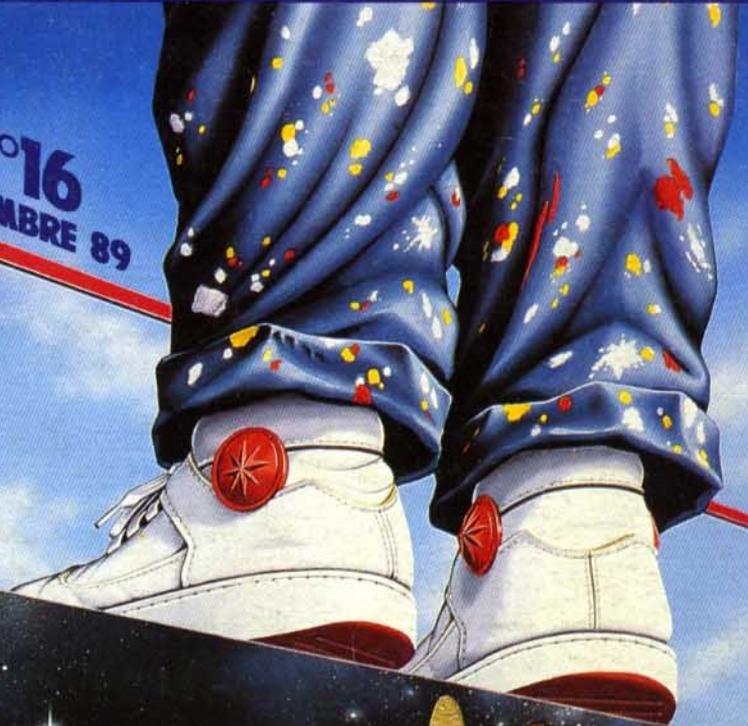


# GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

ATARI ST  
AMIGA  
PC

N°16  
NOVEMBRE 89



1 SPECIAL  
PC SHOW:  
42 PAGES!

2 CONCOURS

PLUS DE  
42 JEUX TESTÉS!

180 PAGES

3 POSTERS: DRAKKEN

SHADOW OF THE BEAST  
LES VOYAGEURS DU TEMPS

BELGIQUE: 190FB - CANADA: 6.95\$C - SUISSE: 7.50FS

M 4681 - 16 - 25,00 F



3794681025007 00160

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

# SHERMAN

# M4

# M4



ECRANS ATARI

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2<sup>e</sup> guerre mondiale. **UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.**

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES



**36 15 LORI**  
des jeux, des infos,  
des milliers de cadeaux  
à gagner



81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

## TESTS

# 6-100

### ARCADE/ACTION 6-47

ADAPTATIONS: A.P.B., Dynamite Dux et Altered Beast arrivent enfin. Ils ne sont pas parfaits, mais sont tout de même sympas.

JEUX DE TABLEAUX: Stormlord et Twin World rehaussent le niveau des jeux du genre.

COPIE: Rainbow Arts édite Rock'N Roll et Oxxodian, deux jeux d'arcade/stratégie bien semblables, et tous deux excellents.

THE BEST: Shadow Of The Beast est le meilleur Psygnosis à ce jour. On a complètement craqué.

### SPORT 48-51

VIVE LA MOTO: Cycles est un des meilleurs simulateurs du genre, et il est signé Accolade.

### SIMULATION 52-57

JC-BOURRET JUBILE: Ufo est le nouveau programme des auteurs de Flight Simulator, et vous y dirigez un Ovni.

OH! UNE SIMULATION DE TANKS M1: une de plus, mais pas n'importe laquelle, puisque M1 Tank Platoon est réalisé par les auteurs de F19!

# GÉNÉRATION 4



### AVENTURE 58-84

LOVECRAFT A LA UNE: Hound Of Shadow d'Electronic Arts contre Mystery Of The Mummy de Rainbow Arts. On est content, les deux sont excellents!

UN AN APRES: B.A.T. sort enfin, après un an d'attente, mais on sait maintenant que cela valait la peine.

CINEMATIQUE: Les Voyageurs du Temps est une révolution dans le domaine du jeu d'aventure interactif, et l'un des meilleurs jeux d'aventure de l'année. D'un autre côté, Lucasfilm nous sort un excellent Maniac Mansion.

### REFLEXION 86-100

ÇA FAIT PEUR: Conflict Europe est l'un des meilleurs jeux du genre, et en plus donne à réfléchir. Etonnant!

### PEDAGO ???

RIEN: ce mois-ci, pas un seul pédago de neuf. Super, non?



## PALMARES 87-94

Le Palmarès de ce mois-ci contient davantage de Gen d'Or et de Gen Hit, fin d'année oblige. L'ensemble des meilleurs jeux de ces derniers mois en posters détachables et affichables!

## POSTERS 88-93

Les posters vous plaisent tellement, qu'à partir de ce mois-ci nous passons à 3 posters par numéro. Ce mois-ci, l'inévitable Les Voyageurs du Temps, mais aussi Drakken et Shadow Of The Beast. Caza et Roger Dean, avouez qu'on fait fort!

## COMPAGNIES FRANÇAISES 102-104

Toutes les news des éditeurs qui n'étaient pas au PC Show.

## COMPAGNIES ETRANGERES 106

Comme pour les compagnies françaises, on y trouve juste ceux qui n'étaient pas au PC Show. Bref, ça fait une page!

## DOSSIER CINEMATIQUE: 108-112

Les Voyageurs du Temps demeure l'événement de la fin d'année en matière de jeu d'aventure. Pas rancuniers, on en parle, et on présente rapidement le système et surtout,

en EXCLUSIVITE, le prochain jeu de Delphine Cinématique! En plus, on fait un concours, où vous pouvez gagner TOUS les jeux Delphine de la fin d'année et de 90!

## NEWS 114-116

Enfin des news du monde de la micro et de tout ce qui s'y passe! Cette fois-ci on est gentils, mais soyez prévenus, ça va casser dès le prochain numéro.

## CONCOURS MICROIDS 118

Première partie d'un grand concours, qui vous permettra de gagner un séjour au Space Camp de Patrick Baudry.

## SPECIAL PC SHOW 120-178

42 pages (si! si!, vraiment, 42!) sur LE salon de micro-informatique. Grâce à Génération 4, vous en saurez plus sur tous les jeux présentés à Londres, plus même que si vous y aviez été!



## 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 Lati, Philippe Querleux.  
Ont participé à ce numéro: Laurent Katz, Génano Paz.  
Maquettiste: Michel Lhopitault (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



## INDEX DES ANNONCEURS

BRODERBUND	153	MICRO AVENUE	169
COKTEL VISION	71	MICROPROSE	59-145
COMMODORE	25	MICRO VIDEO	122-123
DELPHINE	134-135	OCEAN	40-41-54
ELECTRON	101		55- 103-115
ELECTRONIC ARTS	11		119-171-IV
ELITE	14-15-29	PIXEL SOFTWARE	107
FLOPPY	53	RAINBOW ARTS	117
GAMES	19-175	SILMARILS	131
HAZARDOUS AREA	27	TITUS	49-97-109
INFOGRAMES	35-37		155-177
JEUX DESCARTES	17	UBI SOFT	61-73-85
LANKHOR	65-III		99-113-127
LORICIEL	II-3-157		139-149-159
MICROIDS	45		167
MICROMANIA	75-76-77	US GOLD	69
		VIRGIN GAMES	9

## Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une majoration de 71.16 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société Pressimage

Compte numéro : 20252303  
Banque : SG Louis Blanc  
Code guichet : 03500  
Code "SWIFT" : SOGE FR PP

En N'OUBLIANT PAS DE PRÉCISER A VOTRE BANQUE LE MOTIF de la transaction, par exemple : abonnement, achat disquette..

180 pages!!!!!! Le magazine est plus épais. Malgré cela, et nous avons vraiment l'impression de nous répéter, nous n'avons pu vous présenter que les nouveaux jeux (beaucoup, beaucoup!!) et le PC Show de Londres (comme si vous y étiez allés!!).

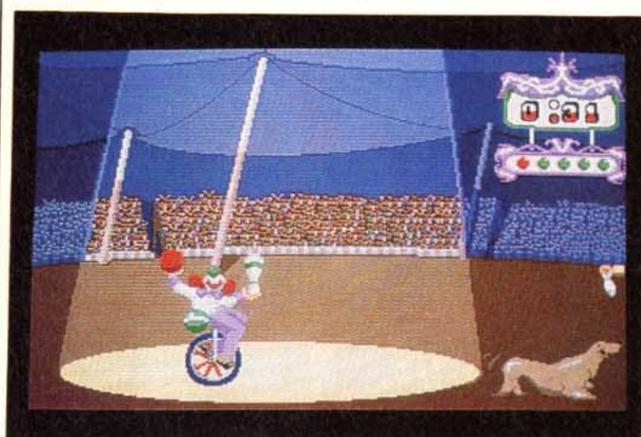
Une petite nouveauté, cependant, avec l'arrivée de "Mabagnole" une bande dessinée où vous aurez la stupeur de reconnaître quelques uns de vos voisins.

Le numéro de décembre sera, quant à lui, au moins aussi épais, car l'actualité ne se calme pas. Vous y trouverez le monde Cyberpunk, l'actualité de tous les jeux micro, un dossier sur un des films chocs de cet hiver et un autre sur une compagnie parmi les plus prestigieuses du monde des 16 bits. "Quel film? Quelle compagnie?" nous criez-vous, avides et indiscrets. La réponse est dans le numéro de Décembre, disponible fin Novembre chez tous les bons dépositaires devant la porte desquels, je vous conseille fortement de planter votre sac de couchage dès maintenant, car il n'y en aura pas pour tout le monde.

# FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

**MINDSCAPE** env.300F 1 à 5 joueurs  
Système: Amiga

Le cirque Big Top est dans l'impasse! S'il ne trouve pas 10000\$ avant demain, il ferme pour de bon! Alors il faut absolument vous déchaîner, dans chaque attraction, pour pouvoir réunir la somme due. Mais il y a quelqu'un qui veut votre perte: c'est l'abominable Fiendish Freddy, un clown renvoyé du cirque, et qui cherche à se venger par tous les moyens. Maintenant, passons en revue les épreuves:



-High Diving. M. Muscle doit plonger du haut d'un mât dans une bassine d'eau. Pendant son plongeon, Freddy, armé d'un séchoir à cheveux, souffle sur notre artiste pour le faire dévier de sa trajectoire, ou remplace la bassine par une tasse.

-Juggling. Le jongleur fait virevolter les balles et les quilles que lui lance son otarie. Mais Freddy détourne l'attention de l'otarie, et balance au jongleur des engins explosifs.  
-Trapèze. La ravissante trapéziste qui s'élance dans le vide, de cordes en cordes, doit éviter les ciseaux géants qui menacent les filins.  
-Knife Throw. Votre partenaire est attachée sur une roue,



Ce n'est pas tous les jours qu'on voit des jeux drôles, la mode actuelle serait plutôt à la guerre ou à la compétition. Ici c'est le summum en matière de comique sur micro. Plus drôle que ça, tu meurs! Déjà la musique met bien dans l'ambiance, puis le présentateur, le déroulement du spectacle, et enfin les juges. Tout est hilarant! En plus, sans parler de génie, les épreuves sont loin d'être inintéressantes. Alors moi j'adore! Des jeux comme celui-ci, j'en redemande: qu'on m'en livre une douzaine! Bravo aux développeurs qui savent sortir des sentiers battus pour nous proposer des idées originales. On est encore loin d'avoir tout découvert sur nos chères machines!

entourée de ballons. Il faut crever les ballons en lançant des couteaux. Mais attention à la bombe que Freddy a cachée parmi les baudruches.

-Tightrope. C'est une épreuve difficile, où un funambule doit avancer rapidement le long d'une corde tendue, s'il ne veut pas recevoir un boulet de canon dans le ventre.

-Cannonball. L'homme-canon est propulsé dans les airs, et doit retomber dans une cible à l'autre bout de la piste. Là aussi, s'il traîne trop, Freddy va arriver, armé d'un bouchon géant, pour enfermer notre artiste dans le fût du canon.

Après chaque numéro, un jury assez comique, va décider de la somme à vous attribuer.



Version ST et PC prévues pour la fin du mois.



Dans le style multijeu, c'est le plus beau de l'histoire de la micro! Les graphismes sont du style cartoon, un peu à la "Roger Rabbit". Les épreuves sont plus cocasses les unes que les autres, les musiques et bruitages parfaits. Mais ne croyez pas qu'il ne soit QUE beau, il est en plus super à jouer, et même plus intéressant que les Games d'Epyx. Les gags ne sont pas toujours identiques dans une même épreuve, et les attractions très différentes les unes des autres. Après cette avalanche de compliments, passons aux critiques. Tout d'abord, le prix: aïe! 300 balles! Ensuite, les multiples changements de disquettes (j'ai bien essayé de brancher la disquette 3 sur mon drive externe, mais après deux "software failure" j'ai renoncé à la chose). M'enfin là, je chipotte, car, étant donné qu'on peut y jouer à cinq, ça ne fait plus que 60 balles chacun, et cinq paires de mains pour rentrer les disquettes... J'ajouterai que c'est le jeu que j'ai préféré ce mois-ci.



Il est beau, il est plein d'humour, il est agréable, enfin bref, il faut l'acheter! Les épreuves sont très différentes les unes des autres, et si l'une d'entre elles ne vous plaisait pas, il vous en resterait encore cinq autres. Cela dit je pense que toutes vous plairont, même si j'ai une petite préférence pour le trapèze. C'est amusant comme le trapèze ne m'inspire pas au cirque ou à la télé, et comme il me plaît dans ce jeu. Remarquez, l'homme-canon m'amuse aussi beaucoup. En fait, je crois que tout me plaît dans ce jeu.



## FIENDISH FREDDY

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 86%

SON: 85%

INTERET: 91%



## MISE EN BOITE

**JEAN DELAITE**



Jean est un grand devin (si!si!). Il nous prédit pour la fin de l'année une grève des transports en commun, une grève des PTT. Il nous dit aussi que dans Batman 2, la Batmobile ne s'enroulera plus autour des poteaux! Comprendra qui voudra! Il prévoit également l'achat d'un nouveau joystick, car il joue beaucoup aux Voyageurs du Temps, à West Phaser et à Twin World.

**BETTY FRANCH**



Rainbow Islands n'étant toujours pas sorti, Betty a l'air de plus en plus malade. Que quelqu'un l'édite rapidement, sans quoi son état de santé deviendra rapidement critique. Quoi qu'il en soit, elle essaye de tenir le plus longtemps possible en jouant à Stormlord, Shadow Of The Beast et Fiendish Freddy's Big Top O'Fun.

**ROBERT FRANCH**



Il apporte un démenti formel aux rumeurs faisant état de ses prétendues activités illicites et demande aux personnes qui les font courir de se faire connaître auprès de la direction de Pressimage pour faire toute la lumière à ce sujet. Il se réserve le droit d'entamer toute action en justice contre ces personnes afin de demander réparation pour le préjudice personnel subi. (Pressimage se réserve le même droit pour l'éventuel préjudice qui, bien qu'indirect, est d'une extrême gravité. La direction.) En ce moment, il joue à Battle Valley, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun et Shadow Of The Beast.

**FRANK LADOIRE**



Son vrai nom est Franck de Laroine, mais il en a changé la résonance, de peur de se faire décapiter lors du Bicentenaire de la Révolution française. Son premier mois en tant qu'assistant rédac'chef s'est bien passé. Vous avez, à cause de lui, failli avoir la moitié des jeux avec la même note, et des Gen d'Or avec 35% d'intérêt. Tout ou presque a du être corrigé en dernière minute. Bravo, Franck! Pour se consoler, il joue à Shadow Of The Beast, Great Courts et Oxonian.

**DIDIER LATIL**



Ça y'est, Didier a repris les cours! On ne le voit donc plus que six jours par semaine, le dernier étant réservé à recopier les cours des copains. Heureusement pour lui, il sera très bientôt en vacances et pourra donc se reposer. Pauvre Didier! S'il n'est pas trop crevé, il passera son temps à jouer à Hound Of Shadow, Great Courts et aux Voyageurs du Temps.

**STEPHANE LAVOISARD**



Certaines personnes de la rédaction se plaignent, en disant que c'est lui qui écrit tous les textes de la rubrique Mise En Boîte, et qu'il ne se casse donc jamais. Je (pas Stéphane) tiens à faire un démenti. Bien qu'il soit le plus beau, le plus intelligent, le plus charismatique, et le plus cultivé de toutes les personnes de la rédaction, il n'oserait jamais faire ça, et ne pourrait pas écrire que des bonnes choses sur lui. Non, mais! Bref, en ce moment, il joue à Hound Of Shadow, Great Courts et aux Voyageurs du Temps.

**PHILIPPE QUERLEUX**



Si vous avez besoin de gourmettes, de colliers de perles, de badges, de montres, ou de bien d'autres bibelots du genre, nous vous communiquerons prochainement l'adresse de la boutique de Philippe. On y trouve tout, et si vous venez de la part de Gen4 il vous fera un super prix. Ça c'est gentil Philippe! En attendant vos nombreuses demandes pour le mois prochain, il joue une dernière fois à Maniac Mansion, Shadow Of The Beast et aux Voyageurs du Temps.

# ARCADE / ACTION

## APB

DOMARK env. 200F 1 joueur  
Système: ST

Vous cherchez du boulot? On embauche dans la police! Mais si jusqu'à présent les fonctionnaires avaient la sécurité de l'emploi, maintenant ce n'est plus tout à fait le cas. La nouvelle recrue, après avoir passé un test de maniement de son véhicule et de la sirène, se voit confier des missions de plus en plus difficiles. Sur la droite de l'écran est représenté le carnet de bord de notre policier, qui lui indique le genre d'individus à arrêter et leur nombre. Une fois le carnet vide de toute mission, il devra retourner au poste de police. Le tout se déroule en un temps limité, et il vaut mieux éviter d'accrocher, au passage, les carrosseries des nombreux automobilistes innocents, qui sillonnent les rues de la ville. Si Bob (c'est notre héros) conduit très mal, il aura des mauvais points, et au bout de dix collisions, c'est la porte! On ne badine pas dans la police... Si, en revanche, au hasard de ses déplacements, il trouve quelque magot abandonné par des bandits, ou de l'essence, ou s'il vient au secours d'un de ses concitoyens, il lui en sera tenu compte sur sa feuille de paie avant la mission suivante.



La journée d'un flic américain est vraiment très dure, et faire des patrouilles, au volant de son véhicule en évitant les collisions, n'est pas facile du tout. Personnellement, si un jour je vais aux USA, je ne louerais pas de voiture, car ils roulent encore plus mal que les Parisiens. Le jeu est bien amusant, et même si les graphismes ne sont pas des plus beaux, ils se font oublier par l'action, et toutes les scènes d'humour qui remplissent ce jeu. On peut même interroger un suspect en lui filant des baffes pour le faire avouer, en évitant, bien sûr, de se faire prendre par son chef, qui est contre l'ancienne méthode.



## APB

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 72%

SON: 75%

INTERET: 79%

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



Me voilà digne d'accompagner Starsky et Hutch dans leurs périlleuses missions! J'ai tout appris grâce à ce jeu (ou presque): je sais maintenant alpaguer les malfaiteurs, remonter les files de voitures en roulant sur la ligne pointillée (c'est là qu'on risque le moins les collisions), me mettre dans la poche l'argent des hold-up, donner de violentes giffles aux bandits pour les faire avouer. Rassurez-vous, ce n'est qu'un jeu, et en plus ça ne se passe pas en France... En tout cas cette conversion du jeu d'arcade est bien réussie, et agréable à jouer. On pardonnera les quelques saccades du scrolling sur ST, car le maniement du véhicule est aisé, et les séquences entre chaque mission sont très humoristiques.

# DOUBLE DRAGON

## II



**DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX. CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.**



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

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

**ARCADE / ACTION**

**DYNAMITE DUX**

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

Din et Tin sont deux petits canards qui partent à la recherche de leur amie Lucy. Celle-ci a été enlevée par Achacha, le vieux sorcier, dans un but peut-être inavouable...

Notre duo va devoir parcourir six niveaux avant de retrouver Lucy, et il doit affronter tous les ennemis qui lui barrent la route: souris en skateboard, lapins à ressort, têtes de cerfs, vieux godillots, montagnes de feu, etc.

Au départ, ils n'ont que leurs poings pour se défendre (la force des coups varie suivant le temps pendant lequel on maintient le bouton feu), mais Din et Tin trouveront rapidement des armes plus efficaces: pierres, canons à eau, lance-flammes, bombes, etc. Des trésors et de la nourriture sont également dispersés dans le jeu. Ils remonteront vos points et votre barre d'énergie.



"Les héros ont l'air de sortir d'un dessin animé, notamment Woody Woodpecker..."



Encore une conversion d'un jeu d'arcade de Sega, particulièrement réussie. Les héros ont l'air de sortir d'un dessin animé, notamment Woody Woodpecker, style de graphismes que j'adore. Dynamite Dux est en plus humoristique et agréable à jouer, surtout à deux, même s'il est dommage que les combats soient si limités, et que les déplacements en biais soient peu précis. Heureusement, il y a beaucoup d'armes et d'ennemis variés, mais je ne crois pas que Dynamite Dux ait une durée de vie très longue. Cependant, il est vraiment amusant.



Dynamite Dux n'est pas à mon avis une grande réussite comme Rainbow Island ou New Zealand Story. Pourtant à en voir les photos dans les previews, j'en avais l'eau à la bouche. Mais l'action est trop répétitive et le parcours n'est pas du tout varié. Un bon point quand même, avec l'option permettant de continuer le jeu. Même le match de boxe entre certains niveaux n'est pas très amusant. Quel dommage, car les graphismes sont assez agréables et les personnages très sympathiques. Enfin bref, je m'attendais à mieux!



**DYNAMITE DUX**

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 62%

SON: 63%

INTERET: 79%

La version Amiga bénéficie d'un meilleur scrolling. Pas de version PC annoncée.

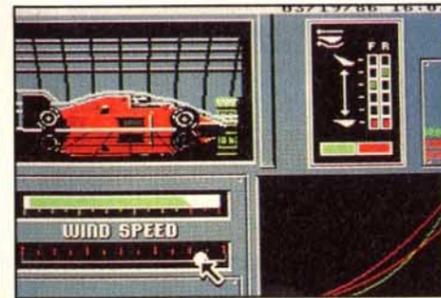
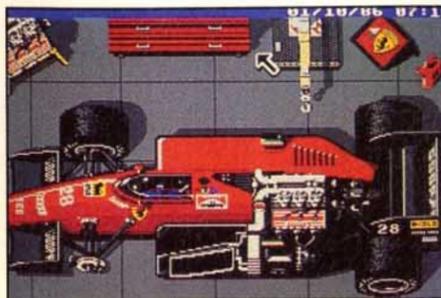
AUTOCOLLANT FERRARI GRATUIT AVEC LE SOFT



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)



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

**Ferrari**

FORMULA ONE  
GRAND PRIX RACING SIMULATION

# STORMLORD

HEWSON env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga

Notre Stormlord doit remplir une mission des plus agréables: délivrer d'adorables petites fées enfermées dans des bulles de verres par une méchante sorcière. Mais le pays de Faëry, où résident ces charmantes créatures, est bourré de pièges et d'ennemis. Stormlord devra ramasser, tout au long du chemin, des objets qui l'aideront à passer certains obstacles, pour atteindre les prisonnières (parapluie, clefs, miel, etc.). Attention, car il ne peut en porter qu'un à la fois. Le seul animal vraiment coopératif, dans l'histoire, est un aigle, qui peut transporter notre héros dans les airs, vers des passages inaccessibles à pied. Quand vous aurez libéré cinq fées, vous passerez au stade des remerciements, où vous enverrez des baisers aux fées. La belle qui recevra cette touchante attention laissera tomber une larme. Ramassez dix larmes, et vous aurez une vie gratuite. Comme quoi, l'amour n'est pas toujours désintéressé...



Chez Hewson ils sont en constant progrès, tant au niveau du graphisme que de l'intérêt du jeu. Stormlord en est la preuve. Dans ce jeu, il ne s'agit pas d'avancer bêtement, mais aussi d'utiliser les objets à bon escient et les téléporteurs quand il le faut, sous peine de se retrouver bloqué trop loin dans le jeu, sans avoir libéré toutes les petites fées du début du niveau. On dirait un peu Ghost'n Goblins, qui je l'espère ne devrait plus trop tarder à sortir.

Version ST annoncée prochainement. Pas de version PC prévue.



Revoilà enfin un jeu Hewson d'excellente qualité. Après un passage à vide, Stormlord marque le retour aux sources, avec un programme très original et superbement réalisé. Derrière une réalisation parfaite et les graphismes superbes, se cache un petit jeu d'arcade/aventure des plus sympathiques. Bref, Stormlord est le genre de jeu auquel on se laisse prendre souvent, à tel point qu'il est maintenant interdit d'y jouer dans les locaux de Génération 4. Que le mot passe!



Bravo à Hewson pour ce superbe jeu d'aventure-arcade! Les dessins sont précis et très colorés, les fées mignonnes à croquer, et le scrolling impeccable. Seule la maniabilité du héros manque un peu de précision, et il faut souvent s'y prendre à deux fois avant de sauter sur la bonne corniche. Le jeu est très riche, et s'il paraît facile au départ, on s'aperçoit bien vite que quand les objets ne sont pas ramassés dans l'ordre voulu, on se heurte rapidement à une voie sans issue. Alors, attendez-vous à y consacrer plusieurs semaines avant d'en voir le bout.



**STORMLORD**

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 91%

SON: 82%

INTERET: 90%

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE,  
94000 CRETEIL,  
PARIS, FRANCE.  
Tel: 0103314 8989900

# THRILL TIME

**GOLD 2**



**PLATINUM 1**



**PLATINUM 2**



JEUX INFORMATIQUES CRÉÉS PAR

	CASSETTES			DISKS			
	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
GOLD 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
GOLD 2	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
PLAT 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	—	—
PLAT 2	—	—	—	—	—	AMIGA	ST

**elite**  
**GOLD**  
*Collection*

**PLATINUM**  
*Collection*

**Q: OU POUVEZ-VOUS TROUVER:**

28 titres de première classe, spécialement sélectionnés comprenant 6 conversions les plus raffinées de jeux de machines à sous, la plus grande simulation de boxe au monde, 4 jeux tirés des meilleurs films du grand et du petit écran, la version informatique du jeu de société le plus populaire, la place la plus longue au hit-parade, 8 fois numéro un au hit-parade des sondages publics et pour compléter le tout, 2 des meilleures simulations de conduite jamais vues??

**R: DANS LA COLLECTION "THRILLTIME" BIEN SUR!!**

Sans aucun doute votre meilleur placement cette année, les collections "THRILLTIME" sont somptueusement emballées et enregistrées sur des cassettes Gold et Platinum de première qualité. Chaque titre est enregistré sur une face individuelle (pour assurer une sécurité et longévité maximum) et vous trouverez une documentation détaillée dans la brochure comprise dans l'emballage. Dans le cas où vous ne seriez pas satisfait, sachez que la collection "THRILLTIME" vous fait une offre spéciale pour des vêtements de sport (voir page suivante pour détails).



**OFFRE SPÉCIALE DE VÊTEMENTS DE SPORT**  
VOIR EMBALLAGE POUR DÉTAILS



**CHICAGO 90**

MICROIDS env.200F 1 joueur  
Système : ST

Ce jeu se rapproche du film de John Landis: The Blues Brothers. Chicago est un jeu de poursuite en voitures. Vous pouvez être le gangster ou bien la police. Il n'a aucun point commun avec les jeux de poursuite du type Chase HQ. Au départ, vous choisissez votre camp. Si vous êtes un truand, vous êtes seul, sinon vous dirigez six voitures de police. L'écran est divisé en quatre parties: les commandes, le plan de la ville (qui scrolle), la vue de face, et la vue de trois quarts. La partie de face vous permet de voir les voitures qui arrivent en face, alors que la vue de trois quarts est la vue principale, où on distingue les maisons, les trottoirs et les carrefours, et surtout votre voiture. Sur le plan de la ville, les voitures sont représentées par des petits points de couleur, et vous



pouvez vous en servir comme scanner. Le but du truand est de quitter la ville, et celui de la police est donc de l'en empêcher (voire de l'arrêter). Si vous êtes de la police, vous dirigez les six véhicules (un par un bien sûr!), mais vous pouvez aussi les programmer avec les ordres suivants: Leader (celle que vous pilotez), Kill (aller vers les truands), Target (aller vers un lieu déterminé). Lorsque vous heurtez un autre véhicule, votre voiture froisse sa carrosserie et prend des dommages. Les deux camps peuvent tirer avec des revolvers. Bonne chasse!



Sur une idée simple, les programmeurs de Microids ont réussi à faire un jeu à la fois original et intéressant. Déjà, le fait de pouvoir choisir entre le truand ou la police est une alternative intéressante, surtout que le choix influe sur le jeu. Lorsque vous êtes un truand, c'est de l'arcade pure, avec un peu de réflexion pour éviter de se faire coincer. Par contre, lorsque vous jouez les flics, la réflexion devient un facteur plus important, puisque, si vous ne dirigez qu'une voiture de police, vous en commandez 5 autres! Et comme la réalisation du jeu est bonne, il n'y a rien à redire, Chicago 90 est un très bon produit.



Et voici un jeu qui innove au niveau pilotage. La primeur vient surtout du fait que l'on peut programmer les voitures des flics (si vous en êtes un). Bien que le graphisme ne soit pas hors du commun, ce jeu prend une certaine ampleur au fur et à mesure que vous y jouez. De temps en temps (si vous êtes doué), on peut assister à des crashes en série des voitures de police, un peu comme dans les Blues Brothers. Si vous êtes, comme moi, un bon pilote (NDLR: Prétentieux!), vous pourriez, en utilisant les trottoirs, sauter par-dessus les autres voitures (attention à l'atterrissage), et ainsi chanter Sweet Home Chicago.



Ce logiciel nous prouve que pour plaire, un jeu ne doit pas forcément posséder de super graphismes, des sons géniaux et une animation démentielle. Si le plaisir de jouer est réel, la moitié du chemin est déjà faite, et justement c'est le cas. Ne croyez pas pour autant que la réalisation de Chicago 90 soit mauvaise, elle se situe bien au-dessus de la moyenne, mais le point fort du jeu réside en son intérêt. Les histoires de gendarmes et de voleurs, c'est vieux comme le monde, mais ça plaît toujours. En somme un logiciel très plaisant auquel on joue vraiment par gourmandise.



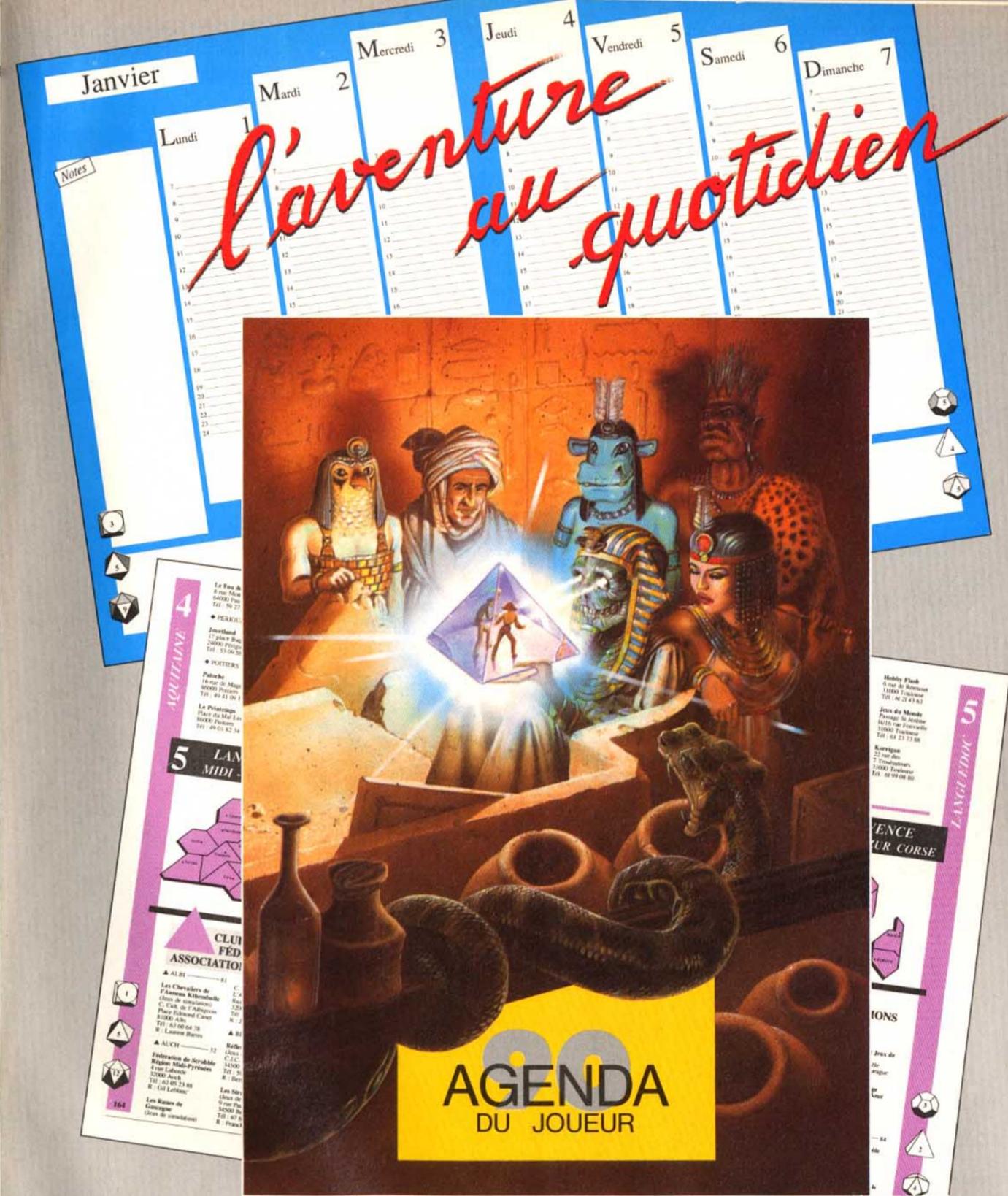
**CHICAGO 90**

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 60%

SON: 75%

**INTERET: 85%**



**FICHE SIGNALÉTIQUE**

Nom : Agenda du Joueur  
Age : deuxième année  
Taille : 19 cm x 25,5 cm  
Signes particuliers :  
- 67 semaines (octobre 89 / décembre 90)  
- inclut un guide débordant d'informations sur les clubs, les fédérations, les magasins spécialisés  
- contient un grand jeu énigme primé  
- textes de couverture sur 4 couleurs de fond, au choix



**En vente en librairie, dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon.**  
Je désire recevoir \_\_\_ Agenda (s) du Joueur 1990 au prix unitaire de 99F (89F + 10F de participation aux frais de port).  
Textes de couverture sur fond  
Jaune  Rouge  Bleu  Violet   
Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Ci-joint mon règlement total de \_\_\_\_\_ F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de JEUX DESCARTES.  
**JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 Paris**

**TURBO**

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

D'après le titre, je suppose que vous avez compris qu'il s'agit là d'une course de voitures. C'en est une, mais elle est sanglante! Vous courrez contre la montre, et pour marquer le maximum de points, vous devrez essayer de vous débarrasser des autres concurrents, sans vous faire pincer par les flics. Pour vous aider, vous trouverez des armes: missiles, grenades, bidons d'huile, et des bonus qui vous permettront de rouler plus vite ou de consolider votre voiture.

L'écran est séparé en deux: à gauche, le circuit vu du dessus; à droite, un tableau qui indique votre vitesse, le temps restant, les points, un signal antiradar, et un schéma du circuit (ville, campagne, désert).

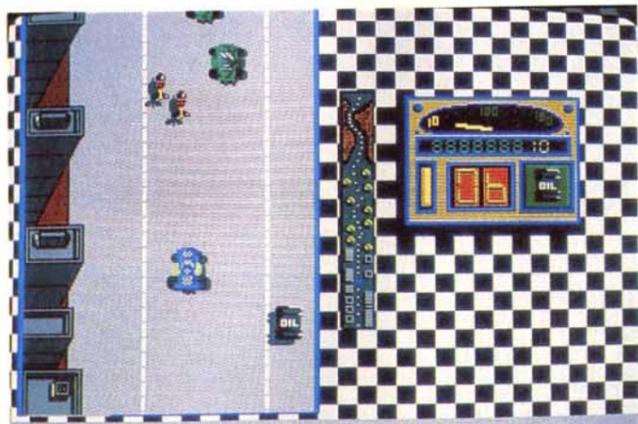
Sur la route, vous rencontrerez pas mal d'obstacles: des piétons, des trains, des carrefours, etc. Si vous écrasez un passant, un cri horrible retentira, une mare de sang tachera le bitume, et vous perdrez des points.



Comment devenir un as de la route, et pouvoir balancer les autres véhicules dans les fossés, ou écraser les piétons, sans avoir de comptes à rendre à la justice? Jouez à Turbo, car même si les motards vous prennent en chasse, vous pouvez les envoyer dans les décors. Ceci dit, il n'est pas du tout aisé de terminer le parcours dans les temps, et surtout de ne pas se faire sortir de la route. En contrepartie, même si vous êtes perdu dans un petit village du centre de la France profonde, vous pourrez quand même jouer à deux, pour peu que vous possédiez un modem, et un bon compte en banque pour les notes de téléphone.



Depuis le grandiose Faery Tales, j'attendais avec impatience une nouvelle production de Microillusions. Turbo, dans un genre totalement différent, est également une réussite. La course est géniale, la voiture se contrôle bien, et quand on y joue à deux (sur place ou via un modem), le jeu devient tellement accrochant, qu'on en oublie la simplicité du graphisme et la petitesse des sprites. Le son est par contre bien rendu et parfaitement synchronisé avec le jeu.



**TURBO**

**GRAPHISME: 57%**

**ANIMATION: 84%**

**SON: 79%**

**INTERET: 76%**

La version ST est annoncée. Aucune nouvelle d'une version PC.



Je n'avais pas prévu de tester ce soft, mais voyant les tests de mes collègues, je n'ai pas pu m'empêcher de le faire. Turbo est un jeu, selon moi, fabuleux. Même si la réalisation est moyenne, c'est, lorsqu'on y joue à deux, l'un des jeux les plus drôles qui soient. En effet, le fait de jouer sur le même parcours contre un adversaire, est particulièrement prenant, surtout lorsque l'adversaire est juste devant vous, et que vous êtes équipés de missiles (c'est encore plus drôle, lorsque le type devant vous est Mic Dax, mais il n'est pas à la portée de tous les joueurs!). Bref, si vous voulez vous éclater, jouez à Turbo, et ne croyez pas ce qu'en disent les autres.

*"Même si la réalisation est moyenne c'est, lorsqu'on y joue à deux, l'un des jeux les plus drôle qui soient."*

**GAME'S**

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

**FÊTE SES 10 ANS... à des prix fous**

**Bientôt sur vos machines**

	Atari ST	Amiga	CPC
BATMAN (LE FILM)	175 F		95/143 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F	249 F	99/149 F
THE STRIDER	199 F	229 F	95/149 F
CABAL	199 F	219 F	95/149 F
BEAST (PSYGNOSIS)	249 F		
HARD DRIVING	189 F	249 F	
KICK OFF			99/149 F
DRAGON SPIRIT	189 F	249 F	
INDIANA JONES AVENTURE		239 F	
GREAT COURT	249 F	249 F	
GHOSTBUSTER 2	199 F	239 F	99/149 F
SUPER WONDERBOY	199 F	249 F	99/149 F
CHAOS STRIKE BACK	175 F		
KNIGHT FORCE	249 F	249 F	135/175 F
BEACH VOLLEY	189 F	229 F	
FERRARI FORMULA 1	229 F	249 F	
BOMBER	249 F	249 F	
BARBARIAN 2 (PSY)	225 F		

**La sélection Game's au meilleur prix**

DOUBLE DRAGON	CPC disque	<del>179 F</del>	139 F
RICK DANGEROUS	CPC disque	<del>179 F</del>	139 F
SHINOBI	CPC disque	<del>179 F</del>	139 F
LES JUSTICIERS	CPC disque	<del>199 F</del>	179 F
BLOOD WYCH	ST	<del>299 F</del>	219 F
STUNT CAR	ST	<del>299 F</del>	219 F
XENON 2	ST	<del>299 F</del>	219 F
KICK OFF	ST	<del>309 F</del>	239 F
POPULOUS	ST	<del>269 F</del>	223 F
RICK DANGEROUS	ST	<del>249 F</del>	199 F
INDIANA JONES AVENTURE	ST	<del>259 F</del>	219 F
BATMAN	Amiga	<del>289 F</del>	219 F
BEAST	Amiga	<del>399 F</del>	239 F

(Dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30-11-89.)

**LES PLUS GAME'S**

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté. Tous les jeux sont garantis échange.

**SEGA**

**PISTOLET SEGA + GANGSTER TOWN A 279 F AU LIEU DE 508 F**

SHINOBI ~~289 F~~ 279 F  
DOUBLE DRAGON ~~289 F~~ 279 F

CALIFORNIA GAMES ~~289 F~~ 279 F  
VIGILANTE ~~289 F~~ 279 F

Cagnes-sur-Mer  
67, rue du Maréchal Juin  
Tél. 93 22 55 21

Centre Commercial  
Saint-Quentin Ville  
Tél. 30 57 13 43

Centre Commercial  
Vélizy 2  
Tél. 34 65 18 81

# ALTERED BEAST

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

Tous les habitués des jeux de café auront reconnu ce nom, synonyme de combat contre des créatures sorties des enfers. Zeus, vous a ressuscité et a fait de vous un guerrier puissant, car vous restez son seul espoir de secourir Athéna, sa fille bien-aimée. Nelf, le Seigneur des Enfers l'a enlevée et il vous faudra parcourir plus de 5 niveaux infestés de monstres pour aller sauver la belle déesse. Heureusement, vous êtes vous-même une créature-garou. En tuant vos ennemis, vous libérez parfois des boules mystiques, que vous n'aurez plus qu'à ramasser. Celles-ci vous rendront plus fort, et si vous en prenez 3, vous vous transformerez alors en loup-garou, dragon-garou, tigre-garou ou encore en ours-garou, acquérant de ce fait de nouveaux pouvoirs. A la fin de chaque niveau, vous devrez affronter une émanation du terrible Nelf, et en cas de victoire, il vous retransformera malgré tout en simple mortel, avant que vous ne poursuiviez votre quête. Vous pouvez jouer à deux en même temps, la difficulté restant cependant proportionnelle au nombre de participants. De plus vous avez l'option "Continue" qui vous permettra de jouer 3 parties à la suite. Tous les décors et les sprites du jeu d'arcade sont présents, de même que les sons et la superbe présentation.



En tant que grand fan du jeu d'arcade, je dois avouer que la conversion d'Activision me convient tout à fait, même si j'avoue qu'elle est loin d'être parfaite. Passé la présentation digne du jeu d'arcade, on se retrouve en effet avec un jeu aussi intéressant que l'original, mais bien moins beau! Je m'explique: la réalisation est de qualité, mais les graphismes sont moins beaux que ceux de l'arcade, et surtout, les couleurs choisies sont ternes. A part cela, c'est un jeu qui m'amuse beaucoup, surtout lorsqu'il est possible d'y jouer à deux.



Ces derniers temps, les programmeurs nous avaient habitué à de formidables conversions de jeux d'arcade, et malheureusement, la dernière en date n'est pas tout à fait du même acabit. En effet, la version micro d'Altered Beast est quelque peu décevante. Pourtant il ne manque pas grand-chose pour en faire un hit. Il suffirait d'une animation un peu plus rapide, et surtout, d'un meilleur choix dans les couleurs. Le jeu paraît vraiment très terne! Hormis ces gros défauts, les graphismes sont corrects, le son est bon, et on retrouve les principales caractéristiques de l'arcade. En bref Altered Beast, malgré son manque de finition, reste très agréable à jouer.



## ALTERED BEAST

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 70%

SON: 70%

INTERET: 70%

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



Passionnant jeu d'arcade, Altered Beast sur ST m'a quelque peu déçu. L'animation un peu saccadée et les graphismes un peu en dessous de ce qu'ils auraient pu être, sont accompagnés d'une jouabilité elle aussi légèrement décevante. Il n'en reste pas moins vrai que le jeu reste agréable à jouer, surtout à deux en même temps. La version Amiga est beaucoup mieux réussie, tant du point de vue graphique que sonore. La maniabilité reste elle aussi un peu délicate, rendant le jeu assez difficile, mais avec un peu d'entraînement, je m'y suis habitué.

# SHUFFLEPUCK CAFE

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



Déjà je n'appréciais pas le jeu en salle, mais la version micro allait peut-être me faire changer d'avis. Malheureusement Shufflepuck n'a pas réussi à infirmer mon sentiment. Renvoyer un palet, le plus fort possible dans le camp de l'adversaire, sans qu'il puisse le toucher, ne m'attire pas particulièrement. Le jeu ne demande pas seulement d'excellents réflexes, il comporte aussi une bonne dose de réflexion, et beaucoup d'essais seront nécessaires pour parvenir au bout. La réalisation est correcte avec de bons graphismes, une bonne animation (très, très rapide), et de bons bruitages. A noter une superbe intro musicale en guise de présentation. Malgré tout je n'accroche pas, mais c'est juste une affaire de goût!

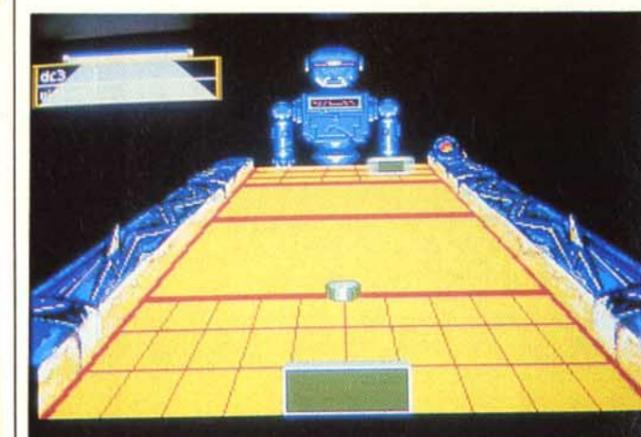
Vous êtes un représentant de l'espace, et votre vaisseau vient de tomber en panne. Vous devez donc vous poser sur la première planète venue. La première chose à faire est de trouver un moyen de communiquer avec un garage. La seule boîte ouverte en ville se trouve dans une ruelle sombre, au fond d'un bouge. Vous êtes au Shufflepuck Café, un repaire de voyous, qui ne vous laisseront sortir que si vous les affrontez au palet galactique, le dernier jeu in. C'est un classique jeu de



palet, où il faut renvoyer la palet du côté de l'adversaire, et tout faire pour qu'il ne le rattrape pas. Mais auparavant, vous pourrez vous entraîner avec le robot (que vous pouvez régler à la force voulue), ainsi que les autres personnages. Vous pourrez ainsi mémoriser leurs techniques de jeu. L'heure du tournoi a sonné: le premier adversaire est Skip Kenney. C'est le blanchisseur local, et il est très facile à battre. Le second est une fille, bien que l'on n'aperçoive que ses yeux. Visine Orb possède une défense redoutable mais un peu aléatoire. Viens le tour de Winnie le Dweeb, une espèce de nounours docteur en phy-



Au début, ce jeu ne me disait pas grand-chose, j'y étais même réticent, mais petit à petit, Shufflepuck Café est très attachant. Pourtant, je ne trouve pas le graphisme génial, les animations fantastiques, et le plateau de jeu ne change pas. Vous allez me demander où est l'intérêt de ce jeu: il réside dans le fait qu'il faut découvrir les faiblesses de l'adversaire, ce qui procure tout le plaisir. Les trois premiers adversaires seront assez simples à battre. Le lézard alcoolique joue d'une façon irrégulière, le général possède un service très fort, Nerual Taille joue très bien. Pour vaincre la princesse Bejin, faites très attention au son qu'elle émet lors de son service! Ensuite, faites preuve de beaucoup de finesse pour vaincre le champion Biff Raunch, et ainsi inscrire votre nom au tableau des champions.



## SHUFFLEPUCK CAFE

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 60%

SON: 65%

INTERET: 79%

Aucune différence entre les versions ST et Amiga.

# BATMAN

OCEAN env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga

Directement inspiré du film, Batman reprend les différents épisodes de celui-ci. Au début, vous vous retrouvez dans l'usine de produits chimiques et vous devrez combattre âprement pour vous en sortir. Pour vous aider vous disposez des célèbres "Batarang", sorte de shuriken à l'image du logo de Batman et de la fameuse "Batrope", corde qui vous servira pour passer d'un étage à l'autre sans trop de difficultés. Une fois ce niveau franchi, vous serez aux commandes de la non moins célèbre "Batmobile" qui paraît-il s'enroule autour des poteaux (j'aimerais bien voir ça, n'est ce pas Jean?). Il vous faudra échapper aux policiers ainsi qu'aux fourgonnettes envoyées par le joker. Pour le troisième niveau, il s'agit d'un master mind un peu particulier. En effet, le joker a empoisonné divers produits cosmétiques qui, s'ils sont utilisés en même temps provoquent des troubles graves allant même jusqu'à la mort. Il vous faut donc trouver la bonne combinaison le plus vite possible afin de sauver les concitoyens de Gotham City. Ensuite, vous serez projeté dans la non moins fameuse "Batwing" avec laquelle vous devrez coupez les fils des gigantesques ballons remplis de gaz mortels. Et enfin dans le dernier niveau, très similaire au premier, vous vous retrouvez dans la cathédrale dont il vous faudra atteindre le sommet. Si vous y arrivez, il ne vous restera plus qu'à projeter le joker dans le vide et le regarder s'écraser sur le sol. Very funny!



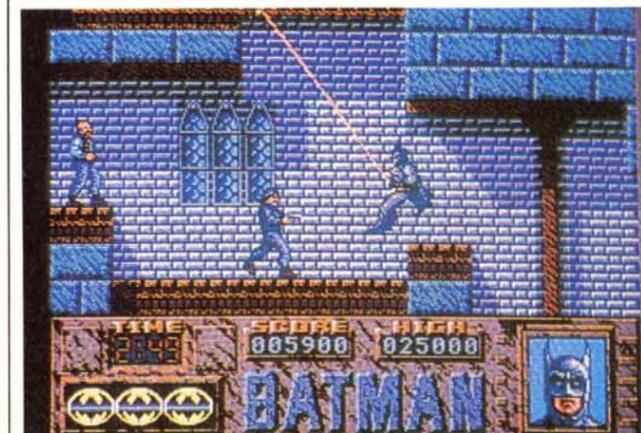
La version Amiga de Batman est très bien réussie, mais trop difficile à mon goût. Je le trouvais moyen, mais lorsque je suis arrivé au niveau où l'on dirige la Batmobile (qui s'enroule autour d'un poteau pour tourner (NDRL: Ceux qui ont vu le film comprendront ce que Jean essaye en vain d'expliquer!), et au niveau où vous êtes aux commandes de la Batwing, j'ai vite changé d'avis. Ces deux séquences méritent à elles seules que vous achetiez le jeu, tellement elles sont réussies.



La version ST annoncée semble être moins réussie. Test le mois prochain



Depuis le temps que nous vous en parlions, voici enfin Batman, le jeu! Ocean aurait pu se contenter d'un jeu moyen, pour en vendre déjà quelques milliers, mais au contraire, ils ont eu l'intelligence de ne pas tomber dans la facilité, et ont fait de la version Amiga de Batman, un des meilleurs jeux d'action disponibles pour cette machine. La première et la dernière phase sont bien faites et prenantes, quoique un peu difficiles, mais ce sont les deux phases de conduite, en Batmobile et en Batwing, qui font de ce jeu quelque chose d'excellent. La 3D est à ce moment superbe et l'impression de vitesse est réellement présente. Un grand jeu!



Waaouuhh! ça décoiffe! Batman est réellement superbe sur Amiga. Voici, à n'en pas douter, l'un des très gros titres de cette fin d'année. Rien ne manque, et tout y est proche de la perfection, l'alternance des différentes phases de jeu fait que l'on ne s'ennuie pas une minute, et la réalisation est vraiment impressionnante. Les graphismes sont splendides, les bruitages sont très bons, et l'animation est phénoménale, surtout dans les deux phases de 3D. La sensation de vitesse a rarement été aussi présente. De plus, le jeu est assez difficile sans être totalement infaisable, de quoi nous accrocher devant notre écran pendant de longues heures. A se procurer d'urgence!



## BATMAN

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 87%

SON: 85%

INTERET: 93%



# ASTERIX: LE COUP DU MENHIR

**COKTEL VISION env.250F 1 joueur**  
**Systeme : PC / ST**



Je suis très content de retrouver mon personnage de BD préféré sur micro. Je ferai des réserves quant au mélange de deux histoires complètement différentes, mais enfin... La qualité des graphismes est pratiquement la même que celle des albums avec, en plus, une superbe animation. Par contre, c'est dur (Ah! Ah! le coup du menhir, dur), notamment pour pénétrer dans le camp romain. Le reste du jeu est vraiment super, vous concoctez des potions, vous évitez les poissons, vous ramassez des plantes, et vous partez à la chasse aux rom... pardon, aux sangliers. En fait, Asterix: Le Coup du Menhir est une charmante promenade bucolique dans notre bonne vieille Gaule. Du coup, je repars fouiner dans ma collection d'Asterix, en espérant pouvoir en lire bientôt un nouveau (du moins je l'espère, et mon papa aussi).



**ASTERIX**

**GRAPHISME: 76%**

**ANIMATION: 77%**

**SON: 82%**

**INTERET: 78%**

Les versions PC et Amiga sortent prochainement.

Voici le retour d'Asterix le Gaulois. Cette fois-ci, le druide Panoramix est tombé sur un menhir, ou plutôt, un menhir lui est tombé dessus, et tout le monde sait qu'un coup de menhir ça rend fou. Manque de bol, il ne se rappelle plus de rien, ni même, chose grave, de la formule de la fameuse potion magique qui fait toute la force du village (qui résiste toujours et encore à l'envahisseur romain!). Au même moment, un être étrange fait son apparition un soir d'orage, dans le village: Prolix, le devin. Seul Astérix résiste au charme de cet être, et part dans la forêt pour chercher des herbes, afin de concocter une potion qui guérira Panoramix. Astérix dispose de quelques sesterces et de quelques herbes. Il peut acheter une serpe, un poisson et une amphore de vin. Une fois revenu au village, il va trouver Panoramix, et lui prépare une potion. Suivant le mélange des ingrédients, celle-ci sera plus ou moins efficace. Pour éviter tout accident, essayez-la sur un prisonnier romain. En cours de jeu, Astérix peut jouer aux dés, afin de récupérer de l'argent. Il peut aussi chasser le sanglier pour remonter son niveau d'énergie, et lorsqu'il croise des Romains, il peut les assommer. Sachez que de temps en temps, le jeu est agrémenté de petites séquences animées.

Il faut croire que le personnage d'Asterix réussit bien à la société Coktel Vision, puisque c'est la deuxième fois que celle-ci sort un soft reposant sur le plus célèbre des Gaulois. Mais cette fois-ci, le jeu est résolument orienté vers l'arcade/action, et comme pour le précédent, la réalisation est excellente. Graphismes, animation et bruitages sont largement au-dessus de la moyenne, avec en plus beaucoup d'humour. Le druide Panoramix en voit vraiment de toutes les couleurs! En bref, un très bon programme qui plaira au plus grand nombre.

Graphismes, animation et bruitages sont largement au-dessus de la moyenne, avec en plus beaucoup d'humour. Le druide Panoramix en voit vraiment de toutes les couleurs! En bref, un très bon programme qui plaira au plus grand nombre.

## NE RATEZ PAS LE NUMERO 17 DE GENERATION 4

Vous y aurez l'occasion d'élire les meilleurs jeux de l'année grâce aux 4 d'Or.

Tests: Drakken, Interphase, North & South, Sim City, Ghost & Ghouls et bien d'autres...

Tous les projets de la compagnie la plus prestigieuse...

Et un spécial Exorcisme!

# AMIGA 500

## Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...



L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements: des images féérieurement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

### Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendre sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement. Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.



En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions: l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multi-tâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

### Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.

\* Prix TTC conseillés: AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.



### Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret: l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.



*Le choix Micro*

Nom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_  
 Tél. \_\_\_\_\_  Désire recevoir une documentation sur:  
 l'AMIGA 500  LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX  
 MINITEL 3614 Code COMMODORE: Liste des distributeurs et demande de documentation.

# ROCK'N ROLL

RAINBOW ARTS env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Le but est de mener une petite boule au terme de nombreux niveaux immenses. Mais déjà avant de parvenir au bout du premier, elle va rencontrer beaucoup d'obstacle. Les plus fréquents sont constitués par des portes de couleurs, dont le seul moyen de les franchir, est de récolter des clés de la même couleur. Ensuite, il existe des trous dans lesquels la boule peut tomber. Mais la parade existe, et consiste à acheter des pioches qui permettent, en pressant sur le bouton de la souris tout en passant dessus, de combler le trou, et ainsi d'éviter le piège. La glace est une autre difficulté, car dès que la boule la touche, elle devient pratiquement incontrôlable, et comme vous pouvez vous en douter, certaines clés ou certains objets ne sont accessibles qu'après être passés dessus. De plus, il existe des flèches directrices qui envoient la boule dans la direction qu'elles indiquent. Même avec de l'élan vous ne pourrez en passer que deux, la meilleure solution étant de les contourner. A certains endroits du niveau, sont présents des télétransporteurs, permettant d'atteindre des régions totalement isolées du reste. Sur le sol on trouve aussi des pièces d'or qui traînent çà et là, et qui vous permettront d'acheter les pioches et autres accessoires utiles. Enfin de temps en temps vous ramasserez un œil, et au fur et à mesure que vous les accumulerez, le plan du niveau que vous parcourez se dessinera.



J'aimais bien Fusion et Nightdawn, mais dans ce style de jeu, je dois avouer que c'est Rainbow Arts qui s'en sort le mieux avec Rock'n Roll. Côté jeu, c'est toujours une histoire de clés et de portes, mais dans celui-ci, il y a beaucoup plus d'options et de gadgets que dans les autres. En plus, la réalisation est parfaite, avec des graphismes différents à chaque niveau, et des musiques superbes. On ne peut que s'en réjouir!



Une version ST est annoncée. Rien de prévu pour PC.



Les jeux qui arrivent à marier harmonieusement l'arcade et la stratégie, font souvent partie des meilleurs, et Rock'n Roll est de ceux-là. L'action suscite vivement l'intérêt, et l'on se prend à y rejouer encore et toujours. Outre cet atout, Rock'n Roll bénéficie d'une réalisation remarquable, le ton est d'ailleurs donné dès la page de présentation. La musique qui précède le jeu est vraiment superbe. Tout le reste du logiciel est à cette image, avec en plus de très bons graphismes, un splendide scrolling différentiel, et une animation précise et rapide. A coup sûr, un programme très prenant, et une des meilleures productions de chez Rainbow Arts.

**ROCK'N ROLL**

GRAPHISME: 88%  
ANIMATION: 92%  
SON: 86%  
**INTERET: 85%**

GEN HIT

## Hazardous area

6, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE - TÉL. : 48 25 39 83 - MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE

LE SPÉCIALISTE DU JEU POUR :

AMIGA	ATARI ST	PC	AMSTRAD	SEGA
- BEAST 329 F	- ALTERED BEAST 199 F			- CALIFORNIA 295 F
- BATMAN 249 F	- ROBOCOP 199 F			- VIGILANTE 295 F
- VIGILANTE 199 F	- NEW ZEALAND 199 F			- Dble DRAGON 295 F
				- CYBORG HUNT. 295 F

**CONSOLE SEGA + HANG ON 990 F**

- ET DE NOMBREUSES NOUVEAUTÉS : STUNT CAR, STRIDER, BEACH VOLEY, ETC...

### SUPER !!! LES CONSOLES 16 BITS

<p><b>SEGA MEGADRIVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ALTERED BEAST</li> <li>- SPACE HARRIER 2</li> <li>- THUNDER FORCE</li> <li>- GHOULS &amp; GHOSTS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R TYPE</li> <li>- DRAGON SPIRIT</li> <li>- FINAL LAPS TWIN</li> <li>- POWER GOLF</li> </ul>	<p><b>NEC PC ENGINE</b></p>
---	--	-----------------------------

## ARCADE / ACTION

### DOGS OF WAR

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

Dogs of War est un jeu d'arcade du type Leatherneck, où vous devez casser du méchant à grands coups de lance-flammes (ou fusils d'assaut si vous préférez). Ce jeu possède quand même quelques nouveautés par rapport à ses prédécesseurs : premièrement, vous pouvez sélectionner votre mission parmi les douze proposées. Voici ces missions : retrouver des missiles volés en URSS, des tableaux volés en Australie, retrouver un "porté disparu" au Viêt-nam, tuer un leader terroriste en Inde, délivrer un leader politique en Afrique du Sud, retrouver une statuette inca en Amérique du Sud, délivrer une jeune fille, et tuer un roi de la drogue aux USA, détruire une organisation nazie au Canada, etc. Chaque mission est accompagnée d'une prime (en dollars) qui vous sera remise si vous la réussissez. Au début du jeu, vous avez une certaine somme d'argent qui vous permettra de vous équiper. Une fois donc que vous avez sélectionné la mission, vous avez devant vous un véritable catalogue du parfait mercenaire. Avec votre argent personnel, vous allez donc vous armer à votre guise. C'est alors que commence votre mission. Le reste se passe de commentaire, mis à part que le décor change en fonction des pays traversés, et que les sons sont digitalisés.



Ressemblant fortement à Leatherneck, Dogs of War m'a cependant énormément déçu. Les graphismes sont trop moyens, et les sprites minuscules, ce qui rend le jeu désagréable à regarder et à utiliser. C'est dommage, car l'idée, d'acheter les armes au choix en début de partie, était excellente, de même que les différents niveaux qui étaient présentés comme autant de missions différentes, ou encore le fait que le scrolling soit, tantôt horizontal, tantôt vertical. Malheureusement la jouabilité n'est pas terrible, ce qui rend le jeu franchement trop difficile. Jouer à deux, simultanément, reste la seule façon d'aller assez loin dans ce soft, voire de s'amuser (et encore!).



### DOGS OF WAR

GRAPHISME: 51%

ANIMATION: 38%

SON: 33%

INTERET: 30%

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

### FUTURESPORT

ACTUAL SCREENSHOTS env.200F 1 Joueur  
Système: ST

Un titre quelque peu trompeur: il ne s'agit pas là d'épreuves sportives de l'an 2200, comme on aurait pu le penser, mais plutôt le genre mission commando sur un terrain vu de dessus du style Gauntlet, avec un scrolling multidirectionnel, avec des lieux, personnages et monstres au look futuriste. Après avoir choisi votre héros parmi quatre possibles (j'avoue ne pas avoir trouvé de différence entre ces quatre, et le mode d'emploi ne dit rien à ce sujet), vous partez droit devant vous en tentant d'arriver victorieusement au bout de chacun des quatre niveaux que comporte le jeu. Vos adversaires sont une espèce de chenille très rapide, des géants, des scorpions, et d'autres insectes volants ou rampants (comme on dit chez Bégon). En chemin, vous trouverez quelques armes bonus.



Mouais... je ne suis pas encore totalement convaincu par les prestations d'Actual Screenshots. Après I Ludicrous et Legend, qui ne m'avaient pas franchement emballés, ça s'améliore avec Futuresport. Ce jeu n'a rien d'extraordinaire, à commencer par son thème peu original et également par la réalisation qui est moyenne, bien que sans gros défaut. J'ai apprécié l'idée du programmeur d'avoir doté le héros d'une dizaine de vies, ça permet d'aller, dès les premiers essais, beaucoup plus loin dans les niveaux. Sous des apparences faciles, le jeu est bourré de pièges que l'on ne parviendra à déjouer qu'après avoir recommencé le parcours de nombreuses fois.



### FUTURESPORT

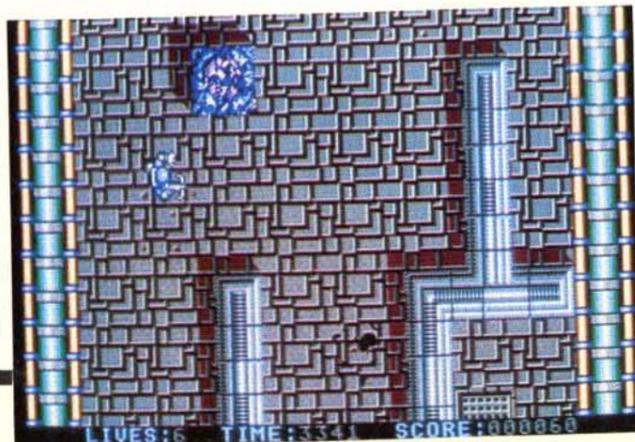
GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 73%

SON: 63%

INTERET: 69%

Pas de version PC ou Amiga annoncées.



# COMMANDO

BIENTOT EN VENTE

AMIGA

TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation

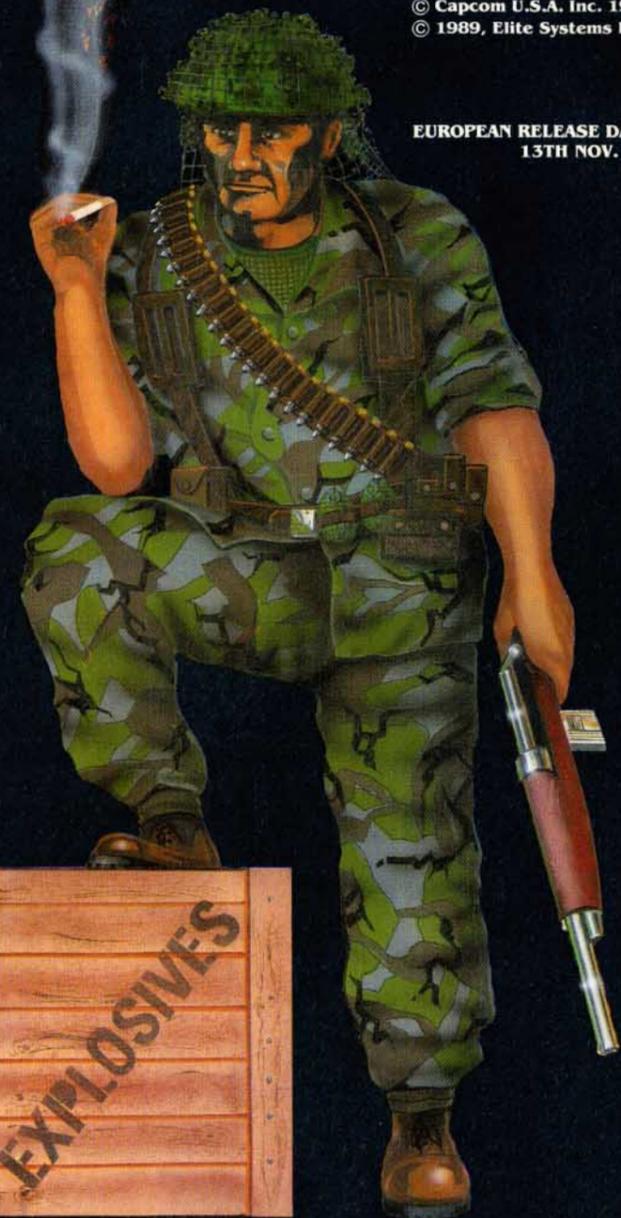
ATARI ST™

TM© 1987, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved

Commodore Amiga screenshot



Commodore Amiga screenshot



© Capcom U.S.A. Inc. 1989  
© 1989, Elite Systems Ltd.

EUROPEAN RELEASE DATE  
13TH NOV. '89

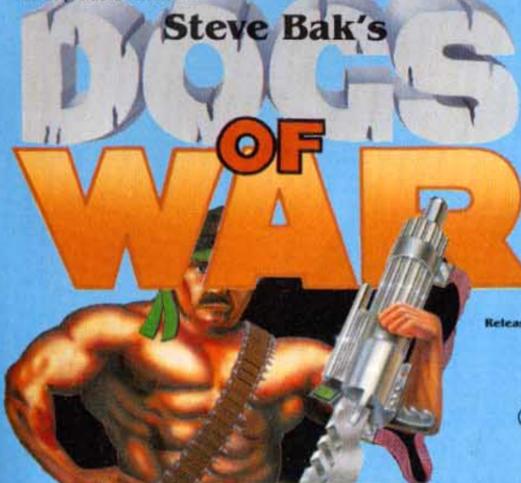
### BIENTOT EN VENTE

Steve Bak, auteur des très célèbres jeux 'Goldrunner' et 'Leatherneck' a rejoint l'équipe d'Elite, éditeur des meilleurs jeux d'arcade tels que 'Ikari Warriors' et 'Commando' pour produire la crème des jeux dans le genre classique.

Se basant sur les commentaires de milliers de fans des jeux 'Ikari' 'Commando', Steve a conçu un nouveau jeu d'arcade comprenant certaines caractéristiques que ces classiques devaient avoir:

- Option de deux joueurs en même temps.
- Importantes options de sélection de mission/d'arme/d munitions.
- Action d'attaques virulentes.
- Parfait déroulement multidirectionnel.
- Conçu pour être utilisé avec les possibilités offertes par les ordinateurs à 16 bits sans les limitations obligatoires de ceux à 8 bits.

Sortie prévue le 16.10.89



Release date: Europe 16th Oct.

© 1989, Elite Systems Ltd.

elite

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL  
PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900

# TWIN WORLD

UBI SOFT env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Twin World est un nouveau jeu d'arcade d'Ubi Soft, dans lequel vous êtes un petit elfe magicien, et votre mission est de retrouver les fragments d'un médaillon. Afin d'y parvenir, vous devez parcourir les différents niveaux. Ces niveaux sont pleins de monstres, de trésors et de potions, qui vous redonnent des sorts. Il y a trois sortes de sorts (caractérisés par des couleurs), qui sont plus ou moins efficaces contre certaines créatures. De temps en temps, vous trouverez des clés qui vous permettront d'ouvrir les portes de certains passages souterrains. Parfois encore, il faudra creuser le sol pour accéder à des potions et bonus, et dans les cavernes, toujours en creusant, vous mettrez à jour de superbes diamants. A la fin de chaque niveau, vous découvrirez un fragment du médaillon. Il y a cinq niveaux, alors bon courage!



Voilà un jeu qu'Ubi Soft nous cachait, et ça n'est pas si mal, car c'est un bonheur de recevoir un produit superbe, dont on n'a jamais trop entendu parler auparavant. Twin World est un jeu très proche des Great Giana Sisters ou Wonderboy, mais avec des graphismes et une réalisation dignes de l'Amiga. Original, avec des monstres divers et variés, Twin World mériterait d'être adapté dans les salles d'arcade. Je suis sûr qu'il y ferait un carton. Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.



Les versions ST et PC sortent très prochainement. Réalisation semblable à celle de l'Amiga.



Superbe! Dans la plus pure lignée de Mario Bros, ce soft m'a plu dès la première minute. Cette fin d'année est décidément riche en logiciels de grande qualité. Tous les ingrédients d'un grand jeu sont réunis. La réalisation est grandiose avec des graphismes splendides, des bruitages excellents, et une animation réellement fantastique. Il faut vraiment voir l'attitude du personnage lorsqu'on le fait changer de direction. Ajoutez à cela un intérêt croissant au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, et vous obtenez un des meilleurs jeux de tableaux jamais sortis. En bref, un logiciel passionnant!



"Tous les ingrédients d'un grand jeu sont réunis."



C'est superbe! Il n'y a pas d'autre mot pour décrire ce petit chef-d'oeuvre d'Ubi Soft. Le graphisme est fantastique, les sprites disposent d'une animation très fluide et sont vraiment très sympathiques. Quelques petits conseils en passant: les boules vertes n'affectent pratiquement pas les bestioles volantes, et pensez à creuser lorsque le sol est épais dans les cavernes, il regorge de richesses. Twin World est très agréable à jouer, car, lorsque vous êtes comme moi peu doué en arcade, un jeu difficile devient lassant. Twin World est à la fois simple (on ne meurt pas tout de suite) et demande beaucoup d'astuces.



## TWINWORLD

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 90%

SON: 80%

INTERET: 90%



# SHADOW OF BEAST

PSYGNOSIS env.350F 1 joueur  
Système: Amiga

**K**idnappé par les Beast-Mages, alors que vous n'étiez qu'un enfant, vous avez été métamorphosé en homme-chèvre, et l'on a effacé toutes traces de vos souvenirs d'humain. Mais un jour, vous vous êtes approché du Globe de la Vue de vos maîtres et, voyant les scènes d'horreur qui s'y déroulaient, la mémoire vous est revenue peu à peu. En effet, le globe faisait défiler devant vos yeux le massacre des humains, dont celui de votre famille. Fou de rage, vous ne pensez maintenant qu'à vous venger en tuant la Bête qui règne sur ce monde maléfique. Mais les Beast-Mages veillent dans le ciel, du haut de leur zeppelin, et envoient à votre poursuite tous les monstres dont ils disposent. Après avoir voyagé à l'air libre, vous trouvez enfin une issue menant à des cavernes encombrées d'ennemis, de plates-formes et d'échelles. Plus tard, vos pas vous conduiront dans un château, dans un cimetière, et enfin dans l'antre de la Bête. Le nombre d'adversaires et de pièges, qui vous attendent, est effroyable (plus d'une centaine): des démons, des araignées, des gobelins, des yeux géants et un tas d'autres monstres indescriptibles. Sachez toutefois que les mages vous ont attribué (comme ils vont le regretter!) des super pouvoirs physiques, et que pendant votre périple, vous découvrirez des potions de force et des armes. Vous n'avez qu'une vie, représentée par un cardiogramme. Au fur et à mesure que votre santé baisse, le rythme cardiaque s'accélère, jusqu'à ce que vos forces vous quittent et que vous tombiez en poussière...



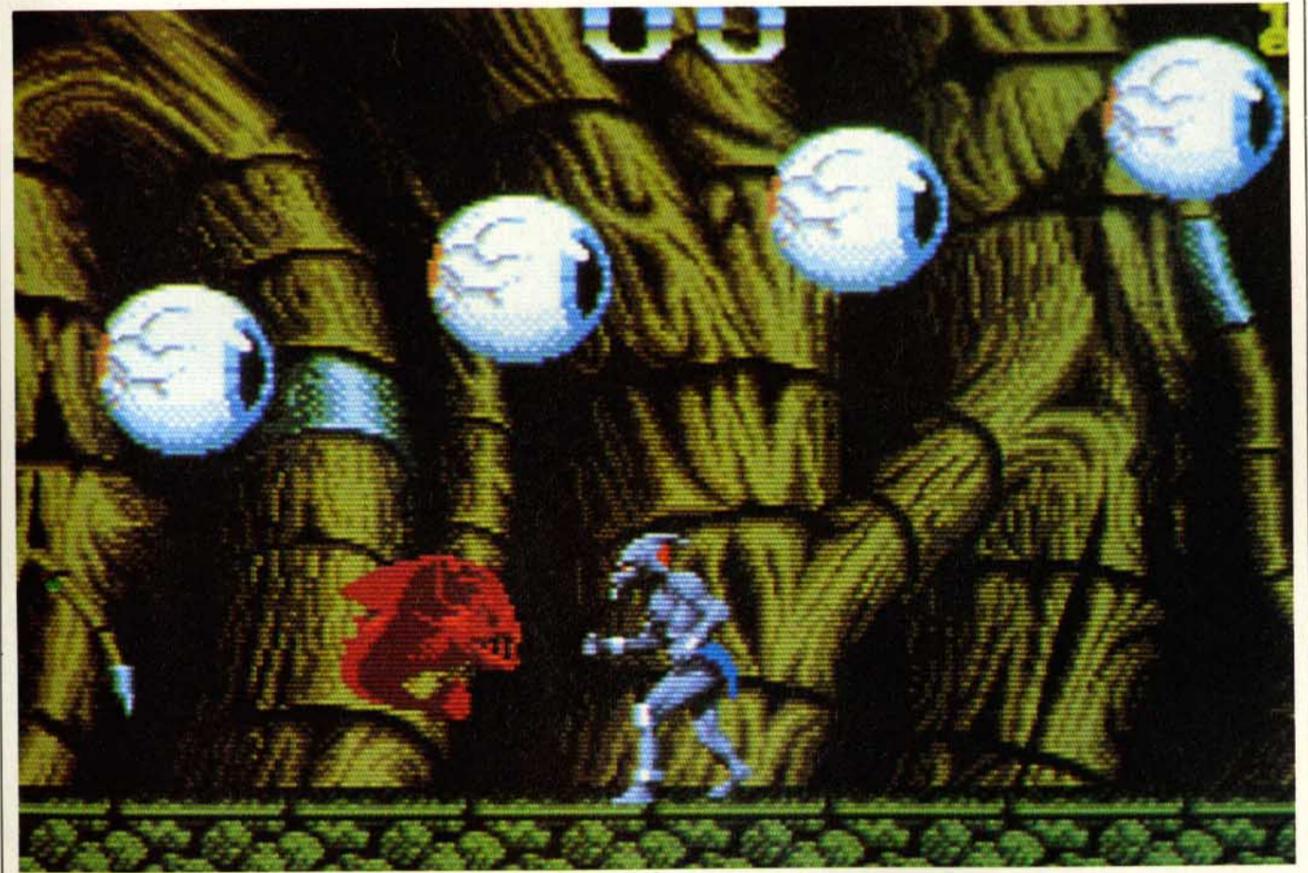
Si certaines sociétés d'édition s'endorment sur leurs lauriers, c'est loin d'être le cas pour Psygnosis, tant pour la fréquence que pour la qualité de leurs nouveaux titres. Les programmeurs de chez Psygnosis font de plus en plus fort, et je ne serais pas surpris que Psygnosis arrive parmi les tout premiers des éditeurs étrangers, lors des 4 d'Or. On a tout juste eu le temps de reprendre son souffle après le fantastique Blood Money, et voici le merveilleux Shadow Of The Beast. D'entrée, la musique, que dis-je, LES musiques, ne peuvent laisser indifférentes. D'ailleurs, tandis que j'écris ces lignes elles me tiennent compagnie en fond sonore. Des mélodies superbes, et une instrumentation parfaitement choisie, en font un régal pour l'oreille. Les graphismes sont dans la tradition de la maison, c'est-à-dire irréprochables. Le point le plus remarquable, c'est l'utilisation des scrollings horizontaux qui, non seulement réduisent la partie 'active' de l'image, et permettent ainsi une animation plus fluide du héros et des ennemis, mais donnent aussi une excellente impression de relief. Vous m'avez compris, Beast c'est la grande classe!

*"Shadow of the Beast est le plus beau jeu que j'ai vu sur micro."*

Une version ST est annoncée pour la fin de l'année. A suivre!



Beast est le plus beau jeu que j'ai vu sur micro (et Dieu sait si j'en ai vu des paquets!). Les graphismes sont sensationnels (dessins comme couleurs), et Psygnosis a enfin réussi des scrollings parfaits. Le concept de jeu n'est pas très original: coups de poings, ramassages de bonus, et on recommence. Mais il est tellement beau qu'on a envie d'en découvrir plus. L'ambiance musicale est, comme d'habitude, fantastique (je me suis d'ailleurs enregistré les musiques pour mon walkman). Bref, on en prend plein la tête. Je vous préviens quand même que Beast est très difficile, et que vous aurez besoin d'entraînement (ou d'un bidouilleur malade...) pour parvenir à la Bête finale.



Parfois on peut se laisser emporter par son enthousiasme, et qualifier des jeux de superbes ou de magnifiques, ce qui fait qu'il ne reste plus d'adjectifs assez forts pour décrire Beast. C'est le plus beau, le plus rapide et le plus plein d'autres choses encore. Chez Psygnosis on nous avait habitué à des jeux de très bonne qualité, mais là, "très bonne" ne suffit pas. Non seulement le graphisme est magnifique, mais la musique est aussi superbe, et parfois, je laisse le jeu tourner rien que pour avoir le plaisir de l'entendre. Surtout celle qui signale que vous avez perdu... (NDLR: celle que tu entends le plus souvent!).



**SHADOW OF BEAST**

GRAPHISME: 98%

ANIMATION: 97%

SON: 95%

**INTERET: 96%**

**ST ATARI  
AMIGA  
MAC et PC  
émulation  
Stations UNIX**



Le magazine  
des 16/32 bits

N°35/25f  
novembre 89



JE SUIS  
VIR LE VIRUS  
SUIVEZ MES  
AVENTURES  
EN BANDE  
DESSINÉE

**ST**  
+  
**AMIGA**  
+  
**MAC/PC**  
+  
**Stations  
UNIX**



Sur AMIGA  
et sur ST

ABRAHAM

# MAUPITI ISLAND

=  
Le magazine  
du branché  
MICRO

M 2907 - 35 - 25,00 F



BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE : 7.50FS

# DRAKKHEN



ATARI ST  
AMIGA 500/1000/2000  
PC & COMPATIBLES



# KNIGHT FORCE

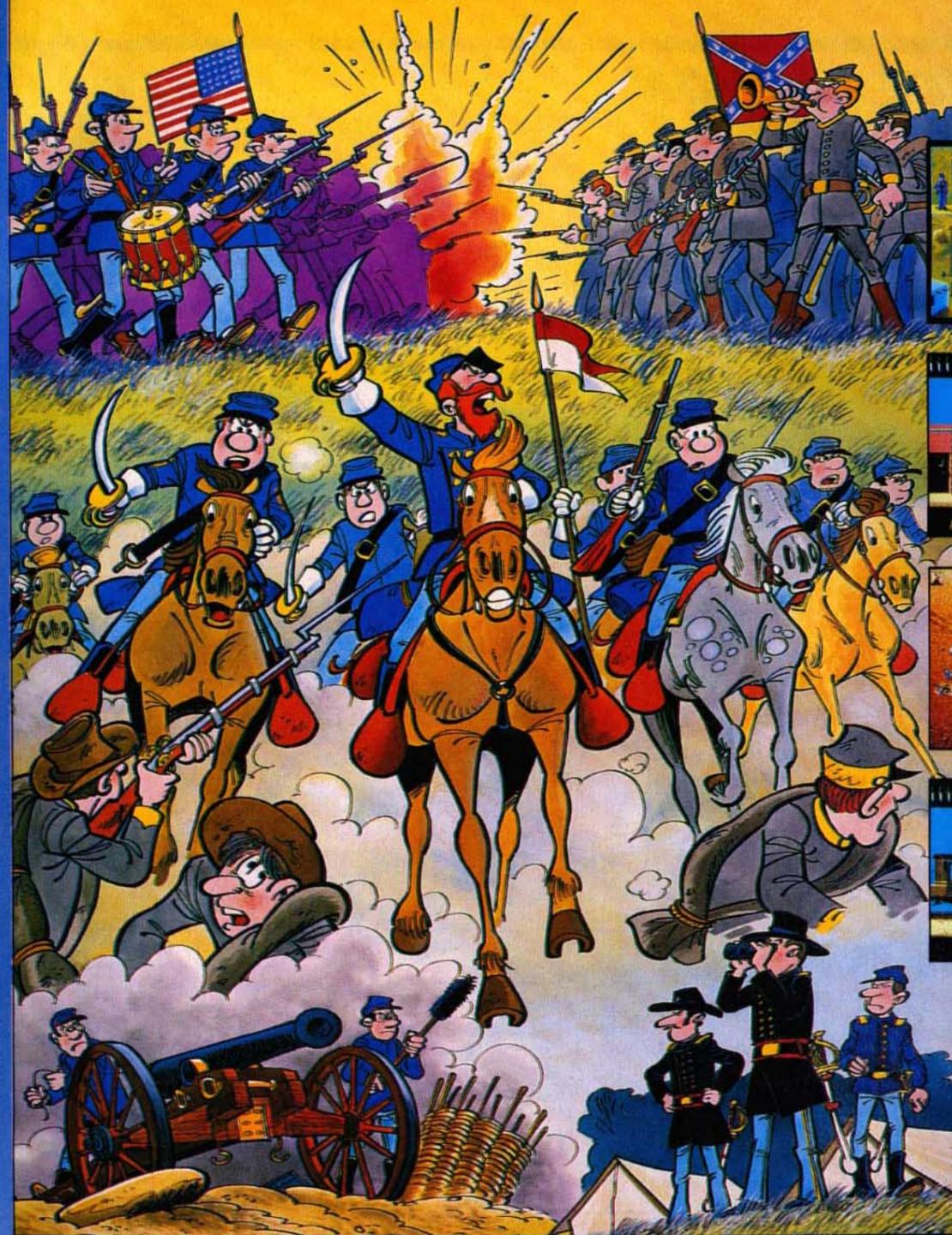
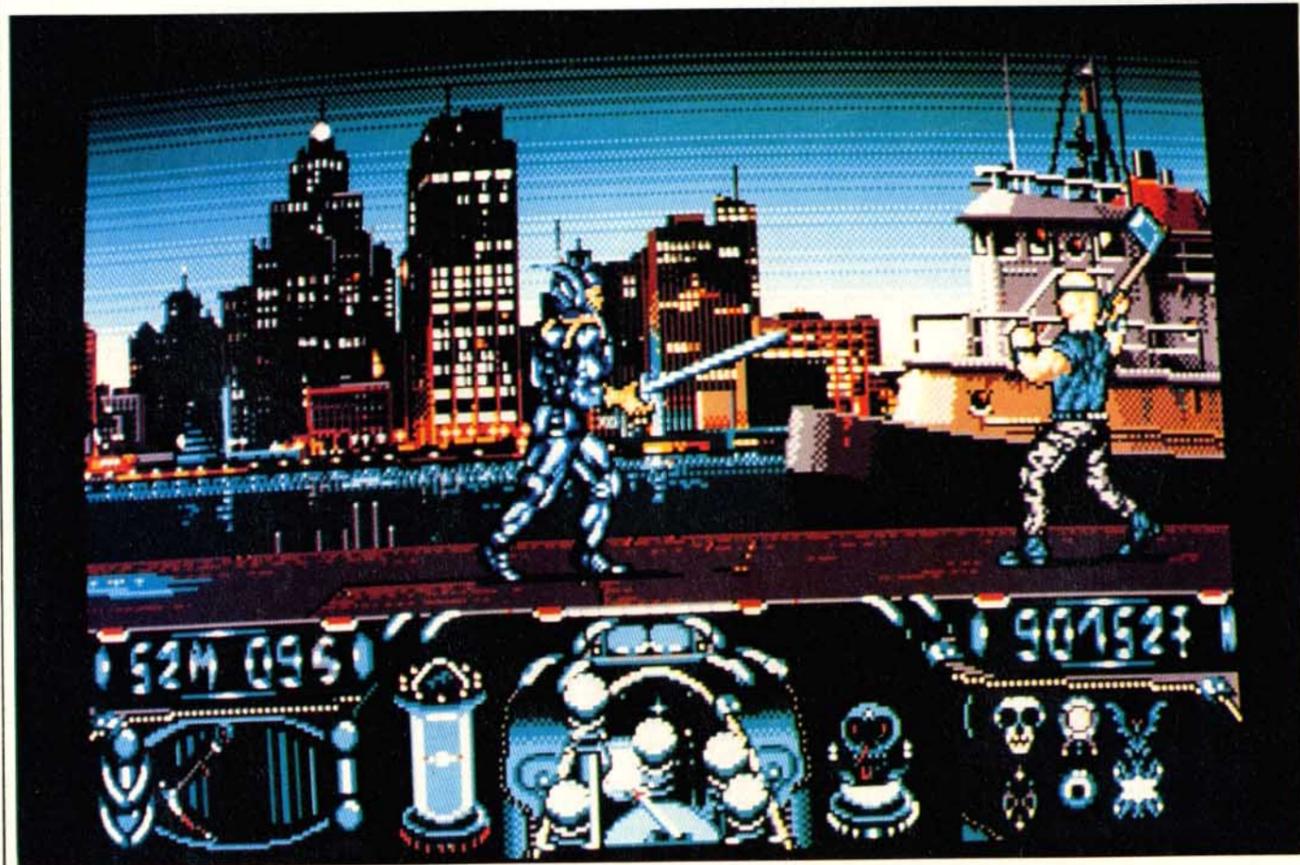
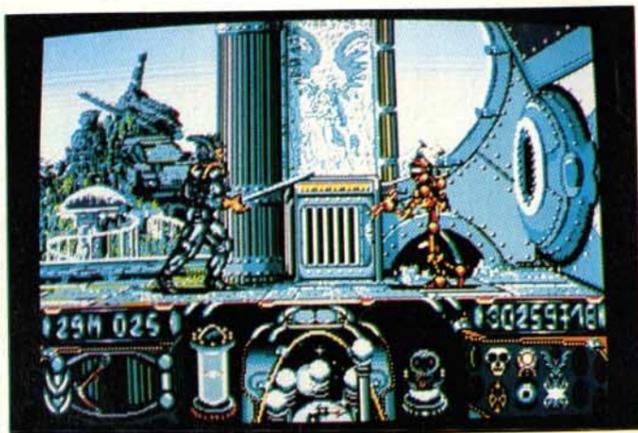
TITUS env. 200F 1 joueur  
Système: PC / ST

Les habitants de Belloth connaissent une période sombre de leur histoire. Leur plus grand chevalier, Fair-Storm est parti au secours de Tanya, la protectrice de la seconde vallée, enlevée par le plus grand sorcier de tous les temps, Red Sabbath. Cet être maléfique, accompagné de ses quatre clones, a envahi cette contrée dans le but de s'approprier le secret des héritiers du trône de Belloth, le voyage dans le temps. N'écoutez que votre courage et votre grand cœur, vous partez en croisade contre Red Sabbath. En approchant du château des sortilèges, vous aurez à vous servir de votre fidèle épée, Stell Killer, et devrez montrer votre force. Le voyage sera long, et vos pérégrinations vous emèneront au fil des siècles. Le seul moyen de mener votre quête à terme est de ramasser tous les morceaux d'amulettes, disséminés dans les cinq époques que vous aurez à traverser. Avant de pouvoir en trouver une, vous devez au préalable tuer tous les ennemis présents. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez affronter le sorcier et délivrer la princesse Tanya.

La version Amiga sera disponible au moment de la sortie du magazine.



Avec Knight Force, Titus, jeune société française en plein devenir, s'impose réellement sur le marché des 16 bits. Ce logiciel devrait faire un malheur dans les ventes de fin d'année. Les graphismes sont superbes et les bruitages excellents, mais le point fort du soft réside dans l'animation du personnage. Un réel effort a été fait. Pour ma part, je ferai un léger reproche, concernant la difficulté qui me semble un petit peu trop ardue. Dans l'ensemble, Knight Force est un programme soigneusement fini, et ce, jusque dans la jaquette de la boîte.



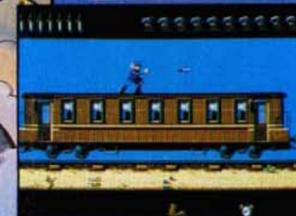
Carte stratégique



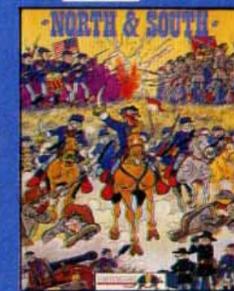
Fort



Bataille rangée



Train



# LES TUNIQUES BLEUES



CHAAARGEZ !!! Plongez dans l'univers de la BD de CAUVIN et LAMBIL, LES TUNIQUES BLEUES. A 1 ou 2 joueurs, que vous soyez Yankee ou Confédéré, recréez l'ambiance de la guerre de Sécession. LES TUNIQUES BLEUES mêlent la stratégie et l'arcade dans un cocktail détonnant, prenant, et surtout original. Encerchez les armées ennemies sur la carte stratégique de l'Est des USA. Écrasez-les dans le super jeu de la bataille rangée. Lancez des raids solitaires pour arrêter des trains remplis d'or. Et prenez des forts d'assaut pour libérer les villes occupées par l'ennemi.

LES TUNIQUES BLEUES vous proposent en plus, 4 années différentes possibles comme départ du jeu, 3 niveaux de difficulté et un mode spécial désastre. Celui-ci comprend des orages qui bloquent tout déplacement, des renforts venant d'Europe et surtout des Indiens et des Mexicains ne demandant qu'une seule chose, vous attaquer!

Et si l'on vous dit qu'en plus on peut jouer au choix entre le mode stratégique sans combat et le mode arcade et que la version 2 joueurs est fantastique, vous répondrez alors : "A vos sabres!"



LES TUNIQUES BLEUES © CAUVIN-LAMBIL DUPUIS.

Disponible sur AMIGA, ATARI ST 2 DISQUETTES, PC compatibles 2 DISQUETTES.

# INFOGRAMMES



## ARCADE / ACTION



Ce nouveau jeu de Titus présente des graphismes parmi les meilleurs réalisés dans un jeu d'action. Avec de grands sprites bien animés, aussi bien sur ST que PC, le jeu est réellement grandiose. A noter l'effort réalisé par Titus au niveau de la version PC qui en VGA est réellement superbe. Quant à la scène finale, elle est si belle qu'elle motive le joueur et le pousse à gagner rapidement à chaque époque.



Quel chemin parcouru par Titus en un peu plus d'un an! Avec Knight Force, ils font très fort. Avec ce nouveau soft, la fin d'année risque d'être chaude. Chacune des parties de ce logiciel est soigneusement finie. Les écrans graphiques sont splendides, l'animation est quasi parfaite, et les bruitages sont bien digitalisés. Le seul problème concerne la difficulté du jeu. J'ai, malgré moi, pris la fâcheuse habitude de recommencer très vite. Hormis ce petit détail, ce programme devrait plaire au plus grand nombre.

"...aussi bien sur ST que PC, le jeu est réellement grandiose."



### KNIGHT FORCE

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 83%

SON: 81%

INTERET: 84%



## BAR GAMES

ACCOLADE Env.250F 1 à 4 joueurs  
Système: PC

Ce logiciel est en fait constitué de cinq petits jeux. Le premier est basé sur un système de mise et de pari. En face de vous se trouve une charmante hôtesses de bar avec laquelle vous allez jouer. Le principe est très simple: avant le lancé des cinq dés, vous devez parier sur la sortie de un, deux, trois, quatre ou cinq dés un, deux, ... ou dés six. Vous disposez d'une mise initiale de 100 jetons. Pour le deuxième jeu, il s'agit de renverser le contenu de 16 bidons d'eau sur un personnage mouvant, le tout en moins d'une minute. Pour passer au niveau suivant, vous devrez avoir réussi votre coup dans au moins 80% des cas. Ensuite, dans le troisième jeu vous prenez la place du barman. Ca consiste à envoyer les chopes de bières aux consommateurs. Facile me direz vous. Eh bien en fait non, en effet si vous les lancez trop fort, elle vont trop loin et si vous les lancez trop faiblement, elles tomberont avant. Dans les deux cas, vous perdez des clients. Vient ensuite la table à air pulsé où le but du jeu est d'envoyer le palet dans les buts adverses. Vous rencontrerez plusieurs adversaires ayant chacun leurs caractéristiques. Enfin dans le dernier jeu, il s'agit de vérifier la réelle portée de votre charme auprès de trois jolies jeunes filles. En fait, c'est peut-être l'épreuve la plus difficile du jeu.



C'est presque réussi, il manque juste une finition un peu plus soignée, et le soft serait sans nul doute parmi les hits du mois. Comme souvent dans ce genre de programme, regroupant plusieurs petits jeux, la qualité est inégale, et la partie est, à mon goût, trop statique. La lassitude prend assez vite le dessus. C'est dommage, car pour une fois, l'originalité était de la partie, et c'est d'ailleurs ce qui sauve en grande partie le logiciel. Qui sait, le prochain de la série sera peut-être meilleur? A essayer avant d'acheter.



### BAR GAMES

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 71%

SON: 42%

INTERET: 58%

Aucune version PC ou Amiga ne sont prévues.

## ROLLER COASTER RUMBLER

TYNESOFT env.200F 1 joueur  
Système: Amiga



Les versions PC et ST sont prévues.

Qui a dit que les jeux en 3D se ressemblaient tous? C'est faux, il suffit de regarder Roller Coaster Rumbler. Si vous êtes un amateur de jeux pacifiques, passez votre chemin, car dans RCR, vous êtes un mec (eh oui, les filles ont encore été oubliées) destroy qui, à bord d'un chariot armé d'une mitrailleuse, s'amuse à détruire tout ce qui apparaît à l'écran. Le chariot fait partie d'un circuit du type montagne russe. De temps en temps, des obstacles dévalent la pente, en sens inverse du vôtre, percutent votre véhicule, et vous infligent des dommages, si vous ne les avez pas détruits avant. De plus, vous avez des tonnes de cibles à détruire, ainsi que des véhicules à terre, et des machines volantes qui vous balancent des bombes. Vous pouvez régler la vitesse de défilement de votre chariot jusqu'à en perdre votre perruque.



Voici sûrement le logiciel de 3D formes pleines, le plus original du moment. A part ça, rien de très nouveau dans la réalisation, même si celle-ci s'avère être des meilleures avec de bons graphismes et des bruitages excellents. Toutefois, certains reproches subsistent: l'animation est parfois atteinte d'une certaine lenteur, et l'écran de jeu devient vite très fouilli. Quand en plus, vous saurez qu'il est possible de tirer sur absolument tout ce qui se trouve à l'écran, le problème devient très vite dramatique. Il faut une attention de tous les instants. Mais Roller Coaster Rumbler reste un soft plaisant à jouer, et c'est bien là le principal.



Ma première impression en jouant à Roller Coaster Rumbler était la déception, car le jeu était beau mais très lent. Mais lorsque je suis arrivé dans une descente, je me suis mis à paniquer, tellement le jeu était rapide (NDLR: Que je t'aime!), si rapide, que je suis littéralement sorti des rails pour aller m'écraser trente mètres plus bas. La deuxième fois, c'est un rouleau qui m'a écrabouillé (NDLR: Oh, tu n'as vraiment pas de chance!). Roller Coaster Rumbler est un jeu vraiment extra-tout (rapide, belle 3D, prenant, destroy, etc.). Il prend toute sa valeur si vous y jouez sur un grand écran, et là je vous garantis des sensations que vous n'êtes pas prêts d'oublier. Un conseil, n'oubliez pas de dégommer la lettre A qui pendouille sur la gauche du rail, il s'agit des munitions pour votre mitrailleuse.



### ROLLER COASTER RUMBLER

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 85%

SON: 65%

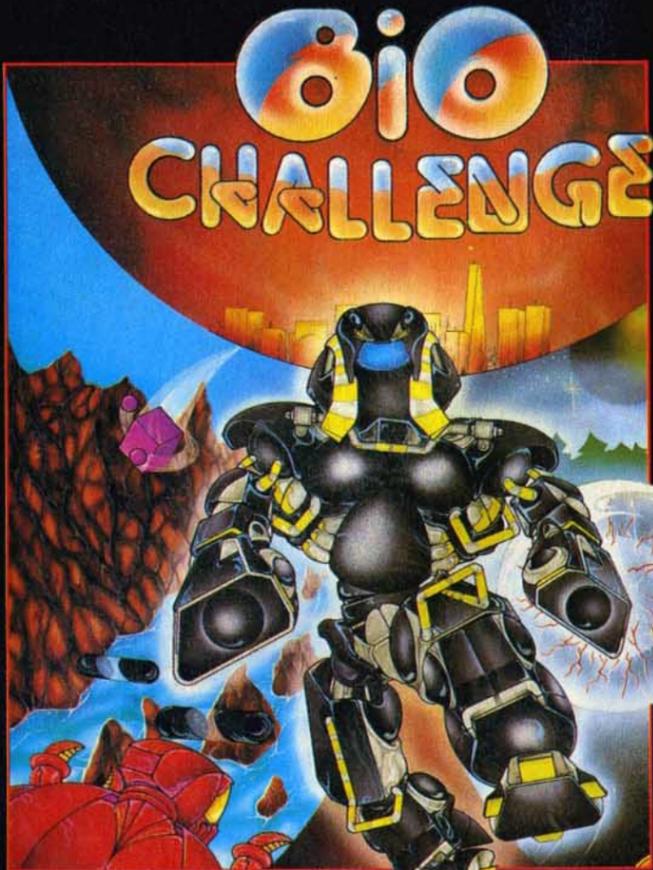
INTERET: 85%



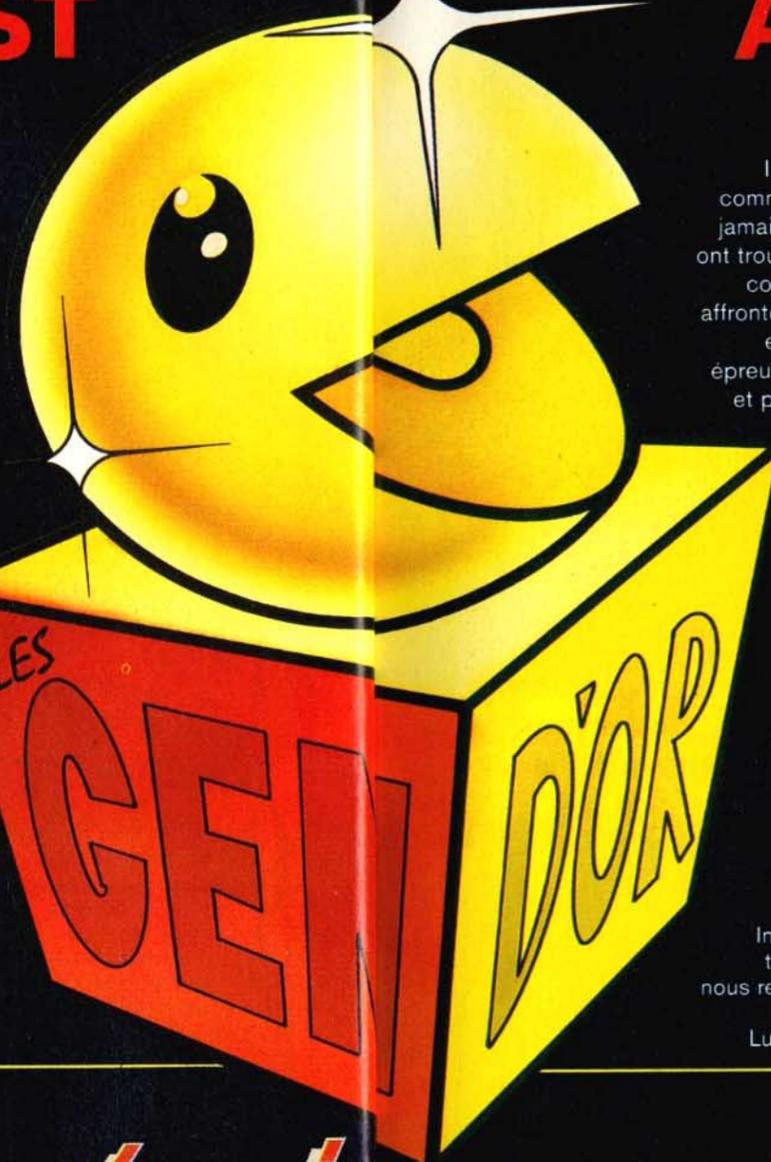
# UNE COMPILATION INCROYABLE DE 4 JEUX!!

## ATARI ST

## AMIGA



Depuis des siècles l'humanité est en péril... Les gènes transmises par chaque génération sont de plus en plus faibles. Un jour enfin, les scientifiques découvrent un moyen révolutionnaire pour greffer un cerveau humain dans le corps d'un robot. Vous êtes un K.L.I.P.T., un cerveau humain extrêmement sophistiqué dans un corps d'acier d'une précision incroyable et totalement manœuvrable. Votre seule mission est la survie... de la race humaine.

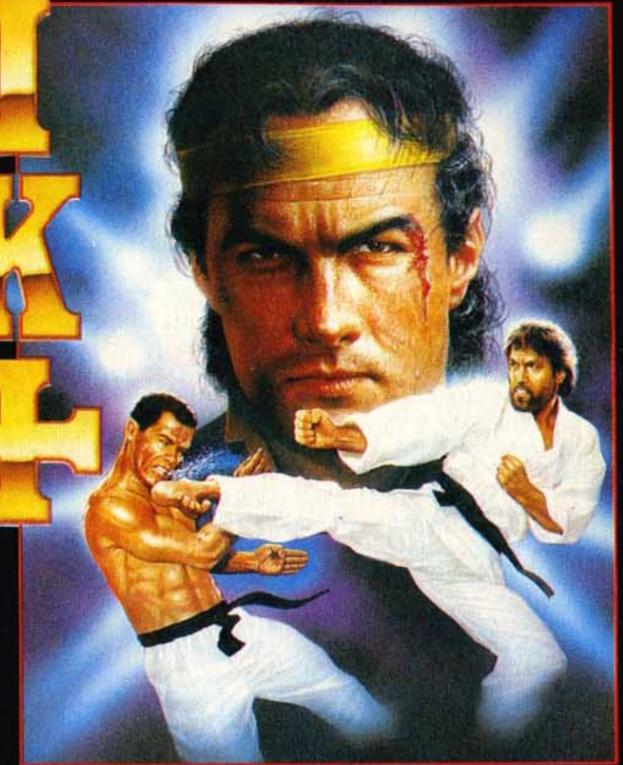


# DE GÉNÉRATION 4

# ocean

International Karaté a été décrit comme "le plus grand jeu de Karaté jamais réalisé." Mais cette fois-ci, ils ont trouvé encore mieux! Un troisième combattant! En effet, vous devrez affronter simultanément 2 adversaires et devrez vous qualifier pour les épreuves suivantes. Un décor anime et plein de nouveaux mouvements comme la pirouette arrière et le double coup de tête!

# IKK+



# R-TYPE

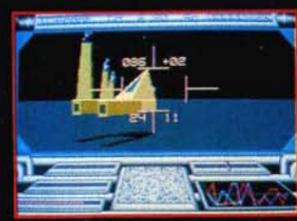
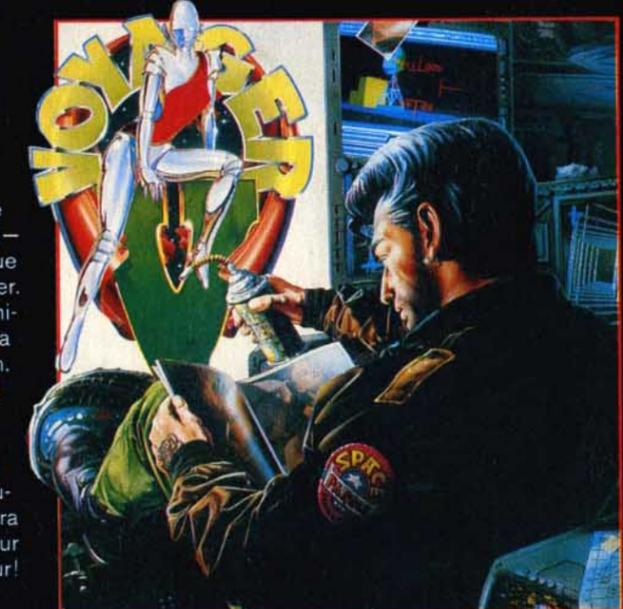


Loin dans le Cosmos, la terreur est à son comble... dans l'Empire Bydo, un empire diabolique, horrible et mortel. Dans la nuit des temps et de l'univers, ses créatures terrifiantes errent dans le cosmos, faisant la guerre à la Planète Terre. En tant que pilote d'un avion de combat R-9, votre mission est d'anéantir ses monstres interstellaires en utilisant toutes les armes à votre disposition. Seuls votre talent et vos réactions pourront aboutir à la victoire ou... à la destruction de l'humanité.



In 1977, Voyager 2 a été lancé - invitant toutes les formes de vie de l'univers à nous rendre visite sur Terre. Tenez-vous prêt, car vous allez avoir de la compagnie. Luke Snayles - revenant sur Terre après

avoir purgé sa peine de 50 ans d'exploration - n'est pas l'homme que vous aimeriez rencontrer. Après plus d'un demi-siècle de solitude, il en a assez et il meurt de faim. Sur Terre, les intrus sont prêts à arriver - Ce sont de Roxiz - mais Snayles a d'autres idées en tête car personne, absolument personne ne gâchera la soirée qu'il a prévu pour fêter son retour!



# WEST PHASER

LORICIEL env.350F 1 à 6 joueurs  
Système: ST

Il y a tellement de choses à dire sur West Phaser, que je ne sais pas par où commencer. D'abord, il y a la boîte de la taille d'un 33 tours en plus épais, et contenant un revolver, une affiche (du type Western) servant de notice.

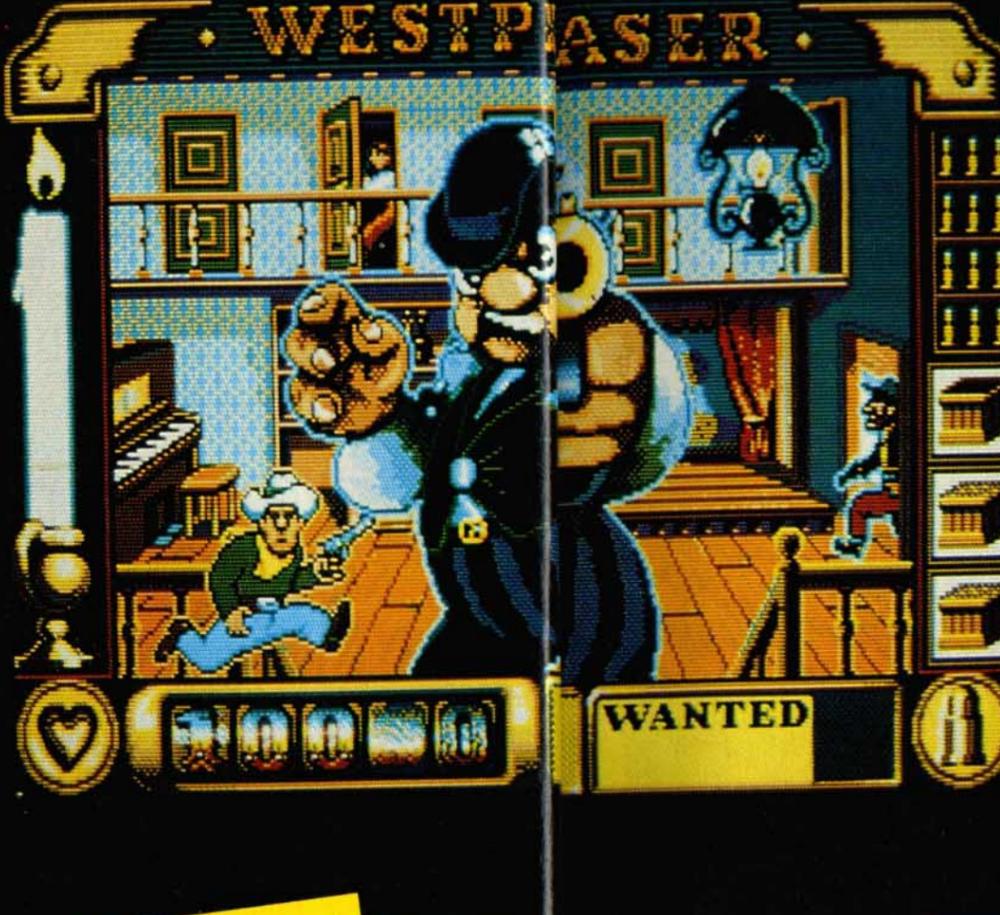
Après le chargement, une image de shériff apparaît, et vous devez calibrer le phaser en visant son étoile. Vous choisissez ensuite le personnage que vous allez incarner (en tirant dessus). Après avoir choisi le truand que vous allez pourchasser, vous vous trouvez projeté dans l'Ouest sauvage. Les hostilités commencent, et vous allez devoir affronter tous les membres de la bande de votre ennemi. De temps en temps, des civils, que vous devez épargner, traversent l'écran. En descendant un voleur, vous récupérez de l'or, des munitions ou de l'énergie. Après un certain temps, le chef de la bande arrive. Une fois touché, il ira sous les verrous, et à vous la récompense. D'un niveau à l'autre, vous aurez à traverser des phases de bonus (mais mortelles): guet-apens dans des mines, attaque des Indiens...

Sur la seconde disquette, il y a une documentation, qui donne des conseils de programmation pour utiliser le Phaser dans vos propres jeux, ainsi que des routines en divers langages. D'après le dépliant de Loriciel, il y aura d'autres jeux compatibles avec le Phaser, alors attendons!



Un jeu de cow-boy livré avec le pistolet, en voilà une bonne idée. Pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt? Il est certain que si le même programme avait dû se jouer à la souris, comme certains autres, l'intérêt en aurait été limité. Mais lorsque vous disposez du pistolet, le soft prend toute sa dimension, et nos instincts de justicier res-

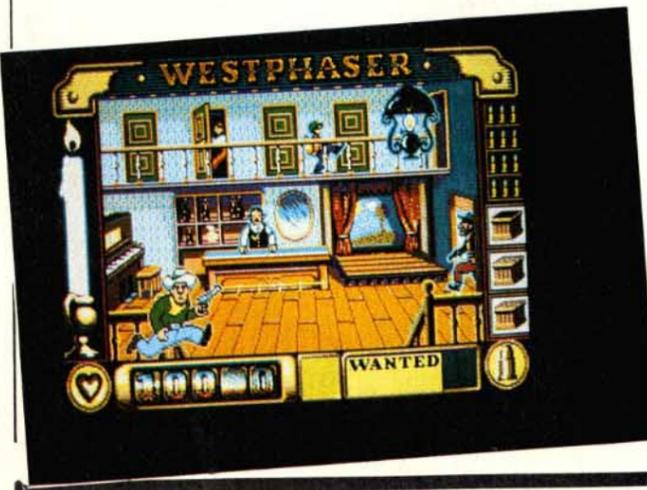
surgissent très rapidement. Qui n'a pas un jour rêvé de se prendre pour Lucky Luke? De plus, le logiciel qui sert de support est rudement bien réalisé, tant au niveau des graphismes que des bruitages, avec en prime une forte dose d'humour. Et si vous avez encore quelques hésitations, sachez que le tout est proposé pour un prix ne dépassant pas celui d'un soft normal. On dit merci!



Les versions PC et Amiga sont annoncées pour la fin du mois d'octobre.



Enfin une nouveauté Loriciel! Mais quel jeu, ce West Phaser. Reprenant l'idée simple, mais dévastatrice, d'un tir sur cibles à la Opération Wolf et autres jeux du genre, West Phaser s'en tire à meilleur compte sur deux points. Le premier est, bien sûr, le pistolet optique donné dans la boîte du jeu, et qui permet de tirer réellement sur son écran. Le second est l'humour. En effet, entre le style BD des graphismes et les nombreuses animations humoristiques, on est loin de la violence démesurée des autres jeux du genre. Bref, West Phaser est un jeu très sympa, et une excellente idée de cadeau pour Noël.



C'est nouveau, c'est tout beau, c'est l'Ouest quoi! Premièrement, le flingue tient bien en main, et ça j'aime! Deuxièmement, abandonnez votre petit moniteur pour piquer la télé de vos parents, car c'est un jeu qui demande de l'ampleur, et vous êtes armés et pas eux! Et maintenant les kids, c'est à vous d'affronter les plus grands bandits du Far West. Bien que ce soit un jeu simple, les graphismes du type BD rendent West Phaser très attachant. Je me suis surpris à jouer trois heures de suite et c'est un record. Le phaser répond bien aux tirs, il suffit de bien régler la luminosité de votre moniteur. Ce qu'il reste à espérer, c'est que les autres softs qui utiliseront ce procédé, seront d'aussi bonne facture.

## WEST PHASER

GRAPHISME: 86%  
ANIMATION: 80%  
SON: 75%



INTERET: 85%

# BEYOND DARK CASTLE

ACTIVISION env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Le prince Duncan est chez lui, dans le Dark Castle, et quelque part derrière ses murs, un ennemi guette: le Chevalier Noir (il est partout celui-là!). Afin de l'atteindre, Duncan doit réunir les cinq Orbes magiques, et les placer aux bons endroits. C'est alors que commencera le combat final. Mais avant, Duncan doit faire preuve de son courage en affrontant la vermine, les serviteurs, et les pièges tendus par le Chevalier Noir. Il découvrira des objets qui lui permettront de continuer sa quête. Au début, le prince se contente de lancer des cailloux, puis viennent les fireballs et les boucliers. En cours de jeu, le prince trouvera de la nourriture pour le remettre d'aplomb, des élixirs plus ou moins bons, des pierres (munitions), des clés, du carburant pour l'hélicoptère, des bombes, et des boucliers magiques. Maintenant, à vous de jouer!



Vous avez sûrement entendu parler de ce jeu sur Apple. Eh bien, sur Amiga, c'est le même avec les couleurs en plus. C'est une blague! Beyond Dark Castle est quand même mieux que ça. En effet, les graphismes sont du style Amstrad, le jeu mérite de figurer au Hit Parade de Spectrum. Seuls les sons sont dignes de l'Amiga. Le personnage principal paraît assez sympathique, mais, par contre, les "monstres" (chats, chauves-souris) sont absolument affreux, petits, ridicules, laids, minables. En bref, Beyond Dark Castle possède tout pour faire un MEGA FLOP.

## BEYOND THE DARK CASTLE

GRAPHISME: 55%  
ANIMATION: 51%  
SON: 76%

Version PC prévue. Pas de version ST annoncée.

INTERET: 52%

## ERRATUM - ERRATUM - ERRATUM

Le dossier Spécial Lovecraft du dernier numéro était réalisé par Sophie Dumas. N'ayant pas vu son nom, elle s'est mise à crier Cthulhu! Cthulhu! et à raser tout ce qui lui passait sous la main. Le dénommé Tristan Lathière a désormais les cheveux très courts!

120ème Régiment du Train  
Pour aller plus loin...

# SUPER PUFFY

UBISOFT env. 250F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga

Le principe de Super Puffy's est fort simple. Votre rôle est de mener votre petit personnage au travers de multiples tableaux parsemés d'embûches. Les obstacles se présentent sous diverses formes, comme des pointes qui jaillissent du sol, des dragons cracheurs de feu, des serpents, des cases qui ralentiront votre progression, ou bien encore des fantômes suiveurs. Pour accéder au niveau suivant, il faut ramasser la totalité des petits nodules de couleur marron, ainsi que les nombreuses clés, indispensables par la suite. Il en est de même pour les boules de couleur bleue, celles-ci vous permettent d'accéder à de nombreuses options. Il vous sera ainsi possible de cracher du feu ou, plus intéressant, d'avoir une vue d'ensemble du tableau pendant une dizaine de secondes, et ainsi de visualiser rapidement les principaux pièges et chemins d'accès. Si parfois le passage vous semble bouché, ne vous inquiétez pas, le jeu est bourré de portes secrètes. Il suffit de sonder méticuleusement tous les murs. S'ils ne mettent à jour un nouvel accès, ils regorgent souvent d'objets, tous plus utiles les uns que les autres. Vous trouverez



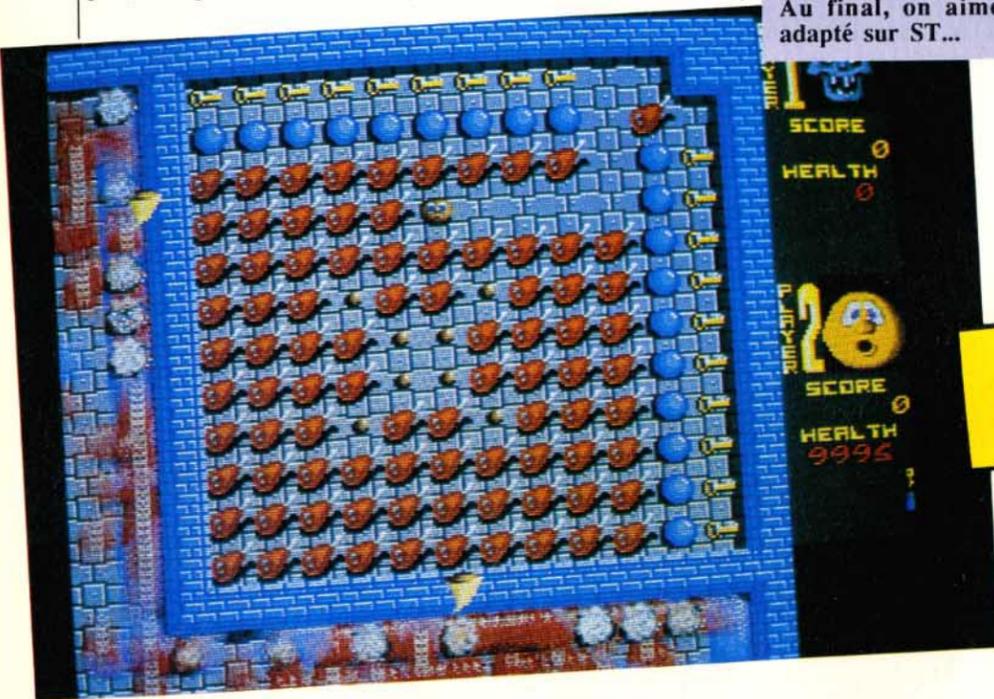
ainsi de nouvelles clés ou à manger, ce qui vous permettra de rehausser votre niveau d'énergie. Sachez enfin que le jeu peut se jouer à deux.



S.L.

Je n'avais pas aimé Puffy's Saga sur ST, mais l'adaptation sur Amiga est tellement différente et si bien faite que j'en suis resté sans voix. Super Puffy, en dehors d'une réalisation particulièrement soignée, présente un réel intérêt car la stratégie y est aussi importante que l'action! Comme il est en plus possible de jouer à deux en même temps, le jeu gagne vraiment à être connu! Au final, on aimerait bien que Super Puffy soit adapté sur ST...

Pas d'adaptation PC ou ST prévue.



F.L.

Voilà ce que j'appelle une adaptation réussie! En fait, Super Puffy's sur Amiga n'a rien à voir avec la version ST, c'est carrément un jeu nouveau. Les bruitages sont géniaux, les graphismes ont été très sensiblement améliorés, et l'animation fait partie des meilleures. De plus, un nombre important d'options a été rajouté. Un léger reproche tout de même, seul, le jeu est un peu trop difficile, et une partie d'équipe semble s'imposer pour aller loin. En bref, super Puffy's sur Amiga est une véritable redécouverte.

## SUPER PUFFY

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 88%

SON: 86%

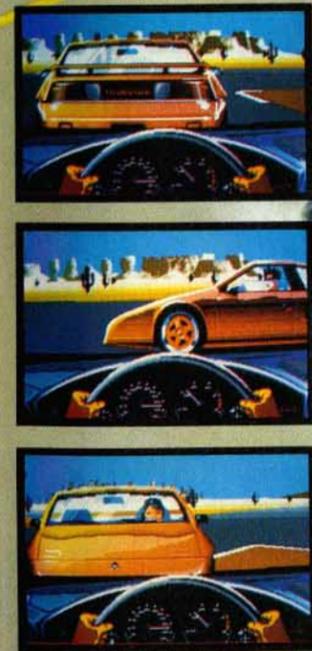
INTERET: 90%



# HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale

Nouveau!  
TAPEZ  
36.15  
MICROÏDS



36.15  
MICROÏDS

les news, les jeux,  
les concours,  
le téléchargement

Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être téroce...  
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible: demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.  
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...



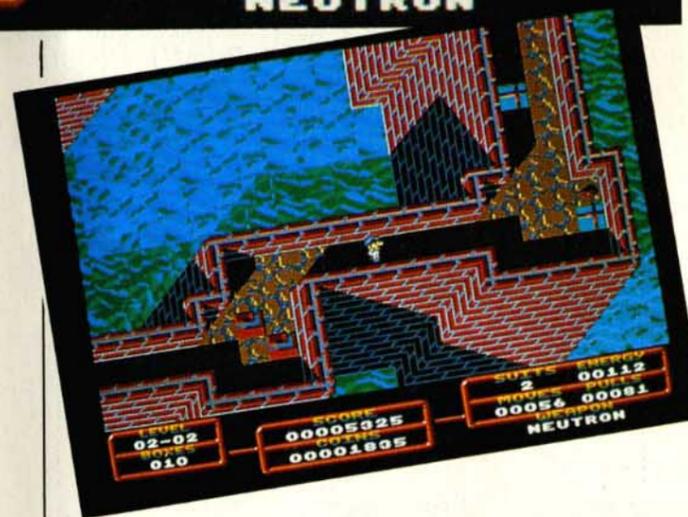
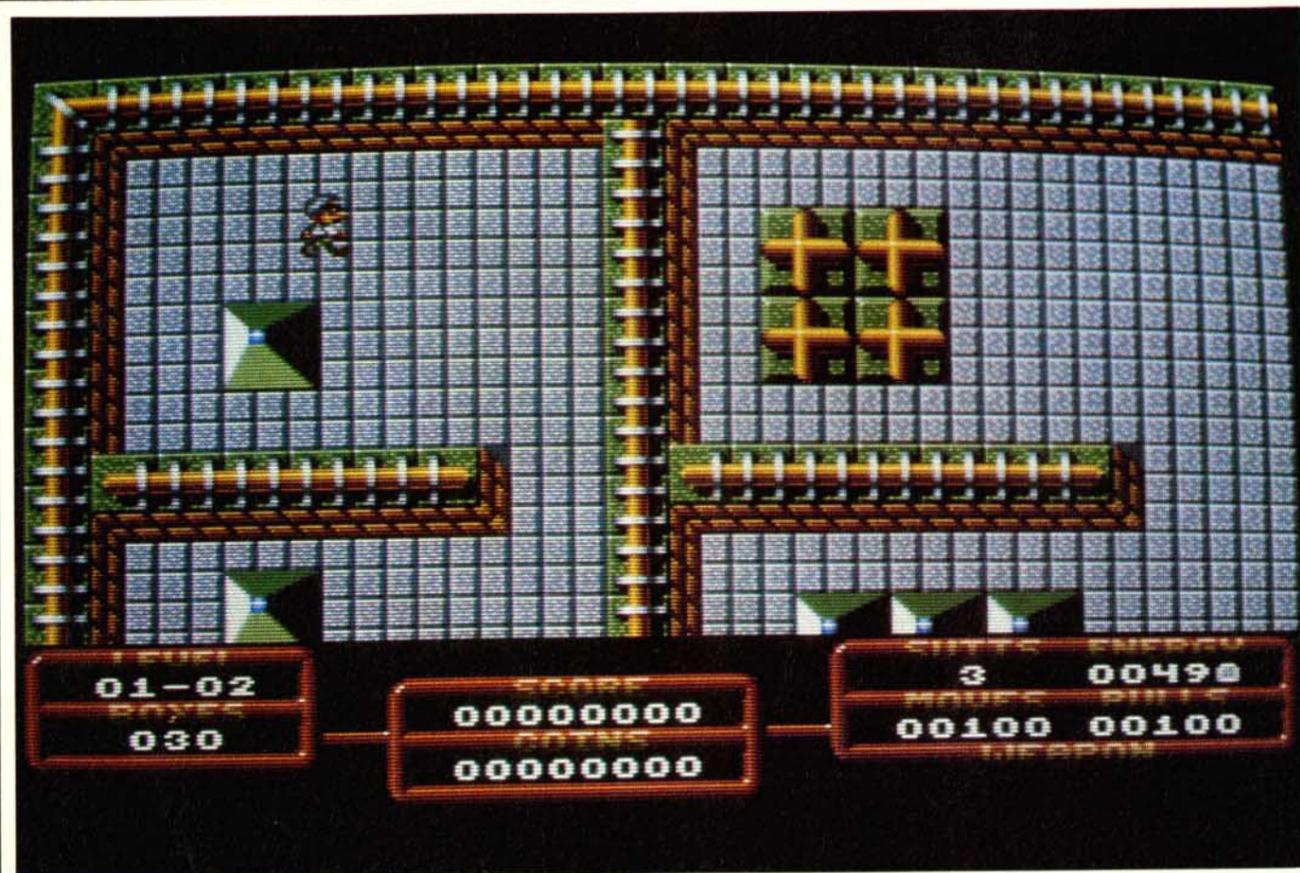
Service Informations  
12 Place de l'Eglise  
94400 Vitry-sur-Seine  
Tél.: 16 (1) 46.81.80.00

# OXXONIAN

**RAINBOW ARTS env.250F 1 joueur**  
Système: Amiga

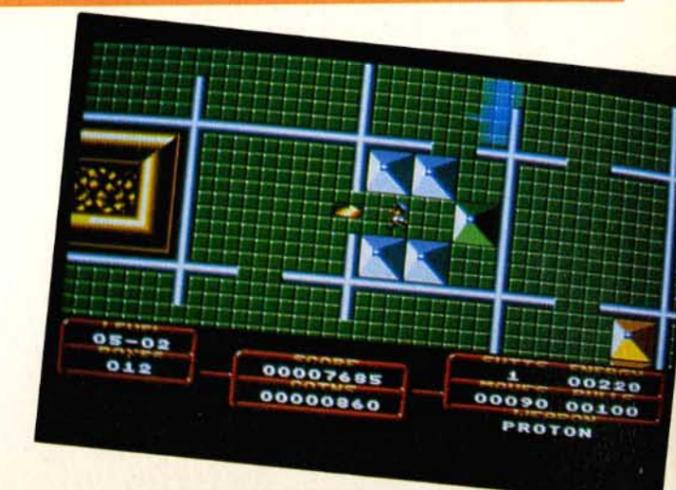
L'ennemi mortel de votre planète, Zargo, a élaboré un nouveau plan. Avec son tout nouvel organisme trans-nucléaire, il a rendu invisible toutes les sources de nourriture d'Oxxonian. Si aucune action n'est tentée très rapidement, tout ses habitants vont périr de faim. Un seul individu est capable de les sauver, il s'agit de Mr Mix, c'est-à-dire vous! Vous devez trouver les armes capables de renvoyer Zargo et ses hommes dans l'espace. Pour cela, il vous faudra ouvrir toutes les boîtes que vous trouverez sur votre chemin. Les armes sont au nombre de trois: pistolet à neutrons, pistolet à protons, et enfin la plus efficace, les capsules nucléaires. Vous pourrez également trouver de l'argent ou à manger. Mais attention, ces boîtes peuvent aussi contenir des pièges, comme des piqûres qui réduisent votre énergie, ou des aimants rendant vos armes inefficaces. Il existe deux options: arcade et stratégie. Dans le mode arcade, toutes les boîtes s'ouvrent sans problème, alors que dans le mode stratégie, elles ne peuvent s'ouvrir, que si plusieurs d'entre elles se trouvent accolées. Au début, vous devrez juste en mettre deux côte à côte, mais par la suite ce sera deux, trois, puis quatre, rendant la partie beaucoup plus difficile.

*"... un soft à retenir, car vous en entendrez parler..."*



Non seulement c'est beau, mais en plus c'est passionnant. Une fois encore, l'alliance de la réflexion et de l'arcade, nous a donné un résultat assez extraordinaire. Que dire de la musique et des bruitages qui sont d'excellente qualité, avec un jeu d'une difficulté progressive, rendant le tout vraiment prenant. Le maniement est très agréable, détail appréciable, car trouver le bon chemin, pour réunir deux ou trois blocs, n'est pas franchement toujours évident, d'autant plus qu'il faut économiser ses pouvoirs et ses armes. Comme quoi, une idée assez simple peut donner un soft génial.

Depuis quelque temps la société Rainbow Arts est sur la bonne voie, ses dernières productions le prouve, et avec Oxxonian, un nouveau pas à été franchi. Ce logiciel est vraiment fantastique! La musique est carrément géniale, les scrollings d'une souplesse inégalée et le jeu est passionnant. De plus, la difficulté est progressive, et il faut pour chaque tableau trouver une astuce particulière. En fait, rien ne manque. Que dire de plus, sinon que des softs comme celui-ci, on en redemande. Si vous aimez les jeux de tableaux, jetez-vous sur Oxxonian, vous ne le regretterez pas!



**Les versions PC et ST sont annoncées.**

Premièrement, il y a la musique, puis la musique, et encore la musique. Tout ça pour vous dire que la musique est... est colossale! grandiose! Le jeu est égal à la musique à tout point de vue. Les graphismes sont dignes de l'Amiga, le scrolling est d'une fluidité à toute épreuve. Je vous conseille de sélectionner la version stratégique, qui est beaucoup plus intéressante que l'arcade. Elle regorge d'astuces, et vous demandera beaucoup plus de réflexion que l'autre version. Oxxonian est vraiment un soft à retenir, car vous en entendrez parler, Gen d'Or oblige!



**OXXONIAN**

**GRAPHISME: 84%**

**ANIMATION: 90%**

**SON: 95%**

**INTERET: 94%**

# BANGKOK KNIGHTS

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



Encore une fois la boxe thaïlandaise a inspiré une équipe de programmeurs. Cette fois-ci, pas question de libérer une malheureuse princesse enlevée par un horrible personnage, puisque vous vous battez uniquement pour devenir le maître incontesté de cette discipline. Pour cela, vous devez affronter 8 adversaires, chacun d'entre eux ayant un style particulier. Le combat se déroule sur cinq rounds, à moins que l'un des adversaires ne gagne auparavant trois rounds. Vous disposez de 8 coups différents, et vous pouvez vous déplacer, aussi bien de droite à gauche, que de haut en bas (en profondeur sur l'écran). Deux barres, en bas de l'écran, vous indiquent les niveaux d'énergie et deux autres, l'efficacité des coups. Il est donc possible d'élaborer une tactique suivant l'état de votre adversaire comparé au vôtre.



N'étant pas un passionné des jeux de combats, j'avais cependant particulièrement apprécié IK+. Malheureusement, avec Bangkok Knights, je n'ai éprouvé aucun plaisir à jouer. Les graphismes sont moyens, l'animation n'est pas super, et aucun élément nouveau ne vient mettre un peu de piquant dans un jeu décidément bien fade. On pouvait espérer mieux, étant donné les progrès fulgurants faits depuis quelques mois sur la plupart des jeux. Peut-être que jouer à deux est plus amusant...

**BANGKOK KNIGHTS**

GRAPHISME: 71%  
ANIMATION: 63%  
SON: 65%

INTERET: 40%

*Pas de version PC annoncée.*

## VOUS AIMEZ GENERATION 4

Vous avez un ST ou un Amiga. Vous vous intéressez aux nouvelles technologies

**VOUS NE POURREZ PLUS VOUS PASSER DE ST MAGAZINE "NOUVELLE FORMULE".**

Tout l'Atari ST, tout l'Amiga, les émulations Mac et PC, les nouvelles machines.

**DÉBUT NOVEMBRE, NE RATEZ PAS LE NUMÉRO 35**

**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

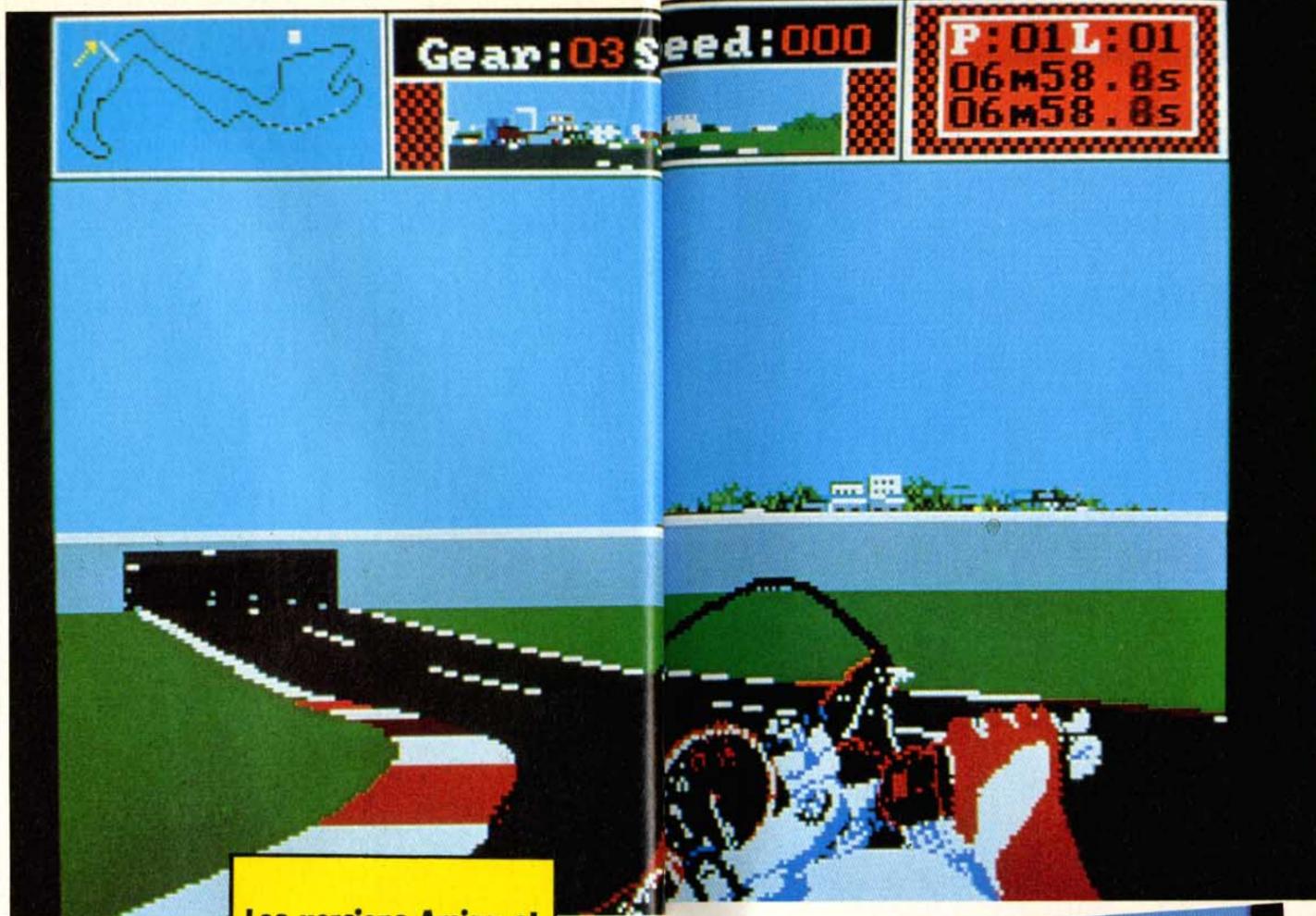
# THE CYCLES

ACCOLADE env.250F 1 joueur  
Système: PC

Le rêve de toute une vie se concrétise enfin. Vous allez pouvoir chevaucher une véritable moto de course, et pas n'importe laquelle. Le choix est vaste, puisque tous les meilleurs châssis des dernières saisons sont disponibles. Pour les circuits, il en est de même, ils sont tous présents, de Laguna Seca à Salzburg, en passant par l'un des plus célèbres d'entre eux, Le Mans. Vous pouvez choisir de disputer un championnat entier, ou bien alors juste quelques courses pour vous entraîner. Vous pouvez également intervenir sur le degré de la difficulté: il en existe cinq niveaux. Vous pouvez aussi choisir la catégorie dans laquelle vous allez concourir, 125 cc, quart de litre (250cc), ou bien alors la catégorie reine, 500cc. Attention, chaque engin se conduit différemment. Pour une 125 cc, la maniabilité est primordiale, alors que pour une 250cc, c'est la tenue de route et les vitesses de passage en courbe, et enfin pour une 500cc, il s'agit de bien maîtriser l'accélération. Vous aurez à affronter 9 des meilleurs coureurs des saisons passées, et faire vos preuves ne sera pas chose facile. Rendez-vous sur la ligne de départ.



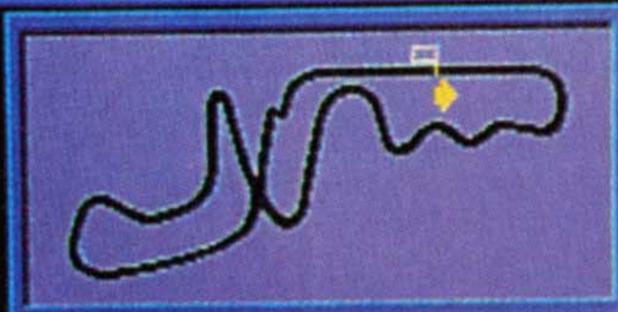
Après Super Hang-On puis RVF Honda, voici un soft qui est encore plus proche de la simulation de course en moto. Cycles est réalisé par les auteurs de Test Drive 2 et de Grand Prix Circuit, et reprend d'ailleurs le système de jeu de ce dernier. Ce qui est impressionnant en fait, c'est que l'on a l'impression réelle d'être présent sur le circuit, puisque vous ne voyez que l'avant de votre moto et qu'il penche très bien dans les virages. Bref, Cycles est un Grand Prix Circuit en mieux, voilà tout!



Les versions Amiga et ST sont annoncées.



## SUZUKA INTERNATIONAL RACE COURSE



LOCATION: Suzuka City, Japan  
 LENGTH: 3.695 miles  
 LAP RECORD: Kevin Schwantz, 1988 2:15.225  
 PREVIOUS WINNERS: Niall Mackenzie, Tadahiko Taira, Alessandro Valesi

Alléluia! Enfin un excellent jeu d'action sur PC. La société Accolade montre l'exemple à suivre. Cette course de motos est réellement fabuleuse, avec de superbes graphismes, une animation aussi fluide que sur Amiga et des bruitages... non, pour les bruitages, ce n'est pas encore ça. On ne pouvait quand même pas tout avoir d'un seul coup. Quoi qu'il en soit, il est agréable de voir que sur PC, on peut faire autre chose que des logiciels de simulation. Amiga et ST, gare à vous!

**SPECIFICATIONS: 250cc**

ENGINE: 54mmX54.5mm, watercooled, twin-cylinder two-stroke  
 CARBURETORS: 35mmX42mm oval Dell'Orto  
 SUSPENSION: (f) Ohlins forks, coil springs  
 (r) 'Pro-Link' style Ohlins unit  
 BRAKES: (f) Brembo calipers, cast-steel discs  
 Ferodo pads, (r) Zanzani aluminum disc  
 GEARBOX: six-speed TIRES: Michelin

Jamais je n'aurais pensé, que je puisse m'éclater un jour avec un logiciel d'action sur un PC. Mais je dois me rendre à l'évidence, et constater que le PC n'est pas une aussi mauvaise machine de jeu, comme tout le monde le prétend. Même si la qualité n'atteint pas celle de l'Amiga ou du ST, loin s'en faut, les progrès sont considérables. Pour une fois, l'animation est rapide et fluide, et les graphismes sont réussis. Qui sait, dans deux ou trois ans peut-être, la qualité des jeux PC chatouillera-t-elle celle de certains des jeux Amiga?

THE CYCLES

GRAPHISME: 81%  
 ANIMATION: 89%  
 SON: 42%  
 INTERET: 93%

**UFO**

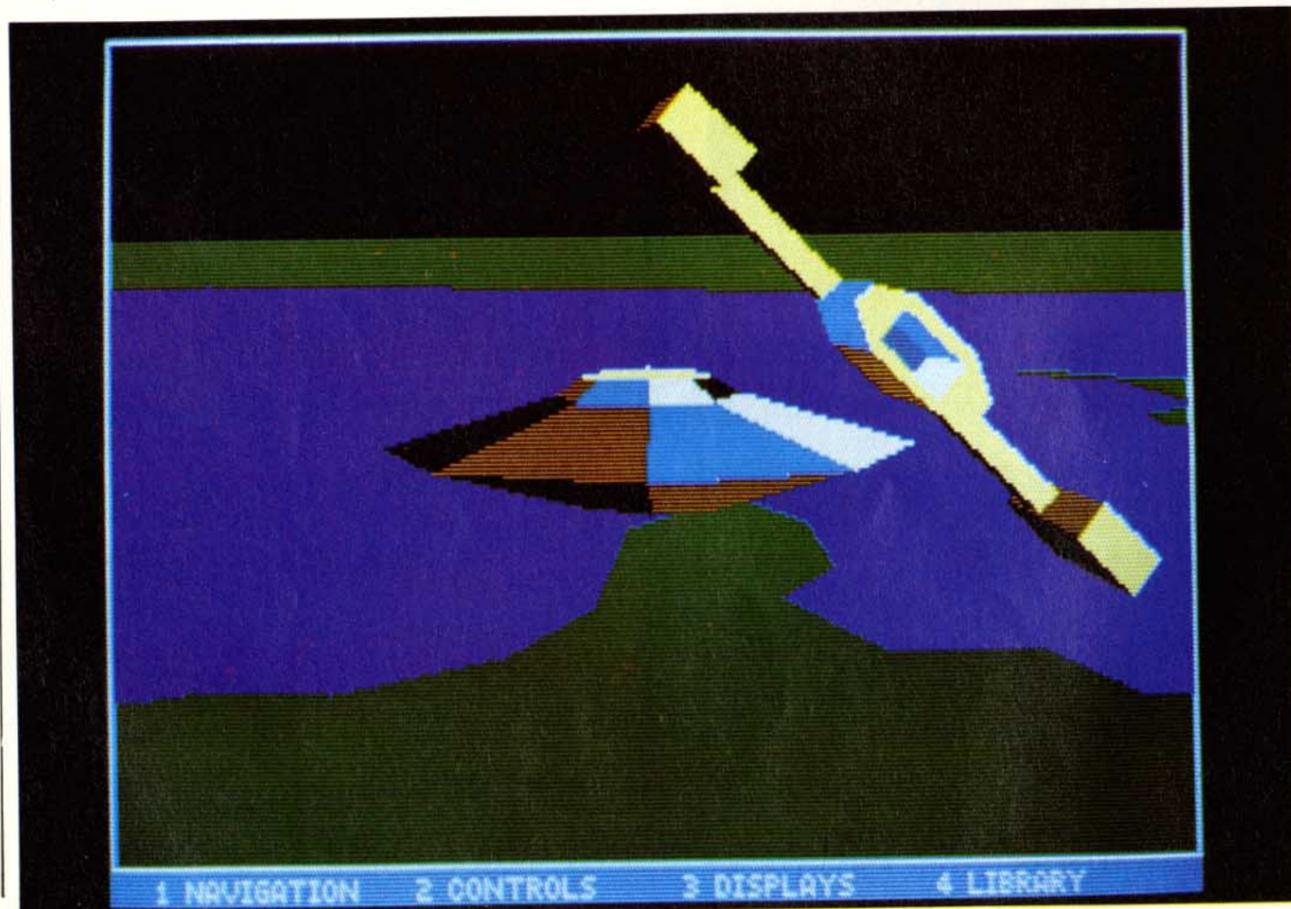
**SUBLOGIC env.250F 1 joueur**  
Système: PC

UFO est un simulateur d'OVNI, étonnant non? Qui peut dire à quoi ça ressemble un OVNI? (A part Stéphane, qui en ce moment se prend pour David Vincent). Ca ne fait rien, Sublogic l'a quand même fait. Votre rôle est de pourvoir les besoins en énergie de votre vaisseau mère. Pour cela, vous allez sur la Terre afin de récupérer le maximum de ladite énergie. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à repartir dans l'autre sens, de déposer votre cargaison et de recommencer. Sur Terre, il existe deux sources essentielles d'énergie: les centrales électriques des villes et les plus grands buildings de San Francisco, Miami, Washington et Honolulu. Pour extraire cette énergie, vous devrez vous servir de votre rayon tracteur en le pointant sur les cibles choisies. Il peut aussi servir à capturer un vaisseau terrien, afin de le mettre hors service. Vous pouvez opérer tant que vous ne n'êtes pas découvert, mais dès que l'alerte est donnée, vous serez obligé d'interrompre l'opération et de vous enfuir. Par exemple si vous prenez trop d'énergie d'un building, celui-ci va s'effondrer provoquant une réaction des humains. Dans UFO est présente la première disquette de scénario: la "Hawaii disk". En comptabilisant tous les scénarios, il existe 350 villes à explorer, de quoi nous occuper de nombreuses heures. A noter la très belle documentation fournie avec le jeu, dont trois cartes, une des Etats-Unis, une plus précise de la Côte Est, et une d'Hawaii.

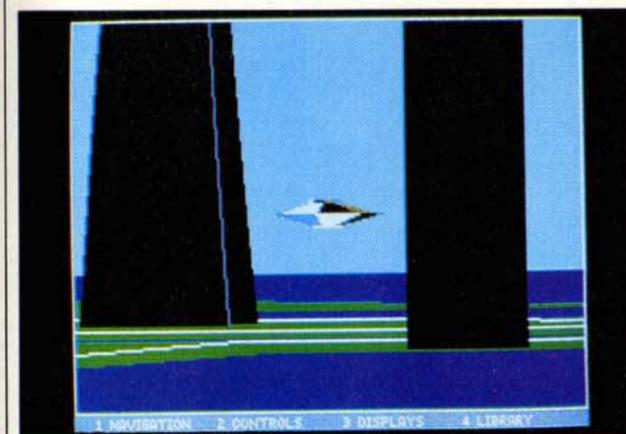


Après le succès du légendaire FS2, la sortie de chaque logiciel de chez Sublogic, la société reine en matière de simulation est en soi un événement. Avec UFO nous ne sommes pas déçus, même s'il s'agit de simuler un engin que personne ne peut décrire précisément. La qualité de ce soft est excellente: graphiquement c'est toujours en 3D, formes pleines, et l'animation a encore gagné en rapidité et en souplesse. Cette fois-ci le pilote peut laisser libre cours à son imagination, et les manoeuvres les plus folles sont donc autorisées. Le seul reproche concerne la prise en main du logiciel, un peu ardue pour un débutant, mais la documentation très complète et très claire est là pour vous aider. UFO constitue un nouveau challenge pour tous les amateurs de simulation.

**Version ST et Amiga prévues pour le début de l'année 90.**



Lorsque l'éditeur, des simulateurs de vol les plus connus, annonce une simulation d'OVNI, on craint le pire. Heureusement, Ufo présente bien des avantages par rapport aux autres jeux Sublogic. Tout d'abord, il est le mieux réalisé à ce jour, mais en plus, derrière le simulateur, il y a un jeu d'aventure, où le joueur doit puiser l'énergie des villes pour subsister! Bref, Ufo est plus un jeu qu'une pure simulation, et c'est tout à son avantage.



**UFO**

**GRAPHISME: 88%**

**ANIMATION: 90%**

**SON: 75%**

**INTERET: 92%**

**SUPER BAISSSE DE PRIX !!!**

**FLOOPY**

**Le Premier Magazine Digital**

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

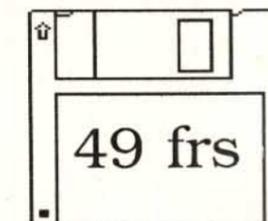
**Au sommaire tous les deux mois :**

- 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

PLUS UN  
POSTER  
EXCLUSIF!

LES

3 HEROES CELEBRES AU SERVICE DE LA LOI ET DE  
LA DEMOCRATIE...3 JEUX TITANESQUES...  
REUNIS DANS UNE COMPILATION DE PRESTIGE!!

# JUSTICE HEROES

La compilation la plus vendue maintenant disponible sur  
**ATARI ST et AMIGA**

**"DEPECHEZ-VOUS...  
ET QUE JUSTICE  
SOIT FAITE!"**

Cette offre exceptionnelle  
est valable durant tout  
l'été. C'est une  
exclusivité  
française.



## ROBOCOP

**!!DEMENT!!**

UN AUTOCOLLANT ROBOCOP  
DANS CHAQUE BOITE!!



**HIT** dans TILT: "Tous ceux qui ont aimé  
le film seront satisfaits par ce jeu qui  
su en conserver l'esprit."  
**AMSTRAD 100%: 90%** "ROBOCOP va  
vous faire exploser les  
neurones...mieux, il est excellent!"

ROBOCOP TM & © 1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

## RAMBO III



**AMSTRAD 100%: 85%** "Il est  
excellent"  
**TOP du Mois** dans MICRONEWS:  
"Un des plus beaux jeu  
d'arcade que je connaisse  
sur CPC."  
**HIT** dans TILT: "Un programme  
d'action très accrocheur"



# ocean

## DRAGONNINJA

**TOP** du Mois dans MICRONEWS:  
"Un soft indémodable!"  
**AMSTRAD 100%: 85%** "Que  
ceux qui fréquentent les salles  
d'arcade se joignent à nous...ils  
ne le regretteront pas."  
**JOYSTICK D'OR** pour la meilleure  
adaptation de jeu d'arcade.



RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved.

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

# MI TANK PLATOON

MICROPROSE env.300F 1 joueur  
Système: PC

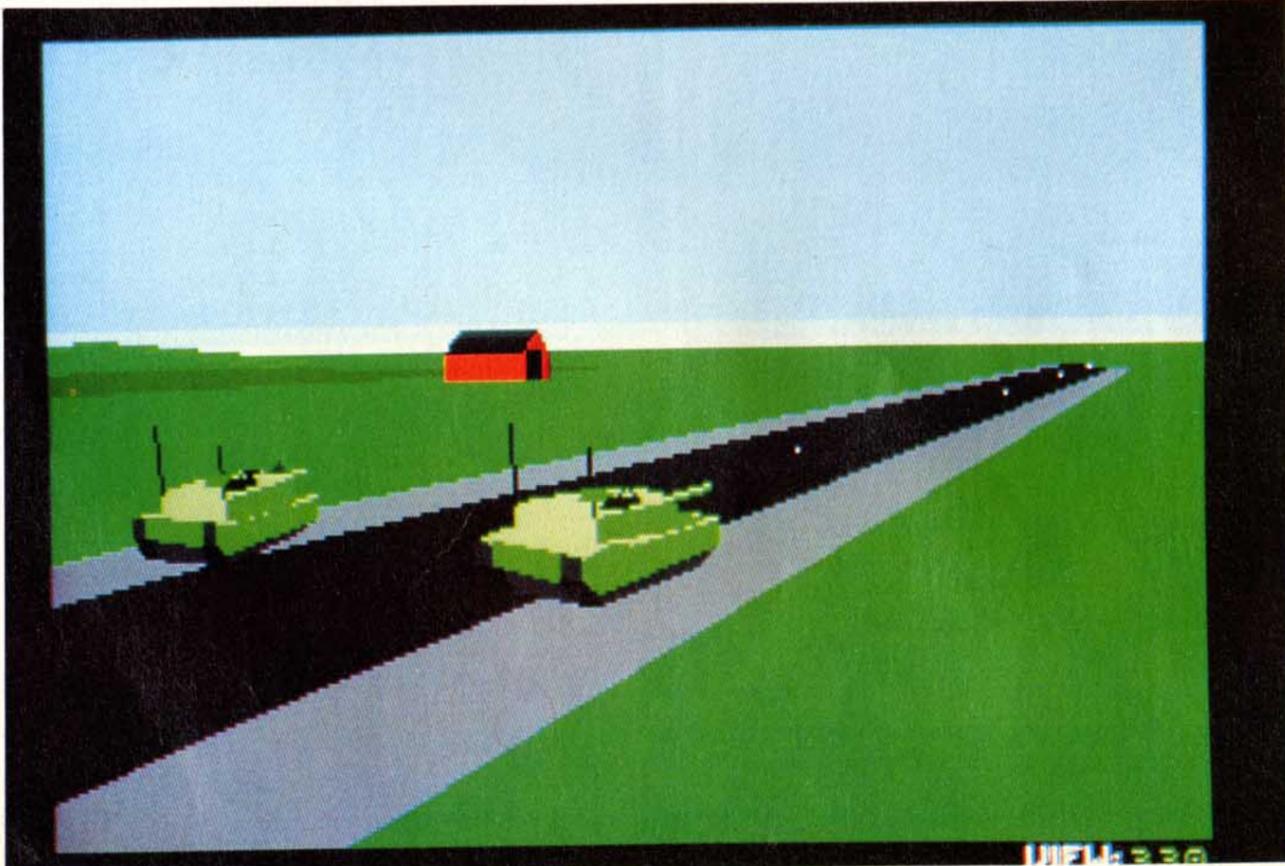
Contrairement aux dernières simulations de tanks MI, vous n'êtes pas à la tête d'un char, mais d'une division complète composée de quatre unités, chacune d'entre elles comprenant quatre hommes. Vous avez la possibilité de diriger les quatre chars de concert, ou bien, au contraire, de leur donner à chacun des ordres particuliers. Vous pouvez également vous placez dans n'importe lequel des quatre chars, afin de mieux percevoir le champ de bataille, et ainsi élaborer une tactique particulière. Mais cette option comporte un autre avantage: si jamais le char dans lequel vous vous trouvez est détruit, vous ne resterez pas immobilisé sans avoir la possibilité d'agir efficacement. Une autre option vous permet de prendre la place de n'importe lequel de vos hommes. Ainsi vous serez tour à tour, le commandant, le conducteur ou le tireur. En tant que commandant, vous devrez surveiller l'état de vos troupes, et tenir compte du fait, que chaque homme possède son propre caractère. Chacun d'eux, au fil des batailles acquiert de l'expérience et de l'assurance, il vous est même possible de décider de décorer ou d'offrir une promotion à un soldat. Au niveau des scénarios le choix est immense, en fait chaque partie est un recommencement, mais vous pouvez choisir de faire une seule bataille ou toute la guerre. Pour les paramètres, vous pouvez décider de jouer le jour ou la nuit, par temps clair, sous la pluie, ou encore dans la neige ou la boue. Au niveau des armes vous disposez des derniers progrès en la matière: lasers, missiles à têtes chercheuses, balles perforantes... Vous pouvez même faire appel à un appui aérien. De quoi faire face aux Russes!



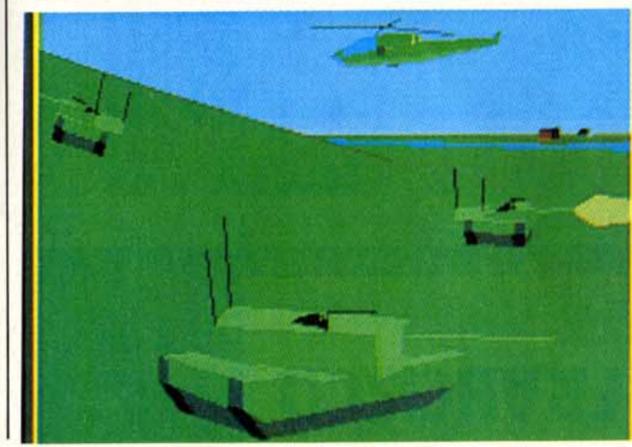
Chaque nouvelle simulation de tanks s'avère meilleure que la précédente, et en tant que dernière arrivée, MI Tank Platoon ne faillit pas à la règle. Après celle-ci, il sera vraiment difficile de faire mieux, à moins de faire autre chose que de la simulation pure. Le réalisme atteint par MI Tank Platoon est, à ce jour, sans égal sur micro, et comme la réalisation fait partie des meilleures, le résultat est excellent. Les graphismes en 3D, formes pleines, sont réellement superbes et l'animation est parfaite (le son, on n'en parle pas!). De plus, ce logiciel bénéficie d'un nombre important d'options et d'une action soutenue. Avec MI Tank Platoon on atteint le top des tops!

**Pas de version ST ou Amiga annoncée.**

**"...le fait de jouer un bataillon complet de tanks, ajoute une dimension stratégique au jeu."**



Quand les auteurs de F19 se lancent dans une simulation de tanks, on s'attend à une version terrestre du fameux simulateur de vol. Ce fut donc une grande surprise de trouver en MI, un jeu totalement original. Certes, on retrouve les grandes lignes de F19, surtout au niveau des possibilités, mais côté simulation, le fait de jouer un bataillon complet de tanks, ajoute une dimension stratégique au jeu. De même, le fait que chaque personnage ait sa propre personnalité rend le jeu plus crédible! A côté de toutes ses bonnes surprises, MI Tank Platoon est doté d'une superbe réalisation, qui renvoie au placard tous ses prédécesseurs.



**MI TANK PLATOON**

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 90%

SON: 53%

**INTERET: 94%**

**OOZE**

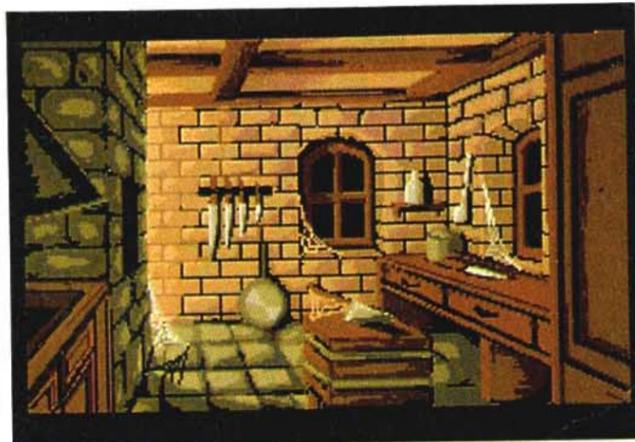
**DRAGONWARE** env.200F 1 joueur  
Système: Amiga / PC / ST

Les versions Amiga et PC arrivent prochainement.

Ooze est un jeu d'aventure ressemblant fortement aux softs du genre Pawn ou Fish! Il nécessite une bonne connaissance de la langue anglaise, car le vocabulaire employé est parfois difficile. Il possède un analyseur syntaxique classique, ainsi que des graphismes très fins, que vous pourrez dérouler en utilisant le bouton droit de la souris, sans compter toutes les options indispensables (sauvegarde, inventaire, etc.) Le style des descriptions, les dessins des pièces et des personnages, rendent le jeu très prenant. Avec en plus, quelques sons digitalisés plutôt impressionnants. Je vous déconseille fortement de jouer à ce soft seul dans votre chambre par une nuit d'orage. Pour bien se mettre dans la peau du personnage, les programmeurs ont introduit un élément assez innovateur, avec le fait que vous possédez 4 caractéristiques qui sont: le courage, le charisme, les points de vie et la force. Celles-ci varieront suivant ce qui vous arrive et ce que vous voyez. Car vous allez voir des choses, que peu de mortels ont eut la chance de voir. Votre oncle vient en effet d'être assassiné, de façon horrible dans sa maison. La lecture de son journal personnel laisse entendre que cette maison est hantée, et qu'il essayait de se débarrasser de Ooze, une créature maléfique qui y a élu domicile. Armé de votre seul courage vous partez explorer cette maison pour tenter de percer son secret. Pour cela, il vous faudra affronter bien des mystères et bien des horreurs.



Retrouvant un jeu d'aventure graphique anglais, du genre des Rainbird (Knight Orc, Gnome Ranger), je m'étais réjoui avant même d'ouvrir la boîte. Quelle ne fut pas ma surprise de constater que, Dragonware avait en plus réussi à améliorer la qualité des graphismes. Sans parler du scénario étrange, et de l'ambiance sinistre propre à ce logiciel. Une autre surprise m'attendait, puisque, en plus, mon personnage possédait des caractéristiques qui évoluaient, en fonction de ses actions et de ses visions. Les descriptions des lieux très précises et les dessins, font que vous entrez réellement dans la peau du personnage, priant avec lui la fin de cette nuit d'horreur.



Les productions Magnetic Scrolls se faisant rares depuis quelque temps, Ooze arrive à point pour nous rappeler que les jeux d'aventure textuels n'ont pas été enterrés par les jeux Sierra ou Lucasfilm. Ooze possède un scénario pas vraiment original, mais bien adapté, et surtout truffé d'humour. Comme les graphismes qui accompagnent le jeu sont particulièrement beaux, on se laisse prendre à y jouer souvent. D'autres jeux des mêmes auteurs sont déjà en production, ce qui nous garantit encore quelques mois de bonheur.



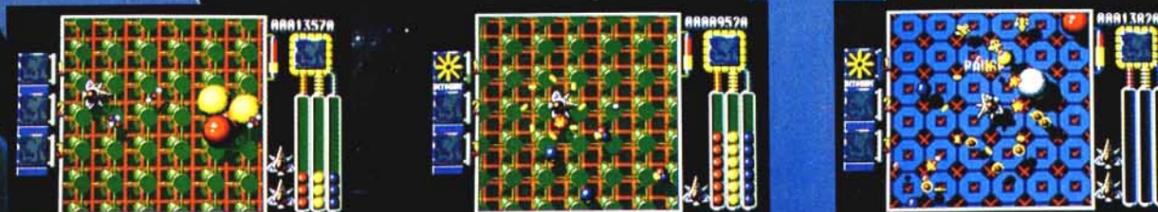
**OOZE**

- SCENARIO: 91%**
- GRAPHISME: 94%**
- COMMANDE: 85%**
- DIFFICULTE:**
  - débutant: 85%
  - confirmé: 65%
  - expert: 40%



**INTERET: 92%**

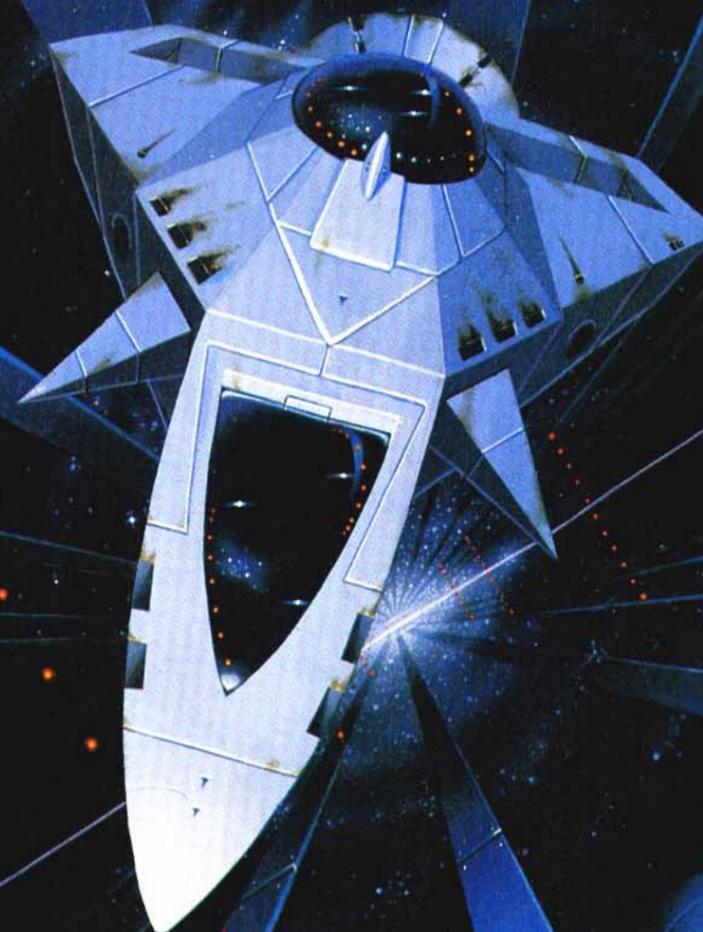
# QUARTZ



Votre objectif, affronter et détruire des formations d'ennemis en tous genres. Vous serez face à des monstres plus affreux les uns que les autres – des aliens répugnants, des serpents vicieux, des tempêtes de météores, des particules atomiques – qui sont là pour vous détruire. Votre but est de survivre à ces attaques mortelles.

Quartz est un véritable défi pour votre esprit et votre adresse. Très riche en couleur avec des superbes effets sonores et graphiques.

Quartz, le dernier hit Firebird!



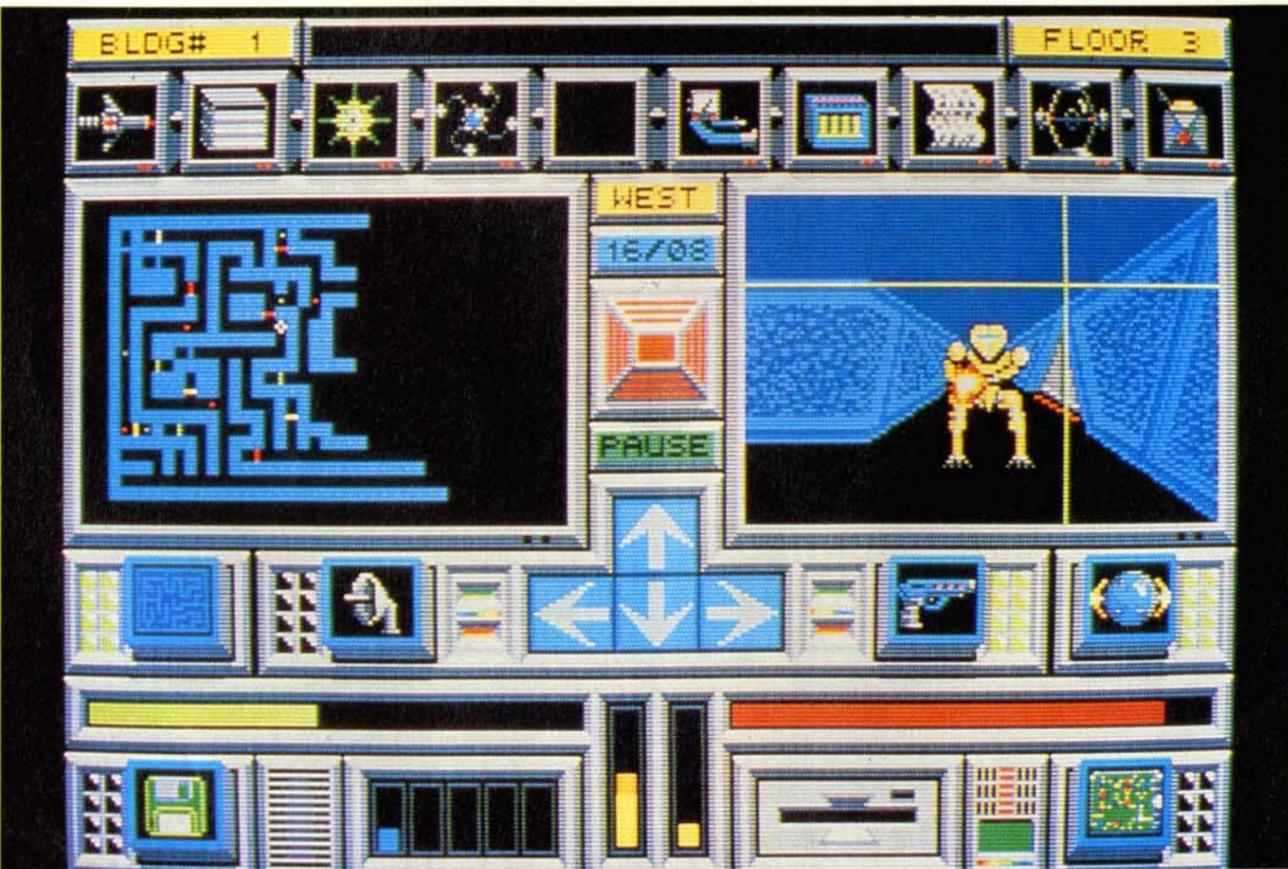
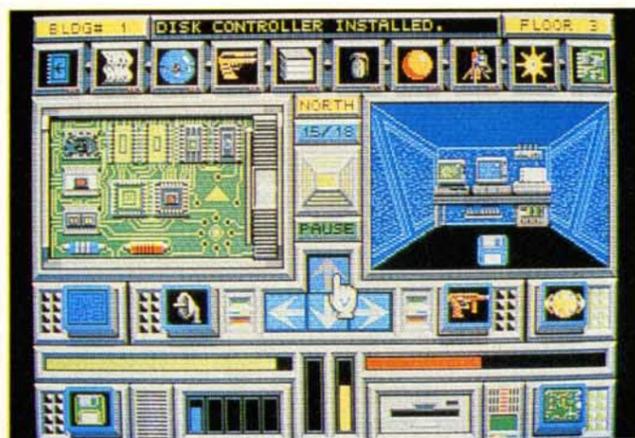
# DAY OF THE VIPER

ACCOLADE env. 200F 1 joueur  
Système: ST

**A** bord de votre Viper, un super androïde de combat dirigé par un cerveau humain (le vôtre en l'occurrence), vous devez trouver, et détruire un autre androïde, GAR, ultra-sophistiqué et totalement indépendant qui, par suite d'une malfonction, est devenu une menace pour votre système solaire. Pour ce faire, il vous faudra explorer 5 complexes, faisant chacun 5 niveaux, pour y trouver 25 disquettes d'un programme capable de venir à bout de vos ennemis. En effet, ces complexes sont infestés de robots ennemis et de pièges, sans compter GAR, une machine à tuer quasiment parfaite. Au cours de votre exploration, vous trouverez de nombreux objets forts utiles. Des pastilles d'énergie, des kits de réparation, des cartes magnétiques permettant d'accéder aux diverses salles, et de nombreux autres objets. Parmi ceux-ci, vous aurez des composants électroniques, qui vous permettront de changer à bord de votre Viper, les circuits endommagés lors des combats. Tout se joue à la souris, grâce à un système d'icônes, une fenêtre vous donnant une vue en 3D des couloirs et des pièces, une autre vous donnant divers renseignements (plan du niveau où vous êtes, état des circuits de votre androïde, etc.), quelques jauges vous indiquant d'autres renseignements (dommages, énergie, etc.) Vous avez la possibilité de sauver une partie à n'importe quel moment, et en plus, vous pourrez enregistrer 50 lieux différents, votre Viper pourra alors vous y transporter directement, sans que vous ayez à refaire tout le chemin vous-même. D'utilisation simple et logique, ce soft est cependant assez complet, demandant aussi bien des réflexes que de l'intelligence.



Je me souviens d'un jeu de chez Microdeal qui se nommait Slaygon. Eh bien, lorsque j'ai vu Day Of The Viper, j'ai eu peur que ce soit aussi mauvais. Puis, après quelques minutes de jeu, j'ai compris que j'étais en fait devant un excellent programme. Basé sur un classique système de labyrinthe en 3D, les auteurs ont su rajouter assez d'objets, d'options et de phases de combat pour rendre le jeu palpitant. En plus, on se lasse souvent vite de ce type de jeu, parce qu'il faut retourner prendre un objet à l'autre bout du labyrinthe, et que c'est crispant. Ici, il est possible de sauvegarder l'emplacement de certains lieux, pour y revenir automatiquement à la demande. Génial, non? Un logiciel qui marque bien le retour d'Accolade sur ST.



Au premier coup d'oeil, ce soft ne m'avait pas particulièrement impressionné. Les graphismes étaient certes sympathiques, les sons réussis, mais l'ensemble du jeu me semblait trop simple. Et puis, j'ai commencé une partie, et alors là, impossible de décrocher. Il ne s'agit pas en effet d'une bête exploration d'un complexe, en tirant sur tout ce qui bouge, avec une vue en 3D. Il faut trouver les bons objets, revenir en arrière, éviter des pièges, combattre, fuir, etc. Bref, je me suis surpris à totalement me mettre à la place du Viper, toujours sur le qui-vive, voyant des robots partout. Assez complexe, en fait, ce jeu est à un tiers chemin entre l'arcade, l'aventure et la simulation.



# DAY OF THE VIPER

SCENARIO: 82%

GRAPHISME: 75%

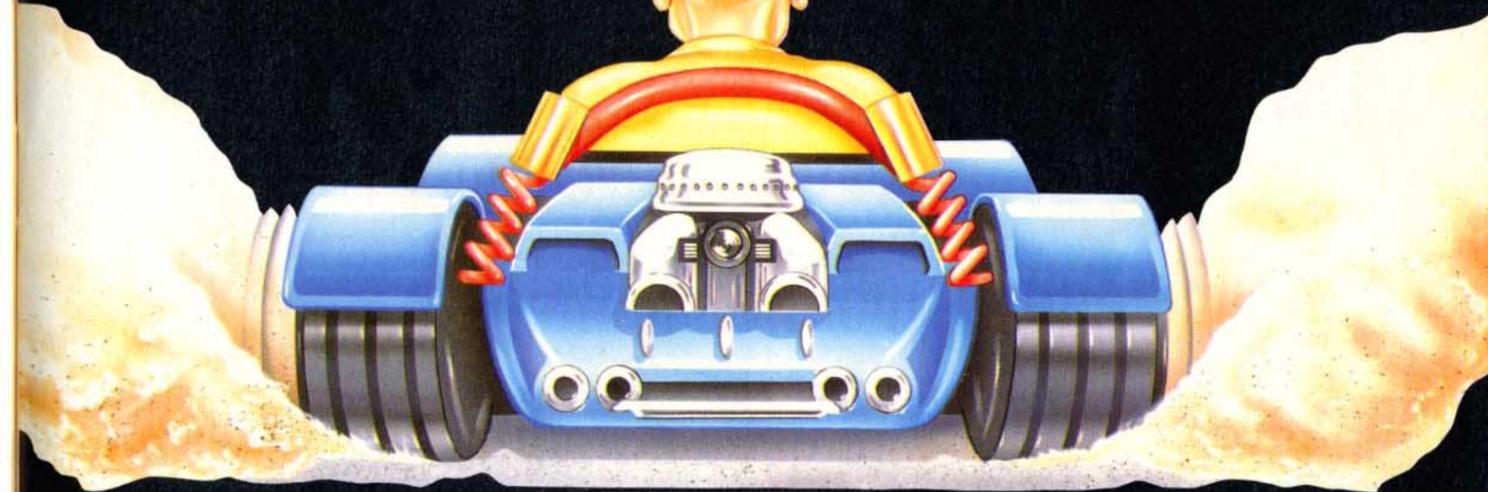
COMMANDE: 84%

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

Les versions Amiga et PC sont prévues pour la fin de l'année.

INTERET: 83%

# POWER DRIFT



IN POLE POSITION...

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

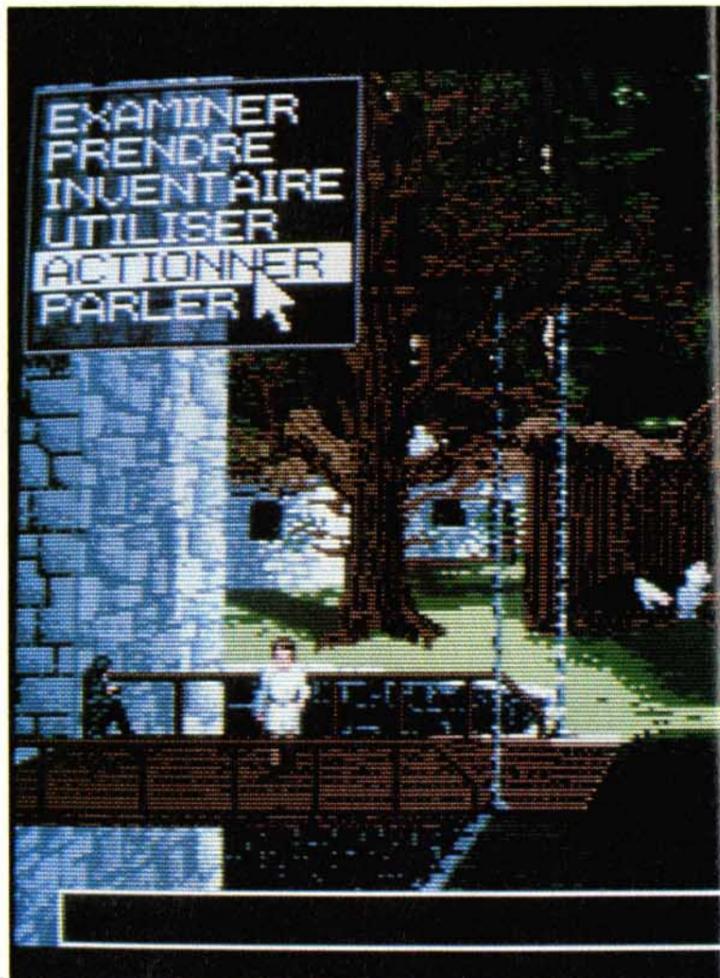
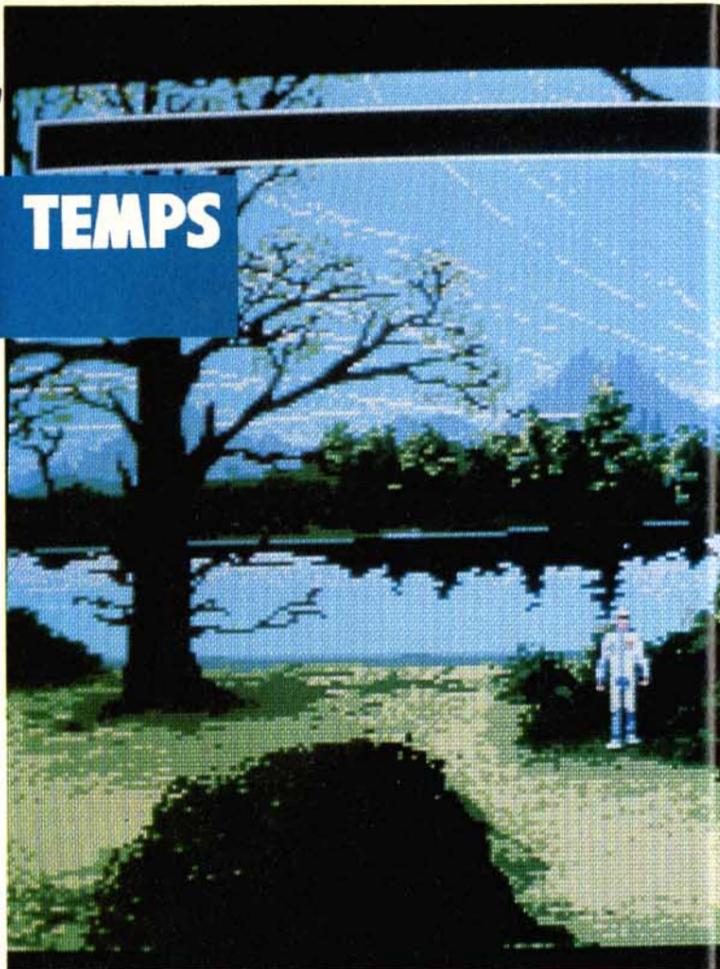


# AVENTURE

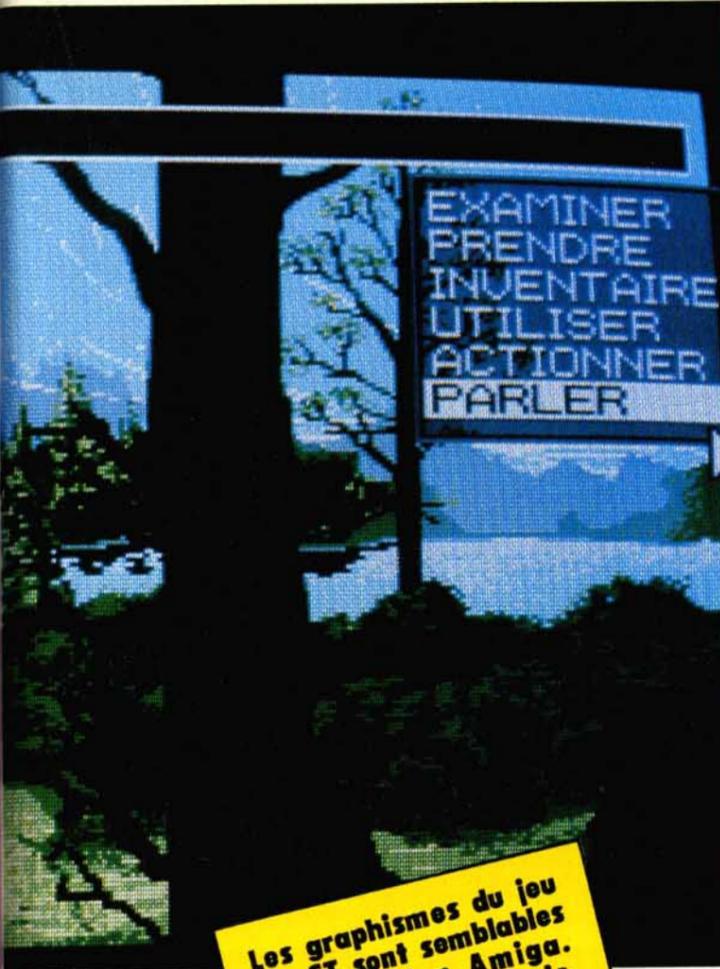
## LES VOYAGEURS DU TEMPS

DELPHINE env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

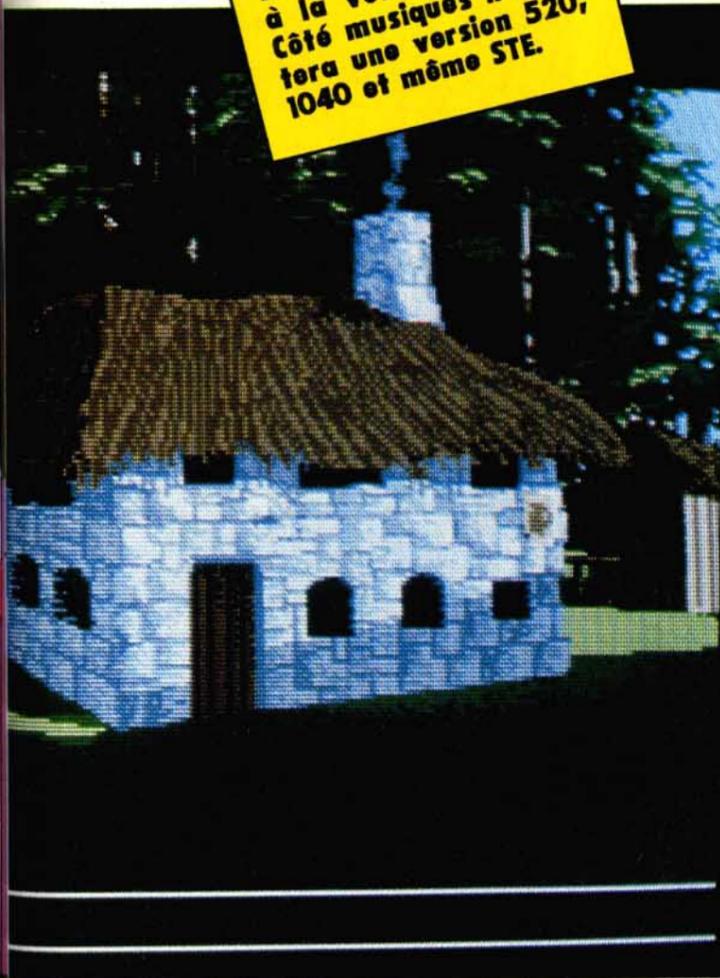
D'habitude, pour présenter un jeu d'aventure, nous vous parlons du scénario et de ce fait, nous révélons parfois des éléments qui sont essentiels. Cette fois-ci, nous nous contenterons de dire que vous jouez le rôle d'un laveur de carreaux (un peu comme Frank, l'adjoint du Rédac'chef), auquel il va arriver bien des aventures dans bien des mondes. Si vous achetez ce soft, vous n'en saurez pas plus, le fin mot de l'histoire ne se révélant qu'au fur et à mesure de votre progression. Ce jeu d'aventure est animé, un peu comme les derniers Sierra-On-Line (Space Quest 3, Police Quest 2, etc.), et il vous suffit de cliquer à un endroit précis pour que votre personnage s'y rende. Graphiquement c'est nettement plus beau que tout ce que nous avons l'habitude de voir, et sur Amiga de nombreux sons d'ambiance accompagnent votre odyssée. En cliquant sur le bouton droit de votre souris, vous obtiendrez un menu avec les verbes d'action du jeu: examiner, prendre, poser, utiliser, actionner, parler. Ceci permet d'effectuer simplement un grand nombre d'actions. Par contre, il vous faudra faire très attention aux dessins, de nombreux objets étant très bien dissimulés (voire invisibles), et seule une étude détaillée et approfondie des lieux vous permettra de les découvrir. Un soft très intéressant, accessible à tous (surtout aux anglophobes) et qui se joue entièrement à la souris.



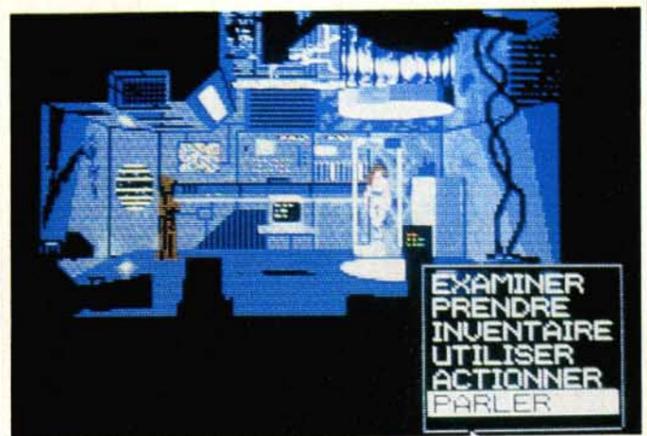
Après avoir fort bien montré ce qu'ils savaient faire dans le domaine des jeux d'arcade, voilà que Delphine Software se lance dans le jeu d'aventure, et passe carrément au premier rang avec un système de jeu fabuleux. Strictement rien à taper à la souris, comme dans les Lucasfilms, mais encore plus pratique au niveau des commandes, c'est un véritable régal pour les fans de jeux d'aventure animés. Pour les non-initiés, c'est également parfait, car très simple d'utilisation, et entièrement en français. Enfin, côté réalisation, c'est beaucoup plus beau que tous les jeux du style déjà faits, avec en plus des musiques et des bruitages carrément fous. Enfin, c'est côté scénario très fouillé, avec presque autant d'humour que dans les Sierra et tout autant de folie. Bref, un soft qui réjouira tous les amateurs d'aventures, et un bon programme pour débuter!



Les graphismes du jeu sur ST sont semblables à la version Amiga. Côté musiques il existera une version 520, 1040 et même STE.



La suprématie des Sierra-On-Line n'est plus! La société Delphine Software fait une entrée remarquée dans le domaine des jeux cinématiques, en nous proposant d'emblée le meilleur logiciel de ce genre édité jusqu'à présent. Basé sur le même principe que les jeux Sierra, Les Voyageurs du Temps est supérieur à (presque) tous points de vue. Graphiquement, c'est une splendeur avec de nouveaux effets de lumière. Les bruitages sont superbes, et il n'y a rien à dire sur l'animation. Pour réellement parfaire le tout, il faudrait, comme sur les Sierra une option Midi pour la musique, mais ce sera peut-être pour le prochain. Croyez-moi, vous pouvez acheter ce soft les yeux fermés!



Ayant retrouvé notre Rédac'chef la langue pendante, les yeux exorbités (donc écrasés sur ses lunettes), et incapable d'articuler un mot après avoir vu ce soft, il y a 3 mois de cela, je m'étais heureusement, sérieusement préparé (séance de yoga, footing, repos, etc.). Malgré tout, quel choc! Imaginez un jeu d'aventure animé en français mieux qu'un Sierra-On-Line. Les graphismes sont incroyables pour ce type de jeu, et le fait qu'au début du jeu, vous ne sachiez rien de votre rôle dans cette histoire pourtant complexe, est une idée géniale. Le système de jeu est très pratique, avec en plus des sons superbes, qui font de ce soft un modèle du genre.



## LES VOYAGEURS DU TEMPS

- SCENARIO: 95%
- GRAPHISME: 98%
- COMMANDES: 85%
- DIFFICULTE:
  - débutant: 70%
  - confirmé: 45%
  - expert: 20%



**INTERET: 98%**



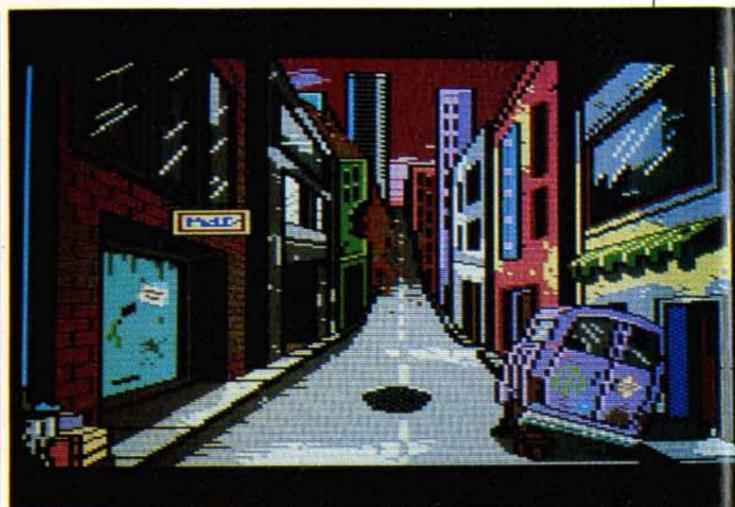
# AVENTURE

## MANHUNTER 2: SAN FRANCISCO

SIERRA-ON-LINE env.300F 1 joueur  
Système: PC / ST

Si vous aviez joué à Manhunter, vous devez vous souvenir qu'à la fin, vous montiez à bord d'un vaisseau, à la poursuite de Phil, un dangereux criminel allié aux Orbs! Le jeu reprend à ce moment précis. Vous poursuivez Phil jusqu'à San Francisco, mais peu habitué au maniement du vaisseau, vous heurtez un bâtiment, et vous chutez dans une rue! Vous avez écrasé un autre Manhunter, et vous récupérez rapidement sa carte d'identité et son MAD. Et vous voilà reparti à la poursuite de Phil, homme dangereux, sur le chemin duquel vous ne croiserez que des cadavres. En plus de cela, vous devrez découvrir pourquoi, certains immeubles de la ville sont couverts de saleté, ou encore pourquoi, la Coit Tower émet un gaz rouge constamment. Mais votre quête ira encore plus loin, lorsque vous comprendrez la raison de votre travail avec les Orbs!

Cette suite de Manhunter reprend le même système de jeu, différent de celui des autres Sierra. Ici, la majorité des écrans sont vus comme si vous y étiez, et sur seulement quelques-uns, vous avez la possibilité de déplacer votre personnage sur un écran en 3D. Par contre, l'aventure est entrecoupée par un bon nombre de jeux d'arcade, comme dans le premier épisode. Un jeu d'aventure au scénario excellent, surtout en raison de MAD, l'ordinateur, pour traquer les gens dans la ville.



En apprenant que Manhunter New York avait une suite, j'avais osé espérer qu'un certain nombre de points avaient été modifiés. Hélas, trois fois hélas! Les graphismes me rappellent toujours les tous premiers Sierra-On-Line. Le système de jeu, super en théorie, est toujours aussi peu pratique. Seul le scénario semble être vraiment intéressant. Avouez que c'est bien peu, même si c'est le plus important pour un jeu d'aventure. Mon seul désir maintenant, c'est que s'ils font un Manhunter 3, ils prennent en considération les innovations techniques présentes dans tous les softs d'aventures, depuis un an maintenant.



Use the arrow keys to move to the exit.

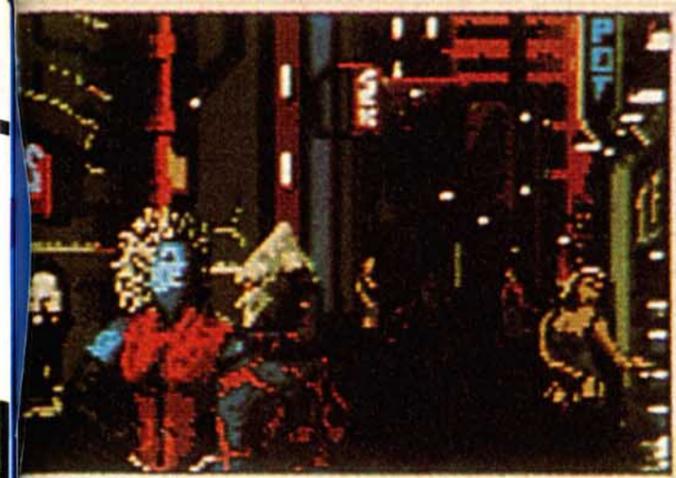


J'avais adoré le premier, et je trouve le second Manhunter encore plus réussi. Même si les graphismes sont très mauvais, le scénario est génial, et le système pour traquer les gens dans la ville est réellement une trouvaille excellente. En plus de cela, les jeux d'arcade viennent divertir le joueur, et ajoutent le plus souvent une touche supplémentaire d'humour, dans cet univers pessimiste qu'est celui de Manhunter... de l'humour noir évidemment, donc d'autant plus appréciable. Pour les fans uniquement!

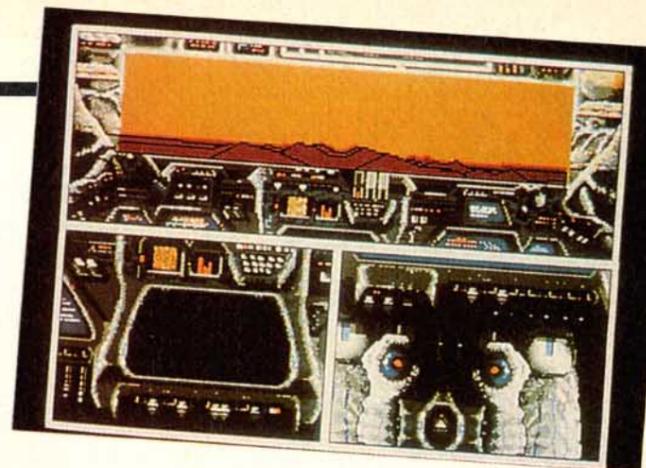


### MANHUNTER SF

- SCENARIO: 80%
  - GRAPHISME: 35%
  - COMMANDES: 55%
  - DIFFICULTE:
    - débutant: 60%
    - confirmé: 40%
    - expert: 20%
  - INTERET: 50%
- Aucune différence entre les versions ST et PC. La version Amiga est prévue pour la fin de l'année.*



La version Amiga arrive prochainement. Pas de version PC prévue.



Fan de Cyberpunk, de SF et de jeu d'aventure, je me suis donc régalé avec ce B.A.T.-là. Un scénario réellement super, avec des graphismes qui font douter de la machine sur laquelle tourne le jeu, et des musiques à faire rougir de honte un Amiga, voilà qui n'est pas commun! Quand, en plus, on est en face d'un système de jeu, à la fois pratique, complet et intelligent, il n'y a plus rien à faire: on achète B.A.T., et on y joue des heures et des heures. Peut-être un des jeux d'aventure le plus complet du moment. Avec les Voyageurs du Temps et B.A.T., les fous d'aventure ont du pain sur la planche!



Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des sons obtenus, est supérieure à ce que le ST pouvait faire de mieux. Le système de jeu permet en plus d'effectuer un nombre incroyable d'actions différentes. J'ai particulièrement apprécié le petit module de programmation, qui permet d'éviter de faire 36 fois les mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du scénario de ce soft, là encore, c'est à la fois original et passionnant. Un soft qui ne peut que plaire!



### B.A.T

- SCENARIO: 100%
- GRAPHISME: 90%
- COMMANDES: 99%
- DIFFICULTE:
  - débutant: 90%
  - confirmé: 65%
  - expert: 35%
- INTERET: 98%



**B.A.T.**

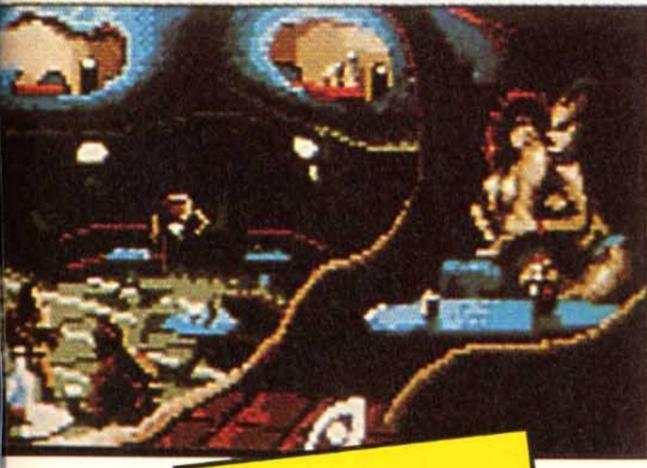
UBISOFT env. 250F 1 joueur  
Système: ST

Dans ce soft très particulier, vous êtes un agent du Bureau des Affaires Temporelles (B.A.T.), une sorte de police ultra-secrète. Vos supérieurs vous envoient sur la planète Sélénia, dernier endroit où a été vu le criminel Mériço. Celui-ci s'est échappé récemment d'un pénitencier, en compagnie de Vrangor, un fou criminel, qui vient tout juste d'envoyer un ultimatum menaçant de détruire la mégapole de Sélénia. A vous de mener à bien une difficile enquête, dans un monde futuriste peuplé d'extraterrestres, de robots et d'androïdes de toutes sortes. Pour ce faire vous pourrez discuter avec de nombreux personnages, les voler ou les agresser, leur acheter ou leur vendre divers objets (armes, munitions, etc.). Pour vous aider, vous avez greffé sur votre avant-bras, BOB, un ordinateur aux nombreuses fonctions. Il pourra vous donner votre état physique, traduire les langages inconnus, régler votre physiologie ou encore donner l'état de vos caractéristiques. Vous pourrez même le programmer, pour que votre agent agisse d'une certaine façon, dans certaines situations fréquentes (lorsque vous êtes poursuivi, blessé, etc.) A un moment du jeu, vous aurez à piloter un engin volant dans une phase rappelant plutôt à un simulateur, avec des vues en 3D du terrain, et il y a même une phase à la Dungeon Master dans les souterrains de la ville. Côté jeu, tout se fait à la souris, l'icône se transformant selon l'endroit où elle est placée. Ainsi, votre icône se transforme en bulle lorsqu'elle se trouve sur un personnage, et un simple clic permettra d'engager alors une conversation. D'autre part, le jeu est en temps réel, ce qui veut dire que certains personnages bougent constamment, d'où l'impression de réel qui émane du jeu!

Comme vous le voyez, le scénario est assez complexe, et il existe heureusement plusieurs façons de finir l'aventure. Les graphismes font penser à des BD dans un style proche de Bilal, mais la grande innovation est sans aucun doute la carte sonore vendue avec le logiciel, qui vous plonge totalement dans ce monde. De nombreuses musiques et bruits en tous genres sont en effet présents, et avec cette carte, ils sont d'une qualité largement équivalente à ceux d'un Amiga.



On l'aura peut-être attendu longtemps mais le résultat en valait largement la peine. B.A.T est sans aucun doute un des hits de cette fin d'année. L'histoire est en béton, et il existe au moins trois phases différentes de jeu, plus un très grand nombre d'options. La réalisation est irréprochable avec de beaux graphismes comportant de petites animations (près de 300). L'action ne vous laisse aucun répit, et les bruitages et musiques qui accompagnent le jeu, préfigurent d'une nouvelle ère sur ST. En effet, le logiciel est vendu avec une carte sonore, offrant quatre voies de sons digitalisés du plus bel effet (il est possible d'aller jusqu'à 16 voies). Dernière précision, les programmeurs nous on dit qu'il leur faudrait trois jours pour le terminer, alors qu'ils en connaissent les moindres détails. A conseiller à tous!

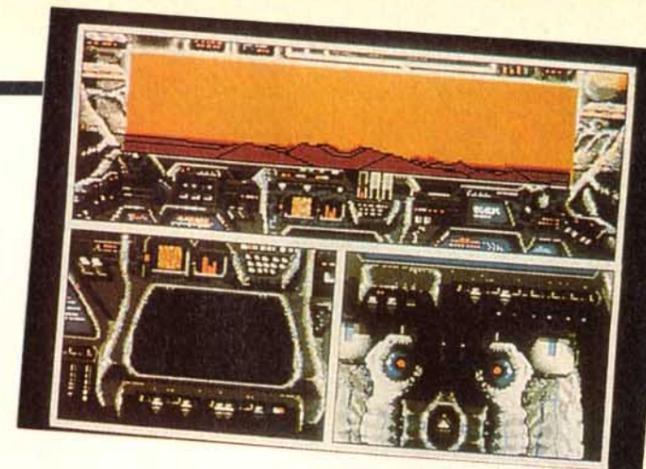
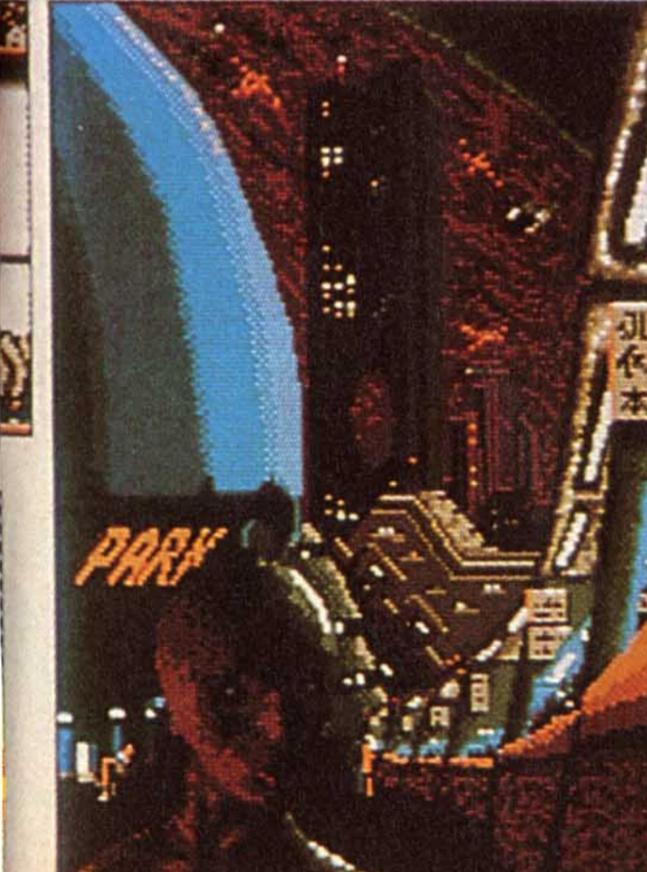


*"Peut-être un des jeux d'aventure le plus complet du moment."*

**La version Amiga arrive prochainement. Pas de version PC prévue.**



UN MARCHAND CHIN  
Les Chinois sont les descendants des peuples de l'Asie Orientale. Ils sont aussi de très bons commerçants.



Fan de Cyberpunk, de SF et de jeu d'aventure, je me suis donc régalé avec ce B.A.T.-là. Un scénario réellement super, avec des graphismes qui font douter de la machine sur laquelle tourne le jeu, et des musiques à faire rougir de honte un Amiga, voilà qui n'est pas commun! Quand, en plus, on est en face d'un système de jeu, à la fois pratique, complet et intelligent, il n'y a plus rien à faire: on achète B.A.T., et on y joue des heures et des heures. Peut-être un des jeux d'aventure le plus complet du moment. Avec les Voyageurs du Temps et B.A.T., les fous d'aventure ont du pain sur la planche!



Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des sons obtenus, est supérieure à ce que le ST pouvait faire de mieux. Le système de jeu permet en plus d'effectuer un nombre incroyable d'actions différentes. J'ai particulièrement apprécié le petit module de programmation, qui permet d'éviter de faire 36 fois les mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du scénario de ce soft, là encore, c'est à la fois original et passionnant. Un soft qui ne peut que plaire!



**B.A.T.**

- SCENARIO: 100%
- GRAPHISME: 90%
- COMMANDES: 99%
- DIFFICULTE:
  - débutant: 90%
  - confirmé: 65%
  - expert: 35%



**INTERET: 98%**

# LE FETICHE MAYA

SILMARIS env.250F 1 joueur  
Systeme : Amiga / ST

Michael Fairbank apprend par les journaux que son professeur d'archéologie est mort. Son corps a été découvert dans la jungle du Yucatan, et les causes de son décès restent mystérieuses. Dans sa poche, on a retrouvé un parchemin maya, mentionnant un ancien fétiche. Michael décide de poursuivre les recherches du professeur Edward Halifax. Au même moment, son ennemi juré, le docteur Orlík Karloff, part lui aussi à la conquête du fétiche.

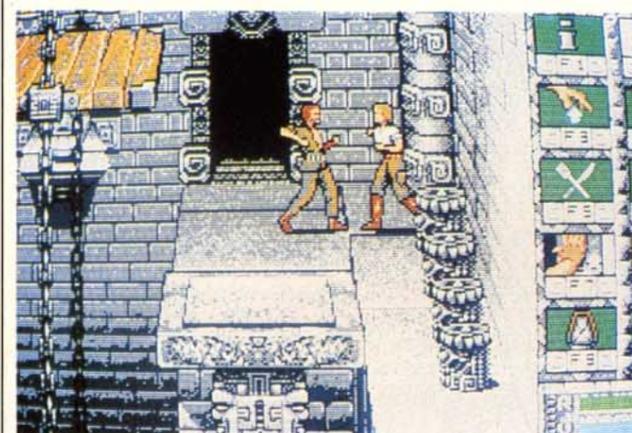
Dès son arrivée au Mexique, notre héros se retrouve nez à nez avec Karloff, et les hostilités commencent. Après une brève lutte, Michael prend la direction de la cité d'Uxmal. Ici, nous avons affaire à une simulation de conduite. La jeep ne possède que deux vitesses, et la route est parsemée d'embûches (rochers, ponts, ravins, culs-de-sac). Vous devrez faire attention aux bifurcations, une erreur vous sera fatale. Une fois dans la cité, le jeu d'aventure commence. Les pièges sont nombreux, et vous devrez ramasser divers objets, que vous pourrez revendre une fois revenu au village pour, en échange, obtenir d'autres précieux objets, lesquels serviront de troc pour acquérir les fragments de l'amulette. Pendant votre périple, les énigmes à résoudre seront nombreuses. De plus, n'oubliez pas que votre adversaire, Karloff sera constamment sur vos traces.



Encore un jeu Silmarils réussi! Ils font décidément très fort cette année. Le Fétiche Maya est le mariage très réussi d'un jeu d'aventure graphique, animé et à la portée de tous à une phase de simulation de conduite de jeep. La partie aventure est en 3D animée, à la Sierra-On-Line, si ce n'est que les quelques actions possibles s'effectuent en pressant les touches de fonction. La phase de conduite est réaliste et l'impression de vitesse est réussie. Enfin, lorsque vous rencontrez votre ennemi, vous êtes dans la phase de combat qui elle aussi est une réussite. Que dire de plus?



Silmarils n'arrête plus de nous surprendre dans l'originalité. Cette fois-ci encore avec le Fétiche Maya, qui allie l'aventure à la simulation, en passant par les jeux de combats, je dis bravo! Les graphismes sont superbes et l'animation très réussie. La phase de simulation dans la jungle est très prenante. Elle n'est pas vraiment difficile, mais elle demande énormément d'attention. L'aventure, elle vous demandera de l'astuce, de la réflexion et rien à taper au clavier. Tout se fait au joystick et avec les touches de fonctions. Un conseil en passant, il faut à tout prix que vous arriviez dans les cités avant Karloff, votre adversaire. En bref, Le Fétiche Maya est un super jeu, et je me demande ce que nous réserve l'équipe de Silmarils pour la prochaine fois. A suivre...



Encore une société française qui fait très fort sur 16 bits, leur dernier programme le prouve. Le Fétiche Maya est une réussite sur tous les plans. Les écrans graphiques sont d'une grande finesse, les bruitages excellents, et l'animation du personnage est fabuleuse. Comme en plus, le jeu est très agréable à jouer, il devrait bien marcher dans les ventes de fin d'année. Maintenant, on attend les prochains logiciels de Silmarils qui, d'après ce que l'on a pu en voir, s'annoncent encore meilleurs.



## LE FETICHE MAYA

SCENARIO: 72%

GRAPHISME: 77%

COMMANDE: 87%

DIFFICULTE:

-débutant: 60%

-confirmé: 50%

-expert: 40%

INTERET: 84%



# A GAME LIKE NO OTHER



COMING SOON

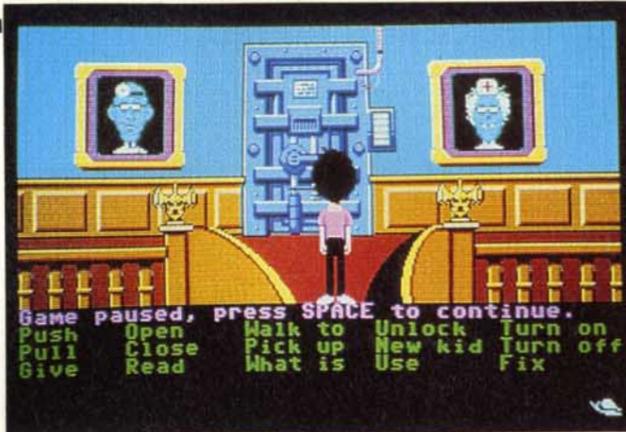


# MANIAC MANSION

LUCASFILM GAMES env.350F 1 joueur  
Système: PC

**M**aniac Mansion est l'adaptation sur 16 bits, du premier jeu d'aventure interactif signé Lucasfilm. Avant Zak Mac Kracken And The Alien Mindbenders, la compagnie avait en effet édité ce jeu, qui reste l'un des meilleurs à ce jour.

Dans Maniac Mansion, un savant fou vient de capturer une pom-pom girl pour faire des expériences sur elle... Vous devez, au début du jeu, choisir trois personnages parmi ses nombreux amis. Votre but est d'aller la délivrer avant qu'elle ne succombe aux expériences débiles du savant. Il est possible de passer d'un personnage à l'autre à tout moment, certaines énigmes demandant même une certaine coordination entre plusieurs personnages. Le jeu se joue entièrement à la souris, puisqu'il suffit de cliquer sur les verbes d'action à l'écran puis sur la page graphique pour agir. C'est simple d'utilisation, sans limiter les possibilités de jeu. L'intérêt particulier de Maniac Mansion, par rapport aux autres jeux du genre, est qu'il peut être joué plusieurs fois (avec une équipe de personnages différents), et qu'il est particulièrement humoristique. Espérons que les autres anciens jeux Lucasfilm arriveront prochainement!

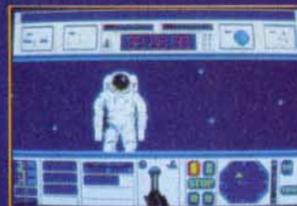


Game paused, press SPACE to continue.  
Push Open Walk to Unlock Turn on  
Pull Close Pick up New kid Turn off  
Give Read What is Use Fix



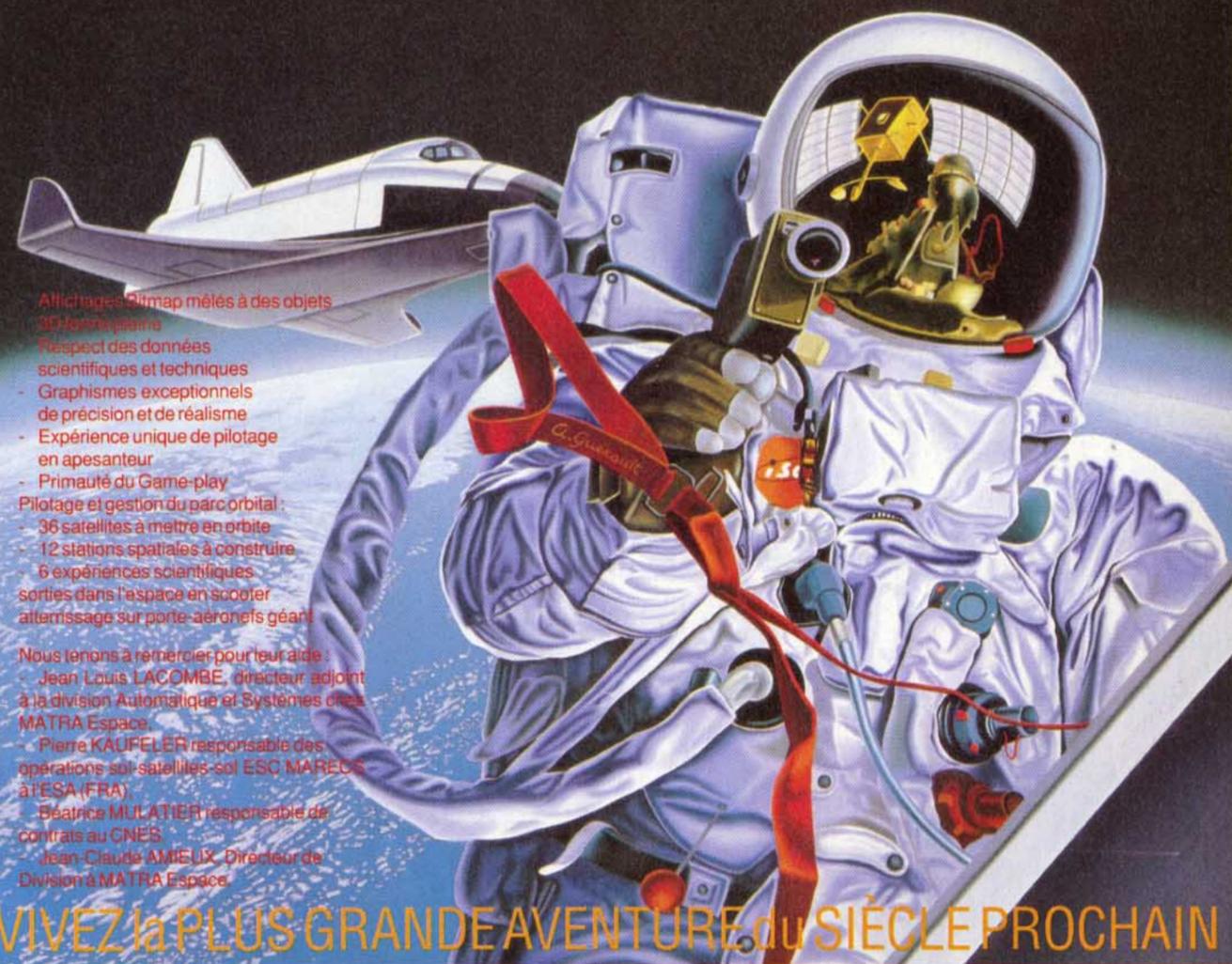
D.L

Etant un passionné de jeux d'aventure, je ne peux qu'aimer les logiciels de Lucasfilm. Chacun d'entre eux recèle, tout ce qu'un soft de ce genre doit réunir, et encore une fois, Maniac Mansion n'échappe pas à la règle. Comme d'habitude le scénario est sensationnel, le principe du jeu très pratique, et les graphismes ont encore été améliorés. Si tous les softs de cette société, qui doivent arriver dans les prochains mois, sont de la même veine, l'avenir s'annonce prometteur.



# E.S.S.

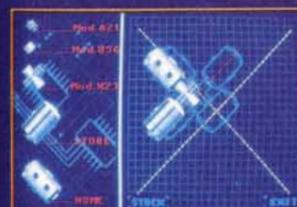
EUROPEAN SPACE SIMULATOR



- Affichages d'itmap mêlés à des objets 3D
- Respect des données scientifiques et techniques
- Graphismes exceptionnels de précision et de réalisme
- Expérience unique de pilotage en apesanteur
- Primauté du Game-play
- Pilotage et gestion du parc orbital :
  - 36 satellites à mettre en orbite
  - 12 stations spatiales à construire
  - 6 expériences scientifiques sorties dans l'espace en scooter altimassage sur porte-aéronefs géant

Nous tenons à remercier pour leur aide :  
- Jean Louis LACOMBE, directeur adjoint à la division Automatique et Systèmes chez MATRA Espace  
- Pierre KAUFELER responsable des opérations sol-satellites sol ESC MARECS à l'ESA (FRA)  
- Béatrice MULATIER responsable des contrats au CNES  
- Jean-Claude AMIEUX, Directeur de Division à MATRA Espace

VIVEZ la PLUS GRANDE AVENTURE du SIÈCLE PROCHAIN



TOMAHAWK



Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC  
Programming : INFERENCE MDO  
Graphics : Yannick CHOSSE • Joseph KLUYTMANS  
Music sounds : Robin AZIOSMANOFF



Inutile de vous dire, que l'arrivée d'un nouveau (sur 16 bits, en effet, Maniac Mansion existait déjà sur C64) Lucasfilm est toujours un événement attendu de toute la rédaction, le plus impliqué étant le rédac-chef et aventurier fou, notre Stéphane national. Vous l'auriez vu sauter partout dans les bureaux, s'accrochant au lustre, la langue pendante en criant "Youcaïdi youcaïda, Picoti Picota", ça faisait peine à voir. Tout ça pour vous dire que ce soft est superbement réalisé, carrément génial, drôle, prenant,... Un vrai Lucasfilm, en somme!



Game paused, press SPACE to continue.  
 Push Open Walk to Unlock Turn on  
 Pull Close Pick up New kid Turn off  
 Give Read What is Use Fix  
 key



Game paused, press SPACE to continue.  
 Push Open Walk to Unlock Turn on  
 Pull Close Pick up New kid Turn off  
 Give Read What is Use Fix

Les versions Amiga et ST sortent prochainement.



Grand fan des jeux d'aventure animés, il semble normal que chaque nouveau jeu du genre soit un événement pour moi. Maniac Mansion en est donc un, non seulement parce qu'il reprend le système de jeu pratique de Zak Mac Kracken ou d'Indiana Jones Aventure, mais surtout parce qu'on y retrouve l'humour présent dans ces derniers. C'est d'ailleurs le plus drôle de tous les Lucasfilms, et le seul reproche est, qu'il soit moins fouillé qu'Indy au niveau des graphismes. Par contre, le fait de choisir des personnages différents changeant certains événements de l'aventure, permet de jouer plusieurs fois, ce qui est intéressant pour un jeu d'aventure.



### MANIAC MANSION

SCENARIO: 85%

GRAPHISME: 76%

COMMANDE: 96%

DIFFICULTE:

-débutant: 65%

-confirmé: 55%

-expert: 40%



INTERET: 94%



distribué par  
**UBI SOFT**  
 1, voie Félix Eboué  
 94021 CRETEIL CEDEX  
 Tél. 16 (1) 48 98 99 00

et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC.

disponible sur :  
 Amiga  
 Atari ST  
 Amstrad C & D  
 PC 3 1/2 & 5 1/4  
 C 64 C & D

**OPERA** SOFT



Photo d'écran sur ST

# THE THIRD COURIER

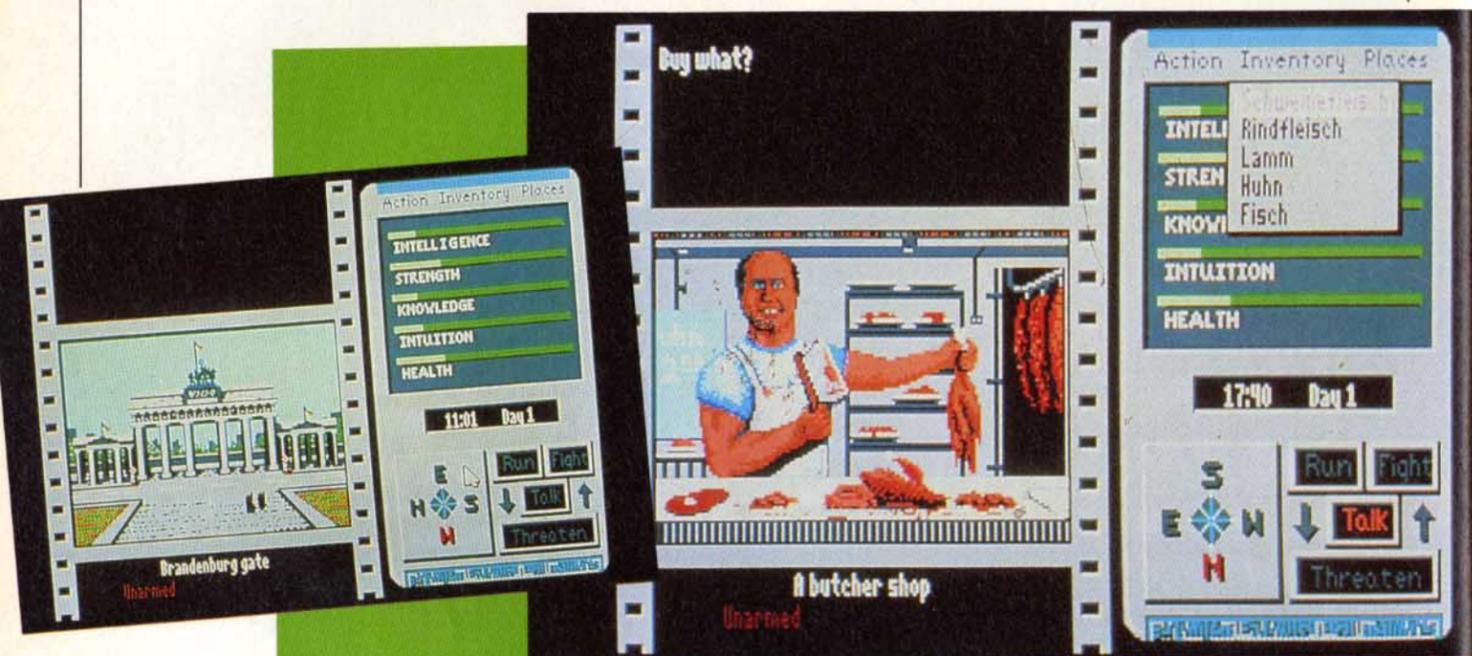
ACCOLADE env. 250F 1 joueur  
Système: PC

Votre mission est capitale! Trois agents secrets de l'OTAN, envoyés à la conférence de Bruxelles, ont été portés disparus. Chacun d'entre eux possédait une partie essentielle du tout dernier plan de défense stratégique, portant sur l'armement conventionnel. A l'heure actuelle, deux de ces agents ont été retrouvés morts, et le troisième s'est évanoui dans la nature sans laisser de traces. Votre but est de retrouver chacune des parties du plan (un circuit intégré, un microprocesseur, et un lecteur de disquettes) avant le début de la conférence, et surtout avant qu'elles ne tombent entre des mains ennemies. En tant que vieil habitué de ce genre de missions, les



Voici le type même du soft qui nécessite de s'y attarder longuement, sous peine de passer complètement à côté du sujet et de l'intérêt véritable du jeu. Si le début de la partie peut paraître long et fastidieux, la suite s'avère beaucoup plus prenante et passionnante. Au niveau de la réalisation, c'est correct, même si la qualité générale aurait pu être supérieure. Dans l'ensemble, un logiciel captivant qui mérite votre attention.

responsables de l'Etat n'ont pas hésité à faire appel à vous. Vous savez donc ce que cela signifie. Une fois parti, vous ne bénéficierez d'aucune assistance. Un seul conseil: "Ne faites confiance à personne." La seule piste dont nous disposons vous mènera à Berlin. C'est là que nous vous redonnerons de nouvelles instructions. Bonne chance et rappelez-vous, vous ne pouvez compter que sur vous-même!



## THE THIRD COURIER

SCENARIO: 87%

GRAPHISME: 73%

COMMANDE: 86%

DIFFICULTE:

-débutant: 65%

-confirmé: 50%

-expert: 35%

**INTERET: 76%**

Aucune version pour ST ou Amiga n'est prévue.



Un jeu d'aventure interactif d'espionnage, voilà au moins quelque chose d'original. Dans Third Courier, vous vous promenez dans les rues de Berlin, comme dans les couloirs des donjons de Dungeon Master! Vous créez votre personnage, et vous voilà en quête des documents ultra-secrets, à rencontrer et combattre les divers personnages qui peuplent la ville. L'intérêt du jeu est qu'il peut être recommencé plusieurs fois, tout sera toujours différent! Complet et original, Third Courier est un bon soft qui pourrait tout de même bénéficier d'une meilleure réalisation.



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

**Explosif !**

**Retrouvez  
Micromania  
sur FR3 dans  
l'émission  
SAMDYNAMITE  
tous les samedis  
à 20 h 30.**

**EXCLUSIF !**

ST-AMIGA  
DISC DEMO N° 1  
XENON 2,  
BLOODWYCH,  
BLOOD MONEY...  
DISC DEMO N° 2  
INTERPHASE 3 D  
OCEAN BEACH VOLLEY...

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° 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  
**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR  
LE SUD-OUEST PARISIEN  
+ de 2500 JEUX EN STOCK**



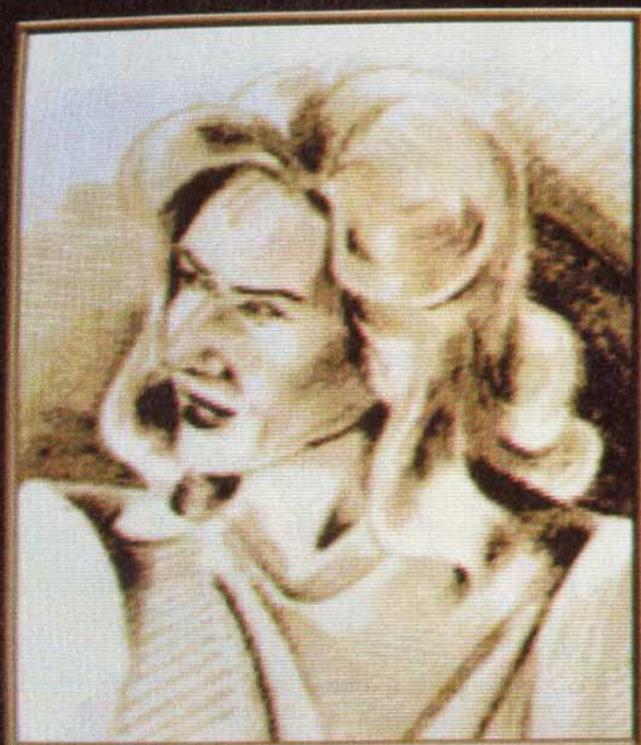
# MYSTERY OF THE MUMMY

RAINBOW ARTS env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Voici un nouveau jeu d'aventure se jouant presque entièrement à la souris. Cette fois-ci, l'histoire se déroule en 1912, à Hambourg. Vous allez devoir enquêter sur un crime lié au vol d'une momie, ce qui vous conduira à visiter près de 186 lieux différents. Le jeu d'aventure est simple d'accès, puisqu'il suffit de cliquer sur les icônes d'action pour faire ce que l'on désire. Les actions possibles sont variables, et seule l'option parler, nécessite des entrées au clavier. Durant toute votre

enquête, vous êtes accompagné par Wilhelm, votre Watson personnel. Le jeu d'aventure est entrecoupé de quelques séquences d'action pour récupérer des pièces à conviction. Par exemple, à votre hôtel, vous disposez d'un téléphone, qui vous permet de contacter certaines personnes, et de vérifier les dires des autres. De nombreux lieux sont illustrés d'une image sépia qui amplifie l'atmosphère inquiétante du jeu.

**Les versions ST et PC sortent prochainement.**



Sunday, 14.04.1912  
Prof. Dr. H. Stückrath  
Langenfelderstraße 1



for a short time the servant leads us to the lounge where Mrs. Stückrath bowedly sits on the sofa. 'What do you want from me?' she asks weakly.



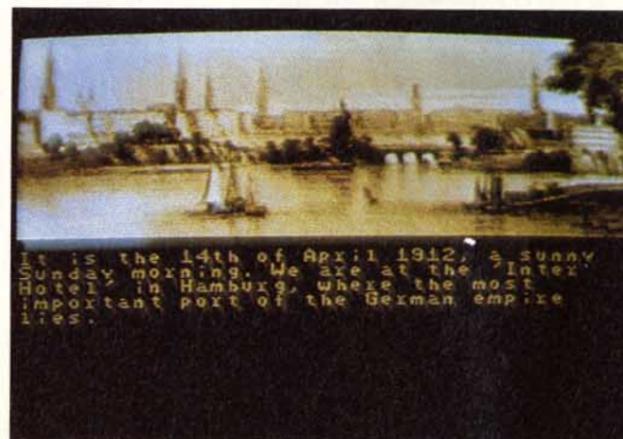
Ressemblant fortement à Hound of Shadow (par ses graphismes et par l'ambiance du soft), ce jeu d'aventure est assez déroutant. Il s'agit en fait d'une authentique enquête policière, avec ses suspects, ses indices et ses interrogatoires. Le système d'icônes est pratique (une fois que vous les connaissez), et l'utilisation du clavier permet de poser des questions plus précises. En fait, l'intérêt principal vient des graphismes, et des dialogues avec les personnages, puisque vous aurez à interroger de nombreuses personnes, sur de non moins nombreux sujets. Le tout dans une atmosphère rappelant fortement le monde de Call of Cthulhu, durant les années 20, époque de mystère et d'aventure.



Tiens! Hound of Shadow a déjà fait des petits, et cela avant même sa sortie. Remarquez, si tous les remakes sont de ce type, ce n'est pas pour me déplaire. En effet Mystery of the Mummy est vraiment fantastique. Le scénario est assez complexe pour vous tenir en haleine, et vous serez obligé de relire vos notes avant de retrouver une piste valable. Les graphismes sont de la même facture que dans Hound of Shadow, et cela pour le plus grand bonheur de vos yeux. Les commandes sont simples et pratiques (à la souris). En bref, une superbe enquête qui vous fera revivre les sensations d'un savant des années 20.



Rabensberg says good-bye and leaves. 'Well...' Wilhelm says.



## MYSTERY OF THE MUMMY

- SCENARIO: 84%
- GRAPHISME: 88%
- COMMANDE: 78%
- DIFFICULTE:
  - débutant: 70%
  - confirmé: 55%
  - expert: 70%

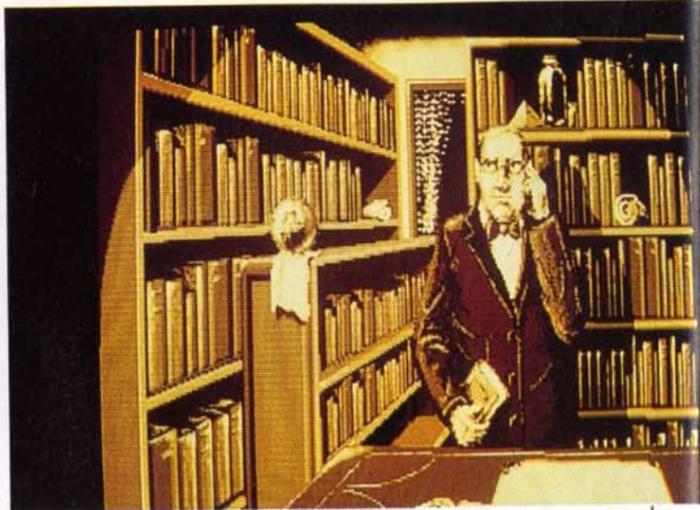


**INTERET: 92%**

# HOUNDS OF SHADOW

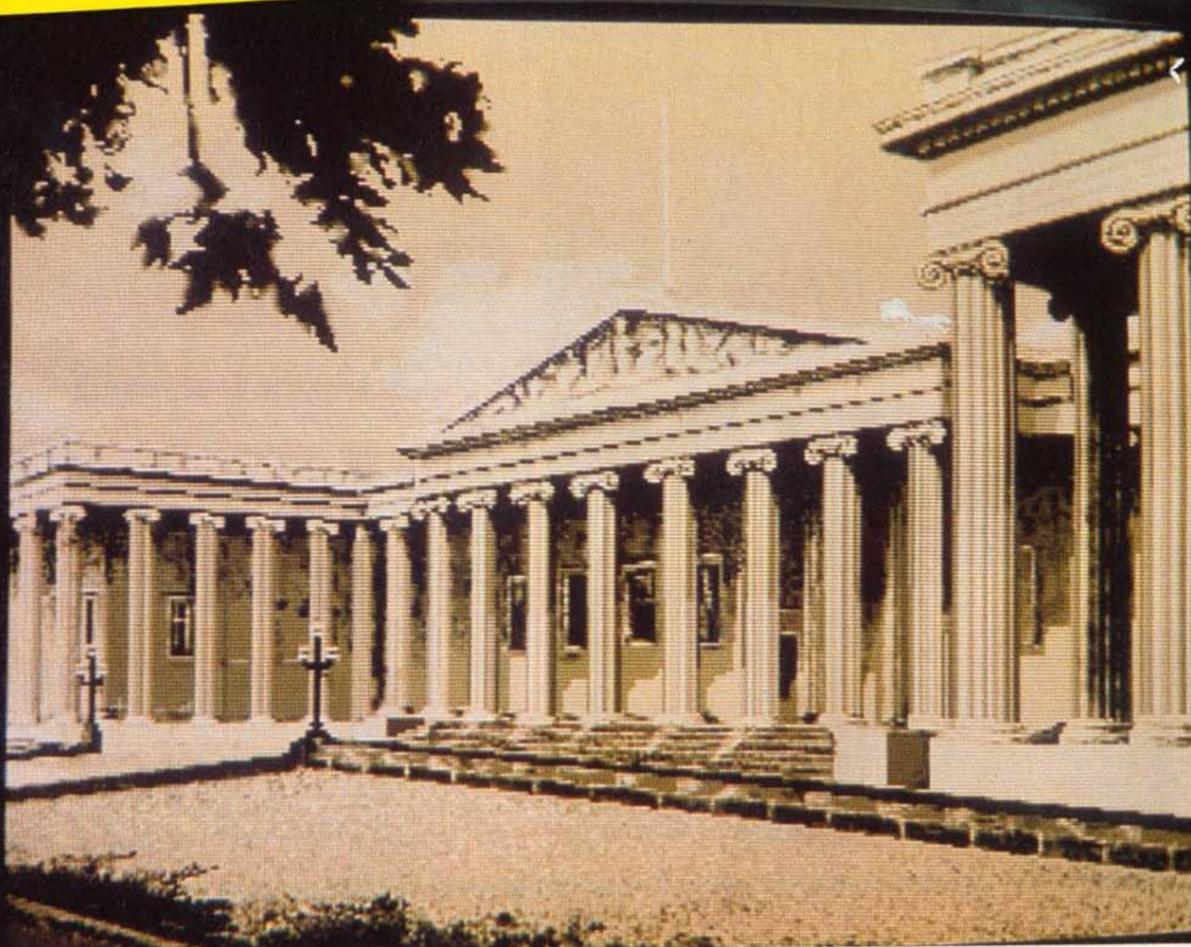
ELECTRONIC ARTS env.250F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Dans notre dernier numéro, nous vous avons présenté ce soft d'aventure utilisant un système de jeu inédit, appelé Timeline. Celui-ci se caractérise par une interaction très poussée, entre votre personnage et les autres individus présents dans le scénario. Une autre caractéristique de ce logiciel vient du fait, qu'il est à mi-chemin entre le jeu d'aventure classique, et le jeu de rôle de type fantastique. Votre personnage est défini par plus de 50 compétences, allant du maniement des armes à feu à la capacité de conduire une voiture, en passant par l'archéologie ou l'occultisme. Les habitués de Call of Chtulhu (cf. dossier Lovecraft, Gen4 N°15) auront reconnu la description classique du personnage. Pour les autres, sachez que lors de la création de votre héros (ou héroïne), vous devez investir un certain nombre de points dans certaines de ces compétences. Il faut comprendre que ces caractéristiques influenceront sur le déroulement de l'aventure. Ainsi, un bon niveau dans la grammaire grecque, pourrait permettre de traduire un ouvrage capital pour la suite du scénario. De la même façon, si vous ne trouvez pas un objet, ou si vous n'obtenez pas une réponse précise au



premier essai, une deuxième tentative pourrait s'avérer plus fructueuse. Tout le soft se joue au clavier, ce qui a permis d'élaborer un scénario qui est digne des meilleurs du genre, pour les fans de Chtulhu. Un certain nombre de dessins, viennent illustrer de temps en temps, tel ou tel endroit important. Vous pouvez poser de nombreuses questions aux diverses personnes que vous rencontrez, leurs réponses vous fournissant souvent des renseignements capitaux. L'histoire, elle, se déroule en 1921, et pendant que vous assistez à une séance de spiritisme à Londres, a lieu un événement assez étrange. Commence alors pour vous, une enquête policière parsemée d'embûches et de meurtres, tous plus horribles les uns que les autres (attention à votre santé mentale). Une idée nouvelle pour un soft original.

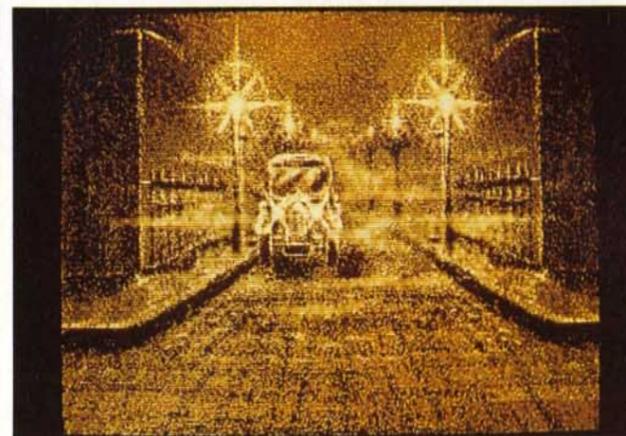
Versions Amiga et PC  
prévues.



Géant! On en parlait depuis près de deux mois, et je sais maintenant que nous avions raison. Hound Of Shadow est assurément le meilleur jeu d'aventure du genre, et la meilleure adaptation d'un jeu de rôle. On y retrouve les mêmes éléments de jeu et les mêmes plaisirs. Comme le scénario est en plus particulièrement réussi, on se retrouve vite plongé dans cette histoire, où l'horreur et l'indicible sont des mots qui reviennent souvent! Attention cependant, seuls les anglophiles pourront en profiter.



Etant un passionné des jeux de rôle, je ne peux que me réjouir de la qualité de cette adaptation de Call of Chtulhu sur ordinateur. En effet, que l'on considère les graphismes couleur Sépia, ou les descriptions et les dialogues, tout vous fait pénétrer dans l'atmosphère stressante de ce jeu fantastique. La création du personnage est fidèle à l'original (le JDR), et il est agréable de constater que les caractéristiques sont prises en compte pour déterminer si une de vos actions marche ou non. Quand au scénario, il est génial, tout à fait dans l'ambiance inquiétante et lugubre, propre au monde de H.P. Lovecraft.



## HOUNDS OF SHADOW

SCENARIO: 98%

GRAPHISME: 81%

COMMANDE: 90%

DIFFICULTE:

-débutant: 75%

-confirmé: 60%

-expert: 45%



INTERET: 99%

**Je ne peux vraiment plus m'en passer: JE ME FAIS PLAISIR**

**Je m'abonne à Génération 4**

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 ! En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 ! En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)**

**+ l'autocollant grand format**

**+ 5 autocollants petit format**

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

**Je choisis:**

1 an  2 ans

T-shirt  CD laser

France  Europe  Monde

Envoyez votre demande d'abonnement à:  
**PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,**  
Due du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE : .....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

Chèque Bancaire  CCP  Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

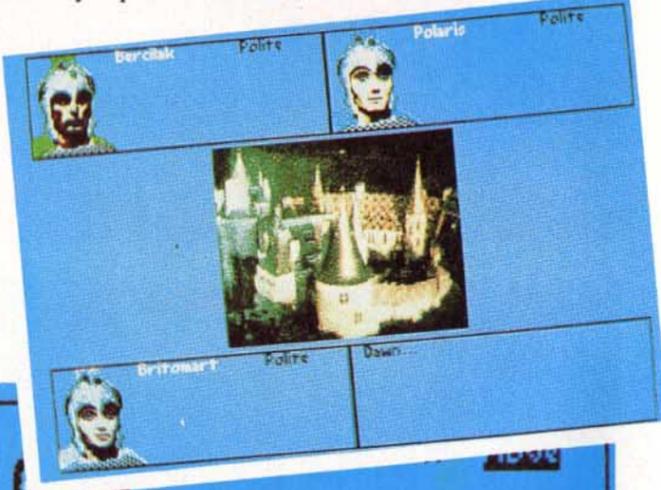
# SWORD OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS env. 200F 1 à 3 joueurs  
Système: Amiga / ST

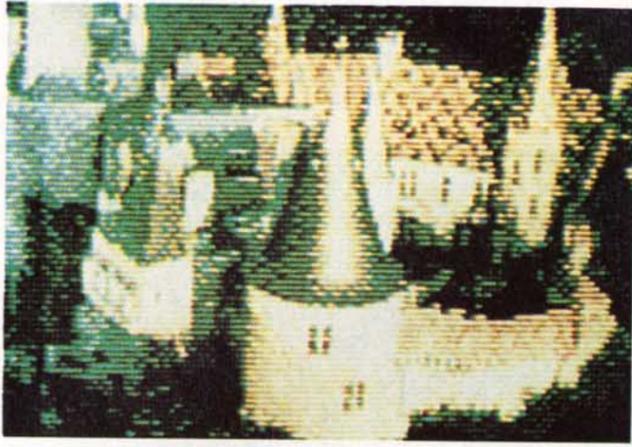
Décidément, il est des mois durant lesquels, de nouveaux concepts sont mis en oeuvre, et cette fois-ci, il faut bien dire que Electronic Arts en est le principal instigateur. Après Hounds of Shadow, voici Sword of Twilight, un jeu de rôle du type ULTIMA, pouvant se jouer à trois joueurs simultanément (1 au clavier et 2 aux joysticks). Si vous êtes tout seul ou avec un partenaire, pas de problèmes, l'ordinateur s'occupe de gérer les autres membres du groupe. L'écran est divisé en 5 "cases": la partie centrale montre les pièces et le monde vu du dessus (comme dans Ultima), où vous déplacez vos personnages et les faites combattre. Trois des petits cadres sont réservés à vos héros (1 chacun), aux différents menus et aux dialogues. Le dernier est consacré aux autres créatures qui vous abordent (amies ou ennemies). Le système de jeu est très simple. Au début vous êtes en mode mouvement, et vous pouvez déplacer votre personnage grâce au joystick. En appuyant sur le bouton, apparaissent dans votre cadre diverses options. La touche "shift" vous permet de modifier l'attitude de votre personnage (amical, hostile, etc.). L'option "Take" permet d'accéder à un autre menu pour poser, utiliser, laisser, ou donner un objet. L'option "Move" permet de revenir au mode déplacement. Et enfin, l'option la plus importante, "Talk", vous permet de dialoguer avec d'autres individus. Vous pouvez saluer ou menacer

En attendant Ultima V ou Pool of Radiance sur 16 bits, j'ai eu l'excellente idée de m'essayer à ce jeu de rôle d'un genre assez similaire. Les graphismes sont sympathiques et le système de jeu vraiment pratique. L'idée intéressante vient de la possibilité de jouer à trois en même temps, ce qui le rapproche un peu plus d'un véritable JDR. En plus, le système de dialogue est très complet, ce qui permet de poser pas mal de questions et il semble y avoir assez de sorts, monstres, objets et armes différentes pour lui donner une durée de vie largement suffisante.

cer quelqu'un, ou lui poser bon nombre de questions concernant divers sujets, grâce à un système de sous-menus ultra-pratiques. Sinon le jeu est de type médiéval fantastique, avec ses guerriers, ses magiciens, ses dragons et autres monstres. Vous retrouverez de nombreux sorts, de nombreux objets et armes, magiques ou non. Vous aurez à explorer des donjons, à éviter des pièges, et à combattre de nombreux ennemis. Le plus important restant l'interactivité. Par exemple, si vous tuez des innocents, vous serez considéré comme un ennemi dans toutes les villes du pays. Alors soyez prudent et modéré dans vos actes.



Voilà un jeu étonnant. Au début, on trouve les graphismes moyens, et même si certaines pages sont superbes, il est vrai que la plupart sont moyennes. Par contre, c'est le système de jeu qui donne à Sword Of Twilight toute sa dimension. Imaginez un jeu à la Ultima IV, mais où 3 joueurs peuvent participer en même temps. Deux d'entre eux utilisent un joystick, et le dernier le clavier. Car, vous l'aurez deviné, Sword Of Twilight ne nécessite aucune commande à taper. Vous vous déplacez au joystick, et lorsque vous désirez accomplir une action, vous appuyez sur le bouton, et des menus déroulants vous permettent de faire ce que vous voulez, du simple ramassage d'objets à des discussions sensées avec les personnages rencontrés! Voilà qui est très bien.



Evidemment, avec ses graphismes plus que moyens, et une animation assez lente, la réalisation de ce logiciel n'est pas fantastique. En dépit de cela, il mérite de figurer parmi les meilleurs softs du mois. Premier atout, il est possible de jouer à trois, ensuite l'environnement musical est très bon, et enfin l'intérêt du soft est génial et sa durée de vie est immense. De quoi s'éclater en groupe autour de votre micro. Comme quoi, il ne faut vraiment pas se fier aux apparences.

**SWORD OF TWILIGHT**

SCENARIO: 76%

GRAPHISME: 63%

COMMANDES: 83%

DIFFICULTE  
-débutant: 70%  
-confirmé: 60%  
-expert: 50%

INTERET: 83%

Pas de version ST ou Amiga annoncée.

GEN HIT

## je veux vraiment tout savoir sur les jeux micro

### L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

CÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMIGA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

### LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

Je désire recevoir les numéros suivants de Cénération 4, pour un total de ..... francs. Indiquez ci-dessous les numéros de Cénération 4 que vous désirez acquérir:

- N°1     N°2     N°3     N°4
- N°5     N°6     N°7     N°8
- N°9     N°10     N°11     N°12
- N°13     N°14     N°15     N°16
- N°17     N°18     N°19     N°20
- N°21     N°22     N°23     N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

**Je choisis:** 1 numéro vaut 25ff      
 5 numéros: 100 ff     10 numéros: 170ff      
 une reliure 65 ff     2 reliures: 130ff      
 Le pack d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au choix (les indiquer) + 2 reliures      
**Port compris. Cocher le ou les cercles désirés.**

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE**  
 210, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE : .....

**Règlement :** Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire  
 Chèque Bancaire     CCP     Mandat

## AVENTURE

### KAYDEN GARTH

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



objets. Très simple, de par son scénario, et de par son système de jeu, ce soft s'adresse essentiellement aux débutants et aux jeunes. Mais attention, la version en vente actuellement possède une grosse lacune. Venant d'Allemagne, le clavier ne correspond pas vraiment. Pour chaque déplacement, il vous faudra appuyer simultanément sur deux touches, ce qui rend le jeu très difficile à utiliser. Une erreur grave totalement inadmissible!



#### KAYDEN GARTH

SCENARIO: 35%

GRAPHISME: 28%

COMMANDES: 00%

DIFFICULTE:

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

INTERET: 02%

Aucune différence  
entre les versions ST  
et Amiga. Rien de  
prévu pour PC.



Avec des graphismes lamentables, des sons pourris, et un intérêt totalement inexistant, on pourrait croire que c'est un gag! Et pourtant ce n'est pas fini! Que dire des superbes Alt-#, Alt-\$ et Alt-^ (pour obtenir les signes "@", "!" et "[") qui permettent de déplacer votre groupe de personnages. C'est d'une logique et d'une pratique assez limités (et je reste poli). Le jeu en lui-même est en plus très difficile, donnant ainsi l'ultime élément me permettant de dire, que ce logiciel est plus que nul. Reste à savoir maintenant si quelqu'un peu faire pire! Une affaire à suivre...

## VOUS AIMEZ GENERATION 4

Vous avez un compatible PC. Vous vous intéressez aux nouvelles technologies

**VOUS NE POURREZ PLUS VOUS PASSER DE ACTION PC".**

Le monde du PC et des compatibles; maîtriser leur utilisation, trouver des solutions, en tirer le meilleur parti.

**FIN NOVEMBRE, NE RATEZ PAS LE NUMÉRO 1**

# ATTENTION! DANGER DE MORT!

## A TOUS CEUX QUI NE POSSÈDENT PAS LE VENIN DE VIPER V UN SEUL CONSEIL: NE RÉVEILLEZ PAS LE GÉANT QUI DORT

Viper V, la dernière chance de l'humanité... Depuis l'an 2782, la guerre fait rage entre les planètes de la Ligue des Étoiles et Gar, le terrible Maître de la race mecanoïde

Son armée de robots s'est emparée d'une base de défense vitale dans le système Parin.

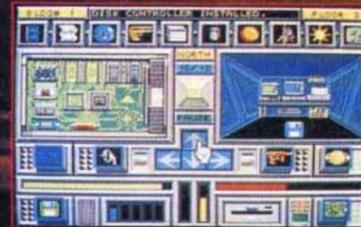
Vous, seul, pouvez sauver l'humanité.

Prenez le contrôle de Viper V et donnez à Gar cette sévère leçon:

"Ne réveille pas le géant qui dort".

# DAY OF THE VIPER

## ACCOLADE



### ACCOLADE™

The best in entertainment software™.

Accolade Europe Ltd.  
Unit 14 The Lombard Business Centre,  
50 Lombard Road, London SW11 3SL.  
Day of the Viper™ Licensed from  
John Conley and James Oxley © 1989  
Accolade, Inc. All rights reserved.

Distribué dans les FNAC  
et les meilleurs points de vente.

Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

# CONFLICT EUROPE

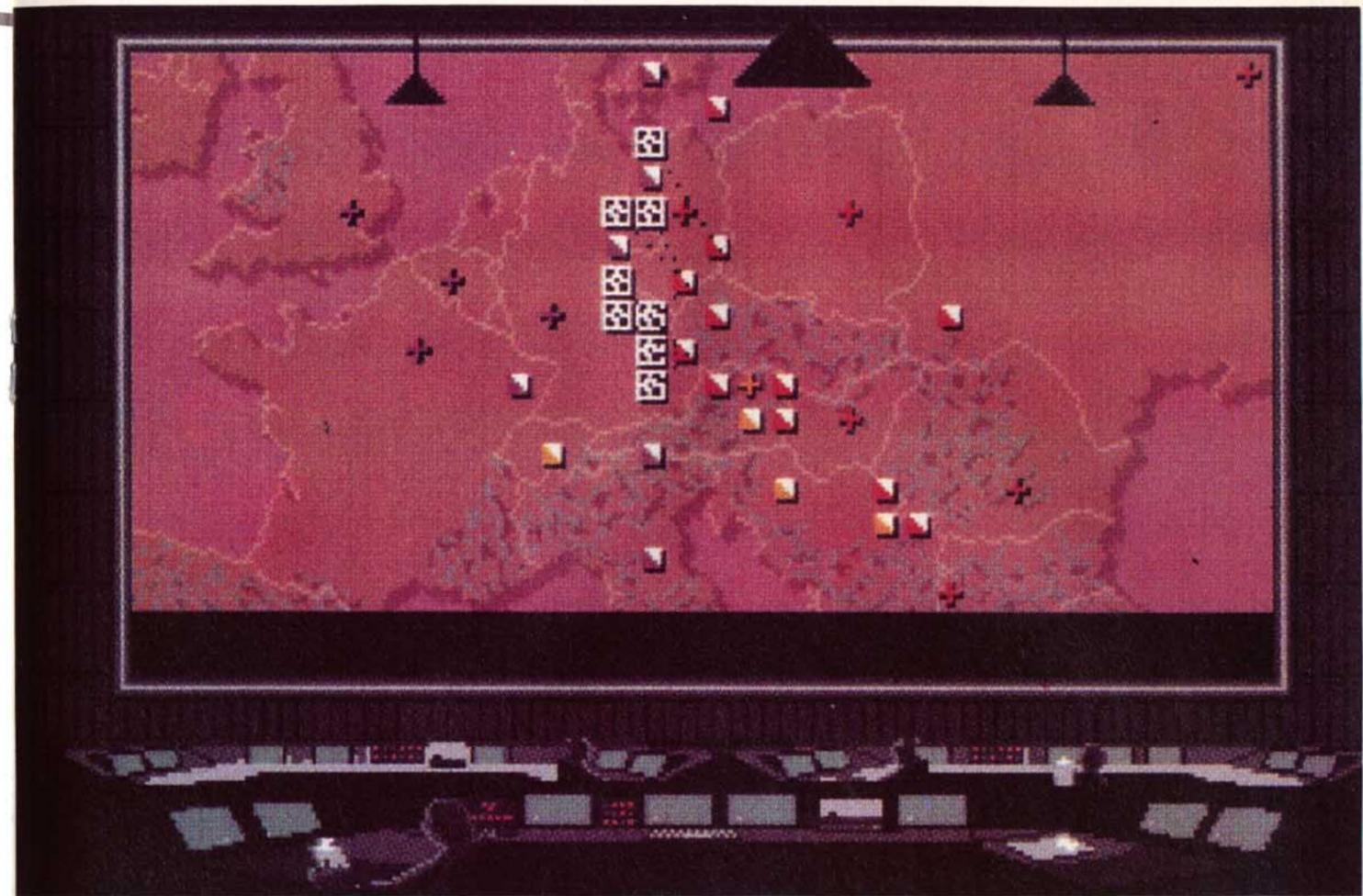
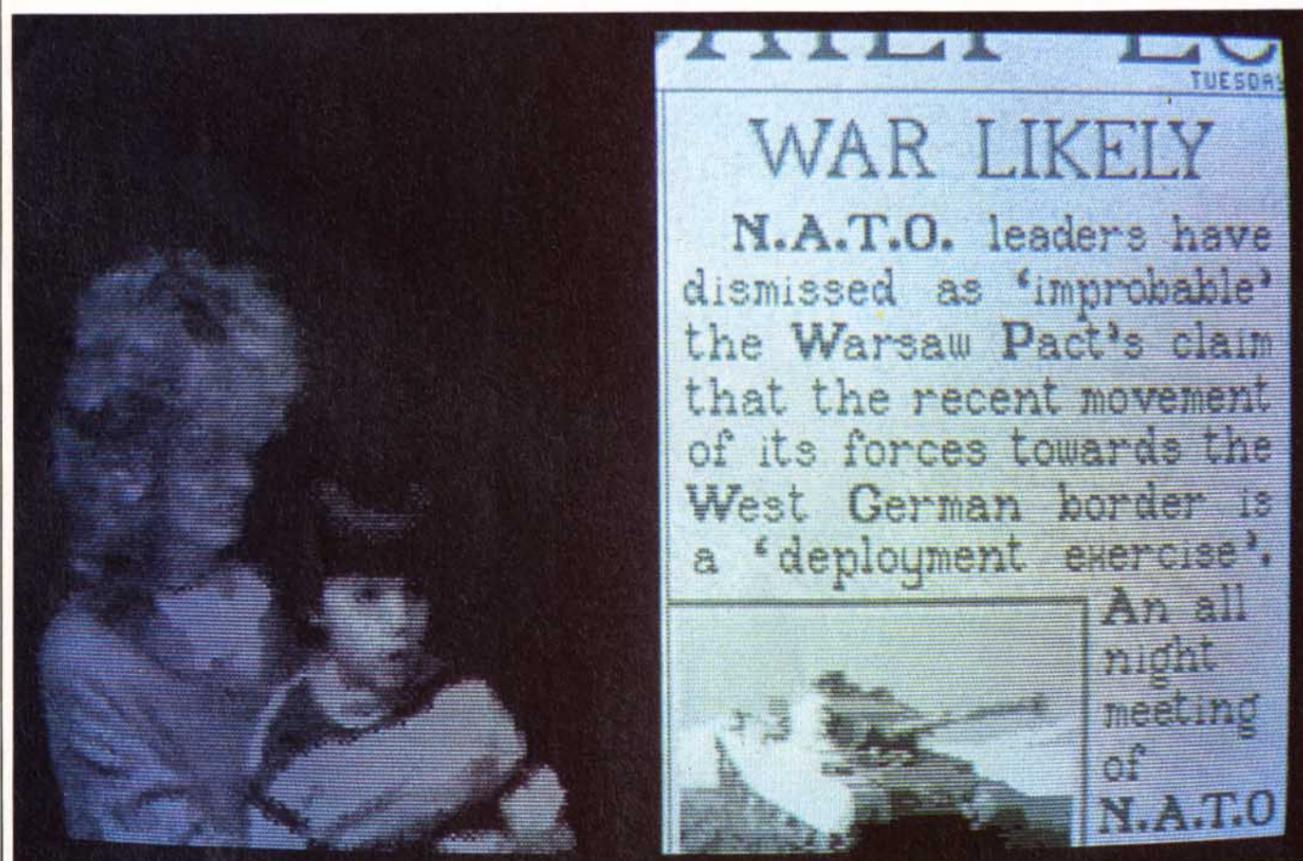
PSS env.250F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Ce logiciel nous propose une simulation de la Troisième Guerre mondiale, qui pourrait naître en Europe suivant divers scénarios, tous élaborés avec un souci extrême de réalisme. Ce jeu vous permet d'évaluer les réels dangers qu'entraînerait l'utilisation des armes nucléaires sur le territoire européen. Il vous est également possible d'étudier les conséquences d'un éventuel désarmement, ou de certaines alliances politiques. Avant de commencer, vous aurez à choisir votre camp, le pacte de Varsovie ou l'OTAN. Quoi qu'il en soit, vous serez à la tête des unités aériennes et de celles qui sont affectées au sol. Pour essayer de gagner la guerre, vous disposez d'un nombre impressionnant d'actions comme des raids chimiques ou nucléaires, ou bien encore d'opérations commandos. Tout dépendra du scénario (sept différents) que vous aurez choisi. Vous suivrez l'évolution des événements à partir de votre quartier général où convergent toutes les informations relatives à l'affrontement. Il vous sera possible de visualiser l'emplacement de vos troupes et de celles de votre adversaire, ou d'évaluer les dégâts que pourrait causer à la population une attaque nucléaire ou chimique. Vous pouvez également tenter une action diplomatique, mais sachez qu'elle a peu de chance de s'avérer payante. L'affrontement durera trente jours, et sera déclaré vainqueur, le camp qui aura réussi à détruire entièrement les unités au sol ennemies ou à perforer de manière significative, c'est-à-dire en bon nombre, les frontières adverses.



D.L

Enfin quelque-chose de nouveau à l'ouest, avec un wargame qui va m'occuper un certain nombre de jours. Côté réalisation, bravo! Que se soient les graphismes, la présentation ou le système de jeu, tout est parfait, tout simplement. Le nombre d'options accessibles est impressionnant, fidèle reflet de la réalité, car de ce côté encore, je ne peux qu'apprécier l'exactitude historique du soft. En plus, il est ultra simple à utiliser, ce qui semble incroyable quand je pense à sa complexité. Une réussite sur tous les points, même s'il est très difficile de faire gagner l'OTAN.



J.J

Waaouhhh! Avec Conflict Europe, je me suis vraiment éclaté comme une bête sur mon ordinateur pendant toute la nuit, et dès que je peux, je refais une partie. C'est vraiment le meilleur wargame que j'ai pu voir sur ordinateur. Tout est beau, que ce soient les graphismes ou les bruitages. De plus, le jeu offre beaucoup d'options, et pour moi qui ait beaucoup joué aux wargames en jeu de plateau, c'est la première fois que je retrouve le même plaisir. Encore, encore!

Une version PC est prévue



S.L

Conflict Europe est une réussite. Graphiquement réussi, il est également facile d'utilisation, ce qui est très sympathique. Mais le plus étonnant dans ce jeu, c'est que pour la première fois l'ordinateur est utilisé pour rajouter réellement de nouveaux éléments à ce type de jeu. Les amateurs l'apprécieront, surtout que divers conflits sont envisageables. Un logiciel bien dissuasif en tout cas, quant à l'utilisation de l'arme atomique!



## CONFLICT EUROPE

GRAPHISME: 88%

SON: 43%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 95%

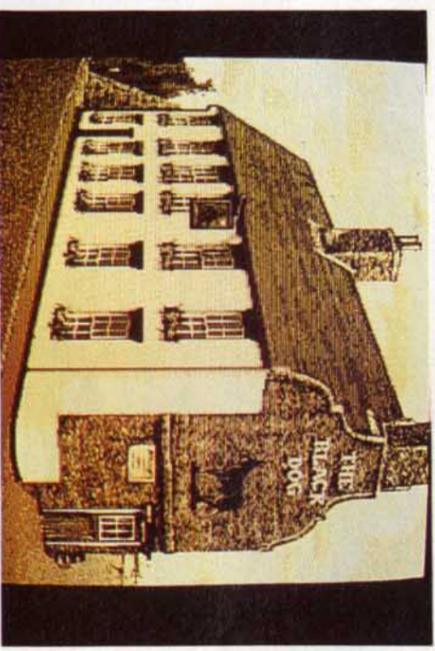


# GENERATION 4



## Les meilleurs jeux du mois

Hound of shadow (photo) sur ST, est le jeu à qui est attribué la meilleure note pour le mois de novembre, un mois vraiment riche. En effet, il y a beaucoup de GENS d'OR et de GENS HITS dans ce numéro. En rappel, en plus petit et en bas, les dix meilleurs jeux des deux mois précédents. De quoi rendre visite à votre revendeur en connaissance de cause. La présence de ces softs dans le palmarès ne garantit malheureusement pas leur disponibilité.



1) HOUND OF SHADOW (Electronic Arts)	ST	99%	-	CHICAGO 90 (Microids)	ST	85%
2) LES VOYAGEURS DU TEMPS (Delphine Cinématique)	AM	98%	-	WEST PHASER (Loricel)	AM/ST	85%
- B.i.A.i.T (Ubi Soft)	ST	98%	22) LE FETICHE MAYA (Tynesoft)	AM	85%	
4) SHADOW OF THE BEAST (Pygnosis)	AM	96%	-	ROLLER COASTER RUMBLER (Tynesoft)	ST	84%
5) TWINWORLD (Ubi Soft)	AM	95%	-	LE FETICHE MAYA (Simarils)	ST	84%
- CONFLICT EUROPE (Mirrorsoft)	AM/ST	95%	24) SWORD OF TWILIGHT (Electronic Arts)	KNIGHT FORCE (Tius)	ST	84%
7) OXXONIAN (Rainbow Arts)	AM	94%	-	DAY OF THE VYPER (Accolade)	AM	83%
- MANIAC MANSION (Lucasfilm Games)	PC	94%	26) DYNAMITE DUX (Activision)	SHUFFLEPUCK CAFE (Broderbund)	AM/ST	83%
- MI TANK PLATOON (Microprose)	PC	94%	-	APB (Domark)	ST	79%
10) THE CYCLES (Accolade)	PC	93%	30) ASTERIX (Coktel Vision)	ASTERIX (Coktel Vision)	ST	78%
- BATMAN (Ocean)	AM	93%	31) TURBO (Micro Illusion)	TURBO (Micro Illusion)	AM	76%
12) OOZE (Dragonware)	ST	92%	-	THE THIRD COURIER (Accolade)	PC	76%
- U.F.O (Sublogic)	PC	92%	33) ALTERED BEAST (Activision)	ALTERED BEAST (Activision)	AM/ST	70%
- MYSTERY OF THE MUMMY (Rainbow Arts)	AM	92%	34) FUTURE SPORT (Actual Screenshots)	FUTURE SPORT (Actual Screenshots)	ST	69%
15) FIENDISH FREDDY'S ( Mindscape)	AM	91%	35) BAR GAMES (Accolade)	BAR GAMES (Accolade)	PC	58%
16) SUPER PUFFY (Ubi Soft)	AM	90%	36) BEYOND THE DARK CASTLE (Activision)	BEYOND THE DARK CASTLE (Activision)	AM	52%
- STORMLORD (Hewson)	AM	90%	37) MANHUNTER SF (Sierra On Line)	MANHUNTER SF (Sierra On Line)	ST/PC	50%
18) ROCK'N ROLL (Rainbow Arts)	AM	85%	38) BANGKOK NIGHT (System 3)	BANGKOK NIGHT (System 3)	AM/ST	40%
			39) VULCAN (CCS)	VULCAN (CCS)	ST	35%
			40) DOUBLE DAY RACING (CDS)	DOUBLE DAY RACING (CDS)	AM/ST/PC	35%
			41) ROMMEL (Electronic Arts)	ROMMEL (Electronic Arts)	PC	35%
			42) DOGS OF WAR (Elite)	DOGS OF WAR (Elite)	AM/ST	30%
			43) KAYDEN GARTH (EAS)	KAYDEN GARTH (EAS)	ST	02%

## Gens d'or et gens hit du mois précédents

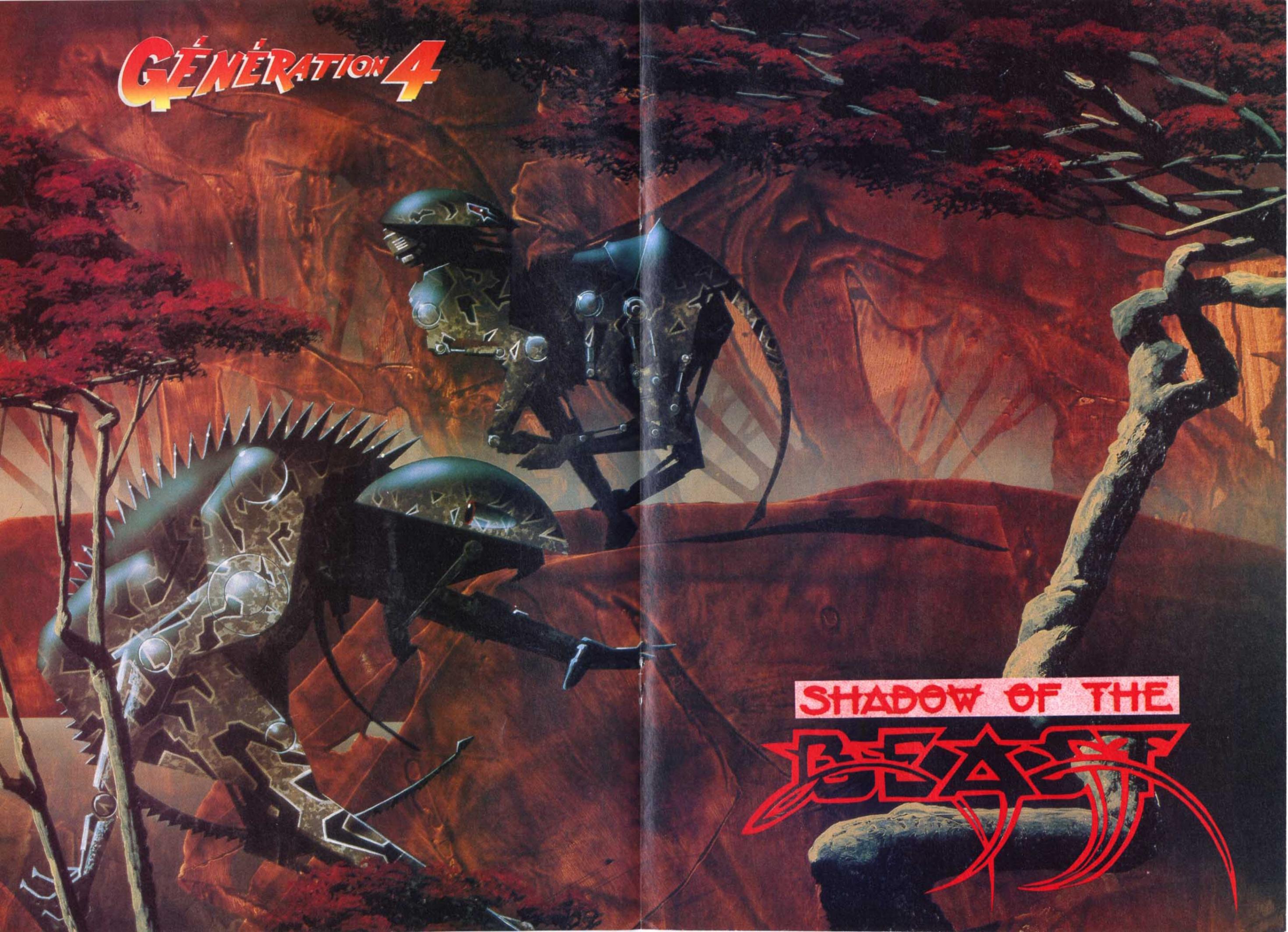
GÉNÉRATION 4 N° 15 (Octobre 89)		POPULOUS DATA D.	
STUNT CAR	(Electronic Arts)	AM/ST	99%
XENON 2	(Microprose)	ST	96%
BLOODWICH	(Imageworks)	ST	96%
GREAT COURTS	(Ubi Soft)	AM/ST	93%
STRIDER	(US Gold)	ST	92%
CHESSTMATCH 2100	(Mindscape)	AM/ST	90%
SAVARI GUN	(New Deal)	PC	86%
LIFE & DEATH	(Mindscape)	AM/ST	83%
PAPERBOY	(Elite)	PC	82%
		AM/ST	81%
GÉNÉRATION 4 N° 14 (Septembre 89)		FALCON MISSION D.	
INDY: AD. GAME	(S. Holobyte)	AM/ST	100%
RAINBOW ISLAND	(Lucasfilm Games)	PC	100%
ARTHUR	(Ocean)	AM	95%
F15 STRIKE EAGLE	(777)	ST	95%
INDY: ZEALAND STORY	(Imagegames)	AM	94%
INDY: ACTION GAME	(Microprose)	PC	93%
RICK DANGEROUS	(Ocean)	AM/ST	92%
GRAND PRIX CIRCUIT	(Lucasfilm Games)	AM/ST	91%
	(Fritbird)	AM/ST	90%
	(Accolade)	AM/ST	89%



NOV.  
89

16

**GÉNÉRATION 4**



**SHADOW OF THE**

**BEAST**



**DRAKKHEN**

**GÉNÉRATION 4**

# ΓΕΝΕΡΑΤΙΟΝ 4



LES VOYAGEURS DU TEMPS

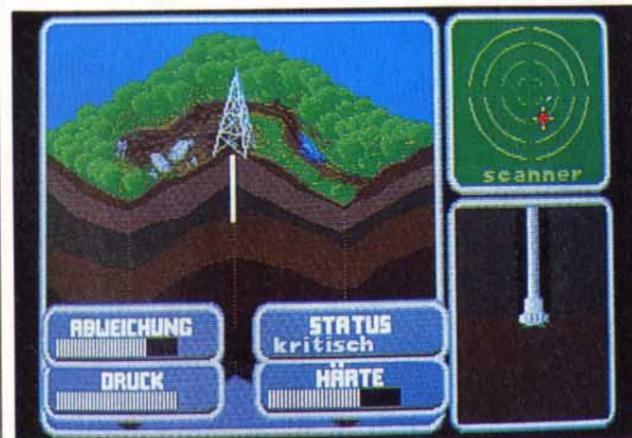
LA MEN



# OIL IMPERIUM

**RAINBOW ARTS env.250F 1 à 4 joueurs**  
Système: PC / Amiga

Vous voici plongé dans l'univers impitoyable d'une compagnie pétrolière, dont vous êtes le Big Boss. Dès le début du jeu vous devez définir vos objectifs parmi quatre proposés. Vous avez le choix entre: ruiner totalement vos concurrents, devenir le meilleur au bout d'une période de trois ans, accumuler 60 millions de dollars, ou enfin arriver à détenir 80% du marché. Pour chacun de ces scénarios, vous disposez d'une mise initiale de cinq millions de dollars. Ensuite libre à vous de les placer comme bon vous semble, le but étant de faire un maximum de profits en un minimum de temps. Pour parvenir à vos fins, tous les moyens sont bons, et vous pouvez vous livrer à de l'espionnage industriel en engageant des détectives, et même effectuer des actions de sabotage. Bien sûr, vous pourrez être victime des mêmes ennuis. Le jeu se déroule entièrement par l'intermédiaire de la souris et lors des phases animées, comme pour éteindre les incendies ou poser un pipe-line. Le joueur peut lui-même diriger les opérations. Durant la partie vous aurez à vous servir d'un terminal d'ordinateur, le seul moyen d'effectuer vos transactions, et pour envoyer des messages vous disposez d'un téléphone. De plus vous pouvez consulter le journal du jour. Et, bien sûr, un tiroir est spécialement réservé aux documents secrets, il serait idiot de se faire cambrioler. Le décor est planté, maintenant c'est à vous de faire vos preuves.



Il est rare que ce type de jeu mêlant arcade et simulation économique soit une réussite, mais je dois bien avouer qu'Oil Imperium est particulièrement bien fait. Assez beau graphiquement, accompagné de nombreuses musiques, il permet, lorsque l'on joue à plusieurs, de vraiment s'amuser. Les jeux d'arcade sont simples, donc rapides, et c'est là le point fort du jeu. Toutes les phases sont rapides, ce qui fait que les autres joueurs n'ont pas le temps de s'ennuyer durant votre tour de jeu. Oil Imperium constitue certainement l'exemple à suivre dans le genre!



Rares sont les logiciels de simulation réellement intéressants, mais Oil Impérium réussit là où beaucoup ont échoué. Avec le nombre important d'options et tous les coups permis, le jeu est vraiment passionnant. La qualité générale du soft est très bonne. Les graphismes sont honnêtes, les bruitages sont bons, et tout se déroule à la souris. De plus, une fois une partie terminée, il vous est possible de recommencer, en définissant de nouveaux objectifs et en incarnant un nouveau personnage. A chaque fois vous serez confronté à de nouvelles situations, et votre tactique devra constamment être renouvelée. Dans l'ensemble un bon programme à la durée de vie presque illimitée.



## OIL IMPERIUM

GRAPHISME: 76%

SON: 82%

NIVEAU: pour tous

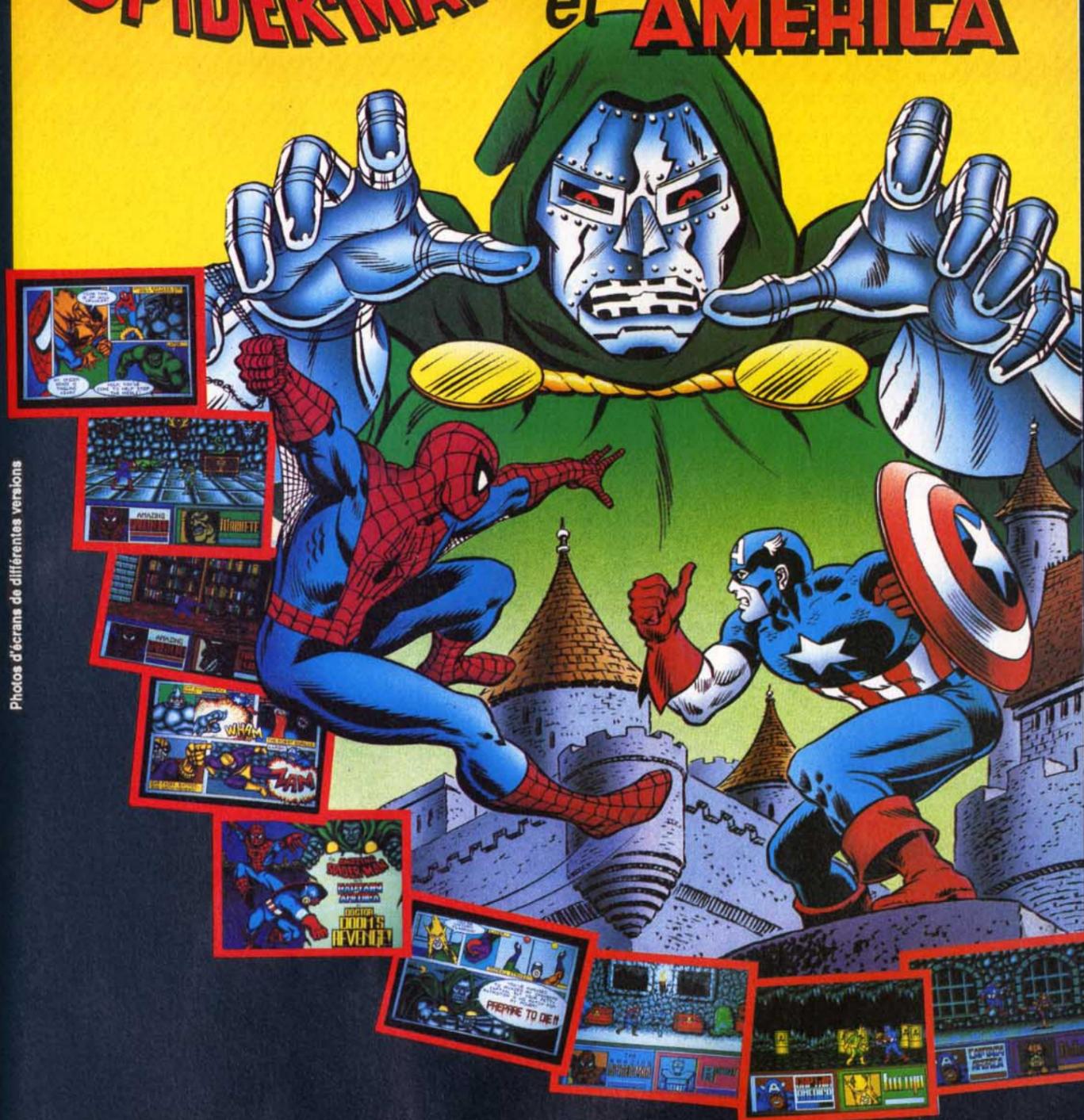
INTERET: 79%

Pas de différences notables entre les versions PC, ST et Amiga.

**MARVEL COMICS** MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE® PRESENTENT



# SPIDER-MAN et CAPTAIN AMERICA



Photos d'écrans de différentes versions

# LA REVANCHE DU DR.FATALIS!

(DR.DOOM'S™REVENGE!)

Disponible sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.



EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

## REFLEXION

### ROMMEL

ELECTRONIC ARTS env.300F 1 joueur  
Système: PC

C'est très simple: vous êtes à la tête d'une armée alliée en Afrique, et vous avez le choix entre six scénarios retraçant différentes batailles de la Seconde Guerre mondiale. Vous pouvez prendre la place du maréchal français Leclerc, du général britannique Montgomery ou de Patton, le général américain. Ensuite on vous donne un objectif que vous devez réaliser. Pour cela, soit vous y allez seul, soit vous faites appel aux forces alliées, ce qui vous oblige à discuter et à signer des traités. Une fois votre objectif atteint, on vous en donnera un autre. Ensuite tout est affaire de tactique!



Rommel est un wargame dans le plus pur style de ceux que l'on connaît, avec des tonnes de chiffres et de données à gérer. Je veux bien me plonger dans une documentation, mais si c'est pour y rester une demi-journée avant de bien maîtriser le logiciel, je ne suis plus d'accord! Cet aspect du soft mis à part, la réalisation est toujours aussi mauvaise, avec des graphismes et des sons réduits au strict minimum. On ne répétera jamais assez, que pour plaire au plus grand nombre, un wargame doit absolument paraître beaucoup moins austère, et que l'intérêt seul du jeu, quand intérêt il y a, ne suffit généralement pas à en faire un bon programme. La réalisation prime également!



### ROMMEL

GRAPHISME: 30%

SON: 20%

NIVEAU: pour tous

*Pas de version ST et Amiga prévue pour le moment.*

INTERET: 35%

### VULCAN

CCS env.200F 1 ou 2 joueur  
Système: Amiga / ST

CCS nous propose ici un wargame, ayant pour cadre la campagne de Tunisie, de novembre 1942 à mai 1943. Elle opposait les Alliés aux forces de l'Axe, et se termina par la défaite de ces derniers. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou contre un opposant humain, en utilisant un des 5 scénarios proposés. La durée de ces scénarios varie de 30 minutes à près de 15 heures de jeu, avec la possibilité de sauvegarder une partie en cours. Vous pouvez rendre les mouvements cachés, auquel cas, seules les troupes ennemies très proches des vôtres seront visibles. Lors de votre tour de jeu, vous donnez des ordres à toutes vos unités (mouvement, assaut, fortification, tenir une position, etc.), après quoi, si vous maîtrisez un aéroport, vous pourrez définir les objectifs à bombarder par votre aviation. Le terrain est représenté par différents dessins (montagnes, bois, rivière, routes, etc.), rendant les déplacements plus ou moins faciles. Il ne faut pas oublier



Utilisant une campagne rarement présente dans d'autres wargames, Vulcan possède, en outre, une bonne réalisation. Assez simple d'utilisation, il propose des scénarios assez faciles, qui ne demandent pas des dizaines d'heures de jeu. Les graphismes sont corrects, donnant une bonne idée de la situation et des troupes engagées dans la bataille. Se jouant entièrement à la souris, il possède, en outre, suffisamment d'options pour le rendre modulable (jeu à deux, contre l'ordinateur, vision des troupes, globale ou partielle, etc.) Les habitués des wargames, par contre, trouveront ce soft beaucoup trop limité, comparé à UMS ou à Waterloo. Bien pour débutants!

l'approvisionnement de vos troupes, élément essentiel pour le moral et l'efficacité de celles-ci. Chacune de vos unités est définie par sa force, son moral, sa capacité de déplacement, etc. Ce soft se joue entièrement à la souris, suivant un système très pratique, ce qui le rend accessible à tous.



### VULCAN

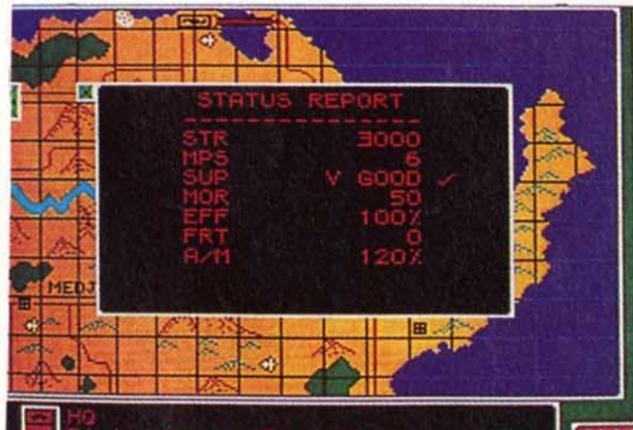
GRAPHISME: 78%

SON: 70%

NIVEAU: pour tous

*Pas de version Amiga ou PC prévues pour le moment.*

INTERET: 35%



# GREAT COURTS

Blue Byte



Photos d'écran sur Amiga.



Photos d'écran sur Amiga.

## THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

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 Sparing-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

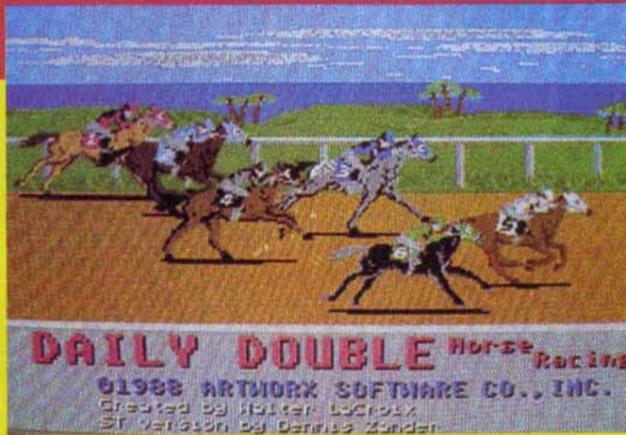
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

# REFLEXION

## DOUBLE DAY HORSE RACING

CDS env.250F 1 à 4 joueurs  
Système: Amiga / PC / ST

Plus d'options pour ce jeu qui commence par le choix de l'état du terrain (sec, humide ou détrempé), au choix du genre de mise (placé, gagnant, couplé, tiercé et j'en oublie). Des vocations de bookmakers vont sûrement naître avec la venue de ce jeu, et je vois déjà les réunions de parieurs jouer toute leur fortune sur un cheval informatique. Je me suis laissé dire qu'un célèbre présentateur et animateur télé, dont le prénom est un nom de plante, et le nom celui d'un savon, peut vous donner des tuyaux sur les pronostics, tous les soirs sur 3615 GEN4. Ceci bien sûr entre deux séjours en prison.



### DOUBLE DAY HORSE RACING

**GRAPHISME: 50%**  
**ANIMATION: 35%**  
**SON: 50%**  
**INTERET: 35%**

Aucune différence entre les versions ST, PC et Amiga.



Voilà qui est intéressant! Les turfistes vont pouvoir exercer leur passe-temps favori sans bouger de chez eux et de plus, sans perdre un centime. Evidemment sans gagner un centime non plus! On peut dire que le jeu est amusant, mais l'on ne doit pas éprouver les mêmes sensations que sur un champ de courses, et il serait plutôt ridicule d'encourager son favori devant l'écran de son ordinateur... Imaginez la tête de votre famille si vous vous mettiez à crier "Allez le trois" dans votre coin. Il me semble que le premier réflexe serait de téléphoner au plus proche asile psychiatrique.

## LES PETITES ANNONCES

New-Deal Production recherche un responsable d'équipe sympa, des programmeurs sur Atari ST et Compatibles PC et des supers graphistes sur micro. Qu'on se le dise...  
Tel: 48.70.17.13. à Montreuil Sous Bois.

### AMIGA

Club Amiga propose Montages électroniques, Domaine Public... Aide, Astuces, démos. Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex.

Vends Amiga 500 + écran 1084S neuf, fourni avec cables (Péritel et Hifi) + souris, joystick, jeux et autres accessoires. 5000 francs.  
Tel: 43.78.72.42. ou Johan Foissy, 47 rue Mariel Bourdarias, 94140 Alfortville.

Notre service de distribution diffuse des mégademos, intros, compilations musicales, slide-show, jeux ainsi que les meilleurs utilitaires du domaine public pour Amiga (collection Fish, Amicus, TBAG, etc... et DBW-Render). Notre catalogue de plus de 300 disks est disponible contre 1 timbre à 2,20Frs. F.D., BP18, 59115 Leers.

Vends Originaux pour Amiga: Populous, Rocket Ranger, Explora, Denaris, Skweek, Three Stooges, Hit Disks, Road Wars, Better Dead, Side Winder, Tetris, etc... Tel: 56.98.69.35.

Vends Amiga 1000 512Ko + lecteur ext A1010 + nombreux logiciels: 4500F. Vends ext mémoire 2Mo pour Amiga 1000: 4000F. Le tout: 8000F. Demander Patrick au 31.26.80.38. le soir.

Graphiste sur Amiga cherche emploi dans toute la France. Travail avec SA 4D, DPAINT, etc... Contactez moi au 35.90.10.43. (répondeur). Frédéric Feret, neuf. Marche, 76220, Gournay En Bray.

Achète Amiga 500 + Ext. A501. Raphaël 75012 (1) 43.72.64.64. sur répondeur.

### ST

Vends Atari 520ST double face (Avril 88) + logiciels, 2500F le tout. Tel: 46.22.62.28. Demander Isabelle.

Vends originaux pour ST: Castle Warrior, Targhan, Dragon Ninja, Forgotten Worlds. Contacter Hennenon Ronan, 14 rue du Grand Pre, 60000 Beauvais. Tel: 44.48.39.95.

Salut à tous les Ataristes. Venez donc faire un petit tour sur un New RTC vachement sympa au 27655811 ouvert à tous 7j/7j et 24h/24h. A bientôt...



### PETITES ANNONCES

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

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

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h Tel: (1) 42 27 16 00

**NOUVEAU**  
logiciels PC d'enfer  
chez ELECTRON  
-15% sur les logiciels  
ST PC AMIGA pendant  
les 10 jours qui suivent  
leur sortie

Lecteur DF ATARI: 990Frs  
Lecteur DF AMIGA: 990Frs

Offre 1:  
**ATARI 520 STE**  
Mon couleur  
3 jeux + Joy  
**4990 F**

Moniteur Couleur  
pour ST/AMIGA  
**1490 Frs**

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

offre 3:  
**PC POCKET ATARI**  
avec nombreux logiciels  
**2990 Frs**

Extensions Mémoire STE  
à la carte, de 512K à 4M°  
Nous consulter pour l'achat d'un STE  
avec extensions de 512K à 4M°

42 27 16 00



**Réparation immédiate de votre ATARI**  
garanti ou non ! sous réserve de disponibilité des pièces

Offre 4: **520STF**  
Mon couleur  
3 jeux + Joy  
**4290 F**

Offre 5: **1040STF**  
Mon couleur  
6 jeux + Joy  
**5990 F**

IMPRIMANTE STAR LC10  
**1890 Frs**

Disquettes Dble Face 3,5 gde marque

**89 Frs les 10**  
**790 Fr les 100**  
plus, nous consulter !!!

Offre 6:  
**Amiga 500**  
Mon Couleur  
**4990 F**

Offre 7:  
**Amiga 500**  
Mon Couleur 3 Jeux  
T.Text+ Graphisme  
**5490 F**

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....	PRENOM.....	Désignation	Qté	Prix
ADRESSE.....	.....	.....	.....	.....
C.P. ....	VILLE.....	.....	.....	.....
CHEQUE	MANDAT	CARTE BLEUE	.....	.....
N° .....	DATE EXP. ....	.....	.....	.....

**PROMOS ET NOUVEAUTES:**  
**TAPEZ 3615 ELECTRON**

Port Logiciel: 25F, Accessoire 50F, Machine 150F  
TOTAL DE VOTRE COMMANDE

## LES COMPAGNIES FRANÇAISES

### INFOMEDIA

Rockstar est maintenant terminé, et devrait sortir prochainement sur Amiga et ST. Cars, présenté dans le dernier numéro, devrait être terminé d'ici Noël. Enfin, vous pouvez voir ici les premiers écrans d'Explora 3, qui possède des graphismes aussi fouillés que les précédents, mais avec des animations en plus! Le jeu devrait sortir sur Amiga et ST pour Noël.



### LORICEL

West Phaser arrivera bientôt sur Amiga et PC, alors que Kick Boxing et Pinball Magic sont en cours de développement. En attendant, voici les premiers écrans de Tank, une simulation de combat de blindés qui devrait faire très mal.



### LANKHOR

Maupiti Island arrive enfin sur Amiga et ST, et nous devrions vous en dire plus dans le prochain numéro. Vroom sera également bientôt terminé, et semble encore meilleur qu'il y a un an.



### NEW-DEAL

Fire arrive bientôt sur Amiga, PC et ST. Ce jeu d'arcade, à la Choplifter, semble être très bien réalisé, et a déjà été présenté en preview il y a quelques numéros. Par contre,

# CHASE HQ

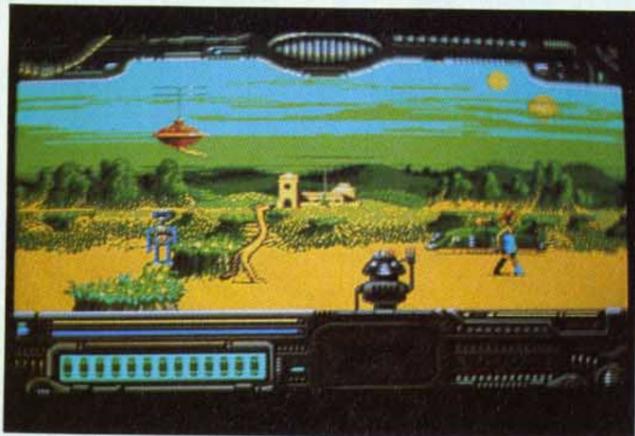
**Elu jeu d'arcade de l'année\* Maintenant pour votre micro.**  
\*Source A.M.O.A.

AMSTRAD · ATARIST · CBM AMIGA  
SORTIE NATIONALE PREVUE LE 24 NOVEMBRE  
ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.  
TEL: (1) 43350675

## ocean

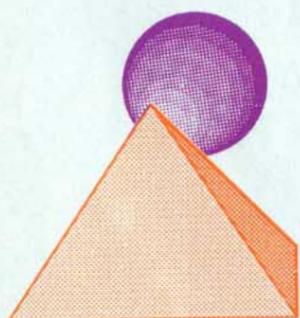
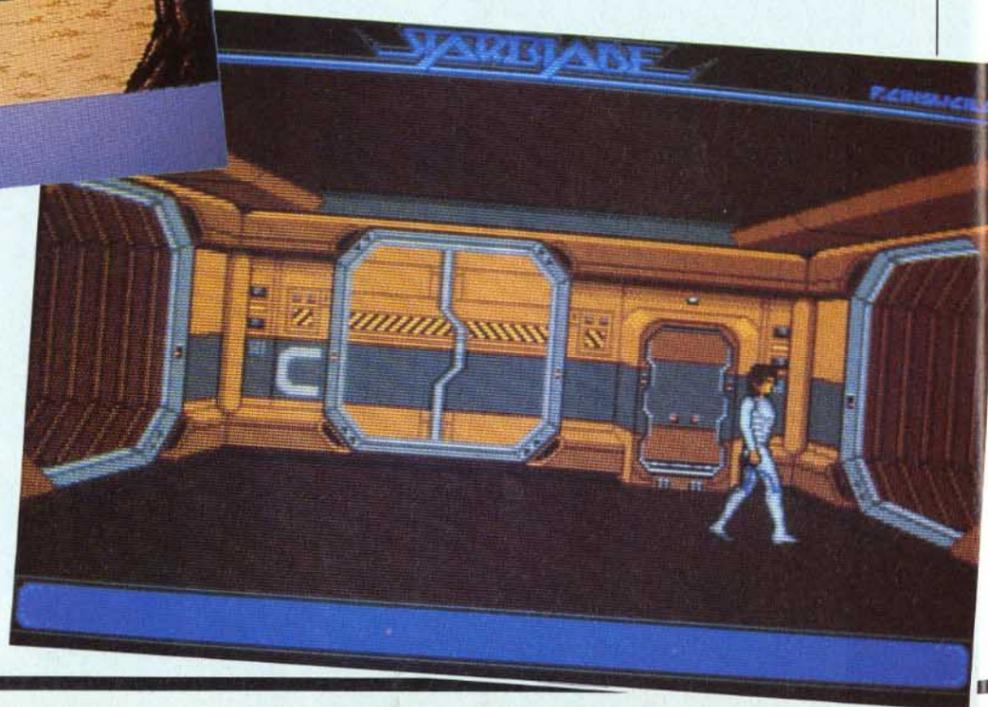
TAITO

plus tard dans l'année, nous aurons **Kreeg**, un wargame, et **The Few**, une simulation retraçant les événements de la Bataille d'Angleterre!



## SILMARILS

Trois projets sont en cours. **Colorado** est un jeu d'arcade/aventure, dans le style du Fétiche Maya, qui devrait sortir en décembre. En janvier viendra **Starblade**, le nouveau jeu des auteurs de Targhan. Cette fois-ci, le jeu se déroule dans l'espace! Enfin, en février, il y aura **L'Odysée**, basé sur les aventures d'Ulysse!



**OFFRE N°1** **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.  
**65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



## LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

50 cm de long x 15 cm de haut: 10 ff l'unité  
17cm de long x 12cm de haut: 1,50 ff l'unité

## OFFRE N°3 RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



**le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps"**  
**65 ff l'unité (port compris). SUPER !!**

**OFFRE N°2** **AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**  
**☆ LE PACK D'ENFER ☆**

N°1  N°2  N°3  N°4  N°5  N°6  
 N°7  N°8  N°9  N°10  N°11  N°12  
 N°13  N°14  N°15  N°16  N°17  N°18  
 N°19  N°20  N°21  N°22  N°23  N°24

**ATTENTION!** Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

**Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:**

**270 ff (port compris)**

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

**3 MANETTES EN UNE SEULE OFFRE N°4** **Une souris (solide) + un Track ball (rapide) + 345 Ff +15ff de port**

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile C'est possible...**

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir		80	
3 T-shirts		165	
Grand autocollant <input type="checkbox"/>		10	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 <input type="checkbox"/> / CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous.  
Petit  x... Moyen  x... Grand  x...  
Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.  
NOM : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de **PRESSIMAGE**, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire.  
Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

## LES COMPAGNIES ETRANGERES

### DIGITAL INTEGRATION

Nous devrions avoir en novembre, sur Amiga et ST, un simulateur de conduite, où il sera possible de diriger un camion, une formule un, un vélo, un buggy, ou encore une petite voiture! Une affaire à suivre de près.

### ANCO

En dehors de Rally Cross, qui devrait arriver maintenant rapidement sur Amiga, PC et ST, **Player Manager**, la suite de Kick Off, sortira d'ici la fin de l'année. Si les matchs seront à peu près semblables à ce que l'on connaissait dans Kick Off, il n'en sera rien du reste, puisqu'il est possible d'entraîner son équipe, et de lui faire adopter de nouvelles tactiques.

Près de 1000 joueurs sont intégrés dès le début du jeu dans le championnat, joueurs que vous pouvez engager plus tard. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques (shoot, vitesse, frappe, santé, précision, agressivité, hauteur, tackle), ce qui rend le jeu beaucoup plus intéressant! Il y a

également de nouvelles possibilités quant à la vue du jeu, puisqu'il est possible de jouer un footballeur en particulier, au lieu de jouer celui qui a la balle. Bref, **Player Manager** s'annonce véritablement génial!

### NOVAGEN

Cette fois-ci, c'est sûr, **Damocles** arrive sur Amiga, PC et ST d'ici le mois prochain. Le jeu mêle arcade et aventure, le tout en 3D formes pleines, et paraît vraiment excellent.

### EMPIRE

Après **Sleeping Gods Lie**, voici qu'arrive **Time** sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'aventure animé, basé sur le voyage dans le temps! D'ici là, nous aurons également sur les mêmes machines **Dr. Dooms Revenge**. C'est un jeu d'arcade dans lequel vous jouez soit **Spiderman**, soit **Captain America**. Vous devez mettre fin à un plan diabolique du Dr. Dooms, et ceci en 30 scènes de combats. Test complet du jeu le mois prochain.



Donne Mission, Sapiens, Bible ST, Peek et Poke, Clefs pour ST (Tome 1) pour achat en lot de CAD 3D V.I, Art Director, Film Director, Animatic, Degas Elite, ST Replay, le tout 800F. Vends Video Realizer 1000F. Tout est en T.B.E. Demandez Gaël. Tel: 45.80.51.46. du lundi au vendredi.

Vends des tonnes de démos (Animation, Music, X...) pour Atari ST, de 15 à 20F, disquettes et port compris! Liste sur demande. Amigaleux s'abstenir. Frédéric Houet, 4 rue Georges Kirsch, 51300 Vitry-Le-François

Vends ou échange démos sur Atari ST. Tel: 44.83.43.47. Choque Cyril, 99 rue de Dienval, 60880 Jaux.

Vends Atari 520STF + moniteur couleur + joystick + jeux originaux: 3500F. A saisir! 43.42.34.17. après 19h. Patrick, Paris 12ème.

Vends 520 STF double face, nouvelles roms (sous-garantie) + jeux originaux (Gunship, Battlechess, Dragon Ninja, Bio-Challenge...) le tout à 2400F. Demander Arnaud au (16).63.38.18.99. (le soir).

Urgent! Vends Atari 520STF double face, état neuf, sous garantie (Mars 90), 2800F. Valérie au 34.62.18.59. après 19h00 (Yvelines).

Affaire! Vends Atari 520STF Double Face, Etat Neuf + 40 disk et nombreux super jeux: Xenon 2, Dungeon Master, etc... 2500F. Démo possible du matos si région 13, 83 ou 84. Tel: 91.64.57.38. Puig Eric, 31 rue Auphan, 13003 Marseille.

Pour Atari ST vend selecteurs de face, 70 francs (rien à souder, il suffit de brancher). Gros Laurent, Route de Charry, Letremecier, 74490 Saint Jeoire.

Vends Atari 520STF + lecteur DF + Freeboot avec selecteur de face + nombreux jeux + joystick: 2000F. Tel: 16.(1).45.53.74.23. Demander Olivier.

Affaire! Vends Cordon pour relier 2 ST: 150F, sélecteur de face A/B (sans soudure) 100F, Micro Espion 100F, Celerier Olivier, 43 Route de Meyzieux, 69720 Saint Bonnet de Mur.

Vends originaux pour ST. Silkworm 120F, Rick Dangerous 120F, Defender 100F, Double Dragon 100F, Heroes Of The Lance 80F et cherche contact sérieux. Demander Daniel au 20.56.37.79.

Vends Atari 520STF + nombreux jeux + trackball + 2 joysticks + prise péritel: 2500F. Tel: 47.41.91.07.

Recherche pour Atari ST: Gato, B24, HMS Cobra et Destroyers. Tel: 44.73.60.08. (Province).

Vends Textomat neuf 200F, Sons Synthés: M1 - V50 - MT32 - D50 - DX7,S,IIFD - TX7, 802 - D20,10,5,110 - JUNO - MATRIX - CZ CASION - TX81Z - DX11,21,27,100 - ESQ1 - SQ80 - DW8000.... Disk Atari, K7. Tel (16).61.55.17.11.

### DIVERS

A saisir Imprimante Star LC10 Couleur, pour Atari ou PC, très peu servie, dans emballage d'origine, garantie six mois, prix 1990F. GFA Raytrace: 290 francs avec Factures, achète PC Ditto 3.96, Tel: 58.41.55.19. aux heures du repas.

Vends console SEGA, emballage origine + 1 control stick neuf + 4 jeux sous garantie (Power Strike, Wonderboy 2, etc...) le tout de fin 89, TBEG 900F. Mr. Lehoux Grèg. 30.59.51.79. dans le 78.

Vends nombreux Freeboot 50F! (neufs). Cherche contacts sérieux. Olivier au 94.74.83.02 ou David au 94.34.07.30.

Un nouveau mensuel vient de paraître, son nom: \* GAME-OVER \*, vous pouvez le commander, en joignant 10F au: 30, av Division Leclerc, 92310 Sevres. 46.26.91.84.

GENÈVE - SUISSE

## PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE  
DES LOGICIELS  
POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS  
Tél. 022 / 785.03.10



BRICO - LOISIRS  
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANBOSSON  
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE  
PAR CORRESPONDANCE

# DOSSIER CINÉMATIQUE: PARTIE I

Nous vous en parlions depuis quelques mois, et maintenant qu'il est là, toute la rédaction en est fou. Les Voyageurs du Temps, premier logiciel de la série Cinématique, est un grand pas en avant dans la production de jeux d'aventure animés. Etant pour le moment l'événement de l'année en la matière, nous avons décidé de consacrer un mini-dossier sur ce système, dossier qui sera en deux parties. Dans ce numéro, nous présentons un peu plus le système Cinématique au travers des Voyageurs, mais surtout, nous vous parlons déjà du prochain jeu Cinématique. Le mois prochain, nous interviewerons les auteurs du jeu!

Le système Cinématique est l'aboutissement logique, de ce qu'ont fait jusqu'à ce jour Sierra-On-Line puis Lucasfilm Games, dans le domaine des jeux d'aventure animés. Les Sierra connaissent un succès fou grâce à leur humour et à leurs scénarios en béton. Les jeux Lucasfilm sont encore plus beaux, et sont plus grand public, car ils ne se jouent qu'à la souris. Le système Cinématique mêle le tout en mieux. Je m'explique. Côté scénario, c'est dans la lignée des Sierra, c'est-à-dire drôle, complexe et original. Pour le moment, on peut même dire que les Sierra sont un peu mieux au niveau scénario, mais les auteurs des Voyageurs avouent que celui-ci étant le premier, ils n'ont pas voulu faire trop compliqué. Maintenant, la différence primordiale se situe au niveau de la réalisation: des graphismes somptueux alliés à des animations superbes, voilà qui pulvérise carrément les produits des deux autres compagnies. Ici, on est en face de ce qui se fait de plus beau en la matière. En

plus, les bruitages et musiques sont carrément excellents sur Amiga, et bien sûr sur ST (en tout cas mieux que pour les Sierra ou les Lucasfilm Games). Enfin, le dernier avantage est au niveau du système même de jeu. Pour déplacer votre personnage dans le monde en 3D qui l'entoure, il suffit comme d'habitude de cliquer à l'écran avec le bouton gauche de la souris. C'est par contre au niveau des commandes que le titre "Les Voyageurs" sort du lot. En effet, il n'y a pas de fenêtre de commandes à l'écran, ce qui permet parfois d'avoir des pages graphiques qui prennent tout l'écran. Pour accomplir une action, il suffit de cliquer, où que l'on soit, sur le bouton droit de la souris. Une fenêtre apparaît alors à l'écran, avec les actions possibles (Examiner, Prendre, Inventaire, Utiliser, Actionner ou Parler), puis de cliquer à l'écran sur les ob-



SPACE, MAGIC and MYSTERY. The epic journey through...



Disponible pour AMIGA et ATARI ST  
2 DISQUETTES SUR AMIGA ET 3 SUR ST

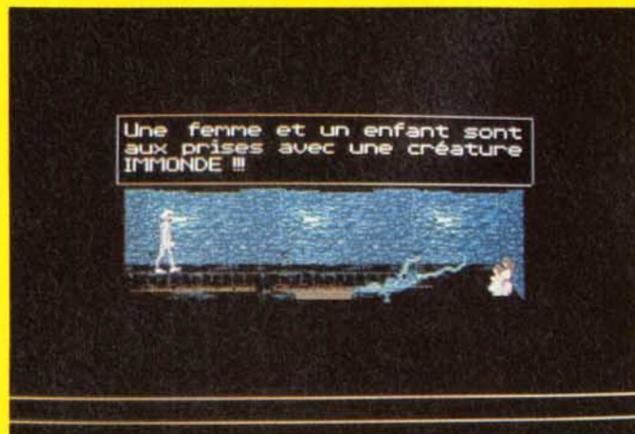
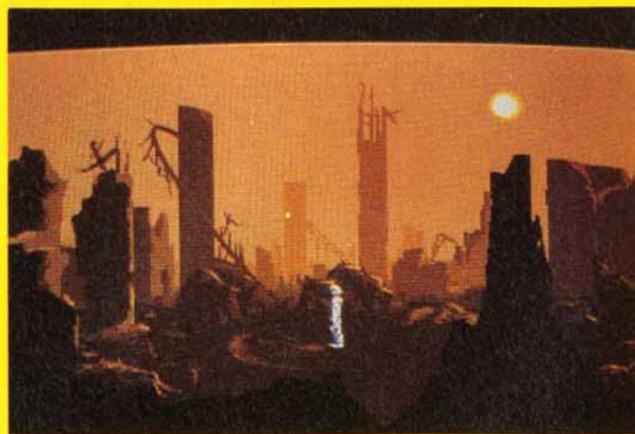


EMPIRE SOFTWARE:  
TEL: 16 (1) 45 09 19 99



TIME est un festin visuel, avec plus de 100 décors et personnages animés différents.  
Une méga station orbitale à explorer, des machines à voyager dans le temps à découvrir et des bonds à faire dans le passé. Affrontez les champs de bataille de Crimée, échappez aux lions du Circus Maximus et trouvez l'amulette de Merlin.  
TIME est une odysée inoubliable!

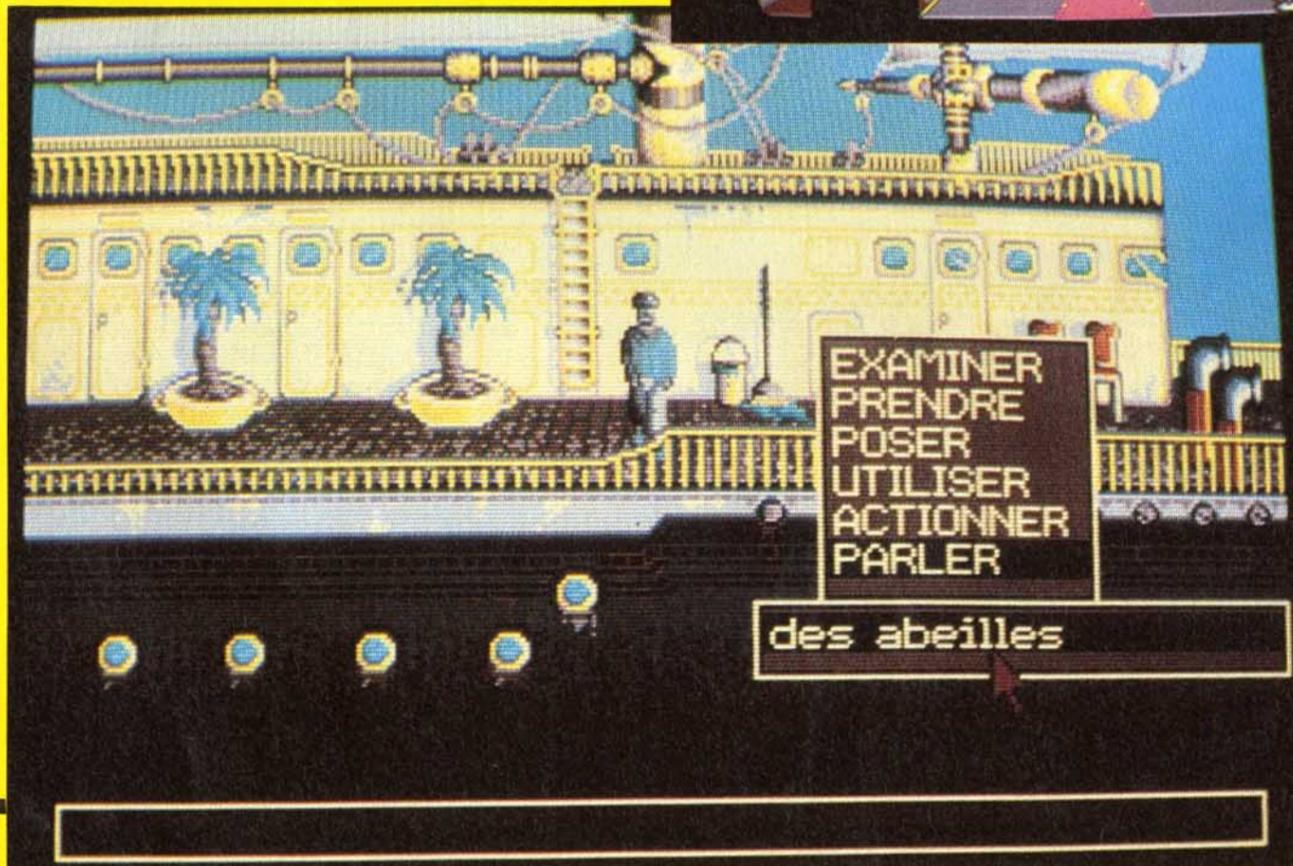
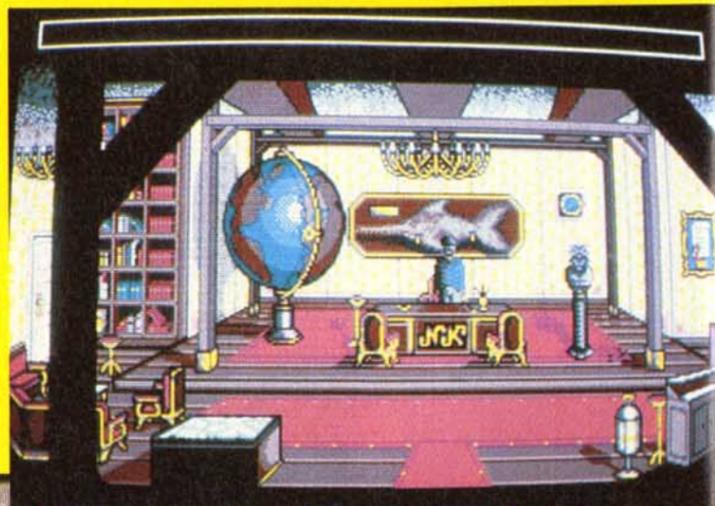




Une femme et un enfant sont aux prises avec une créature IMMONDE !!!

rendre compte. C'est bien simple, vous commencez le jeu de nos jours, alors que vous êtes laveur de carreaux. Votre curiosité habituelle vous mènera à vous mêler d'une affaire qui ne vous regardait pas, et voilà que vous allez vous retrouver au Moyen Age à combattre des extraterrestres (les Crughons) venus du 30ème siècle! C'est le délire total, et vous n'êtes pas au bout de vos surprises, car d'autres époques vous attendent, si vous désirez sauver le Monde de la terrible menace qui pèse sur lui. L'intérêt vient du fait que pendant toute une partie du jeu, le joueur n'a pas de réelle mission et ne comprend pas trop ce qui se trame. C'est pour cela que nous ne vous en dirons pas plus... Le système en est à ses débuts. Dans le futur, il y aura du scrolling entre certaines pages, comme dans les Lucasfilm. Il y a d'ores et déjà des jeux d'arcade dans les Cinématiques. Dans les Voyageurs, vous avez une sorte de cabale à un moment, ainsi qu'une phase d'exploration d'un labyrinthe. Le prochain Cinématique est déjà en cours de réalisation. Il n'a pas encore de nom, mais nous en avons déjà des photos.

jets relatifs à l'action, et le tour est joué. C'est bien sûr très proche des Lucasfilm, à la seule différence qu'ici, vous n'avez pas constamment la fenêtre contenant les verbes à l'écran, et que vous n'avez pas besoin de faire toujours scroller l'inventaire pour sélectionner les objets dont vous avez besoin. Dans Les Voyageurs du Temps, le scénario est de la science-fiction, même si au début ce n'est pas évident de s'en



MA BAGNOLE

FUSIL A POMPE ?

SOUS LE SIÈGE' ...

GARTOUCHE ?

DANS LA BOÎTE A GANT !

BOMBE ANTI-AGRESSION ?

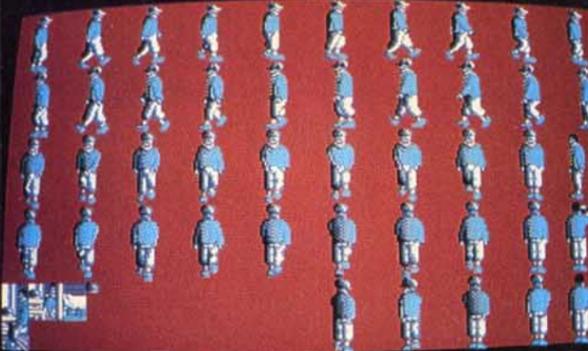
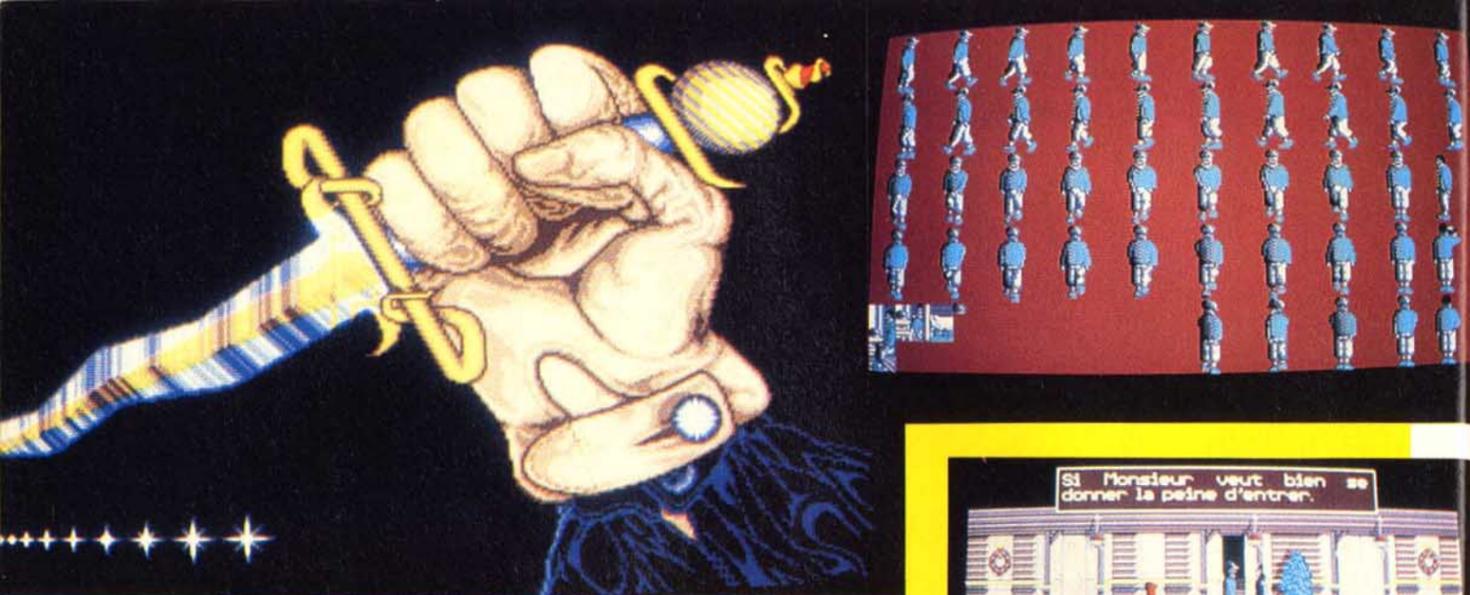
JE L'AI.

TUYAUX DE PLOMB ?

DANS LA PORTIÈRE!

OK, ON EST PARÉ !! J'CROIS QU'ON PEUT ALLER CHERCHER LE PAIN !!

ENO + JOLIBOIS



Cette fois-ci, il s'agit d'une enquête policière qui se déroule dans les années 20, sur le bateau d'un milliardaire. Il y aura bien sûr un crime, et vous allez devoir résoudre cette énigme. D'un programmeur et d'un graphiste différents de ceux des Voyageurs, ce jeu comporte donc son propre style. Tout ce que l'on en sait, c'est que la gestion de la 3D sera plus complexe (il y a plus d'objets que l'on peut contourner, etc.), et surtout que le système de parole permettra des discussions plus complexes. Mais vous en saurez plus dans notre prochain numéro...

## GRAND CONCOURS DELPHINE Cinématique

Et voici un concours dont les lots laissent même rêver certaines personnes de la rédaction. Les premières questions sont posées ce mois-ci, mais la fin du concours ainsi que le bulletin réponse seront dans le prochain numéro.

- 1er au 5ème prix: Les Voyageurs du Temps, le CD des musiques du jeu et tous les jeux et CD Delphine Software qui sortiront entre aujourd'hui et fin 1990!
- 6ème-20ème prix: Les Voyageurs du Temps et le CD des musiques du jeu.
- 21ème-50ème prix: Le CD des musiques du jeu.

I- Un des softs suivants n'est pas de Delphine Software. Lequel?

- a) Bio-Challenge
- b) Blade Warrior
- c) Castle Warrior

III- Les extraterrestres dans les Voyageurs du Temps se nomment?

- a) Les Crughons
- b) Les Klinghons
- c) Les Hirghons

II- Quelle compagnie n'a jamais fait de jeux cinématiques?

- a) Sierra-On-Line
- b) Lucasfilm Games
- c) Microprose

Et pour tous les malchanceux, le CD des musiques du jeu est en vente à la boutique de Pressimage. Plus de renseignements page 105...

Awaken the beast within you...

# ALTERED BEAST



disponible sur  
 - Atari ST  
 - Amiga  
 - Spectrum  
 - Amstrad  
 - C 64

Distribué par  
**UBI SOFT**  
 1, voie Félix Eboué  
 94021 CRÉTEIL  
 Tél. 16 (1) 48 98 99 00

QUAND LA NUIT TOMBE  
 LA BÊTE EST DE RETOUR



ALTERED BEAST™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989. Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

# GEN CANCANS

Cette nouvelle rubrique vous tiendra au courant de tout ce qui arrive dans le monde de la Micro, des problèmes des éditeurs, en passant par les nouvelles consoles, ou les nouveaux micros.



## HITSOFT ET FULL METAL PLANETE

Hitsoft regroupe l'ancienne équipe de Cobra Soft, qui édite désormais ces programmes chez différentes marques! Il y aura d'abord Crazy Shot chez Loricel, puis Full Metal Planete, basé sur l'excellent jeu de Ludodélire, testé dans la rubrique Gen4&Jdr du numéro 4. Plus de détails le mois prochain.

## KONIX: IL N'Y A QUE LE SIEGE DE BRANLANT

La firme anglaise aurait dû présenter durant le PC Show sa fameuse console "Multi-System", connue pour son look fabuleux et sa chaise hydraulique. Le premier jour, il n'y avait rien sur le stand, juste des emplacements vides, et des hôtesse distribuant de la publicité. Le second jour, ce fut l'arrivée des sièges, sans les consoles. Enfin, le troisième jour, les consoles étaient là, mais les jeux en démonstration se jouaient au joystick normal, et non pas avec le guidon/volant de la console. Finalement, la vidéo de démonstration proposait des jeux avec des scrolling ultra-rapides, mais des graphismes assez laids. Quoi qu'il en soit, aucunes démonstrations sérieuses de l'engin n'ont été faites, ni même du siège hydraulique, le PDG de Konix s'étant contenté de le faire bouger lui-même! Les explications données pour cette absence remarquée furent assez catastrophiques,



et il semble donc que la fameuse console soit bien en retard, et ne tienne décidément pas ses promesses.

## LE WEST PHASER ET LES AUTRES

Loricel éditera bientôt de nouveaux logiciels compatibles avec le West Phaser. Parmi ceux-ci, nous aurons bientôt les adaptations de P.O.W. et de Capone, sur Amiga dans un premier temps. Un autre logiciel, réalisé par Hitsoft et nommé Crazy Shot. Le jeu propose diverses épreuves relatives au tir et rappelant les attractions des fêtes foraines: canards, pipes, lions, cartons et ballons! Bientôt disponible pour Amiga, PC et ST.



## PSYGNOSIS PART CHEZ SFMI

Dans le même genre de nouvelle, Psygnosis vient d'annoncer que son distributeur en France serait désormais SFMI. Thierry Braille déclare être "très content de ce contrat, qui apporte à la SFMI des produits complémentaires à leur catalogue, c'est-à-dire des jeux originaux et d'excellente qualité". Près de 10 produits sortiront donc entre novembre et décembre!



## LUCASFILM PASSE CHEZ UBI SOFT

C'est au PC Show que l'éditeur américain a annoncé que son nouveau distributeur serait Ubi Soft. Doug Glen, responsable du marketing, a déclaré que "Lucasfilm Games nécessitait plus un éditeur qu'un distributeur". Des projets de productions communes entre Ubi Soft et Lucasfilm Games pourraient être envisagés.

## LE DERNIER PC SHOW?

Après un PC Show où il manquait pas mal d'éditeurs, le doute règne quant à la survie de cette exposition. Ce doute a été renforcé lorsque le groupe de presse EMAP, éditeur des magazines anglais les plus connus (Computer & Video Games, The One, Ace, etc.), a annoncé son intention de faire un Show uniquement réservé à la micro-loisir. Il devrait se tenir durant quatre jours sur les lieux mêmes du PC Show, à Earl's Court. Voilà qui pourrait bien être le Show de demain, si les responsables d'EMAP sont aussi professionnels avec le salon qu'ils le sont avec leurs magazines!

## UN POPULOUS GRANDEUR NATURE POUR SSI

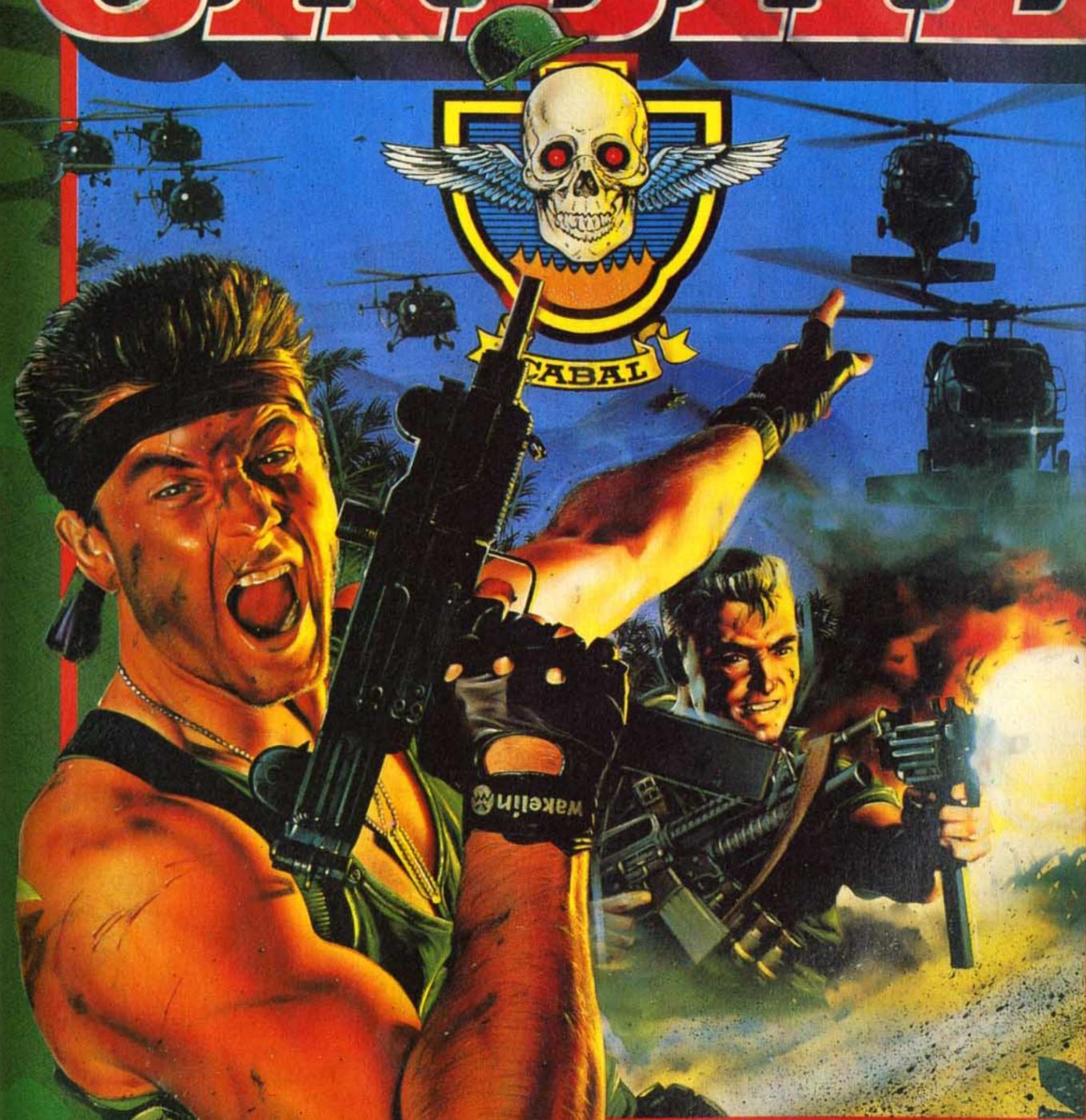
Le mardi 17 novembre, à 17h00, la ville de San Fransisco a connu un des plus gros tremblements de terre de ces dernières années. Il semblerait que les locaux de SSI aient été fortement endommagés, ce qui risque de retarder quelque peu les sorties prévues pour cette fin d'année. Plus de détails dans notre prochain numéro.

## DE L'AUTRE COTE DU MIROIR

Peu d'entre vous savent que le groupe Mirrorsoft appartient au fameux groupe Maxwell. Ce dernier détenait également deux distributeurs anglais, dont Microdealer. Or, Microdealer dû stopper ses activités il y a très peu de temps, car la compagnie ne fonctionnait pas trop bien. Et le problème, lorsque l'on fait partie d'un gros groupe, c'est que lorsqu'il dirigeant ne croit plus en quelque chose qui ne lui rapporte pas grand-chose, il peut très bien décider de tout stopper. L'arrêt net de Microdealer pouvait laisser croire que Mirrorsoft était en danger. Heureusement pour la compagnie, les résultats étaient plus qu'ensoleillés depuis quelques temps, courageant depuis quelque temps, et il n'en a rien été. Il faut dire que chez Mirrorsoft, on était très fier durant le PC Show. Pour la première fois au Gallup (organisation qui donne toutes les statistiques possibles du marché de la micro), Mirrorsoft détenait

presque 20% des parts de marché, et dépassait donc US Gold, pour ne se trouver qu'à 6% d'Ocean. Il faut dire que Mirrorsoft domine depuis quelque temps le marché des jeux 16 bits, surtout avec les sorties de Xenon 2 et Bloodwych, puis bientôt d'Interphase! La nouvelle nous a donc réjoui, vu le nombre de softs à venir et leur qualité. D'autre part, des nouvelles importantes furent annoncées durant le PC Show. Tout d'abord, la signature de l'équipe de Realtime avec Mirrorsoft. Ceux qui avaient fait Carrier Command éditeront un programme nommé Duster durant l'été 90. En plus, deux licences venaient d'être signées. Celle du film Back To The Future 2 (Retour vers le futur 2), et surtout celle de Lords Of The Rings (Le Seigneur des anneaux). Un premier jeu sortira au printemps, nommé Riders Of Rohan, et est un mélange de stratégie et d'arcade. Selon les auteurs, c'est le premier d'une longue série de softs, en rapport avec la fameuse trilogie de Tolkien.

# CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte 'my au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur. Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 43350675 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

**ocean**

# GEN CANCANS

DEPART EN MASSE DE  
MICROPROSE

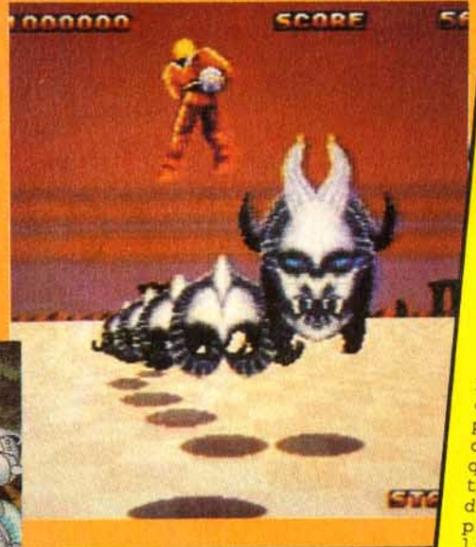
Un événement surprenant s'est produit un peu avant le PC Show. Un bon nombre de personnes sont parties de Microprose Etats-Unis, alors que le PDG de Microprose Angleterre devrait lui aussi quitter la compagnie. Derrière tout ceci, semble se confirmer l'arrivée d'une nouvelle compagnie sur le marché américain, et qui aurait également une filiale en France. Le nom de la compagnie serait Electronic Zoo, et elle éditerait des produits internes, ainsi que ceux de la compagnie américaine Inerprise. Le premier produit, nommé Battle Squadron, semble réalisé par les auteurs d'Hybris. Il s'agit d'un shoot'em'up splendide, où deux joueurs peuvent participer en même temps. C'est encore mieux qu'Hybris, et je peux vous assurer que lorsque nous en avons vu la démo, il y a eu un silence énorme durant les 5 minutes suivantes. C'est tellement beau que l'on dirait un véritable jeu d'arcade!



## LA MEGADRIVE EST FABULEUSE

Lors du PC Show, nous avons enfin pu voir la fameuse console 16 bits de Sega: la Megadrive. Je dois bien avouer que ce que j'ai vu, est réellement meilleur que ce qui se fait en règle générale sur Amiga ou ST. Altered Beast est très proche de l'arcade, Space Harrier 2 est superbe, mais surtout, Ghoul's N'Ghosts dont l'adaptation est parfaite! Quand je dis parfaite, cela veut dire que c'est EXACTEMENT le jeu d'arcade, avec les mêmes graphismes, les mêmes scrollings et les mêmes

sons. Comptez donc sur nous, pour vous parler plus longuement de la Megadrive dès qu'elle arrivera en France, ce qui pourrait bien être au premier semestre 90. Nous l'espérons très fort!



## ORIGIN: C'EST REPARTI

Microprose bouleverse vraiment tous les plans de sortie de softs. Après avoir largué Origin, la compagnie n'avait plus de distributeur européen, et ceci explique donc l'absence de nouveaux produits de cette marque depuis quelques temps, dont le fameux Ultima V que nous attendions vraiment sur PC.

On le sait depuis le PC Show, c'est désormais Mindscape qui s'occupe des produits Origin, et Ultima V devrait sortir en décembre.

Parmi les nouveaux softs, il y a Space Rogue, un jeu dans le genre d'Elite, et qui mêle aventure, simulation et science-fiction. Le jeu sera d'abord disponible sur PC, mais sortira ensuite sur Amiga et ST.

Ce sera ensuite le tour d'Omega, un jeu de stratégie, où vous programmez des Cybertanks, et où il sera possible de jouer contre les tanks programmés par d'autres joueurs! Le jeu sera également disponible sur Amiga, PC et ST.

Ce sera ensuite le tour de Knight Of Legend, un jeu d'aventure interactif dans un monde médiéval fantastique, et enfin Windwalker, la suite de Moebius, le tout sur PC, puis Amiga et ST.

Tout ces jeux devraient sortir d'ici la fin de l'année.



## PLUS DE GREMLIN POUR US GOLD

Au cas où vous ne le sauriez pas, le PDG d'US Gold, Geof Brown, détient "quelques" parts de la compagnie Gremlin. Or, il semblerait qu'il soit sur le point de revendre lesdites parts. Voilà qui pourrait changer bien des choses pour Gremlin!

## LE DERNIER JEU EPYX?

Tout le monde le sait, le marché du jeu micro, aux Etats-Unis, n'est pas en pleine santé depuis le début de l'année. De ce fait, les dirigeants d'Epyx Etats-Unis ont annoncé qu'ils arrêtaient de développer des jeux, et qu'ils ne se consacraient désormais plus qu'au développement sur consoles! Une annonce suivie par la liquidation d'Epyx Angleterre... Malgré tout, de nouveaux softs pourraient être réalisés, mais sur commande uniquement! Une bien triste fin dans le marché micro, pour une compagnie qui nous avait régalé avec ces multiples Games!

## RAINBOW ISLANDS: TOUJOURS RIEN EN VUE

Triste histoire que celle de Rainbow Islands, testé dans notre numéro d'été et toujours pas disponible. A l'époque où Rainbird et Firebird appartenaient à Telecomsoft, la compagnie détenait les droits du jeu. Or, entre-temps, les deux branches furent rachetées par Microprose, en avril. Le problème survint au moment où Microprose allait éditer le jeu, pour septembre. Taito expliquait alors que les droits avaient été vendus à Telecomsoft, et pas à Microprose, et qu'il fallait de nouveaux arrangements. Pour le moment, la seule chose certaine est que le jeu ne sera pas édité par Microprose. Par contre, il reste une possibilité qu'Ocean, qui est en très bon termes avec Taito, puisse reprendre les droits du jeu (si la compagnie ne les a pas déjà), et l'édite prochainement. Nous vous tiendrons régulièrement au courant de la sortie éventuelle de ce super soft!

# A la pointe de l'action,

# Rock'n ROLL



Images d'écran de formats divers.



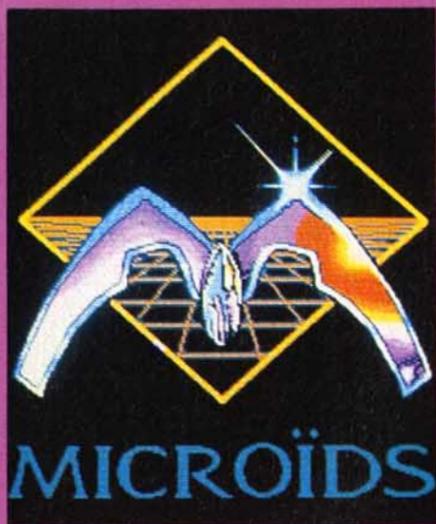
# de l'adresse et de la bonne musique

Au rythme joyeux du Rock 'n Roll et sous des lumières remarquables, dansez à travers 32 niveaux énormes, amusants et techniquement sophistiqués. Essayez votre talent sur les précipices dangereux, les systèmes de soupapes irritants, et les capsules de téléport tentantes. Armez-vous de bombes, piques, parachutes et boucliers et plongez dans un monde d'une simulation fantastique et de rythmes hallucinants. En un rien de temps, VOTRE AME SERA VENDUE AU ROCK 'N ROLL.



Rainbow Arts (UK) Ltd., 65 Sketty Close, Brackmills Business Park, Northampton NN4 0PL. Tel: (0604) 768711, Angleterre.

CBM 64/128 & Amstrad  
Cassette & Disquette  
Atari ST & CBM Amiga  
Spectrum Cassette &  
Disquette

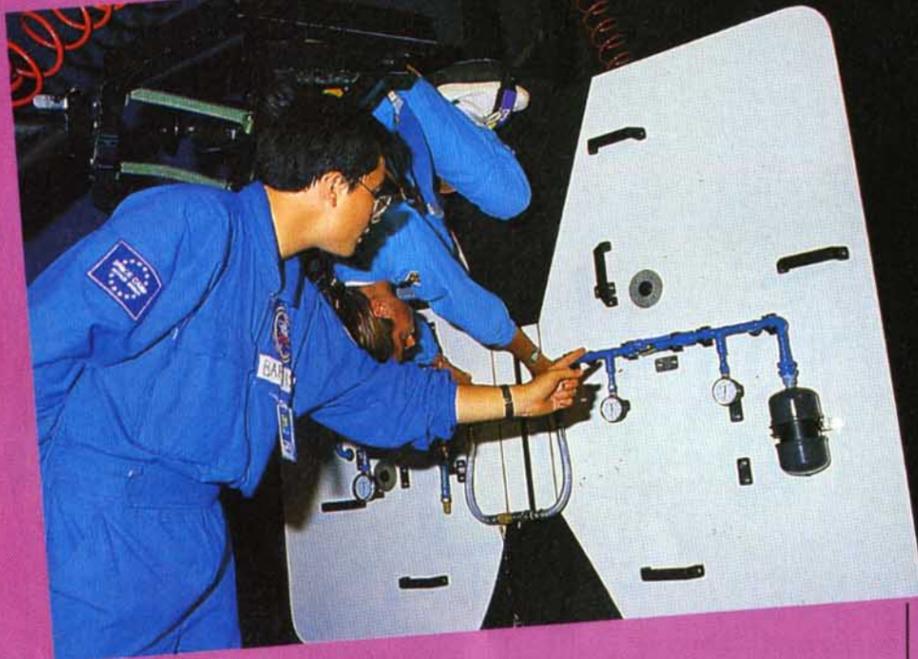


# GRAND CONCOURS MICROÏDS

A l'occasion de la sortie prochaine d'Eagle's Rider, Microïds organise un grand concours avec Génération 4. Les questions seront données dans ce numéro et le suivant. Les réponses sont assez complexes, mais l'article sur Eagle's Rider du mois prochain devrait bien vous aider!

1er et 2ème prix: un séjour au Space Camp de Patrick Baudry d'une semaine (pour les moins de 18 ans) ou d'un week-end (pour les adultes).

- 3e-7e prix: 3 logiciels Microïds
- 8e-15e prix: 2 logiciels Microïds
- 16e-20e prix: 1 logiciel Microïds
- 21e-30e prix: un poster Microïds



## QUESTION DU MOIS DE NOVEMBRE

- 1- De quelles couleurs est le vaisseau Eagle?
- 2- Comment s'appelle le réseau des humains qui luttent contre les Cyborgs?
- 3- Quels sont les noms des deux programmeurs de Eagle's Rider?
- 4- Comment s'appelle la technique graphique utilisée pour dessiner l'Eagle en page de garde?

Les quatre dernières questions, ainsi que la question subsidiaire, seront posées dans notre prochain numéro. Le bulletin-réponse s'y trouvera également.

# UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA THUNDER BLADE™

- HIT dans TILT.
- TILT d'OR 88.
- AMSTRAD 100% - 74%: "Une fois rentré dans le jeu il est difficile d'en sortir!"
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

TIGER ROAD™ CAPCOM

- HIT dans TILT: "Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu."
- GEN HIT dans GENERATION 4.
- AMMAG: "Tiger Road atteint la perfection dans le style arcade-combat à scrolling horizontal."
- AMSTRAD 100%: "Graphiquement joli, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante..."

GAPCOM LAST DUEL™

- HIT dans TILT: 16/20 "Un shoot 'em up original et efficace."
- AMSTRAD 100%: 75% "Jouer à deux il n'y a rien de mieux..."
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

BLASTEROIDS™

- AMSTRAD 100% - 79%: "Un soft de qualité!"
- TILT 15/20.

GAPCOM FORGOTTEN WORLDS™

- AMSTRAD 100% - 85%: "Beaucoup d'entre vous vont se faire des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé. Bravo!"
- MICROMAG - 14/20: "Une remarquable adaptation du jeu de café."
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4 - 94%.
- HIT dans TILT: 17/20.

# LES VAINQUEURS



THUNDER BLADE™ TIGER ROAD™ LAST DUEL™ BLASTEROIDS™ FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ... COMPILATIONS DE JEUX

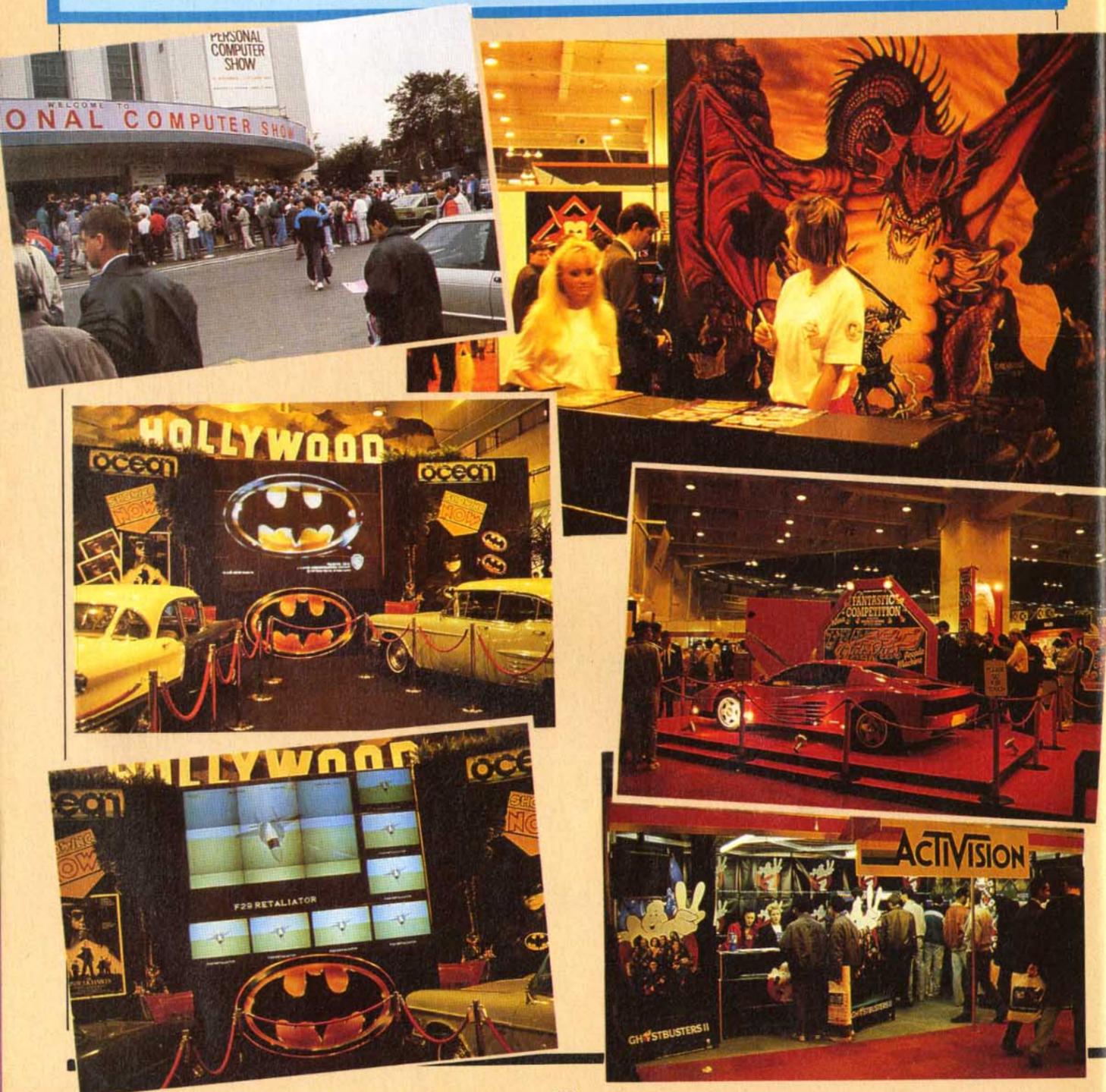
Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avons appelée "LES VAINQUEURS".



AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA  
Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited.  
Tous droits réservés.

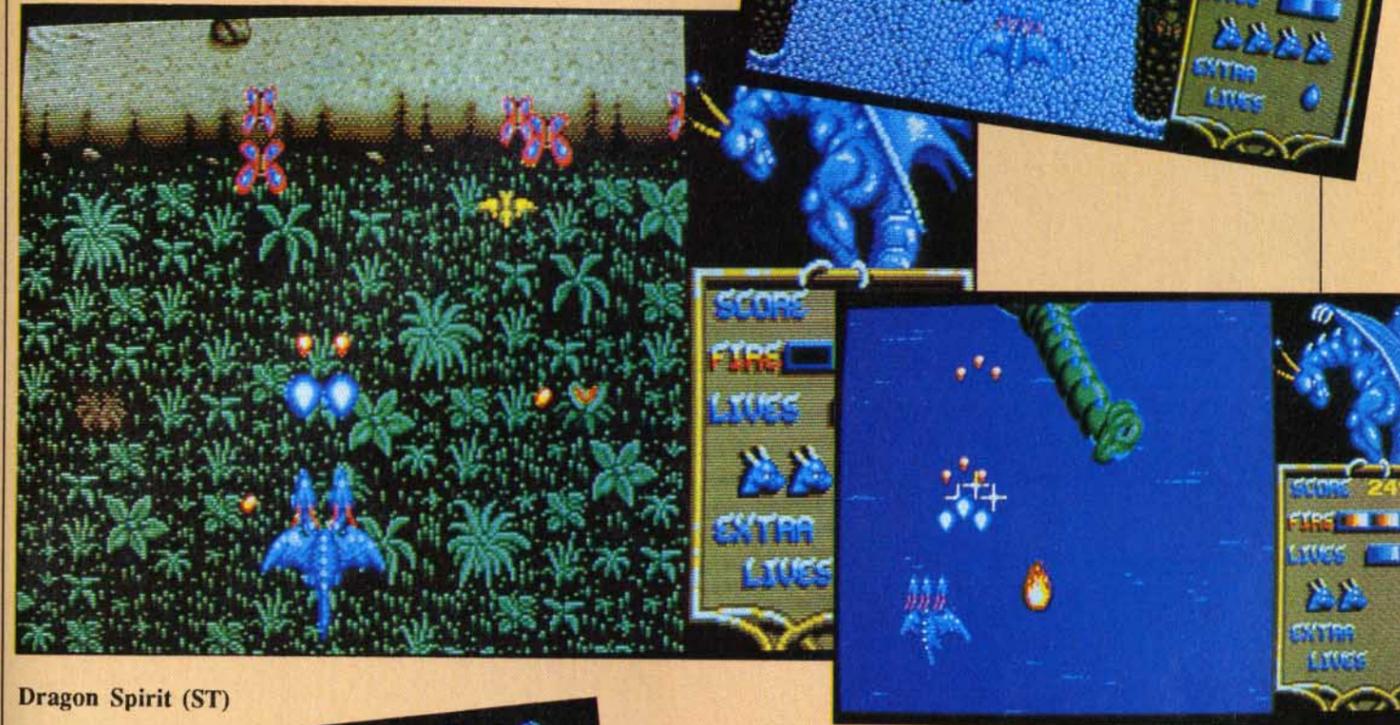
# SPECIAL PC SHOW

Le PC Show se tenait pour la seconde année à Earl's Court, qui, l'espace de 5 jours, devient un enfer, où tous les produits de Noël sont présentés aux professionnels et au grand public. Cette année, moins d'éditeurs étaient présents sur le salon, mais plusieurs avaient loués des suites dans les hôtels avoisinants. Ce fait répété prouvait bien que le PC Show est devenu trop cher pour les résultats obtenus. De ce fait, il se pourrait que ce Show fût le dernier d'une longue série, et on parle déjà d'un nouveau Show, uniquement jeu, pour l'année prochaine. Plus de détails dans la rubrique News!



## DOMARK

C'était l'un des grands stands du PC Show, mais il faut dire qu'il y avait bien des choses à voir. Le tout prochain jeu à sortir est **Dragon Spirit**, qui sera en boutique quand vous lirez ces lignes. C'est l'adaptation du jeu d'arcade de chez Tengen, un shoot'em'up dans lequel vous jouez le rôle d'un dragon, qui acquiert de plus en plus de puissance, au fur et à mesure qu'il avance. Rien de bien neuf quoi, mais la réalisation semble être assez bonne pour en faire un jeu prenant.



Dragon Spirit (ST)

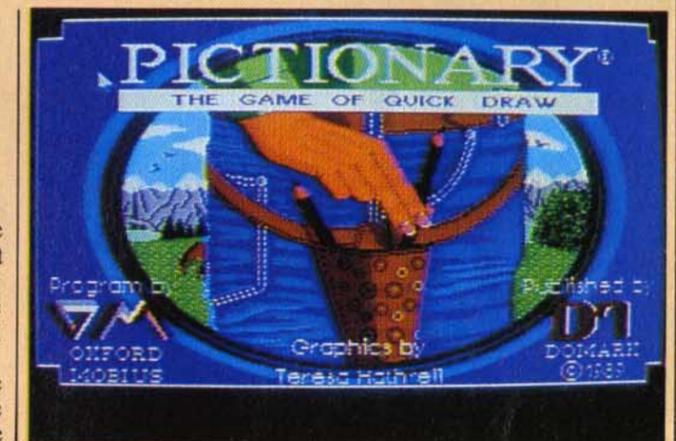
Dragon Spirit (ST)

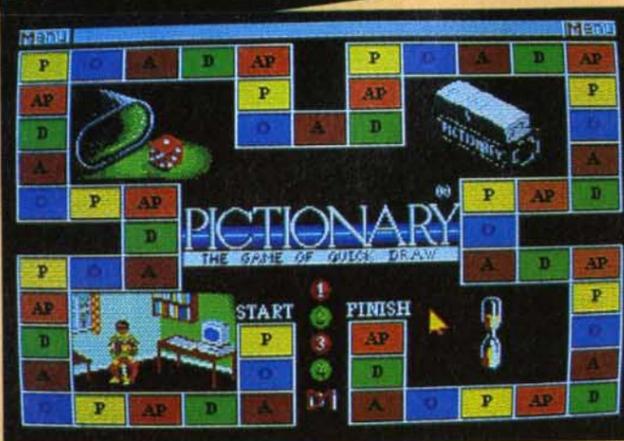
nous y avons joué. Pour le moment, c'est moins beau, mais la réalisation est bonne, même si tous les niveaux ne sont pas présents (il faut dire que le jeu d'arcade en compte un bon paquet!), on s'amuse autant qu'avec le jeu d'arcade, surtout lorsque l'on joue à deux à la fois. Toobin sortira sur Amiga et ST début novembre, et devrait faire des heureux.



Ensuite, viendra **Pictionary**, l'adaptation du fameux jeu de plateau. Encore une fois, nous vous en avons déjà parlé, et comme nous l'avons fait lors de la sortie de Trivial Pursuit, nous émettons quelques réserves quant à la qualité de ce type de soft. Attendons tout de même sa sortie qui est imminente.

La première nouveauté du salon était la présentation d'une préversion de **Toobin** sur ST. Nous étions à Gen4 de grands fans du jeu d'arcade, et c'est donc avec plaisir que



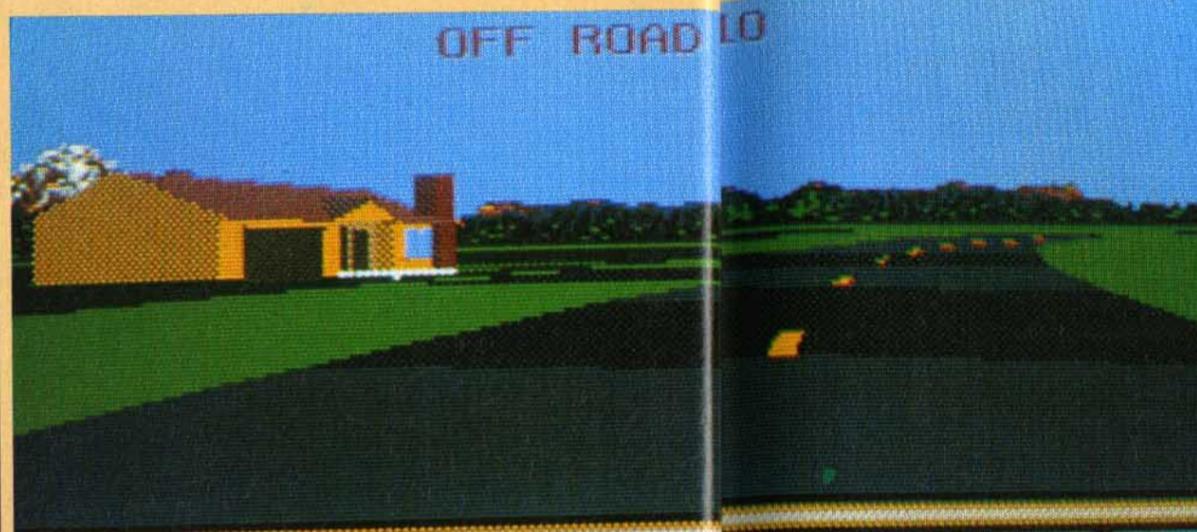


L'attraction principale du stand Domark était bien évidemment **Hard Drivin'**, que ce soit le jeu d'arcade ou les adaptations sur micro. Nous vous en avons déjà parlé ces derniers mois, mais la version ST, présente au PC Show, était toute nouvelle, et était impressionnante, quoique un peu lente. Heureusement, selon les dires de Domark, la démo n'allait pas du tout à pleine vitesse, et le jeu devrait être juste un peu plus lent que l'arcade, lors de sa sortie sur Amiga, PC et ST à la fin novembre. En tout cas, c'est très réussi graphiquement, et l'animation est bonne. Un hit en puissance, si la réalisation reste à ce niveau jusqu'à la fin du développement.

Côté nouvelles, nous avons eu la confirmation que **Cyberball** serait bien adapté sur Amiga, PC et ST, et nous avons même la date de sortie prévue: mi-janvier 90. Rappelons que ce jeu mêle football américain et robotique,



Hard Drivin': le virage relevé (ST)



Hard Drivin': le looping

ce qui est loin d'être triste. Un excellent jeu d'arcade, qui mérite d'être adapté sur micro, car étant trop complexe en tant que machine à sous! Enfin, la compagnie éditera en début d'année l'adaptation



Hard Drivin' (ST)



Hard Drivin' (ST)



Hard Drivin': le pont (ST)

de l'excellent **Escape From The Robot Monsters**, présenté dans notre précédent numéro dans la rubrique **Sous Les Arcades!** On adore ce jeu-là, donc nous suivrons le développement de près.

# C'EST (DEJA)

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 **1290 F**  
Lecteur interne 720K **890 F**  
Trackball **345 F**

**AMIGA 500**

Extension mémoire 512 K **1390 F**

**DISQUETTES "TDK"**

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

# NOEL ! ! !



**OPERATION ATARI STE**

**OPERATION ATARI STE**

Du 1 au 30 Novembre

Reprise de votre 520 ST pour achat du STE

**ATARI 520 STE 3490 F**  
**ATARI 520 STEC 4890 F** Avec moniteur couleur  
**ATARI 1040 STE 4490 F** 2 Mo et 4 Mo nous consulter

**ATARI PC2**

512K Ram Cable Peritel

**4990 F**

et toujours

**AMIGA 500**

512K Ram Lecteur 880K

**3790 F**

**ATARI 1040 ST**

nu **3690 F**  
+ moniteur couleur **5290 F**  
+ monit. coul. Atari **5990 F**

**Disquettes**

Double face / Double densité

**6,80 F** L'UNITE' (\* PAR 100)

Disquettes **'TDK'**

**8,50 F** L'UNITE' (\* PAR 100) **9 F PAR 10**

**11,50 F** L'UNITE' (\* PAR 100) **12 F PAR 10**

<b>MICRO VIDEO</b>			
<i>la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.</i>			
<b>PARIS</b>		<b>MARSEILLE</b>	<b>TOULOUSE</b>
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		75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91.94.15.20	13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55
<b>NOUVEAU ! NANCY</b>	<b>NOUVEAU ! METZ</b>	<b>TOURS</b>	<b>PERPIGNAN</b>
55, rue des 4 églises 54000 Nancy ☎ 83.37.06.47	18, rue du pont des morts 57000 Metz ☎ 87.32.16.43	81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40
		<b>LYON</b>	<b>BELGIQUE</b>
		11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74	1, rue Dons 1050 Bruxelles ☎ 02 / 648 9074
		<b>BORDEAUX</b>	
		3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70	



course automobile à la Mad Max avec des tonnes de gadgets!

Par contre, nous avons eu la chance de voir le tout début de **Nebulus 2**, la suite d'un des meilleurs jeux de la compagnie. Eh bien, même si ça n'est pas programmé par le même auteur, le jeu a l'air tout aussi original et tout aussi superbe. La sortie est prévue pour mars de l'année prochaine, avec des réserves, vu que le projet n'en est qu'à ses débuts.

Un peu après viendront **Paradroid**, un shoot'em'up dans lequel vous devez stopper l'invasion de robots rebelles dans diverses stations spatiales, puis **Scavenger**, le nouveau jeu de John Philips, l'auteur de Nebulus et Eliminator.

## LEVEL 9

Il n'avait rien fait depuis Ingrid's Back, et le voilà de retour avec **Scapeghost**. Sur un stand assez grand, comparé à l'importance de la compagnie, nous avons pu voir ce produit qui est totalement dans la lignée de leurs précédents jeux, mais avec des graphismes vraiment meilleurs. Le jeu commence alors que vous venez de mourir, tué par un gang de truands, auxquels on vous a dénoncé pour quelque chose que vous n'avez pas fait. Vous revenez sous la forme d'un fantôme, et vous allez devoir tout faire pour être réhabilité, mais faites bien attention de ne pas être exorcisé! Le jeu devrait arriver très bientôt en France, sur Amiga, PC et ST.

## LUCASFILM GAMES

Représentée par US Gold en Angleterre, la Lucasfilm Games présentait des versions plus avancées de **Maniac Mansion**, **Battle Of Britain** et **Loom**. Maniac Mansion fut présenté en preview dans notre précédent numéro, et devrait être testé dans celui-ci.

**Their Finests Hours: Battle Of Britain** est la suite de Battlehawks 1942. Plus qu'une suite, c'est une version plus



Battle Of Britain (PC)



Toobin (ST)

## HEWSON

Le stand Hewson était beau, avec des posters un peu partout, et la présentation de son nouveau logo. Côté jeux par contre, il n'y avait pas grand-chose d'extrêmement neuf. **Steel** est un shoot'em'up assez sympa, qui sera testé dans notre prochain numéro, et mis à part **Onslaught**, présenté en preview dans notre précédent numéro, et dont la sortie est prévue pour novembre, il n'y avait que **5Th Gear**, une

# CHAMBERS OF Shaolin



Photos d'écran sur Atari ST

Avec Chambers of Shaolin vous pourrez pratiquer les arts martiaux sur votre ordinateur : graphismes stupéfiants, effets sonores, participation totale, 1 ou 2 joueurs.

Seule une grande implication et beaucoup d'entraînement intense vous permettront de gagner LES COMBATS FINAUX. Vous devez acquérir technique, force et adresse. Vos ennemis sont très forts et ont un grand nombre de qualités.

Une seule faiblesse et vous serez PERDU.

Etes-vous assez fort pour survivre au DERNIER COMBAT ?

Distribué par

**UBI SOFT**

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



Disponible sur : ATARI ST  
AMIGA  
C 64 C & D

performante du premier, avec bien sûr, un scénario différent. Cette fois-ci, il s'agit en effet de la Bataille d'Angleterre. Vous pouvez jouer soit le rôle des Allemands, soit celui des Anglais. Une fois votre mission déterminée, le jeu commence. Le jeu reprend exactement Battlehawks 1942 au niveau des idées, mais possède une réalisation plus soignée, et bénéficie d'un mode Replay beaucoup plus performant. Cette fois-ci, il est possible de



Battle Of Britain (PC)

revoir les scènes enregistrées de n'importe quel endroit, ou encore vues par les ennemis, etc. Et si votre action est vraiment fabuleuse, vous pouvez même la sauvegarder sur disque! Bref, Battle Of Britain est un jeu magnifique, dont

la sortie en France est prévue pour février 90. Il a donc, quelque peu été retardé, par rapport à ce que nous vous disions dans le Spécial Lucasfilm de cet été, mais il sera vraiment excellent, et comprendra un manuel entièrement en français!

Loom est l'un des premiers beaux jeux du PC. En effet, la préversion ne tourne pour le moment que sur cette machine, mais c'est vraiment de toute beauté. Pour bien comprendre Loom, il faut en fait l'acheter. En effet, une cassette audio de 20 minutes, vous narre les aventures de plusieurs personnages, dans le royaume où vont se dérouler les événements, ceci uniquement pour vous mettre dans l'ambiance du jeu. Le jeu commence juste après la fin de l'histoire. Vous êtes Loom, enfant abandonné dans son village de la Guilde des Tisserands. En revenant d'une promenade, vous retrouvez le village déserté par les habitants. Après avoir retrouvé le bâton magique, vous voilà prêt à partir en quête d'aventures. Loom est un jeu d'aventure/animé dans le genre de Zak Mac Kracken ou Indy: Adventure Game, si ce n'est, que l'interface utilisateur est bien différente. Ici, pas question de cliquer sur les verbes et mots pour donner des ordres. Le bâton magique comporte une portée musicale. Chaque objet possède sa propre musique magique, et il suffit de jouer cette musique pour lancer un sort en rapport avec l'objet. Le tout, dans la plupart des situations, est de deviner le sort que l'on risque de lancer! Original, et surtout magnifique et poétique, Loom devrait être l'un des grands jeux d'aventure de 90. Il sera disponible en février/mars de cette année.

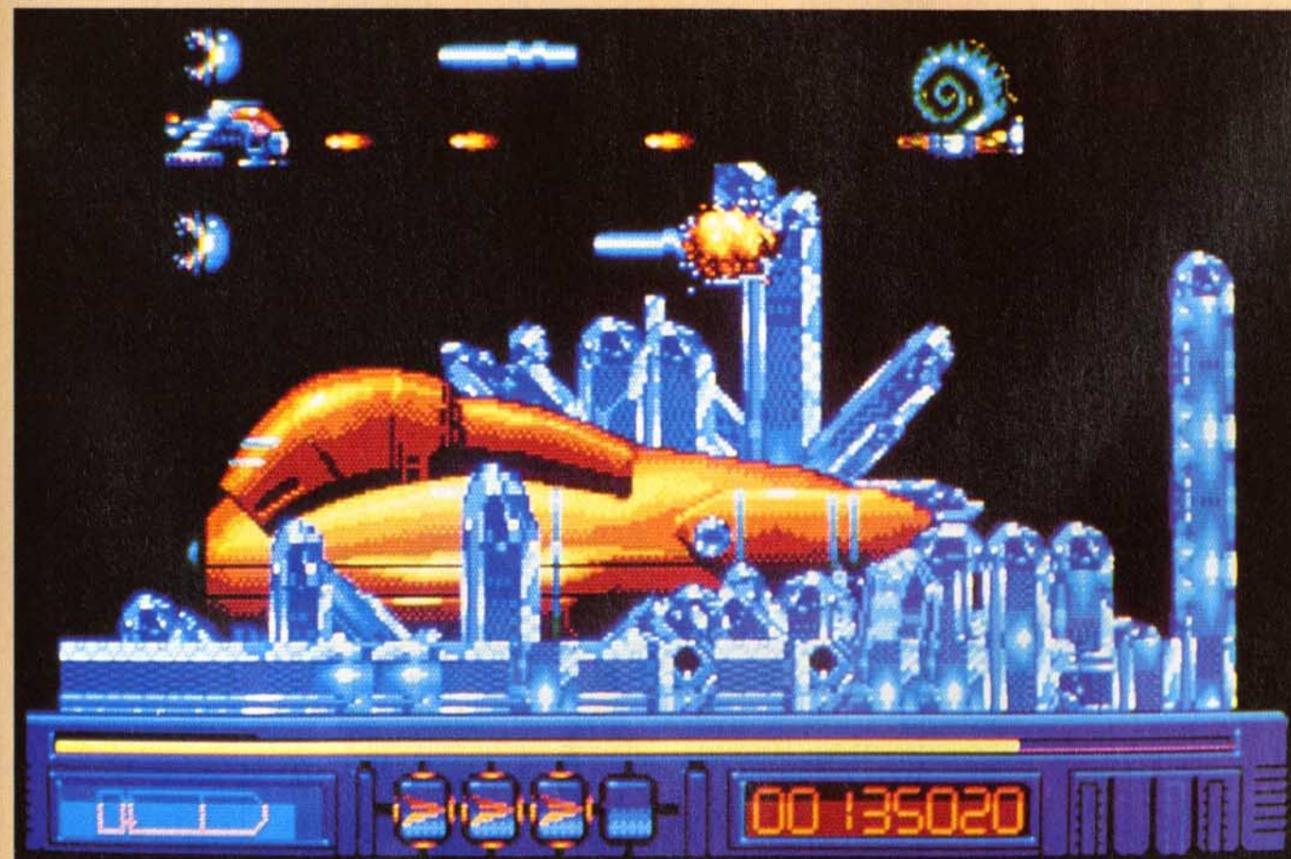
En dehors de cela, une nouvelle discussion avec Doug Glen, interviewé dans notre numéro d'été, nous a confirmé que les anciens jeux Lucasfilm Games seraient bien adaptés, pour la plupart, sur 16 bits. A nous les Rescue On Fractalus et autres Ballblazer! D'autre part, il nous a révélé qu'Orson Scott Card, célèbre écrivain de science-fiction, écrivait actuellement un scénario pour un jeu Lucasfilm Games. Autant dire que nous attendons le résultat avec impatience.

## RAINBOW ARTS

Regroupant les labels Rainbow Games, Golden Goblins, Time Warp et Reline, Rainbow Arts présentait, sur un stand discret, ses dernières nouveautés, comme Rock'n Roll ou Oil Imperium, tout deux testés dans ce numéro.

Mi-novembre, **East v West: Berlin 1948** sortira sur Amiga, PC et ST. En 1948, les Russes viennent juste de fermer Berlin à tout trafic, et les Américains commencent alors un long pont aérien. Vous jouez le rôle d'un agent secret américain, dont le but est de retrouver une bombe atomique, qui a disparu d'une base anglaise, et ceci, avant qu'elle ne passe aux mains des Russes. A pied ou en taxi, vous allez arpenter Berlin, en poursuivant ou en questionnant diverses personnalités. Bref, ce jeu d'aventure promet beaucoup d'action et de suspense!

"X" Out sera lui disponible à la mi-décembre sur Amiga et ST. C'est comme une suite de Denaris, c'est-à-dire qu'il s'agit à nouveau d'un shoot'em'up, mais encore plus impressionnant que ce dernier. "X" Out se déroule sous l'eau, où à l'aide de votre sous-marin Deep Star, vous allez affronter les extraterrestres qui tentent d'envahir la Terre. L'originalité du jeu vient du fait que l'on construit son vaisseau avant le jeu. A vous de placer les nombreuses armes différentes, là où vous le désirez, à vous de choisir les méga-armes à emmener! Nous avons pu voir la version Amiga, et nous sommes restés vraiment cloué sur place par

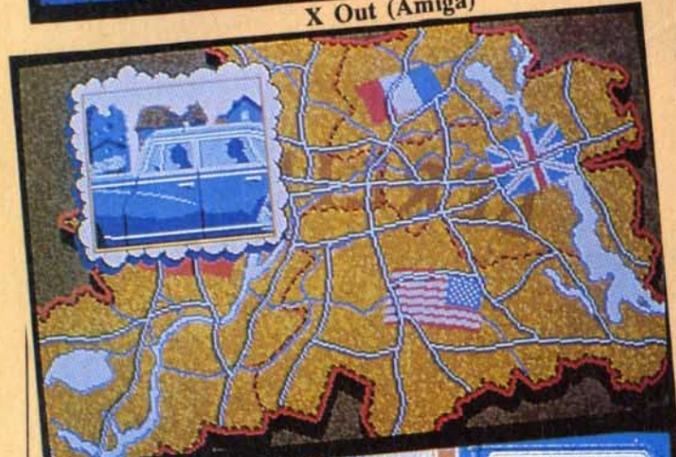


la beauté de ce soft. Avec des tonnes d'objets présents à l'écran, 48 couleurs, 8 niveaux représentant près de 160 écrans de long, 40 aliens différents et 25 armes différentes, c'est l'un des shoot'em'up les plus complets du genre.

X Out (Amiga)



X Out (Amiga)

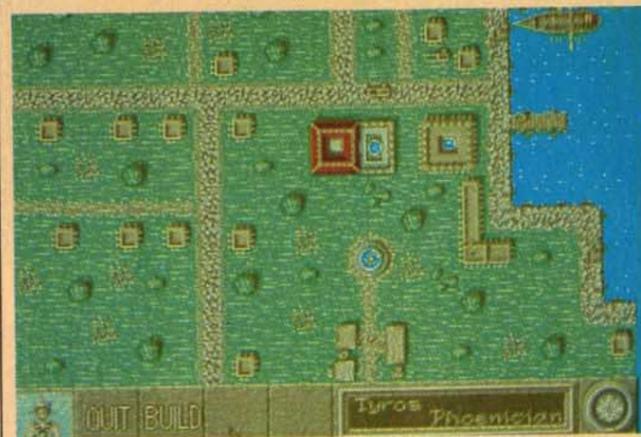


East vs West (Amiga)

## MERIMPEX

C'est sur un petit stand assez discret, qu'était cette compagnie, regroupant diverses petites sociétés de plusieurs pays: Linel (Suisse), Dragonware (Allemagne), TSA-Media (Australie) et Simulmondo (Italie). Les quatre compagnies travaillent ensemble sur un projet commun sous le nom de Thriller! Il n'y a pas actuellement de distributeur officiel en France des produits de ces compagnies, mais ça ne devrait pas tarder, lorsque l'on voit la qualité des produits. Chez Simulmondo, il y aura **F1-Manager**, un mélange de simulation, de stratégie et d'arcade, retraçant tout ce qui peut arriver dans le monde de l'automobile. De la construction de votre voiture jusqu'aux courses, il y a bien des phases par lesquelles vous devrez passer! Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST, et devrait sortir en novembre. En janvier 90 viendra **500CC Manager**, reprenant le même principe, mais appliqué au monde de la moto, puis en février 90 **GP Tennis Manager**, appliqué au monde du tennis.

Chez Dragonware, on prépare la suite de l'excellent **Ooze**, testé dans ce numéro. **Laasian Pleague** reprendra les



Lords Of The Sea: 1000 B.C (Amiga)

caractéristiques d'Ooze, avec toujours d'aussi beaux graphismes, mais il y aura aussi des nouveautés, comme la possibilité de diriger deux personnages à la fois! La sortie est prévue pour Amiga, PC et ST au printemps 90.

C'est chez Linel que l'on trouve les projets les plus intéressants.

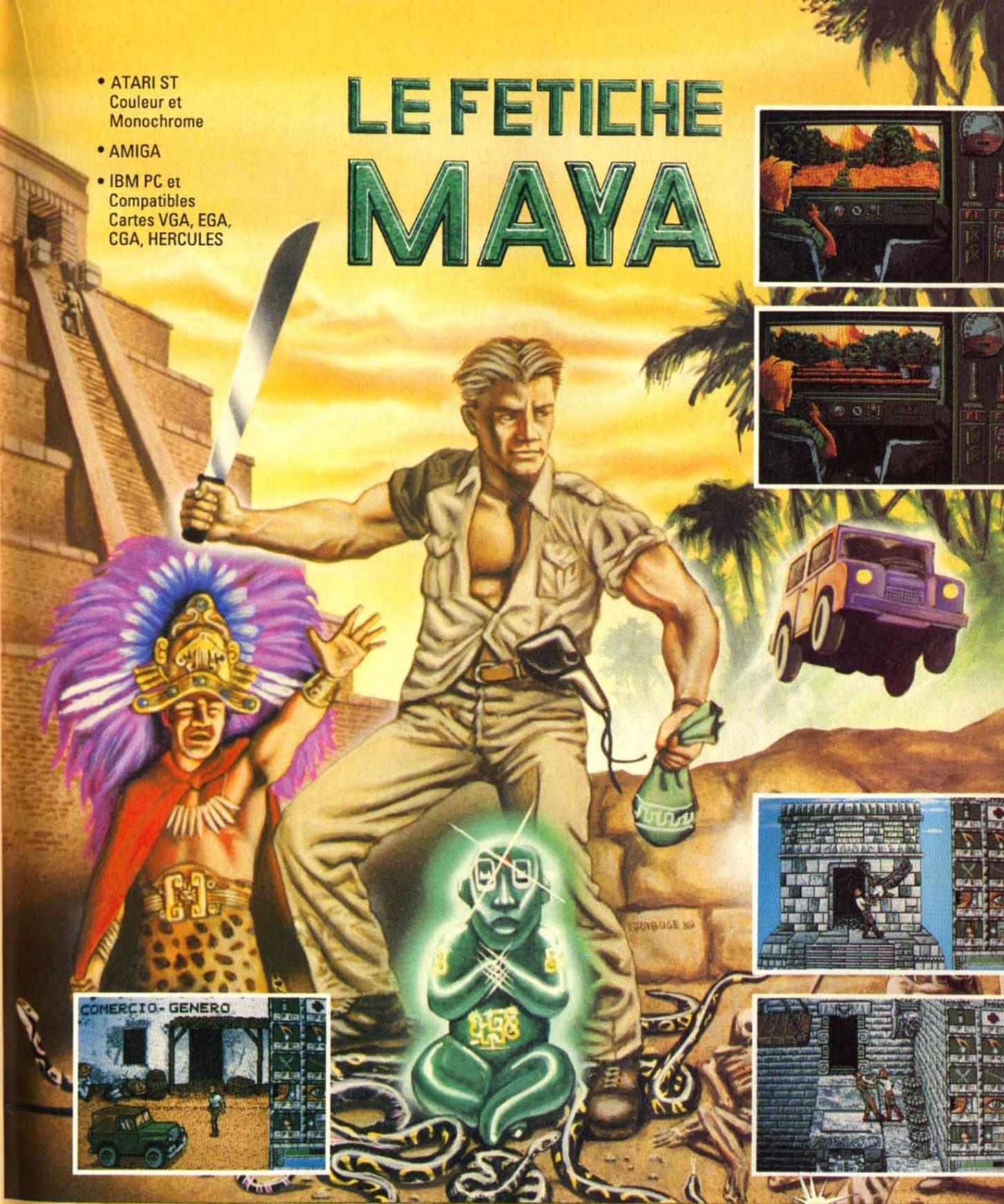
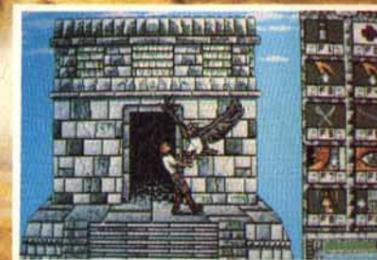
Tout d'abord, il y aura **Kayser**, annoncé depuis bien longtemps. C'est une simulation économique et stratégique de la vie en Allemagne au 18e siècle. Le but est de devenir le Kayser, mais pour cela, il faudra faire des alliances et être un bon stratège. De 1 à 8 joueurs pourront participer sur ce

• ATARI ST  
Couleur et  
Monochrome

• AMIGA

• IBM PC et  
Compatibles  
Cartes VGA, EGA,  
CGA, HERCULES

# LE FETICHE MAYA



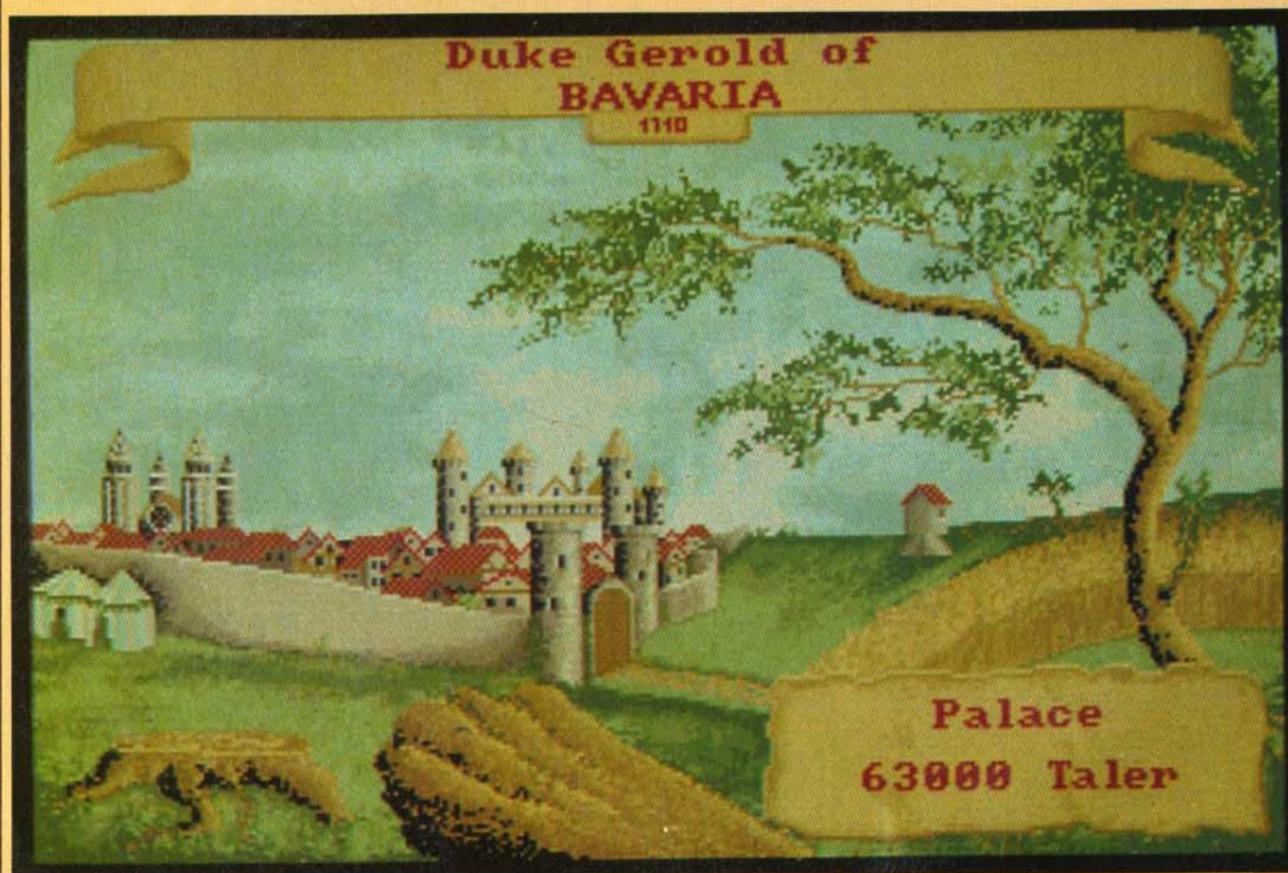
# Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL  
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON  
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS  
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES  
Tél. : (1) 64.80.04.40



Kaysar (Amiga)



Lords Of The Sea: 1000 B.C (Amiga)

jeu, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST, pour le printemps 90.

Au même moment, sortira sur les mêmes machines, **Lords Of The Sea: 1000 B.C.** Ce jeu de stratégie vous mettra dans la peau d'un Phénicien qui devra lutter contre les Grecs, de manière à être le maître des mers.

Enfin, toujours à la même date, mais uniquement sur Amiga, viendra **Necronom** ou **Hypersphere** (le nom n'est pas encore sûr, mais ce sera un de ces deux-là!). Il s'agit

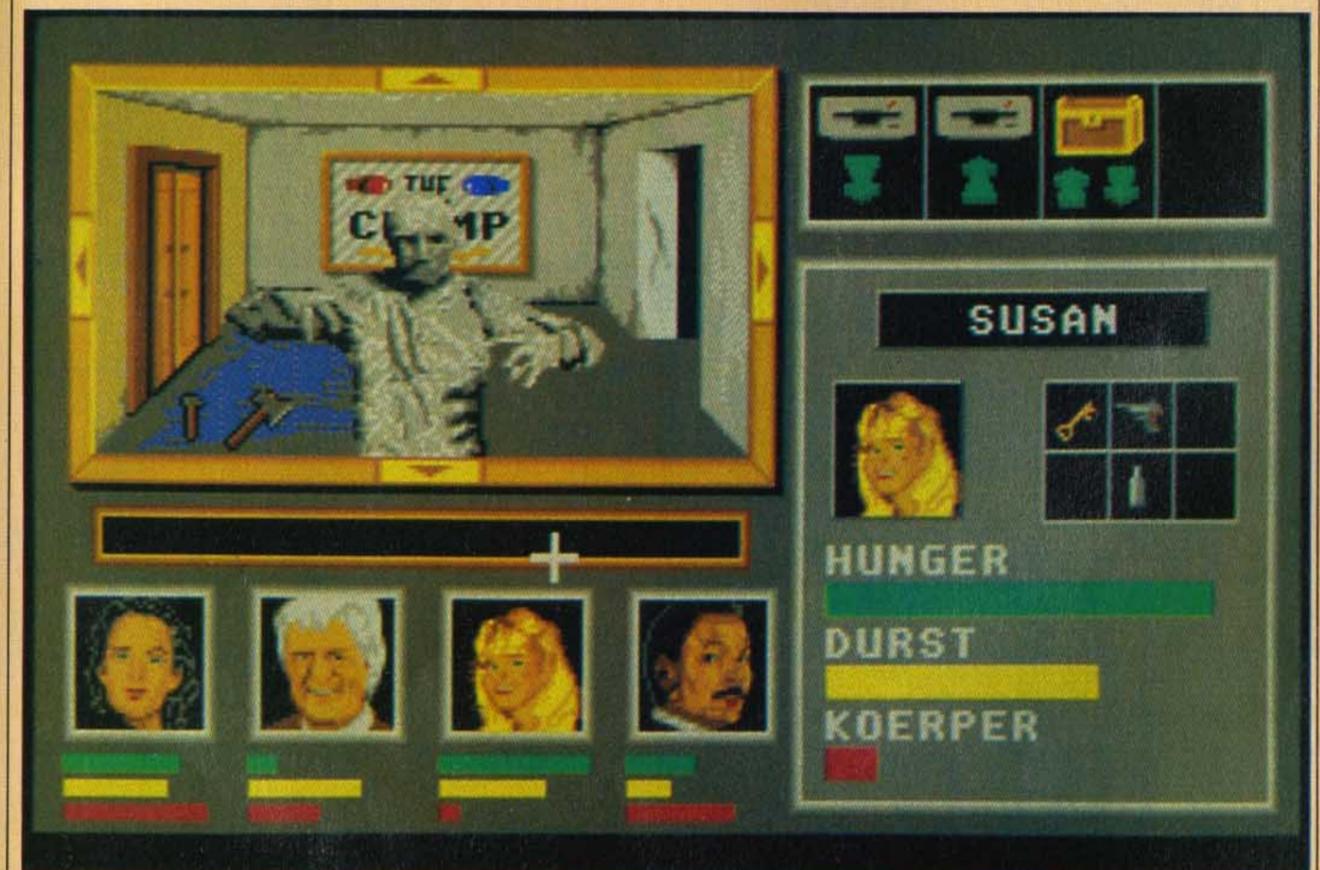
Necronom (Amiga)



Necronom (Amiga)



Necronom (Amiga)



Lords Of Doom (ST)

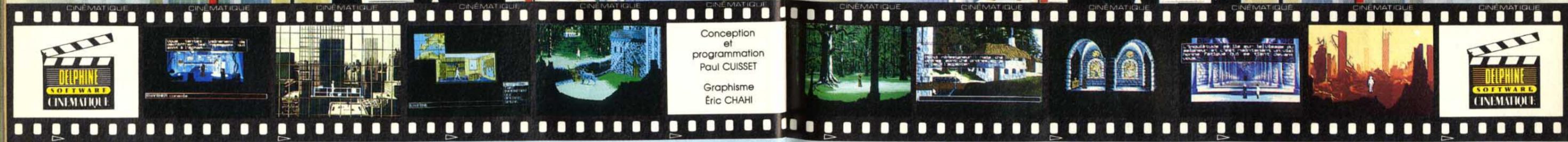
d'un shoot'em'up réalisé par les auteurs d'Insanity Flight, et proposant près de 30 niveaux, 10 décors différents, et près de 200 aliens différents.

Sous le label Thriller sortira sur Amiga, PC et ST un jeu nommé **Lords Of Doom**. Il s'agit d'un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, et rappelant fortement Dungeon Master au niveau du look. Le scénario est par contre différent. Les quatre seigneurs de la malédiction ont

pris possession de votre village. Vous jouez le rôle du professeur Van Halen, et partez avec deux amis à la recherche de ces démons, dans le but de les éliminer. Mais, retrouvez ces derniers dans leur propre château, ne sera pas une tâche simple!

# LES VOYAGEURS DU TEMPS

## LA MENACE



Conception  
et  
programmation  
Paul CUISSET

Graphisme  
Éric CHAHI



Retrouvez sur un compact disc les 11 musiques exceptionnelles des Voyageurs du Temps composées par JEAN BAUDLOT  
En vente à un prix spécial à : Génération 4, 210 rue du Fg St-Martin 75010 PARIS  
Tél. : 42.49.56.29  
ou : MICROMANIA, ZAC des Mousquettes  
06740 Châteauneuf de Grasse (16) 93.42.57.12

"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE  
"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4  
"... on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

## MICROPROSE

Sur un petit stand, Microprose présentait surtout son soft du moment, **Stunt Car**, testé sur ST dans notre précédent numéro, et dont les versions Amiga et PC arrivent bientôt. Il y avait aussi **M1 Tank Platoon**, que nous testons dans ce numéro sur PC.

A côté de cela, de nombreux softs étaient annoncés, surtout sous les labels Rainbird et Firebird...

**Quartz**, testé sur ST dans le numéro 14, sera disponible sur Amiga quand vous lirez ces lignes, ainsi que **Carrier Command** sur PC, **Starglider 2** sur PC et **Xenophobe** sur ST. D'ici là, **P47** sera également disponible sur Amiga et ST.

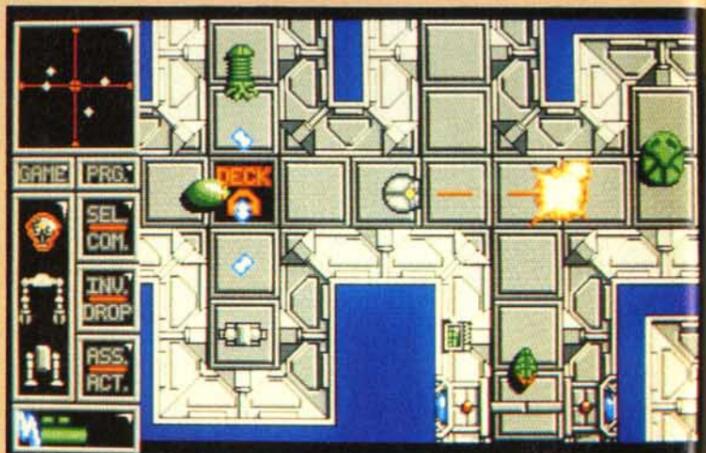
La première nouveauté réelle viendra fin octobre, sur Amiga et ST, et se nomme **First Contact**. Dans ce jeu, des extraterrestres investissent un important vaisseau terrien, et en quelques minutes, tous les humains sont tués.



Survivor (PC)



First Contact (ST)



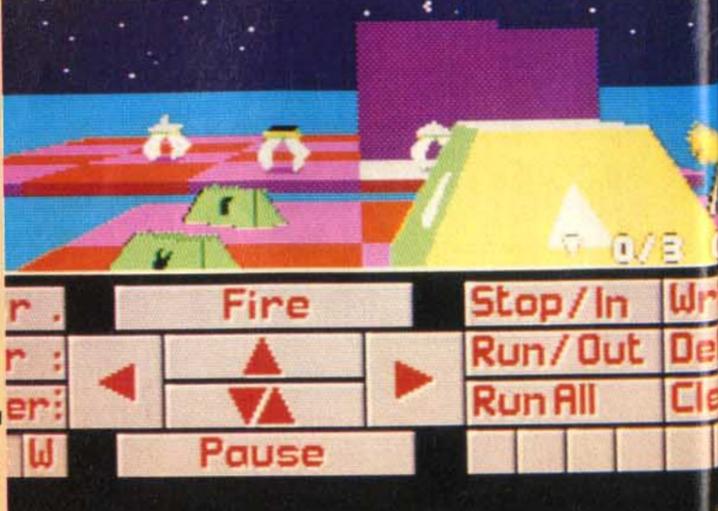
Tower Of Babel (ST)



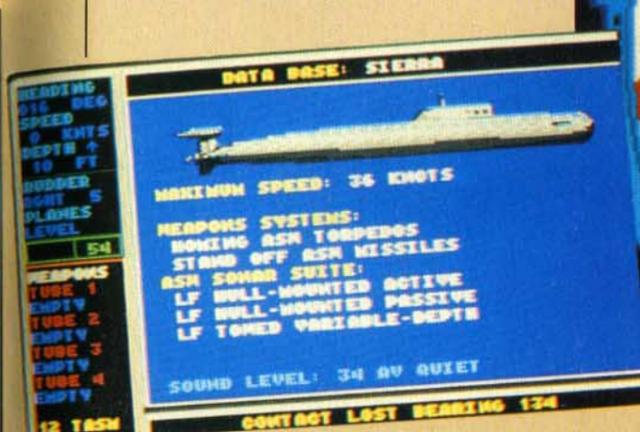
Tower Of Babel (ST)

Vous jouez le rôle de l'ordinateur central du vaisseau, et vous allez devoir contrôler trois droïdes pour rétablir la situation. Chaque droïde est différent, et possède ses propres caractéristiques; l'un est une tête, le second un torse et le dernier des jambes! Ils peuvent être maniés séparément, ou sous forme d'un tout, beaucoup plus puissant. Le but est de retrouver tous les objets primordiaux laissés dans le vaisseau avant que les aliens ne les trouvent, ce qui n'est pas une mince affaire. Le jeu peut se pratiquer comme un shoot'em'up normal, mais surtout sous forme stratégique, où l'on doit comprendre la stratégie des aliens et leurs buts!

Toujours en octobre, mais sur Amiga, PC et ST, nous



Red Storm Rising (ST)



aurons le droit à **Survivor**. Il s'agit d'un jeu de stratégie se déroulant après une apocalypse nucléaire. Vous êtes un survivant, et votre but est de fonder une communauté. Une fois ceci fait, vous allez devoir tenter d'étendre la superficie des terres saines, de manière à ce que votre communauté se développe. Au fur et à mesure de la partie viendront s'ajouter les échanges, la politique, et l'exploration qui vous permettra d'accroître votre territoire. Le but est de devenir le leader d'une seule communauté regroupant tous les survivants! Bien qu'étant un jeu de stratégie, **Survivor** compte quelques phases d'action, la plupart du temps représentées en 3D formes pleines, ce qui promet! Toujours en octobre, ce sera sur ST l'adaptation de **Red**



Mindwinter (ST)



**Storm Rising**, déjà testé sur PC. La version Amiga sera pour décembre. Côté adaptations, il y aura d'ailleurs fin octobre **Weird Dreams** pour Amiga et PC.

En novembre, sur Amiga, PC et ST sortira **Epoch**. C'est un jeu de stratégie qui mêle économie, politique et militarisme. Plus de détails le mois prochain.

Le même mois, sur les mêmes machines, ce sera l'arrivée de **Midwinter** sur Amiga, PC et ST. Le jeu se déroule au 21e siècle, alors qu'une catastrophe climatique a plongé la Terre dans un hiver éternel. Les gouvernements en place n'ont pas tenus longtemps, et le monde est maintenant fait d'innombrables communautés. Dans la région où vous vous trouvez, les villages se sont regroupés en une communauté, le FVPF (Free Villages Peace Force). Dans les régions du sud, un dictateur dirige les nombreux villages, et prépare l'invasion de votre région. Vous allez devoir voyager à travers la région, pour contacter les officiers de la Paix des différents villages du FVPF. Les voyages sont des scènes d'action en 3D formes pleines, où vous êtes à ski, en buggy des neiges, etc. Vous devrez aussi escalader certains parois rocheuses de temps en temps. Il y a également de la stratégie dans le jeu, puisqu'il faut stopper le dictateur et donc ses troupes. Un grand jeu avec des graphismes fabuleux.

Toujours en novembre, mais sur Amiga et ST seulement, un autre grand jeu sera **Tower Of Babel**. C'est un jeu de stratégie qui se déroule dans des complexes en 3D. Vous dirigez jusqu'à trois robots-araignées, chacun ayant ses propres caractéristiques: l'un peut creuser, l'autre peut tirer, etc. Lorsque vous en dirigez plus d'un, vous choisissez celui dont vous désirez vous occuper, et vous pouvez programmer le fonctionnement des autres.

Il y a bien sûr des robots-ennemis et bien d'autres choses, qui font que chaque niveau est une véritable énigme à comprendre et à résoudre. Bref, **Tower Of Babel** semble être un jeu aussi prenant que **Sentinel**, mais plus beau! Espérons que ce soit bien vrai.

**Oriental Games**, déjà présenté en preview il y a quelques mois, est maintenant prévu pour janvier sur Amiga, PC et ST. Rappelons que cette simulation d'arts martiaux vous permet de combattre au Kendo, Kung Fu et Sumo. Ça devrait être assez drôle!

**Starlord** est prévu pour le début 90 sur Amiga, PC et ST. Ce sera la première simulation spatiale chez Microprose. Dans ce jeu, jusqu'à 10 joueurs peuvent participer! Il s'agit d'un jeu de réflexion, avec des phases d'arcade lors des affrontements de flottes interstellaires. Plus de détails prochainement.

A plus longue échéance, c'est-à-dire pour le printemps 90, viendra **Rat Pack**, la suite de Airborne Ranger, qui est prévue pour Amiga, PC et ST.

Enfin, **UMS 2**, prévu sur Amiga, PC et ST, n'a pas encore de date de sortie annoncée, mais cela devrait être avant la fin de l'année... en tout cas, on l'espère.

## SYSTEM 3

Sur un stand entièrement fermé, et donc uniquement réservé à la presse, System 3 présentait **Tusker**, un jeu à la Last Ninja, mais dans un cadre rappelant vraiment Indiana Jones. Dans ce jeu d'aventure / arcade, votre but, en tant qu'aventurier, est de retrouver le cimetière des éléphants. Le jeu est beau, et sortira bientôt sur Amiga et ST.

## TITUS

La compagnie française avait peut-être le stand le plus intelligent du salon. Très simple, mais assez grand, il n'était composé que de bornes d'arcade, mais oh! surprise, c'étaient des jeux Titus qui s'y cachaient. Imaginez la tête des Anglais en train de jouer sur la preview de **Wild Street**, et se demandant pourquoi ils n'avaient jamais vu ce jeu dans une salle d'arcades. Ce fût, pour nous, l'occasion de jouer à **Crazy Cars 2** sur une console Outrun, ce qui est tout de même super. Bref, côté news, il n'y avait rien de neuf, mais il faut dire qu'on vous a tout montré le mois dernier! **Knight Force** sera disponible sur Amiga et ST d'ici la sortie du magazine, et **Dark Century** ne tardera pas trop non plus. **Wild Street** sera pour un peu plus tard, mais sera assurément en vente avant Noël!

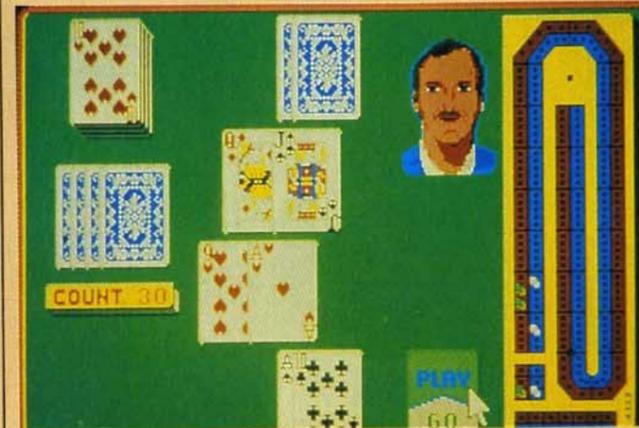
## SIERRA-ON-LINE

Distribuée par Activision en Angleterre, Sierra-On-Line dévoilait tous ses prochains produits, et je dois avouer que nous sommes restés bien longtemps sur ce stand, pour voir et revoir les magnifiques produits qui arriveront entre fin octobre et mars 90.

D'ici la fin octobre, nous devrions avoir **Hero's Quest** sur PC. Les versions Amiga et ST suivront de peu. Sous-titré "So you want to be a hero...", voici le premier volet d'une longue série de jeu. **Hero's Quest** est le premier Sierra à

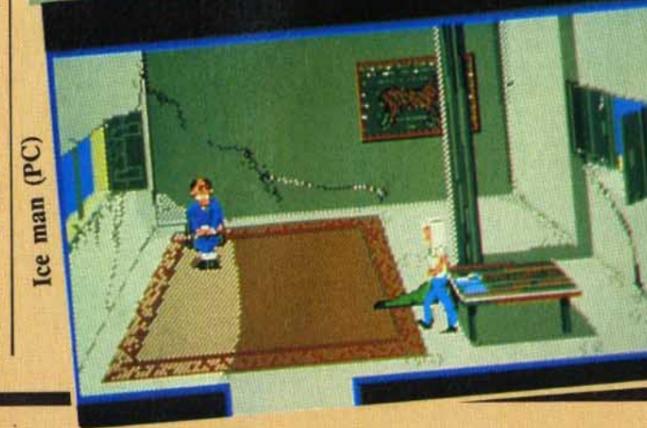
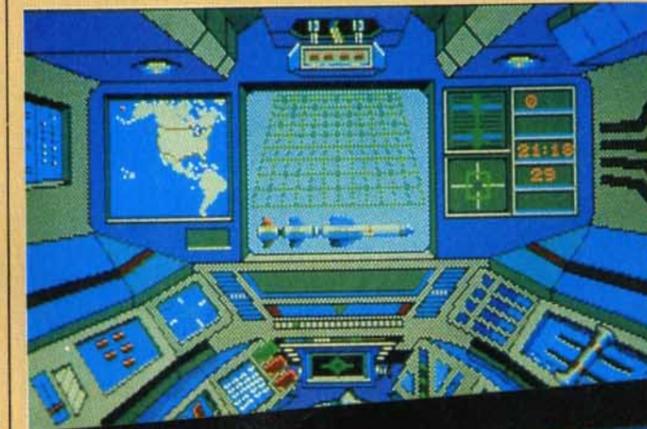
introduire certains éléments du jeu de rôle. En effet, vous créez au début du jeu votre personnage, en déterminant ses caractéristiques (Force, Agilité, Intelligence et Charisme). Ceci déterminera vos compétences, qui évolueront durant le jeu. Vous avez le choix entre trois types de personnages, certains étant capables d'utiliser la magie.

Un système de combat a également été rajouté, permettant de combattre sous forme de jeu d'arcade les monstres et créatures rencontrés (dragons, brigands, gobelins, etc.)



Hoyle's book of games: Volume 1 (PC)

L'intérêt par rapport aux autres jeux du genre, c'est que le système de jeu animé donne une entière liberté au joueur, et est beaucoup plus beau que dans les Ultimas, pour n'en citer qu'un. Il est possible de rejouer au jeu avec un autre personnage, car il sera différent, ne serait-ce que dans la manière de résoudre certaines énigmes. Enfin, les musiques et bruitages sont Midi, et permettront donc, aux possesseurs de MT32 et autres synthétiseurs, de jouer avec une ambiance sonore fabuleuse.



Ice man (PC)

UN JEU EN 3D PRESENTE  
SUR VOTRE ECRAN



360° DE CASCADES EXCITANTES  
AVEC DES LOOPINGS



DES COMPETITIONS DU  
PLUS HAUT NIVEAU



# Hard Drivin'

LA TOUTE DERNIERE SIMULATION DE  
COURSES AUTOMOBILES

— qui laissent les autres loin derrière!

Comment voudriez-vous mesurer votre habileté à piloter une voiture de sport sur des circuits accidentés? Avez-vous déjà sauté d'un pont levé ou conduit à la verticale? Non, et bien à vous de jouer!

Ou alors la vitesse vous excite, dans ce cas, appuyez sur l'accélérateur, mettez le tube et essayez de garder la maîtrise de votre véhicule lors des virages contrôlés. A vous également de slalomer pour éviter les autres voitures.

Hard Drivin', disponible sur votre ordinateur personnel, n'est pas seulement le meilleur jeu que vous pouvez offrir mais aussi et surtout une nouvelle façon de piloter.

Procurez-vous HARD DRIVIN' dès aujourd'hui et testez vos performances de pilote.



© 1989 Tengen, Inc. All rights reserved.  
by Atari Games Corporation.  
Programmed by Jürgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

Publié par Domark Ltd  
Distribué par UBISOFT, 1 Vole Félix Eboué,  
94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00

IBMPC - Amiga - Atarist - Commodore 64 - Amstrad - Spectrum

DOMARK



The Colonel's Bequest (PC)



Hero's Quest (PC)



Leisure Suit Larry III (PC)

Fin octobre, ce sera la sortie sur ST de **Hoyle's Book Of Games: Volume 1**, qui sera par la suite disponible sur Amiga et PC. Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure, mais d'un recueil de jeux de cartes connus. L'intérêt du jeu est qu'il est possible de jouer contre des personnages connus des jeux Sierra, Roger Wilco ou King Graham, et même Larry Laffer. Côté jeu, c'est également sympathique car les joueurs ont des expressions qui traduisent leur jeu... A vous de bien les comprendre pour gagner les parties!

A la mi-novembre, le nouveau programme de Roberta Williams, l'auteur des King's Quest, arrivera sur PC. Nommé **The Colonel's Bequest**, le jeu suivra sur Amiga et ST un peu plus tard.

L'action de cette aventure se déroule dans les années 20, en 1925 plus exactement. Vous jouez le rôle de Laura Bow, une jeune étudiante qui est invitée dans la demeure isolée du colonel Henri Dijon. Lorsque vous arrivez, le soir, à la table où de nombreuses personnes sont présentes, ce dernier annonce qu'il a décidé de léguer ses millions aux personnes présentes. Un peu plus tard, on le retrouve assassiné. Vous allez devoir alors échapper à tous les pièges qui vous attendent un peu partout, et retrouver le meurtrier avant qu'il ne frappe encore. Vous allez explorer la demeure du colonel et ses environs, afin de découvrir, qui tue tous les invités, et quelles sont ses raisons! Dans la plus grande tradition des romans d'Alfred Hitchcock ou d'Agatha Christie, **The Colonel's Bequest** possède un scénario beaucoup plus fouillé que tous les Sierra édités à ce jour, et les nombreux personnages présents rendront l'enquête assez complexe. Les bruitages et musiques sont excellents, surtout si vous disposez d'un synthétiseur Midi! A la fin novembre, les Amigaïstes pourront enfin jouer avec **Leisure Suit Larry 2 (Is Looking For Love In Several Wrong Places)**. Début décembre, sur PC toujours,

ce sera la venue de **Ice Man**, la nouvelle aventure de l'auteur des Police Quest. Vous jouez le rôle de l'agent secret Johnny Westland, dans sa tentative de découvrir l'emplacement d'une base terroriste, et d'y délivrer un ambassadeur prisonnier. Le jeu comprend une phase de simulation où le joueur pilote un sous-marin, en plus de la classique partie aventure en 3D animée. Encore une fois, le jeu arrivera ensuite sur Amiga et ST, il est comme tous les autres Midi.

A la mi-décembre, ce sera le retour de Larry Laffer dans **Leisure Suit Larry 3 (Meets Passionate Patty)** sur PC, puis Amiga et ST un peu plus tard. La nouveauté dans ce troisième volet est que le joueur dirige en plus Passionate Patty, une jeune femme à la recherche de son homme idéal... Vous pouvez, quand vous le désirez, diriger l'un ou l'autre des deux personnages. Les auteurs promettent toujours autant d'humour et de folie, et le jeu est bien sûr Midi pour les musiques et sons.

A la mi-janvier sortira **Sorcerian** sur PC. Il s'agit d'un jeu de rôle comprenant près de 15 scénarios, comprenant bien des personnages, graphismes et plus de 120 sorts différents. Avec des graphismes EGA ou VGA extraordinaires, **Sorcerian** s'annonce comme un excellent jeu du genre. A suivre...

Toujours mi-janvier, arrivera **King's Quest 4** sur Amiga. Enfin, fin février, nous aurons le droit à **Conquest Of Camelot** sur PC. Les versions Amiga et ST suivront. Ce jeu retrace l'épopée des Chevaliers de la Table Ronde. Vous jouez le rôle d'Arthur qui, dans sa recherche du Graal, voyage dans des lieux aussi exotiques que variés, de la cité magique de Camelot à celle de Jérusalem. L'aventure est longue, et possède des graphismes magnifiques et des animations très réussies. On y trouve également des phases d'arcade, comme une séquence de joutes.

## SUBLOGIC

La compagnie américaine présentait, lors du show, ses prochains produits, dans une suite d'un hôtel londonien. De UFO, testé dans ce numéro, à Flight Controls 1, déjà présenté il y a un ou deux numéros, il n'y avait rien de bien neuf, si ce n'est que les produits arriveront maintenant plus vite que prévu sur Amiga et ST. Une nouvelle qui en réjouira plus d'un.

## ACTIVISION

Dans des salons réservés à la presse, Activision présentait ses futurs produits. Enfin au calme, nous avons pu apprécier la qualité des produits de Noël, même si certains sont encore un peu moyens...

Côté adaptations, il y a avait **Predator** qui sort enfin sur Amiga. **Super Wonder Boy**, présenté en preview dans le dernier numéro, sera disponible sur Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes.

Venant d'Activision, Etats-Unis, **Grave Yardage** sera disponible pour PC très bientôt. Il s'agit d'un jeu basé sur le jeu de plateau Bloodbowl, c'est-à-dire que c'est du football américain, dans lequel les joueurs peuvent utiliser des couteaux, épées et autres armes, et remplacer leurs joueurs par des gobelins, ogres, goules, zombies, et encore bien d'autres monstres.

Toujours chez Activision U.S., **Tongue Of The Fatman** est un catch du futur. Fight Palace est une arène, où des êtres venus de toute la galaxie viennent combattre, pour prendre la place du guerrier ultime, Mondu-The-Fat. Chaque être est étrange et dispose d'une arme particulière. Vous allez devoir les combattre un à un pour arriver en finale contre Mondu-The-Fat, qui combat avec une arme très étrange: sa langue! Le jeu sortira sur PC en même temps que le magazine.

**The Manhole** est une aventure très simple, il est prévu pour PC. Si vous connaissez le génial Cosmic Osmo sur Mac, sachez que c'est un jeu des mêmes auteurs. Il n'y a donc rien à faire, si ce n'est de cliquer sur ce que vous voulez à l'image, pour qu'il arrive quelque chose. Plus un jeu de découverte qu'un jeu d'aventure.

**Die Hard** arrive enfin, fin octobre, seulement sur PC. C'est l'adaptation du fabuleux film de John MacTiernan: Piège de Cristal. Vous y jouez le rôle de John McLane, un flic qui va devoir survivre dans une tour gigantesque, dans laquelle se déroule une prise d'otages. Vous devrez plonger sous les tirs des mitraillettes, lancer des explosifs, ou encore sauter du toit! A l'aide d'hélicoptères, de votre CB, et de nombreuses armes et explosifs, vous pourrez venir à bout des terroristes.

Encore une fois, sur PC uniquement, **Deathtrack** est une course d'automobiles à la Mad Max. Construisez votre véhicule et partez sur les routes, en faisant attention aux débris et aux ennemis qui vous en veulent. Heureusement, vous êtes fortement armé, avec entre autres, des lasers, des roquettes, des pointes, des mines et des mitraillettes.

En novembre, et encore une fois sur PC, **Mechwarrior** fera son apparition. Il s'agit d'un nouveau jeu basé sur Battletech ou Robotech. Vous devenez pilote d'un gigantesque robot dans ce jeu de combat, où les phases devraient être vues en 3D formes pleines, et où le joueur dispose d'un bon nombre de gadgets et armes pour anéantir son ennemi.

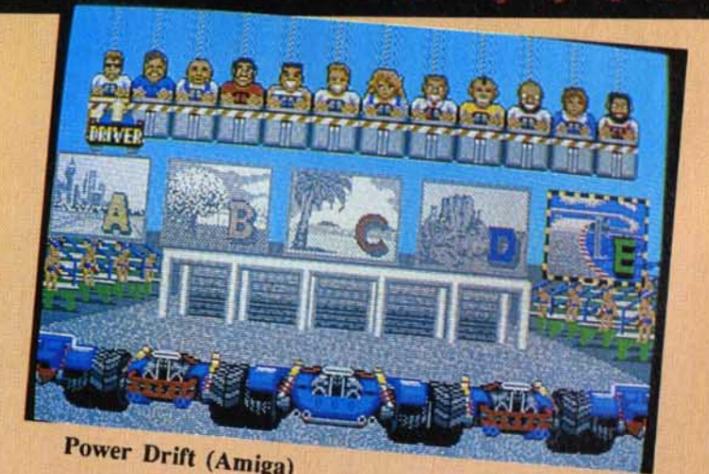
Ensuite, ce sera le tour de **Fighting Soccer**, un football



Power Drift (Amiga)

basé sur le jeu d'arcade de SNK. Assez bien réalisé, c'est un jeu assez rapide, qui est plus du côté arcade que du côté simulation. Il lui faudra rivaliser contre Adidas Golden Shoe de chez Ocean! Le jeu est prévu pour Amiga et ST.

Le plus beau, des programmes Activision jamais faits, sortira fin octobre. Il s'agit de **Fighter Bomber**, un fabuleux simulateur de vols qui nous a laissé sans voix. Il faut dire que nous avons eu une démonstration de ce soft sur un PC



Power Drift (Amiga)

blables, ce sera certainement le meilleur simulateur de vols de l'année.

Ce sera ensuite le tour de **Power Drift**, l'adaptation de la fameuse course de kartings signée Sega. L'effet 3D est excellemment bien rendu, et les graphismes sont très proches du jeu d'arcade. Cependant, côté décors, il n'y avait pas grand-chose à l'écran, mais notons qu'il s'agissait vraiment d'une préversion, puisque le soft ne sortira que pour Noël, sur Amiga et ST.

Dans le genre jeux impossibles à adapter, Activision avait **Galaxy Force** pour Amiga et ST. Programmé par les auteurs d'Afterburner, Galaxy Force est tout de même mieux fait. Un peu plus beau, beaucoup plus jouable, Galaxy Force ne peut tout de même pas être comparé à l'original. Mais il est vrai qu'il semblait impossible d'adapter un tel jeu. Espérons que la version finale sera un peu plus belle et surtout jouable!

Enfin, toujours pour Noël, **Ghostbusters 2**, basé sur le film, sera disponible. Ce que nous avons vu du jeu nous a vraiment bien impressionné, car la réalisation est excellente, et les trois jeux sont entrecoupés par des digits du films vraiment très réussies. En fait, c'est certainement le meilleur produit de Noël d'Activision sur Amiga, PC et

qui tournait très vite! Il faudra donc voir ce que cela donne sur Amiga et ST, mais quoi qu'il en soit, c'était ce qu'on a vu de mieux sur PC. Vous disposez d'un nombre important d'avions différents, d'un nombre élevé de missions, et le terrain sur lequel se déroule le jeu est véritablement immense. Graphiquement, les objets en 3D sont magnifiques, que ce soient les avions ou les bâtiments que l'on survole. L'animation est plus que fluide, et les sons sont excellents. Si toutes les versions de ce jeu sont sem-

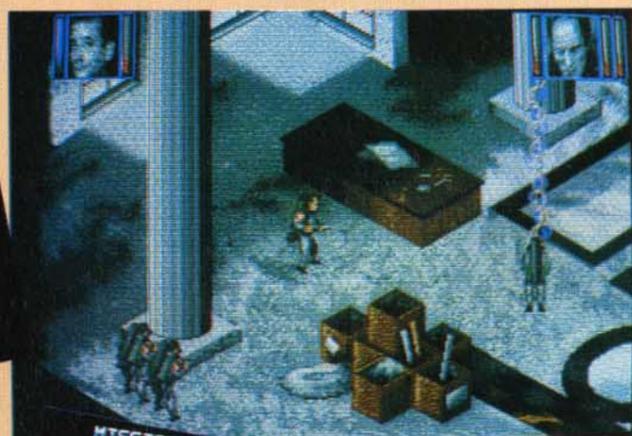
Tongue Of The Fatman (PC)



ST, mais on vous en reparlera plus longuement d'ici le mois prochain.  
D'autre part, Activision possède déjà les droits de trois jeux d'arcade pour le début 1990. Il y aura **Dragon's Breed**, le nouveau jeu de chez Irem, les auteurs de R-Type, et qui est excellent dans les arcades. Toujours d'Irem, **Ninja Spirit** est un peu plus vieux, mais est tout aussi bon, avec des graphismes splendides. Espérons que la conversion sera à la hauteur. Enfin, **Atomic RoboKid**, présenté récemment dans la rubrique Sous Les Arcades, est un shoot'em'up assez dévastateur.



Ghostbusters 2 (ST)



Galaxy Force (ST)



# P47



Bienvenue à bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt.  
Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force.  
Votre mission: nettoyer toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie. A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must Firebird.  
Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC.  
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

## ELITE

Rien de bien neuf chez Elite, qui présentait Dogs Of War, le nouveau jeu de Steve Bak, testé dans ce numéro. D'autre part, nous avons pu entrevoir **Commando**, qui devrait bientôt sortir sur Amiga et ST, et j'ai bien peur que l'adaptation ne soit pas excellente (ce qui ne veut pas dire qu'elle est mauvaise!). Une affaire à suivre. **Ghost'n Goblins** devrait être disponible en février 90, si tout se passe bien. Lui, par contre, à l'air très sympathique, et s'il est aussi réussi que le jeu d'arcade, ça sera vraiment fantastique!

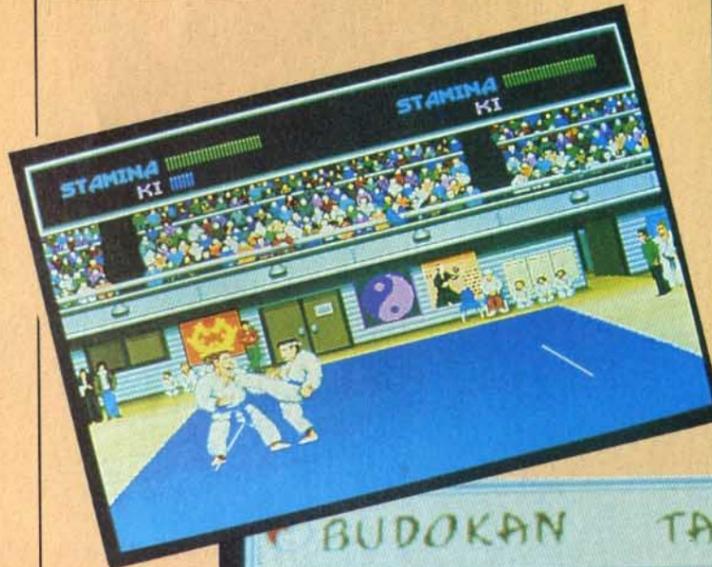
## INFOCOM

Distribuée par Mediagenic, la compagnie spécialisée dans les jeux d'aventure sortira ce mois-ci, les versions PC de **Zork Zero**, **King Arthur**, **Shogun** et **Journey**, et une nouveauté: **Mines Of Titan**.

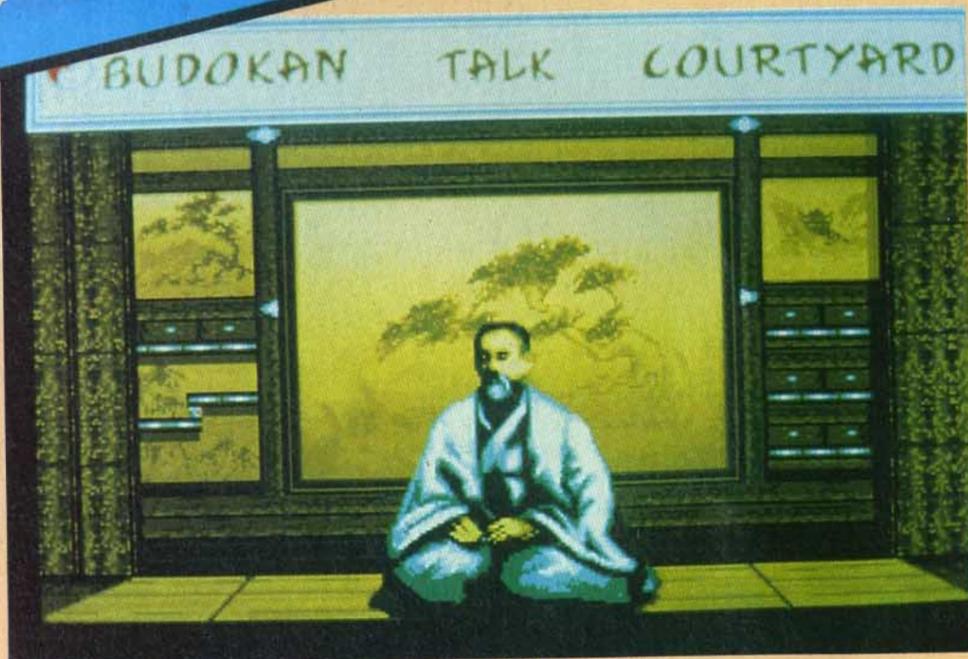
## ELECTRONIC ARTS

La compagnie n'était pas présente sur le Show, mais avait loué une suite dans un luxueux hôtel non loin d'Earls Court. Il faut dire qu'aucun des gros projets prévus n'était encore présentables à ce moment. Mis à part l'arrivée imminente de **Populous** sur PC, il faut surtout noter la sortie en décembre de **Budokan**, un jeu d'arts martiaux pour PC. L'atout de ce programme, est de présenter une animation des plus fluides, combinée à des graphismes superbes EGA, MCGA et VGA! Le programme est en plus compatible MT-32, ce qui constitue un réel avantage pour ceux qui disposent de cet expandeur. **Neuromancer** arrive sur Amiga et PC et est présenté dans le dossier Cyberpunk!

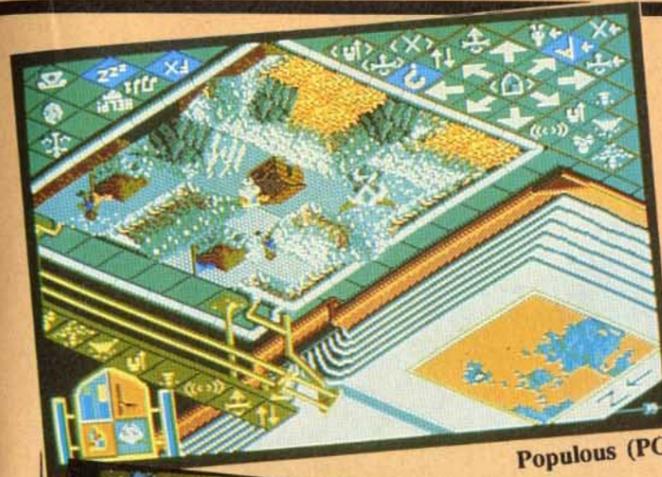
Les gros jeux d'Electronic Arts, dont le très attendu simulateur de vol **Hawk**, ou encore les nouveaux jeux des auteurs de **Populous**, seront présentés lors d'une conférence de presse internationale, d'ici la fin de l'année. Vous serez les premiers informés!



Budokan (PC)



Budokan (PC)



Populous (PC)

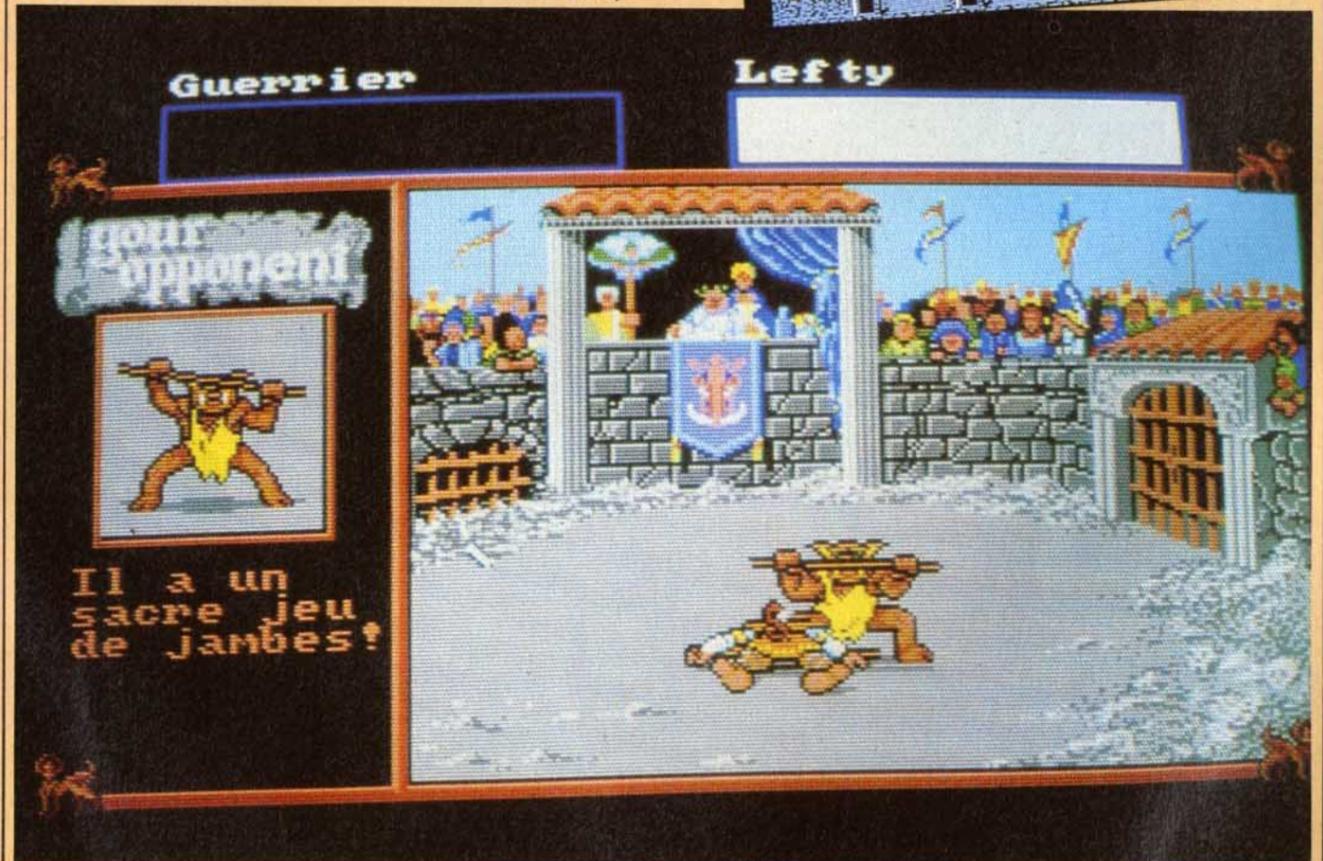


Hillsfar (Amiga)



Dragons Of Flame (PC)

Dragons Of Flame (PC)

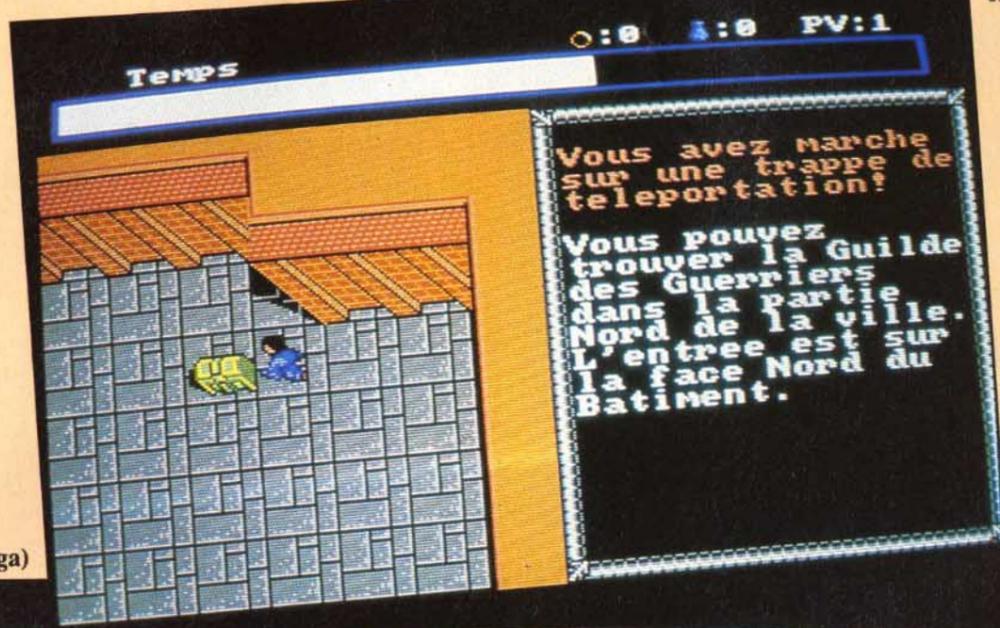


Pool Of Radiance est, quant à lui, un véritable jeu d'aventure interactif à la Bard's Tale, mais utilisant les règles d'AD&D. C'est le premier scénario des Forgotten Realms, et la conversion sur les 16 bits est entre les mains d'Ubi Soft. On devrait pouvoir vous montrer des choses le mois prochain.

Enfin Dragons Of Flame est la suite de Heroes Of The Lance. Beaucoup plus beau graphiquement, il comporte bien des options en plus. La quête se déroule sur toute une région, avec des explorations en intérieur, mais aussi à l'extérieur. Des joueurs contrôlés par l'ordinateur peuvent venir se joindre à votre équipe, ce qui est une bonne initiative. A côté de cela, il y a cette fois-ci trois tâches à effectuer pour gagner, plus de monstres différents, plus de magie. D'après la version PC que nous avons vue, le jeu s'annonce vraiment meilleur que Heroes Of The Lance, c'est-à-dire excellent.



Hillsfar (Amiga)



Hillsfar (Amiga)



# BLADE WARRIOR



La bête était quelque part dans le pays, et du haut de chaque tour, la voix des sorciers l'invoquait.

Au fur et à mesure que la nuit tombait et chassait le soleil, ses troupes s'apprêtaient à cacher les tablettes qui verraient la lumière du jour bannie à jamais.



Alors, juste au moment où la dernière lueur sanglante s'éteignait d'est en ouest, le paladin fit son apparition, déterminé à vaincre les troupes de la nuit en utilisant toute sa puissance et son savoir-faire dans cette histoire de sabres et de sorcellerie.



Disponible sur  
Atari ST, Amiga, IBM  
PC and compatibles.

Distribué par

**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL CEDEX  
FRANCE

Disponible dans les FNAC  
et les meilleurs points de vente



## ACCOLADE

L'éditeur américain annonçait durant le show, la création d'une filiale de développement en Angleterre, mais présentait surtout ses prochains produits. En octobre sortira **Bar Games** sur PC. Il s'agit d'une compilation de 5 jeux se déroulant dans les bars, et allant de la drague au lancer de choppes de bière! Des versions Amiga et ST seront disponibles en 1990.

**Day Of The Viper**, testé dans ce numéro sur ST, sortira fin octobre, puis sur Amiga en novembre, et en 1990 sur PC.

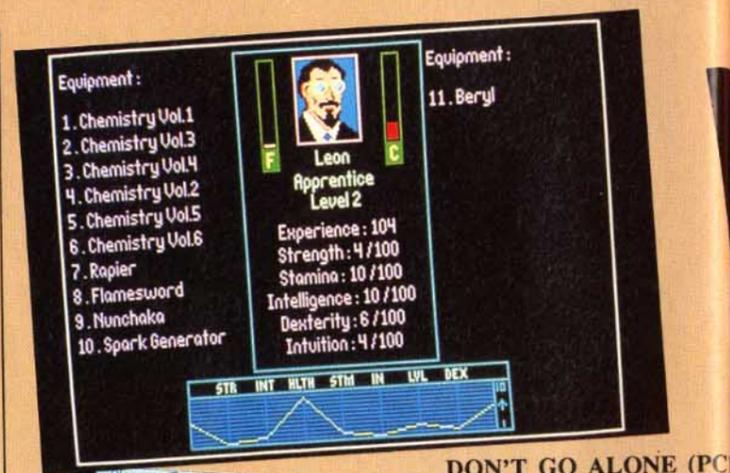
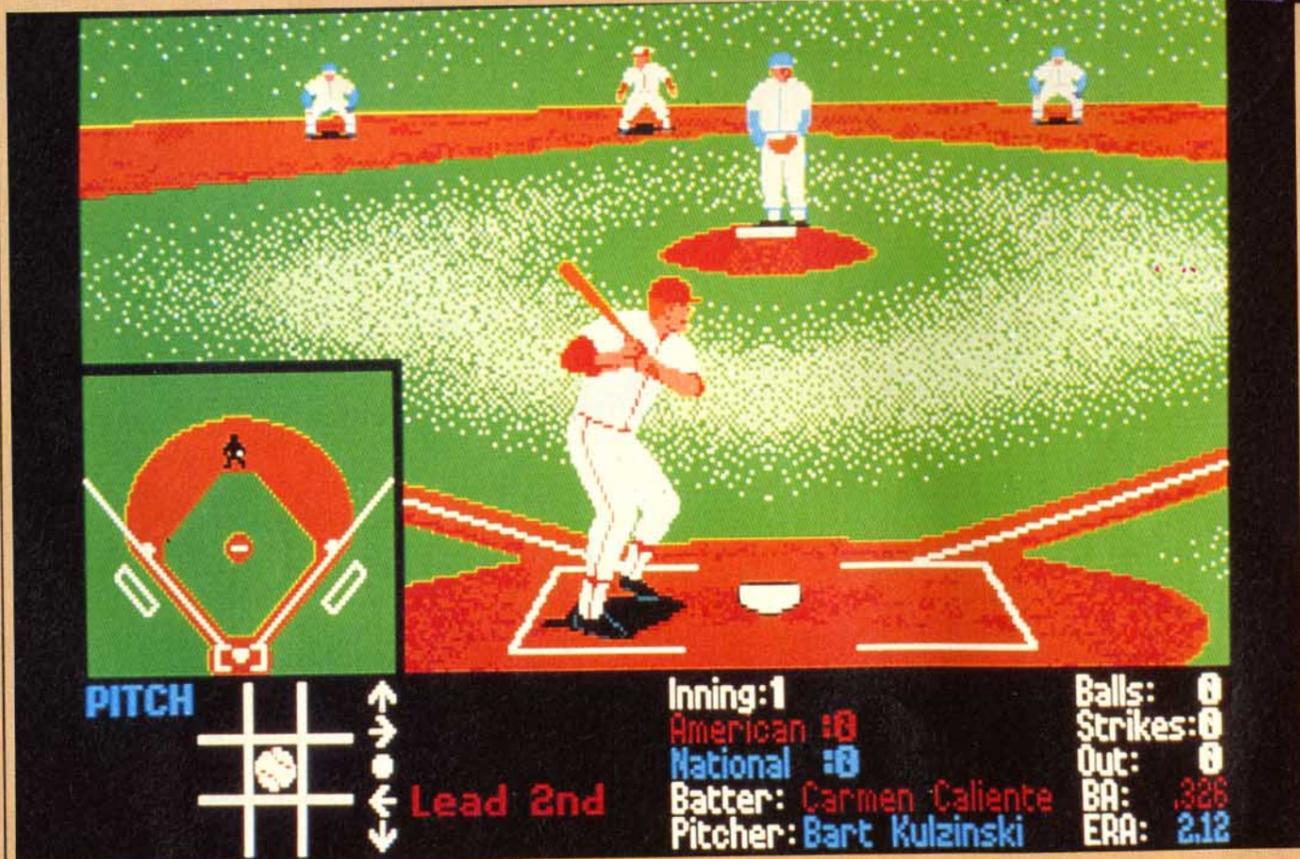
Toujours en octobre, et sur PC, **Don't Go Alone** fera son apparition. C'est un jeu d'aventure, dans lequel vous devez prouver que la maison de votre grand-père est hantée, sans quoi ce dernier finira ses jours à l'asile. Bref, c'est une sorte de **Dungeon Master** de l'épouvante, avec près de 100 types de revenants différents! Les versions Amiga et ST sont pour 1990.

Fin octobre et encore sur PC, ce sera le tour de **Hardball 2**. Cette suite du meilleur jeu de base-ball devrait comprendre plus d'options et une meilleure animation associée à des graphismes encore plus détaillés. La version Amiga sera disponible en décembre.

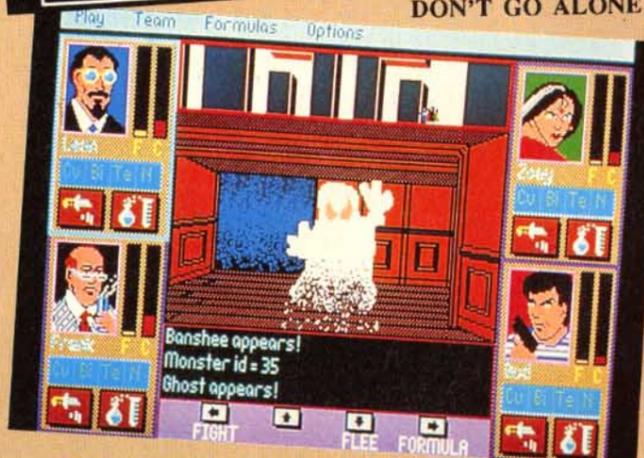
C'est également en octobre qu'arrivera l'adaptation de **Jack Nicklaus Golf** sur ST. Le jeu est déjà disponible sur PC et Amiga.

Enfin, le dernier jeu à sortir en octobre, sera pour PC, et se nomme **The Third Courier**. Dans ce jeu d'aventure et d'espionnage, vous devez retrouver les plans volés du système de défense de l'OTAN avant qu'ils n'arrivent à Moscou.

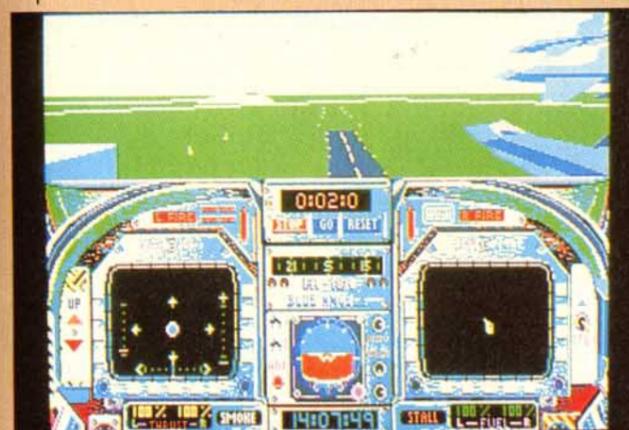
### HARDBALL 2 (PC)



DON'T GO ALONE (PC)



BLUE ANGELS (PC)



## DYNAMIC

La compagnie espagnole possédait un assez grand stand, où elle présentait ses nouveaux produits. Parmi ceux-ci, il y avait **Aspar GP Master**, une course de motos vue du dessus, pour Amiga, PC et ST, et surtout **After The War**, un jeu à la **Dragon Ninja**, mais avec des sprites magnifiques et une réalisation excellente! Les deux produits sortiront très bientôt.

ASPAR GP MASTER (ST)



AFTER THE WAR (ST)

L'adaptation de **Jack Nicklaus Championship Courses** sur Amiga sera pour novembre. Cette extension est déjà disponible pour PC.

Le même mois sortira **Muscle Cars**, un nouveau scénario de voitures pour **Test Drive 2** sur Amiga et PC. Une version ST suivra en janvier.

Toujours en novembre, nous pourrons jouer à **The Cycles** sur PC. Il s'agit d'une course de motos vue comme dans **Grand Prix Circuit**. Maniable, rapide et prenant, ce logiciel est parfaitement réalisé, et devrait connaître un franc succès auprès des fans de jeux de ce type. La version Amiga arrivera en décembre et la version ST en février.

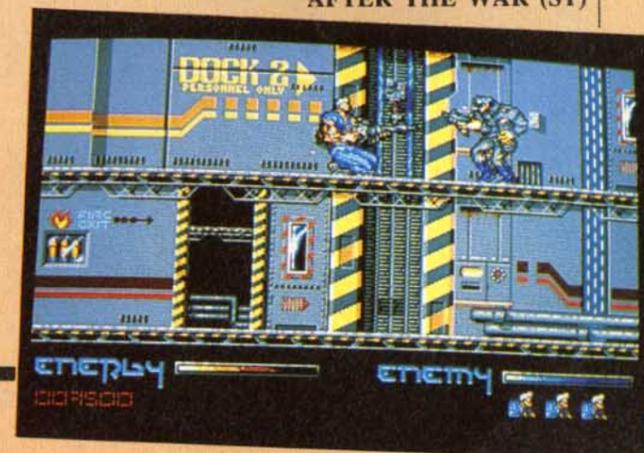
**Blue Angels** sur Amiga et PC, ce sera aussi pour novembre. C'est une simulation de vols en formation comprenant un grand nombre d'options et de possibilités. La version ST sortira en janvier.

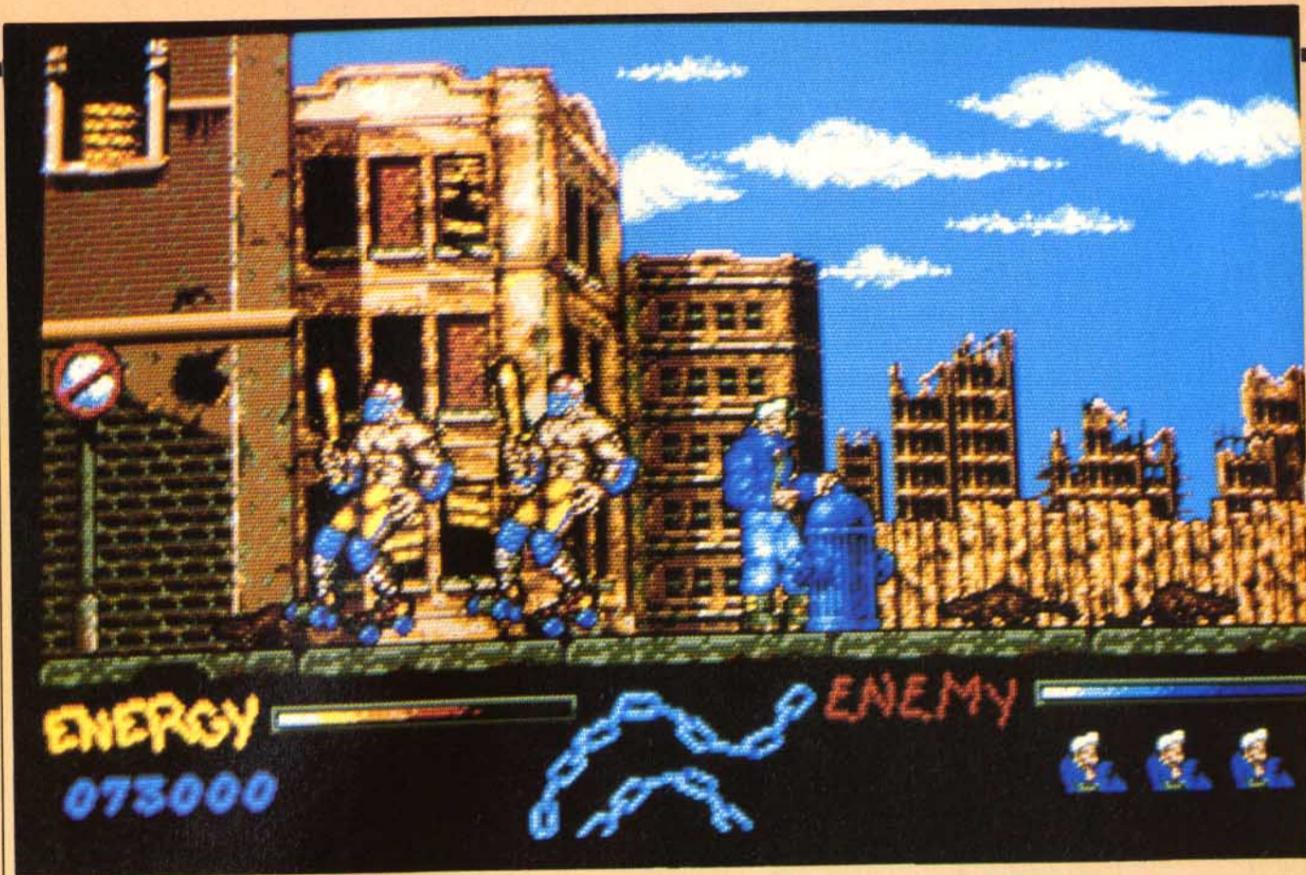
En décembre, le troisième scénario de **Jack Nicklaus Golf**, **Jack Nicklaus International Courses** sortira pour Amiga et PC, ainsi que le troisième scénario pour **Test Drive 2**, **European Challenge**, sur les mêmes machines. La version ST sera pour janvier.

Le dernier programme de 89 sera **Power Boat USA**, une simulation de course en off shore avec des phases vues du dessus et d'autres en 3D formes pleines. Le jeu sera disponible pour Amiga, PC et ST.

C'est en janvier que sortira **Test Drive 2** sur ST, ainsi que les quatre disquettes scénario le concernant.

Enfin, un peu plus tard, ce sera le tour de l'adaptation ST de **Grand Prix Circuit**.

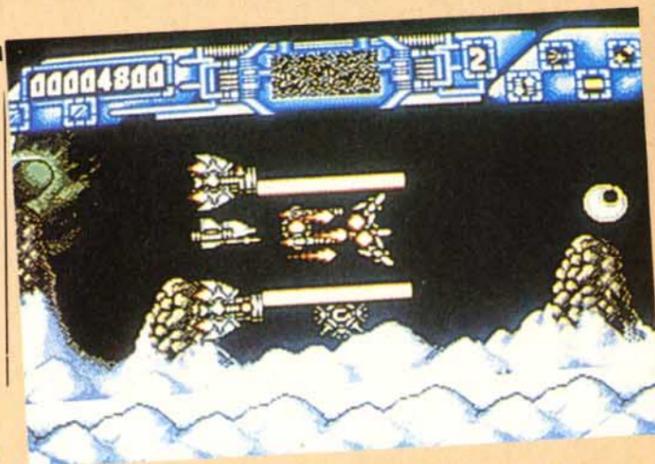




AFTER THE WAR (ST)

## EDGE

Sur un stand assez fermé, les personnes de The Edge annonçaient leurs futurs produits. Il y aura trois jeux basés sur les X-Men, dont un premier d'ici Noël. **Darius +** est l'adaptation d'un shoot'em'up aquatique signé Taito, et sera disponible bientôt sur Amiga, PC et ST. En même temps devrait sortir, pour Amiga et ST, **Peanuts 1**, basé sur Snoopy! La version PC sortira en décembre.



DARIUS + (ST)

## GREMLIN

La compagnie prépare de nombreux jeux pour la fin de l'année. Il y aura tout d'abord **Greg Norman's Ultimate Golf**, une simulation de golf, qui sera disponible sur Amiga, PC et ST. Un peu après, ce sera le tour de **Switch Blade**, un jeu de tableaux des auteurs de Rick Dangerous! Ensuite ce sera le tour de **Mindbender** sur Amiga et ST. C'est la suite de Reflektor, et on retrouve donc le même système de miroirs qui devient un faisceau lumineux. **Skidz** est un jeu de parcours, où vous êtes, soit à vélo, soit sur une planche à roulettes, et qui est prévu pour Amiga et ST. **Footballer Of The Year 2** arrivera également sur les mêmes machines. C'est une simulation de gestion d'un club de football, comme il en existe déjà plus d'une... Ensuite, nous aurons **Axel Magic Hammer**, un jeu à la

Mario Bros, qui est prévu sur Amiga et ST. **Super Scramble Simulator** arrivera sur ST avant Noël, en même temps que **Ultimate Darts** sur Amiga et ST.

ULTIMATE GOLF (ST)



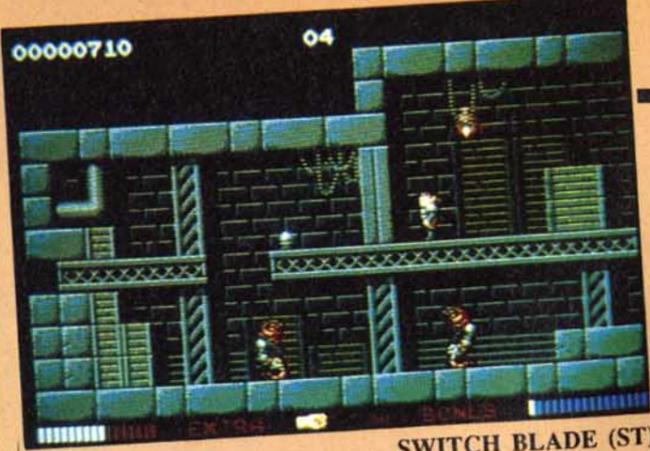
# WINGS OF FURY

- Arcade-Action
- Pilotage de combat
- Duels Hellcats-Zéros
- La Guerre du Pacifique
- Pilonnage de Navires Japonais
- Bombardement de Bases Nippones
- Versions Amiga-Amstrad CPC-Atari ST
- IBM PC et compatibles-Tandy-Cartes EGA.CGA ...

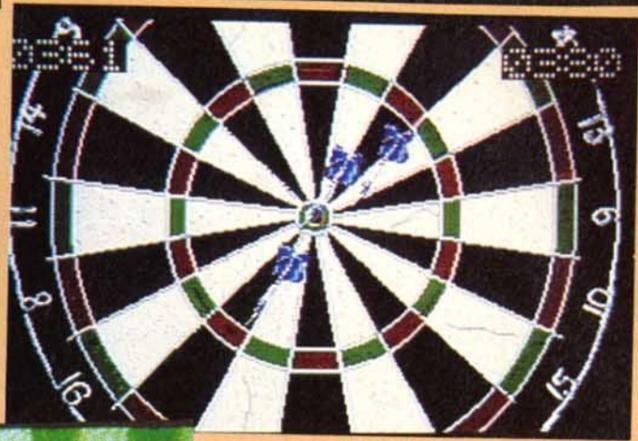


**Broderbund**

81, Rue de la Procession  
92500 Rueil-(1) 47 52 00 30



SWITCH BLADE (ST)



ULTIMATE DARTS (ST)



AXEL'S MAGIC HAMMER (ST)



SKIDZ (AMIGA)



MINDBENDER (ST)

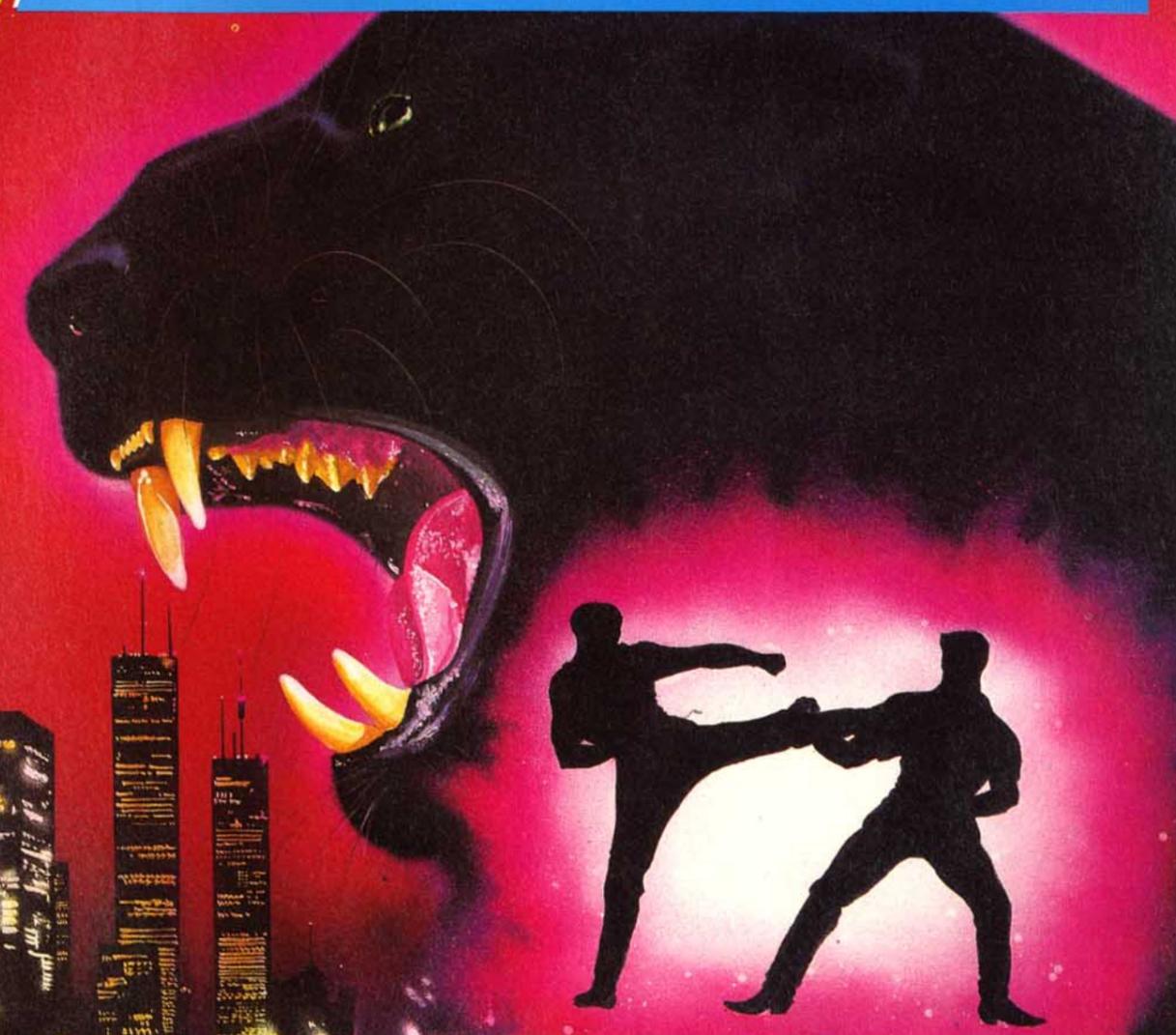
FOOTBALLER OF THE YEAR 2 (ST)



## INFOGRAMES

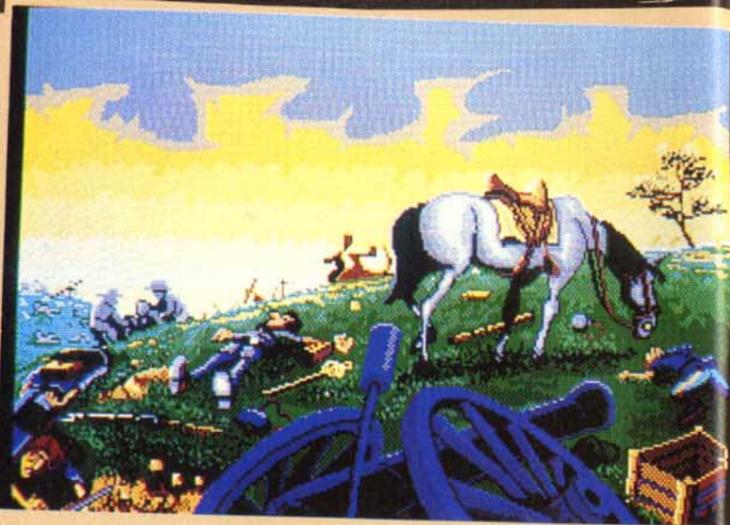
Sur un stand assez grand, Infogrames montrait les toutes dernières versions de Drakken et de North & South. Les deux produits, qui seront testés dans notre prochain numéro, s'annoncent excellents. Drakken semble être un excellent jeu d'aventure interactif,

# WILD STREETS



**TITUS™**  
 28 TER AVENUE DE VERSAILLES  
 93220 GAGNY  
 TEL. : (1) 43 32 10 92

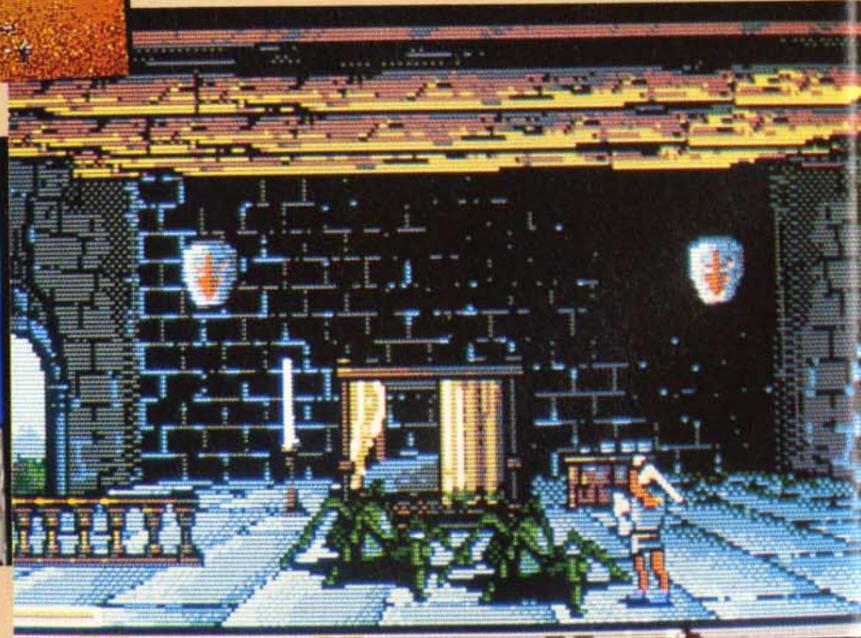
et aux vues des options du jeu et de l'excellente réalisation, je pense que nous sommes en face d'un des meilleurs jeux du style!  
Quant à North & South, c'est un jeu très drôle mêlant stratégie et arcade, et parfait pour s'éclater lorsqu'il y a deux joueurs.



NORTH & SOUTH (ST)



DRAEKEN (ST)



## MINDSCAPE

C'est sur le stand sans grande originalité (mis à part la présence d'une Harley Davidson), que l'on a retrouvé des traces d'Origin. Microprose avait en effet arrêté de distribuer la compagnie, dès qu'elle avait racheté en avril Telecomsoft, c'est-à-dire Rainbird et Firebird. C'est au PC Show que nous avons appris qu'Origin, était désormais distribué par Mindscape. Ultima V devrait donc être très prochainement disponible sur ST. Enfin!  
Chez Mindscape, il y aura Star Trek V, basé sur le jeu du même nom, et Harley Davidson, un jeu de motos. D'autres produits sont prévus mais nous vous en reparlerons d'ici le mois prochain.

## OCEAN

Le plus grand stand du PC Show était encore une fois celui d'Ocean, et ce n'était rien, lorsque l'on voyait ce qu'ils avaient dans les salons privés pour accueillir les journalistes. A côté de cela, vu comment nous vous avons tenu informé de ce qui devait sortir chez Ocean, il n'y avait pas grand chose de neuf.  
Retaliator s'annonce de mieux en mieux, et comprend maintenant deux avions différents pilotables, quatre mondes, et un nombre important de missions. Il est toujours particulièrement rapide! Il devrait sortir en novembre sur Amiga et ST.  
Lost Patrol est également un projet fabuleux, que ce soit sur Amiga ou ST. Les jeux d'arcade qui accompagnent les phases stratégiques sont de toute beauté, et les graphismes sont splendides. Un des grands titres de Noël. Cabal et Operation Thunderbolt, les deux adaptations

# PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK \*

La nouvelle  
Génération de Flipper



36 15  
LORI

12  
TABLEAUX  
HALLUCINANTS!

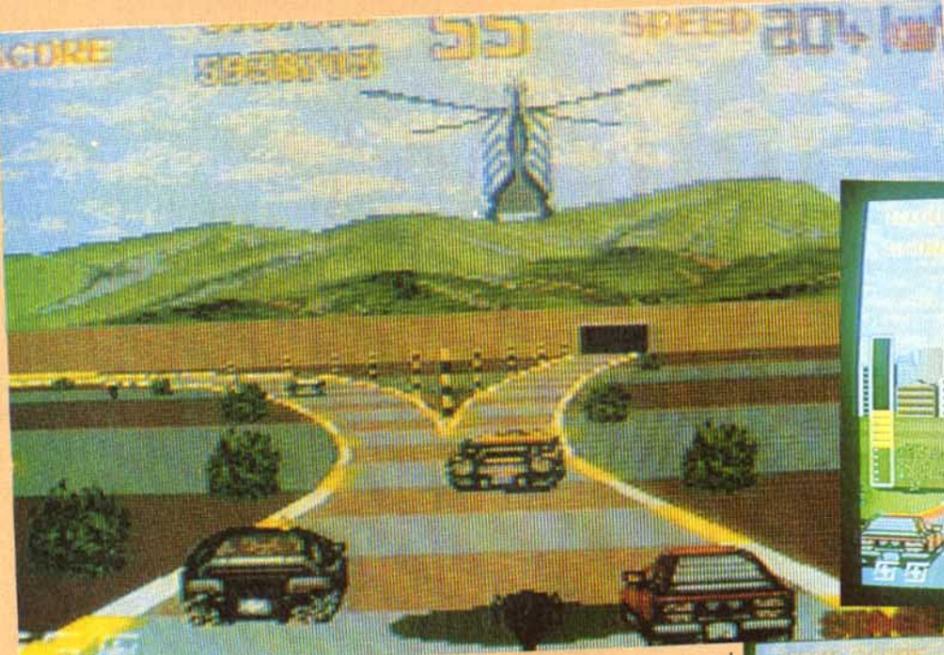


81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

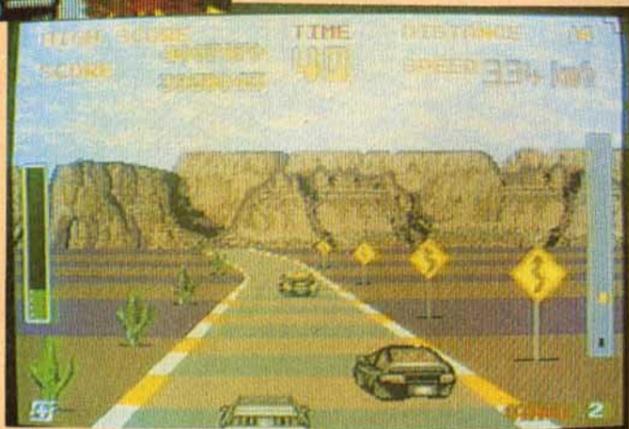
POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

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

\* Prix public conseillé



CHASE HQ (ST)



d'arcade avancent rapidement (et bien!), et devraient être prêtes d'ici le mois prochain.

Côté Ocean France, **Golden Shoe**, le football, se termine, et **Ivanohé** s'améliore de jour en jour. Ce devrait être un des meilleurs jeux de la compagnie à ce jour. Par contre, **Adidas Beach Volley** traîne un peu sur ST...

Enfin, le titre le plus attendu, **Chase HQ**, s'annonce décidément superbe sur ST. La version Amiga devrait être encore meilleure.

Terminons en disant qu'Ocean détient désormais les droits de deux nouveaux titres d'arcade: **Shadow Warrior** et **Top Secret**.

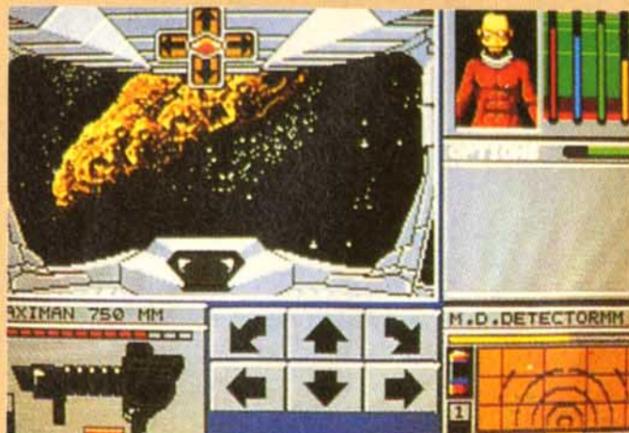
F29 RETALIATOR (AMIGA)



## PANDORA

La compagnie qui n'avait rien fait depuis Galdregon's Domain sortira bientôt trois softs. **Xenomorph** est un jeu dans le genre de **Dungeon Master**, mais dans un univers SF. Le scénario ressemble beaucoup à **Aliens**, et le jeu comprend donc un peu plus d'action que **Dungeon Master**. **Debut** est une simulation dans laquelle vous devez empêcher la fin du monde en jouant sur de nombreux facteurs écologiques. Enfin, **Outlands** est un shoot'em'up des plus simplistes. Les trois produits sortiront rapidement sur Amiga et ST.

XENOMORPH (ST)



# ILS REVIENNENT !



# ACTIVISION

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc.  
All Rights Reserved.

Distribué par :  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué,  
94021 CRETEIL CEDE,  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

## PALACE

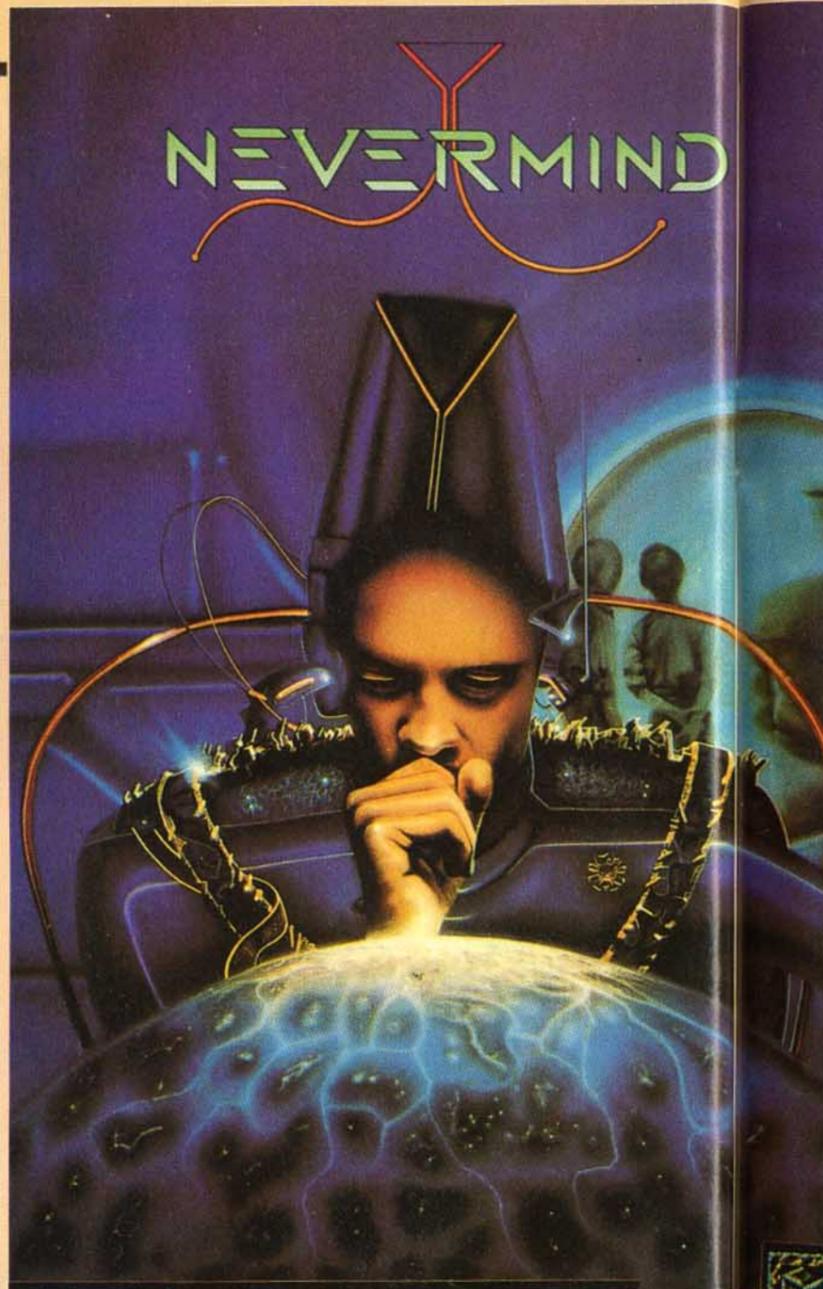
Le principal produit de chez Palace était Les Voyageurs Du Temps, puisque c'est cette compagnie qui distribue les jeux Delphine ailleurs qu'en France. A part cela, il était possible de voir Shoot'em'up Construction Kit sur ST, soft qui sortira d'ici la fin octobre. **Barbarian 2** arrivera sur PC en novembre, et un pack comprenant **Barbarian** et **Antiraid** sera également disponible sur PC le même mois. Les gros titres seront pour plus tard, et Peter Stone de Palace a bien voulu avouer qu'il y en avait pas mal en préparation pour le début 90.

## PSYGNOSIS

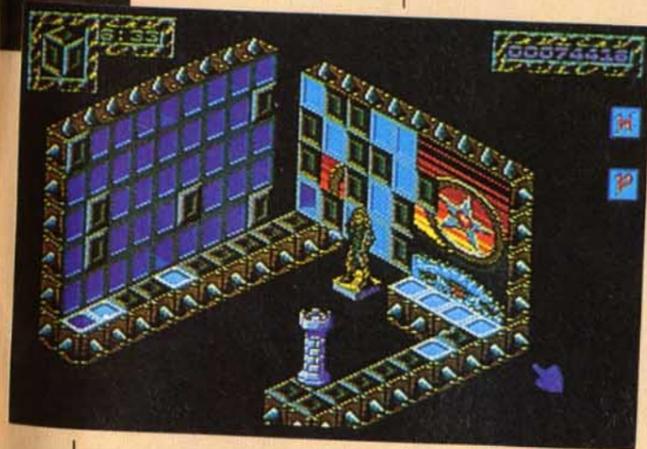
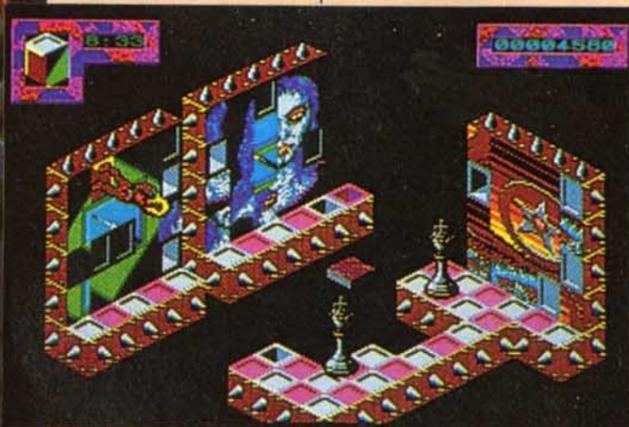
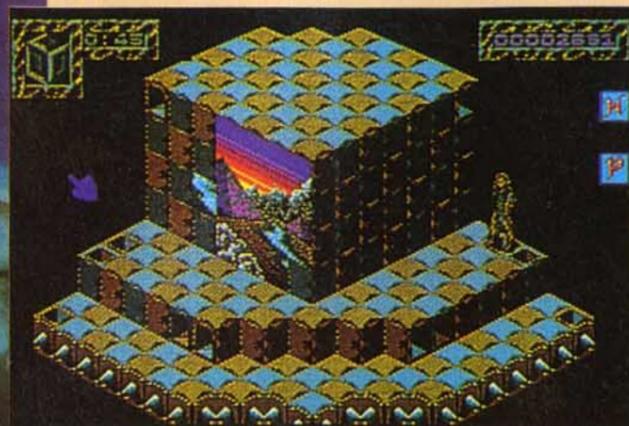
L'une des plus prestigieuses compagnies annonce un nombre incroyable de jeux d'ici décembre.

D'ici la sortie du magazine, nous devrions avoir **Stryx** sur Amiga et ST. C'est un jeu dont les auteurs sont fiers d'annoncer: "Nous y avons les sprites les plus petits jamais faits." Etrange, surtout lorsque l'on sait que le graphiste était celui de **Barbarian**. Par contre, l'animation est exceptionnelle, et ce jeu d'arcade s'annonce très bien fait. Vous y jouez le rôle d'un homme, combattant face à une armée de robots. Le routine, quoi!

Un peu plus tard viendra **Nevermind**, un jeu de réflexion fait de 300 niveaux. Chaque niveau n'est composé que d'un écran, mais quelle galère pour passer à celui d'après! Le but du jeu est de reconstituer une image vidéo sur un mur, en ramassant des parties de l'image et en les déposant correctement. Si ceci est simple au début, le jeu se complique vite avec des trous qui font passer le joueur d'un tableau à un autre, des blocs qui se mettent à bouger, des pièces d'échec qui en veulent au joueur, et enfin des blocs qui fondent... Comme en plus le tout est en temps limité, on vous souhaite bien du courage pour ce puzzle fou en 3D. Heureusement, des mots de passe permettent de revenir au niveau désiré! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST. Toujours d'ici la fin du mois, nous devrions recevoir **Infestation**, un jeu réalisé par l'auteur de **Voyager**. C'est une nouvelle fois un jeu en 3D, mais c'est cette fois-ci vraiment beaucoup plus beau que d'habitude. On vous en dira plus le mois prochain, lors de sa sortie sur Amiga et ST. Le dernier soft d'octobre sera **Matric Marauders** sur Amiga, PC et ST.

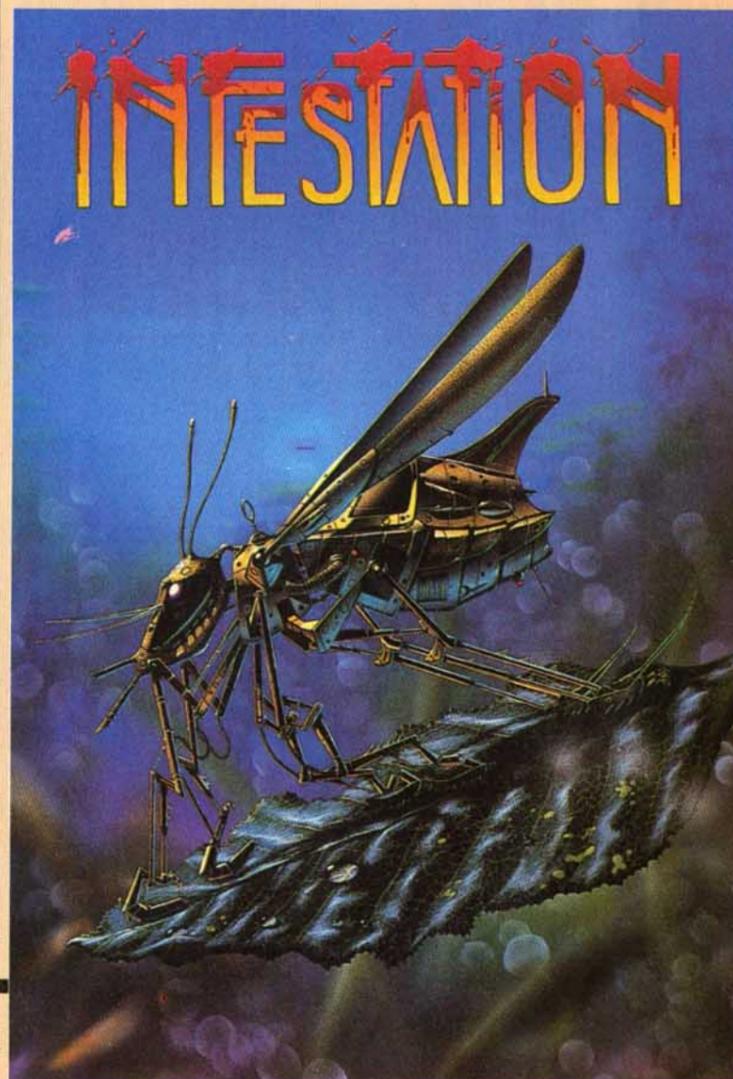


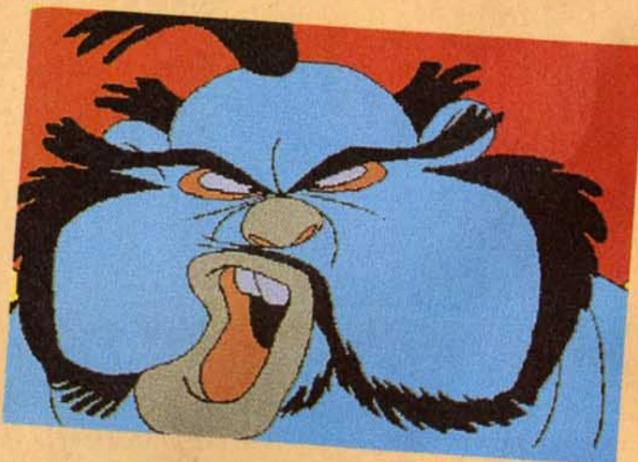
C'est en novembre qu'arrivera le tant attendu **Barbarian 2**, sur Amiga et ST. Un peu plus tard, ce sera le tour de **Carthage**, déjà présenté dans la rubrique des Compagnies Etrangères il y a peu de temps. Le jeu sortira également sur Amiga et ST. Toujours en novembre, nous aurons



l'adaptation PC de **Blood Money**, puis sur Amiga et ST, **Killing Game Show**.

Enfin, décembre verra la sortie de **Flash Dragon** sur Amiga et ST, d'**Aquaventura** reprogrammé une troisième fois, de **Shadow Of The Beast** sur ST, et de **Gore** sur Amiga, PC et ST. Plus de détails dans notre prochain numéro.





## READYSOFT

Présents sur le salon, les gens de Readysoft présentaient Space Ace, la suite de Dragon's Lair. Avec des graphismes toujours signés de Don Bluth, le jeu se déroule cette fois-ci dans l'espace. Les auteurs promettent que le jeu contiendra plus d'action, et que le joueur sera plus pris dans le jeu! 40 scènes différentes, toutes sorties tout droit d'un dessin animé. Le but est de mettre fin aux jours d'un pirate de l'espace, Borf, qui vient de kidnapper votre fiancée. Le jeu tiendra en 5 disquettes, tournera sur n'importe quel Amiga (contrairement à Dragon's Lair), et sortira également sur ST, en novembre!

# LA BOUTIQUE Micro AVENUE C'EST FANTASTIQUE!

Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

## 1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

## 2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club + 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique\* !

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

## 3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club + l'abonnement de 6 mois\* + une super calculatrice\*

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

**Micro AVENUE** l'espace spécialiste du Soft.  
58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

Tél. : 40.35.95.95 - Tél. : 45.72.24.30

**BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODERUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...**

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

## TYNESOFT

La compagnie présentait ses nouveaux jeux, dont Roller Coaster Rumbler, testé dans ce numéro, mais surtout **Beverly Hills Cop**, basé sur le film du même nom. Le jeu se compose de 5 phases différentes qui reprennent les meilleures scènes du film. Dans la première partie, il est témoin d'un vol, et doit suivre la voiture des truands. Axel doit, au volant de sa voiture, éviter de nombreux obstacles et voitures. S'il ne perd pas le contact avec la voiture, il arrive à la seconde scène, dans un dépôt d'armes. Dans le dépôt d'armes, qui est une phase de jeu à scrolling horizontal, il est impossible de tirer, car une balle perdue pourrait tout faire sauter. Axel doit donc avancer discrètement dans le dépôt, et se battre à mains nues contre les nombreux membres du gang. La troisième phase de déroule sur la route. Les derniers gangsters montent dans les camions pleins d'armes et partent en vitesse. Axel, dans sa Mercedes, doit alors les poursuivre en évitant de se faire tuer. Cette phase de jeu est en 3D formes pleines, et est, à ce jour, ce que nous avons vu de mieux réalisé dans le genre. Enfin, une fois le dernier camion intercepté, vous pouvez vous rendre dans la demeure du Boss. Là, vous devrez arrêter ou descendre les membres du gang, et intercepter le Boss avant qu'il ne blesse ou tue un de ses otages! Le jeu sera bientôt disponible sur Amiga, PC et ST. Le second jeu dans la collection Horrorsoft arrive bientôt. Après le très bon Personal Nightmare, voici Elvira "Mistress Of The Dark". Il s'agit d'une histoire de malédiction, dans laquelle vous jouez le rôle d'un exorciste. Comme dans Personal Nightmare, le jeu se joue entièrement en cliquant sur des icônes, contient des graphismes réalistes et animés. Par contre, le joueur est défini par des caractéristiques (Forces, Résistance, Dextérité, Habileté, Intelligence, Vie et Expérience) comme dans un jeu de rôle. Au niveau des combats, il est possible d'utiliser bien des objets différents, et plusieurs types d'attaque. Par exemple, lorsque vous combattez à l'épée, vous avez le choix entre 4 attaques différentes! Tous les monstres classiques des romans d'épouvante sont présent dans ce jeu, qui comprend autant de sons digitalisés que Personal Nightmare. Seulement, cette fois-ci, la musique 4 voies (sur Amiga et ST) est compatible avec les expandeurs Roland CM32 et leurs dérivés! Enfin, d'ici quelques temps, ce sera First Person Pinball qui sera disponible sur Amiga et ST. C'est un flipper avec une vue en 3D!

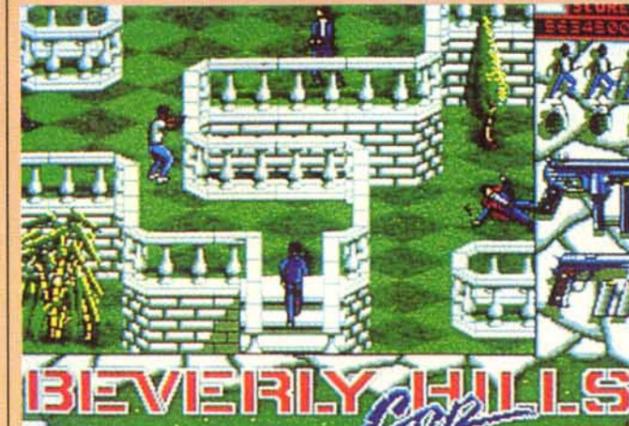
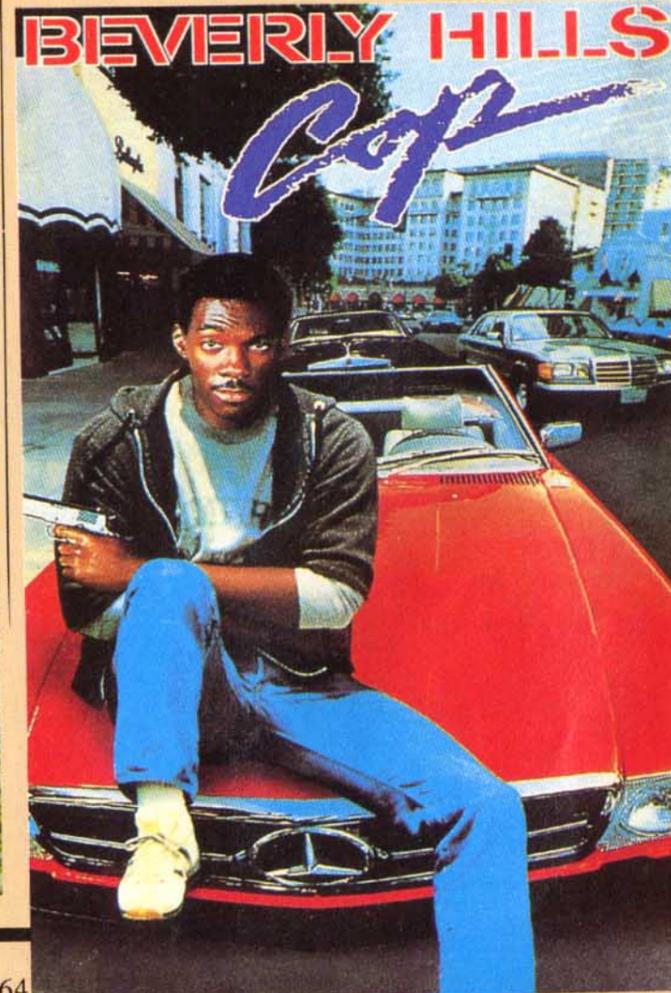
PERSONNAL NIGHTMARE (ST)



PERSONNAL NIGHTMARE (ST)



1ST PERSON PINBALL (ST)



BEVERLY HILLS COP (ST)

## UBI SOFT

Le stand Ubi était souvent bondé de personnes. Il faut dire que la compagnie française présentait d'excellents produits, comme la fabuleuse version Amiga de **Great Courts**, ou encore **Spin World** testé dans ce numéro. Il y avait aussi un jeu qui sortira d'ici la fin de l'année, dans un premier temps sur Amiga. Nommé **Unreal**, c'est peut-être ce que nous avons vu de plus beau sur Amiga récemment. Franchement, on dirait du **Psygnosis**, ce qui est rare pour un soft venant d'une compagnie française. Nous



TELLER (ST)

avons vu deux des phases de jeu: la première phase est un jeu de tableaux, où il faut éviter des obstacles et combattre divers personnages, alors que la seconde phase est en 3D, à la **Galaxy Force**. Ce que je veux dire par là, c'est que c'est aussi beau, et que la 3D est parfaitement réussie. Vous y dirigez un dragon dans une forêt, et évitez les arbres et rochers qui arrivent rapidement vers vous. D'ici novembre, il y aura sur Amiga et ST **The Intruder**. C'est un shoot'em'up à scrolling horizontal qui comporte des sprites superbes et souvent gros. Le mot d'ordre du jeu est délire, puisqu'on y trouve parfois des ennemis très étranges (pot de fleurs, brosses à dent, etc.), mais aussi les habituels robots et vaisseaux ennemis. C'est particulièrement bien réalisé et plein de bonnes surprises! Un peu après arrivera **Teller**, toujours sur les mêmes machines. Dans ce jeu, deux magiciens s'affrontent, pour reconstituer en premier une mosaïque constituée de formes géométriques. C'est plein de gadgets et d'humour, avec des graphismes très réussis. Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux, option qui semble être la plus drôle.

TELLER (ST)



THE INTRUDER (ST)





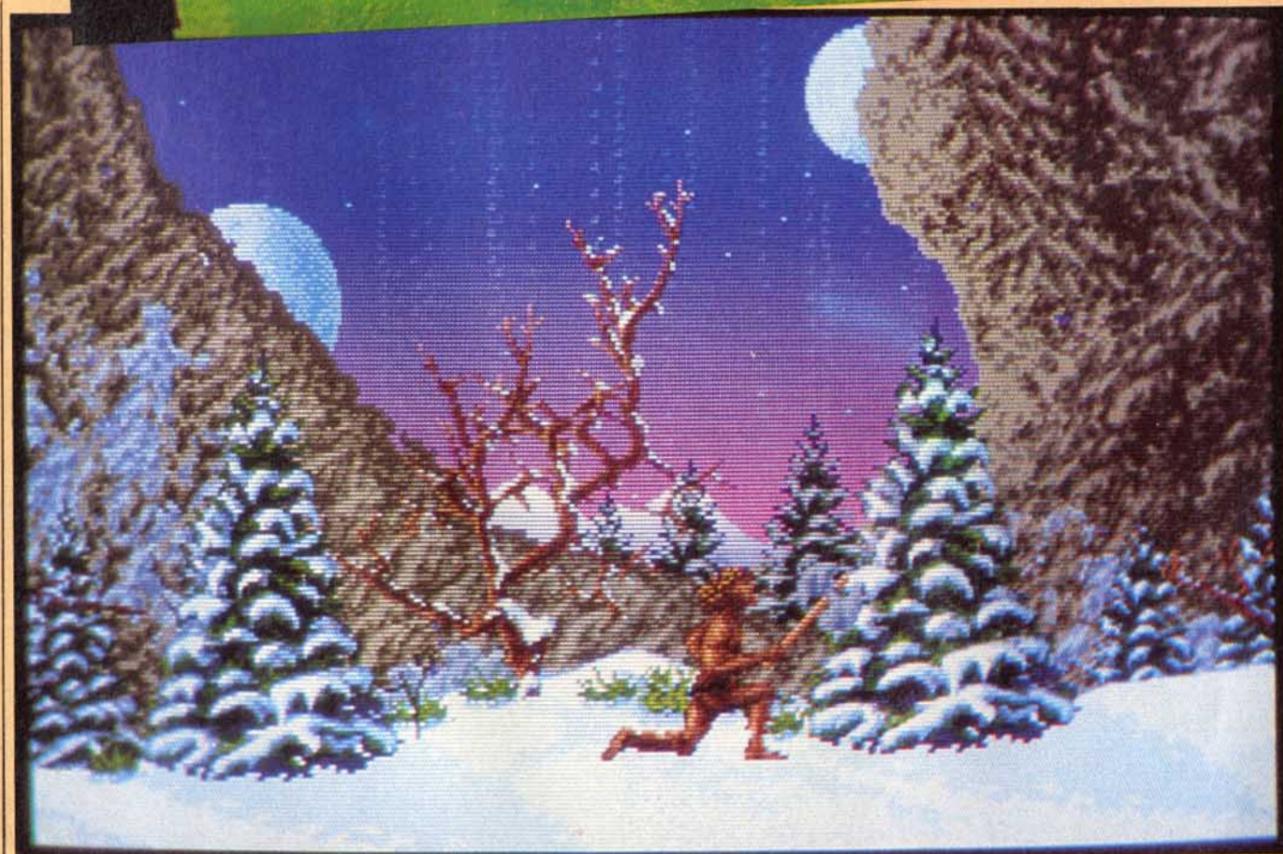
THE INTRUDER (ST)



UNREAL (AMIGA)



UNREAL (AMIGA)



LUCASFILM™ PRESENTS

Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL CEDEX  
FRANCE

# MANIAC MANSION®

A comedy/thriller by  
Ron Gilbert and Gary Winnick.

*"Superbe ! Faites  
fonctionner vos petites cellules grises !"*

*Dr Fred est super content des nouvelles versions 16-bit de MANIAC MANSION, la comédie-thriller hilarante et pleine de suspense de LUCASFILM GAMES. Il y a 20 ans, un météore s'est posé sur la grille de MANIAC MANSION, et depuis, il s'y passe des phénomènes bizarres.*

*On parle de plantes carnivores et de tentacules, la nuit on entend cliqueter des chaînes et une lueur étrange s'échappe de la piscine.*

*Et voilà que Sandy a été enlevée par le Dr Fred. La pauvre doit participer à une expérience... en tant que cobaye.*

*Aussitôt, 3 amis décident de partir à la recherche de Sandy. Les voici en route pour l'opération de sauvetage la plus dingue, la plus captivante et la plus drôle que votre ordinateur ait jamais connue.*



Version française  
Intégrale !  
Même interface que  
INDY

**QUICK, DR. FRED'S KIDNAPPED SANDY AND HE'S ABOUT  
TO START THE EXPERIMENT...**

**LUCASFILM™  
GAMES**

Disponible dans les FNAC   
et les meilleurs points de vente

Disponible sur PC, ST, Amiga

## US GOLD

Chez US Gold, le gros titre est bien évidemment Turbo Outrun, mais nous n'avons pas encore pu en voir une seule photo! Par contre, Moonwalker est un projet qui avance bien, ainsi que Ghoul's'n Ghosts qui est presque fini. Si la première version de ce jeu nous avait quelque peu déçue, il semblerait que la nouvelle soit beaucoup plus proche du jeu d'arcade, même si graphiquement ce n'est pas encore ça (mais c'est plus le ST qui est en cause que les programmeurs!).

Côté nouveautés, on sait que le nouveau titre Capcom en cours d'adaptation est Dynasty Wars, et il est d'ailleurs réalisé par Tiertex, dont la dernière oeuvre était Strider. D'ici le début 90, nous aurons également Crackdown de chez Sega.



GHOUL'S'N GHOULS (ST)

## VIRGIN MASTERTRONIC

Les prochains jeux Virgin arrivent. Le premier sera Continental Circus, une course d'automobiles de F1 basée sur le jeu d'arcade du même nom. Réalisé par les programmeurs qui font en ce moment Chase HQ, l'animation est très rapide et les graphismes assez beaux. Par contre, c'est assez difficile! Le jeu sera disponible d'ici la sortie du magazine sur Amiga ou ST.

Ensuite, il y aura Ninja Mission, dont la conversion est en cours et s'annonce très bonne. C'est graphiquement exactement comme le jeu d'arcade, et l'animation semble aussi bien faite. Comme le jeu était de qualité, voilà qui devrait faire un bon jeu, que ce soit sur Amiga ou ST.

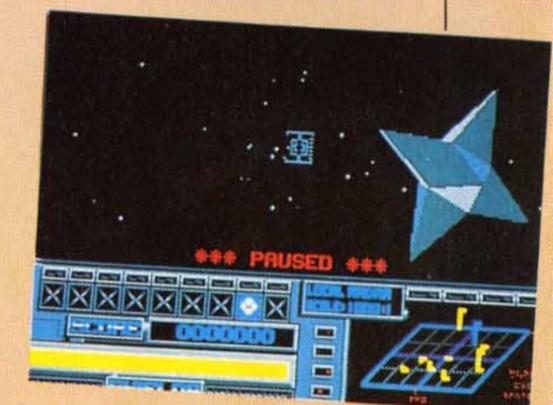
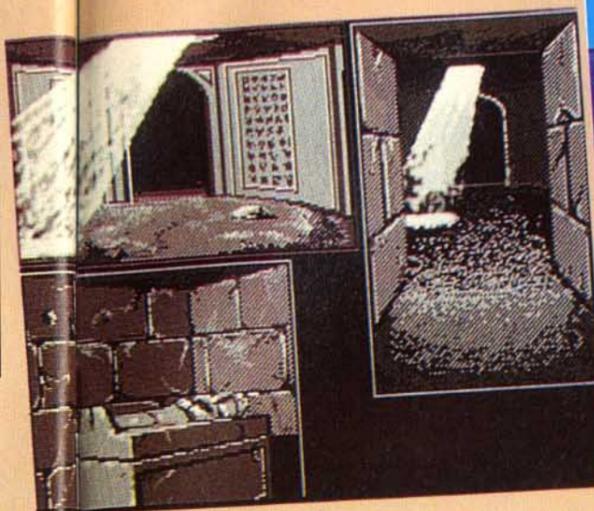
Un peu après, ce sera le tour de Double Dragon 2 de sortir sur Amiga et ST. Plus dur que le premier et tout aussi réussi au niveau de la réalisation, ce devrait être un des gros titres de Noël.

Chez Mastertronic, sortiront d'ici Noël, Infection, un jeu de réflexion, ainsi qu'une nouvelle version de Roadwars. Il y a également un shoot'em'up en 3D nommé Kelly X, et Speedboat Assassin, un jeu rappelant Live & Let Die! Côté jeu d'aventure, nous aurons Demons Tomb, une aventure graphique fantastique, en rapport avec les romans de Lovecraft.



En haut: Demons Tomb (ST)  
Speedboat Assassin (ST)

A droite: Kelly X (ST) - Roadwars (Amiga)  
Au dessus: Double Dragon 2 (ST)  
En dessous: Ninja Warrior (ST)





## ADDICTIVE

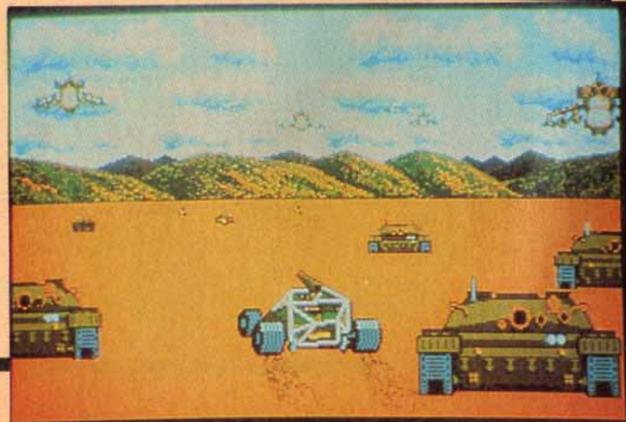
Présent au salon, cet éditeur présentait deux nouveaux produits. Le premier est **Hyperforce**, un jeu d'action très épuisant, et qui comprend également 5 phases de réflexion. Le jeu sortira très bientôt sur Amiga et ST. Le second jeu est des auteurs de *The Kristal*, et se nomme **Aquanaut**. C'est un jeu à la *Rocket Ranger*, c'est-à-dire mettant en scène un héros digne de *Buck Rogers* ou *Flash Gordon*, si ce n'est que l'aventure se déroule sous l'eau, dans un réseau de cavernes et dans la cité d'Atlantis! Arcade et aventure se mêlent dans ce jeu annoncé comme étant encore mieux que *Kristal*. La sortie est prévue pour novembre sur Amiga et ST.



AQUANAUT (AMIGA)

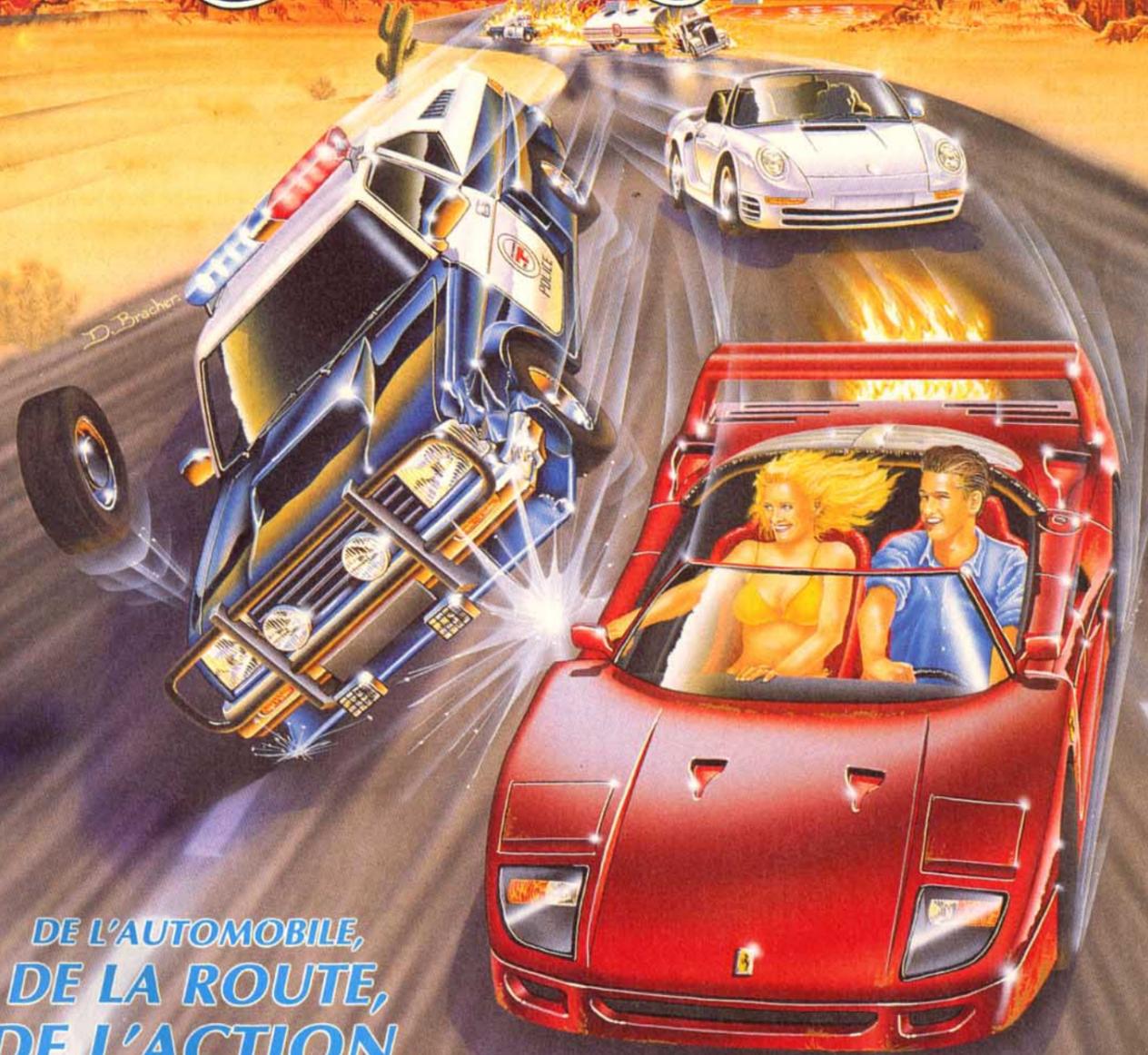
## EPYX

Distribuée par US Gold en Angleterre, la compagnie présentait uniquement **Heavy Metal**, une simulation de tanks, qui sortira très bientôt sur Amiga, PC et ST.



LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE  
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

# TURBO Out Run



DE L'AUTOMOBILE,  
DE LA ROUTE,  
DE L'ACTION.

C64 Cassette et Disque  
AMSTRAD Cassette et Disque  
SPECTRUM Cassette  
ATARI ST • AMIGA

SEGA

U.S. GOLD

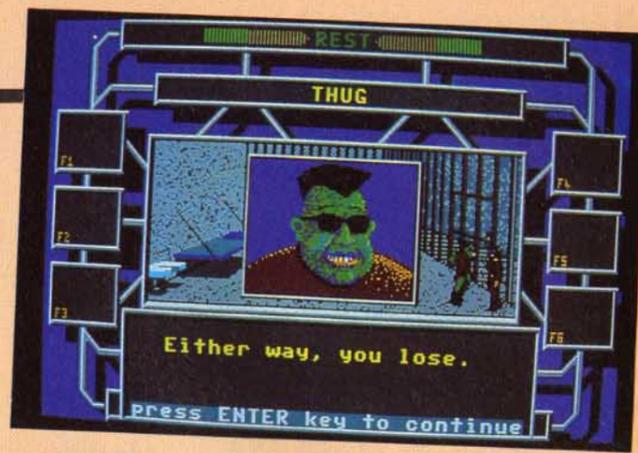
## MIRRORSOFT

Présent dans un grand hôtel, non loin du PC Show, Mirrorsoft présentait de nombreuses nouveautés et annonçait ses plans pour 90.

Voyons tout d'abord ce qui est prévu sous le label Imageworks, en dehors d'Interphase, présenté dans le dossier Cyberpunk, et qui sera le prochain jeu à sortir pour Amiga, ST et PC.

**Blade Warrior** est le nouveau nom, d'un jeu que nous vous avons déjà présenté sous le nom de Palladin. Le jeu se déroule dans un monde où le mal domine, et est sur le point de gagner l'ensemble du territoire. Un héros, Palladin, un bon chevalier en armure et ayant quelques connaissances en magie, décide d'y mettre fin. Le mal est dirigé par un démon nommé Murk. Il existe une épée permettant de le tuer, mais elle est détenue par un sorcier fou. Celui-ci daignera bien vous la remettre, si vous lui rapportez une tablette de pierre, dont les fragments sont détenus par divers sorciers. Palladin traverse donc les forêts infestées de monstres, afin de découvrir une des tours, où se trouvent chaque sorcier. Là, il devra tout faire pour trouver un moyen d'obtenir un des fragments, le plus souvent en proposant un objet de valeur en échange!

L'originalité du soft, vient que seuls les fonds sont colorés, le décor du premier plan, le personnage et les monstres, n'étant vus qu'en ombres chinoises. De ce fait, l'animation est beaucoup plus fluide et travaillée. La magie se fait en



mélangeant des ingrédients, et permet de réussir là où la force n'a pas suffi. Le jeu sera disponible d'ici la fin de l'année sur Amiga, PC et ST.

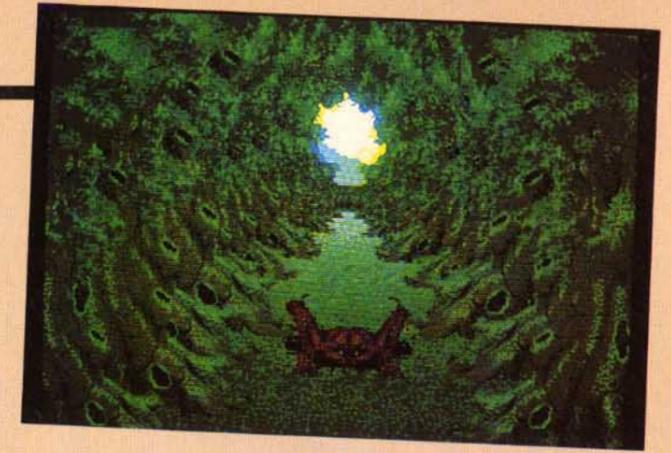
**Omicron Conspiracy** reprend tous les éléments des jeux d'aventure, et y ajoute un humour délirant et une interface très simple d'utilisation. Vous y jouez le rôle d'un flic intergalactique, Ace Powers, dont le but est de démanteler un réseau de trafic de drogue tout aussi intergalactique. 250 lieux différents, des personnages fous et un scénario délirant, mais aussi de l'action, seront au rendez-vous dans ce jeu, qui sortira très bientôt sur PC, puis sur Amiga et ST plus tard.

**Dynamic Debugger** est un jeu à la Mario Bros comprenant beaucoup d'humour et surtout énormément de couleurs. Dans ce jeu, vous êtes un apprenti tueur d'insec-



tes, et vous devez nettoyer 10 mondes, faits chacun de plusieurs niveaux, afin d'obtenir votre licence! Pour y parvenir, vous disposez heureusement d'un nombre important d'armes, comme une bouteille de champagne lançant des bouchons, un aspirateur, ou encore un pistolet à DDT. Présenté sous forme de jeu à scrolling horizontal, le jeu possède un graphisme très BD, et tourne sur Amiga en mode HAM, et donc en plus 4000 couleurs. Sur ST, le scrolling est des plus fluides et particulièrement rapide. Le jeu sortira prochainement.

**Terrarium** possède un scénario bien étrange. Le joueur joue le rôle de Captain Frontier, un ex-agent secret et citoyen de la planète Assyndra, à qui on demande de reprendre du service lorsque les Scritox kidnappent le docteur Slimms. Mais si on fait appel à vous, c'est que le kidnapping n'a rien de commun. En effet, les Scritox ont pu venir sur Assyndra, et infiltrer le laboratoire secret du docteur, en miniaturisant une armée de guerriers, et en les jetant dans un Terrarium, un monde miniature. C'est le Terrarium en question, contenu dans une bouteille de verre, qui est entré dans le laboratoire! Ils ont alors attendu que le docteur Slimms soit seule, pour sortir, la kidnapper, la miniaturiser, puis l'enfermer dans une forteresse contenue dans le Terrarium en question. Vous allez alors être à votre tour miniaturisé, et allez devoir pénétrer dans la bouteille pour secourir le docteur Slimms. Mais attention, car le monde miniature est étrange, avec ses jungles, forêts,



déserts et marécages, et bien des dangers et mystères. Terrarium est un jeu d'arcade/aventure, comprenant des phases d'action et des énigmes à résoudre. Le jeu possède en plus des graphismes magnifiques, ce qui ne gâte rien. Le jeu sera disponible d'ici la fin de l'année sur Amiga, PC et ST.

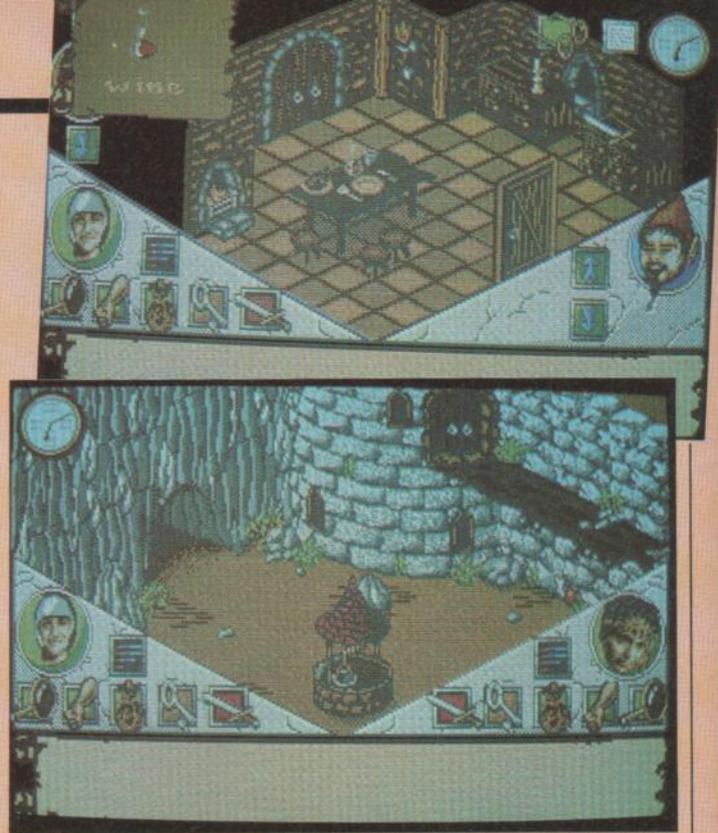
**Gravity** est un jeu qui se déroule dans un univers en constante évolution, et mêle arcade et profondeur de jeu. Vous y dirigez un vaisseau principal, mais vous commandez également quelques vaisseaux secondaires. Vous allez devoir lutter contre la force de gravité, pour ne pas disparaître dans l'un des nombreux trous noirs de la région où vous êtes. Ceux-ci sont dus aux extraterrestres, qui détruisent systématiquement toute source d'énergie pour leurs besoins, créant ainsi de nombreux trous noirs.

Pour combattre ceci, vous avez la possibilité de créer vous-même un système solaire, qui évoluera pendant le temps où vous ne serez pas là. D'autre part, il est possible d'équiper son vaisseau suffisamment bien, pour partir en guerre contre l'envahisseur! La vue du jeu est des plus étranges puisqu'elle suit le modèle d'espace-temps d'Einstein. Le jeu possède un scrolling multidirectionnel et sera différent à chaque partie! Prévu sur Amiga, PC et ST.



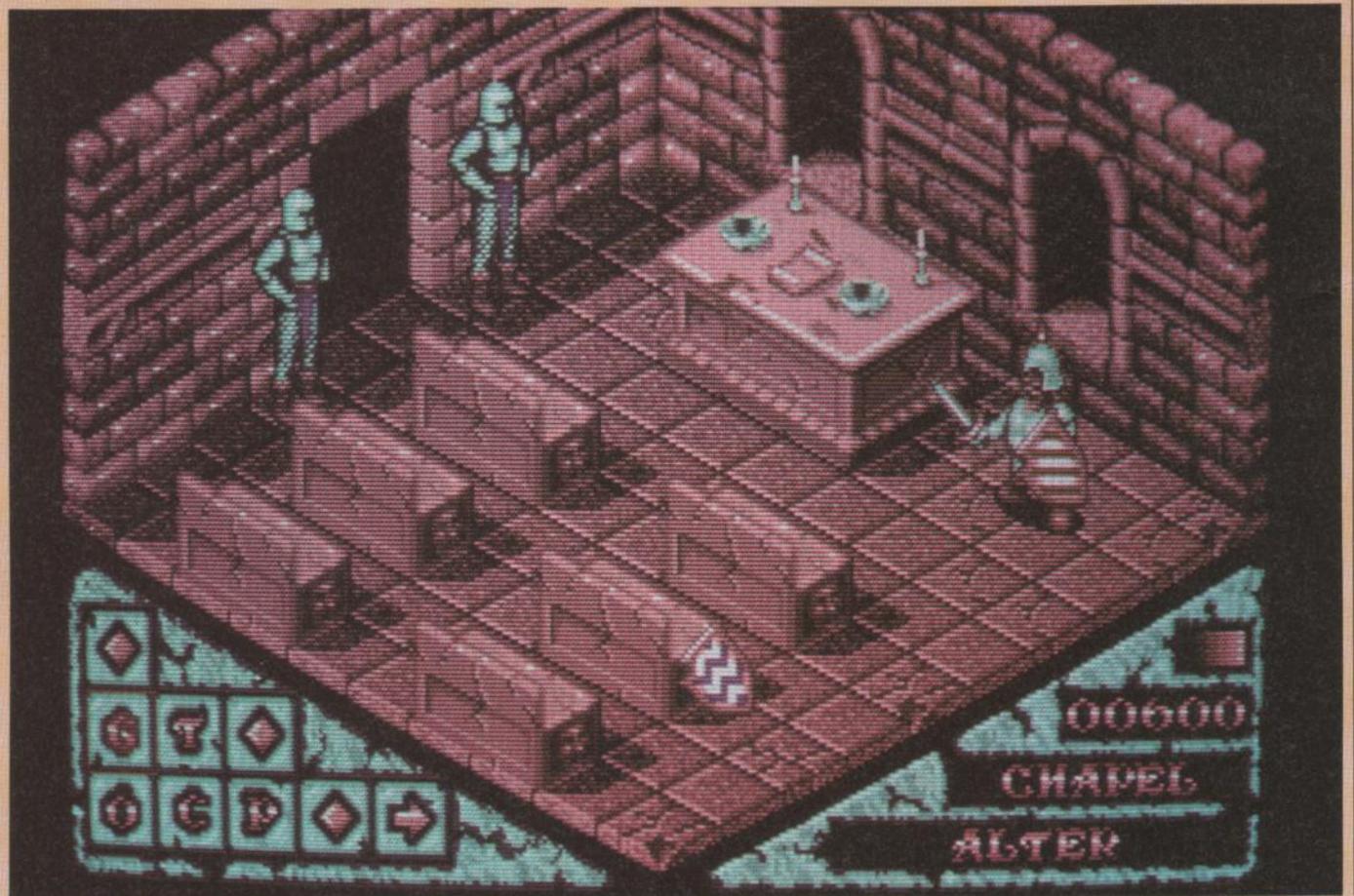
Début 90, nous aurons droit à **Back To The Future 2: Paradox**. C'est la première fois que Mirrorsoft achète les droits d'un film, mais pour commencer, ils font fort avec cette suite de Retour Vers Le Futur. Dans le film, Marty part en 2015, et influence la vie de ses enfants. Là, il trouve un almanach indiquant tous les résultats de sports du siècle passé, et est tenté d'en profiter, lorsqu'il est de retour dans le présent, pour gagner de l'argent. Hélas!, Bif, son pire ennemi, utilise la machine à voyager dans le temps, et donne l'almanach à son père, en 1955, de manière à avoir la belle vie lors de sa naissance. C'est alors une course folle qui s'engage pour Marty, de manière à ce que les différentes époques coïncident à nouveau. Le jeu possèdera des scènes digitalisées du film, et sera un jeu d'arcade à scrolling en diagonale. Un jeu que nous suivrons de très près, durant son développement sur Amiga, PC et ST.

**The Final Battle** est la suite du jeu d'aventure Legend Of Sword, qui était édité chez Rainbird à l'époque de sa sortie. Dans ce jeu, le héros retrouvait l'épée légendaire, ainsi que le bouclier aux pouvoirs magiques, et faisait emprisonner Suzar, le sorcier maléfique qui les détenait. Dans Final Battle, le jeu commence alors que vous venez d'être capturé par une douzaine d'humanoïdes, et que Suzar s'échappe. Il reprend alors l'épée et le bouclier, vous enferme, ainsi que quelques autres membres de votre expédition, et tue le reste de l'équipe. Vous devez vous échapper de votre cellule, puis aller délivrer les deux survivants de votre expédition. Ensuite, il faudra retrouver Suzar pour lui reprendre les objets magiques, et en finir pour toujours avec lui. Ceci ne se fera qu'après avoir retrouvé les six cristaux à l'origine de la création des objets. Final Battle propose bien des choses nouvelles dans le domaine du jeu d'aventure, comme un système de climats variables influençant le jeu, des actions en temps réel, et un nombre impressionnant de



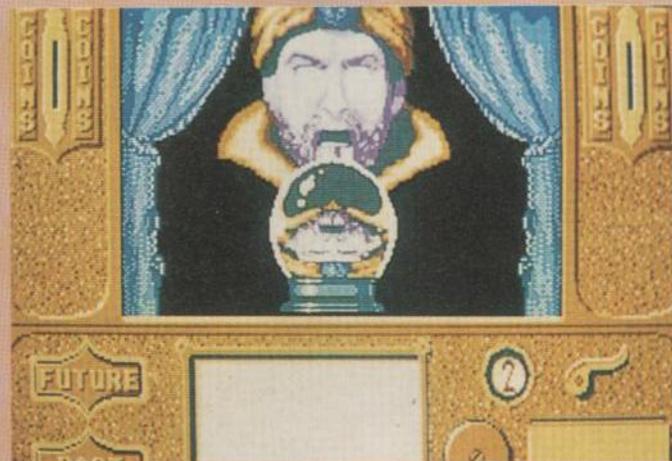
personnages. Enfin, le jeu possède un interpréteur meilleur, et propose pour chaque lieu une vue en 3D isométrique des lieux! Le jeu sera disponible cet hiver sur Amiga, PC et ST.

**Cadaver** sera le prochain jeu des Bitmap Brothers. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, avec des éléments empruntés aux jeux de rôle. Le jeu combinera les principaux éléments des jeux de ce type, comme un but bien défini, des énigmes nombreuses, ainsi qu'un large ter-



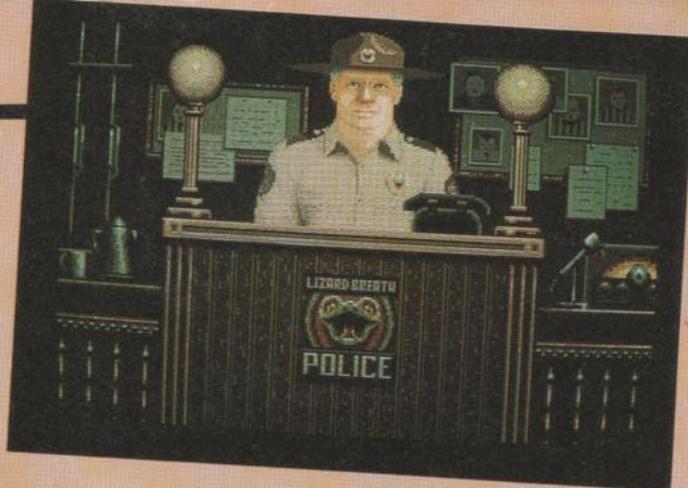
rain de jeux, à ceux des jeux d'action et, comme on a maintenant l'habitude avec les Bitmap Brothers, de superbes graphismes. Le jeu commence alors que vous êtes à l'entrée d'un château gigantesque, dans lequel vient d'entrer un assassin que vous poursuivez depuis quelques temps. Enigmes, monstres et pièges, seront là pour vous barrer la route dans ce jeu, où le joueur peut intervenir sur tous les objets présents autour de lui. Le jeu sera disponible cet hiver sur Amiga, PC et ST.

**Theme Park Mystery** se déroule dans un parc d'attraction partagé en quatre mondes: le monde du passé, celui du futur, le monde des rêves, et le monde du Dragon. Mais dans ce parc, se cache un secret qui vient d'être découvert, et qui vous menace! En effet, vous venez d'hériter de ce parc qui appartenait à votre grand-père. Plus personne n'y travaille en ce moment, et vous décidez donc de le retaper afin de le réouvrir. Mais des rumeurs circulent, comme

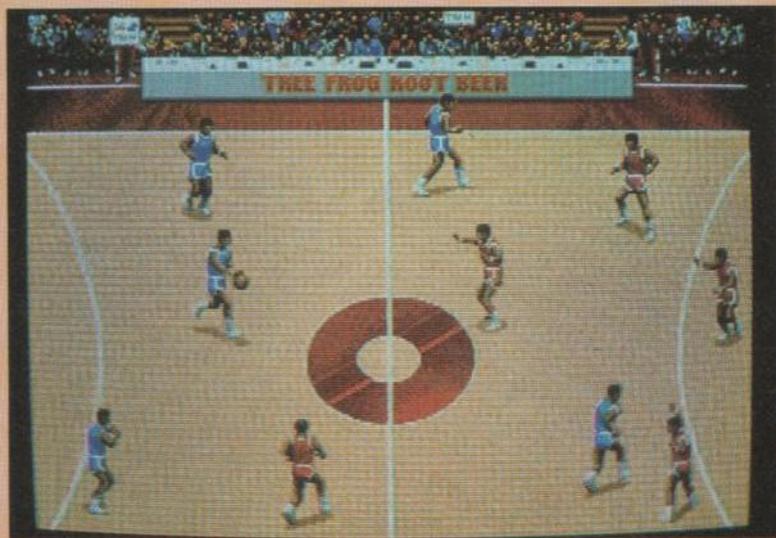


quoi, il y a quelque chose d'étrange dans ce parc, quelque chose qui aurait rendu votre grand-père fou. A vous de percer le mystère de ce parc et d'y faire face, afin de redonner au parc toute sa gloire du temps passé. Ce jeu d'arcade/aventure possède des graphismes très soignés, et un scénario dément (à tous les sens du terme) qui ne ménagera pas votre stress! Le jeu sortira cet hiver sur Amiga, PC et ST.

Deux jeux sont prévus sous le label Cinemaware. Le premier n'est autre que **It Came From The Desert**. Basé sur les films des années 1950, avec de gros insectes, cette aventure fantastique vous place face à une invasion de fourmis géantes. 25 personnages, 37 lieux, et surtout un graphisme magnifique et une réalisation superbe, font de ce jeu le meilleur Cinemaware à ce jour. Le jeu sera très bientôt disponible sur Amiga et suivra dans l'année sur PC et ST.



Le second jeu est **TV Sports Basketball**. Il s'agit bien sûr d'une simulation sportive reprenant le même système que TV Sports Football, avec quelques améliorations. Par exemple, il y a un système de ralenti, où il est possible de sauver une action pour garder les meilleurs paniers de votre carrière. La version Amiga devrait sortir avant Noël, et les versions PC et ST début 90.



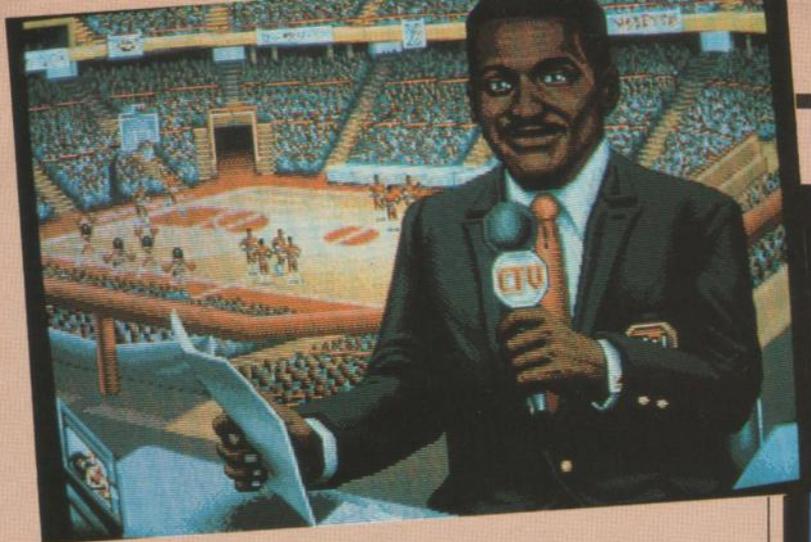
# GAMES

---

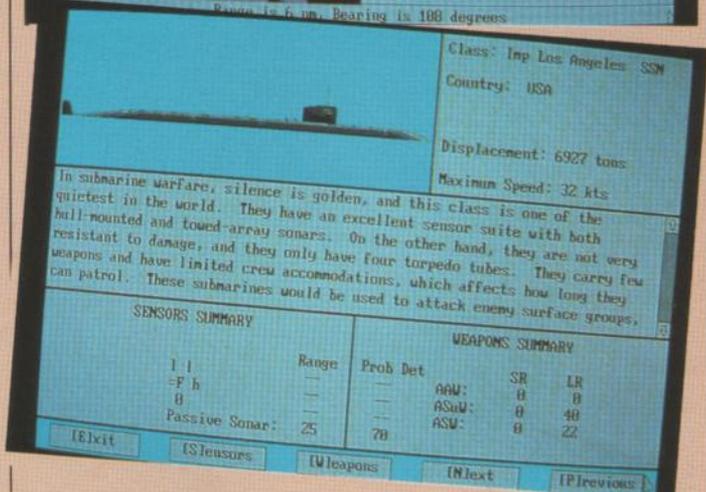
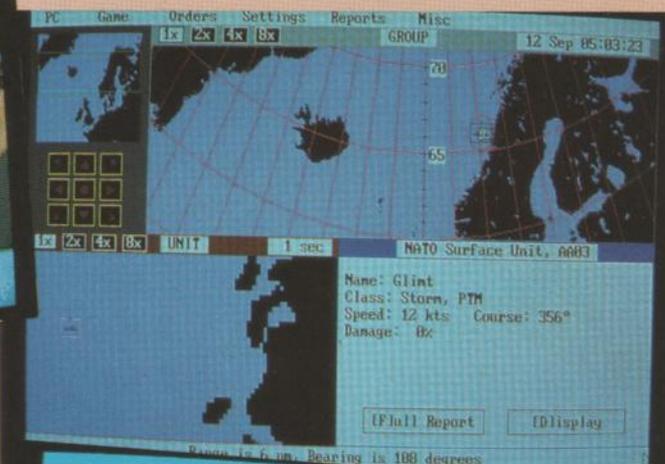
## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

---

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



Sous le label PSS, ce sont également deux jeux qui sont en prévision. **Wolfpack** est une simulation navale qui relate les événements de 1942. Selon les responsables de PSS, les graphismes du jeu, les innovations techniques, le nombre d'options et le réalisme, feront de ce jeu une référence dans le genre. Le jeu se déroule dans l'Atlantique Nord, et

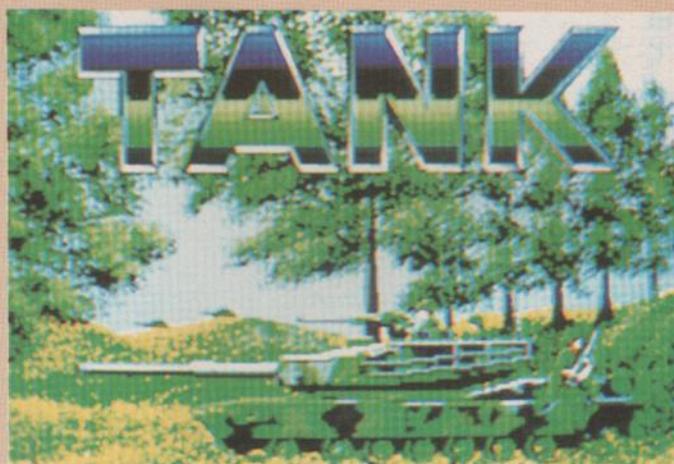


permet, à un ou plusieurs joueurs, de recréer un affrontement entre sous-marins, en choisissant l'un des multiples scénarios, ou en créant son propre scénario. Le jeu sera disponible sur PC avant Noël, puis les versions Amiga et ST début 90.

Le second jeu est **Harpoon**, encore une simulation navale. C'est dans le même genre que Wolfpack, si ce n'est qu'il s'agit d'affrontements entre bateaux, et qu'il s'agit de l'OTAN contre le Pacte de Varsovie. Le jeu sortira d'ici Noël sur PC, et suivra sur Amiga et ST début 90.

Sous le label Spectrum Holobyte, ce sont près de trois jeux qui sont prévus.

**Vette!** était présenté le mois dernier en rubrique previews et devrait être testé sur PC dans notre prochain numéro.



Rappelons qu'il s'agit d'une course entre une Corvette et une voiture européenne dans les rues de San Francisco, que c'est fait par les auteurs de Falcon, et donc en 3D formes pleines.

**Tank** est dans le même genre, si ce n'est qu'il s'agit d'une simulation de bataille de blindés. Le jeu sera disponible bientôt sur PC, puis sortira début 90 sur Amiga et ST.

Enfin, peu après, sortira **Flight Of The Intruder**, un jeu calqué sur Falcon, mais se déroulant au Viêt-nam, et permettant de diriger plusieurs avions. Mi-wargame mi-simulation, ce sera en fait le **Battle Of Britain** de Spectrum Holobyte, ce qui promet tout de même beaucoup! Le programme sera disponible sur PC, Amiga et ST cet hiver. Pour terminer, sous le label FTL sortira, espérons-le, cet automne, **Chaos Strikes Back**, la suite de **Dungeon Mas-**

# 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**

ter. Retardé car affiné plusieurs fois, le produit devrait sortir avant Noël. C'est maintenant plus grand que Dungeon Master, plus dur et ne contient que des nouveaux monstres! Par contre, n'oubliez pas de retrouver votre disquette de sauvegarde de Dungeon Master, sans quoi vous ne pourrez pas aller bien loin avec des personnages débutants!

## DERNIERE MINUTE

Voici les dernières photos arrivées pour ce spécial PC Show...

			
NAME G BRAVER	T. D. BENTE	ELLI GUJAR	D. SAJAK
GUNRY PILOT	POOR AVERAGE	POOR POOR	POOR AVERAGE
WAGE MECH DONE	SHADOW 400 LOCUST	400 B-MASTER	400 RIFLEMAN
			

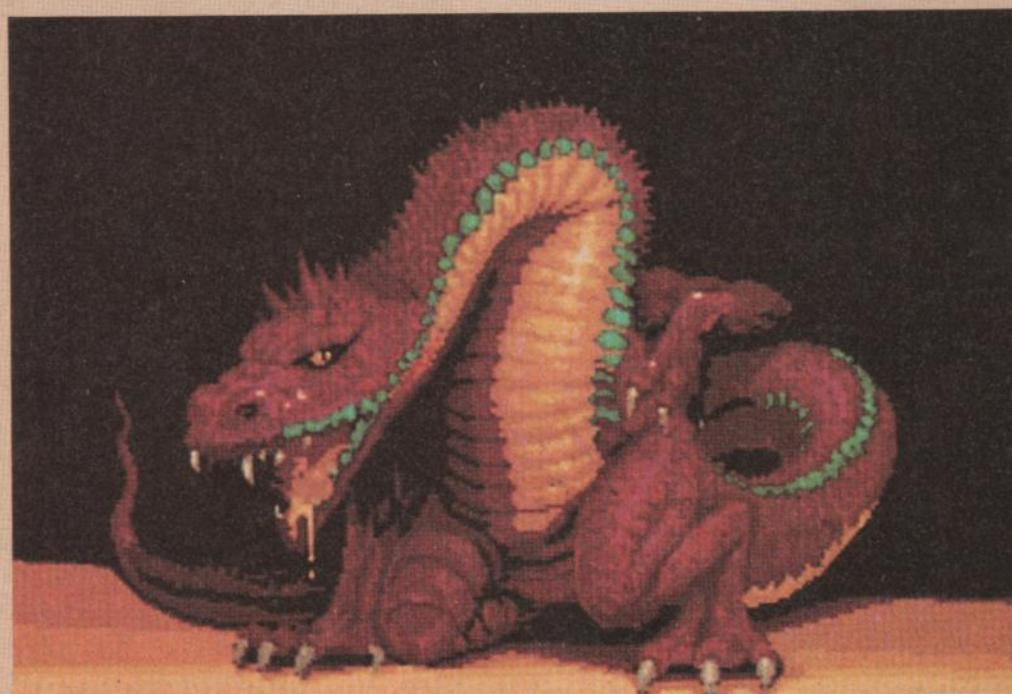
MECHWARRIORS (PC)



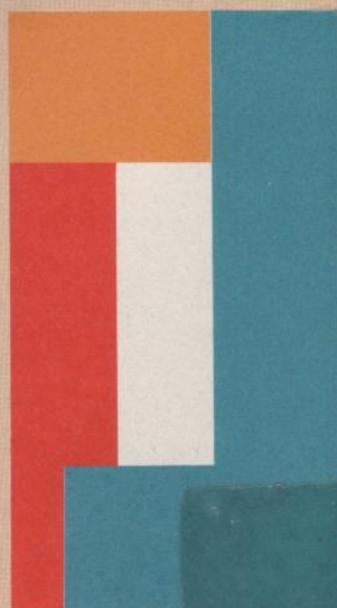
POOLS OF RADIANCE (ST)



FIGHTING SOCCER (ST)



LAASIAN PLAGUE (ST)



# APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"

Le retour de Jérôme Lange

MYSTERE  
ACTION  
EXOTISME

Ecrans ATARI ST

Lankhor

ABRAHAM

# MAUPITI ISLAND

ATARI ST - AMIGA  
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03

84 bis, Avenue du Général de Gaulle  
92140 CLAMART

289 F Prix Conseillé Atari et Amiga



# LES INCORRUPTIBLES™



TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures.  
All rights reserved.

**ocean**<sup>®</sup>

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