





Contactez votre revendeur le plus proche ou envoyez un Eurochèque de £9.99 pour la disquette de scénarios "The Promised Lands" (Attention: jeu original de Populous requis pour jouer) ou de £24.99 pour Populous à Electronic Arts, Dept PCS, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 BYN, Angleterre. Commande par cartes de crédit, appelez SVP le +44 753 49442.

Après notre numéro d'été consacré à Indiana Jones & The Last Crusade (que vous vous êtes arraché plus qu'un mois et demi à tenir pour voir ce film génial en France!), en voici un consacré à Batman, film qui pulvérise également les records d'entrées aux States. Quant à Indiana Jones, on ne l'oublie pas, puisque les jeux sont testés dans ce numéro...

En dehors d'un nombre impressionnant de tests. nous vous proposons une incrovable dose de préviews fabuleuses. Ainsi, la majorité de ce qui se trouve dans notre Spécial Océan est totalement exclusif et, vous allez voir, particulièrement excitant. Côté jeux d'arcade, nous avons aussi Altered Beast, Hard Drivin et i'en oublie. Côté jeu d'aventure, il y a le nouveau soft de Delphine, un projet carrément fou. Cette avalanche de nouveaux produits nous donne à penser que nous aurons toujours autant de mal à caser les autres rubriques qui nous paraissent moins excitantes, même si elles sont souvent aussi intéressantes.

C'est pourquoi, Génération 4 deviendra à partir du mois prochain un magazine entièrement consacré aux jeux. Bâti sur l'ossature que vous connaissez déjà: Tests, previews, actualités générales (que nous allons developper), jeux de rôle, jeux d'arcades... Des jeux, toujours des jeux, encore des jeux, seulement des jeux.

Et S.T. Magazine, le magazine des Seize-Trente-deux Bits va enfin justifier son nom, dès le mois d'octobre, puisqu'il comportera en plus du magazine traditionnel dedié à l'Atari ST, un magazine important et complet dedié à l'Amiga, un cahier dedié aux applications PAO du MAC et aux programmes MAC émulés par le ST et, enfin, un cahier dedié aux machines de demain, les 32 bits, en particulier celles à architecture risk et tournant sous UNIX.

SEPTEMBRE 89

SOMMAIRE

PETITES ANNONCES

GEN4 & JDR

TESTS 6-64

POSTERS 65-68

DOSSIER BATMAN 70-79

COMPAGNIES ETRANGERES 82-97

COMPAGNIES FRANCAISES 98-100

MEGA-PREVIEWS STRIDER 102-105

> **PREVIEWS** 107-130

Dans GENERATION 4, numéro 15, vous pourrez dévorer, entre autres:

- Tous les jeux de la rentrée testés:
- Un indicible "dossier
- Nos habituelles préviews.
- Le concours "Batman". etc, etc, etc. Miam, miam!!!

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli. Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard. Comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe

Ont participés à ce numéro: Thierry Roussanne. Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.

Service télématique (3615 GEN4): 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.

Totte 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.)

Comission paritaire: 69731 ISSN 0987-870X

LES PETITES **ANNONCES**

AMIGA

Vends Amiga 500 + moniteur sous garantie + 2 joysticks + jeux. tel: 39.02.36.82.

Vends Amiga 500, neuf, sous garantie + logiciels:
-Rocket Ranger
-Autoformation Amiga 500
-Amiga Pack (Tetris + Defender Of The Crown + Test

+ livres + 10 disquettes vierges double face, double densité. Prix intéressants à débattre. Téléphoner après 20h au 40.54.05.73.

Vends imprimante MPS 1500C pour Amiga 500: 2500F. Prix à débattre. Demandez Fred ou Manue. Tel: 20.61.47.01.

Amiga Newsletter, c'est tous les mois des news, infos, programmes, trucs, scoops, concours... Recevez un numéro contre 5 timbres à 2.20F. Amiga Newsletter, Mr. Pelé, Groupe Scolaire Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison.

Les Amis-Gars diffusent un grand nombre de Magedemos, Intros, Slides-Show, Digits, Datas, Musiques, Jeux et Utilitaires du Domaine Public pour Amiga. Demandez notre catalogue gratuit et découvrez les avantages offerts par notre Service de Distribution. Ecrire à: FD, BP 18, 59115 Leers. Réponse Assurée.

ATARI ST

Vends Atari 520STF double face, nouvelles roms + moniteur couleur + interface 4 joueurs + jeux. Le tout: 3900F. Tel: 48.65.33.68.

Vends 520STF DF Nouvelles Roms + Bouquins + logiciels (jeux, utilitaires...). Prix à débattre. Tel: 40.24.14.60. après 17H.

Vends Atari 520STF sous garantie avec emballage d'origine + Freeboot + 2 joysticks, souris + revues Gen4 + très nombreux jeux. Vendu le tout à 3800F. Tel: 47.25.70.84.

Vends Atari 520STF DF + jeux + joystick: 2700F. Sous garantie. Etat neuf. Le tout dans carton d'origine. Tel: 27.90.58.29.

Echange 1040STF couleur TBE (Fev.89) ss. garantie + logs (jeux, util...) contre Amiga 500 + 1084S + logs + si possible exten., tout TBE. A débattre! Arnaud au 32.43.41.49.

Vends Amadeus (cours de musique) neuf et original (bien sûr): 800 Fs. Sons Synthés Studio: M1,1R - D50,550 -DX7,S,II,TX802 - K1 - K5 - D20 - D10 - D10 - D5 - TX812 -DX11,21,27,100 - JUNO 1,2,MKS50 - DW8000 - MATRIX 6 -V50,YS100,200 - MT32 - Disk Atari ou K7. Tel: (16),61,55,17,11.

Vends originaux pour ST: Populous: 150F, UMS: 100F, Falcon: 110F, Explora 1: 50F, Teenage Queen: 150F. Tel: 51.32.57.48.

Vends originaux pour Atari 520STF: Skrull, Galdregon's Domain, Powerdrome: 150F chacun ou 400F les 3. Demander Fabrice au 60.05.40.24.



PETITES ANNONCES

Ci-joint un chèque ou CCP de 50 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Pressimage.

ATTENTION:
NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE
ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION
D'ECHANGE DE SOFTS PIRATES. FAITES PASSER!

Vends originaux pour ST: Bismarck 100F, GD Prix 500CC 100F, Thunderblade 125F, Fire & Forget 100F, Nigel Mansell's Gd Prix 125F, Spitfire 40 125F ou le tout 600F. Tel: 61.48.19.42. (après 19h.)

Vends originaux pour ST. Blastéroïds, Ballistix, Night Hunter, Terramex, Heroes Of The Lance, Crazy Cars 2, Flight Simulator 2. 100F l'un. Cherche contact sérieux sur 520 ou 1040. Tel: 95.33.86.57. Demander alain après 20H.

IBM PC

Vends PC 1512 SD + 2 moniteurs coul et mono + souris + joystick + Imprimante sous garantie (avec feuille) + disk vierges + 90 jeux et utilitaires (Targhan, etc...): 7500F (à déb). Tel: 91.67.34.38.

DIVERS

Vends Macintosh 512 + lecteur disk double face + logiciels: 5000F. Robert Suquet, 4 rue des Archives, 94000 Creteil. Tel: 43.99.46.61.

Vends **Archimèdes 310**, 700 Frs à débattre. **M**oniteur KX14 3500 Frs. Ecrire à Jaeck Lucas, 219 chemin de Moularis, 34000 **M**ontpellier

Vends Imprimante Commodore MPS1200 pour C64 + 2 rubans neufs, en cadeau: 30 disks. 5.1/4 vierges, prix: 1000F. Recherche possesseur d'Amiga 500 sur Nantes. Appeler Mathias au 40.57.86.70.

INITIATION AUX JDR (III)

Nos vacances ont dû vous paraître longues, à vous qui attendez

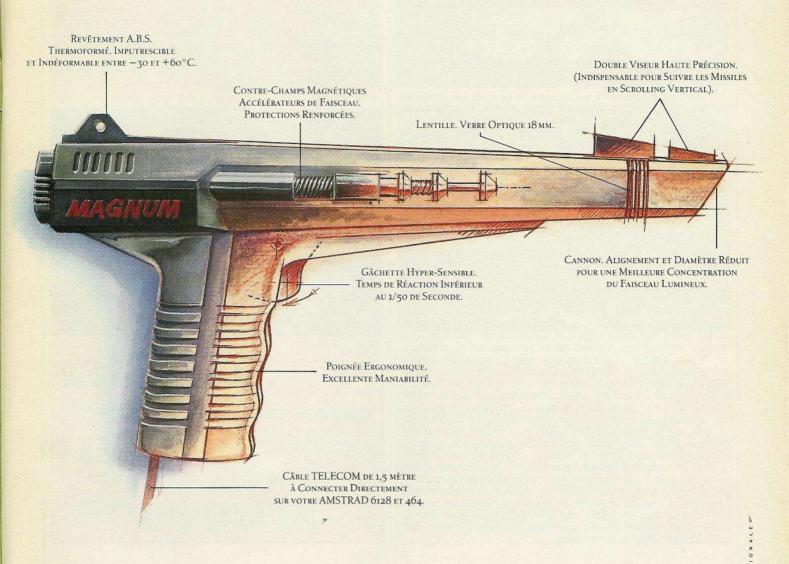
Nos vacances ont dû vous paraître longues, à vous qui attendez avec émotion la suite de nos explications fumeuses.

Vous savez désormais que l'estimable Reginald MacIntcsh (cf. Gen4 n°13) est un intellectuel, ce qui se comprend à la lecture de ses caractéristiques (celles-ci vont de 3 à 18, elles sont la somme de 3 dés à 6 faces, 3 étant très mauvais et 18 exceptionnels); son chiffre le plus haut se trouve en pouvoir, tandis que son physique est tout à fait quelconque: une force correcte, mais des chiffres très moyens en Dex, Con et Tai. Son haut pouvoir l'a naturellement porté vers les choses occultes - c'est en tout cas ce qu'a décidé le joueur en incarnant cet intéressant personnage, tout comme il a choisi ses nom, sexe, âge et origine, ainsi que sa résidence "actuelle". Il restait à définir ce que sait faire notre ami, et c'est là qu'interviennent les compétences. Celles-ci sont exprimées en pourcentages, et un "jet de pourcentage" réussi sous le total de la compétence considérée indique la réussite d'une tentative. Par exemple, si son automobile tombe en panne, Mr. MacIntosh a 20% de chances de réparer celle-ci. La liste qui s'offre à vos yeux ébahis est impressionnante et se veut exhaustive (ou à peu près); elle résume l'ensemble des connaissances dont peut avoir besoin une personne pour une recherche scientifique que pour une cascade). aussi bien pour une recherche scientifique que pour une cascade). Le joueur dispose à la base d'une somme de pourcentages, calcu-lée en fonction de l'éducation et de l'intelligence, qu'il alloue à son gré aux compétences de son choix. Pour ce faire, le joueur doit agir en suivant plusieurs directives qui sont cohérence, jouabilité et intérêt ou originalité.

intérêt ou originalité.
La cohérence est simple à comprendre: dans notre exemple, le personnage doit disposer de chances de réussite raisonnables dans les compétences qui lui servent dans l'exercice de sa profession: bibliothèque (pour les recherches dans les ouvrages anciens et difficiles à trouver), archéologie (pour identifier certains objets étranges), histoire, occultisme... et à l'inverse, on voit mal pourquoi et comment une personne ayant consacré toute sa vie à la parapsychologie aurait acquis une connaissance poussée en médecine. Le choix d'autres compétences doit répondre à un double souci rendre un personnage à la fois compétitif et attrayant, en le dotant de certaines capacités bien utiles (comment conduire une automobile, mécanique, grimper, premiers soins...), si l'on considère que le de certaines capacités bien utiles (comment conduire une automobile, mécanique, grimper, premiers soins...), si l'on considère que le personnage est un investigateur, donc un aventurier potentiel; d'autre part, l'adjonction de compétences qui n'ont a priori que peu d'intérêt direct pour la conduite d'une enquête, ajoute du relief, de l'épaisseur à un personnage. Bien entendu, la réussite des recherches entreprises par les personnages est importante, mais à notre avis, le but essentiel de tout JDH est de se divertir, alors mieux vaut avancer lentement en s'amusant et en prenant plaisir à jouer. Ceci dit, chacun fait comme il veut, on est en démocratie, si vous voyez ce que je veux dire... Alors n'hésitez pas à proposer à votre MJ de créer de nouvelles compétences, voire une nouvelle profession, en évitant l'anachronisme si possible.

Dans le prochain numéro, nous passerons à l'action, c'est-à-dire aux règles de simulation.

Virgin Mastertronic Présente le Magnum Light Phaser pour Amstrad. Sans Commentaires.





+6 JEUX GRATUITS

- TOPÉRATION WOLF
- ROOKIE
- ROBOT ATTACK
- MISSILE GROUND ZERO
- SOLAR INVASION
- BULL'S EYE



CAVEMAN UGH'LYMPICS

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 à 6 joueurs Système: PC

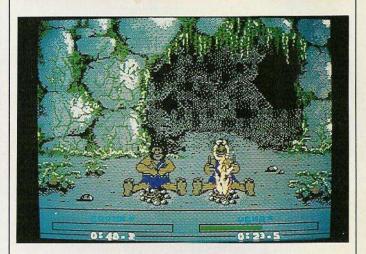
On pouvait se poser des questions sur l'origine des jeux olympiques. L'idée reçue que ceux-ci débutèrent sur le mont Olympie dans l'Antiquité grecque est totalement faus-se. Electronic Arts nous en apporte la preuve, les hommes de Neandertal connaissaient déjà ce genre de rencontres sportives. Bien sûr, les épreuves étaient quelque peu différentes, jugez plutôt. Une fois tous les champions réunis, la cérémonie d'ouverture pouvait débuter et les jeux commencer.

La première épreuve était le lancer de femme. Le principe en est simple. Après l'avoir agrippée par les pieds, il suffit de tournoyer sur soi-même pour prendre de la vitesse et la lâcher au bon moment. Le meilleur lancer étant jugé sur la distance parcourue. La deuxième épreuve concerne la course à pied. Non seulement, vous êtes opposé à l'un de vos adversaires mais également à un tigre qui n'a qu'une idée en tête: vous dévorer tout cru. Difficulté supplémentaire, il faut aussi éviter les cactus qui se trouvent sur votre chemin. Rappelez-vous, pendant l'épreuve tous les coups sont permis. Dans la troisième, il faut faire du feu. Pour cela un seul impératif, avoir un bon timing. Il faut d'abord frotter deux morceaux de bois pour obtenir des étincelles, dès que celles-ci apparaissent il faut alimenter le feu avec des branchages et enfin souffler dessus pour activer les flammes. La quatrième épreuve est plus violente. Vous êtes à deux sur une plate-forme de pierre au-dessus du vide. Votre but est de pousser votre opposant hors de cette plate-forme ou à la rigueur de l'assommer. Pour la cinquième c'est différent, vous devrez faire preuve d'un bon sens de l'orientation. En effet, c'est à dos de dinosaure que vous devrez atteindre la ligne d'arrivée en prenant le chemin le plus court et le moins semé d'em-bûches. Pour la sixième et dernière épreuve, le saut de dinosaure à la perche, il faudra encore une fois faire preuve de coordination et de précision. Après avoir choisi la hauteur de votre saurien (nom scientifique du dinosaure, un peu de culture ça fait du bien, n'est-ce pas Stéphanel), vous devrez courir en cadence et prendre appui de manière à passer l'obstacle. En cas d'échec, vous serez irrémédiablement déchiqueté. Si ça vous tente, vous n'avez plus qu'à enfiler votre peau de bête.



Les softs qui nous font sourire sont déjà rares, mais alors ceux qui nous font carrément rire sont encore plus précieux. Et justement, Caveman est de ceux-là. Néanmoins si l'idée de nous resservir

les jeux olympiques même à la sauce préhistorique n'est pas très originale, on adhère toujours à ce genre de jeu pour un peu que la réalisation suive. Et dans le cas présent, elle est parfaite. C'est graphiquement beau, on note la présence de quelques bruitages et l'animation des personnages est excellente. Mais le point fort de ce logiciel est avant tout l'humour qui est omniprésent même s'il est parfois teinté d'une certaine misogynie. En tout cas, encore un programme très prenant (surtout à plusieurs) et de grande qualité de la part de la société Electronic Arts, décidément très productive sur PC.





CAVEMAN UGH'LYMPICS

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 72%

SON: 66%

Pas de version Amiga ou ST prévue.

INTERET: 85%



MISE EN BOITE

JEAN DELAITE



Lorsqu'il ne passe pas ses vacances comme moniteur à courir derrière une horde de garnements, à peindre des figurines, à se faire éclater à Kick Off ou à composer sur ses synthés, il tombe malade et demande un arrêt maladie. Il en profite alors pour jouer avec Falcon Mission Disk 1, mais aussi à F16 Combat Pilot et Rick Dangerous.

BETTY FRANCHI



Notre spécialiste des pédagos adore ce type de soft, mais il est incontestable que le jeu qui l'a le plus marquée à ce jour est Rogue. Elle y joue depuis sa sortie, et ne l'a terminé que la semaine dernière. Maintenant, elle s'est attaquée à Populous, et se change les idées avec New-Zealand Story.

ROBERT FRANCHI



Lorsqu'il ne fait pas de la moto et quand il ne se dispute pas avec Betty pour qu'elle arrête de jouer à Rogue, il joue à New-Zealand Story. Il se fait également régulièrement un Tetris, et s'adonne depuis sa plus tendre enfance à Chess Psion.

HAWKEYE

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

Tout d'abord, saluons le héros! Plus vilain que lui, tu meurs! Il faut dire que SLF (Synthetic Life Form), comme son nom l'indique, est un mélange de robot et d'humain, créé par les Xamoxians pour libérer la planète Xamox des Skryksis qui ont pris le pouvoir. SLF a pour mission de trouver tous les morceaux d'un puzzle disséminés dans 12 niveaux. En haut de l'écran, deux aigles veillent et clignent des yeux pour indiquer la direction à prendre pour récupérer les pièces. SLF a quatre armes différentes: pistolet, mitraillette, laser et lance-roquettes, mais seul le pistolet (qui est l'arme la moins puissante) est équipé de munitions en permanence, les autres armes doivent être régulièrement rechargées par des bonus.



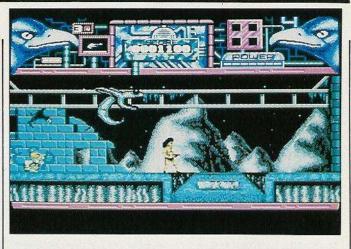
Les "Garçons sans cervelle" qui ont adapté ce petit chef-d'oeuvre du C64 au 16 bits, ne se sont pas trop appliqués du côté graphisme, notamment dans les couleurs, qui sont un peu tristes.

Toujours est-il que l'intérêt (c'est quand même le principal atout d'un jeu!) est toujours là, et bien là: tir, recherche de bonus, armes spéciales, tout ça sur 12 niveaux différents: la recette est bonne et l'amusement assuré. Autre agrément qui n'est pas négligeable, Hawkeye est immédiatement jouable et intéressant. En s'appliquant un peu, on progresse relativement facilement, et les niveaux que l'on découvre ont chacun leur spécialité de monstres.



Il court bien le petit bonhomme, et quelle foulée! On voit même le mouvement des épaules (qu'il roule comme un marin). Le jeu est assez réussi, mais au bout d'un moment, il devient ennuyeux

de se promener de gauche à droite et de droite à gauche de l'écran. J'aurais aimé pouvoir monter et descendre de temps à autres pour varier un peu. Chaque niveau a son propre décor et ses propres monstres, chaque monstre ayant ses propres mouvements. Un grand effort a été fait au niveau de l'animation.







HAWKEYE

GRAPHISME:61%

ANIMATION: 73%

SON: 82%

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

INTERET: 69%

FRANK LADOIRE



S'il ne passait pas six mois par an avec une jambe dans le plâtre et des béquilles, il jouerait beaucoup mieux, et surtout à Kick Off. En attendant de prendre un poste de Rédacteur en Chef Adjoint à Gen4, il joue souvent à Tetris, Kick Off et Wicked.

DIDIER LATIL



Quand il ne part pas en vacances aux quatre coins du monde, Didier travaille un petit peu, ou essaye de comprendre ses cours d'informatique. Comme il est rare qu'il y arrive, il se rattrape en jouant à Kick Off, Battletech et Rainbow Islands.

STEPHANE LAVOISARD



Le rédac'chef passe son temps à censurer les articles des autres et à faire des fautes dans ses propres articles. Il tente désespérement de faire un magazine tous les mois, mais n'a jamais réussi à en faire deux de suite qui se ressemblent. Lorsqu'il en a assez des jeux, il se change les idées en jouant à Kick Off, Rainbow Islands et Indy: Aventure Game.

PHILIPPE QUERLEUX



Philippe est un truand. Sil Sil Son métier, c'est de vendre des faux bijoux. Enfin, quand il n'est pas impliqué dans les faillites frauduleuses de la bijouterie Chaumer, il tente en vain d'en finir avec Personnal Nightmare, mais joue aussi à New-Zealand Story et Kick Off.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES

TYNESOFT env.200F 1 à 8 joueurs Système: ST

Dans le genre, nous avions déjà eu Western Games, de chez Magic Bytes. Voici le programme de la version Tynesoft:

-Lancer de couteau sur un cible vivante.

-Tir à la carabine sur des cibles, qui apparaissent de plus en plus rapidement.

-Tir au pistolet sur des bouteilles qu'il faut détruire avant

qu'elles ne touchent le sol.

-Sauvetage de la diligence. Il faut rattraper une diligence, en évitant les objets que vous lance l'Indien sur le toit de celle-ci. Ensuite, dans un combat à mains nues il faudra mettre KO ce satané Apache.

-Rodéo. Il faut rester le plus longtemps possible sur le

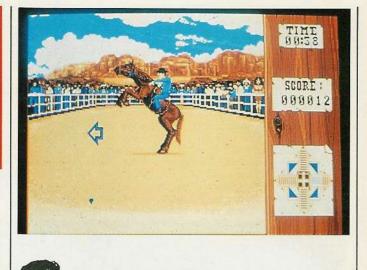
cheval en furie.

-Lasso: il faut attraper un taureau au lasso.

-Dressage: vous devez sauter sur un taureau, l'arrêter, et

lui faire toucher les cornes par terre.

8 joueurs peuvent participer en même temps, et les meilleurs scores sont sauvegardés.



Buffalo Bill, comme tous les jeux à multiépreuve, est sympa lorsque l'on y joue à plusieurs. Ici, la réalisation est irréprochable, avec des graphismes superbes et une animation parfaite. Les épreuves

superbes et une animation parfaite. Les épreuves proposées sont sympa, certaines étant même assez drôles. Cependant, comme d'habitude pour ce type de soft, je ne suis pas sûr que sa durée de vie soit particulièrement longue... Cependant, si vous aimez les Winter Games et autres jeux du genre, n'hésitez surtout pas!





Il y en a tellement eu, de ce genre de logiciel, que un de plus ou un de moins, cela ne me fait pas grand-chose. Il faut cependant noter une pointe d'originalité, car tous les sports avant été

simulés de la sorte, il était dur de faire quelque chose de nouveau. Rajoutons que les graphismes sont très jolis, superbes par moments, et que le fond musical est assez travaillé et surtout très varié. Dommage que je n'aime pas ce genre de soft, car dans le genre, c'est un des tout meilleurs.





BUFFALO BILL'S...

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 81%

SON: 78%

Des versions Amiga et PC seront disponibles prochainement.

INTERET: 75%

SHINOBI

ien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde une seconde de Ninja, cà ne dure pas longtemps — pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lurnières de l'école n'a pas tarde à pencher du côté des tenebres. Paralyse par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...



.. C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glacant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il/ce bon vieux Double-shunken. Tiens, tiens, tiens.»

«C'est de l'or que je veux, continue t-ii, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



- ☐ Cing zones. ∴ Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone
- ☐ Disponible sur: C64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C



ATARJ ST



DATASTORM

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

Dans la lignée des Defender, Dropzone (sur 8 bits), ou plus récemment Starray, voilà le nouveau venu: Datastorm. Le principe général du jeu est identique: sur un paysage à scrolling horizontal, un vaisseau spatial se déplace selon 8 directions possibles. Il doit ramasser, un par un, 8 petits robots qui vont et viennent sur le sol de la planète, et les transporter en lieu sûr derrière une espèce



de porte magnétique. Bien entendu, de nombreux ennemis (peut-être plus d'une centaine de différents types!) tentent d'empêcher notre vaisseau d'accomplir sa mission. Les plus dangeureux étant les Landers qui essaient de ramasser les robots pour les transformer en mutants-kamikazes. Heureusement, des armes supplémentaires peuvent être collectées au passage: laser, tir automatique, bouclier, missiles et téléporteurs. Les noms des pilotes les plus émérites resteront gravés dans les mémoires... de la disquette.



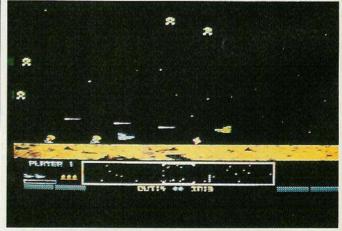
Il faut dire que ce test de Datastorm est venu fort à propos vers la mi-juillet: c'est un vrai feu d'artifice, ce jeu! Quand on s'élève dans les ni-

d'artifice, ce jeu! Quand on s'élève dans les niveaux, c'est le délire, ça explose de couleurs et de lumière, et les bruitages qui accompagnent le tout sont dignes des plus grands films de guerre. Certains prétendront que ce genre de jeux est rabaché, que les vaisseaux sont un peu petits, que l'option 2 joueurs n'est pas parfaite, d'autres encore que c'est du tir bête et méchant. Moi en tout cas, j'aime, et sur toute la ligne: c'est bien présenté, c'est beau, maniable, bien dosé, on progresse, on transpire, on s'énerve, on recommence. Et si par hasard, on range la disquette dans un placard, on peut la ressortir quelques jours plus tard avec le même plaisir de jouer. Datastorm, c'est du tout bon!



Jusqu'à présent, je n'avais jamais vraiment été un fan de ces jeux du style Defender, mais celui-ci m'a bien plu, et pour plusieurs raisons: tout d'abord, les graphismes sont très agréables, et agrémentés de bruitages de bonne qualité. De plus, les options sont très nombreuses, et vont du choix du mode de commande à la possibilité de jouer à deux simultanément

tions sont très nombreuses, et vont du choix du mode de commande à la possibilité de jouer à deux simultanément. J'ai aussi pu régler la vitesse de jeu à mon niveau, ce qui est très important, car les jeux de ce genre étaient trop rapides pour moi. Là, certains diront que justement, le plaisir de Defender, c'était cette rapidité, moi, je préfère un jeu dans lequel la vitesse et la difficulté augmentent en cours de jeu, ne serait-ce que pour me familiariser avec les commandes.





DATASTORM

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 89%

Pas de versions PC ou ST prévues.

SON: 92%

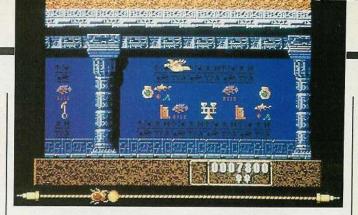
INTERET: 78%



EYE OF HORUS

LOGOTRON env.200F 1 joueur Système: ST

I y a longtemps de cela, le corps d'Osiris fut coupé en sept morceaux puis éparpillé dans la tombe du Roi. Vous jouez Horus, fils d'Isis et d'Osiris, dans sa quête pour retrouver les différentes parties du corps de son père. Mais attention, Set, divinité du mal, fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous en empêcher. Votre personnage se déplace dans un labyrinthe sur plusieurs niveaux, avec des ascenseurs et des portes. Pour chacune de celles-ci (il y en a 8), il faudra trouver la clef de la couleur correspondant à la porte pour la passer. Certains hiéroglyphes sur les murs sont animés, et ils vous attaqueront. Pour vous défendre vous pouvez tirer des projectiles ou vous transformer en faucon, ce qui vous permettra de vous déplacer plus rapidement ou de prendre des objets en hauteur. Mis à part les clefs, vous pourrez trouver des amulettes (une vingtaine) qui vous donneront des pouvoirs particuliers. Ceux-ci vont d'une vie supplémentaire à la destruction des ennemis dans une pièce ou encore à conjurer Isis ou Anubis pour qu'ils vous aident. Un petit conseil en passant, évitez Set le plus longtemps possible, car ses pouvoirs en font un adversaire invincible.





La mode est à l'Egypte. Après Total Eclipse, voici un nouveau jeu se déroulant sur la terre des Pharaons. Basé sur le panthéon des dieux jeu d'arcade/aventure classique, mais dont la réalisation de

jeu d'arcade/aventure classique, mais dont la réalisation de qualité en fait un programme important pour le genre. Classique, car il s'agit toujours de collecter des objets et de les utiliser correctement. Important, parce que comportant des idées originales, comme les hieroglyphes qui sortent des murs pour venir vous attaquer. En bref, un bon soft dans le genre, mais j'ai peur que les phases d'arcades soient trop peu variées et que le joueur ne s'en lasse un peu vite...





Avec un jeu assez classique à la base, les programmeurs ont su apporter des éléments qui font de ce soft un bon jeu. Tout d'abord l'atmosphère d'Egypte antique très prenante. Les hiéro-

glyphes sur les murs et les divers sprites sont magnifiques, tant par leur finesse que par leurs couleurs, et le thème musical correspond tout à fait au reste du logiciel. Le jeu en lui-même n'est pas passionnant, et surtout, il me semble trop dur. Dommage car l'ensemble est une réussite.



EYE OF HORUS

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 74%

SON: 70%

Des versions Amiga puis PC devraient sortir prochainement.

INTERET: 63%

LES CHALLENGES DE

6 arcades: suspens, frissons, vertige et peur!

Habileté nécessaire

Bientôt disponible sur IBM PC, Atari ST et Amiga.

Édité par **MINDSCAPE**

Disponible dans les FNAC.

et les meilleurs points de vente...

Distribué par

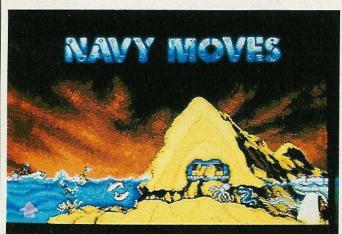
UBI SOFT

1 voie Félix Eboué 94021 CRETEIL Cedex Tél: 16 (1) 48 98 99 00

NAVY MOVES

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

V otre prochaine mission, si vous l'acceptez, sera de localiser et de détruire le sous-marin atomique U-5544." L'approche de l'engin n'est pas des plus faciles. Tout d'abord, vous devez traverser une zone de mines flottantes en sautant par-dessus. Une fois passées les mines, vous affronterez des hommes au volant de Suzuki Aquatic, puis vous plongerez, armé d'un harpon, à la rencontre des requins-tigres, pour atteindre le tunnel menant au bathyscaphe. Ce passage est défendu par de charmants animaux marins: murène, poulpe. Arrivé à ce stade, on vous donnera le mot de passe qui permet d'entrer dans le sous-marin, et là vous pourrez finir votre mission.



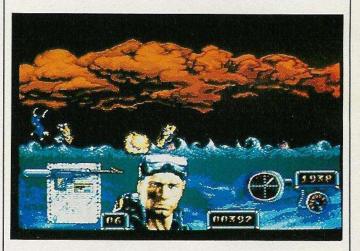
La version Amiga est meilleure (G: 82%, A:72%, S:78%, 1:79%) que la version ST. Une version PC devrait bientôt sortir.

Toujours le même système dans cette suite d'Army Moves. Ayant aimé la première partie de ce P jeu, je ne peux qu'aimer cette deuxième. Les graphismes ont été améliorés, ainsi que la musique, et ce n'est pas un mal. Toujours aussi difficile et peut-être même plus encore. Pour aller loin, il vous faudra calculer au quart de poil vos sauts et élaborer une technique pour venir à bout des pieuvres. Pour ma part, je suis toujours coincé aux pieuvres et elles sont coriaces, trop coriaces. Mais j'ai encore envie de tenter ma chance une nouvelle fois. A noter aussi que chaque épreuve est divisée en plusieurs étapes, ce qui fait que lorsque vous perdez, vous reprenez au début de l'étape et non au début de l'épreuve. C'est quand même mieux pour celui qui avait presque terminé une partie du jeu. Bon! Pour les fainéants, je vais avoir l'immense gentillesse de vous offrir le code d'accès de la deuxième partie du jeu sur Amiga. Notez bien, c'est 786169. Merci qui?



Si le début du jeu est très difficile et requiert pas mai d'entraînement pour sauter par-dessus les mines au bon moment, cela devient plus sympa à jouer après. J'ai surtout aimé la scène où l'on

se retrouve face-à-face avec une pieuvre géante. Là, il y a de l'ambiance! La version Amiga est plus fignolée du point de vue du graphisme, des sons, et de l'animation. En conclusion, si vous avez la patience de terminer la première scène, vous ne regretterez pas la suite.





NAVY MOVES

GRAPHIME: 77%

ANIMATION: 66%

SON: 62%

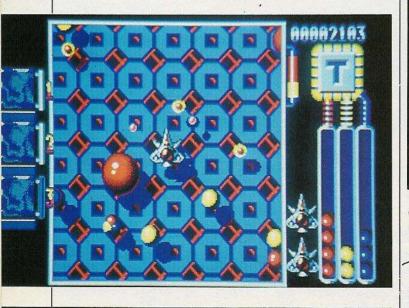
INTERET: 72%



QUARTZ

FIREBIRD env.200F 1 joueur Système: ST

Prenez le meilleur de Galaxian, Space Invaders, Xenon, Blasteroïds, R-Type et faites-en un savant mélange. Voilà, vous obtenez Quartz. Un shoot'em up? Certes mais alliant tous les éléments qui ont fait le succès de ce type de jeu. Le but est bien évidemment de tirer sur tout ce qui bouge, et donc de survivre. De nombreuses phases de jeu se succèdent, les unes avec un scrolling multidirectionnel différentiel, d'autres avec un scrolling plus classique (vertical ou horizontal). A certains moments, vous devrez comme dans Astéroïd, éviter et tirer sur des espèces de rochers (rouges, bleus ou jaunes) qui sous vos tirs se transformeront en pastilles aux couleurs correspondantes. Quand vous en aurez recueilli 10 de chaque couleur, vous aurez alors accès à un pouvoir particulier, et vous pourrez en cumuler jusqu'à 3. Vous avez ainsi la possibilité d'acquérir de nouvelles armes et armures, ou bien réparer votre vaisseau, ou le munir d'une extension qui lui permettra de posséder jusqu'à 6 pouvoirs en même temps. Un pouvoir très intéressant vous autorisera à déposer une balise à n'importe quel niveau. Vous pourrez alors commencer les parties suivantes directement au niveau de la balise. Dans une autre séquence du jeu, à scrolling vertical, vous devrez abattre les vagues d'ennemis qui vous attaqueront, éviter les astéroïdes et les tirs de tourelles fixes. Une autre phase consistera, à détruire les nuées de vaisseaux ennemis, à éviter des mines spatiales et des champs d'énergie pure, le tout avec cette fois un scrolling horizontal. De temps en temps, vous aurez à affronter un vaisseau adverse monstrueux par sa taille et sa puissance. On pourrait définir ce jeu, comme une succession de shoot'em up, avec pour chacun d'entre eux des caractéristiques qui en font toujours un jeu différent.

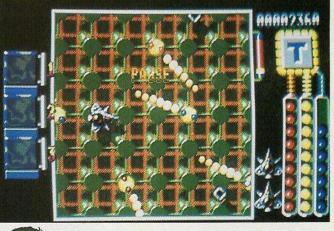


"Même la destruction de votre vaisseau fait plaisir à voir. Paradoxal, non?"



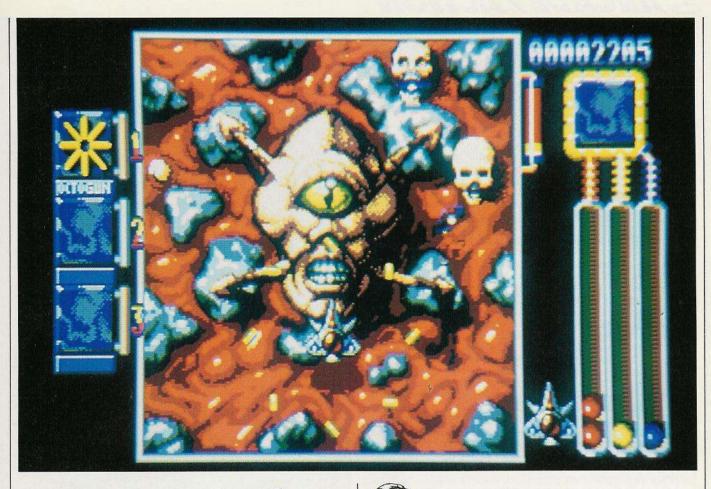
Je croyais qu'il serait impossible d'innover dans le genre des shoot'em up, eh bien, je m'aperçois de mon erreur en testant Quartz. Je dois dire que pour du ST, c'est aussi beau que de l'Amiga

au niveau du graphisme et de l'animation. Le scrolling différentiel est vraiment hors du commun sans parler des bruitages et de la musique. Quartz fait partie des meilleurs jeux d'arcades du moment (et il y en a beaucoup!). La seconde originalité de Quartz vient du fait qu'il comprend plusieurs sortes de shoot'em up en un. Chaque phase est composée de trois tableaux avec des scrollings différents tous aussi dingues les uns que les autres. En bref, je vous le conseille fortement car vous n'êtes pas prêde trouver un autre truc pareil avant bien longtemps...



D'habitude, je n'aime pas du tout les shoot'em'ap de ce genre, mais alors là, devant Quartz, je m'incline. Ce jeu regorge d'idées nouvelles, même si à première vue, ce n'est qu'un enième

jeu du genre. Déjà, chaque niveau scrolle différemment, ce qui est bien, mais chacun comprend des ennemis différents, des décors nouveaux, ce qui est excellent. Ensuite, il y a un but pour passer d'un niveau à un autre, but qui ne se résume pas à tout détruire, ce qui change des autres jeux du style. Enfin, les armes supplémentaires sont variées et originales (l'une permet de sauvegarder votre position pour reprendre vos parties suivantes directement à l'endroit où vous l'utilisiez!). La réalisation quant à elle est irréprochable, avec des scrolling superbes, différentiels et multidirectionnels, des couleurs partout et une musique prenante. Quartz est ce qui se fait de mieux dans le genre.



Une version Amiga arrivera bientôt, avec on suppose un plus gros espace de jeu.



Je pourrai remplir des pages entières sur ce soft, ne serait-ce que pour vous vanter la qualité des scrollings, surtout lorsqu'ils sont à la fois multidirectionnels et différentiels. En plus de cela, les graphismes sont eux aussi super. L'animation est à la fois

rapide et de toute beauté, ce qui aurait pu aboutir à un très bon jeu. Mais voilà, les programmeurs ne se sont pas contentés de "si peu". Ils ont su nous concocter un truc dément. Les phases de ce jeu de tir se suivent, mais elles ne se ressemblent pas, étant toutes plus passionnantes et prenantes les unes que les autres. Le système de jeu est très pratique, avec entre autres un pouvoir qui permet de continuer à jouer en partant du niveau où vous l'avez utili-sé. Même la destruction de votre vaisseau fait plaisir à voir! Paradoxal non?



QUARTZ

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 86%

SON: 75%

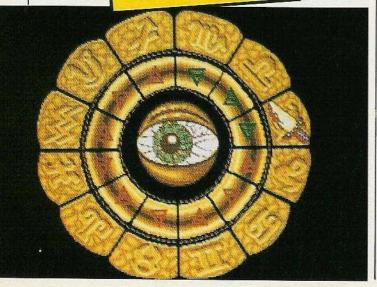
INTERET: 88%

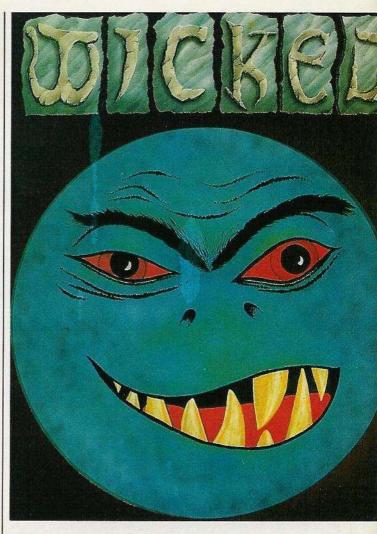
WICKED

ELECTRIC DREAMS env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

S i le principe du jeu reste simple, la bataille du bien contre le mal, accrochez-vous pour les explications. Pour gagner il faut avoir chassé le mal de la constellation du Sagitaire. Vous ne pouvez l'atteindre que si vous réussissez dans les précédents combats. Passons maintenant au jeu. Après avoir choisi une constellation, vous devrez choisir une étoile. Une fois ces opérations effectuées, la bataille commence. La partie se déroule sur un écran unique sur lequel sont présents les bons portails (rouges-orangés) et les mauvais portails (verts-bleutés). Dès le début, ces portails produisent de la croissance. Pour se développer, ces portails génèrent de petits spores qu'il faut déposer un peu plus loin, et toujours sur de la croissance de même couleur, afin de former un nouveau portail. Et ainsi de suite. Votre but est bien sûr d'anéantir la mauvaise croissance et donc les mauvais portails. Pour cela un seul moyen, déposer les spores le plus près possible de ces portails afin que la bonne croissance les recouvre et les détruise. Une fois tous les mauvais portails éliminés, vous gagnez l'écran. Mais ce n'est pas tout, ce serait trop simple. Sachez qu'au milieu de l'écran est présent un visage. Ce visage alterne entre le soleil et la bête. Lorsque apparaît le soleil, vos portails développent les bons spores. C'est le contraire lorsque apparaît la bête. A ce moment-là, votre seule idée sera de détruire au plus vite les mauvais spores, stoppant par là même toute reproduction de la mauvaise croissance. De plus, pour vous barrez la route, la bête envoie ses gardiens pour protéger ses portails et vous détruire. Les abattre ne sera pas chose facile. On ne peut les toucher que dans la journée (visage du soleil), la nuit, les balles n'ont aucun effet. Enfin, deux fois par jour, des cartes de tarots apparaissent d'où surgit une petite boule possédant certains pouvoirs. Pour en profiter, il suffit de toucher cette boule avant qu'elle ne sorte de l'écran. Attention, elles sont indifféremment envoyées par les forces du bien ou du mal. Pour pouvoir le discerner, il faut connaître la signification des cartes ou se reporter à la doc. Cette fois-ci, c'est bien fini, vous savez tout.

> Meilleur son sur Amiga que sur ST. Pas de version PC annoncée.







Voici le soft étrange du mois. Il faut dire que le principe du jeu est très original et très surprenant: sans doute l'oeuvre d'un esprit mystique. Tout dans la réalisation inspire la méfiance, voire

un certain sentiment de dégoût. Dès le chargement on se retrouve dans l'ambiance, avec des graphismes maléfiques, superbes au demeurant, une musique lancinante, répétitive et angoissante à souhait ainsi que des bruitages que l'on peut qualifier de très réalistes. L'animation des sprites est très rapide et le jeu se joue à 100 à l'heure. On aime ou on déteste mais dans tous les cas, impossible de rester indifférent. Personnellement je trouve ce logiciel passionnant quoique un peu trop difficile. En conclusion Wicked constitue un soft totalement à part.



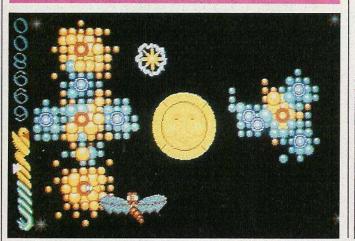
Sans aucun doute, ce soft est particulièrement original! Hélas, il est trop répétitif et trop difficile pour que l'on progresse régulièrement, ce qui nuit bien sûr à sa durée de vie. Wicked est

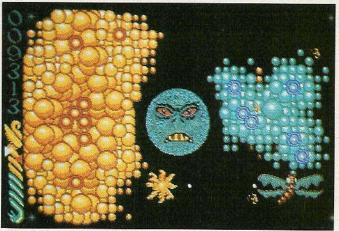
pourtant bien réalisé et aurait pu faire un bon hit! C'est un jeu destiné à ceux qui peuvent presser dix fois le bouton de leur joystick par seconde, et ceci pendant des heures sans s'arrêter. C'est pas mon truc, quoi!

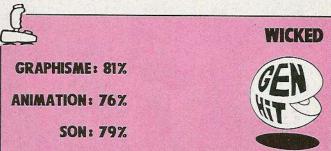


Perpétuant l'histoire classique de la lutte du bien contre le mal, Wicked présente ce thème sous une forme très originale. Je l'avais pris au début pour un simple jeu d'arcade, c'est vous dire si

les graphismes et la jouabilité sont réussis. Mais assez rapidement, Wicked m'a dévoilé son côté stratégique, qui au fur et à mesure des niveaux devient de plus en plus prépondérant. Assez souvent, je me suis surpris à malmener mon joystick pour repousser une attaque du mal, et il faut savoir utiliser à bon escient les rares temps morts (disons plutôt accalmies), pour élaborer rapidement une stratégie meurtrière pour les secondes qui suivent. Les sons et la musique très agréables donnent à ce logiciel une touche finale qui caractérise les softs méritant une place parmi l'élite micro-informatique.







INTERET: 75%

HELLRAISER

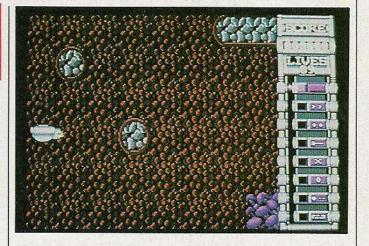
EXOCET env.250F 1 ou 2 joueurs Système: ST

L a documentation de ce jeu est sous la forme de trois cartes, l'une vous indiquant votre mission, la deuxième une petite aide pour cette mission, et la troisième et plus importante, une demande de permission, car le héros est fatigué. Vous êtes le libérateur opérant 407 et devez accomplir la mission de libération N'342X,1. Cette mission est l'objet de deux genres de jeux différents. Le premier vous amène dans des couloirs peuplés d'ennemis où vous devez rejoindre le conduit menant à votre vaisseau. Le deuxième jeu vous met aux commandes du vaisseau depuis lequel vous devez détruire tous les navires ennemis qui viennent à votre rencontre.



Les jeux de ce genre ont quelque chose de bien, c'est que pour le prix d'un, on en a deux. En effet, on commence la partie en dirigeant un personnage dans des couloirs en tirant sur des

robots et autres ennemis. Et l'on passe ensuite à un tout autre jeu en étant aux commandes d'un vaisseau spatial et en tirant (encore) sur les vaisseaux ennemis. Une chose m'a gêné dans ce jeu: la première partie ne possède pas de scrolling, ainsi lorsque vous êtes à un bout de l'écran, un ennemi peut très bien arriver et vous détruire sans que vous ne puissiez rien faire. Et comme ce n'est que la première partie, ce n'est pas le moment de perdre des vies.





HELLRAISER

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 59%

Pas de versions Amiga ou PC prévues.

SON: 47%

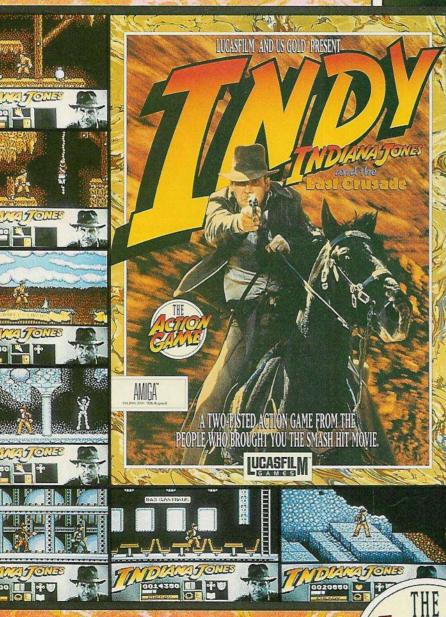
INTERET: 65%

L'homme au Chapeau est de



Mais d'abord, il a une mission personnelle à accomplir – retrouver son père qui a disparu. Le Docteur Henry Jones, historien célèbre, a été kidnappé et ses ravisseurs pensent qu'il sait où se trouve le Saint Graal, le calice renfermant le secret de la vie éternelle ...

La recherche commence, des canaux de Venise aux sommets vertigineux des chateaux allemands et aux étendues arides des déserts de l'est. Indy doit délivrer son père et, ensemble, ils doivent affronter la plus grande force du siècle—le Nazisme. Et un Nazi, en particulier, ne reculera devant rien pour arriver à l'immortalité



IMAGES D'ÉCRAN DE FORMATS DIVERS.

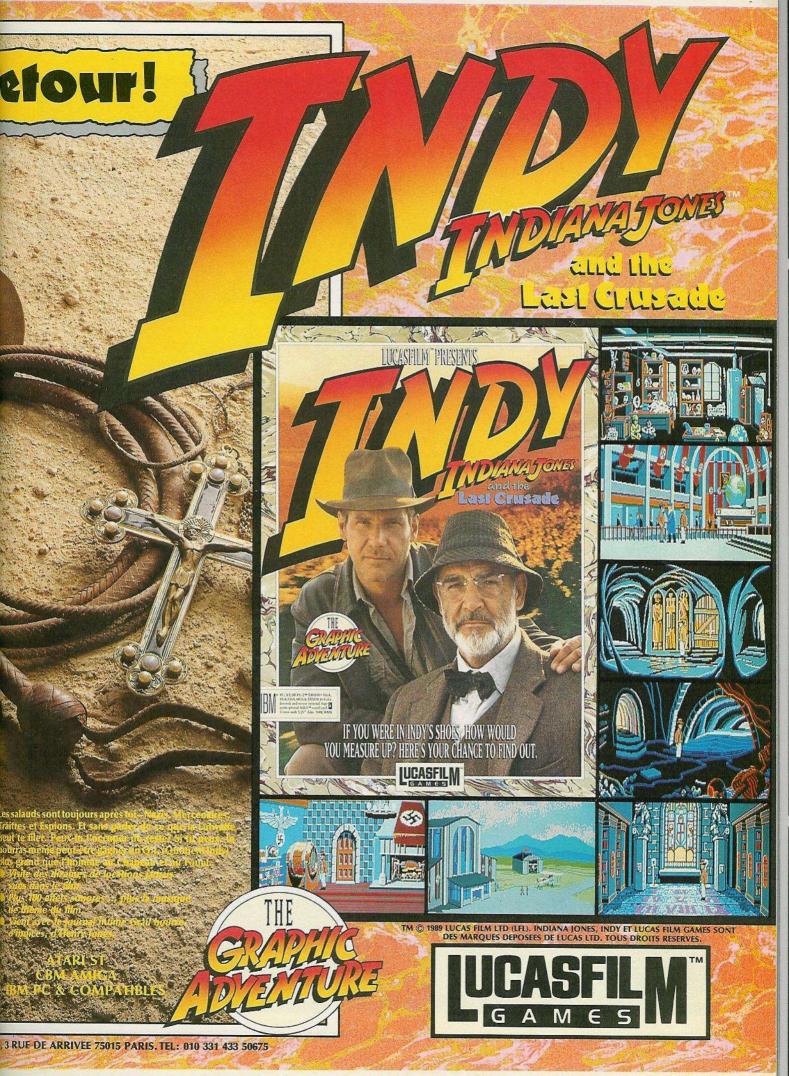


e in a levis les sières d'action deputies a and les dim di Indu Cast finuta des actions : l'et trium les mote le si de utriue d'Indiana lones

Caplurese (segge de Segonado ● Surnivide uno allaques allage de ● Set toi et sauve toi d'un Zeppe

Tiplus beneous blust cancous can

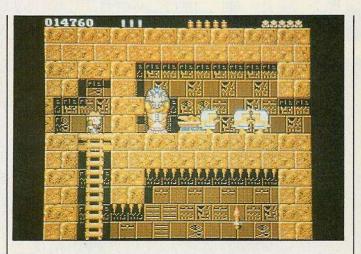
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.



RICK DANGEROUS

FIREBIRD env.200F 1 joueur Système: ST

maginez que vous êtes un aventurier de la trempe d'Indiana Jones, en 1945, et que votre avion vient de s'écraser en pleine jungle amazonienne, où vous découvrez en plus un temple. Vous pénétrez à l'intérieur et alors... 1re scène, vous êtes dans un couloir, un piège vient de se déclencher. Derrière vous un grondement, vous vous retournez et... trop tard, la pierre qui arrivait sur vous vient de vous écraser (clin d'oeil à un film bien connu). Un peu plus loin, une flèche sort d'un mur, vous l'évitez de peu. Et puis maintenant vous tombez dans une trappe au fond de laquelle des pieux acérés vous transpercent. C'est dur la vie d'aventurier. Sans compter les aborigènes, les chauves-souris, etc. Heureusement, vous avez 6 bâtons de dynamite, un couteau, un pistolet et six balles (il faut sacrément économiser les munitions!). De temps en temps, vous trouverez des munitions et de la dynamite, laissés par vos prédécesseurs. Les explosifs sont très utiles pour faire sauter certains murs ou obstacles. Et en plus il faut ramper dans des tunnels, sauter par-dessus des trappes. Voilà, vous êtes Rick, un aventu-rier intrépide, et il vous faudra maîtriser votre joystick à la perfection pour vous en sortir. Au deuxième niveau, vous devrez explorer une pyramide et trouver un moyen de vous en sortir. Puis, vous devrez libérer un prisonnier dans un camp nazi, qui par ses révélations vous entraînera dans une quatrième et dernière aventure, pour sauver Londres. Un jeu d'arcade, avec de nombreux tableaux qui s'enchaînent, d'un genre qui jusqu'à maintenant était assez rare sur Amiga et ST mais très répandu sur 8 bits.

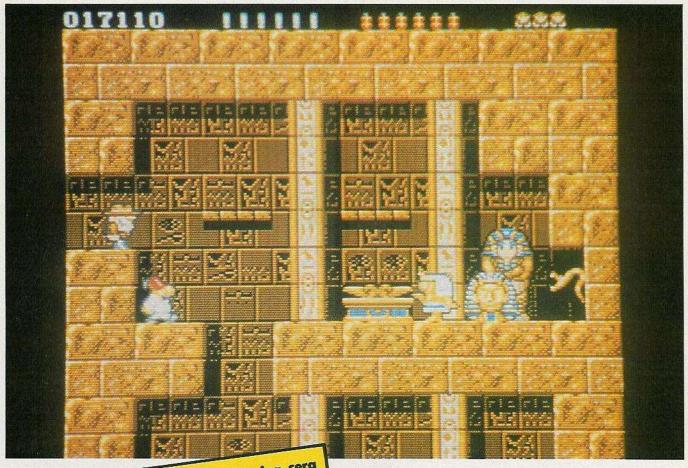




Voici sans hésiter un des jeux qui m'a le plus occupé ces derniers jours. La raison en est simple, il est géant. Les dessins et les sprites sont sympathiques avec quelques bruitages corrects.

sympathiques, avec quelques bruitages corrects. Ce type de jeu d'arcade était fréquent sur 8 bits, et bizarrement absent sur 16 bits, mais j'espère que la tendance va s'inverser, car c'est un excellent moyen de se détendre après une dure journée de travail (NDRL: toi, travailler?). En plus, au cours des différentes parties, je suis allé à chaque fois un peu plus toin, bénéficiant de l'expérience de mes erreurs précédentes. Quoi de plus motivant!

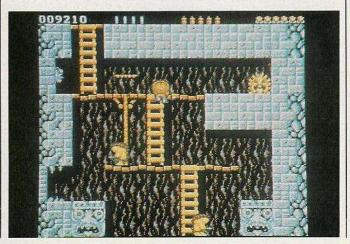




Une version Amiga sera bientôt disponible. Pas de version PC.

Que de bons jeux ce mois-ci. Rick Dangerous vient combler l'immense vide des jeux de plateaux sur ST. Et de quelle manière! C'est certainement le meilleur jeu du style que j'ai vu, toutes

nement le meilleur jeu du style que j'ai vu, toutes machines confondues. Rick Dangerous rappelle assurément Indiana Jones, mais qu'importe, le plaisir est bel et bien là, et on se prend à y jouer des heures. Rick Dangerous est désormais la référence du genre! Bravo Firebird.





En voilà un jeu bien sympathique, il me rappelle mon viell ordinateur 8 bits sur lequel je m'amusais comme un fou (remarquez ça n'a pas changé). Il y a un mélange de Manic Miner, d'Indiana

Jones (à mon avis, il s'agit de son grand-père). Tout y est: les graphismes (un peu améliorés, quand même!), la musi-que arcadienne (tous les Arcadiens, toutes les Arcadiennes vont danser...). Il faudra avoir une bonne mémoire pour vous rappeler tous les pièges (comme d'habitude). C'est la preuve qu'il n'est pas nécessaire de faire compliqué pour avoir un bon jeu. Bref, pour ceux qui attendent Indiana Jones and the Last Crusade, avec Rick Dangerous, vous possédez un bon prélude et je vous fais le pari que vous y reviendrez toujours avec plaisir dans plusieurs mois.



RICK DANGEROUS

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 75%

SON: 75%



INTERET: 90%

PHOBIA

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

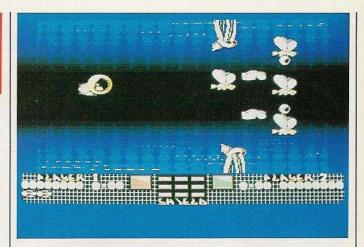
L ord Phobos a kidnappé la fille du président de la Galaxie et la retient captive à la surface du soleil. Pour décourager d'éventuels sauveteurs, il a créé autour du soleil des planètes à l'image de phobies humaines (araignées, scarabées, foetus, etc.). A vous de prouver, en traversant les obstacles, que la peur n'a pas de prise sur vous. Si vous choisissez d'entreprendre la mission à deux, vous pourrez échanger de l'énergie entre vous pour gonfler votre force d'attaque. Si vous jouez seul, vous pouvez partager votre vaisseau en deux, pour augmenter votre puissance de feu, mais vous serez aussi plus vulnérable aux coups de l'ennemi.

Au coeur de chaque planète, il existe un élément protecteur qui est indispensable pour résister à la chaleur du soleil, et vous serez donc obligé de visiter chaque monde et de collecter 9 éléments pour renforcer votre vaisseau spatial avant d'aller délivrer la prisonnière.



Les concepteurs de Phobia ont des goûts assez macabres, les graphismes sont bons, mais cauchemardesques. Il y a énormément de sprites à l'écran, trop d'ailleurs! Certains passages sont en

effet quasiment infranchissables, et à partir du troisième niveau, le jeu devient infraisable. Les virtuoses du joystick, ceux qui ne sont pas rebutés par la difficulté, y trouveront leur compte, les autres seront rapidement déçus.





GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 71%

SON: 64%

PHOBIA

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

INTERET: 62%



SYSTEM 3 env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

Pour ceux qui comme moi aiment la moto, je vous détrompe tout de suite, il ne s'agit en aucun cas d'un jeu ayant rapport avec le gros trail qui porte le même nom. En fait, ce jeu est le énième du genre R-Type ou Nemesis. Je décrirai quand même la situation pour les néophytes. Aux commandes d'un vaisseau spatial, dans des temps éloignés, vous devez débarrasser un monde de tous les ennemis ou quelque chose du même genre. Après avoir éliminé plusieurs vagues d'ennemis et slalomé dans des passages très étroits, vous arrivez face-à-face avec un gros monstre qui vous envoie des hordes de méchants. Le tout sur un scrolling vertical. Une fois ce monstre éliminé, vous avez accès à la seconde zone, avec un même scénario, mais là, vous avez droit à un scrolling horizontal et beaucoup plus de difficultés, tant au niveau des ennemis que du parcours.





Servi par un bon graphisme et une musique de très bonne qualité, ce jeu devrait plaire aux fous du "shoot em up". Moi, je ne suis pas trop fan de ces jeux de tir, mais il faut reconnaître que

Dominator a de quoi plaire. J'ai parfois eu du mal à diriger mon vaisseau dans le bas de l'écran, mais remarquez, vous n'avez pas trop intérêt à rester en bas. Un petit truc pour les plus fainéants, en vous approchant du monstre du premier niveau, plus rien ne peut vous atteindre, et vous avez tout votre temps pour tirer dessus et l'éliminer. Mais le premier niveau, c'est du gâteau par rapport aux suivants, et la difficulté empêche finalement Dominator d'être aussi prenant qu'un R-Type ou un Blood Money.



DOMINATOR

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 62%

SON: 61%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST, sauf pour la musique. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 69%



POUR PARTICIPER AU CONCOURS, VOUS DEVEZ NOUS ECRIRE SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, AVANT LE 31 JANVIER 1990, ET INDIQUER :

- 1/ Nom et prénoms
- 2/ Le code qui est indiqué au bas de la carte d'invitation, placée dans le logiciel
- 3/ Adresse et Téléphone 4/ Réponse à la question N° 1
- 5/ Réponse à la question N° 2
- 6/ Réponse à la question N° 3
- 7/ Votre âge
- 8/ Votre ordinateur

Question Nº 1

J'habite la forêt vierge africacine et je suis le géant des primates. Qui suis-je ?

Question N° 2

Apparanté à la girafe, j'ai le cou nettement plus court et on me rencontre rarement. Qui suis-je?

Question Nº 3

Quelles sont les 2 caractéristiques premières de l'autruche?

Question Nº 4

Quel parc zoologique a été le premier au monde, à présenter au public, des animaux en semi-liberté?

Pour qu'une réponse soit considérée juste, il faut absolument avoir répondu aux 8 questions précédentes sans en oublier une seule. Toute écriture illisible ou réponse incomplète ne participera pas au tirage.

UN VOYAGE DE 8 JOURS POUR DEUX UN VOYAGE DE 8 JOURS POUR DEUX
PERSONNES DANS LA "RESERVE
NATURELLE DU ABOKOUAMEKRO NATIONAL PARK" EN COTE D'IVOIRE.
(A 300 KM D'ABIBJAN).
(DU 2ºme AU 20ºme PRIX: UN BON
D'ACHAT POUR UN LOGICIEL D'LINE

D'ACHAT POUR UN LOGICIEL D'UNE VALEUR DE 300 F.





82, rue CURIAL ~ 75019 PARIS

BLACK MAGIC

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



Pash. Vous êtes un gentil magicien et vous devez tuer les fantômes et autres êtres maléfiques tout en collectant des diamants et des fruits. Ces derniers vous redonnent de l'énergie. Une fois le niveau débarrassé de tous les monstres, il ne vous restera plus qu'à vous rendre à la sortie afin d'accéder au niveau suivant encore plus difficile. Pour pouvoir tirer, il vous faudra parcourir le niveau afin de localiser votre arme. Il vous est possible, une fois muni d'une pelle, de creuser des galeries et de faire tomber des rochers sur un ennemi. Attention à ne pas gaspiller vos munitions, car votre stock n'est pas inépuisable.

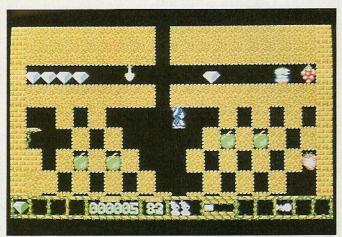


Voilà ce qu'il fallait pour me faire patienter jusqu'à la sortie de Rainbow, Island. J'adore ce type de jeu d'action, et je crois que beaucoup de gens apprécieront Black Magic. Chaque tableau a ses petits secrets qu'il vous faudra découvrir. Une petite part de réflexion et une grande part d'action. Ici, il ne faut pas tirer comme un malade, mais au bon moment, c'est là que ça paye. Moi, des jeux comme celui-là, j'en redemande. Sans être géniaux, les graphismes sont très réussis, mais cela passe au second plan quand le jeu est bon.



Non, ce n'est pas le jeu d'arcade-aventure de Us Gold, sorti en 87 sur 8 bits. Ici, c'est plutôt le genre échelles et ramassages d'objets. C'est amusant, mais pas d'une originalité à tomber par

terre. Dommage que le graphiste ne nous ait pas donné des dessins plus consistants, la plupart des couleurs sont fades, un peu transparentes, et ça fait jeu de deuxième classe





BLACK MAGIC

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 58%

Pas de versions ST ou PC prévues.

SON: 55%

INTERET: 64%

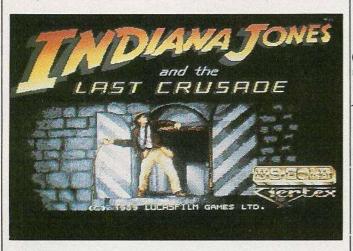
IL Y A DE NOUVELLES INFOS PLUSIEURS
FOIS PAR JOUR SUR LE 3615 GEN4.
DES QUE NOUS VOYONS OU RECEVONS
UN PRODUIT, NOUS VOUS EN PARLONS
DANS CETTE RUBRIQUE.
ALORS, POUR ETRE ENCORE PLUS AU
COURANT DE L'ACTUALITE,
RETROUVEZ-NOUS SUR
3615 GEN4



INDY: THE ACTION GAME

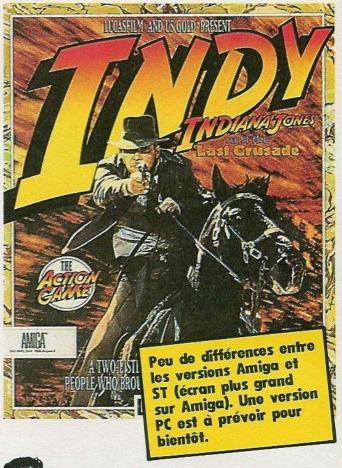
LUCASFILM GAMES env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

D epuis quelques mois, les adaptations des films sur micros étaient de plus en plus nombreuses, mais seul un très très grand film pouvait donner l'idée à une société de faire à la fois un jeu d'aventure et un jeu d'arcade. Cette version arcade réserve bon nombre de surprises. Tout d'abord, il est composé de quatre parties différentes, elles-mêmes composées de deux sections. Dans la 1re phase, il faudra qu'Indy retrouve la Croix de Coronado, malgré les pilleurs de tombes, après quoi, il devra s'échapper en sautant de wagon en wagon, sur un train, tou-jours poursuivi par les pillards. La deuxième phase, se passe à Venise pour retrouver un indice sur la localisation du Graal, dans des catacombes très dangereuses, puis il devra aller dans le château de Brunwald pour libérer son père. La troisième phase se passe dans un Zeppelin plein de nazis, et il faudra trouver l'unique moyen de s'échap-per. Enfin dans la dernière phase, Indy doit retrouver le Graal malgré les nombreux pièges qui lui barrent la route. Le système de jeu est globalement le même, avec cepen-dant des variantes suivant les phases. Ainsi votre fouet vous servira par moment à vous balancer au-dessus d'un abîme, à d'autres moments ce sera une arme. Dans une des phases, vous devrez trouvez des torches, sinon l'obs-



curité envahira l'écran, ce qui pour éviter les pièges, n'est pas génial. Le scrolling varie aussi, tantôt horizontal, tantôt vertical (ou les deux) tout comme les décors qui sont eux aussi totalement inspirés du film. Bref, ce soft est un bon moyen de se donner une idée de ce que sera le film, et pour ceux qui l'ont vu, une manière de revivre cette fabuleuse aventure.





Faire que le joueur se sente dans la peau d'Indy: tel était le but de Lucasfilm Games. On peut dire qu'ils s'y sont bien pris, car en quelques secondes on se retrouve confronté aux mêmes problè-

mes que notre héros favori. Evidemment, on apprécie d'autant plus le jeu que l'on a vu le film (ce qui est notre cas, hé!hé!), et je pense même que cela en fait assurément la plus réussie des adaptations de film qui ait été faite à ce jour. Les meilleures scènes d'action se retrouvent dans le jeu, l'entraînante musique de John Williams est présente et la réalisation est très bonne. De quoi combler à la fois les fans d'Indy et ceux de bons jeux d'action.



Avant toute chose: allez voir le film, c'est génial! Maintenant passons au soft. Pas de doute possible, ce dernier est bien meilleur que celui qui était sorti voilà plus de deux ans sur ST, basé

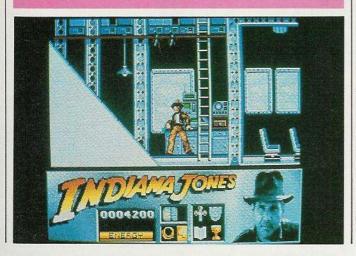
sur le jeu d'arcade de chez Atari. Cette fois-ci, il s'agit d'un vrai jeu. Les graphismes sont superbes, notamment ceux du personnage et rarement un sprite aura été si détaillé. Les bruitages sont excellents et l'animation de bonne qualité. Autre fait important, la difficulté n'est pas trop importante, du moins au début. Par la suite, les pièges seront nombreux et certains, pour les franchir, demanderont un peu de patience et d'astuce. Nous ayant déjà comblé avec le film qui est un véritable petit chef-d'oeuvre, le jeu d'action est une totale réussite qui permet d'attendre maintenant avec impatience le jeu d'aventure, histoire de compléter la trilogie.





Pour ceux qui n'ont pas encore vu le film, je ne pourrai que leur conseiller d'acheter ce soft, respectant scrupuleusement l'ambiance d'action et d'aventure qui caractérise ce superbe film. Pour

ceux qui, comme moi, ont eu la chance de le voir, ce jeu rappellera différentes scènes du film qui sont inoubliables. Lucasfilm fait bien les choses, au cinéma aussi bien que sur micros, avec une réalisation, des images et une émotion que seuls les grandes stars peuvent susciter. Star? Ce logiciel en est une, sans aucun doute, et désormais nombreux seront ceux qui patienteront fébrilement en attendant le jeu d'aventure, et surtout le film, prévu pour le mois d'octobre.







INDY: ACTION GAME

GRAPHISME: 91%

ANIMATION: 92%

SON: 81%



INTERET: 91%

MR.HELI

FIREBIRD env.250F 1 joueur Système: ST

Mr. Heli est l'adaptation d'un jeu d'arcade peu connu en France, réalisé par Irem, les auteurs du fameux R-Type. C'est un shoot them up à scrolling horizontal et vertical, suivant l'endroit où vous vous trouvez. Vous dirigez un petit hélicoptère dans une caverne peuplée de vaisseaux ennemis, de canons et de dangers. En détruisant certains rochers, vous mettrez à jour des cristaux, que vous pourrez ramasser. Suivant leur taille, ils vous rapporteront plus ou moins d'argent, qui vous permettra à son tour de vous acheter de nouvelles armes en vous arrêtant dans les boutiques appropriées. A la fin de chaque niveau, vous devrez affronter un gardien nettement plus puissant, pour passer au suivant, qui proposera de nouveaux décors et ennemis.





Après Forgotten Worlds et Blood Money, je trouve un peu décevant de jouer à un shoot'em'up de ce type. Les graphismes font icl plus penser à un dessin animé, avec des sprites assez gros,

plein de couleurs vives. Le fait de récupérer de l'argent en détruisant certains rochers n'a rien de très original, de même que les boutiques où on peut acheter différentes armes. Manque d'originalité aussi pour la fin du niveau, avec un ennemi énorme à détruire pour passer au niveau suivant. Une belle réalisation pour un jeu vieillot et assez dur.





Les nostalgiques de Fort Apocalypse vont être heureux. Mr. Heli est en effet un jeu où l'on dirige un hélicoptère, mais c'est surtout un jeu qui rappelle Fort Apocalypse. Adaptation du jeu

d'arcade de chez Irem, Mr. Heli comprend de nombreux éléments venant de R-Type, telles les armes supplémentaires dont vous disposez! Graphiquement réussi, Mr. Heli est certainement le meilleur jeu que Probe ait fait à ce jour, même si ça ne vaut pas un bon Forgotten Worlds. Le logo Firebird est une nouvelle fois symbole de qualité, mais on peut quand même mieux faire.

"...belle réalisation pour un jeu vieillot..."



Et encore un shoot'em up, un! Mr.Hell est une version pour enfants de R-Type. Le vaisseau à été transformé en hélicoptère coloré, le décor est de la même texture, ainsi que les ennemis.

Mr.Heii possède un gadget de plus que le vaisseau de R-Type, il marche. Je ne sais pas si vous avez déjà vu un hélico marcher, c'est assez folklorique, on dirait un hippopotame sur une banquise. Blague a part, Mr.Heli est un jeu assez dur à partir du deuxième niveau et vous devrez prendre en main le joystick de votre petit frère (voirre le lui arracher de force). Mr.Heli est quand même bien réalisé au niveau du graphisme et de l'animation. En conclusion, c'est un soft sérieux qui ne se prend pas pour un crack (du moins je l'espère).





MR. HELI

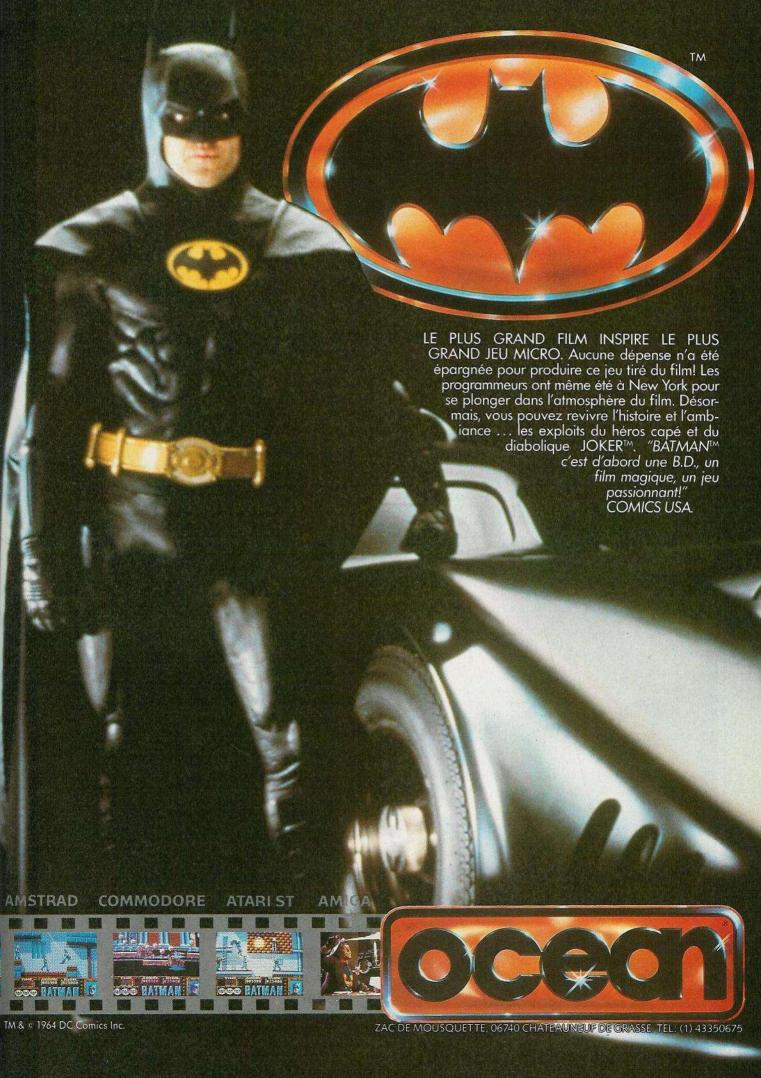
GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 70%

Une version Amiga sera bientôt disponible.

SON: 66%

INTERET: 71%

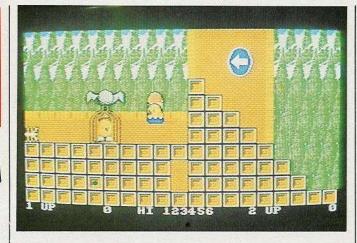


NEW ZEALAND STORY

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

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, sauf au niveau musique.

Wally Walrus, l'infâme phoque bleu, a capturé Tiki et ses congénères, de gentils petits kiwis, et les a enfermé, tous les vingt, dans des endroits différents sur l'île de Nouvelle-Zélande. Tiki a réussi à s'échapper et il doit libérer ses camarades avant qu'ils ne soient dévorés. Malheureusement de nombreux animaux essaieront de l'en empêcher, des fourmis soldats, des lapins armés de boomerang, des chauves-souris, etc. Armé d'un petit arc, Tiki devra escalader, sauter, nager, monter à bord de ballons ou chevaucher des canards volants pour échapper à ses ennemis. Parfois, il trouvera de nouvelles armes ou des bonus pour améliorer son score. Il existe donc 20 niveaux, avec pour chacun des pièges et des ennemis différents. Cependant, d'une partie à l'autre, rien ne change pour un même niveau, ce qui permet en fait de progresser régulièrement. Déjà au quatrième niveau, il faudra traverser une piscine à la nage, et vous pourrez alors cracher de l'eau pour vous débarrasser de vos ennemis. En plus de cela le scrolling est multidirectionnel, ce qui vous donne une idée de la taille de chaque niveau. Le temps limité vous oblige à agir rapidement, précipitation qui aboutit assez souvent à une erreur meurtrière.

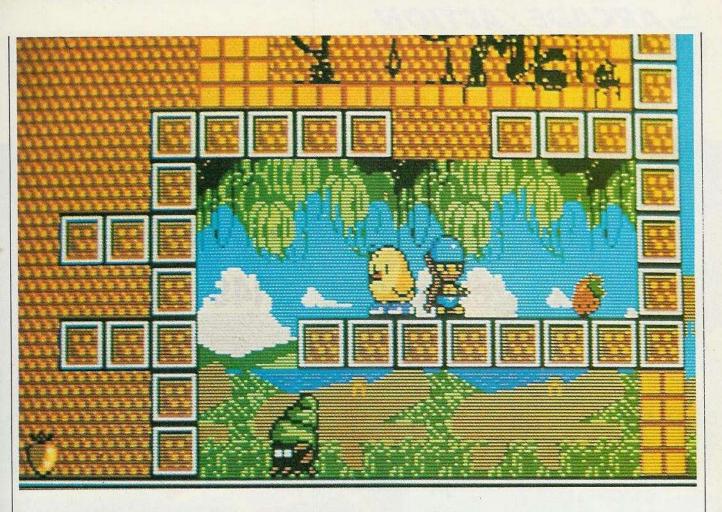




Périodiquement nous arrive ce genre de logiciel, simple, bien fait et bougrement passionnant. En une phrase, The Newzealand Story c'est le plaisir de jouer à l'état pur. En effet, si le principe du

jeu reste classique, faisant comme d'habitude appel à votre grand coeur, la réalisation est parfaite, ou presque, et bourrée d'humour. Les graphismes ainsi que les bruitages sont d'une grande qualité et l'animation ne souffre d'aucune critique. De plus la jouabilité est excellente car même si les obstacles sont nombreux, aucun d'entre eux n'est insurmontable. Ce soft s'inscrit dans la lignée de Bubble Bobble, Mario Bross ou Great Giana Sisters. Réellement superbe. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés.







Les jeux de ce genre ne sont pas assez nombreux sur 16 bits et moi, je trouve cela dommage. Alliant des graphismes amusants, un personnage sympathique et un jeu marrant, New Zealand Story possède toutes les qualités pour plaire à un

large public. Assez difficile, j'ai cependant continuellement progresse dans les 20 niveaux. En considérant la longueur de chacun d'eux et sa difficulté, je ne m'inquiète pas du tout pour la durée de vie de ce soft. Pour l'instant je n'ai atteint que le cinquième niveau, mais je compte bien les voir tous, alors je retourne à mon joystick!



Après avoir passé des heures sur ce jeu, je me demande bien pourquoi on ne le voit quasiment

jamais dans les salles d'arcade. Pourtant New-Zealand Story est aussi bon qu'un Bubble Bobble, et étant plus récent, il est même plus beau. Sans être aussi symp graphiquement que Rainbow lesands (la suite de Bubble Bobble), New-Zealand Story est des plus drôles, avec ses animaux étranges et ses bruitages d'enfer. D'après moi, le 'tit-ti-tit'' qui marque la mort de votre Kiwi va devenir un classique! Par contre, le jeu surpasse Rainbow Islands au niveau de la variété des niveaux et des ob-jets. Vous voyagez sur des ballons, des dirigeables, des oies, vous plongez sous l'eau, etc. Chaque tableau change et apporte un nouvel élément au jeu, et la durée de vie est donc garantie.



NEW ZEALAND STORY

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 86%

SON: 85%

RAINBOW ISLAND

FIREBIRD env.200F 1 joueur Système: ST

transforment en divers bonus (points ou pouvoirs spéciaux: vitesse, double tir, etc.), qu'il faut ramasser très rapidement. Tous les quatre niveaux, vous devrez en plus vaincre une créature très rapide et très puissante, pour pouvoir continuer votre mission. Les sons, en net progrès par rapport à Bubble Bobble donnent à l'ensemble une ambiance fort agréable.



"Rainbow Islands est un MUST..."

Pour ceux qui connaissent Bubble Bobble, Rainbow Island est en fait la suite de ce jeu qui par sa simplicité et ses graphismes avait su plaire à un très vaste public. Cette fois, chaque niveau comporte plusieurs tableaux de haut, ce qui explique le fait qu'il n'y en ait "qu'une trentaine". Votre personnage n'est plus un brontosaure qui crache des bulles mais un humain qui lance des arcs-en-ciel qui lui permettent de détruire les ennemis, ou de les emprisonner. Dans ce cas il suffit de monter sur l'arc-en-ciel et de sauter dessus pour tuer l'ennemi capturé à l'intérieur. Vous pouvez aussi grimper sur les arc-en-ciel, pour vous déplacer où vous voulez. Le temps est limité, et il vous faut rapidement anéantir tous vos ennemis. Comme dans la première partie, une fois tués, vos adversaires se



Fabuleux! L'adaptation de Rainbow Islands est carrément incroyable. Elle est superbe graphiquement (c'est-à-dire que l'on dirait un dessin animé), côté animation, il n'y a rien à redire, et

animé), côté animation, il n'y a rien à redire, et en plus de tout cela, le jeu en lui-même est excellent. Tous les monstres (animaux, engins militaires, etc.) ont des yeux et une drôle de tête. En plus, c'est plein d'humour. Par exemple, à un niveau, vous escaladez des niveaux d'Arkanoïd, avec des monstres qui sont ceux d'Arkanoïd et la même musique que ce fameux casse-brique! Certainement le soft du mois.



J'étais un fan de Bubble Bobble, et c'est donc avec un grand plaisir que j'ai découvert la suite de ce jeu. Rainbow Islands est une adaptation parfaite. On y retrouve les graphismes simplets

parfaite. On y retrouve les graphismes simplets mais très mignons du jeu d'arcade, les mêmes sons, la même jouabilité et le même intérêt. Très drôle, avec des personnages super, sans monstres ni guerriers (juste des hélicoptères qui vous bombardent d'esquimaux au chocolat), Rainbow Islands est assurément la meilleure adaptation de jeu d'arcade faite cette année, en attendant les nombreuses adaptations de Noël. Bref, Rainbow Islands est un Must que tout fan d'arcade se doit de posséder!





On pourrait croire que l'on joue à un dessin anime interactif, c'est vous dire la qualité des décors et des sprites. Plein de couleurs partout, avec un petit bonhomme qui lance des

arcs-en-ciel et qui agite les jambes quand il meurt, des abeilles qui se transforment en diamant, une grosse araignée qui bondit à travers l'écran, etc. Ce ne sont pas uniquement les graphismes magnifiques qui rendent ce jeu attrayant, mais aussi les sons et la maniabilité qui font que tout dans ce logiciel fait plaisir. Qu'il est agréable de ne pas voir de vaisseau de guerre ou de combattant de l'apocalypse tirant sur tout ce qui bouge. Là on transforme les ennemis en bonbons, en fleurs, etc. C'est simple, mais c'est plus qu'efficace.



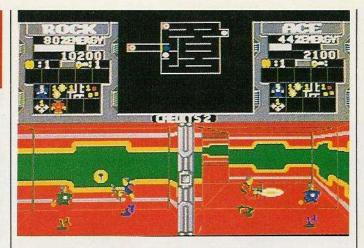


XYBOTS

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

Major Rock Hardy, Captain Ace Ounn, votre mission est capitale. Vous pouvez la remplir à deux ou seul, un duo ayant cependant plus de chances de réussir. Vous devez pénétrer le complexe et vaincre le maître Xybot. Il est protégé par une armée de xybots, des robots d'aspects variables, plus ou moins dangereux suivant le type. Pour accéder au niveau supérieur vous devez trouver un ascenseur qui vous y conduira. Certains passages sont fermés, et il faudra que vous trouviez les clefs. Après avoir détruit des xybots, fouillez-les. Vous trouverez ainsi des clefs, de l'argent ou des pastilles d'énergie. Entre chaque niveau, arrêtez-vous dans le magasin d'armes et achetez des munitions. Je vous conseille "Ennemy Mappers" un scanner qui détectera les xybots, mais vous trouverez de nombreux autres gadgets. Certains ont une durée d'utilisation limitée, et il faudra sans cesse se réapprovisionner. Il se peut que parfois, au détour d'un couloir, vous rencontriez le Maître Xybot alors faites attention! Des questions? Non. Très bien! Alors en route et bonne chance.

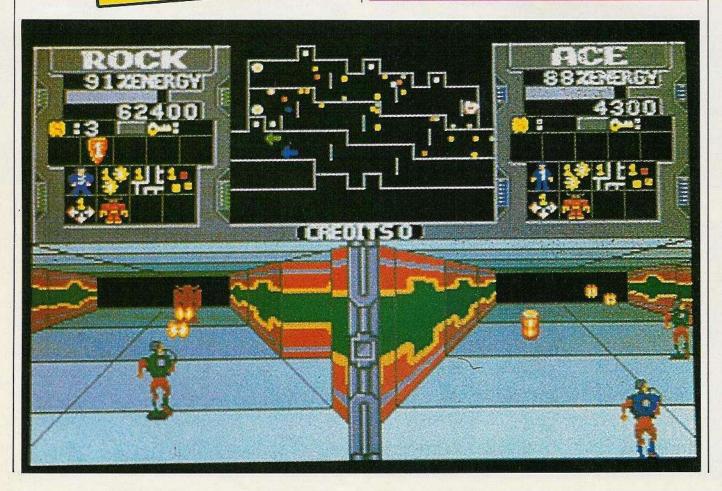
Seul le son marque la différence entre la version Amiga et la version ST. Pas de version PC prévue.





Annoncé depuis longtemps par Domark comme l'adaptation du jeu d'arcade, ce Xybots-là va cartonner! Parfaitement retranscrit sur micro-ordinateur, ce soft prouve tout le bien que je pensais

de lui, lorsque vous jouez à deux. Les graphismes sont un peu surprenants au premier abord, mais en fait ils vont très bien avec l'ensemble du jeu. Les ennemis deviennent vite très meurtriers et seul il vous sera bien difficile de survivre. Le fait que chacun des joueurs possède une moitié d'écran vous permet de vous séparer et d'explorer individuellement certaines parties des labyrinthes, mais la plupart du temps, des expéditions solitaires vous coûteront plus qu'elles ne vous rapporteront.





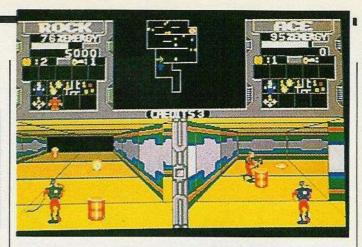
J'adorais le jeu d'arcade, et cette adaptation réalisée par Domark me ravit. On y retrouve en effet toute la jouabilité de l'original, une fois passée la période où l'on n'arrive que moyennement à diri-

ger son personnage. Ensuite, le jeu devient prenant, à condition d'être deux, sans quoi c'est l'ennui qui vous guette. Bien réalisé, Xybots est une adaptation de qualité, qui ne plaira qu'à ceux qui aimaient bien ce jeu d'arcade un peu particulier.



Quel plaisir de retrouver Xybots sur nos ordinateurs, après y avoir joué en arcade. Quand j'écris "plaisir", c'est le mot juste car le jeu n'a rien perdu de son intérêt. Pour la réalisation, c'est

parfait, les graphismes restant très corrects et l'animation 3D étant excellente. Même remarque pour les bruitages. Sachez toutefois que le jeu ne prendra sa vraie dimension qu'en mode deux joueurs. Le seul reproche que je fais à ce soft concerne le maniement du personnage qui, dans un premier temps, et lorsque l'on est habitué à l'arcade, déroute un peu. Mais la gêne s'estompe très vite. A conseiller à tous





XYBOTS

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 69%

SON: 73%



INTERET: 86%

PERMIS DE TUER

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

ames Bond livre un combat impitoyable à Sanchez, le puissant trafiquant de drogue. Le jeu se déroule selon plusieurs scènes, terrestres, nautiques ou aériennes dans les décors de Cray Cay et de la baie de Miami. Vous voilà dans la peau de 007.

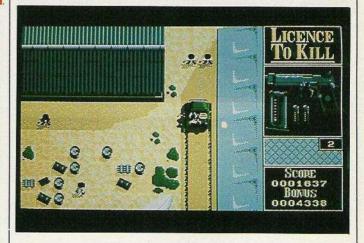
En hélicoptère d'abord, vous tentez d'anéantir la jeep de Sanchez, en contournant les gratte-ciel. Ensuite, c'est une poursuite au sol, l'arme au poing. En chemin vous récupérez des cartouches supplémentaires, et vous évitez les tirs ennemis et les tonneaux bourrés d'explosifs. Après, ce sera l'arrimage à un avion en vol, puis la bataille contre les hommes-grenouilles... Je vous laisse découvrir les autres péripéties de ce jeu qui exige naturellement des qualités physiques et tactiques hors du commun.



Les films de James Bond comptent parmi ceux que je préfère sur le grand écran. Jusqu'à présent, leur adaptation sur micro s'est avérée absolument désastreuse: je me souviens notam-

ment de A View to a Kill, adaptée sur C64 par Domark (pour ne pas les nommer), qui était tout simplement d'une pauvreté navrante... C'est tellement plus facile de vendre un mauvais logiciel grâce au support publicitaire d'un bon film (voir aussi Willow plus récemment). Sans offrir le grand spectacle qu'on attend d'un James Bond, les programmeurs de Permis de Tuer nous proposent un logiciel correct. Les principales scènes du film ont été reprises; elles sont un

peu étriquées, mais leur nombre et leur variété, alliés à une difficulté bien dosée, permettent de ne pas sombrer dans la monotonie: avec un peu de patience et d'entraînement, on passe d'un niveau à l'autre, et à chaque fois la manière de jouer diffère.





PERMIS DE TUER

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 70%

Peu de différences entre les versions Amiga, ST et PC (EGA).

SON: 63%

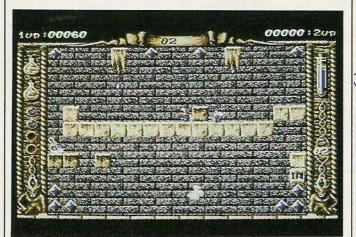
INTERET: 70%

ARCADE / ACTION

SPHERICAL

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

es magiciens se sont réunis pour élire le plus prestigieux d'entre eux. Des épreuves doivent départager les concurrents, dont la plus passionnante est Spherical, dans laquelle vous devez diriger une boule magique vers une issue. Vous pouvez faire apparaître ou disparaître des rochers de façon à tracer des couloirs et des escaliers à votre boule. Au début du jeu vous avez quelques secondes pour commencer le travail avant que la sphère ne soit lâchée. Comme elle se dirige systématiquement vers le



bas, il faut prévoir qu'elle ne tombe pas dans un cul-de-sac. Il y a, bien sûr, des ennemis qui menacent votre vie, mais vous pouvez les coincer avec des blocs. Il existe aussi des pierres gênantes que la magie ne peut atteindre. En route, vous ramasserez des diamants qui augmentent votre score, ainsi que des parchemins sur lesquels sont inscrits des mots de passe. Ces parchemins vous permettront de reprendre le jeu à un niveau choisi. Des pièces secrètes sont cachées dans l'écran, et n'apparaissent que si l'on place un rocher à un endroit défini! A vous de les découvrir...

"...un très bon jeu qui comble une lacune dans la logithèque de l'Amiga."



D'entrée de jeu, Spherical m'a tout de suite fait penser à Salomon's Key, mais lci, ne vous attendez pas à un jeu de grimpette, comme pourraient le laisser supposer les images. Non, c'est uni-

quement de la tactique et de la réflexion. En parlant de tactique, je vous signale que la première chose à faire quand on commence un tableau est d'enfermer la boule, pour pouvoir continuer tranquillement le boulot.

Question réalisation, rien à redire: Il est beau et détaillé correctement animé, avec un système de mots de passe intelligent. C'est du grand (Rainbow) Art.





Tous ceux qui se sont arrachés les cheveux sur Boulder Dash devraient pouvoir continuer sur Spherical, qui offre un peu le même intérêt, bien qu'il s'agisse d'un jeu totalement inédit. On peut

même entraîner un partenaire dans son périple. Ce Spherical est plein d'astuces (j'adore!). Méfiez-vous, car si les premiers tableaux se résolvent relativement facilement, les suivants sont beaucoup plus coriaces. Les dessins sont vraiment très travaillés, dans les moindres détails, bravo au graphiste! Avec plus de 100 niveaux, il y a de quoi s'amuser.

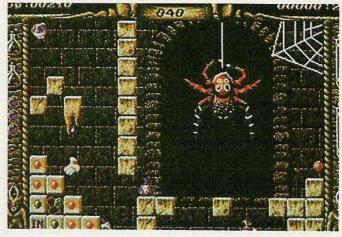




Les possesseurs d'Atari ne seront pas trop dépaysés en voyant ce jeu, car il ressemble énormément à Salomon's Key, si ce n'est que les graphismes sont nettement mieux. En revan-

che, sur Amiga, aucun n'était connu et c'est le premier jeu de ce genre. Le jeu demande une grande part de réflexion et propose à chaque niveau de nouveaux ennemis. Le jeu ne m'avait pas tellement accroché au début, mais après m'être familiarisé avec le maniement du personnage et avoir découvert de petites astuces, Spherical m'est apparu comme un très bon jeu qui comble une lacune dans la logithèque de l'Amiga. Plus on y joue plus on l'aime...





SPHERICAL

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 72%

SON: 71%

Pas de différence entre les versions ST et Amigs. Une version PC ne des ait pas tarder.

INTERET: 87%

SPACE PILOT 89

KINGSOFT env.150F 1 joueur Système : Amiga

V oilà un jeu dont l'origine remonte aux premières salles d'arcade sous le nom de Time Pilot. Vous manoeuvrez dans toutes les directions un petit vaisseau spatial, et vous tirez aussi vite que possible sur les ennemis qui se présentent afin de passer au niveau suivant. De temps à autre, vous pouvez ramasser une arme bonus du style tir en rafale ou bouclier, dont la durée de vie est limitée.



Je me suis souvent demandé pourquoi j'apprécie les jeux de tirs, à scrolling horizontal ou vertical, et pourquoi je n'accroche pas vraiment au style Space Pilot. Sans doute parce que le vaisseau

n'adopte pas immédiatement la position de tir adéquate. Enfin bref, je trouve Space Pilot 89 horriblement vieillot, pauvre graphiquement et assez nul du point de vue sonorité (Get Ready!). Quant à l'intérêt... Non décidément, j'ai beau essayer, je n'aime pas du tout!





SPACE PILOT 89

GRAPHISME: 39%

ANIMATION: 62%

Pas de versions ST ou PC annoncées.

SON: 45%

INTERET:41%

& ARCADE / ACTION

VERMINATOR

RAINBIRD env.200F 1 joueur Système: ST

ake est un sympathique humanoïde tripode verdâtre. Son métier? Exterminateur de vermines de toutes sortes, chenilles, vers, mutants, etc. D'autant plus que dans le monde où il vit, un arbre gigantesque, est envahi par une nuée de créatures nuisibles. Sa seule raison de vivre désormais est de parcourir les 256 tableaux qui constituent son univers et de détruire toute la vermine. Chaque créature tuée lui rapporte de l'argent qui lui permettra de s'acheter de nouvelles armes ou des objets, de se soigner, ou d'aller au casino pour dépenser sa fortune. Vous déplacez Jake à travers un monde étrange et inquiétant. Un scanner en bas de l'écran vous permet de voir les créatures dangereuses à une certaine distance de Jake. Des échelles, des couloirs, des puits et des téléporteurs vous permettent de visiter les diverses pièces de ce monde, bien qu'il soit très, mais alors très grand. Vous trouverez aussi des banques où vous pourrez déposer votre argent ou faire des emprunts, des magasins où vous pourrez acheter divers objets, etc. Vous pouvez en plus sauvegarder une partie, et considérant la taille du jeu, cette option est franchement appréciable.



Le point fort de Verminator est son graphisme très bien réalisé malgré des couleurs un peu criardes, mais enfin, il s'agit de mon goût personnel. Mis à part se détail le leu est uraiment

sonnel. Mis à part ce détail, le jeu est vraiment génial. Quelle bonne idée d'être une femme de ménage dans un grand arbre, et encore grand n'est pas le mot exact: gigantesque serait plus approprié. Le fait d'avoir rajouté des casino, banques et autres gags brise un peu la monotonie. De plus l'animation est vraiment surprenante: essayer d'animer un type qui possède trois jambes... La seule chose négative que j'ai trouvé dans Verminator est vraiment minime: il y a tellement de choses à l'écran que le décor fait un peu fouillis mais je sais que ce n'est pas ca qui vous arrêtera...

Une version Amiga sera prochainement disponible. Pas de version PC annoncée.



Des décors magnifiques, un univers étrange, 256 tableaux très fouillés, voilà qui fait de Verminator l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure du ST. L'arcade est évidemment le but premier du jeu,

mais l'aventure est aussi présente, que ce soit en raison des missions qui arriveront par courrier chez vous où des chasseurs de primes qui vous en veulent si vous n'avez pas payé vos dettes. Superbe, prenant, Verminator est une réussite. Le seul défaut du jeu reste sa difficulté et l'immensité du terrain, qui rend difficile le répérage. Enfin, quand c'est trop petit, on est pas content non plus, alors ne nous plaignons pas trop.



Décidément, ce mois-ci, de nombreux jeux de "grimpette" (tableaux communicants) sont apparus, et il ne faut pas oublier de citer Verminator. L'ambiance graphique et sonore est originale.

même si au premier abord, les décors puissent sembler trop chargés. Quand on y joue, cela passe très bien, contrairement à ce qu'on pourrait croire. Le jeu en lui-même n'est pas très original, mais de par la taille du monde, et certaines options (casino, banque, etc.), on est loin de se lasser de ce jeu. D'autant plus que la sauvegarde du jeu est possible, preuve que les gens de Rainbird ne laissent rien au hasard: "Visiter" 256 écrans en une seule partie serait suicidaire.





VERMINATOR

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 78%

SON: 77%



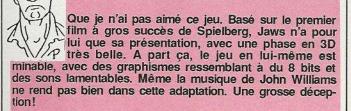
INTERET: 86%

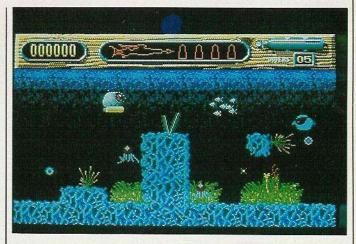
JAWS

SCREEN 7 env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

L'île Amity est le terrain de chasse d'un énorme requin qui nage autour des côtes en quête d'humains assez grassouillets pour satisfaire sa faim. Si vous avez vu "Les dents de la mer" au cinéma, vous aurez tout de suite reconnu le thème charmant de cette aventure!

L'action n'inclut qu'une partie du film: la tâche du chef Brody pour tuer le requin. Il doit en fait patrouiller autour des 6 points stratégiques de l'île avec un bateau et 6 scaphandriers. Un par un, les hommes vont descendre dans l'eau pour dégommer des pieuvres, des étoiles de mer, et bien sûr le mangeur de petits baigneurs. Dans les fonds sous-marins, ils pourront ramasser des bonus: vie gratuite, oxygène, armes, boucliers et coffres aux trésors.







JAWS

GRAPHISME: 36%

ANIMATION: 45%

SON: 57%

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

INTERET: 39%

ARCADE / ACTION

WEIRD DREAMS

RAINBIRD env.200F 1 joueur Système: ST

J'ai dix minutes pour écrire cet article! Ils ont bien voulu m'enlever la camisole de force! Suite à mon accident, j'ai subi une opération chirurgicale. Alors que j'étais sur le billard, entre la vie et la mort, c'est à cet instant que j'ai basculé dans le monde de Weird Dreams! Si vous mourez six fois dans ce monde de cauchemar, vous mourrez réellement, telle est la loi. Il faut se battre, sans arrêt, avec n'importe quoi. Attraper un poisson volant pour avoir une arme contre les monstres de pierre. Méfiez-vous des petites filles! Méfiez vous des roses rouges, elles aiment le sang. Le pire, c'est la tondeuse, quand elle vous broie les os et lacère votre chair. Après on s'en méfie! Surtout agir très vite. La rapidité avant tout. Ne pas réfléchir. Ou plutôt réfléchir illogiquement, voilà la solution. Depuis je ne peux plus réfléchir autrement. C'est pas moi le fou, c'est vous qui ne me croyez pas... Non, pas la camisole, nooooooonnn.."

C'était un témoignage d'une victime de Weird Dreams, un jeu d'arcade fou, dans lequel tout est possible.

Les versions Amiga et PC seront bientôt disponibles.



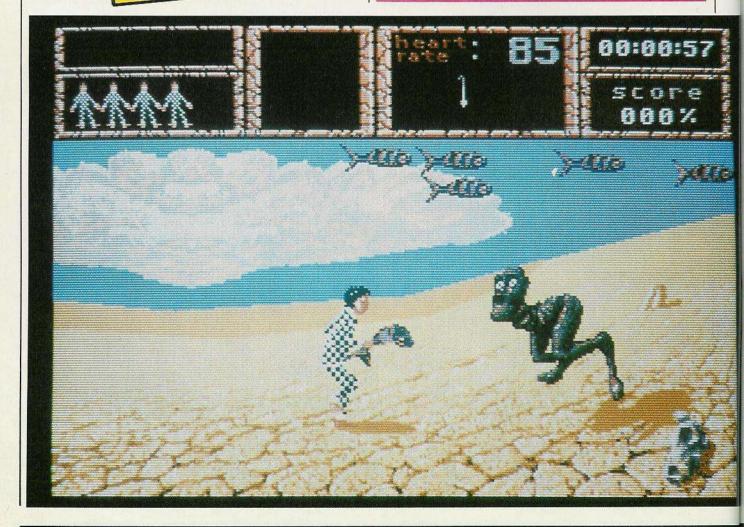
Dans la série des softs dingues, voici Weird Dreams, qui dépasse de loin tous les autres jeux. Loin devant grâce à son graphisme hors du commun, il est beau, mais pas au sens propre,

car il reflète parfaitement vos cauchemars les plus fous (un peu comme dans Madshow, mais en nettement mieux). La musique est présente partout avec des intonations inquiétantes, mais le plus angoissant c'est quand lorsque vous perdez une vie et que vous voyez les médecins se pencher sur votre corps et que vous entendez les bips de la machine (qui signalent que vous êtes encore en vie) jusqu'au moment où...



Ce jeu est complètement dingue, encore plus que ce que laissaient présager les previews. Les graphismes sont magnifiques, avec entre autres diverses façons de mourir, toutes plus atroces les unes que les autres. Les sons et la musique sont eux

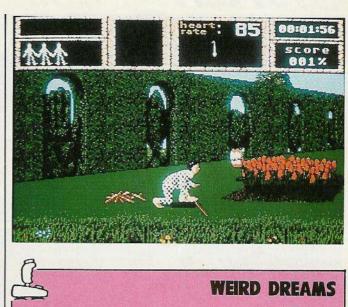
les unes que les autres. Les sons et la musique sont eux aussi très angoissants, donnant au tout une atmosphère pesante. Le système de jeu est très simple, et la difficulté réside en fait dans la bonne utilisation du bon objet au bon moment (ce qui demande cependant une bonne coordination). Les décors sont vraiment extraordinaires, tant du point de vue du style que de celui de la qualité, et c'est le deuxième élément qui m'a le plus impressionné. Le premier restant bien sûr l'originalité.

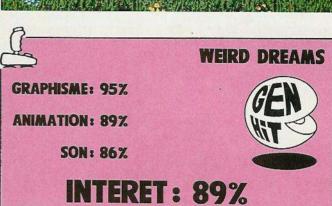


Weird Dreams est un jeu carrément fou! Fou par son scénario, fou par ses graphismes, fou par le système de jeu dément, et surtout par ce qui vous arrive. Se retrouver coincé dans un appareil à Barbapapa, attaquer des monstres de pierres avec des

à Barbapapa, attaquer des monstres de pierres avec des poissons, se faire dévorer par des portes ou un ballon, voilà une toute petite partie des surprises qui vous attendent dans ce magnifique jeu, que l'on vous présentait depuis un an. Il est sorti, et nous ne sommes pas déçus, si ce n'est au niveau de la jouabilité, qui vous oblige à être un as du joystick.







EXAMEN DU CODE DE LA ROUTE : ENTRAÎNEZ-VOUS A DOMICILE.



Pour réussir votre examen du Code de la route, entraînez-vous sérieusement à l'école des professionnels. Et passez votre examen blanc dans les mêmes conditions que l'examen officiel. TAPEZ

3615

AUTOCODE

ET GAGNEZ UNE FORMATION
AU PERMIS DE CONDUIRE.

l'auto-école à domicile



ADIDAS BEACH VOLLEY

OCEAN env.200F 1 joueur Système: Amiga

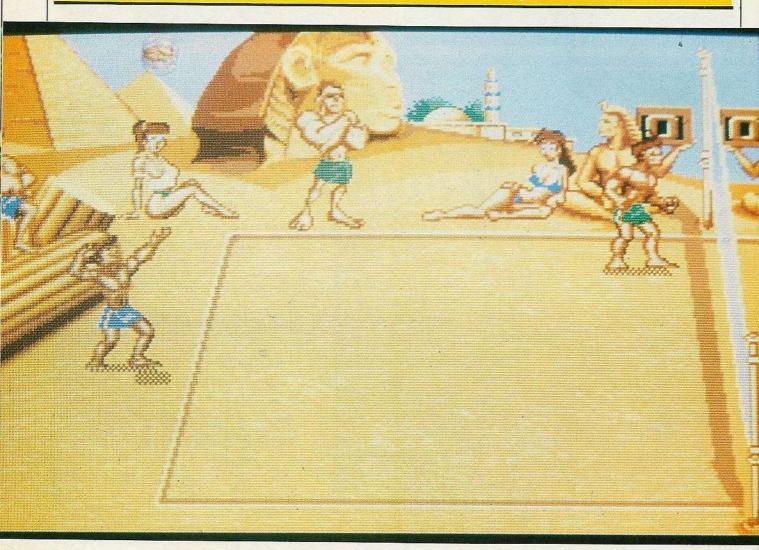
Connaissez-vous le Beach Volley? Non? C'est pourtant l'un des sports les plus pratiqués, et lorsque l'on parle Beach Volley, on a l'automatisme de penser à la Californie. Ce jeu dérivé du volleyball se joue en effet sur les plages, à deux par équipe. Chaque partie se déroule en sept points, ce qui garantit beaucoup d'action rapidement. Dans Beach Volley, vous et votre coéquipier avez signé un contrat avec Adidas. Vous allez faire le tour du monde et affronter des équipes de multiples pays... Seulement, il vous faudra gagner tout vos matchs pour remporter l'argent destiné aux meilleurs. De Londres à Paris en passant par Moscou, Tokyo ou New-York, chaque équipe adverse joue différement, et vous n'avez que sept points pour trouver une réplique à leurs attaques. Différents services et de nombreux coups (manchette, smaches, amortis, etc...) sont possibles. Alors, qu'attendez-vous?

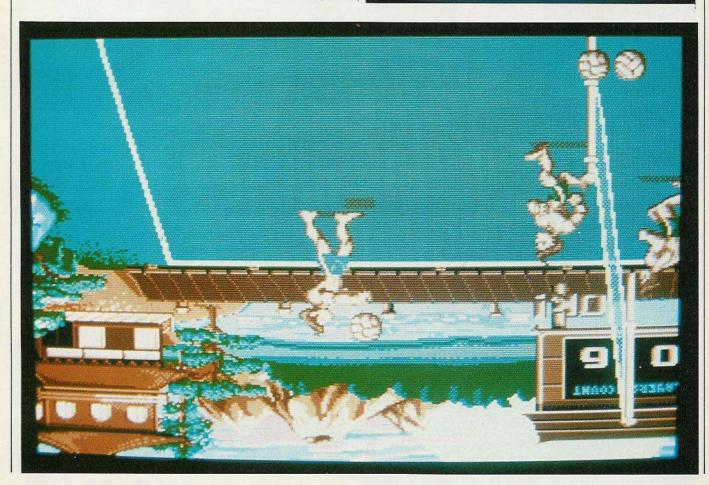
Une version ST sera disponible peu après la version Amiga.

Une chose est sûre: même si vous n'aimez pas le Volley, vous passerez un temps fou sur ce soft. Entre les graphismes géniaux, les musiques fabuleuses et la jouabilité, Adidas Beach Volley est une réussite complète et surtout un jeu très prenant.

est une réussite complète et surtout un jeu très prenant. Avec en plus les multiples presentations, on se croirait en face d'un jeu d'arcade Taito. Bravo à l'équipe d'Océan France, qui se confirme comme étant une équipe très douée et surtout n'hésitant pas à donner dans l'originalité.

Beach-Volley est attractif, avec des graphismes d'un nouveau genre sur micro.







Certaines adaptations de sport sur micro étaient graphiquement superbes, d'autres étaient ultra-prenantes (Kick Off), mais aucune n'avait jusque là possèdé ces deux atouts majeurs. réussi cet exploit, en y ajoutant en plus quelques qui sortent de l'ordinaire. Le "Beach Volley", est en sont a plus que l'ordinaire.

Ocean a reussi cet exploit, en y ajoutant en plus quelques touches qui sortent de l'ordinaire. Le "Beach Volley", est en effet un sport plus ou moins inconnu en trance, mais de par sa simplicité (2 joueurs, partie en 7 points) il a pu être très bien adapté sur ordinateur. Les musiques accompagnant le soft sont merveilleuses, tout comme les sons, quant le soft sont merveilleuses, tout comme les sons assez réalistes. Assez facile à manier, le grand interêt réside en fait dans ses graphismes, avec des décors somptueux, et surrout des joueurs animés de telle façon, qu'on croir sit dans le sons animés de telle façon, qu'on passit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirsit voir un dessin animé. Avec en plus quelques scècnoirs en sur que su la sur dessin animé. Avec en plus des de criticités de sur plus des de compagnes de la compagne de la comp

ADIDAS BEACH-VOLLEY



CRAPHISME: 93%

%09 : NOITAMINA

%96 : NOS

INTERET: 95%

Nous avions déjà craqués le mois dernier et n'avions pu nous empêcher de faire une double page dans notre rubrique previews, et voici que cela continue... Adidas Beach-Volley est un jeu à re de ses ambitions, qui arrive non seulement à r de ses ambitions, qui arrive non seulement à

la hauteur de ses ambitions, qui arrive non seulement à divertir mais aussi à captiver les joueurs. Commencez à y serez toujours. Car en plus d'être intéressant à jouer, Beach-Volley est très attractif, avec des graphismes d'un genre nouveau sur micro, des musiques rythmées et prenantes et une jouabilité qui permet d'y jouer sans lire le manuel. Tout simplement parfait!



GRAND PRIX CIRCUIT

ACCOLADE env.250F 1 joueur Système: Amiga / PC

T out vient à point à qui sait attendre. Après avoir pu faire vos classes avec Test Drive, où, Accolade vous proposait de conduire une voiture de sport, vous voilà désormais digne de piloter le must des musts: une Formule 1.

Comme d'habitude, le tableau d'options est complet, et vous permet de choisir:

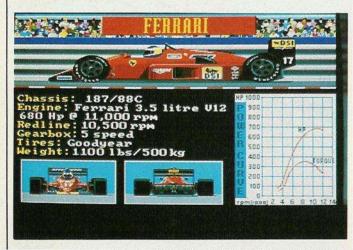
-le degré de difficulté: du Rookie (débutant), où vous n'avez pratiquement qu'à maneuvrer le volant, l'accélérateur et le frein, au Pro qui doit tout faire pour éviter l'accident ou l'explosion du moteur.

-le type de course: entraînement, course simple ou saison complète.

-votre bolide: Ferrari, MacLaren Honda ou Williams Renault (chacun ayant ses avantages et ses inconvénients).

-le circuit et le nombre de tours.

Si vous parvenez à vous qualifier, alors c'est la compétition où tout doit être maîtrisé et contrôlé: chocs avec les autres voitures, compte-tours, usure et changements de pneus, rétroviseurs... Vos meilleurs performances et votre rang parmi l'élite seront sauvegardés.







Inutile de vous dire qu'il y a une légère ressemblance avec Test Drive, sauf que là, c'est une course de formule un. Je n'ai pas du tout almé ce jeu la première fois que je l'ai essayé. Mais à force d'y jouer, j'ai fini par y trouver un grand plaisir, sur-

force d'y jouer, j'ai fini par y trouver un grand plaisir, surtout en regardant mon vieux copain d'école se payer tous les décors! Tout y est comme dans les vraies courses de bolides, mais là, on ne se fait pas virer d'une écurie, et les accidents ne sont dangereux ni pour les pilotes, ni pour le public chéri. On peut même courir un championnat sur tous les circuits et choisir le nombre de tours. De plus, le classement peut être sauvegardé et le championnat repris plus tard.



Le jeu ressemble beaucoup à Test Drive dans son ensemble (graphisme, animation, tableau d'options), mais le côté simulation s'apparente plutôt à Ferrari Formula One d'Electronic Arts.

Accolade nous fait rapidement comprendre que pour gagner une course de F1, il ne suffit pas de foncer comme une tête brûlée. La voiture est une bête de race, capable du meilleur comme du pire! Tout est une question de dosage, de finesse, de doigté, de sang-froid et d'expérience, et avant d'entrer dans la cour des grands, vous aurez tout intérêt à vous faire la main sur les niveaux inférieurs. C'est alors que vous pourrez ressentir tout le plaisir que peut procurer ce logiciel!



GRAND PRIX CIRCUIT

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 83%

SON: 71%

INTERET: 89%



SPORT

CODEMASTER env.150F 1 ou 2 joueurs Système: PC

e logiciel nous propose quatre disciplines. La première est le classique jeu de football, avec pratiquement toutes les phases du jeu traditionnel présentes. Pendant la partie, l'arbitre a la possibilité de siffler un coup-franc, un corner, un penalty, etc. Sachez aussi que l'on peut choisir entre deux tactiques: l'attaque ou la défense. Le second jeu concerne le football en salle. Pour ceux qui ne connaissent pas, voici les règles: les équipes sont composées de cinq joueurs et elles évoluent sur un terrain de dimension réduite. Comme sur un vrai terrain les fautes sont sanctionnées mais à part cela, aucun arrêt de jeu n'est possible. La balle, qui rebondit sur les murs est toujours jouable et l'action sans cesse relancée. Pas question de souffler. La troisième, quant à elle, est un retour aux sources. En effet elle concerne le football de la rue, où toutes les grandes vocations prennent naissance. Cette fois-ci, il n'existe aucune règle et le jeu dur serait même recommandé sous peine de ne pouvoir toucher la balle. Seule recommandation, ne pas envoyer la balle par-dessus un mur. Enfin, la quatrième et dernière discipline tou-che à l'entraînement du joueur. Il faudra travailler dur pour être le meilleur. Vous devrez concourir sur le 100 metres sprint, aux penaltys, aux levées de poids ou encore montrer votre dextérité aux dribbles. Avis aux sportifs.



Un football, sur PC, ça change un peu. Cette machine était jusqu'alors peu fournie en soft de ce genre. Qu'en est-il de celui-ci? Premier point,

il est assez complet puisque quatre disciplines sont proposées. Passons à la réalisation, car c'est là que le bât blesse. Si graphiquement, on peut se contenter des graphismes très moyens, il est en revanche indispensable de pouvoir visualiser la totalité de ses joueurs sur le terrain. Malheureusement dans 4 Soccer, seule une toute petite partie du jeu est visible dans une non moins petite fenêtre. Impossible d'élaborer une quelconque tactique et encore moins de jouer en passes longues. De plus, l'animation est trop lente et le fait de jouer au clavier n'arrange nullement les choses. Ce logiciel est vraiment trop fustrant pour plaire. A quand une adaptation de Kick Off sur PC?



4 SOCCER

GRAPHISME: 28%

ANIMATION; 43%

SON: 10%

INTERET: 21%

MOTOCROS

GAMESTAR env.200F 1 joueur Système: PC

A vec Motocross, l'occasion vous est donnée de revivre tout le championnat américain de cross, dans lequel J.M Bayle, notre champion du monde français 125 cm3 s'illustre avec bonheur (je vous rappelle qu'il est actuellement en tête du classement 250 cm3). Bien sûr, si vous ne voulez faire qu'une course c'est possible, mais le véritable intérêt de ce logiciel est de pouvoir se confronter aux meilleurs pilotes de la catégorie tout au long d'une saison. Avant de se lancer, il est plus prudent de recon-naître les différents parcours. Pour cela, il suffit de sélectionner l'option "entraînement", ainsi le jour de la course, vous aurez déjà repéré l'emplacement des pièges. Mais pour rivaliser avec les cracks, votre hargne et votre science du pilotage risque de ne pas suffire. En effet, chaque circuit demande un équipement particulier. Il vous faut donc apprendre à régler parfaitement votre machine. Vous pouvez influer sur plusieurs parties mécaniques. Pour le moteur, il s'agit de trouver le bon compromis entre la puissance et la souplesse. Ensuite vous devez vous occuper des pignons de roues, très important pour le rapport entre la nervosité de votre moto et sa vitesse pure.





En voilà un soft plaisant à jouer. Toutes les conditions requises sont réunles. Les graphismes sont beaux, les bruitages sont... comment dire, moins nuls que d'habitude et l'animation est de

très bonne qualité. Seul le maniement de la moto peut poser problème. Quelques courses seront nécessaire avant de la piloter parfaitement. Sinon tout y est, ou presque. Les sauts sont fidèlement rendus ainsi que les chutes. Mais le plus intéressant provient du fait que vous pouvez directe-ment influer sur votre machine. En effet, après être parti avec certains réglables lors de la première manche, il est possible d'en changer pour la deuxième si ceux-ci s'avèrent mal appropriés. Sans conteste un des meilleurs jeux de moto sur PC!

'...un des meilleurs jeux de moto sur PC!"



MOTOCROSS

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 70%

Pas de version Amiga ou ST prévue.

SON: 61%

INTERET: 73%

FAST BREAK

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

Voici arrivé le quatrième jeu de basket sur Amiga. Ce-lui-ci propose pas mal d'options, car il s'agit aussi d'une simulation. Vous pouvez choisir les membres qui composent votre équipe en fonction de ceux de l'équipe adverse, car les caractéristiques de chacun vous sont révelées à l'écran. Vous pouvez aussi choisir de jouer contre l'ordinateur ou à deux. Tout est permis, les tirs à trois points, à deux points, les smaches et les passes. Le joueur que vous dirigez se retrouve habillé de bas noirs (oui, j'ai bien dit de bas!).





Je m'attendais vraiment à mieux de la part d'Accolade: ce basket ne m'a vraiment pas du tout

accroché. De plus, j'ai eu beaucoup de mal à marquer des paniers, alors que chaque contre de l'ordinateur se concrétisait par un panier. Je ne vous parle pas des raclées que j'ai prises. Personnellement, j'ai toujours un petit faible pour One on One qui n'a pas tellement vieilli

"Je m'attendais vraiment à mieux..."

	FAST BREAK
GRAPHISME: 56%	of all
ANIMATION: 63%	Pas de version PC ou ST annoncée.
SON: 68%	21
INTERE	T: 52%

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:
☐ Je désire recevoir reliure(s) de Génération 4, 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 revevoir le pack du siècle, au prix incroyable de 270 francs!
Total de ma commande: francs.

au

1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnez vous un an à Génération 4, et recevez 11 numéros pour le prix de 9!

France:	225	francs	0
Europe:	285	francs	0
Le reste du mond		francs	0
Envoyez votre abo	nnement à:		

PRESSIMAGE Abonnement Génération 4 210 rue du Faubourg Saint-Martin **75010 PARIS**

NOM:	
Prénom:	
Adresse:	
Code Postal:Ville:	
Règlement:	Signature:
Chèque banquaire	(des parents pour les mineurs)



FALCON: THE MISSION DISK 1

SPECTRUM HOLOBYTE env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

I faut dire que lorsque Stéphane (notre Boss) nous avait annoncé, dès la sortie de Falcon, qu'il y aurait des extensions, j'étais resté sceptique. Aujourd'hui, je me cogne la tête, de joie, contre les murs de mon apparte-ment (qu'il faudrait que je repeigne) car j'ai devant mes yeux (exorbités), Falcon Mission Disk N'1. J'ai juste le temps de mettre un plat dans le micro-ondes avant de me jeter sur le joystick. Tiens! bizarre, le tableau de bord a jeter sur le joystick. Tiens! bizarre, le tableau de bord a un peu changé, je le trouve plus fonctionnel. La carte et le décor ont aussi changé, je dirai même qu'ils sont nouveaux. Il faut dire que j'en avais marre du désert (le jaune ça fait mal aux yeux): ici, des plaines s'étendent à perte de vue. Il y a aussi, des routes, des montagnes, des rivières, des étangs et un immense lac. Les missions sont aussi toutes nouvelles, puisqu'ici, vous devez enrayer une invasion ennemie (que le soupeanne de venir de l'Est) invasion ennemie (que je soupçonne de venir de l'Est). Vous devez empêcher des débarquements, détruire des trains afin de priver l'ennemi de ravitaillement, annihiler des centrales et des usines, et bien sûr détruire les avions ennemis dont le nouveau Mig 29 qui est aussi redoutable que votre Falcon F16. La nouveauté réside aussi dans le fait que toutes les missions sont liées entre elles et que si vous échouez à l'une d'entre elles, les conséquences pourraient être désastreuses par la suite. Vous pouvez aussi les enchaîner les unes aux autres, ce qui vous fait gagner du temps. Pour terminer, de retour à la base, de nouvelles décorations vous attendent.

Il paraît que d'autres missions sont prévues. Elles devraient sortir avec une cadence d'une tous les trois

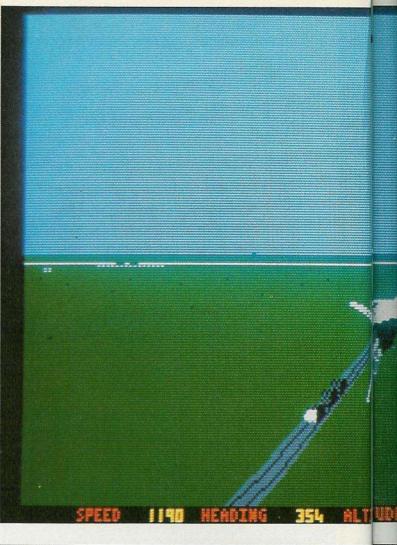
mois, alors bon courage Majors!

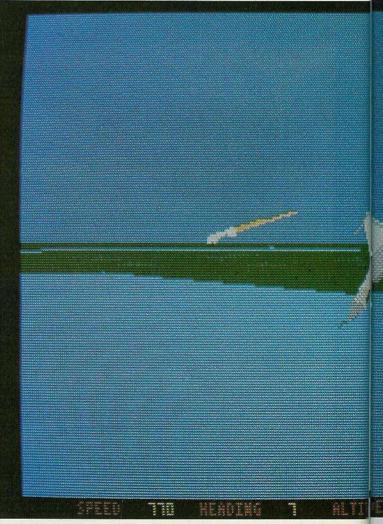


Reconnu généralement comme un des tous premiers (le meilleur pour certains), Falcon avait révélé à ses adeptes quelques lacunes. La principale était la difficulté pour réussir un attérissa-

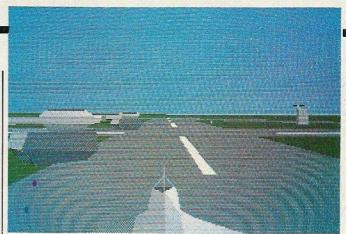
ge. Après une mission, il était décevant de s'écraser 9 fois sur 10, en rentrant à la base. D'autre part, les migs vous poursuivaient, même au dessus de votre base, alors qu'en pratique, ils ne s'y risqueraient jamais. Rassurez vous, cette nouvelle disquette vous propose, non seulement douze nouvelles missions, mais aussi une nouvelle version de ce soft, dans laquelle ces problèmes ont disparu. C'est sympa, d'autant plus que les graphismes ont été améliorés, et qu'il me semble légèrement plus rapide que son prédécesseur. On n'en espérait pas tant !









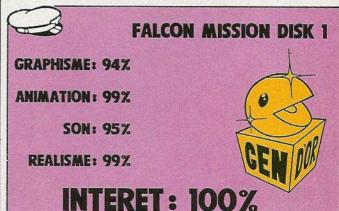


Lors de sa sortie, Falcon avait émerveillé le monde entier par sa réalisation irréprochable. Quelque temps après, arrivait F16 Combat Pilot, qui, s'il n'était pas aussi bien fait, était plus intéressant grâce à un nombre élevé de missions et un aspect stratégique totalement absent de Falcon. Avec ce premier "scenary disk" de Falcon, voici que la petite merveille de chez Spectrum Holobyte reprend la tête dans le combat l'opposant avec F16 de Digital Integration. En effet, bien que les scénarios puissent être joués indépendamment, faire la campagne au total demande beaucoup de stratégie et de réflexion. En plus, il y a eu des améliorations, les décors sont plus variés, ainsi que les engins! Si vous possédez Falcon, il vous faut cette extension qui fera de votre soft un véritable Falcon 2!



Pour une fois qu'un simulateur de vol a un suivi, il faut vraiment en profiter. D'ailleurs, je ne quitte plus mon joystick à balai. Si vous avez aimé Falcon, vous aimerez The Mission Disk, et dans le

cas contraire je vous conseille vivement de l'essayer car il s'agit d'un simulateur tout à fait différent bien qu'identique au niveau fonctionnement. En effet, certains graphismes du cockpit on changés, ainsi que le pilotage qui est plus souple (surtout l'atterrissage (ouf!)). Mais le plus surprenant c'est le paysage qui est vraiment génial comparé au désert de Falcon. En bref, tout est présent pour faire de Falcon un simulateur de vol hors du commun, laissant derrière lui tous les autres (même F16 Combat Pilot). Il s'agit, à mon avis, du simulateur de l'année. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire...

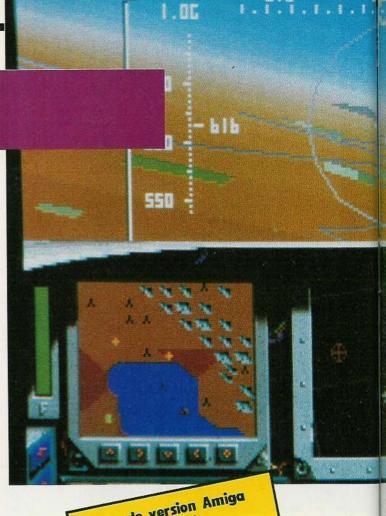




STRIKE EAGL

MICROPROSE env.250F 1 joueur Système: PC

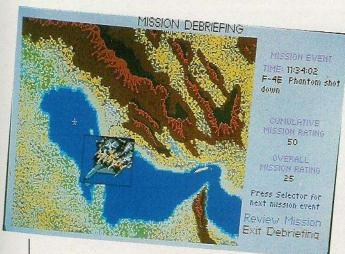
Tous les amateurs de simulateur de vol connaissent F15, un soft que Microprose nous avait proposé, il y a quelques temps. Voici la suite, avec un certain nombre de modifications. La vue est en 3D formes pleines, avec pour ceux qui ont la chance de posséder une carte VGA+, beaucoup plus de couleurs. Vous avez accès au début du jeu, aux options désormais classiques; pour choisir votre nom de pilote, rappeler un ancien pilote, sélectionner le niveau de la mission, et surtout choisir une des quatre missions proposées. Seulement quatre me direz vous? En fait il s'agit de quatre lieux, dans lesquels vous devrez remplir de nombreuses petites missions. Il y a la Lybie, le Golfe Persique (donc l'Iran), le Vietnam et enfin le Moyen-Orient (Syrie, Liban, etc...). Comme dans tout simulateur il vous faudra apprendre à atterrir (chose toujours délicate) mais aussi et surtout à manoeuvrer pour éviter les missiles ennemis (sinon vos pilotes ne feront pas de vieux os). Le jeu est fourni avec un manuel assez pratique et avec des cartes des différents pays qui sont indispen-sables pour repérer les villes ou les bases amies et ennemies. Ressemblant dans sa réalisation à F19 Stealth Fighter, F15 semble posséder tous les arguments néces-saires pour plaire à tous.



Pas de version Amiga ou ST annoncée.







Je me souviens encore du jour où F15 Strike Eagle était arrivé sur mon ordinateur, à l'époque un Atari 800. C'est donc avec une grande joie que je me suis jeté sur cette suite, que nous testons aujourd'hui sur PC. Le système de jeu est totalement identique à F19 Stealth Fighter, si ce n'est que le maniement de l'appareil est différent. Ici, on joue plus sur la manabilité du F15 que sur la tactique comme dans F19. Les

que je me suis jete sur cette sune, que nous test tons aujourd'hui sur PC. Le système de jeu est totalement identique à F19 Steatth Fighter, si ce n'est que le maniement de l'appareil est différent. Ici, on joue plus sur la maniabilité du F15 que sur la tactique comme dans F19. Les décors sont différents, nouveaux, toujours assez détaillés, et les missions sont passionnantes. En plus, si vous disposez d'une carte VGA ou VGA +, vous aurez le droit à des dégradés sur terre et dans le ciel, ce qui est carrément magnifique! Un grand soft digne de Microprose! 3, rue Perrault 75001 PARIS Métro louvre

Hot line DAY

Hot-line IMACO (1) 40 20 01 20

Tout pour 1/A

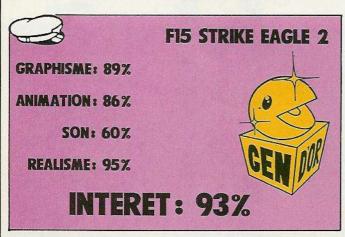
SIMULATION



Après le superbe F-19, voici un nouveau simulateur qui possède les qualités de ce dernier, sans avoir ses défaut. En plus il est plus rapide, et en VGA+, les graphismes et surtout les couleurs

rendent le tout plus qu'impressionnant. Les options accessibles sont désormais classiques et plutôt nombreuses, mais c'est uniquement au niveau des graphismes et de l'animation que l'on sent réellement la différence. Il n'en reste pas moins vrai qu'il est assez difficile, et que, débutant sur ce jeu quelques missions sont nécessaires pour maîtriser l'appareil.







APACHE STRIKE

ACTIVISION env. 200F 1 joueur Système: PC

ous voici projeté en 1997 aux commandes d'un hélicoptère Apache AH-64. Votre mission est de pénétrer le réseau défensif de trois villes ennemies et de détruire leur ordinateur de défense stratégique. Pour cela, vous devrez évoluer au milieu des gratte-ciel et des avenues. Mais le crash contre un immeuble n'est pas le seul danger, chaque ville possedant un armement conséquent tels des tanks ou des hélicoptères toujours prêts à vous détruire. Dans les premiers niveaux, la puissance de cet armement est assez faible, mais plus vous progresserez et plus ce sera difficile. Le centre avec qui vous êtes en constante liaison radio vous indique le nombre d'ennemis encore présent dans la zone. Si vous réussissez à tous les abattre, vous obtiendrez un bonus. Le centre vous est également d'une autre utilité, c'est lui qui vous communiquera les éventuels dommages subis par votre appareil. Dans votre cockpit est également présent un radar vous permettant de vous situer par rapport à l'ordinateur. La distance vous séparant de lui vous est indiquée ainsi que sa direction. Vous devrez aussi faire attention à votre carburant, car si au départ de chaque niveau, vous partez avec le plein, il s'épuise très vite et le seul moyen de vous ravitailler est de détruire vos adversaires. Attention, chacun d'entre eux est plus ou moins résistant. Sachez qu'en plus de tout cela, vous disposez de trois appareils ainsi que d'un canon et de nombreux missiles. Si vous parvenez au bout de votre mission, vous sauverez la terre d'une complète destruction nucléaire. Devenir un héros, cela ne vous tente-t-il pas?



L'impression que je retire de ce jeu peut se résumer en deux mots: quel dommage! En effet, ce logiciel aurait pu faire un hit. Malheureusement dans tous les domaines il est légèrement

ment, dans tous les domaines il est légèrement en dessous du top. Parlons d'abord des graphismes. Avec plus de couleurs, ils étaient superbes. Côté sons pas de reproches, c'est la machine qui est en cause et non les programmeurs. Enfin l'animation qui est un poil trop lente (même à la vitesse maximum). Mais tout ceci serait oublie si l'action et le jeu étaient présents. Or, l'action s'avère rès répétitive, voire pénible. Une fois les deux-trois astuces pigées, il n'y a plus aucune surprise et l'on est certain d'arriver au bout du niveau. Avouez que ça gâche le plaisir!



APACHE STRIKE

GRAPHISME: 52%

ANIMATION: 64%

Pas de version Amiga ou ST prévue.

SON: 60%

INTERET: 63%

DAVENTURE

ARTHUR

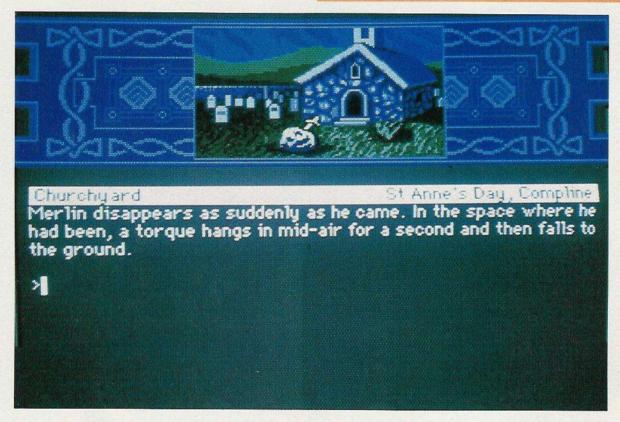
INFOCOM env.300F 1 joueur Système: Amiga

En ces temps reculés où la magie gouvernait l'Angleterre est apparue une épée. Son nom: Excalibur. Elle était enfouie dans un solide bloc de pierre et sur sa lame était gravé ce message: Celui qui libérera cette épée deviendra roi d'Angleterre. Excalibur excita bien sûr les convoitises et moult jeunes gens essayèrent de s'en emparer. Mais aucun d'entre eux n'y parvint. En effet, l'épée est directement liée à votre destinée. Vous incarnez

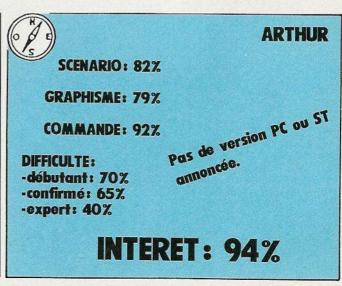


Pour une fois voici un Infocom dont le scénario est "à peu près" connu. Ceci n'empêche pas qu'Arthur soit comme d'habitude assez complexe, avec de très nombreuses touches de fantaisie.

Mais n'est-ce pas là tout le charme des Infocom. Le principe du jeu est le même que celui déjà rencontré dans Shogun ou Zork Zero. En revanche les pages graphiques sont plus nombreuses mais de qualité légèrement inférieure. Comme d'habitude, pas de sons. Même si le jeu n'en souffre nullement, je reste persuadé qu'avec la présence de quelques bruitages, l'action serait encore plus prenante, surtout que sur Amiga, c'est tout de même assez facile à réaliser. A noter la richesse et le soin apportés à la documentation. Que dire de plus sinon qu'un Infocom reste un Infocom même si Excalibur est peut-être le plus facile de tous. Mais tout est relatif!



Arthur, le fils légitime du roi Pendragon. Mais il ne suffit pas de clamer votre nom haut et fort, il vous faut satisfaire à l'épreuve de l'épée. Malheureusement, vous n'en aurez pas le temps. Le roi Lot, un être vil, rusé et prétentieux subtilisa l'épée et le bloc de pierre, fit faire une réplique d'Excalibur et se déclara roi d'Angleterre. Votre but est de le démasquer, de ramener l'épée et de vous en saisir au yeux de tous afin d'étouffer le moindre soupcon. Pour cela, vous devrez faire preuve de beaucoup de sagesse, d'expérience et de courage, qualités requises par votre rang. Votre temps est compté, car pour accomplir votre quête, vous ne disposez que de trois jours. Passé ce délai, le roi Lot héritera de votre titre à jamais. Mais vous ne serez pas seul. Merlin l'Enchanteur vous assistera. Il vous donnera des indices et, à votre demande, vous transformera en de multiples animaux. De la sorte, vous pourrez explorer totalement le royaume d'Angleterre, en passant de la terre ferme aux lacs et rivières ou encore au ciel. Attention, de votre capacité à utiliser à bon escient ce pouvoir, et à résoudre toutes les énigmes qui se présenteront à vous, dépendra le succès de votre quête. Alors, le royaume d'Angleterre ne mérite-t-il pas un petit effort?



AVENTURE

EPING GODS LIE

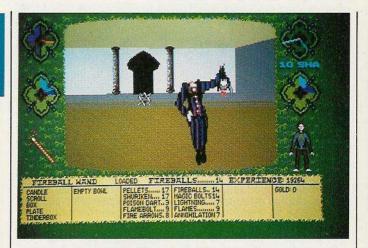
EMPIRE/TITUS env.200f I joueur Système: ST

T out commence dans le monde de Tessera, alors qu'au matin, on cogne à votre porte. Vous ouvrez et un Kobbold s'écroule à vos pieds, agonisant. Il vous confie la mission de réveiller le Dormeur, un ancien Dieu, afin de sauver le monde des griffes de l'Archmage. Avant d'en arriver là, vous devrez traverser huit royaumes, chacun ayant ses propres caractéristiques, monstres et trésors. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des vêtements et des armures meilleures, ainsi que des armes de plus en plus puissantes. Certaines de vos rencontres vous seront utiles, mais la plupart des créatures rencontrées vous livreront un combat acharné. Mis à part le fait que vous pouvez vous déplacer dans chaque monde en 3D, vous pouvez dormir, changer d'arme et marcher plus vite, tout ceci en utilisant les touches de fonction. Dans chaque monde, vous devrez résoudre des énigmes et explorer bien des lieux pour passer au monde suivant. Le plus dur reste de faire des plans de chaque monde, les connections entre chaque zone n'étant pas toujours des plus logiques!



L'idée d'utiliser ainsi la 3D pour un jeu de rôle est selon moi un point positif. De même pour le système de jeu, même si par sa simplicité, il en limite les possibilités. Ainsi, il y a peu d'objets,

pas assez de monstres différents et un nombre de sorts très restreint. L'idée de rencontrer des personnages qui vous donnent des renseignements ou vous chargent d'une mission est excellente pour le déroulement du scénario. Malheureusement, le dialogue est impossible, ce qui la aussi diminue les options du jeu. Je me suis cependant surpris à jouer de temps en temps à ce soft, qui reste assez distrayant.





"Sleeping Gods Lie est donc un bon jeu pour les débutants..."



Le système de jeu de Sleeping Gods Lie est sans aucun doute innovateur. C'est également une réussite, les effets 3D se mélangeant parfai-

tement avec les sprites pour donner vie au monde de Tessera. Il est très agréable de pouvoir tourner autour des personnages et de voir leurs dos, et c'est tellement réaliste que l'on rentre rapidement dans le jeu. Hélas! derrière ce système de qualité se trouve un scénario qui, s'il est original, est un peu trop simple pour résister long-temps aux amateurs de jeux d'aventure. En trois ou quatre heures, j'en avais terminé. Sleeping Gods Lie est donc un bon jeu pour les débutants, ceux qui n'ont pas l'habitude de ce type de soft, et la version française distribuée par Titus est remarquable, ce qui met vraiment le jeu à la portée de tous. Personnellement, j'espère une suite avec un scénario un peu plus complexe et plus long.



SLEEPING GODS LIE

SCENARIO: 69%

GRAPHISME: 76%

COMMANDE : 78%

DIFFICULTE:

-débutant: 70%

-confirmé: 40%

-expert: 10%

Des versions Amiga et PC sortiront bientot.

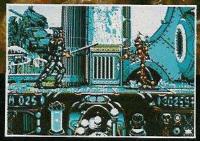
INTERET: 79%

FORCE















TITUSTM

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

DAVENTURE

THUNDERBIRDS

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

'histoire débute en l'an 2063 sur une île perdue de l'océan Pacifique où vivent un industriel à la retraite, Jeff Tracy, et ses fils. Ce sont eux qui ont créé la Sécurité Internationale, qui a pour mission de sauver toutes les vies humaines qui se trouveraient en danger. Cette organisation se compose de quatre appareils hypersophistiqués appelés les Thunderbirds. Chacun d'entre eux a été concu par un ingénieur d'une intelligence rare surnommé Grand Savant. Les Thunderbirds sont pilotés par les quatre fils de Jeff: Alan, Gordon, Virgil et Scott. La Sécurité Internationale est une organisation secrète, et pour fonctionner, l'identité de ses agents ne doit pas être révélée ainsi que l'emplacement de leur base. C'est pourquoi Jeff utilise les services d'agents internationaux. La plus qualifiée dans ce domaine est l'équipe britannique de Lady Pénélope et de son majordome, Parker. Mais la réussite de la Sécurité Internationale a fait plus d'un jaloux. Et c'est l'un d'entre eux, le Hood, leur plus vieil ennemi qui a promis de voler les plans des Thunderbirds. Vous voici maintenant intégré dans l'équipe et il est de votre devoir d'arrêter le Hood. Quatre missions vous sont proposées. La première consiste à sortir deux mineurs piégés au fond d'une mine à la suite de la destruction du mécanisme de l'ascenseur. Dans la deuxième, vous devrez arrêter le réacteur nucléaire d'un sous-marin échoué sur le bord d'un volcan maritime et si possible ramener le sous-marin. Lors de la troisième mission, vous devrez vous procurer un document au plus vite. Enfin, dans la quatrième mission et avec l'aide du document récupéré, vous apprendrez que le Hood est derrière toutes ces catastrophes et qu'il est en posses-sion d'un film relatant le sauvetage du sous-marin. Vous devrez retrouver ce film au plus vite, avant qu'il ne soit analysé par un ordinateur et que l'on ne découvre tous les secrets des Thunderbirds. Sachez que lors des missions, vous dirigez deux personnages, situés à deux endroits stratégiques de l'action, et passez de l'un à l'autre en pressant la barre d'espace. Chacun d'entre eux peut emporter deux objets parmi un choix de six. Il ne faudra pas se tromper. Pour utiliser l'un des objets, il faut d'abord l'activer (appuyer sur return). Dernière précision, toutes les missions sont chronométrées. Serez-vous digne de la Sécurité Internationale?





Souvenez-vous, c'était il y a une dizaine d'années. La télévision nous proposait alors les aventures d'une poignée d'individus appellés les Sentinelles de l'Air. Heureuse époque où les

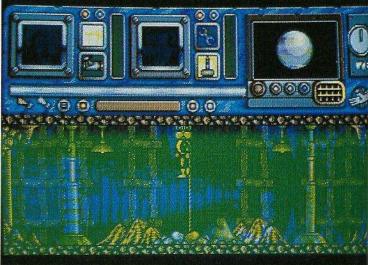
ondes, à l'heure des émissions pour enfants, n'étalent pas envahies par ces pseudo-dessins animés japonais à 5 images seconde, insultant la mémoire de Walt Disney et se résumant à un vaste néant avec du vide autour et entouré de rien. C'est donc avec grand plaisir que je vis arriver l'adaptation de cette série sur micro. D'autant plus que ladite adaptation est de très bonne qualité tant au point des graphismes (on reconnaît sans problème les différents personnages) que des bruitages. Mais le plus attrayant reste bien les missions, de difficultés croissantes et passionantes. Une réussite à tout point de vue. Pour tous les amateurs... et ils sont nombreux.



Retrouver les Sentinelles de l'Air sur mon petit écran... Quel plaisir! Si vous étiez trop jeune pour vous extasier devant ce feuilleton anglais, sachez que des vidéos sortent en ce moment en

France. Mais revenons au jeu. Il est sensationnel, car tout d'abord bien réalisé. Graphismes et animations sont de qualité, le scénario vaut largement ceux de la série, et le système de jeu est original. C'est une reprise du système de Terramex, que j'avais également adoré, mais le fait d'avoir deux personnages pour chaque mission rend le tout beaucoup plus intéressant. Bref, un bon jeu dans lequel on retrouve toute l'atmosphère du feuilleton. Et en plus, la cassette de la musique est présente dans la boîte.

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







THUNDERBIRDS

SCENARIO: 95%

GRAPHISME: 78%

COMMANDE: 80%

DIFFICULTE:

-débutant: 75%

-confirmé: 65%

-expert: 55%



INTERET: 83%

LA LEGENDE DE DJEL

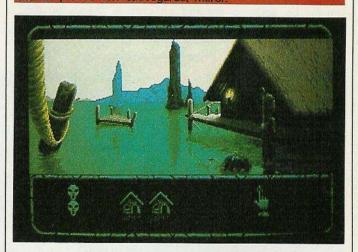
TOMAHAWK env.200F 1 joueur Système: Amiga / ST

La Légende de Djel est un jeu d'aventure vraiment très curieux. Vous êtes Djel, apprenti magicien, né d'Esabelle, sorcière de son état et de Hokram, un puissant sorcier vieux de plusieurs siècles. Vous parcourez donc le pays en compagnie de Pétroy le gnome. En chemin, vous rencontrez Azeulisse, une magicienne qui vous demande de trouver sa fille. Puis vint la rencontre avec Theros et Kal, le vagabond, qui vous confient chacun une mission. Vous devez les aider car ils vous promettent de vous venir en aide à leur tour, afin de sauver votre propre royaume. Pour cela, vous devrez visiter des tas de royaumes: vous allez me dire, c'est fatigant. Non! car vous voyagez sous forme d'énergie tout en restant chez vous (super non?). Dans chaque pays, vous trouverez des indices qui vous permettront d'avancer dans vos enquêtes. De temps en temps, des personnages vous proposeront leur aide contre de l'or ou des services et parfois, vous vous ferez berner comme un débutant. C'est à ce moment qu'intervient la phase de combat: vous avez le choix entre la force ou l'esprit. Si vous choisissez les combats de force, votre personnage se transforme en dragon ainsi que l'ennemi. Chaque joueur choisit son camp: Eau, Terre, Feu. Il faut savoir que le Feu brûle la Terre, la Terre absorbe l'Eau et l'Eau éteint le Feu. Si vous choisissez l'affrontement par l'Esprit, vous vous retrouvez sur une grille quadrillée et votre but est de précipiter l'ennemi dans le gouffre en faisant disparaître les dalles autour de lui. A vous, donc de remplir les trois missions qui vous ont été demandées: retrouver la fille d'Azeulisse, fabriquer une potion pour Theros et fournir de l'or à Kal.



C'est le jeu d'aventure le plus déroutant que j'ai jamais vu. La légende (dans la doc) est bizarre et assez fouillis, si bien qu'au début du jeu je ne me rappelais plus les noms des sorciers, ni ceux

des différents mondes. Après une longue période d'adaptation, j'ai pu vraiment commencer à comprendre ce qui m'arrivait. La pub vous parle des graphismes à couper le souffle: ok, ils sont beaux (surtout sur Amiga) mais je respire encore. Ils sont aussi "diaboliquement animés", faîtes que Satan ne joue jamais car il vous en voudrait. Et j'en passe... De plus, le chargement des tableaux est archi-long, même s'ils restent en mémoire après, cela ralentit considérablement le jeu. A part ces "détails", le fait de voyager tout en restant chez soi est original et demanderai un contexte plus jouable. Pour terminer, vu la lenteur du jeu, il serait bon de prévoir une sauvegarde, merci!





LEGENDE DE DJEL

SCENARIO: 75%

GRAPHISME: 72%

COMMANDE: 82%

DIFFICULTE:

-débutant: 55%

-confirmé: 50%

-expert: 45%

Meilleur graphisme et

Meilleur graphisme et

Son sur Amiga. Une

son sur Ac devrait être

version PC devrait.

disponible bientôt.

INTERET: 70%



INDY: ADVENTURE GAME

LUCASFILM env. 200F 1 joueur Système: PC

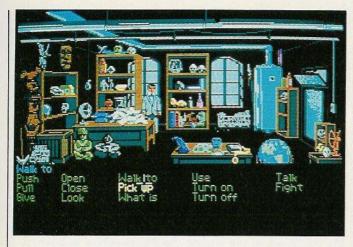
Le houi, après le jeu d'arcade, voici la version aventure de ce qui va être l'évènement cinématographique de l'année. Pour ceux qui connaissent Zack Mac Kraken, il faut savoir que le système de jeu est le même. Vous avez accès en bas de l'écran, à quelques verbes (pousser, donner, tirer, ouvrir, fermer, regarder, aller vers, prendre, utiliser, allumer, éteindre), plus dans certaines occasions (parler, voyager, changer de personnage). Une autre expression vous permettra de connaître le nom de tout objet que vous désignez sur l'écran à l'aide de la souris. En utilisant ces verbes et les noms des objets ou personnages, vous aurez ainsi la possibilité d'effectuer un grand nombre d'actions différentes. Tout le soft se joue à la souris, en cliquant sur les verbes et les objets. Lorsque vous utilisez l'option parler, vous avez le choix entre 4 possibilités de phrases. Choisisez bien, et n'oubliez qu'Indy possède un caractère assez particulier. A partir d'un certain moment, vous pourrez jouer aussi le père d'Indy, le professeur Jones, et il faudra savoir utiliser vos deux personnages simultanément pour accomplir certaines actions, que seul vous n'auriez jamais pu entreprendre. En plus il existe un système de combat, au cours duquel vous affronterez un adversaire à poings nus. Au fait, une dernière chose! Il se pourrait même que vous ayez à piloter un avion, sait-on jamais. Le scénario reprend en gros le thème du film, avec cependant quelques variantes et surtout des énigmes

Les versions Amiga et ST arriveront en septembre, avec un graphisme encore meilleur et des sons digitalisés.

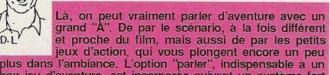
Génial! Moi qui était un fan de Zac Mac Kracken, me voilà comblé avec cette Indiana Jones là. Si vous avez vu le film, il n'a pu que vous charmer, et ce sera donc avec un plaisir fou que vous retrouverez les héros et décors du film, en sachant cependant qu'ici, les énigmes sont plus complexes, et qu'il y a plus de lieux. On y retrouve même des scènes qui étaient prévues dans le film mais qui n'ont finalement pas été filmées! Si vous n'avez pas vu le film, vous aurez le droit à un scénario surprenant et géant, ce qui n'est pas mal non plus. Cependant, pour apprécier tout l'humour du jeu, il vaut mieux avoir vu le film... Bref, le système de Zac était déjà excellent, mais celui d'Indy devient parfait grâce à la possibilité de parler ou de combattre.

et des scènes supplémentaires, ce qui donne une durée de vie très importante à ce jeu. D'autant plus qu'il semblerait qu'il n'y ait pas q'une seule façon de finir ce jeu, ce qui ouvre des perspectives très intéressantes.



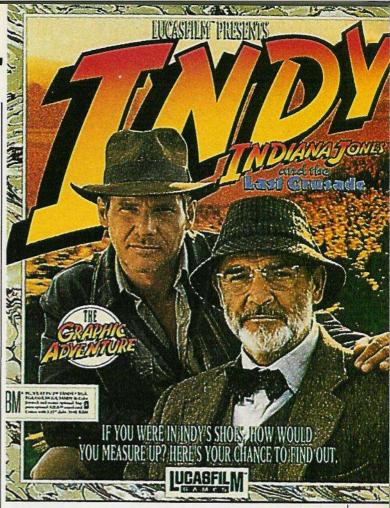


Attention! Ce jeu est disponible entièrement en français (textes et commandes), avec une documentation compléte (manuel + carnet du docteur Henry Jones) en français également. Exigez donc cette version!



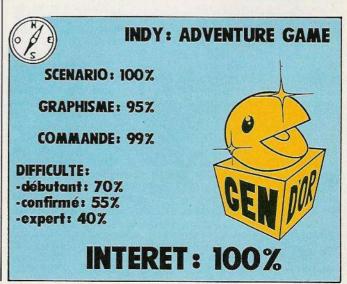
plus dans l'ambiance. L'option "parler", indispensable à un bon jeu d'aventure, est incorporée suivant un système fort pratique, offrant à la fois un style collant exactement aux personnages et de nombreuses possibilités pour discuter. Du point de vue technique et esthétique, là aussi, c'est très sympa, avec en plus un packagment génial. Comme dans le jeu d'aventure, Lucasfilm Games a réussi à conserver tout le mystère et le charme du film, tout en ajoutant suffisamment d'éléments nouveaux pour le rendre aussi passionnant pour quelqu'un qui a vu le film, que pour quelqu'un qui ne connaît pas Indy.





C'est l'horreur. Depuis que j'ai découvert ce jeu, je n'arrête plus de penser au film que je n'ai pas encore vu, contrairement à Stéphane et Didier. Et le pire c'est que plus je joue au jeu, plus j'ai

envie de voir le film, si bien que la date du 18 octobre, jour de sortie du film, est maintenant marquée d'une grosse croix rouge sur mon agenda. Pour en revenir au jeu, il est fabuleux, mieux que Zak Mac Kracken, ce qui est dire! J'ai surtout aimé l'aspect "réflexion" qui est plus poussé que dans Zak. Ici, les énigmes sont sensées être vieilles de milliers d'années, et trouver ce qu'il faut faire ne sera pas toujours évident... Mais tant mieux, comme ça j'y jouerai plus longtemps.



REFLEXION

AL FRONTIER

PSS env.200F 1 joueur Système: PC

V ous êtes à la tête d'une "city robot", un complexe capable de construire des robots. Votre but est de conquérir toutes les autres "city robot" du continent afin de développer votre industrie dans l'espoir de pouvoir, un jour, réaliser votre rêve: la ville modèle pour les générations futures. Le continent est divisé en de nombreuses zones. Chacune d'entre elle contient une "city robot" ennemie. Sachez que votre cité est mobile et qu'elle peut se déplacer d'une zone à l'autre. Dans un premier temps, votre préocupation première sera de construire des robots qui iront collecter de l'énergie et du métal nécessaires à votre croissance. Mais votre production de robot est limitée par le temps. Le seul moyen de passer outre est d'annexer les villes ennemies. Attention, leur armement varie d'une zone à l'autre. A vous de trouver le chemin vous permettant d'attaquer des zones plus faiblement armées que la vôtre. En effet pour passer à la zone suivante, il faut impérativement détruire la précédente. Plusieurs obstacles vous barreront la route. La nature dévastée du terrain restreindra les mouvements de certains de vos robots. Les orages de radiations seront fatals pour d'autres, alors, les orages électromagnétiques détruiront tous les robots pouvant voler. Pour vous aidez, un radar vous donnera bon nombre d'informations. A l'écran est présente une carte montrant la position de vos robots, votre ville, vos ennemis et les différentes variétés de terrain. Le tout se dirigeant à l'aide d'un curseur et du clavier.



Après la lecture de la documentation, mon opinion sur ce logiciel était déjà pratiquement faite. En effet, Final Frontier est le n-ième jeu du

même genre, à quelques variantes près. Seule une réalisation quasi-parfaite pouvait le sauver. Malheureu-sement, ce n'est pas le cas. C'est dommage car en revanche, l'aspect stratégique du jeu est bien présent et il faut vraiment faire preuve de beaucoup de patience et d'ingéniosité pour battre l'ordinateur. Il faut préciser que c'est le but avoué de ce soft. Il est écrit sur la boîte que le scénario n'a aucune importance et que seul le fait de vaincre l'ordinateur dit "intelligent" prime. Mais en regard de la qualité générale du programme, cela ne suffit pas et la lassitude s'empare rapidement du joueur. En somme, un soft inutile.



FINAL FRONTIER

GRAPHISME: 21%

SON: -

Pas de version Amiga ou ST prévue.

NIVEAU: complexe

INTERET: 34%

NK ATTACK

CDS env.200F 2 à 4 joueurs Système: Amiga

A vant toute chose, sachez qu'il s'agit d'un W.A.O, un Wargame Assisté par Ordinateur mettant en scène quatre nations. Vous jouez le rôle d'un général de divisions blindées de l'une d'entre elle. Votre but est d'anéantir le ou les ennemis (deux au maximun) et d'annexer leurs quartiers généraux. Pour y parvenir plusieurs fac-teurs entrent en jeu: les conditions météorologiques, le moral des troupes, votre capacité à récupérer et à réparer le matériel endommagé et surtout vos qualités de meneur d'hommes. Jusque-là, rien de très surprenant. Mais l'une des propriétés de Tank Attak vient du fait que certaines alliances ont pu être conclues avant le déclenchement de la guerre. Chaque pays s'est engagé envers un autre à le soutenir en cas de confit militaire. En réalité, ces alliances sont toujours les mêmes: Armania avec Kazaldis et Sarapan avec Calderon. A deux, il est ainsi plus facile de remettre en état ses troupes et de repousser les attaques ennemies. A tout moment du jeu, il est possible de dialoguer avec son allié afin de poursuivre ou de renforcer ses liens. Avec l'expérience, cela s'avère indispensable. Une mauvaise surprise est vite arrivée. Contrairement aux jeux précédents du même genre, Tank Attack s'en singularise totalement. En effet, dans la boîte sont fournis un véritable plateau de wargame (de 40/40 cm) ainsi que certaines pièces représentant vos forces. En fait l'ordinateur va vous servir d'aide. Une fois que vous lui aurez communiqué votre tactique et vos plans d'attaques, c'est lui qui vous indiquera tous les ordres de mouvements, les résultats des différentes batailles et la marche à suivre. Plus besoin de lancer les dés et de se référer aux règles.



C'est le premier soft du genre qui arrive sur ordinateur et sincèrement je ne suis pas convaincu de son utilité. L'idée est peut-être bonne, mais en tout cas mal développée. Les auteurs,

qui ont voulu simplifier et clarifier les règles d'un classique wargame ont en fait abouti à un programme trop hybride pour être réellement intéressant. La est son principal défaut. Il aurait été si simple d'intégrer le terrain des opérations au logiciel sans que cela ne pose aucun problème. Les phases de jeu animées auraient tout aussi bien illustré l'action. Sincèrement, je vois mal les adeptes de wargames déplier leur plateau et s'asseoir devant leur ordinateur, l'esprit n'y serait plus; mais ce n'est qu'un jugement personnel. Sinon la réalisation est correcte, avec des bruitages qui sont excellents et d'assez jolis graphismes. Mais il est regrettable de ne pouvoir jouer seul contre l'ordinateur. A chacun de juger.



TANK ATTACK

GRAPHISME: 62%

SON: 66%

Pas de version ST ou PC

annoncée. NIVEAU: selon vos adversaires.

INTERET: 55%

WATERLOO

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

8 juin 1815, date tragique de l'histoire de France, à la-8 juin 1815, date tragique de l'Instolle de l'allo, à la quelle le sort de l'Europe se joua dans une morne plaine du nom de Waterloo. Cette bataille est sans conteste l'une des plus intéressantes, du point de vue tactique, et une fois encore elle est reprise dans un wargame, cette fois-ci pas tout à fait comme les autres. Tout d'abord la vue du terrain est en 3 dimensions (formes pleines), ce qui le rapproche du très apprécié UMS. Vous pouvez jouer seul où à deux, ou encore laisser l'ordinateur en mode démo. En cliquant sur un élément du terrain, vous apprendrez son nom, s'il est occupé par des troupes, etc. En cliquant sur des troupes, vous apprendrez le type d'unité dont il s'agit (fantassins, cavalerie légère, tirailleurs, artillerie lourde, etc.), son nom, le nom du commandant, le nom de la division à laquelle ces troupes sont attachées, etc. La bataille commence à 11•h•30 et se finit à 21•h•30 et vous pourrez sauver une bataille en cours à n'importe quel moment. De très nombreuses options de jeu sont présentes, mais le plus innovateur est sans aucun doute le système pour donner des ordres. Pour ce faire, vous tapez tout au clavier, en utilisant quelques verbes (déplacer, attaquer, défendre, soutenir une unité, battre en retraite, etc.), les noms des unités ou des commandants concernés, l'heure, les noms des lieux ou une direction, des distances en miles, etc. Par exemple vous pouvez donner un ordre simple ("Drouot, shell Mont-plaisir during 3-hours") ou des ordres beaucoup plus complexes. Si vous n'êtes pas assez rigoureux dans votre formulation. ou si votre estafette qui porte le message à l'unité est tuée, votre ordre peut être mal interprété, voire ignoré. En plus, il faut un certain temps avant que l'ordre donné ne soit appliqué. La documentation complète est en français, présentant très bien cette simulation, mais ce soft ne s'a-dresse pas aux débutants. Seuls de bons tacticiens pour-ront s'habituer au système de jeu très réaliste. Ca c'est du wargame!





Je commencerai par faire de très nombreux com-pliments. Tout d'abord pour la boîte du jeu et sa présentation bien faite. Ensuite pour la vue en 3D formes pleines, et la puissance du logiciel (vue du terrain à partir de n'importe quel endroit du champ

de bataille, analyseur de syntaxe, nombreuses options). Mais c'est surtout pour le système permettant de donner des ordres par l'intermédiaire de phrases, ordres pouvant être mals interprétés, comme dans la réalité, qui m'a sé-duit. Par contre, le revers de la médaille est la lenteur du soft et sa difficulté, qui ne le rendent accessible qu'à l'élite en matière de wargame.



WATERLOO

GRAPHISME: 75%

COMMANDE: 90%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST.

NIVEAU: Très difficile

INTERET : 85%



DOMARK env. 200F 1 à 6 joueurs Système: PC / ST

Tout le monde connaît aujourd'hui le fameux jeu de so-ciété Trivial Pursuit. Déjà adapté sur 16 bits, Domark nous présente cette fois une série de questions ayant pour thème la Révolution française. Il faut bien voir que ce logiciel est plus une aide de jeu, qu'une réplique exacte du jeu de plateau. En effet, le soft vous pose une question, (comme l'aurait fait un adversaire en réalité), et vous donnez votre réponse à voix haute. Après quoi, le programme donne la bonne réponse, et c'est à vos amis de juger si votre réponse est la bonne. Les questions peuvent être posées sous la forme d'un dessin, voire d'un thème musical et pas seulement par une phrase interrogative. Un logiciel pour animer les soirées culturelles entre amis.



Encore une fois, je ne m'explique pas la sortie de ce genre de logiciel sur un ordinateur, si ce n'est par le fait d'offrir au client, de nouvelles questions sur un thème encore inexploité. Jouer

à Trivial Pursuit avec un ordinateur, c'est comme vouloir faire du sport en regardant un match à la télé, c'est assez limité. 50.% du succès de ce jeu de société vient de l'ambiance régnant autour du plateau, et il me semble que dans ce cas précis, l'ordinateur établit une barrière au déroulement du jeu dans une atmosphère passionnée et fièvreuse.



TRIVIAL PURSUIT:

GRAPHISME: 76%

SON: 57%

NIVEAU: selon vos connaissances.

La version Amiga ne devrait pas tarder.

PEDAGOS

MATHEX CADET 6ème-5ème

E.LUD Système: St

C e recueil d'exercices comprend 4 thèmes mathématiques:

-Les premiers pas 1 et 2, qui abordent la notion de calcul algébrique.

-Les fractions sur les 4 opérations, avec simplification et réduction au même dénominateur.

-Les puissances de 10.

Dans chaque série l'élève choisit un niveau: élémentaire, moyen ou supérieur. S'il butte 3 fois sur une réponse, il descend automatiquement au niveau inférieur. Un bulletin de notes récapitule les résultats obtenus, et le professeur donne alors son appréciation...

Mathex est un éducatif complet, présenté de façon amusante, avec des "anti-sèche" qui rappellent le cours.

Note: 14/20



HISTOIRE PRIMAIRE

MICRO C Système: ST

e logiciel est un résumé de l'Histoire de France, de l'époque des Gaulois à nos jours. Il y a tout d'abord une partie révision où l'on peut voir l'évolution géographique de la France, accompagnée de cours textes sur les principaux rois. Puis, pour chaque époque, les costumes et les moyens de transport qui ont marqué les siècles. Ensuite vient la partie interrogation, qui permet de tester ses



connaissances en associant les cartes, les véhicules, les costumes et les personnages avec des époques ou des dates.

"Histoire primaire" est abondamment illustré et, même s'il est assez condensé, il permet de bien situer chronologiquement les souverains qui ont fait l'Histoire de France, et constitue une bonne base pour les enfants.

Note: 13/20

MATHEX JUNIOR 4ème-3ème

E.LUD Système: ST

eux qui ont réussi brillamment tous les exercices de Mathex Cadet, peuvent poursuivre leurs efforts avec Mathex Junior. Ici, ils étudieront: les puissances des nombres entiers, l'algèbre (développement d'une expression algébrique littérale), les équations et les inéquations du 1er degré. Comme dans Mathex Cadet, il y a 3 niveaux de difficultés et un bulletin de notes récapitulatif à la fin des cours.

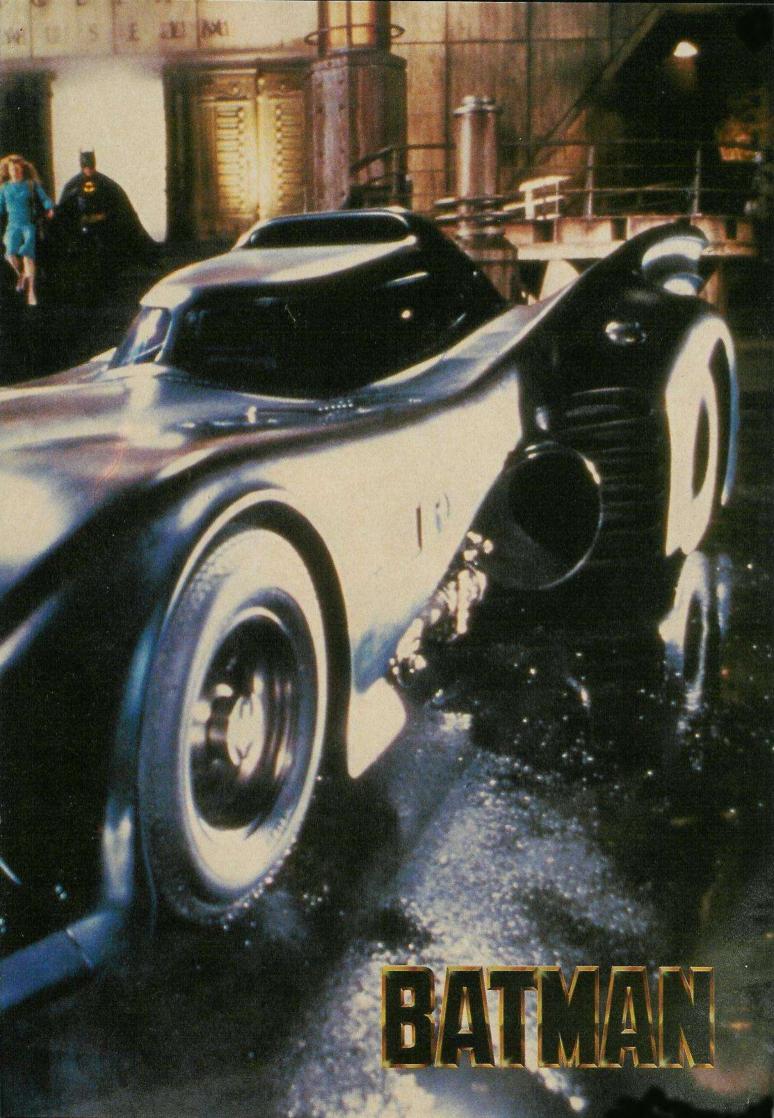
Note: 14/20

GUILLOTINE

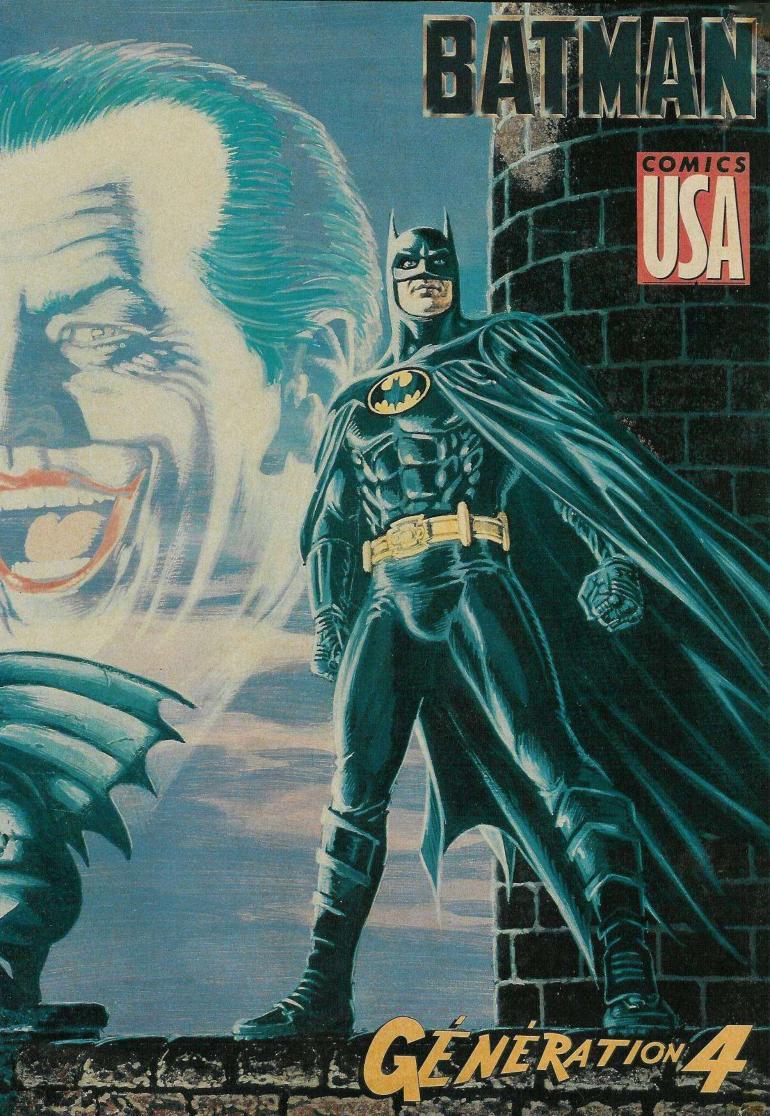
MICRO C Système: ST

Guillotine n'est pas, comme on pourrait le supposer, un éducatif sur la révolution française, mais plus simplement un jeu du Pendu remis au goût du jour. Micro C a remplacé la fameuse potence par un couperet, où les mots (ou dictons) peuvent atteindre 32 lettres. Le côté éducatif n'a pas été oublié car, une fois le mot dévoilé, sa définition s'inscrit à l'écran. On peut y jouer à deux, en tapant un mot qui reste invisible à l'écran pendant qu'on le compose. Un éditeur est également prévu pour permettre aux joueurs de créer une nouvelle bibliothèque de mots. Guillotine est un très bon pendu, mais le principe du jeu reste tout de même un peu simpliste.

Note: 12/20









Le lettrage Batman est TM & © 1989 DC Comics Inc. La photo du film est TM & © 1989 Warner.

Où que vous alliez en ce moment, vous ne pouvez pas faire un pas sans que vos yeux ne tombent sur le logo qui orne notre couverture, celui qui symbolise ce mystérieux personnage qu'est Batman. Alors que la Batmania a frappé les Etats-Unis, le film pulvérisant les records d'entrées de l'été, y compris Indiana Jones & The Last Crusade, nous faisons le point sur ce mythe avant d'être envahi par les posters, badges et autres gadgets qui commencent à fleurir un peu partout. Batman, c'est d'abord de la bande dessinée, mais pas de panique! nous vous parlons bien sûr du film et du jeu qu'Ocean réalise actuellement.



Dossier réalisé par Thierry Roussanne et Stéphane Lavoisard.
Conception maquette: Thierry Roussanne.
Tous nos remerciements à Comics USA, SFMI et Warner pour leur précieuse aide.

Le logo Batman est TM & © 1964 DC Comics Inc. Le lettrage Batman est TM & © 1989 DC Comics Inc. Tous les dessins sont TM & © 1989 DC Comics Inc. & Comics USA. Les photos du film sont TM & © 1989 Warner.



Batman a aujourd'hui 50 ans et il n'a pas pris une ride. Normal, c'est un super-héros! Des plus mauvais aux meilleurs, de nombreux dessinateurs et scénaristes se sont penchés sur son cas, pour finir par en faire un personnage aux qualités subtiles. On ne se lassera pas de les redécouvrir.

Batman a beaucoup évolué durant ses cinq décennies et ces centaines d'aventures. Il s'est continuellement remis au gout du jour, passant d'un caractère d'acier à un autre plutôt guimauve, pour se raffermir à nouveau... Il est même souvent sorti du cadre de la bande dessinée, pour participer à quelques séries radiophoniques et télévisées et autres dessins animés.

Mais si Batman a très bien supporté ces années et toutes ces transformations, c'est parce qu'il est un justicier mystérieux et insaisissable. Bien d'autres super-héros sont radicalement définis et ils ne leur restent plus, pour survivre que la surenchère des supers-pouvoirs. Chez Batman rien de tout cela, car il est porteur d'un style, d'une esthétique avec lesquels les créateurs de la B.D. peuvent composer.

Depuis plusieurs années, Batman est revenu à ses origines: c'est du policier noir, mais avec une touche supplémentaire: le fantastique. Tachons d'y voir plus clair, et commençons par un peu d'histoire...

BDiographie

Mai 1939, dans le climat social chaotique de cette année tristement célèbre, un ahurissant personnage portant cape, masque, bottes et gants, apparait sous le crayon de Bob Kane. Bill Finger, scénariste, va lui donner la parole. Ainsi Batman prendra vie dans Detective Comics N'27.

On commence à en savoir plus dans D.C. N'33: Bruce Wayne (alias Batman) a été témoin de l'assassinat de ses parents. C'était l'acte, en pleine rue, d'un petit braqueur. Dès lors, il se promet de les venger en pourchassant avec acharnement le mal qui suinte dans la plus grande ville du monde: Gotham City.

L'age venu, il se fait vigile intraitable et prononce ces paroles historiques;: "Je dois devenir une créature de la nuit, sombre, redoutable... Une CHAUVE-SOURIS! C'est celà! C'est un présage! Il deviendra une CHAUVE-SOURIS!"

présage! Il deviendra une CHAUVE-SOURIS!"
Bientôt ce roc inaltérable qu'est Batman va s'attendrir. Il prend
Robin l'orphelin sous son aile (D.C. N'38) et en fait son élève.
Printemps 1940, Batman est déjà une célébrité, mais le studio
de création décide de réagir face à la routine dans laquelle
Batman et son compère s'installent. Ces derniers ne trouvent,
en effet, sur leur passage, que des escrocs à la petite semaine,
des méchants sans lendemain.



Une version très travaillée et impressionante. A la fin, on y verra même Batman rire (Souriez, Comics USA 1988).



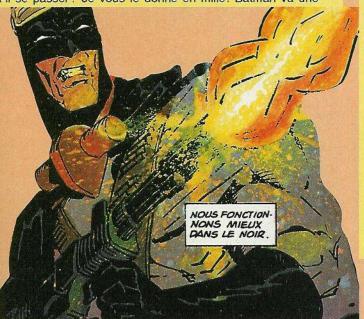
cependant notre justicier fait toujours un succès commercial. Le balai des dessinateurs et scénaristes commence.

A la fin des années cinquante, il s'agit d'exploiter le filon. Des heros tels que Batwoman, Batmite ou Bathound vont voir le jour, tandis que Batman est aux prises avec de méchants extra-terrestres venus des quatre coins de l'univers. Que viennent-ils faire ici? Ne se seraient-ils pas égarés?

1964: table rase. Notre héros retrouve ses origines et renforce même son côté "série noire".

Mais de nouveau c'est la décadence. Cette fois elle est due à l'influence des séries télévisées. On voit en effet Batman et Robin, collants nylon et bottes de plastique, y faire les pitres façon boy-scout. Tout celà déteint sur la B.D. et la robe de Batman devient bleue, c'est plus joli!

Et le balai des dessinateurs et scénaristes continue. Nous sommes aux années 70. Il est temps de faire un petit... retour aux origines (c'est-à-dire les histoires policières). Et que va-il se passer? Je vous le donne en mille! Batman va une



Notons que Batman est un pacifiste que répugne les armes à feu! Nous le voyons ici en train de "calmer" ses ennemis avec de simples soporifiques! (Enfer blanc, Comics USA 1988)

nouvelle fois se ramollir. Il fonde un foyer avec "La Famille de Batman" ou bien "Batman et les outsiders". Mais la rebondissante histoire de Batman n'est pas terminée. Quoiqu'on en dise sa popularité en a fait un personnage quasi mythologique, et l'image qu'il véhicule est efficace. Avec les années 80, c'est la reprise en mains (et pas n'importe lesquelles). Quatre albums vont paraître sous le titre commun "The Dark Knight", fait par Frank Miller, qui va apporter un renouveau au super-héros.

1988, année faste, voit la sortie (chez Comics U.S.A.) de l'époustouflant album "The Killing Joke" (Souriez en français). Ce sont Brian Bolland, dessinateur, et Alan More, scénariste, qui signent, n'ayons pas peur de le dire, ce chef d'oeuvre. Il est à noter que Brian Bolland est une véritable célébrité dans le domaine de la B.D. Il est un de ceux qui ont illustré Judge Dredd. Quant à Allan More, idem, avec Judge Dredd et

Watchmen (les Gardiens).
"The Cult" (Enfer Blanc) parait en quatre albums, avec Berni Wrighton comme dessinateur et Jim Starlin comme scénariste. On ne pourra pas dire qu'ici Batman est maigrichon ou ramolo! Enfin, toujours la même année et chez le même éditeur, sort "Year One" (Vengence Oblige en V.F.) en deux albums. Ils sont dessinés par David Mazzuccheli et sont écrits par Frank Miller, qui est lui aussi une star des Comics. Ces deux créateurs opèrent souvent ensemble. Ils ont reçu le "Comic book Award" aux Etats-Unis et le prix "Haxtur" en Espagne pour leur travail collectif sur Daredevil. De toute les parutions que je viens de citer, il faudra noter l'admirable travail des coloristes. Ces magiciens donnent véritablement une dimension supplémentaire aux bandes dessinées. Car c'est exactement comme la musique au cinéma: bien dosée et dans l'action, on ne l'entend pas; mais si elle n'y est pas, tout nous semble vide!



Style sobre de Vengeance Oblige (Comics USA 1988). Les machines de Batman tiennent parfois du bricolage...

une trempe à son adversaire, sa grande cape masque son geste; la suggestion, c'est que le malfrat, en face, est déséquilibré par le coup et se tord de douleur. Batman est insaisisable; nous, lecteurs, finissons par le cerner: de sa silhouette qui s'esquisse dans l'ombre, nous reconstituons virtuellement le bonhomme. Ce n'est pas le cas pour ses ennemis qu'il arrive toujours à surprendre. Surgissant du noir, il terrorise les terroristes et c'est là qu'est son véritable pouvoir.

Unité de lieu

Ambiance psychédélique, décors, costumes et accessoires sont délirants. Bruce Wayne habite le manoir de famille avec mobilier et domestique d'époque. Sous ce musée des antiquité de bon goût, se trouve une antre mystérieuse et sans dimension, la batcave. C'est le repère truffé d'électronique de l'alchismiste high tech, le Q.G. vital d'où s'organise la répression.



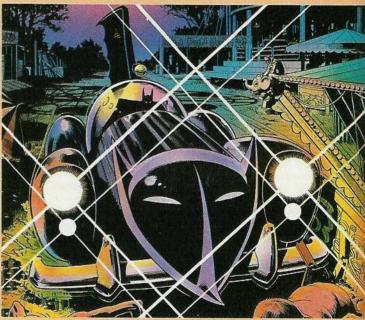
Unité de temps

La chauve-souris est un animal nocturne qui le jour se terre dans quelque grotte humide et noire. Le ton est donné; Batman est une B.D. noire. Il n'y fait jamais beau; sorti du brouillard, de la pluie ou de l'ombre, rien de viable. Batman n'agit que de minuit à quatre heures du matin, tandis que la ville est endormie et que le citoyen est en proie aux rêves, peut-être même aux cauchemars. Mais tous ne dorment pas, car c'est au profond de la nuit que se trament crimes et vengeances. Il y a là les mauvais, les traitres ainsi que les flics et le Commissaire Gordon. Batman, lui, est quelque part, qui observe et entend tout.

Peu de paroles sortent de sa bouche; Batman se fait des réflexions intérieures, il se pose beaucoup de questions. Mais la machoire inflexible, il ne laisse rien paraître de ses émotions à l'extérieur. Il est, d'ailleurs, très rare de le voir de face, plein cadre. Cependant, il est présent, son ombre le précède ou bien l'on distingue ceux yeux blancs et deux oreilles pointues. Même en action, lorsqu'il colle



... ou de la haute technologie (Enfer blanc, Comics USA 1988).



Ah! voici une rutilante Batmobile de super-star (Souriez, Comics USA 1988).

Cet endroit est à la fois suffisamment éloigné de la ville pour reste secret et assez proche pour pouvoir intervenir en quelque minutes, sur le lieu de la représentation: Gotham City.

Pour bien d'autres super-héros l'action se situe soit sur une planète qui n'est pas la terre et c'est un lieu utopique, soit dans une grande ville, comme New-York, dans un futur proche, ou une projection du futur dans le passé, c'est alors de la science-fiction. Gotham City, elle, est une mégapolis réaliste, sans nationalité, sans temporalité, c'est du fantastique. On ne sait pas non plus à quoi elle ressemble de jour, en pleine activité, ni qui sont ses habitants. La seule figuration que l'on nous autorise, en dehors des princes de la rue et de la nuit (macs, prostituées, clochards, détrousseurs, etc.), sont les politiciens et les speakrines que l'on peut voir sur le petit écran. La télévision joue un rôle important comme vecteur d'information et moyen d'enchainement. On y glane des éléments de narration que ni Batman ni le Commissaire Gordon n'ont pu obtenir.



Naissance d'un monstre hilare! On aura bien sûr reconnu le célèbrissime Joker (Souriez, Comics USA 1988).

que des super-héros, ils ne peuvent pas être des humains normaux. Par exemple, Superman se cache derrière Clark Kent, mais il est de toute façon extra-terreste, il ne peut que simuler une vie terreste normale. Autre comparaison: dans les aventures de l'homme-araignée, les turpitudes de la vie quotidienne de Peter Parker occupent presque la moitié d'une histoire. Malgré tout, Spiderman est moins humain que Batman car il est esclave de ses pouvoirs, une araignée lui ayant inoculé un germe indélébile. Cependant, on se demande comment Bruce Wayne se transforme radicalement en Batman. Bien sûr, plusieurs auteurs nous montrent comment, à la suite de l'assassinat de ses parents, Bruce acquiert la volonté de briser le mal. Mais n'y aurait-il pas aussi un phénomène de schizophrénie aigu? Une fois qu'il est Batman, il oublie carrément qu'il est Bruce Wayne! Si Batman enlève son masque, on ne verra pas Bruce Wayne, c'est impossible. La rupture n'existe que par changement de plan, de lieu... Les aventures de Batman sont, avant tout, un spectacle, et ce sont bien les méchants qui en donnent la mesure. Ils vont donner forme au cauchemar.



Finalement, Gotham est un assemblage, quelques buildings complètement éteints, où va se projeter l'ombre du justicier. C'est le chapiteau du cirque, seule la piste est éclairée et le spectacle va commencer...

Unité d'action

La personnalité de Batman est difficile à saisir. A Gotham, Bruce Wayne na pas de vie, il y est rentier, donc autonome. L'argent n'a ici qu'une valeur: celle d'être volé

par les méchants. Ce que Batman a de particulier, c'est précisément qu'il est humain, dans le sens physique du terme. Il n'a pas de super-pouvoir, ses seules ressources sont humaines. Avec sa fortune personnelle, il se fabrique une multitude de gadgets. Au bon moment, il a sa petit perceuse; au bon moment, il a sa capsule de gaz soporifique.

En somme, il joue au justicier. Bruce Wayne pourrait très bien se passer d'être Batman. Tandis que la condition des autres super-héros est différente: ils ne sont rien d'autre



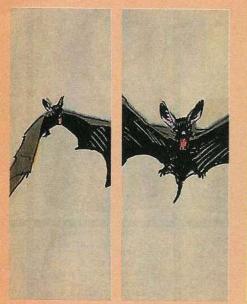
Quelque part sur les toits de Gotham... (Vengeance Oblige, Comics USA 1988).



L'unique version de B.D. où l'on pourra voir les yeux de Batman! Un acteur célèbre est caché dans l'image. Saurez-vous le découvrir? (Batman, D.C. 1989)

Les méchants sont burlesques et fantasmagoriques (jusque là, ça pourrait aller). Le Pingouin est un petit ratatiné avec un grand nez en pointe, une sorte de queue de pie et un chapeau de forme. L'apparat du Sphinx est vert avec un énorme point d'interrogation sur le torse. Enfin, le Joker est le criminel le plus efficace. Il est le clown fou à la face blanche cadavérique, le sourire vorace rouge écarlate et la tignasse vert pomme. Voici sommairement la description des trois plus célèbres et joyeux lurons du crime, ah!ah! (rire jaune). En piste! Là, ils vont se livrer aux actes les plus psychotiques; ce qui déclanche chez eux des rires hystériques. Le cauchemar se teinte, alors, de couleurs flashantes, voire criardes et c'est à la joie du spectateur aussi émerveillé qu'effrayé, car c'est le noir qui suivra, lorsque les feux se seront éteints. N'allez pas croire que ces affreux sont abrutis, bien au contraire. Très malins, ils se passionnent pour l'énigme, la mise en scène le jeu de mots sardonique. Aussi

l'amontement est souvent plus intellectuel que physique.



Revival et alternatif

La cigale ayant chanté tout l'été se trouva fort dépourvue... avec dans le rôle de la Cigale, Superman, et dans celui de la fourmi, Batman.

La mode, le rock et la bande dessinée avancent au pas à la même vitesse. Seulement, ces dernières années, ils ont fait du sur place. Ils sont même, très largement retournés en arrière, à la recherche d'une esthétique frappante qui puisse être récupérable et détournable. Sur ces chemins sinueux on trouve les précurseurs puis le "grand public". Le décalage entre ces deux groupes est confus, car





après tout il existe de multiples directions.

Après la multiplication des apparitions de Superman, au cinéma, il était facile de croire que tout le monde en avait soupé! Or, c'est à ce moment que certains en firent l'emblème d'une esthétique particulière, celle du mauvais goût, où tout est tellement moche, démodé et mal coordonné que cela provoque un ensemble humoristique; c'était le kitch. Il suffit, par exemple, de remplacer le "S" de Superman par un "K" et, avec un grand sourire niais, le dit personnage peut faire une fantastique pub... pour du ketchup! Mais on se lasse de tout, et Superman se retrouve à la poubelle.

Ce sont, aujourd'hui, les mêmes personnes qui se passionnent pour le psychédélisme des années 70. D'ailleur, ce revival entraîne l'adhésion du plus grand nombre.

Parallèlement, au début des années 80, il existe en Angleterre, une boîte très branchée: la "Batcave". La tenue de rigueur y est le noir et si possible avoir le teint blafard. On y écoute des groupes tels que "Bauhaus", "Joe Division" ou même les "Cure". Tout cela forme un style encore vivant: la batcave, synonyme de sinistre, suicide, musique plus que froide et qui se revendique alternative.

Au carrefour de ces deux genres antinomiques, se trouve l'incontournable Batman. Il est autant psychédélique que noir, et a ainsi le pouvoir de rendre tous les précurseurs fraternels et la foule généreuse.

Tels sont les ressorts d'un succès!



BATMAN: LE FILM... OU L'HISTOIRE D'UNE REUSSITE

Cela fait maintenant près de 10 ans que la Warner se penchait sur l'adaptation en film des aventures du vengeur masqué. Or, entre temps, les Comics ont bien évolué, que ce soit avec Dark Knight de Frank Miller ou Watchmen de Moore et Gibbons. Aux histoires banales des albums des années 50 à 70 sont venus se greffer les problèmes, vices et angoisses de la société d'aujourd'hui: racisme, politique, problèmes sociaux, sexe, etc. Ce renouveau marque le retour de Batman, et l'idée de faire un film revient dans la tête des responsables de la Warner. Commence alors une longue phase de préparation... on est en 1986!

DE LA BD AU FILM

Sam Hamm est chargé du scénario du film, et dispose d'un nombre important de différentes versions possibles de son Batman. Il penche tout de suite vers une version proche de celle de Bob Kane: un vengeur masqué pur et dur. Bref, il cherche à s'éloigner le plus possible des séries télévisées, et on le comprend. Plus question que Batman porte une cape bleue, elle sera noire, comme dans les versions de Frank Miller. Cette fois-ci, on ne retrouvera pas Robin, personnage pénible, qui finit même par gêner certains scénaristes de B.D. qui ne se sont pas embêtés et l'on tué! Le personnage principal en dehors du héros sera le Joker, et ce sera Jack Nicholson qui jouera le rôle.

SURPRISES, CRITIQUES ET PROBLEMES

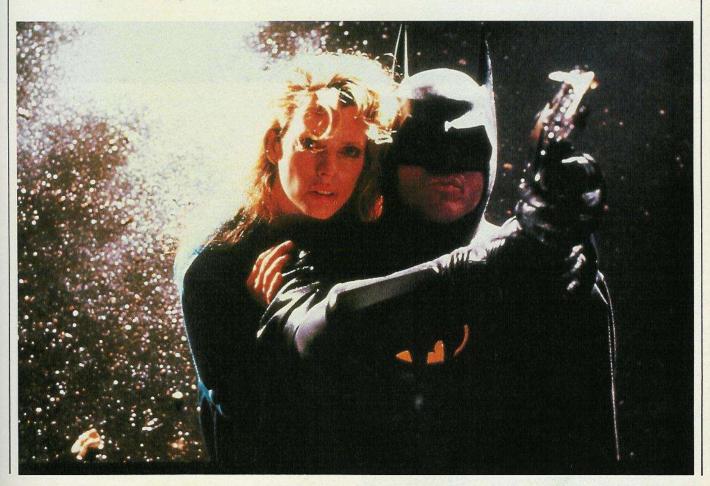
Il s'est écoulé bien du temps pour que le film commence à

prendre forme, et l'été 1988 voit la nouvelle de la présence de Nicholson dans le film se répandre rapidement. Le réalisateur est également désigné: Tim Burton. Tim quoi? disent certains à l'époque. Connu surtout pour avoir réalisé Pee-Wee et Beetlejuice. Auparavant, Burton avait travaillé pour la Disney et avait participé à "Rox et Rouky" et à

"Taram et le chaudron magique".
C'est à ce moment que les fans de Batman protestent. Tim Burton ne leur semble pas être le réalisateur idéal, et les protestations deviendront encore plus intenses lorsque ce dernier avouera le nom de l'acteur qui jouera le rôle de Batman: Michael Keaton. Ce dernier, également acteur dans Beetlejuice, n'avait pas selon eux, le look de leur héros mythique. Keaton sera d'ailleurs toujours équipé de diverses prothèses durant tout le film, de manière à ce que sa silhouette rappelle plus celle de Batman. Mais les rumeurs circulent vite, et l'on parle maintenant de Batman comme d'un film à gros budget, un film choc. A la fin de l'année 88, qui ne sait que le plateau de tournage du film fut le plus grand dans les studios Pinewood, depuis celui de "Cléopâtre"?

Ensuite vinrent les problèmes avec le scénario, celui de Sam Hamm ne plaisant pas tout à fait, et il sera "retouché" par un second scénariste, qui changera quelques aspects du film.

La Batmobile prendra un design beaucoup plus gothique que celui de la B.D., Gotham City sera presque plus noire que dans les scénarios des bandes dessinées. Au final, le film tourne beaucoup plus autour du personnage du Joker, et le scénario rappelle parfois des moments de "Souriez".







D'autres changements furent effectués plus tard. Par exemple, la scène où le Joker mourait fut retirée lorsque Nicholson accepta de participer à une éventuelle suite du film! A propos de Nicholson, le producteur du film a déclaré: "C'était comme si Dieu l'avait créé pour le rôle."

REUSSITE PUIS EXTASE

Au début de l'été, les Etats-Unis se préparent à un été cinématographiquement très chargé: Indiana Jones & The Last Crusade, Leathal Weapon 2 (L'Arme fatale 2), Ghostbusters 2, License To Kill (Permis de tuer) et Batman, s'ap-

prêtent à sortir.

Au siège de la Warner, Mark Canton, le PDG, doit commencer à s'inquiéter. Il n'y joue pas sa place, mais presque. Il faut dire qu'engager près de 40 millions de dollars dans un film basé sur un héros, certes très populaire aux Etats-Unis, mais sortant d'une bande dessinée vieille de plus de 40 ans, c'était un peu osé. Et puis, mis à part Nicholson et Kim Basinger, ni Keaton ni Burton n'ont des noms qui risquent d'assurer un succès. Pourtant, le 23 juin, un mois pile après la sortie d'Indiana Jones, Batman s'an-nonce déjà comme le succès de l'été, et dépasse aujourd'hui largement les entrées de "La Dernière Croisa-de". Comment expliquer ce succès? Tout d'abord, il faut remarquer l'ingéniosité de la campagne de publicité. Durant

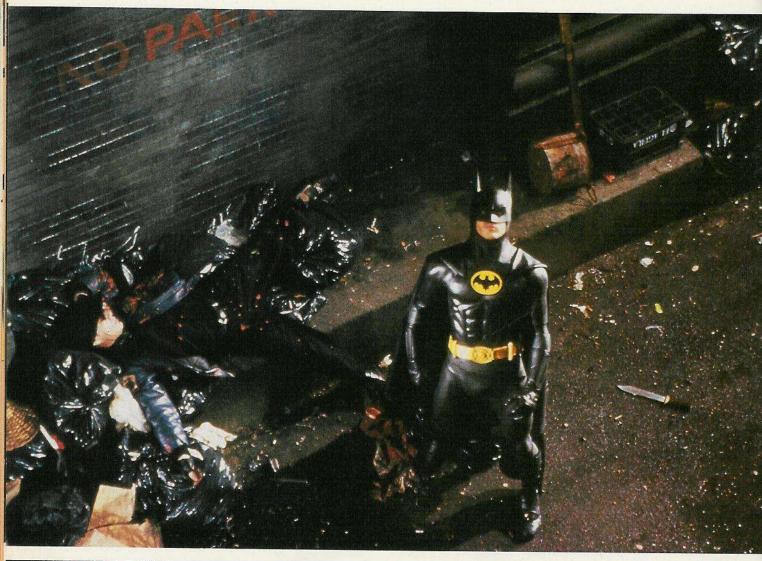


un certain temps, seul le logo Batman orne l'affiche. Les fans reconnaissent, les autres s'interrogent. Et puis, l'affiche s'orne du nom Batman, et on la retrouve partout. Ensuite, il y a la musique du film avec les chansons de Prince, qui font également une publicité monstrueuse au film. Mais surtout, c'est le Cinquantenaire de Batman aux Etats-Unis, et les anniversaires, là-bas, c'est sacré. En plus de cela, Batman est un homme de tous les jours, un super-héros sans

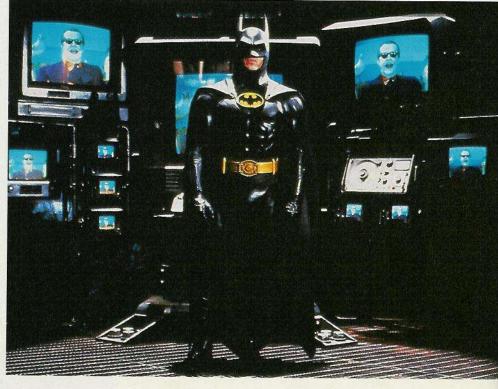
pouvoir, ce qui est déjà plus "grand public". Quoi qu'il en soit, le film est incontestablement la réussite de l'année. Le PDG de la Warner n'a-t-il pas humblement avoué que le film rapporterait assurément 1 milliard de dollars uniquement par le merchandising, c'est-à-dire la vente de tee-shirts, badges, posters, poupées, maquettes, livres, masques, etc. On n'avait jamais vu ça depuis Star Wars,

c'est dire l'importance que prend le film. Actuellement, la Warner discute déjà du scénario et des acteurs de Batman 3. Les décors de Gotham City n'ont même pas été démontés et au début de l'année prochaine, commencera le tournage de Batman 2. On murmure que Robert De Niro pourrait jouer le rôle du Pingouin, que Robin Williams incarnerait The Riddler, et que Catwoman pourrait y apparaître, jouée par Madonna! En tout cas, Batman n'est décidément pas mort, et son logo, jusqu'alors peu connu du grand public en France risque de devenir de plus en plus familier.









BATMAN: LE FILM, LE JEU

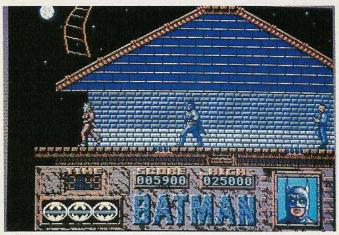
C'est la troisième fois qu'Ocean aborde le sujet de Batman. Le premier jeu n'était que sur 8 bits, mais le second, The Caped Crusader, sorti l'année dernière, était un excellent jeu d'arcade/aventure sur Amiga et ST. Aujourd'hui, l'adaptation du film en jeu se prépare chez Ocean et s'annonce grandiose. Comme on en a l'habitude avec cette compagnie, le jeu en regroupe plusieurs. Le premier niveau est un jeu de plateau qui se déroule à

l'intérieur d'une usine chimique à Gotham City. Batman doit









trouver le Joker (qui ne porte pas encore ce nom!) tout en évitant les flics et les acolytes du Joker. Les décors scrollent dans toutes les directions, et Batman se balance de niveau en niveau à l'aide de sa corde. A la fin du niveau, vous poussez le Joker dans une cuve de produits toxiques. Il devra subir une opération et c'est alors qu'il trouve son look dévastateur.

Le second niveau ressemble à Chase HQ. Vous devez aller le plus rapidement possible, là où se trouve le Joker qui vient de prendre en otage Vicky Vale. Pour cela, évitez le trafic sur la route, et n'oubliez pas que pour tourner dans les rues, il vous faut lancer la corde de votre voiture autour des lampadaires, ce qui vous fait rapidement tourner de 90°! Côté réalisation, c'est superbe. La route tourne et possède un relief certain, la ville au fond scrolle sur deux plans différentiels, et la Batmobile est superbement dessinée. Le troisième niveau ressemble un peu à Afterburner. Le joueur y dirige la Batwing, l'avion de Batman, et doit couper les ballons de gaz que le Joker menace de faire exploser... Enfin, le quatrième et dernier niveau reprend le système du premier, si ce n'est que le décor est celui d'une église, lieu de la confrontation finale entre Batman et le Joker.

BATMAN T LES AUTRES

Au travers de Batman, ce sont tous les super-héros qui reviennent à la mode. Déjà un nombre incalculable de films sont en préparation, et déjà de grands noms sortent du lot: Judge Dredd, et surtout l'adaptation de Watchmen par le génial Terry Gilliam, réalisateur du fabuleux "Brazil". Et déjà, les compagnies s'arrachent les droits. Judge Dredd devrait être pour Melbourne House, alors que c'est Ocean qui détient ceux de Watchmen. Non, décidément, ce n'est pas la dernière apparition d'un super-héros sur le grand écran, sur ordinateur, et dans les pages de Génération 4.

> Bien des choses restent à dire et à lire. Comics USA éditera bientôt la B.D. du film, ainsi qu'un numéro spécial Batman du mensuel USA Magazine. Ne ratez-pas non plus l'émis-sion DVLM du mercredi 9 septembre (sur FR3 à 18H), qui sera entièrement consacrée à Batman.





"Vous pouvez vous jetez les yeux fermés sur ce soft passionant" -90% AMSTRAD 100%

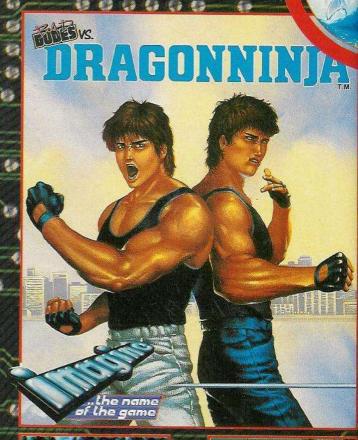


4 90

"ROBOCOP est une réussite sur toute la ligne" – 90% GENERATION 40 00







"La meilleure adaptation sur mitro 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 TL T

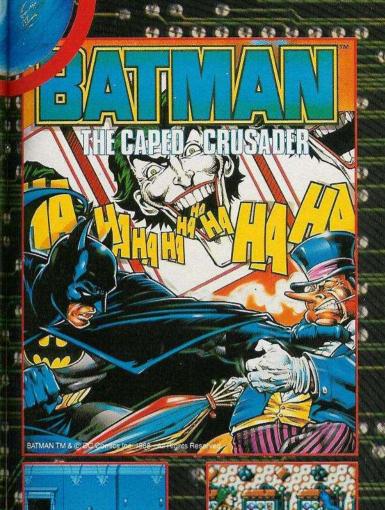
"Vous ne risquez pas de vous ennuyer' -85% AMSTRAD 100%

"Du meilleur jeu d'arcade" GENERATION









0000000

160 60

()

50 62 60 62 53 54 69

"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



"Un excellent jeu..."

GENERATION 4

"Courez vite acheter
BATMAN" MICRONEWS

"Ce soft est super bat..."
4 82% AMSTRAD 100%











ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43850675)

LES COMPAGNIES ETRANGERES

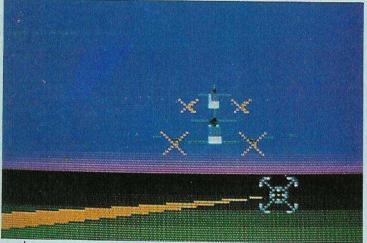
BRODERBUND

Nombreux sont les softs qui sont prévus sur Amiga, PC et ST pour la rentrée. Il y aura d'abord Lode Runner et Shufflepuck Café, présentés tous les deux en previews

flepuck Café, présentés tous les deux en previews. Ensuite, ce sera le tour de Wings Of Fury, un jeu d'arcade qui rappelle étrangement le feuilleton "Les Têtes Brûlées". Plus tard, ce sera Ancient Art Of War qui arrivera enfin sur 16 bits. Nous vous présentons également en préviews Simcity, un jeu très connu sur Mac, et qui arrive sur Amiga, PC et ST. Plus de détails dans notre prochain numéro.

CRL

Lancaster est une simulation de vol d'un genre particulier. Vous jouez en effet le rôle du tireur à l'arrière de l'avion, ce qui n'est pas un rôle très agréable vu que la durée de vie d'une personne à ce poste était, durant la Seconde Guerre mondiale, de six semaines! Le jeu sortira en août sur Amiga et ST.



LANCASTER (ST)

DOMARK

Vous n'aviez aucun des jeux basés sur la trilogie de Star Wars. Alors ça tombe très bien parce que Domark sort la trilogie des jeux, une compilation comprenant les trois hits adaptés des jeux d'arcade. C'est pour Amiga et ST. Pictionary, basé sur le jeu de plateau, Dragon Spirit, A.P.B. et Hard Drivin sont présentés en previews.

Toobin n'est pas encore commencé mais sortira en novembre. D'autre part, Domark vient d'acquérir les droits de Cyberball, le football américain futuriste de chez Tengen. Ce sera pour l'année prochaine sur Amiga et ST.

RAINBIRD

Peu de nouvelles des produits Rainbird prévus il y a bien longtemps. Par exemple, on ne parle plus de Tank Command, la suite de Carrier Command. Il faut dire que Rainbird appartient à Microprose, et que ces derniers ont également leur simulation de tank à vendre...

ELECTRONIC ARTS

Populous: Promised Lands sera disponible d'ici la fin août, et est présenté en previews.

Toujours fin août, ce sera le tour de Rommel sur PC, un wargame recréant 8 batailles en Afrique du Nord.

En septembre, ce sera le tour de John Madden Football sur PC, une simulation de football américain. Ensuite viendra Ferrari Formula One sur PC et ST, puis Neuromancer sur Amiga.

Toujours en septembre, sortiront Sword Of Twilight sur Amiga, un jeu d'aventure orienté jeu de rôle, puis Gold Of The Americas sur PC jeu d'aveloration

The Americas sur PC, jeu d'exploration.
En octobre, nous aurons le droit à une version améliorée de Deluxe Paint 2 sur PC, puis à Hounds Of Shadow, présenté en rubrique previews. Enfin, toujours en octobre, arrivera Keef The Thief sur Amiga et PC, un jeu d'aventure. Plus de détails dans notre prochain numéro.

SYSTEM 3

La nouvelle est tombée il n'y a pas si longtemps... Last Ninja ne sortira pas sur Amiga et ST. Quand je pense que d'autres journaux l'ont testé... Enfin, nous pourrons nous consoler avec Last Ninja 2 qui lui sera disponible en fin d'année sur Amiga et ST. Dans cette seconde partie, votre but est de retrouver un Shogun qui est en fait un gros trafiquant de droque.

Ensuite viendra Vendetta, un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez secourir une jeune fille capturée par un groupe terroriste. Dans la seconde partie du jeu, il y aura une poursuite automobile! Ce jeu sera disponible également vers décembre.

Deux autres jeux sont prévus pour l'année prochaine. Le premier se nomme Myth. Vous y voyagez dans le temps pour affronter de multiples créatures mythologiques! Dans le second jeu, Tusker, vous voilà à la recherche du cimetière des éléphants, avec un héros très proche d'Indy.



TUSKER (AMIGA)

MICROPROSE

C'est fin août qu'arrivera Pirates sur ST. Microprose Soccer, testé dans notre précédent numéro, sera quant à lui disponible sur PC en septembre, en même temps que M1 Tank Platoon sur PC, la simulation de tanks des auteurs de F19.

ORIGIN

Cette compagnie n'est plus distribuée par Microprose, et n'ayant visiblement pas encore de nouveau distributeur en France, Ultima V n'est toujours pas disponible sur ST.

ARCANA

Les responsables de la compagnie n'ont aucun scrupule à annoncer que Mars Cops sortira finalement en septembre. Cela fait maintenant 2 ans qu'on l'attend.

EAS

Kayden Garth sera dans les boutiques sur Amiga lorsque vous lirez ces lignes. La version ST suivra un peu plus tard. C'est un jeu entre Ultima et Bard's Tale, en moins grand tout de même.

PSS

Conflict In Europe, wargame basé sur une troisième guerre mondiale, est présenté en previews. Sortie prévue sur Amiga, PC et ST en août.

SIERRA-ON-LINE

Encore des nouvelles des prochains Sierra. King Arthur & The Search For The Holy Grail retrace l'histoire bien connue d'Arthur, et l'on y retrouve Excalibur, Guenièvre, Lancelot et Merlin. Une nouveauté au niveau de l'animation et des graphismes, qui sont l'oeuvre de personnes qui font d'habitude des dessins animés.

Leisure Suit Larry 3, dont le nom n'est pas encore trouvé, est en cours de finition. Son mariage, qui a eu lieu dans le second volet, est en train de sombrer, et lui avec. Et voilà qu'un nouveau personnage vient se mêler à l'affaire, une femme nommée Passionate Patty (j'imagine déjà un titre comme "Leisure Suit Larry And Passionate Patty Goes Looking For A Shrubbery In Camelot, Where The Knights Say Neceeeee!). Il arrivera même que ce soit au joueur de la contrôler, ce qui signifie que ce jeu pourrait être le premier Sierra où l'on dirigerait plusieurs personnages!

Colonel's Bequest est une aventure policière qui se déroule à la Nouvelle-Orléans. C'est une histoire de meurtre qui se déroule dans les années 20, avec comme fond un trésor de la guerre de Sécession. Le jeu se déroule en temps réel, et des événements arrivent parfois en des lieux où vous n'êtes pas. On y retrouvera bien sûr tout l'humour des Sier-

L'auteur des Police Quest s'occupe quant à lui de Codename: Ice Man, qui se déroule dans le milieu de l'espionnage. Le but du jeu est d'aller libérer un ambassadeur emprisonné dans un pays du nord de l'Afrique. En plus de l'aventure, il y a une véritable simulation de sous-marin comprise dans le jeu. Fou, non?

Ces softs sortiront pour Noël sur PC et ST, et comprendront tous des graphismes avancés, des musiques Midi et le nouvel interpréteur de chez Sierra. D'autres projets sont

en cours, mais pour le début de 90 cette fois-ci.

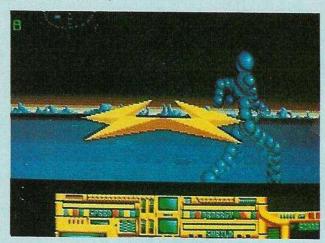
LA REDACTION DE GENERATION TEND TOUTES VOS QUESTIONS, REMARQUES ET CRITIQUES DANS SA BAL GEN4 SUR **3615 GEN4**

PSYGNOSIS

Blood Money arrive sur ST. La démo que nous avons recu laisse présager une excellente conversion. Tout y est en effet semblable à la version Amiga, sauf le son bien sûr! Beast, présenté en previews il y a deux numéros, sera dis-ponible fin août sur Amiga. La version ST suivra plus tard. Barbarian 2 sortira sur Amiga et ST en septembre. Un autre soft, dans lequel vous conduisez un chariot, sera aussi disponible sur ces machines ce mois-là. Dans une première partie, vous êtes sur une route avec votre chariot, et vous affrontez les divers ennemis et obstacles sur le chemin. Ensuite, vous arrivez en ville et on vous refait le coup de Ben-Hur. Un jeu en 3D aux graphismes superbes!

Aquaventura sera lui pour un peu plus tard. D'autres projets sont en cours, comme Jason et les Argonautes, ainsi qu'un jeu en 3D fait par le programmeur de Voyager, et aussi un jeu à la Crafton & Xunk, ainsi qu'un jeu dans le style de Rottle Zone.

Battle Zone... Tout ça promet!





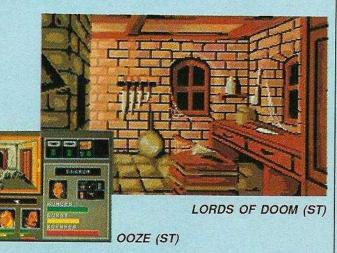
LE JEU DE CHARIOTS (AMIGA)



BEAST (AMIGA)

LINEL

Plusieurs jeux sont à prévoir de cette compagnie suisse. Tout d'abord Kayser, dont nous avions parlé il y a peut-être six mois, arrive sur Amiga et ST. C'est un jeu de stratégie dans lequel vous gérez une ville. Lords Of Doom est un jeu d'aventure/action qui se joue uniquement par icônes, et rappelle le système de jeu de Dungeon Master, si ce n'est qu'ici ce n'est pas un château mais une maison hantée. Enfin Ooze est un jeu d'aventure graphique.



MEDALIST INTERNATIONAL

Cette compagnie vient d'éditer un jeu sur PC et Amiga, basé sur certains super-héros. Le jeu est présenté par de nombreuses pages de BD qui sont entrecoupées de jeu d'action où les personnages se combattent. Le jeu sera bientôt disponible en France.

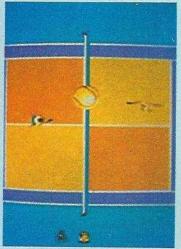
MIRRORSOFT

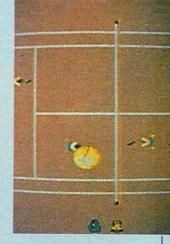
Bloodwych est présenté en previews et sera en vente quand vous lirez ces lignes. Il en est de même pour Conflict Europe, un wargame basé sur une troisième guerre mondiale, qui sera disponible très bientôt.

Passing Shot, l'adaptation du jeu de tennis de chez Séga sortira certainement vers octobre ou novembre. Nous l'attendons avec impatience, aucun jeu de tennis n'étant vraiment super sur Amiga ou ST. En attendant, profitez des photos de la version ST.

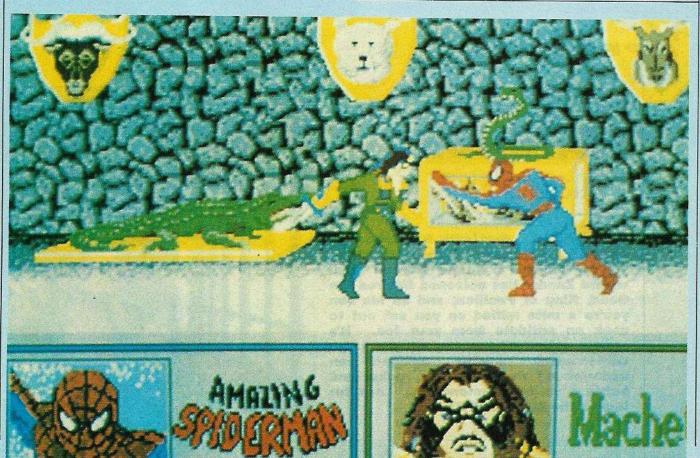
C'est à la même date que devrait sortir Palladin, Lord of Dancing Blades, ce jeu où l'on ne voit que les silhouettes des personnages, et qui s'avère être un jeu mêlant arcade et stratégie.

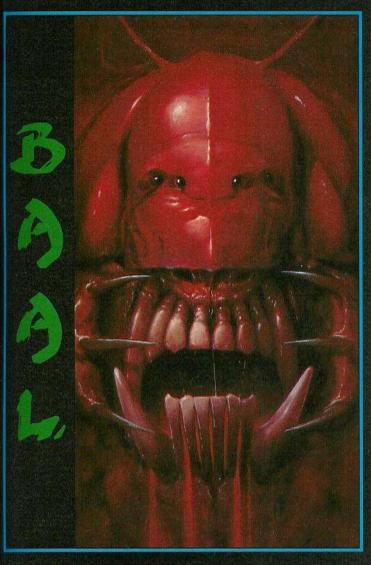
Enfin, Xenon 2 sera bientôt disponible sur Amiga, PC et ST. Test complet le mois prochain.

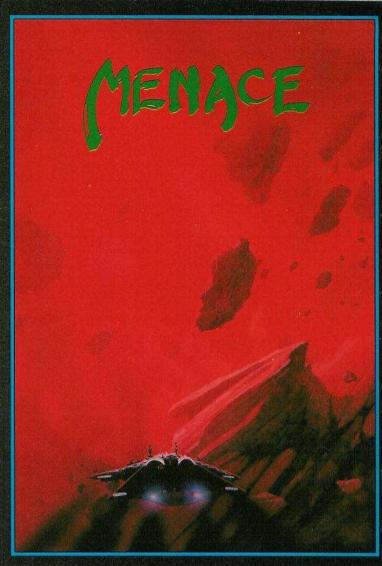




PASSING SHOT (ST)























RAS-LE-BOL DES TABLEURS ET DES TRAITEMENTS DE TEXTE? ECLATEZ VOTRE PC AVEC DE L'ACTION

Après avoir exploité la technologie du 68000 dans ses dernières limites, Psygnosis est heureux de vous présenter deux supers jeux pour le PC. Tout ce que vous avez pu voir sur des consoles de jeux vous semblera dépassé. Baal et Menace exploitent tous les deux le PC d'une manière qui vous surprendra.





ACCOLADE

Encore une compagnie qui a accéléré son rythme de production.

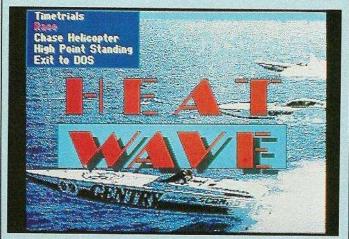
Dans la lignée de Test Drive 2 ou Grand Prix Circuit, arriveront sur PC en septembre The Cycles et Heat Wave. Le premier est une simulation de course en moto, et ressemble beaucoup à Grand Prix Circuit, si ce n'est que la conduite est heureusement différente. Le second est une course de Offshore, mais vu du dessus et non pas en 3D, pour une fois!

Toujours pour PC en septembre, voici Eye Of The Storm, une simulation de combat en hélicoptères. C'est en 3D formes pleines, et vous y pilotez un Huey UH-1, durant 12 missions célèbres de la guerre du Viêt-nam. Nombreux sont les ennemis (tanks, hélicoptères, bateaux, trains, camions, etc.), tous représentés en 3D. Une simulation qui semble excellente!

Encore pour PC et en septembre, voici Conspiracy: The Deadlock Files, un jeu d'aventure graphique comprenant près de 500 vues digitalisées de New York. Vous êtes involontairement au centre d'une intrigue politique visant le gouvernement, et êtes accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis. A vous de prouver votre inservers

pas commis. A vous de prouver votre innocence. Même mois, même machine, ce sera The Third Courier. C'est un jeu d'aventure, très branché rôle, dans le monde de l'espionnage. Trois agents doivent livrer des plans secrets de l'OTAN à Moscou. Les deux premiers ont été tués, mais le troisième a réussi à cacher en trois lieux les plans, dans Berlin Est et Ouest. Vous devez retrouver les plans et être confronté à cet agent avant que les plans ne passent à l'Est. Les responsables du projet assurent que le jeu sera différent à chaque fois, et que les caractéristiques du personnage créé influent sur le jeu énormément. A suivre...

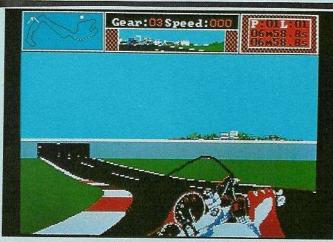
Enfin, toujours dans le genre, sur PC et pour septembre, voici Don't Go Alone, un jeu dans lequel vous explorez une



HEAT WAVE (PC)



CONSPIRACY (PC)



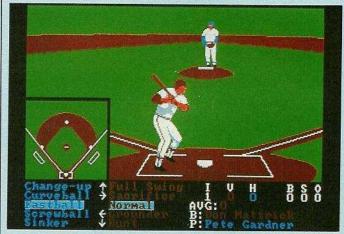
CYCLES (PC)

maison hantée. Vous choisissez quatre personnages parmis les 16 disponibles, et entrez dans la maison avec comme but de chasser le démon qui s'y trouve. Explorez cette demeure aux nombreux étages et pièces, et affrontez près de 100 types de monstres. Si jamais votre santé mentale devenait critique, vos personnages fuiraient dans une autre pièce de la maison, rendant difficile une exploration ordonnée des lieux.

Dernier jeu à paraître en septembre pour PC, Hard Ball 2, suite du célèbre Baseball, qui s'annonce bien meilleur, avec plus de vues différentes, etc.

Enfin, Synergy est un jeu d'aventure dans lequel vous explorez un monde peuplé d'Aliens. Il sortira sur PC en 90. Evidemment tous ces produits seront disponibles plus tard sur Amiga (d'ici la fin de l'année).

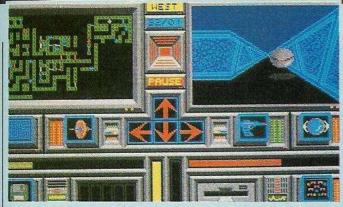
Pour ce qui est du ST, Accolade a annoncé qu'il y aurait désormais des versions ST. Grand Prix Circuit et Test Drive 2 sortiront début 90, suivis de tous ces produits.



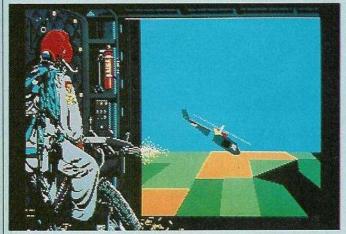
HARDBALL 2 (PC)



THE THIRD COURIER (PC)



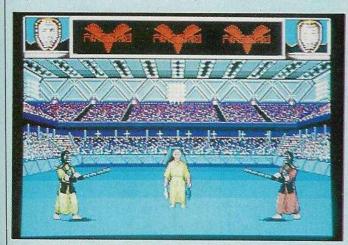
SYNERGY (PC)



EYE OF THE STORM (PC)

FIREBIRD

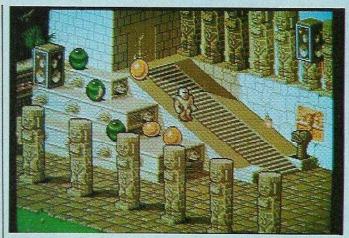
La plus prolifique des compagnies actuelles prépare encore bien des choses pour les mois à venir. P47, l'adaptation du jeu d'arcade, est présenté en rubrique previews. Oriental Games, présenté, lui, dans notre dernier numéro, ne sera disponible qu'en octobre sur Amiga, PC et ST.



ORIENTAL GAMES (ST)

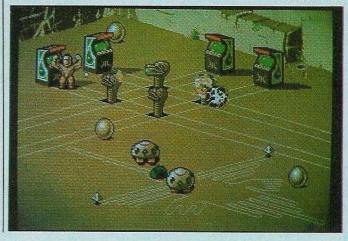
GREMLIN

Tous les jeux de septembre ne devraient plus tarder, mais c'est surtout Ramrod que tout le monde attend impatiemment. Il n'y a qu'à voir les graphismes pour comprendre que la réalisation est à la hauteur de la folle idée à la base de ce jeu: empêcher le robot Ramrod de mourir d'ennui.











GHOSTBUSTERS 2 (AMIGA)



©1989 Columbia Pictures Industries, Inc.

ACTIVISION

Vous vous souvenez certainement du jeu Ghostbusters, et vous devez savoir que ce soft s'était, à l'époque de sa sortie, vendu à près de 2 millions d'exemplaires. Les responsables d'Activision espèrent bien refaire le même coup en sortant en décembre Ghostbusters 2, basé sur le film du même nom, qui sortira d'ici la fin de l'année en France. On ne sait pas encore grand-chose du jeu, ni du film, si ce n'est qu'il a battu le record d'entrées du premier jour, tout juste établi par Indiana Jones 3. Cependant, les entrées ont vite chuté, ce qui tend à prouver que les critiques américains (qui ont incendié le film) avaient raison. Vous me direz que le premier déjà était loin d'être génial! Bref, nous laissons la possibilité de faire un numéro "Spécial Ghostbusters 2" à nos concurrents...

Côté film, ils font quand même assez fort chez Activision. Par exemple, ils ont aussi Alien 3, dont on ne sait rien sinon que Giger est de retour pour les décors. Ca promet! D'un autre côté, le réalisateur est celui qui a signé "Le Cauchemar de Freddy", film le plus nul de ces dix dernières années avec "Prince Of Darkness" de Carpenter.

Il y aussi Die Hard, qui était prévu l'année dernière. C'est le jeu basé sur le film du même nom, soit "Piège de Cristal" en français. Le jeu sortira en même temps que la vidéo.

Enfin, il y a des chances pour que ce soit Activision qui prennent les droits de Back To The Future 2 et 3, Spielberg produisant en ce moment deux nouveaux films faisant suites à Retour Vers Le Futur. Comme quoi quand on a les moyens!

Passons aux jeux d'arcade... Super Wonderboy, Altered Beast et Dynamite Dux sont tous les trois présentés en previews.

Quant à Bomber, un des simulateur de vol que tout le monde attends, il s'annonce encore mieux que ce que l'on pouvait penser. Terrain énorme, nombreux avions et missions originales risquent d'en faire un classique. Regardez la photo, et attendez septembre, date de sortie de cette petite merveille.



BOMBER (ST)

US GOLD

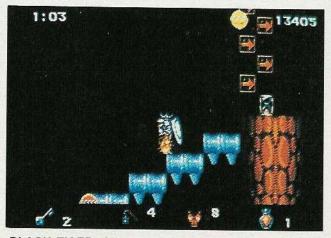
Black Tiger, présenté en previews dans notre précédent numéro, est repoussé pour le début 90. Le jeu était pourtant bien avancé, mais les responsables d'US Gold préfèrent laisser le champ libre pour Strider et Ghost's & Ghouls et Turbo Outrun. C'est en effet US Gold qui a repris les droits du fameux jeu d'arcade.

Strider est présenté largement en previews, ainsi que Moonwalker, basé sur le film.

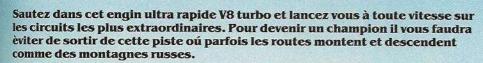




GHOSTS & GHOULS (ARCADE)

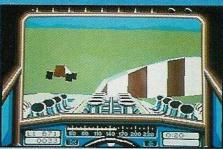


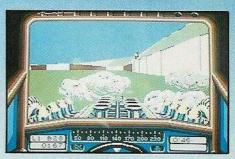
BLACK TIGER (ST)



DISPONIBLE SUR ST AMIGA PC SPECTRUM COMMODORE 64









ELITE

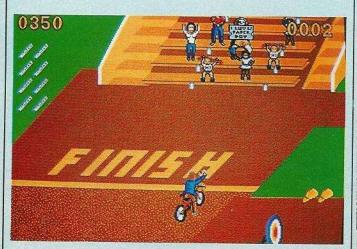
Paperboy est enfin terminé. Il sera disponible dans les boutiques au mois d'août, sur Amiga, PC et ST. Septembre verra la sortie de la version Amiga de Overlander. Mauvaise nouvelle par contre pour les fans de Ghost's & Goblins, la date de sortie de leur jeu fétiche ayant été repoussée jusqu'à février 90! Par contre, à la rentrée, nous aurons certainement Commando. Ces deux derniers jeux sont prévus sur Amiga, PC et ST.



PAPERBOY (ST)



PAPERBOY (ST)



COMMANDO (AMIGA)



COMMANDO (AMIGA)

VIRGIN GAMES

Shinobi arrive à la rentrée, et est présenté en previews. Un peu plus tard, nous aurons Gemini Wings, un shoot'em'up à scrolling horizontal, où il est possible de jouer à deux à la fois. Autre originalité de ce jeu, les ennemis peuvent vous prendre vos armes spéciales! Voilà qui va être drôle. Enfin, pour fêter les 20 ans des Monthy Python, la compagnie a décidé de faire un jeu basé sur les plus célèbres sketchs du groupe. On y retrouvera bien sûr les fameux Dead Parrot et Ministry Of Silly Walks. Neeeeee!



GEMINI WINGS (ST)

DE DROITE A GAUCHE: LES MONTHY PYTHON



HEWSON

C'est en septembre que Slayer sera disponible, c'est encore un shoot'em'up avec de nombreux niveaux différents.

En octobre, nous devrions voir Battle Valley, jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un mercenaire qui doit mettre fin aux activités d'un groupe terroriste.

Steel sera disponible en octobre sur Amiga et ST. C'est un shoot'em'up qui se passe à l'intérieur d'un vaisseau, et qui comporte de nombreux sous-jeux.

Onslaught, présenté en previews dans le numéro 13, sortira

en novembre sur Amiga et ST. Comme on le voit en regar-dant les photos ci-jointes, c'est le nouveau jeu des auteurs de Custodian et Verminator, et c'est donc magnifique.

Enfin, Stormlord, déjà présenté en previews il y a deux numéros, sera disponible sur Amiga et ST en novembre.









STEEL (ST)



ONSLAUGHT (ST)



BATTLE VALLEY (AMIGA)

GEN4, C'EST LE SERVEUR DE **GENERATION 4!**





EPYX

California Games arrive enfin sur ST, alors que Games: Summer Edition devrait sortir en septembre sur Amiga et S1. On attendra alors des nouvelles de California Games 2 dont la sortie sur PC devrait se faire à la rentrée.





LUCASFILM GAMES

Le jeu d'aventure basé sur Indiana Jones & The Last Crusade devrait sortir en septembre sur Amiga et ST. Il est testé dans ce numéro sur PC! Le même mois, nous verrons Batt-le Of Britain, le simulateur de la bataille d'Angleterre. En octobre, ce sera le tour du génial Loom: Legend Of Billy Boulder. Enfin, quelque chose me dit que d'ici la fin de l'année, nous pourrions avoir Maniac Mansion sur Amiga et ST. Cet ancien titre de Lucasfilm est un jeu d'aventure à la Zak Mac Kracken. Voilà qui promet.

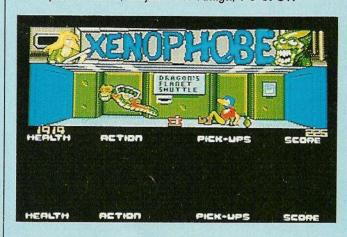
MICROSTYLE

RVF Honda, testé dans le numéro 13 sur ST sera disponible sur Amiga lorsque vous lirez ces lignes. La version PC sortira en novembre.

Rainbow Warrior, présenté en previews, sera disponible d'ici la fin du mois d'août.

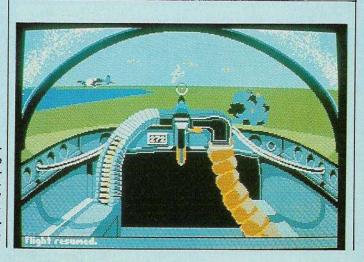
Stunt Car, également présenté en previews, sortira en septembre sur PC et ST puis en octobre sur Amiga.
L'adaptation du jeu d'arcade Xenophobe ne sortira finale-

ment qu'en octobre, toujours sur Amiga, PC et ST.





XENOPHOBE (ST)















EXPLORA II:

encore plus graphisme, encore plus aventure, encore plus aventure, encore plus dialogue, encore plus animation, encore plus icônes, encore plus encore plus amour...

Textes et dialogues en français

Le plus beau de tous les jeux d'aventures
Plus de 2 millions d'octets de logiciel
Des graphismes époustouflants
Des sons hyper-réalistes
Des dialogues vocaux à vous couper le souffle
Du jamais vu ni jamais entendu...



82, rue CURIAL 75019 PARIS 40 37 06 37



B.P 12 66270 LE SOLER

CINEMAWARE

It Came From The Desert sortira d'ici le mois prochain, et sera testé dans notre prochain numéro, sur Amiga. Les versions PC et Amiga sont prévues pour Noël. Plus tard, nous aurons TV Sports Basketball sur Amiga, un jeu qui s'annonce grandiose!



TV SPORTS BASKETBALL (AMIGA)

IT COME FROM THE DESERT (AMIGA)

OCEAN

Nous vous présentons une majorité des prochains jeux Océan (Untouchables, Operation Thunderbolt, Chase HQ, F29, Lost Patrol) dans un Spécial Océan de la rubrique Previews.

Renegade 3 ne devrait plus tarder à sortir pour Amiga et ST

Adidas Golden Shoe, présenté dans notre dernier numéro en previews, s'améliore de jour en jour. Le terrain est maintenant plus grand, les passes sont plus précises, et le jeu est plus sympa. Reste la jouabilité qui n'était pas encore réglée la dernière fois que nous avons vu le soft. A noter que de nombreux dessins magnifiques illustrent le jeu, ce qui est très agréable. La sortie se fera fin septembre sur Amiga et ST.

Pour tout ce qui concerne Batman, nous vous avons fait un dossier spécial qui vous apprendra tout sur ce héros. Cabal sera disponible en octobre sur Amiga et ST, et sera suivi d'Ivanhoé, présenté en previews dans notre dernier numéro.



ADIDAS GOLDEN SHOE (ST)



ADIDAS GOLDEN SHOE (ST)

AUDIOGENIC

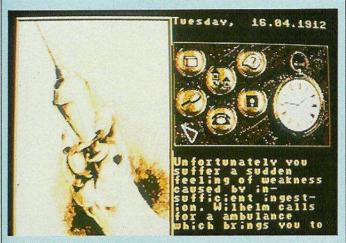
Lone Wolf est une série de jeux basée sur le héros des livres interactifs. Le premier jeu est une sorte de Barbarian, et sera disponible sur Amiga et ST d'ici septembre.



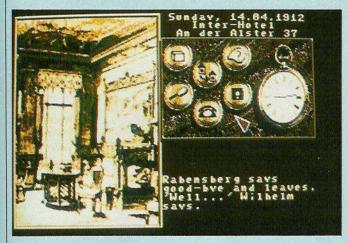
RAINBOW ARTS

En septembre sortira sur Amiga, PC et ST, Oil Imperium, une simulation économique en rapport avec le monde du pétrole. Vous dirigez une entreprise et devez réussir face à trois autres adversaires, qui peuvent être, soit l'ordinateur, soit d'autres joueurs. Tous les coups sont permis, et le jeu comporte des graphismes très chouettes.

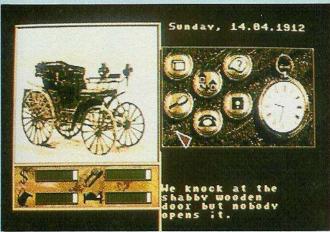
Toujours en septembre et sur les mêmes machines, nous aurons Curse Of The Mummy, un jeu basé sur l'Appel de Cthulhu. C'est un jeu d'aventure qui se joue entièrement par icônes et dans lequel on doit enquêter sur de mystérieux événements liés à la disparition d'une momie. Plus de 200 lieux à visiter et de nombreux personnages à rencontrer donnent au jeu une grandeur jamais atteinte. Les graphismes sépia sont en plus là pour ajouter une ambiance 1920 au jeu.



CURSE OF THE MUMMY (ST)

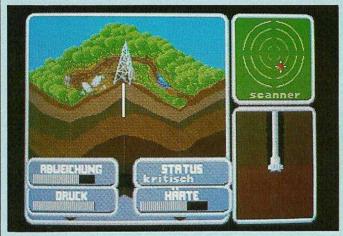


CURSE OF THE MUMMY (ST)





OIL IMPERIUM (AMIGA)



OIL IMPERIUM (AMIGA)



SCREEN 7

Après le décevant Jaws, nous attendons maintenant High Steel et Steigar, dont nous vous parlions dans le dernier numéro. Un nouveau jeu est également prévu. Nommé Fallen Angel, c'est exactement comme Renegade. Cependant, vu les versions 16 bit de ce dernier, Fallen Angel devrait être vraiment meilleur.

SUBLOGIC

Les spécialistes des simulateurs de vol sont venus nous voir, histoire de nous montrer les softs qu'ils allaient sortir d'ici la fin de l'année.

Le premier produit est un hard qui se nomme Flight Controls. C'est un tableau de bord d'avion sur lequel vous posez votre ordinateur. Il y a un manche à balai, une manette pour contrôler la poussée des réacteurs et de quoi faire varier les flaps. Ce hard fonctionne avec tous les softs Sublogic, soit Flight Simulator 2, Jet, etc. Le prix annoncé est, tenez-vous bien, de 600 francs!

Plusieurs scenery disk seront bientôt disponibles pour Amiga, PC et ST. Il y aura Instrument Pilot Scenery USA, qui contient tous les aéroports des Etats-Unis, et toutes les données nécessaires pour le vol aux instruments.

données nécessaires pour le vol aux instruments.
Uniquement pour PC cette fois-ci, il y aura Light Aircraft
Collection, qui permet de simuler de nouveaux types
d'avions pour Flight Simulator 31

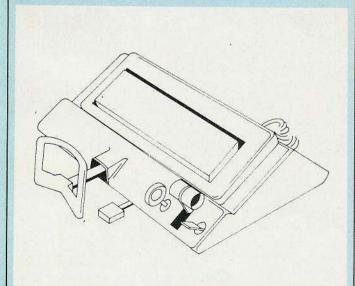
d'avions pour Flight Simulator 3!
Toujours pour PC, Instant Facilities Locator permet d'aller plus facilement à l'endroit où l'on veut, en choisissant tout simplement dans une liste de fichiers celui correspondant au lieu. Plus la peine de donner les coordonnées Nord et Est du lieu.

Toutes ces nouvelles options sont comprises dans Flight Simulator: Trainer, qui n'est autre que la suite de Flight Simulator 3. Cette fois-ci, la simulation est tellement réaliste que le soft est agréé par les écoles de pilotage, et que les heures de vol sur le soft peuvent remplacer de véritables heures de vol, ce qui permettra à de nombreuses personnes de conserver leur licence! Le soft sera bientôt disponible sur PC, et des versions Amiga et ST sortiront en 90. Toujours pour Amiga, PC et ST, deux autres scenery disk.

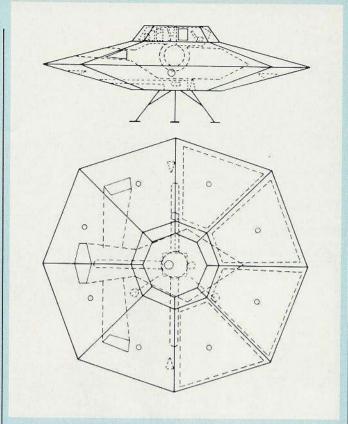
Le premier est le numéro 9, qui couvre les régions de Chicago, Saint-Louis et Cincinnati, et qui comprend plus de détails visuals que les précédents disques

détails visuels que les précédents disques.
Le second Hawaiian Odyssey, est très original. En plus de proposer le survol des îles hawaiiennes, il comprend également une aventure (sil sil) et une grosse surprise. Si vous entrez dans le volcan de l'île principale, vous pouvez aller dans l'un des sept mondes fous que propose le jeu. L'un d'eux vous miniaturise et vous volez à l'intérieur d'une cuisine!

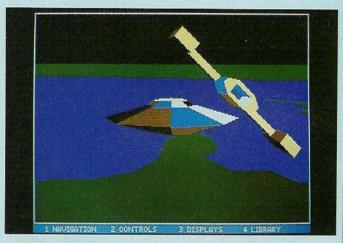
Deux produits seront disponibles en août sur PC. Thunderchopper, une simulation d'hélicoptère à la Gunship, et UFO, une simulation d'Ovni! UFO sera disponible d'ici la fin de l'année sur Amiga et ST, et réserve bien des surprises. Enfin, sur PC en novembre, ce sera Flight Simulator: Boeing qui sera le premier soft à simuler ces avions très lourds avec lesquels il est déconseillé de tenter des loopings!



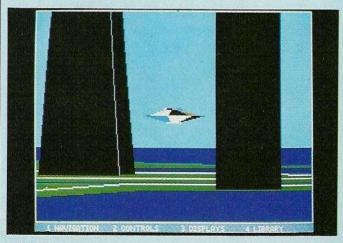
FLIGHT CONTROLS 1



LES PLANS DE L'UFO



UFO (PC)



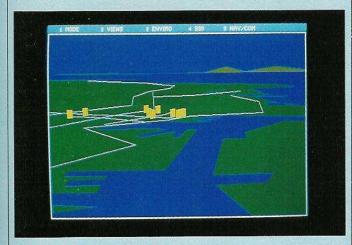
UFO (PC)



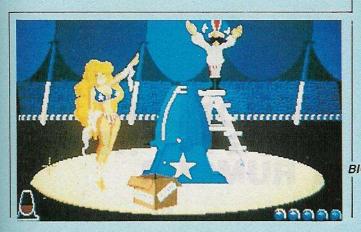
SCENERY DISK 9 (PC)



THUNDERCHOPPER (PC)



HAWAIIAN ODYSSEY (PC)



SPECTRUM HOLOBYTE

Si nous n'avons pas de nouvelles de leur simulation de tanks, nous en avons par contre de Vette, la simulation de conduite en Corvette dans les rues de San Francisco. Eh bien ça a l'air encore plus beau que ce que nous pensions, comme le montre la photo ci-jointe. Si la réalisation est à la hauteur de Falcon, Vette devrait faire un carton lors de sa sortie sur Amiga, PC ou ST. La date de sortie? D'ici Noël!



VETTE (PC)

MINDSCAPE

Chessmaster 2100 est arrivé sur PC, mais ne devrait pas tarder à sortir sur Amiga et ST. Test complet dans le prochain numéro. Dans le prochain numéro, nous testerons aussi Life & Death, une excellente simulation d'opération chirurgicale, comprenant de nombreuses "missions" à accomplir. Ca au moins c'est original.

Un peu moins original mais peut-être bien, Horse Racing sur PC est une simulation de course de chevaux.

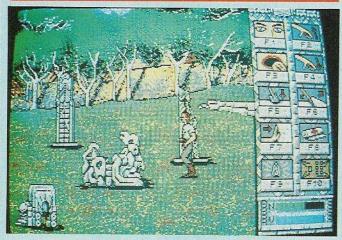
En septembre, nous aurons un nouveau jeu sur le cirque sur Amiga, PC et ST. The Big Top propose six épreuves: le plongeon de très haut, l'Homme Canon, le lancer de couteaux, le jongleur, l'équilibrisme et le trapèze.

Le même mois, nous aurons aussi Harley Davidson sur PC, Amiga et ST, qui comporte plusieurs épreuves de conduite. En octobre, ce sera au tour de Star Trek V, basé sur le film, d'arriver sur Amiga, PC et ST. Le jeu mêle arcade, stratégie et aventure, et comporte de nombreuses scènes digitalisées du film.



STAR TREK V (ST)

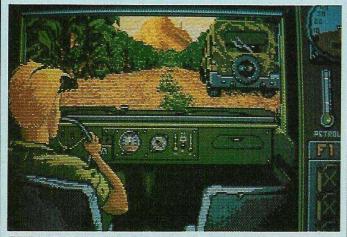
LES COMPAGNIES FRANCAISES



FETICHE MAYA (ST)

SILMARILS

Fin septembre arrivera Le Fétiche Maya sur Amiga, ST et PC. Ce jeu d'aventure / arcade propose de l'exploration, des énigmes et une simulation de conduite en jeep. Vers décembre, il y aura un autre jeu d'aventure / arcade, nommé Colorado, avec comme simulation la descente de rapides en canoé. D'autres produits seront disponibles, mais nous vous en dirons plus dans notre prochain numéro.



FETICHE MAYA (ST)

LORICIELS

Rien de bien neuf depuis les produits présentés dans le dernier numéro. Nous attendons maintenant les préversions afin de les tester. Plus d'informations dans notre prochain numéro.

LEGEND SOFTWARE

Les Portes du Temps arrive enfin sur ST. Cet excellent soft d'aventure sera disponible d'ici septembre.

MICROIDS

Les nouveaux softs de chez Microïds arrivent...

Il y aura d'abord Chicago 90, un jeu où vous pouvez choisir de jouer, soit le voleur, soit les gendarmes. Si vous êtes voleur, vous devez vous échapper de la ville avant que les gendarmes ne vous coincent. Si vous êtes gendarmes, c'est bien sûr le contraire.

Le jeu en lui-même est une course poursuite en voiture dans les rues d'une ville, et rappelle certains grands moments de cinéma. Attention aux piétons et aux autres voitures! Ce jeu sortira en septembre sur Amiga. PC et ST

res! Ce jeu sortira en septembre sur Amiga, PC et ST. C'est le même type de scénario que l'on retrouve dans Highway Patrol, si ce n'est que cette fois-ci c'est un véritable simulateur en 3D. Un bandit pille les stations à essence en plein désert des Etats-Unis, et c'est à vous de le retrouver. Vous devez vous aider de la carte fournie avec le jeu pour y parvenir, mais vous devez aussi bien conduire pour rattraper le bandit. Le jeu sortira à la rentrée sur Amiga, PC et ST.

Eagle's Rider est un jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie. Dans ce soft, vous dirigez un vaisseau spatial et devez trouver la planète mère où se trouve le cerveau Cyborg qui dirige les forces ennemis. Des graphismes en 3D, des personnages nombreux et une synthèse vocale pour les versions Amiga et ST font de ce soft un événement. La sortie se fera à la rentrée sur Amiga, PC et ST.

Enfin, Blue Angels est une simulation de vol en formation. C'est un véritable simulateur avec lequel vous allez devoir reproduire des figures et voler avec 5 autres avions. 900 vues graphiques en 3D par avion font que l'animation et le réalisme priment dans ce jeu. Les versions Amiga et ST possèdent une syntèse vocale, et la version PC fonctionne sur tous les modes. Sortie prévue en octobre/novembre.



BLUE ANGELS (AMIGA)



EAGLE'S RIDER (ST)

HURIKAN

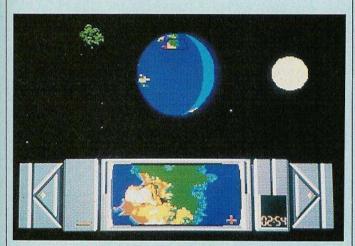
Ce label regroupe deux équipes de programmation, l'une française, qui est spécialisée dans les jeux d'aventure, l'autre anglaise, spécialisée dans les jeux d'action.

Le premier jeu qui sortira se nomme Vaux,il est réalisé par les auteurs de Cybernoïd 1 et 2. Il s'agit d'un jeu dans le style d'Elite ou Foft, mais plus axé sur l'arcade. Scrolling multidirectionnel, 18000 écrans, 8 niveaux, une version Amiga en overscan et phases en 3D seront là pour en faire un soft exceptionnel. Le jeu sortira fin octobre sur Amiga et ST puis en décembre sur PC.

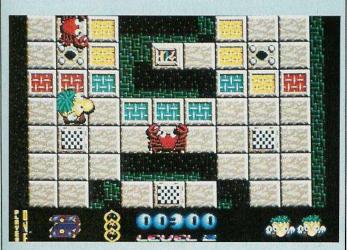
INFOGRAMES

North & South et Drakkhen, présentés dans notre dernier numéro, sont toujours prévus pour septembre, sur Amiga, ST et PC.

Deux nouveaux produits paraîtront également à la rentrée. Le premier s'appelle Gloops, qui est une histoire de personnage qui garde les couleurs que des monstres veulent emporter. Si ça ne vous rappelle rien, regardez les photos et vous comprendrez. Il y a même des Gloopsettes. C'est tout de même aller un peu loin! Transmutator est un jeu étrange. Votre ami, un petit lézard, est entré dans un monde artificiel, pour vous amuser. Mais celui-ci court de grands dangers, et vous allez devoir l'aider à revenir dans votre monde à vous.



TRANSMUTATOR (ST)



GLOOPS (ST)

COKTEL VISION

Astérix et le Coup du Menhir est un jeu basé sur le dessin animé qui sortira le 2 octobre. Obélix a malencontreusement envoyé un menhir sur Panoramix, qui a oublié la formule de la potion magique. Vous jouez le rôle d'Astérix et devez retrouver la formule, en faisant goûter à Panoramix les mélanges que vous effectuez. On retrouve bien sûr, tous les ingrédients du film et de la BD, soit des sangliers, des Romains, des poissons, etc. Le décor fait près de 30 écrans, et le jeu est l'oeuvre de Muriel Tramis, à qui on doit entre autre Mewilo.



ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR (ST)



ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR (ST)

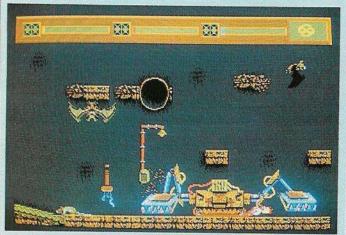


ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR (ST)

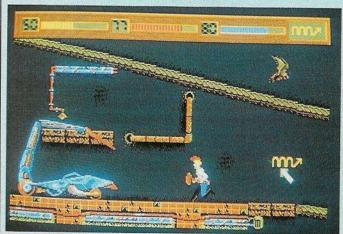
TOMAHAWK

European Space Simulator sortira à la rentrée. Dans cette simulation, vous dirigez une compagnie qui s'occupe de la mise en orbite de satellites et de tout ce qui en découle. Simulation économique et simulation de vol se mêlent constament, que ce soit dans les phases de décollage ou lorsque vous êtes en orbite. Une fois votre mission effectuée, vous revenez sur Terre et devez atterrir. Cette simulation, qui comporte des graphismes normaux, mais aussi des phases en 3D formes pleines, sera disponible fin septembre sur Amiga, PC et ST. On l'attend avec impatience.

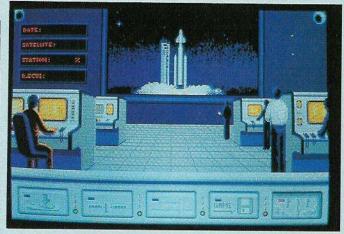
No Exit est un jeu d'arcade. Vous y jouez le rôle d'un jeune homme chétif qui, poursuivi par des voyous, chute dans un trou noir. Là, il doit affronter divers monstres et de multiples épreuves afin de s'en sortir et de revenir dans son monde habituel. C'est donc un jeu de combat, où le joueur affrontera des créatures en relation avec les constellations. C'est à la mi-octobre que ce soft sortira sur Amiga, PC et ST.



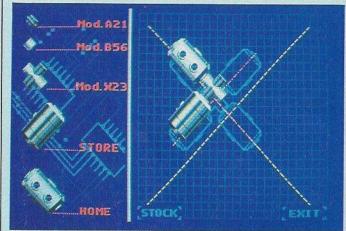
NO EXIT (ST)



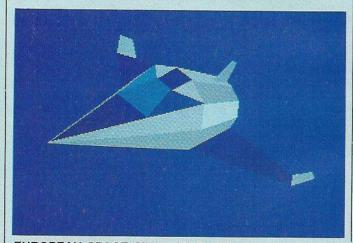
NO EXIT (ST)



EUROPEAN SPACE SIMULATOR (ST)



EUROPEAN SPACE SIMULATOR (ST)

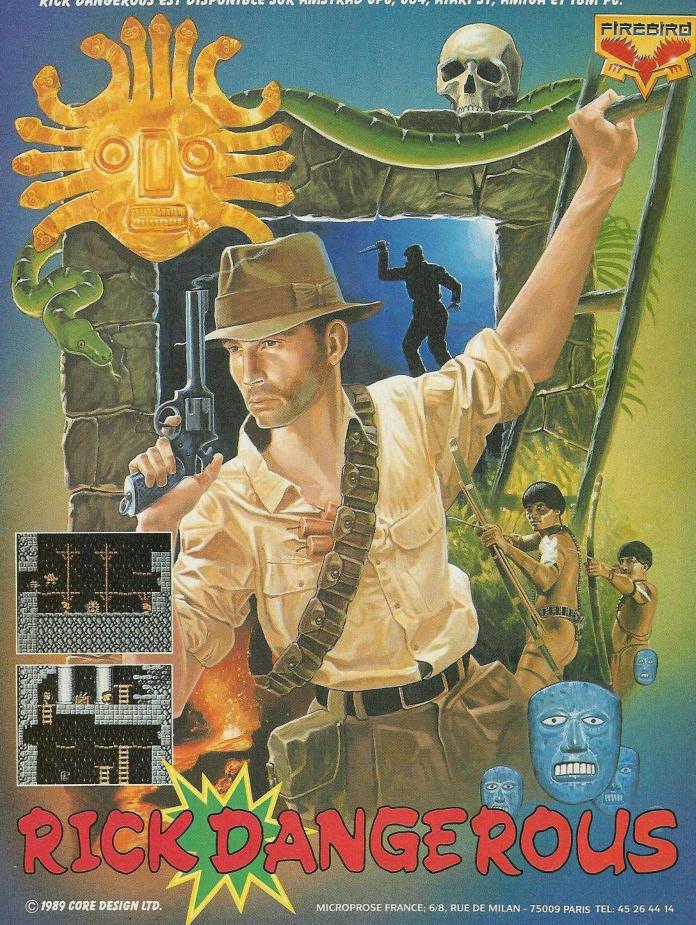


EUROPEAN SPACE SIMULATOR (ST)

n° 1, le 10 octobre vraiment sur les PC une autre façon de

L'AVENTURE COMMENCE LORSQUE RICK DANGEROUS, UN SUPER HÉROS COLLECTIONNEUR DE TIMBRES, SE TROUVE EN GRAND DANGER ET S'ECRASE AVEC SON AVION QUELQUE PART EN AMERIQUE 4, DU SUD.

COMBIEN DE TEMPS POURRA-T-IL SURVIVRE, CELA DEPEND DE VOUS! RICK DANGEROUS EST DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC, C64, ATARI ST, AMIGA ET IBM PC.





Et voici l'une des adaptations de jeux d'arcade parmis les plus attendues de cette fin d'année. Nous vous avions présenté en exclusivité ce jeu avant sa sortie dans les arcades, nous récidivons en vous présentant cette fois-ci une préviews des versions micros de ce soft, plus quelques détails sur le développement de ce dernier. Nous avons donc été chez l'équipe de programmeur, en l'occurence Tiertex, qui opére dans la banlieu de Manchester.

Avant tout, il faut déjà expliquer qu'en Angleterre, il y a beaucoup de programmeurs et de groupes de programmeurs Freelance, ce qui est très rare en France. Ensuite, les groupes ont tendance à souvent programmer pour la même compagnie. C'est le cas de Tiertex qui a réalisé Thunderblade, Indy: Action Game et maintenant Strider.

C'est avec une surprise assez grande qu'en entrant dans les locaux de Tiertex, on se retrouve face à des

Le second niveau de la version arcade.

bureaux ultra-modernes et bien rangés, ce qui est assez incompatible avec l'image que l'on a des programmeurs. Ici, tout est ordonné, prévu et calculé, et ceci explique grandement le sérieux que l'on retrouve face au développement d'un produit.
Commençons donc par rappeller ce qu'est The Stri-

der. Il s'agit d'un jeu d'arcade de chez Capcom dans lequel vous dirigez un personnage très agile. Ce Le Strider s'accroche partout!

dernier peut en-effet s'agripper aux surfaces lisses, y grimper, courir sur des pentes vertigineuses. A travers six niveaux très high-techs ou préhistoriques, il doit affronter divers monstres et ennemis à l'aide de son épée. Chaque niveau est particulièrement grand, et les décors scrollent dans toutes les directions.



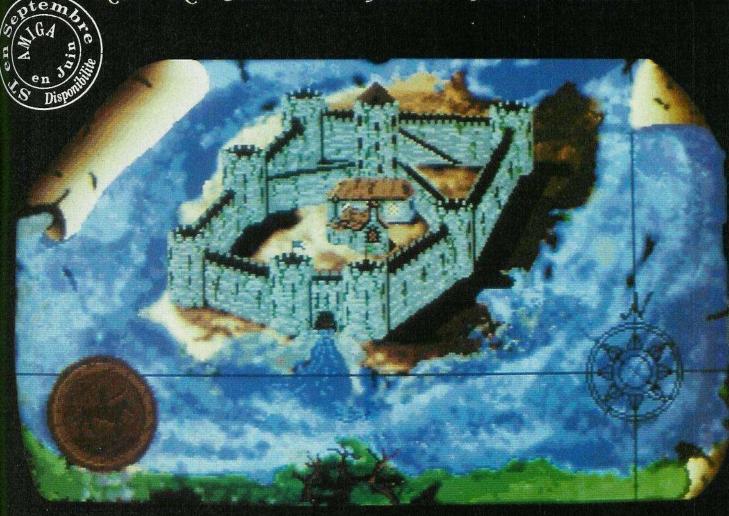
Début du jeu sur Amiga.

"Le principal problème pour adapter ce jeu, c'était surtout la taille des niveaux et le nombre de décors différents", avoue John Prince, qui s'est occupé du projet. Le système utilisé pour réussir à faire entrer six niveaux très grands sur Amiga et ST m'a été ex-



LES PORTES DU TEMPS

Rien Ne Sera Plus Jamais Comme Avant



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



82, rue CURIAL **75019 PARIS** (1) 40370637

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

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 Jérome LEGRUX

A la musique: David ALONSO A la compression: Hughes RENAUD

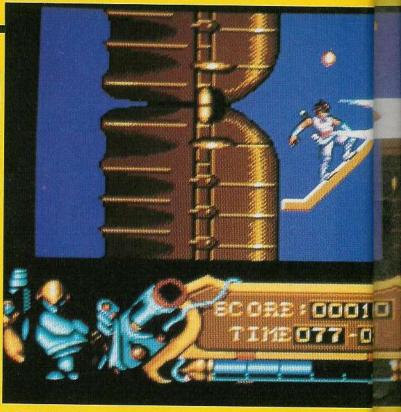
'JAMAIS LE PASSE N'AURA ETE AUSSI PRESENT

pliqué par les programmeurs et graphistes, et je dois avouer que c'est impressionant.

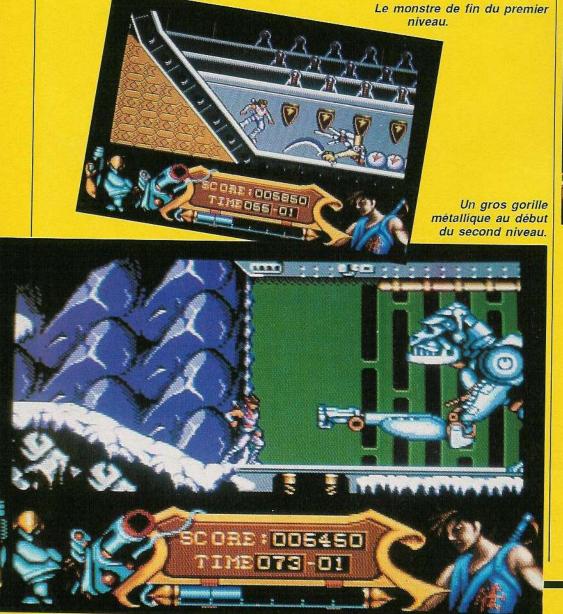
Sur la machine d'arcade originale, ils branchent un circuit qui permet de pauser le jeu à n'importe quel moment. Après cela, ils digitalisent l'image sur Amiga à l'aide de Digiview. L'image est ensuite découpée en petits carrés de 16x16. Le programme qui fait cela, un utilitaire développé par Tiertex, permet de regrouper les carrés qui se ressemblent beaucoup en un seul. Chaque niveau est donc constituer d'un nombre élevé de ces dits carrés, sur lesquelles viennent s'afficher les sprites des personnages. Pour dessiner un niveau, il suffit d'assembler les carrés ensemble, ce que le graphiste du groupe fait grâce à un autre utilitaire, le Map Editor. Ceci permet d'économiser de la place pour les graphismes, et les six niveaux tiennent sans problèmes sur deux disquettes ST. En fait, un seul niveau n'est fait que d'une page graphique à partir de laquelle tout est construit.

Le musicien de Tiertex compose sur synthétiseur les musiques du jeu, qui sont ensuite transcrites sur ordinateur ou digitalisées pour la version Amiga.

John Prince, le programmeur principal, avoue que c'est sa meilleure réalisation. Toute l'équipe de Tiertex travaille maintenant sur un nouveau projet, toujours pour US GOLD, mais c'est encore secret...



A bord du vaisseau du second niveau.







L'énorme monstre à la fin du psième

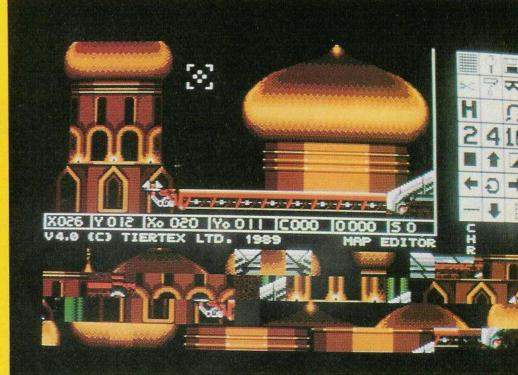




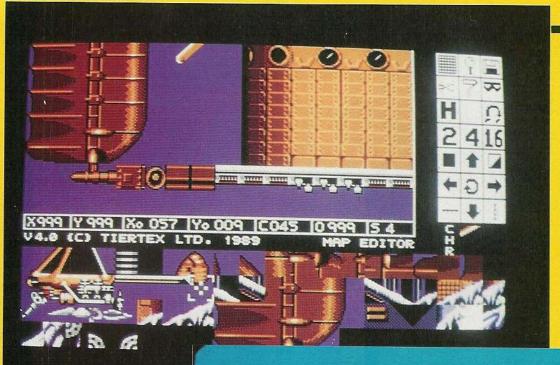
La préhistoire est au rendezvous du troisième niveau.







Le Map Editor: design du premier niveau.



Le Map Editor: un véritable puzzle.

Une des deux pages de sprites pour l'animation du personnage!



Une erreur s'est glissée dans le Concours Silmarils du numéro 13, rendant la première question incomplète. De ce fait, nous annulons cette question. Il suffit dont de répondre aux autres questions seulement... Les bulletins déjà reçus ont tout de même été comptés, sans tenir compte de la réponse à cette auestion.

de la réponse à cette question. Résultats des concours Silmarils, Battlechess et Lucasfilm le mois prochain. Les réponses doivent nous parvenir avant le 10 septembre à minuit. Alors... Dépêchez-vous!

Le mois prochain Concours Batman. En attendant, il ya pleins de concours sur le serveur 3615 GEN4, pour gagner de nombreux lots!

SPECIAL OCEAN

Le mois dernier, nous avions été jusqu'à Sarcelles pour vous proposer un Spécial Ocean France. Ce mois-ci, nous avons rendu visite au reste de l'équipe d'Ocean, au siège même de la compagnie, en plein centre de Manchester. Là, Gary Bracey, que tous nos fidèles lecteurs commencent à connaître, nous a dirigé vers le réseau de caves où les très nombreux programmeurs préparent les produits de Noël. Là, il se tourne vers moi et me dit 'Tu peux te balader un peu partout, voir ce qui se fait, et prendre tout ce que tu veux en photo!' Ce n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Nous vous présentons donc en exclusivité complète et totale Operation Thunderbolt, Long Walk, F29, Chase HQ & Untouchables. Un Spécial Ocean qui va vous faire attendre novembre avec impatience.

OPERATION THUNDERBOLT

Système: Amiga / ST Sortie prévue: novembre

L'année dernière, Ocean France faisait avec sa première réalisation, Operation Wolf, un carton au niveau des Charts, aussi bien en France qu'en Angleterre. Il était donc normal qu'après un tel succès, Ocean ait sauté sur les droits d'Operation Thunderbolt, qui n'est autre que la suite d'Operation Wolf. Présenté il y a quelques mois dans la rubrique Sous les Arcades, je rappelle que c'est exactement le même style de jeu, si ce n'est que l'on peut y participer à deux à la fois. D'autre part, le terrain ne défile plus horizontalement, mais on a une vue en 3D qui évolue au fur et à mesure que l'on avance. C'est d'ailleurs la principale difficulté de l'adaptation, car le jeu nécessite un nombre important de sprites pour un seul personnage, celui-ci grossissant au fur et à mesure qu'il avance. Cependant, les programmeurs ont l'air de bien se débrouiller. Peu de choses tournaient déjà, mais ce qui était fait paraissait aussi bien que l'arcade, voire mieux.

Tout d'abord graphiquement, Taito a envoyé une centaine de disquettes avec les graphismes du jeu d'arcade. Le problème était que chaque sprite était décomposé en carrés de 8x8, ce qui représentait un gigantesque puzzle pour le graphiste qui a du tout reprendre. Ensuite, il a fallu compacter le tout, car autant de disquettes pour un jeu, c'est un peu beaucoup. Enfin, les graphismes ont été retravaillés. Ainsi, la page de présentation du jeu est plus fouillée que celle du jeu d'arcade! Regardez la photo de cette









page, ainsi que les énormes sprites du jeu, et vous comprendrez à quoi il faut s'attendre.

Une seule phase était bien avancée: celle où les joueurs sont dans une jeep qui avance dans la jungle. Une nouvelle fois, c'est mieux que dans l'arcade, puisque la jeep et les décors bougent en fonction du relief.

F29 RETALIATOR

Système: Amiga / ST Sortie prévue: novembre

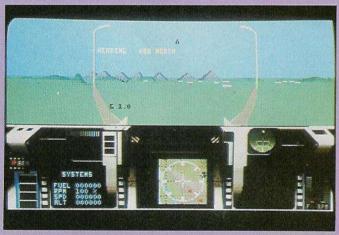
Après Voyager, F29 sera le second jeu uniquement 16 bits d'Ocean. C'est un simulateur de vol dans lequel vous utilisez un avion futuriste. A première vue, cela peut sembler un peu dommage, mais l'avion en question pourrait très bien exister d'ici quelques années, les programmeurs s'étant bien renseignés dans le milieu de l'aviation avant de se lancer sur ce projet. Le F29 n'est donc pas délirant, disons juste qu'il a un look assez sympa, ne serait-ce qu'au niveau du tableau de bord. Au niveau du jeu, c'est un peu dans le genre de Falcon Mission Disk, c'est-à-dire que les différentes missions sont liées les une aux autres. Il y a de nombreux objectifs et adversaires différents, tanks, avions, etc. Les décors sont assez chargés, et l'animation est particulièrement fluide. En plus de l'animation 3D réussie, les dessins sont très





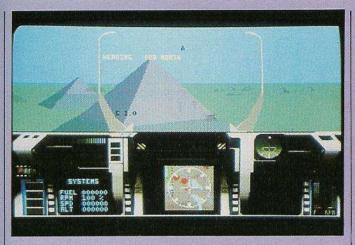


beaux, et le jeu possède quelques originalités. Par exemple, la vue arrière de l'avion montre la tête du pilote, qui bouge selon les mouvements de l'avion! Beau, rapide et innovateur, voilà ce que devrait être Retaliator.







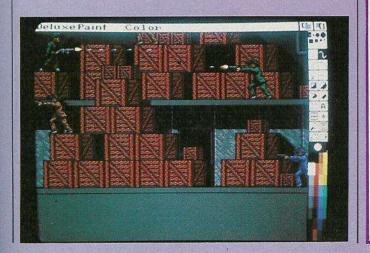


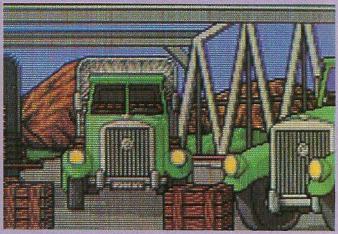




Système: Amiga / ST Sortie prévue: octobre

Untouchables, c'est l'adaptation en jeu du film "Les Incorruptibles" de Brian de Palma. Ce soft comprends six jeux en un, chacun d'entre eux reprenant une scène forte du film. Il y en a pour tous les goûts, avec des jeux de plateau, des jeux à la Operation





Wolf, etc. Il y a donc des tonnes de décors, de sprites, et même si les versions Amiga et ST étaient très peu avancées, ce que nous en avons vu était assez impressionnant.

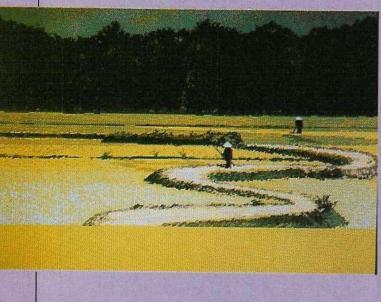


GAMES LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81. St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43. CAGNES/MER. 67 Bd.du Maréchal Juin. 93.22.55.21.

LOST PATROL

Système: Amiga / ST Sortie prévue: novembre

Lost Patrol est très certainement le jeu qui possède les plus beaux graphismes jamais fait chez Ocean. C'est un jeu à la Cinemaware, qui mêle stratégie et arcade. Vous dirigez une unité qui, pendant la guerre du Viêt-nam, a été parachutée de l'autre côté des lignes ennemies. Il faut donc traverser les territoires vietcongs pour retourner jusqu'à votre base, ce qui ne sera pas aisé, car la région est infestée de troupes ennemis. La stratégie est donc présente quant au chemin à suivre, et l'arcade également lors des affrontements. Mais ce n'est pas ce qu'il y a de plus fou concernant Lost Patrol. Ce qui est vraiment dingue, ce sont les graphismes fabuleux et animés. Lorsque j'ai reçu les photos, certains à la rédaction pensaient qu'il s'agissait de véritables photos et pas d'écrans d'ordinateur. Quoi qu'il en soit, délectez-vous des écrans que nous passons aujourd'hui, et dites-vous bien que la plupart de ces écrans sont animés! Bref, Lost Patrol sera un événement graphique, et certainement ludique si la réalisation est à la hauteur des ambitions des programmeurs.

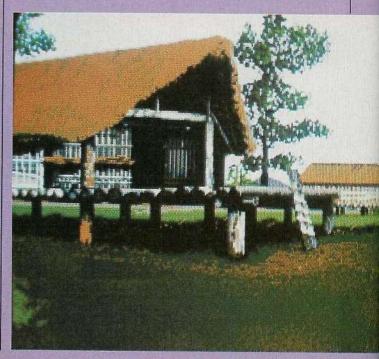


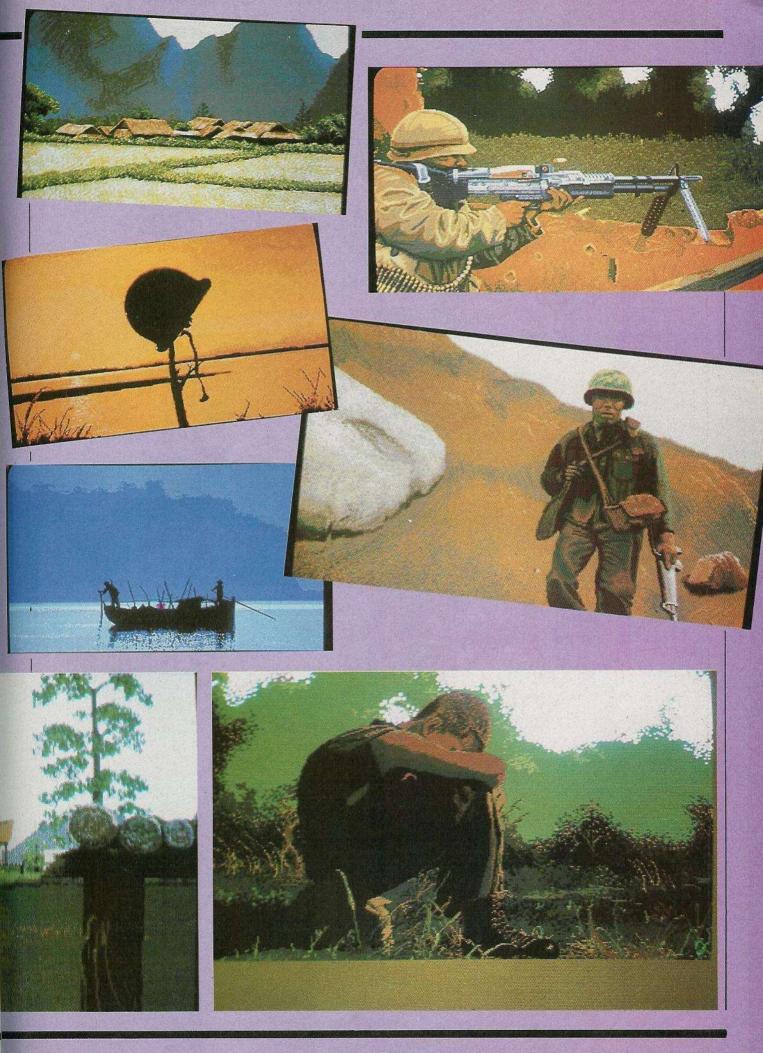










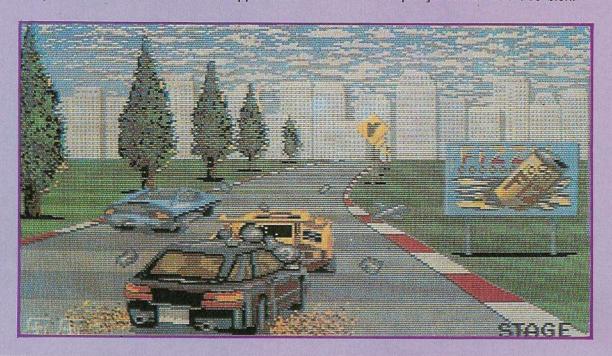


CHASE HQ

Système: Amiga / ST Sortie prévue: novembre

Chaque grosse compagnie a sa course de voiture pour Noël. Hard Drivin chez Domark, Vette chez Mirrorsoft, Outrun Turbo chez US Gold, et Chase HQ pour Ocean. Dans ce jeu, présenté en rubrique Sous les Arcades il y a quelques mois, vous êtes flics et vous conduisez une voiture à la recherche de criminels. A chaque niveau, vous recevez un appel vous

ordonnant d'intercepter un véhicule. A partir de ce moment-là, vous avez une minute pour le rejoindre, puis une minute pour le faire stopper. Pour cela, vous devez propulser votre voiture contre celles des brigands, jusqu'à ce que leur voiture tombe en panne. L'intérêt du jeu d'arcade vient du fait que l'action est incessante et que l'impression de vitesse est fabuleuse. La photo que vous voyez ici vient de la version ST. Si! Si! Vous l'avez donc compris, les programmeurs de chez Ocean ont déjà réussi à recréer l'ambiance graphique du jeu... Reste la jouabilité que nous n'avons pas encore pu juger, mais quelque chose me dit que ça devrait être très bien.



SPECIAL ACTIVISION

Même si les jeux originaux de chez Activision sont depuis quelques temps beaucoup mieux que leurs adaptations d'arcades, il faut guetter ce que nous prépare la compagnie pour la rentrée, ne serait-ce qu'en raison du nombre élevé d'adaptations prévues. Dynamite Dux, Super Wonderboy, Altered Beast, Power Drift ou encore Galaxy Force. Nous vous présentons aujourd'hui les trois premiers, qui sont déjà bien avancés sur Amiga et ST.

DYNAMITE DUX

Système: Amiga / ST Sortie prévue: septembre

Dynamite Dux est l'adaptation du jeu d'arcade de chez Séga. Dans celui-ci, Bin et Pin, deux piverts, à la recherche de leur petite amie Lucy, capturée par le méchant Achacha.

Le jeu propose à un ou deux joueurs (qui jouent alors simultanément) de prendre en main le sort d'un des héros et de parcourir les six niveaux qui composent le jeu, d'affronter près de 18 adversaires différents pour retrouver Lucy. Le graphisme très "dessin animé" est l'intérêt premier de ce jeu où les Cochons Lutteurs et les Alligators Boxeurs se succèdent constamment. Drôle, plein de surprise, le jeu est assez prenant quand on y joue à deux. Les versions Amiga et ST reprennent bien tous les éléments de l'arcade, y compris les niveaux bonus, et c'est graphiquement très proche de l'original. Bref, ça devrait très bien marcher pour Dynamite Dux.





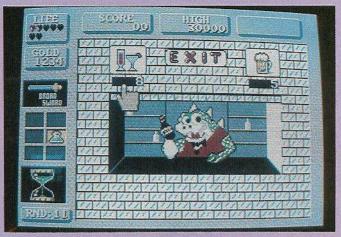


SUPER WONDERBOY (Wonderboy In Monsterland)

Système: Amiga / ST Sortie prévue: septembre

Cette suite du fameux jeu d'arcade Wonderboy met encore en scène le héros Tom-Tom face à de terribles monstres comme des dragons cracheurs de feu, des serpents, des chauves-souris vampires, et j'en passe... Il y a près de 11 niveaux différents, avec 10 armes possibles, pleins de potions à trouver, des objets magiques (dont des bottes per-







mettant de voler!), 16 objets pour votre équipement, et le jeu est plein de passages secrets qui mènent à des mages qui vous aideront en vous donnant une information ou encore un objet.

ALTERED BEAST

Système: Amiga / ST Sortie prévue: octobre



Voilà l'un des titres forts de cette fin d'année pour Activision. Altered Beast est en effet l'un des meilleurs jeux d'arcade mettant en scène deux joueurs face à des hordes de

monstres. Seulement cette fois-ci, nos deux compagnons sont un peu spéciaux. Ce sont des garous! Au fur et à mesure qu'ils tuent certains monstres, il récupère des sphères qui les font grandir et devenir plus forts. Dès qu'un certain seuil est atteint, votre personnage se transforme en une créature redoutable, loup-garou au premier niveau, dragon au second, ours au troisième, etc. Sur plus de 5 niveaux avec des tonnes de sprites, de décors, et d'effets sonores, Altered Beast est un fantastique jeu d'arcade. Les versions 16 bits, que nous avons entr'aperçues, semblent d'excellente qualité, aussi bien pour le graphisme (très semblable) que pour l'animation.

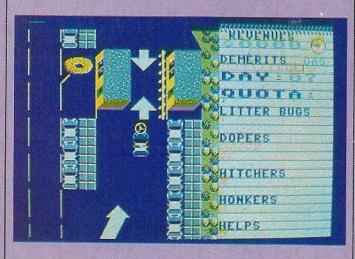
SPECIAL DOMARK

Cette compagnie anglaise nous prépare blen des choses pour la fin de l'année. Nous vous présentons tout ses projets, en dehors de Toobin dont la réalisation n'est pas encore blen avancée.

A.P.B. (All Points Bulletin)

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: fin août / début septembre





Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un officier de police qui patrouille en ville en voiture. Pour passer d'un niveau à un autre, vous devez attraper un certain nombre de délinquants, traficants ou criminels. De temps en temps, vous devrez intercepter un criminel notoire. Ce sera dur, mais si vous y parvenez, vous aurez des chances d'obtenir une prime. Une fois arrêté, vous avez quelques secondes pour "interroger" le suspect. Pour cela, vous agiter rapidement le joystick de gauche à droite, ce qui a pour effet de donner des coups violents et multiples au prévenu. Vous devez le faire avouer rapidement, car votre chef arrive bientôt, et il n'approuverait certainement pas vos méthodes. Dès que l'interrogatoire est terminé, vous pouvez reprendre votre patrouille.

Le jeu est vu du dessus, avec un scrolling multidirectionnel. La version que nous avons vue était assez prenante, mais disons bien que le graphisme n'est pas fantastique... Celui du jeu d'arcade n'avait rien non plus d'exceptionnel!

DRAGON SPIRIT

Système: Amiga / PC / ST Sortie prévue: septembre

Dragon Spirit est un shoot'em'up très simple. Vous vous êtes transformé en dragon pour aller sauver la princesse de vos rêves, qui a été kidnappée par un démon. Votre dragon doit donc descendre tous les ennemis qui l'attaquent, dans ce jeu à scrolling vertical. Les ennemis sont soit en l'air, soit au sol, et vous pouvez donc cracher une boule de feu



soit tout droit, soit vers le sol. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des oeufs de couleur qui vous apporteront une puissance de feu plus importante. Certains oeufs vous rajoutent une tête (vous pouvez avoir jusqu'à trois têtes), d'autres accroissent votre tir, pour terminer par des flammes longues et dévastatrices. Bref, Dragon Spirit n'a rien de très original, mais étant assez bien réalisé, il trouvera des acquéreurs auprès des fans de jeux de ce type.



RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX **DEUX VISAGES**



domestique ou professionnelle. Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous. Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.

A BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie périphérique : Porte Champerret

13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS

neesters

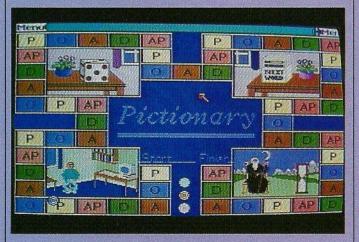
PICTIONARY

Système: Amiga / ST Sortie prévue: octobre

Domark avait déjà adapté le premier jeu des auteurs de Pictionary: Trivial Pursuit. Il s'attaque maintenant à ce jeu beaucoup plus drôle, dans lequel une personne doit faire







devenir un mot en le dessinant. Il y a bien sûr un plateau de jeu, le but étant d'arriver au bout avant les autres participants.

A l'intérieur du jeu se trouve donc un utilitaire de dessin très simple, mais qui permet tout de même de faire rapidement un graffiti ressemblant au mot en question. Il sera

même possible de jouer contre l'ordinateur. Ce dernier possède en effet une liste de dessins. Il n'affichera pas le dessin d'un coup, mais petit à petit, de manière à ce que le joueur le plus lucide puisse trouver avant les autres. Reste à voir si l'ordinateur possède assez de dessins différents, car jouer contre lui reste le seul intérêt de ce type de jeu, le jeu original étant assez bon lorsque l'on joue à plusieurs. Une affaire à suivre...

HARD DRIVIN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: novembre / décembre

Voici enfin quelques images de la version 16 bits de cette simulation de conduite automobile qui fait fureur dans les arcades. Hard Drivin, on ne le présente plus, est l'un des





jeux qui a le mieux marché cette année, et la version micro s'annonçant excellente, on doit être en présence de l'un des hits de Noël. Les photos que nous vous montront correspondent à la version du jeu, sur ST, après deux semaines de travail. Les graphismes des montagnes, au fond, sont maintenant beaucoup plus beaux, ceux-ci ayant été dessinés par le programmeur, de mémoire!

Bien sûr, tout ça ne vous dit pas si l'animation est bonne. Nous avons vu une version où il n'y avait que le circuit et quelques décors sur le côté, et c'était beaucoup plus rapide que la version arcade. Cependant, il n'y avait pas de voitures sur la route, ce qui ralentira un peu le jeu. Le programmeur nous a avoué que ce serait certainement un tout petit peu plus lent que l'arcade, mais à peine. Graphiquement par contre, c'est pareil, et les sons seront digitalisés d'après la machine d'arcade. Et dire qu'il faut attendre décembre...

LES PREVIEWS

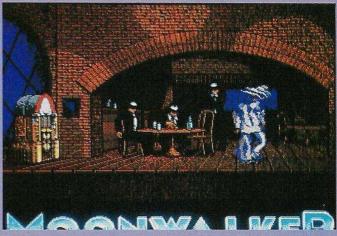
MOONWALKER

US GOLD Système: Amiga / ST Sortie prévue: novembre

On en entendait parler depuis quelques temps, et il arrive finalement à la fin de l'année. Moonwalker est un jeu basé sur le film mettant en scène Michael Jackson. On y retrouvera les scènes fortes du film sous forme de jeux d'arcade, mais à en voir la démo que nous avons, le jeu sera surtout



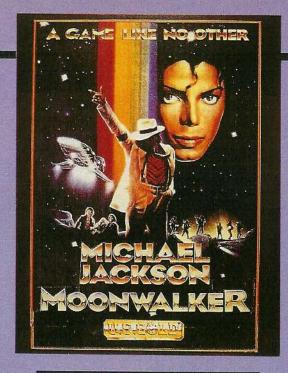






axé sur les effets visuels et sonores. Côté son, il y aura bien sûr des musiques digitalisées du film. Les effets visuels sont superbes, l'animation est bonne, les graphismes sont excellents et on reconnaît vraiment bien les personnages! Rien qu'avec le titre, ils en auraient déjà vendu beaucoup, mais si le jeu est bien, en plus, ça devrait faire un carton pour Noël...





BLOODWYCH

MIRRORSOFT Système: Amiga / ST Sortie prévue: fin août

On l'attendait un peu plus tôt, mais il a été finalement retardé... Voici Bloodwych, un nouveau jeu dans le style de Dungeon Master, avec comme principales différences le fait que l'on puisse y jouer à deux à la fois, et surtout que le soft offre un nombre d'options plus élevé que Dungeon Master. Le jeu se déroule dans un donjon entouré de qua-







tre tours. Il faut trouver quatre gemmes et les unir pour détruire Zendlich, un être démoniaque qui vit dans le donjon, entouré de créatures immondes.

Chaque joueur dirige un groupe de plusieurs aventuriers, mais d'autres pourront se joindre à vous durant le jeu. Il est possible de laisser certains de vos joueurs en un endroit, ne serait-ce que pour éviter de tomber dans un piège tous en même temps, ou pour repérer les effets des boutons que l'on trouve parfois sur les murs (tiens donc!). Beaucoup de monstres, des enigmes, et surtout le fait de pouvoir jouer à deux devraient faire de ce jeu un hit, voire plus si Chaos Strikes Back tarde toujours autant à sortir...

LES VOYAGEURS DU TEMPS: la menace

DELPHINE Système: Amiga / ST Sortie prévue: octobre

Voilà très certainement la surprise du mois. Lorsque l'on parle de Delphine, on est habitué à parler de jeu d'arcade. Et voilà qu'ils nous préparent un jeu d'aventure comme on en rêve depuis bien des années. C'est simple, à chaque fois que je voyais un éditeur, je lui disais toujours: "Le jour



où un éditeur fera un jeu comme les Sierra-On-Line, mais en français, ça fera un carton." Seulement voilà, ça fait maintenant longtemps que je crie cela partout et qu'aucun jeu de ce genre n'arrive. Jusqu'au jour où Delphine me contacte pour venir voir Les Voyageurs du Temps. Quelques jours après, je suis devant un Amiga, le visage blême, aucun mot n'arrivant à sortir de ma bouche. Ils l'ont fait! Ce soft sera le premier jeu d'aventure en français dans le

MICRO AVENUE

Fantastique!!!

Pour fêter l'ouverture de Micro Avenue L'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, AMIGA, PC, CPC

Pour l'achat de:

Micro Avenue vous offre:

1 Logiciel - L'ouverture immédiate de votre <u>carte de</u> <u>membre</u> ; le club de tous les avantages

2 Logiciels - La carte du Club
- <u>1 Abonnement gratuit de 6 Mois</u> à une des
meilleures revues de micro Informatique*!

3 Logiciels - La carte du Club - L'Abonnement de 6 Mois*

- Un Super Jeu à cristaux liquides de poche *!

Entre l'Etoile et la Porte Maillot:

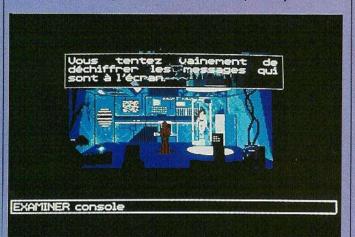
L'Espace specialiste du Soft. 58/60 Avenue de la Grande Armée Paris 17°

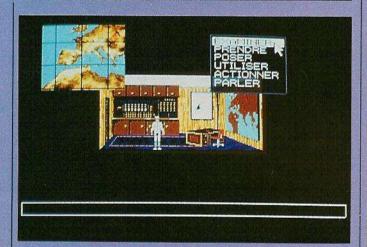
ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

* Venez vite, offre valable dans la limite des stoks disponibles.

genre, et c'est, pour moi, fan des jeux Sierra, carrément événementiel.

Les Voyageurs du Temps se joue entièrement à la souris. Si vous cliquez avec le bouton gauche quelque part sur l'écran, votre personnage va jusqu'à cet endroit. Si vous cliquez sur le bouton droit, une fenêtre s'ouvre à l'endroit en question, et propose quelques options comme Examiner, Prendre, Poser, Utiliser, Actionner ou Parler. Vous choisissez donc le verbe que vous désirez utiliser, puis vous cliquez à l'écran pour indiquer à quel endroit vous faites cette action. En gros, ça ressemble beaucoup au système de





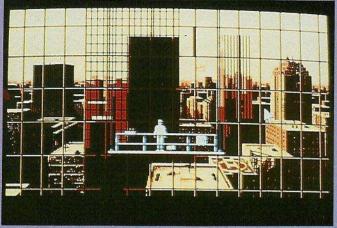
Zak, si ce n'est qu'ici il n'y a pas de fenêtre de texte en bas, ce qui permet d'avoir de plus grandes images. D'autre part, l'inventaire est plus pratique. Dans Zak, on est obligé d'utiliser les flèches pour voir l'inventaire dans son entier. Ici, c'est une fenêtre qui s'ouvre avec la liste complète des objets.

Pour le système de jeu, c'est donc ce qu'on est en droit aujourd'hui d'attendre d'un jeu d'aventure. Un système simple d'utilisation mais qui permet d'accomplir bien des actions.

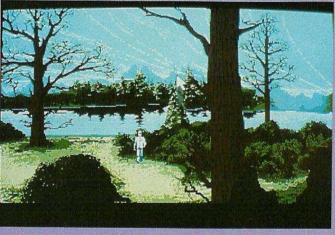
Côté graphisme, c'est la nouveauté. On est habitué dans ce genre de soft à un graphisme pauvre (cf. les anciens Sierra), bons (cf. les nouveaux Sierra ou les jeux Lucasfilm Games), mais ici, c'est carrément superbe. Et bien sûr, il y a toujours la 3D, c'est-à-dire que votre personnage peut passer derrière des objets, devant, où les heurter s'il est à leur niveau. Côté taille, c'est comme les Sierra, très variable. Lorsque vous êtes dehors, l'image prend tout l'écran, mais si vous entrez dans une petite pièce, vous n'aurez qu'une petite image. Bref, les images sont à la taille des pièces où va votre personnage!

pièces ou va votre personnage! Côté son, c'est encore une fois très bien. Les musiques sont, sur Amiga, digne d'une bande originale de film, avec des effets stéréo surprenants. Sur ST, il y aussi des effets sonores digitalisés très sympa.

Voilà, seulement, je n'ai pas encore parlé de ce qui fait un l







bon jeu d'aventure: le scénario. Car aussi bien réalisé qu'il soit, un jeu d'aventure sans bon scénario n'a aucune chance de bien marcher, alors que le contraire est plus vrai. Eh bien encore une fois, c'est parfait. C'est aussi loufoque que les jeux Sierra, avec autant de gags et de situations folles. Je ne vous en dirai pas trop, mais sachez qu'au début vous êtes le laveur de carreaux d'un gratte-ciel. Soudain, une fenêtre s'ouvre. Voilà qui va vous permettre d'exercer votre curiosité habituelle... Mais cette fois-ci, vous êtes allés trop loin. Découvrir une pièce secrète puis se retrouver dans une époque lointaine de la vôtre, quelle histoire! Bref, vous allez vous retrouver au centre d'un complot galactique d'envahisseurs contre la Terre, et involontairement, vous allez en devenir le héros, en voyageant à travers de nombreuses époques. Rebondissements, surprises, et humour sont très bien dosés, mais l'intérêt du scénario

vient du fait que pendant une bonne partie de celui-ci, vous ne savez pas ce que vous devez faire, ni le rôle que vous jouez dans l'histoire.

Avec les Passagers du Temps, Delphine crée l'événement de l'année en matière de jeu d'aventure. Mieux que les réalisations américaines mais tout en français, ce jeu a de très beaux jours devant lui et devrait devenir rapidement un classique.

SHINOBI

VIRGIN

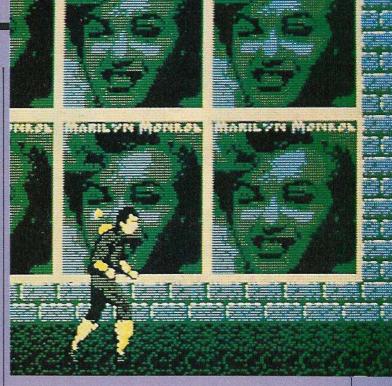
Système: Amiga / ST Sortie prévue: septembre

Voilà un jeu que bien des fans attendent depuis longtemps. Shinobi arrive, et de ce que nous avons vu, il y a du bon et du moins bon... Mais commençons par rappeler aux incultes ce qu'est ce jeu.

Un méchant a kidnappé tous les enfants de la ville, et les a éparpillés dans différents quartiers. Vous, le guerrier ninja, allez devoir parcourir les 5 niveaux de ce jeu à scrolling horizontal pour les sauver tous. Pour vous débarrasser des nombreux adversaires qui vous attendent sur le chemin, vous disposez d'une panoplie de coups, ainsi que de shurikens et d'une bombe qui permet de se débarrasser, une fois de temps en temps, de tous les ennemis à l'écran. Durant tout le trajet, vous serez attaqué par des hommes armés de couteaux, d'épées, de revolvers, mais aussi des guerriers qui, comme vous, peuvent tuer d'un coup de poing! Une fois que vous avez délivré tous les enfants du







niveau, vous pouvez enfin atteindre la fin de ce dernier et affronter le gros méchant qui va vous donner bien du fil à retordre. Il y a aussi une phase de bonus où la vue passe en 3D, et où des ninjas courent vers vous. Vous devez les abattre avant qu'ils n'arrivent à l'endroit où vous êtes, dans cette phase ressemblant à un Operation Thunderbolt avec des shurikens. La version ST possède un scrolling moyen et surtout des graphismes très peu colorés, ce qui est dommage. Par contre, l'action est bel et bien présente, comme dans le jeu d'arcade. La version Amiga est quant à elle plus belle, fort heureusement.

A Boulogne dans le 92

Hazardous area

LE SPECIALISTE DU JEU POUR

AMIGA ATARI ST COMPATIBLE PC SEGA

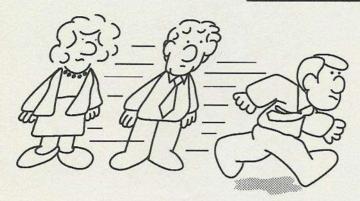
6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE
TEL: 48.25.39.83
METRO BOULOGNE JEAN JAURES

GEST LA

CHEZ

MICES

11 magasins à votre service



PROMO SUR LES JEUX !





Imprimante Mannesman Tally (ST,Amiga,PC)
9 aiguilles 80 col 120 cps 1490 F

Imprimante Panasonic (ST,Amiga,PC)

9 alguilles 80 col 192 cps qualité courrier

2490 F

A partir de Septembre 89 dans tous les MICRO VIDEO

- * les 5 jeux ayant eu la meilleure note sur Atari ST dans ce numéro de GEN 4.
- * les 5 jeux ayant eu la meilleure note sur . Amiga dans ce numéro de GEN 4.
- * les 3 jeux ayant eu la meilleure note sur . PC dans ce numéro de GEN 4.

- 15 %

pendant 1 mois à partir de la parution du jeu

Du 1er au 31 Septembre

- 15 %

sur tous les logiciels pédagogiques

ATARI 520

Mémoire vive 512K 1290F

Lecteur externe 720K 990F

Lecteur externe 720K **890F**TrackBall **345F**

AMIGA 500

Mémoire vive 512K

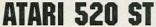
1390F 990F

Lecteur externe 720K

Et le service après vente 'MICRO VIDEO' en plus

CADEAU!

Une calculatrice scientifique ATARI avec l'achat d'un micro-ordinateur pendant le mois de Septembre



512 Ko Lecteur 720K Cable Peritel PROMO!

AMIGA 500

512 Ko Lecteur 880 K Cable Peritel

PROMO ! 3790F

ATARI 1040 ST

Dessin non contractuel

(calculette livrée sans imprimante)

1Mo Lecteur 720K Cable Peritel

PROMO!

ATARI PC2

512K Lecteur 360K Carte EGA/ Cable Peritel

PROMO! 4990F

PROMO! DISQUETTES

3'5 SF/DD 850 F (100 disquettes)

90 F (10 disquettes)

3'5 DF/DD 1200 F (100 disquettes)

130 F (10 disquettes)

L	a competence	a un speciaii.	sie, ia puissance	a une chaine.	
Loisirs:	PARIS I: Valenciennes 75 40.34.97.80 u fbg St-Denis 40.37.09.21		MARSEILLE 75, rue de Lodi 13006 Marseille # 91.94.15.20	13, rue Amélie 31000 Toulouse ± 61.62.55.55	BORDEAUX 3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ± 56.44.47.70
NOUVEAU!	NOUVEAU!	TOURS	DEDDICMAN	LVON	REI CIOUE

NANCY 55, rue des quatre églises 54000 NANCY

■ 83 37 06 47

METZ

18, rue du pont 81, rue Michelet des morts 37000 Tours 57000 METZ

47.05.78.50

PERPIGNAN

8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan

= 68 34 24 40

LYON

11.12 cours Aristide Briand 69300 Caluire

₽ 72.27.14.74

BELGIQUE

1, rue Dons 1050 Bruxelles 02 / 648 9074

Nombreuses solutions de crédit disponibles !!!

87 32 16 43

SHUFFLEPUCK CAFE

BRODERBUND Système: Amiga / PC / ST Sortie prévue: rentrée

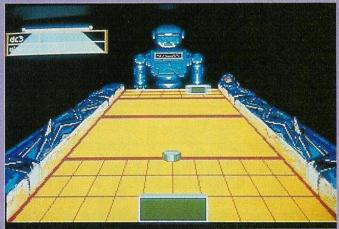
Shufflepuck Café est un des jeux qui a le mieux marché cette année aux Etats-Unis. Son arrivée sur nos machines est donc quelque chose d'assez important. Mais de quoi s'aoit-il?

Vous vous souvenez certainement, lorsque vous étiez gamin, de ce jeu que l'on pratique sur des tables soufflantes, avec un palet, et ou chaque joueur doit envoyer à l'aide d'un plot le palet dans le but adverse. C'est à peu près la même chose, si ce n'est qu'ici il suffit que le palet touche le rebord adverse pour que vous gagniez le point. Vous



participez à ce jeu soit avec un adversaire de votre choix, soit sous forme de championnats où vous rencontrez les adversaires des plus faibles aux meilleurs. Il y a en effet un bon nombre d'adversaires, chacun ayant sa tactique, ses tics et particularités. Ainsi le lézard alcoolique est particulièrement drôle. Au début, il joue parfaitement et marque point sur point. Seulement, il avale une coupe de champagne après chaque point gagné, et son état s'aggrave vite. Si vous tenez assez longtemps, vous reviendrez à la marque sans problème. Sympa, original et bien réalisé, Shufflepuck Café est le genre de jeu simple duquel on a du mal à décrocher.





POPULOUS: THE PROMISED LANDS

ELECTRONIC ARTS Système: Amiga / ST Sortie prévue: fin août

Et voici la première extension de Populous. Il s'agit en fait de 5 nouveaux mondes, comportant chacun de nouveaux graphismes et surtout une jouabilité différente pour chacun d'eux. Il y a Révolution française, avec les républicains contre les royalistes, Far West, avec les cow-boys contre les indiens, Block Land, un monde fait de Légos, Silly Land, un monde complètement fou avec des personnages étranges, et finalement Bit Plains, le monde de l'informatique, où les maisons sont remplacées par des ordinateurs, etc. C'est toujours aussi drôle et toujours aussi prenant, et surtout, toujours aussi beau.







12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83 Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

<u>LE 520 STE</u> EST ARRIVE

Nouveau chip sonore (Synthé stéréo) Nouveau chip graphique !!! (4096 couleurs)

Offre 1:

ATARI
520 STE
+ Mon couleur
+ 6 jeux + Joy
5490 F

Offre 2: 520 STE + 3 jeux + Joy 3490 F

offre 3:
PC POCKET ATARI
avec nombreux logiciels
2990 Frs



S A V d'enfer

LECTEUR Simple Face ATARI : 390 Frs LECTEUR Double Face AMIGA :990 Fr

LECTEUR Double Face ATARI: 990 Fr

Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non! sous reserve de disponibilité des pieces

Offre 4: 520 STF

+ Mon couleur

+ 6 jeux + Joy 4790 F Offre 5: 1040 STF

+ Mon couleur

+ 6 jeux + Joy 6790 F

Disquettes Dble Face 3,5 gde marque

99 Frs les 10 890 Fr les 100 plus, nous consulter !!! Moniteur Couleur pour ST AMIGA depuis

1490 Frs

Offre 3: Amiga 500 + Mon Couleur

4990 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES NOM	OFFRE N° LOGICIEL LOGICIEL LOGICIEL LOGICIEL LOGICIEL FRAIS DE PORT LOGICIEL	ST AMIGA =
PROMOS ET NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON	FRAIS DE PORT LOGICIEL FRAIS DE PORT MACHINE TOTAL TTC	+ 30 F OU + 100 F =

STUNT CAR

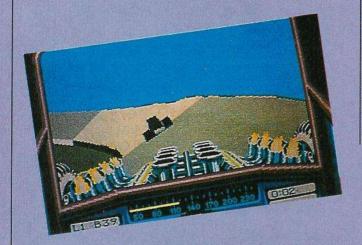
MICROPROSE

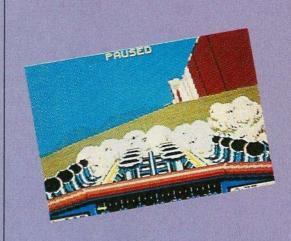
Système: Amiga / ST Sortie prévue: septembre

Stunt Car va faire beaucoup de bruit! Stunt Car arrive très bientôt et s'annonce comme la meilleure course automobile à ce jour faite pour les micros 16 bits. Les graphismes en 3D sont magnifiques, l'animation est ultra-fluide et surtout, la vitesse est hallucinante. Jamais je n'ai vu une course automobile aller aussi vite. Avec ça, le jeu est intéressant, les parcours sont superbes et les sons excellents.

Au tout début, vous commencez en quatrième division, le but étant bien sûr d'atteindre la première. Pour cela, vous disputez des courses sur des circuits surélevés en 3D, contre deux concurrents. Si vous arrivez premier sur les deux circuits d'une division, vous passez à la suivante. C'est alors un véritable championnat qui s'engage, avec un système de points par course gagnée, etc. L'ordinateur contrôle toutes les voitures adverses et les fait même courir les une contre les autres.

Le tout dans le jeu est de bien savoir doser la vitesse. N'arrivez pas trop vite dans un tournant ou bien vous tomberez du circuit et vous devrez alors attendre quelques secondes, le temps qu'une grue vous hisse à nouveau sur la



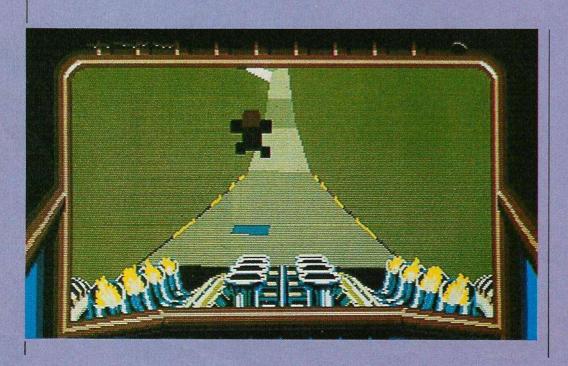




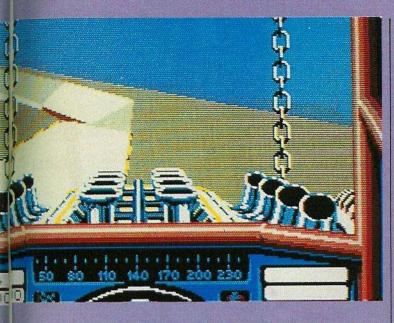
piste. De plus, chaque accident abîme quelque peu votre voiture et votre moteur, et si vous exagérez, la voiture ne redémarrera plus! A chaque fin de championnat, les totaux sont faits. Si vous êtes le premier, vous passez à la division inférieure... Si vous êtes le dernier, vous rétrogradez à la division supérieure!

Mais ce n'est pas tout. Si vous gagnez le championnat de première division, le jeu continue avec des voitures deux fois plus puissantes. Je ne vous raconte pas les dégâts. De plus, au fur et à mesure de votre progression, les circuits se compliquent avec des tremplins, des boucles, des montagnes russes, etc.

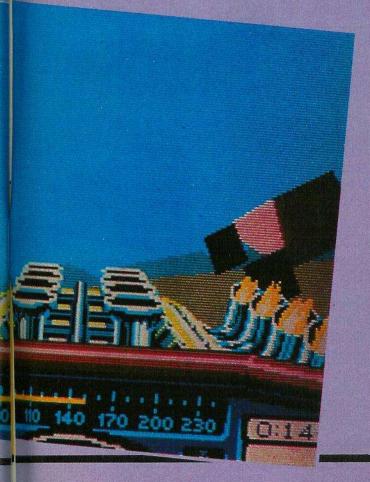
Bref, Stunt Car, c'est le jeu de voiture tel que nous le rêvions!

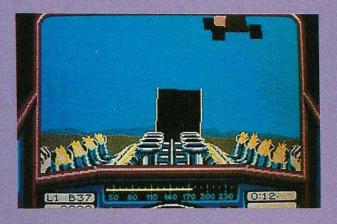












LODE RUNNER

BRODERBUND Système: Amiga / PC / ST Sortie prévue: rentrée

Inutile de présenter Lode Runner, ce jeu qui semble exister depuis le premier ordinateur et que l'on espérait depuis longtemps voir sur les micros 16 bits. Eh bien ça y est, il arrive. Vous devez toujours franchir les tableaux en ramassant tous les trésors et en évitant tous les ennemis, il y a toujours autant de niveaux (ce sont d'ailleurs les mêmes que les anciennes versions Apple 2 et autres...), et on peut également construire ses propres tableaux. A noter que les graphismes que vous voyez ne sont pas définitifs, mais le jeu sera en gros comme l'original, en plus coloré et avec quelques surprises...







OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

PC COMPATIBLES -COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 +WORLD GAMES+IMPOSSIBLE MISS 2 +STREET SPORT BASKETBALL PC HITS N°2 +GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL PC GOLD HITS +BRUCE LEE+WC LEADERBOARD

NOUVEAUTES *** A NE PAS MANQUER

+ACE OF ACES+INFILTRATOR

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD BATMAN 195F DOUBLE DETENTE 100F FERRARI FORM ONE 299F FORGOTTEN WORLDS 199F INDIANA JONES 199F THE LAST CRUSADE (ARC ADE) INDIANA JONES 249F THE LAST CRUSADE (AVENTURE) KNIGHT FORCE 269F NEW ZEALAND STORY 199F SPACEMAX 349F STARRAY 299F VIGILANTE 199F XENON 2 MEGABLAST 249F

- AUTRES NOUVEAU	TES -
ACTION FIGHTER	259F
AFTERBURNER	249F
AMERICAN ICE HOCKEY	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	295F
BOMBUZAL	249F
CABAL	199F
CARRIER COMMAND	249F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
E.S.S. (HERMES)	295F
GARY LINEK, HOT SHOT	185F
HILLSFAR.	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
REVOLUTION FRANCAISE	199F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MENACE	245F
OPERATION WOLF	195F
P47	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SORCERER LORD	249F
SHOGUN	249F
STARGOOSE	299F
STARGLIDER 2	249F
STUNTCAR	249F
THE THIRD COURIER	245F
THE LAST NINJA 2	245F
THUNDERBLADE	249F
THUNDER HOPPER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	195F
UMS 2 :NATIONS AT WAR	
VIRUS	249F
WATERLOO WEIRD DREAMS	249F
WEIRD DREAMS	249F
XENAPHOBE ZORK ZERO	269F
ZORK ZERO	249F

PC COMPATIBLES

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

HIT PARADE

CHUCK YEAGER'S AFT 299F DOUBLE DRAGON 195F ARCHIPELAGOS 299F 359F F15 N2 **OUT RUN** 149F ROBOCOP 199F TARGHAN 265F TEST DRIVE 2 245F 688 SUB MARINE 245F BARBARIAN (PSYNOSIS) 249F BATTLEHAWKS 1942 249F CAVEMAN UGH LYMPICS 199F CRAZY CARS 2 249F F16 COMBAT PILOT 235F F19 STEALTH FIGHTER 385F GRAND PRIX CIRCUIT 235F HEROES OF THE LANCE 225F LEISURE SUIT LARRY 2 299F LOMBARD RAC RALLY 245F MICROPROSE SOCCER 245F MILLEMIUM 2,2 249F PERMIS DE TUER 245F POLICE QUEST 2 249F RICK DANGEROUS 259F SPACE OUEST 3: 240F TEENAGE QUEEN 240F

SOLDES PC 99 F

ACE OF ACES BIONIC COMMANDO CHARLIE CHAPLIN **ECHELON** SOLOMONS KEY TAG TEAM WRESTLING TRANTOR

I AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY +STAR WARS +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE +RETURN OF THE JEDI PRECIOUS METAL +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD +XENON+ARK ANOID 2 +CRAZY CARS PREMIER COLLECTION 249F +NEBULUS+NETHERWORLD

+EXOLON+ZYNAPS +THE STORY SO FAR 1 +BUGGY BOY +IKARI WARRIORS +BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE

+THE STORY SO FAR 3 199F +THUNDERCATS+SPACE HARRIER +LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BARBARIAN 2 BATMAN(LE FILM) 245F BATTLEVALLEY 199F 299F BEAST EYES OF ORUS 249F INDIANA JONES: 249F THE LAST CRUSADE (AVENTURE) KNIGHT FORCE 269F OCEAN BEACH VOLLEY 249F PANIC STATIONS 199F RAINBOW ISLAND 205F RENEGADE 3 249F SHINORI 199F THE GAMES SUMMER 195F UMS 2: NATIONS OF WAR 269F XENON 2 MEGABLAST 249F

AUTRES NOUVEAUTES •-•

A.P.B. 199F AQUAVENTURA 235F ARMALYTE BARBARIAN 2 (PSYGNO.) BLOODWYCH 249F CABAL 245F CONFLICT EUROPE 249F DARK FUSION 199F DRAGONSCAPE 195F DRAGONSLAYER DRAGON SPIRIT 299F 199F DYNAMITE DUX 249F ESS (HERMES) 785F F16 COMBAT PILOT 245F GARY L. HOT SHOT 195F GEMINI WING 199F GHOST AND GOBBLINS

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur,

réédités à des prix clubs.

PC COMPATIBLES ARCTIFOX

BIONIC COMMANDO

BARD'S TALE I 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 W CLASS LEADERBOARD BIONIC COMMANDO STREET FIGHTER

INTERPHASE 3D 249F KING ARTHUR 249F LEISURE SUIT LARRY 2 299F MR HELL 249E NECRON 240E NEUROMANCER 240F OUT RUN US EDIT. 199F OVERLANDER 199F PASSING SHOT 249F P47 249F POLICE QUEST 2 249F OUARTZ 240F SCRABBLE SLAYER 245F 199F SPACE HARRIER 2 235F SPACE QUEST 3 249F STORMLORD 199F STUNTCAR 245F

NOUVEAUTÉS (suite)

HIT PARADE AMIGA

249F

245F

235E

299F

SUPER WONDERBOY

THE LAST NINJA 2 WEIRD DREAMS

ZORK ZERO

1	THE PARTIES PARTIE	VA
	ASTAROTH	249F
g	CASTTLE WARRIOR	245F
	DOUBLE DETENTE	249F
1	DRAGON NINJA	249F
	FALCON MISSION DISK I	199F
į	F.O.F.T.	275F
ı	FORGOTTEN WORLDS	199F
	INDIANA JONES:	199F
ı	THE LAST CRUSADE (ARC	CADE)
١	NEW ZEALAND STORY	245F
Į	POPULOUS	249F
1	POPULOUS(DATA DISK)	99F
İ	POWERDROME	245F
	ROBOCOP	249F
1	SHOOT "EM UP CONT.	225F
1	SUPER SCRAMBLE	199F
1	TEST DRIVE 2	295F
1	VIGILANTE	199F
	3 D POOL	199F
	ARCHIPELAGOS	249F
	BATTLEHAWKS 1942	249F
	BATTLETECH	249F

BLOOD MONEY 245F COLOSSUS CHESS X 249F **CRAZY CARS 2** 249F DE LUXE PAINT 3 749F DOMINATOR 249F DOUBLE DRAGON 195F DUNGEON MASTER(EXT.) 225F EXPLORA 2 290F FALCON 205E KICK OFF 269F KIIIT 249F LES PORTES DU TEMPS 285F LORDS OF RISING SUN 299F MICROPROSE SOCCER 245F MILLEMIUM 2.2 249F PERMIS DE TUER 199F RICK DANGEROUS 259F R TYPE 235F RVF HONDA SILKWORM 269F 199F SKWEEK 199F SLEEPING GODS LIE 299F STEVE DAVIS SNOOKER 199F SUPER HANG ON 249F TARGHAN 245F TIME SCANNER 249F TINTIN SUR LA LUNE 285F THUNDERRIRDS 199F **VINDICATORS** 199F VOYAGER 249F

199F

NE CHERCHEZ PLUS A PARIS! Les Nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

FORUM DES HALLES 5, rue Pirouette Niveau - 2 Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMAN 64, bd Haussman Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris Métro Havre-Caumartin Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
NOUVEAU Niveau 1 Rayon Musique-Micro 75013 PARIS Métro Place d'Italie Tél. 45.81.11.50. Poste 4141

XYBOTS

ATARI-ST COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY +LA GUERRE DES ETOILES +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE +LE RETOUR DU JEDI LES BEST DE US GOLD

+OUT RUN

+1943 +STREET FIGHTER +GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD +SUPERHANG ON+XENON +ARKANOID 2 PREMIER COLLECTION 249F +NFBULUS+NETHERWORLD +ZYNAPS+EXOLON OCEAN 5 STARS 245F +ENDURO RACER +BARBARIAN+CRAZY CARS +WIZZBALL+RAMPAGE +THE STORY SO FAR 1 +BUGGY BOY +IKARI WARRIORS +BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE +THE STORY SO FAR 3 +THUNDERCATS+SPACE HARRIER +LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

A.P.B. BARBARIAN 2(PSYNOSIS) 245F **BLOOD MONEY** 245F BLOODWYCH 249F CHAOS STRIKES BACK 185F (SUITE DUNGEON MASTER) EYE OF ORUS 249F FERRARI FORMULA ONE 245F INDIANA JONES : 249F THE LAST CRUSADE(AVENT.) KNIGHT FORCE 269F OCEAN BEACH VOLLEY 199F PANIC STATIONS 199F RAINBOW ISLAND 205F SHINOBI 199F THE GAMES SUMMER 199F XENON 2 MEGABLAST 249F

AUTRES NOUVEAUTES *-* ACTION FIGHTER 259F ARMALYTE 199F

225F AQUAVENTURA 199F CABAL CALIFORNIA GAMES 195F CONFLICT EUROPE 249F DAMOCLES 249F DARK FUSION 100F DRAGON LORD 100F DRAGON SPIRIT 199K DYNAMITE DUX 199F 295F E.S.S.(HERMES) FIRE! 199F FRIGHT NIGHT GARY LINEK, HOT SHOT GARY L. SUPER SKILLS 185E 195F GHOST AND GORBLINS **GUARDIANS MOONS** 195F GEMINI WING 199F

L'été continue chez MICROMANIA

o sur tous les logiciels Amstrad, Atari ST, PC, Amiga

MOLIVEAUTÉS /cuito 100

NOUVEAUTES (SU	iite) *
HYBRIS	245F
INTERPHASE 3D	249F
JAWS	199F
KARATEKA	195F
LORDS OF RISING SUN	199F
MECHANIC WARRIORS	249F
MR HELI	249F
NECRON	249F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAPER BOY	185F
P47	249F
PASSING SHOT	249F
PIRATES	269F
QUARTZ	249F
RAINBOW WARRIOR	269F
RENEGADE 3	199F
SABRE WULF	249F
SAFARI GUNS	199F
SCORPION	249F
SILPHEED	299F
SLAYER	199F
SPACE HARRIER 2	185F
STEIGAR	199F
STORMLORD	199F
STUNTCAR	245F
SUPER SCRAMBBLE	199F
SUPER WONDERBOY	199F
TANK ATTACK	249F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	245F
TOWER OF BABEL	269F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOBALL	249F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
UMS 2	269F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
WATERLOO	2.10F

XENAPHOBE

SUPER GENIAL!

LES EXCLUSIFS

MICROMANIA

Chaque fois que vous commandez au

Club vous recevrez 2 points pour un

logiciel en cassette et 3 pour un logiciel

en disquette (sauf bien sûr pour les soldes

et les classiques). Quand vous avez

suffisamment de points vous choisissez

l'article souhaité aui vous sera livré avec

votre prochaine commande. Avec 6 points

vous pouvez choisir 1 des 2 T-Shirt

Micromania (High Score ou Play Again).

Avec 20 points, vous aurez la Super

Montre du Club, et bientôt, plein d'autres

articles fantastiques.

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

HIT PARADE CASTTLE WARRIOR 199F CRAZY CARS 2 249F DOUBLE DETENTE 199F DRAGON NINJA 199F FALCON MISSION DISK 1 199F FORGOTTEN WORLDS 199F INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE(ARCADE) 199F KICK OFF 269F MICROPROSE SOCCER 245F NEW ZEAL AND STORY 199F POPULOUS 249F POPULOUS (DATA DISK) 99F ROBOCOP 199F SILKWORM 199F TARGHAN 245F 3 D POOL 199F AAARGH 185F ARCHIPELAGOS 249F ASTAROTH 185F BALANCE OF POW, 1990. 249F

BARBARIAN 2 185E BATTLECHESS 249F BATTLEHAWKS 1942 BATTLETECH 199F CHARIOTS OF WRATH 249F DOUBLE DRAGON 195F DUNGEON MASTER 245F DUNGEON MASTER EDIT. 95F FALCON

 Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez au 93 42 57 12 pour connaître la disponibilité exacte de chaque logiciel.

Recevez GRATUITEMENT le catalogue MICROMANIA avec toutes les

nouveautés!

Tél. 93 42 57 12

GALDREGON'S DOMAIN **GUNSHIP** 245F INTERNAT.RUGBY SIM. 199F KINGS QUEST IV 295F KULT 275F LA LEGEND DE DJEL 220F LA REVOLUTION FRANC 1005 LES PORTES DU TEMPS 285E MILLEMILM 2.2 IQQE OPERATION WOLF 195F PAC MANIA 195F PERMIS DE TUER 199F POLICE QUEST 2 249F RICK DANGEROUS 259F ROCKET RANGER 275F RVF HONDA 269F **RUNNING MAN** 249F SKWEEK 195E SLEEPING GODS LIE 299F SPACE OUEST 3 249F THUNDERBIRDS 249F TIME SCANNER 199F VIGILANTE 199F WEIRD DREAMS 235F WINDSURF WILLY TOOF XYBOTS 190F

SOLDES ST 99 F

ZAC MAC CRACKEN

ACTION ST LEVIATHAN AIRBORNE RANGER LED STORM CHICAGO 30 ROADBLASTER THE DEEP

249F

ACCESSOIRES ST-

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de	
Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACHI	129F
CHEETAH 125+	85F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

...... Code postal

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST

ARTIFOX
BARD'S TALE 1
FOUNDATIONS WAST
MARBLE MADNESS
STREET FIGHTER
MUSIC CONSTRUCTION SET

OUT RUN SUPER HANG ON THUNDERBLADE BIONIC COMMANDO W. CALSS LEADERBOARD THE GAMES WINTER EDITION

H.A.T.E. HILLSFAR Votre jeu chez vous dans 48 h° en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo * Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

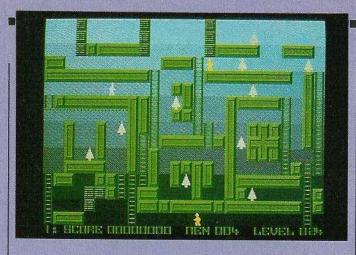
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEU NOM TITDEC ADRESSE

	1 14174
Remise sur les logiciels AMSTRAD, ST, PC, AMIGA	- 10 %
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette Disk Disk Dayer =	F

PAYEZ	PAR	CARTE	BLEUE	INTER	BANCAIR
	1	1 1	1 1	1 1	

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

ancaire 🗆 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



HOUNDS OF SHADOW

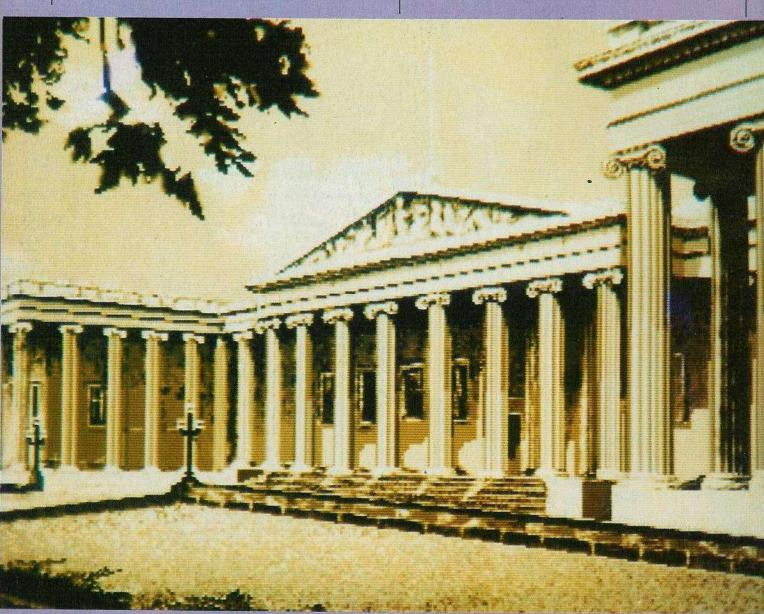
ELECTRONIC ARTS Système: Amiga / PC / ST Sortie prévue: début octobre

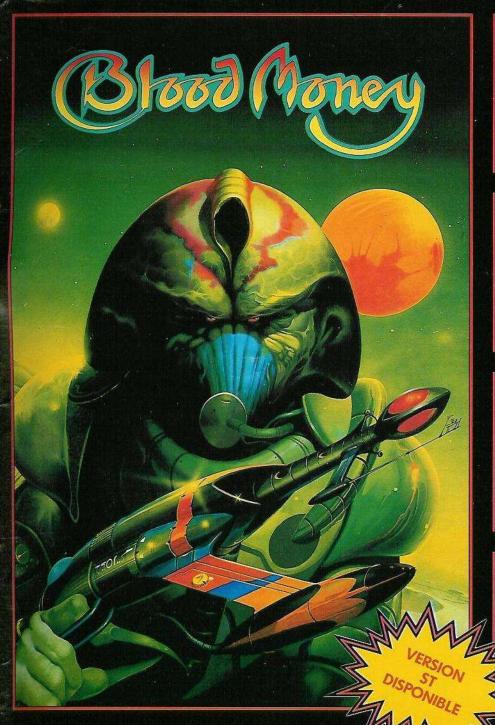
Hounds Of Shadow sera le premier jeu d'aventure entièrement basé sur le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu. Jeu d'aventure? A peine. C'est tellement bien faît que l'on se croirait vraiment durant une partie du jeu de rôle. Tout

d'abord, vous devez créer votre personnage. Vous répartissez les points dans ses caractéristiques, choisissez son sexe, son métier, etc. De ceci découlent des pourcentages pour une bonne trentaine d'actions. Ainsi, vous savez que vous aurez par exemple 23% de chance de trouver quelque chose lorsque vous fouillez un endroit. Et c'est là que Hounds Of Shadow se détache des autres jeux du genre. Lorsque, dans l'appartement de quelqu'un, vous ferez SEARCH ROOM et que le jeu vous dira que vus n'avez rien trouvé, cela ne voudra pas dire obligatoirement qu'il n'y a rien. Peut-être avez-vous simplement raté votre pourcentage... Bref, déjà avec ça, on est plus proche du jeu de rôle que du jeu d'aventure. En plus, c'est particulièrement bien réalisé. Par exemple, lorsque vous allez à la bibliothèque pour chercher des renseignements dans un livre, la biblio-thécaire vous fait des remarques du genre: "Cela fait bien une semaine que vous n'étiez pas venu" ou "Encore vous! Vous étiez déjà là il y a une heure", selon la situation. Côté dialogue, sachez qu'il est possible d'avoir des conver-sations sensées avec tous les personnages que l'on rencontre. Le jeu est très grand, puisqu'il y a de nombreux lieux à visiter, et utilise un système de déplacement excel-lent. Vous dites GO, puis l'endroit où vous désirez aller et vous y êtes; pas besoin de faire des plans. Les graphismes

sépia sont sublimes et ajoutent à l'ambiance lourde créée par le scénario qui est dans le pur style de Lovecraft, avec bien des choses indicibles et répugnantes. Attention à la santé mentale, et perfectionnez bien votre anglais d'ici octo-

bre, parce que le jeu est entièrement en anglais!













Amiga Screen Shots.

ST ACTION (GB)

"Requière toute votre attention et vous fera palpiter. Tout simplement le meilleur Shoot'em up à ce jour sur ST. Entraînez votre voracité dans cette suprême expérience d'arcade".



"Blood Money est tout le temps classé premier au Hit ZZAP".

SMASH MAGAZINE (GB) – "ENCORE UNE MEDAILLE D'OR"

"Graphiques = 10. Son = 10. Intérêt = 10. Evaluation = 10. Un score parfait!"

GÉNÉRATION 4

"C'est un grand pas fait par Psygnosis vers la perfection".

PSYGNOSIS — GAMES PEOPLE PLAY

AMIGA/ATARI ST

