

# GÉNÉRATION 4

*le magazine des jeux des ordinateurs de pointe*

**ATARI ST  
AMIGA**

**COMPATIBLES PC**

**N°15**

*MENSUEL - Octobre 89*

**Préviews:** Spécial Titus - Spécial Grandslam -  
Batman: Movie - Shadow Of The Beast - etc...

**Concours BATMAN**

**DOSSIER LOVECRAFT**

M 4681 - 15 - 25,00 F



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

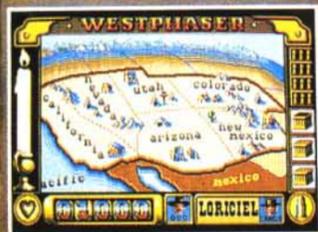
**1 PISTOLET INTERACTIF  
1 FANTASTIQUE LOGICIEL**

# PHASER WEST



\* Prix public conseillé

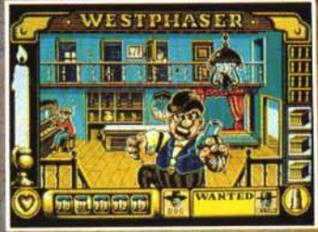
**WANTED**  
\$ 5666



**WANTED**  
\$ 6554



**WANTED**  
\$ 7000



**WANTED**  
\$ 9900



ECRANS ATARI

**36 15  
LORI**

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

# PHASER

SORTIE  
NATIONALE  
LE 21 OCTOBRE

**349 Frs\***  
POUR  
ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
PC et COMPAT.



81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

## TESTS

# 6-49

### ARCADE/ACTION 6-30

FOU: découvrez le nouveau logiciel des auteurs de Xenon et Speedball: **Xenon 2**, ça déménage!

QUE CHOISIR?: les adaptations de **Gemini Wings**, **Paperboy**, **Shinobi**, **Strider** et **Xenophobe** sont-elles réussies?

MODE: MicroStyle joue les écolos avec **Rainbow Warrior**, un soft sponsorisé par Greenpeace, alors que New-Deal débute dans la micro avec **Safari Gun**, dont le but est de sauver les animaux en voie de disparition.

### SPORT 32-37

MASO: deux softs de tennis sortent le même mois: **Passing Shot**, distribué par Ubi Soft, contre **Great Courts**, édité par Ubi Soft. L'éditeur français vient d'inventer l'auto-concurrence.

PRIX DE VITESSE: deux mois avant la sortie de **Hard Drivin**, MicroStyle propose un excellent jeu dans le même genre: **Stunt Car**. Ça fait mal!

### SIMULATION 38-39

ORIGINAL: mindscape sort **Life & Death**, une simulation d'opération chirurgicale. Surprenant à première vue, prenant au final!

### AVENTURE 40-44

ENFIN!: second soft faisant suite au phénomène **Dungeon Master**, **Bloodwych** est arrivé avec un peu de retard, mais il est là, et nos nuits sont à nouveau beaucoup plus courtes.

### REFLEXION 44-49

UPDATES: Mindscape propose une nouvelle version de son très bon jeu d'échecs sous le nom **Chessmaster 2100**. Electronic Arts relance la **Populousmania** avec un premier disc supplémentaire, **Populous: Promised Lands**. Encore plus fou!

### PEDAGO 30

ÇA ALLAIT: seul pédago reçu ce mois-ci, **89, la Révolution Française** propose du bon et du moins bon, mais de beaux graphismes!

## NOUVELLES VERSIONS 50-51

Les adaptations Amiga, PC et ST de jeux déjà testés sur d'autres machines dans les précédents numéros.

# GÉNÉRATION 4

## SOUS LES ARCADES 54-61

Il y a de supers nouveautés dans les salles d'arcade: **Willow**, le dernier Capcom, mais aussi **Aquattack** de chez Taito, une nouvelle course de voiture signé Sega, **Super Monaco Grand-Prix**, **Legend Of Hero Tomna** et bien d'autres jeux.

## CONCOURS 62-63

Qui a gagné le poster dédié par George Lucas de l'affiche d'Indiana Jones & The Last Crusade? Qui a gagné le magnifique échiquier ou la planche à voile? Tous les résultats de nos concours de l'été.

Le concours **Batman** qui fait suite à notre dossier du précédent numéro. Si vous ne l'avez pas, c'est raté, parce que les réponses sont dedans!

## TELECHARGEZ LES PREVIEWS 64

Vous aviez l'habitude que l'on vous montre les previews, alors maintenant nous allons vous les donner. Enfin, disons qu'il va vous falloir les gagner, en attendant que le téléchargement arrive sur notre serveur 3615 Gen4.

## POSTERS 65-68

Comme d'habitude, le poster de la couverture, **Hound Of Shadow** et la conversion d'arcade du mois, **Strider**.

## PALMARES 69

Ca c'est nouveau! C'est le palmarès des jeux testés dans ce numéro, et le rappel de celui des deux derniers numéros. Pratique, il vous permet d'avoir rapidement sous les yeux tout ce qui est sorti ces derniers temps.

## COMPAGNIES ETRANGERES 70-78

Il n'y a pas grand chose de neuf ce mois-ci, mais on a quand même réussi à glaner pas mal d'informations sur les softs qui doivent sortir dans quelque temps. Pour les fans, les dates de sortie des prochains Sierra-On-Line!

## COMPAGNIES FRANCAISES 80-82

Comme chaque année avant Noël, les éditeurs français se réveillent et nous annoncent des nouveautés par centaines. Cette année, le cru s'annonce excellent.

## SPECIAL TITUS 86-91

Cela faisait deux mois que l'on voulait y aller, mais on avait pas trouvé le temps. Ce mois-ci, ça s'est fait, et on vous présente en exclusivité totale et complète **Dark Century**, **Knight Force** et **Wild Street**, et on y parle de quelques projets!

## SPECIAL GRANDSLAM 92-97

Surtout connu pour son adaptation de **Pac-Mania**, la compagnie anglaise va faire fort grâce à un accord avec des développeurs allemands, et nous présente l'un des meilleurs jeux de karaté, et le futur grand jeu d'aventure interactif.

## PREVIEWS 98-114

Nouvelle preview sur **Shadow Of The Beast**, LE soft **Psygnosis** qui va faire un carton, et qui est déjà considéré comme le meilleur soft jamais fait sur Amiga. On présente encore une fois **Batman**, mais cette fois-ci toutes les phases sont présentes et la version Amiga nous

a laissé sans voix! Les jeux du cirque sous forme d'un véritable cartoon jouable, c'est **Fiendish Freddy's Big Top O Fun!**

**Vette!**, le nouveau simulateur des auteurs de **Falcon** est fabuleux, et est encore plus impressionnant que le célèbre simulateur de vol.

Deux superbes jeux Hewson sont présentés: **Stormlord** et **Onslaught**. Le dernier propose sur ST un dégradé de 160 couleurs constamment dans le fond! Où va-t-on?

Lucasfilm Games termine un nouveau jeu d'aventure. En fait, c'en est un ancien qu'ils adaptent sur Amiga et ST. C'est dans le style de **Zak Mac Kracken** et ça s'appelle **N'aniac Mansion**.

**S**marils continue sur sa lancée avec **Le Fétiche Maya**, un savoureux mélange d'arcade et d'aventure!

Si vous avez aimé **Populous**, **Sim City** de Broderbund vous enchantera. Vous y gérez une ville, de sa construction et à sa vie de tous les jours!

Et bien d'autres previews dont **Vaux**, **Untouchables**, **Highway Patrol**, **Keef The Thief**, **Rally Cross** et **Sword Of Twilight**.

## DOSSIER LOVECRAFT 115-120

Le jeu de rôle sur ordinateur existe, et nous y avons joué. **Hound Of Shadow** présente les mêmes intérêts et la même liberté de jeu que les vrais jeux de rôle. Basé sur l'Appel de Cthulhu, on en profite pour vous présenter **Lovecraft**, son oeuvre, et bien sûr, le jeu en question.

## PETITES ANNONCES 120/130

Tout s'achète et tout se vend, surtout en ce moment, à quelques mois de Noël. Profitez-en pour vendre ou acheter la machine de vos rêves...

## SAPRISTI 121-124

C'est tous les jours la foule sur notre serveur 3615 Gen4, et disposant d'un système de lecture très complet, et donc complexe, nous vous l'expliquons en détail!

## LE BIDOUILLEUR MALADE 126-129

Des trucs et des astuces pour tous les jeux récents sortis sur Amiga, PC ou ST. **Gillus**, **Toubab** et **Arioch** vous ont concocté des trucs comme on en trouve nulle part ailleurs.

## REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.  
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.  
Assistant rédacteur en chef: Frank Ladoire.  
Chefs de rubrique: Mic Dax.  
Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.  
Comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querieux.  
Ont participé à ce numéro: Laurent Katz, Génano Paz.  
Maquettiste: Michel Lhopital (le vrai!).  
Service télématique (3615 GEN4): Mic Dax  
Assistant télématique: Watsit.  
Photogravure: GYA  
Impression: Syma (Torcy)

## ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Pascale Gamotel.  
comptabilité: Alain Tatem- Eric Schonhofen  
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.  
Tout reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite.  
L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29.)

Commission paritaire: 69731  
ISSN 0987-870X



## Les QUATRE d'OR

Les 4 d'or sont les récompenses attribuées par **GENERATION 4** aux meilleurs réalisateurs (sociétés, programmeurs, graphistes, musiciens...) des meilleurs jeux micro de l'année et aux jeux eux-mêmes, bien entendu. Pour l'année 1988, nous les avons decernés de manière un peu confidentielle et à l'aide de notre seul jugement. En janvier 1990, GEN 4 organisera une manifestation plus solennelle pour la remise des prix aux lauréats pour l'année 1989. Nous vous en parlons déjà car vous allez participer, si le coeur vous en dit, à la désignation des gagnants en votant vous-mêmes pour les meilleurs dans chacune des catégories que nous vous indiquerons dans le prochain numéro.

Le bulletin de vote sera dans le numéro de décembre et le mélange de vos choix et des nosres décidera des gagnants. Ne vous précipitez pas dans vos choix, dès maintenant, car les jeux qui arrivent d'ici à décembre sont assez fous.

## 100 places gratuites pour le Salon de la Micro

### Quelle est la couleur du cheval blanc d'Henri IV?

### A quel chiffre de 1 à 5 je pense très fort au moment où j'écris?

En répondant à ces deux questions très selectives sur une carte postale, vous pourrez gagner votre entrée gratuite (valeur 30 francs) au Salon de la Micro et en vous dépêchant de manière à ce qu'on vous les envoie avant le 13 octobre, date du début de la manifestation à l'espace Champerret, porte de Champerret à Paris. Si, par hasard vous étiez plus de cent à donner les réponses exactes, nous devrions procéder à un tirage au sort. Vos réponses doivent arriver avant le vendredi 6 octobre minuit. Vous pourrez voir sur notre stand des choses aussi insensées et inespérées que le célèbre AVENFOU himself en personne ainsi que le fantastissime MIC DAX, celui qui minitelise plus vite que vos ombres, et aussi des previews exclusives venues du monde entier sur écran géant avec les nouveautés du PC show de LONDRES, et encore une surprise, grande première dans le monde des jeux micros et des cadeaux, des cadeaux, tous les jours; on vous attend. Ceux qui ne pourront pas venir nous voir découvriront tout ça dans le numéro 16 vers le 22 octobre ainsi que ...

## Dans le prochain numéro de Génération 4:

??????? Tout sur le plus grand jeu d'aventure français de la rentrée - **ATMOSPHERE!**  
Découvrez le monde futuriste **Cyberpunk** - **NOUVEAUTÉS!** Spécial PC show - **LESSIVE!** la nouvelle formule enrichie de **Génération 4**; plus de pages, plus de maquette, plus de plus....

**PAPERBOY**

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

Pour vous faire de l'argent de poche pendant les vacances, vous avez trouvé un petit boulot qui consiste à livrer les journaux, chaque matin, à leur abonné. Mais votre tournée est longue et vous disposez de peu de temps. C'est pour cela que, pour la parcourir de bout en bout, vous décidez de l'effectuer à vélo. Cependant si cette méthode comporte l'avantage de vous faire gagner du temps, vous allez devoir faire preuve d'une grande adresse. Votre tâche se résume très brièvement: à chaque fois que vous passerez près d'une boîte à lettre, il faut lancer un journal à l'intérieur. Bien sûr, pour réussir il faut non seulement bien visé mais aussi être parfaitement équilibré sur votre vélo, sinon le journal manque sa cible. Mais d'autres difficultés vous attendent. Vous devrez éviter les passants, les chiens qui prennent un malin plaisir à vous couper la route ou les travaux qui obstruent les trottoirs. Mais le plus dangereux provient des carrefours ou les voitures débouchent sans crier gare. A chaque fois que vous manquez une boîte à lettre, son propriétaire n'est plus abonné le lendemain matin. En revanche, si vous réussissez à toutes les garnir, vous gagnez un abonné et ce jusqu'à la fin du niveau. Après chaque tournée, vous aurez droit à un bonus. Il suffit d'atteindre, non plus des boîtes à lettre, mais des cibles. Bonne chance!

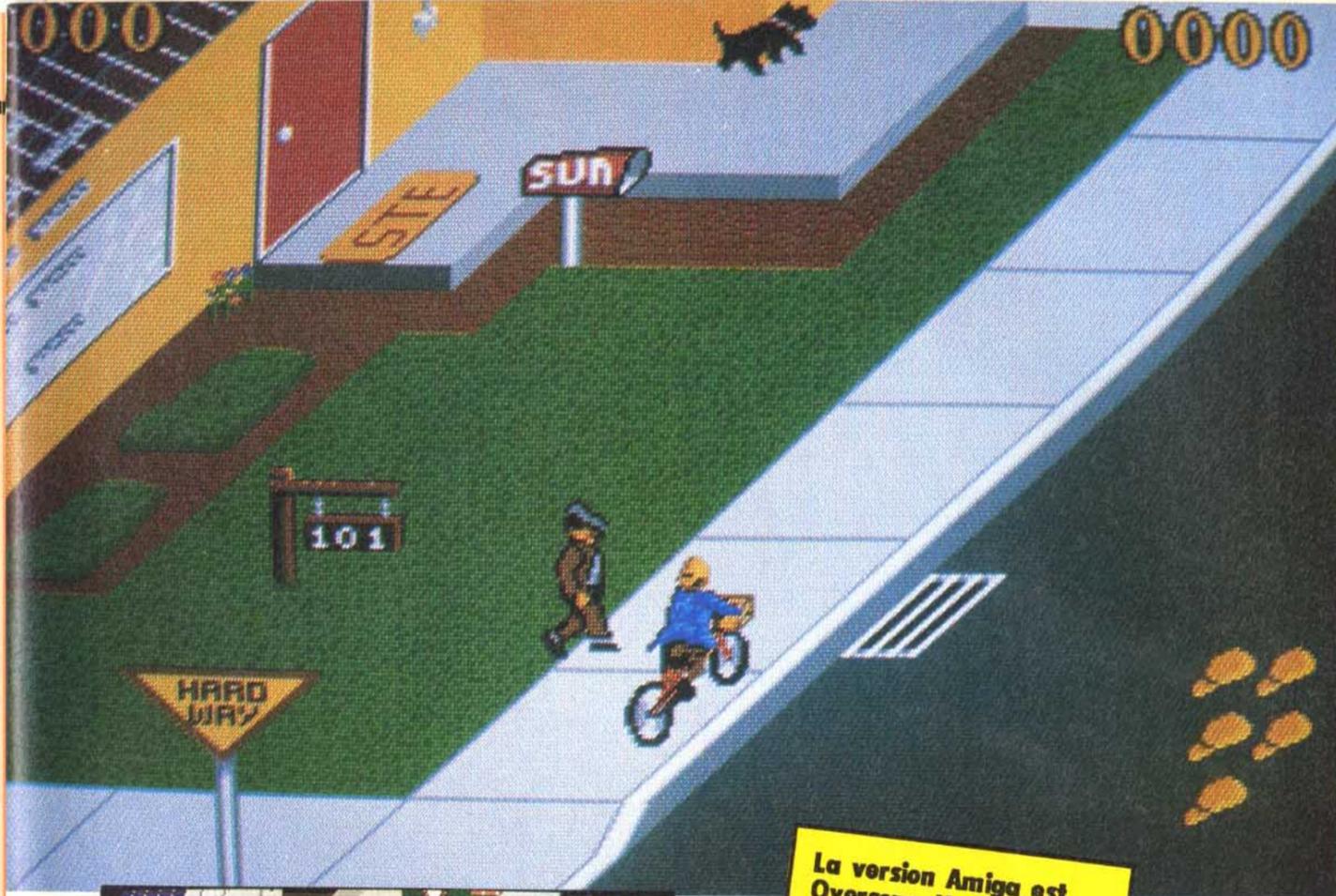


Enfin, il arrive sur 16 bits, et en plus il est réussi. Les graphismes sont de bonne qualité, idem pour les sons. Quant à l'animation de votre vélo, il n'y a rien à dire. Un petit reproche tout de même, il provient de la vision du jeu. Cette vue de trois quarts ne garantit pas d'éviter les obstacles à chaque fois. On croit être passé et c'est la chute. Pour parer à ce genre de surprises, il suffit de légèrement anticiper les mouvements et tout rentre dans l'ordre. En résumé, Paper Boy, même si l'action devient un peu répétitive, et ce malgré les phases de bonus, reste un soft plaisant à jouer.

"...reste un soft plaisant à jouer."



Adaptation réussie par Elite de ce jeu, pas superbe, mais assez original, et drôle pour être bien prenant. C'est le type même de jeu auquel on rejoue souvent, histoire de faire mieux que la dernière fois. On regrettera que le scrolling soit un peu haché sur Amiga, et que l'écran soit assez petit sur ST, mais l'intérêt est présent et on se laisse prendre à y jouer souvent.



La version Amiga est OverScan. Une version PC arrivera courant octobre.



**PAPERBOY**

GRAPHISME: 82%  
ANIMATION: 85%  
SON: 86%

**INTERET: 81%**

GEN HIT

**MISE EN BOITE**

JEAN DELAITE



Jean est totalement désintéressé. La preuve, il vient de changer de boulot pour un plus éprouvant et moins payé! Enfin, cet ex-catcheur américain qui tente depuis quelque temps de se lancer dans le Show-Bizz est un fan de House Music. C'est peut-être pour cela qu'il adore Xenon 2! Il joue aussi beaucoup à Falcon Mission Disk 1 et Bloodwych.

BETTY FRANCHI



Betty a beaucoup de mérite! En effet, c'est la femme de Robert, et il faut vraiment avoir des nerfs d'acier pour le supporter. En plus, il est toute la journée devant l'ordinateur, ce qui fait qu'elle ne peut jamais jouer à ses jeux préférés, qui sont Rogue, Populous et New-Zealand Story.

ROBERT FRANCHI



Robert a beaucoup de mérite! En effet, c'est le mari de Betty, et il faut vraiment avoir des nerfs d'acier pour la supporter. En plus, elle est toute la nuit devant l'ordinateur, ce qui fait qu'il ne peut jamais jouer à ses jeux préférés, qui sont Tetris, Chess Psion et Xenon 2.

FRANK LADOIRE



Il y est enfin arrivé! Frank est désormais Rédacteur en Chef Adjoint. Si vous le voyez, ne lui dites pas qu'il s'est fait avoir et que le rédac'chef va lui filer tout son boulot pendant qu'il partira bronzer au soleil. Quoi qu'il en soit, Frank arrive maintenant à marcher avec une seule béquille. En attendant d'être "normal", il joue à Xenon 2, Stunt Car et Kick Off.

DIDIER LATIL



Si vous ne voyez presque pas sa tête ce mois-ci, c'est que Monsieur a passé 15 jours aux Etats-Unis, qu'il est ensuite parti une semaine au Maroc, et trois jours en Allemagne (comme par hasard pendant la fête de la Bière). S'il avait le temps de jouer, ce serait à Bloodwych, Strider et Stunt Car. Vivement la rentrée! qu'on le voit un peu plus souvent!

STEPHANE LAVOISARD



Le rédac'chef est insupportable. Il faut constamment lui dire qu'il est le meilleur, que "son" magazine est le plus beau et qu'il joue mieux que tout le monde à Kick Off. A côté de ça, il est aussi insupportable, car il dit nous en parlant de lui, car avec ses multiples pseudos, il souffre désormais de schizophrénie aiguë. En attendant que ça se passe, Stéphane jouENT à Bloodwych et Stunt Car.

PHILIPPE QUERLEUX



Philippe tient à faire un démenti: "je ne suis pas un truand", déclare-t-il. Disons donc qu'il est juste un voleur. Enfin, pour se consoler de ne pas réussir à terminer Personnel Nightmare et de se faire battre souvent à Kick Off, il a décidé de s'attaquer à Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game. Le pauvre!

# BATTLE VALLEY

HEWSON env.200F | 1 joueur  
Système : Amiga

Depuis quelque temps, règne sur terre un climat de quiétude. Le sommet de la paix s'est achevé sur un franc succès, la ratification d'un traité par toutes les grandes puissances de ce monde visant à éliminer totalement tous les missiles à moyenne portée. Le désarmement total est en vue. Et puis soudain, on apprend qu'une bande de terroristes a réussi à voler deux de ces missiles. Leurs intentions sont claires: ils menacent de les utiliser si leurs comparses ne sont pas libérés de prison. Pour le bien de l'humanité et pour ne pas entraver les négociations en cours, ils doivent impérativement être mis "hors services". C'est à vous que l'on a confié cette terrible mission. On sait où ils se trouvent, dans une région nommée Battle Valley, en plein désert retranchés dans un ranch. Pour les combattre vous avez à votre disposition deux engins de guerre: un tank et un hélicoptère. Il s'agit de bien les utiliser. Le tank devra partir en premier afin de dégager la voie pour l'hélicoptère et vice versa. La partie sera rude mais vous disposez de nombreux appareils. Bonne chance.



La sortie de Silworm fait des émules. Mais dans Battle Valley, vous jouez tout seul, compliquant en cela votre tâche. Mais ne vous inquiétez pas, il y a moyen de s'en sortir. Au niveau de la qualité du jeu, c'est du tout bon, même si tout n'est pas parfait. Premièrement l'animation est superbe avec deux scrollings différentiels. Ensuite les graphismes sont tout à fait corrects. Maintenant, passons aux critiques. Au niveau des bruitages, la qualité n'est pas homogène. Certains sont excellents et d'autres très moyens. Ensuite, on peut noter que le déplacement du char n'épouse pas exactement la nature du terrain, lui donnant parfois des mouvements un peu curieux. Mais dans l'ensemble, Battle Valley est un soft qui mérite votre attention.



Voilà un soft bien étrange. Très bien réalisé, avec des scrollings superbes, c'est une sorte de Silworm où un seul joueur commande un char et un hélicoptère. Bien sûr, il les commande l'un après l'autre, mais il faut que les deux engins s'entraident pour passer certains obstacles. C'est original et surtout très bien fait, mais je vous conseille tout de même de l'essayer avant de l'acheter...



## BATTLE VALLEY

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 82%

SON: 75%

**INTERET: 76%**

Pas de version ST ou PC annoncée.

# ST Magazine

\* le mensuel de l'Atari ST \*

**HONTEUX, MAIS EXCLUSIF !**  
Tous les jeux Mirrorsoft de l'hivers 89-90 se mettent à nu pour vous. Strip-tease complet...

## LE NUMERO 34 D'OCTOBRE EST CROUSTILLANT!

### DECHIRANT!!

**Abandonné par un Anglais, il est recueilli par un Suisse.**

*Calligrapher, un traitement de texte de haut niveau va pouvoir enfin tenter sa chance sur le marché.*  
Présentation complète...

**TRIPAL, HORMONAL, CELLULAIRE, VIRAL, CHARNEL, VISCERAL EPIDERMIQUE !!!!!**

Après 2 ans de chasteté ataridienne et fidélité au ST, les fans explosent!

**Le ST-E est LA**

UN FOU D'AMOUR PARLE...

NE RATEZ PAS LE NUMERO D'OCTOBRE

### BRULANT!

**Les locaux d'Atari France réduits en cendres!**

Notre reporter était là...

### ODIEUX!

**Ils écoulaient des logiciels pirates jusque dans les grandes surfaces!**  
La société WINGS n'était pas vraiment en règle. Les détails de l'affaire...

### Pathétique!

**Au sommet de sa gloire, ST Mag change sa formule dès son n° de novembre., au risque de se (et vous) perdre.**  
Présentation...

NE RATEZ PAS LE NUMERO de NOVEMBRE

### TRAGIQUES!

#### JEUX

##### ROCKET RANGER:

Bien malgré lui, le héros AURANT LATA sauve la fille du professeur sémite, des mains goulues des nazis.

##### XENOPHOBIE:

Un jeu insignifiant qui ne vaut vraiment pas LA PEN.

##### RAINBOW WARRIOR:

Notre envoyé spécial, le petit Gregory TUR-ANGE, spécialiste des jeux de plongée l'a testé pour nous. Il n'en est pas encore revenu! et plein d'autres jeux...

et des milliers d'autres...

**3615 ST MAG ca va déménager!**

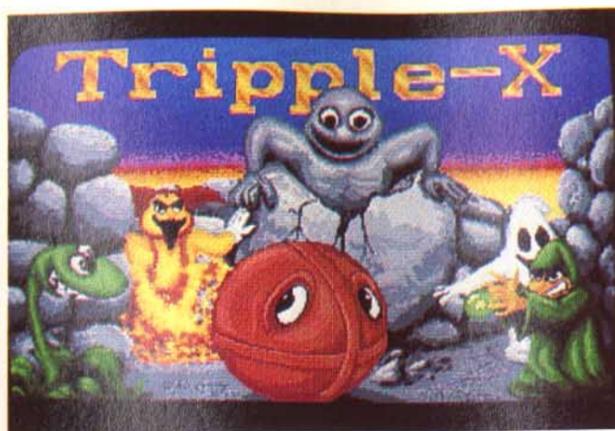
...sujets passionnants

## ARCADE / ACTION

### TRIPPLE X

env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga

Vous êtes une bille. Non! Ce n'est pas une insulte, vous êtes réellement une bille, ou plus exactement une boule. Vous devez vous promener dans des labyrinthes et récupérer tous les trésors, disquettes et autres objets qui sont à l'écran. Le tout, évidemment en évitant tous les fantômes, gnomes et autres créatures qui peuplent ces labyrinthes. Vous pouvez pousser des rochers sur les monstres ou bien leur tirer dessus. Si un rocher vous gêne, vous pouvez le détruire. Vous avez aussi un certain nombre de bombes que vous pouvez poser. Une fois votre mission accomplie, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie et vous retrouver dans une autre partie du labyrinthe et ainsi de suite jusqu'au niveau suivant...



Je ne dirai pas qu'il est nul, il est même amusant, mais il manque un petit quelque chose dans ce jeu pour vraiment m'accrocher. Peut-être le manque d'action, car on fait un peu toujours la même chose dans Tripple X. On dirait un vieux jeu que j'ai eu sur mon Atari 800 et dont j'ai oublié le nom. C'est vous dire si ce jeu va me marquer. Je crois même que je l'ai déjà oublié. Au fait, de quoi parlais-je ?

#### TRIPPLE X

GRAPHISME: 47%

ANIMATION: 42%

SON: 37%

INTERET: 35%

Pas de versions ST ou PC annoncées.

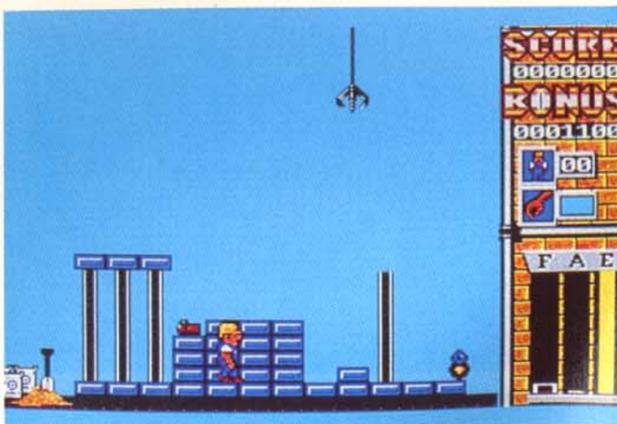
### HIGH STEEL

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

Comme votre tenue le laisse supposer, salopette et casquette, vous n'êtes pas un intellectuel, mais un maçon, qui doit tout de même réfléchir avant de se lancer dans la construction des immeubles pour laquelle il a été embauché. Une grue vous envoie des poutrelles et des briques avec lesquelles vous devez édifier vos constructions (qui augmentent en hauteur avec les niveaux). Mais le grutier n'est pas votre copain, et de temps en temps il vous parachutes des gremlins, des peaux de bananes et des globules d'acides qui pompent votre énergie ou vous tuent. Heureusement, l'énergie peut être récupérée grâce aux sandwiches et aux bouteilles thermos. A vous de pousser ou d'éviter les ennemis pour placer les poutrelles et monter les briques le plus rapidement possible (bonus oblige!).



High Steel est un jeu simple, autant par sa présentation graphique et sonore que par son thème, mais il requiert tout de même de la stratégie. Il n'est pas nécessaire de se stresser sur le joystick mais il vaut mieux rester cool et réfléchir vite. En disposant ses poutrelles à certains endroits, on monte plus ou moins vite la construction. Il faut également pousser les ennemis dans un coin qui ne risque pas de gêner la suite du jeu. High Steel est un bon petit jeu, dont la stratégie n'est pas sans rappeler Rock'n Bolt d'Activision (pour ceux qui ont connu ça sur C64).



#### HIGH STEEL

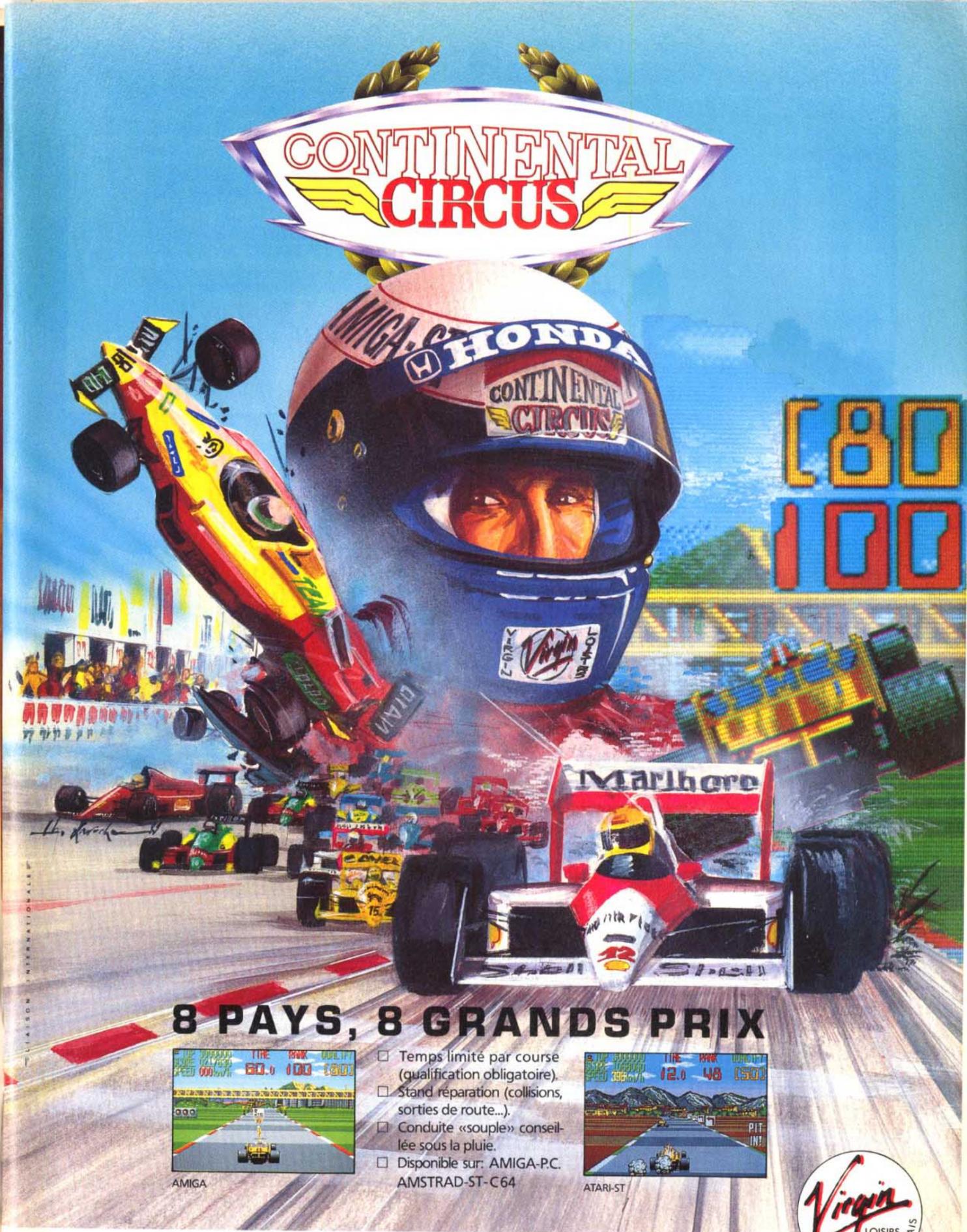
GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 72%

SON: 67%

INTERET: 74%

Une version ST devrait sortir bientôt. Pas de version PC prévue.



## 8 PAYS, 8 GRANDS PRIX



AMIGA

- Temps limité par course (qualification obligatoire).
- Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- Disponible sur: AMIGA-PC, AMSTRAD-ST-C64



ATARI-ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Taito Corp. 1988. Produit par Andrew GREEN. Programmé par «The Sales Curve».

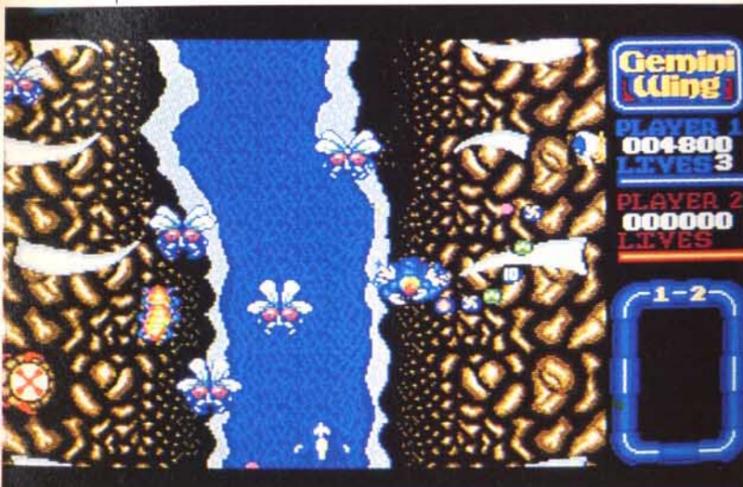
8/10 rue Barbette  
75003 PARIS  
Tél. (1) 42.78.98.99

# ARCADE / ACTION

## GEMINI WING

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

Le journal à scandale 'Soonday Spirit' a réussi son coup au-delà de toute espérance. L'article infamant au sujet de nos voisins extra-terrestres s'est soldé tout simplement par une déclaration de guerre. Fort heureusement, la Terre a mis au point dernièrement un vaisseau de guerre de la nouvelle génération: Gemini Wing. Vous êtes envoyés (seul ou à deux) dans ce vaisseau armé d'un canon à double laser pour détruire et traverser les lignes ennemies. En chemin, vous pouvez améliorer votre armement: tir triple, tirs-bonus (2.000, 5.000 ou 10.000 points), missiles à têtes chercheuses, vies supplémentaires, ainsi qu'un rayon mortel qui nettoie tout l'écran. A la fin de chaque niveau, vous aurez face à vous une formidable forteresse ennemie qui tentera de mettre un terme à votre progression...



"Pour ceux qui aiment les jeux de tir, c'est un bon achat..."



Encore un shoot'em'up allez-vous me dire? Oui, mais celui-là est beau. On dirait un dessin animé. Les graphismes sont superbes, et il y a un très grand nombre de pièges différents. Sans compter, bien sûr tous les ennemis. Une belle musique vient agrémenter le jeu, et ce n'est que très rarement que l'on entend un bruit de tir. Autrement, le jeu reprend toutes les recettes déjà connues par les habitués de ce genre de jeux: les "bonus armement" durant le jeu et le super-ennemi à la fin de chaque tableau. Pour ceux qui aiment les jeux de tir, c'est un bon achat, surtout qu'il ne sera pas aisé de terminer ce jeu.



Dans le genre shoot'em'up à scrolling vertical, il s'agit sûrement d'un très bon, bien qu'il n'ait toutefois rien d'exceptionnel. D'abord, en ce qui me concerne, j'utilise un joystick à tir automatique, car le nombre d'ennemis qui déferlent vient vite à bout de la résistance de mon index. Le problème, c'est que l'utilisation des armes-bonus oblige à débrayer le tir automatique pour revenir en mode normal. Un peu embêtant, mais c'est une question d'habitude. A part ça, l'apparition des bonus est aléatoire, ce qui est dommage car la progression du joueur dépend plus du hasard que de sa dextérité. Le déplacement du vaisseau est un peu lent, et la tâche devient presque "mission impossible" à partir du septième niveau. Mais avant d'en arriver là, vous y passerez de bons moments.



### GEMINI WINGS

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 70%

SON: 78%

INTERET: 73%

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

ECA  
ELECTRONIC ARTS

AUTOCOLLANT FERRARI GRATUIT AVEC LE SOFT



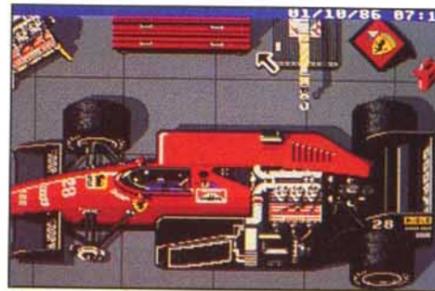
### FERRARI FORMULA ONE

La course de Formule 1 au grand complet. "Le réalisme est vraiment saisissant, la conduite est très technique. Vos adversaires sont des stars du circuit. On se croirait vraiment premier pilote chez Ferrari! Toutes les parties réglages ajoutent une dimension supplémentaire au jeu, qui s'inscrit dans la lignée des grandes simulations." Génération 4.

Disponible maintenant sur ST, Amiga et PC (5.25 & 3.5).  
Bientôt, sortie des versions Commodore 64, Spectrum et Amstrad cassette et disquette.

Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, THE LANGLEY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION RD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE (Tél: 19 44 753 46 465)

# Ferrari



Photos d'écran ST et PC. Les autres versions peuvent différer.

# THE STRIDER

US GOLD env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Depuis quelques mois, lorsque vous allez dans une salle de jeux d'arcade, il est courant de voir un attroupement autour de The Strider, un jeu d'arcade de chez Capcom, assez particulier. Vous dirigez le 'Strider' à travers 6 niveaux différents, qui n'ont pour seul point commun, que leur taille gigantesque. Vous devez sauter au-dessus de nombreux précipices, évitez des pièges et surtout combattre de nombreux monstres, personnages ou robots qui vous bloquent le passage. Votre personnage possède une épée laser assez dévastatrice et au cours de sa progression, il pourra trouver quelques autres armes ou bonus. Les décors sont assez variés, allant d'un style plutôt préhistorique (amazones, lianes, dinosaures) à un genre totalement futuriste (robots, canons lasers, etc.). Les ennemis sont eux aussi très divers, tant par leur apparence, leur mode d'attaque que par leur taille (certains sont carrément immenses). La grande originalité de ce jeu vient de deux points essentiels. Tout d'abord, il existe plusieurs chemins pour arriver au bout de chaque niveau, ce qui laisse au joueur une grande liberté de décision. Deuxièmement les déplacements du Strider sont eux aussi assez particuliers. Il peut en effet s'accrocher à toutes les surfaces et à tous les murs, qu'ils soient horizontaux, obliques ou verticaux. Alors qu'il est accroché à un mur, il peut se servir de son épée ou bien sauter pour s'accrocher à un mur voisin. Ainsi les déplacements sont eux aussi très libres, ce qui laisse au joueur toujours plusieurs options pour passer à un endroit. Une adaptation d'un jeu extraordinaire et innovateur, seul dans son genre à laisser une si grande liberté d'action au joueur.



La version ST est plus rapide mais un peu moins détaillée. Pas de version PC annoncée.



Stéphane n'arrêtait pas, depuis trois semaines, de nous rebattre les oreilles avec cette adaptation qu'il trouvait démentielle, grandiose, révolutionnaire, etc. (Je vous épargne les 42 autres adjectifs qu'il avait trouvés). Pour une fois, il était bien réveillé, et ses sens émoussés ne l'avaient pas trompé. Si je vous dis que c'est exactement comme le jeu d'arcade, bon nombre d'entre ceux qui le connaissent me diront que c'est impossible? Ils ont tort pourtant, et le visage réjoui et épanoui des gens qui ont joué à ce logiciel est selon moi la meilleure preuve de ses qualités. Un soft démentiel, grandiose, révolutionnaire, etc.



Bravo! c'est le mot qui vient tout de suite à la bouche après avoir vu la conversion micro de The Strider, tout en connaissant la version arcade. Même si tous les détails n'y figurent pas, le jeu reste néanmoins très fidèle à l'original. Quant à la réalisation, on ne peut qu'être admiratif tant la qualité générale est excellente. Au niveau des graphismes c'est superbe, notamment les décors. Pour les bruitages et la musique, même remarque. Enfin, parlons de l'animation qui est très correcte, même si parfois elle se révèle un peu lente (sur Amiga). Mais ce léger défaut ne nuit aucunement à la jouabilité du soft. De plus, l'action est prenante et la difficulté croissante, alors que demander d'autre?



Strider est incontestablement l'un des meilleurs jeux d'arcade du moment. L'adapter sur un micro semblait être une mission impossible, et cette version de Strider en est d'autant plus réussie. On y retrouve en effet tous les tableaux de l'arcade, tous les monstres et tous les pièges. C'est vraiment dément! Le jeu est un shoot'em'up mêlé à un jeu de grimpe, mais qui dépasse tout ce qui c'est fait dans le genre. Le plus surprenant reste sans aucun doute que la version ST est meilleure que la version Amiga. Certes la musique est moins bonne, mais les couleurs sont moins ternes et surtout le jeu est plus rapide. Enfin, ça reste quand même excellent sur Amiga. L'une des meilleures adaptations de jeu d'arcade du moment!



**STRIDER**

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 89%

SON: 83%

INTERET: 90%

## ARCADE / ACTION

### H.A.T.E.

GREMLIN env.200F 1 joueur  
Système: ST

Vous voici projeté en l'an 2320, période de grand trouble pour la galaxie. La menace des aliens se fait de plus en plus pressante. Les différents secteurs et planètes où l'homme s'est établi et à prospéré peuvent tomber, d'un jour à l'autre dans les mains de ces ennemis. De plus, l'homme n'a plus l'expérience du combat, accentuant ses faiblesses. L'humanité a besoin de vous pour repousser ces forces ennemies. Mais pour les combattre efficacement, vous allez subir un long et dur entraînement. Celui-ci aura comme théâtre d'opération Stripworld, la base d'entraînement de tout pilote de chasseur galactique. Une fois là-bas, vous allez devoir collecter toute les cellules de plasma qui jonchent le sol. Suivant le nombre ramassé et la puissance de feu disponible, le nombre de vos vies varient lors du niveau suivant. De plus, à chaque niveau, vous changez de véhicule. Pour le deuxième, vous vous retrouvez aux commandes d'un char d'assaut. Pour le troisième, il s'agit d'un aéroglisseur. En fait, chaque niveau conditionne le suivant. Plusieurs barrières sont posées en travers de votre route, comme des missiles à têtes chercheuses, des chasseurs ennemis, des projectiles provenant du sol ou encore des mines. Parfois, vous trouverez des armes supplémentaires. Pour les utiliser, il suffit de presser le bouton "fire" en même temps que vous prenez ou perdez de l'altitude. Vous allez devoir faire face.



"Idée de faire un jeu du type Zaxxon sur une machine comme le ST n'est à première vue pas mauvaise. Après tout, ce genre de logiciel a largement contribué à la renommée de nos glorieux 8 bits. Seulement voilà, par rapport à ces premières versions, Hate n'apporte pas grand chose, si ce n'est de changer de véhicule au fil des tableaux. Néanmoins, la réalisation est assez bonne et l'effet 3D très bien rendu. Avec des graphismes plus colorés, plus détaillés et une meilleure animation (un peu lente dans le cas présent), nul doute que ce soft aurait mérité la note maximale. Avis tout de même aux amateurs.



### H.A.T.E.

GRAPHISME: 49%

ANIMATION: 55%

SON: 62%

INTERET: 48%

Une version Amiga devrait sortir bientôt.  
Pas de version PC prévue.

### XENOPHOBE

MICROSTYLE env.200F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga

Xénophobe est avant tout un jeu d'arcade. Tiens, à propos, savez-vous ce que ça veut dire, Xénophobe. Je suis sûr que la plupart d'entre vous l'ignorent. Eh bien, je vais vous éviter de vous décarcasser pour retrouver ce vieux dictionnaire, que l'on vous a offert à la fin de votre 7ème et, qui traîne sous un tas de disquettes: "Se dit de quelqu'un, qu'il est xénophobe, s'il est hostile aux étrangers et à tout ce qui vient de l'étranger." (NDLR: Arrête de prendre les lecteurs pour des ignares!). Attention, à ne pas confondre avec Xénophile qui a la signification inverse. Comme quoi, Génération 4 peut également pourvoir à l'éducation du plus grand nombre! Cette page culturelle étant bouclée, passons au jeu. Justement, dans ce jeu, vous êtes un xénophobe. Il faut dire que votre planète a été envahie par une horde d'aliens prêts à tout pour asseoir leur domination. Comme d'habitude, votre rôle est de détruire ces ennemis. Le nombre de tableaux est impressionnant, et au cours de votre marche, vous pourrez récupérer divers objets vous permettant de lutter à armes

(presque) égales. Si vous vous sentez un peu seul, vous pourrez toujours jouer à deux, en même temps mais pas au même endroit. L'écran étant alors divisé en deux parties.



J'ai beau essayé de chercher, et de chercher encore, ce qui pourrait "sauver" ce logiciel, mais je ne trouve rien. Pour sortir du lot de ce type de jeu, la réalisation doit être excellente et dans le cas présent, c'est raté. Jugez donc! Les graphismes sont enfermés dans une fenêtre excédant à peine les 2/5 de l'écran et en plus ils sont mauvais, c'est-à-dire aussi bons que ceux des 8 bits. Les personnages sont mal dessinés et les couleurs mal choisies. Au niveau des sons, même remarque. Mais le pire reste à venir, car l'intérêt du logiciel s'avère très limité. Quelle pauvreté!



### XENOPHOBE

GRAPHISME: 39%

ANIMATION: 61%

SON: 56%

INTERET: 36%

Une version ST sera disponible en même temps que la version Amiga. Pas de version PC prévue.

# DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.

6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.

Des mois de fun et d'animations 3D ray tracing!

Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"



TITUS™

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

EXCLUSIVITE MONDIALE !!  
1er JEU EN RAY-TRACING

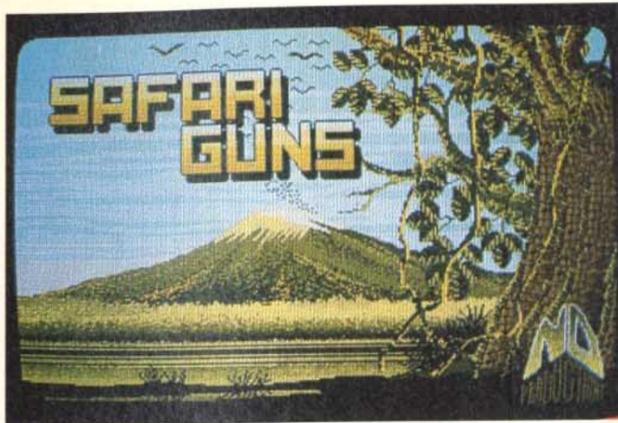
# SAFARI GUN

NEW DEAL PRODUCTION env.200F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Voilà une idée qu'elle est intéressante. Et le jeu va faire plaisir à BB. Vous devez partir dans la jungle avec dans une main un fusil, car il y a beaucoup de braconniers qui en veulent à votre peau, au moins autant qu'à celle des animaux qu'ils exterminent, et dans l'autre main un appareil photo pour prendre des clichés des animaux dans leur milieu. Chaque photo vous sera achetée un bon prix, et chaque braconnier liquidé vous vaudra aussi une récompense. Si vous revenez vivant de cette mission, vous serez alors envoyé dans une autre région afin de continuer votre croisade pour sensibiliser l'opinion publique.



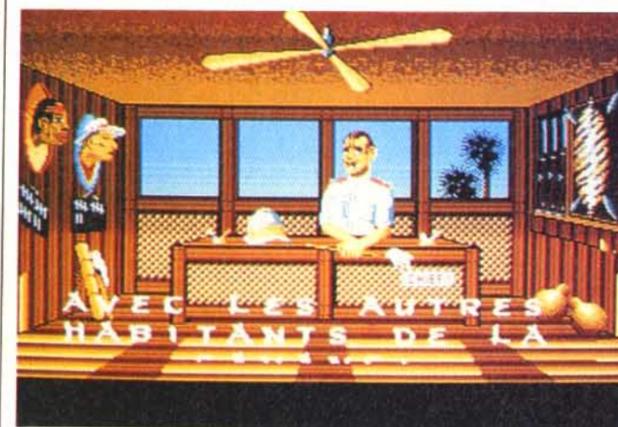
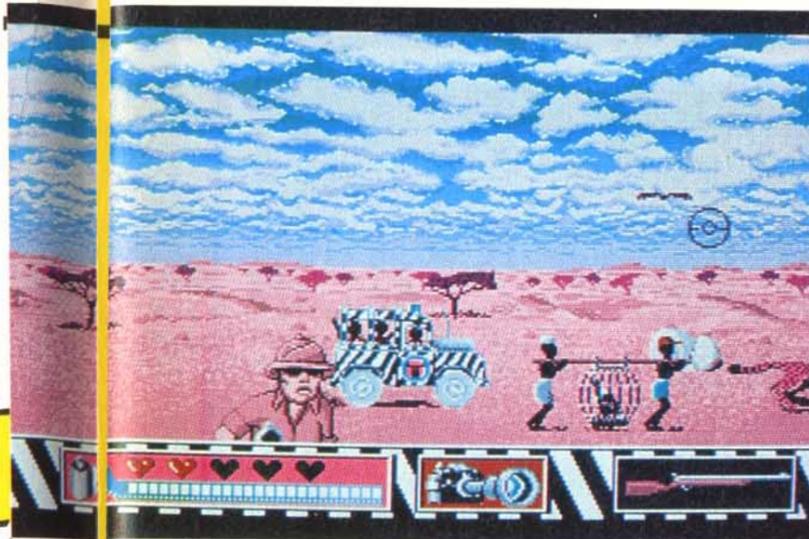
Pour un premier soft, les programmeurs de New-Deal font fort. Safari Gun est en effet original et bien réalisé. Quand je pense qu'il y a des gens qui en sont à leurs 10ème mauvais programmes sur ST ou Amiga et qui programment depuis des années, ça fait plaisir de voir une nouvelle compagnie frapper fort d'entrée de jeu... Bref, Safari Gun est un logiciel distrayant qui possède un intérêt plus important qu'Operation Wolf, même si le principe reste le même. Graphismes de qualité, musiques et bruitages digitalisés, tout est soigné. Bravo à New-Deal, qui nous rend maintenant impatient de voir Fire!



"Safari Guns a vraiment tout pour lui."



New Deal démarre en flèche avec ce premier titre. Le thème écolo du jeu est particulièrement sympathique: tuer les braconniers et photographier les animaux (Safari Guns n'est pas encore parrainé par B.B., mais...). Attention à ne pas aller trop vite en confondant la Winchester et le Pentax! Les graphismes sont superbes, avec une présentation pleine d'humour, et la photo finale est de toute beauté! Le fond sonore vous transporte tout droit dans la savane. Et, en fin de jeu, les meilleurs scores sont sauvegardés. Safari Guns a vraiment tout pour lui.



# SLAYER

HEWSON env.150F 1 joueur  
Système: ST

Cet article sera sûrement le plus court de ce numéro étant donné qu'il n'y a rien à dire sur Slayer. Slayer est un shoot'em'up comme il en existe des tonnes avec en prime, rien de nouveau! Slayer est quand même agrémenté de superbes scrollings comme Hewson sait les faire. Quant aux graphismes, regardez les photos...



Nous avons déjà des jeux de tir comme Operation Wolf, Capone ou encore POW, mais jusque-là, jamais encore de safari photos. Le mal est réparé, et plutôt bien, même. C'est vrai, pourquoi toujours tirer sur tout ce qui bouge? Gageons que les quelques balles que vous devrez tirer sont en fait des tranquillisants pour permettre la capture des braconniers. Si toutefois vous n'aimez pas les animaux, vous pouvez toujours tirer dessus et photographier les braconniers. Et si vous n'aimez pas ce soft, vous pouvez quand même l'acheter, car dans la boîte, il y a une entrée gratuite pour le parc de Thoiry qui est magnifique. Trois bonnes raisons de craquer.

Une version PC est à prévoir. Peu de différences entre les versions Amiga et ST.



## SAFARI GUN

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 78%

SON: 84%

INTERET: 83%



Mais que ce passe-t-il chez Hewson? Sont-ils fatigués? Comment peut-on encore sortir des shoot'em-up d'intérêt si faible, alors que certains arrivent encore à nous faire frémir: je parle de Xénon II: Megablast (entre autres) qui porte vraiment bien son nom. Figurez-vous que Slayer est bien loin du Megablast. Vous vous rappelez du dernier succès de Hewson: Nebulus. La société innovait avec son fameux scrolling rotatif, mais aujourd'hui, rien de nouveau dans Slayer. Il faut avouer que le scrolling est pas mal, mais ça fait peu pour le prix...



## SLAYER

GRAPHISME: 46%

ANIMATION: 67%

SON: 43%

INTERET: 28%

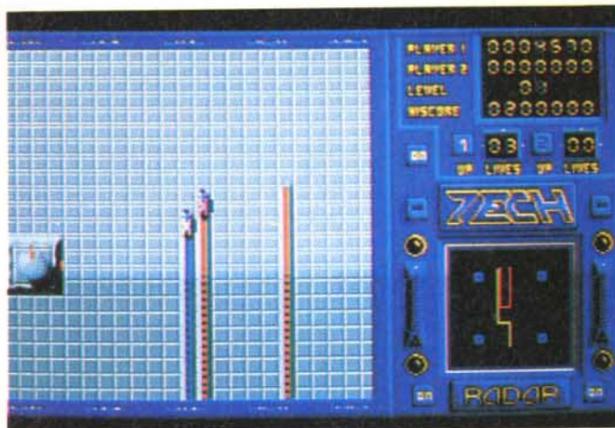
Pas de version Amiga ou PC annoncées.



**TECH**

**GAINSTAR env.200F 1 ou 2 joueurs**  
Système: Amiga

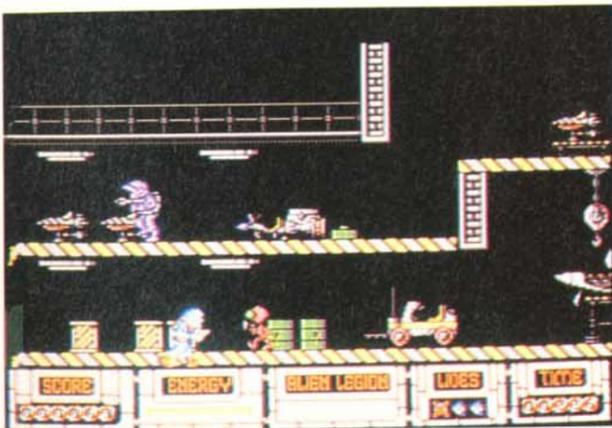
Tous les gens qui ont vu le film Tron se souviennent sûrement de la mémorable course de motos qui a donné naissance à tant d'adaptations sur micros. Tech est l'une des toutes dernières. Pour ceux qui n'ont jamais vu le film, je vous rappelle les règles: vous êtes sur une moto à l'intérieur d'un terrain. Cette moto laisse une trace derrière elle que vous ne devez jamais traverser. Vous devez donc rouler le plus longtemps possible. Mais le jeu ne s'arrête pas là, car sur ce terrain, il y a d'autres motos qui font la même chose et vous ne pouvez pas non plus traverser leur trajectoire. A vous donc de les obliger à s'enfermer en leur coupant la route en vous aidant des divers murs qu'il y a sur le terrain.



Une fois que l'on est parti, il est difficile de s'en détacher. Tech est un jeu dans lequel les réflexes et la précision sont de rigueur. Personnellement, je vous conseillerais une manette à quatre directions comme celles qui se faisaient du temps des 800 XL, et que l'on peut encore trouver chez de bons commerçants pour la modique somme de 50 à 60 francs, car c'est souvent que l'on se suicide dans ce jeu en voulant tourner et en faisant un demi-tour.

**ALIEN LEGION**

**GAINSTAR env.200F 1 joueur**  
Système: Amiga



Vous êtes un humain, gentil, brave et même un peu fou pour vous lancer dans une tâche aussi ardue que de débarrasser le monde des aliens. Mais que voulez-vous, il en faut! Armé de votre courage et de votre inséparable pistolet laser, vous avancez à la rencontre d'ennemis, et devez tous les détruire. Dès qu'un alien tué, il se transforme en une fiole contenant un liquide vert ou rouge suivant le cas. Quand vous êtes en contact avec une de ces fioles, votre énergie augmente ou diminue suivant la couleur du liquide. Une fois passé un certain nombre d'obstacles, vous aurez alors à affronter un vaisseau qui vous bloque l'accès au niveau suivant.



Je viens tout juste de terminer le test de Gemini Wings, et je ne peux m'empêcher de trouver une grande similitude entre ces genres de jeux. En effet, dans les deux cas on tire sur tout ce qui bouge, et dans les deux cas on doit avancer vers un affrontement final (du moins pour chaque niveau). Mais j'ai quand même beaucoup moins apprécié ce jeu. Une chose est amusante, c'est cette façon de pouvoir regagner de l'énergie en touchant le plus longtemps possible des fioles. Et heureusement que ces fioles existent, car le jeu est très difficile.



**TECH**

**GRAPHISME: 50%**

**ANIMATION: 43%**

**SON: 47%**

**INTERET: 62%**

*La version Amiga est bien plus rapide que la version ST. Pas de version PC annoncée.*



**ALIEN LEGION**

**GRAPHISME: 63%**

**ANIMATION: 61%**

**SON: 66%**

**INTERET: 59%**

*Une version ST est prévue et devrait sortir bientôt. Pas de version PC prévue.*

**RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES**

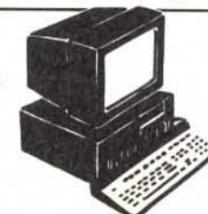


meesters

**SALON DE LA MICRO**

**LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE**

Aujourd'hui, la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, 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

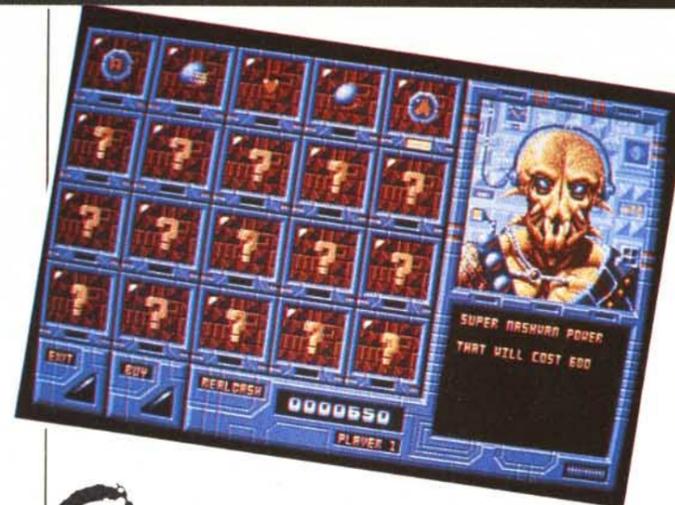
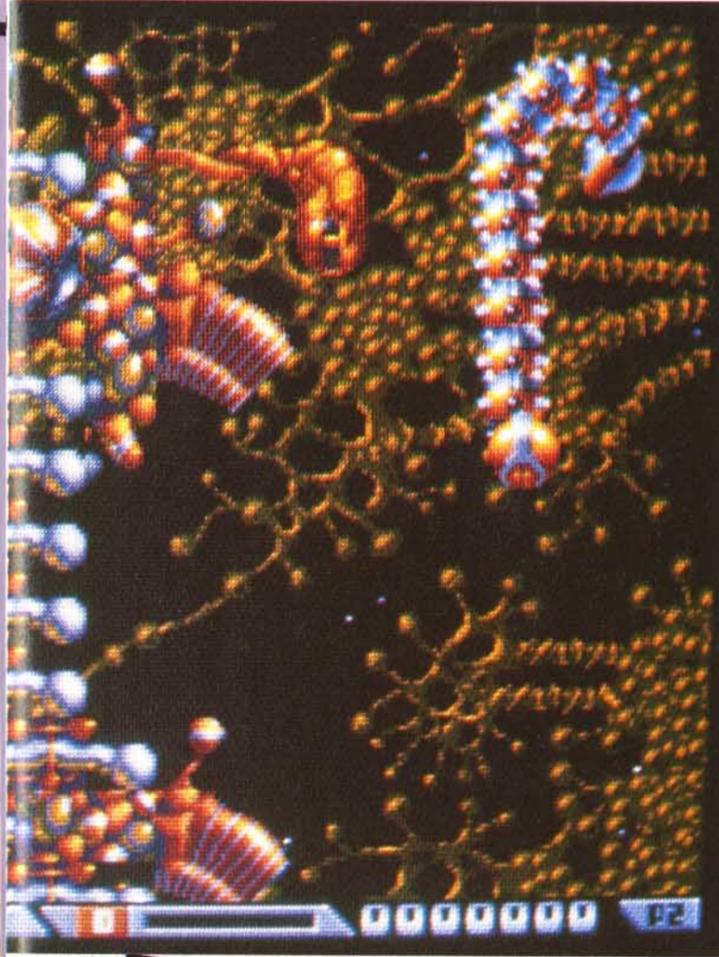


**13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS**

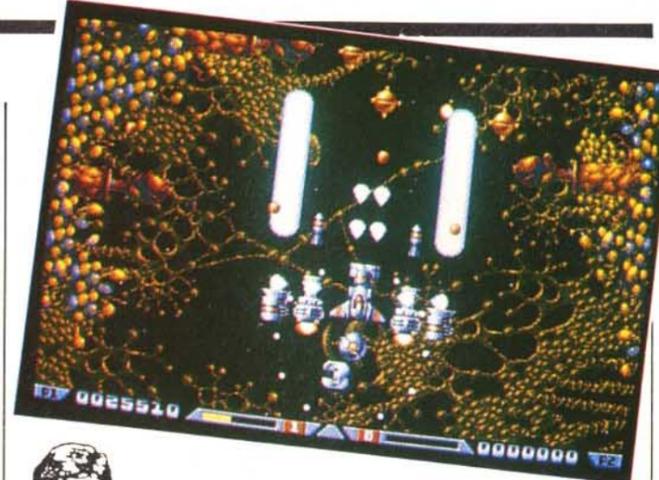
# XENON II

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

Ils sont de retour! Vous aviez eu toutes les peines du monde à les vaincre dans Xenon, eh bien, ce sera encore plus dur dans Xenon II. D'ailleurs, cette fois-ci les programmeurs ont tout prévu. Sachant que le logiciel est très dur, ils ont inclus la possibilité de recommencer la partie à l'endroit même où vous avez perdu. Et ce, trois fois de suite. Au début, vous ne possédez qu'un simple canon, mais par la suite, un canon arrière viendra se greffer sur votre vaisseau, puis un tir latéral. Mais à part ces quelques armes qui vous sont "gracieusement" offertes, d'autres bien plus efficaces sont disponibles. Sachez qu'à chaque moitié et fin de tableau, vous vous retrouverez devant un marchand avec lequel il vous sera possible de négocier des armes (car certaines coûtent chers). Pour pouvoir les acheter, il faut auparavant détruire les vagues d'ennemis, et collecter les différentes pastilles qu'ils libèrent. C'est de cette façon que vous augmenterez votre pactole. Il existe plusieurs types d'armes et vous ne saurez pas toujours lesquelles choisir. Là encore, pas de problème pour connaître leurs caractéristiques, puisqu'il suffit de cliquer une fois dessus. Et si vous n'êtes toujours pas décidé, vous pourrez toujours demander conseil au marchand. A noter aussi une arme très intéressante qui, si vous la prenez, vous octroie presque toutes les armes de Xenon II pendant dix secondes. Croyez-moi, le spectacle est étonnant. Pour terminer, sachez que si vous vous retrouvez en situation délicate, vous avez la possibilité de reculer durant un laps de temps assez court. Voilà, je vous laisse le soin de découvrir le reste (car ce n'est pas tout!).



Vous vous souvenez de Xenon? Speedball, ça vous dit quelque chose? Tant mieux, parce que les programmeurs de ces deux jeux viennent enfin de sortir leur nouveau programme, et il est fabuleux. Xenon 2 est le meilleur shoot'em'up de l'année, car il est grandiose au niveau de la réalisation et plein d'idées originales, ce qui fait du bien pour un soft de ce genre. On peut même dire que c'est la plus belle réalisation de l'année, tous genres confondus, alors, ne pas l'avoir chez soi serait bien dommage! Au fait, un conseil: le tir automatique des joysticks ne fonctionne pas avec ce jeu, si ce n'est avec le Navigator de Konix... Une nouvelle raison d'acheter cet excellent joystick!



Beaucoup diront: "Encore un shoot'em up à scrolling vertical!" D'autres penseront: "Ils vont encore dire qu'il est mieux que les autres!" Eh bien, à toutes ces personnes je répondrai simplement: "C'est vrai, Xenon 2 est pour moi le meilleur jeu du genre!" Les très bons jeux de tirs à scrolling horizontal étaient nombreux (Blood Money, R-Type, Forgotten World, Silkworm, etc.), par contre ceux avec un scrolling vertical n'avaient pas aussi bien évolué. Mais celui-ci, est non seulement graphiquement irréprochable, mais il possède en plus des scrollings différentiels impressionnants et une jouabilité très intéressante. Voilà qui va permettre de se défouler après une dure journée scolaire!

**Une version Amiga avec une musique encore meilleure sera bientôt disponible. Il y aura aussi une version PC, prochainement!**



Oubliez tout ce que l'on a pu vous dire sur les shoot'em up, voici sorti l'ultime jeu de ce type sur ST. C'est bien simple, tout est parfait. Le plus surprenant vient des graphismes, car lorsque l'on sait qu'ils n'utilisent que seize couleurs, le résultat est d'autant plus prodigieux. Les bruitages ne sont pas en reste et figurent parmi les meilleurs sur ST. Enfin, venons-en à l'animation qui est impeccable et ce, même en présence d'un nombre très élevé d'ennemis à l'écran et de trois scrollings différentiels. Vous l'avez compris, tout dans ce soft est soigneusement travaillé, jusqu'aux moindres petits détails. Au bout du compte, un logiciel fabuleux qui ne souffre d'aucun reproche. Alors, merci qui?



**XENON 2**

**GRAPHISME: 96%**

**ANIMATION: 98%**

**SON: 94%**

**INTERET: 96%**

**SHINOBI**

**VIRGIN env.200F 1 joueur**  
**Système : Amiga**

Un homme cruel à emprisonné tous les enfants de la ville. C'est pas une honte, ça? Pour les sauver, les fédérations de parents d'élèves font appel à vous. Les anciens n'ont pas oublié que lorsque vous étiez enfant, vous dominiez tout le monde en sport, surtout dans les disciplines du saut de cheval et de la montée à la corde sans les mains. Sachant qu'ensuite vous vous êtes tourné vers les arts martiaux, suivant les enseignements d'un grand maître Sri Lankais dans une province retirée de paris, près d'Orléans, c'est tout naturellement vers vous que tous les regards se sont tournés. Ca tombe bien, vous venez juste de réussir brillamment votre brevet de troisième étoile de guerrier ninja et étiez bien parti pour obtenir votre moniteurat du premier coup. Mais vous le passerez en revenant,



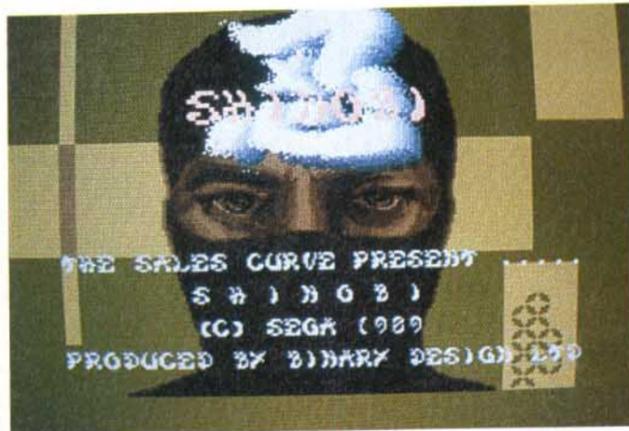
le devoir avant tout. Pour ramener tous les enfants, il vous faudra parcourir cinq niveaux, chacun étant subdivisé en quatre phases. Tout d'abord, vous faites le niveau et fidèle à votre habitude vous massacrez tout sur votre passage. Très jeune déjà, vous étiez très bagareur, ce qui vous a valu trois exclusions des cours de catéchisme, mais passons. Ensuite, vous parcourez un autre niveau, un peu plus facile. Dans la troisième partie vous devrez, le plus souvent affronter un gros méchant. Et enfin, dans la dernière, qui est une phase de bonus, il faut empêcher les ninjas ennemis d'arriver jusqu'à vous en les repoussant à l'aide de vos shurikens. Pour vous qui, du côté d'Orléans avez bravé les climats les plus hostiles, les dangers de la flore et de la faune environnante, un exercice somme toute facile.



Sans aucun doute, Shinobi est un jeu prenant. Pompé quelque peu sur Rolling Thunder, c'est le genre même de jeu que j'aime bien. Seulement voilà, l'adaptation qu'en a fait Virgin est quelque peu décevante. Graphisme grisâtre, scrolling très haché (c'est un peu dommage pour de l'Amiga!) et sons tout ce qu'il y a de plus classique. Reste que le plaisir d'y jouer est toujours autant présent, mais si vous êtes un fan de ce type de jeu, essayez-le quand même avant de l'acheter.



oici le type même de logiciel qui aurait pu faire un hit, s'il avait bénéficié d'une meilleure réalisation. Je sais bien que la version arcade n'est pas fantastique, mais ce n'est pas une raison pour en faire une mauvaise adaptation. Le pire vient des graphismes. Tenez-vous bien, le décor du fond est en deux couleurs. Celui du premier plan ne vaut d'ailleurs pas beaucoup mieux. Autre problème de taille, l'animation n'est pas des meilleures, même si l'on peut noter la présence d'un scrolling différentiel. Côté sons, c'est correct, mais l'on peut regretter que bon nombre de musiques sur Amiga se ressemblent trop. Cependant, malgré toutes ces critiques, le logiciel est très jouable et très prenant. Comme quoi le plaisir de jouer fait oublier bien des choses.



**SHINOBI**

**GRAPHISME: 62%**

**ANIMATION: 45%**

**SON: 59%**

**INTERET: 74%**

La version ST devrait sortir au même moment que la version Amiga, et devrait être semblable. Pas de version PC prévue.

**PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS  
 INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !**

**DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !**



**DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :**

**DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR  
 DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :**

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80, 6502, 8086, LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHÉTISEURS



**TITUS™**

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

# C'EST (ENCORE)

CHEZ

# MICRO VIDEO



**PROMO SUR LES JEUX !**

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

**PROMO  
SUR LES SCANNERS !**

Du 1er au 31 Octobre

**- 15 %**

sur tous les scanners en stock

**PROMO  
SUR LES PERIPHERIQUES !**

## ATARI 520

Extension mémoire 512 K **1290 F**  
Lecteur externe 720 K **990 F**  
Lecteur interne 720K **890 F**  
Trackball **345 F**

## AMIGA 500

Extension mémoire 512 K **1390 F**  
Lecteur externe 880 K **990 F**

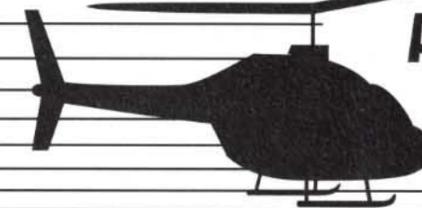
Imprimante Mannesman Tally (80 col 120 cps)

ST / Amiga / PC **1490 F TTC**

Toute la ligne Panasonic 9 et 24 aiguilles  
ST / Amiga / PC **PROMO !**

# LA RENTREE

**OPERATION  
ATARI STE**



## ATARI PC2

512K Ram Cable Peritel  
**4990 F**

et toujours

**OPERATION ATARI STE**

Du 1 au 31 Octobre  
(et peut-être après)

Reprise de votre 520 ST  
pour achat du STE

**ATARI 520 STE 3490 F**

## AMIGA 500

512K Ram Lecteur 880K

**3790 F**

## ATARI 1040 ST

1024 Ram Lecteur 720K

**3690 F**

**PROMO !  
DISQUETTES "TDK"**

**3'5 SF/DD**  
**850 F** (100 disquettes)  
**90 F** (10 disquettes)

**3'5 DF/DD**  
**1200 F** (100 disquettes)  
**130 F** (10 disquettes)

## MICRO VIDEO

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

PARIS

Professionnel: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris  
☎ 40.34.97.80 + / 40.37.92.75  
Loisirs: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris  
☎ 40.37.09.21  
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

MARSEILLE

75, rue de Lodi  
13006 Marseille  
☎ 91.94.15.20

TOULOUSE

13, rue Amélie  
31000 Toulouse  
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX

3, cours  
Alsace et Lorraine  
33000 Bordeaux  
☎ 56.44.47.70

NOUVEAU !

NANCY  
55, rue des  
4 églises  
54000 Nancy  
☎ 56.44.47.70

NOUVEAU !

METZ  
18, rue du pont  
des morts  
57000 Metz  
☎ 56.44.47.70

TOURS

81, rue Michelet  
37000 Tours  
☎ 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

## ARCADE / ACTION

# RAINBOW WARRIOR

MICROSTYLE env.200F 1 joueur  
Système: ST

Tiens, je croyais que le Rainbow Warrior avait coulé, alors quel ne fût pas mon étonnement en voyant que MicroStyle le renflouait. Rassurez-vous, la boîte ne contient pas un morceau du bateau mais sept jeux sur trois disquettes:

Le danger nucléaire: vous devez boucher des pipe-lines qui se déversent dans la mer. Pour cela, vous dirigez un dauphin, qui guide un plongeur jusqu'aux tuyaux en évitant des filets, les requins, les poulpes et les crabes...

Les containers: un bateau déverse dans la mer des containers radioactifs. Vous êtes à bord d'un canot et



La micro-informatique est-elle un moyen de gagner des adhérents? C'est la question que je me pose en voyant Rainbow Warrior. La documentation est un véritable tract sur les actions de

Greenpeace dans le monde. Tout y est expliqué dans tous les domaines, aussi bien en chiffres qu'en photos, qui d'ailleurs sont un peu pâlichonnes à mon goût. Question jeu, ce n'est pas terrible au niveau des graphismes, c'est très simple au niveau difficulté et l'intérêt pas très passionnant sauf pour les membres de Greenpeace. Pour ma part, je préfère les bons jeux qui fracassent tout dans tous les sens du terme. Rien ne vaut une bonne castagne. Non?



## RAINBOW WARRIOR

GRAPHISME: 65%

ANIMATION: 59%

SON: 56%

INTERET: 66%

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

vous devez aller à l'abordage et occuper les plates-formes de déchargement en prenant bien garde à l'équipage. Sauver les baleines: il s'agit là d'un casse briques. La raquette est remplacée par une baleine (qui ressemble à un requin) et les balles (3) sont remplacées par des bulles d'eau. Votre but est de liquider les briques qui recouvrent un tableau en faisant attention aux gêneurs qui en rajoutent.

La pluie acide: vous devez afficher une banderole "Stop Acid Rain" entre quatre grandes cheminées qui crachent des nuages toxiques. Des policiers et des ouvriers essaieront de vous en empêcher.

Destruction de la couche d'ozone: vous devez détruire tous les éléments susceptibles de détruire cette fragile couche d'ozone en lançant des boules de neige. Gare aux pingouins carnivores.

Bébés Phoques: A vous de jouer les Brigitte Bardot dans l'Arctique.

Et enfin vous devez libérer l'Esprit du Rainbow Warrior...

## PEDAGOS

# 89, LA REVOLUTION FRANÇAISE

LEGEND SOFTWARE env.200F 1 à 4 joueurs  
Système: Amiga / ST

En dix chapitres superbement illustrés, Legend Software nous fait revivre les principaux événements de la Révolution française. A la fin de chaque thème, les joueurs (de 1 à 4) choisissent une des trois options proposées:

- connaissance, avec une question sur le chapitre abordé.
- réflexion, c'est un jeu de cartes où il faut retrouver des paires de dessins identiques dans un temps limite.
- adresse, où il faut diriger un soldat qui doit charger son canon en évitant les boulets ennemis.

La partie connaissance est totalement éducative, les deux autres sont ludiques mais pas tellement amusantes. Disons qu'elles coupent les leçons par une petite séance récréative.

Note: 13/20

### Les sans-culottes

L'été de l'an II marque le triomphe des sans-culottes. Vêtu d'une courte veste appelée carnagone et d'un pantalon rayé, coiffé d'un bonnet rouge et portant fièrement la pique, un sans-culotte se remarque de loin. Il considère le "vous" comme un reste de féodalité, tutoie tout un chacun et s'honore, comme le disent les placards affichés ici, de la dénomination de "citoyen". Artisan, travailleur à domicile, ouvrier d'une petite entreprise regroupant quelques compagnons, il fait profession de vertu, s'élève contre la débauche et les maisons de jeu, et plus généralement contre toutes les attitudes qui trahissent l'appartenance à la classe aisée. Sous le nom d'"aristocrates" il regroupe tous les riches, les marchands, les banquiers et quicon-



IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!

# DRAGON SPIRIT



Transpercez les cieux de vos flammes lors d'un de vos vols les plus impressionnants.

Crachez du feu au dessus de hordes de méchantes créatures venues de la préhistoire.

- une brûlante, monstrueuse lutte jusqu'à la mort
- ramassez les bonus qui vous donneront des armes et reactiveront votre puissance de feu
- huit niveaux d'action à vous faire perdre haleine
- enivrant et stimulant...
- avez-vous l'esprit guerrier, avez-vous l'esprit "DRAGON"?

Programmed by: Consult Software Ltd  
© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved. NAMCO LTD

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Publié par DOMARK LTD.  
Distribué par UBISOFT, 1 Voie Felix Eboue, 94021 Créteil, France  
Tel: 1(01) 48.98.99.00  
Disponible sur: Atan ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

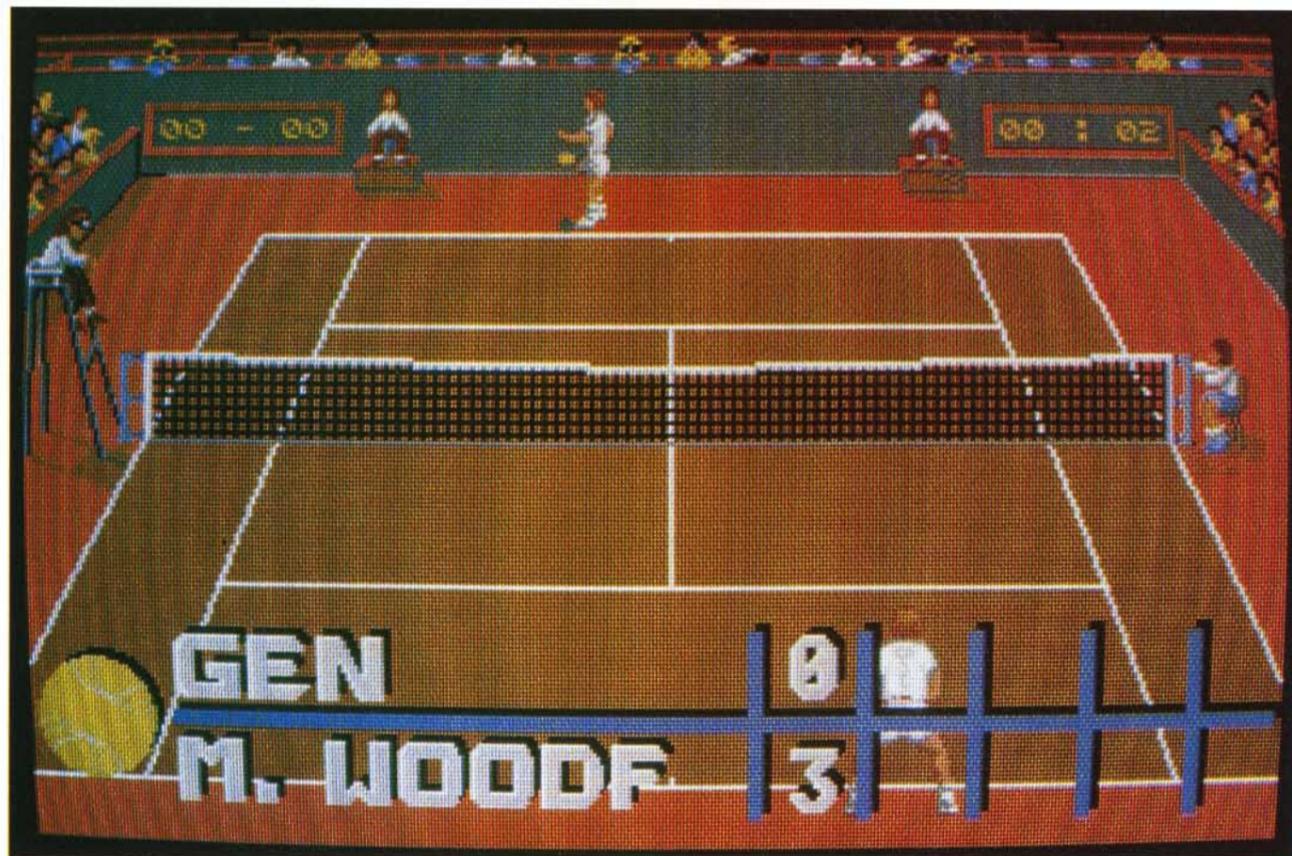
# GREAT COURTS

UBI SOFT env.200F 1 à 2 joueurs  
Système: ST

L'objet de ce jeu est simple: participer aux plus grands tournois du circuit ATP: les épreuves du grand chelem. Elles sont au nombre de quatre: l'open d'Australie à Melbourne, le french open à Roland-Garros, l'open britannique à Wimbledon et enfin l'open des Etats-Unis à Flushing Meadow. Sachez tout de suite que le logiciel gère votre classement au fil de vos matchs et que vous pouvez sauvegarder votre position à tout moment. Vous pouvez reprendre la compétition quand vous le voulez, et ainsi progresser pour atteindre le premier rang mondial. Les points attribués et le système retenu est à peu de chose près celui de l'ATP. Au début du jeu, vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. En mode "easy", le jeu est assez lent et vous ne pouvez pas faire de fautes de filet. En plus, une croix est présente à l'écran, vous indiquant l'endroit exact où vous devez vous placer pour renvoyer la balle dans les meilleures conditions. En mode "hard" l'affaire se complique, vous pouvez faire des fautes de filet et la croix vous indiquant le bon placement a disparu. En mode "pro", c'est encore plus dur. Pour le service, vous devez frapper la balle au bon moment, sinon elle sera soit trop courte soit trop longue. Il est même possible de frapper dans sa propre moitié de terrain. Autre difficulté cette fois-ci pour renvoyer la balle, il s'agit de taper exactement au bon endroit avec la raquette. Aucune faute de centrage n'est permise. Le contrôle de la balle dépend donc énormément de votre placement et de la position du joystick. Vous pouvez choisir entre un coup croisé ou décroisé. Sur ce, bon match.



Le ST n'avait pas, jusqu'à maintenant, de bon jeu de tennis. Certes, Passing Shot était sympa, mais ce n'était quand même pas fabuleux, alors que Great Courts est carrément, n'hésitons pas, grandiose. Le graphisme est honnête, même si l'on peut mieux faire sur un ST, et l'animation est bonne. Mais ce n'est pas là que Great Courts séduit. C'est au niveau de la jouabilité parfaite et surtout du nombre d'options qu'il gagne mon opinion. Trois modes de difficultés bien différents, de l'entraînement réellement utile, des tournois bien faits, Great Courts est passionnant. Le plus intelligent, c'est la sauvegarde du classement ATP de tous les joueurs, classement qui évolue constamment. Ainsi, votre but sera de faire partie des 10 premiers mondiaux, mais pour cela, il vous faudra beaucoup d'entraînement!



Le jeu sortira en même temps sur Amiga, PC et ST. Les versions Amiga et PC seront très semblable à la version ST.



Deux logiciels de tennis ce mois-ci, après une si longue disette, nous sommes gâtés. En plus, Great Courts est le meilleur du genre. C'est en tout cas avec lui que Stéphane et moi avons pris le plus de plaisir à jouer. Premièrement, il est possible de jouer l'un contre l'autre, et ensuite la totalité du terrain reste visible en permanence. Côté graphismes, c'est bon mais sans plus. Pour les bruitages, rien à dire, de même pour l'animation. Contrairement à Passing Shot, on contrôle mieux le renvoi de la balle. Pour la remettre dans le terrain et trouver l'angle cherché, il faut être bien placé, sinon c'est la faute, mais c'est la meilleure preuve que cette simulation est réaliste. Sans être parfait, Great Courts reste le meilleur soft de tennis disponible actuellement.



Enfin un tennis digne de ce nom. En parlant de Great Courts, on peut parler de simulation car tout y est: les courts, les cours, la technique. Un autre point important, vous rencontrez les plus grands joueurs sur les plus grands courts mondiaux. De plus vous montez dans le classement ATP et les autres aussi. Vous pouvez vous entraîner contre une machine ou contre un joueur afin d'améliorer votre technique. Le scrolling de la balle et des joueurs est sans reproche. Il en est de même pour les graphismes; enfin un beau jeu de tennis. A posséder à tous prix.



## GREAT COURTS

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 85%

SON: 73%

INTERET: 92%



# STUNT CAR

MICROSTYLE env.200F 1 à 2 joueurs  
Système : ST

Àu début de la partie, vous débutez en quatrième division. Votre but est d'arriver à la première. Chaque division comporte trois pilotes. Vous allez donc affronter chacun d'entre eux sur deux circuits. Inutile de vous dire que les circuits diffèrent pour chaque division, étant assez faciles au début, pour véritablement devenir cauchemardeux par la suite. A la fin de chaque épreuve, et si vous arrivez premier, vous marquez des points, de même si vous signez le meilleur temps. Enfin, si vous sortez vainqueur de vos courses, vous passez en division supérieure, mais attention si vous arrivez dernier, vous serez rétrogradé en division inférieure. Si vous ne jouez que sur un ST, vous ne pourrez concourir contre une autre personne. C'est l'ordinateur qui gèrera les autres voitures. En revanche, en connectant deux ST entre eux, vous pourrez jouer à deux en même temps sur la même piste, et ainsi vous mesurer à n'importe quel adversaire. Le plus important dans ce jeu est de rester sur la piste, car contrairement aux autres jeux de voitures, celui-ci se déroule en 3D sur un circuit dont les côtés sont des ravins qui tombent à pic. A noter, l'option "practice", bien utile. Si vous voulez avoir des chances de bien figurer, il vaut mieux s'en servir et ainsi découvrir les meilleures trajectoires et surtout les bonnes vitesses pour aborder les différentes bosses, trempins ou cassures du circuit. Car si vous arrivez trop vite, vous aurez vite fait de casser un, puis deux essieux, et enfin la coque pour ne pas terminer la course et finir dans une épave. Pour vous aider vous avez à votre disposition une réserve de carburant qui vous permettra d'activer un booster, mais ne la gâchez pas, elle s'épuise vite. Si jamais vous gagnez le championnat de première division, vous repartez avec des voitures deux fois plus puissantes.

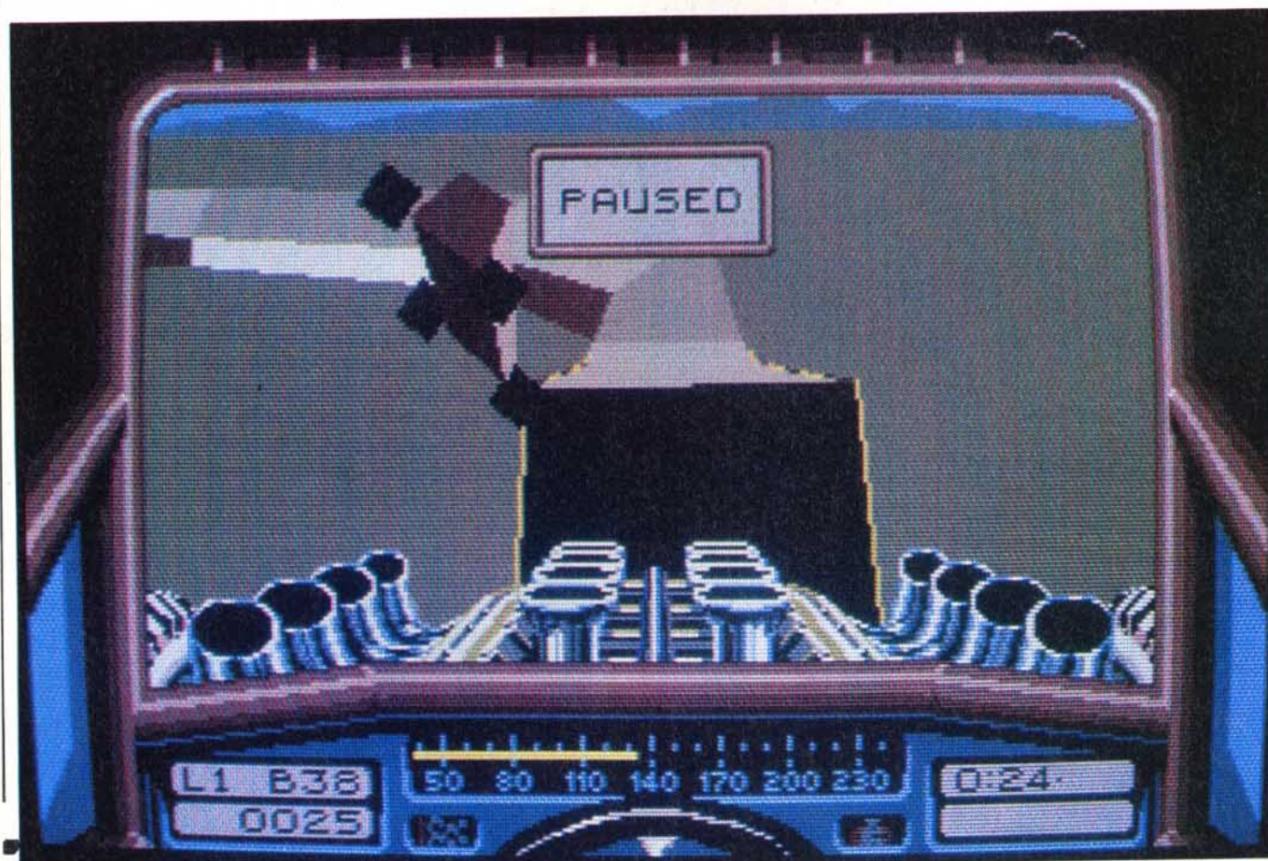


Waaoh, Stunt Car ça décoiffe! Jamais une course de voitures n'aura été si prenante. En effet, la gestion de la 3D est grandiose et hyper-rapide, aussi bonne sinon mieux que Carrier Command, c'est vous dire. De plus, avec la nature du terrain sur lequel vous évoluez, les sauts et les dérapages ne se comptent plus. Et croyez-moi il vaut mieux avoir le coeur bien accroché car les effets sont... saisissants. Mais le nec plus ultra de ce logiciel, c'est la possibilité de jouer à deux, l'un contre l'autre sur le même circuit. Autant vous dire qu'à la rédaction, certains comptes vont être réglés. A noter aussi la qualité des bruitages. En bref, Stunt Car c'est la vitesse à l'état pur.

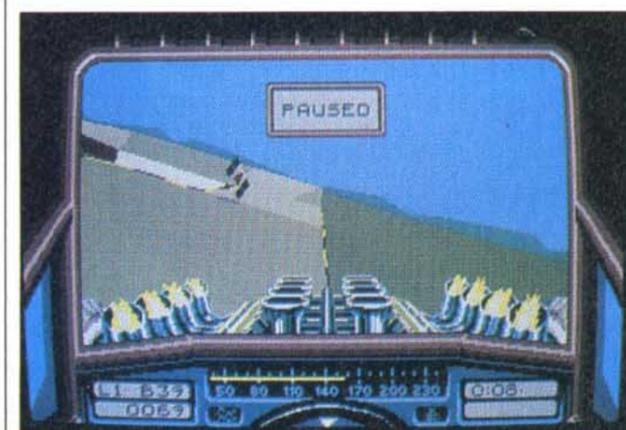
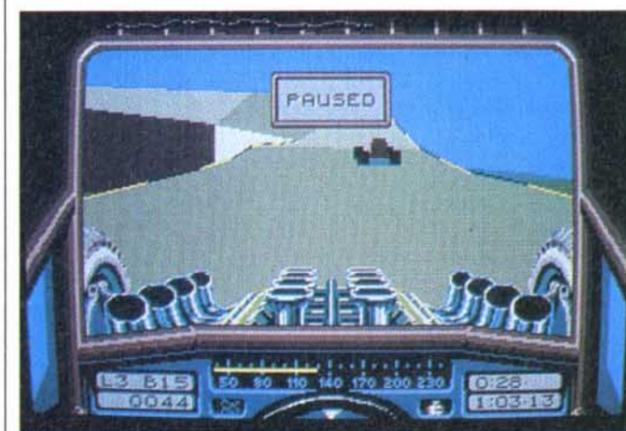
**Des versions Amiga et PC seront bientôt disponibles, et seront très semblables à la version ST.**



Enfin une course de voitures vraiment passionnante. Outre des graphismes en 3D superbes, ce soft possède une animation d'une très grande fluidité et surtout une rapidité très proche de la réalité. Les circuits proposés sont aussi divers qu'intéressants, avec de nombreuses portions très techniques, demandant une grande maîtrise du véhicule. En plus, vous pouvez participer à un véritable championnat, seul ou à plusieurs, avec un classement suivant vos victoires et défaites. L'option permettant de relier deux ordinateurs pour jouer l'un contre l'autre est géniale, même si l'absence de rétroviseurs (seul défaut du jeu selon moi) vous empêche de savoir si vous êtes talonnés par votre adversaire (d'un autre côté cela rend le jeu encore plus prenant!).



Je dois bien avouer qu'en ce moment je passe bien du temps à jouer à Stunt Car. Une 3D de qualité, une animation fulgurante, mais surtout un réalisme incroyable font de Stunt Car la meilleure course de voitures sur ST. Il faut voir la voiture adverse rebondir et ses roues pour le croire. Tenez! La personne qui était à côté de moi lorsque j'y jouais la première fois est tombée par terre, réellement! A compter en plus de cela que les circuits sont bien différents et originaux, dans le genre Hard Drivin, ce qui fait que Stunt Car est, on peut le dire, plus intéressant que ce dernier. En plus, côté options, c'est parfait, avec la possibilité de faire un tournoi seul ou à plusieurs, et surtout l'option permettant de connecter deux ST pour jouer l'un contre l'autre, qui est un véritable régal! Impossible de ne pas l'acheter.



Division I	Division II	Division III	Division IV
Whizz Kid	Hot Rod	Max Boost	High Flyer
Bad Guy	The Dodger	Dare Devil	Jumpin' Jack
Big Ed	Bully Boy	94	Road Hog
Drawbridge Ski Jump	Roller Coaster High Jump	Big Ramp Hump Back	Stepping Stones Little Ramp



STUNT CAR

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 100%

SON: 72%

INTERET: 96%

# PASSING SHOT

IMAGEWORKS env.200F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga / ST

Une petite partie de tennis, ça vous dit! Alors c'est parti avec l'adaptation du tennis d'arcade de chez Sega. Premièrement, le terrain est vu du dessus, en vue d'avion. De ce fait, lors des échanges, la balle grossit lorsqu'elle prend de l'altitude, et diminue lorsqu'elle se rapproche du sol. Si ce procédé peut surprendre au début, on s'y fait très vite. Une partie peut se dérouler seul ou à deux. Malheureusement, il est impossible de jouer l'un contre l'autre, ce qui est vraiment dommage. En revanche, vous jouez en double l'un avec l'autre. Concernant le contrôle de la balle, cela dépend exclusivement, contrairement à Great Courts, de la position du joueur par rapport à celle-ci. Un peu d'entraînement est nécessaire pour trouver le meilleur placement et trouver des angles. Le service, quant à lui, ne se fait plus vu de dessus mais en vue normale (à la manière d'une caméra de télé). De cette façon, il est plus facile de le contrôler, et plus précisément au moment de la frappe de balle. Pour réussir les meilleurs engagements, vous devez attendre que celle-ci soit au sommet de sa trajectoire. Particularité importante, si vous ne touchez pas la balle vous avez droit à un deuxième lancé. En revanche si vous faites une faute sur la première balle, le point va directement à l'adversaire. Plusieurs effets sont possibles comme le slice, l'amorti, etc. A vos raquettes.



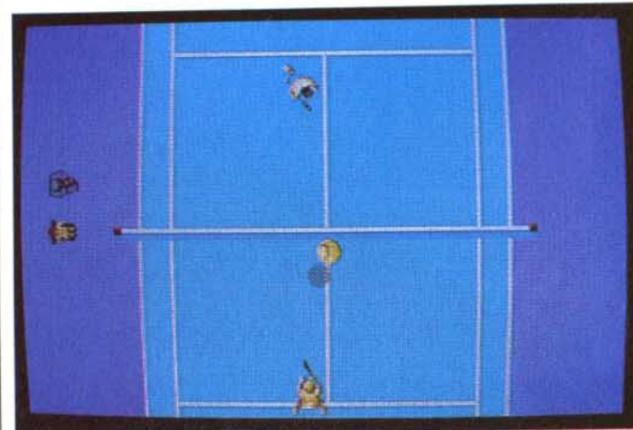
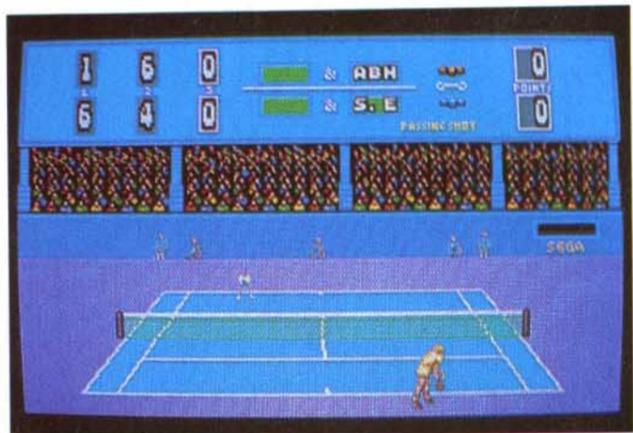
Adaptation du jeu d'arcade de chez Sega, Passing Shot est plus un jeu d'action qu'une simulation de tennis. Vous ne jouez que le dernier set, décisif, et la manière de jouer n'est pas toujours très réaliste. Le graphisme est très moyen pour du ST, mais la vue du terrain est originale et le jeu sympathique, surtout lorsque l'on y joue à deux, en double. On regrettera par contre l'impossibilité de jouer à deux l'un contre l'autre, ce qui m'aurait permis d'écraser Didier comme je le fais d'habitude à Kick Off. Passing Shot est un jeu dont la réalisation n'est pas formidable, mais il se laisse jouer. Ce jeu aurait été le meilleur tennis sur ST si Great Courts n'était pas sorti au même moment.

**"Passing Shot est un jeu dont la réalisation n'est pas formidable."**



Enfin, un jeu de tennis sur 16 bits. Il aura fallu attendre tout de même quatre ans pour qu'un logiciel digne de ce nom apparaissent sur nos machines. Et encore celui-ci, même si l'on prend

plaisir à jouer, ne constitue pas une référence en soi. Si au niveau de la réalisation, c'est correct avec de bons bruitages, de bons graphismes et une non moins bonne animation, le problème survient dans le principe de jeu. Tout d'abord, en mode deux joueurs, il est impossible de jouer l'un contre l'autre, mais côte à côte en pratiquant un double. On dira ce que l'on voudra mais jouer en simple contre un adversaire est quand même plus excitant. Autre point noir, le fait de ne plus apercevoir le bas du terrain lorsque, par exemple en double, un des joueurs monte à la volée. Dans ces conditions, difficile de couvrir son partenaire en fond de cours. Sinon ce soft reste plaisant... dans une certaine limite.



## PASSING SHOT

GRAPHISME: 56%  
ANIMATION: 72%  
SON: 67%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST de ce jeu. Une version PC est prévisible...

**INTERET: 75%**

# THE CHAMP

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



Après des jeux d'arcade très classiques comme Crack ou Dugger, l'éditeur Suisse se lance dans la simulation sportive avec Skate of the Art et The Champ. Ce jeu de boxe vous conduira du match débutant jusqu'au championnat du monde. Avant de combattre, vous pouvez vous entraîner: saut à la corde, punching ball, et sac de sable, où vous devrez répéter exactement les mouvements de votre entraîneur. Ensuite vous pourrez affronter des boxeurs de plus en plus forts, par rounds de 3 minutes (votre position dans le classement mondial étant sauvegardé sur disquette). Le round se gagne soit par KO, soit aux points. A la fin d'un match, un flash-back permet de revoir les dernières secondes du combat.

Une option permet également de se battre contre un adversaire humain, auquel cas les matchs se dérouleront en extérieur, sur un fond sonore de klaxons et de voitures.



C'est le deuxième jeu de boxe qui sort cette année, après le très moyen Ringside, voici le très moyen The Champ. Pourtant ça commence très bien, avec une présentation graphique et sonore d'enfer! Lineal a également introduit des phases d'entraînement pour varier un peu le jeu, mais cela ne suffit pas à rendre le championnat vraiment intéressant. Les coups possibles sont en effet trop limités et pas assez précis. Les fans de boxe s'y amuseront quand même, mais ceux qui ont connu mieux (notamment sur 8 bits) resteront sur leur faim. Alors, à quand le super jeu de boxe, à l'animation fluide et aux coups bien variés?



## THE CHAMP

GRAPHISME: 78%  
ANIMATION: 56%  
SON: 83%

Une version ST devrait voir le jour prochainement. Pas de version PC annoncée.

**INTERET: 60%**

# OMNI-PLAY BASKETBALL

MINDSCAPE env.200F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga

La société Mindscape se lance dans un nouveau concept de logiciel: les modulables. Vous achetez le jeu lors de sa sortie et ensuite pour le compléter, il vous reste à attendre la sortie des modules d'extension et à les inclure dans votre programme. Avec Basketball, le premier module nommé "end-view" est déjà présent. Mais parlons d'abord du programme original. Il vous permet de cumuler les rôles de financier, président et coach d'une équipe de basket. Vous pouvez modifier votre effectif, échanger ou vendre des joueurs, en recruter d'autres, essayer diverses tactiques ou encore faire travailler un joueur, lors de l'entraînement, dans un domaine précis. Pour vous aider dans vos décisions, vous disposez de toute les données concernant chaque joueur et chaque équipe durant les neuf dernières années. Avec le premier module, vous changez complètement de domaine, puisque vous vous retrouvez sur le terrain et dirigez les joueurs à la manière de n'importe quel jeu de sport. Sur le terrain cinq joueurs sont présents et grâce à l'option "flow control", chacun d'entre eux se dirige automatiquement dans son aire de jeu, vous facilitant ainsi la tâche. Les modules à venir vous permettront de créer votre propre équipe avec vos joueurs (réels ou imaginaires), de voir le jeu sous un autre angle avec une caméra placée au centre du terrain, ou bien encore d'aller affronter les 64 formations des collèges américains. L'avenir est riche en promesses.



A vouloir tout faire, Basketball reste un jeu très moyen. Si vous choisissez de jouer le rôle du coach, le jeu s'empêtre dans un flot de données et de statistiques, et si vous choisissez la simulation sportive, la réalisation n'est pas des meilleures. Intéressons-nous plus particulièrement au jeu d'action. La première critique concerne les bruitages. Comment ont-ils fait pour sortir des sons si médiocres, surtout sur Amiga? A croire que c'est voulu! Pour les graphismes, c'est moyen. Quant à l'animation, elle aurait mérité d'être plus rapide. Mais le plus gênant concerne le maniement des joueurs. Même avec de l'entraînement, ce n'est pas facile. Dommage, car en voyant les figures que tentent les joueurs, et avec une meilleure finition, le jeu aurait pu être passionnant.



## BASKETBALL

GRAPHISME: 69%  
ANIMATION: 70%  
SON: 21%

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

**INTERET: 46%**

# SIMULATION

## LIFE & DEATH

MINDSCAPE env.250F 1 joueur  
Système: PC

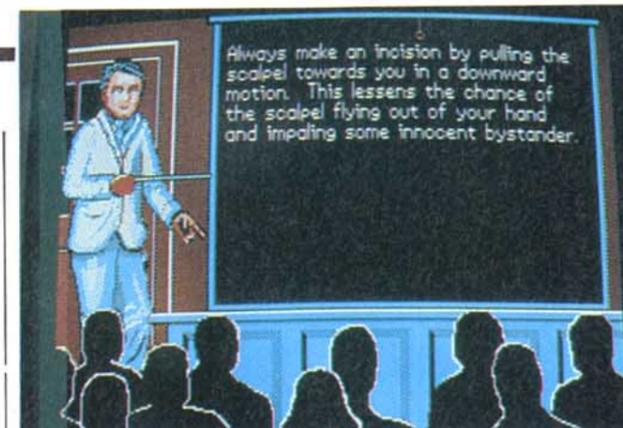
Avec Life & Death vous avez l'occasion de vous retrouver dans la peau d'un chirurgien. Dès l'ouverture de la boîte, vous êtes dans l'ambiance. Après avoir enfilé vos gants et mis votre masque, vous serez fin prêts pour la tâche qui vous attend. Tout commence par le briefing des médecins. Ensuite, vous irez visiter vos patients afin de définir un diagnostic. Pour cela, il vous faudra d'abord examiner la feuille de soins qui se trouve au pied du lit et sur laquelle sont répertoriés tous les symptômes dont souffre le malade. Pour en savoir plus, il vous suffira de cliquer sur le corps du malade, de le palper et de noter ses réactions. Vous avez aussi la possibilité de procéder à des examens plus poussés comme la mise en observation ou la prise de radios. Vous pouvez également demander l'avis d'un autre médecin. Avec tous ces éléments, vous devez vous forger une opinion et prendre une décision. Si au début, de simples traitements suffiront à soulager et guérir vos patients, ensuite l'opération deviendra inévitable. Avant de procéder à celle-ci, vous devez choisir votre équipe. Il suffit d'entrer au staff et de choisir au mieux vos collaborateurs en vertu de leurs compétences respectives. Une fois dans la salle d'opération, il vous faudra agir comme un chirurgien en respectant toutes les règles d'hygiène sinon vous reverrez votre malade à la morgue. Pour vous aider, un petit fascicule est présent dans la boîte et vous indique la marche à suivre pour chaque intervention. Mais ne vous leurrez pas, malgré cette aide précieuse, réussir du premier coup tient du miracle. Seule l'expérience fera de vous un grand chirurgien. A chaque fois que vous échouez, vous serez convoqués par le directeur de l'hôpital qui vous indiquera vos erreurs. Moi j'ai toujours rêvé de devenir chirurgien, pas vous?



Fidèle à son légendaire sens de l'humour, c'est alors que je sortais à peine de l'hôpital que Stéphane me confiait le test de ce logiciel. C'est ainsi que je pus enfin intervertir les rôles et c'est avec une satisfaction certaine, teintée d'une légère pointe vengeresse, que je pris la place du chirurgien. Mis à part l'originalité de ce logiciel, plusieurs autres points plaident en sa faveur. La réalisation, même en basse résolution est excellente tant sur le plan graphique que sonore. Mais le plus de ce logiciel réside en son intérêt. Quoi de plus passionnant que de maintenir un malade en vie, surtout que tout le programme se veut le plus proche possible de la réalité. A noter aussi la très bonne qualité de la doc qui propose un historique de la chirurgie depuis le temps des pharaons jusqu'à nos jours. En résumé, un très bon soft à offrir à tous les étudiants en médecine.



Je viens de passer une heure de jeu sur Life & Death, et le bilan n'est pas grandiose. Dix morts en une heure, ce n'est pas mal. Vous me direz, c'est toujours mieux que Didier qui commence les opérations sans anesthésies! Quoi qu'il en soit, Life & Death est un jeu excellent, original, et dont la réalisation est parfaite. Bien qu'en CGA uniquement, il est agréable à regarder et à jouer. Attention cependant, Life & Death est très proche de la réalité et est donc complexe, ce qui veut dire qu'il faudra bien lire la documentation avant de commencer à jouer. Vivement la sortie de ce soft sur Amiga et ST...



Always make an incision by pulling the scalpel towards you in a downward motion. This lessens the chance of the scalpel flying out of your hand and impaling some innocent bystander.



## LIFE & DEATH

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: -

SON: 75%

REALISME: 87%

INTERET: 82%

Des versions Amiga et ST sont prévues pour bientôt.



## HORSE RACING

MINDSCAPE env.200F 1 à 4 joueurs  
Système: PC

Horse Racing vous entraîne dans l'univers des courses hippiques et de leurs paris. Au début du jeu, vous disposez d'une certaine somme et votre but est de la faire fructifier en pariant sur les bons chevaux et les bons jockeys. Pour cela, vous disposez d'informations sur les dix chevaux vainqueurs des dernières courses. De même pour les jockeys, leur classement est répertorié et classé. Au bout du compte, vous obtenez une foule de statistiques que vous devrez utiliser à bon escient pour miser et ainsi limiter vos risques de pertes. N'oubliez pas, un très bon jockey peut mener à la victoire un cheval réputé inférieur. De plus, il vous faudra tenir compte d'autres facteurs comme les conditions climatiques ou la longueur de la course. En effet, certains chevaux affectionnent davantage le terrain lourd et d'autres les petites courses. Mais le plus important concernant ce jeu, c'est qu'il est entièrement modulable. Vous pourrez, lors de leurs sorties, lui ajouter divers modules. Ainsi il vous sera possible de vous initier



Venant tout de suite au point fort de ce logiciel, les pages graphiques. Avouez que c'est peu pour faire un logiciel, aussi belles soient-elles. Pour les bruitages, c'est toujours aussi affligeant, et concernant l'animation, c'est également médiocre. En ligne droite, vous voyez bien évoluer les chevaux, mais dès qu'un virage se profile, le logiciel se met en vue d'avion, représentant les concurrents par des numéros. Le seul intérêt réside dans l'étude des paris et de leurs statistiques afin de miser en prenant un risque limité. Pas très passionnant!

aux affaires en vendant vos chevaux pour en racheter d'autres, prendre la place de jockey, ou encore bénéficier d'un module vous permettant une analyse plus fine des résultats pour parier (presque) à coup sûr. Alors si le vice du jeu vous tient, n'hésitez pas.



## HORSE RACER

GRAPHISME: 66%

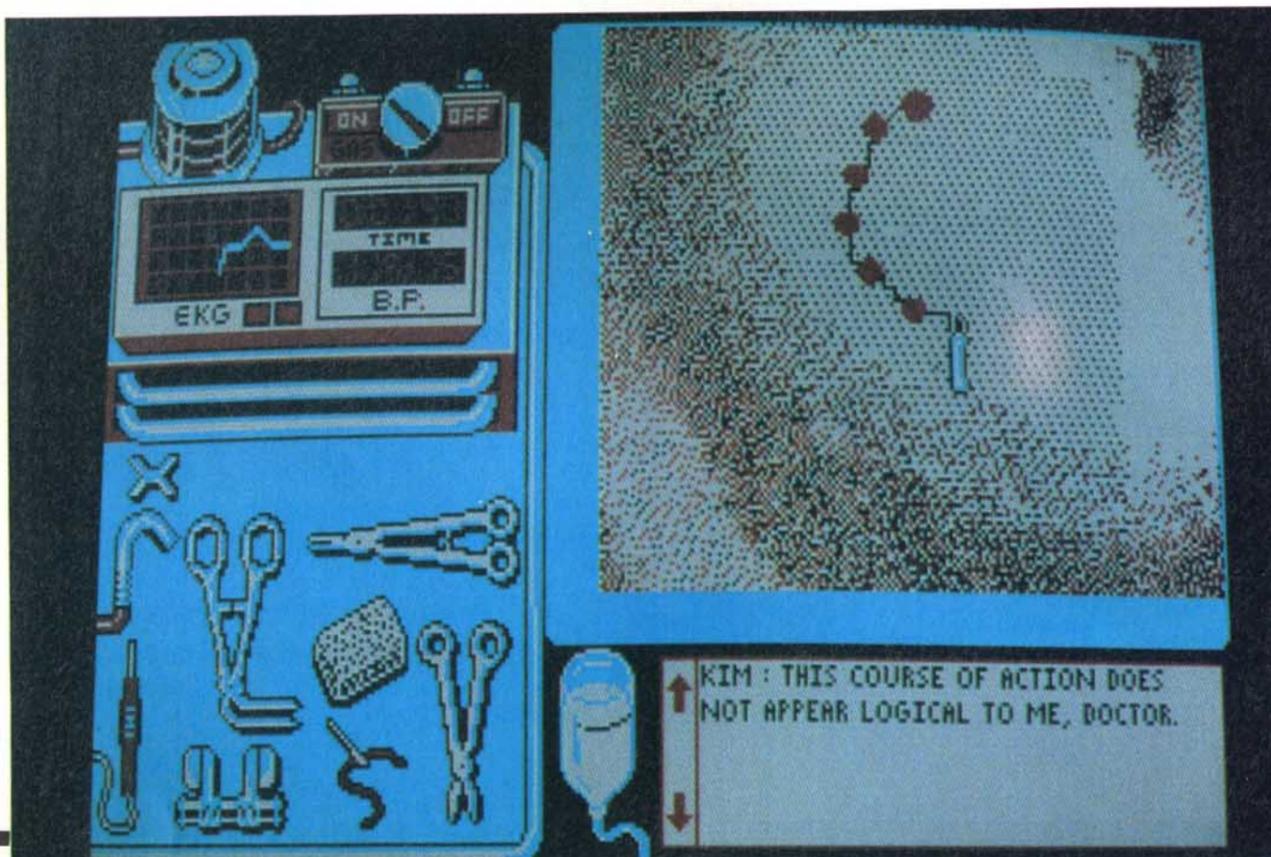
ANIMATION: 49%

SON: 63%

REALISME: 62%

INTERET: 42%

Une version Amiga devrait sortir prochainement. Pas de version ST annoncée.



KIM: THIS COURSE OF ACTION DOES NOT APPEAR LOGICAL TO ME, DOCTOR.

## AVENTURE

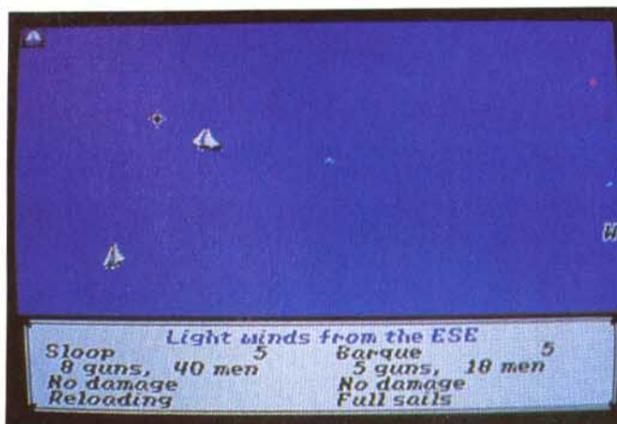
### PIRATES!

MICROPROSE env.200F 1 joueur  
Système: PC / ST

Pirates vous plonge en plein 17ème siècle dans la peau d'un capitaine agissant pour son propre compte. C'est au fil de vos aventures, pactisant avec les autres combattants que vous deviendrez un pirate. Votre champ d'action, c'est la mer des Caraïbes. Votre but est de faire fortune au plus vite, mais pas à n'importe quel prix. Certaines alliances sont plus solides que d'autres et il vaut mieux éviter les surprises. Ce n'est qu'une fois fortune faite que vous pourrez, et ce dès le premier voyage si celui-ci s'avère très lucratif, vous retirer et couler une vie paisible. Mais attention, votre retraite dépendra essentiellement de votre réputation, de vos faits de guerre en mer et des appuis que vous aurez pu en tirer. Avant de partir en mer, il vous faut recruter un équipage. Pour cela, n'hésitez pas à traîner dans les tavernes. Une fois que ce sera fait, vous devrez verser à chaque homme un acompte qui sera déduit du partage du butin. Ce butin dès votre retour au port, devra être divisé et distribué équitablement. De l'acompte que vous verserez aux hommes dépendra leur humeur. Si celui-ci est important, aucune réaction à craindre, sinon... Au début, certains d'entre eux vous abandonneront et iront rejoindre un autre capitaine. A l'extrême limite, ils pourront se mutiner et vous devrez vous battre pour rester le maître à bord. Sachez aussi qu'une fois retiré, si l'envie de combattre vous démange, vous pouvez sortir de votre retraite et repartir au front. Mais n'oubliez pas une chose, à chaque voyage, vous repartez avec un équipage remanié, certains hommes ayant préférés aller dépenser leur part du butin. Asseoir de manière durable votre autorité demandera un esprit diplomate.



Sorti depuis longtemps sur d'autres machines, Pirates se faisait attendre sur ST et Amiga. Le résultat final n'est pas des plus probants. Si le soft demeure intéressant et rythmé, il faut tout le temps prendre des décisions et veiller à tout, la réalisation n'est pas à la hauteur. Une chose est sûre, elle n'exploite pas les possibilités d'une machine 16 bits. Les graphismes sont un peu simples et apparaissent dans une toute petite fenêtre. Pour les bruitages, là encore c'est pauvre. Par contre le système de jeu, entièrement à la souris est des plus pratiques et en prime vous gagnez la carte des Caraïbes, incluse dans la boîte. Dans l'ensemble, un bilan mitigé qui oblige à essayer avant d'acheter.



### PIRATES!

SCENARIO: 86%

GRAPHISME: 59%

COMMANDE: 73%

DIFFICULTE:  
-débutant: 55%  
-confirmé: 50%  
-expert: 45%

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

INTERET: 76%



Je dois avouer que si la version PC m'avait bien amusé, j'ai été quelque peu déçu par la version ST, qui possède exactement les mêmes graphismes. Il aurait été de bon goût de relever un peu plus ce côté-là du jeu. Bien sûr, l'intérêt demeure, et Pirates! est un jeu excellent pour ceux qui aiment l'aventure et l'exploration. Comme il est en plus plein d'options permettant de jouer à diverses époques, on ne se lasse pas d'y rejouer, et on y découvre toujours quelque chose de nouveau. Enfin, mieux réalisé, il aurait pu être un Gen Hit ou un Gen d'Or...

AMIGA ~ ST ~ PC  
SAFARI-GUNS

# SAFARI GUNS

1 ENTRÉE GRATUITE  
Pour les châteaux et parcs de THOIRY et PEUGRES



Lions, éléphants, gorilles et crocodiles; savane, jungle... Vivez l'aventure africaine dans une réserve animale haute en couleur. Traquez les braconniers et sauvez la faune en voie d'extinction. Réalisez le "reportage photo" idéal.



## GRAND CONCOURS NATIONAL

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/ Réponse à la question N° 4
- 8/ Votre âge
- 9/ Votre ordinateur

Question N° 1  
J'habite la forêt vierge africaine et je suis le géant des primates. Qui suis-je ?

Question N° 2  
Apparenté à la girafe, j'ai le cou nettement plus court et on me rencontre rarement. Qui suis-je ?

Question N° 3  
Quelles sont les 2 caractéristiques premières de l'autruche ?

Question N° 4  
Quel parc zoologique a été le premier au monde, à présenter au public, des animaux en semi-liberté ?

1<sup>er</sup> PRIX :

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 2<sup>ème</sup> AU 20<sup>ème</sup> PRIX : UN BON D'ACHAT POUR UN LOGICIEL D'UNE VALEUR DE 300 F.



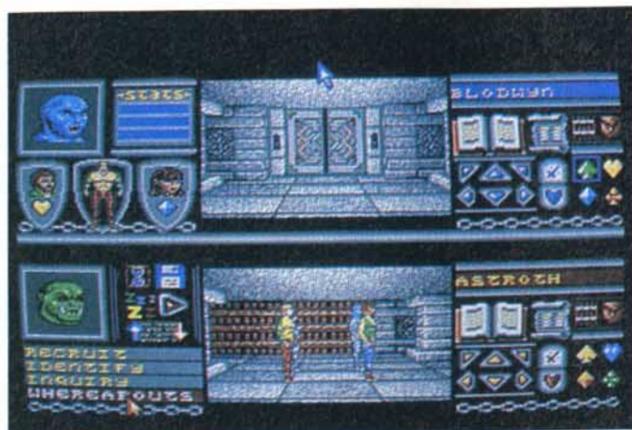
16-32  
DIFFUSION

82, rue CURIAL - 75019 PARIS

Pour qu'une réponse soit considérée juste, il faut absolument avoir répondu aux 9 questions précédentes sans en oublier une seule. Toute écriture illisible ou réponse incomplète ne participera pas au tirage.

# BLOODWYCH

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

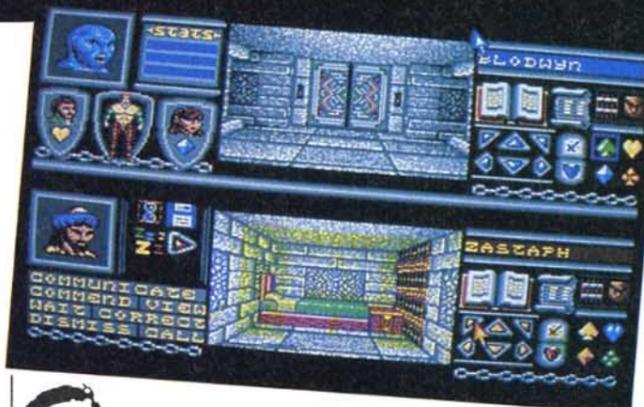
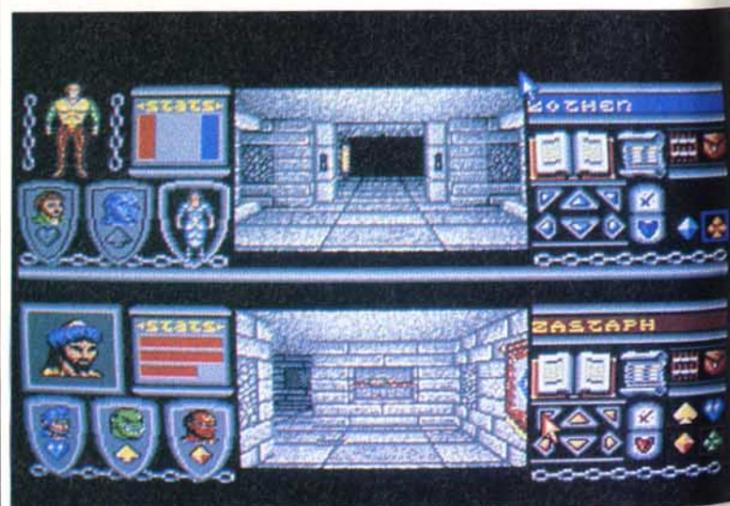


On dirait que Dungeon Master a fait un rejeton, et bien vous vous trompez car Bloodwych possède ce que n'avait pas son prédécesseur: la possibilité de converser avec les monstres, et même de faire du troc avec eux. Bien sûr, certains ne chercheront pas à discuter, mais avec les humanoïdes, pas de problème. Les décors et les combats sont du même type que DM à part une chose (et de taille): vous ne dirigez qu'un personnage, les autres sont avec vous, mais ont leurs propres réactions. Ils peuvent vous quitter pour revenir, vous pouvez les laisser sur place et voir par leurs yeux un peu plus tard. Ce qui est très pratique pour surveiller vos arrières et pour vérifier le fonctionnement de certains pièges. En bref, Bloodwych est un jeu très agréable et vous permettra de vous éclipser en attendant DM II. Le seul petit défaut, lorsque vous jouez seul, c'est la taille de la surface de jeu: un peu étroite (style cinémascope). Que les Bloodwych veillent sur vous!



S'inscrivant dans la lignée de Dungeon Master, Bloodwych apporte un certain nombre de nouveautés par rapport à ce dernier. La plus innovante est le fait de pouvoir jouer à deux en même temps, apportant en cela un "plus" au niveau de l'intérêt. Sur le plan de la tactique de jeu, c'est bien plus intéressant et plus varié si vous décidez de faire équipe, naturellement. Au niveau de la réalisation, c'est du tout bon à part les bruitages qui se révèlent peu nombreux. Les graphismes, même s'ils n'apparaissent que dans une fenêtre assez petite, sont de bonne qualité. Quant au système de jeu, il est très pratique et facile d'utilisation. Dans l'ensemble, un très bon logiciel que certains préféreront à Dungeon Master, ce qui n'est pas mon cas, même si Bloodwych est celui qui s'en rapproche le plus.

La légende des Bloodwych circule parmi le peuple de Trazère depuis des décennies. Les Bloodwych étaient des mages devins qui régnaient sur le pays jusqu'au jour où l'un d'eux, Zendick, se convertit à la magie noire. Il fit appel aux démons afin de détruire le Grand Dragon, chef des Bloodwych puis il bannit les autres. Depuis ce temps, la Terre est en proie aux créatures monstrueuses et au voile démoniaque de Zendick. Son but est de créer un monde à son image. De leur côté, les Bloodwych renforcent leurs forces, afin de contacter les seize meilleurs guerriers de Trazère, afin de les projeter dans le château de Zendick. Vous serez l'un d'eux et vous devrez recruter trois autres parmi ceux que vous rencontrerez. Votre but, retrouver les cristaux qui puisent l'énergie de la Terre pour la transmettre au Chaos, et les détruire. Voilà pour l'histoire. Le scénario n'a rien de nouveau par rapport aux jeux du même genre, mais par contre, le système de jeu est nouveau. Vous pouvez jouer à deux. L'écran est divisé en deux parties, et chacun peut recruter son équipe et est libre de ses actions. Vous pouvez vous aider, comme vous pouvez vous attaquer. Donc, en vous "baladant" dans les couloirs, vous rencontrerez des gens, le plus souvent belliqueux, mais vous pourrez discuter auprès d'eux, marchander, demander des renseignements, acheter des objets et en vendre. La magie est divisée en quatre collèges et chaque classe de personnages peut l'utiliser. Chaque personnage possède un livre de sorts dans lequel sont inscrits des sorts (logique non?) de chaque collège. Si le type est bleu (illusion) il aura plus de facilité à jeter ceux de son collègue. Un magicien en obtiendra plus facilement. Le système de jeu est du même type que Donjon Master, vous évoluez dans un décor en 3D et les combats sont en temps réel. Amusez-vous bien!



Autant le dire tout de suite, Bloodwych est moins bien que Dungeon Master. En effet, la fenêtre où s'affichent les graphismes est minuscule, et même si les graphismes sont très beaux, c'est trop petit pour que l'ambiance y soit. Le plus gros manque vient assurément des sons, et de l'animation très rare et peu impressionnante. Par contre, c'est plein de bonnes idées et de nouveautés par rapport à DM. Jouer à deux est un véritable plaisir, comme celui de discuter avec les personnages rencontrés pour obtenir des renseignements, ou encore d'insulter les monstres. Bref, les fans de DM doivent savoir qu'ils ne retrouveront pas la terreur qui régnait lors d'une partie de leur jeu favori, mais s'ils cherchent quelque chose d'aussi intéressant, il leur faut Bloodwych.

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



## BLOODWYCH

SCENARIO: 85%  
GRAPHISME: 83%  
COMMANDE: 92%

DIFFICULTE:  
-débutant: 70%  
-confirmé: 50%  
-expert: 30%



INTERET: 93%

# CURSE OF THE AZURE BONDS

SSI env.200F 1 joueur  
Système: PC

La princesse Naccadia de Cormyr ayant disparu en voulant fuir un mariage arrangé, vous et votre troupe déciderez de partir à sa recherche. Si jamais vous réussissez à la ramener, vous pourriez vous faire des amis puissants en plus de la forte récompense offerte par le roi. Vous entamez votre quête en direction de Tiverton, ville située à la frontière des Dalelands et de Cormyr. C'est en ce lieu que la princesse fut aperçue pour la dernière fois. Mais quelque part sur la route qui mène à Tiverton, des brigands vous ont attaqués. Leurs armes ressemblaient à des arbalètes dont la blessure n'était pas mortelle, mais qui faisait mouche à tout coup. Vous avez tous, les uns après les autres, sombré dans un profond sommeil et ce n'est qu'à Tiverton que vous avez recouvré vos esprits. Tout votre équipement a disparu et, d'après un serviteur, vous auriez dormi pendant près d'un mois. Sur votre bras droit sont imprimés cinq symboles. Leurs pouvoirs sont puissants. Ils emprisonnent votre volonté et vous êtes obligés d'obéir à leurs ordres. Il n'existe qu'un seul moyen de conjurer ce sort: retrouver les auteurs de ces symboles et tout faire pour échapper à leur contrôle. Voilà jetées les bases du scénario. Le jeu est basé sur le classique jeu de rôle Dungeon & Dragons (D&D). La boîte contient les règles, claires, complètes et en français. De plus pour ceux qui ont déjà joué à Pool of Radiance ou Hillsfar, ils peuvent récupérer leurs personnages. Voilà qui peut constituer une excellente initiation.



C'est le troisième jeu d'aventure basé sur D&D qui est adapté sur micro et encore une fois, le résultat n'est pas si mal, même si je considère que Pool of Radiance est un ton au-dessus.

L'esprit est toujours présent et la réalisation n'est pas en reste. Au niveau de l'animation et des bruitages, le soft n'est pas génial, mais en revanche pour les graphismes, j'ai vu bien pire. Reste le principe de jeu, qui se révèle clair et rapide. A noter une option bien utile, il est possible de récupérer les personnages créés dans Pool of Radiance ou Hillsfar. De plus, la documentation et les règles accompagnant le logiciel sont très complets et en français. La preuve est faite que l'on peut s'éclater seul avec D&D.

*"La preuve est faite que l'on peut s'éclater seul avec D&D."*



Nous n'avions pas testé Pool Of Radiance et Hillsfar, car à l'époque de leurs sorties sur PC, nous ne testions pas encore les jeux de cette machine. Cependant, les tests des deux premiers jeux d'aventure D&D seront faits dès la sortie des softs sur Amiga et ST, soit avant Noël. Curse Of The Azure Bonds est la suite logique des aventures des héros, et suit fidèlement le scénario du même nom de la série Forgotten Realms. Côté réalisation, c'est assez bon, et même si le système de jeu est parfois un peu lourd (les combats sont parfois trop longs!), le jeu est prenant. Une bonne idée vient des indices écrits qui sont dans le manuel et qui apportent un peu d'ambiance à un type de jeu qui en manque beaucoup...



## CURSE OF THE AZURE BOND

SCENARIO: 92%

GRAPHISME: 72%

COMMANDE: 81%

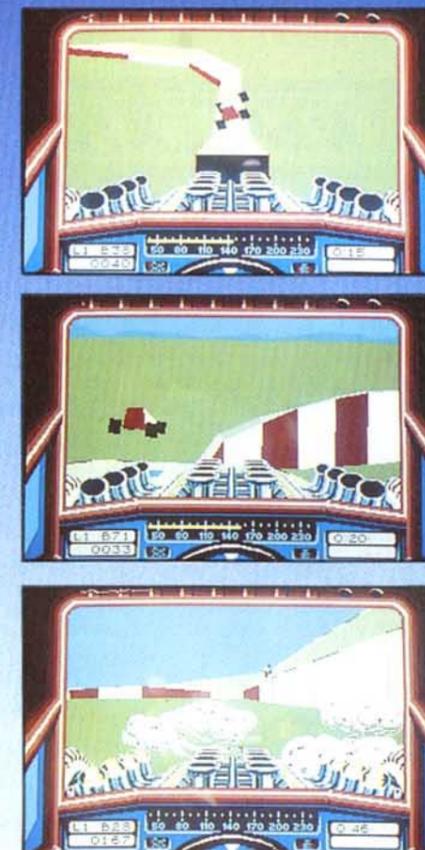
DIFFICULTE:  
-débutant: 65%  
-confirmé: 50%  
-expert: 45%

*Les versions Amiga et ST sortiront avant Noël.*

**INTERET: 79%**

# STUNT CAR RACER

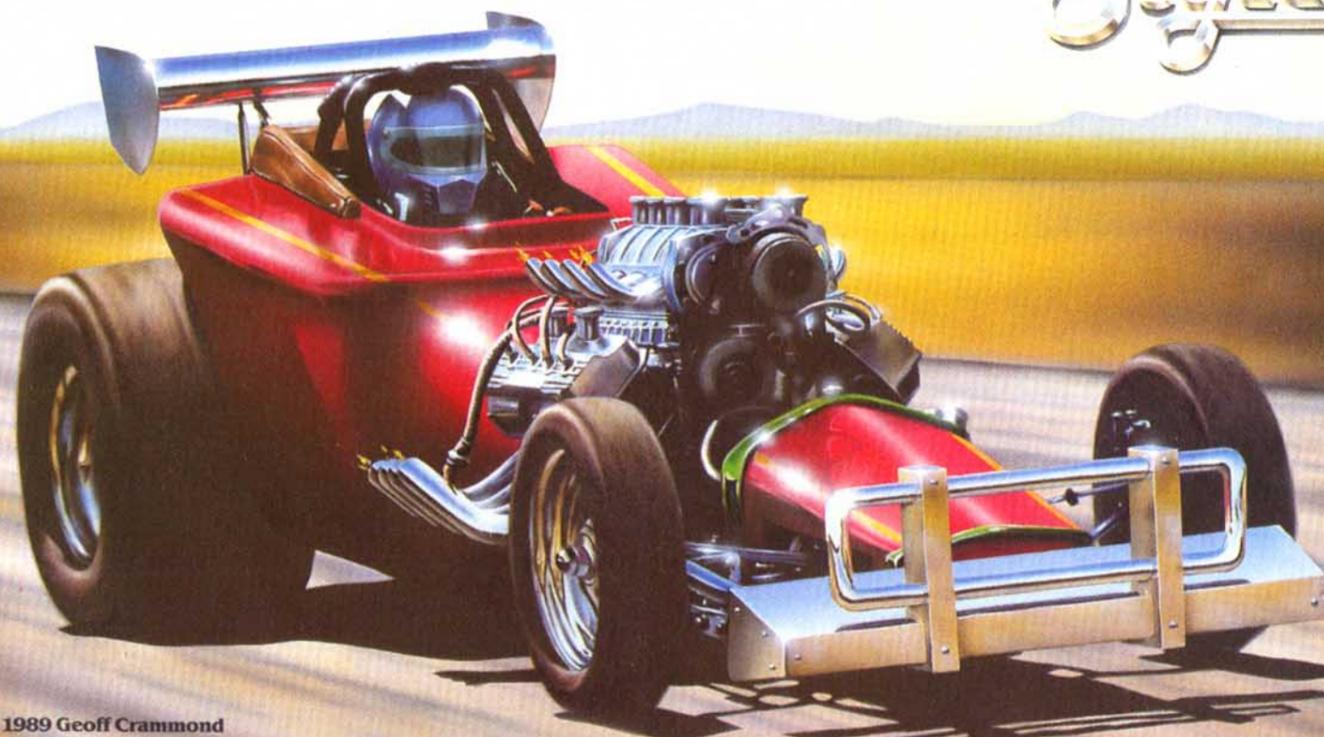
RACER



Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra éviter de sortir de cette piste où parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR  
ST  
AMIGA  
PC  
SPECTRUM  
COMMODORE 64

*Micro-Style*



© 1989 Geoff Crammond

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

## REFLEXION

### OTHELLO KILLER

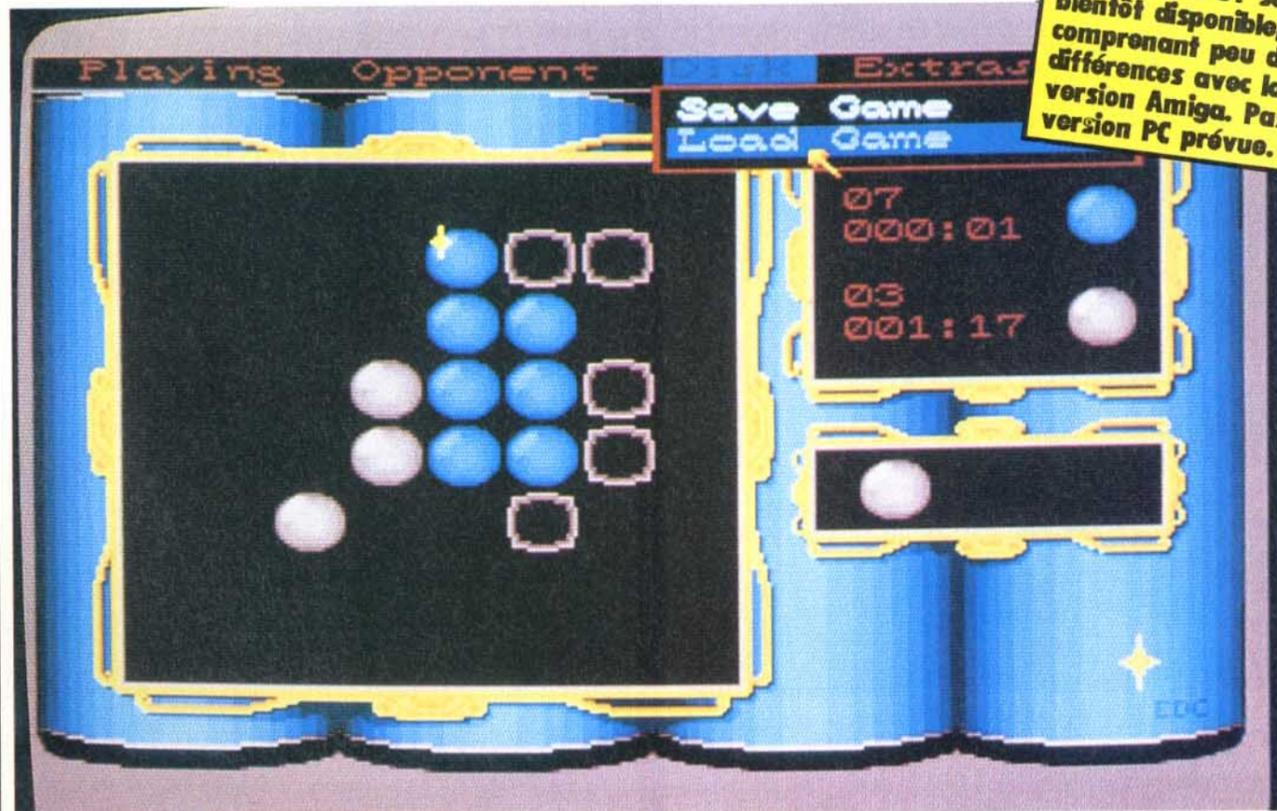
UBI SOFT env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Comme son nom l'indique, il s'agit du classique jeu d'Othello (appelé également Reversi). Pour ceux qui ne connaîtraient pas, c'est un jeu de société dont les règles sont d'une simplicité enfantine. Un plateau de 64 cases, chaque joueur dispose de 32 jetons qui ont une face noire et une face blanche. Il s'agit, pour celui qui joue avec les blancs, de prendre en "tenaille" les jetons noirs adverses, lesquels sont retournés sur l'autre face (la blanche). A la fin, c'est la couleur dominante qui gagne. Othello Killer bénéficie de nombreuses options (menus en français, anglais ou allemand), et permet notamment: de changer la couleur des pions et du plateau, de sauver ou de charger une partie en cours, de regarder l'ordinateur jouer contre lui-même. Une horloge chronomètre le joueur et l'ordinateur.



On ne l'attendait pas, mais voilà qu'un nouvel Othello pointe son nez sur nos machines préférées. Othello Killer est tout d'abord beau, ce qui est appréciable sur ce type de programme. Mais ce qu'il est encore plus, c'est qu'il est particulièrement bon, et que même les experts de ce jeu éprouveront quelques difficultés à le battre. Bref, si vous en voulez un, ce doit être celui-ci.

Une version ST sera bientôt disponible, comprenant peu de différences avec la version Amiga. Pas de version PC prévue.



Disons-le tout de suite, Ubi Soft a frappé très fort! Othello Killer ne craint personne, en tout cas pas moi! Car il me ratatine à plate couture, surtout quand j'essais de jouer aussi vite que lui. Au début c'est assez frustrant et on pense avoir très mal joué. Non! En fait, il est vraiment très fort et très rapide à réfléchir. Alors, un conseil au débutant: ne suivez pas son rythme d'enfer, prenez votre temps et tentez de limiter les dégâts. Votre victoire consistera simplement à faire mieux que la dernière fois. Pour les joueurs confirmés, vous trouverez en Othello un excellent partenaire. Ne vous hasardez pas à le sous-estimer!



#### OTHELLO KILLER

GRAPHISME: 76%

SON: 72%

NIVEAU: excellent, pour expert

INTERET: 85%



### THE CHESSMASTER 2100

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

Bon, alors vous êtes prêts! Parce qu'il va falloir ingurgiter toutes les options de Chessmaster 2100 et croyez-moi, elles sont nombreuses. C'est parti: mode débutant à mégaplus-super-ultra expert en passant par toutes les étapes intermédiaires, sélection ou non d'un temps imparti pour chaque mouvement, mode apprentissage dans lequel l'ordinateur vous montre les mouvements à effectuer et/ou vos pièces menacées, demande d'aide ponctuelle (c'est-à-dire pour un coup), annulation du dernier coup et possibilité de rejouer, changement de côté, librairie de plus de 150000 coups, rotation du plateau de 90°, horloge, vue en 2D ou 3D, possibilité de regarder "penser" l'ordinateur, analyse de la partie, librairie renfermant de nombreuses parties célèbres, possibilité d'imprimer au fur et à mesure le déroulement de la partie et enfin possibilité d'intégrer ses propres pièces d'échecs importées d'un quelconque programme de dessin. Si vous le désirez, le jeu peut se dérouler entièrement à la souris, au joystick ou au clavier. Mais l'innovation importante par rapport à Chessmaster 2000 est l'option "war room". Elle permet tout en visualisant le plateau, d'avoir une liste complète des mouvements, des pièces capturées ainsi que de l'horloge, plus le mode "Show Thinking" (vous voyez réfléchir l'ordinateur) en même temps. Voilà, si après ça vous êtes toujours nuls aux échecs, moi je donne ma démission.



"...si vous ne devez en posséder qu'un, ce soit être celui-ci."



Pour ceux qui auraient fait le tour de Chessmaster 2000, voici la version 2100. Que dire sur ce logiciel, sinon qu'à tout point de vue, il est "plus": plus éducatif, plus d'options, plus puissant, plus dur. Côté réalisation, c'est parfait. En fait Chessmaster 2100 constitue le must des jeux d'échec. Il conviendra aussi bien au débutant, en mode apprentissage, qu'aux joueurs confirmés (catégorie dans laquelle je croyais me situer jusqu'à ma dernière partie). En conclusion, je peux dire que si vous ne devez en posséder qu'un, ce doit être celui-ci.



#### CHESSMASTER 2100

GRAPHISME: 82%

SON: 71%

NIVEAU: pour tous

INTERET: 86%

Des versions Amiga et ST sortiront très prochainement.

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

# EMPEROR OF THE MINES

IMPRESSIONS env.150F 1 joueur  
Système: ST

Emperor of the Mines est avant tout une simulation économique, doublée d'un wargame intergalactique. Le but est de monter une vaste organisation basée sur l'extraction de métaux précieux. Vous devez faire un maximum de profits dans un temps imparti au cours de dix phases de jeu. D'après la documentation, ces dix autres phases de jeu ont nécessité pas moins de six heures d'acharnement de la part des auteurs du logiciel pour en venir à bout. Et si vous réussissez, vous aurez droit à dix autres phases de jeu en tant que bonus. Pour cela, vous pouvez commencer à exploiter votre planète à l'aide de vos vaisseaux. Mais pour gagner beaucoup d'argent, il vous faudra vite coloniser d'autres planètes. Pour cela, vous avez la possibilité de construire plusieurs sortes de vaisseaux. Tout d'abord dans la catégorie des explorateurs et il en existe trois types: le Mark I qui est chargé d'atterrir sur la planète. Ensuite le Mark II qui est chargé de se placer en orbite autour de la planète, pour fournir une foule de renseignements utiles à la prospection. Enfin, le Mark III qui est en fait un vaisseau éclairer. Deuxième catégorie, les transporteurs. Ils sont chargés d'amener la production vers les planètes où elle sera vendue. Dernière catégorie, les destroyers qui, eux, sont chargés d'assurer la sécurité de la flotte. Comme vous pouvez le constater, une bonne dose de stratégie s'avère indispensable.



Ce genre de logiciel, ne relevant pratiquement que de la simulation économique, ne m'a jamais enthousiasmé. En tout cas, pas sous cette forme, car je trouve ça triste. Encore une fois, c'est le cas. Les graphismes sont pauvres, les sons aussi et le jeu se résume à donner des ordres par l'intermédiaire de la souris et à regarder passivement l'écran. De temps en temps, un combat survient, histoire de vous tirer de la torpeur qui vous guette. Cependant l'idée n'est pas mauvaise, et ce genre de jeu trouve des amateurs. Alors, à eux de se renseigner avant d'acheter, mais moi je n'aime pas!



## EMPEROR OF THE MINES

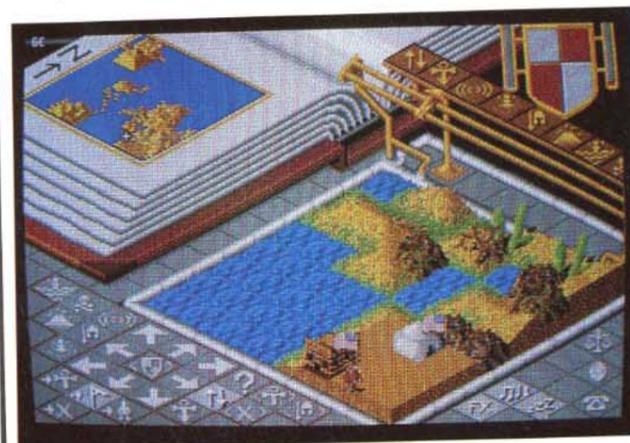
GRAPHISME: 24%

SON: 41%

NIVEAU: complexe

INTERET: 39%

Pas de version Amiga ou PC annoncée.



Géant! Je commençais à me lasser un peu de Populous (après 2000 heures de jeu, c'est un peu normal!) et voilà qu'Electronic Arts sort cette extension qui va vous permettre de continuer à vous éclater. Surtout que les nouveaux mondes sont super, surtout celui de Bit Plains, où les maisons sont remplacées par des ordinateurs et les obstacles par des tasses de café ou des paquets de cigarettes. Et les personnages représentent soit le clan Amiga, soit le clan ST. Fou, non?



GRAPHISME: 24%

SON: 41%

NIVEAU: complexe

INTERET: 39%

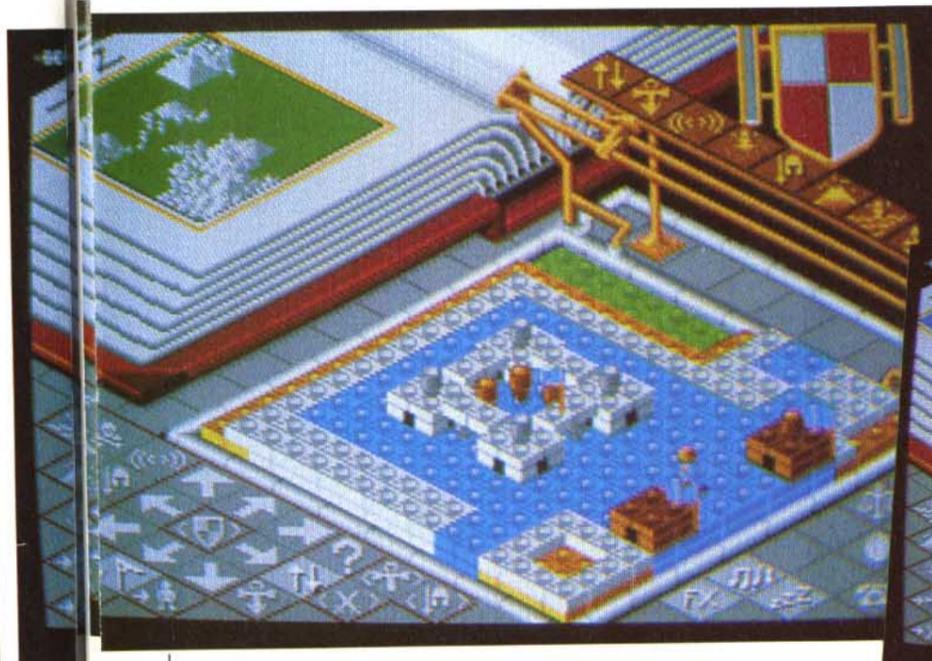
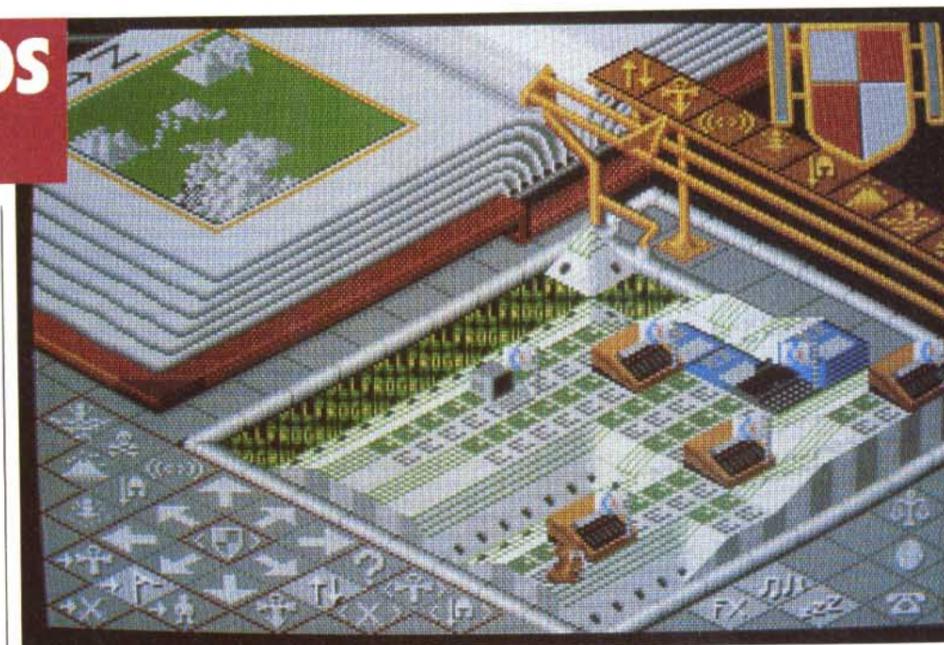
Pas de version Amiga ou PC annoncée.

# POPULOUS: THE PROMISED LANDS

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

Vous vous rappelez de ce superbe jeu, dont vous êtes un Dieu sur ST et Amiga, eh bien, il existe aujourd'hui une extension: The Promised Lands. The Promised Lands comporte cinq nouveaux mondes, plus ou moins curieux par rapport au premier jeu. Le premier, la Révolution française, vous remet dans le bain du 14 Juillet mais version campagnarde (pas de prise de la Bastille). Le second met en œuvre les cow-boys et les Indiens. C'est à partir du troisième que tout devient dingue et que vous vous enfoncez au pays de la construction: Le Légoland. Quoi de plus naturel que de pénétrer dans votre ordinateur afin de départager l'éternel combat entre Atari et Commodore dans The Bit Plains. Et enfin pour finir dans la folie: The Silly World. En bref, The Promised Lands donne une autre dimension à Populous et vous devrez trouver de nouvelles tactiques car l'ennemi est très fort.

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



"...je trouve The Promised Lands beaucoup mieux que les premiers mondes de Populous..."



Je dois avouer qu'il y a un bout de temps que j'avais mis Populous au fond d'un tiroir: être un Dieu, c'est bien, mais c'est lassant! C'est donc avec une forte appréhension que j'ai commencé à jouer. D'abord, la Révolution française, encore! J'en ai ras-le-bol de la Révolution! Je passe donc au tableau suivant, le Far-West. C'est alors que l'envie de jouer s'empare de moi: il m'a fallu une heure pour vaincre les sales yankees. Les autres mondes sont encore plus dingues tant au niveau des graphismes qu'au niveau stratégie. Vous aurez beaucoup de mal à venir à bout de ces cinq nouveaux mondes. Personnellement, je trouve The Promised Lands beaucoup mieux que les premiers mondes de Populous et je vous invite à partager cet enthousiasme.



## POPULOUS: THE PROMISED LANDS

GRAPHISME: 95%

SON: 82%

NIVEAU: simple, pour tous!

INTERET: 99%



# NOUVELLES VERSIONS

## ADAPTATIONS POUR AMIGA

3D POOL (FIREBIRD)  
Voir GEN4 numéro 13

3D Pool, c'est le super-billard! Billard américain s'entend, avec effet, puissance, et vues en 3D sur tous les angles. Un GEN D'OR à ne pas manquer.

Note: 92%

ASTAROTH (HEWSON)  
Voir GEN4 numéro 13

Astaroth est la dernière production de Hewson à ce jour, et c'est une de ses plus belles réussites. Ce jeu d'aventure-arcade se déroule dans des décors somptueux. Les pièges, les monstres et les sortilèges ajoutent à l'ambiance et à l'intérêt du jeu.

Note: 85%

BARBARIAN II (PALACE)  
Voir GEN4 numéro 10

Il est tout beau! Sanglant à souhait! Il a fait frémir toute la rédaction! C'est un GEN D'OR, et sur Amiga il est encore plus que ça grâce à son ambiance sonore.

Note: 94%

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES (TYNE-SOFT)  
Voir GEN4 numéro 14

C'est le dernier soft multisport en date, avec 8 épreuves, et la possibilité d'engager 8 concurrents. Avec de beaux graphismes et une sauvegarde des scores, il plaira aux fans de Winter Games.

Note: 75%

CHARIOTS OF WRATH (IMPRESSIONS)  
Voir GEN4 numéro 13

Sur un thème fantastique, Chariots of Wrath regroupe 6 jeux d'arcade différents; certains très réussis, d'autres moins...

Note: 74%

COLOSSUS CHESS X (CDS SOFT)  
Voir GEN4 numéro 8

Ce jeu d'échecs a l'avantage de pouvoir se mettre à la portée des débutants, tout en étant quand même assez fort pour plaire à des joueurs confirmés.

Note: 78%

G-NIUS (LANKHOR)  
Voir GEN4 numéro 9

G-Nius est un jeu d'aventure-arcade en 3 D dans lequel vous incarnez un robot qui doit trouver la sortie avant que son vaisseau spatial n'explose. Beaucoup de salles, d'ascenseurs et d'ennemis viennent, bien sûr, compliquer la tâche.

Note: 79%

GARFIELD: WINTER'S TAIL (THE EDGE)  
Voir GEN4 numéro 13

A vous de suivre le célèbre chat Garfield dans ces quatre rêves les plus fous, qui aboutissent tous à de la nourriture. Si les dessins sont mignons, les jeux ne sont pas d'un grand intérêt.

Note: 46%

JACK NICKLAUS... GOLF (ACCOLADE)  
Voir GEN4 numéro 13

C'est le quatrième jeu de golf qui est édité sur Amiga, mais nous ne nous en plaignons pas, car il est splendide; il se rapproche beaucoup de Mean 18, avec des graphismes plus fins.

Note: 92%

KULT (EXXOS)  
Voir GEN4 numéro 12

Kult est une aventure complètement dingue, mêlant la science-fiction et le fantastique, dans laquelle vous devez, pour vous libérer, accomplir 5 épreuves. Grâce à vos pouvoirs psys (représentés par des icônes) vous pouvez communiquer et lire dans les pensées...

Note: 91%

RAMBO III (OCEAN)  
Voir GEN4 numéro 8

Ce jeu est en trois parties bien distinctes (ce n'est pas pour ça qu'on l'appelle RAMBO III): de l'aventure-arcade, du tir pur, et de la course entre les obstacles. Les graphismes sont réussis, mais le soft n'apporte rien de très original.

Note: 79%

RED HEAT: DOUBLE DETENTE (OCEAN)  
Voir GEN4 numéro 13

Dans ce jeu de combat et d'action, vous retrouverez un Schwarzenegger très ressemblant, face à des trafiquants. Red Heat suit assez bien le scénario du film dont il est tiré; il est en plus agréable à jouer.

Note: 85%

RICK DANGEROUS (FIREBIRD)  
Voir GEN4 numéro 14

Rick Dangerous, c'est LE jeu de plates-formes à ne pas rater! De l'humour, des pièges, des décors sympa. Bref, si on l'a mis GEN D'OR le mois dernier, ça n'est pas pour rien!

Note: 90%

ROBOCOP (OCEAN)  
Voir GEN4 numéro 12

GEN D'OR sur PC et ST, Robocop n'est pas moins réussi sur Amiga. Cette adaptation du jeu d'arcade, avec un héros qui saute, tire et évite toutes sortes de pièges et d'ennemis, est une réussite complète.

Note: 90%

RVF HONDA (MICRO STYLE)  
Voir GEN4 numéro 13

C'est la plus belle course de motos jamais réalisée. La simulation est parfaite, tant par l'animation, le graphisme et les bruitages, que pour les courses sur 22 circuits différents. Un GEN D'OR grandement mérité, surtout qu'il est maintenant possible de connecter deux ordinateurs pour jouer l'un contre l'autre.

Note: 92%

SDI (ACTIVISION)  
Voir GEN4 numéro 7

Un très beau jeu de tir spatial où votre vaisseau se contrôle au joystick et à la souris. Vous devez détruire des missiles à l'aide d'un laser. Le décor est splendide et le jeu intéressant.

Note: 77%

SKWEEK (LORICIELS)  
Voir GEN4 numéro 10

GEN D'OR en avril sur ST, ce jeu d'arcade est un vrai bijou. Vous devez colorer des cases en rose, tout en évitant des tas d'ennemis et de pièges. C'est mignon comme tout et super sympa à jouer.

Note: 92%

SLEEPING GOD LIE (EMPIRE/TITUS)  
Voir GEN4 numéro 14

Ceux qui aiment les jeux d'aventures graphiques, et qui aimeraient essayer les jeux de rôle, vont se régaler avec Sleeping God Lie. En effet, il est hautement graphique (en 3D) et assez simple pour ne pas rebuter les débutants.

Note: 79%

TIME RUNNER (RED HAT)  
Voir GEN4 numéro 13

Voilà un jeu qui ne pourra plaire qu'aux masochistes qui aiment recommencer 50 fois la même manoeuvre avant d'obtenir un résultat. Faire avancer un bonhomme au millimètre près, c'est très pénible et ça n'a pas d'intérêt, ou si peu...

Note: 34%

TINTIN SUR LA LUNE (INFOGRAMES)  
Voir GEN4 numéro 13

Avec des graphismes venus tout droit de la BD, Tintin va en faire craquer plus d'un! Le jeu est sympa, mais d'une durée de vie assez limitée.

Note: 85%

## ADAPTATIONS SUR ST

BALANCE OF POWER 1990 (MINDSCAPE)  
Voir GEN4 numéro 11

Un très grand jeu de stratégie et d'économie politique. Vous serez, à votre choix, président des Etats-Unis ou Premier ministre du parti communiste soviétique. Mais pour savourer ce chef-d'oeuvre, il ne faut pas être trop nul en anglais...

Note: 92%

NIGHTDAWN (MAGIC BYTES)  
Voir GEN4 numéro 13

Le réflexe et la stratégie sont nécessaires pour venir à bout des salles piégées qui composent l'univers de Nighthdawn. Un bon jeu, dans le style de Fusion, mais qui ne fait pas l'unanimité...

Note: 72%

AAARGH! (MELBOURNE HOUSE)  
Voir GEN4 numéro 2

Ce jeu, déjà disponible sur Amiga, arrive enfin sur ST. C'est sympa, ça rappelle un peu Rampage, mais c'est un peu trop répétitif pour avoir une bonne durée de vie.

Note: 53%

BLOOD MONEY (PSYGNOSIS)  
Voir GEN4 numéro 2

Fabuleux sur Amiga, la version ST de ce soft est également excellente, et même meilleure car plus jouable. Bref, l'un des meilleurs shoot'em'up pour deux joueurs, et assurément l'un des plus beaux.

Note: 94%

## LE PACK DU SIECLE

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

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

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

NOM: .....  
Prénom: .....  
Adresse: .....  
Code Postal: ..... Ville: .....

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

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

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

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

Total de ma commande: ..... francs.

## 1989, JE ME FAIS PLAISIR!

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

France: 225 francs   
Europe: 285 francs   
Le reste du monde: 325 francs

Envoyez votre abonnement à:

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

NOM: .....  
Prénom: .....  
Adresse: .....  
Code Postal: ..... Ville: .....

Règlement:  Chèque bancaire  CCP  
Signature: .....  
(des parents pour les mineurs)

TV SPORTS FOOTBALL (CINEMAWARE)  
Voir GEN4 numéro 10

Encore une adaptation d'un jeu Amiga, encore une réussite. Si les scènes de présentation ont disparu, le jeu est par contre le même et c'est donc le meilleur football américain disponible sur ST. Du très grand Cinemaware.

Note: 90%

ROCKET RANGER (CINEMAWARE)  
Voir GEN4 numéro 8

Cinemaware fait décidément très fort au niveau des adaptations. Il manque quelques scènes par rapport à la version Amiga, mais les meilleurs jeux d'action sont toujours là, le graphisme est toujours aussi bon et l'intérêt toujours énorme. A savourer d'urgence.

Note: 92%

RVF HONDA (MICROSTYLE)  
Voir GEN4 numéro 13

Une nouvelle version permettant de relier deux ST pour jouer l'un contre l'autre est maintenant disponible. C'est encore mieux.

Note: 92%

### ADAPTATIONS SUR PC

RICK DANGEROUS (FIREBIRD)  
Voir GEN4 numéro 14

Même si le jeu est moins beau que les versions Amiga ou ST, Rick Dangerous est toujours aussi drôle et passionnant, que ce soit en CGA ou EGA. Le meilleur jeu de grimpeur sur PC.

Note: 88%

MICROPROSE SOCCER (MICROPROSE)  
Voir GEN4 numéro 13

Nous n'étions pas des fans de ce jeu sur Amiga et ST, et c'est donc sans surprise que la version PC nous semble également moyenne. Un jeu de foot trop arcade pour être sympa à jouer.

Note: 60%

BAAL (PSYCLAPSE)  
Voir GEN4 numéro 12

Il est bien sympathique ce jeu, même si sur PC c'est loin d'être aussi bien fait que sur Amiga ou ST. En tout cas, dans le genre jeu de tableau, c'est largement au-dessus de ce qui se faisait jusqu'à maintenant sur PC.

Note: 85%

MENACE (PSYCLAPSE)  
Voir GEN4 numéro 9

Un shoot'em'up dans le genre de R-Type, voilà ce que propose Psychosis. Hélas, si les graphismes sont beaux, les vagues d'ennemis se succèdent en se ressemblant et la difficulté trop grande empêche le joueur de progresser. C'est moyen.

Note: 62%

# 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 membre</u> ; le club de tous les avantages                            |
| 2 Logiciels ..... | - La carte du Club<br>- <u>1 Abonnement gratuit de 6 Mois</u> à une des meilleures revues de micro Informatique* ! |
| 3 Logiciels ..... | - La carte du Club<br>- L'Abonnement de 6 Mois*<br>- <u>Un Super Jeu à cristaux liquides de poche</u> * !          |

Entre l'Etoile et la Porte Maillot:  
*L'Espace spécialiste du Soft.*  
58/60 Avenue de la Grande Armée Paris 17<sup>o</sup>

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

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



# SOUS LES ARCADES

Après quelques mois d'absence, revoci notre rubrique consacrée aux jeux de café. Nous vous y présentons toutes les nouveautés que vous pouvez trouver sous les arcades...

## AQUATTACK

TAITO

On avait vu bien des modes de locomotion dans les jeux d'arcade, mais les bateaux n'étaient pas monnaie courante. Eh bien voilà une exception. Dans Aquattack, vous dirigez un aéroglisseur capable de naviguer très rapidement, mais surtout bourré d'armes très dévastatrices. Le contrôle ressemble à une voiture, avec un joystick, un bouton de tir, un bouton pour les armes supplémentaires et, c'est là l'originalité, un bouton pour sauter légèrement, ce qui permet à l'aéroglisseur de passer au-dessus de certains obstacles



sans encombrer. En fait Aquattack est une sorte d'Outrun marin pour ce qui est de la partie conduite, puisque à la fin de chaque section, vous devez choisir d'aller à gauche ou à droite, à l'intersection qui détermine quel sera le tableau suivant. A côté de cela, vous devez en plus détruire les canons, hélicoptères et autres bateaux ennemis, tout en évitant les mines. De temps en temps, vous pourrez prendre un tremplin, ce qui vous propulsera dans les airs quelques secondes. Comme d'habitude, la fin du niveau vous permet de combattre une énorme machine, ce qui est loin d'être évident. C'est peut-être le moment pour utiliser l'un de vos trois missiles à têtes chercheuses. Certains niveaux sont plus grands, et lorsque vous êtes, par exemple, sur un lac, vous avez la possibilité de tourner en rond comme vous le voulez! Bref, c'est une nouvelle variante d'Afterburner ou Thunderblade, mais qui s'en plaindra?

Note: 7/10

## VIOLENCE FIGHT

SNK

Encore un jeu de boxe, allez-vous me dire? Eh bien, non, même si cela y ressemble beaucoup. Dans Violence Fight, deux colosses s'affrontent lors d'un combat très violent, pour décider quel groupe dominera la ville. Après avoir choisi votre homme, vous disposez d'un temps limité pour l'envoyer au tapis. Votre personnage se déplace dans toutes les directions, et il faut être à la hauteur de l'ennemi pour que vos coups de poings portent. Tout l'intérêt de ce jeu vient

des sprites, qui sont énormes, et surtout des coups possibles. Ils sont nombreux, et certains sont carrément fous, ce qui ajoute de l'humour à un jeu qui n'en manque pas. En effet, en dehors de la violence du combat, il faut noter le comique des personnages qui combattent comme des personnages de dessins animés. C'est drôle, surtout lorsque l'on y joue à deux, mais le principe du jeu n'a rien d'original ni de neuf.

Note: 6/10



## ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

ATARI

Rien qu'au titre, on se dit qu'on est en face de quelque chose d'unique. En effet, ce nouveau jeu d'Atari que nous avons eu le plaisir de découvrir en Angleterre est tout à fait excellent. Il se distingue par des graphismes qui font très "bande dessinée" et une action qui est très "dessin animé". Il est possible de jouer à deux à la fois, et le but est assez simple: explorer la planète X sur laquelle de méchants extra-ter-

restres, les Reptiliens, ont kidnappé les colons, et infesté la planète de leurs robots tueurs. Il faut donc détruire tout ce qui bouge (sauf les otages et le matériel), de manière à passer au niveau suivant. Les monstres sont variés et nombreux, et chacun possède ses propres particularités. Bourré d'humour très "cartoon", ce jeu possède en plus deux autres phases. La phase de bonus, dans laquelle les deux protagonistes doivent traverser un labyrinthe à bord de fusées, en évitant de se retrouver coincés dans un cul-de-sac, et enfin la phase finale de chaque niveau, où il faut affronter un énorme monstre ou robot. Pas très original mais bien réalisé et avec une perspective rare dans les jeux de ce type, ce nouveau jeu est particulièrement prenant. On y joue et rejoue avec le même plaisir, et on espère qu'il sera adapté sur nos micros. Vous m'entendez Monsieur Domark?

Note: 8/10



THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!

## ARCH RIVALS

MIDWAYS

Voilà un jeu de basket-ball bien étonnant, et en tout cas qui donne une idée bien étrange de ce qu'est un match. En effet, ici, vous devez gagner coûte que coûte, même si pour cela vous devez violemment frapper vos adversaires... Le jeu est du deux contre deux, avec un terrain qui scrolle horizontalement sur deux écrans de long. Les graphismes sont beaux sans être étonnants, et les sons n'ont rien de fou. Mais l'action est belle et bien là, puisqu'il faut constamment attaquer puis défendre, ce qui donne un rythme rapide au jeu. Quant aux "combats", ils se résument à envoyer de violents directs dans la figure de votre adversaire, histoire de le faire tomber. Encore un jeu sympathique contre l'ordinateur et très drôle à deux.

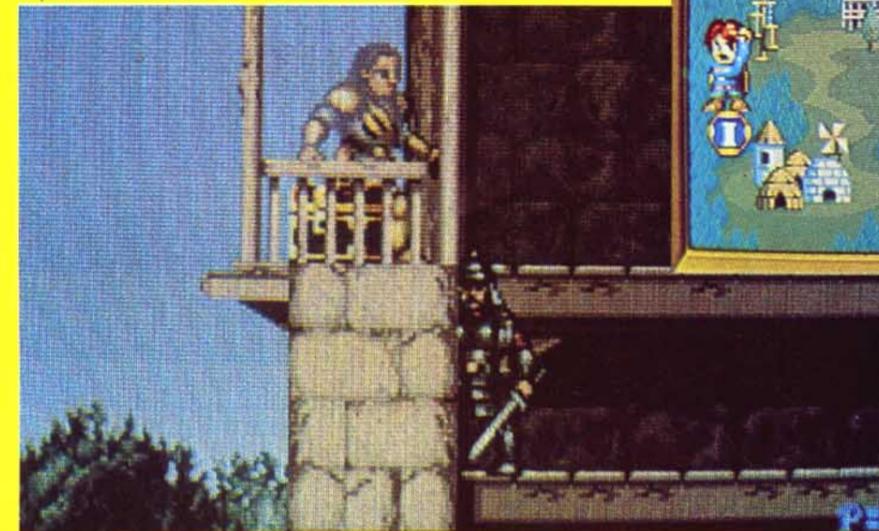
Note: 7/10



## WILLOW

CAPCOM

Vous le savez depuis bien longtemps, nous sommes des fans des jeux Capcom. C'est donc avec un plaisir non caché que nous avons joué longuement à Willow, un jeu d'arcade basé sur le film de Ron Howard, produit par George Lucas. Willow ressemble, au niveau du jeu, à un Ghost'n Goblins avec un graphisme plus beau. Le but du jeu est semblable à celui du film. Délivrer le bébé Elora Danan, dont un présage dit qu'il renversera la sorcière Bavmorada, des griffes de ladite femme. Selon le niveau, vous contrôlez soit Willow, le héros nain du film, soit Madmortigan, le guerrier humain. Willow est petit, lent et ne saute pas bien loin, mais il est magicien et lance des éclairs sur les ennemis qui tentent de le tuer. Madmortigan est



très rapide, agile, mais il doit combattre à l'épée ce qui est moins pratique. Comme dans Ghost'n Goblins, il est possible d'avoir des super-pouvoirs utilisables de temps en temps. Gra-



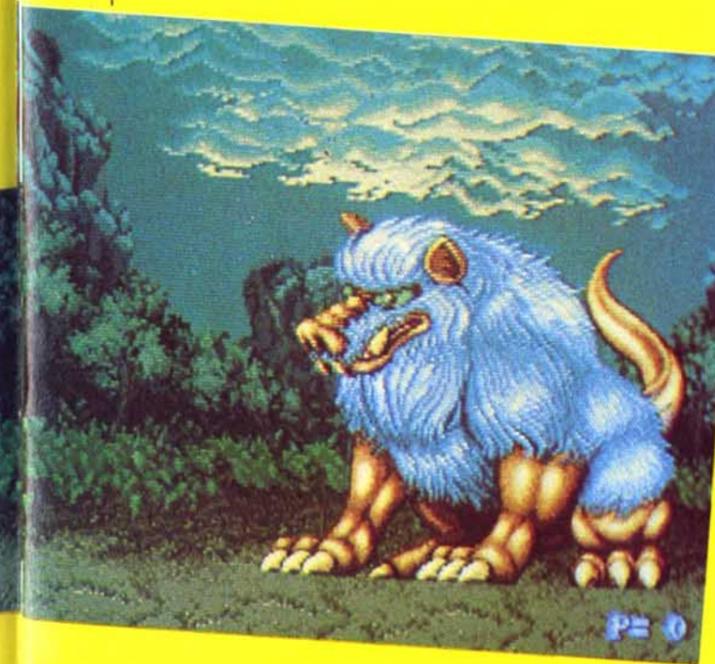
phiquement très beau. Willow est une réussite et un jeu que l'on aimerait bien voir adapté sur micro... Vous m'entendez Monsieur US Gold?

Note: 9/10

## SUPER MONACO GP

SEGA

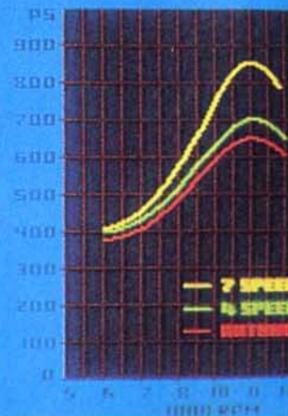
Encore un jeu Sega, encore une course de voitures. Cette fois-ci, il s'agit d'une course de formule 1, et c'est bel et bien sur le circuit de Monaco qu'il va vous falloir courir. La version cabine de ce jeu est fabuleuse. En effet, en dehors des graphismes super-



## ENGINE SPECIFICATIONS

2.5L NA V10  
(503209E)

DEVELOPED  
BY  
SEGA



bes et du son très réaliste, votre siège tremble et subit des secousses constamment, si bien qu'on se croirait rapidement au volant d'une vraie voiture de course. Mis à part cela, il n'y a pas grand chose de neuf. Il faut se qualifier pour être présent sur la grille de départ, après quoi vous devez arriver avant une certaine position. Au fur et à mesure des parties, cette position diminue si bien que vous êtes rapidement obligés d'arriver premier pour continuer à jouer. Sans quoi les graphismes sont vraiment excellents, et la rapidité du zoom sur les sprites est encore plus impressionnante que dans tous les autres jeux Sega. La jouabilité est parfaite, et Super Monaco Grand Prix s'avère donc être l'un des meilleurs jeux de course disponibles sous les arcades.

Note: 10/10

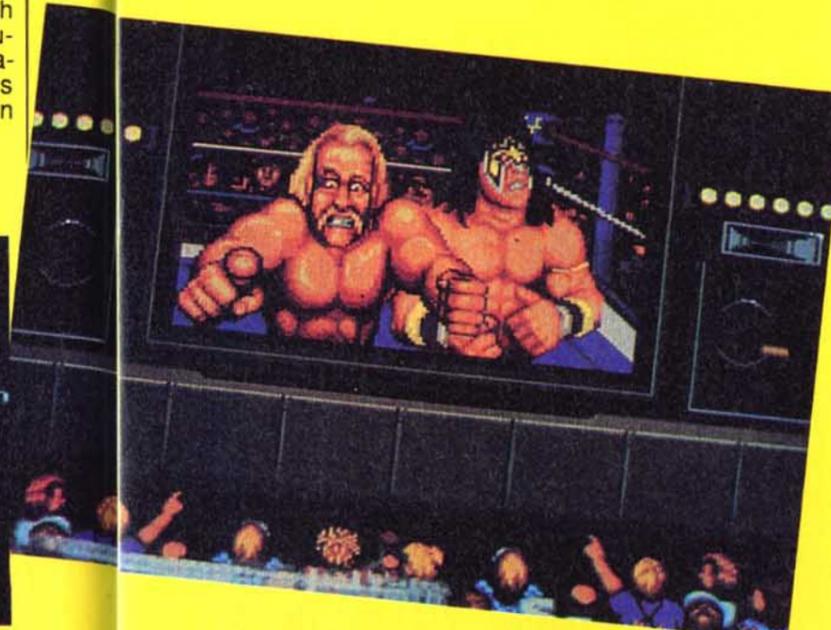
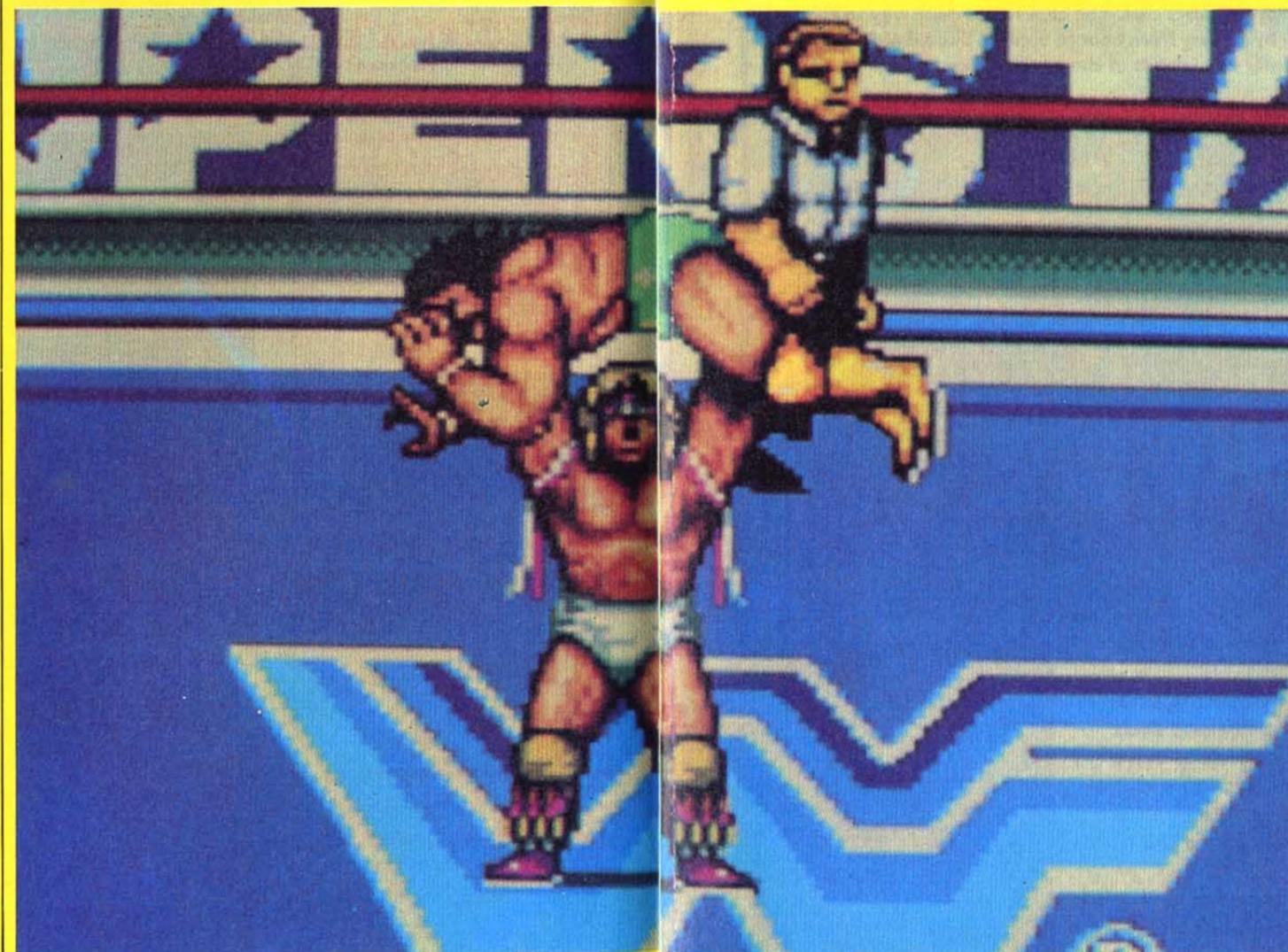
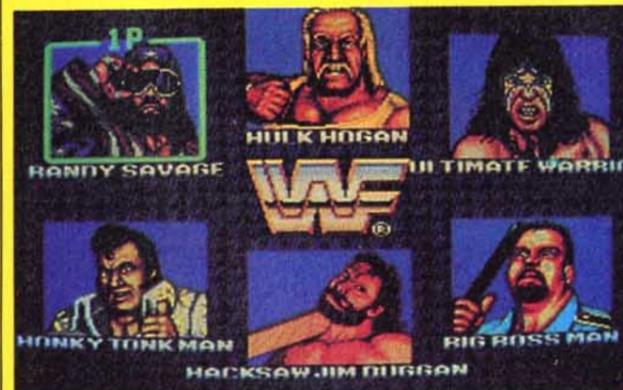
## WWF SUPERSTARS

TAITO

Voilà un jeu dont le seul intérêt est de pouvoir y jouer à deux. En effet, seul, on se fait rapidement battre par l'ordinateur, et surtout, c'est beaucoup moins drôle. Tandis qu'à deux, non seulement le jeu

dure un peu plus longtemps, mais en plus, c'est vraiment éclatant. On retrouve les vrais stars du catch américain, ainsi que tous les coups possibles, la plupart s'effectuant par une série de mouvements. Graphiquement superbe et drôle, WWF Superstars bénéficie d'une réalisation très soignée qui en fait un des meilleurs jeux de combat du genre.

Note: 8/10

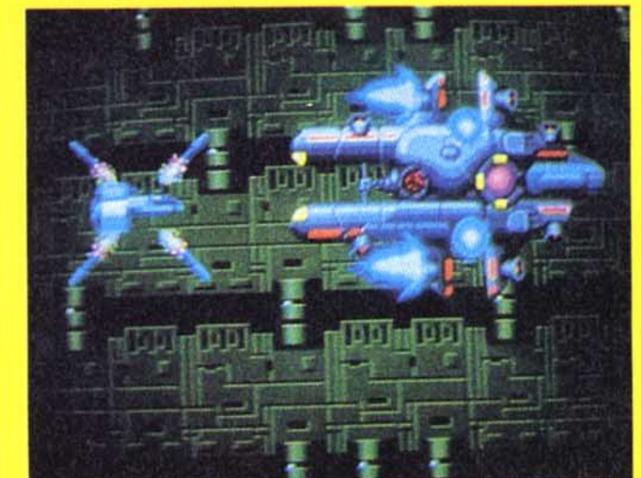


## HELLFIRE

TAITO

Hellfire est un shoot'em'up à scrolling horizontal qui est bien classique sur de nombreux points. Classique au niveau des ennemis et des décors, des gros monstres de fins de niveaux et des gadgets que l'on récupère durant le jeu. En fait, Hellfire n'a qu'une originalité, mais c'est de celle-ci qu'il tire tout son intérêt. En effet, en dehors du joystick et du bouton de tir, un second bouton permet de choisir son mode de tir. Vous avez le choix entre le tir simple tout droit, le tir arrière, le tir sur les côtés (soit au-dessus de vous et en dessous) et le tir en diagonale dans quatre directions. Tout l'intérêt du jeu consiste à trouver le meilleur mode de tir selon chaque vague d'attaquant, mais on avait déjà vu cela dans Prehistoric Islands in 1930. Cependant, avec une jouabilité excellente, Hellfire s'en sort bien pour un jeu du genre.

Note: 7/10





## MECHANIZED ATTACK

SNK

L'année dernière, il y avait Operation Wolf, puis il y eut Operation Thunderbolt, et voilà maintenant que SNK s'y met. Si les deux précédents étaient encore potables, le filon s'épuise et Mechanized Attack arrive un peu tard. Certes, il est possible d'y jouer également à deux à la fois, mais on n'y trouve strictement rien de neuf par rapport à Thunderbolt, si bien que je ne vois vraiment pas qui jouera à ce jeu.

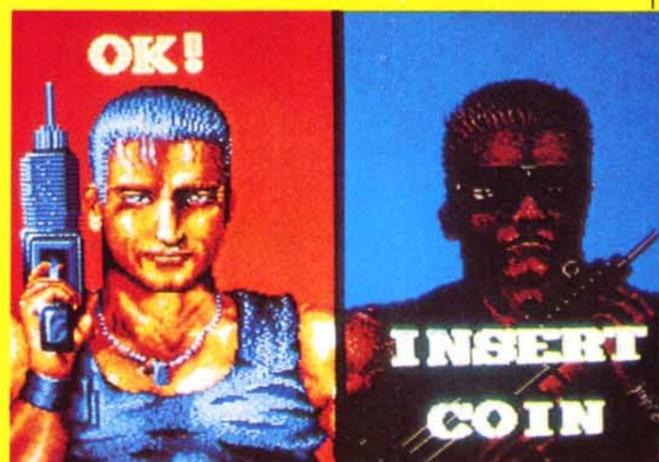
Note: 3/10



## LEGEND OF HERO TONMA

TAITO

Dans la pure lignée de Bubble Bobble ou Rainbow Islands, Legend Of Hero Tonma ressemble davantage à un dessin animé qu'à un jeu. C'est très plaisant, surtout que ce jeu de tableaux est vraiment excellent. Tonma, petit héros guère plus grand qu'un nain (du genre Didier, par exemple), doit combattre les forces du mal. Heureusement, il est équipé d'un laser à bulles pour se débarrasser des goules, vampires et autres gobelins qui lui en veulent. Les méchants lais-



## ACT-FANCER

DATA EAST

Voici l'un des jeux les plus complexes du moment, dans les salles d'arcade. Ce jeu est un shoot'em'up à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez un guerrier chargé de détruire de nombreux ennemis, le tout dans un univers très SF. Tous vos ennemis sont d'énormes robots métalliques en forme de crabes, araignées et autres insectes divers. Pour les affronter, vous disposez de votre fusil et d'ailes dans le dos qui vous permettent de faire de petits sauts. Comme dans Altered Beast, certains monstres laissent derrière eux des globes bleus. Quand vous les prenez, votre guerrier grandit et devient ainsi beaucoup plus puissant, pour finir par être très fort, tirez dans toutes les directions et sautez très haut! Attention cependant, car la première fois que vous serez touché par un tir ennemi, vous perdrez tout ceci, et la seconde fois, vous perdrez une de vos vies.

Comme je le disais au début de ce test, ce jeu est en effet bigrement difficile, et c'est là tout son problème. Très bien réalisé, avec un système sympa et de beaux graphismes, Act-Fancer perd presque tout son intérêt à cause d'une mauvaise jouabilité. C'est bien dommage, car seuls les excellents joueurs pourront prendre plaisir à y jouer.

Note: 5/10



sent après leur mort de l'argent, que notre héros se devra de ramasser. Il faudra tuer tous les méchants, jusqu'à ce que celui qui possède la clé permettant de passer au niveau suivant meure. Drôle et beau, voici un jeu qui, on l'espère, sera un jour adapté sur micros.

Note: 9/10

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

# FLOOPY

## Le Premier Magazine Digital

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

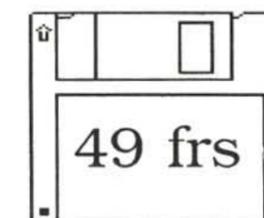
Au sommaire tous les deux mois :

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

### PARTICIPEZ A FLOOPY

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

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

### TARIFS D'ABONNEMENTS.

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

Tarif étranger nous consulter.

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

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



## RESULTATS DU CONCOURS LUCASFILM DU NUMERO 13

Vous avez été 1215 participants, ce qui est un record! Merci à tous d'avoir participé si vivement!

**1er prix** (1 blouson d'Indiana Jones, 1 chapeau, 1 jeu Indiana Jones, 1 CD de la musique du film et LE poster dédicacé de George Lucas): **Murielle Cuvelier** (Paris).

**2ème-3ème prix** (1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film): Laurent Gagniere (Domont) et Martine Pesquer (Perpignan).

**4ème-5ème prix** (1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film): Olivier Drezet (MÉricourt) et Novoyan Guiragos (Lyon).

**6ème-20ème prix** (1 jeu Indiana Jones): Christine Husson (Jarny), Owenn Guillery (ChasneSSur-Illet), Emmanuel Bonnard (Nevers), Catherine Toucheboeuf (Lyon), Arnaud Montezin (Anglet), Christophe Turtaut (Bègles), Christophe Dezan (Aiguebelle), Rénald Duquesne (Paris), Thierry Duval (Clermont-Ferrand), Anne Monti (Vandoœuvre), Jean-François Vershelde (Walbach), Benoît Garret (Quincey), Marc-Antoine Valli (Roussemeau), Patrick Straus (Auxerre), Frédéric Polliart (Brussieu).

**21ème-50ème** (1 affiche du film): Renaud Muraire (Nice), Julien Audor (Le Plessis-Feu-Aussous), Christian Carreau (Toulouse), Olivier Lecquet (Dammarié-les-Lys), Carine Dreyfuss (Issy-les-Moulineaux), Alain Tanchot (Foix), Franck Gandcher (La Varenne), Stéphane Duval (Grenoble), Yvon Ortéga (Le Bouscat), Jean-Marc Montlahuc (Saint-Didier au Mont-d'Or), Ivan Schneider (Strasbourg), Fabien Marchand (Vivier-au-Court), Patrick Velasco (Cattenom), Christophe Chahrabani (Sceaux), Nicolas Kern (Strasbourg), Xavier Wasniowski (Golancourt), Xavier Vallee (Chatou), Olivier Bietry (Saint-Herblain), Alain Denneboubou (Periers), Fabrice Saint-Michel (Heillecourt), Marc Moumayrou (Illzach), Clément Pasquet (Rennes), Olivier Ratajczak (Marquette en Ostrevant), Sébastien Leclercq (Ronsard), Laurens Heurtebise (Marseille), Jérémy Segay (Anduze), Eric Melin (Saint-Brice-la-Forêt), Emmanuel Rioland (Saint-Cyr-sur-Loire), Christophe Blanchon (Angoulême), Patrice Boubin (Beaulieu).

## RESULTATS DU CONCOURS SILMARILS DU NUMERO 13

**1er prix** (1 planche à voile Tiga): **Ludovic Chopin** (La Longueville).

**2ème-25ème prix** (1 logiciel Silmarils): Alexis Mariani (Marseille), Thierry Fievre (Saint-André-de-Cubzac), Benjamin Coeffic (Saint-Gremin-les-Corbeil), Jérôme Blasi (Auribeau sur Siagne), Fabrice Combaz (Vernous-Saint Mamis), Patrice Palmero (Beaulieu), Nicolas Petain (Ribemont), Pascal Payen (Nancy), Anita Maihas (Damville), David Thary (Houdemont), David Claveau (Brie Comte Robert), Eric Favre (Nice), Frédéric Kaplan (Paris), Nicolas Humeau (Cholet), Arnaud Saintantoine (Charlieu), Renaud Bara (Saint-Etienne), Marc Kreitz (Luxembourg), Bertrand Maillaux (Limoges), Laurent Picard (Saint-Jean de la Ruelle), Frédéric Pineau (Tours), Fabrice Lecointe (Ramonville Saint-Agne), Eric Derveaux (Merlimont), Gilles Nabeth (Trevoux), François Peters (Limal).

## RESULTATS DU CONCOURS ELECTRONIC ARTS DU NUMERO 13

**1er prix**: un échiquier "Révolution française": **Emmanuel Jambut** (Artenay)

**2ème-21ème**: Philippe Jaulin (Angers), Laurent Cluzeau-Jacquelin (Paris), Hervé Autixier (Fresnes), Sylvain Koubdjanian (Lyon), Yann Couderc (Marseille), Bruno Gentil (Chelles), Pierre Arnaud (Brignais), Olivier Lecouet (Dammarié-les-Lys), Laurent Joubert (Courbevoie), Laurent Baellini (Monnetier-Mornet), François Hars (Uxem), Gille Nabeth (Trevoux), Elisabeth Hennemann (Rougegoutte), Patrick Caillere (Bois-le-Roi), Serge Roy (Reims), Nicolas Roger (Saint-Nazaire), Virginie Grosboillot (Chaux), Gilles Jolivet (Le Pecq), Philippe Magnin (Chambéry), Julier Aurore (Kremlin-Bicêtre).

**LES GAGNANTS DES TROIS CONCOURS ANSI QUE CEUX DU CONCOURS CAPCOM RECEVRONT LEURS PRIX D'ICI UN MOIS.**

# GRAND CONCOURS BATMAN



Après notre numéro spécial Batman du mois dernier, voici un grand concours qui vous permettra de gagner quelques-uns des nombreux lots offerts par Ocean et SFMI, dont des bandes dessinées Batman de Comics USA,

**1er prix**: la BD Vengeance Oblige (2 volumes), la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), le jeu Batman: Caped Crusader (Amiga/PC/ST), 1 CD de la musique du film, et 1 coffret Warner Bros comprenant 1 T-Shirt, 1 badge, des stickers et une affiche du film.

**2-3ème prix**: la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman.

**4-10ème prix**: la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman.

**11-20ème**: 1 T-Shirt et 1 badge Batman.

**21-50ème**: le badge Batman.

**I- Quel est le vrai nom de Batman?**

- a) Frank Miller
- b) Bob Kane
- c) Bruce Wayne

**II- En quelle année est né le personnage de Batman?**

- a) 1968
- b) 1939
- c) 1967

**III- Quel est le nom du fameux commissaire qui tente de faire régner la paix dans Gotham City?**

- a) Gordon
- b) Keaton
- c) Beacon

**IV- En dehors du Joker, un autre méchant est défini comme "un petit ratatiné avec un grand nez en pointe". Il s'agit de:**

- a) le Pingouin
- b) le Sphinx
- c) Nooseman

**V- Tim Burton était animateur chez Disney. Sur quel film a-t-il travaillé?**

- a) Blanche-Neige et les 7 Nains
- b) Condorman
- c) Rox et Rouky

**VI- Dans quels grands studios ont été montés les décors du film Batman?**

- a) Cinecitta
- b) Pinewood
- c) Varlin

### BULLETIN REPONSE

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

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

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

NOM:  
Adresse:

Ville:

Prénom:  
Code Postal:  
Tél:  
Machine:

# GAGNEZ DES PREVIEWS

Le téléchargement sera bientôt disponible sur notre serveur, et dès lors, il vous suffira d'un câble de connexion et d'un logiciel spécial (qui sera en vente par correspondance pour un prix dérisoire!) pour recevoir chez vous de nombreux logiciels par l'intermédiaire du Minitel.

Les programmes proposés le seront pour Amiga, PC et ST. Il y aura des domaines publics, des jeux, mais surtout, des PREVIEWS! Oui, de vraies previews, ou encore des démos jouables ou tournantes de softs déjà sortis ou qui sortiront sous peu.

Chaque mois, dans Génération 4, vous retrouverez sur quelques pages la liste des nouveaux produits en téléchargement, mais surtout les nouvelles démos que les éditeurs auront bien voulu nous confier. Ainsi, vous découvrirez encore mieux les prochains jeux puisque vous pourrez juger vous-mêmes de l'animation et du son, ce que vous ne pouvez faire avec le magazine!

Ce mois-ci, soucieux de commencer rapidement ce système, nous ferons de nombreux concours sur le serveur, concours dont les lots seront ces fameuses démos.

Ce mois-ci, vous pourrez donc gagner, grâce à Mirrorsoft et SFMI-

## BLOODWYCH (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Il s'agit d'une démo jouable du tout début de Bloodwych. Gen d'Or dans ce numéro, ce jeu d'aventure rappelant Dungeon Master en fera craquer plus d'un, et si vous n'êtes pas encore convaincu par notre article, cette démo devrait vous en persuader.

## MOONWALKER (AMIGA: 1 Méga minimum) US GOLD

Cette démo n'est certes pas jouable, mais elle constitue tout de même quelque chose d'excellent pour juger le jeu. On y voit en effet divers scènes du film reprise pour le jeu, et si vous avez regardé notre preview du mois dernier, vous devez savoir à quel point c'est grandiose. Et je suis même certain que vous garderez cette démonstration qui utilise bien les capacités graphiques et sonores de l'Amiga.

## PASSING SHOT (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Encore une démo jouable de ce nouveau tennis basé sur le jeu d'arcade de chez Sega. A l'heure actuelle, nous ne savons pas encore combien de temps il est possible de jouer sur cette version bridée, mais les responsables d'Image-works nous assurent qu'elle doit suffire à faire acheter le jeu à n'importe quel joueur!

## STRIDER (ST) CAPCOM

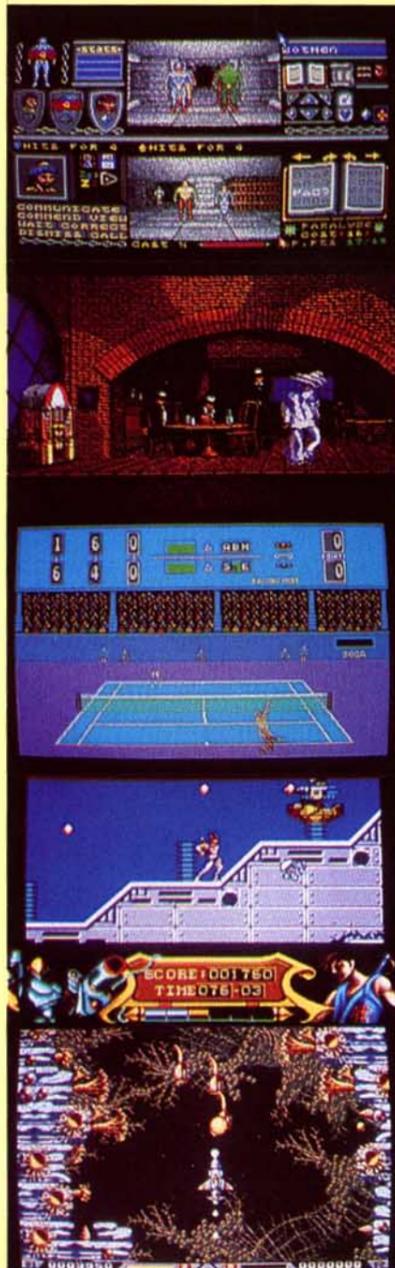
En voilà de l'exclusivité. Alors que le jeu n'est pas encore en vente, nous vous proposons carrément d'avoir une démo vous montrant le déroulement d'une partie sur la quasi-totalité du premier niveau. Vous pourrez ainsi juger de vos propres yeux la qualité de ce jeu qui semblait impossible à adapter.

## XENON 2 (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Comme ci-dessus, cette démo est jouable. Il est possible de jouer tout le niveau 1, et même si certaines parties ne sont pas implémentées (peu d'armes sont disponibles chez le marchand), les graphismes, l'animation et le scrolling différentiel sur 3 plans devraient avoir raison de votre porte-feuille. Enfin, vous pourrez tester la jouabilité, et voir à quel point celle-ci est excellente.

Ce sera tout pour ce mois-ci. Dès que le téléchargement sera prêt, ces démos seront téléchargeables par tous. Les concours pour gagner ces softs se dérouleront dans les rubriques Amiga, PC et ST du serveur 3615 GEN4. Et guettez bien les infos, car de nouvelles démos seront à gagner d'ici le mois prochain, et j'ai déjà quelques renseignements qui me permettent de dire que certaines seront vraiment fabuleuses!

# SUR LE 3615 GEN 4!



## 3615 GEN4

P  
A  
L  
M  
A  
R  
D  
S  
15

# GENERATION 4

## Les meilleurs jeux du mois

Vous pouvez retrouver dans ce palmarès tous les jeux du mois au tableau d'honneur. En tête et en gras, bien sûr, les GENS D'OR et les GENS HITS. En rappel, en plus petit, les GENS D'OR et les GENS HITS des 2 mois précédents. De quoi rendre visite à votre revendeur en connaissance de cause. Les dates de sortie des softs varient suivant les machines et les éditeurs; leur présence dans ce tableau ne garantit pas leur disponibilité.

<b>POPULOUS DATA D. (ELECTRONIC ARTS)</b>	AM/ST	99%
<b>STUNT CAR (MICROSTYLE)</b>	ST	96%
<b>XENON 2 (IMAGEWORKS)</b>	ST	96%
<b>BLOODWYCH (IMAGEWORKS)</b>	AM/ST	93%
<b>GREAT COURTS (UBI SOFT)</b>	ST	92%
<b>STRIDER (US GOLD)</b>	AM/ST	90%
<b>CHESSMASTER 2100 (MINDSCAPE)</b>	PC	86%
<b>SAFARI GUN (NEW-DEAL)</b>	AM/ST	83%
<b>LIFE &amp; DEATH (MINDSCAPE)</b>	PC	82%
<b>PAPERBOY (ELITE)</b>	AM/ST	81%
<b>CURSE OF THE AZURE BOND (SSI)</b>	PC	79%
<b>OTHELLO KILLER (UBI SOFT)</b>	AM	78%
<b>BATTLE VALLEY (HEWSON)</b>	AM	76%
<b>PIRATES! (MICROPROSE)</b>	PC/ST	76%
<b>PASSING SHOT (IMAGEWORKS)</b>	AM/ST	75%
<b>HIGH STEEL (SCREEN 7)</b>	AM	74%
<b>SHINOBI (VIRGIN)</b>	AM	74%
<b>GEMINI WINGS (VIRGIN)</b>	AM/ST	73%
<b>RAINBOW WARRIOR (MICROSTYLE)</b>	ST	66%
<b>ROLL OUT (EAS)</b>	AM/ST	66%
<b>TECH (GAINSTAR)</b>	AM/ST	62%
<b>THE CHAMP (LINEL)</b>	AM	60%
<b>ALIEN LEGION (GAINSTAR)</b>	AM	59%
<b>GILBERT (AGAIN AGAIN)</b>	AM/ST	58%
<b>H.A.T.E. (GREMLIN)</b>	ST	48%
<b>OMNI-TIME BASKETBALL (MINDSCAPE)</b>	AM	46%
<b>OMNI-TIME HORSE RACER (MINDSCAPE)</b>	PC	42%
<b>EMPEROR OF THE MINES (IMPRESSION)</b>	ST	39%
<b>XENOPHOBE (MICROSTYLE)</b>	AM	36%
<b>SLAYER (HEWSON)</b>	ST	28%

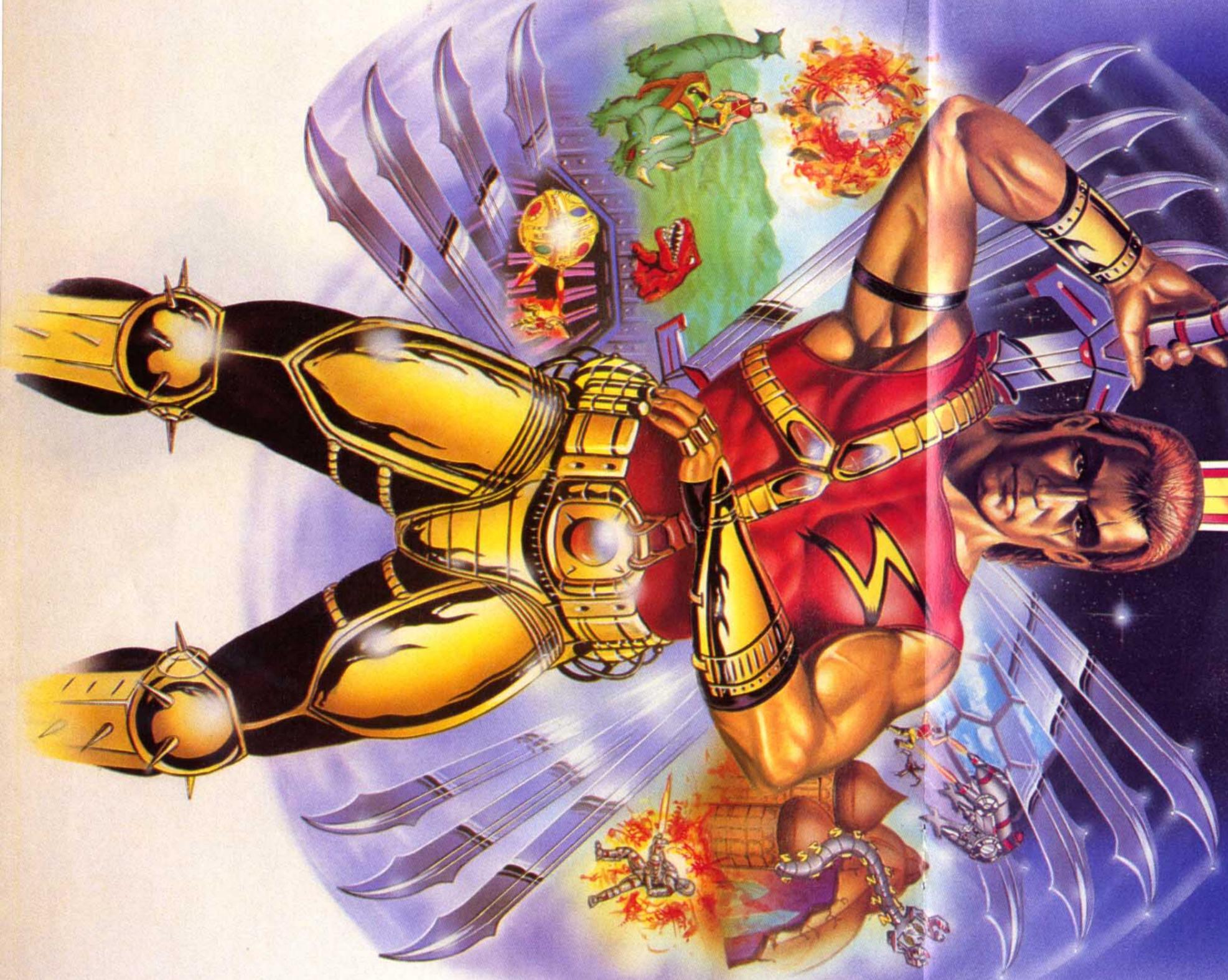
### Gens d'or et Gens hits des mois précédents

FALCON MISSION DISK 1 (SPECTRUM HOLOBYTE)	AM/ST	100%
INDY: ADVENTURE GAME (LUCASFILM)	PC	100%
ADIDAS BEACH-VOLLEY (OCEAN)	AM	95%
RAINBOW ISLANDS (FIREBIRD)	ST	95%
ARTHUR (INFOCOM)	AM	94%
F15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE)	PC	93%
NEW-ZEALAND STORY (OCEAN)	AM/ST	92%
INDY: ACTION GAME (LUCASFILM)	AM/ST	91%
RICK DANGEROUS (FIREBIRD)	AM/ST	90%
GRAND PRIX CIRCUIT (ACCOLADE)	AM/PC	89%
CASTLE WARRIOR (DELPHINE)	AM/ST	94%
RVF HONDA (MICROSTYLE)	AM/ST	94%
3D POOL (FIREBIRD)	AM/ST	92%
CHUCK YEAGER'S A.F.T. (ELECTRONIC ARTS)	PC	91%
SILKWORM (VIRGIN)	AM/ST	91%
RED STORM RISING (MICROPROSE)	PC	91%
WINDSURF WILLY (SILMARILS)	AM/PC/ST	90%
MILLENIUM 2.2 (ELECTRIC DREAMS)	AM/PC/ST	89%
PERSONAL NIGHTMARE (TYNESOFT)	AM/ST	89%
JACK NICKLAUS GOLF (ACCOLADE)	AM/PC	86%



**GÉNÉRATION 4**

# SPIDER-HEAD



# HOUND OF SHADOW



GÉNÉRATION 4

# LES COMPAGNIES ETRANGERES

## ACCOLADE

A la longue liste de produits que nous annonçons lors de notre précédent numéro, voici qu'arrive **The Blue Angels**. Il s'agit d'un simulateur de vols en formation, qui vous permettra d'apprendre près de 25 des figures qu'effectuent cette fameuse équipe américaine, équivalente à la Patrouille de France. Le jeu sera disponible en novembre sur PC et Amiga. Attention à ne pas le confondre avec Blue Angels de chez Microïds, un jeu entièrement semblable sur le thème, mais dont la réalisation sera sans doute sans rapport!

## ACTIVISION

**Bomber** arrive fin septembre, cette fois-ci c'est sûr. Ce que certains annoncent comme le meilleur simulateur à ce jour fera son apparition sur Amiga, PC et ST, et devrait être testé dans notre prochain numéro. En attendant, examinez bien ces photos où l'on voit le ravitaillement en vol, mission bien originale pour un soft de ce genre.



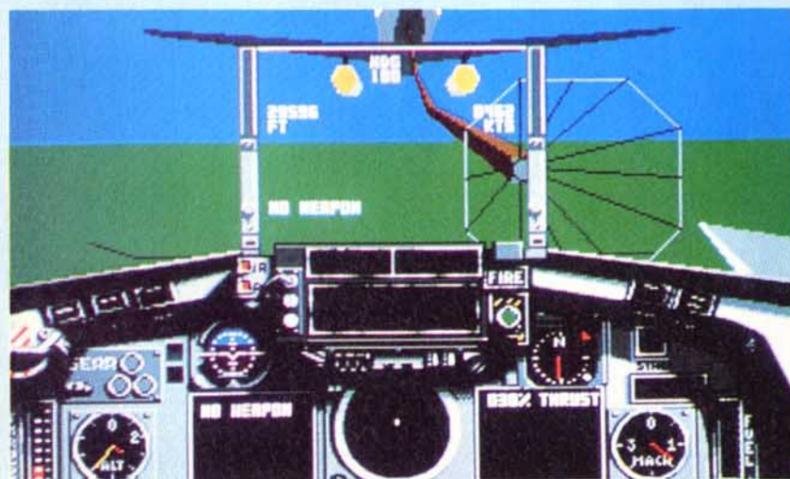
BOMBER (PC)



ALTERED BEAST (ST)



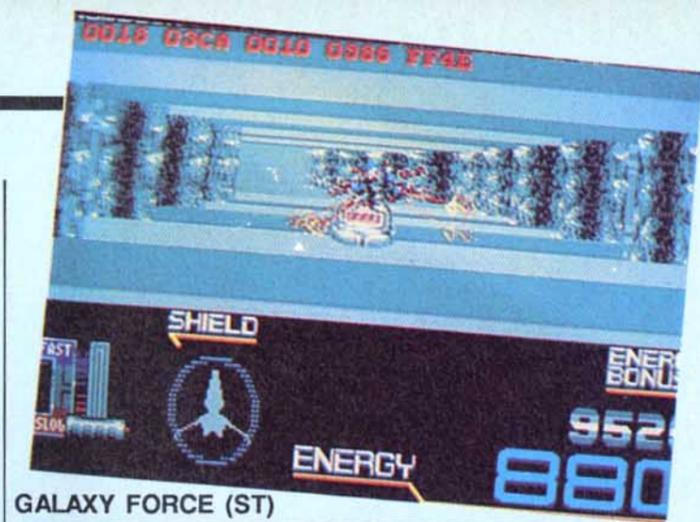
GHOSTBUSTERS 2 (AMIGA)



DYNAMITE DUX (ST)

D'ici la fin du mois devrait sortir **Dynamite Dux** sur Amiga et ST, et début octobre **Super Wonderboy** puis **Altered Beast**. Ces trois jeux ont été présentés en previews dans notre numéro précédent.

A côté de cela, il faudra compter sur **Ghostbusters 2**, jeu basé sur le film, pour décembre sur Amiga et ST. La compagnie vient également d'acheter les droits du film **Abyss** de James Cameron, ainsi que ceux du jeu d'arcade **Atomic Robokid**, présenté récemment en rubrique Sous les Arcades.



GALAXY FORCE (ST)

## ACTUAL SCREENSHOTS

**Lancaster** et **Future Sports** sont disponibles sur ST, et arriveront bientôt sur Amiga. Tests complets le mois prochain. S'ils ont beaucoup de projets, il semble bien que la prochaine sortie soit **The Last Stuntman**, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un cascadeur, qui doit accomplir certaines scènes d'un film. La première consiste à sauter d'un avion sans parachute, puis à se bagarrer en chute libre contre un autre cascadeur qui en possède un, pour pouvoir passer au niveau suivant. Dur, non?

## ANCO

**Rally Cross**, une course de voitures, est présenté en preview. De nombreux produits sont en cours, et en attendant **Player Manager**, la suite de **Kick Off**, il devrait y avoir prochainement un **Kick Off Expansion Disk**. Ce disque permettra de changer le programme **Kick Off** et de lui apporter quelques changements: 5 nouvelles équipes, de nouveaux arbitres, de nouvelles formations, de nouvelles caractéristiques pour les équipes, et surtout plus de réalisme. Par exemple, les joueurs victimes d'une faute seront plus épuisés que les autres!

## ARTRONIC

Deux simulations devraient sortir sous peu. La première est **Fast Lane**, prévue pour Amiga et ST, et il s'agit d'une course d'automobiles. La seconde est l'adaptation du fameux **Ace**, un jeu très connu sur 8-bits. Les deux jeux sortiront sur Amiga et ST vers novembre.

FAST LANE (ST)

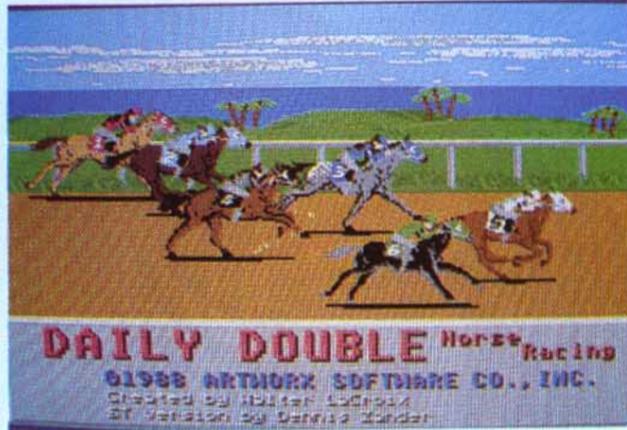


## BRODERBUND

Rien de neuf ce mois-ci, mais nous devrions tester **Shuffle-puck Café** dès le mois prochain. Nous devions vous présenter **Sim City** en preview le mois dernier, mais par manque de place nous n'avions pas pu en parler. Cette preview est donc présente dans ce numéro.

## CDS

La compagnie anglaise vient de sortir **Daily Double Horse Racing**, une simulation de courses de chevaux, qui est disponible sur Amiga, PC et ST. Elle sera testée dans notre prochain numéro.



## CINEMAWARE

Un nouveau produit de chez Cinemaware, c'est toujours un événement. Eh bien, **It Comes From The Desert** en sera un, et il arrivera d'ailleurs d'ici la fin du mois. Test complet de ce qui semble être le meilleur Cinemaware à ce jour, dans notre prochain numéro.



## DOMARK

**Dragon Spirit** et **A.P.B.** ne devraient plus trop tarder, alors que **Hard Drivin** est toujours prévu pour novembre!

## US GOLD

Rien de vraiment neuf, mais après le PC Show, on devrait pouvoir enfin présenter **Turbo Outrun**, **Ghost's & Ghouls** et **Moonwalker**.

## SIERRA-ON-LINE

Nous avons maintenant le planning complet des sorties pour les nouveaux Sierra. Côté adaptations, notez qu'une version simple face de **Space Quest 3** sera bientôt disponible pour ST, alors que la version Amiga sortira en octobre. De même, **Kings Quest IV** sera disponible sur Amiga en novembre.

**Manhunter San Francisco**, la suite de **Manhunter New York**, sortira fin septembre sur PC, alors que la version Amiga sera pour fin novembre et la version ST pour fin février 90! **Silpheed** est un jeu d'arcade déjà disponible pour PC et qui arrivera fin septembre sur Amiga et ST. **Hoyle's Book Of Games** est un jeu dont on ne sait pas grand chose, si ce n'est qu'il sort fin septembre sur PC, puis début décembre sur ST et mi-mars sur Amiga.

**The Colonel Bequest**, un jeu d'aventure basé sur une histoire digne d'Agatha Christie, sera lui disponible sur PC à la mi-octobre., puis sur ST début mars 90.

C'est en novembre que sortira **Leisure Suit Larry 3** sur PC, suivi par la version ST fin décembre. **Hero's Quest** est lui aussi un nouveau titre dont nous ne savons rien pour le moment. Il sera disponible sur PC à la mi-novembre et fin novembre sur ST.

Décembre verra la sortie du nouveau jeu de l'auteur de **Police Quest: Iceman**. Cette fois-ci, il s'agit d'espionnage, et c'est sur PC, puis fin février sur ST.

Dernier titre inconnu, **Sorcerian** est prévu pour janvier sur PC. Enfin, **Conquest Of Camelot** est maintenant annoncé sur PC pour la fin février et sur ST pour le début mars. Des heures et des heures de jeu en perspective!

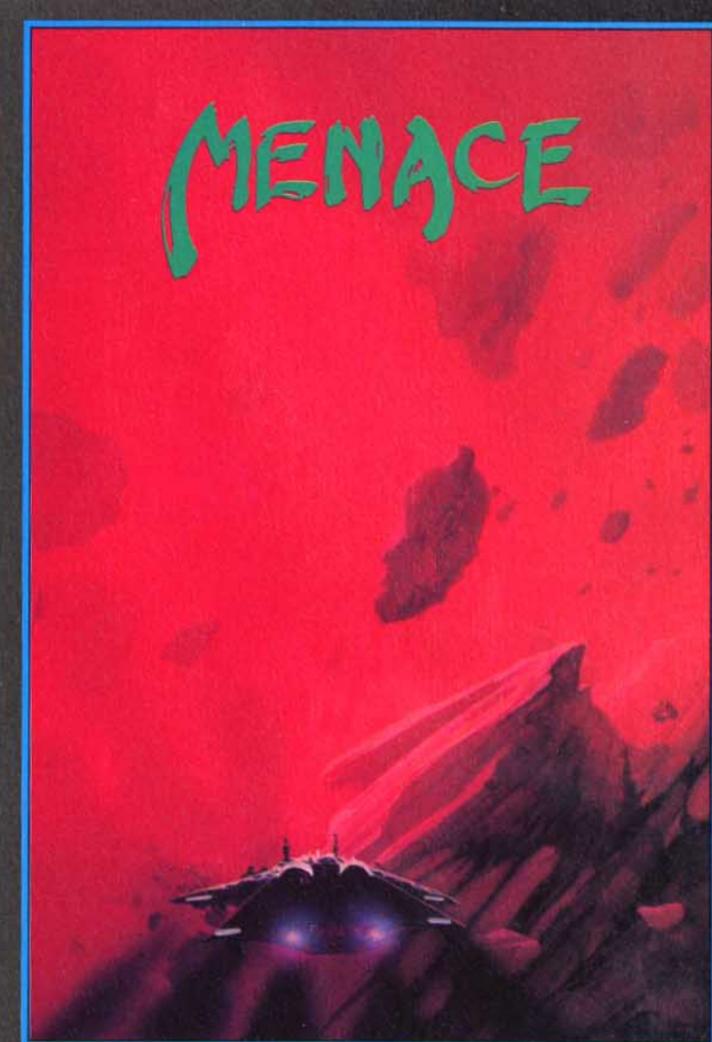
## SPECTRUM HOLOBYTE

**Vette!** est présenté en preview, et cela s'annonce réellement grandiose. Vivement la sortie de ce soft!

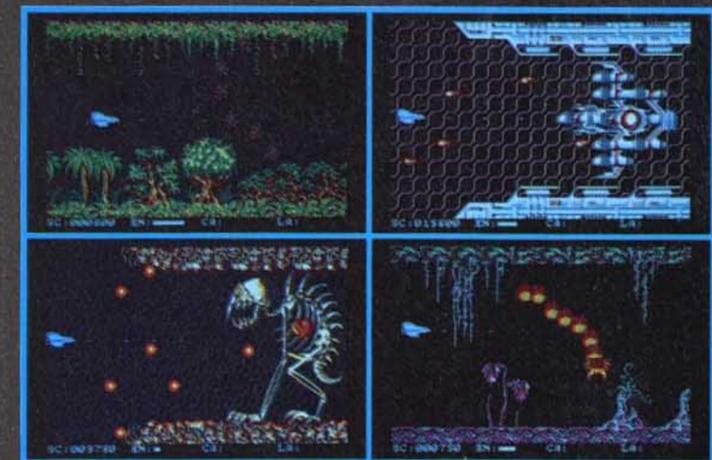
## SYSTEM 3

**Last Ninja 2** et **Tusker** arriveront ce mois-ci sur Amiga et ST. Autant dire que nous les attendons avec impatience. Test complet le mois prochain.

LAST NINJA 2 (ST)



EGA Screen Shots



EGA Screen Shots

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

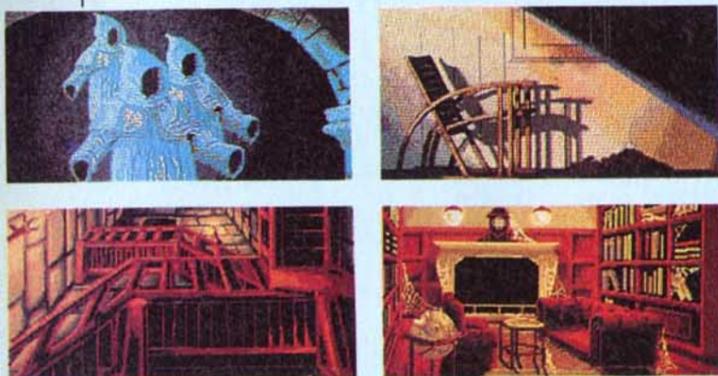
Après avoir exploité la technologie du 68000 dans ses dernières limites, Psygnosis est heureux de vous présenter deux supers jeux pour le PC. Tout ce que vous avez pu voir sur des consoles de jeux vous semblera dépassé. **Baal** et **Menace** exploitent tous les deux le PC d'une manière qui vous surprendra.

16-32  
DIFFUSION

**SI VOUS NE LE CROYEZ PAS : VOYEZ-LE**  
PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY.

## DRAGONWARE

Cette compagnie allemande proposera bientôt **Ooze**, un jeu d'aventure très "horreur" aux graphismes magnifiques, que ce soit sur Amiga, PC ou ST. Sortie prévue en octobre.



OOZE (AMIGA)

## EAS

Kayden Garth est enfin arrivé. Test complet dans notre prochain numéro.

## THE EDGE

Fin septembre sortira **Peanuts 1: Snoopy & The Case Of The Lost Blanket** sur Amiga et ST. Une version PC sera disponible en décembre. Il s'agit d'un jeu d'aventure entièrement graphique et animé, mettant en scène le fameux chien.

Toujours en septembre, l'adaptation du jeu d'arcade de chez Taito, nommé **Darius**, sortira sur Amiga et ST sous le nom de **Darius +**. Une version PC devrait suivre l'année prochaine. Il s'agit d'un shoot'em'up aquatique, et il est l'œuvre des auteurs d'Alien Syndrome et Soldier Of Light. Enfin, précédant la vague, des jeux basés sur les super-héros, que va déclencher Batman, **The Edge** a obtenu les droits de **X-Men**. En fait, ils vont même largement en profiter, puisque trois jeux sont déjà prévus. A quand le film ?

## ELECTRONIC ARTS

**Hounds Of Shadow** est présenté dans la partie sur Lovecraft, alors que **Sword Of Twilight** et **Keef the Thief** sont présentés en previews. Reste **Neuromancer**, **Rommel** et **John Madden Football** dont nous vous parlerons très bientôt.

## ELITE

Nous aurons **Overlander** sur Amiga très bientôt, alors que **Commando** fera son apparition d'ici Noël.

## FIREBIRD

Après le succès de **Rick Dangerous**, les programmeurs du jeu, **Core Design**, ont annoncé qu'il y aurait un **Rick Dangerous 2**, et qu'il se déroulerait dans l'espace (là où personne ne peut vous entendre crier!). Avant cela, nous aurons **Oriental Games** et **P47**, qui devraient être testés le mois prochain.

## EPYX

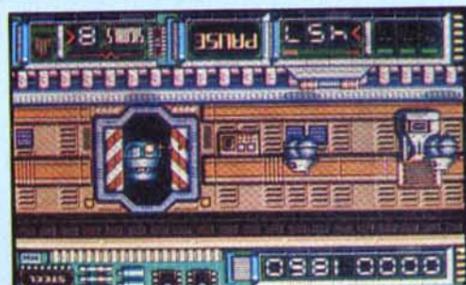
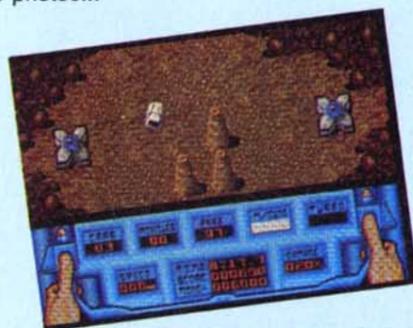
**Games Summer Edition** est enfin disponible sur Amiga et ST, et a l'air bien adapté. Il faut dire que la version PC était déjà excellente.

## GREMLIN

Ca y'est, **Ramrod** arrive! On commençait vraiment à s'impatienter.

## HEWSON

**Steel** est un shoot'em'up à scrolling horizontal qui sera disponible ce mois-ci sur Amiga et ST. Test complet dans notre prochain numéro. Un peu plus tard viendra **5th Gear**, un jeu dans lequel vous dirigez une automobile armée qui devra affronter de nombreux ennemis! **Stormlord** et **Onslaught** sont maintenant très avancés, et nous les présentons une nouvelle fois en previews. Régalez-vous en regardant les photos...



## VIRGIN

Après **Silkworm**, **Gemini Wings** et **Shinobi**, c'est maintenant **Continental Circus**, la course de F1, que l'on attend avec impatience... Mais ce n'est pas pour tout de suite!

Après s'être assuré les droits pour faire un jeu basé sur les **Monty Pythons**, voilà que Virgin annonce qu'un jeu sera fait sur le magazine anglais **Wiz**, un hebdo humoristique quelque peu osé!

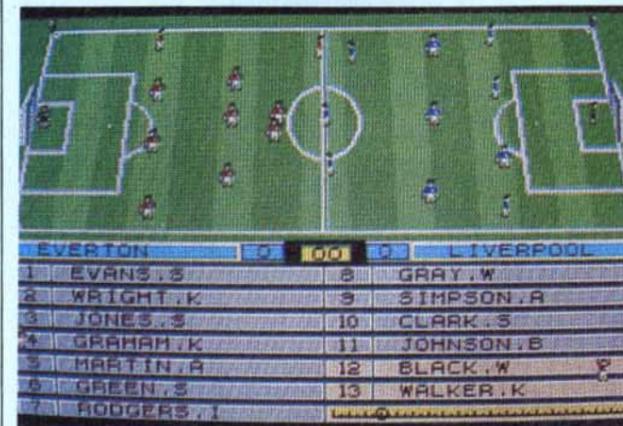
Ils ont également les droits de **Judge Dredd**, qui risque de devenir une licence importante avec le renouveau des super-héros et la possibilité d'un film sur **Judge Dredd** en particulier!

## TYNESOFT

La compagnie termine de nombreux produits en ce moment, et s'occupe également de deux gros titres. Le premier est l'adaptation du film **Le Filc de Beverly Hills**, et le second est l'adaptation du fabuleux jeu de plateau **Blood-Bowl**. Voilà qui va faire des heureux.

## IMPRESSIONS

Le prochain produit de cette compagnie se nomme **Superleague Soccer**, et est prévu pour la fin septembre sur Amiga et ST. C'est un jeu basé sur le football, mais c'est loin d'être un jeu d'action puisque vous devez manager l'équipe en question. Bref, c'est de la stratégie économique...



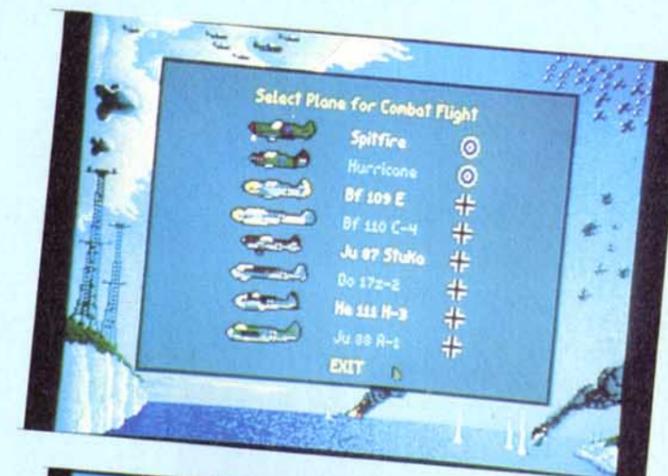
## KRISALIS

**Man United** est un football, et ça n'en fera qu'un de plus avec tous ceux qui sont prévus pour le moment. Que dire d'autre, si ce n'est que nous vous présenterons des photos dès que possible.

## LUCASFILM GAMES

Au moment où vous lirez ceci, **Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game** sera disponible sur Amiga et ST, entièrement en français! Il faudra maintenant attendre octobre pour avoir **Battle Of Britain**, le simulateur de combats aériens qui se déroule pendant la bataille d'Angleterre. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST, et comprendra bien des options nouvelles par rapport à **Battlehawks 1942**. Enfin, et voilà une excellente nouvelle, **Maniac Mansion**, un ancien titre de Lucasfilm, ressort sur Amiga, ST, et sous forme d'une nouvelle version, sur PC. Il est présenté en rubrique previews.

BATTLE OF BRITAIN (PC)



## MICROILLUSIONS

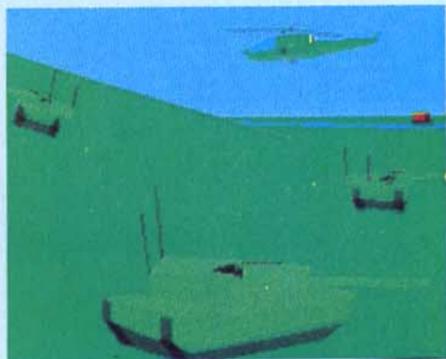
On n'osait plus y croire, mais il semble bien que le fameux **Fairy Tale** soit enfin prêt à sortir sur ST et PC, ainsi que **Lands Of Legend**! Sur Amiga, **Turbo** (une course-poursuite de voitures dans un univers très Mad Max pour deux joueurs!) sera également en vente prochainement.

## RAINBIRD

**UMS 2** est de nouveau sur les plannings de sortie de la compagnie anglaise, et il devrait être très bientôt disponible sur Amiga, PC et ST. La principale nouveauté est que le jeu peut se jouer à grande échelle (pays contre pays) où de manière plus localisée.

## MICROPROSE

La simulation **M1 Tank** de Microprose, faite par les auteurs de **F19**, arrive bientôt sur PC. On devrait être en mesure de vous la montrer le mois prochain.



## MINDSCAPE

En dehors des adaptations sur Amiga, PC ou ST de jeux testés ce mois-ci sur un seul format (Basket-ball, Horse Racing, Chessmaster 2100 et Life & Death), Mindscape commercialisera bientôt un jeu nommé **Harley Davidson**. Le but du jeu est de relier le plus rapidement possible plusieurs villes des Etats-Unis sur la fameuse moto, bien sûr! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST vers novembre. En attendant, il y aura **Flendish Freddy** sur Amiga, PC et ST fin septembre, jeu qui vous est présenté en rubrique previews.



HARLEY DAVIDSON (PC)

## MICROSTATUS

Nous vous avons parlé lors de notre Spécial Microprose, dans le numéro d'été, d'un jeu nommé **Survivor**. Eh bien, voici une photo qui donne une bonne idée de ce que sera ce jeu qui, à première vue, a bel et bien l'air stratégique! Sortie prévue sur Amiga, PC et ST pour octobre. Quant à **Tower Of Babel**, il semblerait que ce soit un jeu dans le style de Sentinel, ce qui promettait!



TOWER OF BABEL (ST)



SURVIVOR (ST)

## MIRRORSOFT

Après tout ce qui vient de sortir, on ne sait plus très bien ce que l'on doit encore attendre d'eux. **Conflict Europe** est sorti sur ST et sera bientôt disponible sur Amiga et PC. Test complet le mois prochain. Le prochain jeu devrait être **Interphase**, entièrement en 3D, mais nous vous en dirons plus le mois prochain, après le PC Show.

## RAINBOW ARTS

Nous devrions pouvoir tester les nouveaux produits de cette firme allemande d'ici le mois prochain. **Mystery Of The Mummy** (un jeu d'aventures et de mystères), et **Oil Imperium** (une simulation de gestion d'une entreprise pétrolière), prévus tous deux pour Amiga, PC et ST, devraient sortir d'ici la fin septembre.

En octobre, ce sera le tour d'**Oxxonian** sur Amiga et ST. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie se déroulant sur une planète lointaine. Là, les habitants vivent dans la peur de Zargo, leur ennemi juré. Celui-ci vient juste de télétransporter des créatures stupides mais très dangereuses sur votre planète. Ces créatures dévorent toute la nourriture, et la survie des habitants s'en trouve menacée. Pour chasser les créatures, il faudra assembler une arme dont les morceaux sont disséminés un peu partout. Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre, sous forme de jeu d'arcade ou de pur jeu de stratégie. Quoi qu'il en soit, la stratégie sera toujours au rendez-vous, dans ce soft qui comporte un scrolling horizontal et vertical, 40 niveaux.



OXXONIAN (AMIGA)



## SCREEN 7

La compagnie anglaise a annoncé la sortie de **Fallen Angel**, un jeu dans le genre de **Renegade**, mais visiblement plus beau.



## OCEAN

Incroyable. Nous sommes retournés chez Ocean Angleterre tout juste 15 jours après notre voyage pour les previews du dernier numéro, et tous les produits avaient avancé à pas de géant. Le plus impressionnant reste **Batman**, qui est maintenant quasiment fini, et que nous vous présentons en preview.

Mais il y a aussi **The Lost Patrol** (notre double page à d'ailleurs fait beaucoup de bruit!), dont nous avons pu voir les phases d'action, et qui est réellement superbe! **F29 Retaliator** est également proche de la fin. Nous avons vu une nouvelle version, plus rapide, avec plus de décors. Il y a une scène, où l'on voit un porte-avions, qui est grandiose. C'est ultra-fluide et pourtant le bateau est très détaillé.

**Untouchables** est également bien avancé, et les phases à la Operation Wolf sont finies. On en profite pour en parler plus longuement en rubrique previews.

Enfin, **Operation Thunderbolt** avance également rapidement, puisque certaines phases sont terminées, et l'adaptation s'annonce excellente.

Pas de nouvelles par contre de **Chase HQ**, les programmeurs n'ayant pas une minute à perdre pour venir nous montrer leur produit. Mais à en voir les photos, il n'y a pas de quoi être inquiet.

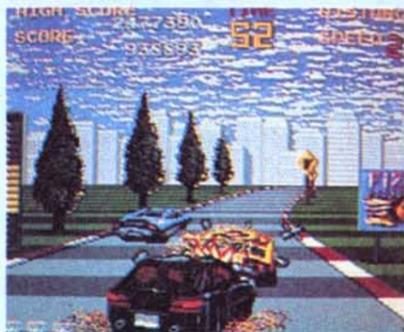
Pour ce qui est d'Ocean France, **Adidas Beach Volley** avance bien sur ST, mais c'est surtout **Adidas Golden Shoe**, le



OPERATION THUNDERBOLT (ST)

football, qui est dans sa phase finale de développement. **Ivanhoe** a bien changé depuis notre preview de l'été dernier, les décors sont encore plus beaux (si c'est possible!) et l'animation encore meilleure. Enfin, **Cabal** a été à moitié fait en une semaine de travail, et le terminer ne devrait pas trop demander de temps aux programmeurs, qui ont l'air décidément très doués.

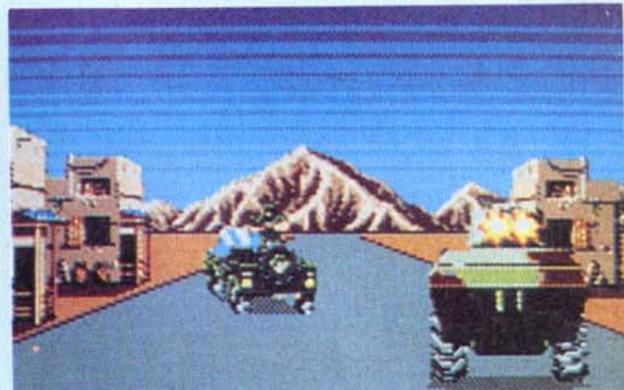
Mis à part ceci, Ocean vient de signer les droits pour **Robocop 2**, dont le scénario sera de Frank Miller (si vous lisez bien Gen4, vous savez maintenant que c'est grâce à Miller que l'on doit les meilleures versions de Batman!). Sortie prévue pour Noël prochain.



CHASE HQ (ST)



OPERATION THUNDERBOLT (ST)



## PSYGNOSIS

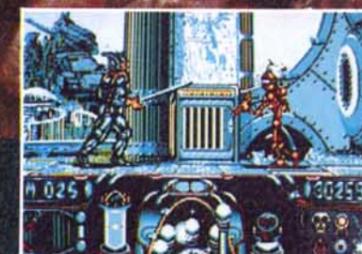
S'il y a bien une compagnie qui nous fait peur, c'est Psygnosis. Alors que nous avons déjà commencé à réfléchir aux 4 d'Or 89, et que nous regardons les meilleurs jeux de l'année, nous ne pouvons pas oublier que cette compagnie prépare près de dix produits qui devraient sortir d'ici la fin 89! Comment voulez-vous qu'on détermine déjà les meilleurs, alors que les nouveaux Psygnosis semblent déments. Tiens, vous vous souvenez de **Beast**. Nous vous l'avions

présenté en exclusivité. Eh bien, nous vous montrons de nouveaux tableaux dans les previews! Mais ce n'est pas tout. **Barbarian 2** arrive (la version Psygnosis bien sûr!), et nous vous en montrons même une photo.

Sous le label Psyclapse sortira très bientôt **Stryx** sur Amiga et ST. C'est le nouveau jeu de l'auteur de Barbarian, et c'est assez surprenant. C'est un shoot'em'up qui se déroule sur plusieurs niveaux et où les sprites sont petits mais superbement animés! Scrolling multidirectionnel et graphismes de qualité seront au rendez-vous!



# KNIGHT FORCE



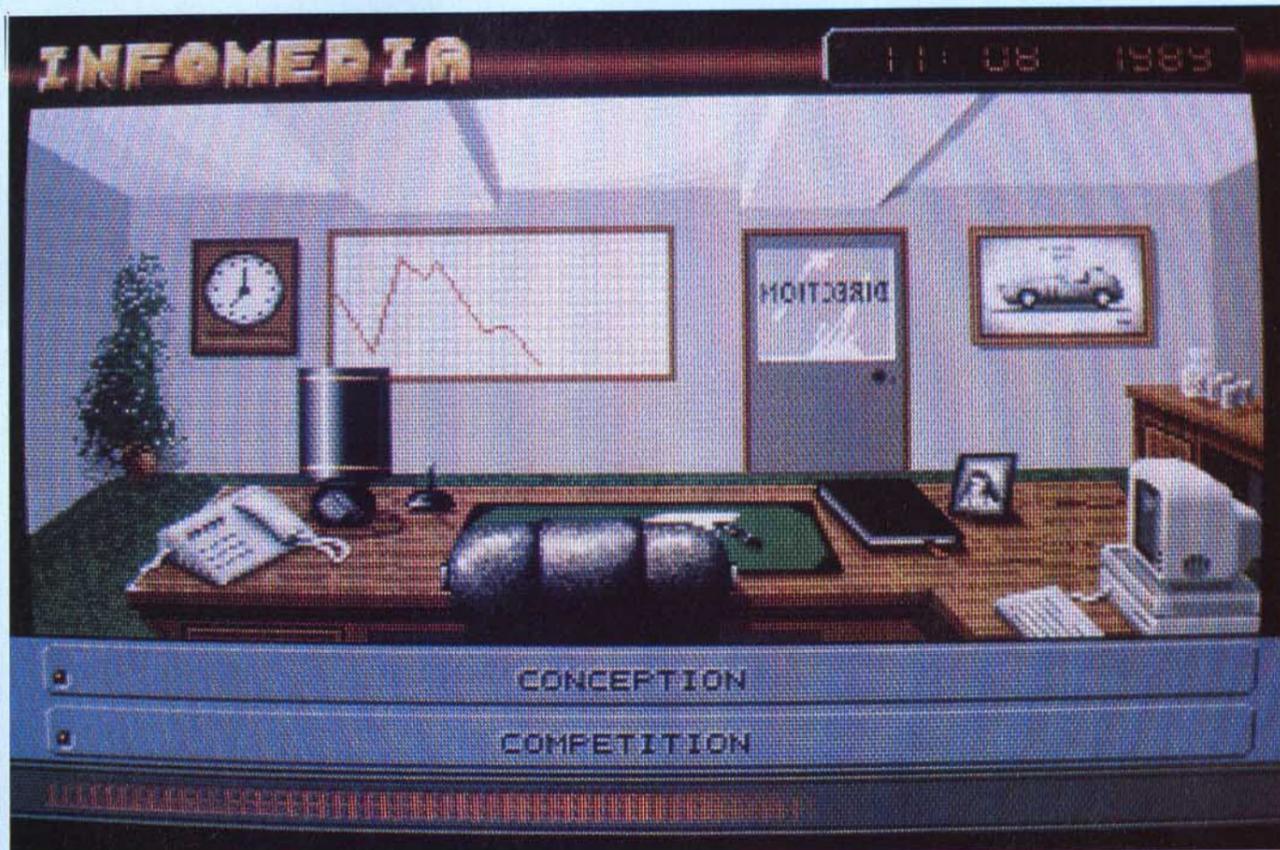
TITUS™

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

## LES COMPAGNIES FRANÇAISES

### INFOMEDIA

Alors que **Rockstar** et **Explora 3** sont en cours de développement, voici que **Cars** pointe son nez. Il s'agit d'une simulation d'entreprise automobile, et le jeu comprend toutes les phases de construction, d'essai, de publicité et même de course automobile. Il y a même un jeu d'arcade où l'on devrait pouvoir jouer à quatre à la fois!



### SILMARILS

Nous vous présentons **Le Fétiche Maya** en preview. **Colorado** sortira quant à lui à la fin de l'année. Il s'agit également d'un soft d'arcade/aventure, où la partie arcade est ici la descente de rapides en canoé.

### DELPHINE

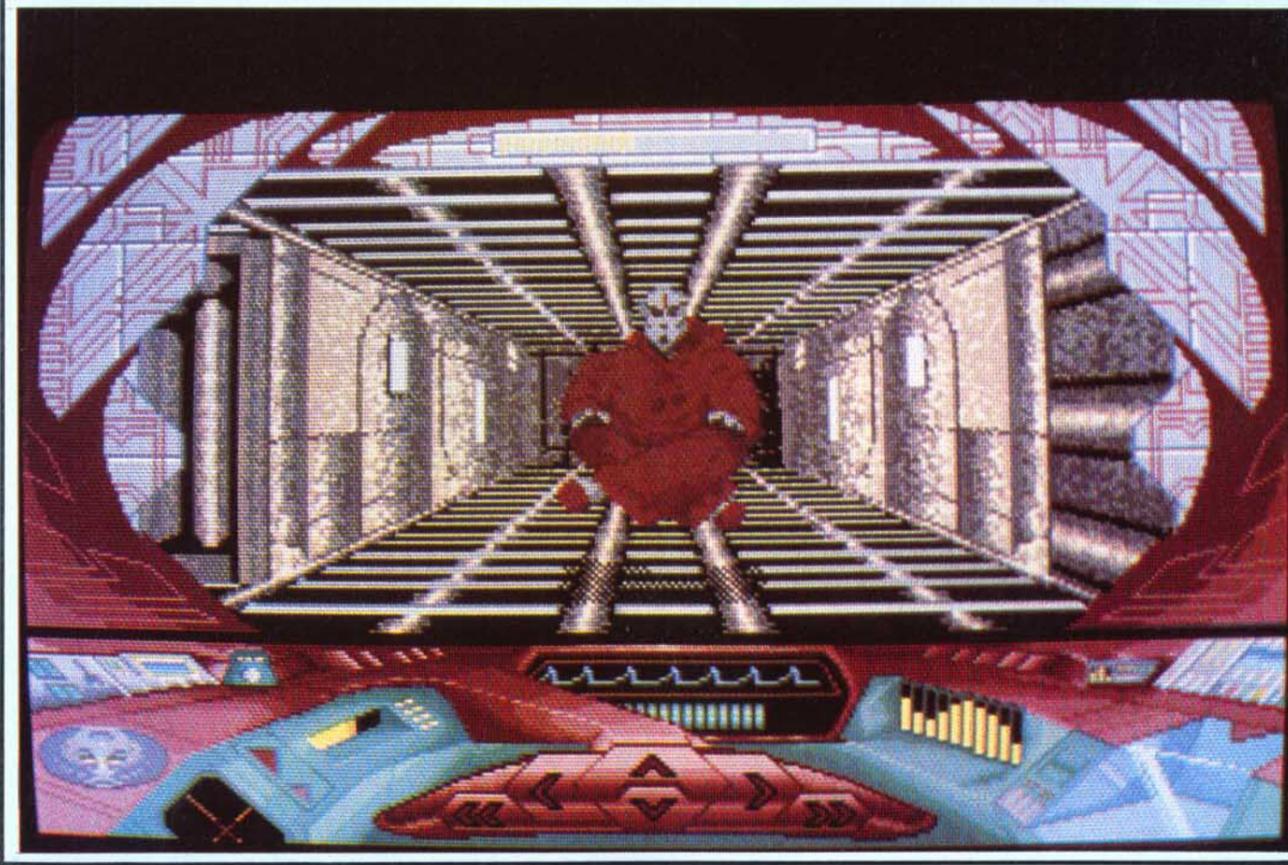
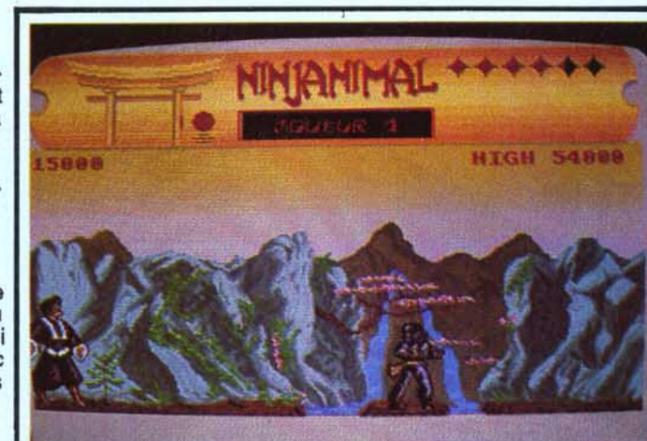
Aussi bien en France qu'en Angleterre, tout le monde attend avec impatience **Les Voyageurs du temps**, LE jeu d'aventure, aussi intéressant que les Sierra-On-Line, aussi prenant que les Lucasfilm et aussi beau que les Magnetic Scrolls! Nous vous en dirons beaucoup plus le mois prochain.

### LORICIEL

Les nouveaux jeux seront présentés dans le prochain numéro. Nous devrions même pouvoir tester l'excellent **West Phaser** et vous présenter **Tank**, LA simulation de combat de chars, avec un fameux mélange de 3D et de sprites.

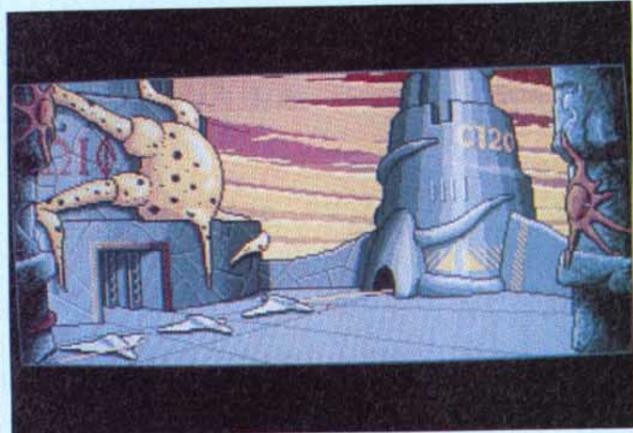
### LEGEND SOFTWARE

**Les Portes du Temps** est disponible sur ST, enfin! Deux jeux sont maintenant à prévoir pour la fin 89, si tout va bien. Le premier est un jeu d'arcade nommé **Ninjanimal**, alors que le second est un jeu d'aventure à la **Dungeon Master**, mais toujours lié à un contexte historique, et nommé **Nishiran**.



## MICROIDS

Nous vous présentons **Highway Patrol** en preview. **Chicago 90** ne devrait plus trop tarder sur Amiga, PC et ST, ni **Eagle's Rider** qui s'annonce vraiment bien. Un dessin animé assez long fait office de présentation, et je peux vous assurer que c'est très bien fait. **Blue Angels**, la simulation de vol en formation, sera pour les mêmes machines mais en novembre!



## COKTEL VISION

Rien de neuf depuis l'annonce d'**Astérix et le Coup du Menhir**, jeu basé sur le nouveau dessin animé qui sort le 2 octobre.

## HURIKAN

**Vaux**, le premier produit de cette compagnie franco-anglaise est présenté en rubrique previews.

## TOMAHAWK

Nous vous présenterons le mois prochain **European Space Simulator** et **No Exit**, les deux prochains jeux de chez Tomahawk.

## INFOGRAMES

**North & South** et **Drakkhen** sont bientôt finis, et nous les testerons dans notre prochain numéro.

## ATATRUCS! ENCORE!

Sa maquette était finie, propre et nette, il pouvait enfin rentrer chez lui. Michel, notre maquettiste était un homme heureux.

Et GILLUS a trouvé deux nouveaux Atatrucs. Michel s'est aspergé le corps d'un demi-litre de vitriol. Paix à son âme.

### TINTIN SUR LA LUNE

Cherchez dans le fichier "TINTIN.PRG" la séquence 04 B9 00 00 28 00 01 64 14 et remplacez 00 28 par 00 00. Puis cherchez 04 B9 00 00 00 14 00 01 64 14 et remplacez 00 14 par 00 00. Cherchez D7 B9 00 01 6B 14 et remplacez D7 B9 par 60 04. Cherchez 9D B9 00 01 6B 14 et remplacez 9D B9 par 60 04. Enfin, cherchez 53 B9 00 01 6B 14 pour remplacer 53 B9 par 60 04. Et nous voilà invulnérables! Grâce à cela, on pourra revenir sur notre bon plancher des vaches! (référence)

### HIGH STEEL

C'est fort simple, il faut chercher la séquence 53 79 00 00 78 22, se mettre face au vent, et remplacer 53 79 par 60 06.

# 3615 GEN4

## LE SERVEUR DES VRAIES INFOS AU JOUR LE JOUR

### IL SE VENGE DE SON PATRON QUI CHERCHAIT A SEDUIRE SON JEUNE FILS!

Parce que son fils Samuel lui apprend que son employeur lui fait des avances depuis plusieurs semaines, Jack T., la cinquantaine, travailleur immigré de nationalité américaine, met le feu aux locaux de son entreprise, située à Suresnes (92). Les bâtiments sont détruits en quelques dizaines de minutes par les flammes, malgré l'arrivée rapide des pompiers. Le chef de l'entreprise, J-Y Konan, se déclare stupéfait de ce qu'il n'hésite pas à qualifier d'attentat criminel: "Je n'hésite pas à qualifier ceci d'attentat criminel". Encore une dure enquête pour le SRPJ de Versailles!

# A PARIS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, Micromania offre une réduction de

# -10%

en octobre sur tous les logiciels  
Amstrad, ST, PC, Amiga.  
Offre valable dans tous les points de  
vente Micromania.  
(Ne concerne pas la vente par correspondance).

## EXCLUSIF !

### Les disquettes DEMOS ST AMIGA

- + The Strider
- + Ocean Beach Valley
- + Bloodwych
- + Blood Money
- + Xenon 2 ...

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement**, une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter

Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

## GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**. Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**.

## FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette  
Niveau — 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

## PRINTEMPS HAUSSMANN

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

## CENTRE **NOUVEAU** COMMERCIAL GALAXIE

PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie  
Niveau 1 Rayon Musique-Micro  
75013 Paris Métro Place d'Italie  
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

## PRINTEMPS NATION **NOUVEAU**

2125, Cours de Vincennes 4<sup>e</sup> étage  
75020 Paris Métro et RER Nation  
Tél. 43.71.12.41

## CENTRE **NOUVEAU** COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY Niveau 1  
Rayon Musique-Micro  
Tél. 39.46.96.85  
**OUVERTURE  
LE 14 OCTOBRE**  
**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR  
LE SUD-OUEST PARISIEN  
+ de 2500 JEUX EN STOCK**

## Le service MICROMANIA

Nous sommes comme vous, des "fanas" de la micro. Nous passons nos nuits à tester les jeux et nous serons toujours prêts à vous renseigner sur le dernier soft d'enfer sorti.



# MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12  
OUVERT DE 8 H A 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

## NOUVEAU PC COMPATIBLES COMPILATIONS

- SIMULATIONS HITS 249F  
+944 TURBO CUP+SPACE RACER
- +MACH 3
- EUROPEAN DREAMS 259F
- +TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM.
- +ACTION SERVICE+BOBO

- PC HITS N°2 225F
- +GREEN BERET+GRYSOR
- +ARKANOID+WIZZBALL
- PC GOLD HITS 195F
- +BRUCE LEE+WC LEADERBOARD
- +ACE OF ACES+INFILTRATOR

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

- ### NOUVEAUTÉS (suite)
- THE LAST NINJA 2 245F
  - THUNDERBLADE 249F
  - TINTIN SUR LA LUNE 295F
  - UMS 2 :NATIONS AT WAR 269F
  - WATERLOO 249F
  - WEIRD DREAMS 249F
  - XENOPHOBE 269F
  - ZORK ZERO 249F

- ### HIT PARADE
- CHUCK YEAGER'S AFT 299F
  - DOUBLE DRAGON 195F
  - F15 STRIKE EAGLE N°2 349F
  - INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (AVENTURE) 299F
  - MICROPROSE SOCCER 245F
  - OUT RUN 199F
  - ROBOCOP 199F
  - TARGHAN 265F
  - TEST DRIVE 2 245F

- 688 SUB MARINE 245F
- ARCHIPELAGOS 299F
- BAAL 295F
- 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
- MENACE 245F
- MILLEMIMUM 2.2 249F
- PERMIS DE TUER 245F
- POLICE QUEST 2 249F
- RICK DANGEROUS 259F
- SPACE QUEST 3 249F
- SHOGUN 249F
- STARGOOSE 299F
- STARRAY 299F
- TEENAGE QUEEN 249F
- VIRUS 249F

- ### SOLDES PC 99 F
- ACE OF ACES
  - CHARLIE CHAPLIN
  - ECHOLON
  - SOLOMON'S KEY
  - TRANTOR

## LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

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

- ### PC COMPATIBLES
- ARTIFOX
  - BARD'S TALE 1
  - BIONIC COMMANDO
  - LEGACY OF THE ANCIENTS
  - MARBLE MADNESS
  - SKYFOX 2
  - WORLD TOUR GOLF

- ### AMIGA
- ARCIFOX
  - BARD'S TALE
  - BIONIC COMMANDO
  - FOUNDATION'S WASTE
  - LAST DUEL
  - MARBLE MADNESS
  - OUT RUN
  - SKY FOX 2
  - STREET FIGHTER
  - THE ARCHON COLLECTION
  - WORLD TOUR GOLF
  - WORLD CLASS LEADERBOARD

# 3615 MICROMANIA C'EST GÉANT !

Des promotions flash tous les jours

# LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

### AMIGA COMPILATIONS

- ACTION AMIGA 299 F
- + CYBERNOID + MOTOR MASSACRE
- + TECHNOCOP + ARTURA
- + DEFLECTOR
- STARWARS TRILOGY 249F
- +STAR WARS
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +RETURN OF THE JEDI
- PRECIOUS METAL 249F
- +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- +XENON+ARKANOID 2
- +CRAZY CARS
- +THE STORY SO FAR 1 199F
- +BUGGY BOY+IKARI WARRIORS
- +BATTLESHP+BEYON ICE PALACE
- +THE STORY SO FAR 3 199F
- +THUNDERCATS+SPACE HARRIER
- +LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
- SIMULATION HITS 249F
- +944 TURBO CUP + SPACE RACER
- +MACH 3
- TRIAD 2 249F
- +BAAL + TETRIS + MENACE
- EUROPEAN DREAMS 259F
- +TEENAGE QUEEN+BILLARD SIM.
- +ACTION SERVICE+BOBO

### NOUVEAUTÉS (suite)

- OIL IMPERIUM 249F
- OVERLANDER 199F
- P47 249F
- PAPERBOY 249F
- POLICE QUEST 2 249F
- PREDATOR 249F
- QUARTZ 2 249F
- QUESTRON 2 245F
- RAMBO 3 225F
- RAT PACK 249F
- SCRABBLE 245F
- SHUFFLEPUCK CAFE 199F
- SIM CITY 249F
- SKIDOO 235F
- SKRULL 225F
- SLAYER 199F
- SPACE HARRIER 2 235F
- SPACE QUEST 3 299F
- STAR BLAZE 199F
- STEEL 199F
- STUNTCAR 245F
- SUPER WONDERBOY 249F
- SWORLD OF TWILIGHT 249F
- THE GAMES SUMMER 195F
- THE LAST NINJA 2 245F
- ULTIMATE DARTS 199F
- TRIAD 2 225F
- VERMINATOR 225F
- WEIRD DREAMS 235F
- XENOPHOBE 269F

### HIT PARADE AMIGA

- BARBARIAN 2 195F
- BLOODWYCH 249F
- CASTLE WARRIOR 245F
- DOUBLE DETENTE 249F
- DRAGON NINJA 249F
- F16 COMBAT PILOT 245F
- FORGOTTEN WORLDS 199F
- INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
- INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE) 245F
- NEW ZEALAND STORY 249F
- OCEAN BEACH VOLLEY 249F
- POPULOUS 249F
- POPULOUS (DATA DISK) 99F
- ROBOCOP 249F
- SHOOT "EM UP CONT. 225F
- VIGILANTE 149F
- XENON 2 MEGABLAST 249F

- A.P.B. 199F
- ASTAROTH 249F
- 3 D POOL 199F
- ARCHIPELAGOS 249F
- BATTLEHAWKS 1942 249F
- BATTLETECH 249F
- BLOOD MONEY 245F
- COLOSSUS CHESS X 249F
- CONFLICT EUROPE 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DE LUXE PAINT 3 749F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
- EXPLORA 2 290F
- FALCON 295F
- FALCON MISSION DISK 1 199F
- F.O.F.T. 275F
- GEMINI WING 199F
- KICK OFF 269F
- KULT 249F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- LORDS OF RISING SUN 299F
- MICROPROSE SOCCER 245F
- MILLEMIMUM 2.2 249F
- MR HELI 249F
- PASSING SHOT 249F
- PERMIS DE TUER 199F
- POWERDROME 245F
- RICK DANGEROUS 259F
- R TYPE 235F
- RVF HONDA 269F
- SILKWORM 199F
- SUPER SCRAMBLE 199F
- TARGHAN 245F
- TEST DRIVE 2 295F
- TINTIN SUR LA LUNE 285F
- WATERLOO 249F
- XYBOTS 199F

### ATARI-ST COMPILATIONS DÉMENT!

- STARWARS TRILOGY 249F
- +LA GUERRE DES ETOILES
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +LE RETOUR DU JEDI
- GREMLIN ACTION ST 299 F
- + CYBERNOID + ARTURA
- + MOTOR MASSACRE
- + TECHNOCOP + DEFLECTOR

- LES BEST DE US GOLD 299F
- +OUT RUN+1943
- +STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
- PRECIOUS METAL 249F
- +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- +SUPERHANG ON+XENON
- +ARKANOID 2
- OCEAN 5 STARS 245F
- +ENDURO RACER
- +BARBARIAN+CRAZY CARS
- +WIZZBALL+RAMPAGE
- +THE STORY SO FAR 1 199F
- +BUGGY BOY+IKARI WARRIORS
- +BATTLESHP+BEYON ICE PALACE
- +THE STORY SO FAR 3 199F
- +THUNDERCATS+SPACE HARRIER
- +LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
- SIMULATION HITS 249F
- +944 TURBO CUP+ SPACE RACER
- +MACH 3
- EUROPEAN DREAMS 259F
- +TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
- +ACTION SERVICE+BOBO
- TRIAD 2 249F
- +MENACE+TETRIS+BAAL

### NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

- ADIDAS GOLDEN SHOE 199F
- ALTERED BEAST 199F
- A.P.B. 199F
- BATMAN (LE FILM) 199F
- BARBARIAN 2(PSYN) 245F
- CABAL 199F
- CHAOS STRIKES B.ACK 185F
- (SUITE DUNGEON MASTER)
- CHICAGO 90 249F
- EYE OF HORUS 249F
- FERRARI FORMULA ONE 245F
- KNIGHT FORCE 269F
- PANIC STATIONS 199F
- SHINOBI 199F
- THE STRIDER 199F

### AUTRES NOUVEAUTES

- ACTION FIGHTER 259F
- ARMALYTE 199F
- ASTERIX 245F
- AQUAVENTURA 225F
- BANGKOK KNIGHT 199F
- BOMBER 199F
- DATASTORM 245F
- DOMINATOR 199F
- DRAGON LORD 199F
- DRAGON SPIRIT 199F
- DRAKKEN 299F
- DYNAMITE DUX 199F
- GARY L. HOT SHOT 195F
- GARY L. SUPER SKILLS 185F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- GUARDIANS MOONS 195F

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

### EXCLUSIF !

#### DISC DEMO ST AMIGA

THE STRIDER  
OCEAN BEACH VOLLEY  
BLOOD MONEY  
BLOODWYCH  
XENON 2 ...

MICROMANIA vous offre la possibilité d'essayer ces jeux avant de les acheter.

25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 logiciels

### NOUVEAUTÉS (suite)\*

- H.A.T.E. 199F
- HILLSFAR 249F
- HYBRIS 245F
- HIGHWAY PATROL 249F
- HOUND OF SHADOW 249F
- INTERPHASE 3D 249F
- LORDS OF RISING SUN 199F
- MANHUNTER SAN FRAN. 249F
- MECHANIC WARRIORS 249F
- MYSTERY OF MUMMY 249F
- NECRON 249F
- NORTH AND SOUTH 259F
- OIL IMPERIUM 249F
- PAPER BOY 185F
- P47 249F
- QUARTZ 249F
- RAINBOW WARRIOR 269F
- RAT PACK 249F
- RED STORM RISING 269F
- RENEGADE 3 199F
- SCORPION 249F
- SHUFFLE PUCK CAFE 199F
- SIM CITY 249F
- SILPHEED 299F
- SKIDOO 235F
- SPACE HARRIER 2 185F
- STARBLAZE 199F
- STEEL 199F
- STUNTCAR 245F
- SUPER SCRAMBLE 199F
- SUPER WONDERBOY 199F
- THE GAMES SUMMER 285F
- THE KRISTAL 245F
- THE LAST NINJA 2 245F
- TOWER OF BABEL 269F
- TT RACER 245F
- TV SPORT FOEBALL 249F
- ULTIMATE DARTS 269F
- UMS 2 225F
- VERMINATOR 199F
- VROOM 199F
- XENOPHOBE 269F

# MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12  
OUVERT DE 8 H A 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

- ### HIT PARADE
- BLOOD MONEY 245F
  - BLOODWYCH 249F
  - CALIFORNIA GAMES 195F
  - CASTLE WARRIOR 199F
  - DOUBLE DETENTE 199F
  - DRAGON NINJA 199F
  - DUNGEON MASTER EDIT. 95F
  - FORGOTTEN WORLDS 199F
  - INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
  - INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (AVENTURE) 249F
  - NEW ZEALAND STORY 199F
  - OCEAN BEACH VOLLEY 199F
  - PASSING SHOT 249F
  - PIRATES 269F
  - POPULOUS 249F
  - RICK DANGEROUS 259F
  - ROBOCOP 199F
  - VIGILANTE 149F
  - XENON 2 MEGABLAST 249F

- KICK OFF 269F
- KINGS QUEST IV 295F
- KULT 275F
- LA LEGEND DE DJEL 220F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- MICROPROSE SOCCER 245F
- MILLEMIMUM 2.2 249F
- MR HELI 249F
- OPERATION WOLF 195F
- PERMIS DE TUER 199F
- POLICE QUEST 2 249F
- POPULOUS (DATA DISK) 99F
- ROCKET RANGER 275F
- RVF HONDA 269F
- SILKWORM 199F
- SKWEEK 195F
- SLEEPING GODS LIE 299F
- SPACE QUEST 3 299F
- TARGHAN 245F
- THUNDERBIRDS 249F
- TIGER ROAD 195F
- TIME SCANNER 199F
- TANK ATTACK 249F
- WATERLOO 249F
- WEIRD DREAMS 235F
- WINDSURF WILLY 199F
- XYBOTS 199F
- ZAC MAC CRACKEN 249F

### SOLDES ST 99 F

- ACTION ST
- CHICAGO 30
- LAST DUEL
- LEVIATHAN
- LED STORM
- ROADBLASTERS
- THE DEEP
- TIGER ROAD

### 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 MACH1 129F
- CHEETAH 125+ 85F

## LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

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

- OUT RUN
- SKYFOX 2
- SUPER HANG ON
- THUNDERBLADE
- BIONIC COMMANDO

- W. CALS LEADERBOARD
- THE GAMES WINTER EDITION
- STREET FIGHTER
- MUSIC CONSTRUCTION SET

\*\* Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte de chaque logiciel

### Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

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

GEN 16 TITRES PRIX

NOM .....

ADRESSE .....

Code postal .....

Tél .....

Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F

Précisez cassette  Disk  Total à payer = F

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration - / - Signature :

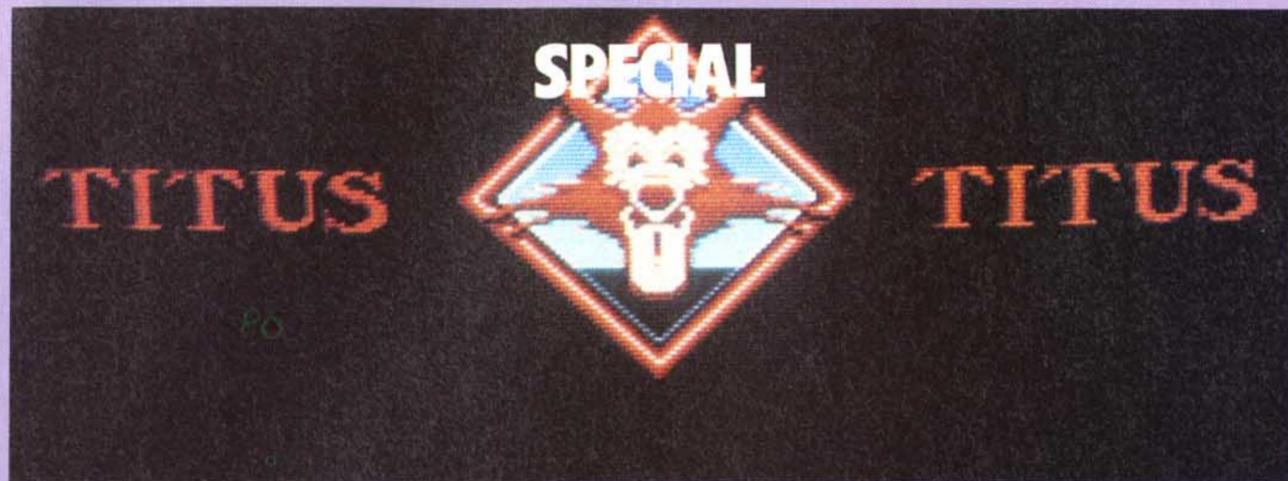
T-Shirt PLAY AGAIN M. L. XL (entourez votre taille)

T-Shirt HIGH SCORE M. L. XL. (entourez votre taille)

Montre MICROMANIA

Reglement : je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif))

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



S'il y a bien une compagnie française qui ne cessera jamais de nous étonner, c'est bien Titus. Je me souviens encore de la première fois où nous les avons rencontrés, à leurs débuts, pour Erebus (premier jeu français sur ST d'ailleurs). Toute une histoire ce logiciel. Ensuite, vint Crazy Cars, qui, pour l'époque, était quand même très chouette. Arriva alors une vague de shoot'em'up, toujours bien réalisés, mais dont on se lassait vite: c'était l'époque des Fire & Forget, Offshore Warrior ou Galactic Conqueror, ainsi qu'une compilation nommée Les Classiques. Puis, à la fin de l'année dernière, arriva Crazy Cars 2. Voilà que l'on retrouvait Titus au Top Niveau, Crazy Cars 2 remporta d'ailleurs le 4 d'Or du meilleur jeu de course 1988, et il est toujours parmi les meilleures ventes de softs aujourd'hui. Et ce n'était qu'un début... Titus, que nous avons connu comme une nouvelle petite compagnie se mit à grossir, et on entendait bientôt parler de Titus Angleterre, Titus Etats-Unis et j'en passe. Ils étaient de plus en plus nombreux, la compagnie était de plus en plus importante, mais les responsables surent garder ce côté compagnie décontractée mais efficace. Titan s'affirma comme l'un des meilleurs casse-brique, et reçut d'ailleurs un prix aux Etats-Unis, ce qui est rare pour un jeu français.

Et Titus, continuant de grandir, se mit à distribuer des produits d'autres compagnies. Le premier coup fut Kick Off, et il faut bien dire que nous avons encore du mal à nous en remettre! Ensuite, ce fut Sleeping Gods Lie, un jeu d'aventure au système innovateur et entièrement en français. Enfin, Titus annonçait le mois dernier qu'ils éditaient un livre pour mieux connaître l'Amiga! Jusqu'où iront-ils? C'était la question que nous nous sommes posés à quelques jours du bouclage, et, soucieux d'y répondre, nous avons foncé à Gagny, où se trouve le siège de la compagnie. Voici tout ce que nous y avons vu et appris...

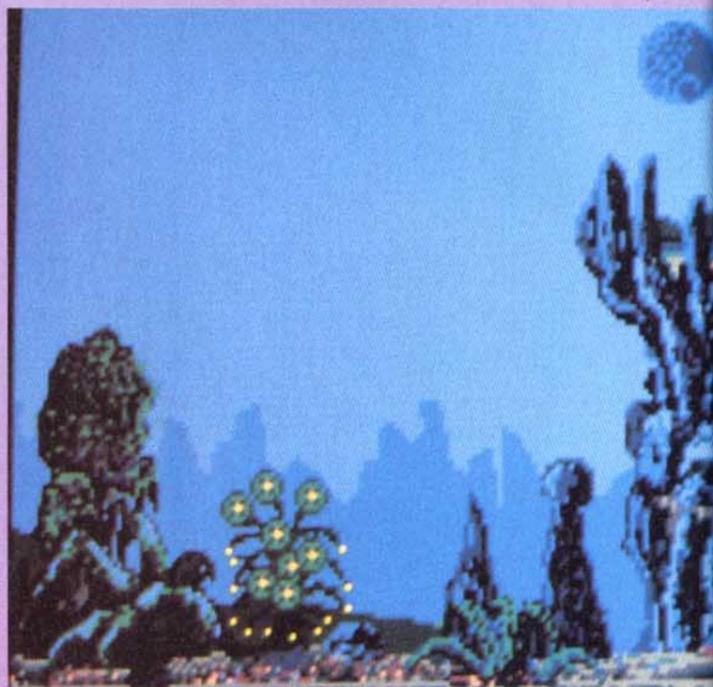
## KNIGHT FORCE

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin septembre / début octobre

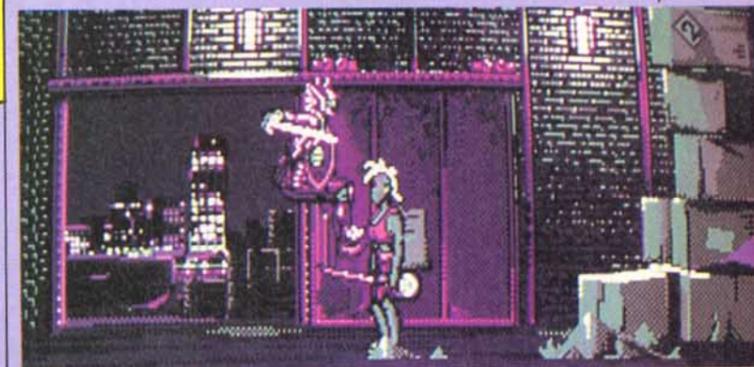
Nous l'avons mis en couverture de notre numéro 9, et le voilà qui revient pour sortir enfin, après avoir été bien remodelé. Dans Knight Force, vous jouez le rôle d'un chevalier, qui doit aller délivrer sa princesse promise des griffes d'un terrible sorcier. Seulement, pour combattre le sorcier, il est préférable d'avoir trouvé les amulettes qui permettent de l'affronter avec de moindres risques. Et bien évidemment, le sorcier en question a caché les amulettes, et pas n'importe où, puisqu'elles sont cachées dans différents mondes, mais aussi dans différentes époques.

Vous dirigez le guerrier et vous allez devoir visiter les différents mondes où vous affronterez bien des ennemis avant de retrouver une des amulettes. A chaque niveau, vous aurez la possibilité de pénétrer dans l'antre du sorcier, mais c'est assez déconseillé tant que l'on ne possède pas toutes les amulettes.

Knight Force est donc un jeu d'arcade pur et dur, avec des sprites énormes et surtout un graphisme d'enfer. On est déjà à terre dès la page de présentation, mais c'est encore pire durant le jeu. Les décors sont magnifiques, l'animation est très bonne, et le jeu est plein de détails partout. C'est vraiment excellent, et seuls les sons, qui n'étaient pas encore présents, sont la seule inconnue de ce soft... Mais je ne m'engagerai pas du tout en vous disant que ce sera assurément une grande réussite!



On ne peut hélas! pas vous montrer l'animation des sprites dans ce jeu, mais sachez qu'elle est à la hauteur des graphismes du jeu.



# DARK CENTURY

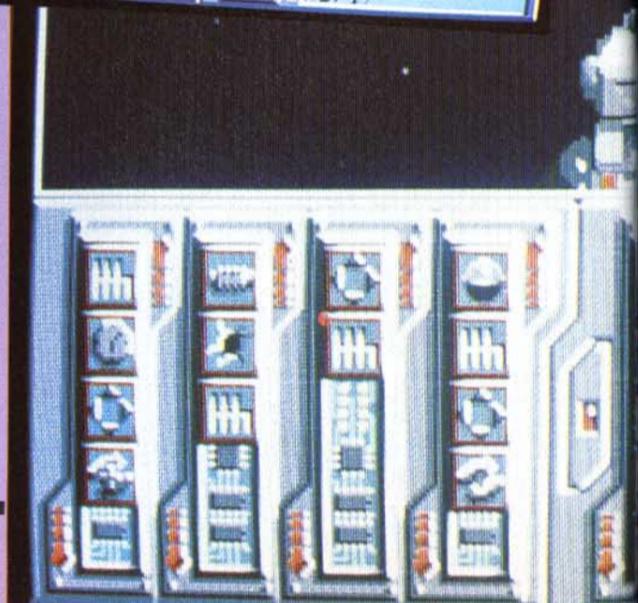
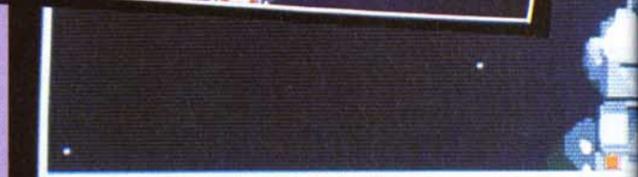
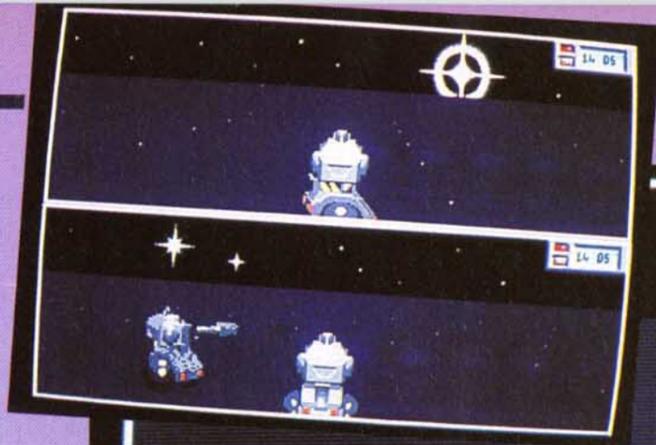
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin octobre

Voilà enfin ce fameux "premier jeu en Ray-Tracing" dont nous vous avons parlé il y a maintenant quelques mois. Eh bien, nous l'avons vu, et je dois bien avouer que c'est très surprenant. Mais, mettons tout de suite les choses au clair. Le jeu n'est, bien sûr, pas entièrement en Ray-Tracing (méthode de calcul d'image 3D avec reflets et ombres calculés), et seuls les sprites ont été entièrement calculés ainsi. Le résultat est saisissant, surtout lorsque les chars tournent (ce qui arrive souvent), puisque l'on voit les reflets sur le char, ce qui est vraiment magnifique. Enfin, passons au jeu.

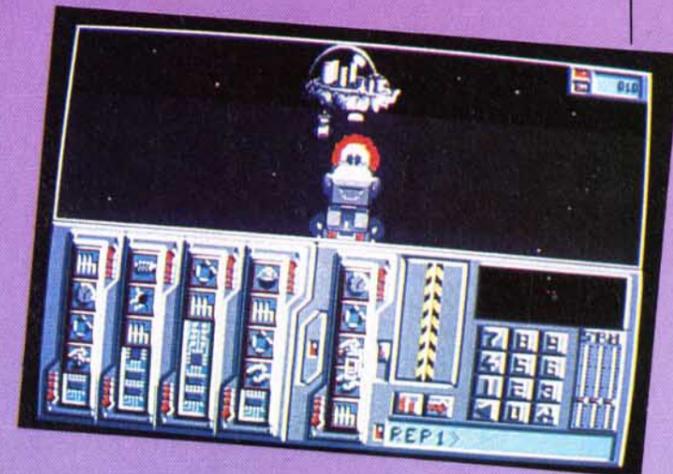
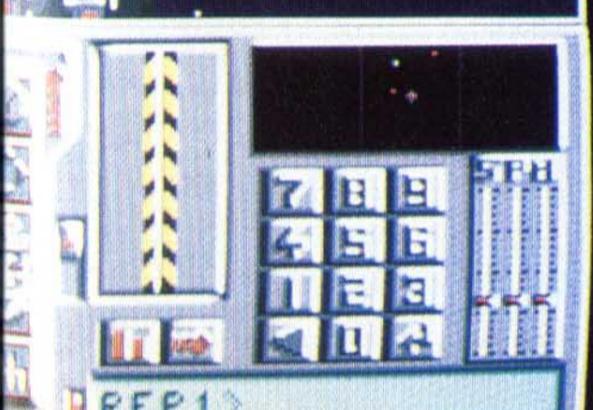
Vous l'aurez certainement compris, ce jeu est en fait une bataille de chars, mais pas de n'importe lesquels: des chars lunaires. Commençons pas la configuration la plus simple. Lorsque vous jouez seul, la partie en haut de l'écran vous donne une image du terrain vue de derrière le char. Ce dernier est donc au premier plan, et tourne selon vos mouvements. Il est possible d'accélérer, ralentir, de tirer, ou encore de faire tourner la tourelle. Un radar vous indique les



obstacles présents dans la partie du terrain où vous vous trouvez. Les chars (amis ou ennemis) y sont représentés par une couleur, les bulles d'énergie par une autre. Ah, oui! les bulles d'énergie. Comme il est bien connu dans la galaxie titussienne, les chars lunaires se nourrissent de bulles d'énergie qu'ils captent par leur canon! Bref, les dites bulles vous redonnent un peu d'énergie, ce qui est bien pratique lorsque vous venez de vous faire allumer par l'adversaire!



graphismes du tableau de bord ne sont pas encore définitifs, mais vous voyez que la programmation par icônes est quelque chose de très simple. Les résultats sont pourtant excellents, et les meilleurs programmeurs s'en tireront mieux que les autres!



L'ordinateur gère les ennemis, et autant vous dire que s'il vise très bien, il reste rarement longtemps dans votre ligne de mire. Bref, le jeu est rapide, beau, et y jouer est un véritable plaisir. Mais c'est là que l'on découvre le second niveau du jeu...

Car il y a encore mieux. Il est possible d'avoir plus d'un char, soit deux ou trois. Dans ce cas, il est bien sûr impossible de diriger les trois chars tout seul. Les programmeurs ont donc inclus un module de programmation, particulièrement simple, comprenant une dizaine d'instructions paramétrables, sous forme d'icônes. Programmer un tank est un véritable plaisir. Dans la zone de programmation normale, vous insérez l'icône vitesse, et donnez la vitesse à laquelle vous désirez que votre tank roule. Vous pouvez également donner des instructions pour qu'il tourne sur un certain angle, le tout, toujours au joystick, ce qui est quand même très fort! Dans la partie attaque, vous donnez les instructions que le tank doit accomplir lorsqu'il aperçoit un ennemi. Le plus souvent, cela consiste à tirer et à essayer de ne pas perdre l'ennemi de vue. Dans la zone défense, vous devez programmer une fuite pour votre tank, ou une méthode pour attaquer. Le tank passe tout seul en mode défense lorsqu'il reçoit un tir sans avoir vu l'ennemi qui le vise. Enfin, il y a la zone obstacle, qui consiste à programmer la manière de contourner un obstacle, ou de trouver une bulle d'énergie.

Avec seulement quelques instructions, et sans aucune connaissance en programmation, il est possible de faire des choses très très chouettes, et les chars de l'ordinateur sont d'ailleurs gérés par des programmes de ce type. La difficulté augmentera durant le jeu car les tanks de l'ordinateur auront des programmes de plus en plus performants. J'ai d'ailleurs déjà testé l'un de ses programmes de fuite, et je peux vous dire qu'il faut s'accrocher pour le suivre! Lorsque le char que vous dirigez se fait avoir, vous avez alors la possibilité de prendre le contrôle d'un de ceux qui vous reste.

Dark Century peut donc être joué de manière simple, comme un simple Battle Zone en mille fois plus beau, mais il peut également être joué avec plus de stratégie. Mais ce n'est pas tout... Il est même possible de jouer à deux, et c'est d'ailleurs conseillé si vous en avez l'occasion, car c'est vraiment prenant. L'écran est alors séparé en deux, chaque joueur ayant sa propre moitié d'écran. Dans ce cas, un système simple permet de remplacer cette vue par l'écran de programmation, de manière à pouvoir continuer à programmer vos autres chars.

Dark Century est donc un jeu magnifique, et particulièrement original et intelligent. Cela fait beaucoup pour un seul soft, mais c'est la preuve qu'en France aussi, on est capable de faire des jeux d'action avec une durée de vie très importante. Car ce système assure en effet aux potentiels acheteurs de Dark Century une durée de vie quasi-infinie. Peut-être le meilleur jeu jamais réalisé chez Titus, mais sans problème le plus original!

# WILD STREET

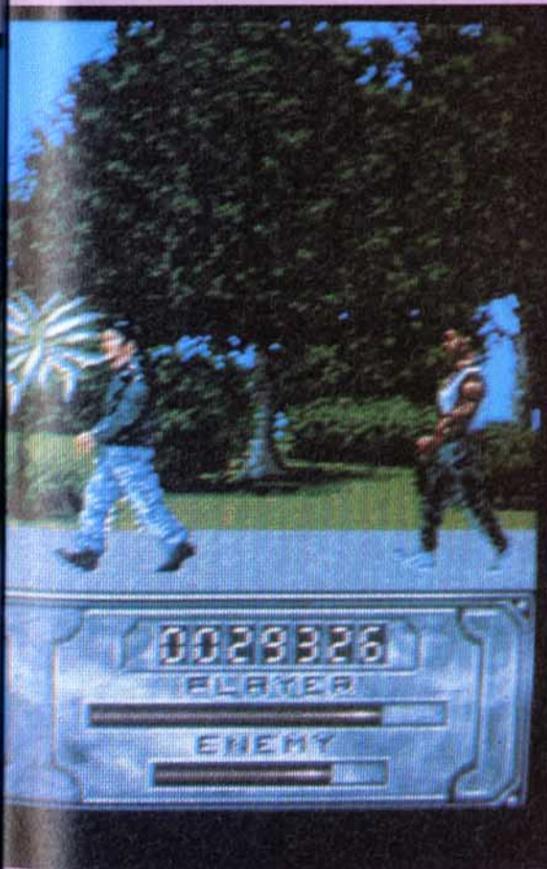
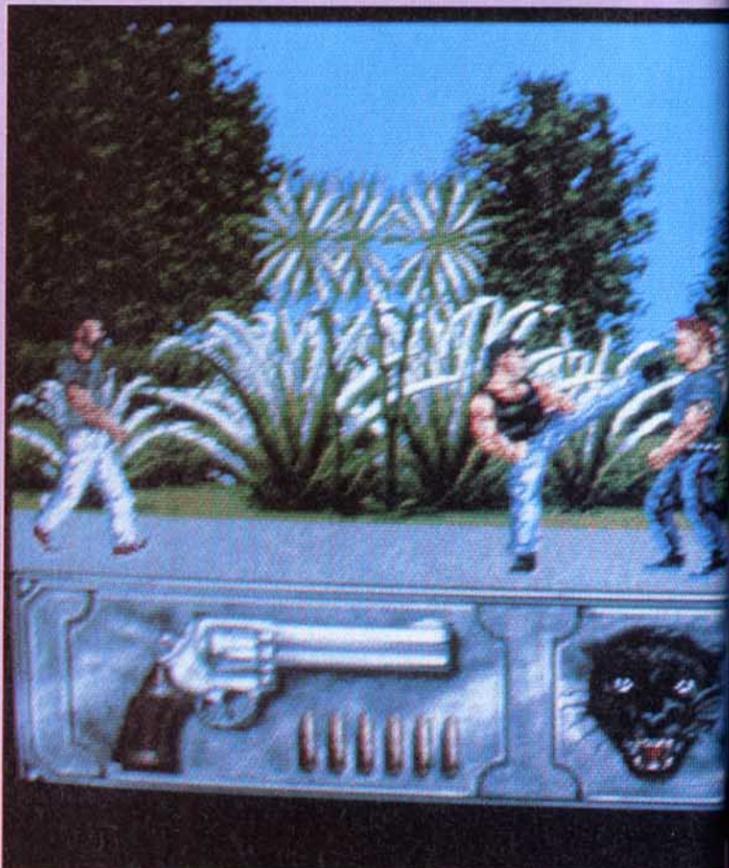
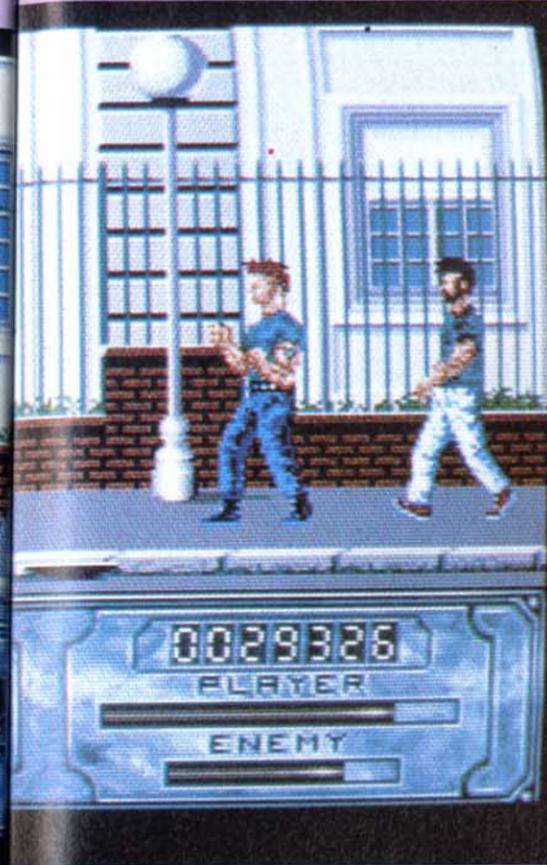
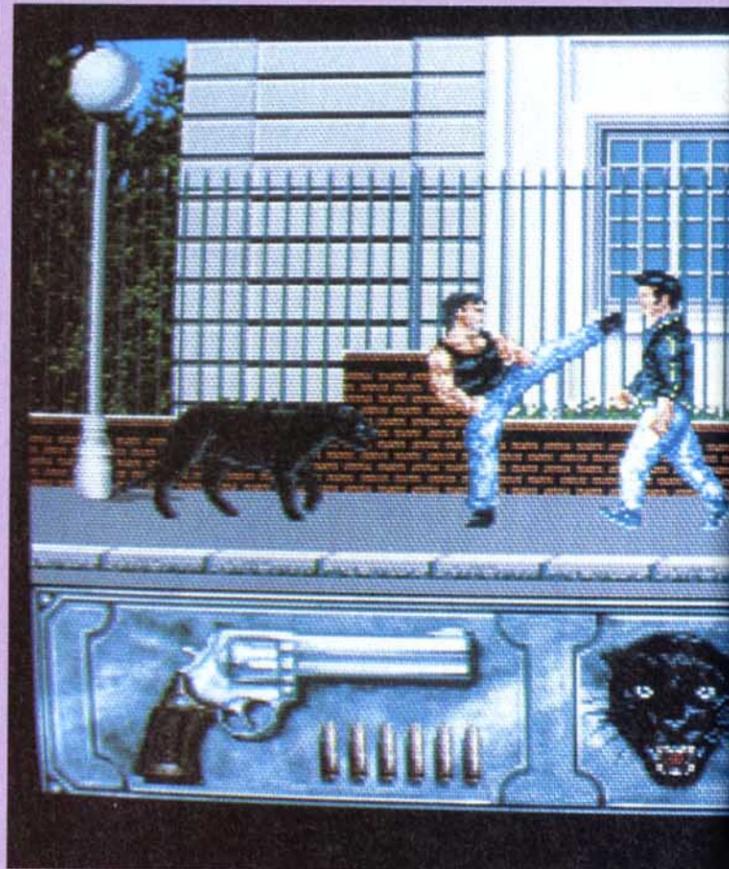
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin novembre / début décembre

Wild Street n'a presque rien d'original au niveau du jeu. C'est un jeu à la Renegade ou Vigilante, bref, le type de jeu dans lequel vous baladez votre personnage dans la rue et affrontez un nombre incalculable de types, si possible avec la tête la plus patibulaire possible. Seulement, Wild Street a bien des avantages pour lui. Tout d'abord, les décors sont variés, magnifiques, et nombreux: plusieurs niveaux faisant chacun près de 30 écrans de long. Ensuite, les sprites sont superbes, très gros, et leur animation est parfaite. La démarche de votre personnage est particulièrement réaliste, de même que les coups qu'il donne. Autre originalité de ce soft, vous êtes constamment suivi par une panthère noire, qui tourne en rond autour de vous dès que vous vous arrêtez, et qui finit par se coucher si vous ne faites plus rien. Elle est magnifique, semble tout droit sortie d'un dessin animé, et est là pour autre chose que décorer. En effet, si elle ne vous aide pas durant vos combats en temps normal, elle se mettra à attaquer vos ennemis lorsque vous serez vraiment très mal. A la fin de chaque niveau, vous rencontrerez un personnage beaucoup plus grand (soit carrément gigantesque vu la taille des sprites "normaux"), que vous devrez battre pour passer au niveau suivant. Bref, le jeu n'est pas très original, mais la réalisation est largement au-dessus de tout ce qui s'est fait dans le genre, et la version Amiga que nous avons pu voir est carrément fabuleuse, avec plein de couleurs partout! Autant dire que Wild Street va faire un carton à Noël, parce que dans le genre, c'est vraiment le meilleur.

## TITUS CONNECTION

Chez Titus, on développe depuis bien longtemps pour les machines du futur, et il faudra donc s'attendre à retrouver Titus sur des engins comme le CDI! D'autre part, nous avons eu la possibilité de découvrir LA carte sonore Titus. Exclusivement réservée au PC, et réalisée par Titus Etats-Unis, cette carte permet de rejouer des digitalisations d'excellente qualité en stéréo. Elle s'intègre dans la machine et possède sa propre Ram, ce qui évite que la machine galère pendant qu'une musique ou un son est joué. D'autre part, la carte permet de jouer en temps réel une musique que l'on charge au fur et à mesure à partir du disque dur, par exemple.

D'autre part, et c'est là l'intérêt de ladite carte par rapport à toutes celles qui existent déjà sur le marché, il sera très simple d'avoir de bonnes musiques fonctionnant avec cette carte, puisqu'elle reprend les musiques Amiga! Oui, les possesseurs de PC pourront avoir des musiques aussi bonnes que sur Amiga... Autant dire que la carte Titus devrait rapidement devenir un standard pour le PC, d'autant plus qu'il sera vraiment facile de développer pour elle. Comme vous le constatez donc, Titus est présent sur tous les fronts, y compris celui de la distribution, puisque c'est la compagnie qui représente Anco et Empire en France. Anco sortira bientôt un jeu de course à la Supersprint, et Empire un jeu d'aventures temporelles... Les deux produits devraient logiquement être édités par Titus!

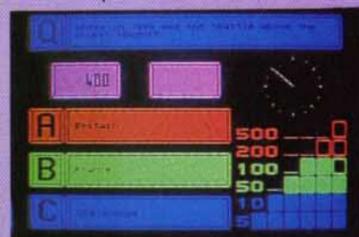
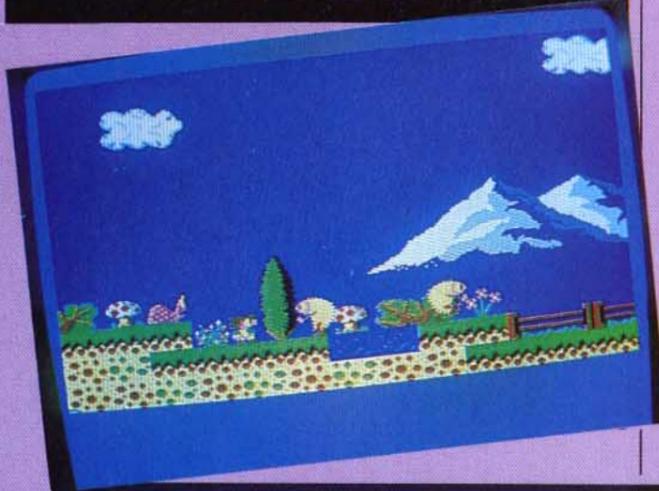


## SPECIAL GRANDSLAM

Cette compagnie anglaise basée à Londres est à l'origine de jeux de qualités diverses. Leurs meilleurs softs sont assurément Hunt For The Red October, Terramex, Pacmania, et Thunderbirds qui était Gen Hit le mois dernier. Ils sont venus exprès chez nous pour nous montrer leurs toutes dernières nouveautés, et je dois avouer que les produits sont de qualité. Grandslam lance deux nouveaux labels. Le premier est nommé Shades, label sous lequel sortiront des jeux à 150 francs, et le second est Thalion. En fait, Grandslam est le distributeur Européen de la compagnie allemande Thalion, compagnie dont les produits sont distribués aux Etats-Unis par Cinemaware, ce qui est un gage de qualité... Et je suis certain que vous n'allez pas oublier leurs produits de si tôt! Sous le label Grandslam, il y aura pour la fin novembre un jeu de football nommé Liverpool, et qui devrait être excellent!

### SHADES

Il s'agit donc d'un label où sortiront des jeux sympa qui, en plus, ne coûteront que 150 francs. Trois jeux sont prévus pour le moment, mais deux d'entre eux sont des jeux de questions/réponses, l'un sur le football anglais et l'autre sur la culture anglaise, et ils ne franchiront certainement pas la Manche. Nous ne vous présentons donc que le produit qui sera distribué chez nous.



### TERRY'S BIG ADVENTURE

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: fin septembre

Vous avez aimé Bubble Bobble et tous les jeux de ce genre. Vous êtes un fan de Wonderboy ou de Super Mario Bros. Vous vous êtes éclaté avec Great Giana Sisters. Alors Terry's Big Adventure est fait pour vous. Les auteurs



**UN SUPERBE  
T'SHIRT GRATUIT**

**DANS  
CHAQUE JEUX**

**D'APRÈS UN DESSIN  
ORIGINAL DE  
ROGER DEAN**

**LA BETE EST PARMIS NOUS**

**16-32  
DIFFUSION**

La voilà. Une nouvelle révolution dans les jeux informatiques.  
50 images par seconde pour une animation digne des machines d'arcade.  
350 écrans - 132 monstres différents.  
13 niveaux de scrolling de parallaxe.  
900 k d'une musique émouvante.

2 Mb de graphiques étonnants compressés sur 2 disquettes.

VERITABLEMENT UN JEU ENORME POUR LES AMIGA.

**PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY**

Photos d'écran Amiga

BIENTÔT SUR ATARI ST

du jeu le reconnaissent eux-mêmes, c'est loin d'être magnifique graphiquement, mais c'est très prenant et on y rejoue sans cesse, histoire d'aller toujours plus loin. Dans ce jeu, vous dirigez Terry, un petit garçon, qui explore les 12 différents niveaux du jeu. De nombreux insectes et autres ennemis tenteront de vous en empêcher, mais vous pourrez vous en débarrasser facilement à l'aide de son yoyo. Il y a un scrolling horizontal du meilleur effet, et de nombreux sprites minuscules, mais assez bien animés. Après quelques parties, je dois bien avouer que pour 150 francs, Terry's Big Adventure est un produit qui réussit sa mission: divertir.

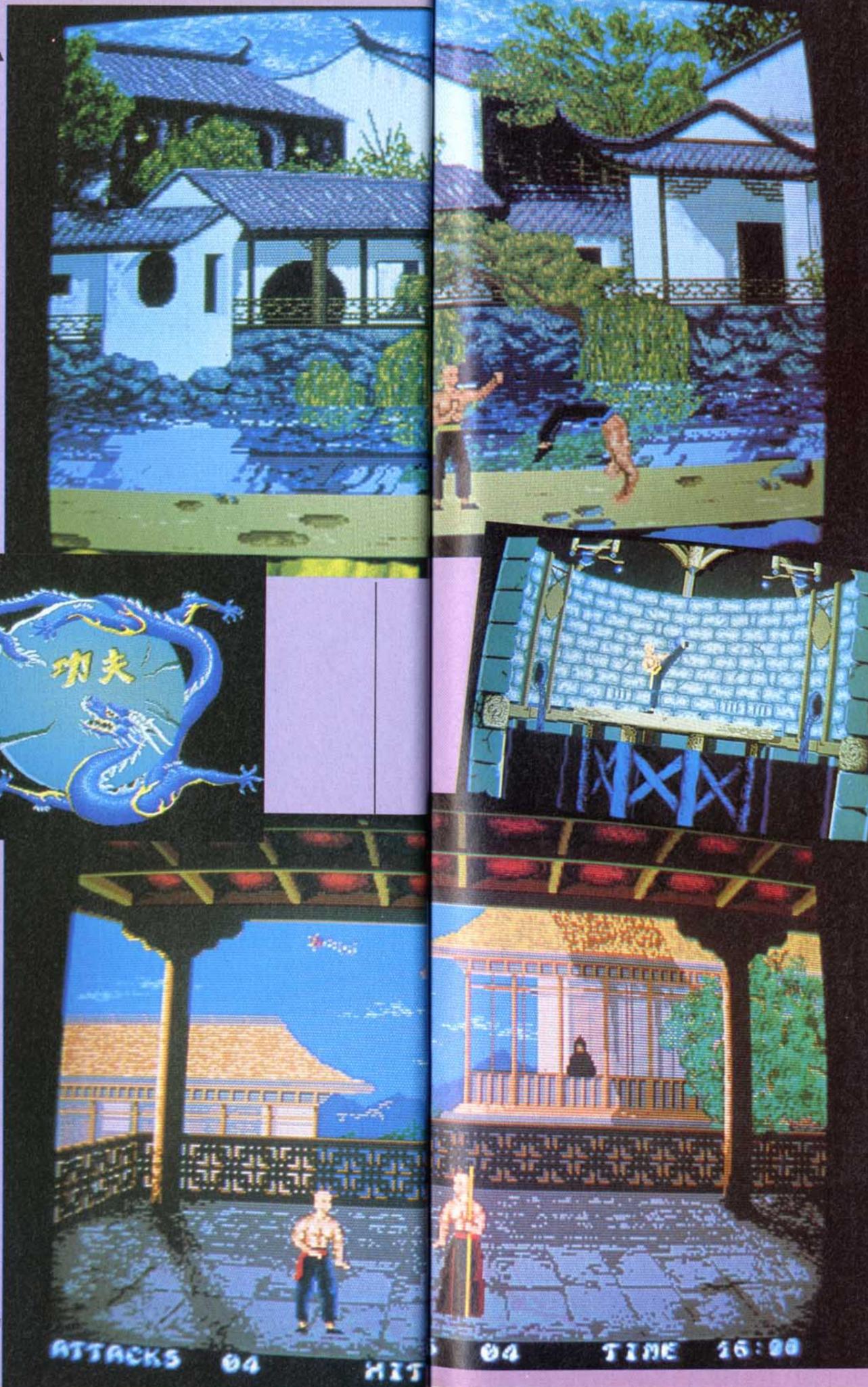


Cette équipe de programmeurs allemands est à la pointe de la technique sur Amiga, PC ou ST. Ils font des dégradés magnifiques sur ST sans problème, et certains de leurs produits sont carrément de futurs grands hits!

## CHAMBERS OF SHAOLIN

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: mi-octobre

Chambers of Shaolin s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de karaté pour Amiga et ST. On avait déjà International Karaté +, dont l'animation était excellente mais qui ne possédait qu'un seul décor, mais voilà que Chambers Of Shaolin s'annonce plus beau, mieux animé, avec plus de décors et différents jeux. Voilà qui fait beaucoup, mais laissez-moi vous détailler le tout. Dans ce jeu, vous commencez sans vous y connaître vrai-



ment en arts martiaux, et vous devez tout apprendre. Déjà, là, c'est original. Vous créez donc un personnage et vous pouvez l'entraîner à diverses épreuves. L'une d'elle consiste à frapper à l'aide du pied une boule suspendue au plafond par un fil jusqu'à ce qu'elle heurte un mécanisme sur un des murs. Durant toute l'épreuve, la pièce se remplit d'eau, et seul le mécanisme peut vous empêcher de vous noyer! Vous voyez que ce n'est pas de tout repos. Ceci fait, vous pouvez sauver votre personnage, pour le reprendre directement dans le futur. Après cela, vous avez la possibilité de défier un adversaire qui sera, soit généré par l'ordinateur, soit selon les caractéristiques d'un guerrier que vous aurez créé de la même manière que votre personnage. Enfin, dès que vous vous sentirez prêt à attaquer le scénario du jeu, où vous devez atteindre les Chambres de Shaolin, vous comprendrez pourquoi l'entraînement était nécessaire. En effet, au travers des très nombreux tableaux vous serez confrontés à bien des adversaires, mais aussi à des pièges redoutables.

Graphiquement, Chambers Of Shaolin est au-dessus des productions du genre, avec des fonds magnifiques et animés, comprenant largement plus de 16 couleurs! A côté de cela, l'animation est bonne, les sons sont réussis et on est donc devant l'un des meilleurs jeux du genre, voire le meilleur.

## DRAGON FLIGHT

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: novembre



Dragon Flight présente un échantillon de tout ce qu'il y a de bon dans les jeux d'aventure. Vous avez un jeu à la Ultima avec des graphismes à la Fairy Tale, une partie à la Dungeon Master, une à la Bard's Tale et, à première vue, il semble donc que ce soit l'évènement de cette fin d'année! Dans Dragon Flight, le but du jeu est de constituer une équipe de quatre aventuriers et de retrouver la Licorne et de la libérer des griffes de son kidnappeur. Dès la page de présentation, on est frappé par la beauté des graphismes et de l'animation. Les couleurs et les nom-



breux dégradés m'ont laissé sans voix pendant quelques secondes... Il faut dire qu'après deux ans et demi de travail sur ce soft, les programmeurs ont pu vraiment le figoler. Nous n'avons pas vu toutes les phases du jeu, par manque de temps, mais on peut déjà dire que le système de combats est vraiment mieux que dans les Ultimas. Tout aussi tactique, il est déjà plus simple car il n'utilise que des icônes. En plus, graphiquement, c'est vraiment au-dessus puisque l'on voit réellement les personnages bouger et répondre aux ordres donnés. En effet, on voit bien chaque personnage tirer à l'arc, combattre, se défendre, sauter en l'air ou

plonger à terre pour éviter un tir ennemi. C'est excellent, et beaucoup plus réaliste que ce dont on a l'habitude. Les déplacements se font sur un terrain qui scrolle horizontalement, ce qui est également très beau. Enfin, nous avons vu quelques secondes de la phase d'exploration à la Dungeon Master, et cela à l'air convaincant. Dragon Flight est assurément l'un des jeux importants de la rentrée dans le genre, et il risque de faire beaucoup parler de lui, surtout que les photos qui illustrent cet article ne sont pas celles de la version finale. Cette dernière comporte en effet des graphismes meilleurs, surtout pour les visages des personnages qui seront beaucoup plus travaillé qu'ici!



## SEVEN GATES OF JAMBALA

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: décembre

Voici le soft qui était le moins avancé de tous, et ce que nous en avons vu n'était pas encore assez travaillé pour que l'on puisse porter un jugement dessus. Cependant, à voir la taille des monstres que vous devrez affronter dans ce jeu d'exploration et de combat et, connaissant ce dont sont capables les programmeurs de chez Thalion, je suis totalement confiant. Les sprites des monstres sont en effet énormes, à commencer par le gigantesque dragon que vous apercevez sur l'une des photos, et qui bouge dans son entier! Nous aurons certainement plus de détails sur ce soft d'ici sa sortie, à la fin de l'année.



## LES PREVIEWS

### KEEP THE THIEF

ELECTRONIC ARTS  
Système: Amiga / PC  
Sortie prévue: octobre

Et voici le prochain jeu d'aventure de chez Electronic Arts. Abandonné bébé devant le Temple de Mem, Keef a été élevé parmi les prêtres qui lui ont enseigné l'art de combattre et celui de la magie. Mauvais élève, il n'a pas réussi à devenir très bon dans ces domaines, mais par contre est devenu un voleur très doué. Il a ensuite été banni du temple, et le voilà donc obligé de survivre dans la région sauvage de la cité de Tri. Après de nombreuses aventures, Keef découvrira un moyen de devenir le roi et le dieu de la région. Il s'agit de retrouver six morceaux d'une statue éparpillés dans la région... mais les pièges qui les gardent

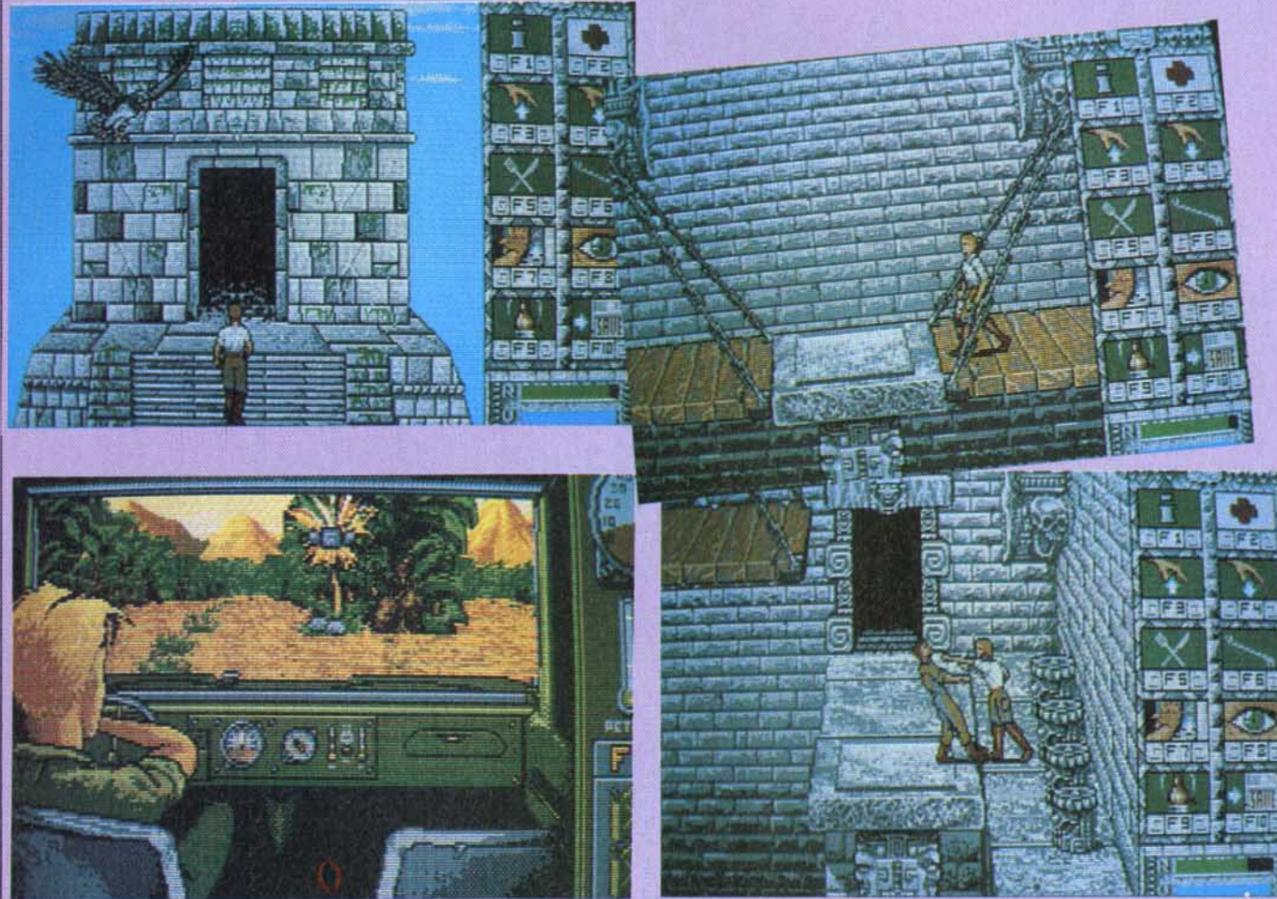


sont le plus souvent mortels, et il faudra que Keef (vous-même) soit très intelligent (aucun problème, donc) pour réussir sa quête. Keef the Thief est un jeu d'aventure où on ne tape rien au clavier. Il suffit de cliquer sur des icônes et dans les différents menus pour accomplir toutes les actions voulues. Et ne croyez pas que ce système limite les mouvements, puisqu'il est même possible de mixer différentes herbes pour créer des sorts!

## LE FETICHE MAYA

**SILMARILS**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

Et voici le nouveau jeu d'arcade/aventure signé Silmarils. Le scénario se déroule en 1936. On vient de découvrir dans la jungle du Yucatan, au Mexique, le corps du très célèbre archéologue Edward Halifax. Il avait avec lui des documents parlant d'un étrange fétiche maya. En tant qu'élève du professeur, vous, Michael Fairbanks, partez pour le Mexique pour terminer la quête d'Halifax. Votre but est de retrouver les différents morceaux de la dite statuette, ce qui vous permettra peut-être de découvrir carrément le trésor des Mayas! Bien sûr, tout ceci n'est pas facile puisqu'il y a de nombreux pièges et énigmes, et qu'il faudra décrypter certains documents mayas ou encore trouver les passages secrets dans les pyramides.



Côté réalisation, vous dirigez votre personnage dans un décor en 3D, comme dans les Sierra-On-Line. Le personnage se déplace au joystick, et les différentes commandes sont affectées à des touches de fonction du clavier, qui permet de ramasser un objet, poser un objet, manger, creuser, pousser, etc... En cas de combat, vous dirigez toujours votre personnage au joystick et c'est alors un véritable jeu d'arcade.

Mais ce n'est pas tout. Il y a une phase de simulation. Pour aller d'une cité à une autre, vous emprunter en effet votre jeep, et comme le rival de Fairbanks, le docteur Karloff, tente de vous prendre de vitesse, il faut aller le plus vite possible. Cependant, il faudra bien faire attention d'éviter les rochers, les autres voitures, les ravins, et de bien emprunter les ponts au-dessus des canyons! Pour aller d'une ville à l'autre, il faudra suivre la route indiquée sur la carte fournie avec le jeu, parce que de nombreuses bifurcations sont présentes sur les routes, et que si vous ne prenez pas le bon chemin, vous risquez bien de vous retrouver au fond d'un ravin.

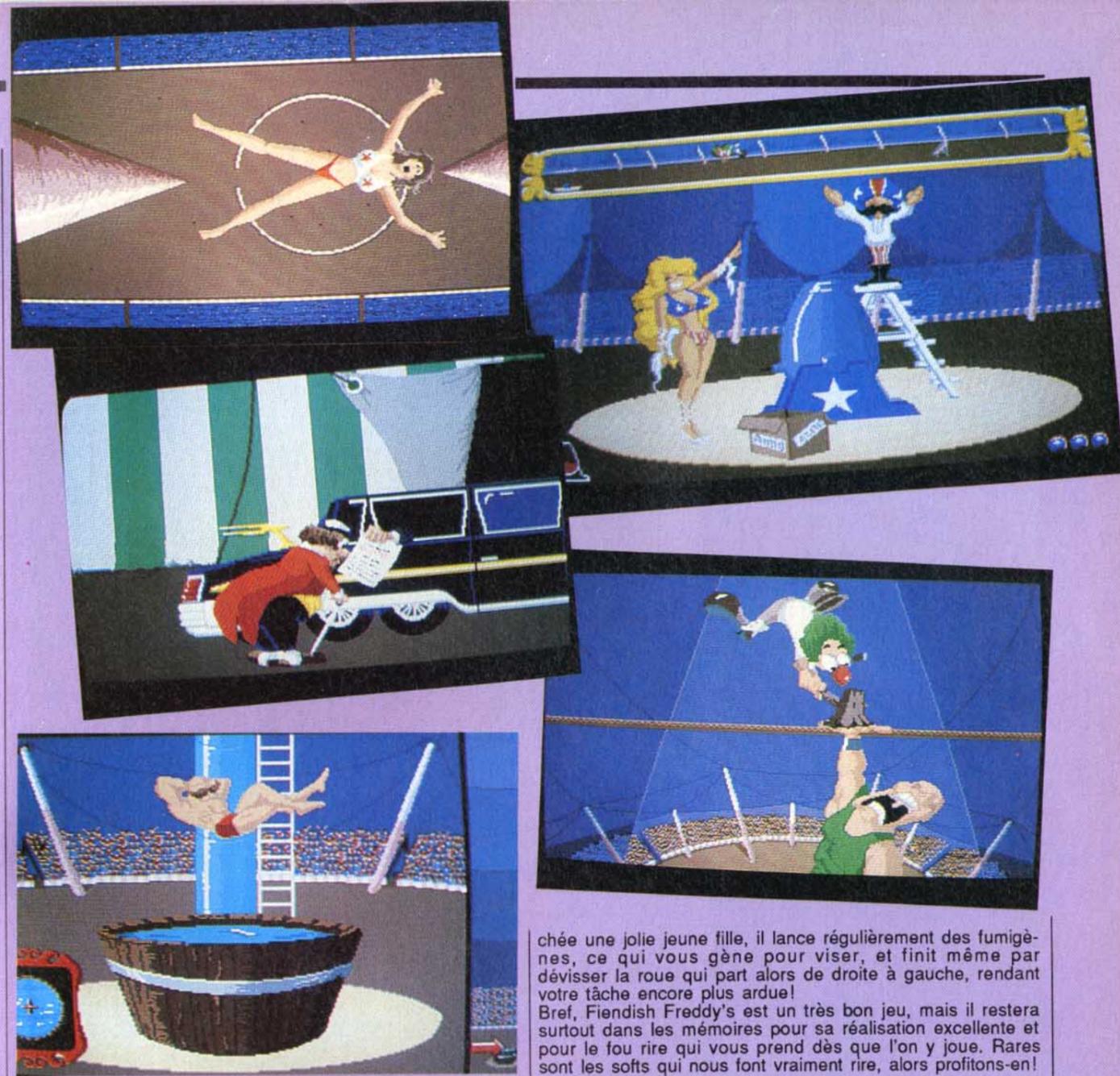
## FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O FUN

**MINDSCAPE**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin septembre

Fiendish Freddy's est le programme le plus drôle de cette rentrée 89. Il s'agit d'une nouvelle version des jeux du cirque, ce qui n'a plus rien d'original, et pourtant ce jeu va faire un carton. Pourquoi? Tout simplement parce sa réalisation est exceptionnelle, puisque le jeu ressemble plus à un dessin animé qu'à un vrai jeu. En effet, graphiquement très proche des dessins animés, le jeu bénéficie d'une

animation soignée et de tous les effets et gags classiques des dessins animés. En plus, il y a un véritable scénario. Vous êtes le patron d'un grand cirque et vous devez rembourser le prêt que vous a fait votre banque le soir même de votre représentation. Vous avez donc intérêt à réussir tout vos numéros si vous voulez que la recette soit assez importante pour réunir les fonds nécessaires pour sauver le cirque. La présentation est à mourir de rire, et ce n'est rien par rapport à la suite.

Les épreuves sont variées et toujours originales (homme-canon, trapézistes, plongeur, etc...) et graphiquement superbe. Le jeu n'est pas toujours facile, surtout qu'un clown méchant vient toujours perturber les numéros. Par exemple, lors du lancer de couteau sur une roue à laquelle est atta-



chée une jolie jeune fille, il lance régulièrement des fumigènes, ce qui vous gêne pour viser, et finit même par dévisser la roue qui part alors de droite à gauche, rendant votre tâche encore plus ardue! Bref, Fiendish Freddy's est un très bon jeu, mais il restera surtout dans les mémoires pour sa réalisation excellente et pour le fou rire qui vous prend dès que l'on y joue. Rares sont les softs qui nous font vraiment rire, alors profitons-en!

## HIGHWAY PATROL

**MICROIDS**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

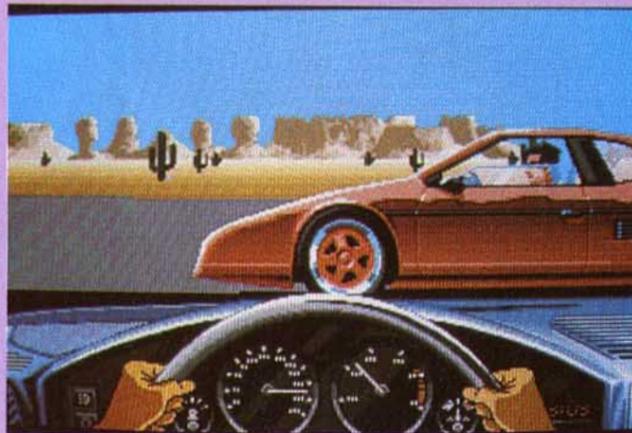
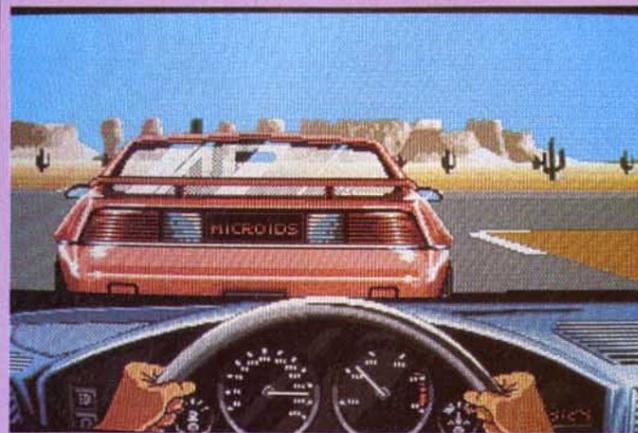
Dans Highway Patrol, vous êtes flic et vous patrouillez dans une région désertique. Depuis quelques temps, un voleur braque régulièrement les nombreuses stations-service de la région, et vous avez décidé qu'il était temps de l'intercepter. Vous patrouillez donc dans le désert, et cette partie est digne d'un véritable simulateur, tant les mouvements de la voiture sont réalistes. L'originalité de Highway Patrol, c'est qu'avec le jeu, vous avez une carte de la région, et que les routes que vous empruntez dans le jeu sont au millimètre près celles de la carte. Si vous êtes seul, il faudra donc vous guider par vous-même, mais on peut très bien envisager qu'un second joueur joue le rôle de co-pilote. Votre ordinateur de bord vous indique la région où se trouve l'ordinateur, mais vous ne savez jamais dans quel sens il se dirige, et c'est en observant bien ses mouvements que vous le coincez. Dès que vous l'avez aperçu, la poursui-

# GAME'S

## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

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

te commence. Vous mettez en route votre sirène, et vous avez alors deux moyens de le coincer. Soit vous le doublez et vous lui faites une queue de poisson, où alors vous dégagez et tirez sur la voiture, ce qui demande de l'adresse car il faut continuer à conduire tout en faisant ceci. Quoiqu'il en soit, Highway Patrol est un jeu original qui mélange de manière réussie simulation et arcade, et qui bénéficie d'une réalisation vraiment soignée.



## ONSLAUGHT

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

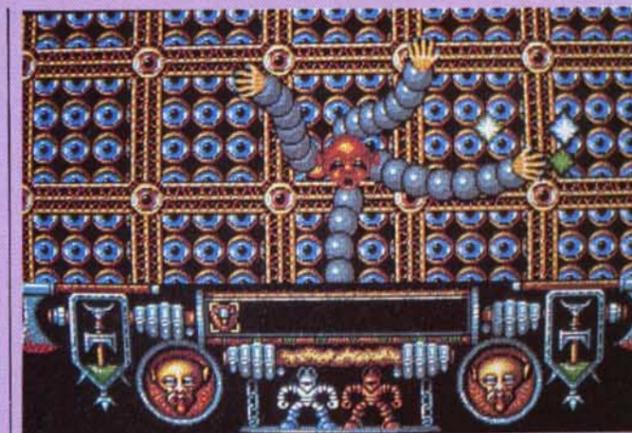
Ce jeu d'arcade/stratégie est l'un des plus complexes de ces derniers mois. Nous n'allons donc pas nous attacher à vous l'expliquer dans son entier, et nous vous parlerons juste d'une ou deux phases du jeu.

L'histoire se déroule dans le monde de Gargore, une terre faite de multiples royaumes en guerre les uns contre les autres. Cependant, les armées les plus fortes craignent toujours quelque chose ou quelqu'un: un Fanatique. Il s'agit de guerriers solitaires qui ne vivent que pour tuer, détruire et conquérir, et dont le seul but est de devenir célèbre par leurs actes. Et c'est justement ce que vous êtes, un Fanatique, véritable armée à vous tout seul, surtout que vous êtes un expert en magie. Vous allez livrer une bataille gigantesque dans le monde de Gargore, bataille qui se déroulera en plusieurs phases de jeu.

La principale partie du jeu se déroule sur une carte, où il



est possible de localiser les nombreux royaumes et leurs dirigeants. Votre but est de traverser le royaume de Gargore, mais il vaut mieux tenter de le faire de manière stratégique si vous ne voulez pas succomber aux nombreuses armées de la région. Cependant, à chaque fois que vous vous déplacerez dans une région, vous livrerez bataille à une ville entière.



Dans cette partie arcade du jeu, la ville scrolle selon toutes les directions, et votre but est de partir de l'ouest pour arriver à l'est de la ville. Seulement elle est vraiment pleine de gardes, de guerriers et autres personnages qui n'ont qu'une motivation dans la vie, un seul but: votre mort. Il va donc falloir s'avérer être un excellent guerrier pour échapper à tous ces ennemis, mais il faudra également utiliser votre magie à bon escient. Heureusement, dès que vous tuez quelqu'un, il laisse à coup sûr derrière lui un parchemin vous permettant de récupérer un sort. Et des morts, il y en a un toutes les deux secondes!

Cette phase de jeu est magnifiquement réalisée, avec des sprites superbes, un scrolling très propre et surtout un dégradé dans le ciel qui est de toute beauté.

Un autre jeu d'arcade se déroule lorsque vous attaquez un temple. Vous êtes alors confronté à un élémentaire, monstre énorme et répugnant qui est particulièrement fort. Cette phase de jeu est tout aussi bien réalisée, avec un scrolling différentiel dans le fond qui est très réussi. Cependant, les couleurs et les graphismes chargés font que cette phase est difficile à visualiser et donc difficile à jouer.

Quoiqu'il en soit, Onslaught semble bien être le plus beau jeu jamais fait chez Hewson, et peut-être même l'un des plus beaux jeux faits sur ST. Une affaire à suivre de très près...



# BATMAN

OCEAN

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre

Nous vous en parlons un petit peu le mois dernier, mais cette fois-ci, nous l'avons vu quasiment fini. L'adaptation de Batman est exceptionnelle, et c'est agréable de voir une compagnie racheter un titre connu pour en faire un bon jeu et pas n'importe quoi. Comme le spécifiait David Ward lors de notre dernier voyage à Manchester: "nous aurions pu ne rien mettre dans la boîte, nous en aurions vendu quand même des milliers!". (c'est le genre d'action qui ne vous fait pas gagner la fidélité des acheteurs pour les jeux suivants, ne me suis-je pas permis de lui répliquer, tout en y pensant très fort). C'est pourtant ce qu'ils ont évité de faire, et c'est tant mieux car Batman, le jeu, est un événement, lui aussi. Pour dire à quel point ils ont voulu faire fort, c'est la première fois que les versions Amiga et ST d'un même jeu sont si différentes, puisque certaines phases n'ont rien à voir d'une machine à l'autre, et tout ceci pour tirer partie au maximum des possibilités de chaque machine.

Que ce soit sur Amiga ou sur ST, la première et la dernière phase du jeu sont semblables. C'est la partie que nous vous avons présentés dans notre numéro Spécial Batman, c'est à dire qu'il s'agit d'un jeu de plateau classique mais bien réalisé, avec un scrolling horizontal et vertical très chouette.

La phase suivante est une sorte de Mastermind. Le Joker a contaminé divers produits qui, mis ensemble, deviennent un poison mortel. Vous devez trouver la combinaison de produits de manière à alerter l'opinion publique.

Ensuite, c'est là que les jeux diffèrent. La partie en Batmobile et en Batwing est, sur ST, en 2D et, sur Amiga, en 3D. Je m'explique...

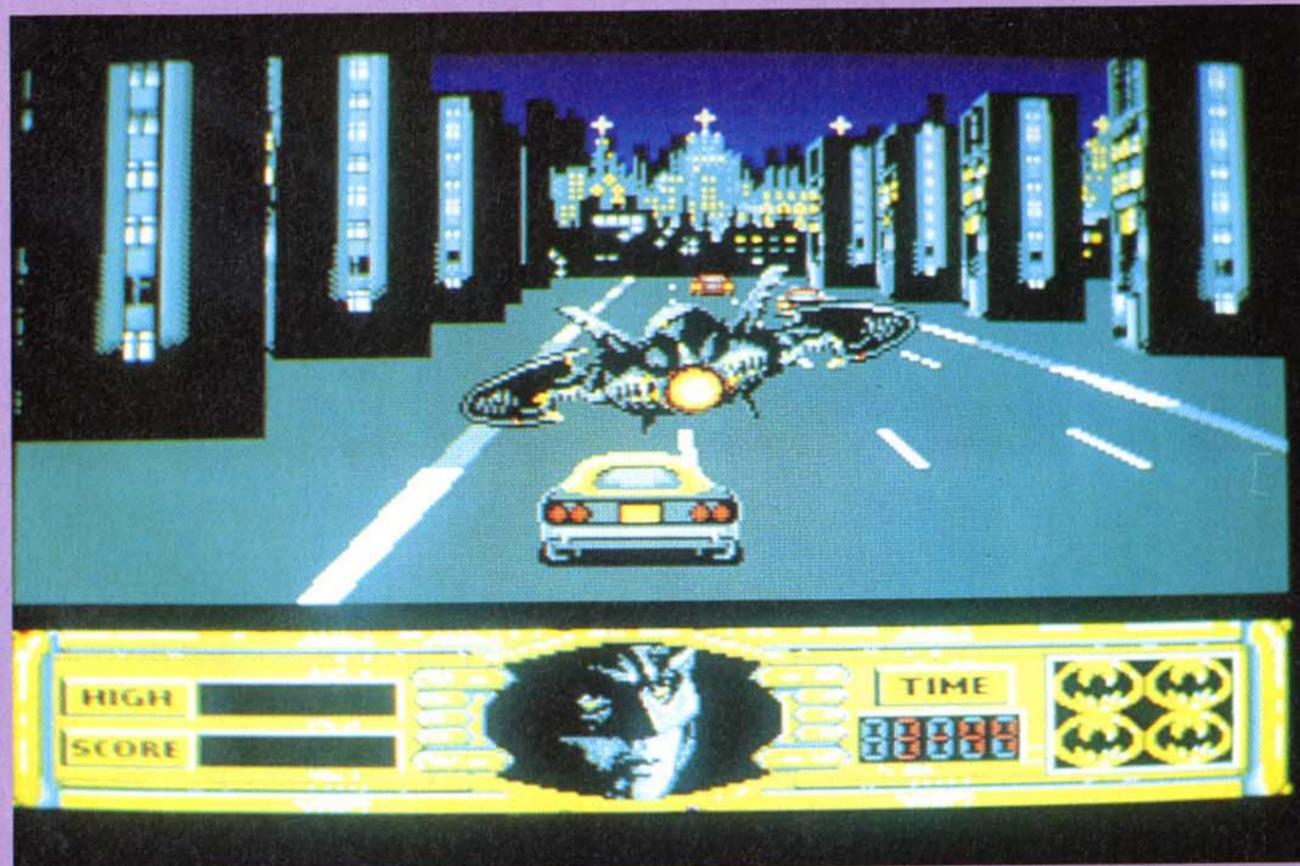
Sur ST, la vue de cette partie est faite en coupe et les décors défilent selon un scrolling horizontal. Vous dirigez dans un premier temps la Batmobile. Vous devez éviter les voitures et rouler le plus vite possible de manière à arriver à temps à la cathédrale où le Joker vous attend. Il faut



également éviter les camions des aides du Joker. De temps en temps, vous croisez d'autres routes, et si une flèche vous l'indique, vous devez tourner. Pour tourner, vous devez, comme dans le film, lancer votre Batrope pour qu'elle s'accroche à un réverbère, ce qui vous permet de tourner. Plus tard, vous dirigez la Batwing. Là, il faut aller également très vite pour arracher les ballons du Joker qui diffusent un gaz mortel dans les rues de la ville. Cette scène suit le même principe de jeu que dans la phase avec la Batmobile.

Sur Amiga, c'est vraiment beaucoup mieux. En effet, les deux parties sont en 3D et la vue est donc comme dans Outrun ou Afterburner! C'est beaucoup plus beau et plus intéressant à jouer, surtout que c'est le meilleur scrolling de ce genre vu à ce jour sur Amiga (et dire que c'est le premier programme Amiga du programmeur, un habitué du Spectrum!). Aussi rapide que dans l'arcade de Chase HQ, ce scrolling est vraiment exceptionnel, surtout qu'il est différentiel dans le fond, ce qui est vraiment impressionnant.

Bref, les programmeurs ont vraiment fait ce qu'il pouvaient de mieux, et si nous réservons encore notre jugement sur la version ST, il semble évident que la version Amiga est fabuleuse et sera un des meilleurs jeux du genre.

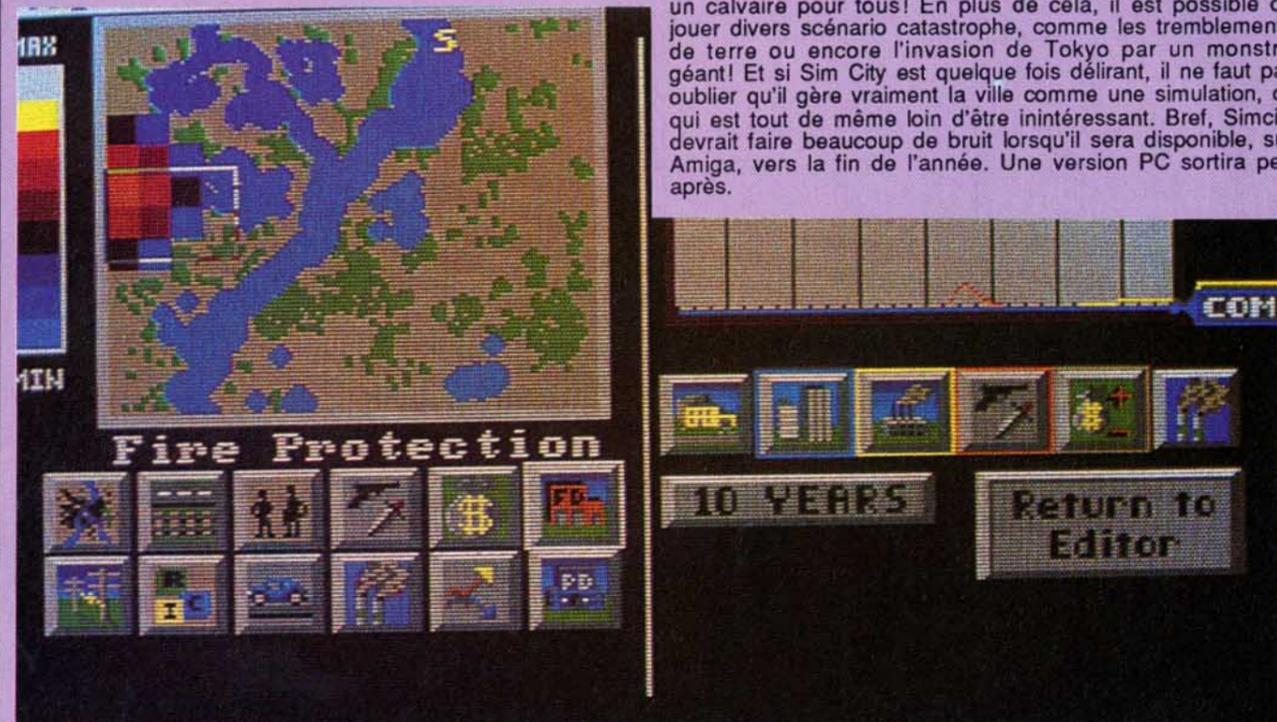


## SIM CITY

**BRODERBUND**  
Système: Amiga / PC  
Sortie prévue: fin 89

Sim City va rappeler Populous à bien des personnes. C'est en effet un programme très semblable si ce n'est qu'il se déroule au niveau d'une ville. Dans une première partie du

programme, vous dessinez votre ville, en aménageant divers quartiers, en traçant les routes, etc... Il faut tout faire soi-même, et surtout ne jamais oublier qu'il faut que tout soit commode, aussi bien les pompiers que la mairie, etc... Une fois votre ville créée, vous devez la sauver puis la mettre à l'épreuve dans la seconde partie du logiciel. La ville prend alors vie, avec ses piétons, ses voitures, etc... Dans cette phase, vous recevez régulièrement des rapports sur la vie dans votre ville, et en tant que Maire, vous devez prendre des décisions pour que la vie continue sans être un calvaire pour tous! En plus de cela, il est possible de jouer divers scénarios catastrophe, comme les tremblements de terre ou encore l'invasion de Tokyo par un monstre géant! Et si Sim City est quelque fois délirant, il ne faut pas oublier qu'il gère vraiment la ville comme une simulation, ce qui est tout de même loin d'être inintéressant. Bref, Simcity devrait faire beaucoup de bruit lorsqu'il sera disponible, sur Amiga, vers la fin de l'année. Une version PC sortira peu après.



## RALLY CROSS

**ANCO**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

Voici donc le tout nouveau programme de chez Anco, après l'excellent Kick Off. Cette fois, il s'agit d'un jeu qui ressemble beaucoup à Supersprint, si ce n'est que ce n'est pas de la F1 ici mais plutôt du cross! Le jeu est donc classique, puisqu'il consiste à faire le plus vite possible un nombre donné de tours de chaque circuit, et d'arriver avant les autres joueurs. Entre chaque circuit, vous pouvez vous acheter divers pièces permettant de transformer votre voiture en



## SHADOW OF THE BEAST

**PSYGNOSIS**  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: début octobre

Un nouveau jeu Psygnosis, c'est toujours un événement. Mais avec Shadow Of The Beast, aucun doute que la compagnie anglaise crée l'Événement de cette rentrée 89. La

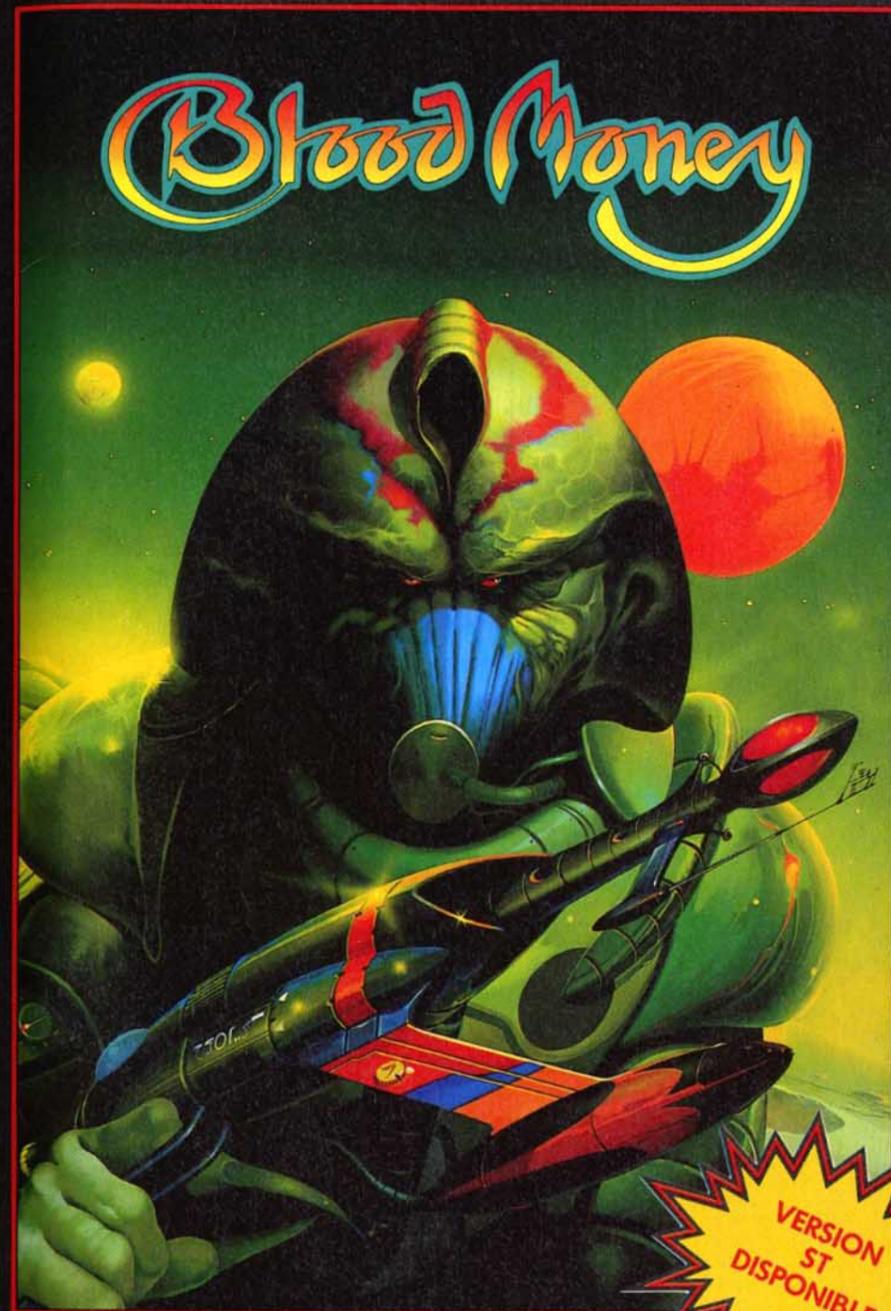
version Amiga, qui sortira la première, est en effet le plus beau programme jamais vu sur cette machine. Ecoutez bien! Près de 150 couleurs à l'écran, un scrolling différentiel sur 13 plans, 350 écrans, 132 monstres différents, 900K de musique digitalisée et 2 mégas de graphisme! Quand on pense qu'il y a quelque temps on se demandait à quoi cela servait d'avoir 512K de mémoire sur un micro! Bref, si vous vous souvenez de notre preview exclusive de ce soft, vous devez vous rappeler que nous l'avions déjà trouvé fabuleux. Maintenant que nous l'avons vu quasiment fini, il semble



un bolide de plus en plus performant. L'avantage de Rally Cross par rapport aux autres jeux du genre est qu'il permet à quatre joueurs de participer et que sa réalisation est très bonne. Même si nous n'avons pas vu de version définitive, il y a beaucoup de chances pour que ce programme soit bien sympathique, et il devrait être importé en France par Titus d'ici le mois prochain.



évident que ce jeu est aussi beau et bon qu'un véritable jeu d'arcade, et c'est ce qu'il y a d'incroyable. Bien sûr, certains reprocheront qu'il n'y a rien d'autre dans ce jeu que des combats, mais quand c'est aussi bien fait que ça, on accepterait presque n'importe quoi! Sans aucun doute le plus beau jeu de chez Psygnosis, et la plus belle illustration de Roger Dean comme présentation. A acheter en priorité!



VERSION  
ST  
DISPONIBLE



Amiga Screen Shots

STAI

machine  
STAR  
PLAYER

ST  
GOLD

**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".

**ZZAP (GB) 94%**

"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

16-32  
DIFFUSION



# MANIAC MANSION

LUCASFILM GAMES  
 Système: Amiga / PC / ST  
 Sortie prévue: octobre / novembre

Voilà une belle surprise que nous a réservée Lucasfilm pour la fin de l'année. Maniac Mansion, le premier jeu utilisant le système repris dans Zak Mac Kracken puis Indy: Adventure Game, sorti à l'époque sur C64 et PC, sort sur Amiga et ST et ressort sur PC en version améliorée.

Inutile de dire que les fans de jeux d'aventure, comme nous, en sommes ravis, car, alors que nous sommes sur le point de terminer Indy: Adventure Game, on sait que nous n'aurons pas trop à attendre pour replonger dans un jeu de ce genre.

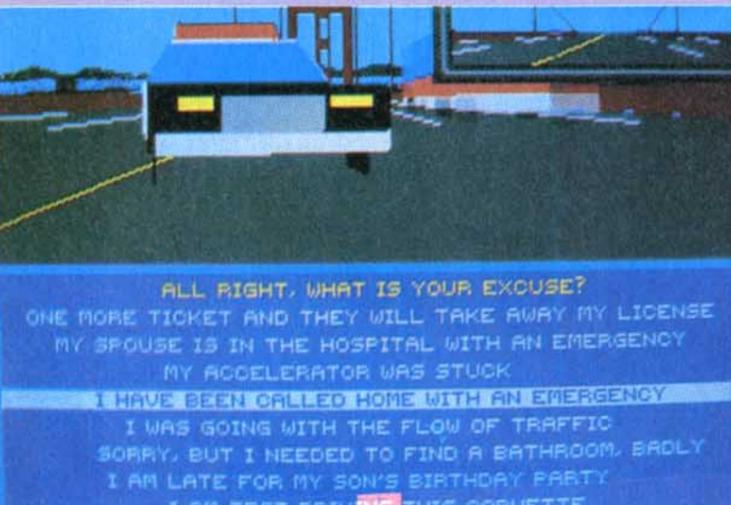
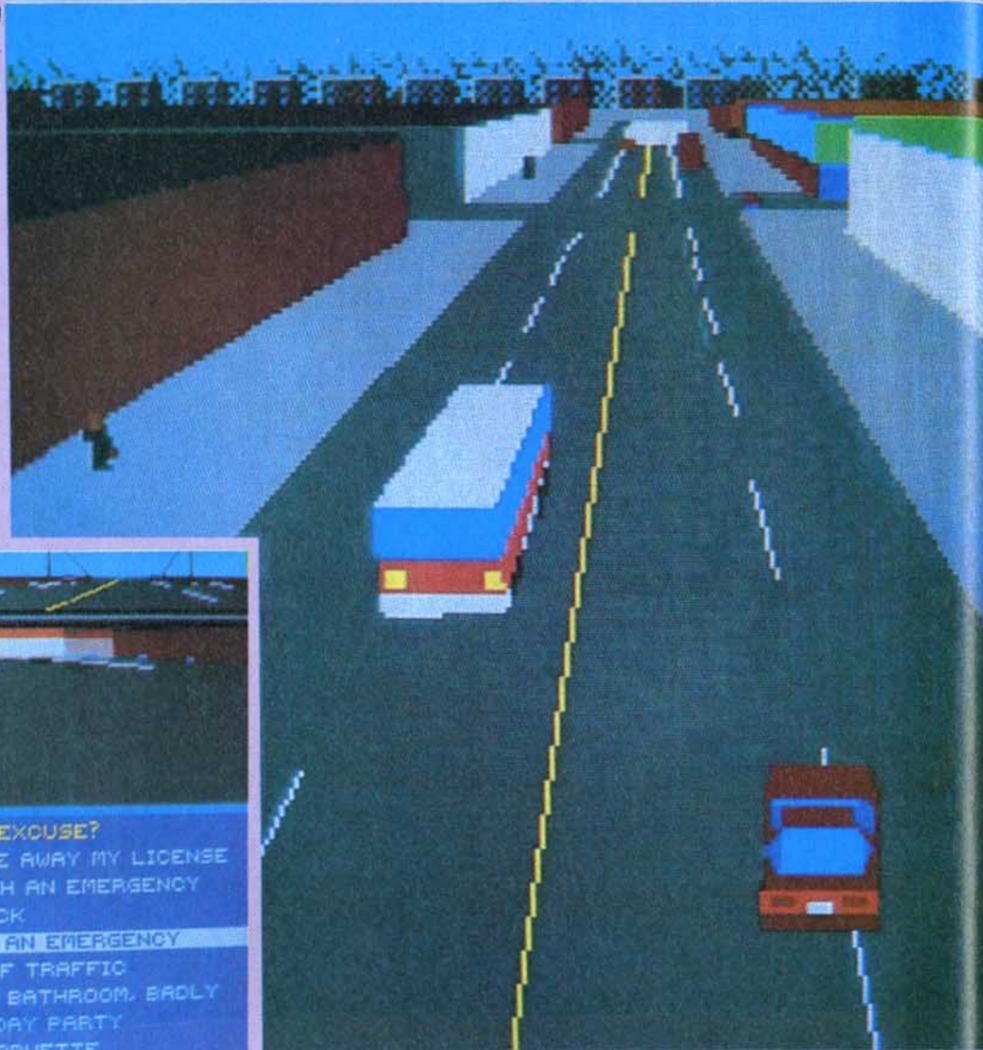
Pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit d'un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, étant uniquement graphique et animé! Vous cliquez à l'écran en un endroit, et votre personnage s'y dirige rapidement. Vous pouvez aussi cliquer sur l'un des verbes qui sont affichés à l'écran (prendre, poser, donner, regarder, etc.) puis dans la partie graphique pour accomplir certaines actions.

Côté scénario, Maniac Mansion est plutôt dans le style de Zak, c'est-à-dire que c'est assez délirant. Une pom-pom girl a été capturée par un savant fou, et tous les amis de la fille en question décident d'aller la délivrer. Ils entrent alors dans le manoir du savant, et c'est là que l'aventure commence. Drôle, bourré d'humour et de références (beaucoup y retrouveront des clins d'oeil à Rocky Horror Picture Show!), Maniac Mansion est un excellent jeu d'aventure, qui sera certainement entièrement en français lorsqu'il arrivera chez nous. Tant mieux.



## VETTE!

SPECTRUM HOLOBYTE  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre



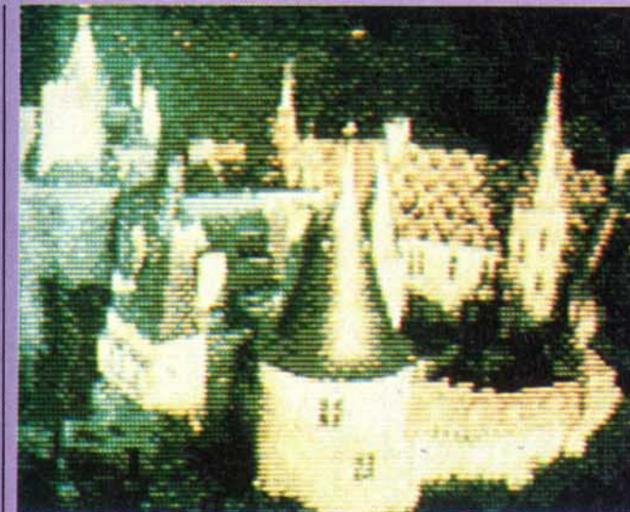
Vette est le nouveau simulateur des auteurs de Falcon, et comme vous l'aurez compris en regardant les photos de cette page, Vette sera assurément un excellent jeu. Vous y conduisez une corvette dans les rues de San Francisco, et vous devez gagner diverses courses contre des voitures comme la Ferrari F40, la Ferrari Testarossa, la Lamborghini Countach ou encore la Porsche 911... Comme le jeu est américain, vous défendez les couleurs de la Corvette, et pas des autres! Le but des courses consiste le plus souvent à traverser la ville le plus vite possible en passant par différents points de rencontre. Durant les courses, il faut éviter les autres voitures, les bâtiments, les piétons et autres obstacles, et bien sûr, il faut éviter de rouler trop vite sans quoi vous serez poursuivi par la police. Si vous les semez, tant mieux, mais s'ils vous arrêtent, une liste d'excuses s'affiche. A vous de choisir la plus judicieuse pour que les flics vous laissent repartir sans rien dire. Enfin, il

est possible de connecter un PC, un ST ou un Amiga à n'importe quelle autre machine parmi ces trois pour jouer à deux en mode Datalink. Chacun joue alors sur sa machine, ce qui est vraiment fabuleux. Côté options, on retrouve tout ce qui a fait le succès de Falcon, c'est-à-dire une vue de l'intérieur de la voiture (vue normale), une vue d'avion (du dessus) et une vue d'hélicoptère de derrière la voiture (voir photo). Reste qu'il y a vraiment beaucoup de choses à l'écran et qu'il sera difficile d'avoir une animation fluide avec tout cela! Nous avons vu le jeu sur un PC de base, et c'était quand même un peu haché. Espérons que la version finale sera plus fluide. Le jeu doit sortir fin septembre sur PC et avant Noël sur Amiga et ST. Spectrum Holobyte avait ravi la première place dans les Charts de Noël dernier avec Falcon, et ils risquent bien de recommencer cette année avec Vette!

## SWORD OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS  
Système: Amiga  
Sortie prévue: fin septembre

Sword Of Twilight est un jeu d'aventure qui peut se jouer à trois à la fois, ce qui est du jamais vu à ce jour. Le système de jeu est pourtant simple, puisqu'il n'y a rien à taper au clavier. En fait, l'écran se divise en cinq fenêtres. Quatre fenêtres, chacune dans un coin de l'écran, correspondent aux trois personnages des joueurs, la dernière fenêtre servant à montrer les personnes qu'ils rencontrent dans le jeu.



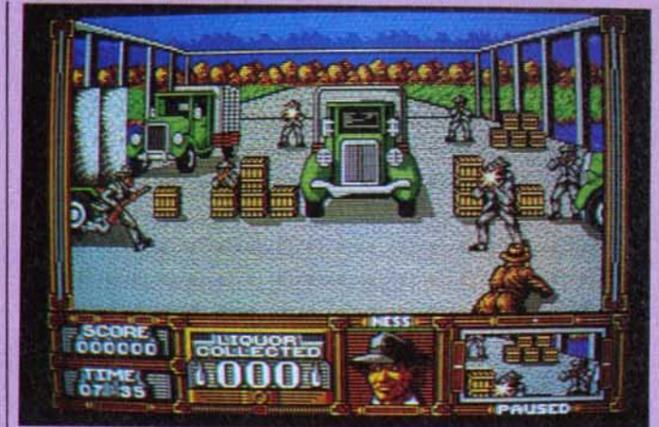
La fenêtre centrale est celle où l'on voit le lieu où se déroule la scène, mais c'est aussi là que l'on voit les monstres et que l'on peut diriger son personnage, un peu comme dans Gauntlet. Cependant, ce n'est vraiment pas un jeu d'arcade. A chaque fois qu'il y a une rencontre, vous pouvez choisir d'interroger les personnes sur divers sujets, et le nombre d'options est tel qu'il y a vraiment un grand choix. Lorsque l'on joue seul ou à deux, l'ordinateur dirige les joueurs restants.

Le scénario de ce nouveau jeu des auteurs d'Archon est assez simple, puisqu'il consiste à explorer 8 mondes parallèles. A côté de la simplicité du scénario, il y a la complexité du jeu qui mêle rumeurs, légendes, énigmes et indices d'une manière vraiment intéressante. Bref, Sword Of Twilight est le type de jeu qui risque d'être passionnant pour les aventuriers fous que nous sommes tous.

## UNTOUCHABLES

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

Ce jeu basé sur le film les Incorruptibles en reprend le scénario scène après scène. Le premier jeu est un jeu de plates-formes rappelant certaines parties du jeu Robocop. Le second et le troisième jeu sont dans le style d'Operation Wolf, même si chaque jeu apporte son originalité au sujet. Le quatrième jeu reprend la fameuse scène de l'escalier. Un landau dévale l'escalier, et Ness doit protéger le bébé

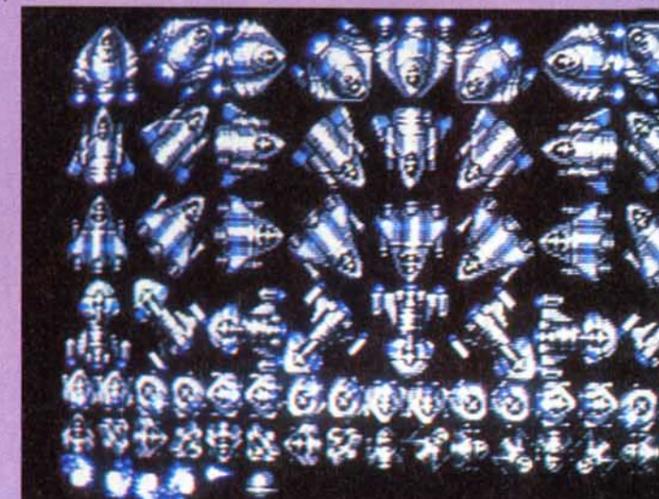


tout en tirant sur les hommes de Capone qui arrivent de toute part. Le cinquième s'enchaîne très rapidement avec le quatrième, puisqu'à la suite de la fusillade dans la gare, le dernier des hommes de Capone a pris un otage, et menace de le tuer dans les dix secondes si vous ne lâchez pas votre arme. Vous allez devoir tirer une et une seule fois, et votre coup devra être fatal, au bandit, bien sûr! Enfin, le sixième jeu est celui basé sur la scène finale, et il s'agit d'une course sur les toits où les tirs partent de tous les côtés! Réalisé par les programmeurs de Batman: Caped Crusader, Untouchables mélange de manière agréable tous les styles, et il bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée: tout ce qu'il faut pour faire un hit.

## VAUX

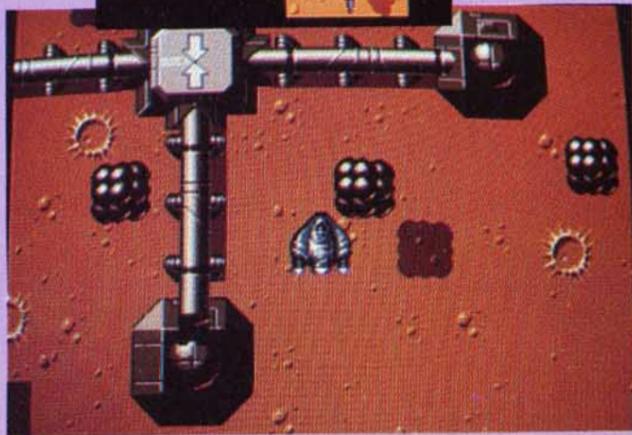
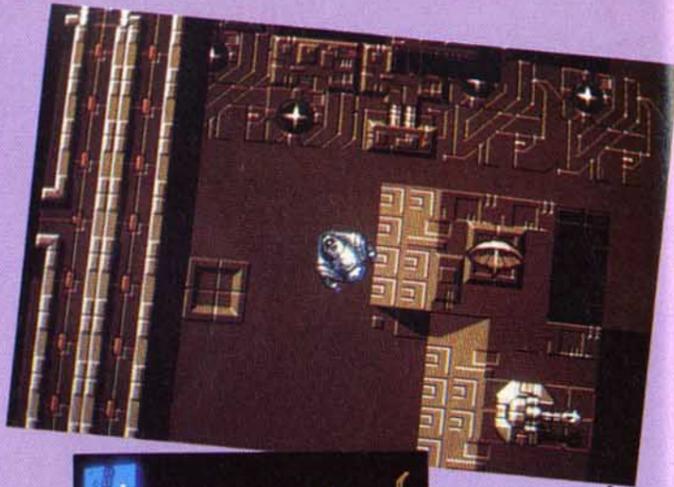
HURIKAN  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre / novembre

Vaux est le premier jeu de cette compagnie franco-anglaise qu'est Hurikan. C'est aussi le nouveau jeu de l'auteur de Cybernoïd et Cybernoïd 2. C'est un mélange d'arcade pure et de simulation économique. Vous jouez en effet le rôle d'un trader du futur qui s'adonne au marché noir pour gagner le plus d'argent possible. Bien sûr, ceci n'est pas légal, mais qui irait vous chercher des noises? Côté jeu d'arcade, cela consiste à éviter de se faire descendre par les flics, les pirates et toutes les autres person-



nes qui vous en veulent, et ceci en utilisant toutes les armes disponibles sur le marché, y compris les armes illégales, vous n'êtes plus à ça près. Comme il y a près de 32 armes différentes, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin! Dans cette partie, la surface de la planète scrolle magnifiquement dans tous les sens, et c'est en Full Overscan sur Amiga!

La seconde partie se déroule lorsque vous vous êtes amarré à une station d'échange. Pour s'amarrer, il faut parcourir un long tunnel encombré d'obstacles, durant une phase de jeu en 3D. Enfin, une fois ceci fait, vous arrivez au lieu des échanges économiques. Là, tout s'achète et tout se vend très rapidement. Vous voyez les prix grimper ou chuter en temps réel, et seuls les plus perspicaces achèteront ce qu'il leur faut au bon moment. Dès que vous serez assez riche, vous pourrez changer de niveau, ce qui ne se fera qu'après avoir détruit un gigantesque gardien ou un abominable monstre. Au premier niveau, il s'agit d'un serpent énorme dont je peux vous dire qu'il est vraiment impressionnant. Bref, Vaux mélange deux genres, qui, on le sait depuis Elite, vont parfaitement ensemble, et améliore la partie arcade de ce type de jeu. Le programmeur étant particulièrement doué, le résultat est saisissant et le jeu à toutes les chances de bien marcher lors de sa sortie.



ITEMS AVAILABLE	PRICE (BUY)	PRICE (SELL)	UNITS AVAILABLE
...MEDICAL SUPPLIES	1.00	0.80	2294 (1)
...CLOTHING MATERIALS	1.00	0.80	1732 (1)
...MILITARY	1.00	0.80	8323 (1)
...MORPH. ELECTRONICS	1.00	0.80	778 (1)
...FOOD (BASIC)	1.00	0.80	7423 (1)
...FOOD (LABOR)	1.00	0.80	454 (1)
...HEAVY ORBITAL FUEL	1.00	0.80	11573 (1)
...QUALITY ELECTRONICS	1.00	0.80	3 (1)
...REPAIR	1.00	0.80	1 (1)
...EXTRADITION CRYSTALS	1.00	0.80	1 (1)
...T.I.G. SUPPLIES	1.00	0.80	48542 (1)
...GELISK ARTIFACTS	1.00	0.80	

...GENERAL INFO  
 ...MONEY EXCHANGE  
 ...THE WEAVER'S SHOPPE  
 ...TORY'S MIGHTY SHOPPE!

## STORMLORD

HEWSON

Système: Amiga / ST  
 Sortie prévue: octobre

Dans Stormlord, vous jouez le rôle d'un nain chargé de délivrer les fées qui ont été capturées. En plus d'être un nain, vous êtes en plus un magicien, et vous pouvez lancer des éclairs à la figure de vos adversaires pour vous en débarrasser... et des adversaires, vous allez en rencontrer: squelettes, gobelins, sorcier, mais aussi plantes carnivores, abeilles, etc... A côté de cela, il faut parfois un peu de réflexion pour délivrer une fée, c'est à dire qu'il faut bien utiliser certains objets pour pouvoir passer certains obstacles.

Ce qui frappe vraiment dans Stormlord, c'est la beauté des graphismes, qui sont vraiment dans le style des jeux Hewson. C'est magnifique, et comme le jeu est très sympa, ça devrait très bien marcher au niveau des ventes, en tout cas on l'espère pour Hewson qui avec ce soft et Onslaught prouve que la compagnie est arrivée au top niveau côté programmation.



# POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les icônes
- les types d'animation

**GRATUIT**

deux disquettes contenant 50 utilitaires du Domaine Public



**TITUS™**

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

**AMIGA**

2eme édition. (Workbench 1.3)

# COMPRENDRE et bien exploiter



SON

# AMIGA

Yves BRAZEAU Daniel GARANT

Editions TITUS™ Editions Le Grand Moulin

# à la portée de tous !

**STORMLORD**  
suite...



## DOSSIER LOVECRAFT

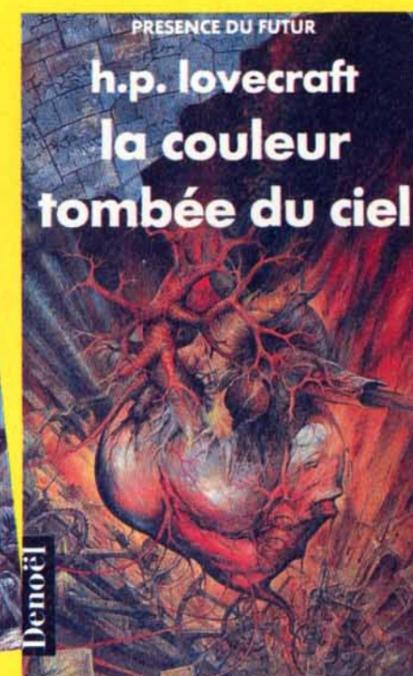


On ne pourra plus dire que GEN 4 n'est pas un magazine à caractère éducatif, puisqu'il a été décidé, à l'occasion de la sortie de nouveaux softs inspirés de la littérature fantastique du 19ème siècle, de vous faire découvrir un des écrivains les plus mystérieux et fascinants qui soient, Howard Phillips Lovecraft. Entre le fantastique et la SF, il occupe une position unique des plus originales, à la fois créateur et illustrateur d'un panthéon indicible qui n'aura de cesse d'habiter vos rêves, ou vos cauchemars.

### LEGENDES DU MYTHE DE LOVECRAFT

Sa vie est à la hauteur de son oeuvre: indescriptible. Rien de ce qui suit, ou presque, ne peut être considéré comme irréfutable, sauf peut-être sa date de naissance. Il en va ainsi de Lovecraft, maître de l'insolite, du mystère et de la terreur. Sa biographie change, se métamorphose suivant son rédacteur. Tantôt décrit comme un matérialiste convaincu, parfois comme un romantique, souvent comme un visionnaire, peut-être était-il tout cela à la fois, ou bien plus encore... Lovecraft avait assurément une personnalité com-

D'origine britannique, celui-ci épouse à trente-cinq ans Susan Phillips, fille d'un riche industriel. Quatre ans après son mariage, Winfield présente déjà des signes de dérangement mental; il meurt cinq ans plus tard, des suites de sa syphilis. La maladie avait alors dépassé depuis longtemps son stade infectieux. Bien qu'elle puisse être génétiquement transmise, il semble que Lovecraft y ait échappé, même si certains voient dans sa fragilité physique et mentale un héritage paternel. De plus, on avance que Winfield appartenait à la franc-maçonnerie égyptienne et détenait des livres d'occultisme extrêmement rares; parmi ceux-ci, on cite le manuscrit chiffré de Dee, médium de la reine Victoria, lui-même transcrit en code d'après un ouvrage plus ancien, le "Secret des noms". Ce livre jouera un rôle important par

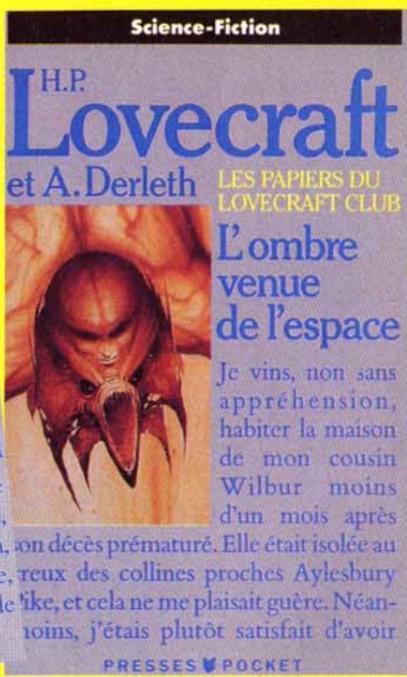
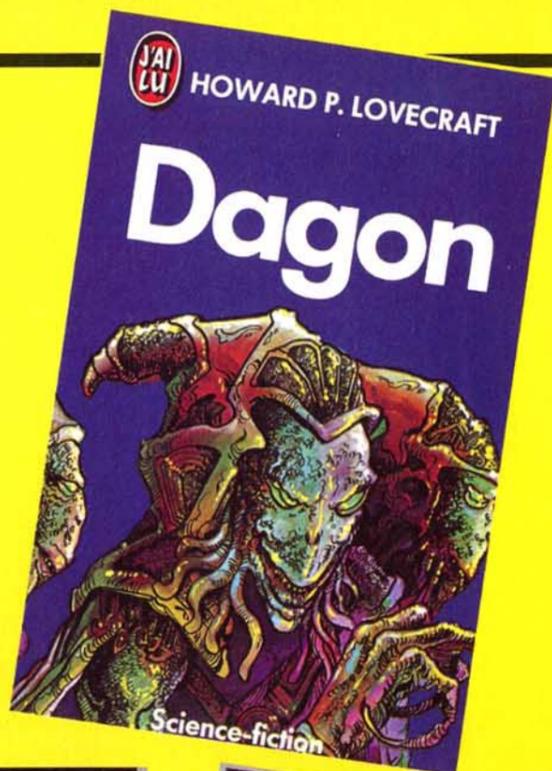


plexe et tourmentée, aux nombreux tiroirs secrets. Voici donc une version possible de ce qu'a pu être sa vie; nous avons choisi le parti pris de l'insolite, celui-là même qu'il s'est plu à tisser dans ses nouvelles. H.P. Lovecraft est né en 1890 à Providence, Rhode Island, petite ville de province à l'activité trépidante d'une cour de prison, ce qu'elle deviendra rapidement pour lui, et dont il ne s'échappera que par la mort. Il y vivra depuis son plus jeune âge jusqu'à ses vingt-et-un ans. C'était un rat de bibliothèque, à la santé fragile, au caractère difficile et solitaire. C'est à l'âge de huit ans qu'il perd son père, Winfield Lovecraft, un homme hors du commun.

la suite. Il est à noter que la franc-maçonnerie égyptienne n'est pas une variante du christianisme, mais une philosophie hermétique à la longue tradition cabalistique. On peut donc imaginer que le jeune Lovecraft ait été influencé inconsciemment ou non par le savoir ésotérique de son père dans son délire éveillé. Les croque-mitaines de l'enfance de Lovecraft devaient être beaucoup plus terrifiants que nos bons vieux ogres (méfions-nous des ogres). Ce sont sans doute ces divinités monstrueuses que l'on retrouvera dans son oeuvre, et dont on dira qu'elles sont ses plus célèbres créations, avec les livres légendaires tels le Nécronomicon. Réalité ou fiction,

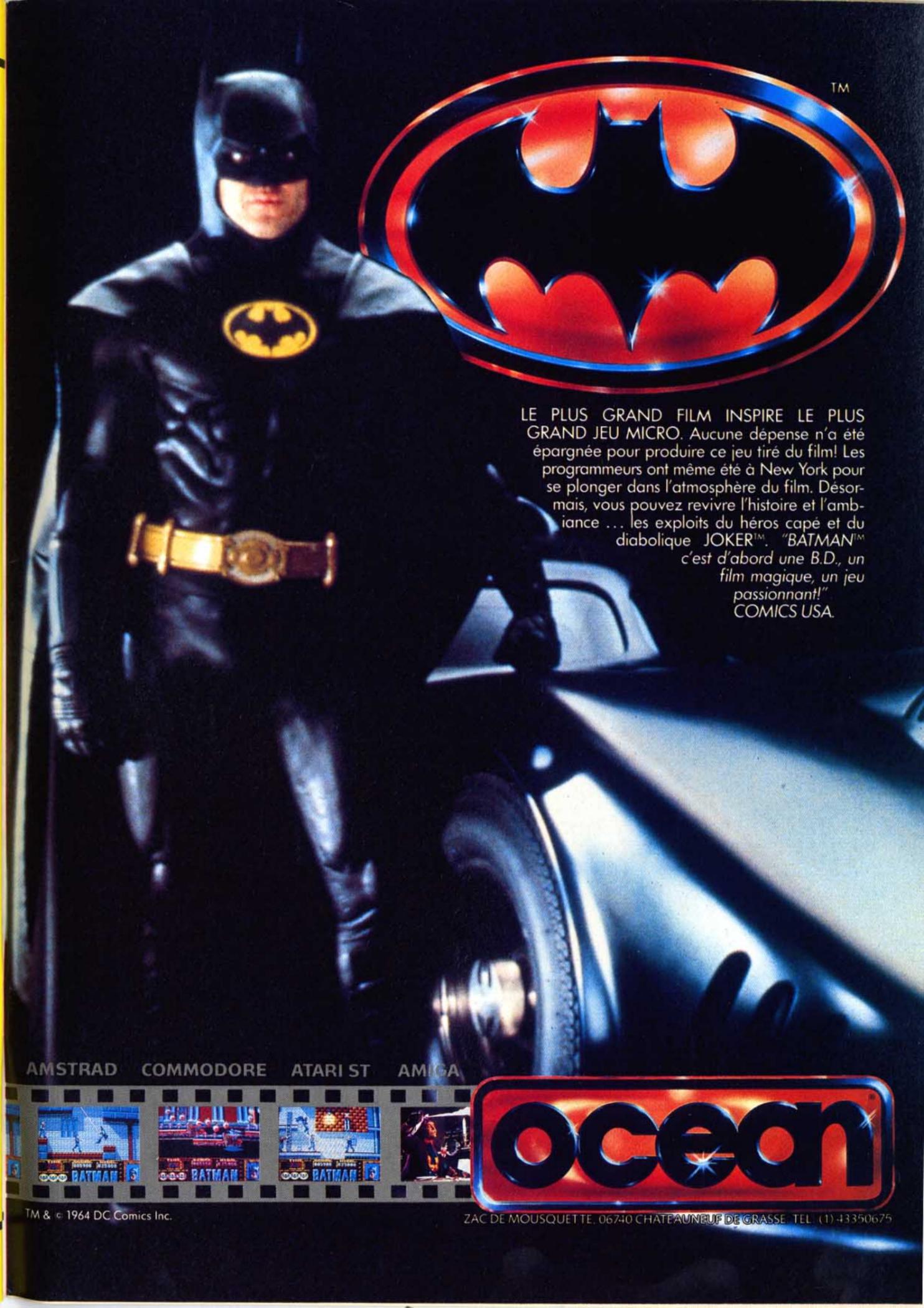
ce livre terrible, rempli d'incantations aux pouvoirs maléfiques, capables de raviver un panthéon de dieux oubliés qui ont été les maîtres de la Terre bien avant notre ère? Certaines similitudes avec le manuscrit de Dee firent dire à certains que cet ouvrage existe réellement, mais pas sous la forme où nous l'a présenté Lovecraft, peut-être intentionnellement.

Il quitta Providence pour New York où il se maria. Mariage de courte durée, deux ans avant de retourner "at home", vivre avec sa mère et ses deux tantes. Il publie ses récits à partir de 1922, dans des magazines comme "Weird Tales". Un seul ouvrage a paru de son vivant, édité à titre privé: il s'agit de "Cauchemar sur Innsmouth". Ce n'est que deux ans après sa mort qu'il "connaîtra" enfin le succès; il tira l'essentiel de ses ressources de la révision et de la correction de manuscrits, prose ou poésie, qui lui étaient envoyés par toutes sortes d'écrivains ayant l'espoir de réussir. Lovecraft passait auprès de ses amis pour un érudit; il connaissait un nombre incalculable de langues, dont quatre langues africaines et plusieurs dialectes. Tout cela en passant par les mathématiques, l'histoire des civilisations anciennes et la chimie organique. Un type hallucinant, dont le pouvoir d'imagination était bien supérieur à la moyenne. La légende veut qu'il rêvait toutes les nuits, et que certaines de ses nouvelles soient la simple transcription de ses rêves. Les voyages imaginaires, qui étaient d'abord une manière de



s'évader du quotidien, semblent être devenus une partie essentielle de la vie de Lovecraft. On raconte qu'il ne pouvait supporter le froid, que le moindre contact avec la mer le rendait malade, que sa température était anormalement basse, qu'il tombait dans de puissantes léthargies. Que conclure? Qu'il était possédé par ses propres créatures, qu'il en avait peur? La mer qu'il ne supportait pas était-elle pour lui synonyme de Cthulhu, divinité marine qui se terre dans les eaux profondes? Quoi qu'il en soit, près de cent vingt contes ou nouvelles sont venus se greffer aux douze ou quatorze nouvelles originales de Lovecraft, faisant de son oeuvre une véritable épopée cosmique. Ont participé à la continuité de son oeuvre en faisant intervenir dans leurs écrits les principales figures du mythe de Cthulhu: August Derleth, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Frank Bellknop. Le style de Lovecraft n'est certes pas le meilleur qui soit, usant jusqu'à la trame un même canevas; l'auteur commen-

ce par informer le public qu'il vient de faire une terrible découverte qui a presque aliéné sa raison. Toutes ses nouvelles sont sur ce schéma, ou presque. En atteignant la quarantaine, Lovecraft avait joué toutes les variations possibles sur cet air. Il ne lui restait plus rien à découvrir, plus rien à écrire. Lovecraft commença à mourir quand il comprit que son inspiration s'était épuisée. "Dès que j'approchai de la cité sans nom, je compris qu'elle était maudite. Traversant au clair de lune une affreuse vallée desséchée, je la voyais de loin, dressée au milieu des sables, comme un cadavre émergeant d'une fosse mal faite." (La Cité sans nom). Il décéda à quarante-sept ans d'un cancer, en 1937 à Salem, Massachusetts. Incontestablement, il reste un des écrivains les plus étranges de son siècle et du nôtre, et ne cesse de fasciner un public qui va en s'élargissant; des adaptations peu scrupuleuses ont eu lieu au cinéma (Réanimator, film d'horreur comique et From Beyond, minable



LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance... les exploits du héros capé et du diabolique JOKER™. "BATMAN™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!" COMICS USA.

AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA



production dégoulinante!); un jeu de rôle nommé l'Appel de Cthulhu est directement inspiré de son oeuvre. Fort bien fait, c'est certainement un des meilleurs qui existent. Son ambiance est particulière, comme la vie de son inspirateur, Howard Phillips Lovecraft. Pour en savoir plus sur ce jeu, reportez-vous à la rubrique GEN4 & JDR présente dans les numéros 12 et suivants. Enfin, vous pouvez vous procurer ses oeuvres complètes dans une superbe réédition chez Denoël, collection Présence du Futur, ainsi que chez J'ai Lu et Presse Pocket.

Chez Denoël: Je suis d'ailleurs, La couleur tombée du ciel, Par-delà le mur du sommeil, Dans l'abîme du temps.  
 Chez J'ai lu: Dagon, le Nécronomicon.  
 Chez Presse Pocket: L'ombre venue de l'espace, Le rôle devant le seuil, L'horreur dans le cimetière, L'horreur dans le musée, Légendes du mythe de Cthulhu, Le masque de Cthulhu.  
 Chez 10/18: Demons et merveilles.

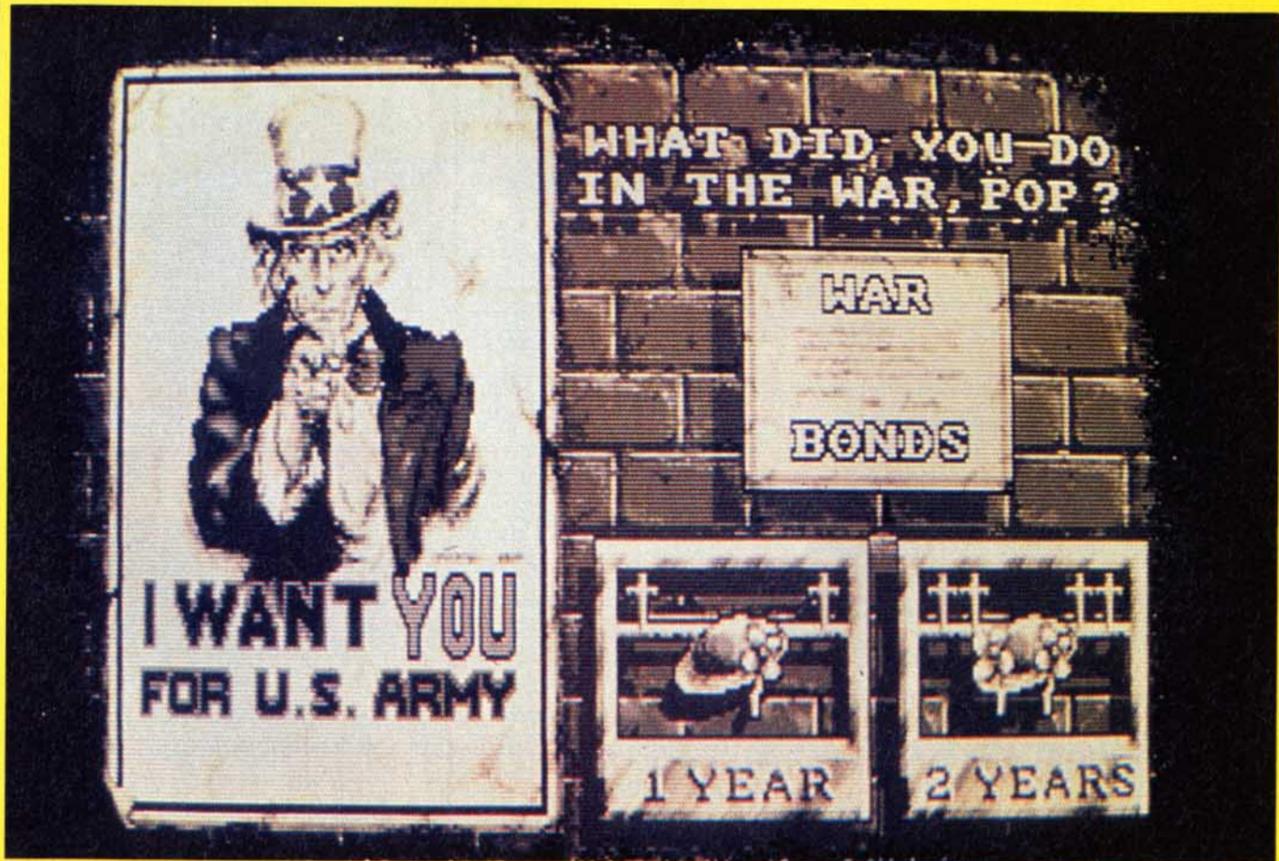
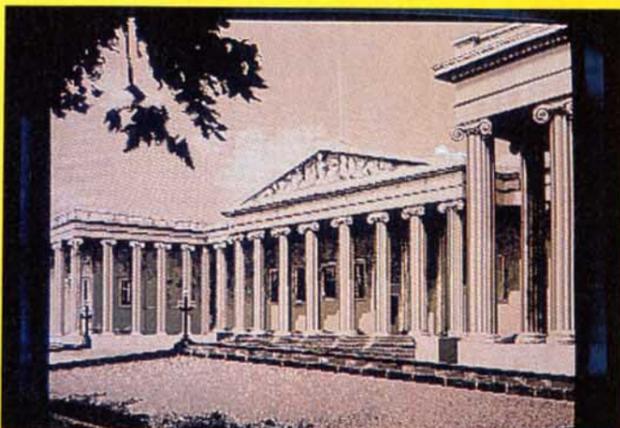
## LE JEU D'AVENTURE: HOUND OF SHADOW

Ce jeu est le premier à utiliser un système, nommé Timeline, adapté plus particulièrement aux jeux d'aventure à tendance jeu de rôle. Leurs auteurs sont des passionnés des vrais jeux de rôle, et ils ont réalisé de nombreux scénarios pour l'Appel de Cthulhu.

Lorsque vous commencez le jeu, vous créez un personnage en lui choisissant un passé détaillé, son sexe, sa date de naissance, ses caractéristiques, ses compétences et sa profession. La première chose particulièrement bien dans le système, c'est que tous les jeux Timeline reconnaîtront votre personnage et l'accepteront. Hound Of Shadow n'est en effet que le premier d'une longue série (souhaitons-le!) de jeux d'aventure.

D'autre part, le jeu garde constamment des tonnes d'informations sur vous, et les personnes qui interviennent dans le jeu. Un personnage peut vous reconnaître parce que vous êtes célèbre, mais aussi s'il vous voit plusieurs fois durant une partie. A partir de ça, le jeu sauve divers données, et la fois suivante où vous le voyez, il fera une remarque du style "encore vous" ou "ça fait bien longtemps qu'on ne vous avait vu". Et comme Timeline fait ceci pour tous les personnages, il y a rapidement toute une ambiance qui se crée autour du scénario, rendant le déroulement du jeu très proche d'un vrai jeu de rôle.

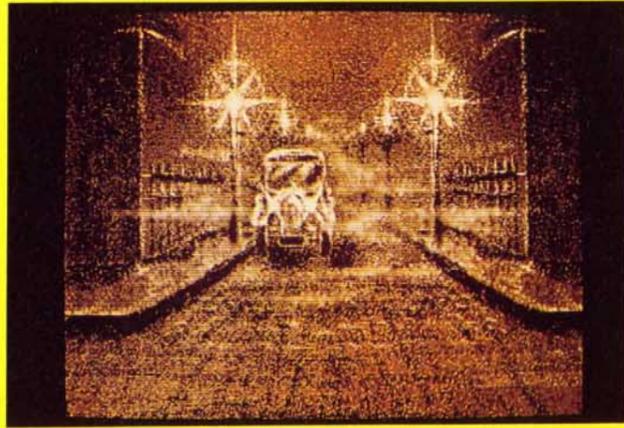
Le fait que chaque joueur ait un personnage bien différent de celui des autres (du fait qu'il y a une cinquantaine de compétences, exprimées en pourcentage!), chaque partie sera différente selon le personnage que vous prenez. Rien ne vous interdit donc, une fois que vous avez terminé le jeu avec un personnage, de le recommencer avec un autre. En effet, même si la trame générale du scénario restera la



même, l'histoire changera selon votre métier, votre sexe ou vos compétences! De plus, lorsque vous terminez un scénario, certaines de vos compétences augmentent, rendant la partie suivante plus facile. Enfin, les jeux de la gamme Timeline seront modulables. Cela veut dire que vous ne serez pas obligé de les faire dans leur ordre de sortie. Le jeu reprend votre personnage et adapte la date à laquelle se déroule le jeu selon ce que vous avez fait auparavant. Votre personnage vieillira donc au fur et à mesure des scénarios, ce qui est tout de même très intéressant.

Passons au point faible du logiciel, car il y en a un. Pour qu'un tel système soit valable, il faut que le joueur puisse accomplir des actions véritablement complexes, et pour cela, il faut un véritable interpréteur de texte. Impossible de jouer à la souris ou au joystick à ce type de jeu, il faut tout faire au clavier. De ce fait, on se retrouve devant un "classique" interpréteur où le joueur tape ses ordres, en anglais. Eh oui! Hound Of Shadow est entièrement en anglais, et n'espérez pas une version française parce que c'est carrément impossible! Hound Of Shadow sera donc exclusivement réservé à ceux qui se débrouillent bien en anglais, non seulement en raison de l'interpréteur, mais aussi à cause des descriptions qui sont extrêmement bien écrites et donc pas à la portée d'un débutant en anglais. Profitons quand même de la puissance de l'interpréteur pour vous donner une idée des commandes que l'on peut donner. Il est possible d'attendre en un lieu qu'un événement se produise, ou encore de faire le point de tout ce que l'on a appris depuis le début de l'histoire.

Au niveau des dialogues, c'est carrément l'extase, puisqu'il n'y a pas à taper d'ordre, il suffit de parler comme on le ferait dans la réalité. L'exemple donné dans le manuel est parfait. Vous cherchez quelqu'un et vous arrivez sur son lieu de travail. Vous tapez "Est-ce que John Smith travaille ici?" ou "Je cherche John Smith, est-il présent?", et l'ordinateur comprend, un personnage vous répond. Quoi de plus simple et de plus plaisant? J'ai bien essayé de taper des phrases complexes ou des phrases avec des inversions de mots, eh bien il n'y a aucun problème. C'est vraiment géant.



Au sujet du scénario, je ne vous en dirais pas trop. Le jeu se déroule en Angleterre dans les années 1920, et il y a toute une histoire de possession, de vengeance, de meurtre, d'occultisme et d'entités qui ne devraient plus exister depuis bien longtemps.

Au niveau des graphismes, Hound Of Shadow est agrémenté régulièrement de pages de graphismes sépias qui ajoutent de l'ambiance au jeu.

Voilà, vous savez quelques uns des éléments importants qui font de Hound Of Shadow le meilleur jeu d'aventure en anglais du moment, et la plus réussie des tentatives d'adaptation d'un jeu de rôle sur micro. Ayant joué à ce jeu pendant quelque temps, je peux vous assurer que l'on retrouve toute l'ambiance et l'intérêt des jeux de rôle et qu'il n'y a aucune limite à ce que l'on peut faire. On est certes seul, ce qui est moins drôle qu'une vraie partie, mais entre deux parties, Hound Of Shadow vous divertira bien!

## LES PETITES ANNONCES

### AMIGA

Vends **Amiga 500** + moniteur 1084 + souris + 3 joysticks + disks + câble péritel + livres TBE. Tel: 47.34.48.90.

Vends **Amiga 500** + Imprimante + 2ème lecteur Ca880 + Ecran Couleur + Nombreux livres (Micro Application, etc...) + Nombreux Jeux + Utilitaires + Joystick + Tapis Souris, etc...) le tout: 15000F. Tel: 62.98.82.45.

Vends **Amiga 1000** Extension Mem Golem 2Mo peuplée à 1Mo: 3500Frs + pour 1000 et 500 Disque Dur SHD30 Mo. Neuf: 3900Frs: Richard Josse, 30 Rue Saint-Anne, 22290 Lanvollon. Tel: 96.70.00.70 le Week-End.

A vendre pour Amiga, **logiciels originaux**: True Basic (700F), Perfect Sound (500F), Lattice C Compiler v3.1 (800F), Crazy Cars 2 (100F), Dungeon Master (130F), Skweek (100F), Thunder Blade (100F), le Manoir de Mortevielle (100F), Test Drive (100F), The Art Of Chess (100F), Kult (130F).

Livre: C par la pratique (Sybex, 150F), Amiga Trucs Et Astuces (Micro Application, 100F), Le livre de l'Amiga Basic

(PSI, 100F), Le C si Facile (Eyrolles, 150F), Le Basic par la Pratique (Lamoitier, 60F). Tel: 50.98.23.36 (heures repas). Demandez Stéphane (à partir du 2 octobre, ne téléphonez que le week-end).

Vends **originaux** pour Amiga: Forgotten World et Blood Money (+ Garantie et coffrets), 160 pièce ou 300F les 2. Deluxe Paint 2: 350F. Philippe Mauger, Impasse du Côteau, 76470 Le Tréport.

Vends pour Amiga de nombreux **originaux** (Targhan, Arkanoïd 2, ...) à des prix incroyables. Tel: 34.69.17.86. ou écrire à Hubert Loïc au 548 Parc de Cassan (95290). L'isle-Adam.

Amiga vend **originaux**: Explora 2, 190 frs; Silkworm, 140 frs; Gauntlet 2, 140 frs; (Port + Emb.Inclus). Gaetan. Tel: 77.72.95.13. après 19h.

Vends **extensions** 512 Ko avec inter pour Amiga 500 avec ou sans horloge. Demandez Jean-Louis après 18h au 26.74.02.63.

**Club Amiga** propose aide, astuces, démos, montages électroniques. Adresse: Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex.

suite page 120

# SAPRISTI!

## (1ère partie)

Et c'est encore moi qui m'y colle. Le rédacteur en chef ne dit plus rien, il travaille sur son ST, les mâchoires serrées, les yeux collés au moniteur, il ne dit plus mot. L'ambiance est lourde dans la salle de rédaction de Génération 4. C'est qu'on ne rigole pas tous les jours, ici.

Je le sentais, ça, que ça allait arriver. Il y a un quart d'heure, il était encore souriant quand il me disait qu'il allait sur le serveur pour organiser un nouveau concours. A chaque fois, c'est pareil, ça commence toujours comme ça, on nous prendrait pour les meilleurs amis de la Terre. Il tape, il tapote, il valide, il appuie sur SUITE, il fait gagner des cadeaux, tout va pour le mieux. Et puis, comme d'habitude, il veut aller lire la rubrique Avenfou, puisque c'est lui qui répond aux questions. J'ai beau lui dire depuis un mois que je lui montrerai comment ça marche, je n'ai pas encore trouvé le temps de le faire, et il s'entête, il veut absolument consulter la rubrique Avenfou, seul, s'il le faut. "Je me débrouillerai, va, j'ai l'habitude", rajoute-t-il toujours.

D'accord, débrouille-toi, puisque tu es si malin. Et ça ne manque pas. Ses yeux se font plus froncés, ses tics de plus en plus prononcés, ses mains plus haletantes et sa respiration plus moite. Et c'est la Troisième Guerre Mondiale à Génération 4. Il se débrouille, quoi. Se débrouiller, ça consiste à fracasser le Minitel sur le crâne de l'assistant télématique, et à hurler jusqu'à ce que le patron le calme, parce qu'il a fait l'Indochine, le patron.

En fait, le problème est simple, il ne sait toujours pas comment on consulte les messages en rubrique Avenfou. Alors, parce que c'est pénible de changer d'assistant télématique tous les deux jours, je vais m'y coller, je vous explique comment ça marche.

Il y a deux façons de lire la rubrique: le débutant et le faible d'esprit préféreront faire ça simplement, et l'accro du Minitel sera heureux de pouvoir utiliser quelques options intéressantes, celles qui déconcertent le rédacteur en chef.

Pour le débutant, il faut rappeler qu'une rubrique, c'est exactement comme une pile d'assiettes. Je m'explique, parce que je sens que certains se posent des questions: quand on empile des assiettes, celle qui se trouve sur le haut de la pile est la dernière à avoir été posée. Et celle qui se trouve en bas de la pile est la première à avoir été posée. Elle est mieux lavée, car à l'époque il restait beaucoup de produit-vaisselle, quoique ça n'ait pas énormément d'intérêt. La rubrique, c'est pareil, sauf pour le produit-vaisselle: le message le plus récent est celui que l'on lit en premier. Pour lire le message le plus vieux (écrit il y a quelques semaines), il faut dépiler la rubrique. Pour dépiler, on doit utiliser les touches SUITE et RETOUR, en sachant qu'elles ont une fonction différente, et c'est justement à cause de cela qu'on les appelle communément "touches de fonction". C'est merveilleux. Voir figure 1 si vous n'y croyez pas. Voir aussi figure 2 si vous avez le temps.

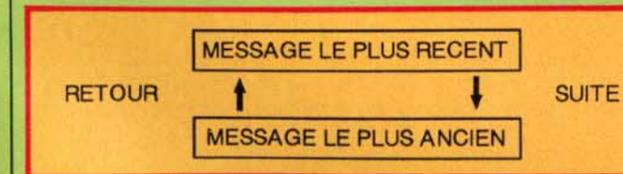


Fig. 1 - Comment se déplacer dans la rubrique... Principe de la pile d'assiettes.



Fig. 2 - Regarde pas mes mains, c'est la vaisselle...

On se déplace donc avec SUITE et RETOUR, et pour quitter la rubrique, il faut taper sur SOMMAIRE. Presque toujours, cette touche permet de sortir, de revenir au menu précédent, telle est sa quête. Elle n'y peut rien, vous n'y pouvez rien, c'est comme ça. Ces trois touches de fonction permettent au débutant de consulter la rubrique, sans se poser trop de questions.

Mais il peut aussi vouloir intervenir. Et tel que je le connais, il veut. Pour écrire un message dans la rubrique, il suffit de taper sur ENVOI. Les autres connectés, débutants ou accros, pourront le lire, pourvu qu'il l'ait validé. Mais ça, c'est une autre histoire. Enfin, pour en finir avec le débutant, il faut savoir que pour écrire un message, il faut être propriétaire d'une Bal. Cela veut donc dire, si vous me suivez bien, que chaque auteur de message a une Bal dans laquelle on pourrait lui écrire, en privé, sans que les autres le sachent. Pour lui envoyer un message en Bal, il faut appuyer sur la touche "\*" (étoile, à gauche du zéro) puis sur ENVOI.

DEVINETTE: si on tape sur ENVOI sans l'étoile, que se passe-t-il?

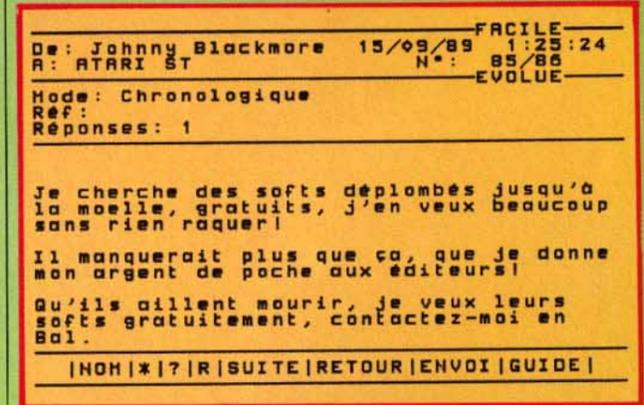


Fig. 3 - Message de Johnny Blackmore. Lui répondre en public, c'est risquer de passer plusieurs années de votre vie derrière des barreaux...

Réponse plus loin.

Le message, pourvu qu'il soit enregistré (mais c'est une autre histoire) ne pourra être lu que par le propriétaire de la Bal, s'il va la lire. L'exemple idéal pour illustrer cette option, c'est la figure 3. Mettons que vous vouliez répondre au message de Johnny Blackmore, il suffit de taper sur "\*" (étoile, en dessous du 7) puis sur ENVOI, et le message sera confidentiel. Si vous tapez ENVOI tout court (et c'est la réponse à la devinette), tout le monde pourra lire votre message, et ce sera le déshonneur pour toute votre famille, on crachera sur votre père, sur votre mère et sur tous vos descendants. Notons au passage que les messages comme celui de Johnny Blackmore ne sont pas les bienvenus sur le tolérant 3615 GEN4. Ils seront saqués, si nous avons le temps.

Bien, passons aux options plus évoluées. Pour commencer, observez la figure 4, on y apprend plein de choses intéressantes. Par exemple, on nous dit où est placé le pseudo de l'auteur, le mode de balayage, et... allez l'observer, ne restez pas là.

Je vous disais que l'on pouvait se déplacer avec les touches SUITE et RETOUR. En tapant "\*" (étoile) puis SUITE, vous passerez au message suivant. Car il se peut qu'un message fasse plusieurs pages. Avec cette option, on évite ses pages supplémentaires, on passe VRAIMENT au message suivant. Et puis on peut se brancher directement sur le message le plus ancien, en tapant "#" (dièse, à droite du zéro) puis

De: CHAMP [1] FACILE  
 R: CHAMP [2] N°: CHAMP [3]  
 Mode: CHAMP [4] EVOLUE  
 Réf: CHAMP [5]  
 Réponses: CHAMP [6]

CECI EST LE MESSAGE.

C'EST BEL ET BIEN LE MESSAGE, DU ALORS,  
 JE NE M'Y CONNAIS PAS.

[NOH]\*[?][R][SUITE][RETOUR][ENVOI][GUIDE]

En haut de l'écran, vous observez le bandeau qui vous donne des renseignements sur le message courant. Au milieu, c'est le message courant. En bas, c'est un bref récapitulatif des commandes disponibles.

Champ [1]: Expéditeur du message + date et heure d'écriture du message.

Champ [2]: Le nom de la rubrique.

Champ [3]: Le numéro du message, et le nombre de messages.

Champ [4]: Le mode de balayage (Chronologique, par pseudos, par questions ou par réponses).

Champ [5]: L'expéditeur de la question et sa date d'écriture (quand question il y a).

Champ [6]: Le nombre de réponses au message courant (si c'est une question).

NB: En lecture de Bal, les champs [5] et [6] sont inutiles, et le champ [2] permet de savoir dans quelle Bal votre correspondant a écrit (si vous avez renvoyé votre courrier sur une Bal principale).

Fig.4 - Descriptif de l'écran de lecture des messages sur le 3615 "Sapristi" GEN4!

ENVOI. Et se brancher sur le message le plus récent en tapant "0" (zéro) puis ENVOI. C'est utile à savoir.

Puisqu'on est en train de parler de la touche ENVOI, parlons des marques. En tapant une lettre de l'alphabet puis ENVOI, vous enregistrez un contexte, qui sera restitué dès que vous retapez cette même lettre puis ENVOI. Mettons que vous soyez sur le 5ème message, et qu'il présente un intérêt énorme pour vous. Tapez "A" puis ENVOI. Le système vous indique que "la marque est notée". Vous continuez de vous déplacer dans la rubrique, en jouant avec SUITE. Il vous suffit de taper sur A puis ENVOI pour revenir sur le 5ème message. Les plus précoces d'entre vous auront compris qu'on peut sauver 26 marques, car il y a 26 lettres dans l'alphabet. En fait, les plus précoces ne savent pas que la lettre R est réservée pour autre chose: ça ne fait donc que 25 marques. Attention, quand vous vous déconnecterez, elles seront toutes effacées. Prochainement, nous les sauvegarderons sur le disque.

Faites un petit effort, ce n'est pas encore fini. Il nous reste à aborder le mode de balayage. Si vous ressentez un peu de fatigue, laissez tomber, vous continuerez plus tard. Dites carrément que j'écris des articles soporifiques, ça fait plaisir. Par défaut, quand on commence à lire la rubrique, on est TOWJOURS en mode Chronologique. C'est la pile d'assiettes, je ne vais pas recommencer.

On peut demander une lecture plus sophistiquée, en ne visualisant que les messages écrits par un certain pseudo, par exemple. Pour cela, il suffit de taper le pseudonyme recherché (et correctement orthographié) puis de taper sur GUIDE. Le système lance alors le mode de balayage par pseudo.

Exemple: je veux savoir ce que Johnny Blackmore écrit comme bêtises dans la rubrique. Je tape Johnny Blackmore (ou JOHNNY BLACKMORE, aucune importance) puis GUIDE. En tapant sur SUITE et RETOUR, je me déplace dans les

messages laissés par Johnny Blackmore, et uniquement dans ceux-ci. Voir figure 5 si vous avez envie. Comme vous le voyez, le champ [4] indique désormais le nouveau mode de balayage "Messages de Johnny Blackmore". Pour repasser en mode Chronologique, pour lire tous les messages, je tape "" (étoile) puis GUIDE. Elle n'est pas géniale, cette option, peut-être?

De: Johnny Blackmore 15/09/89 1:25:24 FACILE  
 R: ATARI ST N°: 777/777 EVOLUE  
 Mode: Messages de Johnny Blackmore  
 Réf:  
 Réponses: 1

Je cherche des softs déplombés jusqu'à la moelle, gratuits, j'en veux beaucoup sans rien raquer!

Il manquerait plus que ça, que je donne mon argent de poche aux éditeurs!

Qu'ils aillent mourir, je veux leurs softs gratuitement, contactez-moi en Bal.

[NOH]\*[?][R][SUITE][RETOUR][ENVOI][GUIDE]

Fig.5 - Voyons ce qu'a écrit Johnny. Le champ [4] indique le mode de balayage, et le champ [3] n'est plus opérationnel dans ce mode.

Là, ce n'était rien. Je redoutais ce moment depuis que j'ai commencé l'article: il va falloir s'accrocher, puisqu'on se lance dans la notion de questions/réponses. Pourquoi est-ce toujours moi qui doit m'y coller?

Bon, mettons que le message de Johnny Blackmore vous choque, vous avez envie d'y répondre et de lancer ainsi un débat sur le piratage. Allons bon, il ne manquait plus que ça. Imaginons qu'il y ait 15 messages avant celui de Johnny Blackmore. Si vous laissez votre message, ça va être difficile pour les autres connectés de voir de quoi vous parlez, et à qui vous répondez.

Si vous mettez en début de message "Je réponds à la contribution de Johnny Blackmore", ils pourront toujours faire une recherche par pseudo. Mais encore faut-il que vous le fassiez. L'idéal, ce serait que le système rajoute lui-même cette précision "Je réponds à la contribution de Johnny Blackmore". Eh bien, en tapant R puis ENVOI, vous précisez au serveur que vous répondez au message courant. R comme Réponse. Quand les connectés liront votre contribution, le champ [5] contiendra "Référence: Johnny Blackmore" et la date du message auquel vous répondez. Pour s'en assurer, mieux vaut regarder la figure 6.

De: → GEN4 ← 15/09/89 1:37:52 FACILE  
 R: ATARI ST N°: 86/86 EVOLUE  
 Mode: Chronologique  
 Réf: Johnny Blackmore 15/09/89 1:25:24  
 Réponses: 0

Au lieu de dire des bêtises, cher Johnny Blackmore, tu ferais mieux d'aller voir:

MONTY PYTHON A HOLLYWOOD, au Grand Pavois (15ème), le vendredi à 17h45 ou le samedi à 20h15.

Et tu iras te laver la bouche avec du savon.

[NOH]\*[?][R][SUITE][RETOUR][ENVOI][GUIDE]

Fig.6 - Le champ [5] est on ne peut plus clair: ce message est une réponse à Johnny Blackmore, qui avait écrit un message le 15 Septembre à une heure vingt-cinq du matin.



- ★ Scrolling multi-directionnel ultra-fin
- ★ Les petits personnages entièrement animés sont de Garvan Corbett, l'auteur du classique Barbarian
- ★ Armes au choix, tir possible dans toutes les directions
- ★ Terrain de jeu extra-large.

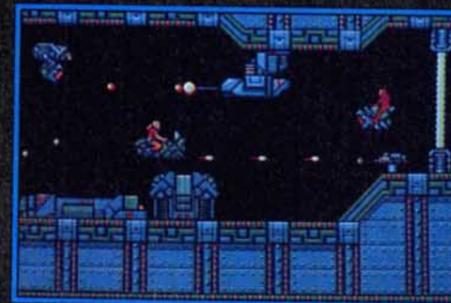
Cette fois-ci, vous êtes le dos au mur. Ces atroces robots se sont finalement rebelés et ont retourné leurs armes meurtrières contre leurs maîtres humains. Il faut absolument les arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Je veux dire, on ne peut quand même pas laisser ces assassins Cyborgs assoiffés de sang se balader dans les rues de Dome City en attendant que les habitants s'y habituent. Mais qui va bien pouvoir se charger de cette sale besogne? Vous avez deviné: c'est vous. Heureusement, vous êtes légèrement favorisé. Vous êtes Stryx, le résultat du projet Alpha Secure, la machine de combat la plus efficace et la plus intelligente. Mi-homme mi-robot, vous êtes le seul à pouvoir arrêter ces damnés robots.

Ce ne sera pas une sinécure, cependant, car vous devrez détruire des hordes de créatures révoltantes (tout ce métal, quel gâchis) et récupérer les clés de la Life Force.

Allez, Stryx, il est l'heure de revêtir ta combinaison d'autopropulsion pour aller régler leur compte à quelques-uns des robots qui menacent le monde souterrain complexe des villes sous Dôme. Ce ne sera pas facile et le temps passe vite.

AMIGA/ATARI

Photos d'écran de la version Atari



16-32  
 DIFFUSION

PSYGNOSIS  
 GAMES PEOPLE PLAY

Ca va mieux? Rassuré? Ils ont donc la solution de demander une recherche par pseudo, en lisant les messages de ce cher Johnny.

Mais il y a mieux. En tapant "?" (point d'interrogation) puis GUIDE, on se positionnera directement sur le message de Blackmore. Un point d'interrogation, c'est une question. Votre message était une réponse (rappelez-vous du R comme Réponse), il fallait donc qu'il y ait une question. C'est le mode de balayage par question, le mode "référence" (voir figure 7). Un message peut donc être une réponse (R), une question (?) ou un message tout simple qui ne fait pas d'histoires.

Quand vous lisez une réponse, le champ [5] vous indique à quel message elle est liée.

Quand vous lisez une question, le champ [6] vous indique combien il y a de réponses à ce message. Pour lire ces réponses, il suffit de taper R (comme Réponse) puis GUIDE. Encore une nouvelle option, il en sort de partout! Et c'est le mode de balayage par réponses. Voir figure 8.

Quand vous lisez un message simple, les champs [5] et [6] sont vides. Normal, puisque c'est un message sans lien avec les autres.

Voilà, je m'y suis collé. Le rédacteur en chef sourit, il a compris comment ça marchait (il lui a fallu trois lectures) et en plus il aime bien qu'on parle de lui (dans ce cas-là, il relit aussi). Les illustrations ont été réalisées grâce à ZZ-Com (Human Technologies) et à un appareil photo Pentax. Génération 4 remercie ces deux sociétés, sans qui nous ne serions rien.

### TRAVAUX PRATIQUES

1. Vous rentrez dans la rubrique, le premier message que vous lisez a 5 réponses. Que faites-vous pour les lire?
2. Vous rentrez dans la rubrique, le champ [5] du premier message vous informe qu'il s'agit d'une réponse à un message de PAUL, du 12/09/89 à vingt heures. Que faites-vous pour lire ce message?
3. Comment passe-t-on au mode Chronologique?
4. Après combien d'années de mariage fêtez-vous vos noces de chêne?
5. Une réponse peut-elle être une question? Pourquoi?

### TABLEAU RECAPITULATIF DES OPTIONS

SUITE	page ou message suivant
* SUITE	message suivant
RETOUR	page ou message précédent
* RETOUR	message précédent
ENVOI	écrire dans la Rubrique
0 ENVOI	aller au message le plus récent
# ENVOI	aller au message le plus vieux
* ENVOI	écrire en Bal de l'auteur du message courant
R ENVOI	écrire en Rubrique (Réponse)
C ENVOI	poser la marque C ou se positionner mode d'emploi
GUIDE	lire les messages de Luc
Luc GUIDE	chercher la question au message courant
? GUIDE	chercher la (les) réponse(s) au message courant
R GUIDE	revenir en mode Chronologique
* GUIDE	sortir de la rubrique
SOMMAIRE	

NB: dans les Bals, certaines de ces options sont inutiles. En particulier celles concernant les questions et les réponses, puisque vous êtes le seul à pouvoir lire votre propre Bal. Vous comprenez?

ENVOI	répondre dans la Bal à l'expéditeur du message courant.
* ENVOI	idem
R ENVOI	idem

### REPONSES AUX TRAVAUX PRATIQUES

1. Si vous avez répondu "R" GUIDE, c'est que vous êtes trop occupé par vos problèmes personnels, vous n'êtes pas vraiment maître de vous, vous ne dominez pas la situation. Comment voulez-vous que le message le plus récent ait des réponses???

2. Il suffit de taper "?" puis GUIDE mais ne le répétez à personne.

3. En tapant "... puis GUIDE, on revient au mode chronologique.

4. 80 ans. Toutes mes félicitations.

5. Oui, une réponse peut être une question. Exemple: le message 2 est une réponse au message 1 (qui est donc une question). Le message 3 est une réponse au message 2, qui devient alors une question, tout en étant une réponse. Clair?

De: Johnny Blackmore 15/09/89 1:25:24  
R: ATARI ST N°: 1/16  
Mode: Référence  
Réf: Réponses: 1

Je cherche des softs déplombés jusqu'à la moelle, gratuits, j'en veux beaucoup sans rien raquer!

Il manquerait plus que ça, que je donne mon argent de poche aux éditeurs!

Qu'ils aillent mourir, je veux leurs softs gratuitement, contactez-moi en Bal.

[NDH]\*|?|R|SUITE|RETOUR|ENVOI|GUIDE|

Fig.7 - Quand on voit qu'un message est une réponse, on peut lire la question en tapant "?" puis GUIDE.

Voici donc la question, vous noterez au passage que le champ [6] indique le nombre de réponses à ce message, et que le champ [4] confirme bien que nous sommes en mode "référence". Tout baigne.

De: → GEN4 ← 15/09/89 1:37:52  
R: ATARI ST N°: 1/16  
Mode: Réponses à Johnny Blackmore  
Réf: Johnny Blackmore 15/09/89 1:25:24  
Réponses: 0

Au lieu de dire des bêtises, cher Johnny Blackmore, tu ferais mieux d'aller voir:

HONTY PYTHON A HOLLYWOOD, au Grand Pavois (15ème), le vendredi à 17h45 ou le samedi à 20h15.

Et tu iras te laver la bouche avec du savon.

[NDH]\*|?|R|SUITE|RETOUR|ENVOI|GUIDE|

Fig.8 - Eh bien nous voici donc en mode "Réponses à ...", comme il est dit dans le champ [4]. Il suffisait de taper "R" puis GUIDE. Je n'en reviens pas moi-même. Et, bien entendu, le champ [5] rappelle l'intulé de la question. La 20ème personne à envoyer une photocopie de cet article au service télématique gagnera une boîte de 10 disquettes 3"1/2. C'est pas un concours discret, ça, peut-être?

# GREAT COURTS

Blue Byte



Photos d'écran sur Amiga.

## THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiiez vos amis en Sparring-Partner. Tous les coups sont permis: revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem...si vous êtes prêts.

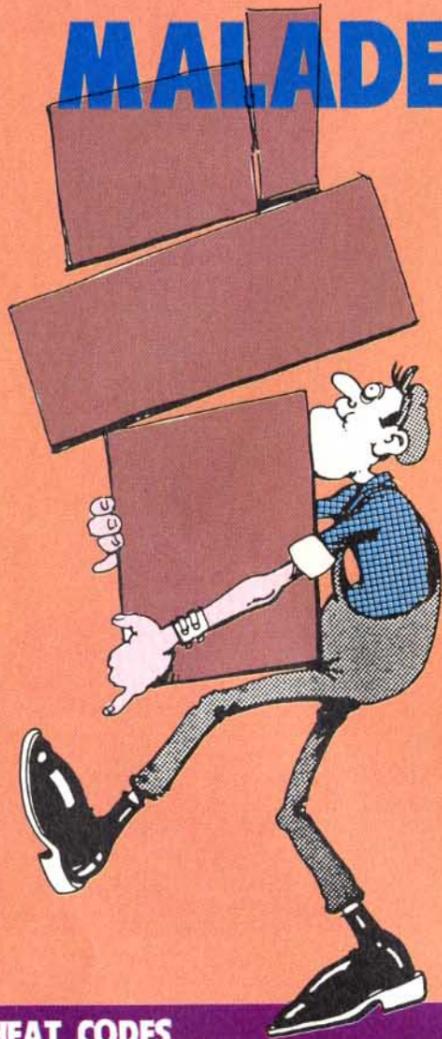
ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE!

Disponible sur  
AMIGA  
ATARI ST  
IBM

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

# LE BIDOUILLEUR MALADE



## CHEAT CODES

### BAAL (AMIGA/ST)

Faites un score assez bon pour pouvoir écrire votre nom dans la table des scores. Au lieu de votre nom, entrez LOVEBUNDLE et vous aurez alors un mode d'entraînement.

### DRAGONSCAPE (AMIGA/ST)

Pour passer d'un niveau à un autre, pressez Alternate et la flèche vers le bas.

### FORGOTTEN WORLDS (AMIGA/ST)

Sur la page de présentation, tapez ARC, puis pressez la touche Help. Durant le jeu, L permet de sauter un niveau, la touche S vous emmène directement à la boutique.

### HYBRIS (AMIGA)

Après le chargement, lorsque la table des scores apparaît, tapez COMMANDER et pressez le bouton de feu pour jouer au jeu. Pressez alors F10 pendant la partie, et votre vaisseau se met à briller. Vous serez alors invincible avec de l'énergie et des bombes illimitées. Les touches F2 à F6 donnent alors les extensions, et F9 permet de passer au niveau suivant.

### NAVY MOVES (AMIGA/PC/ST)

Pour ceux qui ne l'auraient pas lu dans notre test de ce jeu, le code pour aller au second niveau est 786169.

### RICK DANGEROUS (AMIGA/ST)

Au moment d'entrer votre nom sur la table des scores, entrez POOKY. Vous pourrez alors directement recommencer au dernier niveau auquel vous aurez perdu.

### ROBOCOP (AMIGA/ST)

Stoppez une partie en pressant la touche Return. Maintenant, tout en appuyant sur la touche Shift, tapez ALEX MURPHY. Il suffit alors de presser le bouton gauche de la souris pour récupérer de l'énergie.

### R-TYPE (AMIGA/ST)

Sur ST, c'est très simple. Vous pressez la touche F5, F6 et F7 et vous aurez des vies infinies, votre vaisseau n'entrera plus en collision avec les tirs, ennemis ou décors! Pressez F8 et le supplément de votre vaisseau peut se diriger avec la souris.

Sur Amiga, c'est plus dur. Il faut faire un bon score pour pouvoir écrire son nom parmi les meilleurs. Il faut alors taper SUMITA suivi d'un point, et presser Return. A la partie suivante, vous aurez alors des vies infinies.

### SAVAGE (AMIGA/PC/ST)

Le code pour le second jeu est Sabatta, et celui de la troisième partie est Porsche.

### SILKWORM (AMIGA/ST)

Après le chargement, lorsque la table des scores apparaît, tapez la touche C. Un nouveau menu, nommé Fat Mouse's Cheese Menu apparaît alors. Vous remarquerez qu'il manque un fameux fromage. Recommencez donc à jouer, et durant une partie, tapez GORGONZOLA. Vous serez alors en Cheese Mode, ce qui transforme les bombes en fromages. Utile, non? En plus, si vous pressez alors la touche C, vous obtenez de nouveaux crédits!

### STORMTROOPER (AMIGA/ST)

Jouez jusqu'à avoir un bon score et être sur la table des scores. Au lieu de donner votre nom, entrez JAMES CAMERON. Vous aurez alors un nombre important de vies, que vous pourrez augmenter régulièrement en pressant deux fois F9.

### VOYAGER (AMIGA/ST)

En voilà un cheat code simple. Sur le menu des options, tapez WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (en Qwerty), et vous arriverez sur un nouveau menu plein d'options.

## ATATRUCS

Bienvenue dans le monde de l'Atari ST complètement truqué! Ici, impossible de ne pas finir un jeu. Heureux les égarés, car ils seront mis sur la voie, grâce à la multiplication des vies.

Personne ne me contredira, le marché de l'Atari truqué est dominé par un triumvirat d'Atatrucistes: GILLUS, GL et TOUBAB, dans l'ordre alphabétique. Ce dernier, vous connaissez déjà tous ses exploits, il ne peut plus se déplacer sans ses deux gardes du corps et sans son molosse bourré aux hormones. GL est surtout réputé pour ses listings GfA, et il est tellement connu qu'il a été obligé de se réfugier dans un couvent à Marseille; c'est malheureux, mais nous le verrons moins... GILLUS nous a rejoint pendant l'été, après un passage remarqué chez des dissidents des Weight Watchers.

Les plus neufs d'entre vous pourront lire ici un court descriptif des opérations à suivre pour comprendre ce qu'il faut faire, ce rappel ne sera certainement pas inutile.

### FLYING SHARK

C'est une surprise, NGUYEN QUOC NAM nous envoie deux Atatrucs pour ce jeu, un peu vieux maintenant, mais quand on aime... Dans le fichier Fly\_shk.PRG, pour annuler les tirs ennemis, il faut chercher la séquence 06 3D 7C 00 01 puis remplacer 01 par 00. Pour obtenir les vies infinies, il suffit de chercher la séquence 66 26 04 79 00 01 et de remplacer 01 par 00.

### SILKWORM

Si vous souhaitez devenir invincible dans ce jeu de Virgin, vous avez deux solutions: la première, elle consiste à prier très fort, et la seconde, c'est de suivre les conseils de TOUBAB, à savoir qu'il faut chercher la séquence 53 6C 00 08 30 2C et remplacer 53 6C par 60 02. Un autre truc: sur le tableau des scores, appuyez sur la touche C (comme COUBAB) pour admirer la "Fat Mouse Menu".

### TITAN

Pensez un peu aux gens qui ne lisent pas Génération 4! Ces brebis égarées ne savent même pas qu'on peut avoir 200 vies dans Titan, grâce à TOUBAB. Ils ne liront jamais qu'il faut éditer le disk avec Disc Doctor, en mode hexa, et qu'il faut chercher la séquence E6 3D 7C 00 09 FF EC et remplacer le 09 par un C8 (au secteur 118, ligne 390). Au lieu de cela, les pauvres lisent des Carambar en croyant lire des revues informatiques.

### CUSTODIAN

Dans la vie, il y a deux choses pour lesquelles l'Homme doit se battre: le fric, et les munitions. C'est pourquoi TOUBAB s'est évertué à vous les fournir infinies, dans Custodian. Pour l'argent, l'oseille, le chou et le blé infinies, il faut chercher la chaîne 00 00 36 18 23 FC 00 00 03 E8 00 00 et remplacer 00 00 03 E8 par 3B 9A C9 FF. Pour les munitions, les balles, les bastos, il faut chercher en premier lieu la séquence C8 FF FA 33 FC 00 63 pour remplacer le 00 63 par un FF FF. Ensuite, il convient de chercher FA 0F 04 30 FC 00 00 pour remplacer définitivement le 00 00 par un FF FF bien senti.

### NIGHT HUNTER

Vous n'aviez pas fini ce jeu? Essayez vos larmes, GILLUS arrive avec un arsenal de trucs infinies. Pour commencer, les vies: il faut remplacer 53 39 00 07 E7 9D 66 98 par 60 04 00 00 00 00 60 98. Au tour de l'énergie de s'infinir complètement, maintenant: remplaçons 4A 79 00 07 E7 A0 6F 00 02 3A par 33 FC 17 00 00 07 E7 A0 4E 71. Enfin, celui ou celle qui voudra se transformer 78310 fois (c'est un exemple) remplacera 53 79 00 07 EA 26 66 00 00 3E par 60 04 00 00 00 00 60 00 00 3E.

## EDITION SPECIALE

Quand il n'y en a plus, il y en a encore! Voici un listing GfA de TOUBAB pour ARCHIPELAGOS, atatruc grâce auquel vous pourrez choisir votre archipel parmi les 9999!

```
' The ARCHIPELAGOS GFA cheat
' (c) TOUBAB sept. 1989 - GENERATION 4
' greatest thanks to BLUE OYSTER and AVAVIK
' Hi to: STEPRATE (no restore now!), TIK
' SATANAS, LIBERISTE, MANDRAX and HUG!
' ** A big hello to AMIGATBC and ROCKET
' du groupe demo-makers DMACON **
DIM oc%(14)
off%=14
FOR g%=1 TO 14
  READ oc%(g%)
  ADD oct,oc%(g%)
NEXT g%
IF oct<=270642
  PRINT "erreur dans les datas"
  END
ENDIF
DATA &H8003,&H8019,&H83BB,&H8222
DATA &H03BB,&H0222,&H02AB,&H02B3
DATA &H82B3,&H82AB,&H82AA,&H02AA
DATA &H02AA,&H82A2
```

```
a%=GEMDOS(&H48,L:&H200)
VOID BIOS(4,0,L:a%,1,582,0)
FOR g%=1 TO 14
  DPOKE a%+off%,oc%(g%)
  ADD off%,2
NEXT g%
VOID BIOS(4,1,L:a%,1,582,0)
END
```

C'est en GfA (il y a moyen de faire encore plus court, Toubab, je te dirai comment), et il vous donnera le mois prochain le listing pour retirer cette bidouille. Et bien sûr, on peut contacter TOUBAB sur le 3615 GEN4.

Par exemple pour le remercier d'avoir trouvé l'Atatruc pour TIME RUNNER, puisqu'il nous dit qu'il faut chercher la séquence 3E 34 53 45 33 C5 pour remplacer 53 45 par 4E 71.

Ou bien pour lui dire que vous êtes heureux d'avoir des vies infinies dans ROLL-OUT. C'est simple (?!), il faut chercher 04 39 00 01 00 00 67 87, et remplacer 01 par 00. Aucun doute, c'est simple.

ARIOCH débarque à la dernière seconde, en donnant les vies infinies pour MR HELI. L'option "View File" dans Mutil il faut lancer, et "GAME.DAT" il faut sélectionner. La séquence 04 79 00 01 00 01 D5 98 il faut chercher. Pour par 04 79 00 00 00 01 D5 98 la remplacer.

C'était le supplément de dernière minute. Michel, notre maquettiste, vient de me planter son cigare dans l'oeil droit, ça fait mal, ouhhalala ça fait maaaaaaal!

Si vous n'allez pas lire les Atatrucs sur le "Sapristi" 3615 GEN4, nous coupons les moustaches de ce petit chat, et il souffrira abominablement. Vous pouvez le sauver! →



### RICK DANGEROUS

Comme personne ne le dit, je vais le dire, moi: TOUBAB a trouvé les vies infinies. Il faut chercher la séquence 04 39 00 01 00 03 03 16 et remplacer le 01 par 00. Pour les bâtons de dynamite infinies, il faut chercher la chaîne 04 39 00 01 00 03 03 12 et faire un remplacement latéral du 01 par un 00. Même chose pour les munitions infinies, avec la séquence 04 39 00 01 00 03 03 14.

### INDIANA JONES

Pour finir ce fabuleux soft, il faut chercher la séquence 53 79 00 00 20 CE et remplacer 53 79 par 60 04. C'est à faire deux fois, nous précise TOUBAB. Ainsi obtient-on les vies totalement infinies. Pour avoir un supplément infini de fouets, il suffit tout simplement de chercher 33 FC 00 05 00 00 20 DC et de camoufler le 00 05 en 7F FF.

### INDIANA JONES (BIS)

GILLUS a trouvé une autre manière d'infiniter les fouets: il faut chercher la chaîne 04 79 00 01 00 00 20DC et remplacer 01 par 00. Mais pour finir les torches, alors là, c'est une autre paire de manches, puisqu'il faut chercher la séquence 53 79 00 00 20 DA et la remplacer par 60 04 00 00 00 00. Ceci quatre fois. Le lecteur avisé remarquera que "torches" est composé de 7 lettres, alors que l'opération précédente doit être lancée 4 fois. Il n'y a donc aucun rapport entre le nombre de lettres composant l'objet à infinitiser et l'opération à suivre pour ce faire. C'est une bonne chose à savoir. Maintenant, pour infinir l'énergie, il faut chercher 04 79 00 0A 00 00 20 CA 6A 00 et remplacer par 04 79 00 00 00 00 20 CA 60 00. Ce n'est pas fini, vous croyiez peut-être vous en sortir si vite? Il faut chercher 91 79 00 00 20 CA 64 00 et remplacer par 60 04 00 00 00 00 60 00. C'est à faire quatre fois.

### DOUBLE DETENTE (RED HEAT)

Pour pouvoir affronter ses ennemis en toute sérénité, GILLUS a trouvé l'énergie infinie, excusez du peu. Il suffisait de remplacer la séquence 4A 78 0F A0 6B 70 par 31 FC 00 3F 0F A0.

### JEANNE D'ARC

C'est ATARENNES qui nous fait l'amitié de nous livrer le moyen d'avoir quelques milliards de livres. Il faut faire une sauvegarde de son niveau de jeu et éditer le fichier de sauvegarde: au secteur 0780, on placera F8 F8 F8 F8 F8 F8 et on s'en retournera tout content.

### DOUBLE DETENTE (RED HEAT)

C'est là que TOUBAB intervient en donnant à qui veut l'entendre le moyen d'obtenir des vies infinies... Curieux de naissance, j'ai écouté et j'ai noté. Il faut remplacer 53 78

### CASTLE WARRIOR

Pour ce jeu (Action!) de chez Delphine, GILLUS a (Action!) trouvé les vies (Ac-Ac-Action!) infinies: il faut remplacer 04 6E 00 01 00 04 par 04 6E 00 00 00 04. C'est à (Let's mo-mo-move!) faire 2 fois.

Et pour l'énergie infinie (Actiiiiiooon!), il suffit de remplacer 91 6E 00 02 par 60 02 00 02. C'est à faire 12 (douze!) fois. Quand je dis "il suffit de", c'est une façon de parler. Action!

### XYBOTS

Les crédits infinies, ça vous tente? TOUBAB, ça le tentait, alors il a réfléchi et il a dit: "Il serait bon de changer la séquence 53 79 00 01 B1 CC 66 par 60 04 00 01 B1 CC 66. Et le faire deux fois, ce serait encore mieux". TOUBAB a dit.

### LICENCE TO KILL

Le premier TOUBAB à vivre sur la Terre ne tenait même pas debout. Quand on pense qu'après des millions d'années il sait chercher la séquence 33 FC 00 04 00 03 B0 66 42, on peut se dire que, vraiment, c'est super. Et alors, après, quand on apprend qu'il sait maintenant chercher une seconde fois cette même séquence pour remplacer alors (et seulement la seconde fois) le 00 04 par un 7F FF, alors, là, c'est carrément génial. Non?

### LICENCE TO KILL (BIS)

Grand Chef GILLUS a dit chercher tous les 53 79 00 03 B0 66 pour scalper en 60 04 00 03 B0 66. Juste après le B0 66 vous trouverez toujours un 66 00 XX XX ou un 67 00 XX XX, ou un nombre qui commence par 6, si le Grand Manitou le veut bien. Courageux Guerrier doit alors remplacer nombre commençant par 6 par un 60. Exemple récapitulatif: chercher la séquence 53 79 00 03 B0 66 66 00 FF 10 67 00 06 D0 et la remplacer par 60 04 00 03 B0 66 60 00 FF 10 60 00 06 D0.

### NIGHT DAWN

ARIOCH, quant à lui, passe son temps à bloquer les compteurs. Dans ce soft, il a bloqué celui des vies en cherchant (dans le fichier OB) la séquence 53 79 00 06 50 42 66 12 et en remplaçant 53 79 par 60 04.

### DARK FUSION

Si vous n'avez rien à faire trois fois, plongez-vous dans le fichier A.DAT de Dark Fusion, et cherchez la séquence 53 79 00 01 DC E2 et remplacez-la par 4E 71 4E 71 4E 71. Ceci, donc, est à faire 3 (trois) fois, pour avoir des vies complètement infinies. Je veux. Merci ARIÖCH.

### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Cheat mode dévoilé par ARIÖCH: faites un high-score puis entrez: SILLYNAM.

### ROLL OUT

Vies et temps infinies, par GILLUS... Chercher la séquence 04 39 00 01. Remplacez la première que vous trouvez par 04 39 00 00. Puis cherchez la séquence 04 79 00 01 et remplacez la 4ème que vous trouvez par 04 79 00 00.

Et on finit ce mois-ci par un listing GfA de TOUBAB, qui a fini par trouver comment afficher les images de Centerfold Square. Il ne reste plus qu'un seul carré à retirer, et c'est souvent la tête ou une partie du mur, le reste de l'écran est affiché. Ames sensibles ou Avenfou s'abstenir.

\* CENTERFOLD SQUARES: modification d'une partie sauvegardée.

\* (c) été 1989 by bachelier TOUBAB avec l'aide de:

\* ATAVIK (the donneur), SYGMA FORCE (the gfaman)

\* INFERNAL CODER (yeeah!), GL (the god)

\* et aussi: DICK, J.PHIL, FERÖCE LAPIN, STJC

\* RENAUD, BANDG, et les PTT!

\* Numérotez les gentes dames à partir de la

\* colonne de gauche, de haut en bas.

PRINT "no de la fille:(entre 1 et 11...)"

INPUT n%

e=-1

FOR j=1 TO 11

FOR i=1 TO 11

READ a

IF j=n%

GOSUB ecriture

ENDIF

NEXT i

NEXT j

DATA 6,22,4,13,105,114,72,95,69,41,127,126,0,0

DATA 30,22,11,23,120,55,11,73,84,44,127,78,85,125

DATA 29,22,6,15,105,114,72,90,69,41,127,126,0,0

DATA 2,4,3,13,99,114,74,88,69,41,127,126,0,0

DATA 2,22,24,17,121,114,75,95,69,40,127,126,0,0

DATA 4,22,4,6,117,114,75,92,69,40,127,126,0,0

DATA 20,1,3,7,119,55,13,73,84,42,127,79,85,125

DATA 29,22,24,17,121,114,72,81,69,41,127,126,0,0

DATA 15,5,5,13,126,55,89,91,80,57,110,94,117,0

DATA 28,28,74,82,34,114,72,73,101,0,0,0,0,0

DATA 28,22,4,13,105,114,72,92,69,40,127,126,0,0

PROCEDURE ecriture

n\$="SAVDGAME.CFS"

OPEN "u",#1,n\$

e=e+1

SEEK #1,e

POKE 300000,a

BPUT #1,300000,1

CLOSE #1

IF e=15

END

ENDIF

RETURN

Eh bien voilà pour ce mois-ci! Je tiens à signaler qu'ils ont quasiment tous été tirés de la rubrique "VIES INFINIES" sur le 3615 GEN4, qui n'est pas totalement opérationnel, mais ça vient, ça vient. Vous y trouverez d'ailleurs en téléchargement un petit soft que m'a envoyé Pierre Coupard, que je salue, et qui permet de modifier son score dans Falcon, pour épater les copains.

Je remercie Watsit, sans qui cette rubrique aurait été deux fois plus longue à écrire. Et, bien entendu, je remercie tous les Atatrucistes pour leur travail, continuez à truquer le ST! Nous nous retrouverons fin Octobre.

### NEW ZEALAND STORY

C'est juste quand je donne les Atatrucs au maquettiste que TOUBAB m'envoie par télex les vies infinies pour ce nouveau soft.

Cherchez la séquence 53 6E 00 1A 61 00 et remplacez 53 par 52. Ceci est à faire trois fois. Et si les vies génialement infinies ne vous suffisent pas, alors il faut chercher 53 6E 00 54 66 10 pour remplacer 53 par 52. Cette invulnérabilité n'est effective qu'après avoir perdu une vie.

## MODE D'EMPLOI

Pour utiliser les Atatrucs que nous publions, il faut vous procurer soit Mutil, soit Disc Doctor, qui sont ce que l'on appelle des éditeurs de disquettes. Ni l'un ni l'autre de ces softs n'est Domaine Public, cela signifie que vous devrez les demander à votre revendeur. Le malheur, c'est qu'il ne les aura sans doute pas, car ce sont de vieux softs. Vous aurez autant de mal à trouver un copieur qu'un éditeur de disquettes. Nous vous laissons vous débrouiller pour les trouver, on ne peut pas tout faire. Mais nous vous réservons une petite surprise d'ici la fin de l'année.

Les Atatrucistes qui nous envoient des trucs utilisent la plupart du temps l'éditeur Mutil. Voici en deux mots les opérations à suivre. Quand on vous parle de "séquence" ou de "chaîne", il s'agit en fait d'une série d'octets représentés par leur valeur hexadécimale. Un soft, ce n'est qu'une longue, longue, longue série d'octets. Mutil permet de les visualiser en langage clair, c'est-à-dire en hexadécimal. Mutil permet aussi de se positionner n'importe où dans le soft, et de changer un octet par un autre, que l'on introduit au clavier (toujours sous sa valeur en base seize). Enfin, et vous vous servirez très souvent de cette option, il est possible de RECHERCHER un ou plusieurs octets dans la longue, longue, longue série qui compose le soft à truquer. Grâce à cela, on se positionne rapidement sur les octets à modifier.

En pratique, placez-vous dans le menu File, et quand on vous demande d'éditer un fichier, cliquez dans l'option 'View File', sinon, cliquez 'View Disk'. Un nouvel écran s'affiche, avec un grand tableau de nombres de deux chiffres: les valeurs hexa-décimales des octets.

Cliquez dans 'Search' et insérez la chaîne à rechercher (sans espace et en majuscules). Si une boîte d'alerte indique que 'We have reached the end of the file, NO MORE MATCHES', c'est certainement que vous vous êtes trompé en recopiant la séquence, recommencez. Si le curseur se positionne sur un octet donné, c'est que la chaîne a été trouvée. Il ne vous reste plus alors qu'à modifier les valeurs affichées.

S'il est précisé dans l'Atatruc qu'il faut faire cette opération de recherche/remplacement plusieurs fois, cliquez dans la boîte 'Continue', le soft recherchera la position suivante de la même séquence. Et ainsi de suite.

Après chaque modification d'une séquence, cliquez dans la

boîte 'Exit'. Le message 'Data has been modified' vous demande de confirmer l'enregistrement de cette modification. Précision importante: une modification est définitive. C'est pour cela que nous vous recommandons d'éditer des copies de sauvegarde de vos softs. Il suffit que vous vous trompiez (ça arrive à tout le monde) pour que votre soft soit fichu. Une copie de sauvegarde, ce n'est pas interdit par la loi, vous pouvez en faire autant que vous voulez, pourvu que vous ayez l'original en votre possession, et que vous les gardiez pour votre utilisation personnelle.

## COMMOTRUCS

C'est à croire que l'Amiga est la machine privilégiée des amorphes et des décérébrés. Nous n'avons jusqu'à présent reçu aucun Commotruc! Eh oui, le terme est lancé, encore plus débile que les autres, il s'agit maintenant de le baptiser avec sa première astuce. Je fais appel à tous les spécialistes du Monitor C et consorts. Il est temps pour vous de vous manifester. Dès le mois prochain, j'en veux plein.

### SILKWORM

C'est sur le 3615 GEN4 que GREAT AMIGA, c'est son pseudo, nous a laissé cette astuce: quand le menu des options apparaît, il faut appuyer sur F10, et sans relâcher, il faut taper SCRAP 28 (ne pas oublier l'espace entre SCRAP et 28). Si le truc marche, l'écran se mettra à clignoter.

Pendant le jeu, vous pourrez appuyer sur les touches de F1 à F10, qui auront l'audace de ralentir le jeu. Et si vous appuyez sur les touches numérotées de 1 à 9, vous changerez de niveau. A vous de jouer!

## COMPATRUCS

Voici le premier Compatruc (pour les compatibles PC), envoyé par Christian Souillard, qui utilise PC-Tools, et vous? Ce Compatruc vous permet de modifier les caractéristiques de vos personnages dans BARD'S TALE 1. Créez un personnage puis éditez son fichier de sauvegarde.

Pour un personnage n'utilisant pas de sorts:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0000 (0000)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0016 (0010)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0032 (0020)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0048 (0030)	09.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0064 (0040)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0080 (0050)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Pour avoir un Wizard:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0000 (0000)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0016 (0010)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0032 (0020)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0048 (0030)	09F909F909.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0064 (0040)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
0080 (0050)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C'est fabuleux, car avec cela, vos personnages auront les caractéristiques suivantes:

ST: 99 IQ: 99 CN: 99 LK: 99 HIT: 2553

CND: 2553 GOLD:2018180

Mais c'est encore mieux pour le Wizard, car il a aussi:

SPT: 2553 MAGICIEN= 99

SORCIER: 99 CONJURER=99 WIZARD: 99

Et puis, dans SAVAGE, les codes sont: TERMINATE (respectez les qwerty/azerty) pour le 2ème niveau et NIGHTMARE pour le 3ème. Merci Christian!

**PETITES ANNONCES**  
suite de la page 120

**ATARI ST**

**URGENT!** Vends Atari 1040 STF + Freeboot + moniteur monochrome + très nombreux softs. Prix sur demande. Vends aussi revues 1ST numéro 1 à 17... 200F ou 15F chaque. A débattre. Téléphoner au 96.23.21.70. après 19H30 ou écrire à Renan Stan "Le Colombier", 22700 Perros-Guirec.

Vends Atari 520STF; jeux; utilitaires; souris; revue; livre, tout TBE.

Vends Atari 520STF couleur + nombreux jeux (news) + 3 joystick (Navigator, etc...) + Freeboot + nombreuses revues, câble péritel à changer, le tout à 3000 francs. Demander Fabrice au 60.05.40.24.

Vends Atari 520STF + moniteur + imprimante + 2ème lecteur DF DD + souris + tapis + house + utilitaire et jeux. Proposez un prix (val: 6000F). Tel: 34.16.41.68.

Vends Atari 500 STF mémoire étendue 1 Mo, lecteur de 3.5 DF 720 Ko interne, lecteur 3.5 SF 360 Ko externe SF354, Moniteur couleur atari, souris, câble péritel, manuels, 5 logiciels de jeux originaux, 3 logiciels (DB Master One, 1ST Word, GFA Basic 3.0), 2 joysticks (Quick Shot II Turbo), livres ("Bien débuter avec votre Atari", "Le Livre du GFA Basic", "102 Programmes pour Atari ST"). Etat neuf: 5000 francs. Tel: 47.72.92.53. De plus: Moniteur monochrome HR SM125. Prix: 1000 francs. Demander Hubert de 18H30 à 20H00

Vends Atari 520STF + lecteur DF + livres + cordons + livre GFA + Phantasie II + Sundog + 20 disks + revues: 3200F. Tel: 44.07.76.54 (Beauvais).

Vends Atari 520STF (sous garantie) + moniteur couleur + 15 disk, le tout pour 4200 Francs. **URGENT!** Tel: 43.02.75.40.

Vends 520STF (SF) + lecteur DF externe 3.5" + jeux + nombreuses revues + Utilitaires + Monieur couleur SC1224. Le tout 5500F à débattre. **URGENT!** Tel: 99.53.07.05.

Vends 520STF + SF314 DF externe + Star NL10 + Moniteur Couleur + Logiciels (Fast Basic, Basic GFA 3.03...) + livres: 8000Frs. J-L Vannier. 64.48.41.63. (Essonne).

Vends Atari 520STF + moniteur couleur encore garanti 6 mois + accessoires + logiciels: 4000 Frs. Tel: 40.10.26.90. (après 18H).

Vends 520STF + SM124 - 3200F. Sons synthés studio: M1, M1R - V50 - DX7, TX7, S, II, DX7IIFD, TX802 - D50, 550 - Matrix 6- D20, D10, D5, D110 - K1, K5 - TX81Z - DX11, 21, 27, 100- MT32 - CZ Casio - DW8000- Juno 1, 2, Mks 50 - Disk Atari, FD, K7. Tel: (16).61.55.17.11.

Vends 520STF de janvier 89 avec Freeboot + 27 jeux originaux + preextension 1 Méga dans la boîte d'origine. Téléphone à Jean Denis au (38).66.56.28.

Vends Atari 520STF double face, nouvelles roms + moniteur couleur SC1425 + joystick + souris + 9 jeux (Dragon Ninja, Falcon, Forgotten World, Barbarian 2, etc...) originaux. Très Bon Etat. Région Rennes. Tel: 99.83.94.79. Le tout 4000 Frs.

Vends originaux pour ST avec boîte et notice par pack de 8 jeux: 750F chacun.

1) Super Hang On - The Deep - Fire & Forget - Terrorpods - Bio Challenge - Action Service - Leatherneck - Vigilante.  
2) Road Blasters - Menace - Overlander - Obliterator - Live and Let Die - Dragon Ninja - Victory Road - Street Fighter. Envoi dès réception de la commande, frais de port gratuit. Libellé le chèque à l'ordre de Mr. Gulbert Thierry. Résidence Santillane, Bat 1 - Apt 3, 33400 Talence.

Vends originaux pour ST. Blastéroïds, Ballistix, Night Hunter, Teramex, 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.

Vends lecteur de disquettes externe pour Atari ST: 800Frs. Echange ou vends nombreux softs sur ST. Tel: 93/75/36/06. Demander Severine.

Vends Multiface ST (copieur personnel) servi 5 heures. Acheté 695F vendu: 500F. Tel. heures de bureau. 40.26.59.80.

Vends très bas prix (à partir de 15F disk compris) nombreuses démos en Freeware pour Atari ST. Liste contre un timbre. Frédéric Houet, 4 rue Georges Kirsch, 51300 Vitry-le-François.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. Méthode simple et efficace: "Créez votre propre jeu en moins de 6 mois". Cédric Javault, 38 avenue Galilée, 94100 Saint-Maur. Tel, le week-end: (16-1).41.83.50.16.

**IBM PC**

Vend XT Wendy 4.77 Mh et 10 Mh (Turbo), 512 Ko de Ram, 1 lecteur 5.25 360 Ko, Clavier Type AT, 102 touches, Carte couleur CGA (sans moniteur), cartes (horloge sauvegardée, ports série et parallèle, sortie joystick). Logiciels: Dos 3.3, Basic, Utilitaires. Etat Neuf: 3500 Frs. Tel: 47.72.92.53. Demander Huert de 18H30 à 20H00.

**DIVERS**

Vends logiciels originaux à bas prix pour Atari et Amiga (listes sur demande). Vends aussi: livres divers (68000, Le Rédacteur, etc...), disks durs IBM PS et PC, cartes pour compatibles PC, 1 lecteur 3.5" pour Amiga et enfin 1 Méga ST1 sous garantie (Méga ST1: 5000F). Eychenne Frank, 2 rue Lt André J., 83000 Toulon. 94.91.92.07.

Vends ou échange contre Amiga console de jeux Sega avec 12 jeux + pistolet laser et lunettes de relief. Acheté 4500F, vendu 2500F. Téléphoner au 60.88.01.40. à partir de 19H.

Vends jeux Sega "Rastan - Time Soldiers - Altered Beast - Etc..." tout à moitié prix. Tel: 42.03.26.25. après 20H00. Mr. Mancini.

Cherche Auto-radio Pioneer KE10-30 ou équivalent. Contacter Antoine Harmel, au (1) 42.49.56.29.

Nouveau! Axordi vous propose un catalogue plein d'accessoires pour toutes machines. Catalogue à retirer en appelant le 27.65.86.11.

# LES PORTES DU TEMPS

"RIEN NE SERA JAMAIS PLUS COMME AVANT"



**LA PRESSE UNANIME!**

**GENERATION 4:** Intérêt 96%: "LES PORTES DU TEMPS" doivent être votre prochain achat.

**MICRO-MAG:** Note: 18/20. "Une ambiance féérique..."

**TILT:** Une quête grandiose tant au niveau du terrain de jeu que de la richesse du scénario.

**JOYSTICK Hebdo:** "Bravo à LEGEND Software, qui, pour un premier jeu, frappe très très fort".



**PETITES ANNONCES**

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

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



Disponible en:  
**ATARI ST**  
**PC CGA/ EGA/ VGA.**



"Jamais le passé n'aura été aussi présent"

**16-32**  
**DIFFUSION**

UNE LAME DE TITANE

UN COEUR D'ACIER

# STRIDER



**UN HOMME,  
UNE EPEE – UN  
MONDE LIBRE**

*"Strider c'est l'un des tous  
meilleurs jeux de l'année  
1989." – AMSTRAD 100%.*

*"En course pour la meilleure  
adoption de l'année." –  
GENERATION 4.*

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,  
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette  
06740 Châteauneuf de Grasse,  
France. TEL:93427144

**U.S. GOLD**



**SPECTRUM** Cassette  
CBM64/128 & AMSTRAD  
Cassette/Disquette  
ATARI ST, AMIGA,  
IBM PC

**CAPCOM**

© 1989 Capcom Co. Ltd.  
Fabriqué sous licence  
de Capcom Co. Ltd., Japon.  
Strider™ et Capcom™ sont des  
marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué  
et distribué sous licence par U.S. Gold.