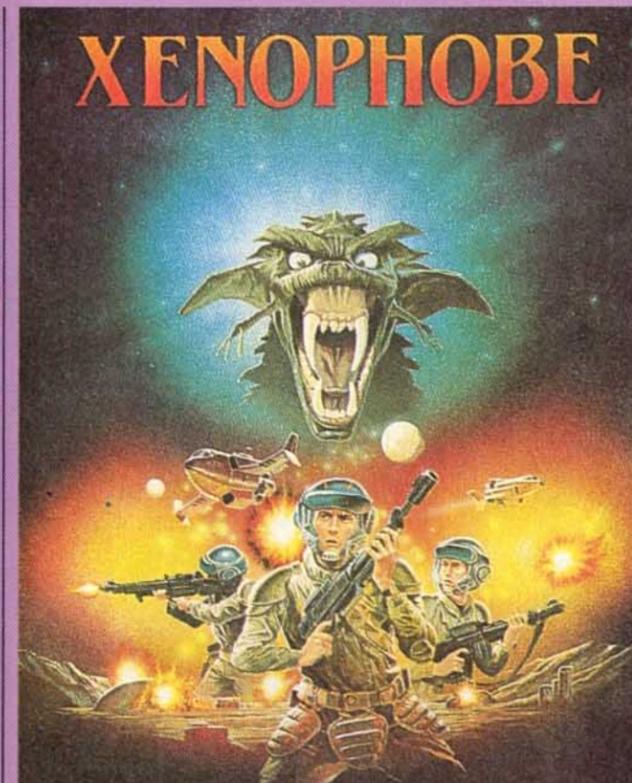
MICROSTYLE

Ce nouveau label sera la marque des jeux d'arcade, ce qui change des habituels jeux Microprose! Le premier jeu de la gamme est RVF Honda, testé dans ce numéro sur ST, et qui sera disponible sur Amiga d'ici la sortie de ce magazine, puis sur PC en juillet.

XENOPHOBE

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juin 89

Il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade du même nom de Bally Midway. Dans ce jeu, votre planète est envahie par



des aliens, et vous allez devoir les détruire à travers un nombre très élevé de niveaux. Bref, il s'agit d'un jeu d'arcade pur et dur, et s'il était possible d'y jouer à trois à la fois dans les salles d'arcade, les conversions sur micro permettront tout de même à deux joueurs de participer en même temps, l'écran étant alors séparé en deux!

RAINBOW WARRIOR

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

En voilà un jeu qui risque de faire un carton en France, avec un nom pareil. Pour un coup le soft serait presque sponsorisé par les faux-époux Turange. Bref, réalisé en Angleterre en collaboration avec Greenpeace, Rainbow Warrior est un jeu entièrement consacré à cette association. Vous allez dans divers lieux où l'intervention de Greenpeace est nécessaire, que ce soit en raison de pluies d'acide, de la destruction de la couche d'ozone, de problèmes nucléaires, de marées noires et autres catastrophes du genre. Le jeu

sera disponible en juillet, le jour même de la sortie en Europe du nouvel album Greenpeace, et sera accompagné d'un manuel détaillé sur l'environnement et sur Greenpeace. Nous n'avons pas encore pu voir ce jeu, mais on nous assure qu'il s'agit d'un jeu vraiment original, sans sang, violence, monstres, mais juste fait de pacifisme, avec des graphismes superbes, des sprites importants et une animation de qualité. Test complet dans notre prochain numéro.

FIREBIRD

Microprose ayant racheté Telecomsoft, c'est désormais cette compagnie qui édite les produits Firebird. Nombreux sont ceux déjà sortis et testés dans ce numéro, comme Savage ou 3D Pool, mais ils sont également nombreux à devoir sortir dans les mois à venir...

RICK DANGEROUS

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

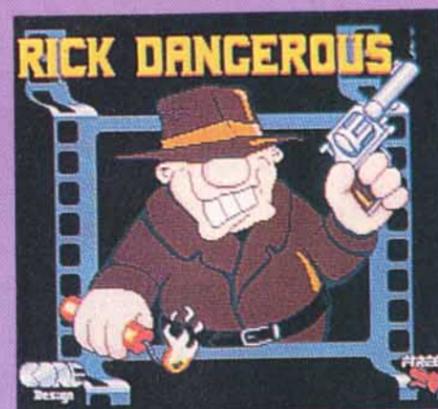
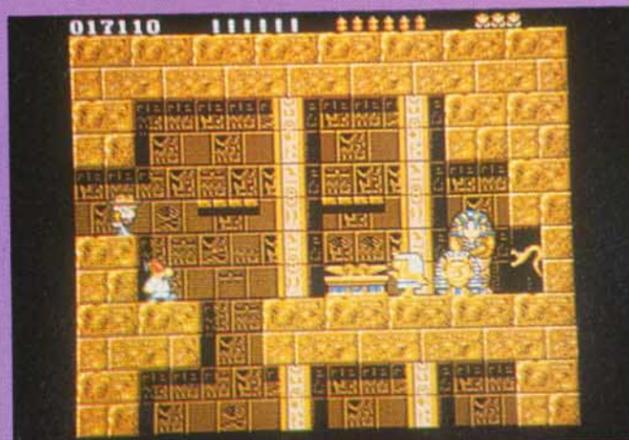
Et voici le tout prochain jeu de chez Firebird. Ce jeu d'arcade aux graphismes dignes d'un dessin animé. C'est particulièrement sympa, et on avait tendance à manquer de jeux de ce genre sur ST. En effet, les jeux de "grimpette" se



SAUVONS LA PLANETE!

**"NOTRE PLANETE EST EN DANGER...
CE N'EST PLUS UN SECRET POUR
PERSONNE. IL EXISTE UN ORGANISME
BRITANNIQUE DONT LA SEULE REQUETE
EST VOTRE SIGNATURE, AFIN
D'ESSAYER DE FAIRE PRESSION SUR LES
NATIONS-UNIES ET PROVOQUER UNE
ASSEMBLEE EXTRAORDINAIRE.
Ecrivez-nous pour demander un
FORMULAIRE DE PETITION QUE VOUS
FEREZ CIRCULER AUTOUR DE VOUS.**

ADRESSE:
ECOLOGICA EUROPA, 42 RUE SORBIER, 75020 PARIS
ou
ECOLOGIST, WORTHYVALE MANOR, CAMELFORD,
CORNWALL, ANGLETERRE



font rare sur ST, et ils sont souvent assez mauvais. Et Rick Dangerous a tout à fait l'air d'être particulièrement bon. L'action se déroule en 1945. Au premier niveau, Rick, c'est le nom du héros, s'écrase en avion en pleine jungle Amazonienne. Il rentre dans un temple fait de cavernes, et vous voilà au premier niveau. Ça rappelle fortement le pré-général des Aventuriers de l'Arche Perdue, en plus drôle vu le type de jeu. Ensuite, le British Museum vous envoie en Egypte, et là, vous vous retrouvez enfermé dans une pyramide. A vous d'en découvrir les secrets. Au troisième niveau, vous êtes en Allemagne et votre but est de libérer un camp de prisonnier. Si vous y arrivez, un prisonnier vous révèle un plan Nazi qui mettrait fin à la ville de Londres. A vous d'empêcher ceci au quatrième niveau. Avec des tonnes d'écran, de scrolling, de pièges et d'ennemis, Rick Dangerous est assurément un soft dont on entendra parler longtemps. Test complet dans notre prochain numéro.

SPACECUTTER PLUS

Système: PC
Sortie prévue: juillet

Spacecutter Plus n'est autre que la version PC du jeu Whiligig existant déjà sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade et de stratégie entièrement en 3D, avec des effets de lumière assez intéressants. Vous devez traverser plus de 10000 tableaux pour arriver au but de votre voyage, mais entre temps, vous affronterez un nombre élevé de vaisseaux ennemis. Un jeu intelligent qui demande par contre beaucoup d'adresse!

DOUBBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un Américain et un individu de Chicago - ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses de bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour... toute en action avec des graphismes en épous-touffiants... Cependant vous risquez de voir un peu rouge...



AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ocean

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

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

SENTINEL

Système: PC
Sortie prévue: juillet

Sentinel arrive sur PC! Voilà une nouvelle qui va réjouir les amateurs de jeu de stratégie informatique, car dans le genre, Sentinel fait partie des meilleurs avec Populous et Archipelagos. C'est tellement simple que c'en est compliqué de faire comprendre l'intérêt du jeu. Vous devez explorer 10000 tableaux 3D envahis par une sentinelle et ses acolytes. Pour vous déplacer, vous devez pomper de l'énergie en absorbant celle des arbres, ce qui vous permettra de vous élever. Si jamais vous êtes plus haut que la sentinelle, vous pouvez la détruire et passer au tableau suivant... seulement la sentinelle guette! Abstrait mais génial!



3615 GEN4
LE SERVEUR LE
PLUS RAPIDE DE
L'OUEST

VIRUS

Système: PC
Sortie prévue: juillet

L'un des meilleurs softs de l'année dernière arrive sur PC. Virus, l'adaptation du fameux jeu Zarch de l'Archimède sera bientôt sur PC, et devrait, selon les dires de Microprose, être aussi beau et aussi jouable que les superbes versions Amiga et ST. Dans ce jeu, vous survolez une planète selon une magnifique vue en 3D. Défendre à la sauce 1988! Tout simplement superbe!

ORIENTAL GAMES

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: août

Encore un jeu d'arts martiaux, mais cette fois-ci, Oriental Games propose quatre épreuves. Le King fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling et Kendo. Avec la possibilité de jouer seul ou à deux, d'organiser de véritables compétitions, toutes les options que l'on est en droit d'attendre d'un soft



de ce genre sont présentes ici. Côté graphisme, c'est assez chouette, avec un truc très drôle. La tête des participants en haut de l'écran, que l'on voit hurler à chaque fois qu'ils se prennent un coup. Bien fait, seul la jouabilité reste à voir... Test complet dans notre prochain numéro.

RAINBOW ISLAND

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre



Ce soft n'est autre que la suite de Bubble Bobble. Nous vous l'avons déjà présenté en préviews et plus récemment dans notre dossier sur les adaptations de jeux d'arcade. Dans Rainbow Island, le ou les joueurs dirige(nt) un personnage qui peu(ven)t lancer des arc-en-ciel, soit pour tuer les monstres qui vous assaillent à l'écran, soit pour grimper



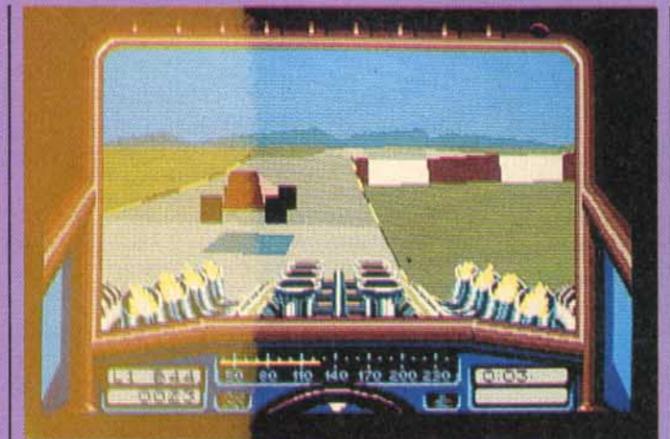
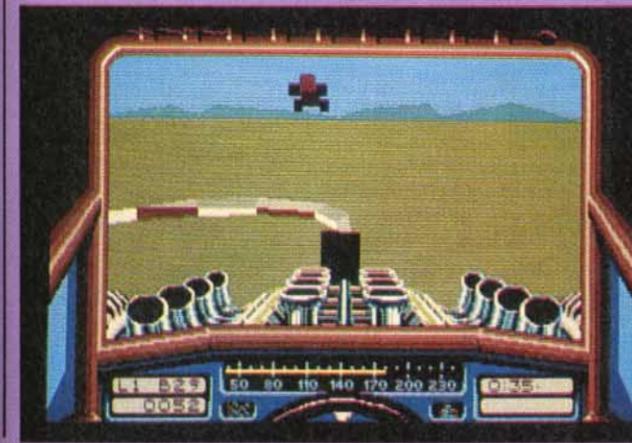
dessus. En effet, à chaque niveau (représentant un groupe d'île), vous devez exterminer tous les ennemis pour passer au niveau suivant, et ici, contrairement à Bubble Bobble, un tableau fait largement plus d'un écran! En plus, le temps est limité car au fur et à mesure du jeu, le niveau de l'eau monte... Graphiquement magnifique, très proche d'un dessin animé, Rainbow Island est une véritable réussite. Dommage qu'il faille attendre septembre pour pouvoir y jouer!

STUNT CAR

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre

Stunt Car, moi, je vous le dis, ça va faire beaucoup de bruit. Tout d'abord, cela ressemble à Hard Drivin, et Hard Drivin, c'est génial. Ensuite, cela va sortir avant Hard Drivin, qui est lui prévu pour Noël, ce qui permettra d'avoir au moins un jeu de ce genre à la rentrée. Enfin, chez Firebird, ils connaissent vraiment bien la 3D, ce qui risque de donner un soft magnifique!

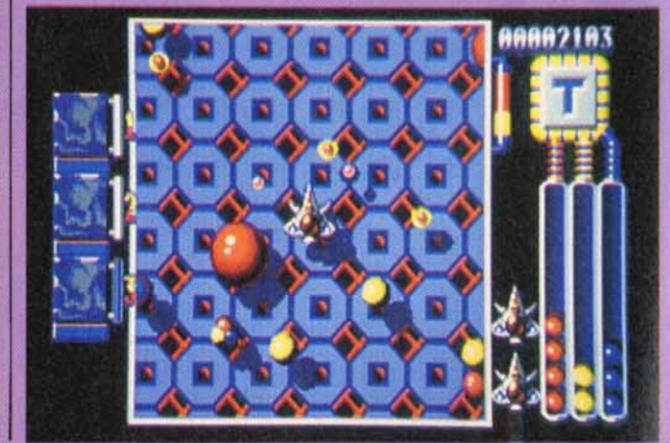
Dans ce jeu, vous dirigez une voiture équipée d'un turbo et vous participez à des courses sur des circuits qui sont montés sur pilotis, ce qui veut dire qu'une fausse manoeuvre, et c'est la chute! Au début du jeu, une grue vous dépose sur le circuit, plein de bosses, de trous, de virages relevés, de montagnes russes et de looping. Ensuite, vous foncez, et là, ça devient vraiment impressionnant, surtout qu'il est possible d'obtenir une vue arrière très bien faite. Vivement septembre!



QUARTZ

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: dernier trimestre 89

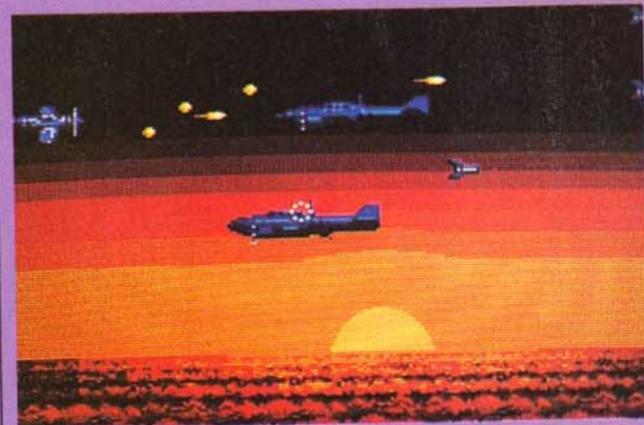
Quartz est un shoot'em'up avec un scrolling multi-directionnel différentiel! Vous devez bien sûr détruire tous les vaisseaux ennemis qui passent à l'écran, et pour cela essayer de récupérer le maximum d'armes supplémentaires. La difficulté du jeu est progressive sur sept niveaux, alors que vous devrez affronter des monstres de plus en plus gros et de plus en plus affreux, mais aussi des serpents, des aliens, des tempêtes de météores et on en oublie. Plein de couleur et d'animation, Quartz est un jeu pas vraiment original mais particulièrement bien réalisé.



P-47

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: dernier trimestre 89

Voici l'adaptation du jeu d'arcade du même nom fait par Jaleco. Dans ce jeu, vous dirigez l'avion P-47 au-dessus des nuages ou au-dessus des territoires ennemis, et vous devez affronter bon nombre d'ennemis de toutes sortes. Bref, ce jeu est un shoot'em'up, avec tout ce qu'il y a de plus classique dans le genre (armes supplémentaires, gros engins en fin de niveau, etc...), qui s'apparente beaucoup à Silkworm, si ce n'est qu'ici on y joue seul. Cependant, certains écrans sont assez beau en arcade et la conversion peut être de bonne qualité.



D'autres anciens projets de Firebird ne sont pas encore réapparus sur les plannings de parution de Microprose, comme Mr. Hell, un clone de R-Type mais avec un hélicoptère ou Elite 2, la suite tant attendue d'Elite! Plus de détails dans les mois à venir.

RAINBIRD

C'est maintenant Microprose qui s'occupe des produits Rainbird. Les prochains arrivent bientôt, et ils s'annoncent superbes!

STARGLIDER 2

Système: PC
Sortie prévue: juillet

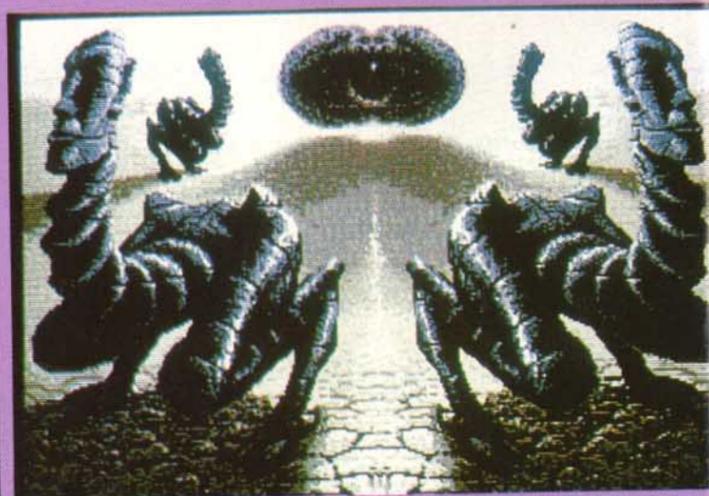
Décidément, en juillet, les possesseurs de PC seront gâtés. Starglider 2 fût quand même l'un des meilleurs jeux de 1988, et si la version PC est réussie, il devrait être très impressionnant. Entièrement en 3D, avec un scénario très chouette, Starglider 2 est le meilleur jeu en 3D fait à ce jour! Un must!

WEIRD DREAMS

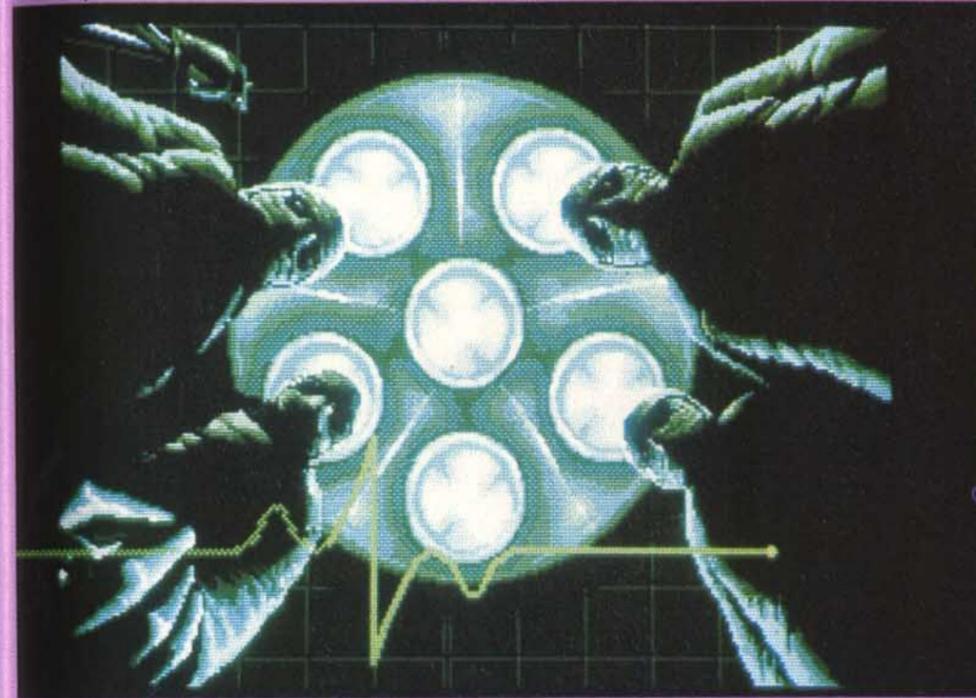
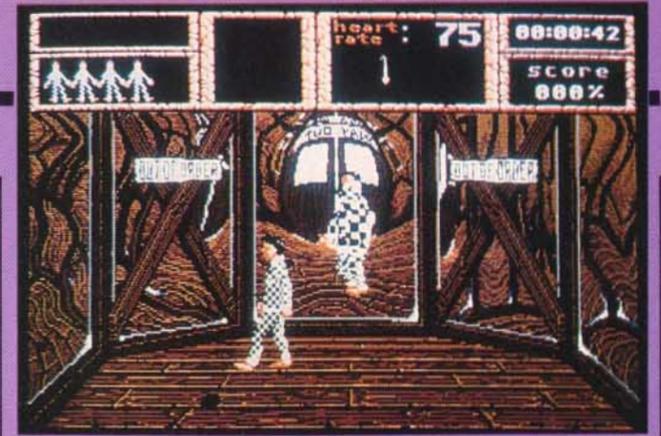
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet/août

Le plus fou des softs de ces dernières années arrive enfin. On doit bien vous en parler depuis un an, et chaque mois on espérait en obtenir une version finale. Cette fois-ci c'est sûr, il va bientôt être chez votre revendeur. A moins que... Dan Weird Dreams, vous êtes victime d'un très grave accident et vous devez subir une opération d'urgence. Alors que vous êtes sur la table d'opération, vous basculez dans le monde des cauchemars, et si vous voulez sortir vivant de cette opération, vous allez devoir finir votre cauchemar! Hélas pour vous, il faudra traverser cinq mondes peu engageants.

Dans le premier, vous commencez à l'intérieur d'un appareil à barbe à papa. Vous pouvez vous enduire de sucre, mais attention à bien éviter le bâton qui passe régulièrement. Vous pouvez cependant sauter sur ce dernier pour sortir de l'appareil et apparaître ainsi au milieu d'une fête foraine. Une guêpe géante arrive alors vers vous, et il vous faut agir vite. Vous foncez dans la direction opposée, et atterrissez dans la salle des miroirs déformants. Chaque miroir



donne accès à un monde, la seule caractéristique commune de chaque d'entre eux étant d'être loufoque. Ainsi, en quelques tableaux vous serez attaqué par des tulipes, dévoré par un ballon, poignardé par une petite-fille, happé par une tondeuse à gazon, coupé en deux par une porte, et vous combattrez des monstres de pierre à coup de poisson, après en avoir capturer un dans le ciel. Bref, Weird Dreams, c'est le délire total, et si le jeu n'est pas très complexe, le tout est de comprendre ce qu'il faut faire. C'est pourquoi je m'arrête là, de manière à ne rien vous dévoiler des nombreuses surprises du jeu. Magnifique! Superbe! Génial! Weird Dreams est parfait et très original.



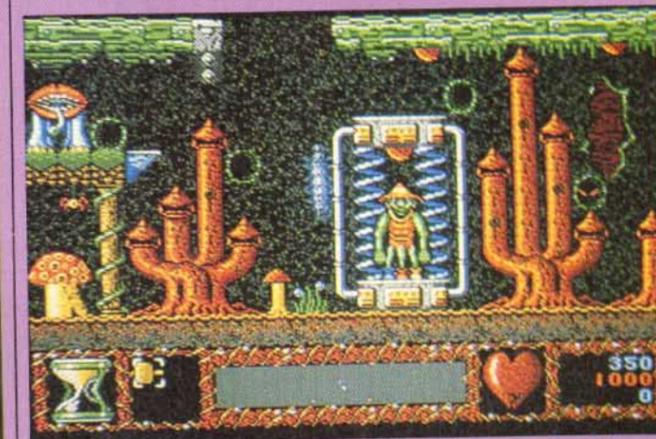
WEIRD DREAMS (suite)



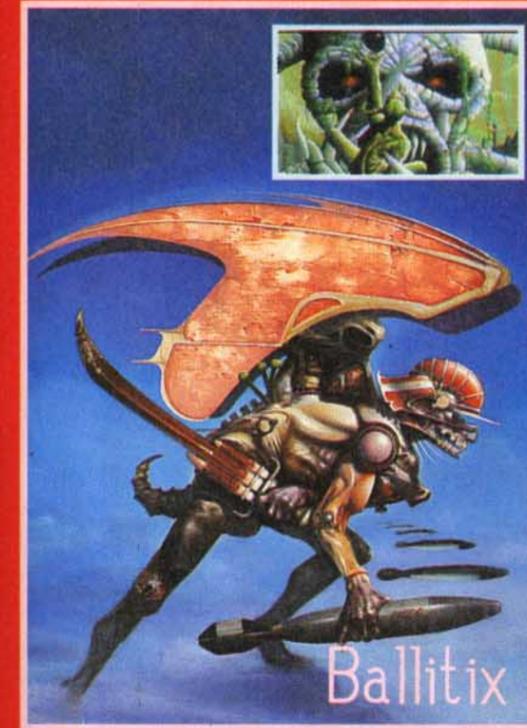
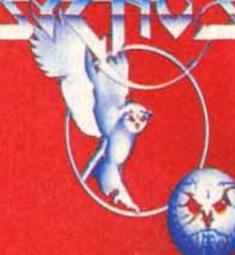
VERMINATOR

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet/août

Verminator est un soft très original, et surtout très coloré. Vous l'aurez remarqué en regardant de près les photos accompagnant cet article, Verminator regorge de détails et de couleurs. Dans ce soft, vous jouez le rôle d'un habitant d'un grand arbre. Vous vivez parmi une petite communauté, à l'intérieur d'un arbre géant. Vous vous déplacez sur vos trois pieds, à la recherche de la vermine qui ronge l'arbre. Votre métier vous oblige en effet à éliminer tous les insectes et autres monstres qui mette en péril la survie de votre



Pénétrez le monde éprouvant de **ZEPHYROS**



Menace

Vous n'en sortirez pas indemne!

Les 3 SOFTS réunis
par 16/32 DIFFUSION
pour 290 FF

Ne laissez plus de répit à votre revendeur!

Disponibles pour ST et Amiga



arbre. Seulement voilà, il y a près de 256 tableaux, et les insectes sont de plus en plus forts. Heureusement, en empruntant de l'argent, en achetant du matériel plus puissant, vous arriverez peut-être à terminer le jeu. Un grand jeu d'arcade/aventure où il est heureusement possible de sauvegarder!

D'autres softs anciennement prévus ne sont pas encore annoncés par Microprose, mais ils devraient tout de même sortir. Il y a Tank Command, le nouveau jeu des auteurs de Carrier Command, entièrement en 3D mais avec plus de stratégie, ou encore UMS 2, la suite d'UMS. Deux programmes à suivre...

MICROPROSE

Nous terminons finalement sur le label Microprose qui reste le symbole de la simulation, avec les prochains softs à venir...

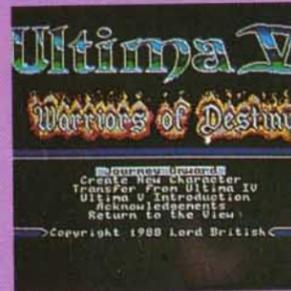
ULTIMA V

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Déjà disponible sur PC, Ultima V arrive sur ST durant l'été et sur Amiga à la rentrée. Ce nouvel épisode de la meilleure saga d'aventure sur micro se déroule sur le même territoire qu'Ultima IV. Enfin presque... En effet, on vient de découvrir tout un complexe sous-terrain qui s'étend sous le pays, et Lord British, le roi du pays, monte une expédition pour l'explorer. Il n'en revient, hélas! pas, et un dictateur, Blackthorn, s'installe sur le trône. Au début du jeu, vous créez votre personnage et vous vous retrouvez en compagnie de Iolo et Shamina, déjà présents dans le quatrième épisode. Et c'est partie pour une quête encore plus longue



A wispny forefinger. An ebony black arrow solidly ore it and hangs suspended for a moment, then, with k of its hand, the Shadowlord casts the glowing bott rimo. The arrow strikes him full in the chest! Dropp sword, he sinks to the ground, lines of pain, and so is worse, etched into his face.



que la dernière fois. Vous allez devoir affronter les 8 Shadowlords qui représentent 8 vices! Le plus drôle, c'est que si l'un d'eux passe dans une ville, il affecte tous les habitants du vice en question...

Le pays est deux fois plus grand que la dernière fois, on y rencontre plus de 200 personnages, et il y a 30 villes dont certaines font parfois 5 niveaux! Graphiquement, c'est toujours pareil si ce n'est qu'il y a un peu plus de couleurs dans ce dernier épisode. Dernier? Non, un sixième et ultime est en préparation.

PIRATES!

Système: PC / ST
Sortie prévue: juillet

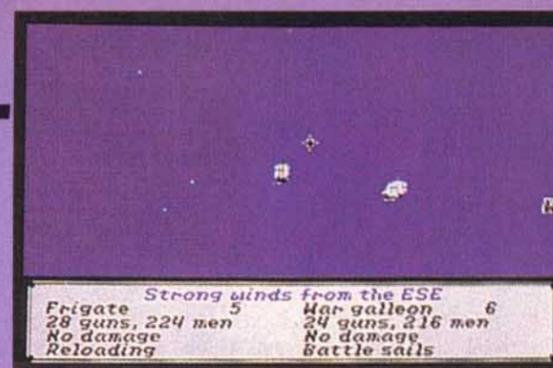
Pirates! est déjà disponible sur PC depuis un bon moment, mais avec ses sorties prochaines sur ST, et peut-être Amiga vers la rentrée, on va en reparler.

Dans Pirates!, vous choisissez tout d'abord la période durant laquelle vous désirez que le jeu se déroule. Selon la période, les événements et autres personnages seront différents. Ensuite, vous devez choisir votre nationalité. Serez-vous anglais, français, hollandais ou espagnole. Et ensuite, le jeu commence alors que vous quittez le port. Contrairement à d'autres jeux du style, Pirates ne possède pas vraiment un scénario très complexe. Le but est de s'enrichir, et même si quelques éléments d'aventure viennent de temps en temps faire progresser le jeu (découverte d'une île au trésor, etc...), il s'agit plus d'une simulation. Tout y passe, des duels à l'épée aux abordages en passant par le pillage des villes. Il y a aussi une partie politique, puisqu'il est conseillé d'être en bons termes avec les gouverneurs des villes dans lesquelles on s'arrête pour le ravitaillement. A la fin de chaque expédition, on vous demande si vous désirez stopper votre carrière de pirate ici. Si vous acceptez, on vous donne un rang dans la société et un score. A vous de vous arrêter à temps...

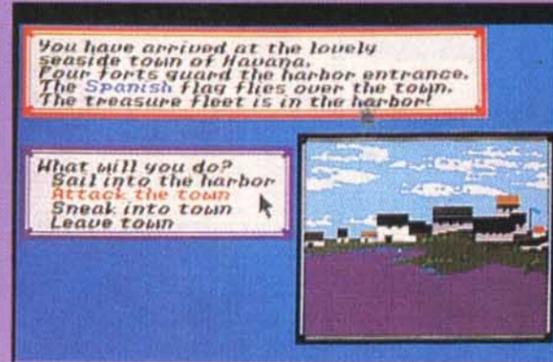


Pugwash vs. Spanish Captain

Force:	Captain	Pugwash
Morale:	50 men	206 men
Weapon:	Shaken	Strong
	Cutlass	Cutlass



Strong winds from the ESE
Frigate 5 War galleon 6
28 guns, 224 men 24 guns, 216 men
No damage No damage
Reloading Battle sails



You have arrived at the lovely seaside town of Havana. Four forts guard the harbor entrance. The Spanish flag flies over the town. The treasure fleet is in the harbor!

What will you do?
Sail into the harbor
Attack the town
Sneak into town
Leave town

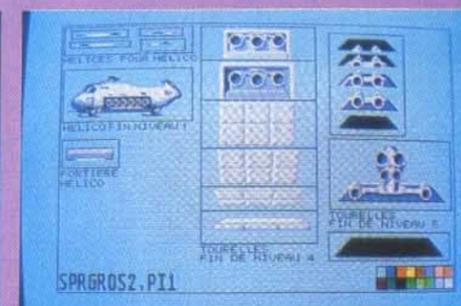
PREVIEWS SPECIAL OCEAN FRANCE

Ocean France, filiale d'Ocean, existe maintenant depuis près d'un an. Les nombreux programmeurs et graphistes qui travaillent sur de multiples projets. Après des débuts difficiles, surtout en raison de retards, la société est enfin lancée et prépare en ce moment les hits de la rentrée. Il faut dire qu'après Opération Wolf et Dragon Ninja, il devient très intéressant de suivre de près les programmes qu'ils nous concoctent...

CABAL

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: novembre

C'est à Ocean France qu'incombe la conversion de ce jeu d'Electrocoin. Ce n'est qu'un remake d'Operation Wolf, avec cependant quelques différences. Ici, le décor est fixe et ne scrolle pas. On voit le ou les personnages (il est possible de jouer à deux) devant l'écran. Le but est bien sûr de tirer sur tout ce qui bouge, mais aussi sur les obstacles qu'il est possible de détruire: un mur, une maison ou une tour! Bref, c'est assez destroy, mais il y en a toujours à qui cela plaît. Vous dirigez votre personnage au joystick et vous pouvez faire des roulades, pour éviter les balles tirées par les ennemis, ou déplacer le curseur qui pointe sur la cible du tir. Là encore, des pages de sprites montrent les animations des personnages et les gros sprites qui composent les engins de fin de niveau.





IVANHOE
 Système: Am₃ / ST
 Sortie prévue: octobre

Après Voyager, Ivanhoé sera la seconde création originale de chez Océan dont la sortie ne se fera que sur les micro 16-bits.

Ivanhoé est un jeu d'arcade qui pourrait très bien être un jeu de café tant son look, son design et son système de jeu ressemblent à des jeux comme Dragon Ninja ou encore le superbe Golden Axe, présenté en rubrique Sous les Arcades.

Bref, dans Ivanhoé, vous jouez le rôle... d'Ivanhoé. Votre but est d'aller délivrer le roi Richard, et pour cela, vous allez devoir beaucoup voyager puisque vous devez aller d'Angleterre en Autriche.

Le premier niveau du jeu se déroule dans la forêt. Vous devez traverser cette dernière pour arriver jusqu'à la mer, tout en combattant les nombreux gardes ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer. Durant tout ce niveau, un sorcier apparaît de temps en temps et vous lance des boules de feu, que je vous conseille d'éviter. Evidemment, le sorcier est imbattable, et il faut attendre la fin du premier niveau pour pouvoir le combattre. C'est juste au moment où vous entrez dans une grotte que ce dernier apparaît et après s'être transformé en monstre, se jette sauvagement sur vous. C'est le gros méchant de la fin de ce niveau, et le battre ne sera pas une chose facile.

Au second niveau, vous prenez le bateau. Sur le bateau, vous allez devoir de nouveau combattre des ennemis, marins en tout genre, etc... A la fin du niveau, c'est une sirène qu'il vous faudra tuer.

Et le jeu continue selon ce système durant le troisième niveau, qui se passe en ville, et qui se termine par l'affrontement d'un gros monstre une nouvelle fois différent.

C'est au quatrième niveau qu'il y a du changement, puisque vous parcourez la forêt noire, à cheval! Bien sûr, il y a de nouveaux des ennemis, encore une fois différents, et le tout vous emmène au cinquième niveau. Là, vous êtes devant les remparts du château où est détenu Richard, et l'action ne faiblit pas entre les catapultes, les soldats ou encore les gardiens du château.



Le sixième niveau se déroule dans un labyrinthe. Vous devez conduire Ivanhoé jusqu'à la cellule du roi Richard, mais vous allez devoir affronter des gardes, des statues, et il y a en plus un timer pour vous obliger à aller vite!

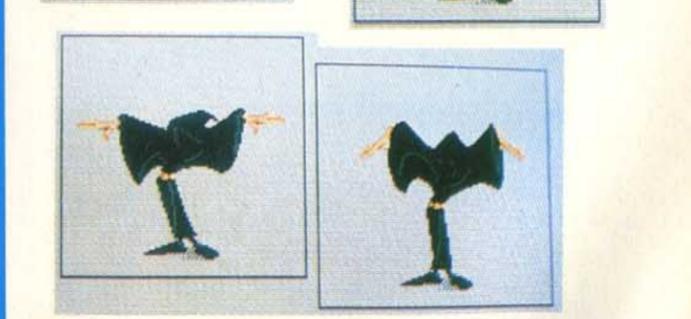
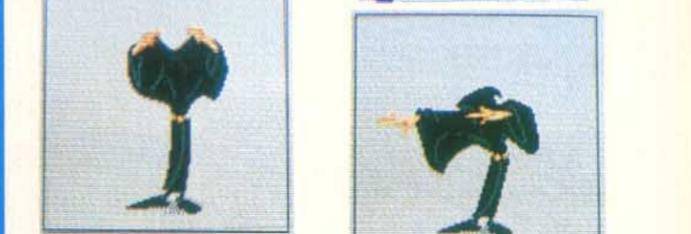
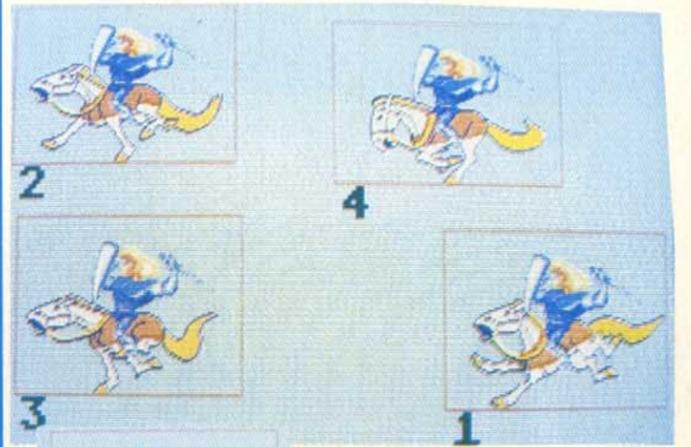
Si vous êtes toujours en vie, le roi vous suit, et vous devez le ramener en Angleterre. En fait, ce retour se fait en parcourant trois des niveaux précédemment traversés, les remparts du château, la ville et la forêt! Durant tout le retour, vous devez protéger le Roi des coups des ennemis!

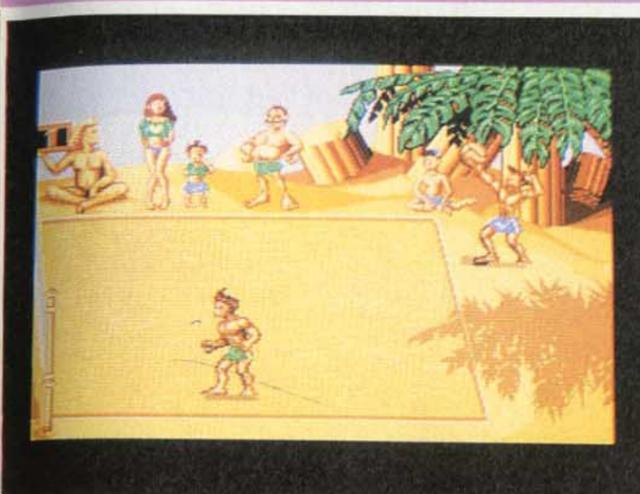
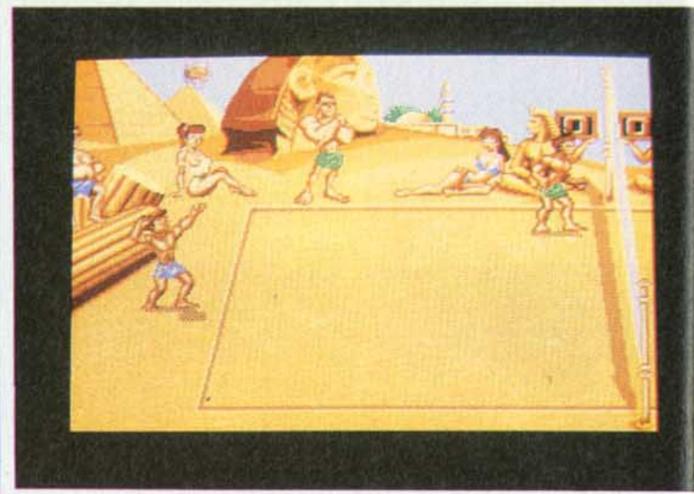
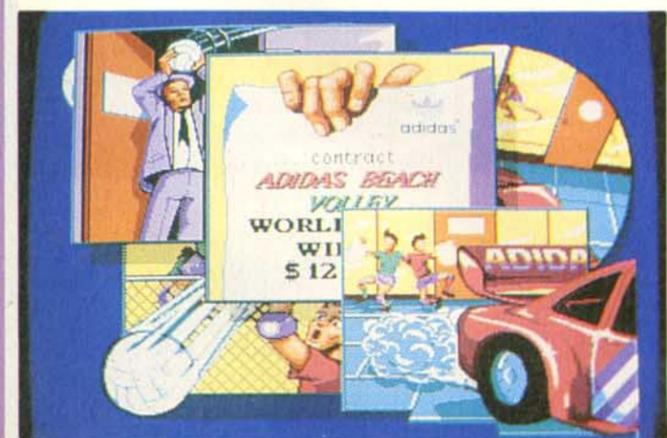
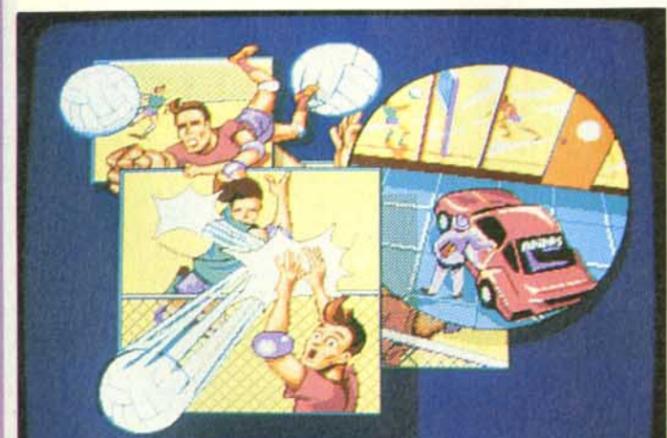
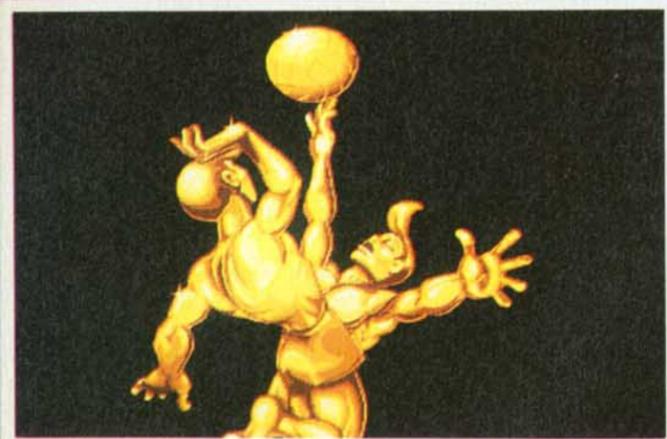
Enfin, alors que vous pensez en avoir terminé, il vous reste tout de même à éliminer le Prince Jean, qui a profité de votre absence pour prendre la place de Richard.

Le jeu en lui-même se déroule un peu comme Ghost'n Ghouls. Le décor scrolle horizontalement, et le personnage se déplace en épousant le relief du sol, ce qui rend particulièrement bien. Il ne dispose que de son épée afin de pourfendre les vils ennemis, mais heureusement, il peut disposer de coups spéciaux après avoir ramassé certains bonus. L'un de ces coups fait que, lorsque vous frappez, votre personnage se multiplie et effectue les trois coups d'attaque possibles. Un autre fait que votre personnage se divise en trois: lorsque vous frappez vous avez en fait trois personnages qui attaquent. Il dispose également d'un super bouclier et d'un super coup d'épée qui provoque l'allongement de celle-ci durant la frappe, permettant ainsi de tuer des adversaires qui ne sont pas au corps à corps!

Bref, Ivanhoé est un jeu magnifique; vous l'avez certainement compris en observant les photos qui illustrent cet article. Les graphismes sont superbes, et les personnages, dessinés par la graphiste qui a également fait Adidas Beach Volley, sortent tout droit d'un dessin animé - ce qui rappelle d'autant plus Ghost'n Ghouls. Les couleurs du décor sont magnifiques, et le jeu est pleins d'interruptions: vous en avez vraiment pour votre argent.

Le scrolling est parfait, sans aucun ralentissement, même s'il y a quinze ennemis autour de vous (et pourtant chaque personnage est bien gros à l'écran!). Comme pour le football, les pages de sprites donnent une idée du nombre d'étapes intermédiaires mises en oeuvre pour assurer l'animation, ainsi que de la technique utilisée pour la programmation. Le jeu n'étant pas encore fini, la plupart des écrans ne sont que provisoires; ils donnent tout de même une bonne idée du rendu final.





ADIDAS BEACH VOLLEY

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

Et voici le premier jeu de la gamme Adidas, une gamme qui comprendra bien évidemment des jeux de sport. Le Beach Volley est un sport très coté aux Etats-Unis. C'est exactement comme le volleyball, si ce n'est qu'il n'y a que deux joueurs dans chaque équipe et que cela se joue en plein air!

Au début du jeu, le logo Océan apparaît, puis, il arrive par-dessous une statue en or de deux joueurs de volleyball. Une fabuleuse musique retentit, et on découvre le haut de statue qui scrolle verticalement à l'écran. Alors que l'image s'arrête sur ce haut de statue, l'image se transforme en une case de bande dessinée, représentant deux joueurs dans la même position que celle de la statue. On assiste alors à une petite bande dessinée qui explique le scénario. Vous vous entraînez au Beach Volley quand arrive un des managers d'Adidas qui vous propose un contrat pour un tournoi autour du monde de Beach Volley, contrat qui vous propose beaucoup d'argent, si vous gagnez tous vos matchs bien sûr!

Le jeu commence alors... Avant chaque pays, on assiste à une petite scène où l'on voit sur une grande moitié de l'écran une carte du monde avec le trajet des joueurs d'un pays à l'autre, alors qu'en bas de l'écran, une petite scène représente les joueurs en train de se déplacer selon des moyens de locomotion en rapport avec le pays. C'est très sympa, et bourré d'humour. En effet, si le premier personnage traverse toujours l'écran sans problème, il arrive au second quelque chose de délirant à chaque fois. Ainsi, à un

moment, alors qu'on peut penser qu'il va réussir à traverser l'écran en planche à voile, il se paie le bord de l'écran et tombe à l'eau! Après ceci, une image de présentation du pays apparaît... Le match va bientôt pouvoir commencer.

Le système de jeu est simple, puisqu'il faut arriver le premier à sept points pour passer au pays suivant. Seulement, de pays en pays, les joueurs adverses jouent de mieux en mieux...

Au service, il est possible de lancer la balle selon plusieurs coups, tout comme à chaque action où vous choisissez, de manière simple, ce que vous désirez faire avec le joystick. Pour récupérer une balle, il suffit de diriger votre joueur sur une croix qui apparaît sur le terrain et qui représente le lieu d'arrivée de la balle. Si vous n'avez pas le temps d'y arriver, vous pouvez toujours tenter de plonger pour la récupérer. Tous les coups sont possibles, avec smatch, passe, manchette, contre, coups de défense, etc...

Côté réalisation, Beach Volley est le plus beau jeu de sport que j'ai vu sur Amiga ou ST. Ce sont surtout les graphismes de ce jeu qui sont fabuleux. Il faut dire que la graphiste qui les a conçus travaillait avant dans le dessin animé, et qui, s'il lui a fallu quelque mois pour s'habituer à l'infographie, semble totalement maîtriser son sujet, comme on peut le voir dans ce jeu ou dans Ivanhoé, dont elle est aussi la créatrice des personnages! Le look général est donc fantastique tant les personnages semblent tout droit sortis d'un dessin animé (japonais), ce qui leur donne en plus une personnalité assez forte! Magnifique graphiquement et dans les couleurs (surtout les fonds qui sont de toute beauté), Beach Volley est également très bien animé, et possède un scrolling multi-directionnel (on ne voit jamais le terrain en entier!) époustoufflant. Bref, Adidas Beach Volley est l'une des réalisations les plus réussies sur Amiga, et que l'on soit fan ou pas de Volley, on prendra certainement beaucoup de plaisir à jouer à ce qui sera certainement l'un des meilleurs jeux de sport de l'année.



JAPON

AUSTRALIE

HAWAII

EGYPTE

URSS



ADIDAS GOLDEN SHOE

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

C'est vraiment la mode du football. Après Kick Off et Micro-prose Soccer, voici venir la version de chez Océan, qui est beaucoup plus belle que les deux premiers, mais dont nous n'avons pas encore pu tester la jouabilité, la programmation n'étant pas vraiment terminée. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il y a un scrolling multi-directionnel très chouette, que la vue du terrain se fait du dessus, c'est désormais classique, et que lorsque le ballon monte ou que les joueurs sautent, ils grossissent à l'écran ce qui rend particulièrement bien, surtout que le grossissement est important. Par exemple, lorsqu'un joueur fait une tête en sautant, sa tête finie par être un sprite énorme de 64x64.

Le jeu en lui-même est simple. Vous rencontrez des équipes de plus en plus fortes et devez gagner à chaque fois pour passer au niveau suivant!

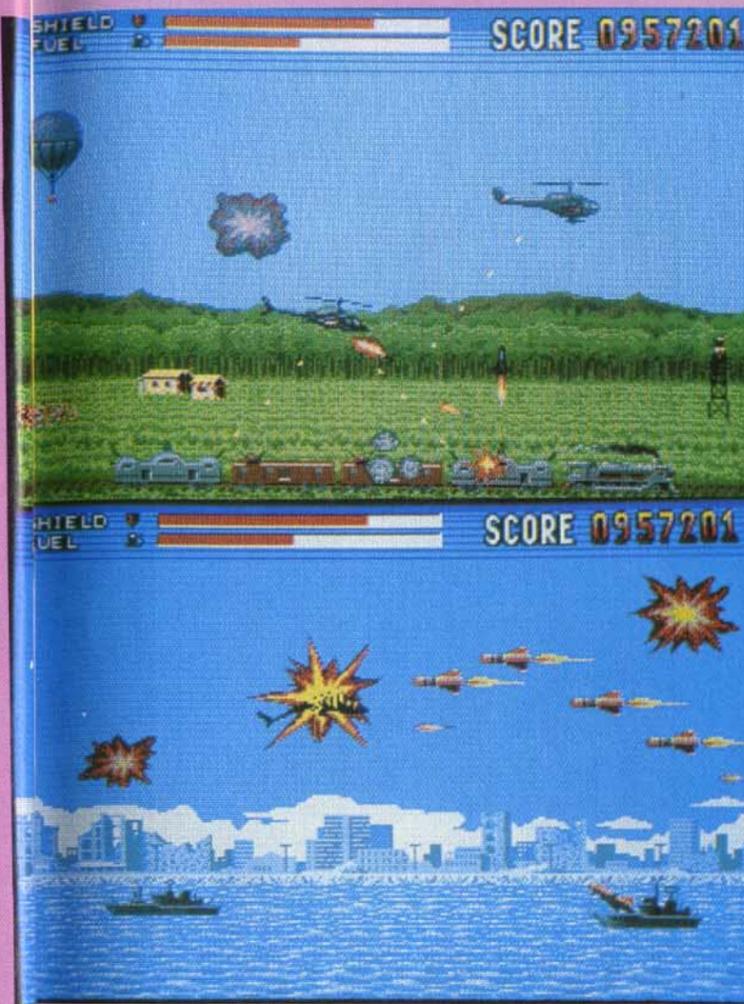
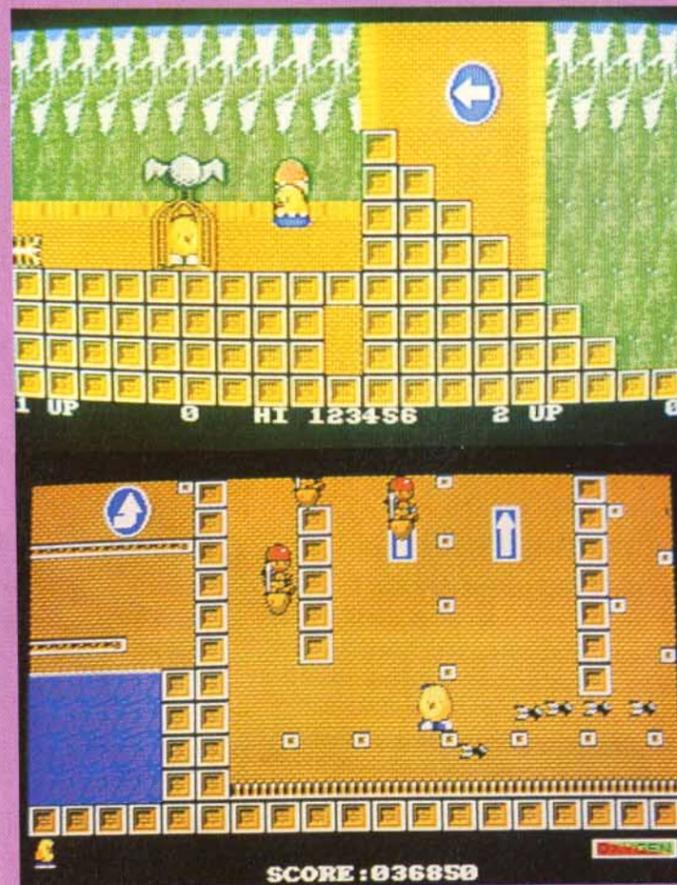
Côté animation, c'est aussi rapide que Kick Off, et si la jouabilité est présente, Adidas Golden Shoe pourrait bien être le meilleur football sur Amiga et ST... Mais attention, la jouabilité est peut-être ce qu'il y a de plus dur à programmer. Cependant, les idées dont m'ont parlé les programmeurs semblent excellentes, alors, attendons septembre pour voir si la réalisation suit. Pour le moment, regardez bien les pages de sprites qui vous donneront une idée de la manière dont est fait un jeu de ce type, et surtout, du nombre de sprites pour chaque position du joueur! C'est assez impressionnant tout de même.

NEW ZEALAND STORY

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Et voici la toute prochaine adaptation de chez Ocean. Basé sur le jeu d'arcade de chez Taito, New Zealand Story est le type même de jeu que j'adore, un peu dans le style de Bubble Bobble ou Rainbow Island. Wally Walrus a capturé les 20 petits Kiwi de Joey le Kiwi (pas le fruit, l'animal!), et si vous ne les sauvez pas avant l'heure du thé, ils seront tous dévorés par l'immonde et énorme Wally.

Dans ce jeu, vous allez devoir traverser des niveaux qui sont énormes et que vous découvrez grâce à un scrolling multi-directionnel. Vous disposez d'un arc et de flèches pour vous défendre, mais vous trouverez d'autres armes en chemin. Hélas!, tous les animaux vont tenter de vous empêcher d'arriver à temps chez Wally, que ce soient les lapins lanceurs de boomerang, les grenouilles, les chauves-souris, les fourmis et j'en oublie. Ce qu'il y a d'excellent dans ce jeu, c'est tout d'abord le graphisme qui fait très dessin animé, ce qui est sympa. D'autre part, le scrolling multi-directionnel est bien fait, et les tableaux sont pleins de surprises. Ainsi, vous pouvez parfois plonger sous l'eau, et alors, si vous remontez en surface, vous pouvez cracher sur vos adversaires pour les faire tomber. Les fourmis utilisent des ballons que vous pouvez prendre pour voler, mais il y a aussi des dirigeables et encore pleins d'autres petites choses de ce genre qui font que l'action ne manque pas dans New-Zealand Story. Un excellent jeu qui nous permettra d'attendre Rainbow Island pendant l'été!



FIRE!

NEW-DEAL PRODUCTIONS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Et voici le premier jeu de cette nouvelle compagnie française. Il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un hélicoptère. Cela rappellera Choplifter aux habitués du genre, mais ici les graphismes sont plus beaux et les missions souvent différentes. Le but du jeu est de réussir les 5 missions proposées, chaque mission étant composée de deux objectifs.

La première se passe en Amérique Centrale, sur fond de champs et de collines. Il faut détruire tous les champs de pavot et de coca tout en faisant attention aux tirs des trafiquants, puis détruire le train blindé de ces derniers.

La seconde mission vous emmène à Beyrouth, en mer, sur fond de ville en ruine. Il faut d'abord détruire la flotte syrienne tout en combattant les Migs qui la protègent, puis sauver des blessés en descendant à leur niveau, tout en évitant les tirs.

C'est en Antarctique que se passe la troisième mission, sur fond de banquise. Il faut d'abord détruire les sous-marins nucléaires d'un savant fou, en faisant attention aux baleines, puis détruire les postes de défense de la base secrète du savant.

Le Cambodge, ça vous dit? C'est le lieu de votre avant-dernière mission, sur fond de mer puis de rizières. Il faut tout d'abord récupérer des boat-peoples en évitant les tirs ennemis puis détruire les rampes de missiles des Khmers-rouges.

Enfin, la dernière mission se déroule en Lybie où il faut dans un premier temps survoler un aéroport et détruire les jets au sol, puis détruire les postes de défense d'une usine chimique.

Comme vous l'aurez remarqué, toute ressemblance avec des faits existant ou ayant existé n'est que pure coïncidence! Le jeu en lui-même comporte un scrolling différentiel sur six plans, avec des bandes très larges, ainsi que des sprites nombreux et beaux. Un jeu qui s'annonce très bien fait.



SAFARI GUNS

NEW-DEAL PRODUCTIONS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Le second jeu de New-Deal Productions rappellera certainement Opération Wolf au niveau du maniement, mais, au contraire de ce dernier, on donne cette fois-ci dans l'anti-violence.

Le but du jeu est en effet de faire un reportage-photo pour accompagner un article visant à alerter l'opinion publique sur le massacre des derniers animaux d'Afrique par les braconniers.

Le but est d'arriver jusqu'au lac Victoria, après avoir traversé différentes zones comme la savane aride, les marécages, les haut-plateaux, les forêts vierges, les fleuves, etc.

A chaque niveau, vous avez une pellicule de 24 poses, et vous devez prendre des animaux en exclusivité. Le but est de prendre le plus possible d'animaux, pour que votre reportage soit accepté.

Chaque niveau scrolle comme dans Opération Wolf, et les animaux apparaissent à l'écran. Il suffit de prendre votre appareil, de viser l'animal à l'aide de la souris et de cliquer pour prendre la photo. Mais attention, de nombreux braconniers sont dans les régions que vous allez traverser, et il faudra souvent échanger votre appareil-photo contre votre fusil pour vous défendre, sans quoi vous risquez de perdre l'une de vos vies. Attention également à ne pas tirer sur les gardes, les touristes ou les indigènes!

Si vous arrivez à prendre un minimum de fois chaque animal, peut-être alors arriverez-vous aux chutes Victoria et pourrez alors inscrire votre nom dans les high-scores, ce qui signifie que votre reportage est accepté. Un jeu magnifique, original et sans trop de violence, voilà une bonne idée. La réalisation suit, avec un scrolling différentiel sur trois plans et un très bon graphisme.

BLACK TIGER

CAPCOM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

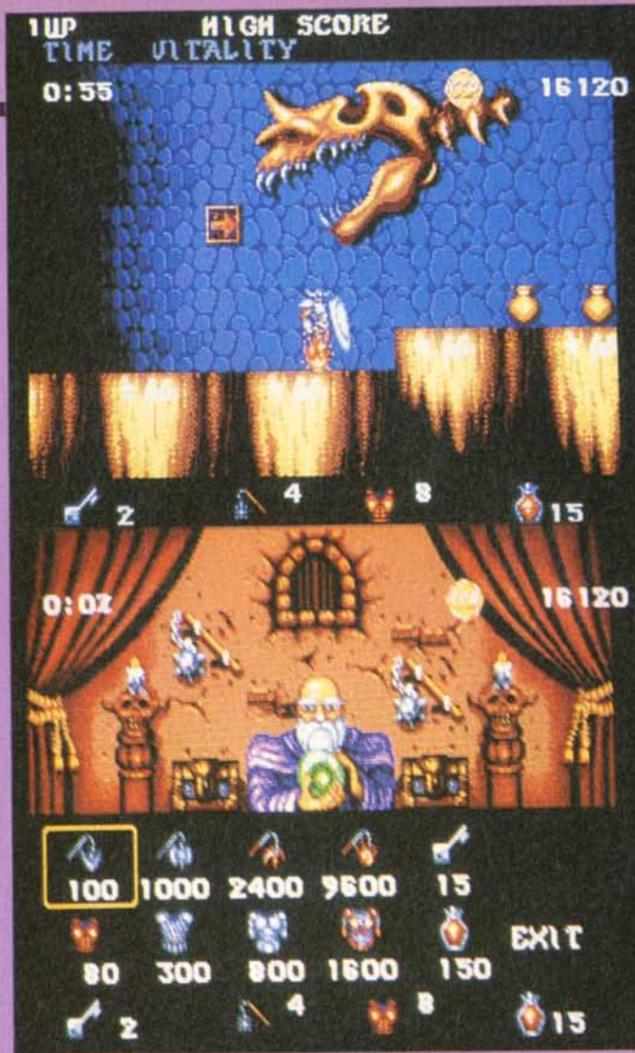
Après l'excellent Forgotten Worlds, on pouvait se demander si les prochains jeux Capcom ne seraient pas un peu ternes. Black Tiger arrive à point pour nous prouver qu'au contraire, les réalisations Capcom sont de mieux en mieux. Black Tiger est un jeu qui n'est pas foncièrement original, mais lorsque la réalisation est aussi bonne, on est prêt à tout pardonner. Dans ce jeu, vous êtes un guerrier assez baraqué et surtout particulièrement bien armé. Votre masse d'arme à la main, vous vous apprêtez à explorer divers donjons à la recherche de trésors. Seulement voilà, les trésors sont tous protégés par des monstres aussi nombreux que laids! Scrolling multidirectionnel, graphismes presque aussi beaux que le jeu d'arcade et en tout cas magnifiques pour des micros, animation excellente, malgré un nombre parfois très élevé de sprites, voilà de quoi ravir même ceux que les jeux d'arcade n'impressionnent pas. Côté jeu, c'est assez classique, avec des monstres qui laissent de l'argent derrière eux, l'argent permettant de s'acheter un meilleur équipement et des gadgets dans les quelques boutiques de chaque niveau (comme pour Forgotten Worlds).

Au final, le plus impressionnant dans Black Tiger reste l'immensité des niveaux (qui fait que l'on ne sait pas par où passer tellement il y a de possibilité, ce qui est rare mais appréciable) et la qualité de la réalisation. Black Tiger est encore mieux fait que Forgotten Worlds!

EYE OF HORUS

LOGOTRON
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Après l'incroyable Archipelagos, Logotron retourne vers le jeu d'arcade plus simple, en ayant toujours cette touche d'originalité qui leur est propre. Eye Of Horus est effectivement particulièrement original, puisqu'il se situe dans l'égypte ancienne, et que la lecture de la documentation s'avère obligatoire si vous voulez y comprendre quelque chose. Dans ce jeu, vous dirigez le dieu Horus (homme avec une tête d'aigle), dont le pouvoir est de se transformer à volonté en aigle. Vous êtes à l'intérieur d'une pyramide depuis longtemps oubliée de tous, et votre but, en tant que dieu du Bien, est de combattre le mal, personnifié par le dieu Set.

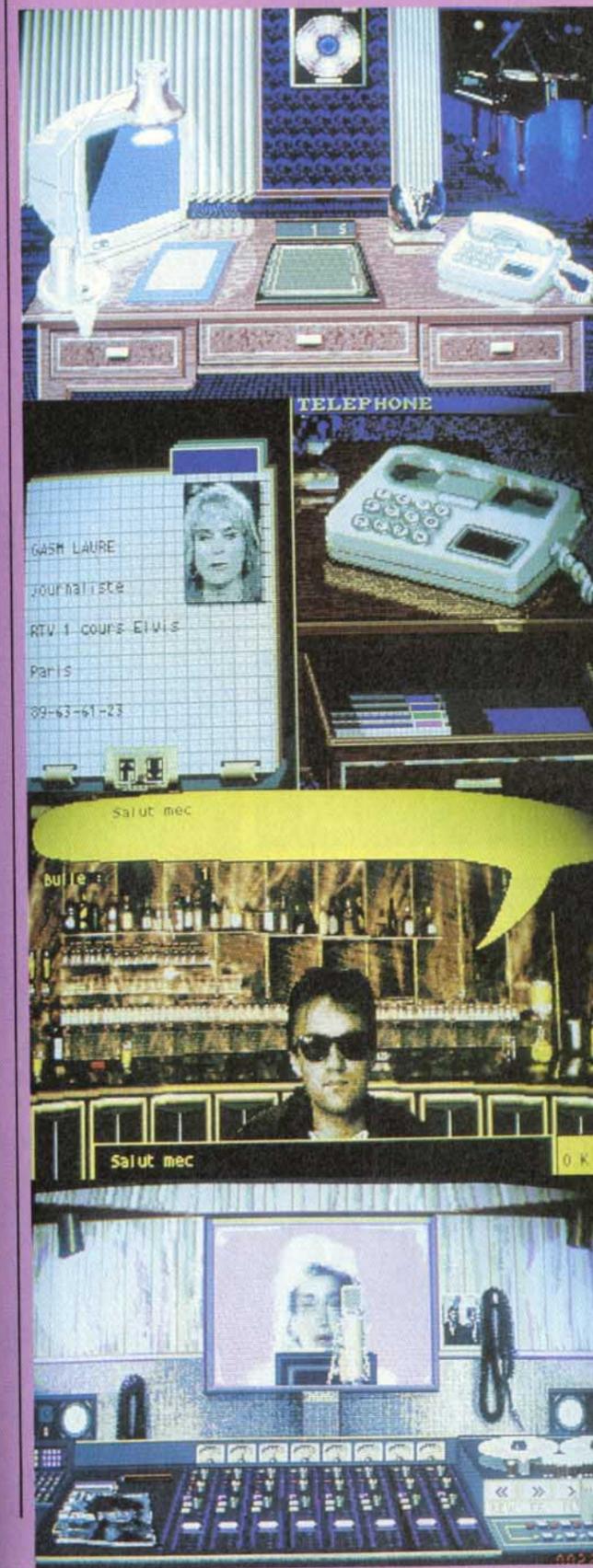


Vous serez aidé dans cette dure tâche par Isis et Anubis. Pour pouvoir battre Set, il vous faut déjà acquérir plus de puissance, et pour cela, vous allez devoir explorer la pyramide pour ramener les différentes parties du corps d'Osiris (votre père) et les ramener à la chambre funéraire. Ensuite, vous aurez assez de puissance pour affronter Set. Le problème durant tout le jeu est de découvrir certaines armes et de comprendre leur fonctionnement, mais aussi de s'y retrouver dans cette gigantesque pyramide. De plus, de nombreux ascenseurs permettant l'accès à des salles sont bloqués, et il faut trouver des clés pour les ouvrir. L'originalité vient des ennemis, qui sont en fait les hiéroglyphes, sortant des murs pour vous attaquer! L'idée est excellente, et côté réalisation, c'est superbement fait! Avec un scrolling très propre, des multitudes de sprites et des effets en tous genres, Eye Of Horus est l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure que j'ai vus, et surtout l'un des plus originaux!



ROCKSTAR

INFOMEDIA
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre



Marc Fayal et Michel Centelles, les deux responsables d'Infomédia, avaient toujours rêvé de devenir des stars du rock. Seulement, voilà, le problème était qu'ils ne savaient pas du tout chanter, et qu'en plus, leur accent de Perpignan faisait que le public les confondait avec Gold, ce qui, vous l'avouerez, ne jouait pas vraiment pour eux! C'est pourquoi, après avoir terminé Explora 2, ils se lancèrent à fond sur un programme qui leur permettrait d'être enfin des grandes stars du rock: Rockstar.

Comme vous l'aurez compris, Rockstar est une simulation de carrière artistique. Le jeu commence alors que vous êtes à votre bureau. En cliquant sur les divers objets se trouvant sur votre bureau (télévision, téléphone, bloc-note, tiroir, etc...) vous accédez aux diverses possibilités de jeu.

Vous pouvez faire des auditions et ainsi tenter de trouver un artiste valable. Une fois que vous avez trouvé un artiste et une musique, vous devez lui envoyer son cachet, après avoir déterminé le pourcentage que votre protégé toucherait sur les ventes.

C'est le moment de faire un disque, et pour cela, il convient d'aller au studio d'enregistrement. Selon vos moyens, vous irez des studios les plus prestigieux aux plus paumés, un paramètre qui compte pour la qualité du disque. Vous pouvez également trouver des musiciens, que vous convaincrez par dialogue au téléphone, à condition de bien savoir leur parler... En effet, de nombreuses scènes de dialogues interviennent durant le jeu et comme dans Explora 2, il vous faut choisir parmi plusieurs phrases possibles. Selon ce que vous dites, vous apprendrez peut-être quelques trucs pour mieux réussir dans le show-bizz.

Une fois le disque gravé, à vous de le distribuer sur la France, l'Europe, voire le monde entier. Vous pouvez également consacrer une partie de votre budget à la publicité. Finalement, pourquoi ne pas faire des concerts, histoire de se faire connaître.

Dans Rockstar, tout s'achète et tout se vend, et le grand nombre d'éléments à gérer fait qu'une partie ne ressemble jamais à une autre. En plus, les auteurs ont eu l'intelligence de changer un peu le jeu de temps en temps en y incluant des parties d'arcade. Ainsi, l'enregistrement d'un disque se fait en manœuvrant des molettes sur une table de mixage pour éviter toute saturation. Il en est de même durant un concert, si ce n'est qu'il faut en plus cadrer l'image pendant que le chanteur évolue sur scène, s'occuper des éclairages en les réglant comme il faut, et finalement appeler la sécurité lorsqu'il y a de l'agitation dans le public.

Possédant des graphismes magnifiques et dignes de ceux d'Explora 2, Rockstar est une réussite car c'est à la fois un jeu très original et très captivant. Les musiques sur Amiga sont d'excellente qualité, et seront MIDI sur ST, ce qui sera encore mieux pour tous ceux qui disposent d'un synthétiseur. Pour les autres, il faudra se contenter de musiques simples, mais déjà largement suffisantes pour se prendre pour une Rockstar.

Nous avons demandé l'avis d'un spécialiste américain des carrières Rock'n Roll, Monsieur X, voici son appréciation: "Yeah I love this soft 'cause it's marvelous!". C'est bien ce que nous vous disions.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd. du Maréchal Juin. 93.22.55.21.

DRAKKHEN

INFOGRAMES

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre

On vous l'avait annoncé le mois dernier, Infogrames vient de réaliser un gros coup en signant des accords avec Gary Gigax, le personnage le plus connu du monde des jeux de rôle (créateur de Dungeons & Dragons, et donc créateur du genre, quelque part...)

La gamme de produits se nommera "Gary Gigax presents..." et sera composée de produits ayant un rapport avec les JDR, ce qui ne veut pas du tout dire qu'ils seront tous dans un monde médiéval-fantastique! Le contrat propose cette collaboration pour six jeux minimum, mais après avoir joué à Drakkhen, on ne peut qu'espérer qu'il y en aura plus!

Mais avant de parler de Drakkhen, parlons un peu de Gary Gigax. Fou de jeux depuis son enfance, il édite en 1973 un jeu nommé "Dungeons & Dragons", le premier jeu de rôle, et qui se vendra tout de même à plus de 10 millions d'exemplaires. Bien sûr, ensuite, il créera d'autres jeux de rôles, divers scénarii, écrira même des romans de SF, et participera à de nombreux débats sur la SF, les JDR, etc. Il y a quelques temps, il a quitté TSR, la compagnie éditrice de "Dungeons & Dragons", dont il était le président! Ayant pu rencontrer Gary Gigax lors de la conférence de presse Infogrames, nous n'avons pas pu nous empêcher de lui poser rapidement quelques questions.

G4: Garry, travailler pour Infogrames et apporter votre nom et votre savoir à la réalisation de leur produit, c'est un peu une manière de se venger du duo TSR/SSI? Est-ce que cela veut dire que vous ne trouviez pas ces derniers produits de bonne qualité?

GG: Non. Je pense que les produits AD&D sont de bons produits pour des SSI. Il me semble que ce sera aux joueurs de juger.

G4: Qu'est-ce qui vous a attiré vers l'informatique? Serait-ce, comme ce fut le cas pour Sandy Petersen, qui travaille maintenant pour Microprose, une question d'argent?

GG: Non, de ce côté-là, je n'ai pas à me plaindre. Mais vous savez, la vente des jeux de rôle n'est pas quelque chose d'énorme aux Etats-Unis. Soit vous vendez beaucoup, comme je l'ai fait avec AD&D, soit vous ne vendez quasiment rien...

G4: D'accord. Comment avez-vous trouvé Infogrames, qui est une compagnie française?

GG: C'est simple, tout a commencé en janvier. Il me semblait que les compagnies d'informatique n'avait rien à faire des JDR, et puis quelques temps après, François (voir plus loin) m'a parlé d'Infogrames, et j'ai trouvé cela intéressant.

G4: Mais travailler avec une compagnie française sur un sujet aussi complexe que les JDR, ça doit poser parfois quelques problèmes de traduction, surtout pour les termes techniques ou liés à l'héroïc-fantasy?

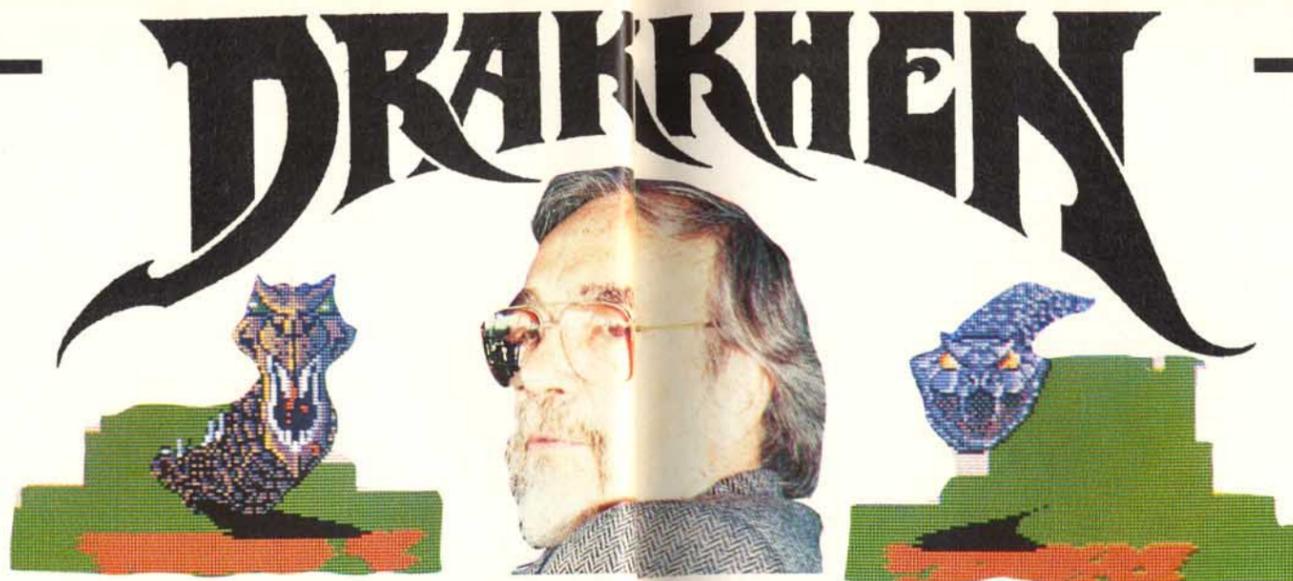
GG: Non, François traduit tout, il est formidable.

G4: Quel est votre part dans la création des jeux Infogrames?

GG: Côté réalisation, je n'ai rien à voir dans l'histoire. C'est aux programmeurs de voir ça, d'essayer de faire mieux que les autres jeux du style! Bruno (PDG d'Infogrames) et François m'ont fait confiance sur mes idées et concepts nouveaux. Je travaille en ce moment sur un nouveau jeu, qui devrait être du jamais vu, du neuf dans le genre. Mais attention, je ne travaillerai jamais sur la technologie, toujours sur le concept de jeu.

G4: Cela doit tout de même vous prendre pas mal de temps?

GG: Oui, on est toujours au téléphone, en train de s'envoyer des Fax, de venir à Lyon visiter Infogrames, etc. Heureusement, je n'habite pas loin de l'aéroport de Chicago.



G4: Une question que beaucoup de joueurs doivent se poser: Jouez-vous aux jeux de rôle?

GG: Non, pas vraiment, par manque de temps. Je teste les règles, mais je ne peux pas jouer réellement. Sinon je joue aux échecs, mais rarement avec un ordinateur. J'ai trop de mal à m'arrêter si je m'y mets. Par contre je suis bon au flipper, et puis à ce jeu, vous ne perdez pas de temps à discuter.

G4: Le futur?

GG: Je vais faire de plus en plus de choses. Pour le moment, j'ai des board-games en préparation, dont certains sont quasiment finis.

G4: Merci Gary!

L'autre personnalité du jeu dont parle Gary se nomme François Marcela-Froideval. C'est un véritable fou de jeux, capable de vous créer tout un système de jeu très rapidement, quel que soit le sujet du jeu que vous lui imposez. Après avoir été, à partir de 1979, chez Jeux Descartes, il fut à l'origine de la création de Casus Belli, puis écrivit de nombreux articles dans Jeux & Stratégie. A partir de 1982, il part aux Etats-Unis où il devient le bras droit de Gary Gigax, à l'époque président de TSR. Avec lui, il écrira de nombreux jeux et scénarii. En 1987, il est chez Transecom et s'occupe de la distribution et de la traduction en France des produits TSR. Enfin, en 1989, il entre chez Infogrames où il s'occupe de la direction artistique de certains produits. C'est bien sûr grâce à lui que Gary Gigax découvrira Infogrames, et grâce à lui que Drakkhen sera tel qu'il est aujourd'hui, puisque c'est lui qui en a écrit le scénario. Il faut tout de même dire que Drakkhen est un projet qui évolue depuis 2 ans!

Le scénario de Drakkhen est basé sur le fait que dans de nombreuses mythologies, ce sont les dragons qui ont inventé le monde. Dans ce cas, leur mort provoque la disparition du monde en question.

C'est juste ce qui arrive dans Drakkhen. Durant une grande bataille, un guerrier tue le dernier des dragons. Avant de mourir, le dragon s'écrie "Ankhar Drankkhen Agbnahir Hurdht", rappelant ainsi les paroles de la prophétie qui annonçait la fin des dragons et du monde.

Le but des quatre aventuriers est d'explorer l'île volcanique sur laquelle ils ont été envoyés, une île composée de désert, de glace, de marais et de prairie, et qui ne fait pourtant que 8 kilomètres sur 8.

Il faudra à ces aventuriers beaucoup de courage pour éviter les nombreux monstres qui arpentent cette île, mais aussi beaucoup d'astuces pour découvrir les 8 donjons où se cachent les huit derniers dragons. Certains sont bons, d'autres mauvais, et il faudra donc soit les rallier à votre cause, soit les tuer, et ceci pour récupérer les 8 gemmes qui permettent d'incanter le dragon suprême (celui-là même qui a été tué) pour lui demander pardon et empêcher la fin du monde.

Il faut bien sûr réussir la quête avant un certain temps, puisque la fin du monde est proche... Cependant, les joueurs découvriront des parchemins et apprendront des phrases qui leur permettront de comprendre certaines choses sur le monde de Drakkhen. Et puis il y a la magie, qui vient parfaire le tout, surtout que l'on compte près de 150 sorts différents!

Parlons un peu de la réalisation. Drakkhen se compose de plusieurs phases. En extérieur, l'équipe se déplace dans un monde en trois dimensions, très coloré, chaque avancée leur faisant parcourir un mètre (l'île fait 64 km²), et le tout en temps réel, avec lever du jour, etc. Les quatre zones sont totalement différentes au niveau des graphismes, et les huit donjons totalisent près de 240 salles! Si l'on rajoute qu'il y a 150 monstres et 100 objets différents, je pense que tout le monde aura compris que Drakkhen s'annonce excellent! Côté musique, il y aura de nombreuses musiques digitalisées, comme dans "la Quête de l'Oiseau du Temps", et elles sont d'ailleurs du même compositeur, Charles Callet. Comme pour Kult d'Ere Informatique, la jaquette de Drakkhen est l'oeuvre de Caza, dont vous voyez quelques "rough" illustrant cet article!

WICKED

ACTIVISION
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Il y a au moins une fois tous les deux mois un programme indéfinissable, étrange, enchanteur et génial. Après les récents Populous et Archipelagos, il semble que le prochain soit Wicked. Alors, si vous aimez ce genre de jeu, accrochez-vous je vous l'explique.

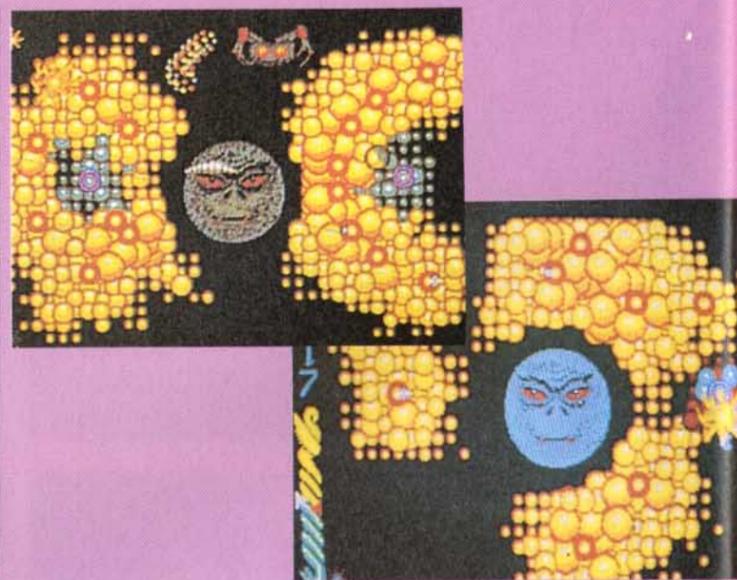
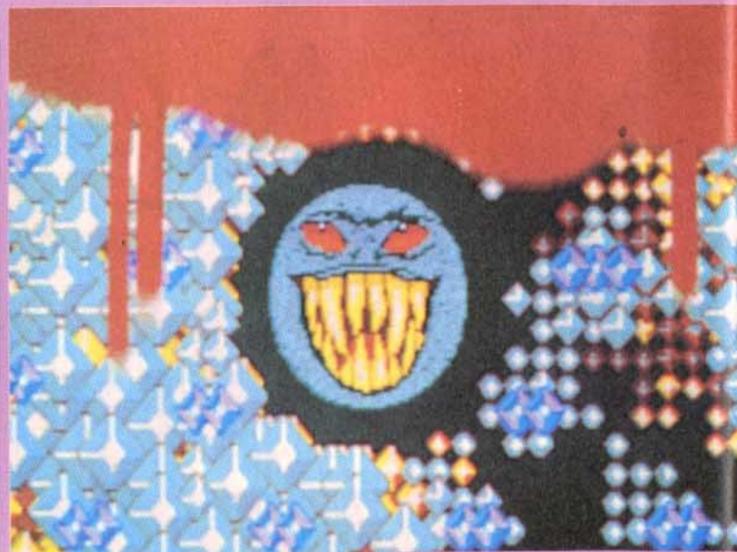
Vous étiez un soldat. Un très brave soldat! Trop brave peut-être parce que vous êtes mort! Maintenant, vous n'êtes plus qu'une âme errante. Tout à coup, le Dieu du soleil, un dieu du bien, vous invoque. Le Chaos est en train de prendre possession du zodiaque, et le dieu vous demande de stopper cette invasion. Au moment où le jeu commence, le chaos occupe déjà les douzes signes du zodiaque. Votre but est d'arriver jusqu'à celui du sagittaire (c'est le signe de Mic Dax et de l'Avenfou), mais ce ne sera pas facile.

Vous commencez dans le premier signe. Là, vous devez choisir la constellation où vous désirez combattre le mal. Pour soigner un signe, il faudra éliminer le mal dans trois de ses constellations. Et c'est là que tout se complique.

Le combat entre le bien et le mal se déroule ainsi. Le joueur incarnant le bien et l'ordinateur qui incarne le mal apparaissent chacun parmi le niveau qui est fait de plus d'un écran. Il y a à chaque niveau plusieurs portails. Certains sont dédiés au bien, d'autre au mal. Des spores sortent de chaque portail, orange si elles sont pour vous, bleues si elles sont pour le mal. Les spores secrètent du tissu biologique (bon ou mal selon votre côté) que vous devez ramasser. Une fois que vous en avez avec vous, vous devez le lâcher sur une zone où il y en a déjà de manière à ce que le tout augmente. Vous devez aussi tirer sur les zones envahies par le tissu mauvais, de manière à ce que ce soit le votre qui envahisse le plus le niveau. Si vous un portail du mal est touché par le tissu biologique du bien, il est détruit! Dès que tous les portails d'un des deux camps ont été détruit, la bataille est terminée.

Histoire de compliquer le tout, après un certain temps, un carte de tarot apparaît à l'écran. La carte provoque des changements dans le jeu qui peuvent être favorables à l'un comme à l'autre des deux camps. Enfin, chaque constellation a un gardien que vous devez éviter à tout prix... Bonne chance!

Voilà. Vous avez tout compris j'espère. Quoiqu'il en soit, Wicked est particulièrement original, possède des graphismes superbes et une musique excellente. La jouabilité est aussi de la partie, et ce sera certainement un hit!



THUNDERBIRDS

GRANSLAM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

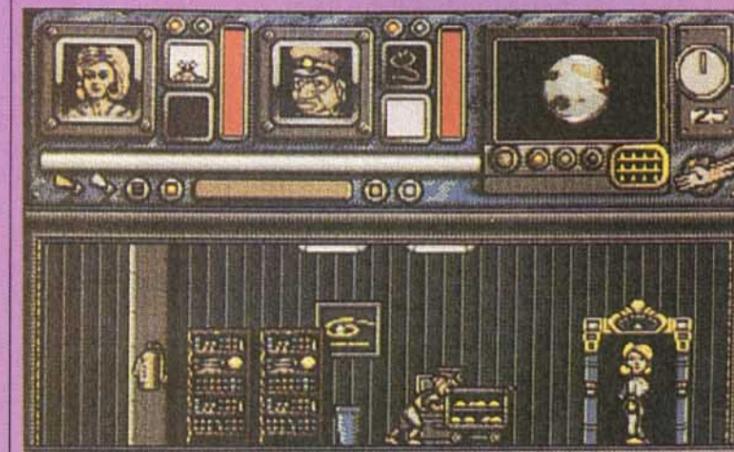
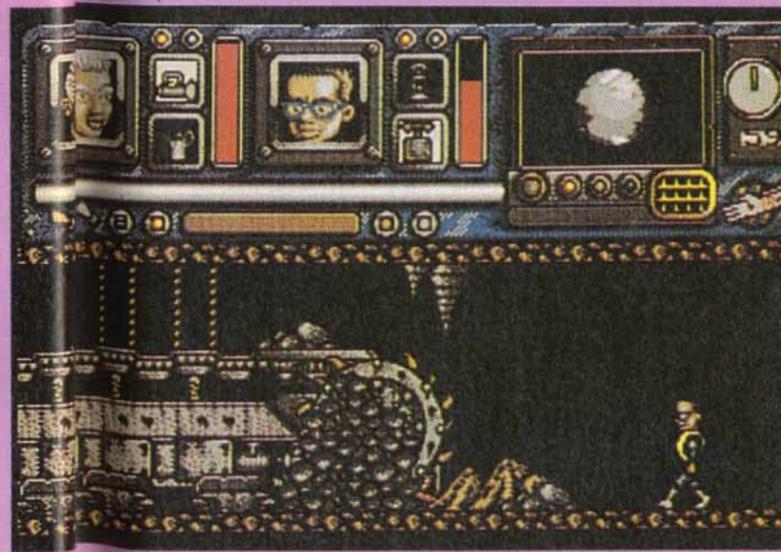
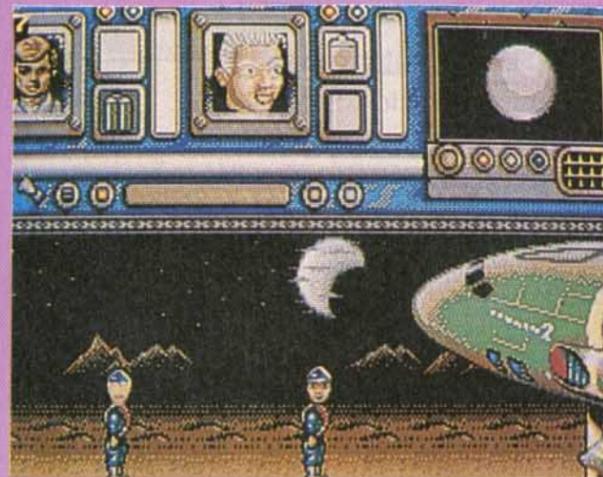
Si vous êtes des fans de SF, vous savez tous que Gerry Anderson fut le créateur de la fameuse série télévisée Cosmos 1999. Si vous êtes de vrais fans de SF, vous devez savoir qu'auparavant, il avait réalisé un feuilleton très coûteux, en 70mm, entièrement fait de marionnettes. Le fabuleux feuilleton "Thunderbirds", en français "les Sentinelles de l'Air" reste un classique du genre, et ce n'est certainement pas un hasard si les épisodes viennent enfin de sortir en France en vidéo. Mais revenons un peu au jeu.

Thunderbirds est un jeu d'arcade/aventure qui reprend le système de Terramex en l'améliorant un peu. Vous devez accomplir quatre missions. Au début de chaque mission, vous choisissez deux objets par personnage que vous dirigez. A chaque niveau, vous disposez de deux personnages, qui ne peuvent de toute manière que porter un maximum de deux objets. Pour passer d'un personnage à l'autre, il suffit de presser la barre espace. Le système de jeu est simple. Il faut employer les bons objets aux bons endroits,

et ce n'est souvent qu'en essayant que l'on découvre les objets à utiliser.

Une fois que vous avez terminé une mission, l'ordinateur vous donne un mot de passe qui permet d'aller directement à la suivante!

Dans la première mission, vous devez secourir deux mineurs qui sont coincés dans une mine où le niveau de l'eau monte rapidement. C'est l'équipage d'un sous-marin qu'il faut secourir durant la seconde mission. Il faut réparer le sous-marin ainsi que son réacteur nucléaire qui menace



SOFTS ST, PC.

VOUS POUVEZ COMMANDER TOUS
LES SOFTS (JEUX, UTILITAIRES...),
PAR TEL : 16 (1) 46.34.07.22
PAR MINITEL : (1) 49.95.05.09
OU PAR COURRIER ADRESSE A :
REGA BP 7909 75421 PARIS CEDEX 09

ET CE A DES PRIX
EXCEPTIONNELS !

Pour vous en convaincre demandez
notre catalogue (gratuit sur simple
demande), ou consultez notre
MINITEL.

A Bientôt
HELIX.

BON A RETOURNER A : REGA BP 7909 75421 PARIS CEDEX 09
NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
TEL : _____ PC ST
1 CATALOGUE



d'exploser rapidement. Hélas, durant cette scène, votre pire ennemi aura filmé votre intervention, qui doit rester secrète puisque votre organisation est inconnue du monde. Vous découvrirez même que c'est lui qui a organisé l'accident du sous-marin pour filmer votre base secrète au moment de votre sortie!

Il faudra donc, au troisième niveau, réussir à fracturer une banque qui lui appartient de manière à récupérer les documents. Enfin, le dernier niveau vous permet d'envahir la base de votre ennemi pour empêcher l'explosion d'une bombe atomique...

Le scénario est aussi bon que celui des feuilletons, et - cela pourra en surprendre plus d'un - le graphisme rappelle vraiment le feuilleton. En plus, le jeu est très prenant et on y joue des heures et des heures durant. Bref, Thunderbirds est carrément dément!

SLEEPING GODS LIE

EMPIRE / TITUS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: juillet

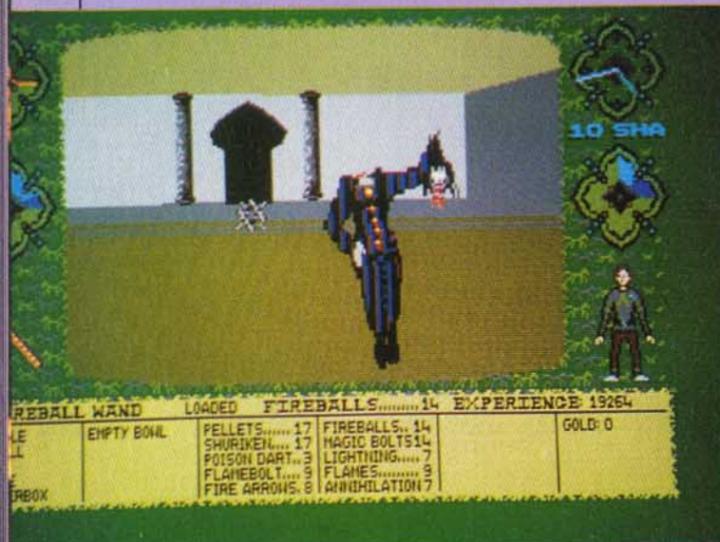
Si vous avez déjà lu la préview concernant Drakkhen, vous allez être surpris par certaines ressemblances entre les deux jeux. Sleeping Gods Lie est en effet un jeu du même style, avec une réalisation à peu près semblable. Mais commençons par le scénario.

Alors que vous venez à peine de vous réveiller, un bruit contre votre porte retentit. Vous ouvrez la porte et tombez nez-à-nez avec un kobold mourant. Ce dernier vous remet avant d'expirer un bracelet et vous charge d'apporter l'objet au Dormeur. Difficile donc de savoir où aller, surtout que le monde est grand, comprend 8 royaumes, chacun ayant ses coutumes et ses habitants propres.

Côté réalisation, les paysages sont en 3D, comme dans Drakkhen, et on y trouve également des sprites pour les

rencontres et quelques éléments du décor! Si les deux projets ne dataient pas d'aussi longtemps, on pourrait croire qu'ils ont pompé les uns sur les autres. Mais il y a des différences. Dans Drakkhen, on dirige quatre personnages, alors qu'ici vous êtes seul! De même Drakkhen semble comprendre plus d'options (plus d'objets, etc.), même si on trouve également la possibilité de dialoguer dans Sleeping Gods Lie. Une autre différence est l'intérieur des donjons, qui est fait en sprite sur Drakkhen, et qui reste entièrement en 3D dans Sleeping Gods Lie.

Reste maintenant, pour les départager, la réalisation, bonne des deux côtés, et le scénario, dont nous vous parlerons à la rentrée, lorsque nous aurons joué aux deux produits! Quoiqu'il en soit, les deux projets semblent plus que bons, et les amateurs de jeux d'aventure seront comblés. A noter que ce jeu réalisé par une compagnie anglaise sera distribué par Titus et entièrement francisé!



QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS... VIGILANTE PREND LE RELAIS

VIGILANTE



1994 NEW YORK

..... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre public n'existe plus...

Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... **VIGILANTE** ... **CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!**

ATARI ST - DISQUETTE
 AMIGA - DISQUETTE
 IBM PC - DISQUETTE
 SPECTRUM 48/128K
 CASSETTE, DISQUETTE
 AMSTRAD
 CASSETTE, DISQUETTE
 CBM 64/128
 CASSETTE, DISQUETTE



© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
 Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
 Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

H.A.T.E.

GREMLIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

H.A.T.E. ressemble à s'y méprendre à Zaxxon. Même type de jeu, même type de scrolling et pratiquement même graphisme. Seulement H.A.T.E. est un engin pas comme les autres. C'est une machine capable de se transformer selon le type de terrain qu'elle parcourt. Ainsi, si au premier niveau vous dirigez un avion, ce sera un tank au second niveau et un hovercraft au troisième, et ainsi de suite jusqu'au 100ème niveau. Côté réalisation, c'est au-dessus de la moyenne, mais la version que nous avons vue n'était pas du tout finale, et il n'y avait même pas encore les sons. Cependant, l'effet de relief était bien fait, puisque l'on voit l'ombre de l'avion onduler lorsqu'elle passe sur les crêtes des collines! Test complet dans le numéro 14!

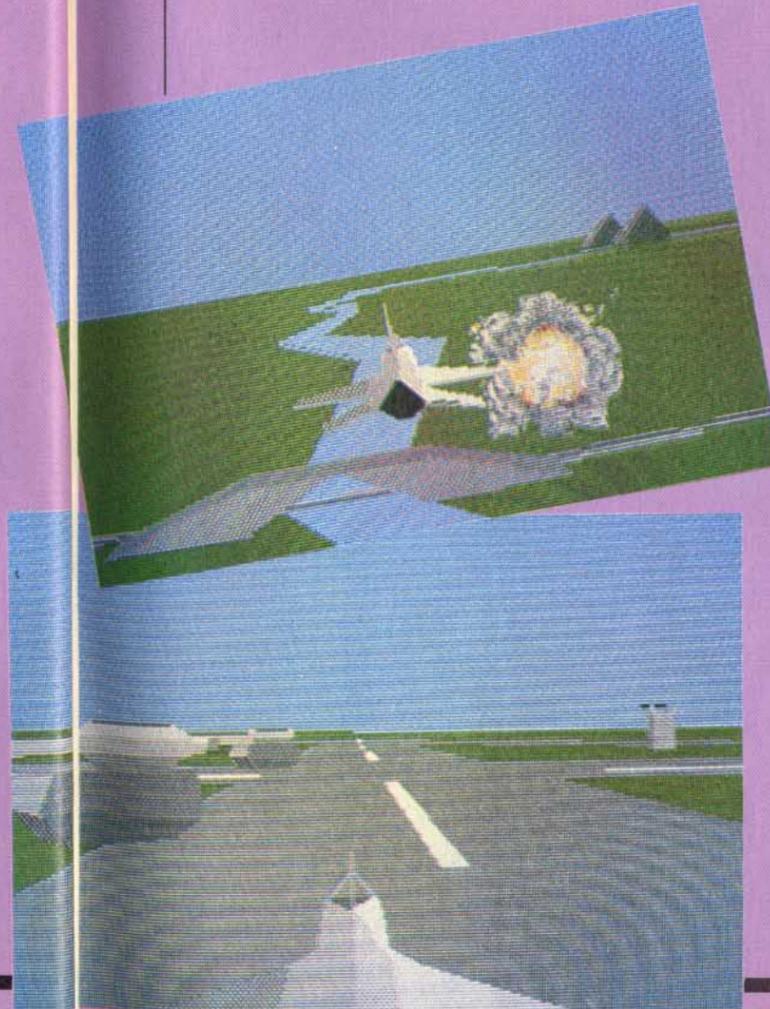
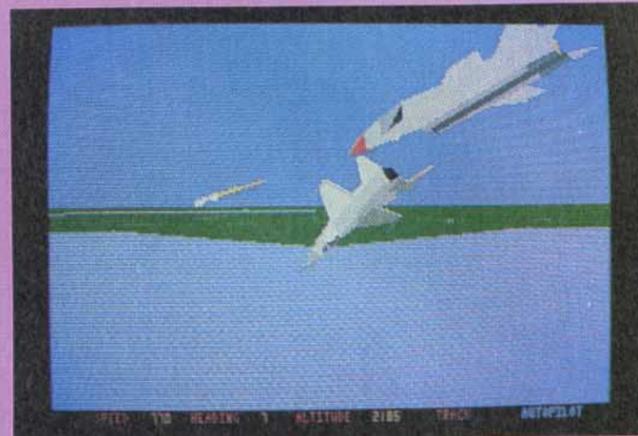


FALCON: MISSION DISK 1

SPECTRUM HOLOBYTE/MIRRORSOFT
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Alors que l'on commençait à ne plus trop entendre parler de Falcon, le simulateur de vol le mieux réalisé sur Amiga et ST à ce jour, voici qu'une première disquette de complément arrive!

On pourrait croire que les nouvelles missions n'apportent pas grand chose, si ce n'est un renouvellement du jeu, mais ce premier disque apporte en fait bien plus à Falcon. En effet, son seul défaut était de n'avoir aucune stratégie de jeu, puisque les missions se suivaient sans se ressem-



bler. Au contraire, ici, chaque mission fait partie d'un tout, et il est possible de les enchaîner les unes aux autres pour avoir une véritable campagne d'attaque, comme dans F16 Combat Pilot, mais ici en mieux! Avec une telle option, il semble évident que Falcon sera désormais le meilleur simulateur de vol sur tous les points.

La première mission consiste à intercepter trois chars qui arrivent rapidement vers votre piste d'envol. S'ils y arrivent, ils vous empêcheront de décoller! Une fois les tanks éliminés, il faut aller vers la mer intérieure du pays, où se trouve un véhicule amphibie capable de débarquer d'autres tanks sur votre territoire. A vous de détruire ce véhicule avant qu'il ne recommence à envoyer ses tanks vers votre base. Après la défense, l'attaque! Vous devez maintenant couper les réseaux de communication de l'ennemi, telles les routes et les chemins de fer, tout en faisant attention aux défenses aériennes et aux nombreux Mig 29 ennemis (le Mig 29 est beaucoup plus puissant que le Mig 21 qui était l'avion ennemi dans Falcon)! Une fois ceci fait, vous devez vous attaquer aux objectifs principaux: les usines, bases et autres lieux utiles à l'ennemi.

Il est bien sûr possible de faire les missions dans le désordre, mais ce qu'il y a de bien est que le résultat d'une mission influence les missions suivantes. Si vous avez coupé la voie ferrée, il faudra cinq jours pour qu'un train puisse à nouveau l'emprunter, etc...

Ce premier disque d'une longue série (Spectrum Holobyte pense en sortir tous les trois mois) apporte donc la touche stratégique qui manquait énormément à Falcon, mais propose également de meilleurs graphismes (les montagnes, les ponts et les engins sont beaucoup plus jolis), ainsi qu'un nombre important d'éléments animés (trains, tanks, véhicules amphibies, camions, etc...). Si vous avez Falcon, il vous faut absolument le Mission Disk 1, et si vous n'avez pas encore Falcon, vous avez maintenant deux fois plus tort qu'avant!

ONSLAUGHT

HEWSON
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: octobre / novembre

Voici le prochain gros jeu de chez Hewson, qui allie stratégie et arcade. La stratégie se rapproche d'un wargame assez simple, et les phases d'arcade sont en fait la bataille, le siège d'un château, la défense du château et le combat par magie! Avec plus de 256 écrans en tout, des graphismes des auteurs de Verminator et Custodian, le jeu est magnifique. Nous n'avons pu voir que la phase où l'on attaque le château, qui est magnifique. Votre guerrier, ultra-armé et protégé, doit affronter un nombre très important d'ennemis, de tireurs qui n'hésitent pas à utiliser une baliste pour vous tuer, de cavaliers qui chargent sur vous lance à la main et bien d'autres ennemis encore. Côté graphisme et couleurs, c'est comme Verminator, c'est-à-dire que c'est presque trop beau. Et dire que ceci n'est qu'une des phases...



BRANCHEZ-VOUS, BRANCHEZ GOLD!

ZAK MCKRACKEN™
Un écrivain de pacotille, deux étudiants de Yale et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique? Pas sans votre aide.



Tous les écrans en français.

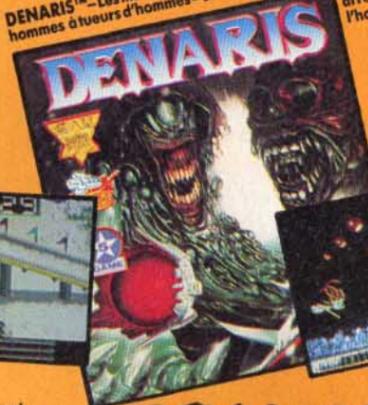
LED STORM™ - Un véhicule de grande puissance, un voyage dangereux, la formule parfaite pour le jeu de course sur route de l'année.



THE GAMES WINTER EDITION™ - Sur les pistes de ski, sur la patinoire, des trampolins de ski, dans le désert glacé... Les meilleures simulations de sports d'hiver signées : Epyx L'excellence.

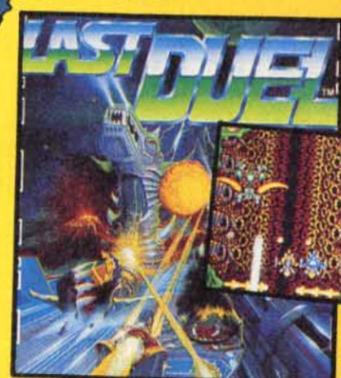
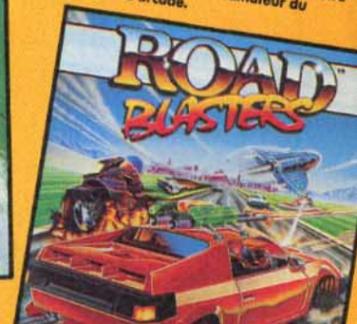


DENARIS™ - Les machines se sont révoltées, de servants des hommes à tueurs d'hommes - seuls l'Aigle de combat et son noble pilote peuvent arrêter l'holocauste.

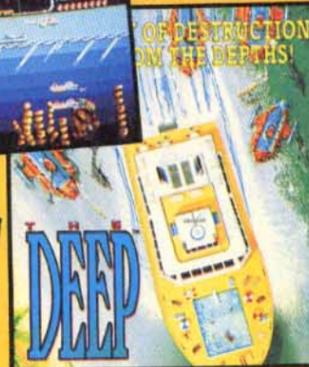


BUBBLY

ROADBLASTERS™ - A moitié course, à moitié bataille, préparez-vous pour la course de votre fabuleux jeu d'arcade.



LAST DUEL™
Votre Char à neutrons et votre vaisseau spatial vous offrent votre seul espoir de liberté.



THE DEEP™ - Sous la surface tranquille de l'océan, une menace souterraine masse ses forces... et l'attaque sous-marine peut commencer à tout moment.

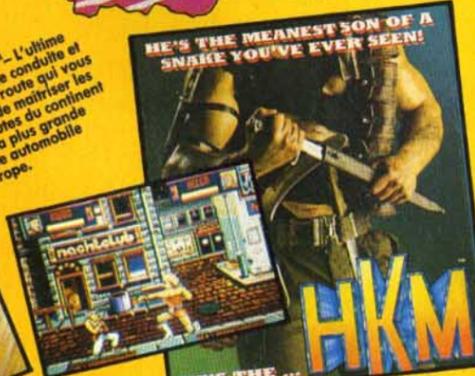
TIGER ROAD™ - Des graphismes étonnants, une action palpitante et un jeu superb... Une légende parmi les jeux d'arts martiaux.



OUT RUN EUROPA™ - L'ultime épreuve de conduite et tenue de route qui vous permet de maîtriser les autoroutes du continent dans la plus grande course automobile d'Europe.



HE'S THE MEANEST SON OF A SNAKE YOU'VE EVER SEEN!

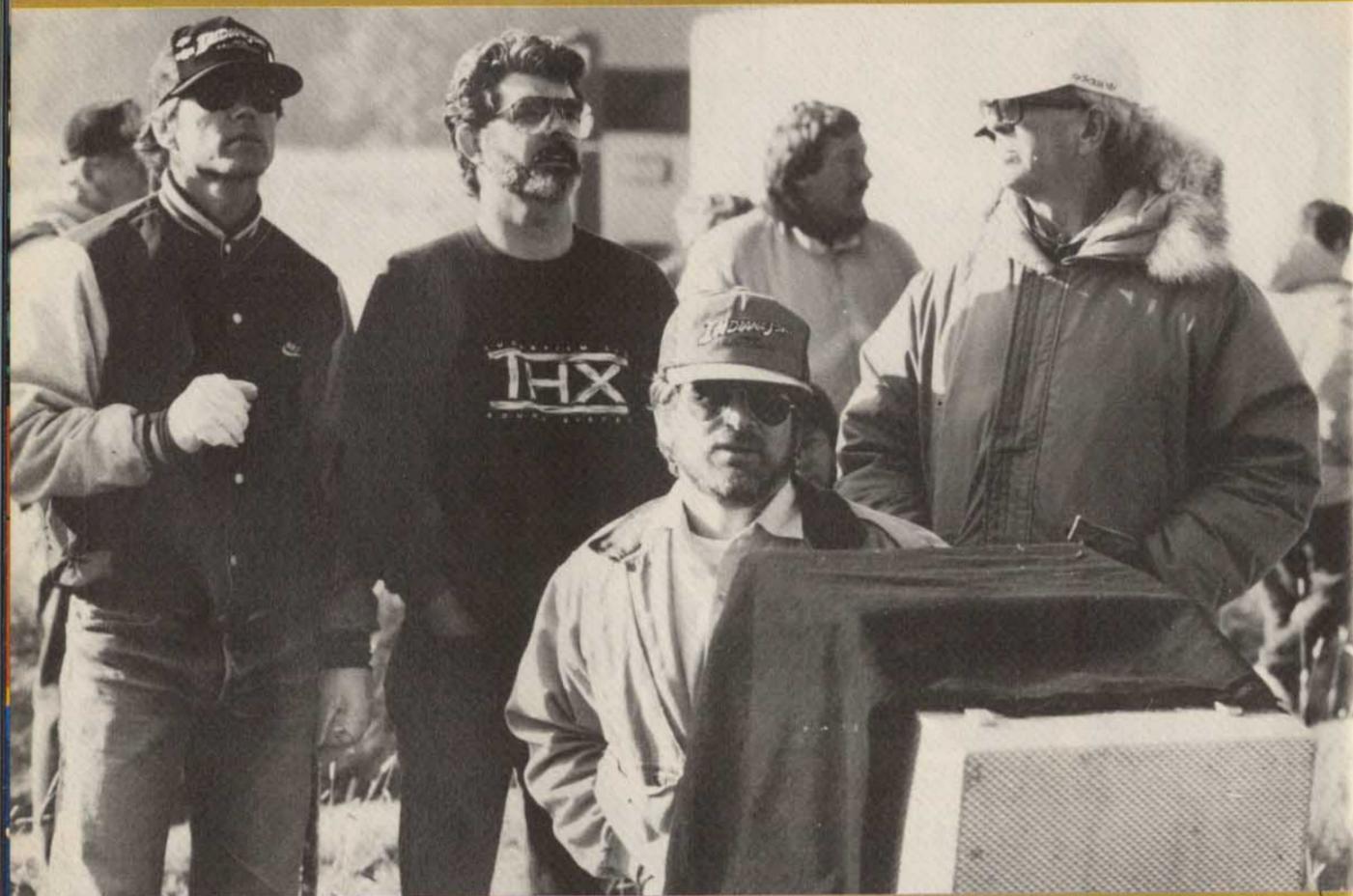


HKM™ - De Hollande en Espagne, d'Allemagne jusqu'en Palestine, quelques soient les chances, quelque soit l'endroit - il est dur, il est vicieux, il est la machine à tuer humaine.

Tous les derniers super-hits du No. 1 Mondial!!!
U.S. Gold Ltd., (France), S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144
Photos d'écran à partir de formats d'écran varies.



DOSSIER SPECIAL LUCASFILM



Une scène du tournage d'Indiana Jones et la Dernière Croisade. De gauche à droite: Frank Marshall (le producteur attiré de Spielberg), George Lucas, Steven Spielberg et Douglas Slocombe (directeur de la photographie).

Lorsque trop de talents se réunissent sur un même projet, le résultat est souvent en-dessous de ce que l'on pouvait attendre. George Lucas et Steven Spielberg ont pourtant prouvé le contraire en créant tous deux en 1980 Les Aventuriers de l'Arche Perdue, puis quatre ans plus tard, Indiana Jones et le Temple Maudit. Cette fois-ci, ils ont encore fait mieux puisqu'ils n'ont pas hésité à prendre Sean "Bond" Connery pour le rôle du père d'Indy dans ce troisième volet nommé Indiana Jones et la Dernière Croisade. C'était pour nous l'occasion rêvée de vous présenter Lucasfilm et sa section informatique: Lucasfilm Games!

LUCASFILM

La compagnie Lucasfilm fut créée par George Lucas en 1971. Pour la réalisation de Star Wars (La guerre des étoiles, 1977), il forme l'ILM, Industrial Light & Magic, branche spécialisée dans les effets spéciaux visuels, puis Sprocket Systems, à qui il confia la tâche de réaliser des effets sonores inhabituels! Star Wars sera un film dédié aux triomphes techniques mais sera aussi un des films les plus vus de ces dernières années. L'ILM révolutionna le monde des effets spéciaux et Sprockets créa de nouveaux sons. Bilan: le film reçut au total sept Oscars. La volonté de Lucas d'avoir des productions de qualité le pousse par la suite à faire effectuer de nouvelles recherches à l'ILM et à Sprockets, ainsi qu'à créer de nouvelles divisions.

La division Theatre Operations fut fondée pour développer la technologie de la projection même du film. Elle s'occupe actuellement du TAP (Theatre Alignment Program) et du système sonore THX. TAP est un programme qui suit la réalisation du film phase après phase ainsi que durant sa projection, et fut pour la première fois utilisé pour la présentation de Return Of The Jedi (le Retour du Jedi, 1983). Ce système est maintenant utilisé par de nombreux producteurs, réalisateurs et propriétaires de salles de projection.

Le système sonore THX fut également développé pendant la réalisation de Return Of The Jedi. Ce système est conçu pour réduire la distorsion, augmenter les basses fréquences et assurer une couverture sonore de l'ensemble du public. Le son THX est devenu synonyme de qualité et fonctionne dans plus de 400 salles dans le monde entier (NDRL: pour ceux qui ne connaissent pas, allez voir un film au Forum Horizon, Forum des Halles, Paris, qui possède une salle équipée en THX).

Sprocket Systems continue d'être à la pointe de la technologie, et comprend les équipements d'édition sonore les plus perfectionnés de toute l'industrie du film. En plus de cela, l'installation pour les enregistrements, qui se trouve au Ranch Skywalker sert pour des gens comme The Grateful Dead ou Mick Jagger.

Mais Lucasfilm est également devenu une compagnie leader dans le domaine des jeux informatiques grâce à sa division jeu. La branche s'occupant des licences est également importante, puisqu'elle s'occupe de vendre le nom des films pour diverses opérations de "merchandising".

Enfin, la section production est également importante, et produisit récemment Willow, basé sur une histoire de George Lucas et réalisé par Ron Howard (également réalisateur de Splash et Cocoon), ainsi que Tucker, produit par George Lucas et réalisé par Francis Coppola. Lucasfilm éditera bien sûr Indiana Jones & The Last Crusade, sorti aux Etats-Unis depuis le 24 mai!

L'ILM

Créée en juillet 1975 pour travailler sur les effets spéciaux de Star Wars, cette branche de Lucasfilm comprend des artistes, des concepteurs, des modélistes, des animateurs, des machinistes, des peintres et des experts en infographie. En 1975, il n'y avait que 10 personnes qui y travaillaient, mais durant certaines productions, on arrivait au chiffre de 100. Le système de caméra utilisé à cette époque était le Dykstraflex, la première caméra dont le contrôle était digital. Les employés de l'ILM construisirent de nouveaux équipements en modifiant certains déjà existants, et développèrent ainsi de nombreux outils et techniques relatifs aux effets spéciaux.

Pour la suite de Star Wars, Empire Strikes Back, il y avait déjà 110 employés à l'ILM. L'apogée de l'ILM fut atteinte avec les effets spéciaux de Return Of The Jedi, qui comprenait 900 effets spéciaux soit trois fois plus que les effets spéciaux qui avaient étonné le public dans Star Wars.

L'ILM a produit les effets spéciaux de sept des dix films ayant fait le plus d'entrées de tous les temps: Star Wars, Empire Strikes Back, Return Of The Jedi, les Aventuriers de l'Arche Perdue, Indiana Jones et le Temple Maudit, E.T. et Retour vers le Futur.

L'ILM comprend maintenant 200 employés, et a vraiment joué un rôle important dans le cinéma, permettant de filmer des scénarii qui, à une certaine époque, ne pouvaient se dérouler que dans l'imagination des scénaristes ou des réalisateurs. Le travail déjà réalisé par l'ILM est plus qu'important, ainsi que le nombre d'Oscars reçus pour les effets spéciaux.

Star Wars (1977: Oscar), Empire Strikes Back (1980: Oscar), les Aventuriers de l'Arche Perdue (1981: Oscar), Dragonslayer (1981: nommé aux Oscars), Poltergeist (1982: nommé aux Oscars/Oscar anglais), Star Trek 2: la colère de Kahn (1982), E.T. (1982: Oscar), Dark Crystal (1982), Return Of The Jedi (1983, Oscar/Oscar anglais), Twice Upon A Time (1983), Indiana Jones et le Temple Maudit (1984, Oscar/Oscar anglais), Star Trek 3: The Search for Spock (1984), l'Histoire Sans Fin (1984), The Ewok Adventure (1984), Starman (1984), Goonies (1985), Cocoon (1985, Oscar), Retour Vers le Futur (1985, nommé aux Oscars anglais), Explorers (1985), Mishima (1985), Amazing Stories (1985), Ewoks: The Battle For Endor (1985), le Secret de la Pyramide (1985, nommé aux Oscars), Enemy Mine (1985), Out Of Africa (1985), The Money Pit (1986), Labyrinth (1986), Howard le Canard (1986), Star Trek IV: The Voyage Home (1986), Golden Child (1986), les Sorcières d'Eastwick (1987, Oscar anglais), Harry And The Hendersons (1987), Innerspace (1987, Oscar), Batteries Not Included (1987, Oscar de l'avancée technologique), Star Trek: the Next Generation (1987), Empire Of The Sun (1987), Willow (1988, nommé aux Oscars), Qui veut la peau de Roger Rabbit? (1988, Oscar), Caddyshack 2 (1988), Cocoon, le retour (1988), la Dernière Tentation du Christ (1988), Indiana Jones & la Dernière Croisade (1989), Fields of Dreams (1989). Au moment où l'ILM terminait les effets spéciaux d'Indiana Jones & The Last Crusade, les effets spéciaux de trois films étaient en préparation: Ghostbusters 2, Abyss (le nouveau Cameron, réalisateur de Terminator et Aliens) et Retour vers le Futur 2.

LUCASFILM GAMES

Cette section fut fondée en 1983 comme un "élément important pour une compagnie de divertissement", selon George Lucas.

Avec la réputation de Lucasfilm, Lucasfilm Games avait les moyens de réussir. C'est aujourd'hui une compagnie qui



bénéficie d'une réputation enviable dans le domaine des jeux vidéo et des produits interactifs et éducatifs. Les premiers succès furent Rescue On Fractalus! puis Ballblazer (NDRL: les anciens possesseurs d'Atari 8-bits ne peuvent pas avoir oublié ces deux jeux!). En 1987, Maniac Mansion fut élu Meilleur jeu de l'Année et Jeu le plus Innovateur aux Etats-Unis. En 1988, Zak MacKracken And The Alien Mindbenders et Battlehawks 1942 furent nommés

parmi les dix meilleurs jeux de l'année par les magazines américains d'informatique.

En plus du succès de ses jeux, Lucasfilm Games s'occupe du potentiel éducatif des nouvelles technologies.

Le marché informatique pour les jeux informatiques est évalué à 260 millions de dollars en 1988, avec près de 42% de jeux pour IBM PC et Compatibles sur les Etats-Unis!

Après Rescue On Fractalus et Ballblazer, tous deux acclamés pour leurs graphismes innovateurs, Lucasfilm Games édita Koronis Rift et The Eidolon, deux jeux utilisant des graphismes avec fractales et 3D, de manière à rendre leurs univers les plus réalistes possible.

Il y eut ensuite Labyrinth: The Computer Game, basé sur le film de Jim Henson, puis deux simulations navales, P.H.M. Pegasus et Strike Fleet, toutes deux éditées par Electronic Arts.

En 1987, la sortie de Maniac Mansion marque la naissance d'un nouveau genre: le jeu d'aventure animé de comédie et de mystère. Le jeu d'aventure comprenait beaucoup de scènes comme on en voit au cinéma, et ce fut un hit important auprès des adultes et des jeunes.

Zak Mac Kracken & The Alien Mindbenders, premier



Flight paused. Press any key to continue.

Battlehawks 1942 programme à sortir sur les micro 16-bits, fut son successeur. Par rapport à Maniac Mansion, Zak Mac Kracken est plus beau, encore plus humoristique et son scénario est encore plus travaillé!

Enfin, dernier programme en date, Battlehawks 1942 est une simulation de combat aérien durant la guerre du Pacifique, qui comprend de nombreuses originalités!

LE STAFF LUCASFILM GAMES

Stephen Arnold dirige la section jeu de Lucasfilm. Il est arrivé dans la compagnie en 1983 pour s'occuper de Lucasfilm Games, qui venait tout juste d'être créée. C'est lui qui a développé le côté jeux éducatifs interactifs de la compagnie. Mary Bihl s'occupe de la partie communications. C'est elle qui s'occupe aussi de la publicité et des relations avec les fabricants.

Doug Crockford est chef de projet. Il a rejoint Lucasfilm Games en 1984, et s'occupe principalement de la branche éducative, dont aucun produit n'arrive en France...

Noal Falstein est également chef de projet. Il travaille ici depuis 1984, et s'occupa à l'époque des produits Koronis Rift, P.H.M. Pegasus et Strike Fleet.

David Fox fait partie de Lucasfilm Games depuis 1982, et participa à Rescue On Fractalus. Chef de projet, il a plus récemment travaillé sur Zak Mac Kracken.

Ron Gilbert travaille pour Lucasfilm depuis 1985, a dirigé la version C64 de Koronis Rift, a créé le design de Maniac Mansion. Il est l'auteur du système de jeu commun à Maniac Mansion et Zak Mac Kracken. Ron adore créer des scénarios de jeu.

Doug Glen est le directeur du Marketing, et s'occupe des



Au fond de gauche à droite: Brian Moriarty, Larry Holland, David Fox, Ron Gilbert. Au premier plan: Aric Wilmunder, Kalani Streicher, Akila J. Rodmer, Noah Falstein.

plannings de chaque nouveau produit ainsi que du marketing. Eric Hammond est programmeur, compositeur et créateur. Il est arrivé début 89 chez Lucasfilm pour créer les musiques des jeux. Il a participé à des projets comme Marauder, Battle Cruiser, Maze Craze Construction Set, puis fut le programmeur de Julius Erving and Larry Bird: One on One. Lawrence Holland fait partie de la société depuis 1986, et a participé à des projets tels que P.H.M. Pegasus ou Strike Fleet. En 1988, il fut chef de projet et programmeur principal de Battlehawks 1942.

Matthew Aan Kane est créateur, programmeur et compositeur pour Lucasfilm Games depuis 1986. Il travaille sur les jeux éducatifs.

Brian Moriarty est créateur et programmeur. Il est entré dans la compagnie en 1988, mais avait déjà tout un passé derrière lui en tant que programmeur des jeux Wishbringer, Trinity ou Beyond Zork, édité par Infocom.

Akila Redmer est directeur du développement depuis 1988. Il a travaillé sur Ballblazer et Zak Mac Kracken, et avait réalisé le jeu Skychase.

Kalani Streicher est là depuis 1989, et il s'occupe des versions étrangères des jeux Lucasfilm. Il est aussi programmeur.

Aric Wilmunder est programmeur. Il a fait les versions IBM de Maniac Mansion et de Zak Mac Kracken. Il avait déjà participé à des projets de Lucasfilm, puisque c'est lui qui avait surtout réalisé le système de 3D utilisé dans Koronis Rift.

Gary Winnick est artiste. C'est lui qui avait fait Maniac Mansion, et il est l'auteur des graphismes de tous les récents jeux Lucasfilm, comme Zak Mac Kracken.

L'INTERVIEW DE DOUG GLEN

Nous avons profité du passage à Paris de Doug Glen pour lui poser quelques questions...

G4: Doug, vous aviez des relations avec le cinéma ou l'informatique avant de joindre Lucasfilm Games?

LOGIDREAM'S LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU 39.46.87.44
VPC (FRANCE MÉTRO) — VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER
REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC	Prix F	B24	199	SIMULATION PACK	199	PAC LAND	93/139	BLASTEROIDS	219	TEST DRIVE II (SCENARIO DISK)	185
ABRAM'S BATTLE TANK	239	BALLBLAZER	139	SKATEBALL	199	PARISIAN KNIGHTS	99/119	BOB MORANE OCEANS	229	THE DEEP	169
ATTACK SUB 888	245	BATMAN	195	SOCCER	199	PETER PAN	165	BLOOD MONEY	195	THUNDERBLADE	245
ACTION SERVICE	189	BIO CHALLENGE	199	SORCERY PLUS	199	PIRATES	139	BOBO	229	TIME SCANNER	245
AIR BORNE RANGER	239	BLACK CAULDRON	159	SPACE BALL	159	PURPLE SATURN DAY	159/189	BOOMBACK	249	TITAN	239
BALANCE OF POWER 1990	279	BLACK TIGER	149	SPACE HARRIER	209	QUANDAM	79/99	BUBBLE GHOST	229	TOM ET JERRY	259
BILLIARD SIMULATOR	239	BLASTEROID	189	STAG	199	RAMBO 3	89/139	CALIFORNIA GAMES	199	TURBO CUP	199
BOBO	189	BOB MORANE OCEANS I	229	STARGLIDER 2	219	RASTAN	79/119	CAPITAINE FIZZ	139	VIGILANTE	169
BIVOLAC	199	BOBO	189	STAR TRECK	189	REAL GHOSTBUSTERS	89/145	CARRIER COMMAND	229	VINDICATORS	189
BUMPY	99	BOMBUSION	79	TARGHAN	239	ROBOCOP	95/145	COLLOSSUS CHESS 10	189	VOYAGER	189
BUILDERSDASH II	169	BUMPY	169	TECHNOPOP	189	R-TYPE	79/119	CRAZY CARS II	229	WIND SURF	199
BLACK CAULDRON	199	BUTCHER HILL	159	TEENAGE QUEEN	189	RUNNING MAN	79/119	CYBERNOID II	169	ZAK MCKRACKEN	189
COMBAT ZONE 2	239	CALIFORNIA GAMES	159	THUNDERBLADE	189	SALAMANDER II	89/139	DAMES GRAND MAITRE	450	ZANY GOLF	239
CONFLIT IN VIETNAM	239	CAPITAINE FIZZ	139	TIGER ROAD	199/189	SILENT SERVICE	89/139	DANGER FREAK	189		
CHUCK YEAGER	245	CARRIER COMMAND	219	TIME SCANNER	189/189	SILKWORM	145	DARK FUSION	189		
CHICKY CARS II	219	CHESS 89	159	TIMES OF LORE	249	SIMULATION PACK	89/145	DESING 3D	239		
CALIFORNIA GAMES	189/189	CHICAGO 30'S	189	TINTIN SUR LA LUNE	279	STRIKE FORCE HARRIER	89/145	DEMOS'S WINTER	249	BALCON FIGHT	255
CHAMP LODE RUNNER	189	COBRA II	189	TITAN	239	STORMLORD	89/139	DPOINT 3	269	CASTLE VANIA	340
CLASSIQUES N° 2	229/229	CODE ROUTE	229	TURBO CUP	199	SUPER SCRAMBLE	79/139	DRAGON NINJA	239	CLU CLU LAND	255
DAMES GRAND MAITRE	419	COLLOSSUS CHESS 10	279	TYPHON	189	TAITO'S COIN OP COLLECTION	159	DRAGON'S LAIR	339	DONKEY KONG	190
DECISION DESERT	219	COMBAT ZONE 2	119	VIGILANTE	199	TANK ATTACK	99/119	EXPLORA II	269	DONKEY KONG 3	190
EMMANUELLE	199	CRAZY CARS II	205	VINDICATOR	199	TECHNOPOP	99/149	EXPLORA II	269	EXOTERBS	199
ECHELON	189	CYBERNOID II	149	WAR ZONE	159	TEN COMPUTER HIT 5	159	FALCON	279	GHOST N' GOBLINS	290
ESSEX	199	DAMES GRAND MAITRE	450	W.C. LEADERBOARD	189	THE FINAL ASSAULT	99/119	FIRE AND FORGET	229	GOLF	255
F-16 COMBAT PILOT	219	DAKAR 89	149	WINTER GAME	219	THUNDERBLADE	99/145	FLIGHT SIMULATOR II	329	GOOLIES 2	340
F-15	349	DARKSIDE	239	WIND SURF	199	TITAN	119/159	FLYING SHARK	189	GRANDSLAM	290
F-15 STRIKE EAGLE	179	DIMENSION 3D C.A.O.D.A.O	239	ZAK MCKRACKEN	239	TOP 6	149	FOOTBALL MANAGER II	199	GUN SMOKE	295
FLIGHT SIMULATOR III	399	DOUBLE DRAGON	189	ZANY GOLF	199	TRACKSUIT MANAGER	89	FORGOTTEN WORLDS	255	ICE CLIMBER	255
FIRE AND FORGET	219	ERE HIT VOL I	199			FOUNDATIONS WASTE	149/199	TURBO CUP	189	ICE HOCKEY	255
FIRST EVER GERMANY	199	EXPLORA II	299			GALDREGON'S DOMAIN	79/129	KID CARFUS	340	KID KING F	255
GALACTIC CONQUEROR	229	F-15 STRIKE EAGLES	199			GRAND MASTER SLAM	79/135	LEGEND OF ZELDA	300	LEGEND OF ZELDA 2	350
GUNSHIP	289	F16 COMBAT PILOT	319			GUERRILLA WARS	79/119	MACH RIDER	199	MACH RIDER	340
GRAND PRIX CIRCUIT	199	FONDATIONS WASTE	189			HYBRIS	89/139	HOLLWOOD POKER PRO	199	METROD	290
GUERILLA WARS	219	FOOT BALL MANAGER II	189			IBAN	239	KARATEE KID II	199	POPEYE	255
HEROES OF THE LANCE	199	FORGOTTEN WORLD	149			IKARI WARRIOR	219	JOURNEY EARTH	199	PUNCH OUT	340
HUMAN KILLING MACHINE	199	FRIGHT NIGHT	149			I.S.S.	199	KARATEE KID II	199	RAD RACER	340
HILLSFAR	199	FUSION	229			JOURNEY EARTH	199	KICK OFF	139	SOCCER	255
JET FIGHTER	369/369	GALDREGON'S DOMAIN	189			LA PANTHERE ROSE	229	LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229	SUPER MARIO BROS	295
JOURNEY EARTH	199	GARFIELD	189			LE MANDRILL	229	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	229	SUPER MARIO 2	295
KARATEKA	189	GAUNTLET II	149			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229	TENNIS	255
KING QUEST III	289	GARY LINEKER HOT SHOTS	149			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229	TROGAN	340
KRISTAL	239	GOLDRUSH	149			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229	WRECKING CREW	255
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229	HOLLYWOOD POKER PRO	169			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	229	HUMAN KILLING MACHINE	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANOIR DE MORTVILLE	215	HUMAN KILLING MACHINE	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	INTC RUGBY SIM	179			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	ION TRACKERS	219			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	J.A.S.	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	JADE	299			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	JINKS	169			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	JOURNEY EARTH	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	KENEDY APPROACH	219			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	KING QUEST IV	299			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	KRISTAL	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	KULT	239			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	229			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	229			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	LAST DUEL	159			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	LED STORM	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	LES GUERRIERS	159			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	LES RIPOLUX	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	LODE RUNNER	159			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	MASTER SOUND	340			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	MATA HARI	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	MAXI BOURSE	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	MEURTRES A VENISE	229			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	MILLENNIUM 2.2	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	OPERATION JUPITER	219			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	OPERATION NEPTUNE	239			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	OPERATION WOLF	179			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	OUTRIN	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	PACLAND	179			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	PACMANIA	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	PHAROAH	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	PLATOON	189			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	POPULOUS	229			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	PURPLE SATURN DAY	219			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	QUASAR	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	RAMBO II	179			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	REAL GHOSTBUSTER	169			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	RENEGADE	179			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	RINGSIDE	239			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	ROAD BLASTERS	159			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	ROBOCOP	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	ROCKET RANGER	229			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	R-TYPE	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MANDRILL	229	RUNNING MAN	199			LE MANDRILL	229	LE MANDRILL	229		
LE MAND											

DG: Pas du tout. Je m'occupais du marketing de compagnies qui n'avait rien à voir avec le jeu.

G4: Où se situent les locaux de Lucasfilm Games?

DG: En Californie, au ranch Skywalker, à une vingtaine de kilomètres au nord de San Francisco. Ce bâtiment est comme une grande ferme du début du siècle, et il a été construit par George Lucas pour que l'on puisse travailler loin du bruit et de la foule. Mais tout Lucasfilm s'y trouve, il n'y a pas que nous.

G4: Pourquoi George Lucas a-t-il créé cette section jeu?

DG: Il y a quelques temps, George a déclaré que les deux choses les plus importantes pour lui étaient de faire plus de films et de développer tout ce qui était média interactif à but éducatif! Et c'est justement ce qu'une partie des gens de Lucasfilm Games fait.

G4: Vos relations avec Lucas. Vous le voyez de temps en temps?

DG: George a été beaucoup plus sollicité sur les projets basés sur Indiana Jones & The Last Crusade, parce qu'il était le créateur de l'histoire. Nous le voyions, avec Steven Spielberg, environ tous les 10 jours, pour leur demander ce que ferait Indy dans telle ou telle situation. En effet, le scénario de l'aventure graphique basée sur le film est plus long que celui du film!

G4: C'était une sorte de jeu de rôle où vous étiez le maître et eux jouaient le rôle d'Indy, en quelque sorte?

DG: Tout à fait.

G4: Est-ce que vous profitez de l'expérience de l'ILM pour réaliser des effets spéciaux dans les jeux?

DG: Non. Ils font tous leurs effets spéciaux sur ordinateurs, mais ce sont tellement de grosses bécanes que ça ne nous intéresse pas. Vous vous souvenez de la transformation de la sorcière en de multiples animaux à la fin de Willow. Eh bien, c'était entièrement fait par ordinateur. Il y a une scène de transformation dans Indiana Jones & The Last Crusade. Je ne peux pas vous dire qui se transforme, mais regardez-la bien parce qu'elle est aussi faite sur ordinateur, et que c'est incroyable.

Par contre, vous ne m'avez pas demandé si nous utilisons l'expérience de Sprockets. Ils ont une banque de sons très importante, et cela nous permet de ne pas avoir à chercher des sons pour les jeux. Cela donne des sons superbes, surtout sur IBM où il sont plus sophistiqués que ce que l'on entend d'habitude.

G4: C'est une nouveauté pour Lucasfilm de faire des jeux 16-bits. Pourtant, aux Etats-Unis, on ne peut pas dire que ce soit un marché important.

DG: Le PC est tout de même le marché principal!

G4: Oui, mais je parlais du ST et de l'Amiga. Ça ne marche pas vraiment là-bas.

DG: Le ST effectivement. Mais l'Amiga se débrouille tout de même pas mal. Et puis ces micros marchent bien ailleurs. Nous continuerons donc à faire des versions 16-bits des jeux, et pour les aventures graphiques, nous ne les ferons plus sur 8-bits. Les scénarios sont maintenant trop complexes pour tenir sur des ordinateurs qui n'ont pas beau-

coup de mémoire.

G4: Allez-vous adapter vos anciens produits sur l'Amiga, le PC et le ST?

DG: Oui.

G4: Quand sortiront-ils?

DG: Ce sera annoncé en temps voulu. Mais ce que je tiens à dire, c'est que ce ne seront pas de simples adaptations. Ce seront carrément de nouveaux jeux, adaptés aux possibilités des machines, et qui seront donc plus avancés que les versions que vous connaissez sur 8-bits.

G4: Parlez-moi un peu des prochains produits.

DG: Il y aura d'abord Indiana Jones. Vous connaissez autant que moi les difficultés qu'il y a à adapter un film en jeu. Ce que nous avons voulu conserver à tout prix, c'est le rythme du film. Vous savez, il est très rare qu'une compagnie s'occupe elle-même de l'adaptation d'un de ses films. La première fois, c'était Walt Disney avec Roger Rabbit! Et pour nous c'était la première fois que l'on faisait ça.

G4: Vous aviez pourtant fait Labyrinth?

DG: Oui, mais le film n'était pas signé Lucasfilm, même si Lucas y avait participé.

G4: C'est vrai, oui!

DG: Donc notre but était de mettre le joueur dans la peau d'Indy. Ce n'était pas suffisant d'avoir des énigmes à résoudre, il fallait que le joueur parle comme Indy et combatte comme lui. C'est pourquoi, si le système de jeu pour le jeu d'aventure est très semblable à celui de Zak Mac Kracken, nous avons rajouté des options. Il est maintenant possible de parler. Le joueur a le choix entre plusieurs phrases, qui représentent chacune un état d'esprit d'Indy. Certaines phrases sont logiques, d'autres drôles, d'autres coléreuses et j'en oublie. Et les réponses du joueur peuvent influencer le cours du jeu. Et puis nous avons rajouté du combat. Il est possible de combattre des adversaires à l'aide du pavé numérique, qui permet d'effectuer des coups différents. En plus, dans ce jeu d'aventure, les énigmes sont plus complexes que dans Zak Mac Kracken...

Pour ce qui est du jeu d'action, il n'y a pas grand-chose à dire. Il reprend 6 des meilleures scènes du film.

Ensuite, il y aura la suite de Battlehawks 1942, qui s'appelle Battle Of Britain, puis Loom, un jeu d'aventure très original.

G4: Pourquoi n'adaptez-vous pas tous les films Lucasfilm. Par exemple, pourquoi n'avez-vous pas fait de jeu sur Willow?

DG: Tout simplement parce qu'avec le temps que l'on avait pour en faire un, il était impossible de faire quelque chose de bien.

G4: Le futur de Lucasfilm Games?

DG: Nous allons sortir un jeu de rôle en 1990. Nous sortons très peu de jeux, mais des jeux vraiment excellents! Notre but est de pousser au maximum l'art informatique. Nous recherchons toujours quelque chose de nouveau et de meilleur. Avec George Lucas, nous sommes servis. C'est à la fois un excellent scénariste et un excellent technologiste.

G4: Merci et à bientôt.

EN CET ENDROIT DEVAIT SE TROUVER UN PAVE CONCERNANT LE MARIAGE D'ANTOINE HARMEL, NOTRE CHEF DE PUB. HELAS, L'IMPRIMANTE LASER REFUSE DE SORTIR UN PAVE COMPORTANT SON NOM. TANT PIS, ON N'EN PARLERA PAS!



© 1989 by Lucasfilm Ltd.

Parce que ce troisième épisode est plus travaillé au niveau du scénario que les deux premiers, nous allons éviter de vous raconter trop de choses sur le film, et nous allons plutôt nous contenter de vous rapporter ce qu'ont déclaré les principaux protagonistes du film.

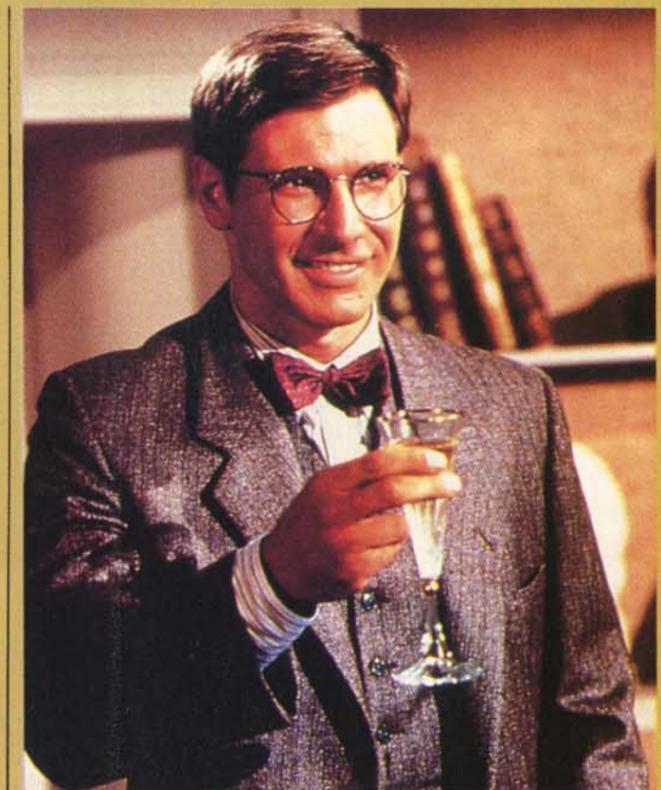
Indy est de retour! Harrison Ford joue une troisième fois le héros dans cette nouvelle aventure nommée Indiana Jones & la Dernière Croisade. Cette fois-ci, l'archéologue s'engage dans une quête gigantesque, celle du Saint Graal. En plus d'Harrison Ford, Sean Connery campe le rôle du professeur Henry Jones, le père d'Indiana Jones.

C'est la troisième fois qu'Harrison Ford, George Lucas et Steven Spielberg se retrouvent ensemble, après les Aventuriers de l'Arche Perdue et Indiana Jones & le Temple Maudit.

Alors que les Aventuriers se déroulaient en 1936 et le Temple Maudit en 1935, les événements de la Dernière Croisade ont lieu en 1938. C'est le premier film dans lequel on retrouve Harrison Ford et Sean Connery, qui ont campé quelques-uns des héros les plus connus de l'histoire du cinéma. On retrouve aussi dans le film des acteurs du premier film comme Denholm Elliott ou John Rhys-Davies, mais aussi Alison Doody, qui joue le rôle féminin du film, et dont c'est le premier rôle à l'écran, ainsi que River Phoenix. "Le film comporte beaucoup plus d'action que les deux premiers épisodes, mais en même temps, il est plus axé sur les personnages" déclare George Lucas. "Bien qu'il admire son père et qu'il soit influencé par lui, Indy est un aventurier alors que son père est plus un intellectuel. D'ailleurs, le docteur Henry Jones n'a jamais dû accepter la face aventureuse de son fils."

"Henry étudie et est un archéologue sérieux, et il pense qu'Indy est un petit peu un voleur, même s'il donne au musée tous les objets qu'il trouve" explique Frank Marshall, producteur attitré de Spielberg et donc producteur du film. Selon Harrison Ford, "ce sont deux hommes qui ne se sont jamais fait de concession l'un envers l'autre".

Comme vous l'aurez compris, une bonne partie du film est



Harrison Ford campe une troisième fois le rôle d'Indiana Jones.

© 1989 by Lucasfilm Ltd.

construite sur les relations entre Henry Jones et Indy, et ceux d'entre vous qui savent à quel point le Graal représente une introspection, une recherche de soi-même, comprendront l'importance de la chose pour le scénario. Dans ce nouvel épisode, Indy rencontre une femme bien différente de celles que jouaient Karen Allen et Kate Capshaw dans les deux premiers films. Pour son premier film, l'actrice Alison Doody joue le rôle du docteur Elsa Schneider. "C'est une historienne de l'art, une femme qui possède un caractère fort" commente-t-elle. "Elle est assez



Ce troisième volet est plus axé sur le personnage d'Indy.

semblable à Indy. Comme lui, elle va n'importe où et obtient ce qu'elle veut. Dans ce cas, elle veut trouver le Saint Graal". Dans ce film, on retrouve Sallah, qui jouait dans les Aventuriers le rôle du plus connu des creuseurs en Europe. Deux ans après, il est devenu plus riche. "Il a laissé les recherches derrière lui pour un petit commerce d'antiquités", commente Rhys-Davies, qui joue une nouvelle fois le rôle de l'ami d'Indy. Julian Glover joue le rôle de Walter Donovan, que Glover décrit comme étant "un riche industriel, passionné par les objets anciens. Il est très intelligent et il est prêt à tout sacrifier pour son but final." Quant au méchant du film, c'est Michael Byrne, qui joue le rôle de Vogel, un sadique officier de la police secrète d'Hitler, qui campe ce rôle. "Un bon méchant ne doit pas être un bouffon ou quelqu'un qui est sujet à l'humour", déclare George Lucas. "Il doit être quelqu'un que l'on craint et doit avoir les motivations réalistes d'un être humain normal." Enfin, River Phoenix joue le rôle d'Indiana Jones jeune. En effet, pour la première fois, il y a un moment où l'on voit le passé d'Indy. River Phoenix, qui jouait le rôle du fils d'Harrison Ford dans Mosquito Coast ressemble, paraît-il, beaucoup à Harrison Ford. On parle même de lui pour jouer le rôle d'Han Solo dans la prochaine trilogie de la guerre des étoiles, qui se déroulera comme vous devez déjà le savoir, bien avant celle qui a déjà été faite! Mais ce n'est pour le moment qu'une rumeur...



Indy à Venise. Indy y avait déjà été...



Alison Doody est l'Actrice du film après Karen Allen et Kate Capshaw.

La plupart des personnes ayant travaillé sur les deux premiers films ont aussi participé à ce nouvel épisode. On retrouve le compositeur John Williams (fabuleux compositeur, auteur des musiques des Dents de la Mer, de la trilogie de Star Wars, d'E.T., de la Tour Infernale, des Sorcières d'Eastwick, de Rencontre du Troisième Type, de l'Empire du Soleil, et des deux premiers Indiana Jones), mais aussi la plupart des personnes qui étaient déjà derrière les caméras des épisodes précédents, comme Vic Armstrong, la doublure d'Harrison Ford dans quelques cascades vraiment dangereuses, et qui dirige tous les cascadeurs. Le producteur Robert Watts déclare: "pour ce film, nous devons faire face au problème des moyens de transports qui étaient disponibles en 1938: tout y passe, les trains, les avions, les bateaux, un Zeppelin, des chevaux, et des charreux."

Mais Harrison Ford accomplit beaucoup des cascades lui-même. "La participation d'Harrison aux cascades est ce qui rend le tournage agréable" déclare Armstrong. "Dans certains films, les acteurs et les cascades sont deux choses à part." Quant à Harrison Ford, sa réaction est simple: "je sais que je fais ce genre de film où je vais être sale, secoué et frappé énormément."

A propos du scénario, tout ce que l'on peut vous dire c'est qu'Indy se retrouve une nouvelle fois face aux Nazis. Hitler fait rechercher le Graal, cette coupe dans laquelle le Christ aurait bu durant son dernier repas. Pourquoi? Tout simplement parce que la légende dit que celui qui boit son contenu sera invincible pendant 1000 ans! Or le spécialiste du Graal n'est autre que le père d'Indy, qui a même écrit tout un livre sur le sujet. Les nazis font donc enlever le docteur Henry Jones, et Indy doit une nouvelle fois inter-



A l'intérieur d'un Zeppelin géant.



Après les Aventuriers de l'Arche Perdue, retour des nazis dans la Dernière Croisade.

rompte ses cours d'archéologie pour aller secourir son père, et trouver le Graal avant les nazis. Mais d'autres personnes sont sur le coup...

Indy se retrouvera à Venise, en train de chercher une ancienne tombe qui détient quelques secrets sur l'emplacement du Graal. Il ira chercher son père dans le château de Brunwald, puis ils iront à Berlin pour aller rechercher le carnet de notes sur le Graal, voyageront en Zeppelin pour arriver finalement jusqu'au Temple qui cache le Graal. Entre tout cela, de nombreuses poursuites, à cheval, en tank, en avion, sur un train, en pirogues et on en oublie certainement. Quoi qu'il en soit, le scénario d'Indiana Jones & The

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE: LES JEUX

Deux jeux seront adaptés du film. Un jeu d'arcade, fait pour que le joueur retrouve toute l'action des meilleures scènes de poursuites et de combats, et un jeu d'aventure, fait pour que l'on retrouve le scénario, même si ce dernier est plus complexe dans le jeu que dans le film.

LE JEU D'ARCADE

Ce jeu fut développé avec US Gold, et comprend trois niveaux, chacun d'entre eux étant fait de deux phases différentes.

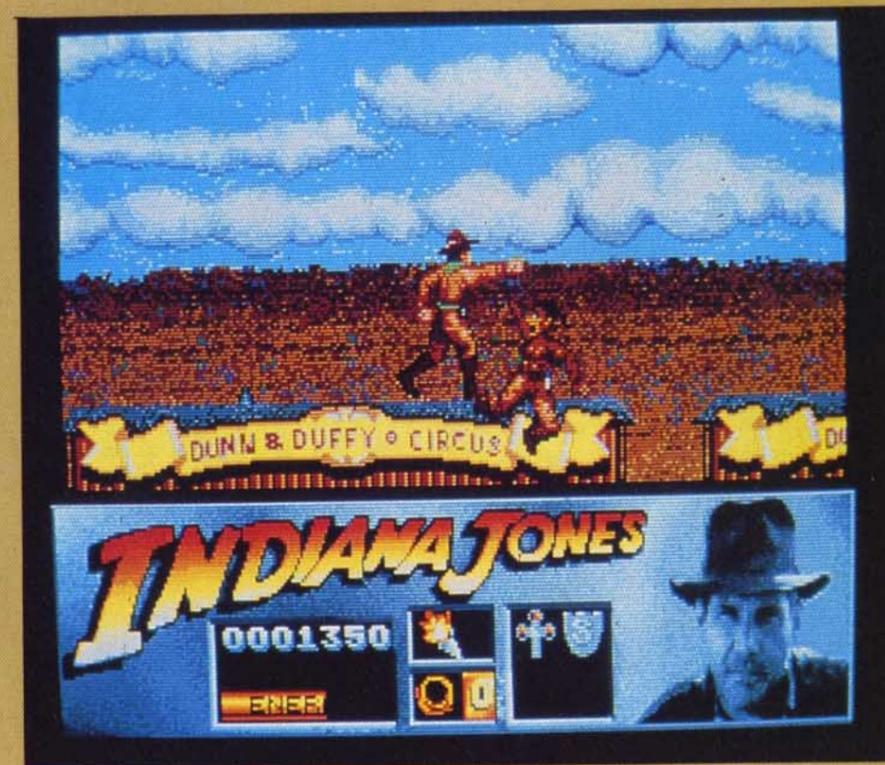
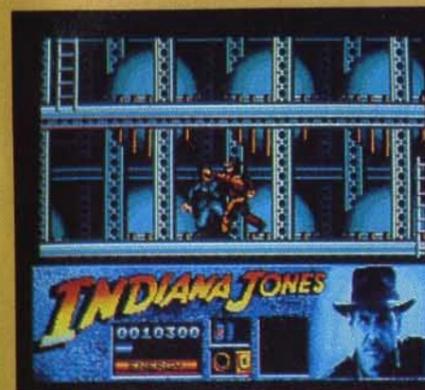
Comme le film, le jeu commence en 1912 dans l'état de l'Utah. Indy est à l'époque Boy Scout, et il recherche une caverne dans laquelle des pilliers de tombes ont caché la Croix de Coronado. Après avoir retrouvé la croix, il s'échappe au sautant sur un train, où une folle poursuite s'engage! Dans le second niveau, on retrouve Indy à Venise, dans les catacombes. Il y a des pièges un peu partout, ainsi que des rats et des poutres qui tombent du plafond. Il finit par



Last Crusade rappelle celui des Aventuriers, mais avec en plus le problème des relations entre Indy et son père. C'est assurément le meilleur des trois films, et ce n'est pas un hasard si en une semaine, le film a rapporté aux Etats-Unis 53 millions de dollars, soit plus que le budget du film. Déjà une réussite, déjà parmi les plus grosses entrées de l'histoire du cinéma, Indiana Jones sortira bientôt en Angleterre, puis en octobre en France! Ce sera incontestablement le film de la rentrée, si ce n'est pas le film de l'année! Hélas, il semblerait que ce doive être le dernier Indiana Jones. Espérons en tout cas que ce film ne marquera pas la fin des productions réalisées en collaboration avec George Lucas et Steven Spielberg.

STEVEN SPIELBERG ET GEORGE LUCAS: UN DERNIER MOT

En attendant la sortie d'Indiana Jones & The Last Crusade, vous pouvez toujours aller voir la dernière production Spielberg/Lucas, qui se nomme Le Petit Dinosaur et la Vallée des Merveilles. C'est un dessin animé, et ça a tout de même un rapport avec l'informatique. En effet, c'est le nouveau dessin animé de Don Bluth (Fievel, Brisby) qui fut quand même le réalisateur du dessin animé du jeu Dragon's Lair! Quoi qu'il en soit, je suis à peu près certain que nous vous reparlerons de toutes ces personnes d'ici peu de temps...



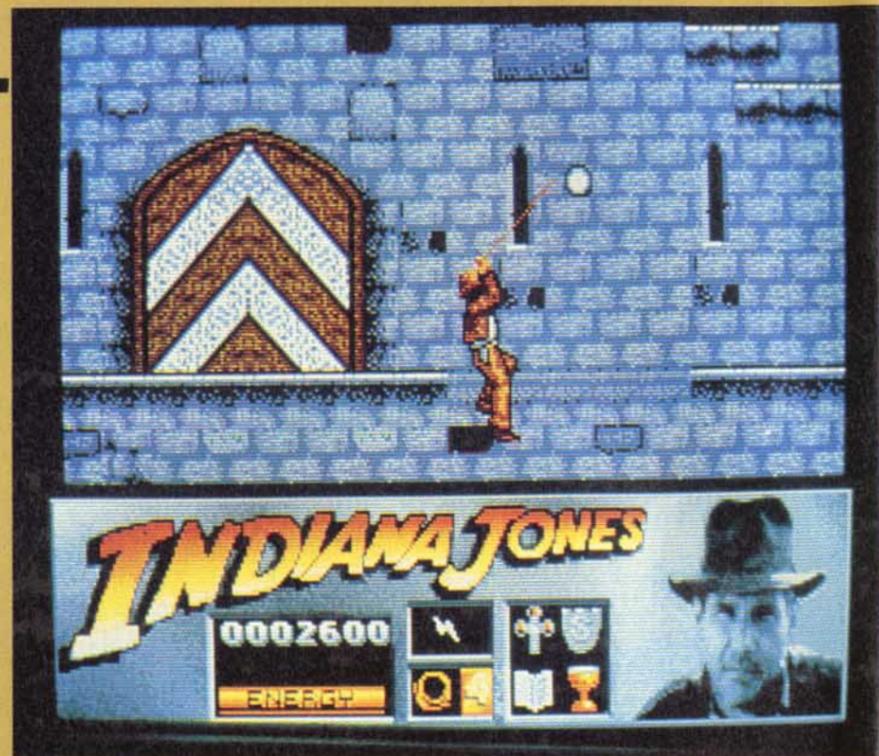
MICRO AVENUE

vous invite à découvrir l'espace soft le plus High Tech de Paris.

*Entre l'Etoile et la Porte Maillot:
58/60 Avenue de la Grande Armée
Paris 17^e*

10% de remise sur présentation de ce n° jusqu'au 20 juillet 1989 !!!

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h



trouver le bouclier du chevalier du Graal. Ensuite, il escalade les remparts du château de Brunwald et Indy doit éviter de se faire repérer par les nazis. Il lui est possible de se balancer de balcon en balcon à l'aide de son fouet, de manière à rechercher son père.

Le troisième niveau commence dans un énorme zeppelin, à la recherche d'un élément capital pour retrouver le Graal. Mais le zeppelin est plein de nazis... S'il réussit à déconnecter le système d'alarme, il finira par arriver au temple du Graal.

Là, il devra s'emparer du Graal le plus vite possible, pour une raison que je ne peux vous expliquer sans gâcher tout l'intérêt du film.

Côté jeu, c'est particulièrement sympathique, du fait que les niveaux sont réellement différents les uns des autres. Chaque phase n'a en effet rien à voir avec la précédente au niveau jeu, et on a vraiment envie de découvrir chaque niveau!

Côté réalisation, le scrolling est très bon, et les décors magnifiques. Le plus réussi reste peut-être les sprites, qui sont très précis et assez gros, et l'animation de ces derniers qui est quasiment parfaite!

Bien sûr, on y retrouve les meilleurs morceaux de la fabuleuse musique de John Williams.

Le jeu d'arcade sera disponible durant l'été sur Amiga, ST puis à la rentrée sur PC.

LE JEU D'AVENTURE

Le jeu commence en 1938, alors qu'Indy arrive à l'université pour donner ses cours d'archéologie. Tout semble normal, lorsqu'en se rendant à l'appartement de son père, Indy découvre que le lieu a été fouillé et que son père a été kidnappé par la Gestapo.

Ce jeu d'aventure fonctionne exactement comme Zak Mac Kracken, si ce n'est qu'il est possible de discuter, comme vous l'aurez vu dans l'interview de Doug Glen, grâce à un système proche d'Explora 2, mais aussi de combattre!

Le joueur voyageera en Italie, en Autriche, en Allemagne et au Moyen-Orient.

Le scénario est semblable au film, mais comporte des éléments en plus qui rendent l'aventure plus complexe. Vous jouez le rôle d'Indy et, occasionnellement, celui de son père, Henry Jones.

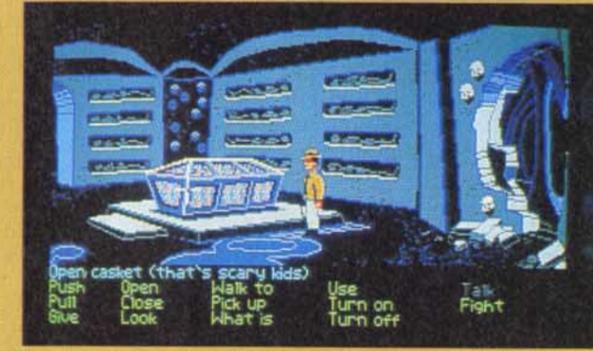
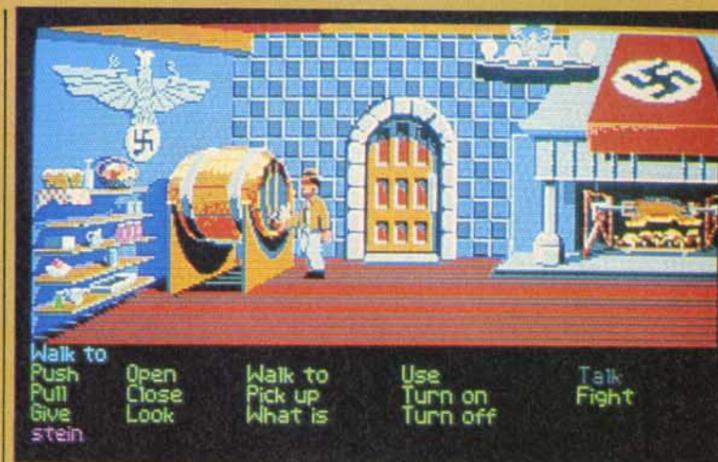
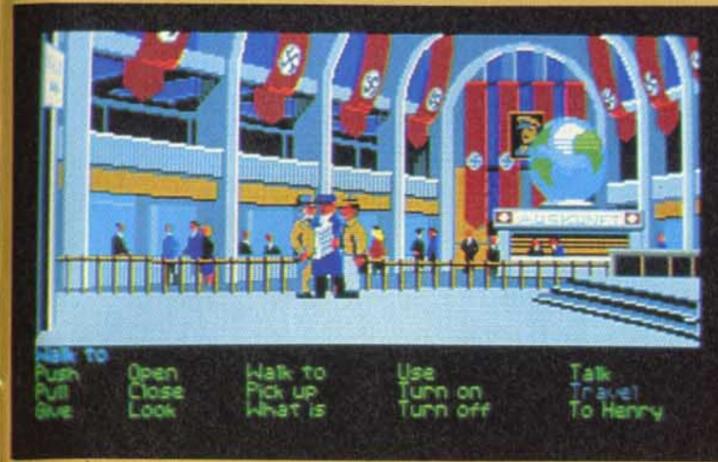
Cette fois-ci, il y a même un score, nommé Indy Quotient. Plus votre score est élevé, meilleure est votre aventure! Les derniers points sont gagnés en résolvant de manière folle ou très réfléchie certaines énigmes. Comme dans Zak, il y a des scènes qui se déroulent sans vous, automatique-

ment, comme au cinéma. On retrouve bien sûr un scrolling horizontal entre de nombreux écrans.

Côté réalisation, le graphisme est meilleur que dans Zak, avec beaucoup plus d'animations qui sont le plus souvent chargées d'humour. Ajoutez à cela un nombre important de sons digitalisés, et vous voyez ce qu'est ce fantastique jeu d'aventure.

Il sera livré avec le recueil sur le Graal du professeur Henry Jones, qui sera une source d'astuces pour le joueur qui prendra le temps d'y jeter un coup d'oeil.

La sortie est prévue pour juillet sur PC puis à la rentrée sur Amiga et ST.



BATTLE OF BRITAIN

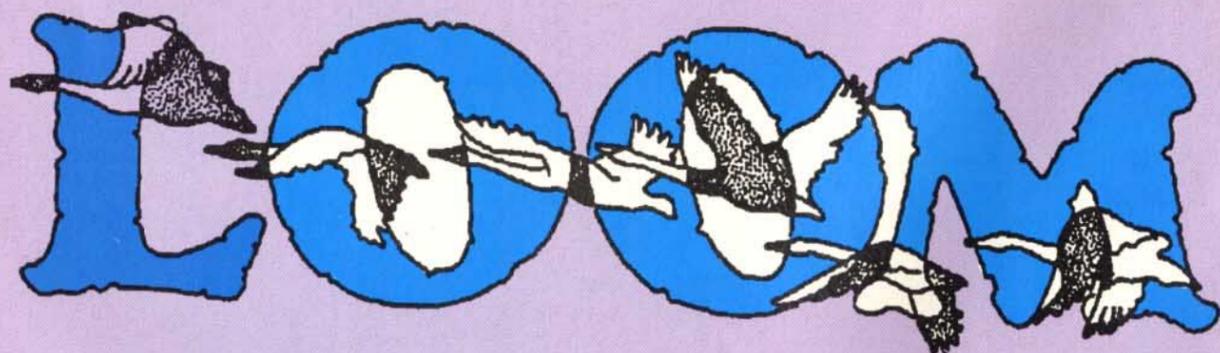
Ce simulateur de combat pour Amiga, PC et ST reprend le système de Battlehawks 1942, si ce n'est qu'il s'agit de la bataille d'Angleterre et que vous y jouez donc soit les anglais, soit les allemands. C'est exactement dans le même style, sauf que le nombre d'options a été revu à la hausse. Ainsi, la fonction magnétoscope qui permet de revoir une scène a changé. Il est maintenant possible de choisir l'angle de vue de la scène, et même de voir la scène vue par un autre avion que le vôtre! Il est aussi possible de ralentir, d'accélérer ou de faire un arrêt sur l'image. Enfin, il sera possible de sauver les meilleures scènes sur disk!

Contrairement à Battlehawks 1942, Battle Of Britain ne se déroule pas au-dessus de l'eau. De nombreuses missions vous permettront d'affronter l'ennemi, et comme dans Battlehawks, vous monterez de grade au fur et à mesure de vos réussites!

Un graphisme plus fin, des meilleurs sons, Battle Of Britain sera incontestablement supérieur à son prédécesseur, qui était déjà de bonne qualité. Attendons septembre, date de



sortie du soft, pour voir si Battle Of Britain est aussi fantastique qu'il y paraît à première vue!



Et voici le premier jeu d'aventure d'héroïc-fantasy fait par Lucasfilm Games. L'interface graphique du jeu dispense de toute entrée de texte, et ne fonctionne que par un système d'icônes.

Le jeu se déroule à l'âge des Grandes Guildes, une époque mythique où les bergers, les forgerons et autres artisans dirigeaient le monde. Le héros que l'on dirige se nomme Bobbin, membre de la secte des tisserands, et qui va se retrouver au centre d'une bataille du Bien contre le Mal.

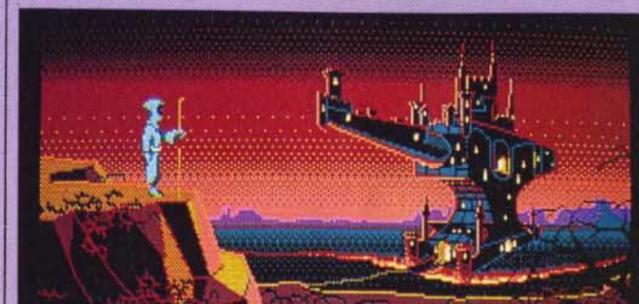
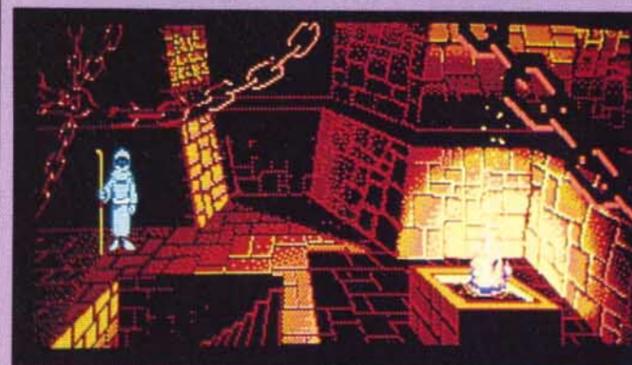
Au début du jeu, Bobbin est seul dans le village de la guilde. Tous les membres de cette dernière ont mystérieusement disparu, enlevés par une force inconnue. Bobbin cherche alors des indices, et trouve le bâton magique des tisserands. C'est avec ce dernier que tout le jeu se déroulera!

Le bâton apparaît à l'écran, sous la fenêtre graphique. Il est divisé en huit segments, chacun d'entre eux correspondant à une note, et est capable de détecter la magie et même d'en faire!

Quand Bobbin est en présence de magie, le bâton s'illumine et résonne. Par exemple, quand Bobbin rencontre une nuée de chouettes dans une forêt noire, l'ulullement des chouettes crée une séquence musicale de quatre notes sur le bâton. Si le joueur joue ces notes, un sort en rapport avec l'événement sera lancé. Ici, il s'agit du sort permettant de voir dans le noir!

Avec cette idée géniale, le joueur n'a jamais besoin de taper quelque chose au clavier. Il utilise seulement la souris pour cliquer là où il veut. Nous n'avons vu que la version PC qui sortira en septembre, dont les graphismes sont déjà

beaux, mais les versions Amiga et ST, dont la sortie est prévue pour octobre, seront encore meilleures. Enfin, dernière originalité de Loom, il n'y a pas vraiment de manuel. En effet, le monde dans lequel se déroule l'aventure est si complexe que c'est une cassette d'une demi-heure qui explique ce qui s'est passé avant le début de l'aventure! Génial, non?



MICROIDS

OFFRE

DES TONNES DE JEUX (PLAY BAC, IRON TRACKERS, DOSSIER KHA, SUPER SKI, COMPILATION ST ET GP 500 CC)

SUR LE SERVEUR

3615 GEN4



GRAND CONCOURS INDIANA JONES

Nous profitons de ce grand dossier sur Lucasfilm pour vous proposer un concours vous permettant de gagner des prix fabuleux, offerts par Lucasfilm et SFMI.

1er prix: 1 véritable blouson Indiana Jones + 1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film et 1 poster du film dédié par George Lucas en personne!

2ème-3ème prix: 1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film!

4ème-5ème prix: 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film.

6ème-20ème prix: 1 jeu Indiana Jones

21ème-50ème prix: 1 affiche du film.

QUESTIONS:

I) Le Saint-Graal est:

- a) Une pierre sacrée ramenée des Terres Saintes lors des croisades.
- b) Un récipient ayant servi lors du dernier repas du Christ.
- c) Une fresque représentant le Christ entouré de ses disciples.

II) Pourquoi le Saint-Graal intéresse-t-il tant Hitler?

- a) Il rend celui qui boit son contenu invincible pendant 1000 ans.
- b) Il rend son possesseur immensément riche.
- c) Il donne à celui qui le touche le pouvoir de faire dire la vérité.

III) Quel acteur célèbre joue le rôle du professeur Henry Jones, le père d'Indiana?

- a) Charles Bronson
- b) Sean Connery
- c) Paul Newman

IV) Quel métier exerce Indiana Jones?

- a) Professeur d'archéologie.
- b) Professeur d'histoire.
- c) Secrétaire Général de l'Association Nationale pour la Protection des Sites Archéologiques.

V) Quelle source importante d'indices sera incluse dans le jeu?

- a) Un journal datant du jour de l'enlèvement du Pr. Jones.
- b) Le journal du Pr. Jones.
- c) Une carte indiquant les points stratégiques du jeu.

VI) Combien de niveaux y-a-t-il dans le jeu d'action?

- a) 6 niveaux plus des séquences intermédiaires.
- b) 6 niveaux avec chacun 3 séquences.
- c) 3 niveaux avec chacun 2 séquences.

VII) Quels sont les trois derniers titres édités chez Lucasfilm Games?

BULLETIN REPONSE (à recopier sur carte postale et à envoyer, non cacheté (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas comptées), à: Génération 4, Concours Lucasfilm, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris).

NOM:
Adresse:
Code Postal:

Prénom:
Ville:
Tél:

Réponses (indiquez seulement la lettre pour les six premières questions);

I).... II).... III).... IV).... V).... VI).... VII).....

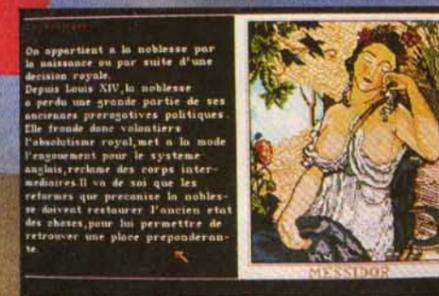
89

LA REVOLUTION FRANCAISE

UN GRAND LOGICIEL LUDIQUE
ET CULTUREL



version AMIGA



version ATARI ST



version PC EGA

AMIGA
ATARI ST
PC CGA, EGA, VGA
AMSTRAD CPC
MSX II

**SORTIE
NATIONALE
LE
14 JUILLET**

**16-32
DIFFUSION**

82, rue CURIAL
75019 PARIS
(1) 46370637

JAMAIS LE PASSE
N'AURA ETE AUSSI PRESENT

**LEGEND
SOFTWARE**

DELPHINE SOFTWARE ET LES SECRETS DE CASTLE WARRIOR

Testé dans ce numéro, Castle Warrior est sans aucun doute la confirmation que Delphine Software sait à la fois allier créativité et qualité. Nous sommes allés faire un tour dans leurs locaux pour parler de la réalisation de Castle Warrior ainsi que des projets pour le futur!

A la tête de Delphine Software, on trouve Michaël Sportouch, 19 ans, qui avait participé à la réalisation de Tonic Tile et de Space Harrier, en tant que graphiste. Nous l'avons interrogé sur le fonctionnement de Delphine.



G4: Alors, Bio Challenge, c'en est où?

MS: Eh bien nous sommes très contents, puisque avec ce jeu qui était notre premier produit, nous sommes arrivés en tête des ventes en France et nous sommes classés dans les Charts en Angleterre.

G4: Combien de Bio Challenge vendus en tout?

MS: Entre 4000 et 5000 sur Amiga et ST. Le problème sur Amiga, c'est que l'on vend 1000 pièces d'un hit, sur une bonne période, et c'est tout, à cause du piratage! Le problème de l'Amiga par rapport au ST, c'est que l'Amiga n'est pas encore bien développé. Le ST est une machine de masse, et donc on a moins de problèmes.

G4: Pourquoi ne développer que sur Amiga et ST?

MS: Pour privilégier la qualité. Même si c'est une solution qui n'est pas tout de suite rentable, on est gagnant à long terme, un peu comme pour vous!

G4: Et il n'y aura pas d'adaptations pour PC?

MS: Nous sommes en contact avec certaines compagnies pour qu'elles nous fassent des adaptations, mais rien n'a été encore signé! De même, des sociétés sont intéressées par des versions pour les consoles, mais ce n'est pas encore fait!

G4: Michaël, quels ont été les gros problèmes de la programmation de Castle Warrior?

MS: Il y avait le problème de la mémoire et des disquettes. Castle Warrior est composé de 6 niveaux dont 5 totalement différents. Au total, ça prend beaucoup de place, surtout côté graphisme. Ensuite, la taille des sprites est plus importante que d'habitude, ce qui a demandé beaucoup de travail aux programmeurs et graphistes. Cependant, on a été obligé de retirer un niveau au jeu qui était prévu au départ. Dans ce niveau, le barbare était sur une plate-forme qui descendait, et il se faisait attaquer par des monstres qui essayaient de le faire tomber. C'était un super tableau, avec mes monstres préférés. Enfin, ça servira peut-être pour Castle Warrior 2, si le premier marche bien.

G4: Mais Castle Warrior a été retardé et est sorti avec du retard?

MS: Oui. Il faut dire que le premier programmeur qui s'occupait du projet nous a lâché à la moitié du jeu, et qu'on a perdu 6 mois à reprogrammer le tout, et c'est dur de payer 6 mois des gens pour faire un boulot qui aurait déjà du être fini. Il est donc vrai que Castle Warrior nous a coûté très cher!

G4: Vous cherchez des programmeurs, des graphistes?

MS: Non, pas pour le moment. Cependant, nous sommes toujours prêts à recevoir des gens qui ont des idées de scénarios ou des projets de softs.

G4: Bon, parlons un peu de l'avenir de Delphine?

MS: Nous avons un jeu pour Noël qui s'appelle Lucky. C'est un super jeu d'arcade que nous avons acheté à un groupe qui s'appelle Les Studios de Minuit. On le reprogramme entièrement en assembleur, parce qu'il était fait en STOS, mais on garde le système de jeu. Et puis, vers octobre, nous aurons un jeu véritablement révolutionnaire. Il s'agit d'un jeu d'aventure à la King Quest, mais avec un système de jeu beaucoup plus pratique et une réalisation d'une qualité exceptionnelle. Enfin, encore plus tard, nous aurons un jeu californien. Il y aura une épreuve où le joueur sera sur un scooter de mer et devra éviter des baigneurs et autres obstacles, puis il sera sur la plage et conduira un engin assez sympa, et enfin la dernière phase sera dans la neige, toujours sur une sorte de scooter. Le jeu devrait être prêt pour février 90.

Et puis de mon côté, j'ai pas mal d'idées. En effet, le jeu d'aventure dont je parlais est en fait basé sur un système très simple que l'on peut reprendre vite. Une fois programmé, on aura plus besoin que d'avoir des scénarios et des graphismes. Personnellement, je pense faire un jeu sur l'époque romaine, où le but du jeu sera de faire chuter César. Ce sera pour la mi-90 je pense, et encore, parce que là je m'occuperai du scénario et des graphismes.

G4: Pour ce qui est de la technologie, tu suis ça de près?

MS: Tout à fait. On est évidemment attentif à l'évolution des CD, surtout qu'en faisant partie de Delphine, on sera particulièrement bien placé.

G4: Après avoir fait Tonic Tile et Space Harrier, qu'est-ce que t'a apporté la création de Delphine Software?

MS: Alors que je travaillais pour Génération 4, je m'amusa beaucoup, et ça ne me laissait pas beaucoup de temps. Et puis, intervenir dans les phases de développe-



ment, c'est vraiment passionnant, même si par moments c'est un peu pénible. Ensuite, vient la promo du produit, et là c'est très intéressant.

G4: Est-ce que ça a une importance de faire partie du groupe Delphine?

MS: Oui. Bien sûr. Quand on a eu un programmeur qui est parti alors qu'il n'en était qu'à la moitié de Castle Warrior, on aurait dû fermer s'il n'y avait pas eu les disques Delphine derrière. Et puis, côté publicité, ça permet de faire une promotion assez importante et assez originale.

En plus de cela, on a aussi la notoriété, que ce soit grâce aux locaux qui sont superbes, mais encore les 10 millions d'albums vendus par Delphine dans 60 pays! Le fait d'avoir des gens partout dans le monde permet d'avoir des relations excellentes un peu partout. Par exemple, au Japon, quand on a voulu présenter Bio-Challenge et Castle Warrior à Nintendo, ça nous a permis de parler directement avec le patron de la compagnie!

G4: Et ça n'a aucun désavantage?

MS: Non. Certes, il y a bien le fait qu'ils ne comprennent pas les retards. Il n'y a pas de bug avec les disques, contrairement avec les programmes. Mais de toute manière, il y a vraiment plus d'avantages que d'inconvénients. Quand on est une petite compagnie, le problème est que l'on est obligé de sortir les produits trop vite et on bâcle souvent un soft par manque d'argent. Chez Delphine, ceci n'est pas possible!

G4: Y aura-t-il des adaptations de jeux d'arcade faites par Delphine?

MS: Non. Soit il faut se payer un gros titre et donc avoir énormément d'argent, soit un petit titre, et la plupart du temps, ça ne marche pas très bien. Chez Delphine, on préfère faire des produits plus originaux.

G4: Est-ce que Delphine Software suit le modèle d'une compagnie?

MS: A la rigueur Psygnosis, qui sont des gens que j'admire. Au début il faisaient d'excellents softs, et depuis quelque temps ils ont réussi à faire plus de jeux sans perdre en qualité. J'aime bien aussi Mirrorsoft.

G4: Ce sont tes compagnies préférées?

MS: Oui. Mirrorsoft et Psygnosis montrent la voie à suivre sur les 16-bits. Mais il ne faut pas négliger des compagnies comme US Gold ou Océan qui démocratisent les bécane avec leurs adaptations de jeux d'arcade.

G4: Quels sont tes jeux préférés?

MS: Space Harrier (rires), Arkanoid, Forgotten Worlds, Lea-

der Board, Starglider, les jeux Cinemaware, même s'ils ne sont pas toujours intéressants à jouer, et puis les jeux de sports Epyx qui, même s'ils ne sont pas très bien adaptés sur 16-bits, sont tout de même très sympas.

A la programmation de Castle Warrior, on trouve un dénommé Jesus Martinez, 24 ans. Après avoir fait des jeux sur ZX81 et Voyage au Centre de la Terre sur Amiga, il participe aux versions Amiga, ST et PC de Voyage au Centre de la Terre, Jeanne d'Arc et Nil Dieu Vivant sur PC. Il programme avec Devpac, et ses jeux préférés sont Flight Simulator 2, Xénon et Arkanoid. Il est passionné par tout ce qui touche au CDI, Risc, transputers et à la 3D.

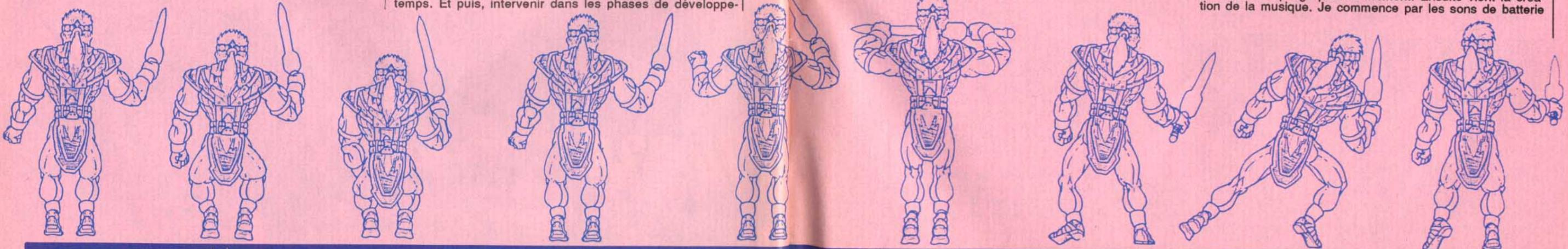
C'est Emmanuel Le Coz qui a fait les graphismes de Castle Warrior. A 23 ans, après avoir travaillé sur la version ST de Guerilla War, il entre chez Delphine où il passe ses journées sur Deluxe Paint. Ses jeux préférés sont Speedball, Bio Challenge, Test Drive (sur Amiga), Sword Of Sodan et les jeux Cinemaware. Son objectif est de parvenir au niveau professionnel des graphistes japonais.

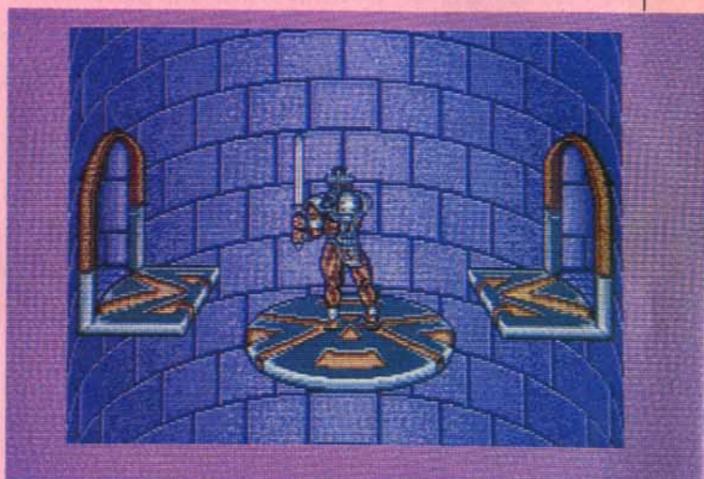
Il nous a expliqué la technique qui avait été développée au début, mais qui n'a pu être utilisée. Son idée était de dessiner toutes les parties du personnage et qu'ensuite, par programmation, le programmeur soit capable d'animer rapidement toutes les parties du corps pour obtenir les différentes positions nécessaires au jeu. Il avait tout de même bien travaillé sur le projet, et avait déjà dessiné sur papier les parties du barbare. Ensuite, en les collant, il avait réalisé les animations. Par manque de temps, la technique n'a pu être exploitée, et ce sont finalement des pages avec la quasi-totalité du personnage dans chaque position qui ont été utilisées, comme vous pouvez le voir sur les pages de sprites qui suivent. Cependant, Emmanuel espère que le système pourra être utilisé un jour où l'autre...

La dernière personnalité de l'équipe Delphine ayant participé à Castle Warrior est Jean Baudlot. A 42 ans, ce compositeur de Richard Clayderman est donc quelqu'un de connu dans le milieu musical. Il passe pourtant maintenant plus de temps devant Soundtracker ou à préparer des samplings sur Amiga... Nous l'avons interrogé à ce sujet.

G4: Ce n'est pas trop dur de créer des musiques pour des jeux?

JB: C'est un travail de titan mais j'aime ça. Au début, selon le jeu, je sélectionne 15 sons adéquats. Je dispose d'environ 1000 samplings pour le moment. Ensuite vient la création de la musique. Je commence par les sons de batterie





et de basse, et là, le style se dégage. D'habitude, je continue avec les cuivres que j'adore, parce que c'est très clinquant. Bref, je fais le tempo avant la mélodie, puis j'écris la musique et je réserve deux pistes pour la batterie. Au total, écrire une musique sous Soundtracker, avec tout ce que ça implique au niveau des samplings, c'est environ 10 fois plus dur qu'en studio, surtout que sur Amiga je dispose de 3 ou 4 pistes au lieu de 64.

G4: Oui, mais le résultat est fantastique.

JB: Oui. Mais dans le futur, j'espère bien pouvoir faire chanter l'Amiga. Ce sera un travail de chien, mais j'y arriverai.

G4: Comment es-tu venu à l'informatique?

JB: C'était il y a 5 ans, en passant devant une boutique de micro, je me suis acheté un Apple 2e. Je n'en ai pas tiré grand chose, puis j'ai découvert le ST, et un jour, à Los Angeles, j'ai entendu un Amiga 1000. Avec la musique stéréo, j'ai trouvé cela fabuleux. Au début, j'ai tenté de faire du dessin, mais ça n'était pas super. J'ai donc cherché une application professionnelle, et j'en suis donc arrivé à la musique. Plus tard, j'ai rencontré Marc Djan d'Océan France, puis Michaël est arrivé avec son projet de monter une société. Ça me disait de travailler sur les musiques de jeux, parce qu'il n'y a pas beaucoup de monde qui le fait.

G4: Oui, mais quelque part, lorsque l'on a un nom aussi connu que le tien, c'est une sorte de remise en cause? Parce que dans le monde de la musique micro, il y a tout de même un ou deux grands noms.

JB: Tout à fait. C'est un challenge. Mon but est d'être le numéro un de la musique sur Amiga dans le monde.

G4: Ça prend environ combien de temps pour créer complètement un morceau?

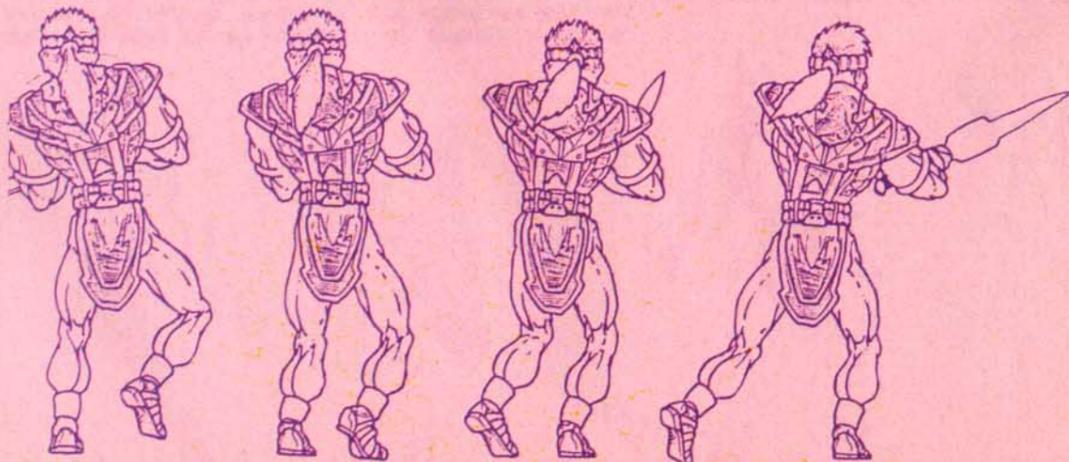
JB: Oh, environ une semaine.

G4: Aurons-nous un jour un disque entièrement fait sur Amiga?

JB: C'est envisageable. Il y a des chances, oui. Malgré ce que l'on peut penser, il est possible d'obtenir avec les quatre voies de l'Amiga une homogénéité excellente qu'une console de 300 briques ne peut pas reproduire.

G4: Tu continues à faire d'autres choses?

JB: Oui, je fais de la pub et je suis toujours avec Clayderman. Mais il est vrai que je passe maintenant plus de temps sur l'Amiga que sur autre chose.



LE BIDOUILLEUR MALADE

POWERDROME

A l'occasion de la sortie de Powerdrome sur Amiga, les auteurs du jeu dévoilent pour Génération 4 quelques astuces qui permettront aux fans de cet excellent jeu de progresser rapidement!

Les différents types de fuel sont beaucoup plus importants que ce qu'il y paraît à première vue. Par exemple, sur le circuit de test, le fuel de type A dure pendant 12 tours si vous utilisez largement les Afterburners. Le fuel de type B dure pendant 21 ou 22 tours. Alors que vous pouvez tourner en un temps moyen de 13.5 secondes avec le fuel A, dans une course de 20 tours (le minimum dans le championnat Cyberneuf), vous aurez besoin de faire un arrêt au stand, ce qui prend environ 38 secondes. Le pilote ayant du fuel B aura alors une victoire facile avec une moyenne de 14.6 secondes au tour!

Plus vous avez de fuel à bord, moins vous allez vite. Donc, n'allez pas trop tôt au stand pour faire le plein, et si vous êtes presque à la fin de la course et que vous êtes obligés de faire le plein, ne remplissez pas le réservoir.

Si vous devez aller au stand pour refaire le plein, c'est une bonne idée que de changer le nez de votre appareil, car ceci prend moins de temps que ce qu'il faut pour remplir les réservoirs d'essence. En effet, le nez tend à être la première pièce endommagée comme c'est elle qui encaisse la plupart des collisions, et dès que cette pièce est perdue, vous perdez toutes les informations sur votre état, et vos freinages deviennent plus difficiles.

Utiliser le champ de force pour rester centré utilise du fuel, et plus le champ est fort, plus vous utilisez de fuel. Donc, utilisez cette option le moins de fois possible. Avec de l'entraînement, vous devez être capable de tourner sur le circuit de test ainsi que celui d'Estorica sans champ de force, et sur les autres avec un ou deux seulement.

Le fait de se crasher contre les murs est un bon test pour savoir si vous êtes vraiment au maximum de vos possibilités. Dans une course en 20 tours, vous devez vous attendre à vous crasher 3 ou 4 fois, même si vous êtes un expert. Si vous ne vous crashez pas autant, augmentez votre vitesse, utilisez les afterburners et diminuez la force des écrans car c'est la preuve que vous ne vous défoncez pas assez.

Si vous heurtez un pilote dirigé par l'ordinateur, quand bien même vous aurez quelques dommages, il ira à son stand le plus tôt possible pour effectuer des réparations et vous aurez ainsi de l'avance sur lui. La grille de départ est un lieu excellent pour ce travail déloyal, mais ne perdez pas trop de temps à essayer de heurter les autres pilotes, et concentrez-vous pour gagner.

Les pilotes contrôlés par l'ordinateur tendent à aligner leur temps pour accomplir un tour sur le vôtre, de manière à ce que les courses soient captivantes quel que soit votre niveau. Cependant ils ont un temps maximum pour accomplir un tour, donc si vous êtes un amateur, préparez-vous à être complètement dépassé.

Si vous ne participez pas aux épreuves de qualification et si vous allez directement en course, les autres pilotes considéreront que vous êtes excellent et ils fonceront autour de la piste, largant tous les joueurs dans leur sillage, sauf les experts.

LES CHEAT-CODES

DRAGONScape (AMIGA/ST)

Pour passer au niveau suivant, il suffit de presser TAB et la touche 2! Vous pouvez aussi presser Alternate et la flèche vers le bas pour obtenir le même effet!

HYBRIS (AMIGA)

Une fois le jeu chargé, attendez que le tableau des high-scores apparaisse puis tapez COMMANDER (en qwerty CO;;QNDER). Ensuite, pendant le jeu, pressez F10 pour être invincible, puis F2 à F6 pour obtenir les différents suppléments. Vous aurez alors une infinité de bombes. Enfin, si vous faites F9, vous terminez le niveau!

INTERNATIONAL KARATE + (AMIGA/ST)

Si vous faites une pause juste après avoir été assommé, et que vous appuyez sur le bouton du joystick, votre joueur sera ensuite invincible. Voilà un truc bien simple.

OUTRUN (AMIGA)

Tout le monde connaissait le Cheat-Code pour ST, et voici celui de l'Amiga. Pendant le jeu, tapez RED BARCHETTA (en Qwerty RED BARCHETTQ). Ensuite, pressez S pour passer au stage suivant ou T pour rajouter 10 secondes au compteur.

PACLAND (ST)

Durant le chargement, tapez AVALON (en Qwerty QVQLON), et vous aurez alors des vies infinies durant le jeu. Regardez bien aussi durant le jeu certains objets comme les poubelles ou les cactus dont certains peuvent être utilisés pour obtenir des bonus.

ROADBLASTER (AMIGA/ST)

Lorsque la voiture est sur la ligne de départ, tapez LAVIL-
LASTRANGIATO (LQVILLQSTRQNGIQTO en Qwerty).
Quelques touches sont alors pratiques:

S permet d'aller au niveau suivant.

F refait le plein d'essence.

1, 2, 3 ou 4 installent une arme.

SWORD OF SODAN (AMIGA)

Au moment d'entrer votre nom dans la table des high-scores, tapez RAD et votre prochaine partie se fera avec des vies infinies!

ZANY GOLF (AMIGA/PC/ST)

Comme dans Marble Madness, il y a un tableau secret dans ce jeu. Au niveau 10, il y a un petit trou de souris. Lorsque dans ce trou deux yeux rouges luisent, envoyez-y votre balle et vous arriverez au niveau Mystery!

S.L.

ATATRUCS

Je parie que vous ne connaissez même pas Pressimage. Vous n'êtes jamais venu, hein? C'est normal, on bosse, c'est pas public.

Pressimage, c'est la maison, que dis-je, le groupe, que dis-je, le holding qui édite Génération 4. Et aussi ST Magazine et Micro-Impression. Les pionniers de l'Atari se souviennent sans doute de Pokey. A la tête de cette maison d'édition, il y a un magnat de la presse, un vrai dingue. C'est Godefroy. Il est barbu et a les cheveux bouclés, mais c'est parce que c'est le patron. C'est le seul à avoir le droit de ne pas porter la cravate. Ça rigole pas, avec lui.

FORGOTTEN WORLDS

TOUBAB, lui, n'est pas le patron. En revanche, c'est un vrai pro pour les Atatrucs. Il a trouvé le moyen d'avoir des vies infinies dans ce génial jeu (en poster le mois dernier).

Sur le bureau, formatez une disquette en simple face. C'est très important: sur le bureau, et en simple. Et là, on va ruser. Editez le secteur 0 de cette disquette (View Disk). Une fois ce secteur

BLASTEROIDS

Maintenant, **TOUBAB**, il fait attention à ce qu'il écrit. Parce qu'il a peur que je me moque de lui et que je fasse des commentaires. Par exemple, je pourrais parler de son bac. Pour des crédits infinis, il faut éditer le disque A, et chercher la séquence 04 79 00 01 00 05 4F 6A et remplacer le 01 par un 00. Il faut le faire encore une fois. Sinon, ça marche pas et on est très malheureux. Ensuite, il faut chercher 53 79 00 05 4F 6A et remplacer le 53 79 par un 60 04. Si par malheur on oublie de faire cette opération deux fois, on est encore plus triste.

J'allais oublier les stagiaires. On en a plein. Ils courent tout nus dans la rédaction, ils nous apportent notre déjeuner, ils composent les numéros de téléphone pour nous, parce que ça nous fatigue et ils vident les cendriers. On en a mis un dans un bocal avec une échelle, c'est très pratique pour avoir la météo du lendemain.

WRANGLER

Alors là, ce sont les **STARFIRES**, alors ils nous disent de chercher la séquence 33FC0009 et alors, il faut remplacer le 0009 par un FFFF, alors on a 65535 vies. Alors merci les **STARFIRES**.

Pour le moment, on travaille dans des bureaux, autour d'une petite arrière-cour, avec un grand jardin, une fontaine et des montagnes russes. Le matin, quand on arrive, il y a un grand jeu, c'est éviter les cadeaux que nous envoient les pigeons. Celui qui perd, il a un gage, et un blouson foutu.

SAVAGE

Il s'est énervé, là, le **TOUBAB**, en envoyant cet Atatruc sur le serveur. Il faut le comprendre: il existe des gens peu scrupuleux pour lui pomper les Atatrucs qu'il trouve à la sueur de son front et pour le plus grand malheur de sa famille qui voyait en lui un futur Polytechnicien, et des gens encore moins scrupuleux, je ne citerai pas leurs noms, pour les publier dans leur hebdomadaire.

C'est vrai, il a raison. Mais si je reproduisais ce qu'il a écrit, on serait interdit, ce numéro de Génération 4 serait retiré de la vente et vous ne sauriez jamais comment avoir des vies infinies dans Savage.

Première partie: remplacez 53 79 00 00 0B 48 06 par 60 04 00 00 0B 48 06. Puis cherchez 4E 75 00 00 2F 44 66. Après l'avoir trouvé, ne faites rien. Recommencez cette même recherche, et cette fois-ci, remplacez par 4A 79 00 00 2F 44 66.

Deuxième partie: le code est SABATTA. Remplacez 53 79 00 00 01 75 F4 par 60 04 00 00 01 75 F4.

Troisième partie: le code est PORSCHE. Si on veut des vies infinies, il faut remplacer 53 79 00 00 0B 9A 3D par 60 04 00 00 0B 9A 3D. **TOUBAB** aime Van Halen.

Personne n'est parfait.

Dans la rue du Faubourg Saint Martin, il y a un peu de tout. Il y a des ivrognes, des bars tenus par des gens très spéciaux, un hôtel pour touristes japonais, des chiens, trop de chiens, des policiers, trop de policiers, et une boucherie Bernard. Au dessus de cette boucherie, il y a des bureaux, et aux fenêtres de ces bureaux, il y a des gens qui passent toute la journée à regarder ce qui se passe dans la rue. Je n'ai jamais compris ce qu'ils étaient censés faire et j'ignore s'ils sont payés à regarder ce qui se passe dans la rue. Si vous cherchez un boulot peinarde, vous savez ce qui vous reste à faire.

CHICAGO 30'S

Devinette: qui a trouvé les vies infinies dans ce jeu? Je vais vous donner quelques lettres, à vous de les rétablir dans l'ordre et de les compléter: B, O, T, A, B. On va faire la même chose pour les octets à changer, ok? Non? Alors remplacez la séquence 53 79 00 00 7E 78 66 par 52 79 00 00 7E 78 66. Merci **TOUBAB**!

Et dans notre quartier, il y a aussi des vedettes, des stars. Il y a Sandrine Bonnaire, par exemple. Un jour, elle m'a souri. A moi. Il y a aussi les Endimanchés, c'est un groupe de rock paysan, et ce sont des copains. Depuis quelques semaines, il y a Jennifer Connelly, qui s'est installée juste en face du bureau. Et récemment, j'ai fait mes courses dans un Félix Potin, et à la caisse, j'étais devant Catherine Ringer, des Rita Mitsuko. Elle ne m'a pas reconnu...

TIME SCANNER

Que ceux qui veulent des vies infinies pour ce jeu lisent. Les autres, non. Rempl[**TOUBAB**]acez la séquence 04 79 00 01 00 02 70 46 par cette séquence: 33 FC 00 05 00 02 70 46. Le nom de l'Atatruciste ayant trouvé ces vies infinies est subtilement caché dans ce paragraphe. Indice: ce n'est pas **GILLUS**.

J'allais oublier de vous parler de Laurent Katz. C'est un petit gros et barbu, et il n'arrête pas de répéter "Ha d'accord, ok, d'accord". N'importe où, à n'importe quel moment, il répète "Ha d'accord, ok, d'accord". Il connaît toutes les fontes Postscript, tous les drivers, c'est un fana de l'impression. C'est toujours à lui que l'on s'adresse quand on a des problèmes avec les imprimantes. Et il nous apprend à nous servir des softs de PAO. Ha d'accord.

SILKWORM

GL, c'est quelqu'un de très spécial. On ne le voit pas pendant un mois, et toc, au dernier moment, juste quand il faut, il m'envoie un Atatruc, superbe de surcroît. C'est à croire qu'il a un troisième œil chez nous: à un jour près, son Atatruc ne pourrait pas passer. Eh bien non, il est toujours, là, ponctuel. Rappelez-vous, le mois dernier, vous aviez des mannes infinies dans Populous, grâce à lui. Ce mois-ci, vous aurez des vies infinies dans Silkworm. Et c'est un programme en GFA. Merci **GL**!

* Installe/supprime les

* Vies infinies dans SILKWORM

* 16/6/89 by worm **GL**

A=300000

@Disk(8,A,4,5)

Poke A+&H68,25 Xor Peek(A+&H68)

@Disk(9,A,4,5)

@Disk(8,A,1,6)

Lpoke A+&HAA,&34727070 Xor Lpeek(A+&AA)

Lpoke A+&HAE,&767D6474 Xor Lpeek(A+&AE)

Lpoke A+&HB2,&071A6D62 Xor Lpeek(A+&B2)

Lpoke A+&HB6,&67621869 Xor Lpeek(A+&B6)

@Disk(9,A,1,6)

Procedure Disk(F,A,P,S)

Void Xbios(F,L:A,L:0,W:0,W:S,W:P,W:0,W:1)

Return

Voilà. Maintenant que vous connaissez Pressimage, je vous propose un petit jeu: vous dessinez sur un carton fort des petits personnages nous représentant, et puis un décor. Prévoyez des petits socles pour pouvoir tout faire tenir debout. Enregistrez sur un magnétophone le bruit que font plusieurs claviers de ST et de Minitel en pleine action. Et, quand vous vous ennuierez pendant le mois d'août, vous vous repasserez cette cassette en faisant bouger les personnages. Vous vivrez alors en direct le bouclage de Génération 4 numéro 14.

STAR COMMAND

GL fait de plus en plus fort. A dix minutes près, vous n'auriez pas eu cet Atatruc. Il a dû planquer des micros dans nos locaux, je ne vois pas d'autres solutions. Star Command, c'est un jeu qu'il défend à nos testeurs de descendre, parce que d'après lui, c'est un soft dont l'intérêt est gigantesque, même si la réalisation est nulle. La preuve, il a trouvé un Atatruc pour décupler les crédits: sauvegardez une partie, puis, à l'offset 1DB du fichier "CHARINFO.BAS", écrivez l'octet 30 (en hexadécimal, bien sûr). C'est fait!

Je viens de me rendre compte que je vous donnais des Atatrucs. A ce sujet, j'ai plein de choses à vous dire. Primo, c'est inutile de nous envoyer des Atatrucs déjà sortis ailleurs, on le sait tout de suite et ça vous donne une mauvaise réputation. Et par un accès de mauvaise humeur, on risquerait de publier vos noms, vous seriez ridicules auprès de vos camarades, ce serait malin, tiens.

Secundo, nous attendons vos vies infinies pour AMIGA ou PC. Des Atatrucs et des Pécétrucs, en quelque sorte. Sauf qu'il va falloir que je leur trouve un autre nom, parce que ça fait vraiment débile mental, là.

Tertio, vous trouverez tous ces Atatrucs sur le serveur 3615 GEN4, qui ouvrira début Juillet. Vous pourrez les télécharger, en proposer, en lire etc... C'est **GL** qui s'occupera de tout cela.

Enfin, il nous faut aussi des trucs pour AMIGA et pour PC, mais ça, je l'ai déjà dit en Secundo.

Et pour conclure, nous nous retrouverons au mois d'août. Vous avez donc le temps de concocter de beaux Atatrucs, j'en veux plein.

CastleWarrior



**Votre Roi
a été Empoisonné !
Vous avez un jour
pour trouver l'Antidote.**

POUR ATARI ST ET AMIGA

**DELPHINE
SOFTWARE**

Delphine Software 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS - Tel. : 49.53.00.03 - Fax : 45.89.19.22
Distribution SFMI (16) 92.34.36.00

3615 GEN4

Résumons un peu l'histoire du 3615 GEN4. Cela fait bien un an que la rédaction de Génération 4 avait envie d'un serveur pour pouvoir communiquer avec ses lecteurs, pour donner des infos plus fréquemment, à vitesse grand V. Et depuis quelques numéros, le besoin de vous proposer nos listings déjà tapés commence à se faire durement ressentir. Nous avons fait le tour des centres serveurs. Il nous fallait un nouveau serveur, avec de nouvelles possibilités. Et rien ne nous convenait vraiment dans ce qui nous était proposé.

La solution était alors évidente: acheter notre propre machine et demander à des développeurs de créer le service tel que nous le voyions, en ne partant de rien. C'est ce qui explique le temps que nous mettons à concevoir le serveur: il suffit qu'un jour quelqu'un propose une nouvelle idée, et c'est parti pour plusieurs semaines de programmation... Mais c'est décidé, 3615 GEN4 ouvrira ses portes dans les deux premières semaines de Juillet.

Il était hors de question que nous vous proposons un service bateau, celui que l'on retrouve un peu partout, avec des rubriques inutiles et onéreuses. A un franc la minute, nous nous sentons réellement obligés de faire attention à ce que nous vous proposons.

Ainsi, pas de jeux tels que Jackpot, Bataille Navale ou Pendu. Si nous vous proposons des jeux, ils seront forcément intelligents, didactiques et primés.

Ainsi, pas de débats stériles. Nous n'avons aucune envie de vous voir vous affronter sur des sujets aussi débiles que le piratage, les différences entre ST et Amiga, les bugs des programmes, etc.

Notre magazine prouve chaque mois que les luttes débiles ne nous branchent vraiment pas.

Ainsi, pas de rubriques par milliers, pas de graphismes ou d'animations multipliant par trois le temps d'affichage des écrans, et multipliant alors par trois votre facture de téléphone.

Si par malheur un jour nous venions à oublier ces trois grands principes, n'hésitez pas à nous les rappeler.

Pour profiter des services que nous mettons à votre disposition, il vous faut un Minitel. Il en existe plusieurs modèles, que vous pouvez retirer auprès de votre Agence Télécoms (on vous y demandera la carte d'identité du titulaire de la ligne téléphonique de votre domicile, et une facture prouvant que vous êtes bien abonné). Nous vous recommandons de demander un Minitel 1B (Bi-standard), nous vous expliquerons pourquoi ci-dessous.

Si vous voulez télécharger, il vous faut aussi votre ordinateur (ST, Amiga ou PC), un câble le reliant au Minitel, et un soft, dont nous vous parlerons aussi un peu plus loin.

Venons-en maintenant à un descriptif de ce que vous trouverez sur le 3615 GEN4.

LES PREMIERS PAS

A l'entrée du serveur, nous vous demanderons de choisir un pseudonyme grâce auquel les autres connectés pourront vous reconnaître. Si on vous demande ensuite de taper votre code, c'est qu'un autre lecteur de GEN4 a déjà choisi ce pseudonyme et qu'il a ouvert une Boîte à Lettres (BAL). Vous n'avez donc pas le droit d'utiliser ce pseudonyme, il vous faut en trouver un autre. Imaginez que vous choisissiez tous le même pseudo, ce serait la pagaille, on ne s'y retrouverait plus. Si c'est bien votre pseudonyme et que vous avez déjà ouvert votre Bal, vous tapez votre code secret et vous rentrez. Un message vous indique si on vous a écrit en Bal.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

LES SALONS

Avant, on appelait ça des Forums, mais on se trompait. Maintenant, on appelle ça des Salons. C'est d'ailleurs plus logique: un Salon, c'est fait pour discuter, pour s'échanger des avis.

En arrivant sur le sommaire des Salons, il s'affichera la liste des personnes qui s'y trouvent déjà. Et nous avons fait quelque chose d'assez rigolo: en restant quelques secondes sur ce sommaire, vous pourrez voir les pseudos bouger, pour peu que les utilisateurs se déplacent ou entrent dans les Salons.

Vous décidez de rentrer dans un Salon. Pas de chance, il est plein, toutes les places sont prises, ça arrive. Vous passez alors en mode spectateur. Ce qui signifie que vous pourrez assister à la discussion, mais vous ne pourrez pas y participer. Et dès qu'une place se libère, vous entrez automatiquement dans le Salon, sauf s'il y avait un autre spectateur avant vous.

Bon, vous y voilà, dans le Salon. Avant toute chose, il y a deux types de Salons: le 40 colonnes, et le 80 colonnes. Pour accéder au 80 colonnes, il vous faut obligatoirement un Minitel 1B (ou 10, 10B, 12, 12B). Bref, si vous avez un Minitel avec une touche LOUPE, vous êtes dans les choux, vous ne pourrez pas profiter du Salon 80 colonnes, c'est loupé.

Parlons du Salon 40 colonnes. En bas de l'écran, vous aurez la fenêtre de SAISIE de votre message. Quand vous avez fini de taper votre message, appuyez sur ENVOI, il apparaîtra dans votre fenêtre d'AFFICHAGE. Et tous les connectés présents dans le Salon pourront le lire. Chaque connecté a sa fenêtre d'affichage. Pour savoir à qui appartient chaque fenêtre, il y a une barre au-dessus, avec le pseudo de l'interlocuteur. Vous pouvez vous déplacer de fenêtre en fenêtre en appuyant sur SUITE et RETOUR.

Ca a l'air compliqué, comme ça, hein? Attendez, vous n'avez encore rien vu.

En fait, on peut aussi habiller graphiquement son pseudo. Par exemple, vous pouvez écrire votre pseudo en double largeur, ça vous donnera de l'importance. Tout ça pour vous dire qu'il existera des Salons bigarrés, puisque chaque connecté pourra créer son propre habillage personnalisé, ce que l'on appellera un LOGO.

Ce LOGO sera sauvegardé automatiquement dans votre BAL, ce qui vous évitera d'avoir à le refaire à chaque fois que vous viendrez dans les Salons.

Pour définir le LOGO, il faut un langage graphique, que certains d'entre vous connaissent peut-être déjà: il est très proche du langage Vidéotex. Nous n'allons pas vous le décrire ici, il faudrait presque vous apprendre le langage Vidéotex, et ce serait vraiment trop long. Retenez simplement qu'il existe des couleurs, des tailles, des effets spéciaux un mode texte/graphique et des déplacements de curseur.

de #P à #W: couleurs du fond (il faut un espace)
de #@ à #G: couleurs d'encre
de #L à #O: tailles
\$0E: texte
\$0F: graphique
\$08: curseur gauche
\$09: curseur droite
\$0A: curseur bas
\$0B: curseur haut
\$0D: retour chariot

En fait, les plus doués d'entre vous auront remarqué que le # correspond au code Escape, et les autres séquences sont les correspondances en hexadécimal des instructions Vidéotex. Bien entendu, dans ce langage, nous filtrons tout ce qui pourrait être dangereux.

Exemples: si vous tapez dans votre fenêtre de SAISIE le message "#O#T#E GEN4", il s'affichera dans votre fenêtre d'AFFICHAGE un GEN4 en double taille, en encre magenta, sur un fond bleu.

Si vous tapez "\$0B\$0EGEN4", il s'affichera au-dessus de votre fenêtre d'AFFICHAGE (à la place du LOGO, donc, si vous avez tout bien suivi) un GEN4 en graphique, sauf que ce ne sera pas du tout visible.

Certains Salons n'accepteront pas ce langage graphique, nous vous les signalerons. On ne pourra y écrire que du texte, ça fait plus sérieux.

Enfin, il faut vous parler des MEMOS. Vous connaissez le Basic? Tant mieux, les MEMOS, ce sont des variables contenant un peu tout ce que vous souhaitez: du texte, du graphique, des attributs Vidéotex. Vous rangez ces séquences dans des variables qui sont elles aussi sauvegardées en Bals. Ainsi, vous pourrez les rappeler lors d'une prochaine connexion, sans avoir à les retaper. L'intérêt des MEMOS, c'est que vous pourrez réafficher le même texte plusieurs fois. En combinant des instructions du langage graphique, vous pourrez réaliser de petites animations bien sympas.

Bon, maintenant, comment les définit-on, ces MEMOS. Vous connaissez toujours le Basic? Tant mieux. D'habitude, vous rentrez:

A\$="GENERATION 4".

Et vous pouvez ensuite taper:

B\$=A\$+" "+A\$.

B\$ contient alors "GENERATION 4 GENERATION 4".

Sur 3615 GEN4, vous taperez: \$A=GENERATION 4 puis ENVOI. Puis vous taperez: \$B=\$A" "\$A pour définir \$B. C'était plus commode de programmer \$A que A\$, ne nous demandez pas pourquoi.

\$A et \$B ne sont que des exemples. Vous pouvez aussi les appeler \$GEN4=GENERATION 4, ou bien \$CHIEN=\$0EH,7 qui dessinera un petit chien. En fait, vous pouvez appeler vos MEMOS par un nom de 7 caractères, à condition que le premier caractère soit une lettre. Ca présente l'avantage de pouvoir se rappeler rapidement le contenu d'une MEMO.

Bien évidemment, le rédacteur en chef panique à l'idée que les mémos vont occuper toute la place de notre disque dur adoré. Hé, le rédacteur en chef, hé. Non, nous avons limité la taille totale que prendront ces MEMOS dans votre Bal, mais rassurez-vous, vous aurez de quoi voir venir. Et puis nous avons un énorme disque dur, nous aurons nous aussi de quoi voir venir.

Il se peut que vous soyez un peu perdu, et que vous ne maîtrisiez pas tout de suite le langage graphique. Sur 3615 GEN4, vous trouverez toujours quelqu'un de plus doué que vous. L'idéal, c'est qu'il puisse vous refiler des MEMOS qu'il aura faites, ça vous aidera à apprendre. Il n'aura qu'à taper une commande, et vous recevrez sa MEMO dans une variable réservée aux transferts, qui s'appelle "\$." (dollar-point). Il ne vous restera plus qu'à taper \$A=\$. (dollar-point) et votre MEMO \$A contiendra sa mémo. Enfin, pour en finir avec ces MEMOS (quoique...), sachez qu'il existe des MEMOS temporaires, qui ne sont pas sauvegardées en Bal. Elles vous permettent de faire des tests.

Exemple: \$A=GENERATION 4. La MEMO \$A (dollar-point-A) sera effacée dès que vous quitterez GEN4.

Dernière chose: il existe des MEMOS contenant déjà quelque chose. Ainsi, la mémo \$SALON contiendra le texte à afficher quand vous entrerez dans un Forum. Vous pourrez lister le contenu de ces variables sur l'utilitaire MEMO, où vous prendrez aussi connaissance la taille globale que prennent vos MEMOS, leur nom et leur longueur. Enfin, nous vous précisons que vous pouvez définir une mémo à partir de n'importe quel endroit du serveur.

Le Salon 80 colonnes est identique au 40 colonnes, nonobstant le fait qu'il soit en 80 colonnes. Bon, évidemment, on a plus accès au même langage graphique, il y a plein d'attributs qui ne sont plus accessibles. Mais l'avantage, c'est qu'il peut y avoir plus de personnes dans le même Salon.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

LA LISTE DES CONNECTES

Rien qu'au nom, vous devriez comprendre ce que ça veut dire. Elle vous présente les pseudos des connectés, le numéro qui leur est attribué, et le lieu du serveur où ils se trouvent. Et là

aussi, il y a quelque chose de rigolo. Quand un connecté se déplace dans le serveur, quand il va des Salons aux Bals (c'est un exemple), le lieu indiqué est modifié. Avec une quinzaine de connectés en même temps, ça bouge de partout, surtout quand des gens se connectent, c'est rigolo. D'accord, il ne nous faut pas grand-chose.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

LES BALS

Les Bals, ce sont des Boîtes à Lettres. Quand vous en ouvrez une, on vous demande un pseudonyme, et un code secret. Vous pourrez y lire les messages que vos correspondants y auront déposés, vous pourrez leur répondre, créer un répondeur qui permettra de vous présenter. Vous aurez aussi plein de petits outils à votre disposition. Pas besoin de faire un roman, tout a été prévu pour que ce soit le plus instinctif possible.

Mais si les accros du Minitel veulent en savoir plus, qu'ils ouvrent grand leurs yeux: il y a 4 formats d'envoi de messages.

Habituellement, pour écrire une lettre, on dispose d'un éditeur tout ce qu'il y a de plus banal. Sur 3615 GEN4, il y a quatre éditeurs, en quelque sorte. Le premier, c'est le normal, l'habituel, conforme aux habitudes prises. Le second, c'est un éditeur Vidéotex, où vous pourrez envoyer des pages graphiques, ce sera du plus bel effet. Le troisième, c'est le même que le précédent, sauf que vous envoyez vos pages en 1200 bauds, ce qui représente quand même une économie intéressante. Et enfin, le dernier, c'est le format binaire, à savoir que vous pouvez envoyer (à 1200 bauds) des softs dans la Bal d'un correspondant, qui pourra venir le récupérer, naturellement.

Nous ne saurions que trop vous conseiller d'ouvrir une Bal en choisissant un pseudo original (consultez la liste des Bals déjà ouvertes). Cette Bal vous permettra d'écrire dans les rubriques et de profiter de quelques commandes détaillées plus bas et de sauvegarder vos MEMOS.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

LA CONVIVIALITE

Pour en finir avec cette messagerie, sachez que vous disposerez de quelques commandes, utilisables à tout moment et en tout lieu du serveur. Elles vous serviront à envoyer des messages à un connecté sans passer par les SALONS, à savoir quand est passé un connecté pour la dernière fois, à quel endroit du serveur il est, à passer en majuscules ou en minuscules, à savoir depuis combien de temps vous êtes connecté et combien de minutes vous avez passé en tout, à enregistrer en quel endroit du serveur vous voulez vous connecter après identification, et coëtera. La syntaxe exacte de ces commandes vous sera donnée sur le guide du serveur.

LE TELECHARGEMENT

La grande surprise, c'est notre téléchargement. Il est tout nouveau, il est à nous, on ne le trouve pas ailleurs. Il va donc falloir vous procurer le soft, le protocole. Rassurez-vous, nous y avons bien pensé. Mais nous avons un petit problème. Un problème idiot. C'est que pendant le mois de Juillet, la Boutique de Pressimage ferme, pour ne réouvrir qu'au début d'Août. Cela signifie que vous ne pourrez pas l'acheter avant cette date. Bon, alors, vous pensez bien, on a trouvé une astuce, du moins pour les STistes qui possèdent le soft RECEPTEASER, ou TRANSTEASER.

C'est le protocole de France-Tex qui permet de télécharger sur les micro-serveurs dont nous vous donnons les numéros en fin d'article. Si vous n'avez pas ce soft, procurez-vous le numéro 32 de ST Magazine, les sources y sont publiées, vous n'aurez qu'à les recopier. Vous trouverez notre protocole en téléchargement sur ces micro-serveurs, en Région Parisienne ou en Province.

L'autre solution, c'est d'attendre la fin Juillet pour commander ou acheter notre protocole. Et là, c'est magique, puisque la disquette ne vous coûtera que 15 francs, port compris. Si vous passez à la Boutique, il ne vous en coûtera que 10 francs, puisqu'il y n'y a pas de port... De même, si vous achetez un câble de liaison, nous vous offrirons ce soft. Vous trouverez un bon de commande quelque part dans Génération 4.

Grâce à cette disquette, vous pourrez charger les programmes que nous vous proposons en grande quantité, et d'une qualité à faire pâlir les fanas du Freeware et des jeux. Et comme il a été dit dans le paragraphe des Bals, vous pourrez aussi envoyer vos propres fichiers de votre ordinateur vers le serveur, en 1200 bauds.

On vous promet une vitesse de téléchargement à vous couper le souffle. C'est à dire qu'en un temps donné, vous aurez un nombre d'octets transmis réellement ahurissant. On ne vous en dit pas plus, vous n'avez qu'à venir vérifier.

Et, bien sûr, on vous propose une banque impressionnante de softs pour ST, Amiga et PC. Il y aura de tout. De tout? De tout. Laissez-nous un peu de temps, et vous pourrez nous féliciter de proposer la plus belle palette de softs Freeware (et autres) jamais installée sur un serveur.

Au lieu d'une bête liste de softs, nous vous proposons une base de données, grâce à laquelle vous pourrez trouver le soft qu'il vous faut, selon votre configuration et vos centres d'intérêt. Un descriptif accompagnera chaque logiciel.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

GENERATION 4

La moindre des choses sur le serveur d'un magazine, c'est qu'il y ait un dialogue possible entre les lecteurs et la Rédaction. C'est ce que nous avons prévu sur 3615 GEN4. D'un côté, notre Bal GEN4 pour vos questions personnelles. De l'autre, une Hotline (c'est le terme branché pour dire Questions/Réponses) vous permettra de lire les réponses que la Rédaction apporte aux questions des lecteurs. Pas question ici de demander le moyen de passer le 3ème niveau de Dungeon Master, il y a des rubriques spécialisées pour les jeux d'aventure. Vous pourrez en revanche nous questionner à propos du journal, de l'actualité des jeux, écrire vos suggestions, vos reproches, etc. Un vrai courrier des lecteurs, en somme.

Vous retrouverez aussi les rubriques du Bidouilleur Malade, de l'Avenfou (L'Explorateur Branque est mort, vive l'Avenfou!), du ST et de l'Amiga, ainsi qu'une base de données regroupant TOUS les tests de softs parus dans Génération 4. Et, bien entendu, les infos, données au jour le jour par le staff de Génération 4, qui vous tiendront au courant des derniers softs sortis, des préviews, de l'actualité des compagnies étrangères et françaises.

N'hésitez surtout pas.

PROJETS

Le serveur n'est pas fini du tout, nous avons encore plein d'idées que nous n'avons pas eu le temps de réaliser, mais c'est en cours de programmation. D'ailleurs, il se peut que ces applications soient en fait installées lors de l'ouverture de 3615 GEN4.

Nous avons l'intention d'ouvrir quelques parties du serveur au 3614. Pas question d'abonnement, de minutes 3615 ou de crédits, il y aura simplement quelques parties du serveur en 3614, un point c'est tout. Nous n'avons pas encore de nom pour ce serveur 3614, mais nous pensons pouvoir vous proposer ce service d'ici Septembre-Octobre.

Si vous accumulez plus de 240 minutes sur le 3615 GEN4, vous pourrez ouvrir votre propre rubrique. Attention, ce n'est pas parce que vous atteignez les 240 minutes que vous êtes OBLIGÉS de créer une rubrique, il faut que le thème de discussion soit intéressant et qu'il ne choque pas la Haute Morale qui nous guide. Vous pourrez alors gérer cette rubrique en 3614, la protéger par un code ou la laisser publique et annuler les messages indésirables. Comptez sur nous pour vous prévenir dès que cette option sera installée.

Les autres projets, nous les gardons secrets pour le moment, histoire que des petits malins ne nous devancent pas, ce serait trop facile.

D'après ce que vous avez lu (et d'après ce que nous vous cachons), vous pouvez vous rendre compte que 3615 GEN4 sera un serveur fantastique, unique, mais surtout à but informatif. Nous avons reçu du courrier de lecteurs impatients, sachez que nous le sommes autant que vous. Le "Sapristi 3615 GEN4" sera un événement, mais sachez cependant profiter du soleil!

N'hésitez.

Appelez:

CHIP: (1) 39 75 75 38.

THE COUNT: (1) 48 37 33 43.

THE: 38 53 28 56 (Province).

Merci aux autres Repteaser qui prendront l'initiative d'installer notre nouveau protocole sur leur serveur.

ST MAGAZINE LE magazine

GEN4 & JDR

INITIATION AU JEU DE ROLE (II)

Voici enfin la suite du fameux article que les plus perspicaces d'entre vous auront trouvé page 140 du numéro 12 de Gen 4.

Vous allez aborder votre première partie de JDR, en l'occurrence l'Appel de Cthulhu d'après HP Lovecraft.

Nous l'avons choisi pour sa qualité incontestable et pour sa large diffusion dans le milieu des joueurs au point qu'il vous sera facile de trouver un initiateur, que ce soit dans un club ou parmi vos amis.

Deux solutions s'offrent à vous: la méthode dite de l'autodidacte, qui consiste à acheter un jeu dans n'importe quel bonne boucherie, et à essayer de tout comprendre tout seul comme un grand. Est-ce bien raisonnable? Que d'efforts, pour ingurgiter sans aide des règles parfois complexes et souvent conçues pour être lues par des joueurs confirmés, donc d'un abord difficile pour le néophyte. En vérité, le seul vrai moyen pour aborder le monde des JDR, c'est l'initiation et l'apprentissage sur le tas.

Si vous ne connaissez personne dans votre entourage susceptible de vous faire profiter de son savoir, mettez une annonce dans votre bahut ou consultez un de nos excellents confrères de la presse dite spécialisée. Vous trouverez sans peine; ces gens-là sont partout!

La première étape avant que l'action commence, c'est la naissance du personnage que vous allez incarner, de votre "alter ego" si vous préférez. Voilà un instant qu'il est agréable, et capital pour la suite des événements; sera-ce un homme ou une femme, un costaud, un intellectuel? C'est selon votre humeur et vos goûts personnels. Sur le plan pratique, la création d'un personnage se traduit par l'inscription sur une feuille prévue à cet effet d'une série de caractéristiques, appelée feuille de personnage. A quoi cela sert-il?

Un personnage est un être fictif, mais c'est bien plus qu'un pion sur l'échiquier. L'intérêt du jeu, c'est d'insuffler une vie, une personnalité à cet être de papier. Celui-ci est en effet revêtu d'une apparence effrayante, en général une avalanche de chiffres. Pour vous expliquer à quoi ils servent, nous allons prendre un exemple, qui, s'il n'est pas très représentatif, a le mérite d'être distrayant.

Prenez une bille et un bol. Placez le bol à trois mètres, et essayez de lancer la bille dedans. Sur dix essais, le nombre de réussites est un indicateur approximatif d'une de vos caractéristiques physiques que l'on peut appeler dextérité.

Si vous réussissez dix fois, par exemple, vous êtes ce qu'il est convenu d'appeler en termes d'Héroïc-Fantasy un "gros bill". Mais assez ri: les règles de tous les jeux de rôle sont là pour déterminer les chances de succès d'une action tentée par un personnage, en prenant en compte les divers paramètres qui influent sur le résultat espéré. Dans l'exemple précédent, les paramètres sont: la distance entre le lanceur et la cible, l'habileté du lanceur, les conditions d'éclairage, les intervenants extérieurs (si votre petite soeur vous tire les cheveux pendant que vous visez, c'est quand même moins facile) et, élément capital, votre entraînement dans la discipline considérée (à ce sujet, prenez plutôt une gamelle en fer, sinon vous risquez de vous ruiner en vaiselle). Selon les jeux, plus ou moins d'éléments sont pris en compte, ce qui entraîne une complexité parfois insoutenable, par exemple lorsqu'il faut trois heures de calculs emberlificotés pour savoir si la flèche que l'on décoche atteint ou non le lapin qui vient de démarrer devant le chasseur affamé...

Ces "excès de zèle" sont rares, et la qualité d'un jeu se mesure à l'équilibre entre le réalisme et la jouabilité. Un jeu trop simple rend la résolution de certaines actions peu intéressante de par le caractère artificiel qu'elle peut revêtir. Nous allons maintenant examiner la composition de la feuille de personnage reproduite à la suite de cet article; elle se compose, d'une part, de paramètres laissés au choix du joueur, avec l'accord du MJ; c'est le cas du nom, de l'âge,

de l'origine et de l'occupation du personnage-investigateur. Il s'agit avant tout de créer un être cohérent, qui s'insère dans l'environnement considéré (en l'occurrence, l'Europe du début du siècle). Une liste de professions est proposée dans chacune des différentes extensions de l'Appel de Cthulhu, selon l'époque concernée. Le jeu de base se déroule entre les années 1920 et 1930, et même avec la meilleure volonté du monde, la profession, certes fort honorable, de pilote d'hélicoptère a un léger côté anachronique. Une fois que le joueur a décidé du profil général de son personnage, il lui reste à déterminer quels sont les atouts et défauts physiques et mentaux de celui-ci. En effet, la naissance d'un personnage passe par le tirage des dés, censé figurer les aléas de dame Nature. Comme dans tout jeu de rôle, le personnage est doté de points de vie, qui constituent son capital-santé face aux agressions susceptibles d'intervenir dans la vie trépidante d'un aventurier. A noter une particularité à l'Appel de Cthulhu, la notion de santé mentale, qui représente la stabilité psychique du personnage, lequel risque d'en avoir sérieusement besoin, surtout si ses investigations indiscrètes le conduisent à découvrir des vérités "innommables" et monstrueuses.

Vous trouverez ci-dessous la liste des abréviations de la feuille reproduite, compétences non comprises. Nous aborderons celle-ci dans le prochain numéro.

FOR: force physique.

CON: constitution, résistance.

TAI: taille.

DEX: dextérité.

APP: apparence, beauté physique.

SAN: santé mentale, cf ci-dessus.

INT: intelligence.

POU: pouvoir, charisme.

EDU: éducation.

Si certains points vous semblent obscurs, n'hésitez pas à nous écrire afin que nous y revenions éventuellement au prochain numéro. S.D. et T.L.

L'APPEL de CTHULHU		Nom: <u>REYNARD, R. JUSTIN</u>	
Profession: <u>Psychologue</u>		Sexe: <u>O</u> Age: <u>41 ans</u>	
Nationalité: <u>anglaise</u>		Résidence: <u>London</u>	
POINTS DE MAGIE			
FOR 12	DEX 8	INT 10	Ideé 50
CON 9	APP 3	POU 16	Chance 50
TAI 3	SAN 39	EDU 14	Connaiss 30
POINTS DE VIE			
Écoles			
Diplômes			
Bonus Pénalité au dommage			
POINTS DE SANTÉ MENTALE			
(Folie)			
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45			
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72			
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99			
COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR			
Anthropologie (00)	35	Écouter (25)	25
Archéologie (00)	45	Électricité (10)	10
Astronomie (00)	...	Éloquence (05)	05
Baratin (05)	...	Esquiver (DEX x 2)	21
Bibliothèque (25)	60	Géologie (00)	...
Botanique (00)	...	Grimper (40)	40
Camouflage (25)	40	Histoire (20)	40
Chanter (05)	05	Lancer (25)	25
Chimie (00)	...	Linguistique (00)	...
Comptabilité (10)	10	Lire-Écrire l'Ang. (EDU x 5)	30
Conduire Automobile (20)	25	Lire-Écrire (00)	...
Conduire Engin Lourd (00)	...	Lire-Écrire (00)	...
Crédit (15)	15	Lire-Écrire (00)	...
Dessiner une carte (10)	10	Marchandage (05)	05
Diagnostiquer Maladie (05)	05	Mécanique (20)	20
Discrétion (10)	10	Monter à cheval (05)	05
Discussion (10)	10	Mythe de Cthulhu (00)	...
Droit (05)	05	Nager (25)	25
Occultisme (05)	50	Parler (00)	...
Parler (00)	...	Parler (00)	...
Pharmacologie (00)	...	Photographie (10)	10
Pickpocket (05)	05	Piloter un Avion (00)	...
Premiers Soins (30)	40	Psychanalyse (00)	10
Psychologie (05)	35	Sauter (25)	25
Se Cacher (10)	10	Soigner Empoisonnement (05)	05
Soigner Maladie (05)	05	Suivre une Piste (10)	10
Trouver Objet Caché (25)	25	Zoologie (00)	...
ARMES			
SORTIS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES			

PARANOIA: seconde éditionJeu de rôle en français
Édité par Jeux Descartes

Né des cervelles fumeuses de concepteurs détraqués de chez West End Games, c'est un véritable petit bijou d'humour et de franche rigolade. Cette nouvelle édition à couverture rigide est une vraie réussite. Le sujet du jeu est un monde à la Big Brother, où un ordinateur fou régit un complexe de détraqués: vous (alors, heureux?). On ne peut être plus clair, sauf en vous précisant que l'ordinateur est complètement parano, et qu'il voit des traîtres partout (vulgaires appelés "commies", vieux restes de Mac Carthysme). Vous aurez l'agréable tâche de devenir clarificateur; comme son nom l'indique, vous devrez débarasser le complexe Alpha de toute cette vermine de commies qui le ronge: en un mot, descendre ou dénoncer tout suspect, et tous ceux qui veulent vous descendre ou qui vous empêchent de monter en grade.

Certains d'entre vous auront le bonheur de se voir attribuer des pouvoirs mutants, ce qui vous classe donc dans la catégorie des commies (dur de survivre, non?), et vous ferez tous partie d'une société secrète qui vous confiera des missions dangereuses, car ayant souvent un but opposé à celles données par l'Ordinateur, votre ami, le seul, le vrai (lequel n'hésitera pas à vous exterminer pour votre bien). Tout cela dans un monde de répression à l'efficacité redoutable, ou presque, à la technologie performante, ou presque. Hein! On se marre d'avance. Les règles sont claires et concises, quoique parfois un peu longues et compliquées... Non, sérieusement, même si vous ne jouez pas à Paranoïa, le lire c'est déjà se tortre de rire, et les scénarii



parus sont tous plus dingues les uns que les autres (à l'exception peut-être de "on ne meurt que six fois"). En bref, c'est un excellent jeu dont la nouvelle formule augmente la clarté, réunissant anciennes règles et suppléments, et modifiant de façon bénéfique certaines règles (comme les pourcentages et les attributs secondaires)... De toute façon, on ne vous a pas oubliés, les nouveaux comme les anciens joueurs; vous trouverez dans le

manuel des tables de conversion pour vos anciens personnages et scénarii que vous pourrez réactualiser avec cette nouvelle version. Je vous souhaite de prendre votre pied avec cette dernière, plus simple, plus belle, mieux conçue, toujours aussi drôle et dingue.

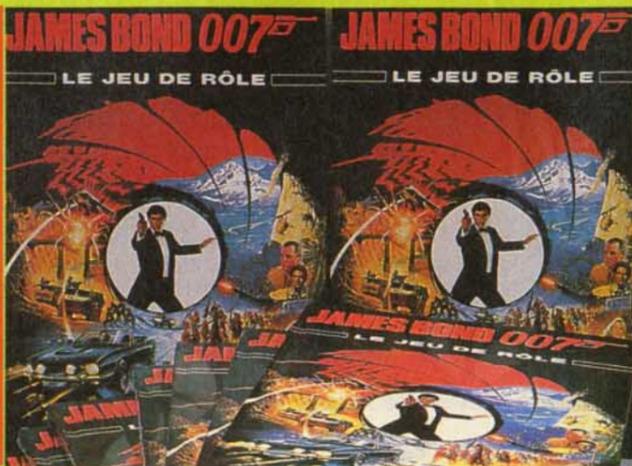
Un ami qui vous veut du bien.

LA FUREUR DE DRACULAJeu de plateau
Édité par Oriflam

Ce "jeu d'horreur gothique", c'est la traduction en français de l'excellent "Fury Of Dracula", suite au succès de celui-ci dans l'hexagone. Il se joue de 2 à 4 joueurs. L'un d'entre eux incarne le célèbre vampire et sert d'arbitre à la partie. Les autres jouent ses ennemis jurés: le vénérable Professeur Van Herling, expert en choses occultes; le Docteur Seward, dans l'asile duquel Dracula répandit la mort; enfin Lord Goldaming, dont la fiancée connut un destin tragique dans ce même asile.

L'action se déroule dans toute l'Europe en 1898, huit ans après la défaite du Comte. Celui-ci réapparaît, décidé à se venger et à répandre la terreur. Les trois chasseurs déplacent leur figurine sur la carte (représentant l'Europe, de l'Irlande à la Grèce et du Portugal à la Mer Noire), allant de ville en ville par route ou par train, ce qui est plus aléatoire, ou prenant la mer, ce qui n'est pas sans risque. Dracula se déplace sur un plateau spécial, à l'abri du regard des joueurs derrière un paravent bien pratique. Attention! L'intérêt du jeu repose sur l'honnêteté du joueur-arbitre incarnant le Comte; comme le précisent les règles fort bien faites et ayant réponse à tout, celui-ci n'a pas besoin de tricher pour surpasser de vils mortels! En arrivant dans une ville, un chasseur pioche un ou deux objets selon l'importance de la ville: il choisit entre pions-armes et cartes-événements. Une carte sur trois environ sera cependant profitable au Comte, lui donnant des atouts supplémentaires dans sa quête du Mal. Mais c'est un risque indispensable à prendre. Cartes et pions viennent s'ajouter au matériel dont dispose déjà chaque joueur sur un plateau qui résume également son état de santé (blessé, mordu, etc.). Une ville peut également cacher un pion-rencontre (vampire, loups, rats, paysans, tziganes, etc.) qu'il faudra alors affronter ou dont il faudra subir les effets, en se servant de son matériel ou de ses cartes. Les cartes de Dracula peuvent aggraver la situation. Les combats sont résolus sur une table réversible servant également aux combats contre le Comte. Une ville peut également receler des "rumeurs locales", preuve que Dracula s'y trouvait le tour précédent ou qu'il y est encore! Il y a alors une chance sur deux pour que le combat ait lieu la nuit, ce qui veut dire que les pouvoirs de Dracula sont bien plus terribles... A noter une table de référence de 4 pages, fort utile, détaillant les effets de chaque élément du jeu (pions et cartes, neutralisation d'une carte par une autre, etc.) et la parution, dans Tatou numéro 4, de nouvelles cartes.

On le voit, la tâche des chasseurs n'est pas aisée, et une étroite collaboration entre eux est un élément indispensable à leur victoire. Sophie Dumas & Tristan Lathière

**JEUX DESCARTES**

OFFRE

10 JEUX DE RÔLE "JAMES BOND"

SUR LE

3615 GEN4

En vente dans les meilleurs magasins...

NEWS AMIGA**LE JEU DE CARTES...**

La jeune société Bordelaise CIS assure désormais l'importation et la francisation de nombreux périphériques et extensions dédiés à la ligne Amiga.

**Spirit Technology**

- Extensions-mémoire internes pour Amiga 500 et 1000

Deux modèles sont proposés pour le 500, l'un pouvant supporter 2 Mo, l'autre 1,5 Mo, ce dernier pouvant par contre recevoir un circuit horloge/ calendrier. Seule la version 1,5 Mo est disponible pour l'Amiga 1000, mais elle est équipée d'origine du circuit horloge/ calendrier. La particularité de ces cartes est d'être livrées nues, l'utilisateur pouvant les équiper par bond de 500 Ko en fonction de ses besoins ou moyens, CIS fournissant bien entendu les RAM adéquates.

GVP

- Carte 68030/68882 à 25 Mhz pour 2000

Cette carte vient en concurrence directe avec celle proposée par Commodore, possédant par ailleurs des spécificités très intéressantes, notamment la possibilité de travailler avec une carte d'extension supportant 8 Mo de mémoire 32 bits. L'autre intérêt est son prix: 14990F TTC, la carte d'extension 8 Mo équipée de 4 Mo valant 19900F TTC.

- Disque dur amovible SCSI

Il accepte des cartouches de 44 Mo (42 Mo une fois formatées), et autorise un temps d'accès moyen de 25 ms, et de 7 ms en piste à piste. Le SQ 44 avec une cartouche: 12990F TTC et 2350F pour la carte contrôleur.

- Disques dur

GVP propose une ligne de disques dur interne de 30, 40, 80 et 100 Mo avec un temps d'accès moyen de 19 ms pour les trois derniers. Le transfert des données

3, rue Perrault
75001 PARIS
Métro LouvreHot-line IMACO
(1) 40 20 01 20

IMMACO

Tout pour l'Amiga

DMA se fait en 16 bit, un tampon de 16 Ko situé sur la carte contrôleur évite toute interférence avec le DMA de l'Amiga, notamment lors de l'utilisation du blitter ou des modes overscan. La carte possède en face arrière un connecteur SCSI pouvant assurer les liaisons avec 6 périphériques avec une vitesse de transfert allant jusqu'à 4 Mo/s.

Ces dernières particularités se retrouvent par ailleurs sur le A500 HD/RAM, disque dur de 30 Mo externe autobootable pour Amiga 500 allié à une extension de mémoire de 2 Mo.

CIS assure aussi la distribution du digitaliseur sonore Perfect Sound, en ayant francisé et remanié le logiciel, désormais il est accompagné d'une notice très complète en français.

CIS: 571 cours de la libération 33400 Talence (56 37 47 78)

CHIP CHEAP pour L'A2058

Certains utilisateurs ayant acheté la carte d'extension mémoire pour l'Amiga 2000 en version 2 mégas ont été confrontés soit au prix, soit à la difficulté de se procurer des RAM pour augmenter la capacité de leur carte. La société D.C.I. propose des mémoires 100ns pour 1390 F le méga ou 7290 F les 6 mégas, de quoi pousser votre 2000 soit en douceur soit à fond.

D.C.I.
159 rue du Fbg poissonniere 75009 PARIS 42 62 90 89

SULPT ANIMATE 4D Jr.



la société Byte by Byte propose une version simplifiée du fameux SA4D qui permet principalement au possesseur d'Amiga 500 de se familiariser avec l'animation tridimensionnelle.

Les commandes et fonctions ont été très allégées pour ne laisser que celle qui sont strictement indispensables, sans toutefois nuire au confort d'utilisation. La partie modèleur reste pratiquement identique à celle de son grand frère, exception faite de quelques outils non indispensables. En fait les plus grosses coupes ont été faites sur les aides à l'animation ainsi que sur le render. Plus question ici de Ray tracing, n'espérez pas par conséquent voir les fameuses sphères chromées ou une quelconque matière, il est même impossible d'avoir un lissage sur les surfaces.

Il serait illusoire de croire que junior peu permettre de réaliser des travaux de l'ampleur de SA4D, par contre il peut être considéré comme un excellent logiciel d'apprentissage des techniques et méthodes, car il ne laisse transparaître que l'indispensable.

FILTRAGE RVB...

Print technik propose un filtre électronique destiné à la séparation des couleurs lors de digitalisation d'image.

Ce filtre électronique est capable de séparer les composantes Rouge Verte et Bleu, ainsi qu'un signal monochrome d'une source video composite, son principal attrait étant son prix vu ses performances (1250 F TTC).

Rappelons que la gamme des produits Print Technik est importée par la société CICI.

DOUCEMENT LES MOTS!

Voici la version 2 de KindWorks. Malgré le climat commémoratif, le logiciel n'a rien de révolutionnaire, c'est en quelque sorte le Monsieur Jourdain du traitement de texte. L'essentiel est présent. Les règles de formatage multiples, les raccourcis-clavier judicieux et une fonction de césure facilitent la mise en page. L'insertion des images IFF ne pose pas de problèmes, si ce n'est en haute résolution, pour laquelle une conversion en moyenne résolution est automatiquement effectuée (suppression d'une ligne sur deux). Un abondant dictionnaire de 130.000 mots assiste les orthographes défaillantes. L'impression bénéficie d'un mode graphique, Superfonts, pour des supers résultats. Enfin, une fonction de fusion permet les envois en nombre à partir d'une liste d'adresses établie sous KindWorks. Pour résumer, il s'agit d'un logiciel performant et encore simple d'emploi.

GfA Basic sur Amiga chez PSI

Un excellent ouvrage destiné aussi bien à ceux qui souhaitent prendre contact avec ce langage ou, de façon plus générale, avec la programmation à travers le GfA. En tenant compte d'une ignorance quasi-totale en informatique, ce livre nous fait acquérir, grâce à des exemples pratiques, les notions nécessaires pour appréhender de façon correcte la programmation et plus particulièrement l'utilisation du GfA. Indispensable au débutant tant en GfA qu'en informatique, il reste digne d'intérêt pour le programmeur plus aguerri pour un rafraîchissement de mémoire...

Le livre du GFA 3 chez micro application.

Ce livre pourrait très bien être le tome deux, pour ne pas dire le trois du précédent, car après un bref rappel des notions élémentaires, il passe en revue toutes les instructions du GFA en les commentant. La nuance par rapport au manuel est qu'ici l'auteur explique principalement la façon d'optimiser son code par rapport au système. Il est toutefois regrettable que certaines instructions soient dépourvues d'exemple pratique. En fait cet ouvrage devient très vite un compagnon pour le programmeur confirmé mais reste à proscrire au néophyte. N'oublions pas: dans ce livre la disquette... qui contient les sources des exemples.

DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES ANTIPODES VOUS RETOURNERONT TOTALEMENT!

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

**AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE**

LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE !!

Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi - juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé... ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer... dangereusement gros!!

Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de créatures pas très gentilles...

ocean

Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 43350675 ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: (1) 43350675



**DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES**



CBM 64/128 - C, D • SPECTRUM 48/128K - C, D
AMSTRAD - C, D
ATARI ST - D • AMIGA - D

U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852

CAPCOM™