

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

**AMIGA
ATARI ST
Compatibles
PC**

N°17
MENSUEL - Décembre 89



Préviews:

CABAL
IVANHOÉ
CHASE HQ
RANXEROX
TENNIS CUP
RETALIATOR
STAR TREK V
LOST PATROL
NEUROMANCER

**VOTEZ POUR
LES 4 D'OR
1989!**

**5 POSTERS
7 CONCOURS
60 JEUX TESTÉS
228 PAGES**

GHOSTBUSTERS 2

M 4681 - 17 - 25,00 F



3794681025007 00170

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

SHERMAN

M4

4

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^e 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 à 140

ARCADE/ACTION 6 à 62

ADAPTATIONS: de qualité variable ce mois-ci, les adaptations sont très nombreuses. À vous de choisir parmi **Commando**, **Ghouls & Ghosts**, **Super Wonder-Boy**, **Power Drift**, **Toobin**, **Galaxy Force**, **Turbo Outrun**, **Hard Drivin**.

GÉNIAL: **Chambers Of Shaolin** mêle des graphismes superbes et une durée de vie ultra-importante. Voilà qui est rare pour un jeu de karaté!

INCLASSABLE: nous avons mis **Dark Century** dans les arcade/action, mais le jeu peut aussi être joué sans joystick, juste en programmant les robots. Il aurait donc pu être dans la rubrique Réflexion.

GOOD LOGOTRON: **Bad Company** est à la fois le nouveau Steve Bak et le nouveau soft Logotron. Superbe! ADAPTATION: **Ghostbusters 2**, le jeu, est grandiose! 4 disquettes sur ST, 2 sur Amiga, voilà qui est rare pour un jeu d'arcade. Il doit faire face à **Moonwalker d'US Gold!** RICKDANGEROUS: les auteurs de **Rick Dangerous** nous proposent l'excellent **Switchblade**, chez Gremlin.

SPORT

64 à 72

ENFIN!: Virgin propose avec **Continental Circus** la première course automobile digne de ce nom.

SIMULATION

74 à 86

LUCAS STRIKES BACK: **Their Finest Hour: Battle Of Britain** est le nouveau simulateur de combats de la très célèbre compagnie américaine. On s'y croirait!

VETTE VA VITE: Eh oui, le nouveau soft des auteurs de **Falcon** va très très vite. **Vette**, sur PC, c'est Bullit à la maison.

BOMBER VA TRES VITE: **Jet Fighter** est très saccadé. C'est ce que l'on conclut après avoir joué à **Bomber**, le premier simulateur de vol d'Activision.

LORICIEL: Sortir une simulation de tanks en ce moment semblait fou. Pourtant, **M4 Sherman** dépasse largement toutes les autres!

AVENTURE

87 à 106

LE RETOUR DE SIERRA: **Hero's Quest** est le meilleur Sierra à ce jour, alors que **Leisure Suit Larry 3** est en-

GÉNÉRATION 4

DERNIERE MINUTE: COPIES A LA SURPRISE-PAR U SURPRISE A LA COPIE-PARTY

Dans un tout petit village près D'Amsterdam qui résistait e, alors que nos joyeux héros s'adonnaient à leur distraction favorite dans un gymnase loué pour l'occasion, une descente-romptue de l'APP, auprès de laquelle la société française Titus avait déposé plainte, est venue troubler une gigantesque réure pirates. Une chose est claire, au vu des toutes nouvelles lois concernant le copyright, dorénavant ces activités illicites coût de plus en plus cher.

core plus drôle et plus... enfin vous comprenez, quoi! THEM!: les fous des films d'horreur, avec des monstres géants, vont craquer devant le nouveau Cinemaware, **It Came From The Desert**. Les autres aussi. CYBERPUNK: **Interphase** est le premier produit Cyberpunk à sortir. Comme par hasard, c'est génial. AD&D: **Dragons Of Flame** n'a rien d'un jeu de rôle, mais c'est une très bonne adaptation d'arcade/aventure du scénario original.

REFLEXION

124 à 140

INFOGRAMMES: la compagnie cartonne dans le genre. **Sim City**, le phénomène, **North & South** et **Full Metal Planete**, tous trois bien différents sont ce mois-ci incontournables.

PSY: **Never Mind** est le premier jeu de réflexion de Psyclipse, et est grandiose!

CONCOURS XENON

220

Gagnez un Amiga ou un ST, des appareils photo, des walkmans, etc.

LES 4 D'OR 1989

107-108

Nous vous proposons la liste des nominés. C'est à vous d'élire les meilleurs dans chaque catégorie, en nous renvoyant la feuille en question.

PALMARES

109-120

Le Palmarès des meilleurs jeux du mois. À afficher chez vous si vous êtes lecteur, dans votre boutique si vous êtes revendeur!

POSTERS

110-119

5 posters ce mois-ci, parce que c'est Noël. En plus, ils ne sont pas agrafés pour éviter de les abîmer.

BOUTIQUE

121-122-194

Toutes les nouveautés de la boutique, pas cher et super, plus des méga-compilations!

CONCOURS MICROIDS

125

Suite et fin du concours sur **Eagle's Rider**. Gagnez un séjour au Space Camp de Patrick Baudry.

DOSSIER CYBERPUNK 141 à 152

Tout sur ce genre bien particulier et sur les trois jeux du genre: **Interphase**, **Neuromancer** et **Ranxerox**.

PETITES ANNONCES

153

Profitez-en, Noël approchant, il y a de bonnes occases!

3615 GEN4

154

Il bouge! Le guide complet de notre incroyable, inénarrable, inracontable et mémorable serveur.

LE BIDOUILLEUR MALADE

156 à 158

Inutile d'attendre de retrouver nos trucs convertis en GfA Basic ailleurs (encore que ce serait plutôt nulle part, pour ceux qui suivent...), ils sont déjà tous ici.

LES COMPAGNIES ETRANGERES

160 à 174

Toutes les nouveautés des compagnies du monde entier!

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

176 à 181

La même chose mais pour les compagnies françaises...

CONCOURS OCEAN

180

Gagnez la console d'arcade **Cabal**, des vidéos, des jeux, etc.

INSPIRATIONS

182 à 203

CINEMA

182 à 186

Tout sur **Ghostbusters 2**, le nouveau film d'Ivan Reitman.

SOUS LES ARCADES 190

S.T.U.N. Runner, le nouveau jeu d'Atari, est fulgurant!

L'ACTUALITE DU JEU

196 à 203

Tout sur le jeu de rôle grandeur-nature, ou GN, et deux nouveaux jeux qui nous ont plu.

ACCESSOIRES

187-192

Commandez les T-Shirts, CD et autres gadgets et accessoires de Génération 4.

PREVIEWS

205-226

Tous, mais alors vraiment tous les jeux que nous attendons d'ici la fin de l'année où le début 90.

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire.
Chefs de rubrique: Mic Dax.
Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.
Comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querleux.
Ont participé à ce numéro: Laurent Katz, Godefroy Luong, Génaro Paz, Karine Tuchming.
Maquettiste: Michel Lhopitault et Daniel Schindelman.
Service télématique (3615 GEN4): Mic Dax
Assistant télématique: Watsit.
Photogravure: GYA (Paris), Digitop (Faldes-Tumesnil), Chromo-zone (Montrouge), AGS (Tour).
Impression: Syma (Torcy)

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Pascale Gamotel.

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.)



INDEX DES ANNONCEURS

16/32	91-137-197	MICRO VIDEO	150-151
CHOUETTE INF.	173	NEW-DEAL	55
COKTAIL VISION	131	PIXEL	203
CONFORAMA	51	SFMI	39-41-43-48
ELECTRON	47		49-68-69-89
ELECTRONIC ARTS	27		97-105-175
GAMES	37-215		191-207-1V
GENERAL VIDEO	216 à 223	SILMARILS	73
HAZARDOUS AREA	35	SYCEM	181
INFOGRAMMES	31-33	TITUS	52-53-85
LANKHOR	75-III		125-145-201
LORICIEL	II-3-65	20TH CENTURY S.	83
LTI	11	UBI SOFT	58-59-61-63
MICRO AVENUE	45		77-81-93-99
MICROIDS	155		102-103-127
MICROMANIA	15-17-19-21-23-24-25		135-139-147
	29-71-129		159-163-169
	171-209-211		177-179-183
	213		188-189-193
			199-225
		VIRGIN	9

EDITO

TRES EPAIS: 228 pages! Le magazine est de plus en plus épais; si ça continue, on va être obligé de faire un hebdo. Malgré l'abondance qui caractérise ce numéro, l'actualité de Noël ne nous a pas permis d'inclure les rubriques "habituelles" de Génération 4. Nous avons cependant préféré repousser les tests des produits arrivés au dernier moment au mois prochain, histoire de libérer un peu de place.

QUALITE: Devant celle des produits qui nous arrivent depuis septembre, nous avons décidé de renforcer le système de notation. Il y avait, depuis quelque temps, certainement trop de Gens d'Or et Gens Hit. Il y en a encore beaucoup dans ce numéro, mais là, c'est plus normal, étant donné la quantité. Le nouveau système de notation sera plus sévère, et avoir un Gen d'Or ou un Gen Hit sera désormais plus difficile. Et si le niveau monte encore, nous ne songerons pas à nous plaindre.

4 D'OR: Sachez que nous faisons appel à vous pour élire les meilleurs jeux de l'année dans chacune des catégories où nous vous proposons quatre nominés. Votez pour qui vous voulez, mais VOTEZ!

Un problème technique nous a obligé à reporter au mois prochain la fin du dossier Cinématique, ainsi que le concours Delphine.

CONCOURS: Une avalanche de cadeaux grâce à nos 5 concours. Le sixième consiste à voter pour les 4 d'or (il y a 50 T-shirts Génération 4 à gagner et vous n'aurez même pas besoin de mutiler le magazine pour participer: voir l'encart).

POSTERS: Fêtes obligent, il y a 5 posters au lieu de 3: bientôt, nous vous proposerons "Posters Magazine"!

PROCHAIN NUMERO: Vous n'aurez jamais le temps de lire toutes les pages de tests, de dossiers, la BD, les rubriques de loisirs (cinéma, jeux divers...), d'accrocher les posters à vos murs, de découvrir le serveur et le téléchargement, de commander les produits de la boutique (voir gagagogo et mégacompile page 187), de détailler les petites annonces, déguster astuces et trucs, de découvrir **Ghostbusters II** (le film), de vous éclater avec les jeux d'arcade, d'accrocher le palmarès chez votre revendeur, de répondre aux questions des concours, de débattre des jeux à récompenser, d'admirer les multiples annonces des éditeurs, de préparer Noël et... de bosser quand même un peu avant que ne paraisse le très admirable et très attendu PROCHAIN NUMERO.

GHOULS & GHOSTS

US GOLD env.250F 1 joueur
Système: ST

Les adaptations de jeux d'arcade nous tombant dessus à un rythme de plus en plus rapide, c'est cependant avec une certaine émotion que je me suis retrouvé face à Ghosts & Ghouls. Vous y jouez un guerrier, vêtu au début de sa simple armure, et à travers cinq niveaux, vous devez éviter des pièges en tous genres, et combattre des ennemis franchement curieux. Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, sauf par instants, où le scrolling est à la fois horizontal et vertical. Vous êtes armé au début de votre épée, mais vous pouvez trouver de nouvelles armes (dagues, haches, "grenades", etc.) plus ou moins efficaces. Les combats ne se font pas vraiment au corps à corps, puisque, lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, votre personnage lance son arme dans la direction indiquée (Dieu merci, vous en avez une réserve infinie). La première fois que vous êtes touché par un monstre ou un piège, vous perdez votre armure, vous retrouvant dans le plus simple appareil, hormis un magnifique caleçon blanc à gros pois rouges. Dans cet état, vous risquez alors à tout moment de mourir, à moins de trouver à nouveau une armure. Certaines sont magiques, auquel cas vous obtenez un pouvoir spécial, ce qui semble nécessaire si vous tenez compte de la taille de chaque niveau. Avec en plus de nombreuses surprises et des monstres de fin de niveau particulièrement gros (pour ne pas dire gigantesques), ce soft ne vous laissera pas un instant de répit, sollicitant de votre part un maniement du joystick irréprochable.



Après l'excellent Strider, quelle déception que ce Ghouls & Ghosts sur ST. Certes, le jeu est aussi original et drôle que l'arcade, mais il lui manque une certaine jouabilité et surtout, toute la beauté des graphismes n'est plus présente. Terminé, les fonds superbes du jeu, fini, les couleurs flaschantes (pourtant simples à obtenir sur ST!). Sérieusement, même si le jeu n'est pas mal, on est particulièrement déçu, surtout lorsque l'on vient de voir le même jeu sur Sega Megadrive, aussi bien fait que le jeu d'arcade. Pour les fans seulement!



Je préférerais largement le deuxième épisode, le jeu d'arcade étant à la fois plus joli et mieux animé. Malgré la difficulté d'adapter ce jeu sur 16 bits, j'espérais beaucoup mieux des versions ST et Amiga. Les graphismes et les couleurs sont surtout décevants sur le ST, bien sûr, mais en plus la jouabilité du soft est largement inférieure à la version arcade. Mis à part ces "détails", le jeu reste assez sympa, même s'il est très dur de progresser, et ce malgré l'option continue (seulement 3 crédits). Il ne me reste que peu d'espoir concernant le premier épisode Ghosts and Goblins de chez Elite.



GHOULS & GHOSTS

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 73%

SON: 70%

INTERET: 71%

Une version Amiga sortira très bientôt.

COMMANDO

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

Vous êtes Super Joe, un soldat hors du commun. Equipé d'une mitrailleuse et de six grenades, vous devez vous infiltrer dans le camp ennemi, et tuer le maximum de rebelles, jusqu'à votre objectif final: la forteresse. Si vous arrivez en plus à délivrer des otages, vous toucherez une grosse prime. Il faudra vous frayer un passage à travers les marécages, les tranchées, les ponts, etc. L'ennemi ne reculera devant rien pour vous arrêter: dynamite, obus, avions de chasse, motos, camions... Mais avec de l'habileté et de la persévérance vous verrez qu'on arrive à tout!

...le jeu ressemble beaucoup à l'adaptation faite sur 8 bits.



Evidemment, le jeu est très librement inspiré du film, et vous mourrez beaucoup plus facilement que Schardzy dans ce jeu. Je suis un peu déçu, car le jeu ressemble beaucoup à l'adaptation faite sur 8 bits, et d'après mes souvenirs, j'avais pris beaucoup plus de plaisir à jouer au jeu d'arcade dans le café de mon copain, que j'en ai pris sur mon ST. Les tirs sont trop peu précis, et souvent l'ennemi continuera à vous poursuivre, alors qu'il aura été touché de plein fouet par une rafale de mitrailleuse. Toujours est-il que l'on retrouve toutes les phases du jeu d'arcade.



Je ne peux pas être aussi enthousiaste que quelqu'un qui voit Commando pour la première fois, étant donné que je le connais depuis 4 ans, et que c'est la quatrième version à laquelle je joue! Mais je dois dire que l'adaptation sur ST est particulièrement jolie. Il y a eu beaucoup de clones de ce jeu d'arcade, mais le vrai Commando garde tout de même son charme, bien qu'il soit dommage qu'on ne puisse pas y jouer à deux simultanément.



COMMANDO

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 75%

SON: 73%

INTERET: 75%

Une version Amiga puis une version PC seront disponibles prochainement.

MISE EN BOITE



DIDIER LATIL

Devinez un peu... Didier était de nouveau en vacances ces derniers jours. Il a pu récupérer de ses longues journées de vadrouille dans les locaux du journal alors qu'il devait être en cours. Didier, tu es prévenu, ne viens pas quémander une huitième lettre d'excuse. A force, nous n'arrivons plus à trouver de motifs valables. Sachez aussi que Didier a pris une grande et noble décision: il veut faire un régime pour perdre une dizaine de kilos. A vouloir nous suivre dans toutes les réceptions et cocktails et à s'empiffrer comme il le fait, il ressemble plus à un trompettiste en fin de carrière qu'au sportif qu'il était. Le redeviendra-t-il un jour...? Dans tous les cas, tu as le soutien de toute la rédaction. Sinon, il joue à Hero's Quest, Interphase et Leisure Suit Larry 3.



BETTY FRANCHI

Quand elle ne revient pas au journal les yeux rouges et la mine défaite parce qu'elle a fait la fête tous les soirs de la semaine, en compagnie de ses copines de virée nocturne, avec l'argent du ménage, elle passe son temps sur son ordinateur. Maudissant les éditeurs du monde entier sous le prétexte qu'aucun d'entre eux ne se décide à racheter les droits de Rainbow Island, elle tente de calmer sa faim avec Terry's Big Adventure, Super Wonder Boy et Rogue.



FRANK LADOIRE

Ce mois-ci, c'est moi qui écrit les mises en boîte et ça va être l'occasion de remettre les pendules à l'heure. Je tiens à faire un démenti formel. Non, je ne me trompe pas dans les mises en page, non je ne me trompe pas dans les notes, non je ne mélange pas les éditeurs et les distributeurs. A la limite, accepterais-je quelques reproches sur mes très rares fautes de frappe, mais c'est tout. Et encore, le mois prochain tout sera parfait! Dès que j'ai un moment de libre, je joue à Sim City, It Came From The Desert et M4 Sherman.



STEPHANE LAVOISARD

Concernant le personnage de Stéphane, je tiens à le démystifier tout de suite. En fait de Dieu (ce qu'il prétend être), il s'agit juste d'un jeune homme frêle, un peu gauche, qui ne pèse pas plus de 55 kilos tout mouillé. Ce n'est pas parce qu'il a fait Génération 4 tout seul pendant presque une année qu'on va le laisser tout diriger et tout planifier. Je tiens à dire également que le surnom d'aventurier fou est largement usurpé. Eh oui, si nous n'étions pas là pour l'aider, jamais il ne serait arrivé à résoudre la moindre aventure. Cependant ce mois-ci, Stéphane est très occupé puisqu'il joue à Drakken, M4 Sherman, Sim City.



PHILIPPE QUERLEUX

Avec toutes les histoires qui tournaient autour de Philippe, nous avons voulu connaître le fin mot de l'affaire et sommes allés lui rendre visite dans sa boutique où il jouait comme un fou en attendant le client. C'était bien vrai! Il vend de tout, malheureusement c'est du toc. Par conséquent, vous n'avez aucun intérêt à apprendre son adresse. Pour l'instant, il joue aux Voyageurs du temps, Maniac Mansion et au Monopoly.



JEAN DELAITE

Non content d'avoir déjà acheté six synthés, Jean prévoit d'en acquérir un septième prochainement, tout ça parce qu'il pense mieux jouer avec la bécane de Jarre ou de Peter Gabriel. A part cette obsession des synthés, Jean est très content de son nouveau boulot. Au lieu de travailler cinq mois dans l'année et d'accompagner les gosses en colonie de vacances pendant les congés scolaires, il est obligé de faire des heures supplémentaires qu'il ne peut même pas refuser sous peine d'être mal noté par ses supérieurs. Sinon, tout va bien et il joue à Switchblade, Continental Circus et Dragons Of Flame.



ROBERT FRANCHI

Tenant désespérément de remettre sa femme dans le droit chemin, Robert n'est plus le même. Il essaye de cacher à tout le monde et par tous les moyens possibles, les activités coupables de Betty. On reconnaît bien là l'esprit d'honnête homme qui le caractérise. Ne sachant plus quoi faire, il essaye de noyer son tourment et d'oublier avec Stunt Car, Chambers Of Chaolin et Dragon Spirit.

ARCADE / ACTION

SUPER WONDER BOY IN MONSTERLAND

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: ST

C'est un nouvel épisode de la vie de Tom-Tom qui se joue ici; il doit lutter contre des tas de monstres (serpents, chauves-souris, squelettes, feux follets, etc.) avant d'atteindre le fameux dragon Meka, et délivrer les habitants du Pays des Merveilles de son emprise. Derrière la première porte du village, il trouvera une armure, une épée et une potion de vie. Ensuite se sera à lui de se débrouiller pour obtenir l'argent nécessaire à l'achat d'un armement plus sophistiqué. Mais les objets les plus puissants s'obtiennent souvent par combats. Les aubergistes sont des amis très précieux, et il ne faut pas hésiter à leur rendre visite. Un peu d'argent dépensé au comptoir peut vous en faire gagner beaucoup!

Une version Amiga devrait sortir avec la version ST.



Ouah! Mon jeu Sega préféré arrive sur ST. Là, franchement c'est Noël avant l'heure! Et il est quasiment aussi beau qu'en Arcade. Pour ceux qui ne le connaissent pas, je vais donner quelques tuyaux. Tout d'abord, n'hésitez pas à revenir sur vos pas pour tuer une deuxième fois les monstres, car c'est rentable.

Ensuite, notez soigneusement les messages que vous donnent les aubergistes. Vous verrez que si vous buvez deux verres, vous ne ferez pas une cirrhose du foie, mais qu'au contraire votre santé s'améliore, et que vous apprenez de précieuses indications sur des trésors cachés, sur l'endroit où se trouvent des personnes susceptibles de vous aider (comme Catherine), sur les points faibles de certains monstres, etc. Il est important de gagner le maximum d'argent pour s'équiper de manière efficace. Les armures et les boucliers sont de bonnes protections contre les mauvais coups, et les bottes sont indispensables pour atteindre certaines plates-formes. Enfin, plus vous avancez dans le jeu, moins les portes sont visibles, il faut frapper aux murs pour les découvrir. Je ne vous en dis pas plus, de toute façon c'est en jouant que vous prendrez l'expérience nécessaire.



SUPER WONDER-BOY

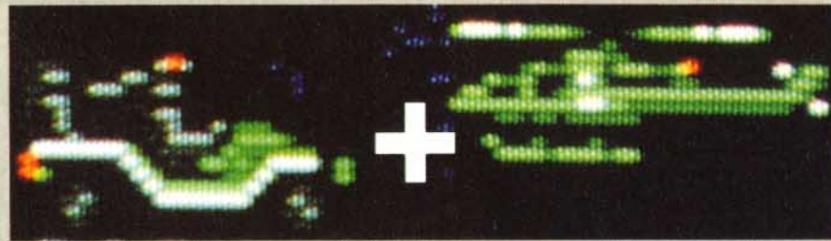
GRAPHISME: 58%
ANIMATION: 60%
SON: 67%
INTERET: 88%



Non, on ne peut pas vraiment dire que le jeu soit superbe au niveau des graphismes, même s'ils sont proches du style d'une BD. L'intérêt est grand et on a envie de continuer le jeu pour aller plus loin, et si possible jusqu'à l'épreuve finale. Le fait de devoir tuer un maximum de monstres, pour avoir beaucoup d'argent, afin de mieux s'équiper, apporte un plus indéniable dans ce genre de jeux. Une grande réussite, digne des Great Giana Sisters ou autres jeux du même genre. Voilà une bonne adaptation de chez Activision.



P R E S E N T E SILKWORM



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



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

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

TOTAL : 93%

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



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

ARCADE / ACTION

CHAMBERS OF SHAOLIN

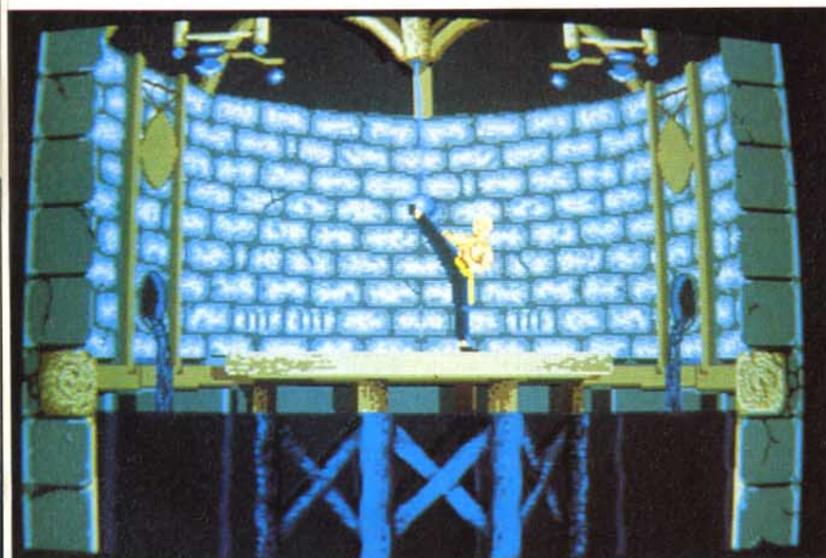
GRANDSLAM env. 250F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / ST

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, sauf au niveau de la musique. Pas de version PC prévue.

Quel dur enseignement, que celui qui vous destine à devenir prêtre de Shaolin. Le jeu, est composé de deux parties. La première vous permet de vous entraîner et de vous perfectionner dans votre art. Elle est composée de six épreuves: le bâton, qui vous entraîne à esquiver les attaques d'un adversaire armé d'un long bâton. L'agilité, où vous devez éviter des projectiles qui arrivent de partout. Vient ensuite l'épreuve de l'équilibre, où vous devez sauter de tronc en tronc sans tomber dans l'eau. Le test de vitesse vient ensuite. Là, vous devez frapper le plus vite dans une boule, afin que celle-ci stoppe un mécanisme qui remplit d'eau la pièce dans laquelle vous êtes. Lors de l'épreuve de la force, vous devez casser des planches à main nue. Enfin, vient la dernière épreuve, celle du feu. Un homme lance des pots enflammés, que vous devez détruire grâce à des coups de pied. Une fois les épreuves terminées, vous aurez alors créé votre personnage, et aurez enfin le droit de combattre d'autres moines.



Premier produit réalisé par les Allemands de la société Thalion, Chambers Of Shaolin réjouira ceux qui n'ont rien vu de neuf dans le domaine des jeux de combats depuis International Karaté +. Chambers Of Shaolin est très bien réalisé, particulièrement sur ST, où les effets d'ondulation et de reflets, habituels sur Amiga, font un ravage. Il est en plus original, puisque l'on crée un véritable personnage, en participant à plusieurs épreuves qui forment ses caractéristiques. Ensuite seulement, il sera possible de participer au jeu proprement dit. L'animation des personnages est parfaite, celle des décors est somptueuse, et le tout est véritablement ce que l'on a vu de mieux dans le genre.



...le "must of the must" des logiciels de karaté.



Depuis un petit moment les logiciels de karaté se faisaient rares sur nos machines, les éditeurs pensant certainement que le genre était épuisé. Chambers Of Chaolin nous prouve le contraire! Pour une fois, le joueur n'est pas d'entrée plongé dans un combat à mort, dont l'issue dépendrait exclusivement des capacités de celui-ci.

Avant de pouvoir affronter vos adversaires, votre personnage doit subir un apprentissage au cours de diverses épreuves, et suivant ses résultats, possèdera des caractéristiques plus ou moins bonnes. Si on ajoute à tout cela une réalisation irréprochable, avec de superbes graphismes (les reflets sur l'eau sont dignes d'un Amiga), une animation très détaillée et très fluide, et des bruitages corrects, vous obtenez le "must of the must" des logiciels de karaté.



Faire mieux en matière de combats martiaux n'était pas évident face à la concurrence existante, pourtant Grandslam a réussi son pari. Chambers Of Shaolin est non seulement beau, mais passionnant. Vous créez de toutes pièces votre personnage, et de l'application que vous mettez à maîtriser les 6 épreuves du monastère de Shaolin, dépendra le résultat final du jeu. De plus, les épreuves sont originales et vous permettent chacune d'acquérir une aptitude précise au combat.



CHAMBERS OF SHAOLIN

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 96%

SON: 87%

INTERET: 94%



POWER DRIFT

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

Ceux qui hantent les salles d'arcades auront reconnu ce nom, synonyme de course de voitures géniale. Course de voitures, Power Drift en est une, même si les véhicules et le terrain y sont assez particuliers. Vous avez au total le choix entre 27 pistes différentes, même si 5 seulement vous sont accessibles dès le début. Pour accéder aux suivantes, il vous faudra finir dans les 3 premiers de chaque épreuve. Les pistes se composent en gros de deux types de terrain, le premier est une route classique (avec ses virages serrés, ses chicanes, ses obstacles, ses bosses etc.). Le deuxième est constitué de routes surélevées faites de rondins de bois, avec les mêmes difficultés que pour la route, plus la possibilité de faire une chute vertigineuse. Il faudra, en outre, faire attention aux autres participants, qui conduisent franchement très mal, et qui essaient de vous faire sortir de la route au cours d'un des 4 tours que dure la course. Comme vous l'avez deviné, les voitures qui roulent sur ce terrain, ressemblent plus à des buggys qu'à des formules 1, et chacune d'elle est pilotée par un concurrent différent, que vous apprendrez à reconnaître. Le maniement de la voiture est assez classique, avec deux vitesses, mais par contre, au début de la saison, vous pouvez choisir votre pilote parmi un des 16 en compétition, chacun ayant son look. Une course de voitures originale, à laquelle on ne peut, malheureusement, que jouer seul contre l'ordinateur.

...il faut préciser tout de suite que la tâche était quasi insurmontable...



Connaissant le jeu d'arcade, je craignais le pire pour Activision, la conversion sur micro s'annonçant très délicate. En fait, ils s'en sortent bien, avec un soft de course d'automobiles assez original et bien réalisé. Il est à noter que la version ST est aussi rapide et aussi fluide que sur Amiga, seules les digitalisations sont un peu moins bonnes. Le jeu est assez prenant, bien que rapidement trop difficile, et personnellement, je m'en suis rapidement lassé. Pour ce qui est des graphismes et de la qualité de l'animation, ils sont tous deux très corrects. Je pense même qu'ils auraient pu être meilleurs, ce qui aurait pu donner une tête réjouie en haut de ce pavé, au lieu de ce visage ennuyé. Dommage.



A la décharge des programmeurs, il faut préciser tout de suite que la tâche était quasi insurmontable, et qu'en regard de la machine d'arcade, la conversion sur micro n'est pas si mauvaise que cela. Le défaut majeur de ce logiciel, outre le fait que je ne le trouvais déjà pas très intéressant en arcade, réside dans l'animation: l'impression de vitesse n'est pas assez présente. Par contre, les graphismes et les bruitages restent satisfaisants. Rien de plus à dire sur ce soft, sinon que l'intérêt que l'on peut prêter à ce type de jeu étant si subjectif, il vaut mieux l'essayer avant de l'acheter.



POWER DRIFT

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 79%

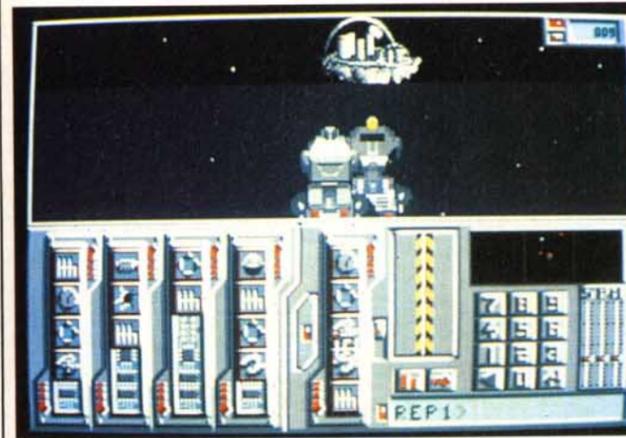
SON: 88%

INTERET: 77%

Il y a plus de sons sur la version Amiga, mais c'est la seule différence!

DARK CENTURY

TITUS env.270F 1 ou 2 joueurs
Système: ST



Devinez qui c'est? Gagné, c'est encore Titus! Eh oui, cette société n'éditant que des bons softs, l'effet de surprise s'estompe un peu. Qui s'en plaindrait, surtout pas nous les joueurs. Cette fois-ci, le jeu est des plus novateurs, et bouleverse quelque peu l'univers des Shoot'Em Up. Au lieu de blaster bêtement tout ce qui bouge avec vos robots, il est possible de les programmer, de manière à ce qu'ils réagissent chacun différemment devant la même situation. Cet élément apporte une notion stratégique très importante, surtout en jouant à deux. Non contents d'instaurer un nouveau concept, les programmeurs de chez Titus innove également au niveau de la réalisation, puisque le jeu est entièrement réalisé en ray-tracing. Superbe pour les yeux! Comme en plus, l'animation est excellente et les bruitages réussis, le résultat final est grandiose.

Voici le premier jeu d'action utilisant le Ray-Tracing sur ST, édité par la société française Titus. L'histoire se déroule dans un contexte historique sur un satellite-pénitencier, où quelques prisonniers veulent jouer les filles de l'air. Ils ont en effet réussi à reprogrammer quelques tanks hypersophistiqués, qui vont leur fournir un moyen de s'évader. Vous êtes un des gardiens, et avec quelques collègues à bord de tanks similaires, vous avez peu de temps pour les détruire. Il peut y avoir jusqu'à 6 tanks sur le terrain, et vous pouvez en diriger jusqu'à cinq, ce qui correspond bien sûr à la difficulté minimale. Il est évident que vous ne pouvez diriger qu'un seul tank en temps réel, mais les autres sont programmables, et vous pouvez passer de l'un à l'autre très facilement. Pour programmer vos tanks, vous disposez de quatre modules (surveillance, attaque, urgence, obstacle), chacun pouvant contenir à son tour des sous-programmes. Je vous rassure, vous n'aurez rien à taper au clavier, puisqu'en fait, seul le joystick est nécessaire. Chaque sous-programme est représenté par une icône (il y en a une dizaine, chacune pouvant recevoir des paramètres différents). Vous pouvez sauvegarder vos modules si vous les trouvez performants, et ainsi



HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	STRIDER Capcom (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
2	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	NEW
4	BATMAN (Le film) Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
5	LES GEN' D'OR Ocean (ST, Amiga)	NEW
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
7	LES VAINQUEURS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
8	INDIANA JONES (avent.) US Gold (ST, Amiga, PC)	8
9	LES JUSTICIERS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	3
10	LES 100 % A D'OR (Amstrad)	NEW
11	CONTINENTAL CIRCUS Virgin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
12	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin (Amstrad)	NEW
13	INDIANA JONES (action) US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
14	SHINOBI Virgin (Amstrad, ST, Amiga)	13
15	KNIGHT FORCE Titus (Amstrad, ST, Amiga)	NEW

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	DOUBLE ACTION Ocean
2	LES N° 1 Ocean
3	LES BARBARES Ocean
4	EPYX 21 OLYMPIQUE CHALLENGE U.S. Gold
5	LES MAITRES NINJA Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

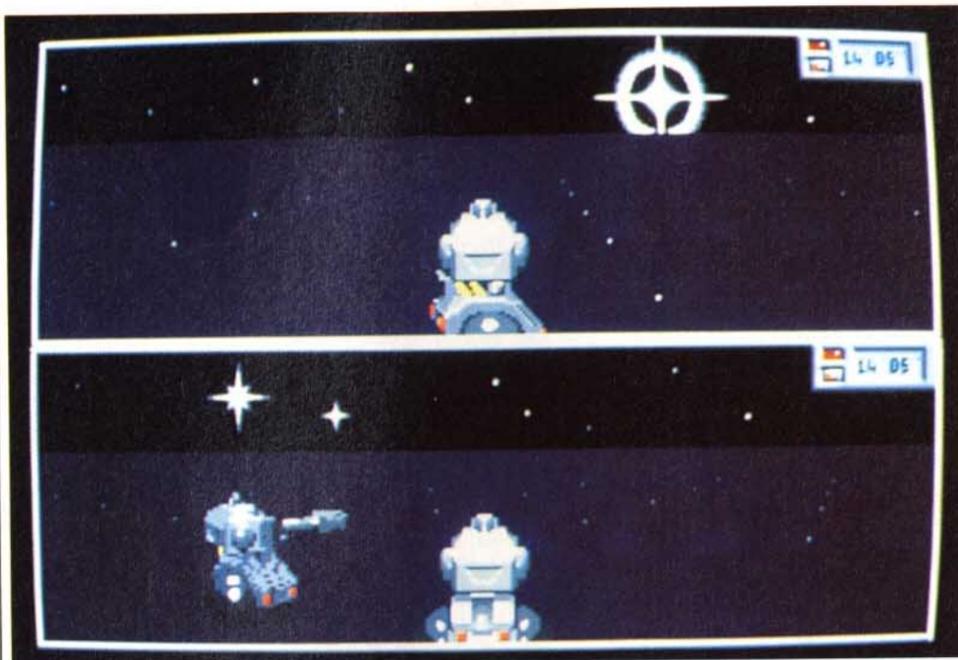
MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

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

ARCADE / ACTION

voir avec un ami celui qui possède la meilleure notion de programmation stratégique. Si vous voulez jouer uniquement en arcade, pas de problème, il vous suffira de garder pour vos tanks la programmation de base. Votre tank perdant de l'énergie à chaque fois qu'il est touché, il vous faudra, en outre, trouver avant votre adversaire, les quelques bulles d'énergie qui vous permettront de recharger vos batteries. Une course contre la montre, rapide, impitoyable, meurtrière.



Dark Century fait partie des jeux, qui, dès que vous commencez à y jouer, vous entraînent vers une longue nuit sans sommeil. La rapidité des tanks est impressionnante, et par moments vous ne savez plus trop bien qui est votre ennemi et votre allié, tellement ça bouge vite. Même si le jeu à deux est plus prenant, l'ordinateur est un adversaire qui se montre redoutable. Poursuivi ou poursuivant, vous retrouverez des sensations fortes, essayant de semer le tank qui vous talonne ou vice versa. Très maniable, l'idée de pouvoir programmer plusieurs tanks est, en plus, un excellent moyen pour rendre le jeu encore plus sympa.

...le jeu est des plus novateurs, et bouleverse quelque peu l'univers des Shoot'Em Up.

Des versions Amiga et PC seront disponibles rapidement.



Ils n'ont pas peur chez Titus, en proposant avec Dark Century un jeu que l'on peut prendre à plusieurs degrés. Soit vous êtes un fan de jeux d'arcade, et tirer sur les robots ennemis vous enchantera, soit vous aimez aussi la stratégie, et vous pourrez alors vous lancer dans la programmation de vos robots, afin que ceux-ci ne meurent pas bêtement dès qu'ils croisent un adversaire. De mon côté, j'ai grandement apprécié cette partie-là, surtout que la réalisation est bien faite, les robots étant vraiment beaux. Si l'on ne joue qu'au jeu d'arcade, c'est alors beaucoup plus drôle d'y jouer à deux. Bref, il y en a pour tous les goûts dans ce jeu-là!



DARK CENTURY

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 91%

SON: 85%

INTERET: 93%



LODE RUNNER

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

Tiens, un revenant! Directement issu du 8 bits, voici Lode Runner! Il y a énormément de différences sur ST par rapport à la première version. Tout commence par le graphisme (si graphisme il y a), qui ressemble vraiment à du 8 bits de par sa conception, bien qu'il soit en couleur. Le fond est constitué d'un dégradé ce qui permet d'égayer un peu le tableau. Lode Runner est aussi équipé d'options qui permettent de choisir son nombre de vies (de 000 à 149) et le tableau de son choix (de 000 à 149), en mode d'entraînement uniquement. Lode Runner comprend aussi un éditeur de tableaux. Dans celui-ci vous avez le choix du mur, des couleurs, et plein d'autres trucs qui vous permettront, une fois les 150 tableaux terminés, de passer aux vôtres.



Ce nom célèbre m'avait occupé un certain temps, il y a de cela quelques années, alors que je possédais un 8 bits (800XL). C'est donc avec un intérêt certain que j'avais demandé à tester ce soft. J'aurais mieux fait de me taire (NDLR: tu es toujours trop bavard!), car cette version 16 bits n'est franchement pas géniale. Les graphismes sont encore plus laids que sur 8 bits, et la jouabilité, ici élément primordial, n'est pas très réussie elle non plus. Ce ne sont pas les quelques options et l'éditeur de tableaux qui me feront changer d'avis, alors un conseil, il vaut mieux ne pas voir ce jeu sur 16 bits, et en garder de bon souvenirs sur 8 bits.



LODE RUNNER

GRAPHISME: 27%

ANIMATION: 68%

SON: 30%

INTERET: 35%

Une version Amiga devrait sortir bientôt, sans grande différence.

Vous programmez sur ST ou sur AMIGA

Envoyez-nous vos créations sur disquettes, accompagnées d'un fichier documentation, nous les examinerons attentivement et vous communiquerons nos observations.

Les meilleurs programmes seront commercialisés à la Boutique de Pressimage et rémunérés à 33 % des ventes effectuées.

N'attendez plus !
Envoyez-nous vos disquettes à :
Collaboration Boutique
210, rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS



LE TOP 15 DE NOEL
Tous Ordinateurs
vu par MICROMANIA

N°	TITRE
1	CHASE HQ Ocean
2	GHOULS'N GHOSTS U.S. Gold
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean
4	LES INCORRUPTIBLES Ocean
5	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique
6	TURBO OUT RUN U.S. Gold
7	F 29 Ocean
8	CABAL Ocean
9	MOONWALKER U.S. Gold
10	DOUBLE DRAGON 2 Virgin
11	GHOSTBUSTERS 2 Activision
12	BATMAN le film Ocean
13	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean
14	LOST PATROL Ocean
15	WILD STREETS Titus

LE TOP 5 DES COMPILATION

1	LES VAINQUEURS U.S. Gold
2	LES JUSTICIERS Ocean
3	LES GEN' D'OR Ocean
4	LES 100 % A D'OR Ocean
5	LES N° 1 Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

CENTRE 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
2125, Cours de Vincennes - 4^e étage
75020 Paris - Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY 2
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro
Tél. 34.65.32.91

SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER

DATA BYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Nos deux fameux espions, Black and White, ont été parachutés sur une île de rêve, qui va vite se transformer en enfer... Les deux ennemis doivent retrouver les morceaux d'un missile top secret, et à l'aide de leur Trapulor (sorte de sac à malice), ils vont chacun essayer de piéger l'autre, et de le mettre hors-combat pour remporter la victoire. Les farces et attrapes, contenues dans le Trapulor, vont de la simple pelle (pour creuser des fosses) à la très sophistiquée Coconut Bomb. Il faut bien sûr se rappeler des endroits que l'on a piégés, pour ne pas s'y prendre les pieds! Nos deux personnages possèdent également une carte de l'île, et la cachette approximative des morceaux de missiles. Pour couronner le tout, le volcan qui trône au milieu des terres doit exploser d'ici peu, alors il ne s'agit pas de traîner!



Ceci dit, le jeu reste quand même assez amusant, même s'il paraît un peu dépassé.

Je suis toujours heureux de retrouver une adaptation d'un jeu 8 bits sur mon ordinateur. Malheureusement, il n'utilise que très rarement le potentiel des 16 bits. La série Spy Vs Spy n'échappe pas à cette règle. On se retrouve devant ces petits héros tels qu'ils étaient sur mon C64 ou mon 800XL. Et c'est un peu dommage.



SPY VS SPY 2

GRAPHISME: 48%

ANIMATION: 65%

SON: 67%

INTERET: 56%

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



C'est une bonne chose d'avoir adapté ce vieux tube sur 16 bits, car il n'a jamais eu d'équivalents. Sous un aspect humoristique, se cache un véritable jeu de stratégie qui ne se maîtrise qu'avec de l'entraînement. On peut y jouer contre l'ordinateur, mais il ne prend sa véritable dimension que lorsqu'on y joue à deux, et si possible avec un adversaire de force égale.

SPY VS SPY III: ARCTIC ANTICS

DATA BYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Arctic Antics est le troisième volet des aventures de Black et White, les célèbres espions de Mad Magazine. On les retrouve ici sur la banquise, se battant toujours comme des chiffonniers, pour retrouver les trois morceaux d'une machine de guerre. Quand ils ne se lancent pas des boules de neige, ils essayent les farces et attrapes de leur Trapulor. Leurs pièges ne sont pas fatals, mais ils abaissent leur température, et le thermomètre ne doit pas atteindre un seuil mortel. Toutefois, les igloos contenant un feu de bois peuvent les aider à retrouver leur équilibre, mais cela fait perdre du temps, et le temps est précieux, car si nos deux espions traînent trop et ne concluent pas leur recherche, le blizzard arrivera et les transformera en bloc de glace.



Personnellement, j'ai une petite préférence pour les deux premiers Spy vs Spy, peut-être à cause des décors qui étaient plus gais, et des pièges plus spectaculaires. Mais le principe du jeu reste le même, et si l'on peut choisir la force de l'ordinateur en jouant seul, il est tout de même nettement plus amusant de s'affronter entre copains.



SPY VS SPY 3

GRAPHISME: 48%

ANIMATION: 65%

SON: 67%

INTERET: 56%

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



MICROMANIA

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL

Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghouls and Ghost
Turbo Outrun
Moonwalker
Hard Drivin
Ghostbuster 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE

Toobin
Altered Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Continental Circus
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION

Batman The Movie
Ivanhoe
Lost Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES

Ocean Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS PILOTAGE

RVF Honda
F29 Retaliator
Bomber
M1 Tank Platoon

LES JEUX D'AVENTURE

Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Aventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS

Les Justiciers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Barbares
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gen' d'Or
Star Warf Trilogy

Toutes les nouveautés sont dans le MICROMANIA VIDEO SHOW!

Pour la première fois en France, une Bande Vidéo de Présentation des Hits sur Amstrad Atari ST, Amiga, PC Compatibles plus un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S. Gold et OCEAN.

75^F
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)

1 HEURE DE SPECTACLE
NON STOP SUR TOUS LES HITS POUR Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.

le VIDEO MICROMANIA SHOW

CONVERSIONS D'ARCADE, JEUX D'ACTION, SIMULATIONS, JEUX D'AVENTURE, + DE 50 LOGICIELS PRESENTES!

et un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S. Gold et Ocean

Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania :

- Par Téléphone au (16.1) 93.42.57.12
- Par Minitel : 3615 MICROMANIA

Vous pouvez également la recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

XENON 2

GRAND CONCOURS

Questions:

- 1) Qui a créé XENON II?
- 2) Qui a composé la musique de XENON II?
- 3) Combien de niveaux y-a-t-il dans XENON II?
- 4) Question subsidiaire: Combien de bulletins la société UBI SOFT recevra-t-elle en réponse à ce concours?

Recopier ce bulletin réponse sur carte postale uniquement.
A envoyer à GENERATION 4
210 rue du Faubourg
Saint-Martin, 75010 PARIS.

GAGNEZ UN
AMIGA
ou un
ATARI ST
et de nombreux lots!
(Appareils photos,
Walkmans, Tee-Shirts, ...)



RECEVEZ
LA DEMO
D'INTERPHASE
LE PROCHAIN HIT
D'IMAGEXORKS!

Envoyez le preuve
d'achat de votre jeu
XENON II et vos
coordonnées sur
papier libre à
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94000 Créteil

BULLETIN REPONSE

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

Nom et prénom:
Adresse:

Quel ordinateur possédez-vous:

image
works



MICROMANIA

EXCLUSIF



La 1^{re} Montre
JEU VIDEO
à Cristaux Liquides

Jeux au choix: Football,
Tennis, Course auto,...

WARNING: Micromania
décline toute responsabilité
sur l'utilisation pendant les
heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou +
(Offre valable dans tous les magasins
MICROMANIA et en vente par correspondance)

DES PROMOTIONS DEMENTES POUR NOEL DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE:

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249/149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199/149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249/149 F

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**

GENIAL

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**

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas
l'événement **NOUVEAU**

Le 1^{er} Décembre, MICROMANIA ouvre
au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND
MAGASIN D'EUROPE spécialisé en
logiciels de jeux. **135 M² DE JEUX** pour
AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA,
PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2

Métro et RER Les Halles

Tél. 45.08.15.78

Ouvert 7 jours/7 pendant tout le mois de décembre

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris

Métro Havre-Caumartin

Tél. 42.82.58.36

Ouvert le dimanche 17 décembre

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

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

Ouvert les dimanches 3, 10, 17 et 24 décembre

CENTRE 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

Ouvert le dimanche 17 décembre

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS

Métro RER Nation

Tél. 43 71 12 41

Ouvert le dimanche 17 décembre

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

NOUVEAU

RAYON
AGRANDI

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

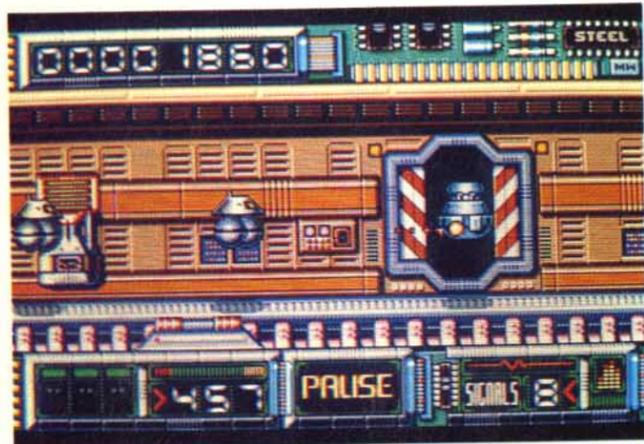
NOUVEAU
A MARSEILLE

ARCADE/ACTION

STEEL

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

Vous êtes un Robot Commando, envoyé en avant-garde à bord du vaisseau spatial "Steel", pour désamorcer son système de défense, afin que le reste de l'équipage puisse monter à bord en toute sécurité. Votre tâche consiste à vous déplacer dans les nombreux couloirs et à trouver huit cartouches. Elles seront situées dans des récepteurs, qui devront être au préalable désactivés, en intervenant sur des terminaux dispersés dans le complexe. Cette intervention donne lieu à un sous-jeu ressemblant à un casse-briques disposé à la verticale. Vos ennemis sont des droïdes de caractéristiques et de forces



Je précise tout de suite que Steel, malgré les apparences, n'est pas un jeu de tir mais un jeu de recherche et de découvertes. Les ennemis qui vous tirent dessus dans les corridors sont juste là pour corser l'affaire. Vous aurez d'ailleurs intérêt à planifier votre chemin sur papier, si vous voulez avoir une chance de vous y retrouver. Steel n'est ni très beau, ni super original, mais il se laisse jouer. Après quelques parties, quand on commence à situer les points intéressants (portes, fuel, énergie, etc.), il devient plus accrochant.

différentes: certains reculent, d'autres vous foncent dessus et rebondissent, tout en vous canardant au laser. Les chocs vous font perdre de l'énergie, que vous pouvez récupérer aux points de ravitaillement.



STEEL

GRAPHISME: 66%
ANIMATION: 72%
SON: 70%

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

INTERET: 71%

AXEL'S MAGIC HAMMER

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

Le sujet est très simple, vous êtes Axel (le petit bonhomme), et à l'aide de votre marteau magique, vous traversez les différents tableaux du jeu en fracassant tout sur votre passage. Tout au long du parcours, vous êtes agressé par des oiseaux, des serpents, des chauves-souris, des indigènes, des plantes carnivores (dont certaines déguisées en lianes), les nuages vous lanceront des éclairs, en bref, plein de pièges. Il faudra aussi rivaliser d'astuces afin de parvenir à certains lieux. Lorsque vous détruisez une brique, un objet apparaît de temps en temps: il peut s'agir de pièces de monnaie, de globes magiques (dont je ne sais pas l'emploi), de super-marteaux magiques qui permettent de frapper à distance, d'un bonus de temps, et plein d'autres choses que je n'ai pas encore découvert. Au niveau des graphismes et du type de jeu, Axel's Magic Hammer fait penser à Great Giana's Sister, mais doté d'un décor plus travaillé au niveau de la réalisation, et des couleurs avec des sprites plus petits et bien animés.



Dans le genre Mario Bros ou Great Giana Sisters, voici un programme sur lequel il n'y a rien à redire. C'est bien fait, assez sympa à jouer et, chose essentielle pour ce type de jeu, les graphismes sont dans la lignée de Wonder Boy, et rappellent les nombreux jeux de tableaux de Sega. Bref, on est face à un classique du genre, peut-être trop classique, hélas! pour sortir du rang.



AXEL'S MAGIC HAMMER

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 70%
SON: 73%

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

INTERET: 69%



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7
de 8 heures à 20 heures.

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM.	
+ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	

ACCESSOIRES

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

HIT PARADE

688 SUB MARINE	245F
CARRIER COMMAND	349F
CHICAGO 90	249F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	249F
INDIANA JONES :	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
MI TANK PLATOON	399F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
STARGLIDER 2	349F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	185F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
CAPONE (PHASER)	199F
CHESS MASTER 2100	249F
COLOSS. CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK CENTURY	269F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DUNGEON MASTER	399F
DRAKKHEN	299F
EAGLE'S RIDER	249F
E.S.S. (HERMES)	295F
EYE OF HORUS	299F
FULL METAL PLANET	249F
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KIEF THE THIEF	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MI TANK (MIRRORSOFT)	349F
MADDEN FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
NEVERMIND	249F
NORTH AND SOUTH	259F
OOZE	299F
P47	249F
RVF HONDA	269F
SHERMAN M4	249F
SLEEPING GODS LIE	299F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F

AMERICAN ICE HOCKEY	249F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
NEUROMANCER	249F
PAPERBOY	249F
PERMISS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F
ZORK ZERO	299F

5 TH GEAR	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER	299F
DARK CENTURY	269F
DRAKKHEN	299F
EAGLE'S RIDER	249F
E.S.S.(HERMES)	285F
FIRE!	299F
FULL METAL PLANET	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
KEEF THE THIEF	249F
MANIAC MANSION	249F
MAUPITI ISLAND	289F

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

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

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX	P47
BARD'S TALE 1	RACK'EM
BIONIC COMMANDO	SERVE AND VOLLEY
EMPIRE	SKYFOX 2
FAST FREAK	SOLOMON'S KEY
LEADERBOARD	STARFLEET
LEGACY OF THE ANCIENTS	WORLD TOUR GOLF
MARBLE MADNESS	

AMIGA

ARCTIFOX	ROLLING THUNDER
BARBARIAN	SKY FOX 2
BARD'S TALE	STARFLEET
BIONIC COMMANDO	STREET FIGHTER
EMPIRE	THE ARCHON COLLECTION
FUSION	WORLD TOUR GOLF
MARBLE MADNESS	LEADERBOARD
OUT RUN	

AMIGA

LES N°1	299F
+OPERATION WOLF	
+AFTER BURNER	
+DOUBLE DRAGON	
+BARBARIAN 2	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS	
+THUNDERBLADE	
+TIGER ROAD	
+LAST DUEL	
+BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	249F
+BIO CHALLENGE	
+R TYPE	
+VOYAGER	
+INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA	
+ROBOCOP	
+RAMBO 3	
PRECIOUS METAL	249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	

P47	249F
PINBALL MAGIC	199F
POLICE QUEST 2	249F
RALLYE CROSS	269F
QUESTRON 2	245F
SCRAMBLE SPIRITS	249F
SEVEN GATES OF JAM.	249F
SIM CITY	299F
SPACE HARRIER 2	249F
STAR BLAZE	249F
SPIDERMAN	269F
STORMLORD	199F
STRYX	199F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
TIME	299F
TOOBIN	199F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
X-OUT	199F

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF)	349F
+I T-SHIRT GRATUIT	
INDIANA JONES :	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE -	299F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POWERDRIFT	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F

TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
OPERAT. THUNDERBOLT	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
TURBO OUT RUN	249F
F29	249F
CABAL	245F
MOONWALKER	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
GHOUSBUSTERS 2	239F
LOST PATROL	249F
WILD STREETS	269F
ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
HARD DRIVIN'	189F
NINJA WARRIORS	199F
ONSLAUGH	199F
IT CAME FROM DESERT	299F
SPACE ACE	449F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F

ALTERED BEAST	249F
ASTERIX	245F
BARBARIAN 2	195F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOODWYCH	249F
CAPONE(PHASER)	199F
CHICAGO 90	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FIGHTING SOCCER	249F
F.O.F.T.	275F
GREAT COURTS	249F
(PRO TENNIS TOUR)	
INDIANA JONES :	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
LE FETICHE MAYA	249F
KICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PAPERBOY	149F
POW (PHASER)	199F
QUARTZ	249F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SPACE QUEST 3	299F
SWORLD OF TWILIGHT	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE GAMES SUMMER	195F
WATERLOO	249F

ATARI ST



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7
de 8 heures à 20 heures.

LES MEILLEURES OFFRES DE NOEL

**3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER
ET DES SUPERS CADEAUX !**

LE TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN'	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	HYGHWAY PATROL2	249F
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DUNGEON MASTER)	

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F	ONSLAUGH	199F
ALEX'S MAGIC HAMMER	199F	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F	P47	249F
BLADE WARRIOR	249F	PICTIONNARY	285F
BOMBER	299F	PLAYER MANAGER	269F
CHESSMASTER 2100	249F	PROLONGATION	149F
COMMANDO	199F	RALLYE CROSS	269F
CRAZY SHOT	199F	ROCK'N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	199F	SCRAMBLE SPIRITS	249F
DEBUT	249F	SEVENGATES OF JAM.	249F
EAGLE'S RIDER	249F	SHERMAN M4	249F
E.S.S.(HERMES)	295F	SIM CITY	299F
EYE OF HORUS	249F	SKIDOO	235F
FIRST CONTACT	269F	SPACE HARRIER 2	249F
FOOTBALLER OF YEAR2	199F	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	249F	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	269F	STORMLORD	199F
GHOST AND GOBBLINS	195F	STRYX	199F
HOUD OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	TOOBIN	199F
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN.	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	249F	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPITI ISLAND	289F	VAUX	245F
MYSTERY OF MUMMY	249F	VROOM	199F
NORTH AND SOUTH	259F	XENOMORTH	249F
OOZE	299F	X-OUT	199F

ACCESSOIRES ST

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

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES N°1 299F

- + OPERATION WOLF
- + AFTER BURNER
- + DOUBLE DRAGON
- + BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR 249F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

LE PHASER

compatible avec
ATARI ST, AMIGA,
PC COMPATIBLE
et AMSTRAD CPC
(avec un jeu
West Phaser)

349 F



COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2	199F	PRECIOUS METAL	249F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY		+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS		+SUPERHANG ON+XENON	
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK		+ARKANOID 2	
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE			
GREMLIN ACTION ST	299F	OCEAN 5 STARS	245F
+CYBERNOID		+ENDURO RACER	
+MOTOR MASSACRE		+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+TECHNOCOP		+WIZBALL+RAMPAGE	
+ARTURA		+THE STORY SO FAR 1	199F
+DEFLECTOR		+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS	
AMERICAN DREAMS	259F	+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE	
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER		+THE STORY SO FAR 3	199F
+OPERATION NEPTUNE		+THUNDERCATS+SPACE HARRIER	
+BUBBLE GHOST		+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK	
STARWARS TRILOGY	249F	SIMULATION HITS	249F
+LA GUERRE DES ETOILES		+944 TURBO CUP+ SPACE RACER	
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE		+MACH 3	
+LE RETOUR DU JEDI		EUROPEAN DREAMS	259F
TRIAD 2	249F	+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.	
+MENACE+TETRIS+BAAL		+ACTION SERVICE+BOBO	
LES BEST DE US GOLD	299F	SUPER QUINTET	259F
+OUT RUN+1943		+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2	
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2		+BUBBLE GHOST+BIVOUAC	
		+WARLOCK WEST	

ATARI ST



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

HIT PARADE

ALTERED BEAST	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BLOOD MONEY	245F
FERRARI FORMULA 1	245F
INDIANA JONES :	249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE-	249F
COMPACT DISC LA MENACE	
(11 THEMES MUSIQUAUX)	
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
POPULOUS	249F
POWER DRIFT	249F
SHINOBI	199F
STUNTCAR	245F
THE STRIDER	199F
XENON 2 MEGABLAST	249F

**EN DECEMBRE
DES SURPRISES
DANS TOUS
LES PAQUETS !**

HILLSFAR	249F
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
KICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
KULT	275F
LE FETICHE MAYA	249F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	199F
OIL IMPERIUM	249F
OPERATION WOLF	195F
PAPER BOY	185F
PASSING SHOT	249F
PERMIS DE TUER	199F
PIRATES	269F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
QUARTZ	249F
RAINBOW WARRIOR	269F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	275F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
SKWEEK	195F
SLAYER	199F
STEEL	199F
SUPER WONDERBOY	199F
TARGHAN	245F
THE GAMES SUMMER	199F
TIME SCANNER	199F
TANK ATTACK	249F
VIGILANTE	149F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
XENOPHOBE	269F
ZAC MAC CRACKEN	249F

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990F	CONTROL STICK SEGA	129F
CONSOLE SEGA (+ LE PISTOLET)	1149F	RAPID FIRE SEGA	99F
PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	359F	MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
PISTOLET SEGA	249F	LUNETTES 3D	325F

NOUVEAUTES

AMERICAN BASEBALL	295F	AFTER BURNER	295F
CALIFORNIA GAMES	295F	ALIEN SYNDROME	295F
CYBORG HUNTER	255F	ALEX KID/LOST STAR	295F
CAPTAIN SILVER	295F	ALESTE POWER STRIKE	255F
GHOSTBUSTERS	345F	BLACK BELT	255F
RAMPAGE	295F	BOMBER RAID	295F
R TYPE	295F	CHOPLIFTER	255F
TIME SOLDIERS	295F	FANTASY STAR	295F
WONDERBOY 3	295F	FANTASY ZONE 2	295F
		GREAT BASKETBALL	255F
		LORD OF THE SWORLD	295F
		MONOPOLY	295F
		NINJA	255F
		OUT RUN	295F
		OUT RUN 3D	295F
		RAMBO 3	295F
		RESCUE MISSION	255F
		ROCKY	295F
		S.D.I.	255F
		SECRET COMMAND	255F
		SPACE HARRIER	295F
		SUPER TENNIS	195F
		Y'S	295F
		WONDERBOY	255F
		WONDERBOY M.L.	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F	STARFLEET	
DOUBLE DRAGON	295F	STREET FIGHTER	
GOLVELLIUS	295F	MUSIC CONSTRUCTION SET	
KENSEIDEN	295F	LEADERBOARD	
RASTAN SAGA	295F		
SHINOBI	295F		
THUNDERBLADE	295F		
VIGILANTE	295F		
Y'S	295F		
ZILLION 2	255F		

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

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

ARCTIFOX	FUSION	STARFLEET
BARBARIAN	MARBLE MADNESS	STREET FIGHTER
BARD'S TALE 1	OUT RUN	MUSIC CONSTRUCTION SET
BIONIC COMMANDO	SKYFOX 2	LEADERBOARD
EMPIRE	SOLOMON'S KEY	

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

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

NOM
ADRESSE
Code postal
Tel
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	
Date d'expiration	— / — Signature :
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

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

ARCADE / ACTION

TOOBIN

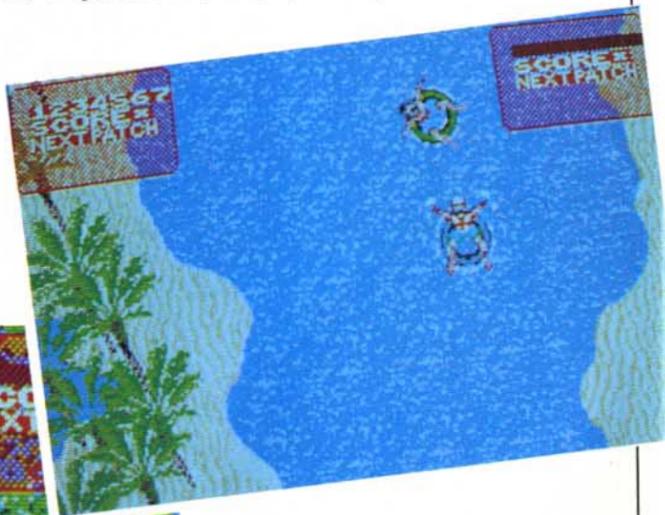
DOMARK env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST / Amiga

Voici encore une adaptation d'un jeu d'arcade. Pour cette fois, il ne s'agit, ni d'une course de voitures, ni d'un jeu de tir où il faut détruire tout ce qui apparaît à l'écran. Non, ce coup-ci il faut gentiment descendre une rivière, assis sur une bouée, en ramant à l'aide des deux bras. Si vous poussez le joystick vers la droite, vous "payez" avec votre bras droit, et en mettant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous avancerez ou reculerez. Il est vrai que les rivières ne sont plus ce qu'elles étaient. Au premier niveau, il y aura les pêcheurs, qui avec leurs hameçons risquent de crever votre bouée. De même, il faudra faire attention aux récifs et aux troncs d'arbres qui dépassent de l'eau, sans compter sur les quelques crocodiles qui peuplent ces eaux troubles. Chaque niveau possède un décor, des obstacles et des adversaires différents. Heureusement, vous trouverez de temps en temps des bonus et des armes (des canettes de soda), qui vous permettront d'assommer pendant quelques secondes vos ennemis. Se jouant bien sûr au joystick, ce logiciel offre la possibilité de s'amuser à deux en même temps, auquel cas,



J'avais découvert le jeu d'arcade, il y a de ça plus d'un an, en Angleterre, et j'y avais dépensé pas mal d'argent. Même si tous les niveaux ne sont pas présents sur le soft, il n'en reste pas moins vrai que l'adaptation sur 16 bits est réussie. L'humour est omniprésent dans ce jeu, de par ses graphismes (en plus ils sont chouettes!), mais aussi de par ses musiques très prenantes. L'option pour jouer à deux est particulièrement amusante, les deux joueurs ne pouvant pas vraiment se faire de coups vicieux (à moins de vraiment le vouloir, auquel cas, rassurez-vous, tout est possible).

il s'agit plutôt d'une course (chacun pour soi et pas de pitié). Il est parfois délicat de passer à certains endroits, alors, si en plus un autre joueur vous gêne, cela devient carrément un challenge pratiquement impossible. Une option "Continue" permet de jouer plusieurs parties à la suite, ce qui est très pratique, car ce jeu est assez difficile.



L'option pour jouer à deux particulièrement amusante

La musique est très prenante sur Amiga, moins sur ST!



Basé sur le jeu d'arcade de Tengen, Toobin fait partie de ces jeux qui, s'ils ne sont peut-être pas superbes, sont vraiment drôles à jouer. Bien sûr la conversion ne possède pas tous les niveaux et décors de l'arcade d'origine, mais le jeu est aussi jouable et aussi plaisant, surtout lorsque deux joueurs y participent en même temps. S'il avait bénéficié d'une meilleure réalisation, Toobin aurait peut-être été un Gen d'Or. A noter la musique très prenante sur Amiga!

TOOBIN

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 77%

SON: 85% (AM) / 76% (ST)

INTERET: 82%



ARCADE / ACTION

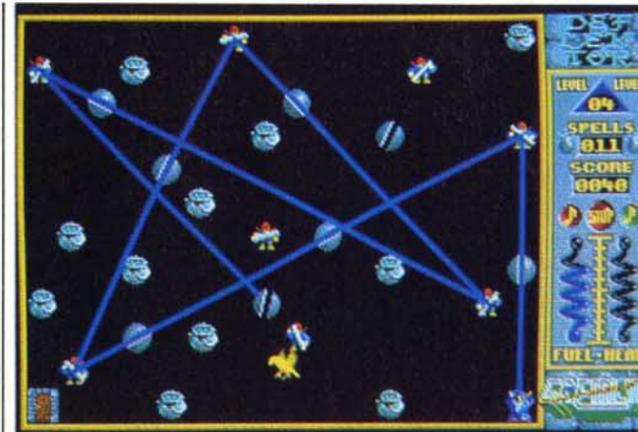
MINDBENDER

MAGIC BYTES env.200F 1joueur
Système: Amiga

Il s'agit d'un jeu de tableaux, dans lequel votre but est de détruire tout ce qui se trouve à l'écran. Vous disposez de plusieurs personnages, tous immobiles, possédant chacun un miroir. En jouant sur l'inclinaison de ces derniers, il est possible de toucher et de détruire les cibles, tout cela se faisant dans un temps limité. Mindbender, c'est un minimum d'arcade avec un maximum de réflexion.



Vous souvenez-vous de Deflektor? Oui, eh bien Mindbender est à peu de choses près basé sur le même principe. Mais cette fois-ci, la réalisation n'est pas aussi bonne, ce qui n'empêche pas le soft d'être attrayant. Mais si les graphismes avaient été plus soignés et plus fouillés, il aurait sans aucun doute reçu un meilleur écho dans nos colonnes. Dommage, car c'est le type même de jeu, mi-arcade mi-réflexion, qui pourrait faire un carton (rappelez-vous Tetris). La prochaine fois, peut-être?



MINDBENDER

GRAPHISME: 33%

ANIMATION: 11%

SON: 19%

INTERET: 34%



Talk to Alien vessels



Explore Strange new Worlds

BOLDLY GO WHERE NO GAME HAS GONE BEFORE!



The Space Port

Available soon for Amiga, and ST and Commodore 64 disc



ELCTRONICS PARTS
LANCETRY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION ROAD, LANCETRY, NR. STOUGHTON, BERKSHIRE, SL 8 8NL, TELEPHONE 0753 4942

PINBALL MAGIC

LORICIEL env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Pour une fois, cet article sera court, tout le monde sait ce qu'est et comment marche un flipper. Celui-ci reste dans le fond très classique avec les extra-balles, le spécial, le tilt, des bonus, etc. Par contre dans la forme, il diffère assez de ceux que l'on a l'habitude de voir. En fait, le flipper est composé de plusieurs écrans qu'il vous faudra découvrir au fur et à mesure de la partie. Certains relevant plus du casse-briques que du flipper. Pour y parvenir, il suffit d'envoyer la balle dans une porte prévue à cet effet en haut de l'écran. Mais attention, une fois parvenu dans un nouvel écran, ne vous attendez pas à redescendre au précédent si jamais vous perdiez votre balle. Ça ne marche pas dans les deux sens. Ça vous tente d'essayer?



Enfin un bon flipper sur micro! Pinball Magic est le premier digne de ce nom. Comparé à certains sortis précédemment, celui-ci ne joue vraiment pas dans la même catégorie. Les graphismes sont bons, les bruitages excellents et l'animation quasi parfaite. De plus, le logiciel est en fait un énorme flipper avec de nombreux écrans, éliminant ainsi radicalement toute monotonie, inéluctablement liée à ce type de jeu. Dans tous les cas, Pinball Magic est le flipper du moment, tous ordinateurs confondus.



Les flippers (ou billards électroniques pour les puristes) ont occasionné bon nombre d'adaptations sur micro-ordinateur, même si, jusqu'à maintenant, ce n'a pas été très intéressant. Je préfère donner des grands coups de savate dans un vrai flipper ou regarder le Rédac'chef faire des fourchettes à l'envers (si, si, il y arrive!), que de jouer à un de ces jeux sur micro, et risquer de tout casser. Pas trop mal réalisé, ce logiciel ne m'a pas convaincu, mais il peut en être autrement pour vous, c'est une question de goût.



Pinball Magic confirme mon idée selon laquelle les flippers ne sont pas des jeux adaptables sur micros. Pourtant, la réalisation de Pinball Magic est parfaite, des graphismes fins en passant par des sons parfaits. Le mouvement de la balle est des plus réalistes, et les flippers permettent de faire presque tous les coups réalisables sur un vrai flipper. Alors, quel est le problème? Simplement que Pinball Magic, un peu comme tous les flippers sur micro, est trop difficile. Une fois la porte vers le niveau suivant ouverte, il arrive que l'on perde bien des boules pour ne pas redescendre, ce qui signifie qu'avec beaucoup de chance, vous ne verrez jamais que les quatre premiers niveaux. C'est bien dommage!



PINBALL MAGIC

GRAPHISME: 86%

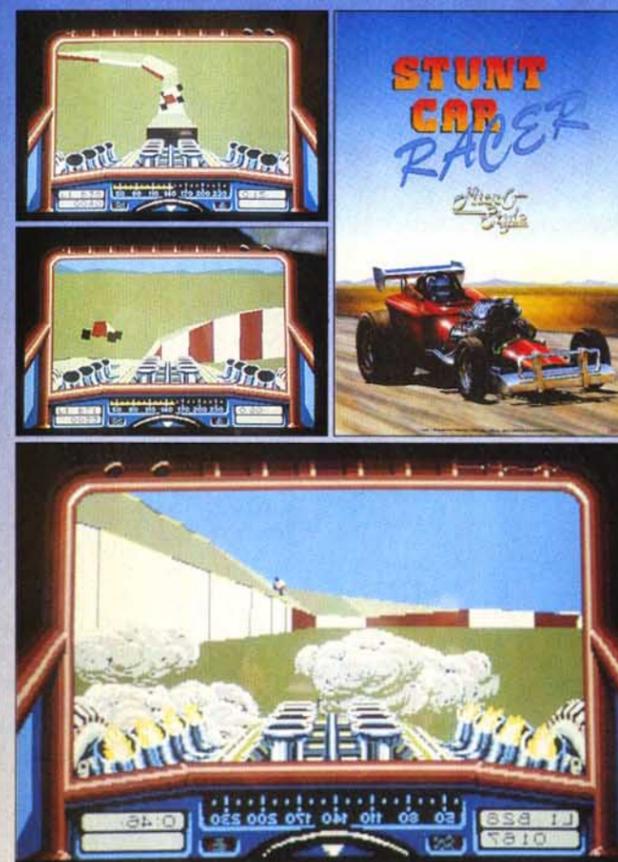
ANIMATION: 88%

SON: 88%

INTERET: 74%

Une version ST et PC de Pinball Magic sera éditée très bientôt.

L'IVRESSE DE LA VITESSE SANS DANGER!

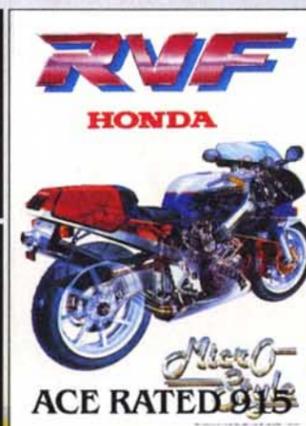


STUNT CAR RACER

Mettez votre ceinture, agrippez votre volant, allumez vos boosters, fermez les yeux et advenue que pourra. Les plus folles pistes de dragster vous attendent!

R.V.F. HONDA

RVF Honda: Six vitesses, 270km/h, 12000 tours/minutes. Qui n'a jamais rêvé de concourir sur les plus prestigieux circuits de championnat du monde! Avec RVF Honda, le rêve devient réalité!



ARCADE / ACTION

FIRE

NEW DEAL env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Que tous les fans de Supercopter se réjouissent, Fire leur permet de jouer les justiciers aux manettes de leur engin favori. Votre but est simple: réussir les cinq missions qui vous sont proposées. La première a pour toile de fond l'Amérique centrale, où il faut détruire tous les champs de coca et de pavots. Ensuite, vous devez vous attaquer au train blindé des trafiquants. Avant cela, il faut anéantir les hélicoptères ennemis qui vous font la chasse. La deuxième mission vous mène en plein Beyrouth, d'où vous devez rapatrier des blessés. Pour les atteindre, il faut d'abord détruire la flotte syrienne, elle-même protégée par des Migs. La troisième mission se déroule en Antarctique, où se terre un savant fou. L'objectif est de détruire sa base secrète, défendue par une floppée de sous-marins nucléaires. Attention à ne pas tirer sur les baleines. La quatrième mission a pour théâtre d'opérations le Cambodge, au-dessus des rizières. Vous devez récupérer les "Boat-peoples" tout en détruisant les rampes de missiles installées par les Khmers rouges. Enfin, la dernière mission a lieu en Lybie, où vous devez, dans un premier temps, détruire les jets qui se trouvent sur un



aéroport, et dans un second temps, anéantir les postes de défense d'une usine chimique. Comme quoi la fiction peut parfois dépasser la réalité, ou le contraire... ou alors les deux à la fois. Bref, un soft d'actualité!



Second produit de New-Deal, Fire bénéficie d'une réalisation d'assez haut niveau. Scrolling différentiel et multi-directionnel, animations fluides et graphismes soignés en font un shoot'em'up de qualité. On pourrait regretter le manque d'originalité de ce type de jeu, mais les auteurs ont fort heureusement pensé à inclure des missions nombreuses et variées. Un bon soft pour les amateurs du genre.



Bien sûr, c'est encore un jeu de tir, et c'est le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce logiciel. Mais cette fois-ci vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et, chose moins commune, les missions sont très proches de l'actualité. Au niveau de la réalisation, c'est correct, avec une bonne animation et de bons bruitages, même si, à mon avis, les graphismes auraient pu être meilleurs et les sprites un peu plus gros. En bref, malgré son air de "déjà vu", Fire reste un soft sympa.

FIRE

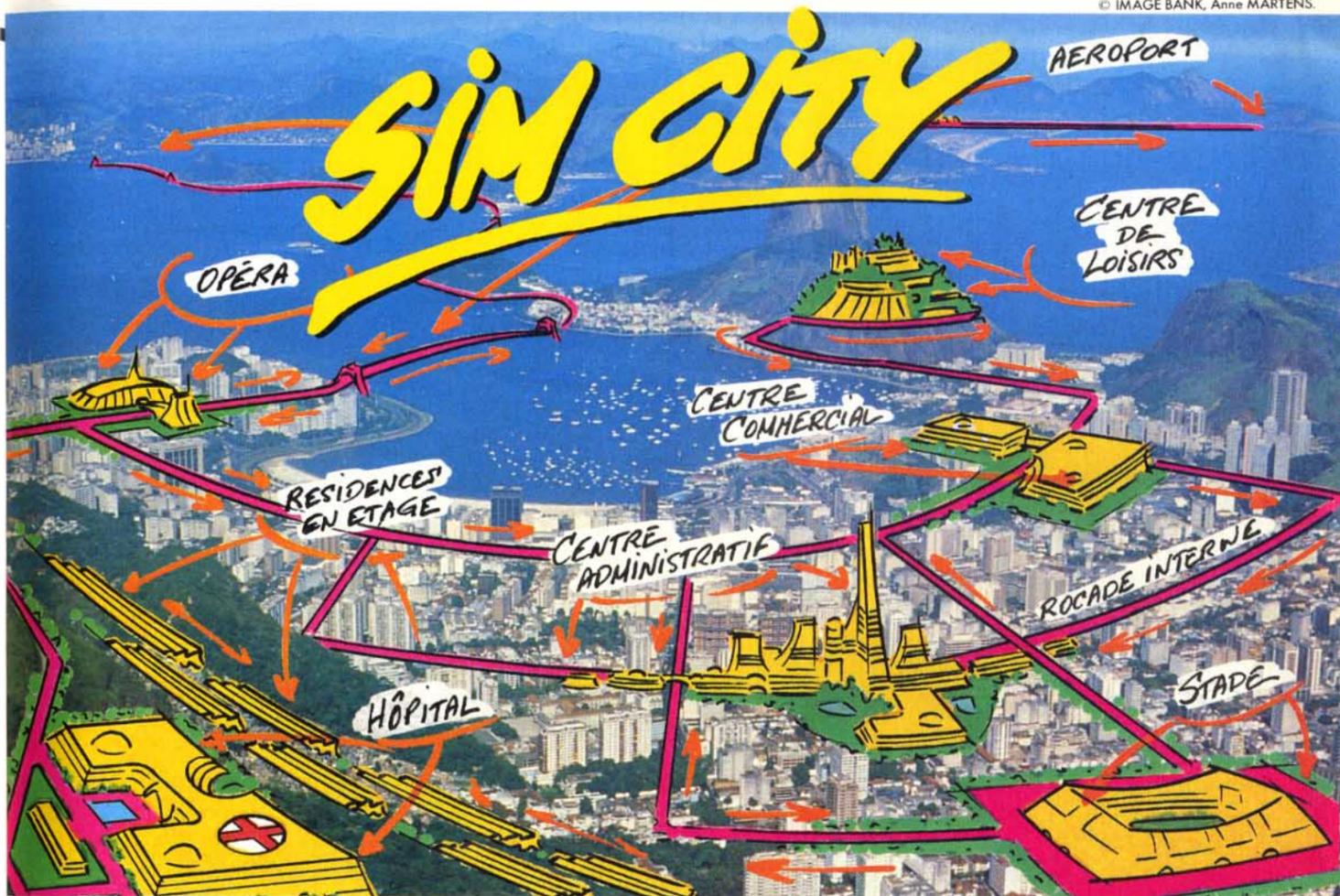
GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 83%

SON: 82%

INTERET: 79%

Des versions ST puis PC sortiront prochainement



Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir!"
Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.

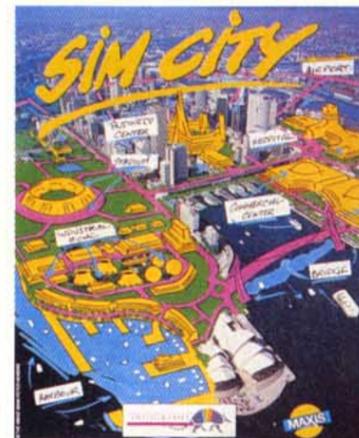


Où alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel. Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers. Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculiez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année!



est et rien ne manque à l'appel. Sim City est presque vivant! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville. Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre main bien connu!



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis: Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes. Créez la cité de vos rêves! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient... "Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD. 16 pages dans LOGIN le 1^{er} magazine japonais de jeux micro! Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.



INFOGRAMMES



ARCADE / ACTION

INTRUDER

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

Tiens, un jeu Ubi! De l'arcade en plus! Si mes souvenirs sont bons, je ne me rappelle pas avoir entendu parlé d'Intruder auparavant. Que dire sur lui, sinon qu'il s'agit d'un jeu d'arcade à la R-Type sur un décor plus terrestre (assez bien réussi) très sobre. Sur ce décor évoluent des extraterrestres qui vous veulent du mal et qui vous canardent de tous les côtés. Pour vous défendre, vous pilotez un vaisseau spatial (Oh?), et de temps en temps vous récoltez des armes supplémentaires. Cela peut aller du simple tir au tir de missiles, en passant par un combiné de lance-flammes et de bombes. Dans tout ça il n'y a rien de nouveau, si ce n'est les sprites qui sont fort bien réalisés, malgré un scrolling assez lent. Au niveau musical, il faudra attendre la version finale qui doit être terminée en même temps que ces quelques lignes.



Quitte à faire un Shoot'Em'Up, autant qu'il sorte de l'ordinaire. C'est ce que les programmeurs de ce jeu se sont dit, et croyez-moi c'est réussi! Devoir combattre des brosses à dents géantes n'est pas si fréquent, et encore je ne vous dis pas tout. En-dehors de cela, Intruder est un soft très bien fini avec d'excellents graphismes, de bons bruitages (pour un ST) et une animation assez fluide. Tout cela pour vous dire que ce logiciel, plein de surprises, est une réussite sur tous les plans.



Dans le genre Shoot'em'up, en voici un qui va faire rigoler plus d'un joueur. C'est à la fois très sérieux (les méga-armes sont impressionnantes par leur pouvoir de destruction), mais également délirant. On se souviendra longtemps de l'attaque de l'enclume et de la vague de brosses à dents. C'est simple, ça me rappelle un peu un shoot'em'up d'Activision du temps de la console VCS. Quoi qu'il en soit, Intruder bénéficie d'une réalisation de qualité que les amateurs du genre apprécieront.



Pas de version Amiga annoncée pour le moment.



Intruder est un jeu d'arcade du type Defender, comme il en existe des tas. Qu'a-t-il de plus? Premièrement c'est très beau (moins que Xenon II quand même), et deuxièmement c'est plein d'humour (chose rare dans ce genre de jeu où la destruction prime avant tout). Attention, je n'ai pas dit que ce n'est pas violent, mais quelque part dans le jeu se trouve un pot de fleurs (perdu, je suppose), et le malheur s'abattra sur celui qui y touchera. Le scrolling, quant à lui, est suffisamment fluide pour ce genre de jeu. Il y a juste un point que je n'ai pas aimé: tous les niveaux sont identiques (sauf en ce qui concerne les décors), les adversaires sont les mêmes et au même endroit.

INTRUDER

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 83%

SON: 80%

INTERET: 85%



AVEZ-VOUS L'ÉTOFFE D'UN FULL METAL PILOTE ?

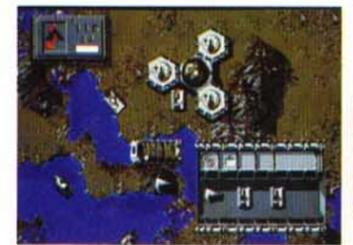
FULL METAL PLANETE. 8 h 54. Il va falloir prouver que vous êtes le meilleur pilote de la Cobra Steel Compagny...
Votre mission : poser votre astronef, ramasser un maxi-

de leurs propres navettes aux soutes pleines à craquer. Sous vos ordres, toute une armada de ferraille : barges, vedettes, chars d'assaut (dont le fameux T99 dit "Gros-tas"), crabes transporteurs et la fameuse "Pondeuse-météo". Cette extraordinaire machine, fleuron technologique de la Ludodérum Motors Cie, est capable de transformer le

tour vos vedettes ne vont pas être embourbées ou vos chars noyés !!!



Figurine incluse gratuitement!
Vous devrez impérativement décoller avant la Grande Marée qui s'annonce. Contact sol dans 50 secondes. Bienvenue sur Full Metal Planete!
Action, combats, stratégie et diplomatie dans un fantastique univers de science-fiction ou s'affrontent jusqu'à 4 joueurs (humains et robots) dans une course effrénée contre la montre.



Véritable mulet de FULL METAL PLANETE, la barge transporte tous les véhicules et même 4 blocs de minerai en un seul voyage!

Non seulement, l'ordinateur joue le rôle d'arbitre mais il vous offre des adversaires toujours disponibles : 6 joueurs-robots ayant chacun leur personnalité et une farouche volonté de vous battre!
Ce jeu comporte en plus un utilitaire graphique (pour personnaliser votre Compagnie!) et des problèmes stratégiques à résoudre pour vous entraîner. Une superbe adaptation du jeu de plateau dans la lignée des jeux créés par l'équipe de Cobra Soft : Bertrand Brocard et Roland Morla.



Lors d'une campagne précédente, cette vedette échouée, sur un récif, a été abandonnée. "Le minerai avant tout!"

mum de minerai, désintégrer ou capturer le précieux matériel des compagnies adverses et, si possible, vous emparer



Isolé par la marée haute, ses défenseurs immobilisés, l'astronaf "Délium Galaxy" sera peut-être votre prochaine victime.



C'est l'ultime marée. Privé d'une de ses tourrelles-moteurs, cet astronaf du Tatou Consortium réussit pourtant à décoller.

Pour en savoir plus : Minitel 36.15 CLUBTATOU.

minerai en matériel. Mais surtout, elle prévoit les changements de marée. Car sur Full Metal Planete le terrain est mouvant au gré des marées! Qui vous dit qu'au prochain



La situation globale apparaît sur l'écran du radar. Attention à l'offensive de "Black Star"! Et si vous proposez une alliance?



Embourbé! Ce crabe imprudent, piégé par la Haute-Mer avec son chargement, se fait tout petit en attendant le retour d'une marée favorable.

INFOGRAMMES



BAD COMPANY

LOGOTRON env.250F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga / ST

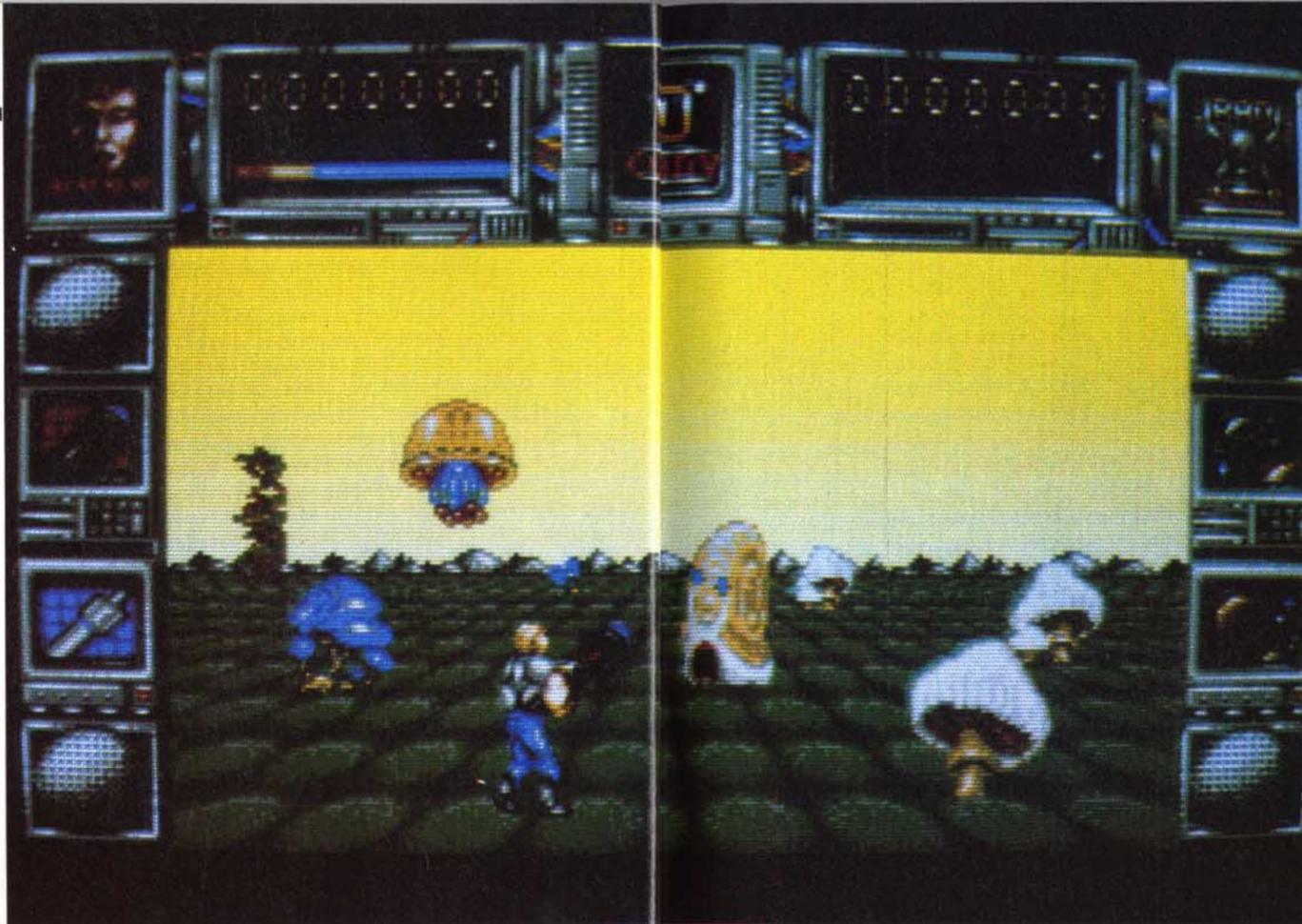
Lorsqu'on mélange Commando, Space Harrier et Operation Thunderbolt, on obtient un résultat surprenant que l'on nomme: Bad Company. Et qui se retrouve derrière tout ça? Steve Bak, à qui l'on doit Goldrunner, Karate Kid II, Leatherneck entre autres. Bad Company est donc un jeu d'arcade futuriste, où une horde d'Insectoïdes décide (tout simplement) de rayer la race humaine de la carte galactique. Dans la Bad Company (où personne n'est gentil) le mot d'ordre est simple: si c'est un alien, exterminiez-le! Et c'est parti pour la grande boucherie sur la première planète (il y en a quatre). Pour débiter le jeu, on sélectionne son personnage, certains sont à moitié cyborgs avec des têtes de tueurs de grands-mères, et les autres plus conformes à l'idée que l'on se fait des soldats. Pour une fois les filles n'ont pas été oubliées. Le feu vert est donné lorsque votre vaisseau vous dépose sur la planète. Ici des vagues successives d'aliens vous attendent. Vous possédez deux armes au départ et vous en trouverez d'autres en cours de jeu. Il en existe de quatre types, avec de temps en temps des pastilles énergétiques qui permettront d'augmenter la puissance de l'arme utilisée (un booster en quelque sorte). Rassurez-vous, vous ne serez pas seul à jouer, car l'option deux joueurs est prévue, alors allez chercher votre voisin de palier car son aide est indispensable.



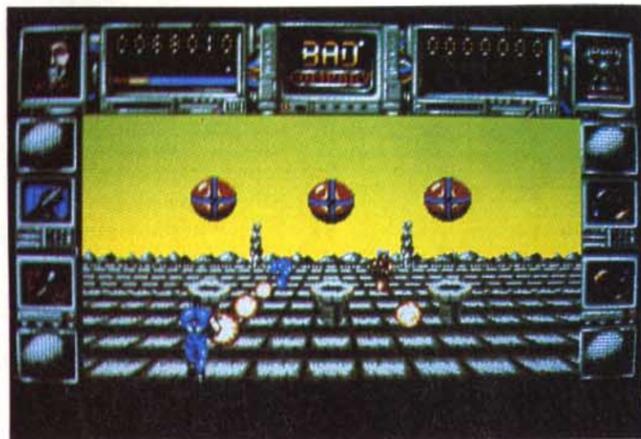
Une version Amiga sortira en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée pour le moment.



Steve Bak is back! On retrouve le génial programmeur que l'on avait connu lors des fameux Goldrunner ou Return To Genesis. Dès le début, on reconnaît la patte du maître avec un scrolling d'une souplesse sans pareil sur ST. Si on ajoute une excellente gestion du sprite, de bons graphismes et des bruitages corrects, on obtient le meilleur jeu de tir du moment. Si jamais vous estimez que la partie est trop difficile pour vous, n'hésitez à appeler à l'aide, en mode deux joueurs le jeu est carrément génial.



Ca ressemble à du Space Harrier, sauf que les personnages ne possèdent pas de Jetpack. Ça ressemble à du Commando sauf que c'est vu en 3D. Les graphismes sont bien intégrés dans l'ambiance du jeu et le scrolling du sol est fantastique. Je trouve que les Insectoïdes ressemblent plus à des pieuvres qu'à des insectes, a moins qu'il ne s'agisse d'une espèce vivant exclusivement en Grande-Bretagne. Quoi qu'il en soit, ce jeu est génial. Une petite remarque cependant, les programmeurs auraient dû faire en sorte que la difficulté du jeu varie avec le nombre de joueurs. Car dans Bad Company, on rencontre autant de monstres lorsqu'on joue seul que lorsqu'on est à deux (et c'est le cas de nombreux jeux). Un conseil, jouez à deux!



Après le très décevant Dogs Of War de Steve Bak, j'étais très inquiet quant à la qualité de son nouveau programme. La surprise fut donc d'autant plus importante, car Bad Company semble être son meilleur produit à ce jour. Graphiquement très réussi, le programme est surtout impressionnant par la 3D qu'il présente. On dirait en fait un Ikari Warrior avec une vue à la Space Harrier particulièrement bien réalisée. Le mieux reste l'option permettant de jouer à deux à la fois. Ça reste, bien sûr, du traditionnel shoot'em'up, mais c'est bien fait et prenant.

BAD COMPANY

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 94%

SON: 89%

INTERET: 91%



ARCADE / ACTION

ONSLAUGHT

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

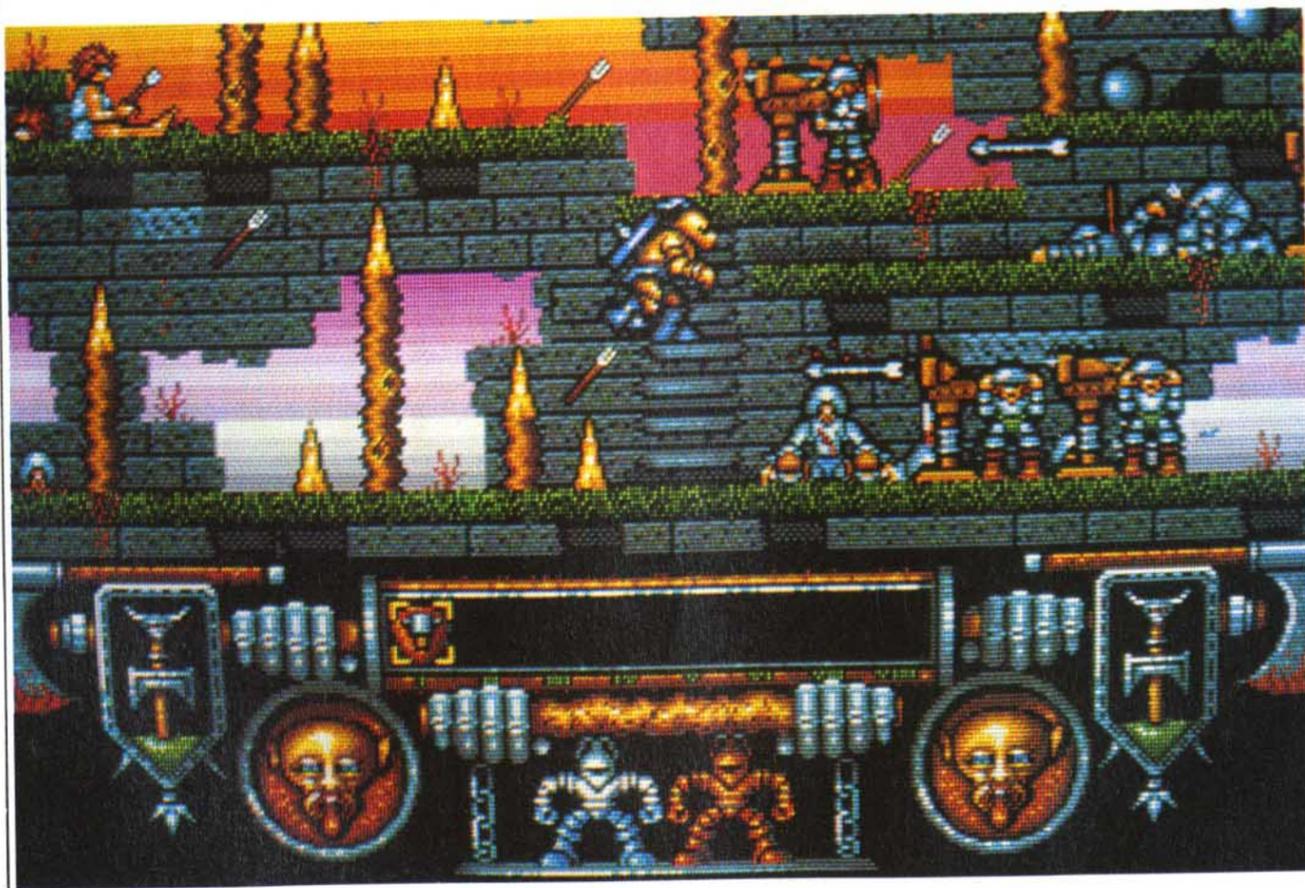
Assez discret depuis quelques temps, Hewson nous propose un logiciel fort bizarre. A première vue il s'agit d'un jeu d'arcade, mais en fait ce soft se révèle être assez complexe, faisant intervenir bon nombre d'éléments caractéristiques des wargames. Vous jouez le rôle d'un guerrier fanatique, qui par magie équivaut à lui seul à toute une armée. En partant de votre royaume, vous devrez conquérir les royaumes avoisinants, plus ou moins puissants, attaquer des temples pour voler des talismans, etc. En fonction de vos adversaires, vous passerez alors dans une des 4 phases d'arcade. La phase d'attaque, où vous déplacerez votre personnage sur un champ de bataille, où il rencontrera de nombreux ennemis, qui auront chacun une manière particulière de se battre. Lorsque vous en tuerez certains, ils laisseront derrière eux divers bonus, tels des armes (7 types), des sortilèges (6 sortes), des points de bonus, ou des talismans (10 différents). Ces derniers vous permettront de traverser certaines régions normalement infranchissables. Il vous faudra traverser le champ de bataille de gauche à droite pour capturer le drapeau adverse, en laissant passer le moins d'ennemis possible. La deuxième phase, le siège du château, se déroulera de la même façon. Lorsque vous serez attaqué, c'est encore une fois le même type de jeu, sauf que cette fois-ci, c'est vous qui devrez défendre votre bannière. Lors de la dernière phase, vous devrez attaquer un temple ou le géné-



Le retour de Hewson s'annonce assez bien, avec un soft pour le moins original. Les graphismes sont toujours aussi chargés, avec des décors détaillés et colorés, et des sprites joliment animés. Côté musique et sons, tout est parfait, et il en est de même en ce qui concerne les options, nombreuses et pratiques (avec entre autres, un éditeur de tableaux). Venons-en à l'intérêt maintenant, qui lors des deux premières parties m'avait semblé un peu faible. Mais, persévérant, je me suis rendu compte qu'en fait, la stratégie jouait une part assez importante dans ce soft, et que les phases d'arcade (assez difficiles) ne représentaient que 70% du jeu. Un logiciel surprenant, que je suis content d'avoir découvert.

...les graphismes sont somptueux et les dégradées superbes.

ral ennemi. L'adversaire est représenté par un visage entouré de 4 tentacules, libérant à intervalles réguliers, divers projectiles. Lorsque vous posséderez plusieurs territoires, il se peut qu'il y ait quelques rébellions qu'il vous faudra mater. En outre, il existe de nombreux lieux assez bizarres, dangereux ou bénéfiques, qu'il vous faudra visiter. Si vous estimez que les 10 champs de bataille présents sur la disquette sont insuffisants, sachez qu'un éditeur vous permettra de créer vos propres campagnes. Ce jeu est en fait assez complexe, mêlant intelligemment stratégie et action, et possède une durée de vie qui semble très importante.



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

FETE NOEL ... à des prix fous

Bientôt sur vos machines

	atari	ST	Amiga	CPC
CHASE HQ	199	249	99/149	
MOONWALKER	199	249	99/149	
OPERATION THUNDERBOLT	199	249	99/149	
GREAT COURT			149/199	
SUPER WONDERBOY		249		
BOMBER vf	349	349		
ADDIDAS GOLDEN SHOE	199	249		
TURBO OUT RUN	199	249	99/149	
B A T vf	399			
BARBARIAN 2	225			
IRON LORD	299	299	199/249	
TWIN WORLD	249	249		
DEFENDER OF THE CROWN vf			149/199	
SPACE ACE vf	449	449		
MANIAC MANSION vf	249	299		
WILD STREET			139/179	
CABAL	199	245		

SEGA

PISTOLET SEGA + GANGSTER TOWN	508	279
SHINOBI	299	279
DOUBLE DRAGON	299	279

ATARI 2600

PACK 4 JEUX	486	299
-------------	----------------	-----

STAR RAIDER avec VIDEO PAD
MOON PATROL + CRYSTAL CASTLE + BATTLE ZONE

La sélection GAME'S
au meilleur prix

BATMAN	CPC disque	169	143
DOUBLE DRAGON	CPC disque	169	143
PICTIONARY	CPC disque		259
SUP. WONDER BOY	CPC disque	169	159
CABAL	CPC disque	169	149
BATMAN	Atari ST	249	189
FERRARI FORMULA	Atari ST	279	239
STRIDER	Atari ST	229	199
GREAT COURT	Atari ST	279	249
KNIGHT FORCE	Atari ST		269
BEACH VOLLEY	Amiga	269	239
GREAT COURT	Amiga	279	249

(Dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31 - 12 - 89)

LES PLUS GAME'S

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

CALIFORNIA GAMES	299	279
VIGILANTE	299	279

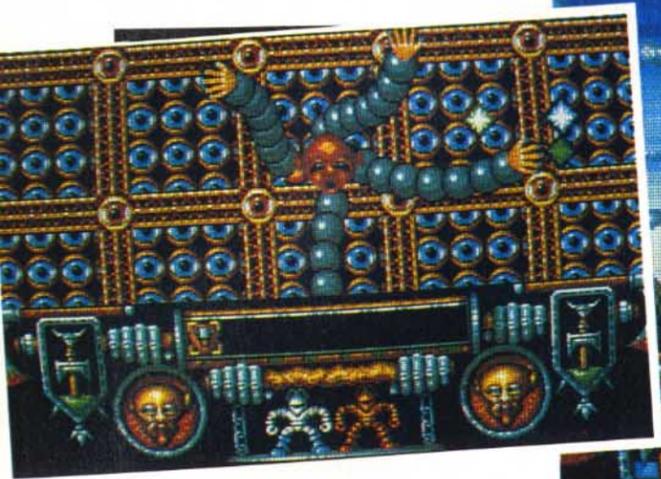
NINTENDO

Un badge SUPERMARIO à tout acheteur
d'un jeu NINTENDO.

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



La musique est superbe sur Amiga, et le jeu beaucoup plus rapide. Pas de version PC annoncée.



Voilà un jeu d'arcade/stratégie des plus étonnants. D'habitude, ce genre prime plus par son intérêt que par sa réalisation. Dans Onslaught, cette dernière n'a pas été négligée, puisque les graphismes sont somptueux et les dégradés superbes. A côté de cela, il faut bien voir que les deux phases sont complexes. Triompher des phases d'arcade ne sera pas à la portée de tous (hein, Jean!), tout autant qu'envahir les contrées voisines!

ONSLAUGHT

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 92%

SON: 96% (AM) / 83% (ST)

INTERET: 89%

GEN HIT

1ST PERSON PINBALL

TYNESOFT env.150F 1 à 4 joueurs
Système: ST



Pour rester polie, je ne qualifierai ce flipper que d'atroce (en ce qui concerne le graphisme et le son) et de nul (pour l'intérêt). La vue en 3D n'apporte strictement rien, étant donné qu'on ne situe pas du tout la boule par rapport à l'ensemble du flipper. Et en jeu normal (vu de dessus) ce n'est même pas la peine de se fatiguer à flipper, la boule rebondit sur les flippers sans votre aide. Heureusement d'ailleurs, car ils répondent à retardement et il faut donc anticiper. Ajoutez à cela une animation de boule très originale: quelquefois elle part doucement, puis elle se met à accélérer comme si elle avait pris un coup de pied en chemin...? C'est une honte de pondre une telle horreur sur ST! Et si, comme le précise la notice, 1st Person Pinball est unique en son genre: parbleu, qu'il le reste!!!

Je ne vais pas vous expliquer ce qu'est un flipper, je suppose que vous en avez tous vu au moins un dans votre vie. Celui de Tynesoft a pour originalité de se manipuler uniquement au clavier (un conseil: allez-y mollo, car un clavier à changer revient plus cher qu'un joystick), et de pouvoir se jouer en 3D. C'est-à-dire que vous suivez votre boule au sol, dans le dédale des bumpers, champignons, et autres bonus. La vitesse des rebonds et de la balle est paramétrable, et vous avez la possibilité d'être à quatre autour de la machine (choisissez quand même vos partenaires... Je dis ça pour votre clavier).

FIRST PERSON PINBALL

GRAPHISME: 61%

ANIMATION: 24%

SON: 42%

INTERET: 17%

Peu de différence entre les versions PC et ST. Version Amiga à venir.

F2A RETALIATOR



Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.



ATARI & AMIGA

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

SWITCHBLADE

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

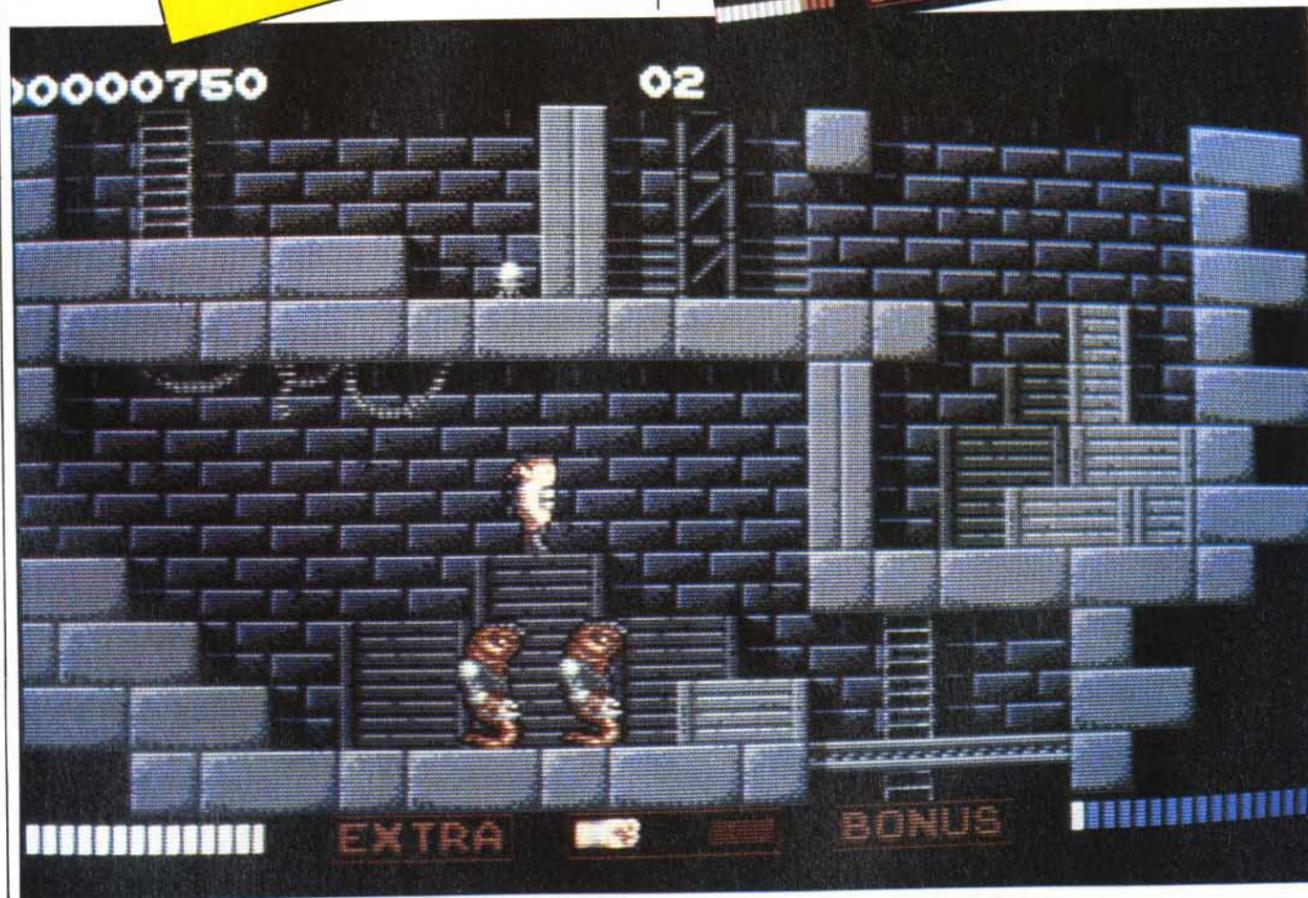
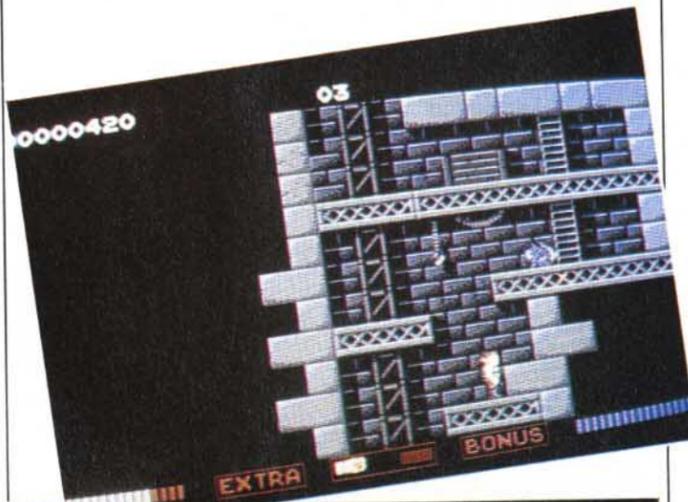
Il y a des milliers d'années que la bête dort. Aujourd'hui, elle se réveille, le Chaos est de retour, et la seule épée qui pouvait vaincre la bête s'est brisée. Votre but sera de retrouver les fragments de l'épée avant d'affronter le démon. Mais ça ne sera pas aussi simple que ça, il faudra traverser de nombreux niveaux où les créatures du chaos règnent, et feront tout pour vous en empêcher. Switchblade est un jeu du style Targhan, mais à la place de diriger un barbare, vous dirigez un petit japonais (un peu comme dans les dessins animés japonais). Avant d'être un fana d'armes, le personnage est avant tout un maître en arts martiaux. C'est donc avec les mains que vous commencerez à vous battre. Les différents coups se feront en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton du joystick. De temps en temps, vous trouverez (en détruisant des murs) des jarres, qui vous donneront des bonus de force, mais aussi des armes (limitées en tir).

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



D.L.

Voici un jeu fort intéressant. Un peu comme dans Rick Dangerous, explorer un labyrinthe de couloirs et de pièces, en affrontant monstres et pièges divers, est un exercice qui, même s'il n'est pas nouveau, s'avère très efficace. Il possède des graphismes et une musique agréables, qui en sus de l'intérêt, rendent ce jeu passionnant. En plus, les ennemis et les pièges sont toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de progresser régulièrement (il n'y a rien de plus énervant que de rester durant 20 parties sur le même niveau, ici rien de tel).



INFESTATION



Etes-vous prêt à voir un jeu micro au réalisme époustoufflant? Etes-vous préparé à vivre une expérience inoubliable? Pouvez-vous affronter une aventure, en 3D formes pleines, hyper-rapide? Vous allez vous retrouver seul dans l'inconnu armé de votre fusil à pompe et pourrez-vous survivre à l'INFESTATION?

INFESTATION est un nouveau pas vers le réalisme des jeux sur micro. Vous êtes complètement libre d'évoluer dans l'environnement 3D d'INFESTATION; vous pouvez examiner et utiliser tous les objets... mais vous n'êtes pas seul. Vous allez être confrontés à des personnages très hostiles...

Vous êtes Kal Solar, Agent de la Fédération Interplanétaire, et devez vous rendre sur Alpha, étudier cette planète et stopper coûte que coûte la menace des Aliens. Votre mission n'est pas facile. Vous serez confronté tout comme les Aliens et leurs oeufs à d'autres menaces: droïdes, radioactivité, systèmes de défense informatique, et l'inconnu...

INFESTATION est une véritable expérience atmosphérique. Mais ne jouez pas seul à ce jeu... cela pourrait être votre dernier!

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75





Après la télévision, les bandes dessinées et les magasins de jouets, les Japonais envahissent la micro avec leurs petits personnages. Switchblade possède des graphismes fantastiques dotés d'une superbe animation sans défauts. Quant aux gadgets, ils sont intelligents (pour une fois): ils augmentent votre force de frappe sans pour autant vous transformer en Rambo ou bien en Terminator. C'est avec vos poings que vous vous battez. A propos des cinq niveaux du jeu, je me pose une question: le chiffre cinq, ne serait-il pas à l'arcade ce que le nombre quarante-deux serait à l'Univers? En effet, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais la plupart des jeux d'arcade possèdent cinq tableaux. Enfin bref, puisque les feuillets japonais inspirent les programmeurs, j'espère que quelqu'un adaptera les Chevaliers du Zodiaque dans une version bien gore.

TERRY'S BIG ADVENTURE

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

Terry est un petit bonhomme aussi courageux que gourmand, qui n'hésite pas à se lancer dans l'aventure, armé de son yo-yo à la recherche de champignons. Les douze niveaux qu'il va traverser lui causeront pas mal de frayeurs, car les hérissons, les serpents et autres ennemis surveillent les chemins. Ils peuvent être tués à coups de yo-yo ou de pierres, et libèrent des points ou des bulles contenant des lettres qu'il faut vite attraper. Si Terry arrive à reconstituer son nom, ou le mot "EXTRA" avec ces lettres, il deviendra invincible pendant un moment, ou gagnera une vie gratuite. D'autres bonus peuvent être collectés: des drapeaux, des clés, des pièces d'or. Les champignons rouges que Terry ramasse donnent des points, mais attention aux champignons verts empoisonnés, qu'il faut absolument éviter. Quand Terry perd une vie, il reprend le jeu à peu près au même endroit, et quand il a perdu ses cinq vies, il peut recommencer au dernier tableau exploré. Entre chaque niveau, Terry est transporté dans une salle bonus, où il doit manger le maximum de champignons dans un temps donné.

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



J'avais adoré Rick Dangerous, et je dois bien avouer que ses programmeurs ont à nouveau réussi à me combler de bonheur avec Switchblade, que je trouve encore meilleur, car un peu plus facile. Graphiquement très proche des jeux Nintendo, Switchblade est l'exemple même du jeu de tableaux réussi, comme je les aime tant, et ceci sur Amiga ou ST. D'un maniement simple, le jeu propose quand même bien des possibilités, avec de nombreux pièges et astuces. Bien entendu, le fond musical très chouette est un énorme plus sur l'Amiga. Bravo à Core et à Gremlin!



SWITCHBLADE

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 82%

SON: 80%

INTERET: 90%



Absolument génial! Tous ceux, qui comme moi, se sont éclatés avec Great Giana ou Wonder Boy vont apprécier leur petit frère Terry. Outre les innombrables bonus, ce que j'ai le plus aimé dans Terry's Big Adventure, c'est sa maniabilité (notamment sur Amiga). Le bonhomme se dirige parfaitement, même pendant ses sauts, et si le graphisme est un peu riquiqui (surtout sur ST), le scrolling est bon, et l'agrément du jeu bien étudié. Sur ST, un tableau représentant le compte des points, des vies et des bonus est particulièrement clair. Quand on perd une vie, certains bonus restent acquis, ce qui est réconfortant. A chaque partie on fait de nouvelles trouvailles. La difficulté est bien dosée, et on peut recommencer une partie au dernier niveau abordé. En fait, c'est le type d'arcade-aventure qu'on a bien du mal à lâcher quand on est dessus, et vu son prix, je dois dire que c'est un logiciel à acheter en priorité.



TERRY'S BIG ADVENTURE

GRAPHISME: 49%

ANIMATION: 73%

SON: 68%

INTERET: 80%



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™

GAPECH

- 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..."

LAST DUEL™

BLASTEROIDS™

FORGOTTEN WORLDS™

GAPECH

- 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.

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



- 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™



DUEL™



BLASTEROIDS™



FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ...

... COMPILATIONS DE JEUX



U.S. GOLD

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.

MOONWALKER

US GOLD env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

En prenant la place de Michael Jackson, vous ne saviez pas ce qui vous attendait. Démasquer et combattre les kidnappeurs d'une pauvre fillette sans défense n'est pas, il est vrai, chose aisée, surtout lorsqu'au début du jeu, vous ne disposez d'aucun de vos appareils. C'est pourquoi, avant de voler au secours de la fillette, vous deviez d'abord réaffirmer votre identité en récupérant un à un vos différents vêtements disséminés aux quatre coins des studios de production de cinéma. Dès votre arrivée, il vous a fallu échapper à une horde de paparazzi, tous plus fanatiques les uns que les autres. Dans ces conditions, rechercher votre habit de lumière vous a pris plus de temps que prévu. Mais le plus dur vous attendait: cette fois-ci, vous avez dû parcourir la ville en long, en large et en travers, pour récupérer et réassembler les différents morceaux de votre voiture, pour échapper à vos poursuivants. Le soir venu, votre soirée au club est loin d'être passée inaperçue. Il faut dire que vous n'aviez pas le choix, c'était vos assaillants ou vous, mais il est certain que le vitrage et le mobilier ont quelque peu souffert dans la bagarre. Lorsque enfin vous croyiez vous être tiré d'affaire, il vous a fallu de nouveau affronter vos ennemis dans un ultime combat. Devant le nombre et la détermination de ces derniers, vous n'avez pas hésité à vous transformer en robot, repoussant ainsi vos adversaires jusqu'au fin fond de notre galaxie.



Michael Jackson, c'est comme Madonna, ce n'est vraiment pas ma tasse de thé. C'est pourquoi, lorsque le rédac'chef m'a donné ce soft à tester, j'ai tout fait pour le refuser et le refiler à quelqu'un d'autre. Mais comme Stéphane est au moins têtue comme Stéphanie et 3 Bretons j'ai dû m'incliner. A mon grand étonnement, je me suis surpris à jouer pendant presque une heure à Moonwalker. C'est qu'il est rudement bien fait, ce soft! Les graphismes sont comme je les aime, superbes, la musique est fidèle (je ne m'étendrai pas plus sur ce point) et l'animation du personnage est très bonne. A quand les logiciels avec des groupes de hard rock comme héros?



Dire que je m'attendais au pire pour ce logiciel serait faux, mais presque! En fait, l'adaptation du film sur micro est réellement surprenante. Les programmeurs sont restés très fidèles, tant au niveau de la chronologie des événements qu'au niveau de la musique et des graphismes. Ces derniers éléments, comme la réalisation en général, étant d'ailleurs le point fort du jeu. Si vous ajoutez à cela, une superbe animation du personnage, vous obtenez un excellent programme, qui, j'en suis sûr, plaira à d'autres que les seuls fans de Michael Jackson.

OFFRE FANTASTIQUE
DEVEZ-VOUS GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*
* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST-PC5% PC 3% - CPC K7 CPC DISK	ALIEN SYNDROM AM	AMPHILL FOOT C64 DISK	BASKET BALL PC 5% CPC DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5% PC 3%	DUEL PC 5%	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5% PC 3%	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 3% - PC 3% CPC K7 - CPC DISK TH K7 - TH DISK C64 DISK	GUILD OF THIEVES ST
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	LE JEU DU ROI PC 5%	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	MORPHEUS C64 DISK	OBLITERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	OUTRUN C64 DISK	PHARON PC 5% - PC 3% CPC K7 CPC DISK	PLAYBAC PC 3% - TH K7 TH DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	RAMPAGE ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3% PC 5%	STARTRAP PC 5% PC 3%	SUPER HANG-ON C64 DISK
SUPERSKI ST-PC5% PC 3% - CPC K7 CPC DISK TH K7 - TH DISK	TERRORPODS ST-AM	THE PAWN AM	TOUR DU MONDE C64 DISK	TURBO TRAX AM	VIRUS AM	VOYAGER ST	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5% PC 3%	ZOOM AM	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionnés au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

- En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. Vous n'avez aucune obligation d'achat.
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VEZ VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITECH DE PARIS



58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE A RENVoyer A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

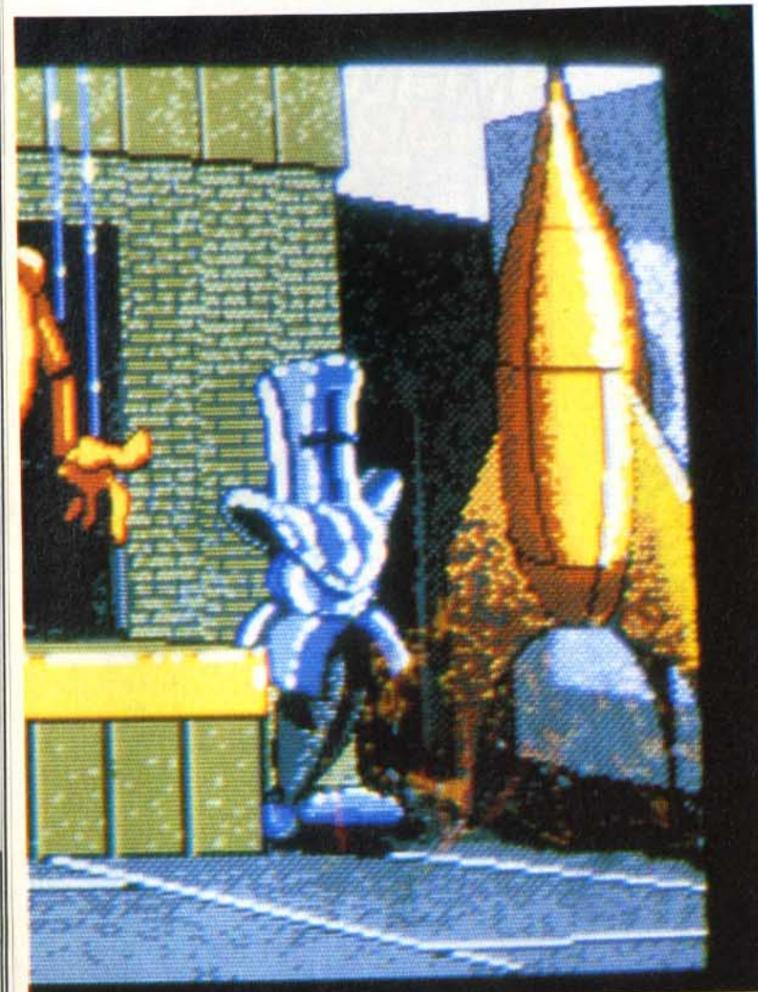
	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par : CHEQUE - C.C.P. - CB N° _____ expire _____
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
COMMUNE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Les logiciels présentés sur cette offre sont aussi disponibles à la boutique du Club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).



Bien que je sois très loin d'être un fan de Michael Jackson (je n'avais même pas été voir le film, alors que c'était une production Lucasfilm!), je dois avouer que Moonwalker est une réussite. Les jeux sont peu originaux mais variés et prenants, la réalisation est bonne et les scènes de présentation sont bien faites. En fait, la réussite de ce jeu vient de la simplicité de chaque jeu, ainsi que de l'animation des personnages qui est particulièrement soignée. Bref, même si ce jeu est très bien, ça ne fait toujours pas de moi un fan de Jackson!

La musique est digitalisée sur Amiga et pas sur ST. Pas de version PC prévue.



MOONWALKER

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 85%

SON: 84% (AM) / 69% (ST)

INTERET: 83%



TOM & JERRY 2

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga

C'est très simple. Vous êtes Jerry, la souris, et vous avez grand appétit. Le seul moyen d'assouvir votre faim, c'est de ramasser les petits morceaux de gruère disséminés un peu partout dans la maison et ses alentours. Seulement voilà, un chasseur du nom de Tom vous guette. Vous n'aurez pas une minute de répit,

et lui échapper vous demandera beaucoup d'astuces et de réflexes. Vous ne serez cependant pas sans défense, puisque vous aurez la possibilité de vous réfugier sur les meubles, les étagères... Vous pourrez même faire en sorte de laisser tomber délicatement quelques objets sur la tête de ce pauvre Tom. A vous de viser juste!



La première version, sortie il y a presque un an, était sympa, mais sans plus. Celle qui nous arrive maintenant n'apporte pas grand-chose de neuf. Le principe du jeu est le même, avec des graphismes et des bruitages similaires (malgré l'apport de quelques rugissements et exclamations digitalisés) et une animation quasi identique. De plus l'intérêt du jeu n'a pas été amélioré. En somme, de près ou de loin, ça ressemble fortement à une "simple copie". Dans ce cas, autant jouer au premier!



TOM & JERRY 2

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 73%

SON: 77%

INTERET: 29%

La version ST sort prochainement.

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE ELECTRON est ouvert les 24 et 31/12 de 10h à 18h

2080 STE
Complet avec
2 M° Ram
5990 Frs
+ Monit Coul
7490 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ Monit Coul
5990 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs

2600 STE
Complet avec
2,5 M° Ram
6490 Frs
+ Monit Coul
7990 Frs

4160 STE
Complet avec
4 M° Ram
9490 Frs
+ Monit Coul
10990 Frs

SYSTEME TEXTE & M. EN PAGE
ATARI MEGAPAGE MEGA ST1
avec Moniteur SM124
Imprimante STAR LC10
8490 Frs

avec
Monit Couleur
4990 Frs

Amiga 2000
Monit Coul
Carte XT
12990 F

Amiga 2000
Monit Coul
Carte AT
16990 F

PROMO DISQUES DURS

A590 20M° 4790
MEGAFILE 30 Promo
MEGAFILE 44 8590
MEGAFILE 60 6990

1040 STF
Monit Coul
Cadeau
ELECTRON
5290 F

PROMO
LECTEUR
Double Face
ST/AMIGA
990F

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Amiga 500
Mon.Coul
cable peritel
4990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
Monit Coul
5290 F

SCANNERS

Handy Scanner 1990
Scanner A4 4990
Scanner Canon N.C
Scanner 600 TPI N.C

DISQUETTES
KONICA DFDD
50 350F
100 600F
500 2750F

DISQUETTES
KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

**-15% sur tous les
Logiciels de jeux
pendant les 10 jours qui
suivent leur sortie**

Moniteur
SC1224 Coul
d'exposition
garanti 1 an
1890 F

Imprimante
Matricielle
80 Col.
à partir de
1490 F

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les
logiciels
éducatifs
AMIGA/ST

En Stock
Tous les
livres
ATARI ST
AMIGA

42 27 16 00
Vente par
correspondance
Livraison Express
Matériel testé
avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Crédit Gratuit
en 4 Fois



CADEAU ELECTRON

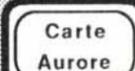
3 jeux, 1 joy, ou
50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
6 jeux, 1 joy, ou
100 Disquettes pour
l'achat d'un ST+Monit.

NOCTURNES 15/16/
22/23 DECEMBRE
JUSQU'A 22H

Dépannage immédiat
de votre ST/Amiga
*s/réserve des pièces

TEL:
(1) 42 27 16 00

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE



TOPS
du mois



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

AVEC **GÉNÉRATION 4** 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

DELPHINE SOFTWARE 150, Bd Haussmann 75008 Paris - Tél : 49.53.00.03 - Fax : 42.89.19.22 / Distribution : S.F.M.I (16) 92.34.36.00

ARCADÉ / ACTION

GALAXY FORCE

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: ST

C'est à Activision qu'est revenu le (dur) rôle d'adapter Galaxy Force sur micro-ordinateur. C'est donc avec la tête haute et le cœur vaillant que les programmeurs se sont lancés dans cette mission impossible (si vous connaissez la version arcade, vous savez de quoi je parle). La version arcade est dirigée vers l'action, avec une grande part de sensations, grâce au siège qui suit les mouvements de votre appareil, avec un ordinateur de bord qui vous hurle dans les oreilles. Dans la version micro, votre siège ne bouge pas, mais l'ordinateur de bord (voix digitalisée de très bonne qualité) vous prévient à l'avance des dangers qui vous menacent dans les forteresses. Votre vaisseau est aussi armé de la même manière, pas de gadgets à la pelle, mais un super tir qui se divise lorsque vous avez les ennemis dans votre ordinateur de visée. Quant au

sujet, c'est exactement le même: vous devez débarrasser cinq planètes des méchants qui les envahissent. Pour commencer, vous choisissez la planète de votre choix (niveaux de 1 à 5), puis vous affrontez les hordes sauvages des vaisseaux ennemis, et enfin vous pénétrez dans la forteresse. Une fois la forteresse détruite, vous passez à une autre planète.



Après la conversion d'Afterburner l'année dernière, je n'osais même pas regarder Galaxy Force, dont la version arcade est encore plus belle qu'Afterburner. Il a pourtant bien fallu, et ce fut avec surprise que je découvris que cette dernière n'était pas mauvaise. Les programmeurs ont plus travaillé la jouabilité que les graphismes, ce qui veut dire que les amateurs du jeu d'arcade retrouveront le même plaisir, avec moins d'étonnement au niveau des décors. Uniquement pour les fans, et encore!

Uniquement pour les fans...



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



Bien que peu fidèle à la version arcade, la version sur micro est quand même très agréable à jouer. C'est un jeu très rapide qui demande pas mal de concentration et de réflexes, mais pour un as du joystick, rien n'est impossible (NDLR: toujours aussi modeste, je vois). A moins que vous n'ayez l'intention de jouer à toute vitesse tout au long du jeu (ce que je vous déconseille fortement, car c'est la destruction assurée), il faudra vous trouver un bon joystick avec ventouses, car le contrôle des moteurs se trouve sur le clavier. Conclusion: un bon jeu même si l'adaptation est quelque peu décevante, dommage!

GALAXY FORCE

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 70%

SON: 72%

INTERET: 70%

les meilleurs logiciels sont à Conforama

Pour AMSTRAD C 64, SPECTRUM En cassette **99F**

COMPILATION Pour AMSTRAD En disquette **149F**

- NIGHT-FIGHT
- MOTOR-MASSACRE
- MARAUDER
- TECHNO COP
- ARTURA
- JACK II IN THE COCONUT CAPERS
- AU REVOIR MONTY
- HOT-SHOT
- BOUNDER
- SUPERSTAR FOOTBALL

COMPILATION Pour THOMSON En cassette et en disquette

199F

COMPILATION Pour ATARI ST AMIGA PC 5,25' ET 3,5' **249F**

- PLATOON
- DOUBLE DRAGON
- DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
- CRAZY CARS

CONFORAMA

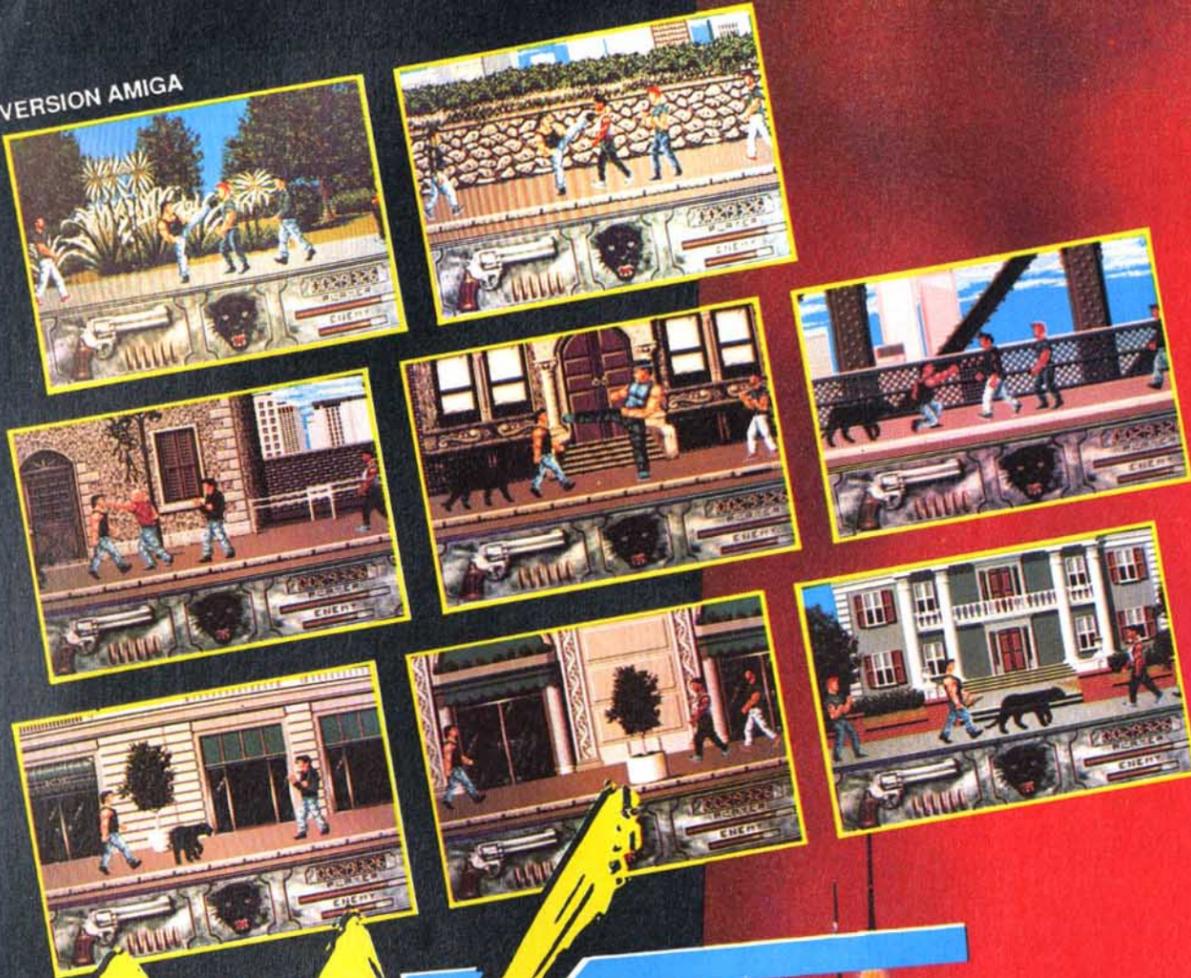
Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

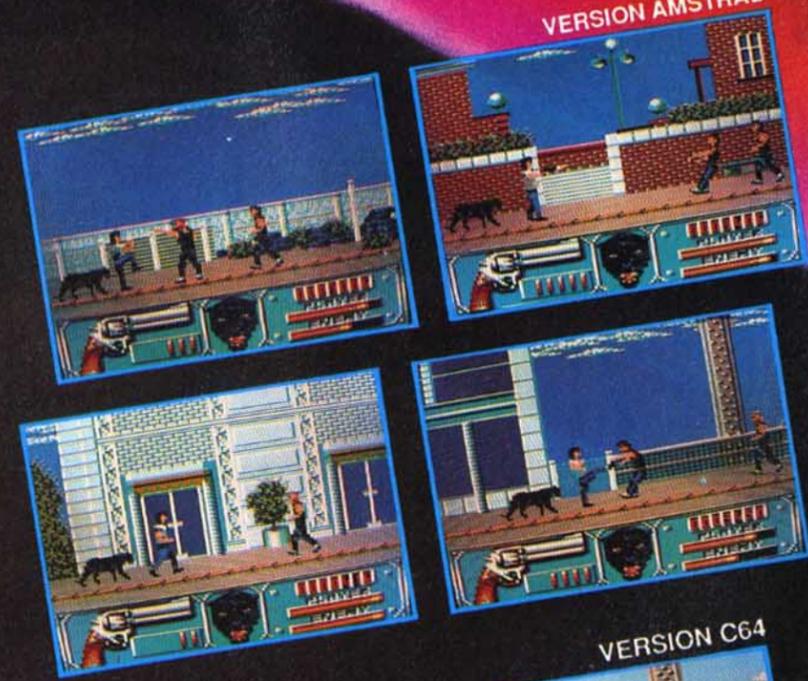
PRIX VALABLES JUSQU'AU 31 DÉC. 1989



VERSION AMIGA



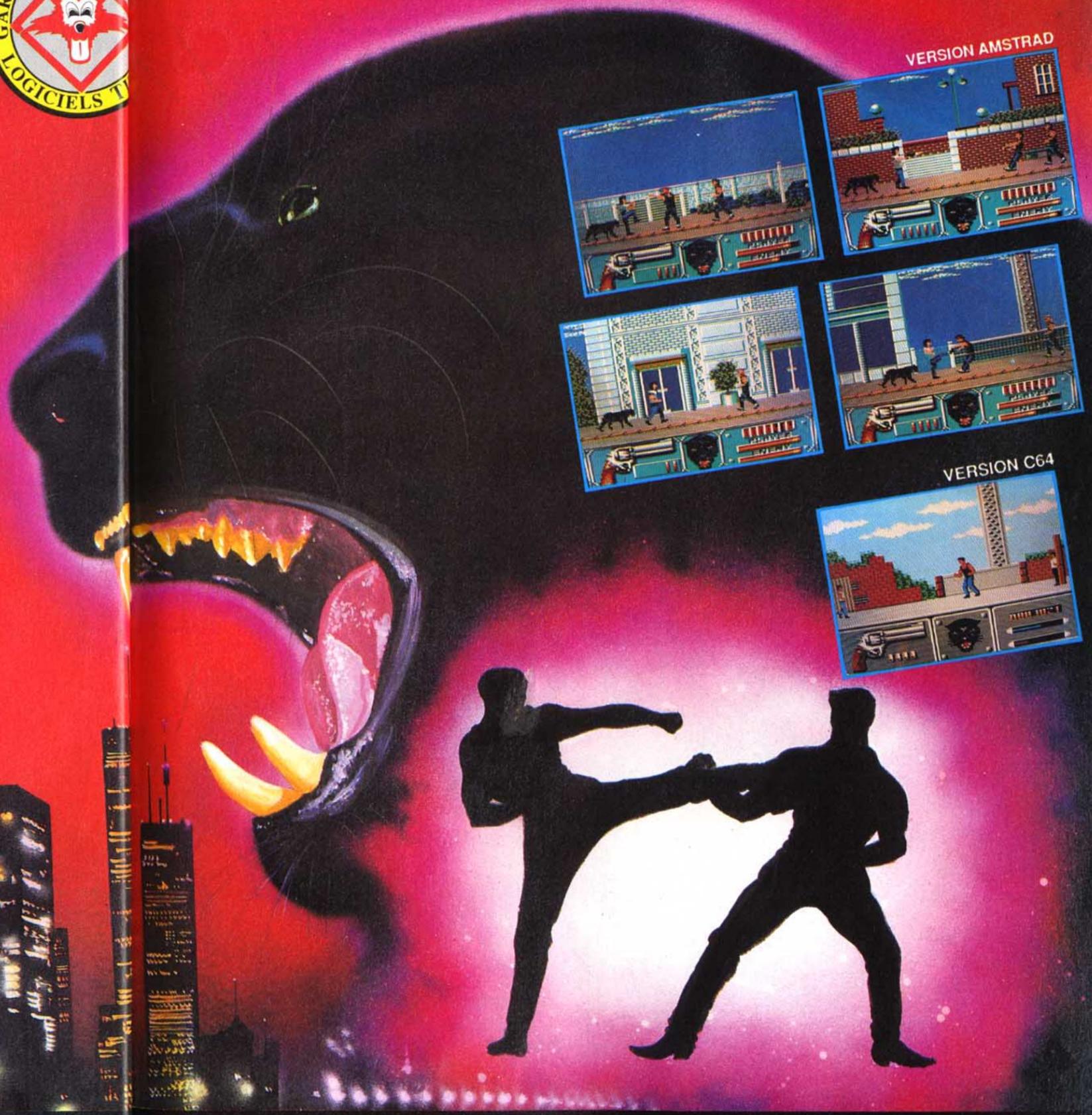
VERSION AMSTRAD



VERSION C64



WILD STREETS



TITUS™

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

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES, AMSTRAD, C64, SPECTRUM.

ARCADE / ACTION

TURBO OUTRUN

US GOLD env. 250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Depuis la dernière fois, vous êtes monté en grade, et ce n'est donc plus en Testarossa, mais en Ferrari F40, que vous allez devoir traverser l'Amérique d'est en ouest, tout en faisant halte dans les principales villes. Comme d'habitude, une charmante jeune fille est à vos côtés, et vous pousse à rouler de plus en plus vite. Car votre temps est compté, et pour rallier deux points éloignés géographiquement de parfois plus de 1000 kilomètres, vous allez devoir souvent foncer plus que vous ne le souhaitez. Comme de coutume sur les routes, vous rencontrerez divers obstacles, des barrières interdisant l'accès d'une certaine partie de la route, des bidons jalonnant un couloir étroit de circulation, des obstacles mouvants que sont les voitures moins rapides que la vôtre, des gendarmes couchés (vous savez, les dos d'âne extrêmement prononcés, installés sur le sol par les pouvoirs publics, et qui vous



Contrairement à la version ST, carrément ennuyeuse, la version Amiga de Turbo Outrun est presque totalement réussie. Avec une bonne animation et des bruitages corrects, elle aurait mérité de figurer parmi les meilleurs jeux de courses automobiles du moment. Mais malheureusement, les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur du soft. Décidément, les conversions sur nos machines de la série des "Out Run" n'auront vraiment pas été fantastiques. Après un premier volet excécrable et une deuxième version assez moyenne, on se met à espérer qu'une troisième mouture verra le jour en salles d'arcades pour enfin bénéficier d'une bonne adaptation sur micro!

font décoller de votre siège si vous les franchissez à 20 Km/h), et bien sûr la police. Car vous ne serez que très peu souvent en-deçà des limites de vitesse autorisées. Si vous parvenez à surmonter toutes ces embûches et à échapper à la police, vous devrez encore vous sortir d'affaire sur route mouillée ou verglacée. Mais si vous faites un bon temps, vous aurez la possibilité d'équiper au mieux votre voiture, avec des pneus plus tendres, améliorant la tenue de route de votre voiture, ou avec un moteur plus puissant et bien d'autres choses encore. A vous de les découvrir!

L'animation est vraiment décevante sur ST par rapport à la version Amiga. Pas de version PC annoncée.



Ma tête réjouie cache tout de même une certaine déception. Si la version de Turbo Outrun sur Amiga est assez réussie, la version ST est vraiment trop lente pour susciter toute l'excitation du jeu d'arcade original. Sur Amiga, on se laisse prendre au jeu, même si des produits comme Chase HQ, Hard Drivin ou Continental Circus sont meilleurs. Bref, il est un peu dommage que les deux versions ne soient pas un peu mieux, mais il faut dire qu'adapter ce jeu d'arcade n'était pas une chose facile.

TURBO OUTRUN

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 79% (AM) / 63% (ST)

SON: 66%

INTERET: 73%



LOGICIEL DISPONIBLE POUR
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE
COMPTATIBLES PC-HERCULES-CGA-EGA-VGA
AMSTRAD CPC 464-664-6128.

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue LENAIN DE TILLEMONT
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TEL : (1) 48-70-86-94

GHOSTBUSTERS II

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

Vous les aviez pourtant vaincu la première fois, mais ça ne leur a pas suffi, et voici qu'ils débarquent une nouvelle fois. C'est pour vous l'occasion de reprendre du service. Votre combat contre les fantômes vous mènera en trois endroits bien précis. Votre premier contact avec eux se fera dans les égouts. Suspendu au bout d'une corde, vous tenterez de ramasser des modules d'énergie, tout en essayant d'éviter la horde de fantômes qui vous tourneront autour, de manière à gêner votre progression. Plus vous serez touché par l'un d'entre eux et plus votre personnage aura peur. Une fois qu'il aura atteint un certain seuil, celui-ci tombera au fond sans aucune chance de pouvoir se rattraper. Attention également à la main, si vous la laissez agir, elle s'attaquera à votre corde, jusqu'à ce qu'elle ait réussi à la couper ou que vous l'ayez touché. Votre deuxième rencontre avec les fantômes se fera dans le musée de réfection des toiles (de tableaux). Vous devrez arracher le bébé à l'emprise de Vigo, le magicien, qui a choisi cet enfant afin de pouvoir renaître. Enfin, dans la troisième phase, vous bénéficierez de l'aide salvatrice de la statue de la Liberté, qui pour l'occasion descendra de son piédestal. Armé de son flambeau comme d'un lance-flammes, vous partirez à la chasse aux fantômes. Inutile de vous dire que vous ne passerez pas inaperçu. Allez-vous laisser passer l'occasion de devenir un héros national?



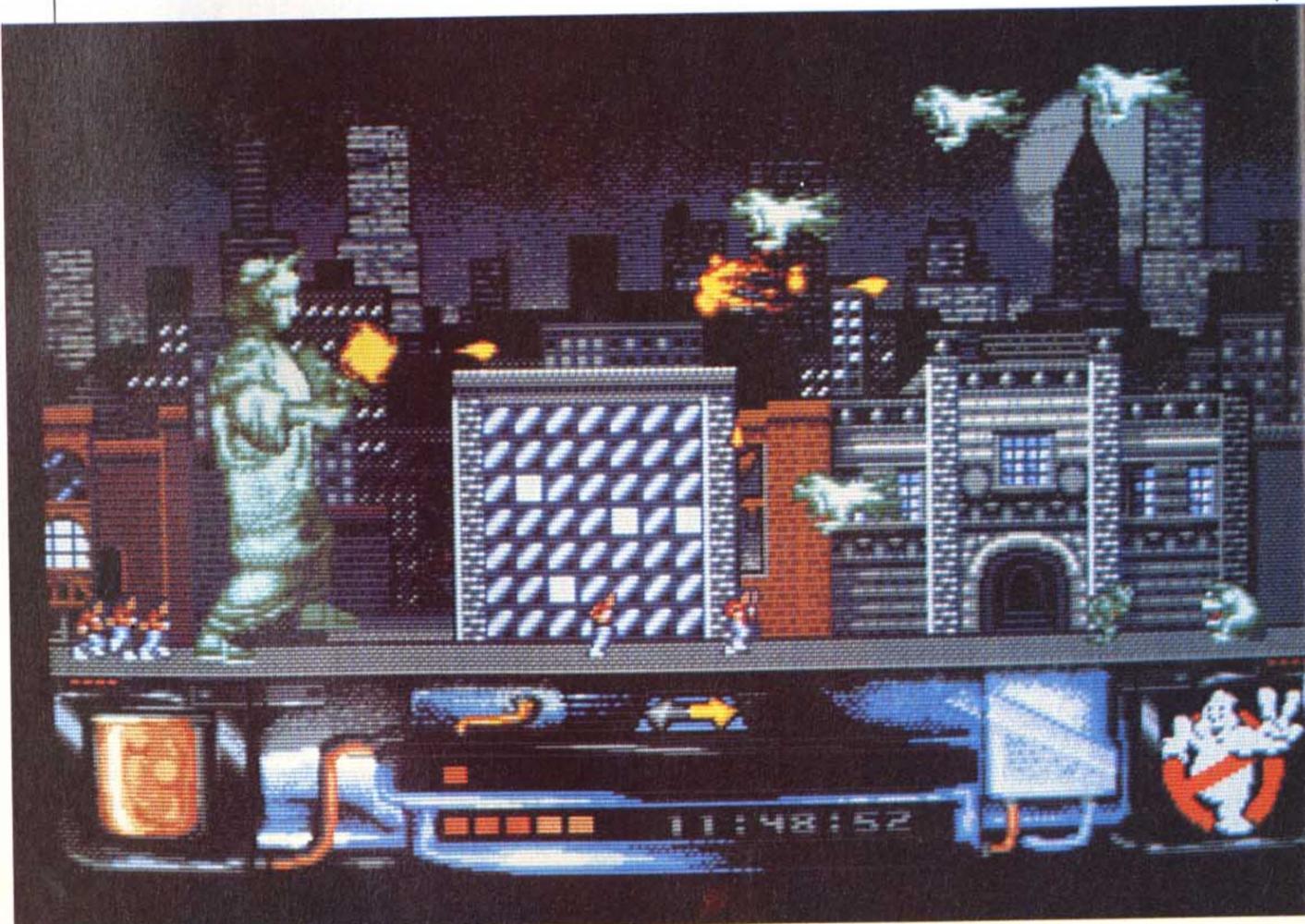
D'habitude, les adaptations sont réalisées à partir de bons films (Indy, Batman, les Incorruptibles, pour ne citer que les plus célèbres), ce qui facilite le travail des programmeurs. Activision a choisi la difficulté, avec ce film fort décevant, mais ils ont su le transcender, et au bout du compte, le soft est tout à fait passionnant. Les différentes phases sont magnifiques, assez variées et très jouables. En fait, en voyant ce jeu, on pourrait presque croire que le film est bien, mais il n'en est rien (mis à part quelques effets spéciaux fabuleux).



La musique est vraiment mieux sur Amiga, mais est tout de même très réussie sur ST. Pas de version PC annoncée.



Si le film ne m'a que très moyennement plu, il faut avouer que les programmeurs d'Activision ont accompli un travail excellent sur le jeu. De la musique aux images digitalisées, en passant par la présentation et les trois jeux différents, tout est particulièrement soigné. Après Indy Aventure et Batman, voici que Ghostbusters 2 vient une nouvelle fois montrer qu'aujourd'hui, les adaptations de films ne sont plus prétextes à vendre un nom, mais un produit! Bravo à Activision pour un produit aussi divertissant.



De tous les logiciels d'Activision qui doivent sortir pour cette fin d'année, Ghostbusters 2 est à mon avis le meilleur de tous. On est face à un grand soft! Les graphismes, parfois digitalisés, sont fantastiques (notamment sur ST), même remarque pour la musique et les bruitages. Rien à dire non plus sur l'animation, excellente dans chacune des trois phases du programme. De plus, les programmeurs ont incorporé de nombreuses trouvailles (comme la tête des personnages qui se métamorphose au fur et à mesure que l'angoisse et la peur les gagnent). Ah, si toutes les adaptations de films pouvaient être de la même qualité...

GHOSTBUSTERS 2

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 93%

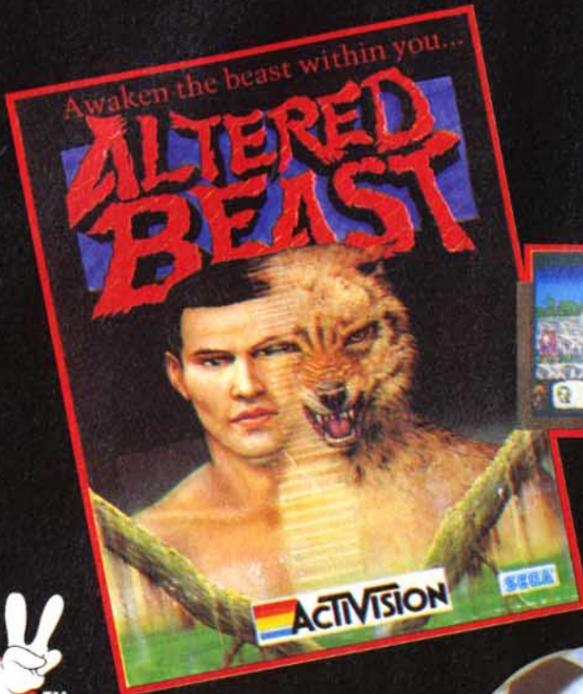
SON: 90%

INTERET: 92%



NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

ACTIVISION PRÉSENTE



Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad Atari ST et Amiga.



Photo d'écran sur Atari ST



Disponible sur cassette et disque Amstrad Spectrum, Atari ST, Amiga et bientôt sur cassette et disque C64.



Photo d'écran sur Atari ST

Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad Spectrum, Atari ST et Amiga.

Édités par : **ACTIVISION**
Distribués par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



GH0STBUSTERS II



ILS REVIENNENT !
DE NOMBREUX CADEAUX A GAGNER
EN TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !



Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad Spectrum, Atari ST, Amiga et IBM PC



Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur Atari ST

© 1989 Columbia Rodwes Industries INC.
All Rights Reserved !

Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad Spectrum, Atari ST et Amiga



ARCADE / ACTION

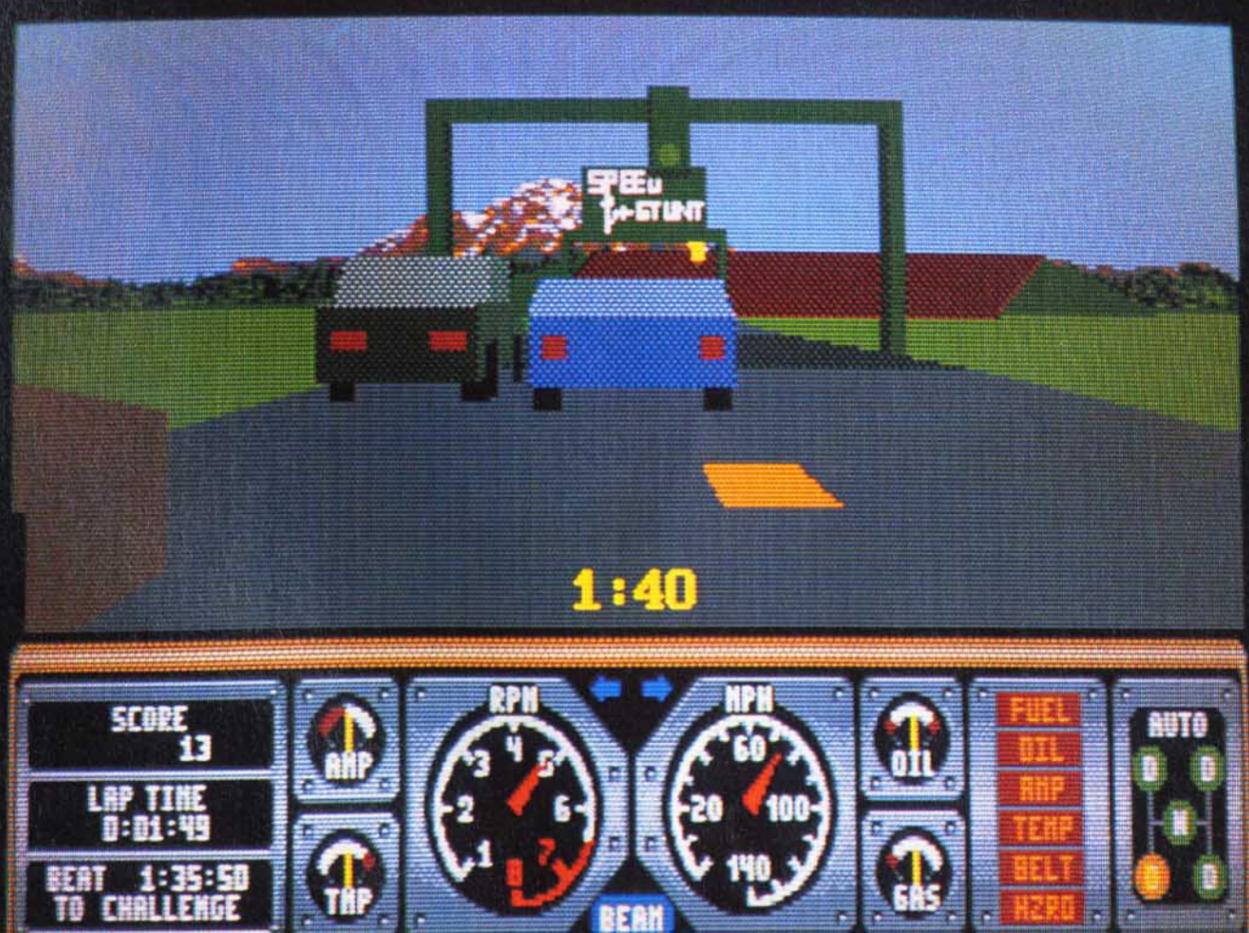
HARD DRIVIN'

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

Voici l'adaptation d'une course de voitures nommée Hard Drivin', un jeu d'arcade renommé. Il s'agit en fait de deux courses totalement différentes, puisque le circuit se sépare en deux parties. Si vous prenez à gauche, vous vous retrouvez sur le circuit de vitesse, sans grosses difficultés, si ce n'est qu'il faut aller vite, très vite (ce qui occasionne bien sûr quelques sorties de route explosives). Le circuit de droite est sans doute le plus intéressant, puisqu'il s'agit du circuit de cascade. Vous devez sauter par-dessus un pont, prendre un virage relevé assez difficile, et surtout passer un looping, exercice vrai-



La course de voitures la plus célèbre des salles d'arcades semblait bien difficile à adapter sur micro, étant donné la vitesse et la fluidité de l'animation. Domark frappe un grand coup en cette fin d'année, avec un soft tout simplement incroyable. La version ST est ultrarapide et très maniable, et honnêtement, personne à la rédaction ne s'en est encore remis. Avec le nombre d'objets à gérer à l'écran, je n'aurais jamais pu penser que le ST puisse être aussi rapide. Une consécration idéale pour une année qui aura été pleine de surprises, et un bon moyen pour se réchauffer durant les longues soirées d'hiver.



AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ 1790 FR\$ TTC

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

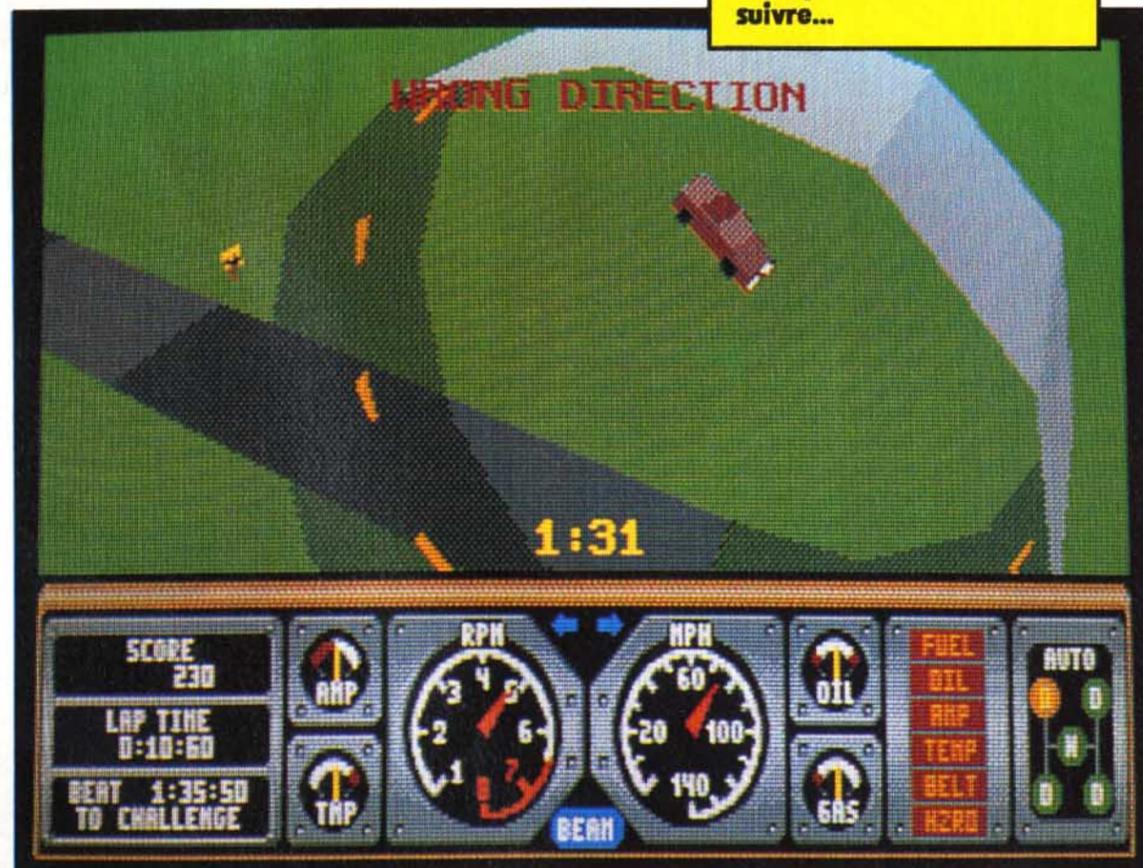
PC ENGINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC

ment périlleux. Tous ces obstacles doivent se franchir à une certaine vitesse, et si vous sortez de la rouie vous risquez fort d'avoir un accident grave (sinon vous avez 9 secondes pour revenir sur la route). Pour compliquer le tout, il vous faut en plus éviter les voitures et les camions qui roulent dans les deux sens. Si vous arrivez à vous qualifier, vous devez alors piloter sur l'un des deux circuits dans une vraie course, avec des concurrents très sérieux. Les dépassements étant assez difficiles, vous avez intérêt à prendre un bon départ! Vous pouvez choisir de passer les vitesses manuellement ou prendre une boîte automatique, auquel cas vous n'avez à vous occuper que de la vitesse et de la direction. Un conseil, le maniement à la souris est le plus pratique, le bouton de droite permettant d'accélérer et celui de gauche de freiner. La vue est bien sûr en 3D formes pleines, et, même si vous n'avez pas le siège hydraulique du jeu d'arcade, ni le volant sensitif, vous risquez de passer de très bons moments en jouant à cette course de voitures pas comme les autres.



Que l'on ne vienne plus me dire qu'il est impossible d'adapter tel ou tel jeu d'arcade, parce qu'il trop complexe. Après avoir vu Hard Drivin en salle d'arcade, je n'aurais jamais imaginé que la version micro serait si proche de l'original. Dans le genre mission impossible, difficile de trouver mieux, et pourtant ils l'ont fait. Le plus stupéfiant provient de la rapidité de l'animation au vu du nombre d'objets 3D présents à l'écran. C'est carrément incroyable! J'ai beau jouer et rejouer encore, mon étonnement est toujours à son comble. Plus fidèle que l'arcade, tu meurs. Sans aucun doute LA meilleure simulation du moment sur micro. En trois mot, une réussite exemplaire!!!

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, sauf au niveau de la musique. Version PC à suivre...



Ce que nous en avons vu au fur et à mesure du développement paraissait très bon. La version finale d'Hard Drivin est carrément exceptionnelle, et s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de courses de l'année. La 3D n'a rien à envier à la version arcade, ni la rapidité qui est incroyable! Côté maniabilité, le fait de jouer à la souris permet de retrouver les mêmes sensations qu'au volant du jeu original, si ce n'est que la souris ne tremble pas dans vos mains. Les ralentis lors des accidents sont dignes du jeu d'arcade, et musique et bruitages sont très réussis. Bref, Hard Drivin devrait faire partie, logiquement, des trois plus grosses ventes de Noël.



HARD DRIVIN

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 97%

SON: 86%

INTERET: 96%



LUCASFILM PRESENTS

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL 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...



Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

Disponible sur PC, ST, Amiga

SKIDOO

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

Qui d'entre vous n'a jamais rêvé de conduire un scooter des neiges, en regardant les documentaires sur le Grand Nord à la télévision? C'est maintenant possible, et Tomahawk vous le prouve. Non seulement vous pourrez chevaucher votre Skidoo au travers des plaines et des forêts solitaires, mais, une fois votre ville atteinte, vous pourrez vous inscrire à une course. Si vous la remportez, vous empocherez une jolie somme, avec laquelle vous pourrez acheter du ravitaillement, et de quoi continuer votre longue route solitaire, jusqu'à la prochaine ville où se déroule la course suivante. Si toutefois, vous parvenez à atteindre cette ville, sans vous perdre à jamais dans cette contrée désertique et hostile.



Ce que j'aime dans l'ordinateur, c'est qu'il permet de pratiquer des sports, que vous n'aurez peut-être jamais l'occasion de connaître, soit par manque d'envie ou de temps, soit par manque d'argent ou de courage. Personnellement, je ne suis jamais monté sur des skis, et jamais non plus sur un cheval. Là, l'occasion m'est donnée d'essayer le scooter des neiges, et le tout bien au chaud dans mon fauteuil. Alors, je vous le dis tout net, c'est super. Le jeu n'est pas énormément varié, mais l'idée est très bonne, et il y a toute une aventure à vivre avant de pouvoir participer à une course. Si j'aime bien ce jeu, c'est parce que les programmeurs ne se sont pas contentés de faire une ennème course de quelque chose, mais aussi d'y inclure un scénario. Alors je dis bravo!



GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 79%

SON: 75%

INTERET: 72%

SKIDOO

Peu de différence entre les versions Amiga, PC et ST, y compris au niveau son sur PC grâce à l'extension sonore Inter-sound de Coktel Vision.

JOHN MAIDEN FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 à 2 joueurs
Système: PC

Avec John Maiden Football, vous pourrez accomplir presque toutes les actions du jeu de football américain. Si, au coup d'envoi, votre équipe réceptionne correctement le ballon, vous devrez développer un jeu d'attaque. Cela consiste à placer judicieusement vos joueurs. Mais si vous n'êtes pas très au fait des règles et des astuces du football américain, vous pourrez faire appel aux deux fascicules présents dans la boîte, indiquant diverses phases d'attaque et de défense. Une fois le "quarterback" en possession du ballon, celui-ci le lancera vers le joueur que vous aurez désigné. Un "beep" sonore vous permettra de savoir si votre "quarterback" est en situation difficile ou s'il dispose de tout son temps pour ajuster sa passe. Le but étant de gagner le maximum de terrain pour se rapprocher de la ligne des "touch down", en ayant progressé d'au moins dix yards en quatre tentatives. Sinon la balle reviendra à l'adversaire. Ensuite, vous aurez la possibilité de régler la vitesse et la résistance de votre joueur. En position de défenseur, votre idée première sera de "sacker" le "quarterback" le plus rapidement possible, de manière à l'empêcher de lancer un de ses joueurs, et même de lui subtiliser le ballon. Dans un cas comme dans l'autre, la partie sera difficile.



Si vous ne faites pas partie des initiés aux règles du football américain, vous n'avez pratiquement aucune chance de maîtriser ce programme. Malgré des connaissances assez complètes de ce sport, j'ai tout de même eu énormément tendance, avec toutes les options possibles, à m'embrouiller l'esprit. Ne pensez même pas que vous tenez là l'occasion de découvrir le football américain. La documentation, en anglais de surcroît, n'est pas assez claire, même si on note la présence de deux fascicules expliquant les diverses tactiques de défense et d'attaque. Pour ceux qui persisteraient encore, sachez que la réalisation est des plus moyennes avec des graphismes légèrement fouillis, des bruitages monovoix et une animation assez saccadée. En revanche, une fois plongé dans l'action, le jeu devient prenant, et avec l'aide des deux supports tactiques que sont les fascicules, presque exaltant. Avis aux connaisseurs!



GRAPHISME: 49%

ANIMATION: 46%

SON: 31%

INTERET: 45%

JOHN MAIDEN FOOTBALL

Pas de version Amiga ou ST annoncée.



Skidoo est un logiciel original, varié et parfois comique, surtout lors de chutes spectaculaires. D'après le mode d'emploi, il faut de nombreuses heures avant de décrocher le titre de champion du monde des pilotes de scooters des neiges. Personnellement, je remplacerais "nombreuses heures" par quelques mois! Si on se familiarise assez vite avec les parties de chasse, il faut quand même une certaine habitude pour remporter une course. On sort de piste facilement, et les autres concurrents ne vous font pas de cadeaux. N'allez pas croire qu'avec un bon entraînement le tour est joué, car pour se rendre d'une ville à l'autre dans les meilleurs délais, il faut faire du hors-piste tout en gardant une bonne orientation. Avec la vitesse, le moindre écart vous entraîne dans une mauvaise direction, et, surveiller à la fois la boussole et les obstacles qui surgissent n'est pas d'une facilité évidente. En bref, Skidoo est un bon jeu à conseiller aux acharnés, car les impatientes se décourageront vite.

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER



CRAZY SHOT
AMSTRAD CPC
DISK



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47.52.18.18 - TELEX 631.748.F



SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC, ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.

CONTINENTAL CIRCUS

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

Malgré son nom, Continental Circus n'est pas la suite de Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, mais un simulateur de course en F1 (Formule 1). Comme beaucoup dans le genre, il est doté de beaux graphismes, mais il diffère en bien d'autres points. Pour commencer, pas d'options ni d'entraînement, vous commencez directement par une course. Afin de se qualifier pour le circuit suivant, il faut arriver à la bonne place. Par exemple 80e au Japon et 40e en France, sinon vous êtes disqualifié. Le but est très simple: devenir le premier en fin de saison. Dans ce qui change par rapport aux autres, on peut noter quelques "gadgets", dont un stand qui vous permet de faire de réparer lorsque votre voiture a été heurtée par un concurrent. La pluie est aussi au rendez-vous de temps en temps et cela d'une manière aléatoire, en effet, ne vous attendez pas à courir sous la pluie toujours dans le même pays.

En ce qui concerne les jeux de voitures, Continental Circus montre la marche à suivre.



Et voici la surprise du mois. J'en avais naturellement entendu parler, mais je ne m'attendais sûrement pas à un soft d'une aussi bonne qualité. La conversion du jeu d'arcade est superbe, et même si tout n'est pas parfait, Continental Circus n'en reste pas moins la meilleure simulation de F1 pour l'heure actuelle. Si les graphismes et bruitages sont corrects, l'animation, elle, est excellente. En ce qui concerne les jeux de voitures, Continental Circus montre la marche à suivre. A conseiller à tous les fans d'arcade!



Les sons ST sont plus réalistes que ceux de la version Amiga! C'est la seule différence.



Côté courses de voitures, nous n'étions pas trop gâtés jusqu'à ce jour sur Amiga ou ST. Voilà qu'avec Continental Circus, nous nous retrouvons enfin avec un programme prenant, et surtout bien adapté de l'original d'arcade. L'effet de vitesse est bien rendu, la difficulté est particulièrement bien dosée, ce qui tend à rendre le produit vraiment compétitif. Après Gemini Wings et Shinobi, qui étaient loin d'être réussis, Virgin retrouve toute la qualité de Silkworm dans Continental Circus.



Des simulateurs de courses de voitures, il y en a eu beaucoup, et à mon avis tout a été exploré dans ce domaine. Et puis Continental Circus est apparu. D'abord, les graphismes sont sympathiques (sans pour cela être exceptionnels), et des bruitages changent un peu de l'ordinaire (pour une fois, le ronflement du moteur ne vous écorche pas les oreilles). Mais le point fort de Continental Circus est sa jouabilité. Le scrolling de la route est superfluide, ce qui rend la simulation impeccable, et pour ne rien gâcher, le contrôle de la voiture est le meilleur jamais réalisé jusqu'ici. Je vous invite donc à jouer à ce jeu le plus tôt possible avant que le stock ne s'épuise.

...le point fort de Continental Circus est sa jouabilité.



CONTINENTAL CIRCUS

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 91%

SON: 87%

INTERET: 91%



FIGHTING SOCCER

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

Fighting Soccer, comme une partie de son nom l'indique, est un jeu de football. Fighting, ne veut pas dire bagarre dans ce cas, car il vous faudra observer les règles du jeu durant les divers affrontements avec vos adversaires. Bon nombre d'actions sont permises comme les tackles, les passes et les têtes. On peut jouer seul contre l'ordinateur, contre un adversaire humain, ou



FIGHTING SOCCER

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 72%

SON: 75%

INTERET: 39%

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

encore à deux simultanément contre l'ordinateur. Vous devrez rencontrer les équipes de plusieurs pays, et les éliminer les unes après les autres, afin de parvenir en finale et gagner le Mondial.

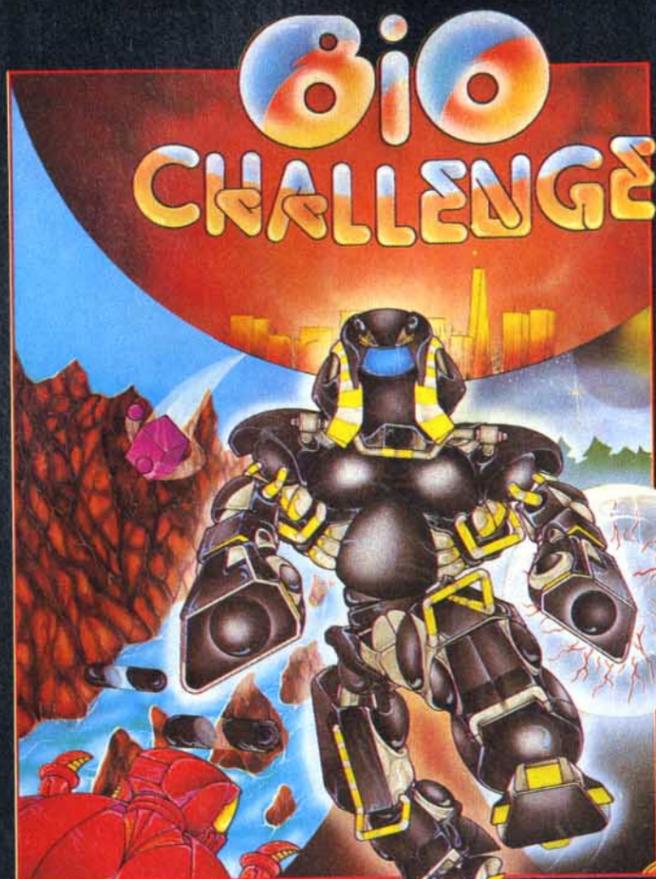


Ce jeu aurait peut-être pu plaire, s'il était sorti il y a plusieurs mois, avant l'apparition de Kick Off. Maintenant, il n'a aucun intérêt, et je n'ai pris aucun plaisir à y jouer. Durant le premier match, on met moins de cinq secondes pour marquer un but. On n'éprouve même pas l'envie de faire des combinaisons entre les joueurs, et on se contente de slalomer entre les adversaires. Où est le bon temps, où Activision n'était qu'une toute petite équipe de programmeurs, et nous faisons un plaisir immense en nous concoctant des jeux superbes sur 8 bits, comme le vieux Ghostbusters, ou encore Héros ? Ça, c'était de bons jeux!

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

UNE COMPILATION INROYABLE DE 4 JEUX!!

ATARI ST

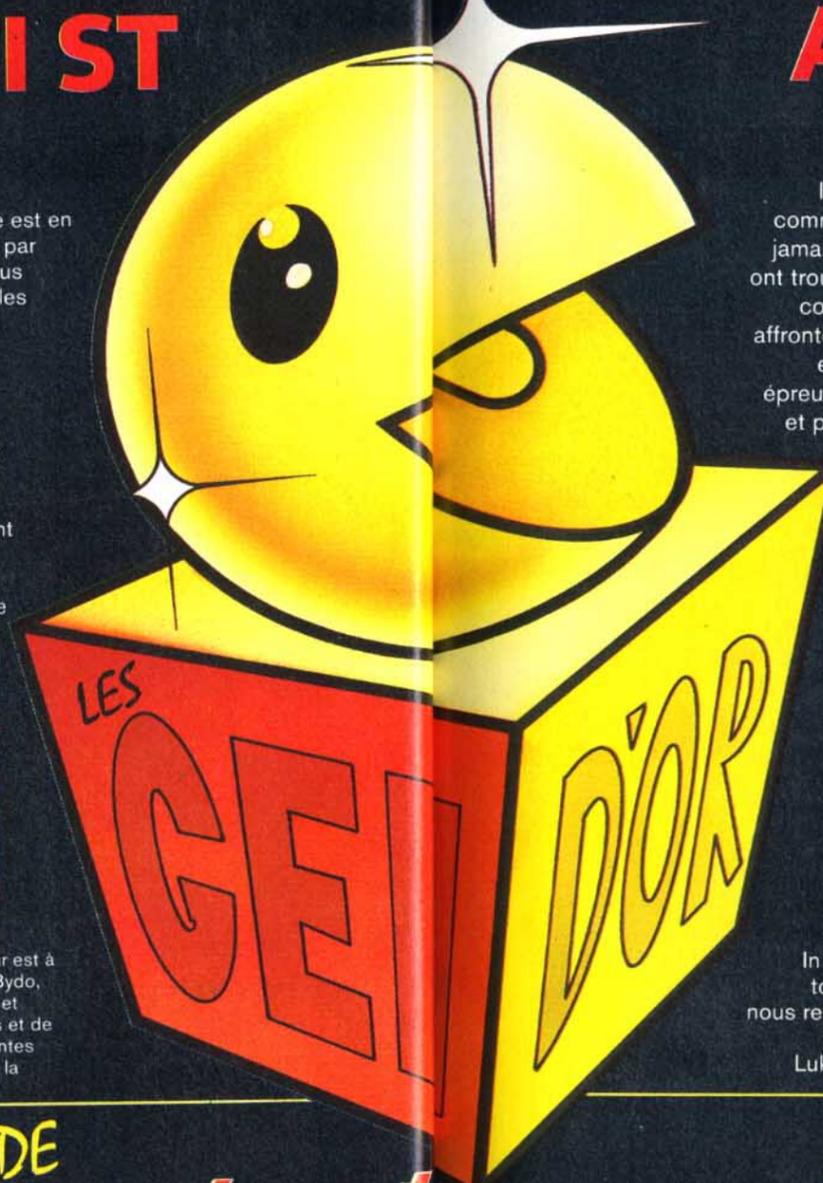
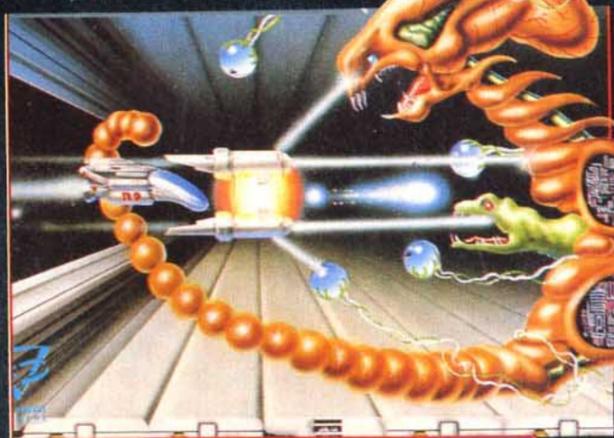


Depuis des siècles l'humanité est en péril... Les gènes transmis par chaque génération sont de plus en plus faibles. Un jour enfin, les scientifiques découvrent un moyen révolutionnaire pour greffer un cerveau humain dans le corps d'un robot. Vous êtes un K.L.I.P.T., un cerveau humain extrêmement sophistiqué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



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.

R-TYPE



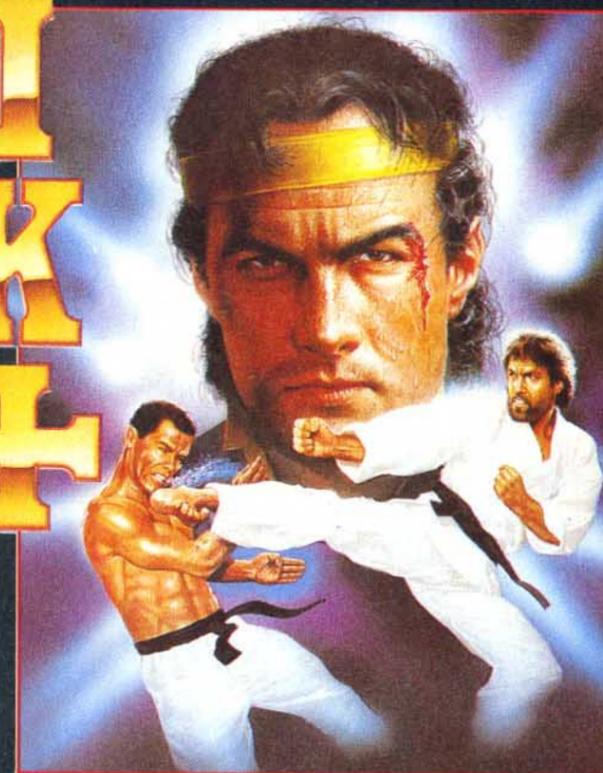
DE GÉNÉRATION 4



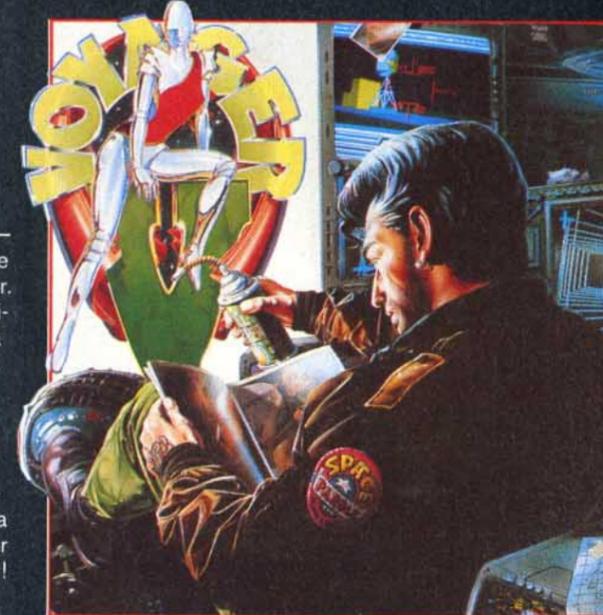
AMIGA

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



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!



MASTER GRAND PRIX

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

Le principal acteur de ce jeu est le célèbre champion de course motocycliste espagnol, Jorge Martinez "Aspar". C'est lui que vous dirigez sur sa machine, une 80cc... C'est petit, mais capable tout de même de vous propulser à plus de 220 km/h. Grand Prix Master vous permet d'entrer en compétition avec les meilleurs pilotes mondiaux, en participant à sept grands prix du championnat du monde. D'abord vous pouvez vous entraîner au maniement de votre moto. Le principe en est simple: la moto suit la direction du joystick, et le bouton de tir vous permet de ralentir sans perdre de puissance, en maintenant le nombre de tours du régime du moteur. Ensuite, vous abordez l'épreuve de qualification qui déterminera votre position sur la grille de départ. Enfin, c'est la course... Attention, soyez prêts, le feu va passer au vert!



Un peu décevant, surtout quand on a auparavant joué à des merveilles comme RVF Honda ou Super Hang On. Ici, on n'est pas sur sa moto en plein coeur de la course. On a plutôt l'impression de diriger un engin télé-guidé. Ceci dit, j'aime assez cette manière de concevoir les courses automobiles ou motocyclistes, et j'avais bien joué, notamment à Super Sprint sur ST. Mais la réalisation de Grand Prix Master laisse à désirer: sur ST, les bruitages digitalisés sont hachés et ne sont pas synchronisés avec l'action, tandis que sur Amiga la musique d'accompagnement est assez "gonflante"... Les scrollings sont tellement mauvais, qu'on a parfois l'impression de reculer, et en pleine ligne droite, on se demande si on n'a pas enclenché la marche arrière au lieu de la 6e. Dernier reproche, la partie du circuit où l'on se trouve est si petite, qu'on perd vite le contact avec les adversaires. La motivation s'en ressent!



Dans le genre des courses de motos, Grand Prix Master fait partie des meilleurs. Et pourtant, à première vue, ce n'est pas la plus belle, mais dès que l'on y joue on s'aperçoit très vite que le jeu est passionnant. Le système, vue d'avion, y est sans aucun doute pour beaucoup. D'un maniement difficile, au début, le contrôle de votre engin vous sera vite familier. Dès ce moment, pensez à vous munir d'une bouteille d'eau, car au bout de quelques tours de circuit, vous serez épuisé. Mais Grand Prix Master est bien plus qu'un soft physique, c'est à mon avis la plus intéressante des courses de motos.



MASTER GRAND PRIX

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 81%

SON: 80%

INTERET: 74%

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

LES MUST DE L'ARCADE



Rick Dangerous
Rick Dangerous, un Super Héro collectionneur de timbres, qui défie la mort et les plus grands périls avec le sourire. Rick Dangerous, le jeu de plateaux le plus original et le plus drôle de l'année, est indispensable dans toute logithèque qui se respecte.

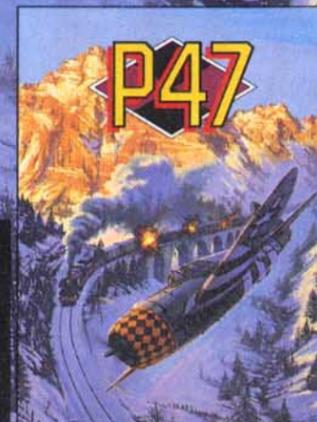
Quartz
Vous aurez besoin de reflexes surhumains pour jouer à Quartz, le meilleur des shoot-em-up et qui bénéficie d'un scrolling multi-directionnel révolutionnaire. Votre mission: rester en vie et détruire tous vos ennemis.



Mr. Heli
Mr. Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom. Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire. Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!



P47
Bienvenue à bord de votre monomoteur, le P47 Thunderbolt, l'avion de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis.



WAYNE GRETZKY HOCKEY

BETHESDA SOFTWARES env.200F

1 à 2 joueurs Système: PC

Comme pour tous les logiciels de sport, les options disponibles concernent essentiellement les joueurs et le jeu de hockey proprement dit. Celui-ci n'échappe pas à la règle en vous proposant d'entrée quatre approches du jeu. En choisissant l'option "Control player", vous n'aurez aucune décision à prendre à propos de l'équipe, l'ordinateur servant de coach. En cliquant sur l'option "Play and coach", non seulement vous dirigerez vos joueurs, mais vous pourrez aussi les permuter, et essayer ainsi diverses combinaisons pour bâtir la meilleure équipe possible. Cette option sera sans aucun doute la plus difficile à maîtriser, mais c'est aussi celle qui vous donnera



Un jeu de hockey sur glace, voilà qui n'est pas banal! Le principe du jeu se rapproche énormément de Kick Off sur Amiga ou ST, c'est-à-dire que le terrain est en vue d'avion. C'est à mon sens le système autorisant la meilleure jouabilité, primordiale pour ce type de logiciel. Cela permet également de parfaitement visualiser les joueurs et adversaires, ainsi que leurs emplacements, et d'élaborer très rapidement diverses tactiques. Au niveau de la réalisation c'est correct, avec pour certaines phases (combat, penaltys) des scènes digitalisées, sans toutefois être extraordinaire. Le scrolling par exemple, s'avère très pénible pour les yeux après quelques parties, et le maniement des joueurs nécessite un léger apprentissage. En bref, Wayne Gretzky Hockey est un logiciel plaisant qui vous fera patienter... en attendant la sortie de Kick Off!



A première vue, cette simulation de hockey n'a rien d'impressionnant. Les graphismes sont bons, sans plus, et le jeu ne paraît pas bien prenant, surtout en raison du scrolling qui, comme souvent sur PC, n'a rien d'exceptionnel. Cependant, au fur et à mesure que l'on y joue, on se laisse prendre, et on finit par apprécier le jeu. Les scènes de combats digitalisées sont bien faites, le jeu est simple d'utilisation et les possibilités multiples. Dommage que le scrolling soit si laid... mais ce jeu pourrait être excellent sur Amiga ou ST.

le meilleur contrôle sur une partie. En cliquant sur la troisième option, "Coach only", votre rôle sera de prendre toutes les décisions tactiques (permutation des lignes d'attaque ou de défense), suivant la physiologie de la partie. Et enfin, en cliquant sur la dernière option, "Wayne coaches", vous assisterez dans votre fauteuil à une partie, où Wayne Gretzky jouera à la fois le rôle d'entraîneur et de joueur. C'est la meilleure manière d'apprendre. Ensuite, vous pourrez choisir entre quatre niveaux de difficulté, la longueur d'une partie, la vitesse du jeu, et surtout le type du jeu. En mode entraînement, les équipes sont réduites à trois joueurs plus le goal, de façon à vous initier aux mouvements de base du jeu de hockey. Sachez également que pendant la partie, des combats pourront intervenir, appelant immédiatement une sanction de l'arbitre. Les séjours en prison seront fréquents. Maintenant, tous à vos crosses!



WAYNE GRETZKY HOCKEY

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 37%

SON: 31%

INTERET: 51%

Des versions Amiga et ST devraient sortir prochainement et devrait être excellente si le scrolling est potable!

THE MUSCLE CARS

ACCOLADE env.150F 1 joueur
Système: PC



MUSCLE CARS

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 54% La version Amiga sortira prochainement, la version ST, plus tard!

SON: 40%

INTERET: 29%



Pour une fois, je n'ai pratiquement rien à écrire sur ce soft. Sachez qu'il s'agit juste d'une extension pour Test Drive II. A part les voitures qui sont différentes, rien n'a changé. Les graphismes restent aussi bons, mais l'animation est toujours aussi lente et saccadée. Voilà, c'est tout!

• ATARI ST
Couleur et
Monochrome

• AMIGA

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

LE FETICHE MAYA



Silmarils

distribution exclusive LORICIEL
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

SIMULATION

BATTLE OF BRITAIN

LUCASFILM GAMES env.300F 1 joueur
Système : PC

En été 1940 la Seconde Guerre mondiale est à son paroxysme, les Allemands sont sur le point de lancer une grande offensive sur la Grande-Bretagne, seule nation qui ait réussi à résister jusqu'alors à la puissance germanique. Battle Of Britain vous propose de revivre ce tournant de l'histoire dans votre fauteuil. Vous avez le choix du camp, piloter pour les Anglais ou pour les Allemands. Les avions anglais sont du type chasseurs Spitfire ou Hurricane, alors que les Allemands disposent non seulement de chasseurs Messerschmitt 109 et 110, mais aussi de bombardiers Junkers 87, 88, de Dornier 17 Flying Pencil, ou encore de Heinkel 111 Spade. Une fois que vous avez choisi, vous partez directement en mission ou à l'entraînement. Sachez que vous pouvez prendre la place de n'importe quel homme de l'équipage: pilote, mitrailleur ou bombardier. Les missions sont nombreuses, une douzaine, et toutes d'une extrême vérité historique. Le



Si le principe de Battlehawks 1942 était bon, la réalisation ne permettait pas au jeu d'être grandement appréciable. Ce nouveau simulateur de combats que nous propose Lucasfilm Games est grandement amélioré, possédant non seulement un nombre d'options très conséquent, mais surtout une jouabilité excellente. Ce qui est encore plus appréciable, c'est que les différents avions dans lesquels vous pouvez jouer divers rôles (pilote ou tireurs) ont des maniabilités totalement différentes. Essayez donc de faire un looping avec une forteresse volante! Bref, Battle Of Britain est une simulation qui vous divertira pendant bien des mois, proposant de nombreux scénarios et possibilités. A noter la magnifique documentation de près de 200 pages!



Fonctionne sur toutes les cartes graphiques. Des versions Amiga et ST seront disponibles début 90.



VROOOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route (Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entraînement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans la boîte



NOËL : ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART
199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

Lankhor



logiciel bénéficie de bon nombre d'options, comme la caméra qui vous permet de visualiser vos combats les plus chauds, ou bien alors de vous placer en observateur suivant un angle particulier. Une fois que vous aurez épuisé toutes les possibilités du programme, en ayant atteint tous les objectifs, vous pourrez sans problème en créer d'autres avec l'éditeur de missions. A noter la richesse et le soin presque maniaque apporté à la documentation accompagnant le jeu: une notice de 200 pages avec une carte et un nombre incroyable de photos pratiquement toutes historiques. Un vrai cours d'histoire!



Lucasfilm Games ne sortira donc que des bons softs? Ça semble bien parti, car Battle Of Britain est ce qui se fait de mieux en matière de simulation d'avions de la Seconde Guerre mondiale. Sans chercher à être le meilleur dans tel ou tel domaine, comme par exemple les graphismes ou les bruitages, ce soft n'en est pas moins l'un des plus passionnant. Ça nous change des Falcon ou autres Bomber, et il faut bien avouer que ces avions d'un autre âge ont gardé tous leurs charmes. Merci à Lucasfilm Games!



Avec les jeux d'aventure, le deuxième domaine de prédilection de la société Lucasfilm Games, c'est les simulateurs de vols d'avions à hélices. Leur dernière production fait figure de référence en la matière. Par rapport à Battlehawks 1942, qui n'était déjà pas si mal, tout a été amélioré. Les graphismes, les bruitages et surtout l'animation sont ce que l'on fait de mieux pour ce type de simulateur. Il est évident que la vitesse ne joue pas un rôle primordial pour des avions à hélices, mais croyez-moi c'est déjà amplement suffisant pour le jeu. De plus, lorsque la société Lucasfilm Games décide de travailler sur un simulateur, elle ne se contente pas de faire comme les autres. C'est pourquoi il est possible de voler en escadrille, ce qui apporte un élément totalement nouveau pour ce type de programme. Les tactiques habituelles de combat doivent être entièrement revues et adaptées. En bref, Battle Of Britain, qui se veut très près de la réalité, constitue une alternative très séduisante pour tout ceux qui veulent découvrir une nouvelle approche de la simulation aérienne.



THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 90%

SON: 90%

REALISME: 91%

INTERET: 93%



Après avoir vu Bomber, F-29 Retaliator et Battle of Britain, il est bien triste de voir un soft de ce genre. Des graphismes qui semblaient corrects, lors de la présentation, ne tiennent malheureusement pas la route dès qu'il s'agit d'animation en 3D formes pleines. Qui plus est, l'intérêt n'est pas non plus au rendez-vous, ce qui laisse décidément peu de chose pour s'enthousiasmer. Par contre, côté difficulté, les programmeurs n'ont pas lésiné. Pour conclure, je dirais que ce soft fait partie de ceux qu'il faut vite oublier.



LANCASTER

GRAPHISME: 33%

ANIMATION: 44%

SON: 38%

REALISME: 52%

INTERET: 31%

Une version ST arrive
d'ici peu.

LANCASTER

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

La Seconde Guerre mondiale revenant à la mode, CRL sort un soft de simulation de bombardier Lancaster (forteresse volante). Vos missions seront simples en théorie, puisqu'il vous faudra détruire certains objectifs par un bombardement précis. Vous choisissez au début du jeu votre appareil, ainsi qu'un équipier que vous pourrez prendre plus ou moins expérimenté. Ensuite, ce sera le voyage jusqu'à votre cible, parsemé d'attaques de Messerschmitts et de tirs de la DCA. Ceci se fera dans une phase en vue 3D formes pleines, les vagues d'avions adverses vous arrivant de face. Pour éviter le pire, il vous faudra en détruire le maximum. Enfin, vous arriverez sur votre objectif, et là, il vous faudra viser les bâtiments, avions, chars et cibles en tout genre, dans une scène vue du dessus. Après quoi, si vous avez survécu, vous rentrerez tout tranquillement à Londres, pour vous reposer avant la mission suivante. Une vie bien passionnante et pleine d'imprévus paraît-il!

GREAT COURTS

Blue Byte



Photos d'écran sur Amiga.

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

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

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiiez vos amis en 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

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

FIGHTER BOMBER

ACTIVISION env.300F 1 joueur
Système: PC

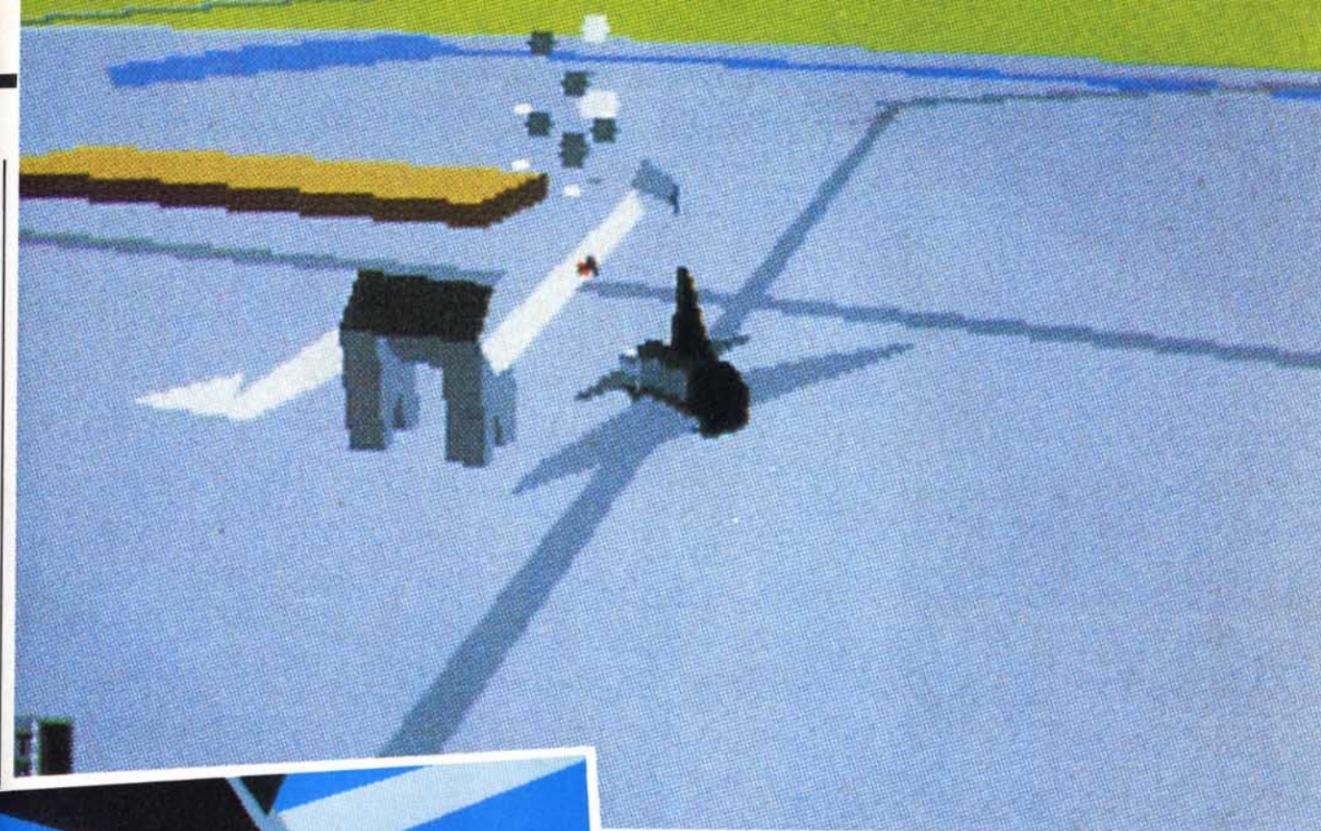


Depuis le PC Show, tout le monde à la rédaction attendait ce simulateur de vol. Vous pourrez en effet choisir de piloter un des 7 chasseurs-bombardiers occidentaux les plus célèbres de la décennie, chacun ayant ses caractéristiques spécifiques, et chacun répondant différemment. En face, vous aurez aussi le choix entre 7 avions, allant du MIG29 au F16, en passant par le mirage 2000 (eh oui, l'ancêtre). Ensuite il faudra choisir une des missions (il y en a une vingtaine), et après un briefing où vous aurez des informations sur votre objectif, vous devrez vous-même étudier le terrain, les ennemis, etc. Il faudra bien sûr armer votre chasseur en conséquence, puis décoller pour mener à bien votre mission. Comme tous les derniers simulateurs, vous aurez plus d'une dizaine de vues différentes avec zoom et rotations, les

graphismes étant bien sûr en vectoriel formes pleines. Parlons plutôt des quelques différences présentes, avec entre autres le ravitaillement en vol. Vous devrez pour certaines missions vous ravitaillez en vol, ce qui est un exercice assez périlleux et inhabituel, il faut bien le dire. Autre nouveauté, l'éditeur de scénarios. Vous pourrez en effet définir vous-même les objectifs d'une mission, choisir les ennemis, etc. Ce qui laisse supposer en théorie un nombre infini de missions. Après les avoir conçues, vous pourrez bien sûr les sauvegarder et les faire tester par vos amis, et vous les échanger.

...en matière de simulation, le PC tendrait-il vers la perfection?

Quel choc! La première fois que j'ai vu Bomber, je suis littéralement resté sans voix, tellement ce soft est extraordinaire. Jamais encore je n'avais vu un simulateur de vol aussi rapide, à tel point que par moments, il n'est plus possible de distinguer ce qui se trouve au sol. Et pourtant, il y en a des objets au sol, car ne croyez pas qu'une telle célérité ait été obtenue au détriment du décor, celui-ci est au contraire l'un des plus complets et complexes pour ce type de logiciel. Pour compléter le tout, les missions proposées sont assez géniales. Une question se pose, en matière de simulation, le PC tendrait-il vers la perfection? Si ce n'est pas encore le cas (et en attendant les nouvelles générations de simulations sur Amiga et ST), on s'en rapproche de plus en plus!



La version PC testée tournait en VGA surmachine rapide. Des versions Amiga et ST seront disponibles début décembre.



Lorsque l'on voit Bomber pour la première fois, on reste sans dire un mot pendant un bon bout de temps. C'est bien sûr la performance technique qui frappe en premier. La fluidité de la 3D, ainsi que la complexité des formes en polygones font que c'est, à ce jour, ce que l'on a vu de mieux dans le genre (même si cela tourne sur un PC 386!). Après le premier choc passé, il faut se préparer au second. Bomber comprend en effet une profondeur de jeu rarement atteinte pour un simulateur, en proposant un nombre élevé d'avions simulables et des missions aussi variées qu'originales. Les amateurs apprécieront grandement la phase de plein en vol, qui est géniale!



N'ayant vu que la version PC, je me suis très rapidement plongé dans le manuel, pour maîtriser ce qui est pour moi une des toutes meilleures simulations de vol de cette fin d'année. A la fois fluide et rapide, l'animation des formes en 3D est extrêmement réussie. Le reste de la simulation est assez "classique", avec toutes les options que possèdent ses concurrents directs. Les missions, elles, changent un peu, avec surtout cet éditeur de scénario, élément fort pratique, puisqu'il donne une durée de vie quasi illimitée à ce logiciel.



BOMBER

GRAPHISME: 92%
ANIMATION: 98%
REALISME: 96%
SON: 73%



INTERET: 99%

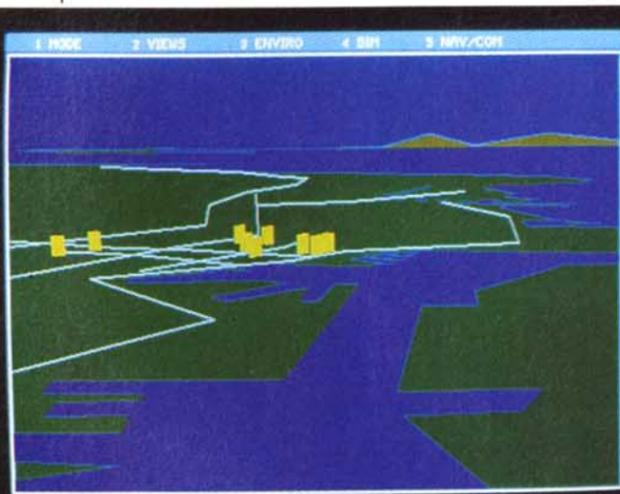
**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

SIMULATION

HAWAIIAN ODYSSEY

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

V oici le premier scenery disk d'aventure signé Sublogic. Comme dans les scenery disks habituels, celui-ci vous propose de découvrir un nouveau lieu. Cette fois, ce sont les îles hawaïennes, avec leurs plages, villes et volcans. Seulement pour une fois, il y a une autre chose que de nouveaux décors et aéroports. Dans un endroit secret des îles se trouve une porte qui vous per-



met de passer dans des mondes fous. Vous arrivez avec votre avion dans une pièce dans laquelle débouchent plusieurs tunnels. Chacun donne accès à un monde différent. Cela va d'une cuisine gigantesque, dans laquelle votre avion ressemble à un moucheron, à un piano gigan-

SCENERY DISK 9

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

L e nouveau scenery disk vous permet d'utiliser d'importe quel simulateur de vol de chez Sublogic (Flight Simulator 2 et 3, Jet, U.F.O.), et de découvrir la région allant de Chicago à Saint Louis et Miami. La disquette est livrée avec un explicatif montrant les lieux les plus intéressants à découvrir, mais aussi avec les cartes des régions et les plans de tous les nouveaux aéroports.



Cette nouvelle extension pour les simulateurs de vol Sublogic ne me paraît pas présenter un grand intérêt. Certes, cela fait toujours de nouveaux décors à découvrir, mais les régions de Chicago, Saint Louis et Cincinnati n'ont pas de particularités exceptionnelles. Une extension à réserver aux fans!



Sublogic, spécialiste des simulations de vol de tous genres, sort cette fois-ci un "scenery-disk", avec de nombreuses surprises. Sur une idée simple, les programmeurs ont su apporter une note de fantaisie et d'aventure, pour donner un peu de sang neuf à FS II. J'avoue que piloter dans une cuisine géante est une expérience assez nouvelle et originale. Le plus intéressant reste le scénario d'aventure, où il faut trouver des indices visuels, à partir de vues aériennes. Cela faisait longtemps que je n'avais pas retouché à FS II, et je n'ai pas été déçu. De bons scénarios, qui devraient ravir les inconditionnels.

tesque où les touches sont la piste d'atterrissage, et j'en passe... D'autre part, il y a un jeu d'exploration. Vous partez d'une île, et devez suivre la direction indiquée au sol par une flèche. Si vous ne vous perdez pas, vous arriverez à une autre flèche, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous découvriez le lieu où se trouve le trésor des Hawaïiens. Étrange, non?



HAWAIIAN ODYSSEY

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 83%

REALISME: 94%

SON: 56%

INTERET: 69%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST de cette extension utilisable avec Flight Simulator 2 ou 3, Jet ou U.F.O.



SCENERY DISK 9

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 83%

REALISME: 94%

SON: 56%

INTERET: 44%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST.

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 CRÉTÉIL-CEDEX
FRANCE

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

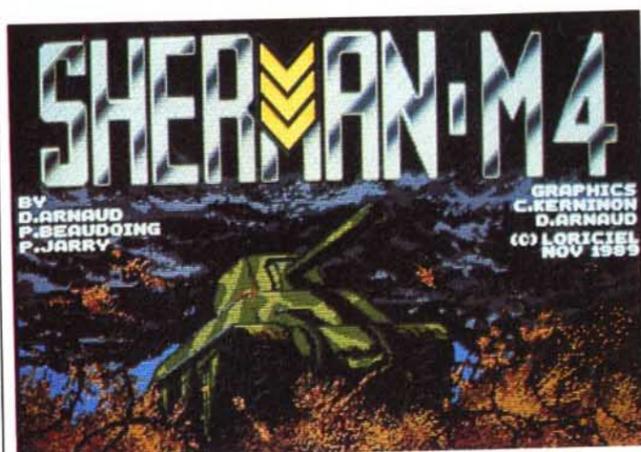


SIMULATION

M4 SHERMAN

LORICIEL env.250F 1 joueur
Système: ST

Ce n'est pas un, mais quatre tanks que vous allez devoir diriger. Aux commandes de votre mini division blindée, vous allez pouvoir revivre trois des plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale: le débarquement de Normandie, la campagne des Ardennes et la bataille du Sahara. Lors de la première, vous aurez à pénétrer la ligne de défense allemande tout en ayant divers objectifs à tenir. Il vous faudra détruire des bunkers, libérer des villages, récupérer du matériel, etc. Votre adversaire se nommera Heinz Guderian, commandant. La deuxième campagne vous plongera en plein coeur des Ardennes, en décembre 44, dans ce que, plus tard, on appellera la bataille de la dernière chance. Hitler, pour essayer d'endiguer l'avancée irrésistible des alliés, allait engager tous ses blindés sur un même front, c'est la bataille des Ardennes. Cette fois-ci, le nom de votre adversaire sera Karl Gerd von Rundstedt, commandant des trou-



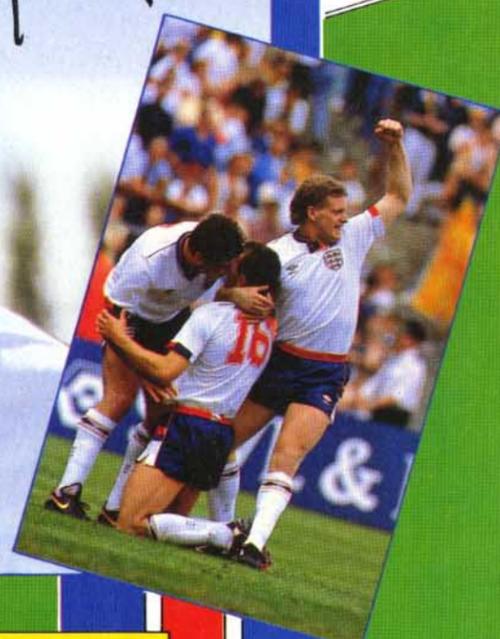
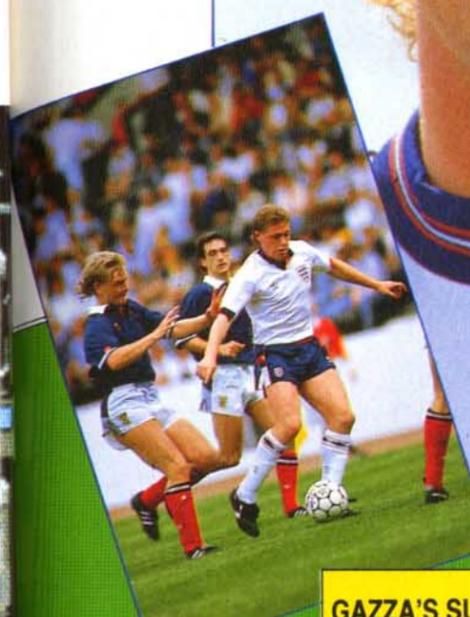
Enfin, les simulations de tank ne sont plus l'apanage des PC! Je commençais sérieusement à me poser des questions sur l'éventuel achat d'un compatible. Avec l'arrivée de M4 Sherman, cette possibilité n'est plus à l'ordre du jour. En effet avec de superbes graphismes, une extraordinaire animation mélangeant de la 3D et des sprites et de bons bruitages, ce logiciel vaut largement tout ce qui existe à l'heure actuelle sur PC. Espérons que les autres sociétés suivent l'exemple de Loriciel!

Des versions Amiga et PC sortiront en même temps que la version ST, sans grosses différences.



Gazza's SUPER SOCCER

Paul Gasquie



GAZZA'S SUPER SOCCER - TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL

Caractéristiques:

- ⊛ Créez votre propre championnat, et construisez votre super équipe.
- ⊛ Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d'adresse, rapidité et style de jeu. Le niveau de votre équipe s'améliorera au fur et à mesure de vos victoires.
- ⊛ Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un "Boot-O-Metre" exclusif permettant de faire varier la force, la hauteur et l'effet de votre tir.
- ⊛ Réel contrôle des tirs, corners et pénalités.
- ⊛ Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs.
- ⊛ Contrôle réaliste du gardien de but.
- ⊛ Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs.
- ⊛ Vous pouvez jouer un championnat, la coupe, faire un seul match, vous entraîner aux pénalités ou aux comers...

Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!

Name Barnes
Team Liverpool
Hair Type Short
Hair Colour Black
Complexion Dark
Style Daring



Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64

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

pes allemandes. Enfin, la troisième et dernière campagne se déroulera à El Alamein, en plein désert, en novembre 42. Cette dernière est sans aucun doute la plus difficile des trois, outre les Allemands, il vous faudra éviter les champs de mines, le sable mou dans lequel les chenilles des tanks s'enliseront, et le ravitaillement qui pourrait poser des problèmes. Mieux vaudra, lors des combats, d'abord assurer ses arrières, plutôt que de vouloir gagner à tout prix du terrain. Surtout que l'Afrika Korps est passée maître dans l'art de surprendre et de tisser les pièges. Votre adversaire, vous en avez forcément déjà entendu parler, il s'agit du maréchal Erwin Rommel, plus connu sous le nom de Renard du désert. Lors de chaque combat, vous pourrez demander des renseignements sur l'état des troupes, sur le terrain, confirmer des positions... Chacune de ses campagnes comporte cinq missions, largement de quoi voir venir.



Aucune société française ne s'était, jusqu'alors, réellement distinguée dans le domaine de la simulation pure et dure. Loriciel est la première de toutes en proposant M4 Sherman, et d'entrée de jeu, ce soft se situe parmi les meilleurs de sa catégorie. La gestion 3D des tanks et du terrain est à mon avis la meilleure de toutes celles déjà vues auparavant. C'est bien simple, M4 Sherman sur ST tient tout à fait la comparaison avec n'importe quelle simulation de chars sur un gros PC. Ce qui n'est pas une mince affaire! Elle possède même certains avantages, comme de meilleurs bruitages, ou le fait d'être très accessible par l'utilisateur moyen (sur PC et pour la grande majorité en général, c'est à peine s'il ne faut pas prendre quelques cours d'apprentissage). Vivement la version Amiga, avec on l'espère, un environnement sonore digne de ma machine.



AVENTURE

DON'T GO ALONE

ACCOLADE env.200F 1 joueur
Système: PC

Votre oncle vous a laissé en héritage une demeure des plus étranges. Non seulement elle fait près de 10 étages, et est carrément gigantesque, mais elle est dite hantée! Voilà qui suscite votre curiosité, et vous décidez, avec trois autres personnes, d'aller explorer la maison en question. Qu'elle soit très grande et hantée, ça ne fera bientôt plus aucun doute dans votre esprit. Par contre, la nouveauté est qu'il va vous falloir tuer plusieurs démons afin d'exorciser le lieu. Hélas! les démons ont invoqué diverses créatures le plus souvent atroces. Le joueur explore la maison avec ses quatre personnages, selon une vue en 3D des lieux. Une petite carte se dessine automatiquement, permettant de mieux se repérer. Les personnages disposent de caractéristiques qui évoluent durant le jeu, comme la peur, qui, si elle est trop importante, fait fuir les joueurs n'importe où dans la maison. Quand vous reprenez enfin la main, inutile de vous dire qu'il n'est pas facile de retrouver votre chemin. Attention également aux nombreux pièges et passages secrets! Heureusement, vous trouverez bien des objets en cours de route, et vous possédez de fortes connaissances en chimie, qui vous permettent de faire des mélanges utiles. Agissant comme des sorts, les formules chimiques permettent d'attaquer les monstres, de se défendre, et bien d'autres choses encore, puisqu'il en existe près de 25 différentes! Le premier jeu pour PC à la Dungeon Master!



Les possesseurs de PC devaient jalouser l'Amiga et le ST, ne serait-ce que pour un soft: Dungeon Master. Voici que ces derniers ont enfin un produit dans le genre pour leur machine. Certes, Don't Go Alone ne dispose pas d'autant de qualité que le fameux produit de FTL, mais il est tout de même assez prenant, même s'il est simple.



Des versions Amiga et ST de ce jeu sortiront l'année prochaine.



Eh oui, c'est encore un jeu du type de Dungeon Master, même si cette fois l'ambiance est plutôt à l'épouvante. La version PC est décevante du point de vue technique, avec des graphismes assez moyens. Par contre, le système de jeu est à la fois facile d'utilisation et puissant. Pour ce qui est du scénario, c'est pas très original non plus, même si cette fois, vous risquez de mourir de peur, plutôt que des coups de vos adversaires. Assez prenant, ce logiciel possède une durée de vie qui semble assez importante, aux vues des nombreuses pièces à visiter.



Arrivée de dernière minute. Ce simulateur de chars ne manque pas d'intérêt et risque de faire un carton durant les fêtes de Noël. Très simple à utiliser, ce logiciel possède, en outre, l'avantage de permettre au joueur de diriger plusieurs tanks, ce qui introduit une note de stratégie très intéressante. Le point le plus frappant reste selon moi les graphismes et l'animation, tous deux très réussis. D'ailleurs, lorsque vous dirigez un de ces monstres de métal, vous vous imaginez totalement être aux commandes, et avec un champ de vision aussi limité qu'en réalité. Vous allez craquer nerveusement plus d'une fois, ne sachant pas très bien où est l'ennemi.

M4 SHERMAN

GRAPHISME: 96%
ANIMATION: 98%
SON: 86%
INTERET: 98%



DON'T GO ALONE

SCENARIO: 59% COMMANDE: 88%
GRAPHISME: 73% ANIMATION: 62%
SON: 31%
NIVEAU: pour tous!

INTERET: 71%

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

HILLSFAR

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

Il est enfin arrivé le divin enfant! Utilisant le célèbre jeu de rôles Donjons et Dragons, SSI avait déjà sorti sur PC Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds, Hillsfar et Heroes Of The Lance (le seul à exister aussi sur ST et Amiga). SSI avait promis d'adapter sur ST et Amiga ces jeux, et n'ayant qu'une seule parole, voici le premier de la série sur ST. Hillsfar n'est pas à proprement parler un "vrai" jeu de rôle. En effet, même si le monde et les règles du jeu ressemblent en gros à AD&D, le système de jeu fait plutôt penser à un jeu d'arcade. Au début, vous créez un personnage, en choisissant sa race, son sexe, son nom, son métier, et en tirant aléatoirement ses caractéristiques: force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et points de vie. Ensuite suivant votre métier, il vous faut remplir de nombreuses petites missions, qui sont constituées en fait d'une suite de plusieurs jeux d'actions. Grâce à une carte générale, vous pouvez choisir le lieu où vous vous rendez. Si c'est en ville, pas de problème. Par contre à l'extérieur il faut chevaucher, en évitant de nombreux obstacles. Si vous allez au stand de tir, vous devez toucher des cibles mobiles ou non. Si vous allez dans l'arène, vous pouvez y affronter divers adversaires, dans un combat mortel ou "amical". Lorsque vous pénétrez dans des bâtiments, vous avez un temps limité pour trouver la sortie et ramasser tout ce que vous pouvez. Certains coffres sont fermés à clefs ou piégés (voire les deux) et si vous êtes voleur, il faudra crocheter les serrures (phase sujette à un nouveau jeu d'arcade). En plus vous pouvez dialoguer avec certains personnages et visiter divers lieux (bars, cimetière, égouts, etc.). Toutes les scènes se jouent au joystick, mis à part quelques options au clavier, grâce à un système souple et puissant. Très facile, ce soft est accessible à un large public, possédant une durée de vie assez importante, étant constitué en fait d'une dizaine de jeux d'actions assez différents. En plus, vous pouvez réutiliser vos personnages pour Curse Of The Azure Bonds, ou jouer à Hillsfar avec vos aventuriers de Pool Of Radiance ou de Curse Of The Azure Bonds.



Depuis le temps que les produits SSI étaient annoncés, je trépignais d'impatience en attendant Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, etc. Hillsfar étant arrivé en premier, je me suis précipité à la rédaction pour le tester. Il est graphiquement joli, coloré, et l'action est assez variée. Le système de jeu est lui aussi assez pratique, même si le soft a plutôt l'air d'un jeu d'arcade que d'un jeu de rôle (du type d'ULTIMA IV). Il permet, en outre, de créer et de monter des personnages pour les jeux à venir de la série AD&D. Il est dommage que les scénarios soient si faciles et si classiques, le jeu perdant grandement de son intérêt pour ceux qui aiment à résoudre des énigmes et mener de longues quêtes dangereuses.



Je trouve quand même bizarre, que le premier épisode de la série des Forgotten Realms sur Atari, soit en fait le deuxième. Etant donné qu'à Gen 4 nous sommes tous des adorateurs de JDR, c'est avec une joie non contenue que je me suis mis à jouer à Hillsfar. Permettez-moi de vous dire qu'au niveau jeu de rôle, Hillsfar est quelque peu raté, ainsi qu'au niveau arcade. Mis à part des scènes de courses à cheval, des combats dans l'arène (très durs malgré les conseils) et des poursuites dans les labyrinthes, l'aventure ne comprend que des allers-retours entre les différents lieux. Bien sûr, il y a aussi un bon côté, les missions confiées par le maître de votre guilde sont de plus en plus intéressantes, et votre but dépend de votre classe, ce qui vous donne un grand choix de missions différentes. Pour ma part, celles des clercs et des mages sont les plus intéressantes. En bref, Hillsfar m'a un peu déçu, mais il a permis à mon appétit de se calmer en attendant Pool of Radiance et Curse of the Azur Bonds.



HILLSFAR

COMMANDE: 70%

ANIMATION: 65%

SCENARIO: 56%

GRAPHISME: 68%

SON: 66%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 72%

Pas de différence majeure entre les versions Amiga, PC et ST.

OPERATION THUNDERBOLT

APRES LE NO.1 DE L'ANNEE DERNIERE — OPERATION WOLF...

VOICI MAINTENANT, AVEC DEUX FOIS PLUS D'ACTION, DEUX FOIS PLUS DE 'FUN' ET DEUX FOIS PLUS DE CHALLENGES.

AVEC DE L'ACTION HYPER-RAPIDE

pour un comme pour deux joueurs.

THUNDERBOLT

non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scénario de l'action en 3D! Vous devrez tester vos nerfs face à des jets, des hélicos, des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables!

UTILISEZ VOS LASERS,

et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol!!



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

ocean



Taito



AVENTURE

HERO'S QUEST

SIERRA ON LINE env.400F 1 joueur
Système: PC

Le progrès passe par le changement, c'est bien connu. Sierra-on-line ne me fera pas mentir avec ce jeu d'aventure interactif, premier du genre de la part de cette société. Au début de l'aventure vous devrez créer votre personnage, en répartissant un certain nombre de points dans diverses caractéristiques et compétences. Si vous choisissez un mage, il faudra favoriser votre intelligence, votre agilité et la magie. Si vous êtes voleur, ce sera la dextérité, le crochetage de serrures et l'escalade. Si vous optez pour un guerrier ce sera la force, la parade et l'attaque. Ensuite, équipé de quelques objets (armes, armure, argent, etc.) vous partirez à l'aventure. Bloqué dans une vallée, à cause d'une avalanche, vous devrez subir de nombreuses épreuves dans ce monde rempli de dangers, en commençant par le petit village de Spielberg. Là, vous pourrez visiter divers lieux, discuter

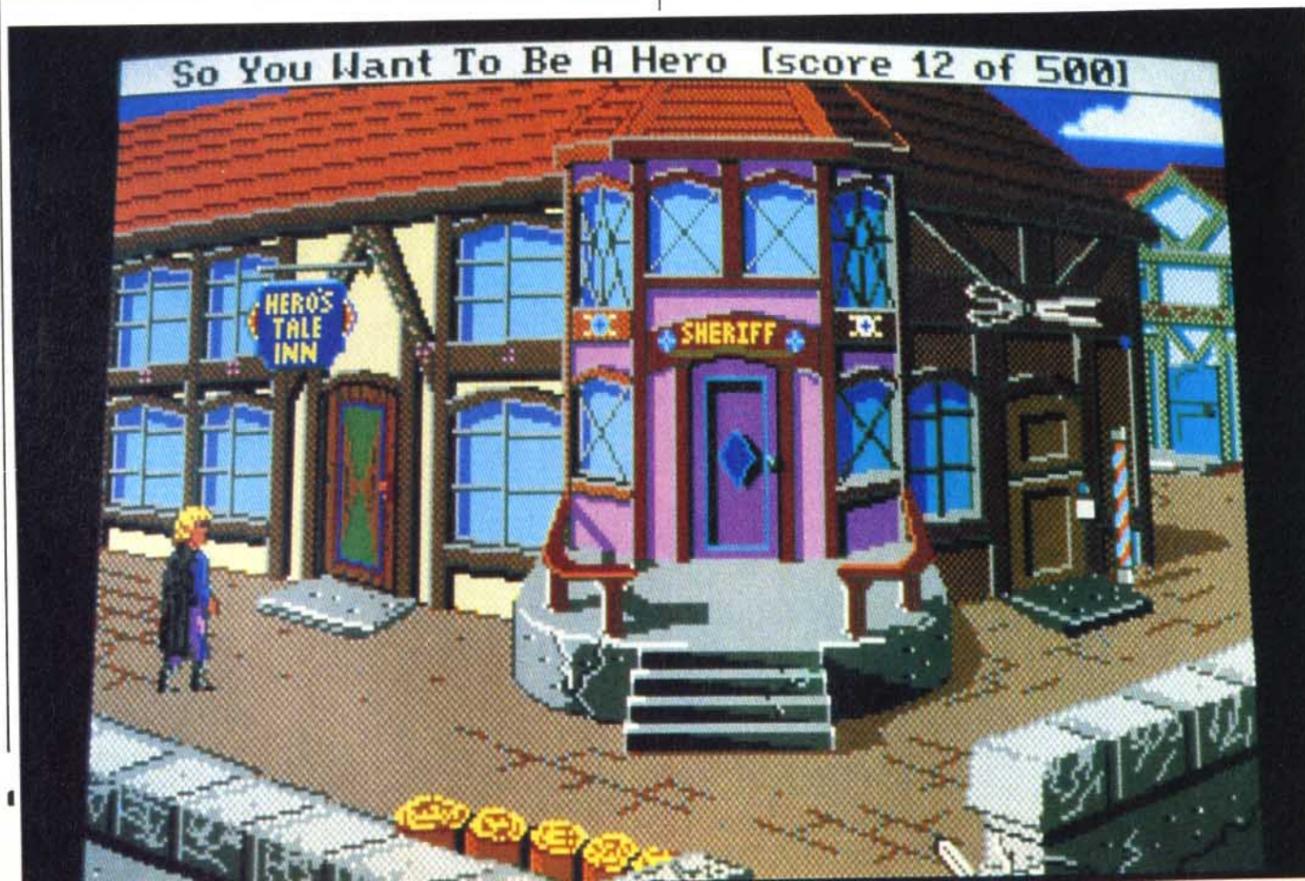


Etant habitué aux excellents jeux d'aventure de chez Sierra-On-Line, j'avais fondé de gros espoirs sur Hero's Quest, un soft mêlant aventure et jeu de rôle. Mais j'étais loin de me douter que ce jeu serait aussi merveilleux, aussi prenant et aussi important (4 disquettes 3.5 sur IBM). Le système de jeu découle des softs d'aventure de cette société, avec quelques options supplémentaires. Parmi celles-ci, je ne citerai que la scène de combat, assez originale et qui introduit une note de jeu d'arcade fort agréable. Selon moi, c'est le jeu à acheter absolument pour Noël, pour un peu que la langue anglaise vous soit familière.



Voilà une idée tout bonnement géniale. L'engouement actuel des gens pour les jeux de rôles a poussé Sierra à réaliser un produit à mi-chemin entre le jeu d'aventure classique à la King's Quest et un produit à la Ultima. Côté réalisation, c'est tout à fait semblable aux habituels jeux de la compagnie californienne, mais le personnage que vous jouez, réussit ou échoue dans ses actions selon ses caractéristiques. C'est d'autant plus intéressant, qu'il est alors possible de faire le jeu plusieurs fois avec le même personnage, mais comme le monde est gigantesque (10 disquettes 5.25), vous n'êtes pas au bout de cette fabuleuse aventure!

avec des gens, acheter du matériel et des provisions, trouver quelques missions. Lors de vos déplacements, vous risquez de rencontrer assez souvent d'autres créatures, qui, pour la plupart, vous seront hostiles. Deux solutions alors, fuir ou combattre. Si vous choisissez le combat, vous vous retrouverez dans une phase d'arcade, votre personnage vu de dos, avec votre ennemi vu de face. Vous pourrez donner un coup d'épée, parer avec le bouclier ou éviter une attaque adverse. Vous pouvez aussi taper au clavier toutes les instructions que vous voudrez, suivant un système qui a fait la renommée de cette société, avec les options de sauvegardes désormais indispensables. Tous les écrans (ou presque) sont l'objet de petites animations, et vous déplacerez votre héros au clavier ou à la souris. Si vous pointez le curseur sur un objet ou une personne, et si vous cliquez sur le bouton droit, vous aurez alors quelques renseignements sur cet individu ou cet objet. Alors vous voulez devenir un héros? Essayez Hero's Quest, mais attention, même si l'anglais utilisé est assez facile, cela reste de l'anglais, et avec 10 disquettes 5.25 ou 4 disquettes 3.5 pouces, vous devrez y jouer un certain temps.



FIRE RESCUE



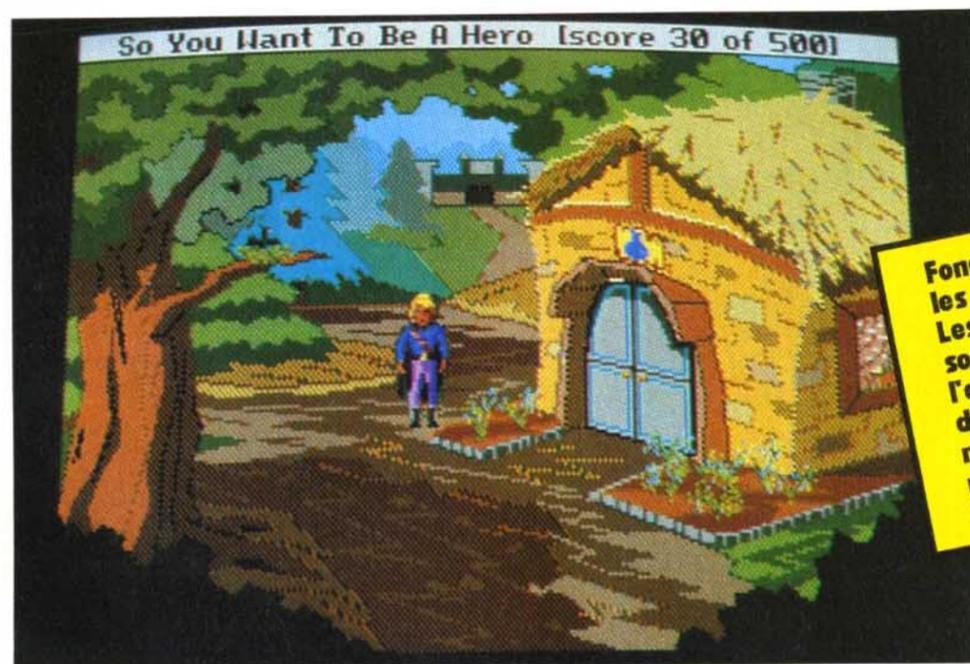
16-32
DIFFUSION
82, rue Curial, 75019 PARIS

Hôtel de fous devenu asile de feu.....
Ne rendez pas fou notre homme du feu si capricieux...
Ni vous!

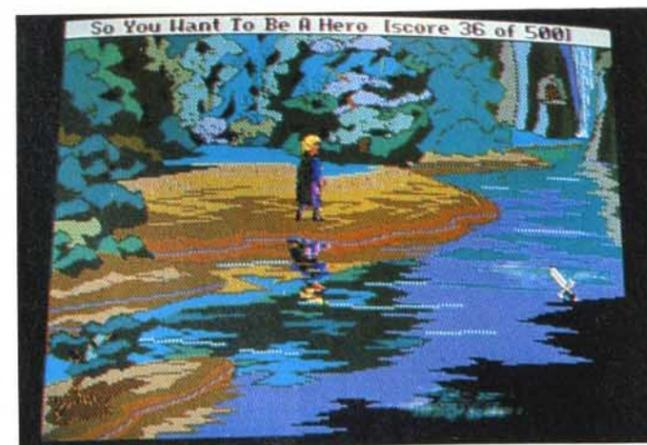
AVENTURE



Cette fin d'année semble marquer un léger changement de la part de la société Sierra-On-Line. Après avoir évolué vers encore plus d'action et de convivialité avec Leisure Suit Larry 3, le changement le plus sensible provient sans aucun doute d'Hero's Quest. C'est en effet le premier jeu interactif de cette société, et autant vous le dire d'emblée, il s'agit d'une franche réussite. Car ce jeu possède avant tout, le caractère si particulier qui fait habituellement la force des jeux Sierra-On-Line. Je veux, bien sûr, parler du système de jeu qui est resté le même et du scénario toujours aussi recherché. Du côté de la réalisation, c'est sans surprise c'est-à-dire excellent. Pour la suite, c'est quand vous voulez!



Fonctionne avec toutes les cartes graphiques. Les versions Amiga et ST sortiront d'ici la fin de l'année et comporteront des graphismes bien meilleurs ainsi que des musiques et sons excellents (via Midi sur ST!).



HERO'S QUEST

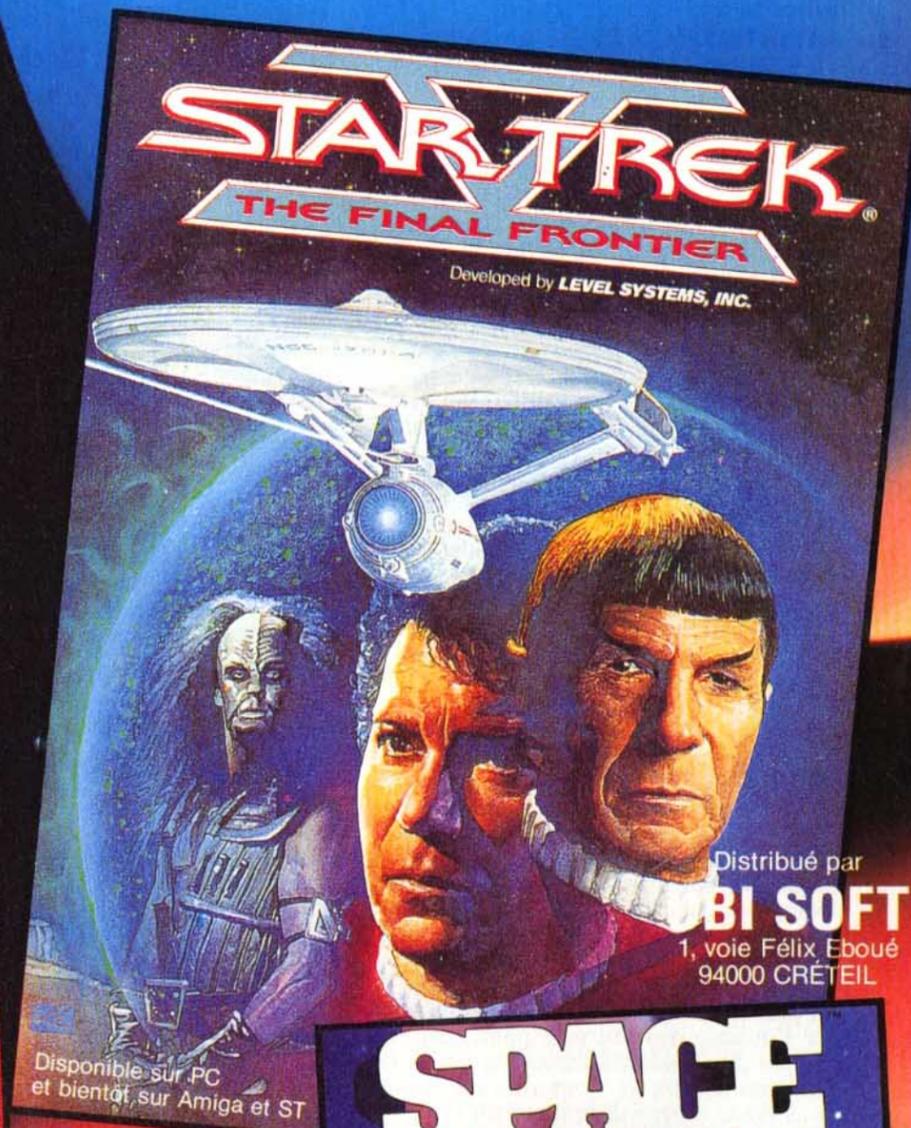
COMMANDE: 92%
 ANIMATION: 96%
 SCENARIO: 94%
 GRAPHISME: 83%
 SON: 34% (99% via Midi)
 NIVEAU: moyennement difficile



INTERET: 95%

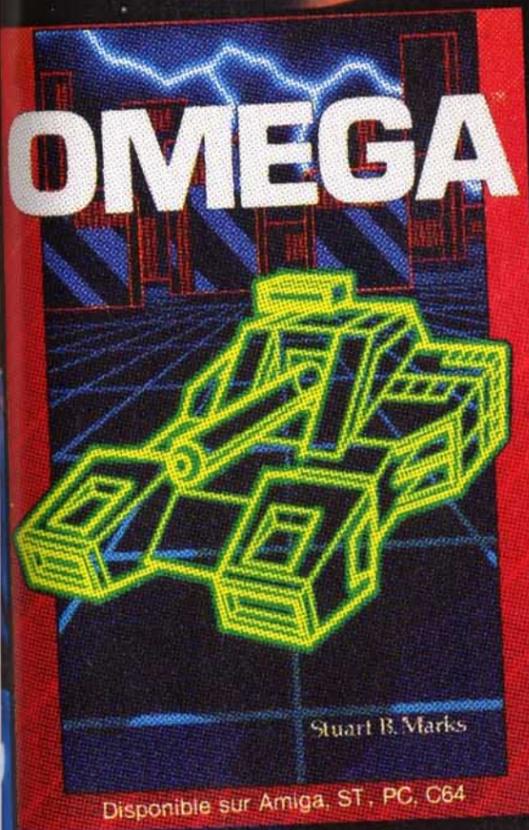
VOUS ÊTES LE CAPITAINE KIRK !

Vous êtes le Capitaine T. KIRK et vous commandez le vaisseau "Enterprise" avec votre fidèle équipe. Votre mission : débarquer trois ambassadeurs intergalactiques sur une planète sans que cela soit dangereux pour éviter une guerre. Mais vous devez fuir la zone mortelle dans laquelle vous vous trouvez et éliminer de puissants ennemis. Vous devrez être à la hauteur !



Distribué par **BI SOFT**
 1, voie Félix Eboué
 94000 CRÉTEIL

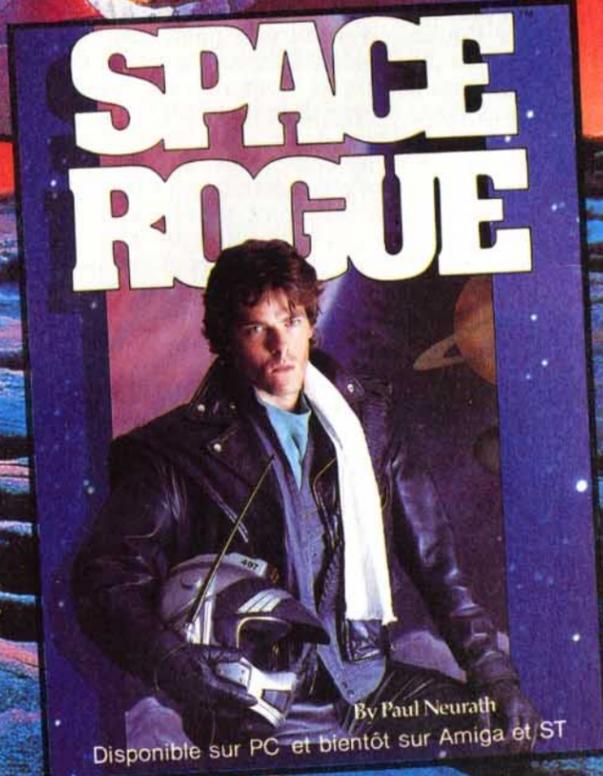
Disponible sur PC et bientôt sur Amiga et ST



OMEGA

Stuart B. Marks

Disponible sur Amiga, ST, PC, C64



SPACE ROGUE

By Paul Neurath

Disponible sur PC et bientôt sur Amiga et ST

MINDSCAPE PRÉSENTE

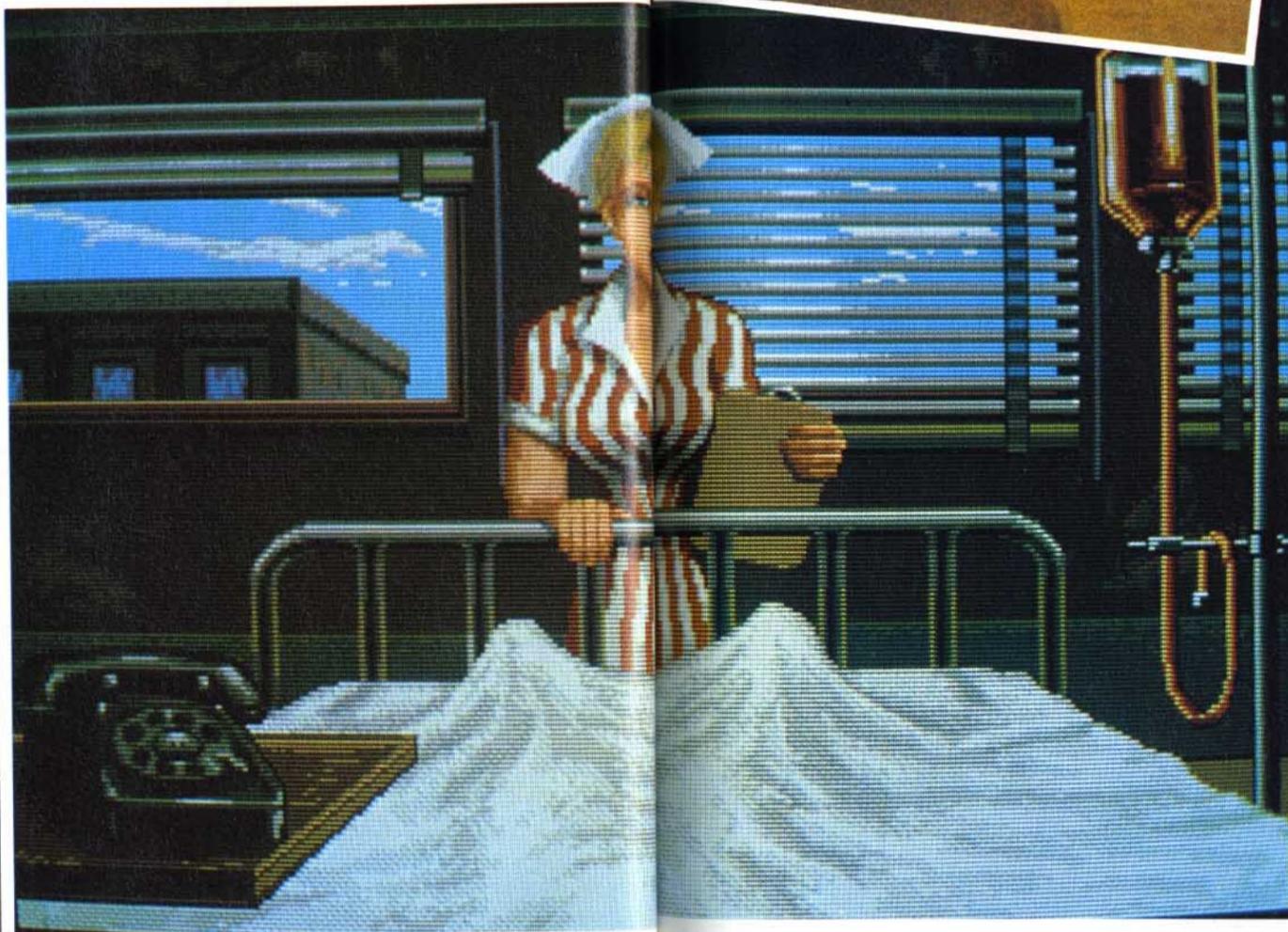
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Des versions PC et ST sortiront... l'année prochaine.

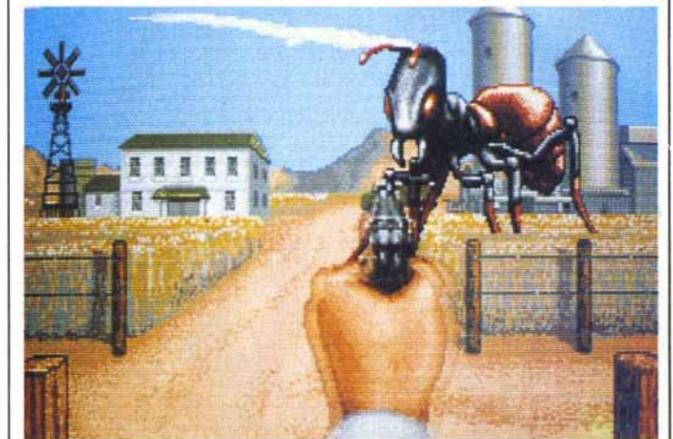
Tiré du film des années 50 du même nom, ce logiciel vous propose d'incarner le docteur Greg Bradley, géologue de son état. Votre métier vous a mené jusqu'à la petite ville de "Lizard Breath" située en plein coeur du désert de Californie. Au début du jeu, vous rentrez juste de vacances, et vous avez hâte de partir étudier les morceaux de météorites tombés dans les montagnes quelques jours auparavant. Pour vous aidez dans votre tâche, un jeune étudiant, du nom de Biff, vous assiste, ainsi qu'un prospecteur du coin qui vous ramène quelques échantillons ramassés au gré de ses pérégrinations. En effectuant votre travail, vous découvrez avec stupeur qu'une menace pèse sur la ville. Vous n'en croyez pas vos yeux. Devant vous se dresse une créature géante qui a tout l'air d'être une fourmi. Après l'effet de surprise, vous dégainez votre revolver, tuez la fourmi et réussissez à vous échapper. Vous décidez d'alerter au plus vite les autorités locales, afin de demander des renforts pour combattre efficacement ce fléau. Malheureusement, malgré les premières preuves tangibles (un morceau d'antenne que vous avez récupéré sur le lieu du combat) que vous rapportez au maire, celui-ci refuse de vous croire. Votre objectif est donc d'amasser suffisamment de preuves (traces des créatures, enregistrements des sons émis par une créature, fluide d'une fourmi, et enfin une partie de la créature) pour infléchir la position du maire. Pour cela, vous avez la possibilité de vous déplacer où vous le désirez, de communiquer avec n'importe quelle personne, d'alerter la presse, la police, etc. Mais de nombreuses contraintes entravent votre chemin. Il faut échapper aux "Hellcats", trois psychopathes qui sillonnent les routes, et qui vous obligent à subir le jeu du poulet. Il vous faut aussi, respecter votre rythme biologique qui exige un repos de sept heures minimales par jour, choisir vos amis, éviter les accidents corporels, etc. N'oubliez pas, vous devez anéantir les fourmis et leur reine avant le 15 juin. Si vous échouez, vous devez, dans un premier temps, assurer la défense de la ville et repousser l'attaque des fourmis, pour, dans un second temps, essayer à nouveau de détruire le nid de ces créatures. Dès que vous êtes blessé, vous vous retrouvez à l'hôpital, d'où vous devez vous échapper au plus vite. N'oubliez pas, si vous avez besoin de quoi que se soit, de le faire la journée, pendant les heures ouvrables, sinon vous trouverez porte close et n'obtiendrez rien. Durant la partie, vous êtes confronté à de nombreux jeux d'arcade dont vous devez sortir vainqueur. En plus de tout cela, vous pouvez faire intervenir l'armée avec des jets et des tanks, le jeu prenant alors une allure plus stratégique. Je m'arrête là pour les explications, à vous de découvrir le reste. Ce n'est pas tout, je vous le promets!



Il n'est plus besoin de vanter la qualité des softs édités par Cinemaware, cette société possédant désormais une solide réputation dans le monde informatique. Une nouvelle fois, ils ont fait très fort avec un jeu d'aventure-arcade magnifique. Reprenant un scénario propre aux films fantastiques des années 50 (L'Invasion des araignées géantes, Les Fourmis géantes attaquent, etc.), les programmeurs ont mis au point un système de jeu à la fois pratique et attrayant, aidé par une réalisation technique irréprochable. Une réussite plus spécialement, pour ce qui est de l'ambiance sonore, formidable, avec de nombreuses musiques plus ou moins stressantes suivant la situation, qui utilisent parfaitement les capacités sonores de l'Amiga (surtout la stéréo).



Comme d'habitude pour les Cinemaware, vous pensez: " Ils vont encore nous dire que c'est génial, mais que les temps d'accès disque gâche l'essentiel du soft." Vous avez tort, car si le jeu est toujours aussi génial, sinon plus que les précédents, les problèmes de changements de disquettes ont été sensiblement améliorés, et le temps de chargement considérablement réduit. Qui sait, le prochain sera peut-être parfait? A part ça, sachez que la réalisation est en tout point remarquable. Les graphismes somptueux, les bruitages et musiques fantastiques, et le principe du jeu contribuent à l'atmosphère exceptionnelle qui se dégage de ce jeu. C'est bien simple, à chaque nouveau produit, Cinemaware fait mieux que pour le précédent. En attendant le prochain, vous devez absolument jouer à It Came From The Desert!



IT CAME FROM THE DESERT

SCENARIO: 92% **COMMANDE: 96%**
GRAPHISME: 98% **ANIMATION: 94%**
SON: 90%

NIVEAU: assez facile

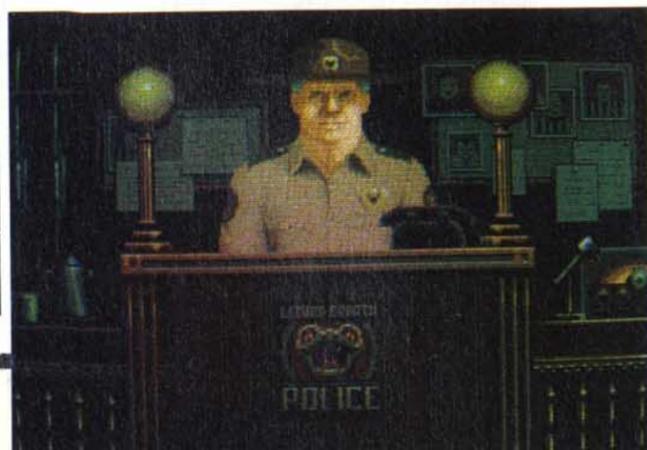


INTERET: 95%



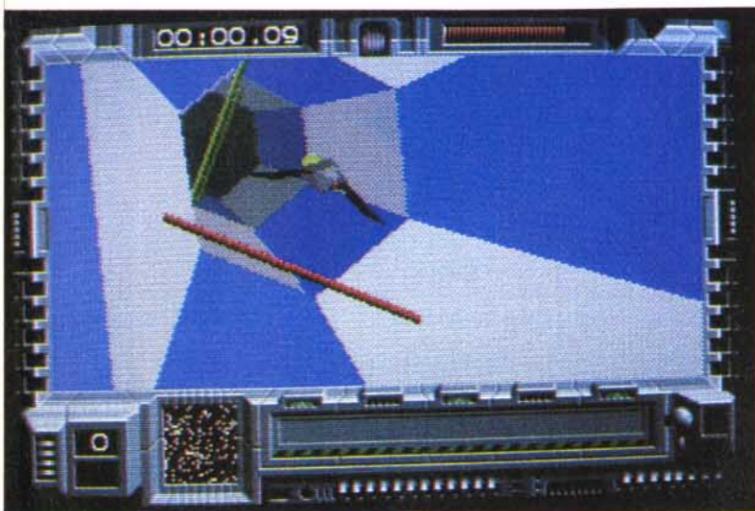
Un nouveau Cinemaware, un nouveau Gen d'Or! Cette fois-ci, le mélange entre tous les genres est encore mieux distillé que dans leurs jeux précédents. It Came From The Desert est avant tout un jeu d'aventure, dans lequel vos décisions affectent d'heure en heure le déroulement d'un scénario classique des séries B des années 20: l'attaque d'un village par des animaux mutants géants. Ici, ce sont des fourmis qui n'ont comme défaut, que d'être aussi grandes qu'un immeuble de trois étages! Mais le jeu inclut également de l'arcade, grâce à un nombre important de scènes d'action, ou encore de la stratégie avec une phase wargame. Comme en plus de cela la réalisation est parfaite, nous sommes vraiment aux anges.

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
 LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**



INTERPHASE

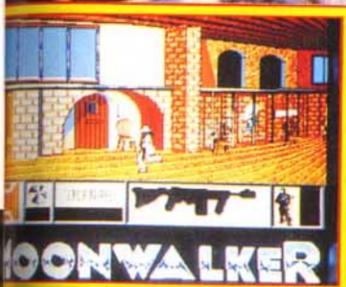
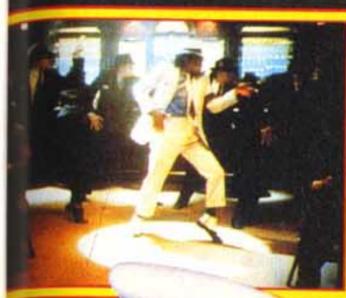
IMAGEWORKS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Adapter le monde de Cyberpunk et plus spécialement le cyberspace sur micro, semblait paradoxalement assez difficile. Malgré cela, ce challenge a été remporté haut la main par les programmeurs de Mirrorsoft. La vue en 3D est magnifique, avec une animation souple et rapide. Le reste du jeu est assez sobre, mais par contre, au niveau intérêt, on est gâté, avec une interaction totale entre l'action et la matière grise. En effet, il vous faudra réfléchir bien et vite, le monde du cyberspace étant particulièrement meurtrier (c'est dur-dur au début). Le maniement à la souris est à la fois pratique et précis, convenant à merveille pour diriger Chadd (c'est vous) dans cet univers extraordinaire.

Interphase est un jeu qui se situe entre Hacker 2 et Starglider 2. Sans s'attarder sur le scénario, que nous détaillons dans notre dossier Cyberpunk, disons que le but est, pour votre comparse, d'atteindre le 12e étage d'une tour ultra-protégée. Elle se déplace seule en partant du premier étage, et va devoir faire face à de nombreux problèmes, allant de portes fermées à des caméras de surveillance, des robots, et encore bien des choses de ce genre. Dès qu'elle ne peut plus avancer, elle fait appel à vous pour faire sauter les obstacles. Comment? C'est simple! Vous connectez votre cerveau à l'ordinateur

UN JEU QUI N'A PAS SON PAREIL!



Film et photos d'écran Atari ST et Amiga. D'autres versions peuvent varier.



Après avoir conquis le monde de la musique pop, Michael Jackson a dirigé son énergie et son talent vers la réalisation de son premier film. U.S. Gold présente maintenant la version ordinateur du film, approuvée par la Superstar elle-même. Sentez battre le rythme du Club 30, transformez-vous en robot en argent futuristique et pour finir, triomphez de MR. BIG, le trafiquant de drogues dans le monde unique de MOONWALKER, un jeu exceptionnel qui n'a pas son pareil.



CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette & Disquette.
SPECTRUM 48/128K cassette.
ATARI ST • AMIGA • IBM PC

MICHAEL JACKSON

© 1989 Triumph International, Inc. Tous droits réservés.

© 1989 Keypunch Software, Inc. Tous droits réservés.

MOONWALKER

U.S. Gold Ltd, (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr.1,
2ac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144.



Pas de différence entre les versions Amiga et ST. Une version PC devrait sortir prochainement.

de la tour en question, et devenez alors partie intégrante de ses programmes. Dans une sorte de monde très mathématique, représenté en jeu par le monde en 3D, vous évoluez à la recherche des éléments en rapport avec les obstacles rencontrés, afin de les détruire ou de les modifier. Le jeu se déroule donc en deux phases: une phase digne d'Hacker 2, avec des caméras qui doivent être désactivées ou pas, selon les étages, et bien d'autres pièges à éviter. Une autre partie à la Starglider 2, avec des ennemis à shooter et des composantes informatiques à effacer. Un mélange, pour le moins étonnant.



Jamais la 3D sur micro n'aura été aussi rapide et si bien réalisée sur micro! Et pourtant, les formes des objets, qui apparaissent à l'écran, sont les plus complexes jamais faites dans un programme de ce type. C'est vous situer la prouesse des programmeurs qui ont réussi avec ce logiciel un véritable petit chef-d'oeuvre. De plus et contrairement à d'autres productions similaires (par ex. Starglider), le jeu ne consiste pas seulement à se balader au beau milieu d'un décor 3D. Avant de passer ne serait-ce que le premier niveau, beaucoup d'essais et de réflexion seront nécessaires, quant au deuxième... n'en parlons pas! J'ose à peine imaginer les suivants. En résumé, achetez!!!

...l'un des meilleurs jeux de cette année.



Grand fan de Cyberpunk et de 3D, autant dire que j'apprécie largement Interphase, et le considère facilement comme l'un des meilleurs jeux de cette année. J'avoue que son sujet complexe en laissera sceptique plus d'un, mais quel plaisir de voir un univers aussi passionnant que le Cyberpunk, trouver enfin une place méritée et logique dans le monde du jeu micro. Interphase bénéficie, qui plus est, de ce qui se fait de mieux en matière de 3D. Dire que l'année dernière nous bavions devant Starglider 2... Interphase vient nous montrer que les jeux en 3D n'avaient pas encore, à cette époque, atteint leurs limites. Puisse 1990 nous montrer qu'Interphase n'est pas ce que l'on peut faire de mieux!



INTERPHASE

SCENARIO: 99% COMMANDE: 96%
 GRAPHISME: 95% ANIMATION: 98%
 SON: 83%

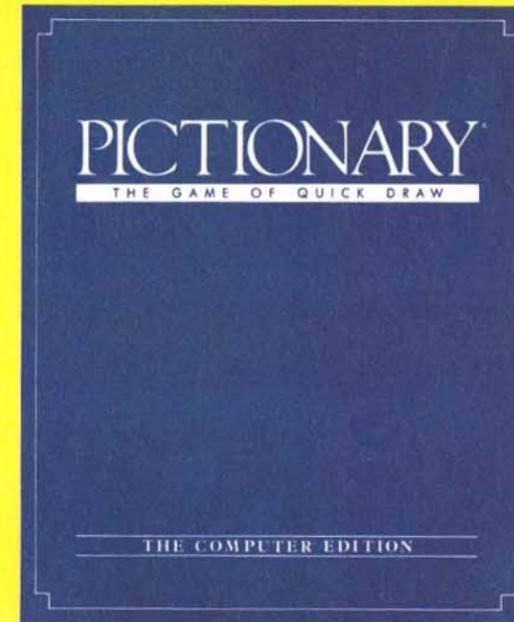
NIVEAU: difficile

INTERET: 98%

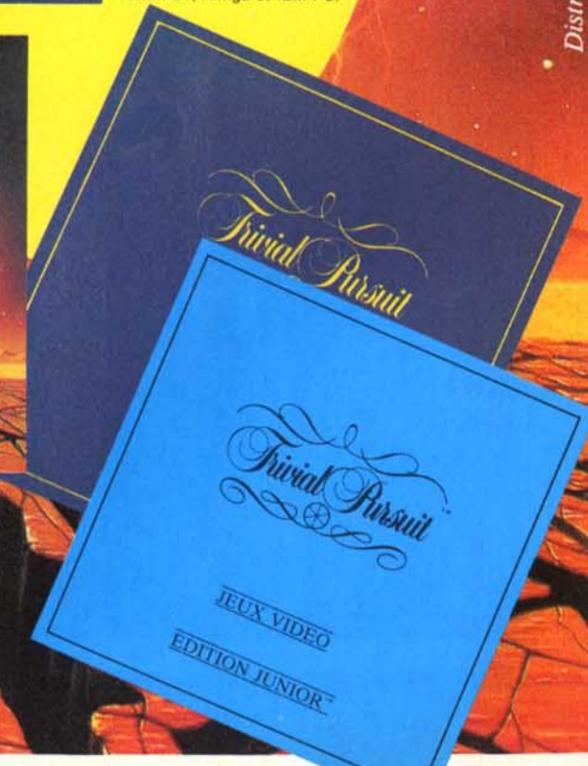


DOMARK PRÉSENTE LES JEUX LES PLUS POPULAIRES AU MONDE !

GÉNIAL !
 Un Trivial Pursuit
 Spécial Noël
 très bientôt !



Disponibles sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad Atari ST, Amiga et IBM PC.



Édités par : **DOMARK**
 Distribués par : **UBI SOFT**
 1, voie Félix-Eboué
 94000 CRÉTEIL
 (16) 1 48 98 99 00



LEISURE SUIT LARRY 3:

PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS
SIERRA-ON-LINE env.400F 1 joueur
Système: PC

De l'exotisme, de l'aventure, de l'érotisme et des créatures de rêve, c'est bien sûr Leisure Suit Larry: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals (ou PPTPP pour simplifier). Le pauvre Larry, héros local de l'île de Nontoonyt, va une fois de plus traverser bien des aventures. Mis à la porte de sa maison par sa femme (eh, oui ça recommence), vous êtes en plus renvoyé de votre travail par votre ex-beau-papa. Désespéré, le beau Larry va aller noyer son chagrin en pleine jungle, peuplée de magnifiques amazones... cannibales. Pendant ce temps, la plantureuse Patty, tombée folle amoureuse de Larry (c'est pas une blague), fera tout son possible pour retrouver ce sex-symbol des années 80. Vous dirigez par conséquent ces deux personnages, passant de l'un à l'autre, chacun ayant son propre style, dans une aventure au scénario toujours aussi loufoque. Le système de jeu est toujours le même, votre personnage pouvant se déplacer grâce à la souris ou au clavier. Vous pouvez taper de nombreuses instructions au clavier, le style des dialogues pouvant être lui aussi modifié (allant du langage correct à une forme plus tournée vers l'argot). La musique est Midi, norme en la matière désormais pour les jeux d'aventure Sierra. La documentation est à l'image du soft, franchement délirante, mais je vous conseille de bien la lire, de nombreux renseignements importants y étant dissimulés.

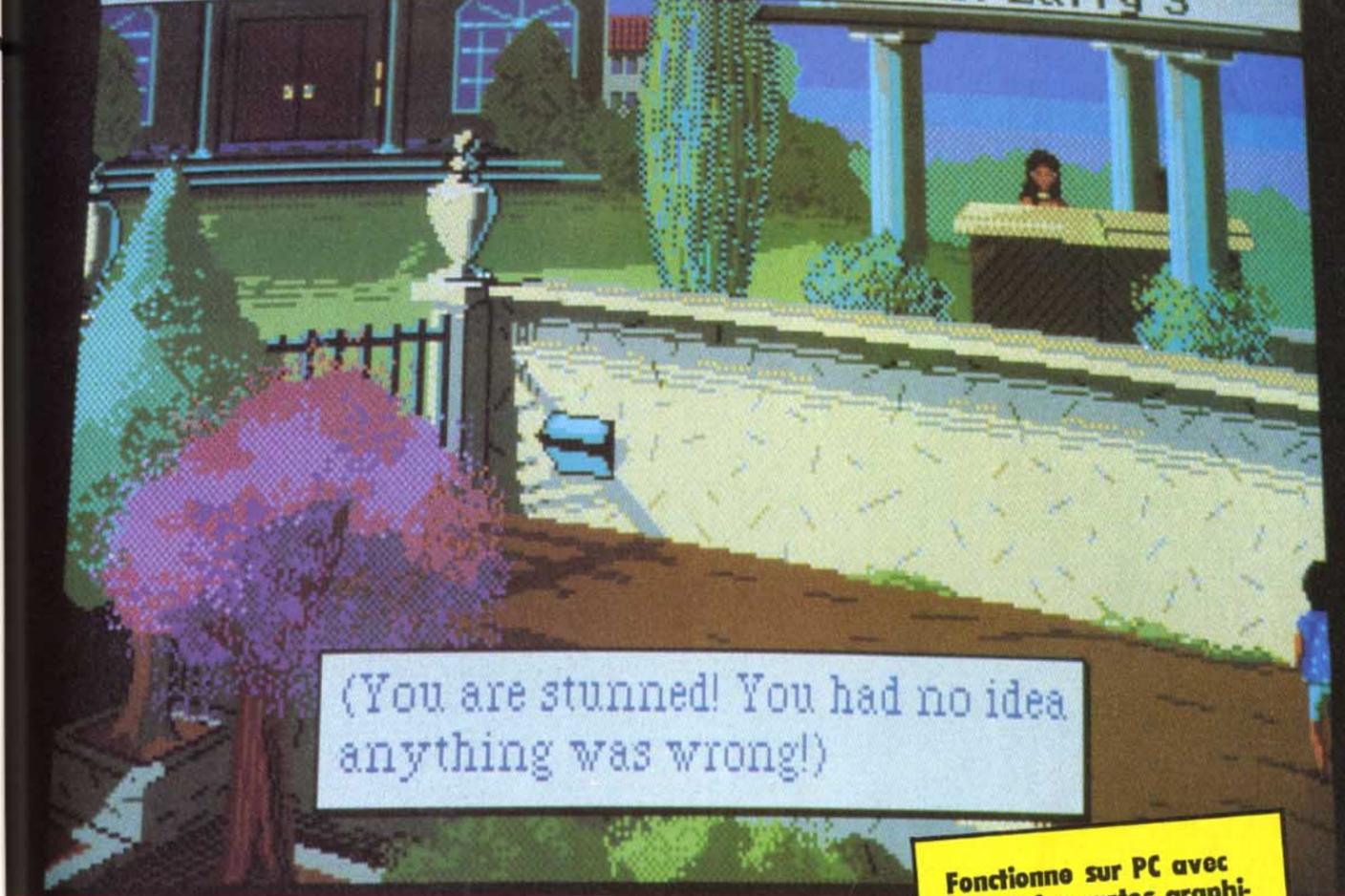


Jusqu'où iront-ils? En tout cas le dernier volet en date de cette série est, pour moi, le meilleur de tous. On retrouve l'habituel système de jeu propre aux Sierra-On-Line, même remarque pour les graphismes, mais en ce qui concerne le scénario, on atteint des sommets. Jugez donc, vous ne déplacerez plus un, mais deux personnages, multipliant ainsi par deux tous vos problèmes, mais il faut bien dire que l'on adore ça. Cette fois-ci, le jeu n'est pas bourré d'humour, il en est littéralement truffé du début jusqu'à la... non pas la fin, car je n'y suis pas encore, mais vu le nombre d'heures que j'y consacre par jour, ça ne saurait tarder!



Score: 4 of 4000

Leisure Suit Larry 3



...plus beau que les deux précédents...



Quel plaisir de retrouver ce cher Larry Laffer, ce formidable Don Juan des jeux d'aventure, qui, une fois de plus, va essayer de trouver la femme de sa vie. Utilisant LE système de jeu des Sierra-On-Line, ce troisième épisode possède, comme ses prédécesseurs, un style humoristique incomparable (rien que le titre vous donne une petite idée de ce que je veux dire). La deuxième partie était mieux que la première, et bien évidemment, cette tendance ne s'est pas inversée, puisque les graphismes, les sons, l'animation sont en progrès. Côté scénario, c'est là aussi meilleur, avec, entre autres, le fait que vous jouerez à deux personnes, ce qui apporte un plus non négligeable.



Voilà au moins une saga qui ne faiblit pas au fur et à mesure des épisodes, contrairement à Space Quest, dont le dernier volet n'était pas à la hauteur des précédents. Leisure Suit Larry 3 est plus beau que les deux précédents, plus drôle aussi, et il propose bien plus de lieux différents. Il faut dire que le jeu tient sur 10 disquettes 5.25, ce qui explique le prix fort de ce produit! Voilà qui me fait devenir impatient d'avoir la version ST, histoire de pouvoir y jouer avec des musiques Midi, et non pas avec l'horrible "bruit" du PC.

Fonctionne sur PC avec toutes les cartes graphiques. Les versions Amiga et ST sortiront d'ici la fin de l'année et comporteront des graphismes bien meilleurs ainsi que des musiques et sons excellents (via Midi sur ST!).



LEISURE SUIT LARRY 3

SCENARIO: 91%

COMMANDE: 92%

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 90%

SON: 32% (95% via Midi)

NIVEAU: moyennement difficile

INTERET: 92%



**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

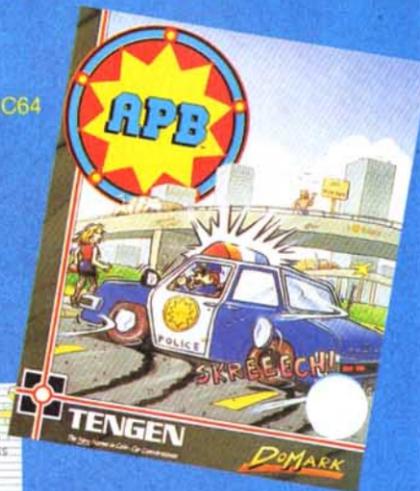
TENGEN ... LA SUPERBE COLLECTION 89



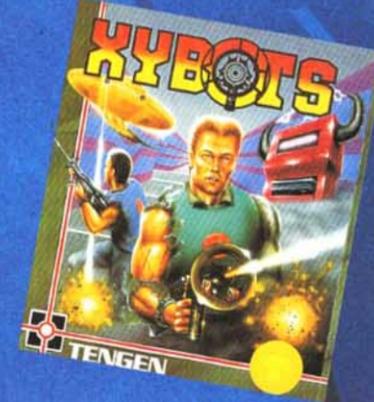
Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Amiga, Atari ST et IBM PC



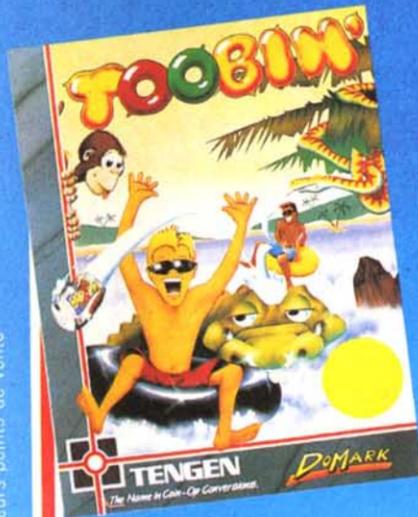
Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad, Atari ST,
Amiga et IBM PC



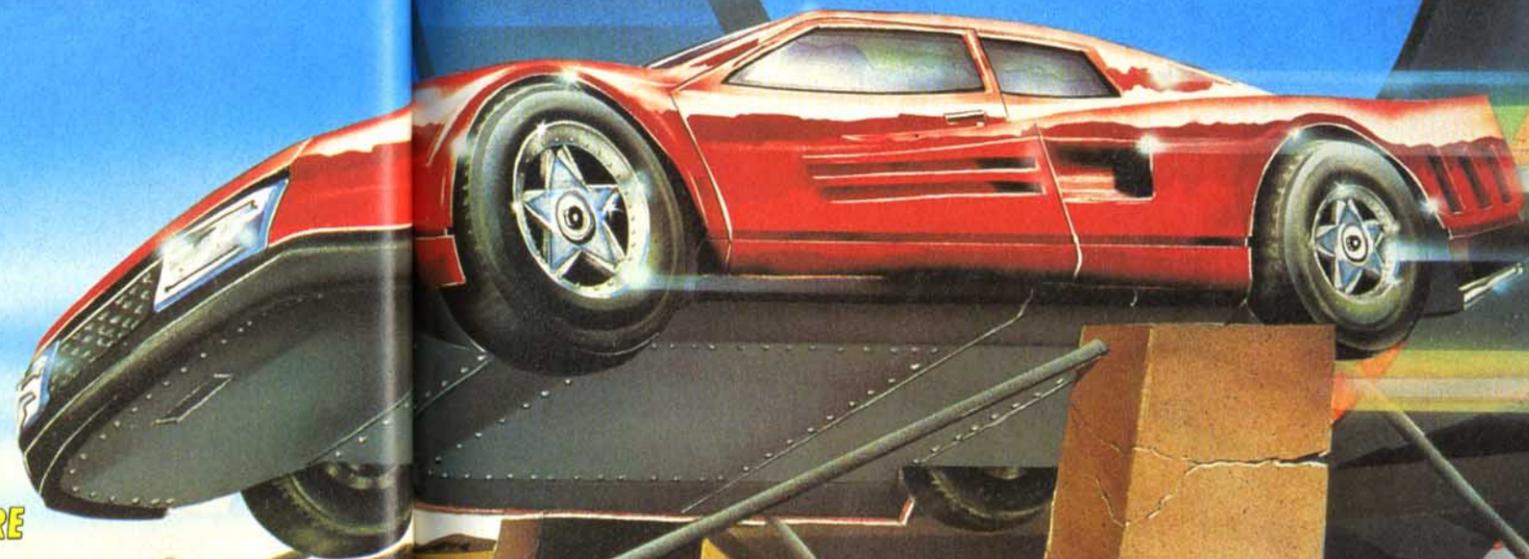
Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga



Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga



Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST, Amiga et IBM PC



ET BIEN SÛR...LA TOUTE DERNIÈRE
SIMULATION DE VOITURES.

Hard Drivin' 60



Photos d'écran sur Atari ST



Édité par :

DoMARK

Distribué par :

UBI SOFT

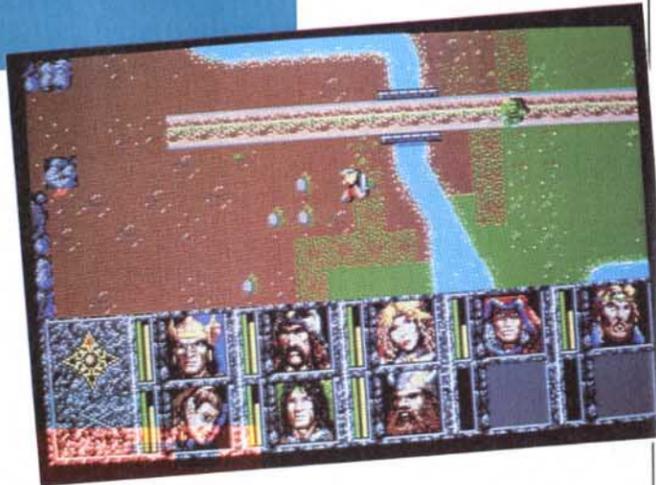
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

DRAGONS OF FLAME

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

Voici enfin la suite de Heroes of the Lance, un jeu d'aventure-arcade basé sur la saga "The Dragonlance". Une aventure médiévale fantastique se déroulant dans un pays peuplé de Trolls, de dragons et d'aventuriers courageux (vous en l'occurrence). Après le premier épisode, votre groupe avait retrouvé les Disques de Mishakal, devenant de cette façon un symbole d'espoir pour les peuples humains opprimés par les Draconiens, créatures reptiliennes particulièrement féroces. Votre quête va vous mener en plein territoire ennemi, pour trouver une épée magique très puissante, mais aussi pour essayer de libérer les nombreux esclaves qui travaillent dans la forteresse de Pax Tharkas. Utilisant les règles de Donjons et Dragons, cette aventure se joue, grâce à un sys-



Fonctionne en CGA et EGA sur PC. La version PC est moins belle que la version ST. Une version Amiga sera disponible en même temps.



Voici ce que j'appelle une suite intelligente d'un soft qui souffrait de quelques défauts. Les sprites et les écrans du jeu, sont de très bonne facture, avec surtout de très jolies couleurs. Le système de jeu est le même, sauf quelques options supplémentaires qui sont les bienvenues. La différence avec Heroes Of The Lance est remarquable, surtout au niveau du scénario. En effet, il vous faudra explorer plusieurs endroits, des plaines, des forêts, des grottes, avec des rencontres qui ne seront pas toujours hostiles. Assez difficile, le soft possède heureusement un système de jeu très maniable et assez puissant, ce qui vous permettra d'éviter le pire, avec un peu d'entraînement.



Si Heroes Of The Lance était un bon produit, Dragons Of Flame est quant à lui carrément excellent. Mêlant stratégie, arcade et aventure, voici un jeu qui fera un carton auprès des amateurs de DragonLance, en sachant toutefois que ce produit n'a rien à voir avec un jeu de rôle. L'action prime, mais c'est de l'action intelligente et bien menée. Une réussite incontestable!

GO GREEN - GO GREMLIN

SKIDZ
Un jeu fantastiquement original. Descendez dans la rue et affrontez la ville entière.
Disponible sur ATARI ST & AMIGA

MINDBENDER
Entrez dans le monde magique de Mindbender. Un monde plein de Pouvoirs Mystiques qui dépasse l'imagination humaine. Disponible sur ATARI ST & AMIGA & IBM PC.

AXEL AND THE MAGIC HAMMER
Utilisez le pouvoir du Marteau Magique d'Axel et voyagez dans huit pays mystiques sur plus de 200 écrans. Découvrez de nouvelles salles et défendez-vous contre de nombreux dangers.
Disponible sur ATARI ST & AMIGA

SWITCHBLADE
Hiro, le dernier des Bladeknights, doit assembler les 16 fragments du Fireblade qui s'était brisé. Il pourra alors affronter Havoc et venger la mort de son peuple.
Disponible sur ATARI ST & AMIGA



tème de jeu fort similaire à celui de la première partie. Le jeu se déroule à deux niveaux. Une première carte, montre la région, avec les différents types de terrains. Lors d'une rencontre ou dans certains lieux bien précis, vous passerez alors en vue détaillée. Là, vous affronterez vos ennemis, trouverez des objets, et ferez des rencontres plus amicales. Certains personnages se joindront à vous, d'autres vous donneront des renseignements ou des objets. Vous pourrez inspecter un endroit, laisser, prendre ou utiliser un objet, lancer des sorts (pour Raistlin et Goldmoon), modifier l'ordre de marche, vous reposez, etc. Vous pourrez bien sûr sauvegarder à tout moment une partie. Avec un scénario plus poussé que dans la première version, les auteurs ont modifié l'ancien système de jeu, pour lui rajouter quelques options et surtout l'améliorer.



Décidément SSI frappe très fort ce mois-ci avec ses nombreuses arrivées dans le domaine d'AD&D. Heroes Of The Lance était déjà bien, la suite, Dragons of Flame est cent fois mieux. Elle est beaucoup plus complexe, et ne se contente pas d'explorer des labyrinthes. De plus, une majeure partie des objets magiques de Dragonlance s'y trouvent. Les sorts sont plus nombreux (étant donné que les personnages ont monté de niveau) ainsi que les potions. Au niveau du graphisme, je le trouve plus sympathique et plus travaillé que dans la première partie. Ayant lu toute la collection des Dragonlances (plusieurs fois, même) je peux dire que la trame menée par SSI suis fidèlement l'histoire, et c'est avec impatience que j'attends la suite.



DRAGONS OF FLAME

SCENARIO: 85%

COMMANDE: 79%

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 74%

SON: 62%

NIVEAU: assez difficile



INTERET: 92%

SCAPEGHOST

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

Level 9 is back, avec un nouveau jeu d'aventure assez original. Tout comme pour Ingrid's Back, vous avez en fait trois petits scénarios que vous pouvez jouer à la suite, ou dans un ordre quelconque. Vous jouer le rôle d'un policier, et quoi que vous fassiez, vous êtes mort dès les premières secondes de l'aventure. C'est pas une blague, puisqu'en fait vous allez jouer le rôle d'un fantôme, qui va essayer de retrouver ses meurtriers, un gang de criminels sans scrupules. Et puis il y a aussi la maison abandonnée, tout là-haut sur la colline, mais faites attention aux exorcistes et tueurs de fantômes en tout genre. Comme vous le voyez, les scénarios sont assez nouveaux dans le genre, avec en plus une approche particulière. Essayez donc de saisir un objet quand vous êtes intangible, c'est pas évident croyez-moi! Et puis, votre nouvelle vie se passe la nuit, il faut donc éviter les lumières et tout ce qui peut vous nuire (au début, vous ne saurez pas ce qui est dangereux pour vous et c'est pas triste). L'analyseur de syntaxe est puissant, et avec le bouton droit de la souris vous pourrez dérouler les pages graphiques. Attention, ce jeu est en anglais, et qui plus est un anglais assez difficile, alors jeunes français que la langue de Shakespeare rebute, essayez autre chose, vous n'allez rien piger.



Devant le nombre incroyable de softs qui arrivent et surtout leur qualité, j'avais un peu oublié les gens de Level 9 et leurs jeux d'aventure (Gnome Ranger 1 et 2). Assez classiques dans leurs graphismes et leur système de jeu, ils sont toujours assez innovateurs au niveau du scénario. Jouer le rôle d'un fantôme est une expérience assez intéressante, de nombreux problèmes jusqu'alors inconnus apparaissant (prendre un objet dans votre condition n'est pas facile), sans parler du risque de se faire exorciser. L'idée des trois scénarios (cf. Gnome Ranger 2) est elle aussi appréciable.



SCAPEGHOST

SCENARIO: 87%

COMMANDE: 90%

GRAPHISME: 91%

ANIMATION: -

SON: -

NIVEAU: difficile

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

INTERET: 79%

LES 4 D'OR 1989

Comme l'année dernière, les 4 d'Or récompenseront les meilleurs produits de l'année. Nous n'avons pas hésité à avoir 27 catégories pour bien cibler tous les type de jeux disponibles. En revanche, contrairement à l'année dernière, vous allez vous aussi pouvoir élire les 4 d'Or. Attention, pour ce faire, vous ne pourrez qu'envoyer cette feuille en la découpant du magazine, après avoir coché votre favori dans les catégories où vous désirez voter. Pas de photocopies! Pas de recopies! Seules les réponses envoyées sur cette feuille seront acceptées, histoire d'éviter toute triche. Parmi les produits nominés, certains ne sont pas encore disponibles et sortiront courant décembre. Nous vous conseillons donc de voter, disons après Noël, histoire de pouvoir jeter un oeil à tous les nominés. Inutile de vous presser, les bulletins peuvent nous parvenir jusqu'au 12 janvier inclu. Le vote des lecteurs représentera la moitié du vote final, l'autre moitié sera votée par Génération 4. Les résultats seront donnés dans le numéro de février de Génération 4, mais surtout lors d'une grande soirée privée que nous organiserons fin janvier. Quelques-uns d'entre vous pourront être invités, mais nous vous en dirons beaucoup plus le mois prochain!

MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

La qualité de l'adaptation rentre évidemment en compte, mais la qualité du jeu en lui-même aussi. Il est en effet plus facile d'adapter un mauvais jeu qu'un bon!

- Hard Drivin (Domark)
- New-Zealand Story (Ocean)
- Ninja Warrior (Virgin Games)
- Silkworm (Virgin Games)

MEILLEUR JEU D'ACTION ORIGINAL

- Batman (Ocean)
- Rick Dangerous (Firebird)
- Stryx (Psychapse)
- Twin World (Ubi Soft)

MEILLEUR SHOOT'EM'UP

- Bad Company (Logotron)
- Blood Money (Psygnosis)
- Quartz (Firebird)
- Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR JEU D'ARCADE/AVENTURE

- It Came From The Desert (Cinemaware)
- Kristal (Addictive)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Targhan (Silmarils)

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

- Adidas Beach-Volley (Ocean)
- Great Courts (Ubi Soft)
- Kick Off (Anco)
- Tennis Cup (Loricel)

MEILLEUR JEU DE COURSE

- Chase HQ (Ocean)
- Hard Drivin (Domark)
- Stunt Car (Microstyle)
- Vette (Spectrum Holobyte)

MEILLEUR JEU DE COMBAT

- Barbarian 2 (Palace)
- Budokan (Electronic Arts)
- Chambers Of Shaolin (Grandslam)
- Wild Street (Titus)

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

- Bomber (Activision)
- Falcon (Spectrum Holobyte)
- F29 Retaliator (Ocean)
- U.F.O. (Sublogic)

MEILLEURE SIMULATION

- 688 Attack Sub (Electronic Arts)
- M1 Tank Platoon (Microprose)
- M4 Sherman (Loricel)
- Vette! (Spectrum Holobyte)

MEILLEURE ADAPTATION

Cette catégorie concerne les jeux basés sur des héros, des films, des BD, etc.

- Batman (Ocean)
- Ghostbusters 2 (Activision)
- Indiana Jones & The Last Crusade: Action Game (Lucasfilm Games)
- Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)

MEILLEUR JEU EN 3D

Il nous a été impossible de départager quatre produits, et nous vous en proposons donc 6!

- Drakken (Infogrames)
- F29 Retaliator (Ocean)
- Hard Drivin (Domark)
- Interphase (Imageworks)
- M4 Sherman (Loricel)
- Stunt Car (Microstyle)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

- Explora 2 (Infomédia)
- Kult (Exxos)
- Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames)
- Voyageurs du Temps: la Menace (Delphine)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE ÉTRANGER

- Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Games (Lucasfilm Games)
- Maniac Mansion (Lucasfilm Games)
- Police Quest 2 (Sierra-On-Line)
- Zak Mac Kracken & The Alien Mindbenders (Lucasfilm Games)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE INTERACTIF

Cette catégorie regroupe les jeux d'aventure, où les personnages sont définis selon des caractéristiques, pourcentages, etc. Bref, ce que certains appelleraient des jeux de rôle!

- B.A.T. (Ubi Soft)
- Drakken (Infogrames)
- Hero's Quest (Sierra-On-Line)
- Hound Of Shadow (Electronic Arts)

MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE

- Conflict Europe (PSS)
- Full Metal Planete (Infogrames)
- Populous (Electronic Arts)
- Sim City (Infogrames)

MEILLEUR JEU D'ARCADE/STRATÉGIE

- Infestation (Psyclapse)
- Interphase (Imageworks)
- It Came From The Desert (Cinemaware)
- North & South (Infogrames)

MEILLEUR JEU ORIGINAL ou INNOVATEUR

- Archipelagos (Logotron)
- Populous (Electronic Arts)
- Sim City (Infogrames)
- Weird Dreams (Rainbird)

MEILLEUR GRAPHISME

- It Came From The Desert (Cinemaware)
- Lost Patrol (Ocean)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR SON

- B.A.T. (Ubi Soft)
- Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Voyageurs du Temps (Delphine)

MEILLEURE ANIMATION

- Dragon's Lair (Readysoft)
- Ninja Warrior (Virgin Games)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Wild Streets (Titus)

MEILLEUR PACKAGING

- Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)
- M1 Tank Platoon (Microprose)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Their Finest Hour: The Battle Of Britain (Lucasfilm Games)

MEILLEURE PRÉSENTATION

- Attention, il s'agit de l'introduction du programme.
- Blood Money (Psygnosis)
 - Infestation (Psyclapse)
 - It Came From The Desert (Cinemaware)
 - Stryx (Psyclapse)

MEILLEURE RÉALISATION

Ce sont les jeux qui présentent un aspect sensationnel au niveau de la réalisation ou de la technique de programmation.

- Dragon's Lair (Readysoft)
- Ninja Warrior (Virgin Games)
- Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR JEU ÉTRANGER

La catégorie étant importante, nous avons carrément 9 nominés.

- Bomber (Activision)
- F29 Retaliator (Ocean)
- Hard Drivin (Domark)
- Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)
- Interphase (Imageworks)
- It Came From The Desert (Cinemaware)

- Populous (Electronic Arts)
- Xenon 2 (Imageworks)
- Ninja Warrior (Virgin Games)

MEILLEUR JEU FRANÇAIS

Encore une fois, neuf jeux sont nominés pour ce titre.

- B.A.T. (Ubi Soft)
- Drakken (Infogrames)
- Great Courts (Ubi Soft)
- Kult (Exxos)
- M4 Sherman (Loricel)
- Sim City (Infogrames)
- Tennis Cup (Loricel)
- Voyageurs Du Temps (Delphine)
- Wild Street (Titus)

MEILLEURE COMPAGNIE ETRANGERE

- Electronic Arts (Budokan, Hound Of Shadow, Sword Of Twilight, Populous, Powerdrome)
- Lucasfilm Games (Battle Of Britain, Indy: Action Game, Indy: Adventure Game, Maniac Mansion, Zak Mac Kracken)
- Mirrorsoft (Bloodwych, Conflict Europe, Falcon & Mission Disk 1, Interphase, Xenon 2, Vette)
- Ocean (Batman, Beach Volley, Cabal, Chase HQ, Dragon Ninja, F29 Retaliator, Lost Patrol, New-Zealand Story, Operation Thunderbolt, Robocop, Voyager)
- Psygnosis (Ballistix, Blood Money, Infestation, Never Mind, Shadow Of The Beast, Stryx)

MEILLEURE COMPAGNIE FRANÇAISE

- Delphine Software (Bio Challenge, Castle Warrior, Voyageurs du Temps)
- Infogrames (Drakken, Kult, North & South, Quête de l'Oiseau du Temps, Sim City)
- Loricel (M4 Sherman, Pinball Magic, Skweek, Tennis Cup, West Phaser)
- Titus (Dark Century, Knight Force, Titan, Wild Street)
- Ubi Soft (B.A.T., Great Courts, Super Puffy, Twin World)

PRIX SPECIAL

Y-a-t-il selon vous un logiciel qui mérite un prix spécial? Si oui, lequel, et pourquoi?
Programme: _____ Raison: _____

Si vous désirez avoir une chance de gagner l'un des 50 T-Shirts que nous offrirons par tirage au sort, veuillez compléter le bon suivant.

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Machine:

**IL SUFFIT DE REpondre JUSTE A
UNE QUESTION QUE L'EQUIPE DU
SERVEUR VOUS POSERA POUR
REMPorter UN SOFT
SUR ST, AMIGA, OU PC.
RENDEZ-VOUS EN MESSAGERIE
DIRECTE SUR LE
3615 GEN4**

GENERATION 4

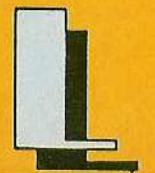


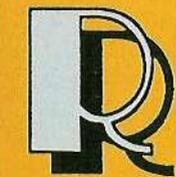
LES MEILLEURS JEUX DU MOIS

SIM CITY (photo) sur Amiga meilleur jeu du mois, tel est le verdict de la rédaction pour ce mois de décembre, un mois plus riche encore que le riche mois précédent. L'idée de ce jeu vraiment génial vient de MAXXIS qui l'a initialement programmé pour le Macintosh et le PC, puis en collaboration avec Infogrames pour l'Amiga. Infogrames se chargeant aussi de la version ST qui sortira en mars. Beaucoup de GENS d'OR et de GENS HITS à nouveau. Une visite à votre revendeur s'impose. La présence de ces softs dans ce numéro ne garantit pas une disponibilité immédiate.



1) SIM CITY (Infogrames)	AM	100%	18) SWITCHBLADE (Gremlin)	AM/ST	90%	40) GALAXY FORCE (Activision)	ST	70%
2) BOMBER (Activision)	PC	99%	19) ONSLAUGHT (Hewson)	AM/ST	89%	41) HAWAIIAN ODYSSEY (Sublogic)	PC/A/ST	69%
3) INTERPHASE (Image Works)	A/ST	98%	20) NORTH & SOUTH (Infogrames)	AM/ST	89%	42) AXEL'S MAGIC HAMMER (Gremlin)	AM/ST	69%
4) M4 SHERMAN (Loricel)	ST	98%	21) FULL METAL PLANETE (Infogrames)	ST	89%	43) BKUE ANGEL 69 (Magic Bytes)	AM	59%
5) HARD DRIVIN (Domark)	A/ST	96%	22) SUPER WONDER-BOY (Activision)	AM	88%	44) SPY VS SPY 2 (Databyte)	AM	56%
			23) INTRUDER (Ubi Soft)	ST	85%	45) SPY VS SPY 3 (Databyte)	AM	56%
			24) MOONWALKER (US Gold)	AM/ST	83%	46) DRAGONS SPIRIT (Domark)	AM/ST	54%
			25) TOOBIN (Domark)	AM/ST	82%	47) WAYNE GRETZKY HOCKEY (Bethesda Softworks)	PC	51%
			26) TERRY'S BIG ADVENTURE (Shades)	AM/ST	80%	48) PICTONARY (Domark)	AM	48%
			27) FIRE	AM	79%	49) JOHN MAIBEL FOOTBALL	PC	45%





6)	VETTE <i>(Spectrum Holobyte)</i>	PC	95%
-	IT CAME FROM THE DESERT <i>(Cinemaware)</i>	AM	95%
-	HERO'S QUEST <i>(Sierra-On-Line)</i>	PC	95%
9)	CHAMBERS OF SHAOLIN <i>(Grandslam)</i>	AM/ST	94%
10)	DARK CENTURY <i>(Titus)</i>	ST	93%
-	BATTLE OF BRITAIN <i>(Lucasfilm Games)</i>	PC	93%
12)	GHOSTBUSTERS 2 <i>(Activision)</i>	AM/ST	92%
-	LEISURE SUIT LARRY 3 <i>(Sierra-On-Line)</i>	PC	92%
-	NEVER MIND <i>(Psychapse)</i>	AM	92%
-	DRAGONS OF FLAME <i>(SSI)</i>	PC/ST	92%
16)	CONTINENTAL CIRCUS <i>(Virgin)</i>	AM/ST	91%
-	BAD COMPANY <i>(Logotron)</i>	ST	91%

-	SCAPEGHOST <i>(New Deal)</i>	ST	79%
-	RED LIGHTING <i>(SSI)</i>	ST	79%
30)	POWER DRIFT <i>(Activision)</i>	AM/ST	77%
31)	COMMANDO <i>(Elite)</i>	ST	75%
32)	PINBALL MAGIC <i>(Loricel)</i>	AM	74%
-	MASTER GRAND PRIX <i>(Dinamic)</i>	PC/A/ST	74%
34)	TURBO OUTRUN <i>(US Gold)</i>	AM/ST	73%
35)	HILLSFAR <i>(SSI)</i>	PC/A/ST	72%
-	SKIDOO <i>(Coktel Vision)</i>	PC/A/ST	72%
37)	GHOULS & GHOSTS <i>(US Gold)</i>	ST	71%
-	DON'T GO ALONE <i>(Accolade)</i>	PC	71%
-	STEEL <i>(Hewson)</i>	AM/ST	71%

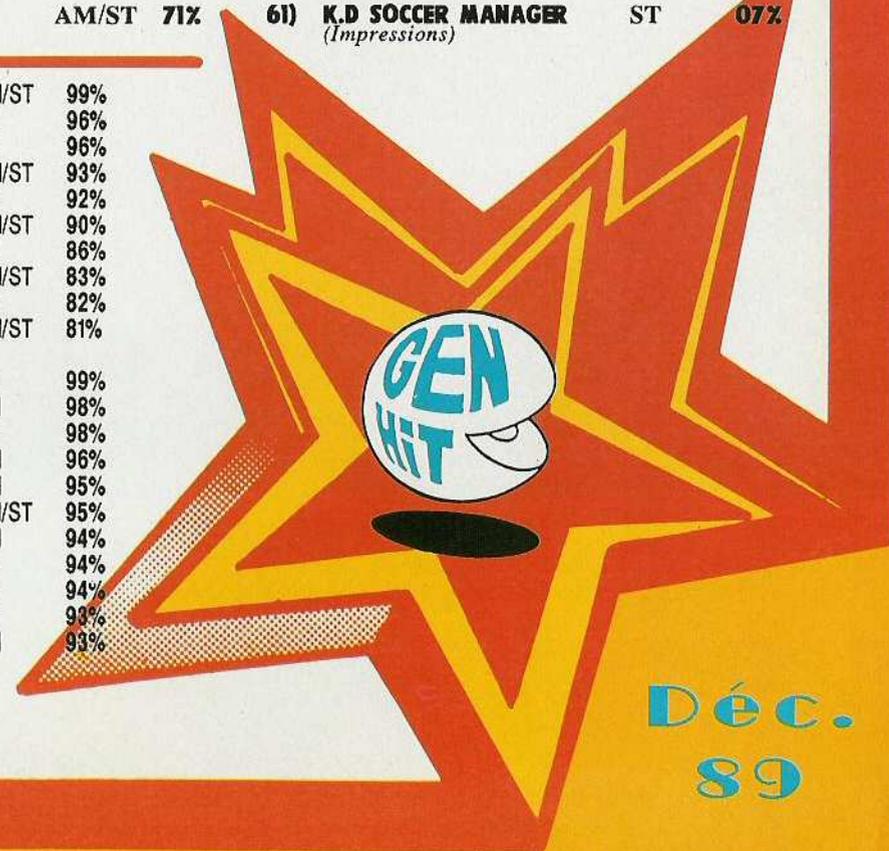
47)	JOHN MAYER FOOTBALL <i>(Electronic Arts)</i>	PC	45%
50)	SCENERY DISK 9 <i>(Sublogic)</i>	PC/A/ST	44%
51)	BEYOND THE BLACK HOLE <i>(The Software Toolworks)</i>	PC	40%
-	AMERICAN CIVIL WAR 3 <i>(SSG)</i>	PC	40%
53)	FIGHTING SOCCER <i>(Activision)</i>	AM	39%
54)	LANCASTER <i>(CRL)</i>	AM	31%
55)	LODE RUNNER <i>(Broderbund)</i>	ST	35%
56)	MINDBENDER <i>(Gremlin)</i>	AM	34%
57)	MUSCLE CARS <i>(Accolade)</i>	PC	29%
-	TOM & JERRY 2 <i>(Magic Bytes)</i>	AM	29%
59)	FIRST PERSON PINBALL <i>(Tyne Soft)</i>	PC/ST	17%
60)	SUPERLEAGUE SOCCER <i>(Impressions)</i>	ST	12%
61)	K.D SOCCER MANAGER <i>(Impressions)</i>	ST	07%

**GENS D'OR
ET
GENS HIT
DU MOIS
D'OCTOBRE
89**

**GENS D'OR
ET
GENS HIT
DU MOIS DE
NOVEMBRE
89**

POPULOUS DATA D.	(Electronic Arts)	AM/ST	99%
STUNT CAR	(Microprose)	ST	96%
XENON 2	(Imageworks)	ST	96%
BLOODWYCH	(Imageworks)	AM/ST	93%
GREAT COURTS	(Ubi Soft)	ST	92%
STRIDER	(US Gold)	AM/ST	90%
CHESSMASTER 2100	(Mindscape)	PC	86%
SAFARI GUN	(New Deal)	AM/ST	83%
LIFE & DEATH	(Mindscape)	PC	82%
PAPERBOY	(Elite)	AM/ST	81%

HOUND OF SHADOW	(Electronic Arts)	ST	99%
LES VOYAGEURS DU TEMPS	(Delphine Cinématique)	AM	98%
B.A.T	(Ubi Soft)	ST	98%
SHADOW OF THE BEAST	(Psygnosis)	AM	96%
TWINWORLD	(Ubi Soft)	AM	95%
CONFLICT EUROPE	(Mirrorsoft)	AM/ST	95%
OXNONIAN	(Rainbow Arts)	AM	94%
MANIAC MANSION	(Lucasfilm Games)	PC	94%
M1 TANK PLATOON	(Microprose)	PC	94%
THE CYCLES	(Accolade)	PC	93%
BATMAN	(Ocean)	AM	93%



**Déc.
89**

LUCASFILM™
GAMES

THEIR FINEST HOUR



THE BATTLE OF BRITAIN™

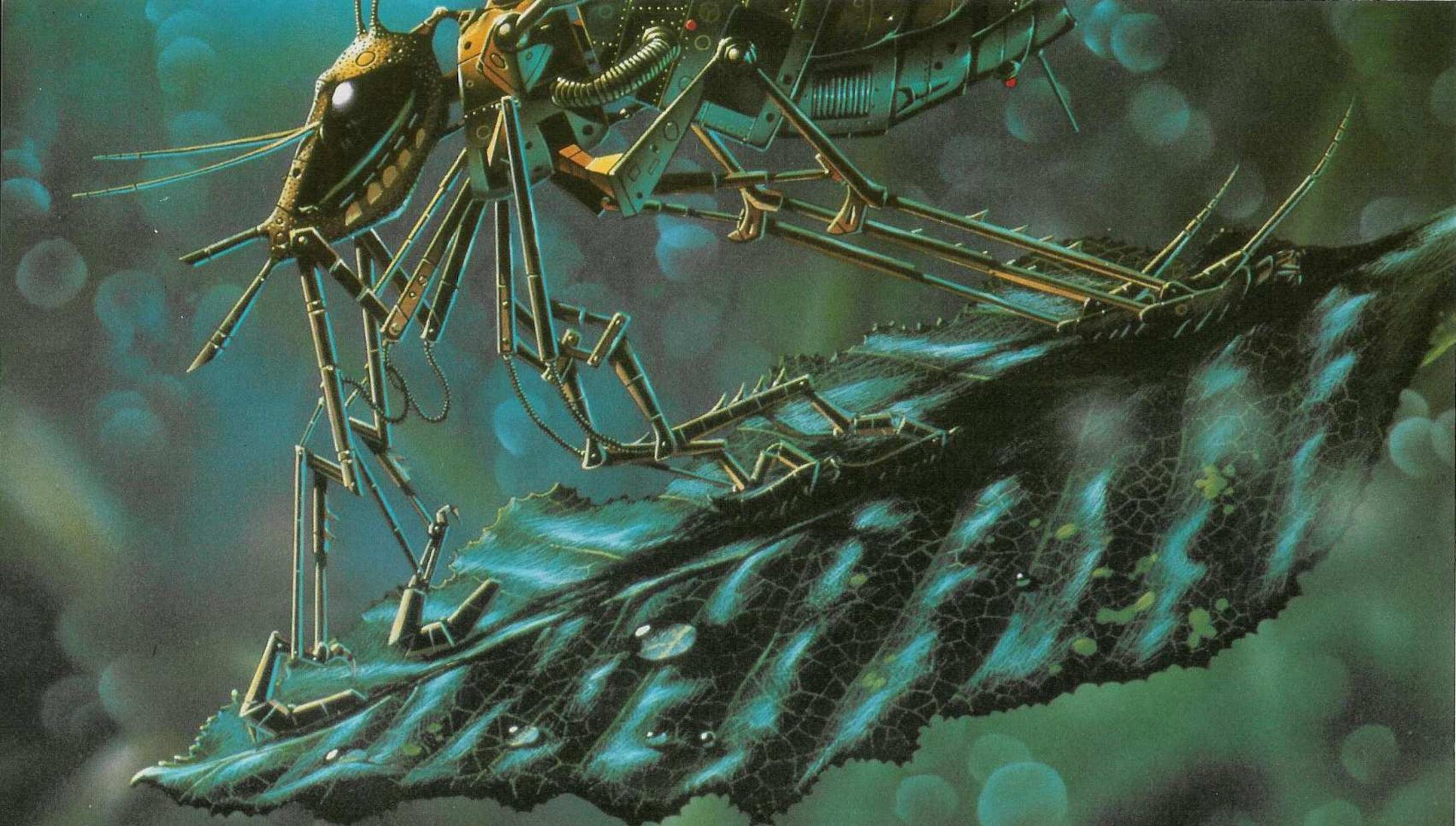




GÉNÉRATION 4

INFESTATION





GÉNÉRATION 4

GÉNÉRATION 4





HILLSEAR

GÉNÉRATION 4





**DRAGONS
OF FLAME**

GÉNÉRATION 4





S.O.S FANTÔMES II

ILS REVIENNENT POUR SAUVER LE MONDE

Poster de l'affiche du film GHOSTBUSTERS II

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989 CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

Ce résumé du catalogue vous permet de connaître l'ensemble des produits disponibles à la Boutique de Pressimage. Pour en savoir plus sur chacun des produits, il faut se reporter aux catalogues parus dans les numéros d'été de ST Mag (32) et Génération 4 (13).

Si vous ne les possédez pas, vous pouvez les commander au prix de 25F chacun (port compris), ou bien vous reporter au catalogue seul, que vous pouvez commander au prix de 10F (port compris), remboursable dès le premier achat.

CONNECTIQUE

CABLE MIDI 1.20m	60F
5 m	95F
COMMUTATEUR VIDEO	295F
CORDON IMPRIMANTE	145F
CORDON MINITEL	90F
CORDON PERITEL	260F
RALLONGE JOYSTICK/SOURIS	
-20 cm	60F
-2 m	95F

DISQUETTES ET LECTEURS

DISQUETTES TDK SF DD	
- la boîte de 10	100F
LECTEUR SF 354	800F
LECTEUR DF	
(Pour anciens 520 ST)	990F
RANGEMENTS TOILES	
-10 disks	120F
-20 disks	160F

HOUSSES ET SOURIS

HOUSSES ST et AMIGA	
-écran	65 à 85F
-clavier	85 à 105F
MOUSE MAT	65F
TRACK BALL 3.0	345F

DIVERS

RUBAN SMM804	60F
RUBAN STAR NL-10	95F
CASSETTES AUDIO	
-lot de 10	30F
FILTRE DIGIT DG88	2200F

LIVRES

- ST	
BIEN DEBUTER SUR ST	129F
GRAPHISMES EN 3D	179F
GRAPHISMES EN GFA	249F
TRUCS ET ASTUCES en Gfa	269F
MUSIQUE ET MIDI	149F
SOS GFA BASIC	149F
AU COEUR DE L'ATARI ST	90F
- AMIGA	
BIEN DEBUTER SUR AMIGA	149F
LE LIVRE DE L'AMIGA BASIC	249F
LE LIVRE DU GRAPHISME	249F
- DIVERS	
COPILOT	145F
INITIATION AU Gfa (fiches seules)	75F
- avec classeur	100F

Les nouveautés sont en page 106 et le bon de commande est en page 153

ANCIENS NUMEROS

ST MAGAZINE (depuis No 3)	25F
GENERATION 4 (depuis No 1)	25F
MICRO IMPRESSION (depuis No 1)	25F

LES DISQUETTES DU JOURNAL

Retrouvez tous les listings publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOC ou directement sous forme exécutable. Alors fini la corvée de la saisie !!
l'unité 75F

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..

JEUX ET LOISIRS

ARK-ED	75F
ARK-ED II	75F
ASTROLOGIE	195F
ATOMIA	75F
AUTO ECOLE	95F
BATAILLE NAVALE	75F
BREAK YOUR MIND	75F
CYBERTRON	75F
DEMO BOLO	75F
DEPASOFT	75F
GAGS	75F
JEUKRAK	75F
LES GROSSES TETES	75F
LOTO	75F
MAGICPACK	195F
MEC LOVE STORY	75F
MEMORIX	75F
MINOS	75F
MONI MORSE	75F
MONOPOLY	75F
MOTS CROISES	145F
POKER CLUB	75F
PUZZLES	75F
PYRAMINOS	75F
QI TEST	75F
QUIZZ	75F
RESEAUX NEURONAUX	95F
REVERSI BRAIN (couleur)	95F
REVERSI BRAIN (toutes résol.)	145F
SIMUL GESTION ENTREPRISES	75F
SNARK I	75F
SPACE KILLER	75F
SPACE TILE	75F
SPOOK	75F
ST PORTRAIT	75F
STRIP BREAK-OUT	75F
UMS Scenary Disk	75F
X MASTER	75F
YAMS	75F

GRAPHISME

AQUARELLES	75F
ATADRAW	195F
CLIPBOARD	75F
DEGAS COLLECTION 1	75F
DEGAS COLLECTION 2	75F
DEGAS COLLECTION 3	75F
DEMO IMAGIC I	75F
DEMO IMAGIC II	75F
ECRAN AMIGA	75F
GEMFED	75F
GRAPHIC DEMO	75F
FIXIMAGE	95F
IMAGES DIGITALES	75F
LE DEFOULOIR	75F

AVEZ VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE ST MAG ???

LE PACK DU SIECLE N°1

Comprend :

4 Reliures ou Coffrets +
(n'oubliez pas de le préciser)
la collection complète
de ST MAG du N°3 au N°30
(soit 28 numéros)
bande de veinards, pour
seulement
650 frs (port compris)

NOUVEAUTES DU ST MAG N° 34

MYREPLAY 95F
VIRUS KILLER 20F
BOOT 2D 20F

SPECLOAD 195F
TINYCLIP 195F
TINY COLLECTION 1 75F
TINY COLLECTION 2 75F
TINY COLLECTION 3 75F
UTILITAIRES DEGAS 100F
ZZ-ROUGH 1.0 195F
LES TAHITIENNES 50F
LES ANNAMITES 50F
LES STARS DU X 50F
GROS PLAN 50F

COMMUNICATION

COMMUNICATION 1 75F
CYRUS 550F
KERBIT 195F
ST COMM 75F
ST COMPO MONOCHROME 200F

LA PROGRAMMATION

BASALG 150F
CREER UN JEU EN GFA 75F
GEM KIT 95F
GFA-TINY 75F
HELP 68000 75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR 75F
LIBRAIRIE OMIKRON I 75F
LIBRAIRIE OMIKRON II 75F
LIBRAIRIE PASCAL OSS 75F
LOGO Francais BASIC Corrigé 75F
OSCAR OMIKRON 75F
SOURCES C 75F
SOURCES PASCAL 75F
STOOLS 75F
KIT GFA-LINK - ST GEM 195F
KIT GFA-LINK - ST MASTER 195F
KIT GFA-LINK - ST MATH-STAT 195F
KIT GFA-LINK - ST MATHS 195F
ST GEM 75F
ST MATHS 75F
ST MASTER 75F
SUPER PACK 145F

LE CON MEDICAL

Vous y trouverez une multitude de
sujets médicaux, en passant par les
planches du bassin en coupe, les
tableaux pharmacologiques usuels
ainsi que des thérapeutiques de
psychiatrie, homéopathe ...

ORDONEWS-AIDE.ACC 95F
ORDONEWS 1: DERMATOLOGIE 95F
ORDONEWS 2: O.R.L. 95F
ORDONEWS 3: DIETETIQUE 95F
ORDONEWS 4: PSYCHIATRIE
NEUROLOGIE 95F
ORDONEWS 5: CARDIOLOGIE
RHUMATOLOGIE 95F
ORDONEWS 6: HOMEOPATHIE 120F
ORDONEWS: TOUT! 450F
ORDONEWS: DEMO MEDI-ST 95F
ORDONEWS: MEMOS.ACC 120F
ORDONEWS: MAGAZINE.ACC 150F
ST-DIET 1 95F
ST-EPID 1 95F
ST-BIO 1 95F
ST-PHARM 1 95F
ST-ANAT 1 95F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1 75F
ANIMAUX 2 75F
CREER LE SON EN GFA 95F
CZ PHONIX 75F
EDITEUR ROLAND D10 195F
INTERMUSIC 195F
FBO1 TERMINATOR 195F
INTER-DIGIT 195F
MIXTABLE 95F
MUSIQUE MAESTRO 95F
MYREPLAY 95F
MT 32 EXTENSION 195F
NATURE 1 75F
NATURE 2 75F
OCEAN 1 75F
OCEAN 2 75F
TED 195F
TIR/EXPLOSION 75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commercialiser vos
logiciels par l'intermédiaire de la
Boutique. Il suffit de nous en-
voyer votre programme sur dis-
quette. Si celui-ci est retenu,
vous toucherez environ 26% du
prix de vente hors taxes (con-
tactez nous pour de plus amples
renseignements). Par pitié, là
aussi, ne nous écrivez pas en
décrivant votre logiciel pour sa-
voir s'il nous intéresse ou non.
Tous les projets sont bons, c'est
la réalisation qu'il faut juger !
Envoyez-le directement, car
nous ne pouvons répondre à
votre courrier. Un délai d'un
mois minimum est à prendre en
compte pour que le service **Col-
laboration Boutique** vous
renvoie des éléments, car les
propositions sont très nombreu-
ses. Contact privilégié pour les
propositions et le suivi des
auteurs:

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

AVEZ VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE GEN 4 ???

LE PACK DU SIECLE N°2

Comprend :

2 reliures +
la collection complète
de GEN 4 du n° 1 au N° 11
(soit 11 numéros)
bande de veinards, pour
seulement
270 frs (port compris)

NOUVEAUTES DU MOIS

ASSEMBLEUR N° 1 75F
ATABASE 250F
8 AMERICAIN 75F
PUNCHS Vol. 1 75F

L'AVENTURIER FOU

Chaque volume contient les
fichiers de solutions de célèbres
jeux d'aventures comme Guild of
Thieves ou King Quest.

AVENTURIER FOU 1 75F
AVENTURIER FOU 2 75F
AVENTURIER FOU 3 75F
AVENTURIER FOU 4 75F
AVENTURIER FOU 5 75F

PEDAGOGIE

CALCUL CE ET CM 75F
CHEZ LE MARCHAND 195F
CONNAITRE LA FRANCE 145F
GEOMONDE 95F
ORTHOGRAPHE par le DESSIN 75F
SOLFEGE 75F

UTILITAIRES

ACC. DE BUREAU VOL 1 75F
ACC. DE BUREAU VOL 2 75F
ACC. DE BUREAU VOL 3 75F
ACCLOAD 75F
ASTROLAB 145F
ATHENA 295F
AUTOMATE 75F
CHECK DISK 100F
CLUSFAT 95F
GENIALOGIES 195F
GESFAM II 195F
GFA SHELL 75F
GUTEMBERG 195F
IBM-ST DISK 95F
ICONES 75F
IMPORT-PP 95F
INITPATH 145F
JOSHUA'S UTILITIES 75F
L'ETUDIANT 195F
MEGABANK 195F
MEGAKEY 145F
PLOT IT 145F
RAM DISQUES 75F
SUPER FORMATEUR 75F
SUPER SELECTEUR 95F
THE EXTENDER 75F
TOUCHES MORTES 75F
UTILE V2.00 95F

BOUTIQUE: Amiga SPECIAL

L'éclate
100 FF

MEGACOMPILÉ:
la disquette de l'année
Rapport

qualité/prix: 120%

Si vous êtes un acharné de jeux, et même si le jeu vous est étranger, il est une disquette de la boutique que vous devez absolument posséder, c'est cette compilation. Quatre des meilleurs jeux AMIGA du domaine public sont réunis sur cette disquette, ainsi qu'un mode d'emploi et un guide d'utilisation entièrement en français.

BALLYIII est un clône du célèbre jeu d'arcade Qix, dans lequel vous devez remplir plus de 75% de l'écran en traçant des figures géométriques. Il vous faut absolument fermer votre figure avant que les petits sprites touchent les bords de votre dessin.

Complètement fou!

TILES, lui est une adaptation du jeu de plateau oriental nommé Shanghai. Là, vous devez mettre par paires les 144 dominos qui sont à l'écran, mais en les retirant d'une certaine façon.

Complètement dingue!

STEINSLAG, est plus connu sous le nom de Tetris. Des formes géométriques tombent du haut de l'écran, et vous devez les tourner et les déplacer de façon à ce qu'elles viennent s'emboîter les unes dans les autres pour former une ligne horizontale. Chaque fois qu'une ligne est terminée, elle disparaît. Le jeu consiste donc à faire le plus de lignes possible.

Complètement dément!

JAR est un jeu qui n'est pas sans rappeler Crystal Castle, bien connu des possesseurs de 8bits. Vous devez manger toutes les pilules en évitant d'entrer en collision avec les monstres qui vous poursuivent.

Complètement indigeste!

Le Franc
délice
50 FF

GAGAGOGO:
La disquette 120% bidonnade
déconseillée aux cardiaques

Cette disquette est pleine de gags de tous genres, et vous les décrire serait vous gâcher la joie de les découvrir par vous-même. Bien entendu, Nous déclinons toutes responsabilités pour ce qui arrivera à votre Amiga. Mais rassurez-vous, rien de bien fâcheux ne se produira, sauf peut-être une crise de franche rigolade. Et quoi de plus amusant que d'écrire une petite ligne dans le startup-séquence du Workbench de votre meilleur ami, afin qu'un petit robot arrive sur son écran et emporte avec lui la flèche de sa souris...

Complètement désopilant!

Le panard
total

les 2 disquettes AMIGA
30 FF les 2 disks + port 10FF

Je commande: Les deux: 40 FF 0
La mégacompile: 110 FF 0 Gagagogo: 60 FF 0

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

Do you wanna be a ... ?

(voulez vous devenir une ... ?)



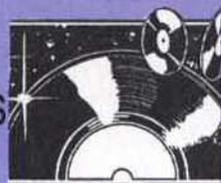
...PROCHAINEMENT SUR ST, AMIGA, PC...

...ROCK STAR LE PREMIER "SOFT OPÉRA"...

...SIMULATION DE CARRIERE ARTISTIQUE...

Déjà disponibles :

LE DISQUE COMPACT
des 9 musiques originales
du jeu ROCK STAR.



COMPACT
79 frs
port compris

UNE CASSETTE VIDÉO
Découvrez en avant première les possibilités
du logiciel ROCK STAR ainsi que le vidéo clip réalisé
par l'équipe d'INFOMEDIA.



VIDÉO
79 frs
port compris

*Si la vidéo vous a convaincu et que par la suite vous décidez d'acheter le logiciel ROCK STAR, INFOMEDIA récompensera votre fidélité en vous expédiant gratuitement le tee-shirt ROCK STAR (d'une valeur de 79 frs) sur simple envoi d'une facture d'achat et du coupon que vous trouverez avec la cassette vidéo

Vous pouvez les obtenir en avant première, utilisant le bon de commande ci-dessous auprès de :

GÉNÉRATION 4

INFOMEDIA

8, avenue de Grande Bretagne
66000 PERPIGNAN
☎ 68 34 23 03

Nom :
Prénom :
adresse :
Code Postal :
Ville :

Je commande :

compact 79 frs vidéo 79 frs

Ci-joint mon règlement par chèque, CCP, Mandat, à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 rue du faubourg St MARTIN, 75010 PARIS.



tème de jeu fort similaire à celui de la première partie. Le jeu se déroule à deux niveaux. Une première carte, montre la région, avec les différents types de terrains. Lors d'une rencontre ou dans certains lieux bien précis, vous passerez alors en vue détaillée. Là, vous affronterez vos ennemis, trouverez des objets, et ferez des rencontres plus amicales. Certains personnages se joindront à vous, d'autres vous donneront des renseignements ou des objets. Vous pourrez inspecter un endroit, laisser, prendre ou utiliser un objet, lancer des sorts (pour Raistlin et Goldmoon), modifier l'ordre de marche, vous reposez, etc. Vous pourrez bien sûr sauvegarder à tout moment une partie. Avec un scénario plus poussé que dans la première version, les auteurs ont modifié l'ancien système de jeu, pour lui rajouter quelques options et surtout l'améliorer.



Décidément SSI frappe très fort ce mois-ci avec ses nombreuses arrivées dans le domaine d'AD&D. Heroes Of The Lance était déjà bien, la suite, Dragons of Flame est cent fois mieux. Elle est beaucoup plus complexe, et ne se contente pas d'explorer des labyrinthes. De plus, une majeure partie des objets magiques de Dragonlance s'y trouvent. Les sorts sont plus nombreux (étant donné que les personnages ont monté de niveau) ainsi que les potions. Au niveau du graphisme, je le trouve plus sympathique et plus travaillé que dans la première partie. Ayant lu toute la collection des Dragonlances (plusieurs fois, même) je peux vous dire que la trame menée par SSI suis fidèlement l'histoire, et c'est avec impatience que j'attends la suite.



DRAGONS OF FLAME

SCENARIO: 85% COMMANDE: 79%
 GRAPHISME: 77% ANIMATION: 74%
 SON: 62%
 NIVEAU: assez difficile



INTERET: 92%

SCAPEGHOST

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

Level 9 is back, avec un nouveau jeu d'aventure assez original. Tout comme pour Ingrid's Back, vous avez en fait trois petits scénarios que vous pouvez jouer à la suite, ou dans un ordre quelconque. Vous jouer le rôle d'un policier, et quoi que vous fassiez, vous êtes mort dès les premières secondes de l'aventure. C'est pas une blague, puisqu'en fait vous allez jouer le rôle d'un fantôme, qui va essayer de retrouver ses meurtriers, un gang de criminels sans scrupules. Et puis il y a aussi la maison abandonnée, tout là-haut sur la colline, mais faites attention aux exorcistes et tueurs de fantômes en tout genre. Comme vous le voyez, les scénarios sont assez nouveaux dans le genre, avec en plus une approche particulière. Essayez donc de saisir un objet quand vous êtes intangible, c'est pas évident croyez-moi! Et puis, votre nouvelle vie se passe la nuit, il faut donc éviter les lumières et tout ce qui peut vous nuire (au début, vous ne saurez pas ce qui est dangereux pour vous et c'est pas triste). L'analyseur de syntaxe est puissant, et avec le bouton droit de la souris vous pourrez dérouler les pages graphiques. Attention, ce jeu est en anglais, et qui plus est un anglais assez difficile, alors jeunes français que la langue de Shakespeare rebute, essayez autre chose, vous n'allez rien piger.



SCAPEGHOST

SCENARIO: 87% COMMANDE: 90%
 GRAPHISME: 91% ANIMATION: -
 SON: -

NIVEAU: difficile

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

INTERET: 79%

BOUTIQUE: Amiga SPECIAL

L'éclate
 100 FF
 qualité/prix: 120%

MEGACOMPILÉ:
 la disquette de l'année
 Rapport

Si vous êtes un acharné de jeux, et même si le jeu vous est étranger, il est une disquette de la boutique que vous devez absolument posséder, c'est cette compilation. Quatre des meilleurs jeux AMIGA du domaine public sont réunis sur cette disquette, ainsi qu'un mode d'emploi et un guide d'utilisation entièrement en français.

BALLYIII est un clône du célèbre jeu d'arcade Qix, dans lequel vous devez remplir plus de 75% de l'écran en traçant des figures géométriques. Il vous faut absolument fermer votre figure avant que les petits sprites touchent les bords de votre dessin.
Complètement fou!

TILES, lui est une adaptation du jeu de plateau oriental nommé Shanghai. Là, vous devez mettre par paires les 144 dominos qui sont à l'écran, mais en les retirant d'une certaine façon.
Complètement dingue!

STEINSCHLAG, est plus connu sous le nom de Tetris. Des formes géométriques tombent du haut de l'écran, et vous devez les tourner et les déplacer de façon à ce qu'elles viennent s'emboîter les unes dans les autres pour former une ligne horizontale. Chaque fois qu'une ligne est terminée, elle disparaît. Le jeu consiste donc à faire le plus de lignes possible.
Complètement dément!

JAR est un jeu qui n'est pas sans rappeler Crystal Castle, bien connu des possesseurs de 8bits. Vous devez manger toutes les pilules en évitant d'entrer en collision avec les monstres qui vous poursuivent.
Complètement indigeste!

Le Franc
 défile
 50 FF

GAGAGOGO:
 La disquette 120% bidonnée
 déconseillée aux cardiaques

Cette disquette est pleine de gags de tous genres, et vous les décrire serait vous gâcher la joie de les découvrir par vous-même. Bien entendu, Nous déclinons toutes responsabilités pour ce qui arrivera à votre Amiga. Mais rassurez-vous, rien de bien fâcheux ne se produira, sauf peut-être une crise de franche rigolade. Et quoi de plus amusant que d'écrire une petite ligne dans le startup-séquence du Workbench de votre meilleur ami, afin qu'un petit robot arrive sur son écran et emporte avec lui la flèche de sa souris...
Complètement désopilant!

Le panard
 total 30 FF les 2 disques + port 10FF

Je commande: Les deux: 40 FF 0
 La mégacompile: 110 FF 0 Gagagogo: 60 FF 0

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

Do you wanna be a ... ?
 (voulez vous devenir une ... ?)



...PROCHAINEMENT SUR ST, AMIGA, PC...
 ...ROCK STAR LE PREMIER "SOFT OPÉRA"...
 ...SIMULATION DE CARRIÈRE ARTISTIQUE...

Déjà disponibles:

LE DISQUE COMPACT
 des 9 musiques originales
 du jeu ROCK STAR.



COMPACT
 79 frs
 port compris

UNE CASSETTE VIDÉO
 Découvrez en avant première les possibilités
 du logiciel ROCK STAR ainsi que le vidéo clip réalisé
 par l'équipe d'INFOMEDIA.



VIDÉO
 79 frs
 port compris

Vous pouvez les obtenir en avant première, utilisant le bon de commande ci-dessous auprès de:

GÉNÉRATION 4



8, avenue de Grande Bretagne
 66000 PERPIGNAN
 ☎ 68 34 23 03

Nom:
 Prénom:
 adresse:
 Code Postal:
 Ville:

Je commande: compact 79 frs vidéo 79 frs

Ci-joint mon règlement par chèque, CCP, Mandat, à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 rue du faubourg St MARTIN, 75010 PARIS.

FULL METAL PLANETE

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

Vous avez déjà joué au jeu de plateau répondant au nom de Full Metal Planete? Si oui, ce n'est pas la peine de lire la suite, puisqu'il s'agit de la fidèle adaptation de ce jeu sur 16 bits. Pour ceux qui continuent à lire, sachez que ce jeu est un wargame, même si certains éléments sont assez inhabituels. Le jeu se déroule en 21 ou 25 tours, chacun devant être joué en un temps limité, avec un nombre de points-crédits limité (chacune de vos actions dépensant un certain nombre de ceux-ci). Durant le jeu, vous devez poser votre astronef sur une planète, y ramasser le maximum de minerai et repartir. Facile? Pas vraiment! Tout d'abord, la planète est soumise à un cycle de marées, ce qui modifie le terrain à



Quel bonheur que ce Full Metal Planete! L'adaptation informatique du jeu de plateau de Ludodélire est encore plus plaisante à jouer que l'original. Celui-ci était déjà excellent, ne serait-ce qu'étant l'un des wargames les plus simples, et surtout l'un des premiers dans lequel le hasard ne joue aucun rôle. Ici, c'est la stratégie qui permet de gagner, et certainement pas la chance. Un jeu plein de surprises, où l'ordinateur joue particulièrement bien. L'un des meilleurs produits français du genre.



Je n'ai encore jamais vu un jeu de stratégie de cette qualité sur micro. Les graphismes sont formidables, les sons très réussis, sans parler de la simulation elle-même, vraiment exceptionnelle. Etant un adepte de Full Metal Planete (le jeu de plateau), je dois dire que tout y est, il ne manque rien. Le jeu sur micro est absolument identique. De plus, lorsque vous voulez faire une partie, il est totalement disponible contrairement à vos amis. Par contre l'ordinateur ne vous pardonne aucune erreur (c'est le problème des machines). En bref, Full Metal Planete est pour moi un des plus grands jeux de l'année, et j'espère franchement qu'il obtiendra un prix aux 4 d'Or. Dites, les petits gars de Ludodélire, avez-vous pensé à l'adaptation de Supergang et de Tempête sur l'échiquier?



KNIGHT FORCE



VERSION CPC FANTASTIQUE !!



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM



VERSION AMIGA



TITUS™

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

tous les tours de jeux (attention, votre matériel peut s'enliser ou s'échouer, suivant son type). Deuxièmement, d'autres joueurs (jusqu'à 4 joueurs en tout, l'ordinateur pouvant en diriger 3) essaient de faire pareil, ce qui suscite quelques conflits. En gros, vous pouvez lors de votre phase de jeu, ramasser des minerais et les ramener à votre astronef, déplacer vos engins, fabriquer des pièces supplémentaires à partir du minerai ramassé, attaquer vos adversaires (en capturant ou en détruisant ses machines), capturer un astronef adverse (tâche très délicate), ou négocier avec vos "ennemis". En fait, chacune de ces actions possède de nombreuses variantes. De nombreuses règles interviennent en ce qui concerne vos actes, tant et si bien qu'il faut sérieusement réfléchir à ce que vous faites. Une bonne partie du jeu se déroule à la souris, par un système d'icônes assez simple, mais l'utilisation du clavier est nécessaire dans certaines occasions. Après avoir fait quelques parties contre l'ordinateur, vous aurez assimilé les règles, et alors vous pourrez laisser libre cours à votre génie, ou à son équivalent, et inviter quelques amis.



Des versions Amiga et PC sortiront en même temps que la version ST.

FULL METAL PLANETE

GRAPHISME: 80%

SON: 83%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 89%



A classer dans la catégorie des wargames, cette adaptation d'un jeu de plateau m'a fort agréablement surpris. Tout d'abord par des graphismes et des sons de qualité, mais surtout (et c'est un élément capital pour ce type de jeu), par un système de jeu extrêmement convivial. Très facile à utiliser, ce soft demande cependant une étude approfondie des règles du jeu et des nombreuses possibilités d'actions s'offrant aux joueurs. Les premières parties sont souvent désastreuses. Beaucoup d'options sont disponibles, qui donnent à ce logiciel, une durée de vie illimitée.

SUPERLEAGUE SOCCER

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: ST

Dans ce logiciel, vous jouez à la fois, le rôle d'un président et d'un entraîneur de club d'une équipe de football de première division. Comme vous le savez sans doute, il vous faut obtenir des résultats au plus vite, si possible dès la première année. Pour cela, vous devez effectuer votre recrutement en vendant ou achetant certains joueurs et en discutant les contrats. Pour vous aider vous disposez d'informations sur plus de quatre cents joueurs. N'oubliez pas que l'effectif d'une grande équipe doit compter dans ses rangs une trentaine de joueurs. Mieux vaut prévoir les blessures. Une fois cette première partie du programme terminée, vous vous retrouvez sur le terrain. A partir de cet instant, le logiciel change de visage: on passe de la simulation à l'action. Le système de Superleague Soccer vous permet de contrôler les onze joueurs à la fois. Afin d'élaborer la meilleure tactique de jeu, vous disposez de nombreuses caractéristiques et statistiques sur les joueurs. Ensuite, à vous de les utiliser au mieux. Et si vous le voulez, vous pouvez même organiser un championnat!



Décidément le football nous aura été servi à toutes les sauces, mais celle-ci ne prend pas. D'entrée de jeu et même accompagné de la notice, il faut près de vingt minutes pour entamer une partie. En fait la partie simulation, gestion d'un budget et d'une équipe, prend trop le pas sur l'action. Et encore pour ce logiciel, "action" est un bien grand mot. La partie de l'écran réservée au jeu est ridiculement petite, les bruitages quasi inexistant, et le déplacement des joueurs est carrément médiocre. Au suivant!



SUPERLEAGUE SOCCER

GRAPHISME: 26%

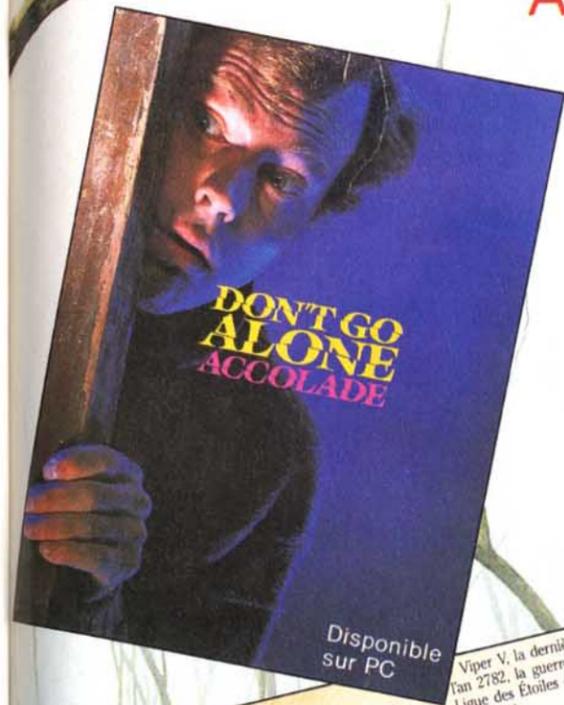
SON: 53%

NIVEAU: complexe

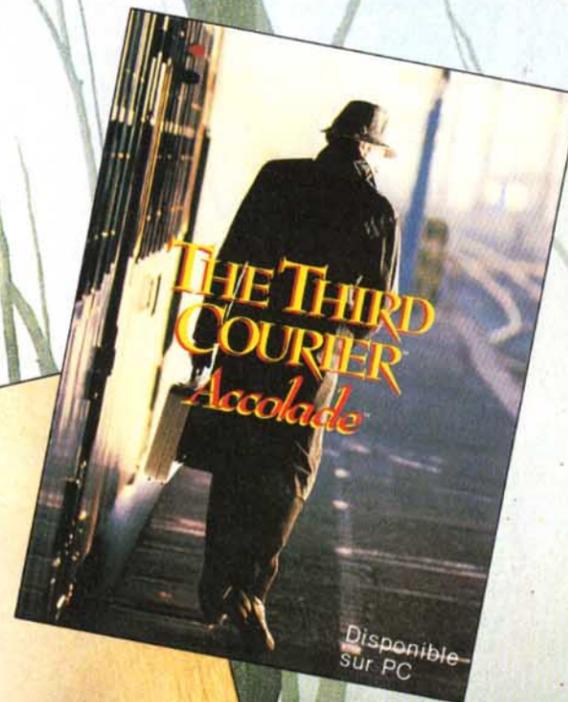
Une version Amiga devrait sortir en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 12%

EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES

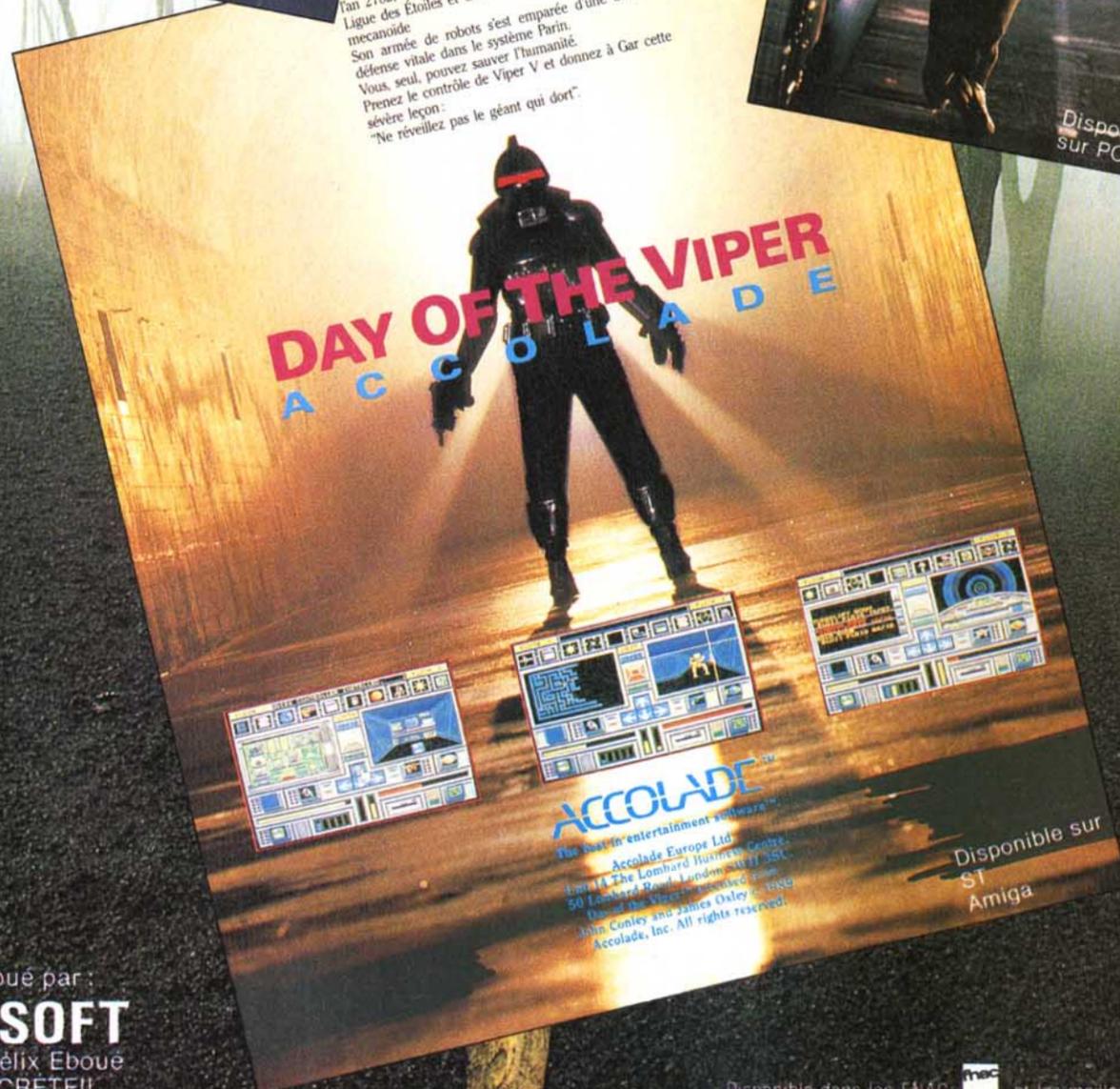


Disponible sur PC



Disponible sur PC

Viper V, la dernière chance de l'humanité... Depuis l'an 2782, la guerre fait rage entre les planètes de la Ligue des Etoiles et Gar, le terrible Maître de la race mécanoïde. Son armée de robots s'est emparée d'une base de défense vitale dans le système Paris. Vous, seul, pouvez sauver l'humanité. Prenez le contrôle de Viper V et donnez à Gar cette sévère leçon: "Ne réveillez 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 SE11 3SL
Based on the original software from
John Conley and James Oxley © 1989
Accolade, Inc. All rights reserved.

Disponible sur ST Amiga

Distribué par:
BI SOFT
Voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

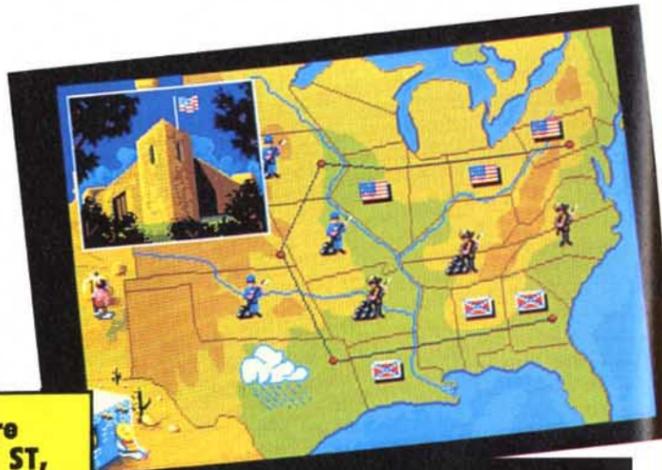
NORTH AND SOUTH

INFOGRAMES env.260F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga / ST

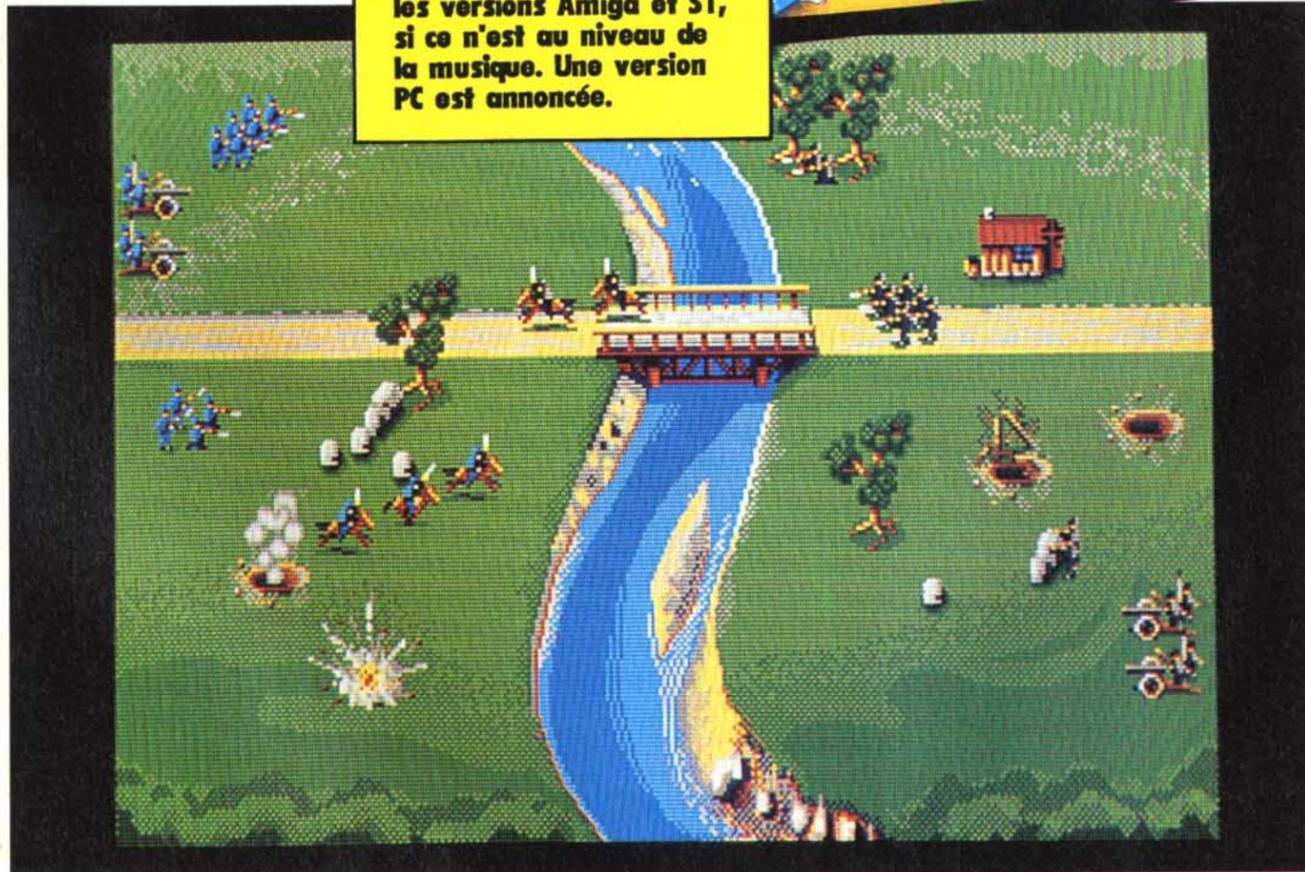
Directement tiré de la bande dessinée "Les Tuniques bleues", North & South est à la fois un jeu de stratégie très sérieux, mais avec un maximum d'humour doté de jeux d'arcade. Au niveau stratégique, il s'agit de la célèbre guerre de Sécession. Votre but est simple, annexer le maximum de territoires afin de vaincre l'autre camp. De plus de nombreuses options se présentent à vous en cours de jeu. Lorsque vous êtes maître des territoires qui bordent la ligne de chemin de fer, entre deux forts, vous percevez de l'argent (transporté par le train), et au bout de cinq sacs d'or, une nouvelle armée apparaît. Mais attention, si l'ennemi s'interpose en vous piquant un des territoires, il passe en phase d'arcade (si vous avez mis le jeu en arcade) et doit remonter tous les wagons (en se débarrassant des gardes), et arrêter le train afin de voler l'or qui est à bord. Le deuxième moyen de gagner une armée est de posséder le Maryland ou le Mayflower, qui vous apporteront une armée toute fraîche directement venue d'Europe. Attention cette armée prendra les couleurs de celui qui possède l'État. Vous pouvez aussi attaquer les forts de l'ennemi dans une phase arcade du même type que pour le train. Lorsque deux armées sont sur le même état, c'est la guerre, représentée par un jeu d'arcade, où les troupes s'affrontent à coups de canon et à grand renfort de cavalerie. De temps en temps, d'autres facteurs entreront en jeu, comme les intempéries qui vous bloqueront pendant un tour, ou la population locale (les Indiens ou les Mexicains) qui pourra vous détruire une armée si jamais vous les dérangez.



Les logiciels en provenance d'Infogrames se faisaient rares ces temps derniers, mais l'attente n'aura pas été vaine, car leurs dernières productions sont vraiment de très bonne qualité et en particulier North & South. Premier atout important, la réalisation est excellente avec de superbes graphismes, des bruitages assez géniaux et une très bonne animation. Mais la teinte dominante de ce programme c'est son humour (surtout à deux), chacune des phases de la partie est truffée de gags. Le summum étant atteint avec l'affrontement de deux armées, même s'il ne vous reste qu'un soldat, ne croyez pas que la partie soit perdue, les renversements de situation les plus spectaculaires sont possibles. En bref, un soft hyper drôle que vous pouvez acheter sans crainte.



Pas de différence entre les versions Amiga et ST, si ce n'est au niveau de la musique. Une version PC est annoncée.



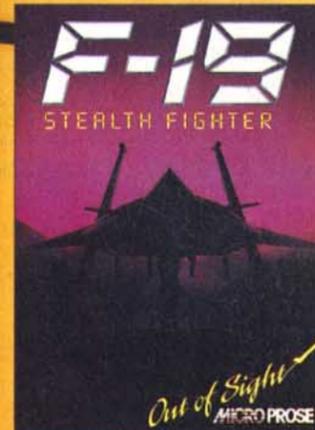
VOTRE MISSION EST VITALE – VOS ENNEMIS SONT LA ET ILS SONT NOMBREUX.

F15 II:

F15 Strike Eagle II utilise un tout nouveau concept dans la simulation aérienne. Jamais la simulation n'a semblé aussi réelle. Soyez vigilant, l'attaque peut survenir à tout instant! F15 Strike Eagle II, le meilleur des simulateurs de fin d'année.

F19 Stealth Fighter:

Vous voulez vivre des aventures exceptionnelles, devenir le plus célèbre pilote de la US Air Force? N'hésitez pas, prenez le commandement du F19 Stealth Fighter, un best-seller signé MicroProse.



Gunship:

Gunship, unanimement reconnu par la presse comme le meilleur simulateur d'hélicoptère de combat de cette décennie!

MICRO PROSE



C'est la première fois que je vois autant d'humour et de bonne humeur dans un wargame, et je dois dire que ce n'est pas pour me déplaire. Je me suis même surpris à rire d'un bruitage ou d'une action. Graphiquement c'est beau, mais en plus c'est fonctionnel. Par contre, le seul problème de North & South est qu'il est trop facile. Heureusement que les phases d'arcade sont là pour corser le tout (mais raisonnablement tout de même). Pour une fois l'ordinateur est plus facile à battre qu'un autre joueur. Je vais quand même vous donner quelques trucs: contrôlez les territoires qui bordent la voie de chemin de fer (sacs d'or à la clé), contrôlez le Maryland (armée à la clé), ne vous approchez pas des Indiens, ni des Mexicains, et détruisez les ponts lors des combats. Voilà, et bonne chance.



A la fois amusant et prenant, ce wargame (très arcade) possède bien des avantages. Ses graphismes très soignés tout d'abord, ainsi qu'une belle animation, le tout accompagné de bruitages et de musiques superbes, totalement dans l'esprit du jeu. De l'humour et de la bonne humeur, une pincée de stratégie, et un soupçon de

hasard (avec les Indiens, la météo, etc.) font que l'on ne se lasse pas d'y jouer. Il est très facile de diriger ses troupes au joystick, et bien qu'il ne soit pas une référence, j'ai largement battu Stéphane lors de ma première partie.



NORTH & SOUTH

GRAPHISME: 83%

SON: 90%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 89%



KENNY DANGLISH SOCCER MANAGER

IMPRESSION env.150F 1 joueur
Système: ST



Je profite de la nullité quasi totale de ce soft pour lancer un appel aux éditeurs. Si jamais vous avez en projet un jeu de football similaire à celui-ci, arrêtez tout de suite les frais! Denglish Soccer Manager est une véritable honte, ni tout à fait une simulation, ni tout à fait un vrai jeu de football, ce soft réussi à être un "bide" complet à tous les niveaux. Lorsqu'il y a des graphismes, ils sont insignifiants, les bruitages sont quasiment absents et l'animation est carrément lamentable. Même avec la meilleure volonté du monde, j'aurais du mal à finir ne serait-ce que la première mi-temps.



KENNY DANGLISH SOCCER MANAGER

GRAPHISME: 49%

SON: 14%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 07%

Une version Amiga devrait sortir en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée.

Dans ce logiciel on distingue deux phases. Lors de la première, vous incarnez l'entraîneur et devez choisir vos joueurs, ainsi que leurs emplacements sur le terrain, et lors de la deuxième, vous restez sur la touche à regarder le match. Avant de débiter le championnat, vous êtes convoqués au comité directeur, où chaque actionnaire et chaque membre du club vous expose ses conditions. Le président exige de monter en division supérieure, le banquier veut bien vous prêter de l'argent s'il est sûr que vous le lui rendiez, le préparateur physique vous informe de l'état de l'équipe, et l'homme chargé du recrutement vous soumet diverses propositions de contrats concernant plusieurs joueurs qu'il a repéré. Vous l'avez compris, mieux vaut terminer la saison en bonne place, si ce n'est qu'il est même conseillé de finir champion. La carrière d'entraîneur est souvent instable. A vous de faire vos preuves!



SKIDOO

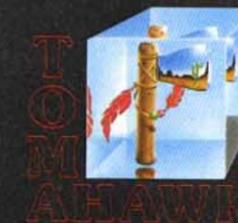
DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE SCOOTER DES NEIGES



Pour participer aux courses du championnat, vous partez pour 6 mois de raid dans les forêts solitaires du Grand Nord canadien.

- Simulation excitante de conduite de skidoo.
- carte réaliste du Nord-Est canadien
- indispensables au raid, superbes paysages à parcourir en toute liberté.
- 25 parcours de course différents.
- chasse entre les étapes pour survivre.

SEUL LE MEILLEUR VAINCRA LE GRAND DÉSERT BLANC.



SIM CITY

INFOGRAMES env.200F 1 joueur
Système: PC / Amiga

Tous les mois, on se dit qu'il est presque impossible de faire quelque chose de neuf et tous les mois, l'actualité vient nous contredire. Sim City est la première simulation d'urbanisme et de gestion d'une ville. Au début, il vaut mieux commencer par essayer ses talents en tant qu'urbaniste. Vous avez un certain capital au début du jeu, qui va vous permettre, dans un premier temps, de choisir l'emplacement de votre future mégapole. Ensuite vous pourrez définir des zones résidentielles, industrielles et commerciales. Il vous faudra bien sûr installer une centrale électrique, et ne pas oublier de placer vos lignes électriques pour alimenter les diverses zones. Et puis tracer les routes, pour relier différents blocs. Si votre ville est construite de façon rationnelle, vous verrez les maisons, les commerces et les usines se contruirent, et puis les immeubles, et pourquoi pas un aéroport ou un port. Apparaîtront alors un certain nombre de problèmes. La criminalité augmentera, nécessitant un poste de police. Et puis, il y aura des bouchons, la pollution, des incendies qui vous obligeront à construire une caserne de pompiers, etc. Le plus important restant les impôts et les taxes, dont vous fixez la valeur. Suivant tous ces éléments, des gens viendront s'installer dans votre ville, ou au contraire la désertent si les conditions de vie y sont infernales. Tous les ans, un bilan vous sera donné, et vous pourrez à tout moment consulter des courbes pour voir l'évolution de votre ville. Un bon conseil, commencez par construire une petite ville et ne vous laissez pas envahir par de trop nombreux problèmes. Quand vous connaîtrez un peu mieux le système de jeu, je vous conseille de vous essayer à un des scénarios proposés. Vous serez alors maire d'une mégapole, et il vous faudra affronter une catastrophe (raz de marée, séisme, monstre géant). Le seul outil nécessaire pour construire votre cité sera votre souris, qui, via un système d'icônes très simple, vous permettra de mener à bien votre mission civique. Alors ville fantôme ou cité des lumières, tout dépend de votre talent.



Ce mois-ci, nous sommes gâtés en ce qui concerne la catégorie des jeux de simulation. Si personnellement je pense que Nevermind est l'un des meilleurs jeux de réflexion jamais réalisés, je pense que Sim City est peut-être le plus passionnant de tous. Vous ne pouvez pas savoir à quel point ce jeu est prenant. Dès que vous commencez, vous êtes embarqué dans l'escalade de la démesure, du gigantisme, et votre instinct vous pousse à vouloir absolument tout contrôler. Alors je dis: "Attention ce soft est dangereux!" Lorsque vous entamerez une partie en pensant y consacrer une petite demi-heure, vous vous rendez compte trop tard que vous avez loupé tout vos rendez-vous, et que cela fait presque quatre heures que vous jouez sans interruption. Eh bien malgré ça, j'y retourne!



Si je ne devais jouer qu'à un seul jeu en ce moment, ce serait Sim City. Sim City, c'est comme Populous, mais en plus complet, en plus grand et en plus prenant. Sim City, c'est pourtant une idée simple, ça me rappelle quand j'étais gamin et que je construisais des villes en Lego, mais ici, tout bouge tout seul. En plus, dans Sim City, si vous avez des problèmes, vous ne pouvez qu'en vouloir à vous-même! Sim City, c'est selon moi LE jeu de l'année, et en tout cas la preuve qu'il n'est pas obligatoire d'avoir des idées très originales pour faire de très bons jeux.

Une version PC sera très prochainement disponible. La version ST ne sortira qu'en mars.



Jamais je n'aurais pu penser qu'un jeu, au moins aussi intéressant que Populous, vienne me faire passer quelques nuits blanches. Moyennement joli, ce soft possède par contre un intérêt largement supérieur à celui de Populous (difficile à croire, n'est-ce pas!). Rien n'a été oublié, et il s'agit en fait d'une véritable simulation, avec, en plus, de nombreuses petites animations qui rendent ce soft très vivant. De très nombreuses options sont disponibles, et j'ai particulièrement apprécié les scénarios catastrophes, le monstre à la Godzilla étant assez original. Un soft qui vous dissuadera de vouloir devenir maire d'une ville, un métier bien stressant.



"Attention ce soft est dangereux!"

SIM CITY

GRAPHISME: 81%

SON: 63%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 100%

NINJA WARRIOR ARRIVE... LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

NEVER MIND

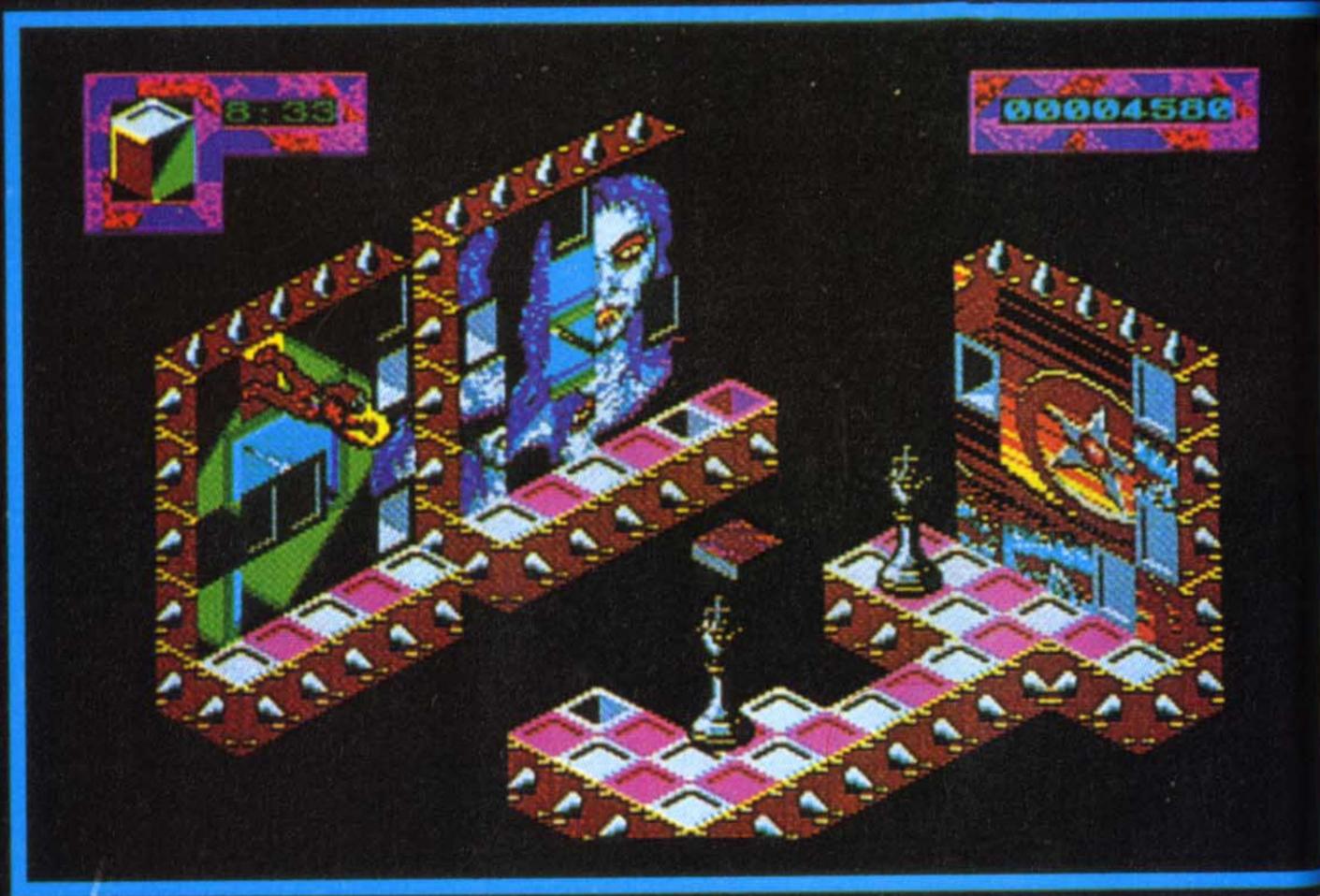
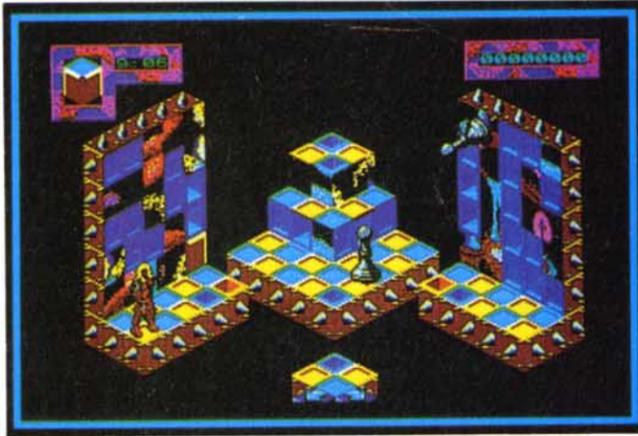
PSYCLAPSE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Dans Never Mind, vous évoluez dans un monde tridimensionnel avec pour but de reconstituer diverses images projetées sur des écrans vidéo. A chaque niveau, il vous suffit de remettre en place, et en bon ordre, chaque case formant un écran vidéo pour passer au niveau suivant. Seulement, ce n'est pas aussi simple. Tout d'abord, il faut trouver le chemin pour aller vers les cases manquantes et également l'écran. Des trous permettent de passer d'une paroi à une autre, mais le tout est de trouver les différentes connexions entre chaque mur! au tout début, le jeu se complique dès que l'image en question est animée. Enfin, des pièces d'échecs vont venir vous empêcher de jouer aussi facilement que cela, en se déplaçant dans votre champ d'action. Bref, Never Mind est le puzzle du 21e siècle! A noter que des codes permettent de reprendre à certains niveaux.

D'autre part, vous ne transportez qu'une pièce d'un écran à la fois, ce qui vous oblige à faire quelques allers-retours. Enfin, il faut comprendre l'image à reconstituer, sans quoi vous aurez quelques problèmes. Et si cela est assez facile



Je suis complètement sidéré par l'imagination de certains programmeurs. Réussir à créer un jeu de réflexion aussi original, relève déjà de l'exploit. De plus, la réalisation technique est au niveau du jeu, c'est-à-dire parfaite. Je vais rapidement parler du seul élément qui me semble critiquable (et encore, c'est vraiment pour pinailler), la difficulté. Les deux premiers "échiquiers" sont assez simples, mais dès le troisième, cela devient infernal de trouver le bon morceau et de le mettre dans le bon sens (surtout avec les images animées).



LE SAC A DOS MICROWORLD:

LES MEILLEURES ARCADES

UN SUPER LOGICIEL DE DESSIN

Une offre limitée à ne pas manquer.

ATARI ST
KICK OFF
TV SPORT
CHESSMASTER 2000
TETRIS
NAVY MOVES
ADV. ART STUDIO
449F
Compatible ST et STE

AMIGA
KICK OFF
TV SPORT
CHESSMASTER 2000
TETRIS
NAVY MOVES
GRAPHIC STUDIO
449F



NE PARTEZ PAS SANS LUI.

PC
DEFENDER OF THE CROWN
CHESSMASTER 2000
TETRIS
ROCKET RANGER
STRIKE FORCE HARRIER
GRAPHIC STUDIO
449F

AMSTRAD
VIVRE ET LAISSER MOURIR
SKATEBALL
TETRIS
EMELYN HUGUES
STARWARS
PACMANIA
ART STUDIO
K7 et D
269F 329F

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS.
DISTRIBUE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL TEL.: 99.08.90.88



Des versions PC et ST sortiront en même temps que la version Amiga.



Que ce jeu peut être difficile, mais qu'est-ce qu'il peut également être beau. Never Mind est une idée assez simple, une sorte de puzzle en 3 dimensions, mais avec Psygnosis à la réalisation, le produit final est vraiment génial et superbe. Et comme il y a des mots de passe pour reprendre directement à certains niveaux, il n'y a vraiment rien à redire. Never Mind est incontestablement un des meilleurs jeux d'arcade/stratégie de l'année.



NEVER MIND

GRAPHISME: 91%

SON: 93%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 92%



THE AMERICAN CIVIL WAR: Vol 3

SSG env.150F | 1 joueur
Système: PC

The American Civil War vous permettra de recréer six importantes batailles (Wilderness, Spotsylvania, Cold Harbor, Atlanta, Franklin, Nashville), ayant eu lieu dans les dernières années de la guerre civile des Etats-Unis. Pour illustrer au mieux le théâtre des opérations, le logiciel est fourni avec une carte et un guide du joueur. A part cela, rien de bien nouveau dans les commandes d'un tel soft. Vous pourrez manœuvrer vos troupes, en engager une partie dans un combat, obtenir des renseignements sur les troupes ennemies, etc. En fait, exercer vos talents de stratège. Rien d'autre à dire!



Je le redis et le répète encore une fois, ce genre de wargame n'a plus d'avenir! Continuer à nous présenter ce genre de jeu avec le même type de graphismes qu'il y a cinq, six ans, relève de l'obstination pure et simple. Déplacer des symboles sur une carte n'est pas fait pour passionner les foules. Combien de fois faudra-t-il clamer haut et fort, que pour plaire et toucher un public plus large, un wargame doit absolument bénéficier d'une réalisation variée et irréprochable. Avec les capacités des machines actuelles, c'est tout à fait possible. Certaines companies, comme PSS avec Conflict Europe, l'ont d'ailleurs fort bien compris. Aux autres de réagir!



AMERICAN CIVIL WAR 3

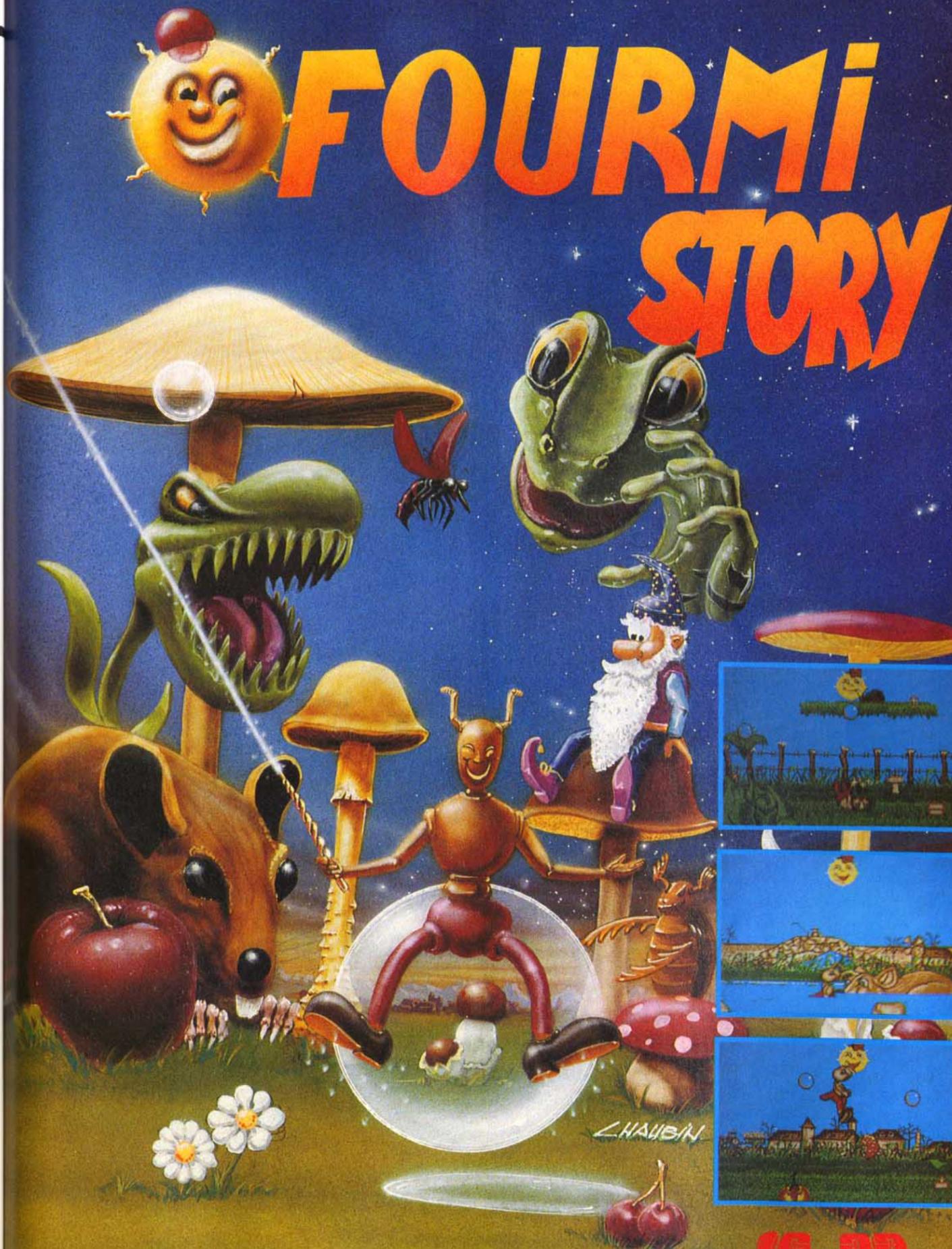
GRAPHISME: 62%

SON: - Pas de version Amiga ou ST annoncée.

NIVEAU: pour joueurs confirmés

INTERET: 40%

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**



FOURMI STORY



Notre petite fourmi aventurière doit rentrer avant la nuit. Difficile de retrouver son chemin et de vaincre de tels adversaires...

16-32
DIFFUSION

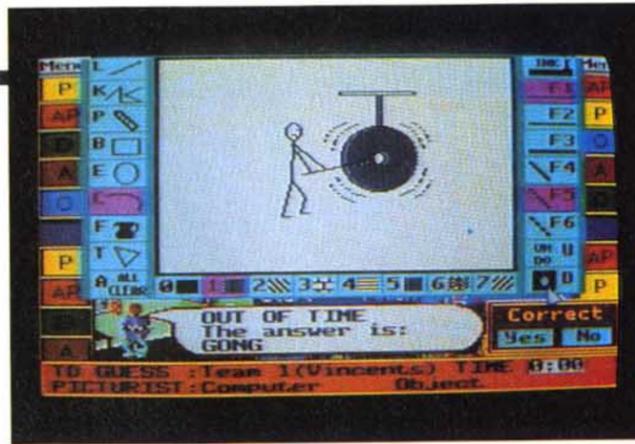
82, rue Curial, 75019 PARIS

REFLEXION

PICTIONARY

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

Pictionary est le jeu de société appelé à détrôner le Trivial Pursuit des soirées en famille. A mi-chemin entre le jeu de l'oie et les charades, sa particularité est que les mots à deviner (personnes, animaux, lieux, objets, actions) doivent être dessinés! L'adaptation sur micro est intéressante, car elle permet de faire dessiner l'ordinateur, et de jouer seul, à plusieurs, ou en équipes. Bien sûr, les participants peuvent également esquisser les mots. Dans ce cas, le dessinateur consulte une grille de référence, pour trouver le mot se rapportant à un sujet spécifique. Par exemple, le mot de la catégorie "action", de référence F1 est "bondir". Un temps limite de 1, 2 ou 3 minutes est fixé en début de partie, mais le dessin peut être interrompu par un joueur, s'il pense avoir trouvé. Si c'est l'ordinateur qui dessine, il affiche la réponse, et demande au joueur s'il a bien répondu. Une option est prévue, pour que vous puissiez sauvegarder vos dessins et les réutiliser ultérieurement.



Beaucoup plus drôle, mais moins instructif que Trivial Pursuit, Pictionary gagne à être joué sur micro; notamment pour les personnes peu versées dans l'art du dessin... Il est, bien sûr, plus amusant d'y jouer à plusieurs, quoique seul, on peut toujours essayer d'améliorer son score. Avec plus de 2500 mots et dessins à son actif, Pictionary est un logiciel possédant une très longue durée de vie.



Le jeu est très bien réalisé, il suit à peu près les règles du jeu de société et l'outil de dessin, très simple à utiliser, permet de faire un travail rapide et précis. Je réussis même à dessiner mieux qu'avec un papier et un crayon. Mais le jeu de plateau est nettement supérieur à son homologue informatique, et l'on est loin de retrouver l'atmosphère de rire et d'enthousiasme qui peut régner lorsque l'on se retrouve à plusieurs autour d'une table. De ce fait sur micro, seul ou à deux, le jeu manque d'intérêt.



PICTIONARY

GRAPHISME: 67%

SON: 63%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 48%

Des versions PC et ST seront bientôt disponibles, sans gros changement.

Advanced Dungeons & Dragons

OFFICIAL
COMPUTER PRODUCT



DRAGONS OF FLAME



LES HEROES DE LA LANCE ARRIVENT... LA MECHANTE REINE DES TENEBRES EST DE PLUS EN PLUS PUISSANTE.

Takhisis, la Reine de Ténèbres, et ses hordes draconiennes ont envahi presque tout le pays de Krynn: même les armées d'elfes de Qualinost, jusqu'ici héroïques dans leur résistance à cette puissance satanique, sont au bord de la défaite. Seuls les Compagnons de la Lance, qui sont de retour, peuvent mettre un terme à cette tyrannie avant que Krynn ne soit dévoré par le mal. Libérés de leur captivité par une colonne d'assaut d'elfes, les Compagnons, sous la direction de l'ecclésiastique Goldmoon et encouragés par leur récente reconquête des mystiques Disques de Mishakal, peuvent réinstaurer la souveraineté des dieux et unir les habitants de Krynn contre le pouvoir de Takhisis.

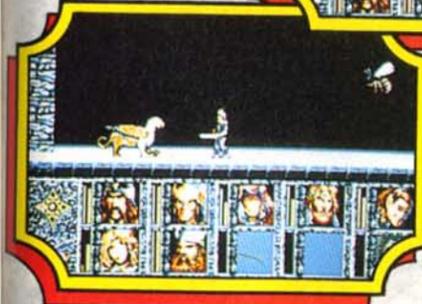
Les Compagnons doivent agir rapidement sur cette terre dévastée par la guerre. Ils doivent se montrer prudents avec les étrangers mais recruter des compatriotes et se tenir toujours prêts à repousser l'avance rapide des Draconiens. Les braves elfes seront finalement vaincus mais il reste une dernière chance: libérer les loyaux esclaves détenus à Pax Tharkas et s'unir à eux afin de retrouver Wrymslayer, l'épée perdue il y a bien longtemps. Cette opération pourrait s'avérer décisive dans la résistance au mal qui répand la terreur sur Krynn.

UN JEU D'ACTION DRAGONLANCE™



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.



DISPONIBLE SUR
Atari St, IBM PC & Compatibles, CBM Amiga.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: (UK) 021 625 3388.

Photos d'écran de divers systèmes.

BLUE ANGEL 69

MAGIC BYTES env.200F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga

Le principe du jeu est fort simple. Vous êtes face à une grille comportant plusieurs lignes horizontales et verticales, formant une multitude de petits carrés. Chacun d'entre eux est marqué d'un chiffre, et vous ne pouvez déplacer votre souris que dans deux sens: vertical ou horizontal. De même pour votre adversaire. De plus, certaines cases sont teintées de rouge, alors que la grande majorité d'entre elles sont bleues. Le but est de marquer le maximum de points, en choisissant la case sur laquelle le chiffre est le plus gros, tout en ayant à l'esprit de faire marquer le moins possible votre adversaire. Au fur et à mesure, le choix se restreint, et vous êtes donc obligés de cliquer sur les cases rouges. Elles ont pour effet de diminuer votre score de leur valeur. Tout ceci se passe sur fond d'une jolie créature digitalisée et peu vêtue. Avis aux amateurs!



Pensant sans doute que le jeu en lui-même ne suffirait pas à combler les amateurs de réflexion, les programmeurs ont ajouté une note d'exotisme. Ils utilisent en toile de fond une superbe créature digitalisée que vous ne pourrez découvrir que si vous gagnez. Astucieux, non? Cet aspect mis à part, la réalisation de ce soft est assez bonne, même si le type de jeu ne demande pas de gros efforts techniques de programmation. En bref, si dans un premier temps, Blue Angel 69 peut séduire, son intérêt retombera bien vite.



BLUE ANGEL 69

GRAPHISME: 74%

SON: 68%

NIVEAU: pour tous.

INTERET: 59%

...Si Blue Angel 69 peut séduire, son intérêt retombera bien vite.

RED LIGHTNING

SSI env.250F 1 joueur
Système: ST

Pour une fois qu'un soft est facile à classer dans une catégorie, je n'hésiterais pas à vous présenter ce logiciel comme un wargame. Un pur, un vrai, un dur! Maintenant que le sujet n'est plus d'actualité, les programmeurs semblent obsédés par la 3e Guerre mondiale. En effet, après Conflict Europe, c'est Red Lightning qui prend pour toile de fond un affrontement en Europe entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN. Trois scénarios sont proposés, les deux premiers donnant l'avantage aux troupes communistes (effet de surprise, les troupes de l'OTAN ne sont pas déployées). Le troisième scénario propose une situation où les deux camps sont préparés. La carte du terrain est constituée d'hexagones de diverses couleurs, suivant le terrain, avec tous les effets induits (vue limitée, mouvement ralenti, etc.). Dès la lecture de la documentation (très précise et très complète), il apparaît que les auteurs de ce soft ont fait une étude très sérieuse sur les forces en présence. Toutes les options et caractéristiques des vrais wargames se trouvent dans ce jeu, en faisant un modèle du genre pour les passionnés des simulations de batailles. Vous pouvez jouer au choix un des deux camps, le Pacte de Varsovie étant cependant plus puissant, alors croyez-moi, commencez par jouer contre l'OTAN. A déconseiller aux débutants, qui risquent de ne pas tout comprendre et de trouver ce soft trop difficile, ce wargame est le plus complet de ceux que j'ai pu tester.



Voilà ce que j'appelle un vrai wargame. Toutes les règles avancées d'un jeu de simulation de batailles sont pour une fois présentes. Ceci aboutit bien sûr à une légère lourdeur dans le système de jeu, mais je vois mal comment les programmeurs auraient pu faire. En ce qui concerne la difficulté, là aussi on est gâté, avec comme toujours un net avantage aux forces du Pacte de Varsovie (ce qui entre nous est assez réaliste). Le grand nombre d'options disponibles, ainsi que les armes auxquelles je n'étais pas habitué, font que lors des premières parties, je me suis fait littéralement "atomisé" par l'ordinateur, mais à chaque fois je résistais un peu plus longtemps.



RED LIGHTNING

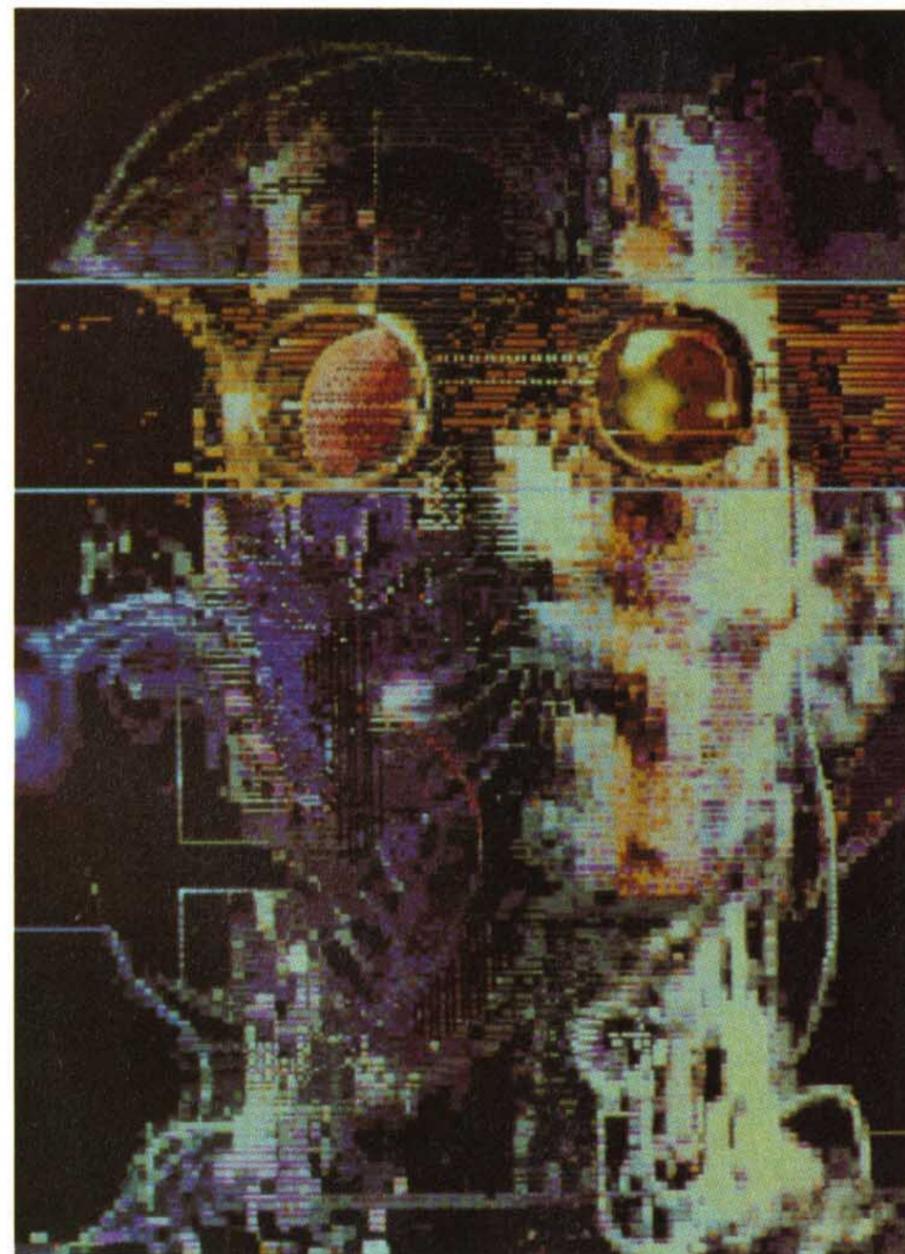
GRAPHISME: 51%

SON: - Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST de ce jeu.

NIVEAU: pour joueurs confirmés

INTERET: 79%

DOSSIER CYBERPUNK



Un nouveau dossier pour un nouveau genre dans la littérature de science-fiction, ce n'est pas si souvent, alors un peu d'attention, si vous ne voulez pas vous retrouver comme deux ronds de flan devant votre petit frère (ou soeur) qui jongle avec autant de facilité qu'un acrobate avec des termes comme câblé, cyberspace ou encore interface.

<<... Case était assis dans un loft, les dermatodes collées sur le front, à contempler les grains de poussière qui dansaient dans la lumière...

Il pensait: les cow-boys ne sont pas branchés simstin c'est essentiellement un joujou de viandard. Il savait que les trodes qu'il utilisait et la petite tiare de plastique qui pendouillait d'une console de simstin étaient fondamentalement identiques, et que la matrice du cyberspace était en vérité une hyper-simplification du sensorium humain,....>>

Après cette lecture d'un court passage de Neuromancer de William Gibson (éditions J'ai Lu), écrivain typique de la génération Cyberpunk, je vois le spectre de l'incompréhension pointer son doigt (si tant est qu'il en ait un) dans votre intellect d'habitude si performant. Alors une seule solution pour couper court à toute tentative de prise de pouvoir de la part de votre petit(e) frère/soeur sur votre entourage étonné de tant de connaissance: les Dix Commandements, qui vous aideront (du moins je l'espère) à sortir de toutes les conversations ou situations de ce type cyberpunk.



1^{er} commandement: l'Histoire est le berceau de toute stratégie de conquête.

C'est en 1975 que paraît le premier récit du genre: Sur l'onde de choc de John Brunner (éditions Robert Laffont), caractérisé par l'apparition de sociétés hyper-informatisées (que les puristes me pardonnent), dans lesquelles le héros lutte avec désespoir en s'attaquant aux réseaux informatiques, en y introduisant des virus alors appelés couleuvres. Ce ne doit pas être sans vous rappeler un certain vendredi 13 de notre année. Plus tard s'impose la vague des cyborgs plus ou moins psychopathes. A noter Rod Sterling: Le Gamin artificiel (1980, Présence du Futur) ainsi que Blade Runner de Dick (J'ai Lu). Pour schématiser, on peut dire que le genre cyberpunk réunit sociétés informatisées à outrance, sur-médiatisation, cybernétique, et problèmes politico-socio-économiques des mégapoles du futur (drogues, conglomérats, violence...). Ce style se développe et prend son titre générique de cyberpunk autour des années 80, avec une anthologie réunissant des écrivains de SF de tous horizons, ayant pour dominante ce qui est expliqué ci-dessus.



2^e commandement: la vie, l'univers et le reste (je remercie qui de droit)

De quoi mettre en évidence votre maîtrise du sujet. C'est à ce moment précis que votre petit(e) frère/soeur devient vert(e) et se roule par terre. L'univers cyberpunk présente des variables d'un auteur à l'autre, mais certains archétypes leur sont communs: sociétés hyperstructurées, contrôlées ou au mieux manipulées par des conglomérats ou corporations internationales; surpeuplement, saleté, sont des caractères récessifs communs à tous.

... Des tours urbaines fondues découpaient un ciel qui s'assombrissait... invisible pour Steward qui marchait dans la rue, parmi les rampants... il traversait une esplanade piétonne climatisée, sur le toit translucide de laquelle rampaient des formes d'art mutantes...

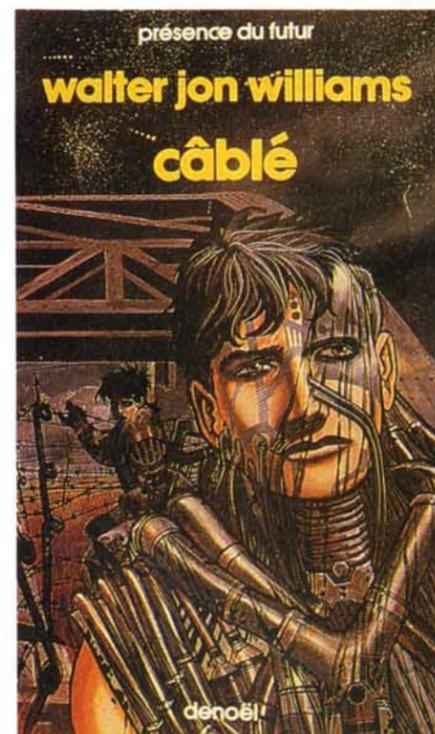
Le Souffle du cyclone, de W. J. Williams (Présence du futur)



Les individus, eux, sont le plus souvent paumés, brassés et amalgamés à des catégories socioprofessionnelles de tous ordres (dealer, cow-boy, ingénieur cybernétique, etc.).

"... Il y avait une guerre larvée à Marseille, entre les bandes d'ados... De temps en temps elle éclatait au grand jour. Moi depuis mes douze ans, je faisais partie des canards chroniques. On fourgait essentiellement de l'information: logiciels flugiciels prohibés. De la came aussi..."

La vie est à la folie technologique, des hologrammes à la 3D, en passant par des drogues spécialement conçues pour les besoins de chacun (artistiques, athlétiques, sexuels, mentaux...). Les mœurs sont instables: les comportements étranges; les looks extravagants.



Sur ce point, comme vous avez pu le remarquer, la technologie est un élément important. Mais c'est à la cybernétique que revient le premier rôle. C'est devenu un élément courant, au coût variable; quiconque, ou presque, peut se faire greffer tout et n'importe quoi: des programmes informatiques implantés dans le système nerveux, aux cheveux qui changent de couleur avec votre humeur. Mais le câblage neuroleptique reste le must. Il permet de vous relier directement à un objet, le plus souvent mécanique (avion, voiture, vaisseau...) ou électronique (ordinateurs, armes...) sans passer par vos sens périphériques pour le manipuler. Vous êtes en symbiose avec lui, il devient un prolongement de votre corps, de votre conscience. Les avantages de ce système sont, rapidité et efficacité multipliées par 10, que dis-je, par 100, par rapport au fonctionnement normal de l'être humain. Voilà pour la vie, souvent courte d'ailleurs; pour le reste, ce sont les habituels poncifs de la littérature ou presque: sexe, amour, bonheur, liberté...



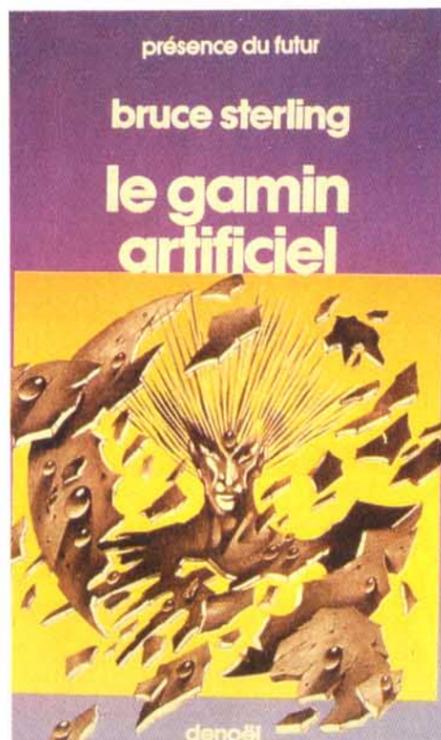
IIIe Commandement: surtout garder la tête froide

Après sa crise votre petit(e) frère/soeur vous regarde les yeux humides remplis d'admiration. Il/elle demande pardon. Rester de marbre et enchaîner sur le quatrième commandement.

L'intelligence artificielle perd son procès en paternité <<mon petit androïde a un nom>> sanglote la mère reconnaissante. Korolev se refuse à tout commentaire.

IVe Commandement: connaître ses classiques.

Liste non exhaustive, je vous conseille de commencer par le *Gamin artificiel* de Rod Sterling paru dans la collection *Présence du Futur*, de poursuivre avec Walter John Williams *Câblé*, *Le Souffle du cyclone*, dans la même collection, un des meilleurs auteurs du genre, voire le meilleur. Enfin continuer avec un classique de William Gibson *Neuromancer*, *Compte Zéro*, édité par J'ai Lu.

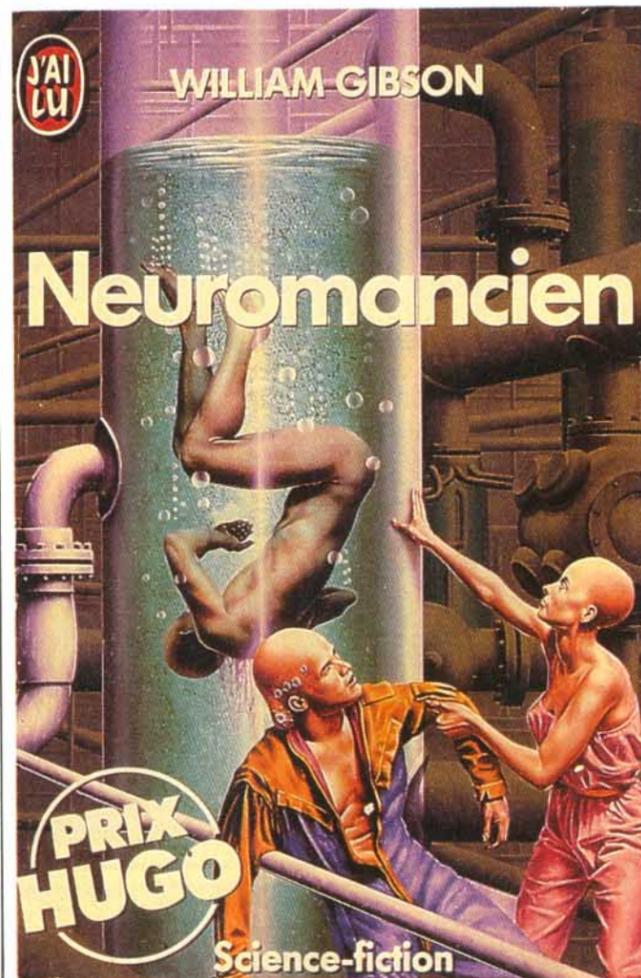


Ve Commandement: toujours tourner sept fois la langue dans sa bouche

Ce qu'il ne faut surtout pas dire du mouvement cyberpunk: que c'est une mode qui ne durera pas. Notre génération se passionnant de plus en plus pour l'informatique et ses applications, cela promet à la SF de type Cyberpunk un développement foudroyant et durable. Que c'est hermétique pour ceux ne pratiquant pas l'ordinateur. Erreur! W. J. Williams se met à la portée de ses lecteurs et ses romans sont susceptibles d'intéresser tous ceux un peu curieux de leur possible avenir.

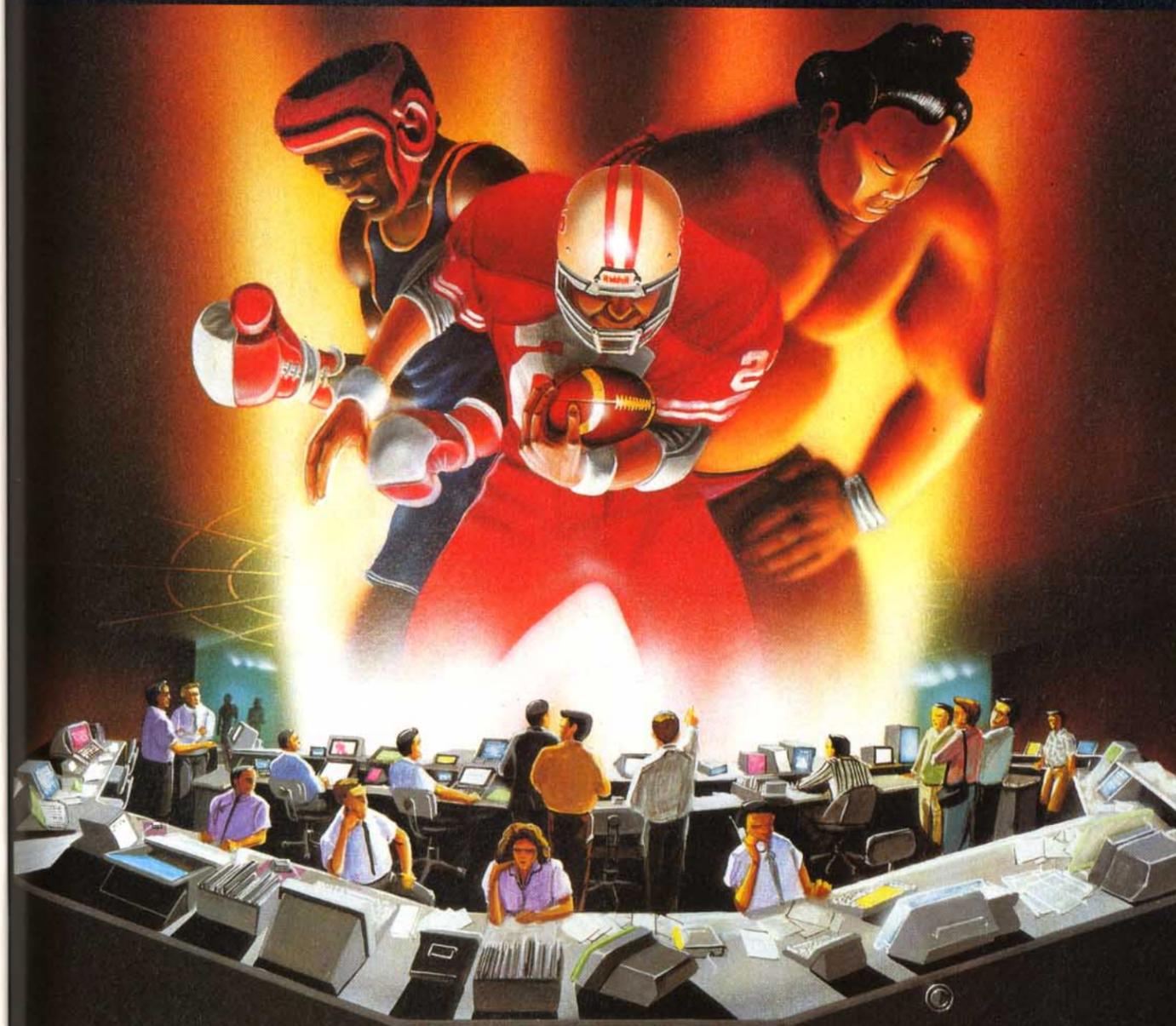
VIe Commandement: ne jamais s'énerver (sauf sur votre petit(e) frère/soeur)

Ce qu'il ne faut surtout pas faire: essayer de câbler devinez qui sur votre réfrigérateur, ou encore de rentrer en interface avec votre mixeur; et enfin d'opérer qui vous savez pour lui greffer son masque de Goldorak ou de Cendrillon.



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

VIIe Commandement: connaitre plusieurs langages

Début du lexique Cyberpunk (non exhaustif, en vrac).

Cybernetique: science qui étudie les mécanismes de communication et de contrôle dans les machines et les êtres vivants.

Cyberspace: univers informatique, intérieur des programmes de la matrice.

Cow-Boy: individu exerçant dans l'illégalité pénétrant dans le cyberspace sans autorisation à des fins illicites (mais souvent justes).

Câblé (ou Embroché): individu pouvant se brancher directement sur un objet de type mécanique ou électronique portant sur son crâne les broches de connections.

Interface: action permettant de rentrer en symbiose avec l'objet sur lequel on est câblé.

Matrice: tire ses racines des jeux vidéo les plus primitifs, des tous premiers programmes graphiques et des expérimentations militaires avec les connecteurs crâniens.

Fichier effacé: -----!%*!%



Xe Commandement: se tenir au courant

Les différentes extensions du monde cyberpunk: jeux, ciné, TV, BD.

Trois softs rien que pour vous: Neuromancer, Interphase et Ranx.

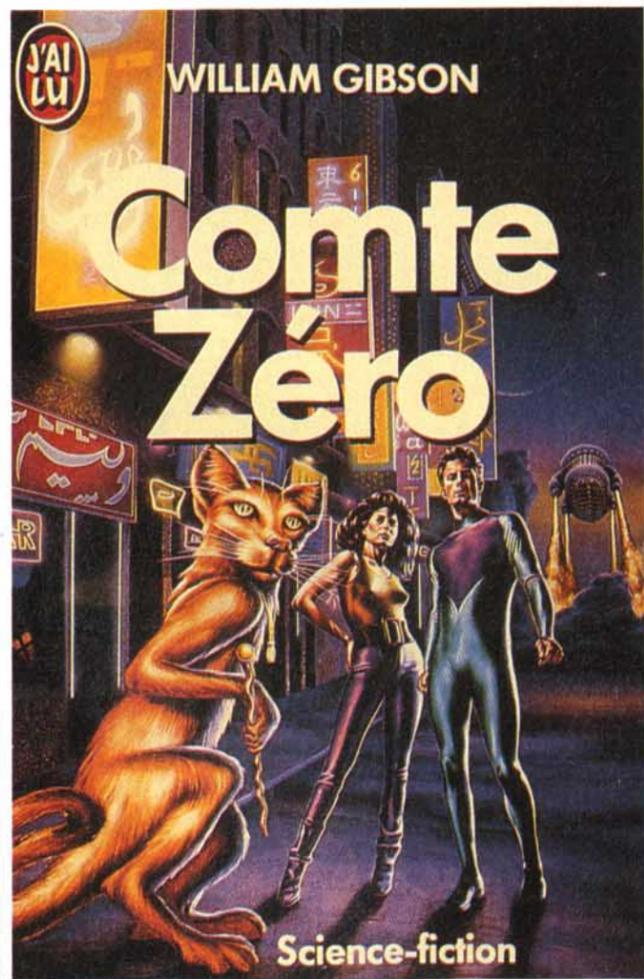
En jeu de simulation vous pourrez trouver Cyberpunk (Editeur Talsorian Games), ainsi que Shadowrun (Editeur Fasa) mélangeant adroitement cybernétique et magie.

Au cinéma Blade Runner de R. Scott, Tron des Studios Walt Disney et Robocop de Paul Verhoeven.

A la télévision, Max Headroom, qui passe irrégulièrement et de manière incomplète sur Canal +.

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Amateurs du genre, voilà de quoi combler vos nuits sans sommeil! Avec deux albums de bandes dessinées, typiquement Cyberpunk, parus aux éditions Albin Michel: Ranxerox à New York et Bon Anniversaire Lubna. Produit de deux dessinateurs et designers italiens, Liberatore et Tamburini, ce sont des albums à connaître absolument! Le personnage de Ranxerox, entièrement cybernétique atteint l'apogée de la violence, du sexe et de l'humour (second degré), aidé par des graphismes hyperréalistes dans la meilleure tradition américaine, avec un soupçon de latinisme, qui fait vraiment tout son charme.

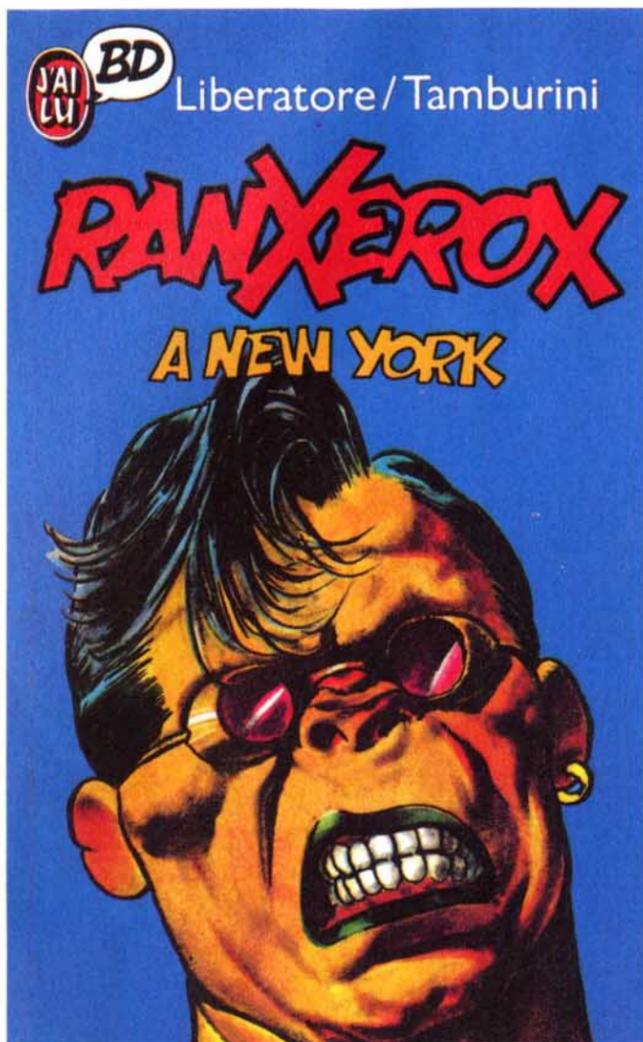
Apparu en 78 en Italie (en 80 en France) peu après les premiers récits Cyberpunk, Ranxerox reste la meilleure illustration de ce type de société très décadente. A lire pour se faire une idée visuelle du monde dans lequel vous allez évoluer au travers des premiers logiciels du genre. A noter que Tamburini, le scénariste, est décédé en 1986 et que depuis, Liberatore a décidé de mettre fin aux aventures de Ranxerox.



Le meilleur jeu de plateau sur Amiga.
Superbe! Un petit chef-d'œuvre
Le graphisme est fantastique
INTÉRÊT: 90%
GÉNÉRATION 4
La légende d'un enfant-roi,
aux graphismes dignes
d'un dessin animé
Micronews

Un jeu réalisé par Blue Byte

UBI SOFT
Entertainment Software



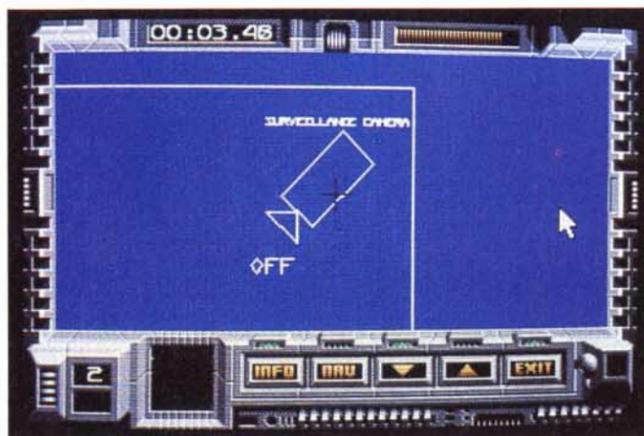
LES JEUX CYBERPUNK

Le genre Cyberpunk a beau ne pas être facile et grand public, il est par contre normal qu'il soit à la base de jeux informatiques! Il aura fallu par contre pas mal de temps, pour voir apparaître des jeux dignes du genre. Nous vous en présentons trois, Interphase, Neuromancer et Rank Xerox, tous d'un genre différent.

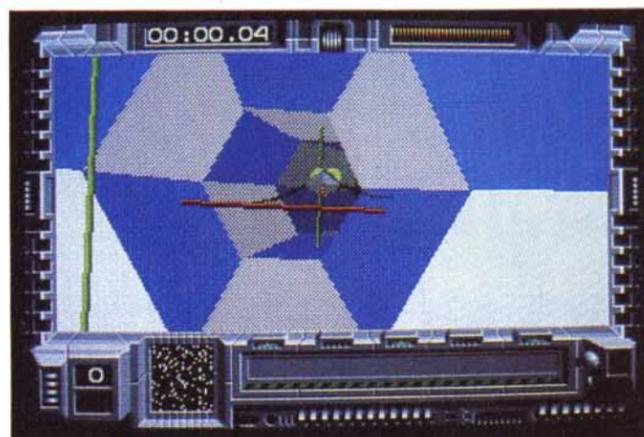
INTERPHASE

Édité par Imageworks, Interphase est testé dans ce numéro, et sera disponible au moment où nous sortirons. C'est le jeu Cyberpunk le plus inspiré, puisqu'on y retrouve des idées de Tron, Brainstorm, Blade Runner, mais surtout de la géniale série Max Headroom (j'offre un abonnement à Gen 4 à la première chaîne française qui se décide à diffuser tous les épisodes!), série télévisée culte en Angleterre.

Le jeu se déroule dans un futur assez proche, où de nombreux travaux ne sont plus effectués par des humains mais par des machines. Par conséquent, le travail n'est plus l'activité principale des hommes. Ce sont désormais les loisirs qui dominent (voilà un monde sympathique!). L'activité la plus en vogue se nomme les DreamTracks, que l'on pourrait traduire par Banque de Rêves! De quoi s'agit-il? Eh bien, vous disposez chez vous d'un



appareil, dans le genre de votre lecteur de compacts, et vous y insérez un disque de rêves. Dès que le lecteur se met en route, vous vivez le rêve en ressentant tout ce que vous y trouvez, y compris le goût, le toucher, etc. Bref, ceux qui ont vu Brainstorm comprendront de quoi il s'agit, et où nous allons en venir.



La plus grosse compagnie spécialisée dans le domaine se nomme la DreamTrack Corporation. La compagnie emploie des rêveurs professionnels qui créent des rêves fabuleux et divertissants. Mais évidemment, il y a un hic! Vous êtes Chad, et vous vous êtes laissé persuadé de rêver à quelque chose de mauvais, de très mauvais même. Bref, votre rêve comprend bien des messages subliminaux qui pourraient



endoctriner toute une partie de la population! Une fois ce rêve fait, vous êtes vidé de la Corporation.

Comprenant l'importance de ce que vous avez fait, et les conséquences dramatiques que pourrait avoir la diffusion de votre rêve, vous décidez de reprendre l'enregistrement. Hélas, la tour où se trouvent enfermés les DreamTracks est particulièrement protégée, et de plus, c'est au dernier étage que se trouvent les enregistrements. Vous y envoyez donc votre compagne, pendant que vous transférez votre esprit dans l'Interphase de l'ordinateur de la Corporation. Vous



faites maintenant partie des programmes, et vous pouvez ainsi vous promener dans la logique informatique de l'ordinateur. Vous espérez pouvoir déconnecter les nombreux pièges qui guettent votre compagne à distance.

Vous l'avez compris, le scénario d'Interphase est particulièrement original et riche. Comme le jeu est techniquement superbement réalisé, vous comprenez maintenant le pourquoi du 98% d'intérêt que nous lui avons donné.

NEUROMANCER

Déjà disponible sur PC, le programme arrive d'ici décembre sur Amiga. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu d'aventure animé des auteurs de Bard's Tale: Interplay. Cette fois-ci, c'est carrément l'adaptation officielle du livre Neuromancien de William Gibson, et si le jeu se déroule dans le même monde et comporte les mêmes idées de

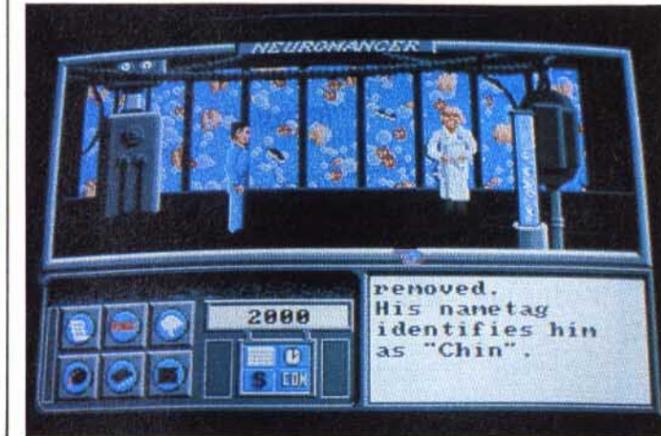


départ au niveau du scénario, il est autrement plus complexe d'y résoudre l'énigme. Tout se déroule en 2058, à Chiba City, dans la baie de Tokyo, au Japon. Chiba est une ville assez triste, centre du monde criminel, de la médecine noire et des marchands d'organes artificiels. C'est dans

cette ville que vous pouvez vous acheter des yeux aux couleurs changeantes, etc. D'ailleurs, dans la première partie du jeu, vous allez devoir vous équiper. En fait, le but est de trouver des composants, des microprocesseurs vous donnant des compétences. Ces processeurs devront être, soit gagnés, soit achetés, et se connectent directement sur votre cerveau par l'intermédiaire des broches dont vous disposez sur le crâne! Au fait, vous êtes un cow-boy, un pirate du Cyberspace. Comprenez que vous vous introduisez régulièrement et de manière illicite dans le Cyberspace, représentation physique en 3 dimensions du monde des données informatiques. Votre but est de pirater tout programme ou information qui ne circule pas encore sur le marché. La doctrine de ce monde est que l'information est la puissance! Seulement, pour s'interphaser avec le Cyberspace, il faut déjà posséder un gadget nommé Cyberdeck, puis il faut connaître au moins un code d'accès à l'une des nombreuses bases de données de ce monde. Pour



en obtenir de nouveaux, vous pouvez discuter avec toutes les personnes que vous rencontrerez, mais aussi utiliser vos connaissances. Parlons-en d'ailleurs, de vos connaissances. Il y a bien des personnes que vous n'avez pas vues depuis un bon bout de temps. En plus, une rumeur circule depuis quelques temps, comme quoi, plusieurs cow-boys du Cyberspace ont disparu. Vous vous doutez que la réponse ne se trouve pas dans le monde réel, mais bel et bien dans le Cyberspace, et vous êtes bien décidé à trouver la réponse à ce mystère. Seulement, il faudra déjà vous équiper dans un premier temps, et également acquérir divers programmes pour craquer les protections. C'est obligatoire, car dans le Cyberspace, une protection que l'on ne passe pas peut être mortelle pour la personne interfacée!



DES PRIX OU DES CADEAUX !

1000 FRANCS DE CADEAUX !

Pour tout achat au prix catalogue de votre Atari ST ou Amiga 500 nous vous faisons cadeau de 5 jeux et d'une manette de jeu parmi les hits de Generation 4 des derniers mois.

Atari 520 STE 3490 F
avec 1000F de cadeaux
Atari 1040 STE 4490 F
avec 1000F de cadeaux
Amiga 500 3990 F
avec 1000F de cadeaux

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5' 1/4 **690 F** Lecteur 3' 1/2 **790 F**
Freeboot posé **290 F** Trackball **345 F**
Pistolet pour STE **195 F** Blitter posé **490 F**

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens a votre disposition)

METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST

FM MELODY MAKER

La cartouche qui transforme votre ST en un synthétiseur musical est arrivée ! **790 F**

EXTENSIONS MEMOIRE

520 STe	512K	1 Mo	890 F
520 STF	512K	1 Mo	950 F
520 STe	1,5 Mo	2 Mo	2990 F
520 STe	3,5 Mo	4 Mo	5890 F
1040 STF	1 Mo	2 Mo	2490 F
MEGA 1	1 Mo	2 Mo	2490 F

Disquettes

Double face / Double densité

6,80 F L'UNITÉ
(* PAR 100)

Disquettes 'TDK'

8,50 F L'UNITÉ
(* PAR 100) 9 F PAR 10

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



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
Les cadeaux et la reprise ne sont pas cumulables

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**

Certains magasins sont ouverts le **Dimanche en Decembre** Consultez nous !

MICRO VIDEO

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

PARIS

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

MARSEILLE

75, rue de Lodi
13006 Marseille
☎ 91.94.15.20

TOULOUSE

13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX

3, cours
Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

NOUVEAU !

NANCY

55, rue des
4 églises
54000 Nancy

☎ 83.37.06.47

NOUVEAU !

METZ

18, rue du pont
des morts
57000 Metz

☎ 87.32.16.43

TOURS

81, rue Michelet
37000 Tours

☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN

8, avenue de
Grande Bretagne
66000 Perpignan

☎ 68 34 24 40

LYON

11,12 cours
Aristide Briand
69300 Caluire

☎ 72.27.14.74

BELGIQUE

1, rue Dons
1050 Bruxelles

☎ 02 / 648 9074

Le jeu se présente comme un Sierra-On-Line, mais avec peu de choses à taper au clavier, la plupart des actions se faisant à la souris en cliquant sur des icônes. A noter la présence de serveurs dans ce monde, où il est possible d'obtenir les informations, des messages de vos amis, et même de retirer de l'argent de son compte. Bref, Neuromancer est le jeu le plus Cyberpunk de tous, et peut-être le plus intéressant. En tout cas, c'est incontestablement très bien adapté du bouquin de Gibson.

RANXEROX

Et voilà le dernier jeu, qui sera prochainement édité par Ubi Soft. Celui-ci est basé sur la fameuse bande dessinée Ranxerox. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, dans lequel



vous incarnez Ranxerox, un androïde possédant une force titanesque, et se voulant le défenseur des justes et des opprimés. Deux virus, le mal fushia et la psychoposte font aujourd'hui des ravages dans les grandes villes, ayant déjà tué des milliers de personnes. Aucun vaccin n'a pu à ce jour être trouvé, et aujourd'hui, c'est le Président des Etats-Unis qui vient de tomber malade! C'est la panique à la Maison-Blanche, et vous décidez donc de partir à la recherche du remède. Pour cela, vous allez devoir voyager de Rome à New York et affronter des hordes de truands divers.

Le jeu, toujours en cours de développement, comprend une

Vous avez entre 18 et 22 ans, vous êtes sans travail, vous aimez la vie au plein air avec des camarades de votre âge, vous pensez qu'il faut casser la gueule à tous les bolchos. Rejoignez le:

3615 GEN4

(c'est une blague, hein...)



partie arcade, avec des combats variés. Vous pouvez combattre avec vos poings et vos pieds, mais également avec les armes que vous aurez ramassées auparavant, comme dans grenades, des shurikens et j'en passe... D'un autre



côté, il y a une partie aventure, puisqu'il faut trouver des indices de Rome à New York, soit en affrontant les nombreux ennemis, soit en discutant avec les personnages que vous rencontrez.



Ce que nous avons vu du jeu semble excellent, avec des graphismes particulièrement soignés. Ubi Soft nous promet une jouabilité excellente et un accompagnement sonore superbe. Voilà qui promet!

Dossier réalisé par Sophie Dumas et Stéphane Lavoisard
L'illustration de la couverture du dossier est tirée du jeu Neuromancer d'Electronic Arts.

LES PETITES ANNONCES

ATARI ST

Vends Atari 520 STF D.F (Déc 88) + moniteur couleur Atari SC 1425 + nbreux jeux + disks + boîte de rangement + livre. Excellent état: env 4300F. Tél: 39.58.43.32 ap 18h (Yvelines).

Vends Atari 520 STF (double face) + souris + joystick + ST-Disk + 2 jeux (sous garantie): 2400F. Demander Alexis au: (1) 45.72.55.82.

Vends Atari 520 STF double face (Sép 88) + jeux: 2500F. Tél: 48.58.54.93 après 7h. Demander Amroise.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur TBE + 2 joysticks + nbreux jeux: 4000F. Tél: 42.26.99.44. Répondeur si absent. Merci, à bientôt.

Vends 520 STF double face (Etat neuf) + jeux (Crazy Car 2, Falcon, Targhan,...). Le tout: 2500F. François au 84.63.00.75 ap 19h.

Vends 520 STF DF + moniteur SC 1425 + jeux + Publishing Partner + Calcomat 2: 4500F. Tél: 42.83.33.95 94100 St Maur. Demander Edouard.

Vends Atari 1040 STF + câble péritel + joystick. Etat neuf: 3000F. Demander Rolland Thierry. Tél: 46.57.11.62 poste 5297 h.b.

Vends Atari ST 1040 + moniteur couleur SC 1425 et nbreux logiciels + boîte de rangement. Sous garantie. Tél: 27.90.42.07.

Vends Atari 1040 STF complet + moniteur couleur SC 1224, état parfait (garantie 6 mois) + logiciels + livre "Bien débiter" + joystick: 5000F. Paris tél: 46.06.84.74.

Urgent! Vends 520 STF DF, nouvelle ROM, sous garantie avec emballage d'origine + souris + 20 disquettes + très nbreux originaux + nbreuses revues. Le tout sacrifié à: 2500F. Tél: 60.14.22.53.

Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 (sous garantie): 5000F (Seine et Mame). Tél: (1) 64.66.23.62. Demander Eric.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Philips 8832 + 2 joysticks + 80 disks de softs + livres: 4900F. Tél: 42.74.82.05.

Stop! Vends Atari 520 ST DF, nouvelle ROM, Freeboot. Originaux 50 Disks, joystick. Le tout: 2500F. Tél: 42.00.09.92 (ap 18h). Demander Thomas (Paris 19e).
Les Dompubs pour Atari ST sont chez AXORDI: demander notre catalogue gratuit au 27.65.86.11 ou sur notre RTC au 27.65.58.11.

Vends plus de 100 démos! Pour Atari ST (animation, music,...) de 15F à 20F le disk port compris! Liste sur demande. Amigaga s'abstient. Frédéric Houët, 4 rue George Kirsch 51300 Vitry-le-François.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. Méthode simple et efficace: "Créer votre propre jeu en moins de 6 mois". Cédric JAVAUULT, 38 av Gallilée, 94100 St Maur. Tél, le week-end: 42.83.50.16.

Vends nombreux logiciels originaux pour Atari ST (Explora, Robocop, R-Type,...) ou échanges. Tél: 50.21.92.38 le week-end. Demander Pascal.

Vends originaux pour ST: Thunder Blade + the Strider: 200F, Speedball + Xenon II: 260F, Robocop + Silkorm: 220F, Dragon Nonja: 110F. Port de 20 F. Entre 18 et 19h en semaine uniquement. Vends également CPC 464 couleur + 60 jeux: 1500F. Tél: 40.34.35.79.

Vends pack STOS (Basic, Compiler, Maestro Sprite): 600F. Pack GFA (Basic 3.00, Compilateur 3.01, Assembleur): 750F. Falcon: 150F. F 16 Combat Pilot: 150F. Targhan: 130F. Tél: 60.96.65.09.

Urgent! Vends pour Atari 520ST originaux de Skroll: 70F, Starglider: 70F, Le Manoir de Mortevielle: 80F, Xenon: 90F, Thunder Blade: 80F. Tél: 34.12.67.64 le soir.

Vends originaux pour ST: Passing Shot, Powerdrome, Bismark, Dailey Thompson's Olympic Challenge, Rugby, 170 francs pièce ou 800 francs le tout. Bigo: (1) 43.33.55.36. Demander Olivier.

Vends originaux pour ST avec boîte et notice. Liste sur demande 100F pièce. 1 kit de nettoyage pour lecteur 3.5: 100F (jamais servi), 1 multiface ST (copieur personnel): 400F, 1 kit d'extension mémoire 512 Ko technic facile à monter avec notice: 800F port gratuit. Mr GULBERT Thierry Résidence Santillane Bat 1, Apt 3, 33 400 Talence. Tél: 56.04.46.08.

AMIGA

Vends pour Amiga Sampler stéréo: 500F (valeur 1000F), disks son IFF: 25F (2 instruments, 1 perc), Disk Fonts: 25F. Recherche démo ou tout autre Dompubs. Hacène LAHRECHE 53 rue Amiral Mouchez 75 013 Paris. Tél: 45.81.63.94 entre 19 et 20h. Réponse de préférence par courrier.

Sur Amiga, cherche débutants en assembleur, graphistes, musiciens pour fonder un groupe en vue de création de démos. Contacter ORGERON Eric, Avenue de l'Oratoire, 84 390 Sault.

Vends extension 512 Ko pour Amiga 500 avec interrupteur. Recherche carte vierge 1,5 Mo ou plus. Demander Jean-Louis ap 18h au 26.74.02.63.

Vends Amiga 500 + écran 1084 + ext. mémoire 512 Ko + mini amp + joystick pro 500 + tapis souris + boîte de rangement + disks + docs + revues + housses. Prix: 6800F. Tél: 39.65.69.42.

Vends Amiga 500: 3000F, moniteur couleur 1084S: 1500F, disque dur A590: 4000F, extension mémoire 512 Ko et logiciels en cadeau. Eric au (16) 34.80.62.22.

Vends Amiga 500: 2300F + moniteur 1084 S: 1600F ou le tout pour 3700F + quelques originaux. Demander Carlos entre 18h30 et 20h30 au 48.34.65.44.

Vends originaux pour Amiga. Très grand choix de prix très intéressants (70-150F). Demander Sébastien ap 20h. Tél: 88.77.00.59.

Vends jeux originaux pour Amiga, F 18 Interceptor: 130F, Battle Chess: 130F, Ums: 130F, Test Drive: 100F, Fire & Forget: 100F, Firezone: 100F, Dragon's Lair: 260F, Rolling Thunder: 100F, The Graphic Studio: 200F ou 1000F l'ensemble. Tél: 74.00.22.06 ap 20h.

Vends originaux: Silkorm et Blood Money sur Amiga 500, Targhan, Castle Warrior, Rambo 3, Dragon Ninja et Baal sur Atari ST. Contacter HENNETON Ronan, 14 rue du Grand Pre, Bauvais 60 000. Tél: 44.48.39.95.

IBM PC

Vends TO16 PC/XT, 10 MHz, écran couleur EGA-CGA-MDA-Hercules + livres + nbreux jeux et utilitaires + joystick. Prix: 8490F à débattre. Après 18h, Christophe au 42.08.64.54.

Vends ordinateur TO9 + crayon optique + lecteur cassettes + 9 jeux + écran couleur: 2800F + jeux Sega (After Burner, Zillion II, ect) Kenseiden 120F l'un. Tél ap 18h30 au 48.86.40.69.

DIVERS

Echange Atari 520 STF DF + SC 1425 + GFA 2.02 + jeux + utilitaires + console Sega + 5 jeux contre Amiga 500 + 1084 S. Urgent! Demander Yves au 98.70.47.70 (Pont-Croix).

Urgent! Vends console de jeux Sega tbe + 5 jeux: After Burner + Fantaisie Jone II + Power Strike + Secret Command + Hang On. Le tout cédé à 1200F (valeur: 2100F). Ecrire à Olivier BRICE, chambre D287, cité universitaire Monplaisir, rue J Callot 54 500 Vandoeuvre.

Vends jeux originaux pour PC et Sega (très bon état). Demander Adrien vers 17h. Tél: (1) 45.42.19.46.

Kick Off Club: création d'un club des utilisateurs de Kick Off (ST ou Amiga). Rencontres, championnats, compétitions. Virtuoses du joystick, n'hésitez pas. Renseignements: 46.80.22.14.

Notre service de distribution diffuse des Mégademos, intros, compilations musicales, slide show, jeux ainsi que les meilleurs utilitaires du domaine public pour Amiga (collections Fish, Amicus, Tbag, ...). Notre catalogue de plus de 300 disks est disponible contre 1 timbre à 2.20F. FD, BP 18, 59 115 Leers.

GA

PETITES ANNONCES

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

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

SAPRISTI: 3615 GEN4!

LES CONCOURS

Didier, le coursier de Pressimage, déteste le serveur 3615 GEN4. C'est lui qui porte à la Poste les dizaines de kilogrammes de cadeaux offerts chaque jour en direct dans les Salons (*SAL). Une question du Trivial Pursuit, et le soft est dans la poche!



LES AUTOCOLLANTS

Vous pouvez en gagner sur le serveur, mais vous pouvez aussi en acheter à la Boutique. Collez-les aux endroits les plus pittoresques et photographiez-les, nous publierons les meilleures diapos, en récompensant largement les auteurs!



LES VIES INFINIES

Sur le 3615 GEN4, vous avez la primeur des bidouilles trouvées par Toubab, Gillus, Arioch, GL et les autres! Vous pouvez aussi y déposer vos propres trucs, mais seulement s'ils sont originaux. Pour consulter cette caverne d'Ali Baba, il faut taper *VIE.



LES BALS

Actuellement, il se crée chaque jour plus de 100 Boîtes Aux Lettres sur le 3615 "SAPRISTI" GEN4. Elles permettent de dialoguer en différé, de prendre contact avec des gens sympas et d'obtenir des réponses aux questions posées dans les rubriques. On choisit son pseudo en entrant sur le serveur, puis on ouvre sa Bal en choisissant un code secret. Le menu des Bals: *BAL.



LES RUBRIQUES

Dans les Petites Annonces (*PA), on peut acheter (ou vendre) du matériel (ou des softs). Il y a une rubrique Avenfou (*AVE) pour résoudre facilement Indiana Jones Aventure, par exemple. Chaque machine a sa rubrique (*ST *AMI *PC), et on peut aussi parler des JdR (*JDR). Le sommaire des rubriques: *RUB.



LE TELECHARGEMENT

Il arrive: nous finissons de le peaufiner. Au programme, vous trouverez des démos, des préviews, des musiques, des jeux et du Domaine Public, pour le prix de la communication. Il faut juste un câble de liaison ST-Minitel et un soft, quasi-disponible à la Boutique.



LE GUIDE

Il suffit de le lire une fois pour comprendre tout ce qui se passe sur le 3615 GEN4. On y apprend comment utiliser les commandes, comment se déplacer plus vite, comment profiter de ses mémos. C'est vraiment beaucoup plus simple après! Il faut taper sur la touche "Guide" du Minitel, c'est magique...



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

MICROÏDS
EAGLE'S RIDER



36.15
MICROÏDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre. Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu. Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



MICROÏDS

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

LE BIDOUILLEUR MALADE



Le mois dernier, la rubrique n'avait pas pu passer par manque de place. Vous avez donc droit à une rubrique imposante, avec beaucoup d'astuces pour vos jeux préférés, grâce à Toubab, Gillus, GL, Arioich, Castorax et Fallen Angels.

Je souligne que ces bidouilles sont sur le 3615 GEN4, en rubrique *VIE, mais ce n'est pas une raison pour que les concurrents les "empruntent" pour les publier dans leurs colonnes. Je suis d'accord, c'est très triste que personne ne s'intéresse à eux et qu'ils n'aient pas d'Atatrucs, mais de là à détourner ceux de nos lecteurs, ce n'est pas très correct. Comme je suis pas vache, je leur donne une idée: dans les canards anglais, il y a plein d'Atatrucs en ST Basic. Ni vu ni connu, vous pourriez les publier... Bath, mon idée, non?

Je vous avais promis une surprise. Elle arrivera normalement à la Boutique de Pressimage à la mi-Décembre. Il s'agit d'un éditeur de disquettes sur ST, que vous pourrez acheter à très bas prix. Nous vous le proposons puisqu'il n'en existe pas dans le Domaine Public (Freeware: copiable à volonté), et ni Mutil, ni Disc Doctor, ni ST Doctor (non freeware) ne sont vraiment disponibles chez les revendeurs. Plus de détails le mois prochain, avec un petit mode d'emploi du soft en question. J'attends vos cadeaux de Noël à:

GENERATION 4 (Bidouilleur Malade)
210 rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS

COMMOTRUCS

(Sur Amiga)

SHADOW OF THE BEAST

Pour Beast, CASTORAX nous informe que si l'on maintient les deux boutons de la souris pendant le chargement du jeu, il arrive (de temps en temps seulement, allez savoir!) que l'on obtienne alors des vies infinies.

MILLENIUM 2.2

Vous voulez peut-être 50000 unités des 4 minéraux nécessaires pour terraformer. CASTORAX vous propose de sauvegarder une partie en cours, de lancer l'éditeur Smart Disk. Mettez-vous en mode 'Sector Editor' et en 'Size Word'. Au bloc 49 (track 2, sector 5, head 0), placez-vous sur la ligne 1E0, et à partir du 6ème mot (un mot est ici une suite de quatre chiffres), il faut écrire 14 fois la séquence C350. Après avoir fait un 'Write Sector', refusez de recalculer le checksum.

STORMLORD

CASTORAX m'a envoyé un Commotruc trouvé par XENON. Ici aussi, on utilisera Smart Disk, toujours en 'Size Word' comme précédemment. Au bloc 1153, on trouve en ligne 1A0 la séquence 6A3A. On va la remplacer par 4E75, on va sauver le secteur ('Write Sector') et on va refuser de recalculer le Checksum.

ATATRUCS

(Sur ST)

NAVY MOVES

Recherchez 53 39 00 03 07 06 et remplacez 53 par 52. Pour pouvoir modifier le secteur en question, formatez une disquette vierge en 79 pistes de 11 secteurs et vous collez une étiquette sur laquelle vous écrivez "Merci TOUBAB". Vous lancez Mutil, vous commencez la recherche avec cette disquette, et vous la remplacez par la disquette du soft, si possible une copie de sauvegarde, comme d'habitude.

ALTERED BEAST

ARIOCH remplace dans le fichier BEAST la chaîne 53 72 00 00 66 28 31 BC par 4E 71 4E 71 60 28 31 BC. C'est ARIECH qui fait ça, oui, oui.

PAPERBOY

GILLUS, quant à lui, il recherche la séquence 41 FA 1F 7C 30 BC 00 06 et il remplace 06 par 05, puis il cherche 41 FA 1F 7C 30 BC 00 05 et il remplace 53 50 par 4E 71. C'est GILLUS qui fait ça, et pas un autre.

PHOBIA

TOUBAB remplace la séquence 1C 53 40 35 40 par 1C 4E 71 35 40. C'est VRAIMENT TOUBAB qui fait ça, et pas un autre.

GEMINI WINGS

D'après vous, qui recherche la séquence 41 F9 00 00 03 BC 53 70, en remplaçant ensuite 53 70 par 60 02? C'est GIIIIILLUUUUU.

ASTAROTH

Vous prenez Mutil, vous le lancez, vous cliquez dans 'Modify', puis dans 'View Disc', et vous cliquez dans la boîte 'Search'. Vous tapez la séquence 41 F9 00 00 AE 6E 04 10, et puis vous remplacez 04 10 par 60 0A. En général, ce sera toujours la marche à suivre. Vous n'oubliez pas de remercier GILLUS, à l'occasion, sur le 3615 GEN4.

ARCHIPELAGOS

Si vous avez bonne mémoire et le numéro 15 de Génération 4, vous savez que TOUBAB avait proposé un Atatruc pour Archipelagos, qui permettait de se rendre directement au niveau 9999. Pour retirer cet Atatruc, il faut modifier le listing publié à l'époque. Changez:

IF oct<>270642

par:

IF oct<>41266

et les datas par:

DATA &H8003,&H0019,&H03BB,&H0222

DATA &H03BB,&H0222,&H02AB,&H02B3

DATA &H02B3,&H02AB,&H02AA,&H02AA

DATA &H02AA,&H02A2

TECH

Quand on veut des vies infinies pour ce soft, on cherche 53 39 00 00 40 55, on remercie TOUBAB et on remplace par 60 02 00 00 40 55. C'est à faire trois fois, sauf le remerciement, une fois suffit.

DYNAMITE DUX

ARIOCH trouvait que le jeu était trop compliqué. C'est vrai qu'il est un peu dur, et c'est vrai surtout qu'il est assez lent. Alors, autant avoir les vies infinies. Dans le fichier DST.PRG, recherchez la séquence 53 39 00 00 et remplacez par 53 39 00 00, c'est à l'offset 621C. Pas très loin derrière, à l'offset 62F4 pour être plus précis, vous faites de même. ARIECH aussi est sur le 3615 GEN4, vous pouvez le féliciter dans sa Bal.

STEEL

Pour récupérer plus facilement les cartouches, TOUBAB a décidé de supprimer les droïdes. Easy. Sur le disque, il faut rechercher la séquence 61 00 01 22 et la remplacer par 4E 71 4E 71. Il faut aussi le remercier en Bal Toubab sur 3615 GEN4.

XENOPHOBE

TOUBAB a délicatement choisi 101 aliens, leur a donné une place dans un Airbus, et a renvoyé l'avion dans leur pays. C'est vrai quoi, ils viennent manger l'énergie vitale du héros. Cherchez 66 00 00 E6 et remplacez par 4E 75 4E 71. Vous cherchez 66 00 00 8A et vous remplacez par 4E 75 4E 71. Même chose pour 66 00 00 9E, puis pour 66 00 00 98.

DRAGON SPIRIT

Pour pouvoir éditer le disque, TOUBAB précise qu'il faut formater une disquette vierge (pas celle du jeu!) en 80 pistes, et 10 secteurs par piste. Editez cette disquette (View Disk) et insérez ensuite la disquette du jeu.

Pour avoir les vies infinies, il faut chercher 53 6E 00 04 et remplacer par 52 6E 00 04. Pour être invulnérable, il faut chercher 53 6E 00 16 et remplacer par 52 6E 00 16. Enfin, pour être totalement imperméable, il faut chercher le 53 6E 00 3C 4A et remplacer par 52 6E 00 3C 4A. On remplace 53 par 52, quoi. -

EYE OF HORUS

TOUBAB voulait des vies infinies dans ce jeu. Il lui a suffi de rechercher 53 79 00 01 FE 18 et de remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71. Tout simplement.

3615

GEN4

YABON!



SHINOBI

Vous vouliez des vies infinies dans Shinobi. Vous avez lu Génération 4 numéro 17, vous avez vu qu'il fallait chercher 53 79 00 00 B9 BE et vous l'avez remplacé par 4E 71 4E 71 4E 71. Puis vous avez recommencé, car vous avez lu qu'il fallait le faire deux fois. TOUBAB y disait aussi qu'il fallait chercher 53 79 00 00 2B 4A et vous l'avez remplacé par 4E 71 4E 71 4E 71, ce qui donnait le temps infini. Enfin, en cherchant 4A 79 00 00 B9 92 6B 0A 50 F9 00 00 FF 84 60 00 02 7C et en le remplaçant par 4E 71 4E 71, vous avez compris que désormais, vous pourriez changer de niveau sans problème (Mais le "GO" n'est plus inscrit, soyez vigilants!). Merci Gen4, merci TOUBAB!

HAWKEYE

Sur le 3615 GEN4, Toubab donne aussi des Atatrucs pour de vieux jeux. Par exemple, pour ce soft, il conseille de chercher (View Disc) la séquence d'octets 3D 7C 00 03 00 4A et de la remplacer par 3D 7C 00 FF 00 4A.

SUPER WONDER BOY

Quand vous voulez des vies infinies en ce jeu, vous devrez donc présenter la disquette en le ST et porter Mutil. Quand l'opération est achevée, cliquez en le boîte "Fouiller" et tapez avec le clavier 4A 79 00 00 B6 FA 66 00 00 88. Sur cela changez par 61 00 00 4A 4E 71 60 00 00 88. Le traducteur remercie à GILLUS pour le truc donné par lui.

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

BLOODWYCH

Je vous l'avais dit, que GL était spécialisé dans les excellents listings GfA pour les excellents softs. Et TOUBAB ne veut pas être en reste.

```

GL
Ce listing GfA fournit de la nourriture dans chaque case
vide du joueur, en anglais.
A lancer avec une partie de sauvegarde.
Print "Food for Bloodwych by cook GL"
Input "Insert save game disk";r$
open "u",#1,".sav"
seek #1,512
bget #1,300000,256
for i=0 to 15
  for j=4 to 11
    ad=300000+i*16+j
    if peek(ad)=0
      poke ad,10
    endif
  next j
next i
seek #1,512
bput #1,300000,256
close #1
  
```

THE STRIDER

Ils ont été nombreux à s'attaquer à ce soft, et ça se comprend. TOUBAB s'était même acharné sur la preview, non jouable. Jusqu'où iront-ils?

ARIOCH
Vous recherchez (dans le .PRG) la séquence 53 79 00 07 FF 7E et vous remplacez le 53 79 par un 60 04.

FALLEN ANGELS
Dans le fichier \AUTO\BSTRIDER.PRG, cherchez la séquence 53 6D 03 00 61 00 32 4E 4A 6D 03 00 et remplacez par 4E 71 4E 71 61 00 32 4E 4A 6D 03 00 (vies infinies). Cherchez la séquence 53 40 4A 40 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B et remplacez par 4E 71 4E 71 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B (temps infini).

TOUBAB
Remplacez 53 79 00 07 FF 78 par 52 79 00 07 FF 78 (secteur 651). Vous serez imperméable. Génial. A propos d'imperméable, saviez-vous que c'était un certain Mac Intosh qui l'avait inventé?

DELPHINE CINEMATIQUE
VOUS A OFFERT 30 'VOYAGEURS
DU TEMPS' ET 10 CD DES
MUSIQUES DU JEU SUR LE
3615 GEN4

OCEAN
OFFRE 50 COMPILATIONS
'GEN D'OR' SUR LE
3615 GEN4

RESULTAT DU CONCOURS BATMAN DU NUMERO 15

1er Prix : (les 2 volumes de la BD Vengeance Oblige, la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), le jeu Batman: Caped Crusader (Amiga/ST/PC), 1 CD de la musique du film et un coffret Warner Bros comprenant 1 T-Shirt, 1 badge, des stickers et une affiche du film): **LOMBARDI Robert (73).**

2-3ème Prix : (la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman): **ALEXANDRE Laurent (04), ROTH Elisabeth (67).**

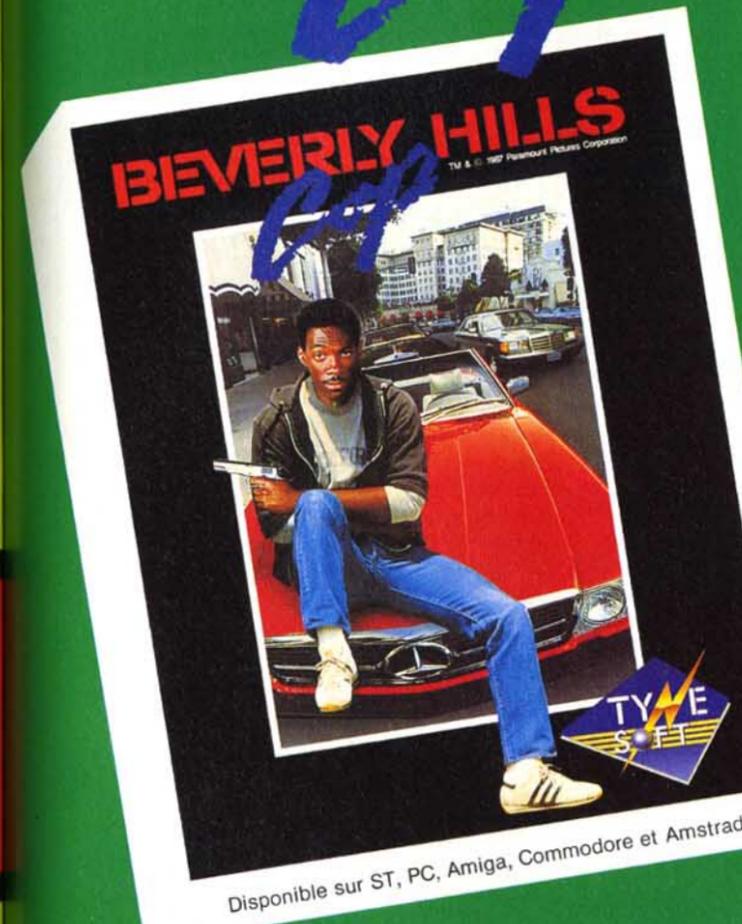
4-10ème Prix : (la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman): **LEFEBVRE Julien (27), GUERIN de VAUGRENTE Yves (59), MANOUK Laurent (13), SEGAY Jeremy (30), DJERMANE Yann (92), CHANAL Cédric (34), RAL Jean Philippe (62).**

11-20ème Prix : (1 T-Shirt et 1 badge Batman): **CHRISTONI Bruno/Nathalie (06), CAPON Pierre-Etienne (80), PAPILLON Hervé (13), PAPEIX Marc (81), CLEMENT Rémy (26), BOULANT Alexandre (59), LENDRIN Eric (93), TARET Cédric/Stanislas (97), SCHMIDT Serge (67), FAZZI Régis (57).**

21-50ème Prix : (le badge Batman): **DO Cyril (94), ETIENNE Alain (13), GLANDIER Olivier (13), DUPUY François (87), LENS Frédéric (3673), MARCOVICH Mercedes (26), JACCAZ Yann (74), PETIT Frédéric (71), KROLSKI José (76), SANTINI Jérôme (37), LABEDE Laurent (83), CHAZELLE Joël (42), NAVOYAN Guirados (69), GRIMAUZ Julien (14), DEDIEU Jean-Marc (31), REY Christophe (31), COTTREL Richard (31), GENET Stéphane (37), ALLAINGUILLAUME Régis (55), CHETELAT Gille (63), CAILLERE Patrick (27), LANCON Marc (34), DELAFOSSE Patrice (76), MICHEL Martial (57), ANTONES Luc (92), DERUAZ Ludovic (73), MATHIEU Pascal (38), HOVASSE Thomas (92), FARGOT Jérôme (01), BOUBALS Nicolas (30).**

BEVERLY HILLS

TM & © 1987 Paramount Pictures Corporation
© Paramount Pictures All Rights Reserved



Disponible sur ST, PC, Amiga, Commodore et Amstrad

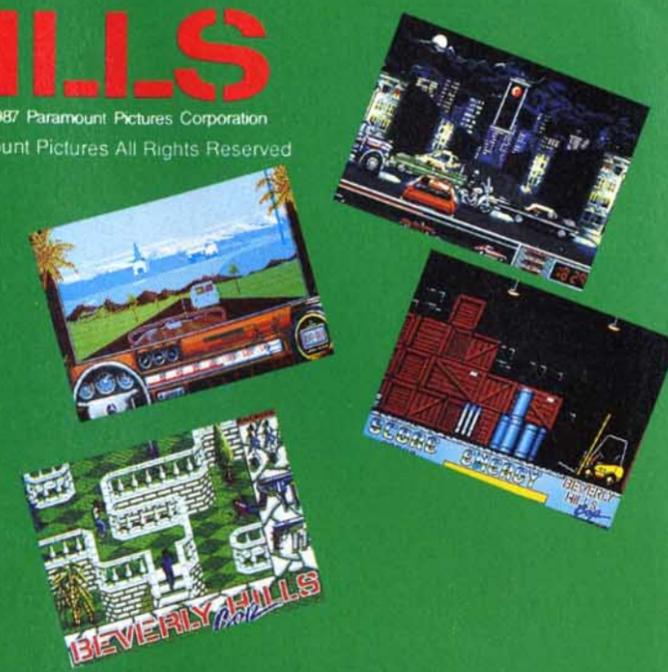
Attention Beverly Hills
AXEL FOLBY arrive !!
Le héros de "Beverly Hills"
est de nouveau à Beverly Hills et cette fois il travaille sur une affaire galère ! Il va empêcher le crime de l'année, à moins que des excités de la gachette ne s'occupent de lui. Vous jouez contre la montre afin d'empêcher un cambriolage audacieux, guetter les tueurs armés, rechercher les indiens d'un crime bizarre et défendre votre vie, encore et toujours dans ce jeu d'action rapide qui met en vedette le détective qui parle aussi vite qu'il tire.



Distribué par
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
9201 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



Disponible sur ST, Amiga, PC



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:

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°1 | <input type="checkbox"/> N°2 | <input type="checkbox"/> N°3 | <input type="checkbox"/> N°4 |
| <input type="checkbox"/> N°5 | <input type="checkbox"/> N°6 | <input type="checkbox"/> N°7 | <input type="checkbox"/> N°8 |
| <input type="checkbox"/> N°9 | <input type="checkbox"/> N°10 | <input type="checkbox"/> N°11 | <input type="checkbox"/> N°12 |
| <input type="checkbox"/> N°13 | <input type="checkbox"/> N°14 | <input type="checkbox"/> N°15 | <input type="checkbox"/> N°16 |
| <input type="checkbox"/> N°17 | <input type="checkbox"/> N°18 | <input type="checkbox"/> N°19 | <input type="checkbox"/> N°20 |
| <input type="checkbox"/> N°21 | <input type="checkbox"/> N°22 | <input type="checkbox"/> N°23 | <input type="checkbox"/> 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

ACTIVISION

Si l'on regarde de près les produits d'après Noël que propose Activision, on se rend compte que, s'il ne s'agit pas toujours de gros titres, ils sont quasiment tous excellents!

En dehors de **Breed** et **Atomic RobotKid**, les deux nouvelles licences d'Activision, bien des produits sont en préparation.

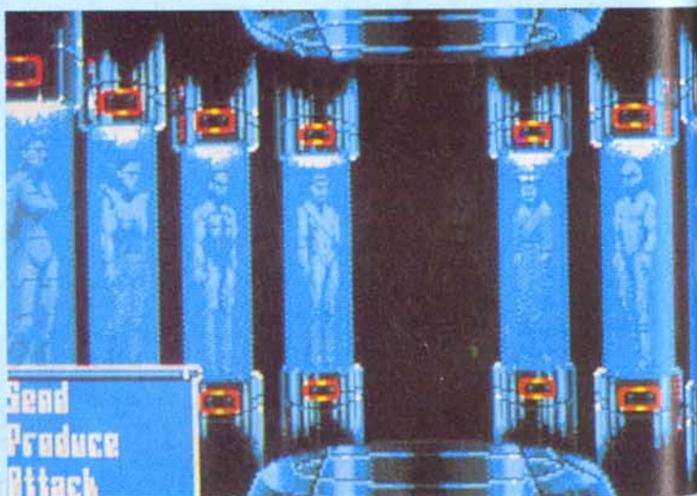
Warhead devrait être disponible sur Amiga et ST en janvier. Nous avons rencontré le programmeur du jeu au PC Show, et ce qu'il nous en a dit laisse rêveur. C'est une sorte de jeu à la Elite, mais avec une réalisation bien meilleure. Il est vrai, que ce que nous en avons vu était réellement impressionnant. L'auteur nous raconte une mission: "Vous avez des vaisseaux ennemis sur le radar. Si vous pensez à allumer la radio à ce moment-là, vous les entendez discuter, et vous comprenez qu'ils vont vous attaquer et tenter même de vous faire propulser dans un trou noir. Toute la bataille se déroulera autour du trou noir, et il faudra faire face à des forces d'attraction importantes!" Voilà qui est vraiment prometteur.

Toujours dans le genre d'Elite, il y aura **Exodus**, un jeu de stratégie et de diplomatie. Le but est de mener à bien l'exode complet d'une planète, en tant que gouverneur.

Enfin, **Driftlands** est un jeu d'action des mêmes auteurs qu'**Exodus**. C'est une étrange histoire, où des gens habitent des villages se trouvant sur des rochers qui flottent dans le ciel. Un réseau électromagnétique permet de relier les différents rochers.

Hot Rod, l'adaptation de la course d'automobiles de Séga, s'annonce maintenant pour mars. Fait par l'auteur de la conversion de **Gauntlet 2**, le jeu devrait permettre à quatre joueurs de participer en même temps, via l'interface joystick qu'utilisait justement **Gauntlet 2**.

Enfin, Paul Shirley, le programmeur de **Quartz**, termine en ce moment **Spindizzy 2**, un jeu dans le genre de **Marble Madness**. Le jeu ne sortira hélas! qu'en novembre prochain...



Exodus (ST)

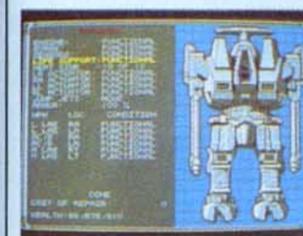


Death Track (PC)

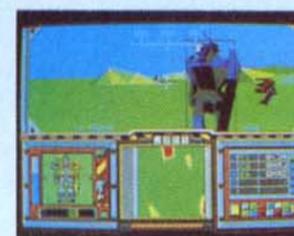


Driftlands (ST)

Et du côté d'Activision États-Unis, il y a plein de nouveautés, mais sur PC uniquement. **Tongue Of The Fatman** est un jeu de combats pas comme les autres, puisque les combattants disposent tous de pouvoirs mutants. On le testera dans notre prochain numéro. Il y aura également **Grave Yardage**, un jeu de football américain, mais avec des zombies, des nains et pleins d'autres monstres. **Death Track** est une course de voitures à la Mad Max, avec beaucoup de casse et d'explosion, mais ça a vraiment l'air



Mechwarriors (PC)



Ghostbusters 2 (PC)



superbe. **MechWarrior**, jeu de rôle basé sur les nombreux romans et dessins animés bondés de robots, est un jeu qui allie réflexion, aventure et simulation. A noter les magnifiques scènes de combat en 3D! Deux autres jeux sortiront prochainement, tout deux basés sur un film. Ce seront **Die Hard**, l'adaptation de Piège de cristal, et **Ghostbusters 2**, qui n'a rien à voir avec les versions Amiga et ST. Ce n'est plus le même jeu! Enfin, côté sport nous aurons **Face Off**, une simulation de hockey sur glace, et côté aventure, **Mines Of Titan**, d'Infocom. Ce sera tout pour aujourd'hui.

LES COMPAGNIES ETRANGERES



Warhead (ST)



Face Off (PC)

ANCO

Les produits Anco ont un peu de retard, comme **Rally Cross** ou **Kick Off Prolongations**. Au fait, nous savons maintenant que dans ce dernier il y a des tonnes d'options, comme la possibilité durant le jeu, de régler la force de ses tirs, de contrôler plus le goal, et qu'il y a différents terrains (sec, humide, etc.). Nous avons également des nouvelles de **Player Manager**. Il s'agit d'un jeu de football reprenant les mêmes caractéristiques que **Kick Off**, si



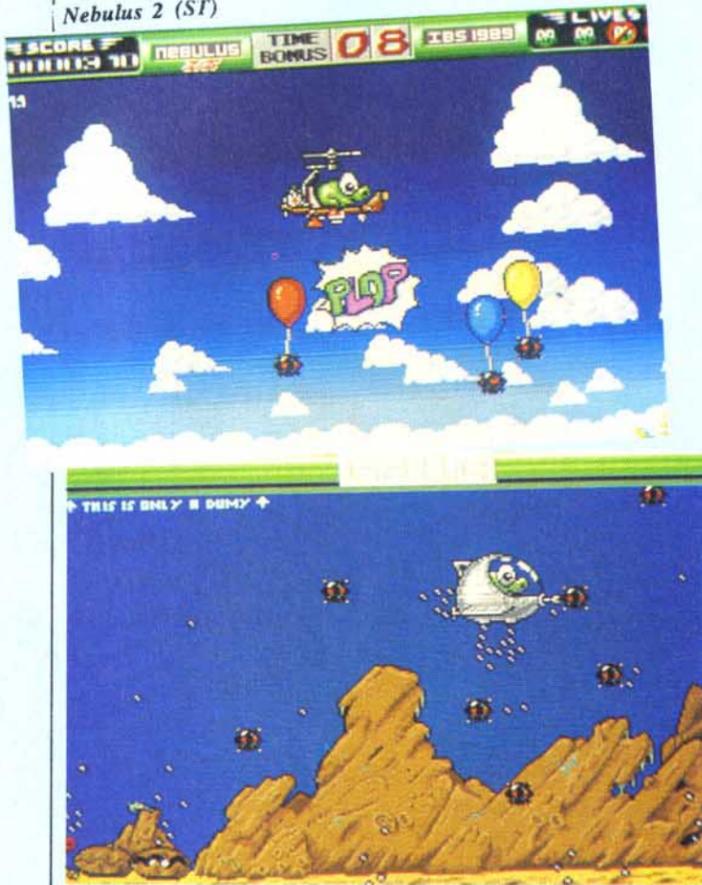
Player Manager (ST)

ce n'est qu'ici vous avez en plus la gestion de l'équipe, c'est-à-dire le choix des tactiques (que vous pouvez éditer vous-même), des joueurs (que vous pouvez acheter et vendre), etc. Voilà qui promet encore quelques heures de bonheur.

HEWSON

Il arrive enfin. *Nebulus 2* sera disponible l'année prochaine. Le jeu reprends le même principe avec bien de nouvelles possibilités. Rien qu'à voir les graphismes des missions bonus, on est impatient.

Nebulus 2 (ST)



Nebulus 2 (ST)

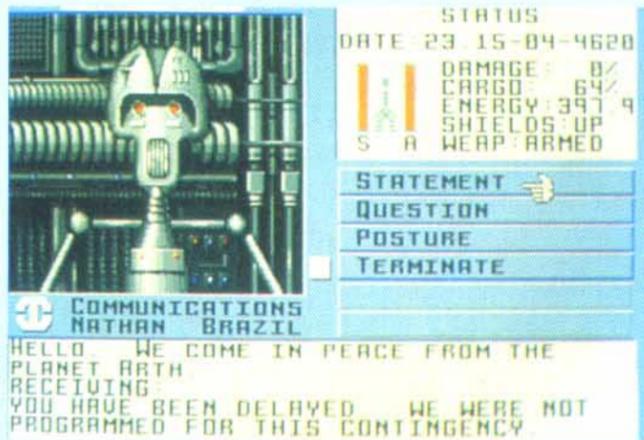
ELECTRONIC ARTS

Hound Of Shadow, testé dans notre précédent numéro, ne devrait plus tarder à sortir sur Amiga, PC et ST. Il en est de même de *Neuromancer* pour Amiga, que nous vous présentons dans le dossier Cyberpunk. Le mois prochain, nous testerons également *Keef The Thief*, sur Amiga et PC.

Fire King (PC)



Starflight



Starflight (Amiga)



Panzer Battles (PC)

En décembre sortira sur Amiga *Starflight*, l'un des jeux les plus connus sur PC. La version ST sera pour janvier. Il s'agit d'un jeu de science-fiction se déroulant en 4619. Votre mission consiste à trouver des mondes colonisables, d'y puiser des minéraux, d'y trouver des objets de civilisations perdues, et d'apprendre les secrets des extraterrestres. C'est un jeu d'aventure interactif, mêlé à de la simulation. Plus de détails dans notre prochain numéro. Sur PC, le mois prochain, devraient sortir deux wargames pour PC: *Fire King* et *Panzer Battles*.

DOMARK

Ça ne chôme pas chez Domark. A peine ont-ils fini *Hard Drivin*, qu'ils nous montrent déjà *Cyberball*, l'adaptation du jeu d'arcade. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de football

FIGHTER BOMBER



ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

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

LES BOMBARDIERS D'ACTIVISION DÉCOLENT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

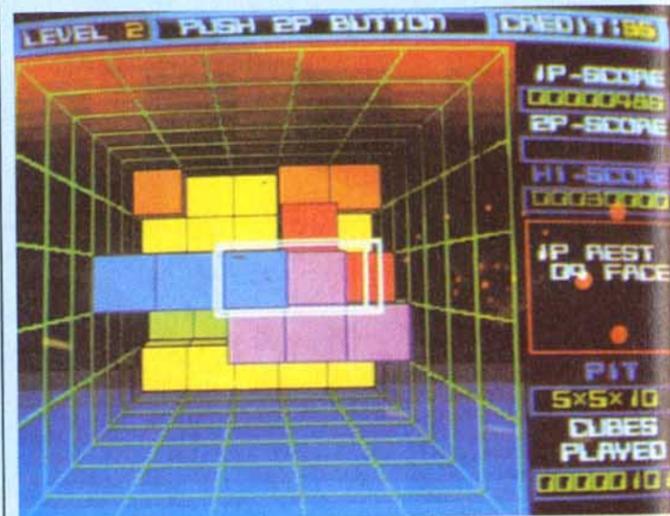


Cyberball (ST)

américain futuriste, avec des robots à la place des joueurs. Le jeu sera disponible en janvier sur Amiga et ST. L'adaptation s'annonce excellente. D'autre part, **Escape From The Robot Monsters** sera disponible en février ou mars sur Amiga et ST. Enfin, Domark vient de reprendre les droits du magnifique **S.T.U.N. Runner**, présenté dans la rubrique Sous les Arcades. Voilà une adaptation encore plus complexe à réussir que celle d'Hard Drivin. Bonne chance.

CALIFORNIA DREAMS

Cette compagnie américaine, qui n'avait jusqu'à ce jour, rien sorti de transcendant, vient d'éditer **Block Out**, un Tetris en 3D qui révolutionne le genre. Ce jeu sera testé dans notre prochain numéro, et sera disponible rapidement sur Amiga et PC.

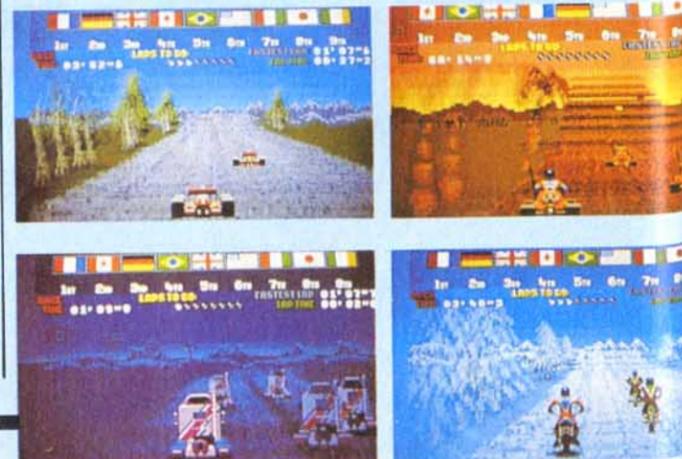


Block Out (Amiga)

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Après **Scorpion** et **Trained Assassin**, nous n'avions plus entendu parler d'eux. Les revoilà avec **Drivin' Force**, un jeu de courses, dans le genre de **Power Drift** mais "beaucoup mieux", selon les auteurs. Le jeu paraît bourré d'options et de circuits différents, et il est possible d'y conduire des voitures de sport, de formule un, des motos, des camions ou encore un buggy! La version Amiga sera testée dans notre prochain numéro, et la version ST sera disponible en janvier.

Drivin' Force (Amiga)



EMPIRE

Nous attendons toujours **Time**, un jeu d'aventure se déroulant au travers de multiples époques, et qui devrait arriver ce mois-ci sur Amiga, PC et ST. D'ici le mois prochain, et sur les mêmes machines, nous aurons également **Gazza's Super Soccer**, un nouveau jeu de football, qui propose différentes vues, selon la position sur le terrain où l'on joue. D'autre part, nous vous présentons en rubrique **Previews Capitaine America et Spiderman: la revanche du Dr. Fatalis**. Ces trois jeux seront commercialisés en France par Titus.

GAINSTAR

La compagnie vient d'annoncer la sortie pour février de **Herakles**. C'est un jeu d'arcade/aventure, dans lequel vous dirigez le héros grec. Votre but est de retrouver un objet magique que les dieux de l'Olympe ont perdu sur Terre. Cet objet doit être reconstitué, et ce sont donc douze morceaux qu'il vous faut chercher un peu partout. Le jeu ressemble visiblement à **Targhan**.



Herakles (ST)

GRANDSLAM

Liverpool arrive bientôt sur Amiga, PC et ST. C'est encore un jeu de football, mais nous ne pouvons encore vous dire si ce dernier sera meilleur que **Kick Off**. Une affaire à suivre! **Warp** sera également bientôt disponible pour Amiga et ST. C'est un shoot'em'up avec des missions à remplir. Test complet le mois prochain.



Warp (ST)



Liverpool (ST)

HIDDEN TREASURE

Nous avons pu voir le nouveau produit des auteurs de **Starray**. Le nom actuel du jeu est **Randolph The Robot**. C'est un jeu d'arcade/aventure, dans lequel vous dirigez un robot qui doit aller de planète en planète pour combattre le mal. 32 couleurs, une animation très soignée, des armes supplémentaires à ne plus savoir qu'en faire, et pas d'éditeur en vue. Eh oui, le jeu n'a pas encore d'éditeur, mais ça ne devrait pas tarder.



Randolph The Robot (Amiga)

**NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!**

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,
Que 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)

IMPRESSION

Dans la série des footbals, voici qu'arrive **Kenny Dalglish Soccer Match**, prévu pour Amiga, PC et ST début décembre.

INTERCEPTOR

C'est ce mois-ci que sortiront **Xenomorph** et **Debut** sur Amiga, PC et ST. Test complet le mois prochain.

LOGOTRON

Après **Bad Company**, ce sera **Starblaze**, shoot'em'up en 3D, qui sera disponible le mois prochain. Trois jeux en 3D sont prévus pour bientôt. Le premier se nomme **Defender Of The Ground**, et ressemble à un **Defender** en 3D! Deux autres produits, **Death Race 2000** et **Resolution 101** sont des simulations futuristes de conduite automobile avec des scénarios à la **Mad Max**. Les jeux sont prévus pour début 90.

Starblaze (ST)



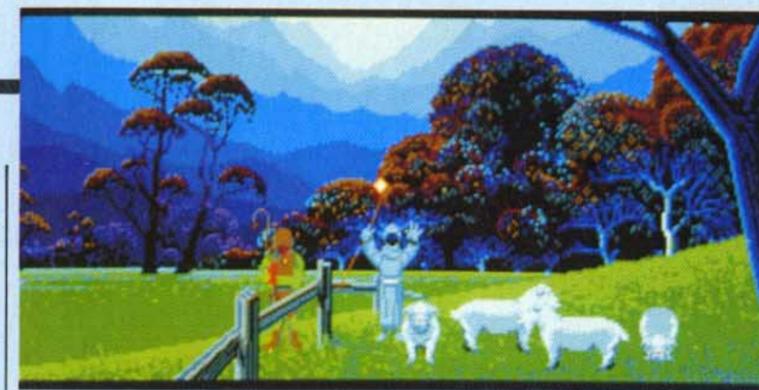
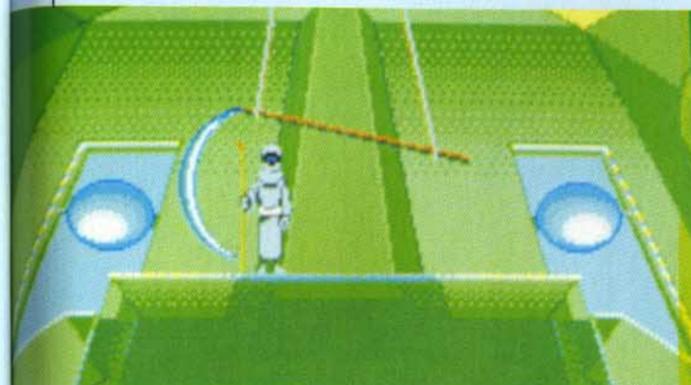
Starblaze (ST)

Starblaze (ST)



LUCASFILM GAMES

Quoi de neuf à la Lucasfilm Games? Eh bien **Battle Of Britain**, qui sera disponible en janvier ou février sur Amiga et ST, ainsi que **Loom** qui arrive sur PC. Rappelons que ce jeu d'aventure s'annonce non seulement d'un genre nouveau, mais également magnifique. Il est parmi les plus beaux jeux qu'on ait pu voir sur PC, alors on ose à peine imaginer ce que ce sera sur un Amiga ou un ST.



Loom (PC)

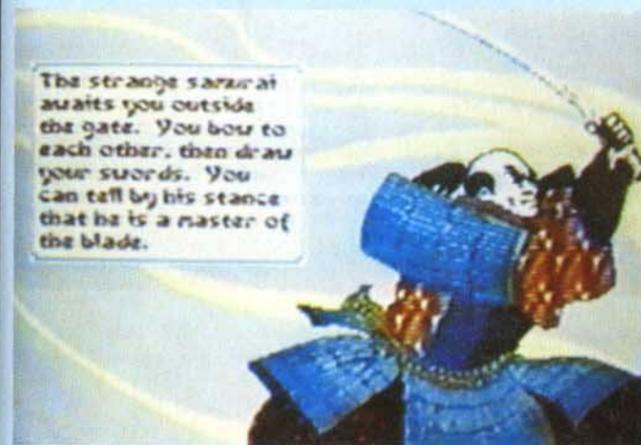


Loom (PC)

MICROPROSE

Sous le label **Rainbird** nous aurons très bientôt, pour Amiga, PC et ST, un jeu qui me semble devoir battre **Sentinel** au niveau de l'intérêt. Cela se nomme **Tower Of Babel**, et comptez sur nous pour vous en dire plus le mois prochain.

Le prochain jeu Microprose sera **Samuraï**, et à en voir les graphismes cela s'annonce excellent.



Samuraï (PC)

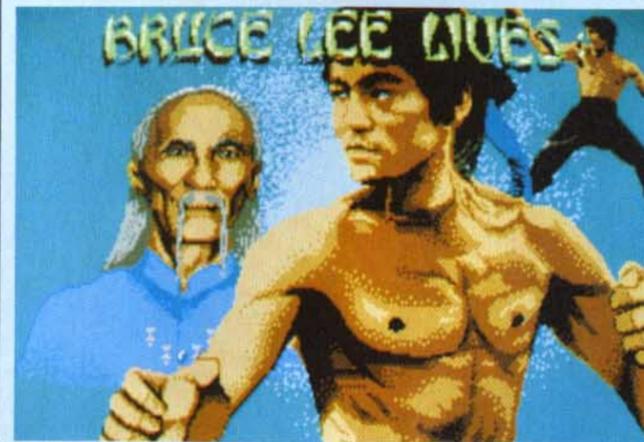
Lives, un jeu de karaté pas comme les autres. Vous pouvez en effet programmer les touches de fonction, pour qu'une simple pression effectue un ensemble de coups. Etonnant, non? Uniquement sur PC dans un premier temps.



Harley Davidson (PC)

MINDSCAPE

Star Trek V, prévu pour Amiga et PC dans un premier temps, arrive le mois prochain. Nous vous le présentons en Previews. Très prochainement aussi, nous aurons le droit à **Life & Death** sur Amiga et ST. D'autre part, il y aura également **Harley Davidson**, une course de motos, comme on aurait pu s'en douter. Prévu sur Amiga, PC et ST, les photos que l'on vous montre sont issues de la version PC. Le mois prochain, nous aurons également **Bruce Lee**



Bruce Lee Lives (PC)

FIGHTER

GRAND CONCOURS UBI SOFT

Jouez, Gagnez...
et volez !!!

1^{er} Prix :
1 blouson de pilote
2^e Prix
1 baptême de l'air
et plein
d'autres cadeaux
(maquettes,
badges...)

WORLD



ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

**Concours
UBI SOFT**
organisé avec
GÉNÉRATION 4
Les gagnants seront
tirés au sort parmi
les bonnes réponses.
Date limite de participation :
31 Décembre 89

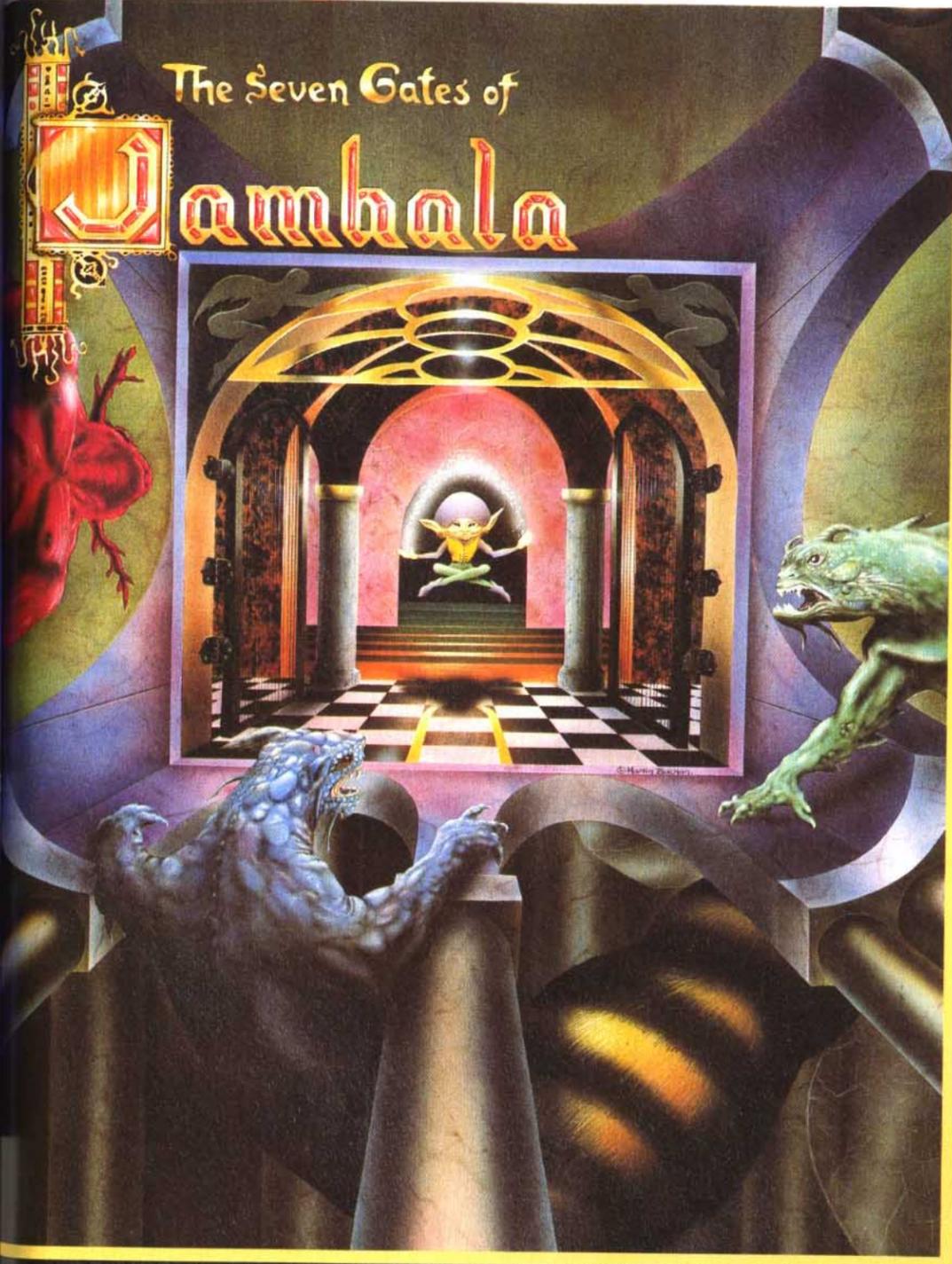
QUESTIONNAIRE

1^{ère} question : Quel est le premier
pilote à avoir traversé la Manche ?
Rép. :

2^e question : Qui fût le premier pilote
à passer le mur du son ?
Rép. :

3^e question : Quelle est la couleur du
Bombardier "Bomber" sur la jaquette
Rép. :

Remplissez et retournez ce bon à
GÉNÉRATION 4
Nom :
Prénom :
Adresse :
Tél. :



SEVEN GATES OF JAMBALA

Fuyez les Caves de JAMBALA dans ce jeu d'aventure étonnant. Vous devrez affronter un labyrinthe de Caves dans lesquelles se logent des habitants plus ou moins bons, des trésors, des puzzles, des sorts magiques et des écrans cachés. Si vous avez la chance de trouver les 7 pièces qui manquent à la baguette magique et d'atteindre la dernière ville vous aurez ainsi la chance de quitter le labyrinthe. Un voyage fascinant de découvertes à travers un monde inconnu et fantastique.

Disponible sur
ST, Amiga, C64



Disponible dans
les FNAC et
les meilleurs points
de vente.



Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

MIRRORSOFT

Voilà des gens qui ont tellement de produits en cours, que nous utiliserions une page complète uniquement pour les citer. Nous ne vous parlerons donc que de **Blade Warrior**, magnifique jeu d'arcade/aventure, qui sera disponible le mois prochain sur Amiga, PC et ST, et de **Omicron Conspiracy**, un jeu d'aventure que nous présentons en Previews.



Blade Warrior (PC)

NOVAGEN

Damocles arrive! On vous le dit depuis deux ans, mais cette fois-ci c'est vrai, et nous avons même une préversion, que nous vous présentons en rubrique Previews! Le jeu devrait sortir fin novembre, et sera distribué en France par Coktel Vision.

OCEAN

Voilà des gens qui seront contents le mois prochain, puisque nous testerons **F29 Retaliator**, **Cabal**, **Lost Patrol**, **Chase HQ** et **Operation Thunderbolt**. **Ivanhoé** lui, arrivera un peu après la bataille. On vous en présente plus sur **Chase HQ**, **Operation Thunderbolt** et **Ivanhoé** en rubrique Previews.

OPERASOFT



M.O.T. (ST)



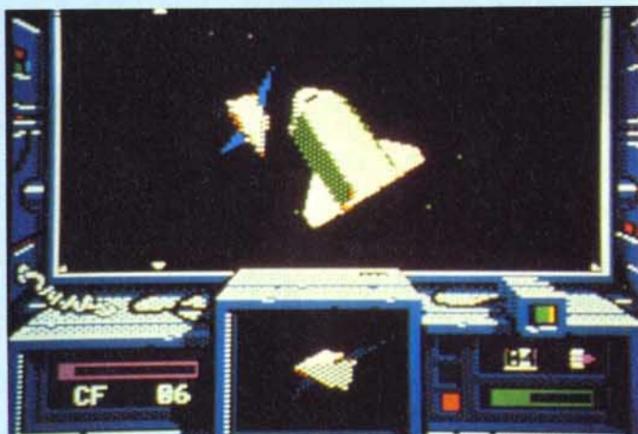
Corsaires (ST)

Mot est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un extraterrestre un peu crade, alors que **Corsaires** est un jeu d'arcade dans le monde des pirates et flibustiers! Les deux jeux, disponibles sur PC, sortiront d'ici le mois prochain sur Amiga et ST, et seront donc testés dans notre prochain numéro.

ORIGIN

Désormais distribuée par Mindscape, la compagnie annonce toujours pour la fin de l'année la venue d'**Ultima V** sur Amiga et ST. En attendant, quatre produits seront disponibles d'ici le mois prochain.

Space Rogue est une simulation dans le genre d'Elite, mais avec visiblement beaucoup plus d'options et de possibilités. Le soft est prévu pour PC, puis Amiga et ST, et sera testé dans notre prochain numéro.



Space Rogue (PC)

Dans notre prochain numéro également, nous aurons le droit à **Omega**, qui est prévu pour les mêmes machines. Nous l'avons déjà sur PC, mais nous n'avons pas pu lire les 300 pages de doc complètement pour vous proposer un

Windwalker (PC)



FIRST CONTACT

L'impensable est arrivé! Des milliers de vaisseaux extra-terrestres ont envahi notre système solaire! Ils ont pénétré dans la station de contrôle orbitale qui est vitale pour les communications intergalactiques humaines. Votre intelligence, votre intuition et votre expérience informatique sont les seuls espoirs pour sauver la station et la Terre de ces envahisseurs!

- Ce superbe jeu stratégique vous offrira des mois de plaisir.
- Une action infernale.
- Des superbes graphismes.
- Un terrain immense à travers 4 niveaux et un vaisseau extra-terrestre.
- Unique! Vous pouvez donner au jeu une orientation shoot-em-up ou stratégique.

FIRST CONTACT, Un nouveau classique RAINBIRD



LES PHOTOS D'ÉCRAN PEUVENT VARIER



MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

medieval-fantastique et Windwalker, la suite de Maelstrom un jeu oriental d'aventure et d'arcade!



Omega (PC)



Knights Of Legend (PC)

PSYGNOSIS

Il se prépare des choses chez Psygnosis, qui vont venir révolutionner les jeux de 1990. Je ne vous en dirais pas plus, mais il vous suffit de regarder nos previews sur **Stryx**, **Infestation**, **Killing Game Show** et **Carthage** pour comprendre. Enfin, pas de panique! Le mois prochain, nous vous montrerons tout. Un seul indice: les fans de Dungeon Master vont être aux anges.

SIERRA-ON-LINE

Les nouveaux produits Sierra prévus pour Amiga, c'est-à-dire **Space Quest III**, **King's Quest IV**, **Leisure Suit Larry III** et **Police Quest II**, utiliseront un nouveau système dédié à la machine, et qui tirera parti de toutes les possibilités sonores de la machine. On nous promet des musiques superbes, des voix digitalisées et des animations plus fluides!

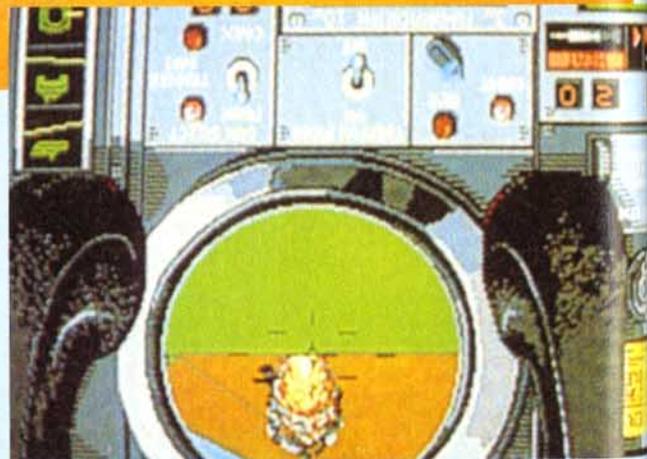
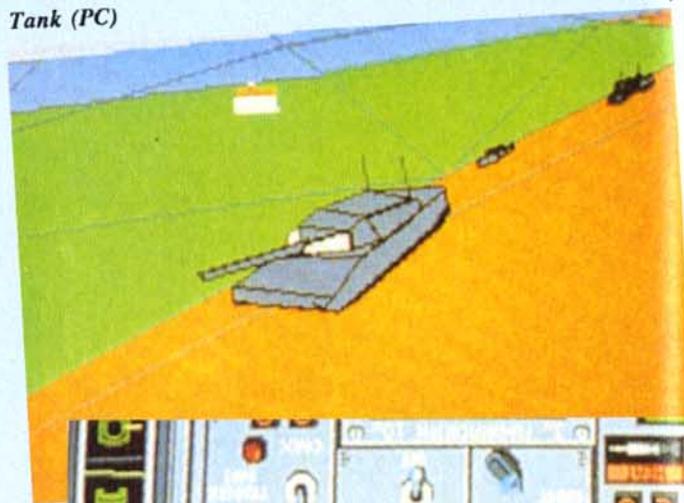
READYSOFT

Space Ace arrive bientôt et sera testé le mois prochain. Cette suite de **Dragon's Lair** sera disponible sur Amiga, PC et ST!

SPECTRUM HOLOBYTE

Si **Vette** est actuellement en cours de développement sur Amiga et ST, c'est **Tank** qui est en train de se programmer sur PC. La sortie devrait s'effectuer en janvier, si tout va bien!

Tank (PC)



Tank (PC)

SSI

Sword Of Aragon (PC)

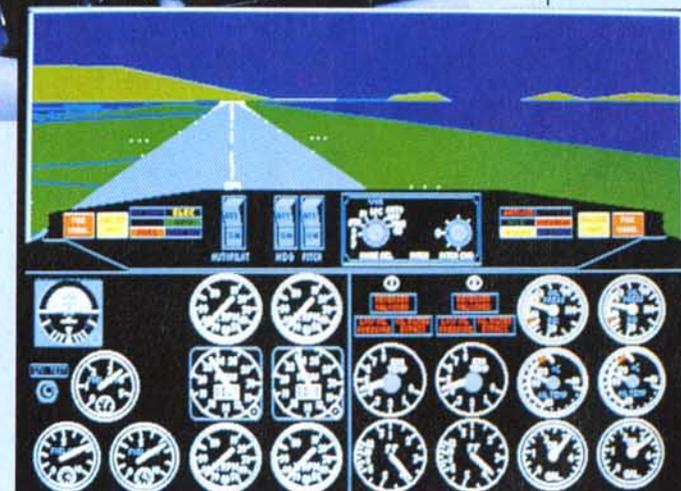


SUBLOGIC

Nous attendons maintenant **Flight Simulator Trainer** et **Flight Simulator A.T.P.**, qui doivent tous deux sortir prochainement sur PC. **Flight Controls 1**, le véritable manche à balai pour les simulateurs Sublogic devrait également arriver rapidement pour Amiga, PC et ST.



Flight Controls 1



Flight Simulator A.T.P. (PC)

VIRGIN

Double Dragon 2 et **Ninja Warriors** arrivent sur Amiga et ST. On vous présente les deux produits en previews.

TYNESOFT

Beverly Hill's Cop arrive ce mois-ci sur Amiga, PC et ST. Le jeu à l'air vraiment fabuleux, en particulier la

Jeux Noël et Bonne Année

MiniMAX Plus

La carte intelligente!

Vous avez un AMIGA 500 équipé d'un FAT AGNUS....

Offre No 1

Une carte MiniMAX Plus (extensible à 2 MO) avec Clock, équipée de 1MO + la ROM Kickstart 1.3 + le BIG FAT AGNUS, le tout à un prix chouette de:

2 499 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de CHIP RAM et de 512 KO de FAST RAM... Super?

Vous avez un Amiga 500 disposant déjà du BIG FAT AGNUS et du Kickstart 1.3

Offre No 2

Une carte MiniMAX Plus (extensible à 2 MO) avec Clock, équipée de 1.5 MO, à un prix Chouette de:

2 499 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de CHIP RAM et d'1 MO de FAST RAM! Bien?

Vous n'avez pas beaucoup d'argent mais désirez étendre la mémoire de votre Amiga 500 à 1 MO.....

Offre No 3

Une carte non-extensible de 512 KO avec Clock, à un prix Chouette de:

799 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de RAM pour les jeux, le dessin! Chouette pas vrai?

Vous avez un Amiga 2000.....

Offre No 4

Une carte-mémoire de 2 MO extensible à 8 MO pour:

3458 Frs + Port

N'écoutez pas les corbeaux... nos produits sont chouette....En plus, pour chaque commande, nous remboursons ce journal si vous nous renvoyez son code-barre...

Bon de commande à renvoyer ou à recopier

Nom.....Prénom.....

Age.....Adresse.....

.....CP.....Ville

.....exemplaire(s) de l'offre n

Prix total..... Frs Date.....

Chèque joint (pas de frais de port)

encaissement après délai légal

Contre remboursement - frais de port

et contre-remboursement en sus

Signature obligatoire (du représentant

légal pour les mineurs).....

Je dispose de 7 jours pour résilier ma

commande (lettre recommandée en AR)

Signature obligatoire (du représentant

légal pour les mineurs).....



Elvira (ST)



Elvira (ST)



Elvira (ST)

phase d'arcade en 3D qui est particulièrement impressionnante.

Elvira - Mistress Of The Dark, sera disponible également en décembre, et sur les mêmes machines. C'est le nouveau jeu des auteurs de Personal Nightmare, et cette fois-ci, cela mêle des éléments du jeu de rôle, tout en gardant les aspects d'aventure animée du premier jeu. Graphiquement superbe, nous l'attendons avec grande impatience...

US GOLD

Tiertex, les programmeurs de Strider, travaillent en ce moment sur l'adaptation micro de Dynasty Wars, le superbe jeu des auteurs de Personal Nightmare, et cette fois-ci, pendant ce temps, chez Arc Development, les programmeurs de Forgotten Worlds, on travaille sur Crack Down, un très bon jeu d'arcade signé Sega.

ARC

Cette compagnie s'occupe de distribuer les produits créés par Atari dans le monde entier, et est désormais distribuée en France. Si nous ne savons pas encore si Borodino sera disponible sur ST dans notre pays, nous savons que le second wargame du genre, Armada, le sera très prochainement. Il s'agit d'un wargame maritime reprenant les règles du jeu du même nom. Un autre produit, nommé Enterprise, est une sorte d'Elite, avec des phases d'arcade en plus.

MICRO ILLUSSION

Quatre nouveaux produits sortiront prochainement sur Amiga, PC et ST. Flintstones est un jeu d'aventure animé dans le genre des Lucasfilm, mais en beaucoup plus simple. Il faut dire que le sujet (le dessin animé Pierrefeux) vise plutôt les très jeunes!

Le second produit, Johnny Quest, est un jeu d'aventure/arcade, où l'arcade domine plus qu'autre chose. C'est basé sur un dessin animé américain inconnu chez nous. Beaucoup plus drôle, voici Scooby Doo, un autre jeu d'arcade/aventure, qui reprend de manière très fidèle le dessin animé du même nom. Graphiquement réussi, le jeu paraît très sympa à jouer, et vise aussi bien un public jeune que ceux qui aiment ce type de jeu d'aventure. Enfin, The Jetson est un jeu d'aventure très simple, une nouvelle fois basé sur un dessin animé américain. Tous ces produits seront disponibles d'ici le mois prochain.

THALAMUS

La compagnie spécialisée dans les jeux d'action sur 8 bits développe de plus en plus de jeux pour ST. Parmi ceux-ci, nous avons surtout retenu Quest For Sharla, un nouveau jeu d'aventure dans la lignée de Dungeon Master.

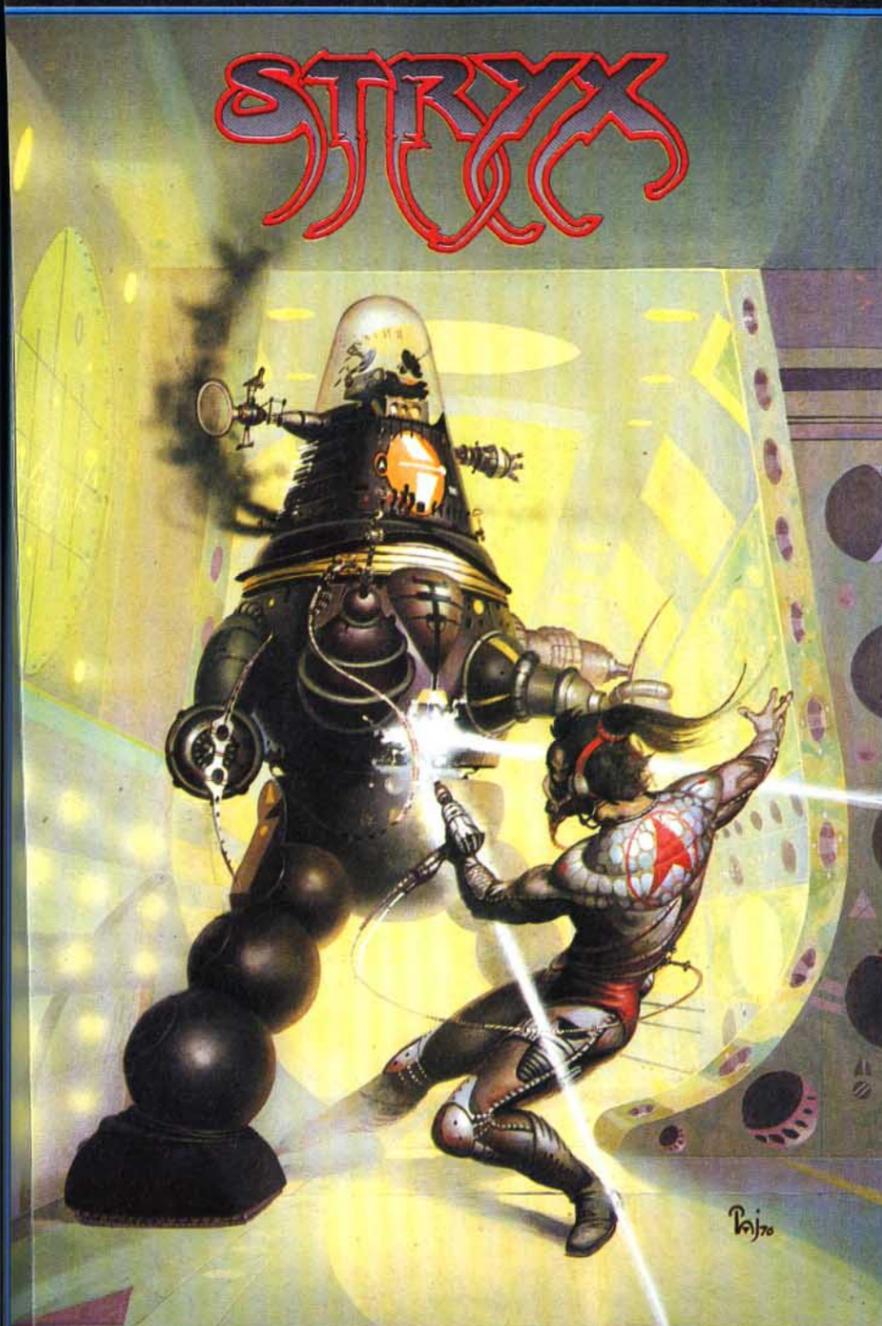
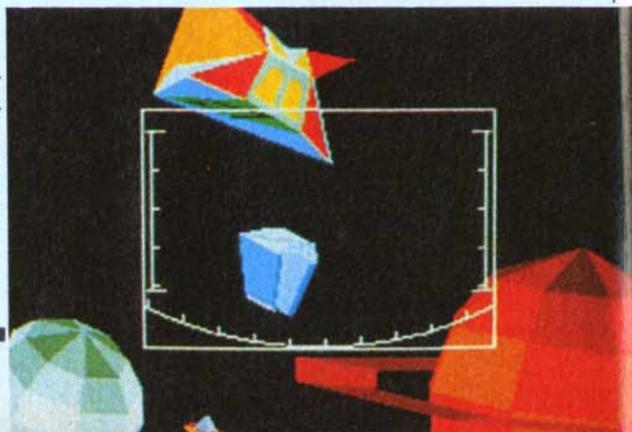
MICRODEAL

Rien de bien neuf, si ce n'est l'arrivée sous peu de Goldrunner 3D, le premier shoot'em'up entièrement en 3D.

MISSION SOFTWARE

Cette nouvelle compagnie proposera bientôt pour Amiga, PC et ST, un jeu nommé Dominion. L'avantage est qu'il est possible d'y jouer jusqu'à 8 à la fois, en connectant autant d'ordinateurs que de joueurs. C'est un jeu dans le genre d'Elite, avec des graphismes en 3D formes pleines et des tonnes de scénarios. D'autre part, les mouvements du système solaire sont faits selon de véritables données. Voilà un produit qui promet!

Dominion (ST)



- * Scrolling multidirectionnel ultra-fluide
- * De tout petits personnages complètement animés réalisés par le graphiste du célèbre Barbarian.
- * Choix des armes
- * Un écran de jeu très grand pour plus d'action!

Cette fois-ci, il faudra mettre toute votre énergie pour réussir. Ces robots révoltants ont finalement réussi à retourner leurs puissantes et atroces armes contre la race humaine. Quelqu'un doit les arrêter avant que la situation ne devienne réellement désespérée! Ces assassins assoiffés de sang ne peuvent pas continuer à tout détruire à Dome City... Qui sur Terre peut rétablir l'ordre et arrêter le massacre? Vous avez deviné... C'est vous. Heureusement, vous n'êtes pas vraiment comme tout le monde. Vous êtes STRYX, le produit de Project Alpha Secure, la plus méchante et la plus intelligente des machines jamais inventées, mi-homme, mi-machine. Il faudra travailler dur et échapper aux hordes de créatures pour sauver les clés de Lifeforce. Bon, STRYX, vous avez intérêt à récupérer votre jetpack car d'immenses robots vous pourchassent à travers le monde souterrain et complexe de Dome City. C'est une mission difficile et le temps passe très vite...

AMIGA / ATARI ST

Photos d'écrans Atari ST

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

Jumping Jack Son sera disponible prochainement sur Amiga et ST. On vous le présente d'ailleurs en rubrique previews. **E.D.** est un jeu d'action et d'exploration, dans lequel vous devez protéger et faire évoluer un petit lézard d'une race étrange dans un monde plein de dangers et de surprises.



Jumping Jack Son (ST)

TOMAHAWK

E.S.S., la simulation de gestion d'une entreprise de mise en orbite de satellites, sera disponible d'ici la sortie du magazine. Nous avons pu jouer à la version PC qui est très bien, et nous testerons ce logiciel sur Amiga, PC et ST.



LORICIEL

Tennis Cup est une simulation de tennis que nous vous présentons en previews. Le jeu sera en vente pour Noël sur Amiga et ST.



Super Skweek (ST)



Harricana (PC)

Un peu plus tard dans l'année viendra **Super Skweek**, une version améliorée du jeu de tableaux. Une des nouvelles options permet d'y jouer à deux simultanément! Enfin, nous aurons également **Harricana**, basé sur la traversée du Grand Nord au Canada.

SILMARILS

En attendant la sortie de **Colorado**, nous vous proposons une nouvelle photo de ce logiciel d'arcade/aventure qui s'annonce très beau.



Colorado (ST)

UNE LAME DE TITANE

UN COEUR D'ACIER

STRIDER



UN HOMME,
UNE EPEE - UN
MONDE LIBRE

Strider c'est l'un des tous
meilleurs jeux de l'année
1989." - AMSTRAD 100%.

En course pour la meilleure
adoption de l'année." -
GENERATION 4.

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteaufort de Grasse,
France. TEL:93427144

U.S. GOLD

SPECTRUM Cassette
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC

CAPCOM

© 1989 Capcom Co. Ltd.
Fabriqué sous licence
de Capcom Co. Ltd., Japon.
Strider™ et Capcom™ sont des
marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué
et distribué sous licence par U.S. Gold.

TITUS

Wild Street, la version Titus de Vigilante sera disponible très bientôt. Le jeu est génial, superbe et magnifiquement animé. Bref, c'est selon nous le meilleur jeu du genre. On vous le teste le mois prochain.



Wild Street (Amiga)

NEW-DEAL

On a trouvé le moyen de faire une erreur le mois dernier, en vous disant que Kreeg était un wargame. C'était plutôt raté puisqu'il s'agit d'un shoot'em'up pur et dur! Par contre, The Few est bel et bien un wargame basé sur la bataille d'Angleterre.

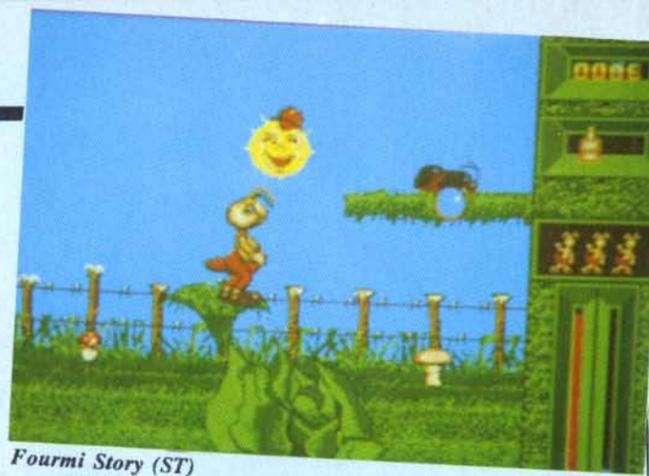
LANKHOR

Nous n'hésitons carrément pas à vous offrir une preview de Maupiti Island, le jeu d'aventure français le plus attendu du moment.

16/32 EDITION

Trois nouveautés arrivent chez 16/32. Necron: Aptor Quest, qui est un jeu d'aventure médiéval/fantastique en français, se jouant entièrement à la souris. Attention, ce jeu n'a rien à voir avec Necron, qui lui a carrément été oublié. Fourmi Story est un jeu d'action assez simple, plutôt destiné aux jeunes, et qui comporte des graphismes vraiment drôles.

Fire Rescue (ST)



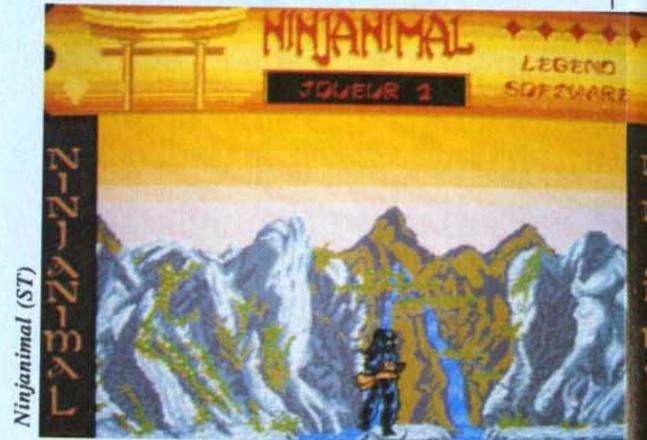
Fourmi Story (ST)

Enfin, Fire Rescue en est seulement à ses débuts, mais devrait être un produit complet, dans le même genre que Fourmi Story, c'est-à-dire avec des graphismes très sympa.

LEGEND SOFTWARE

Ninjanimal est un logiciel dont l'idée ressemble bien à Altered Beast. Vous dirigez un guerrier ninja dans un jeu à scrolling horizontal, où vous vous transformez en divers animaux en fin de niveau!

Quant à Nishiran, c'est un jeu de science-fiction complet et complexe, dans le genre de Dungeon Master. Autant dire qu'on attend plus de nouvelles avec impatience.



Ninjanimal (ST)



Nishiran (Amiga)



ARCADE COLLECTION

UNE COLLECTION RÉSERVÉE
AUX AMATEURS
DE SENSATIONS FORTES

Disponible sur :

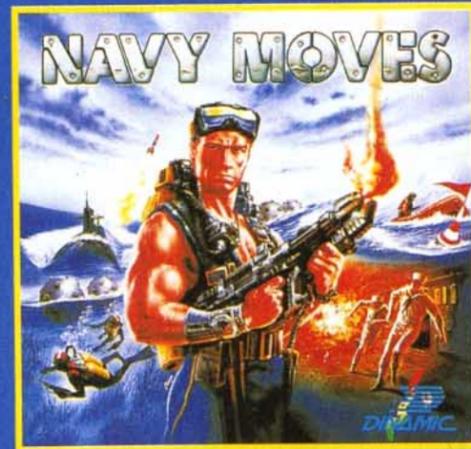
- ST : 319 F
- PC 5^{1/4} : 319 F
- PC 3^{1/2} : 319 F

Egalement disponible sur **CPC** avec 4 JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- Batty
- Maléfices des Atlantes
- 20.000 av. J.C.
- Traitement Bzzz

CPC K7 : 169 F
Disc : 219 F

ARCADE COLLECTION

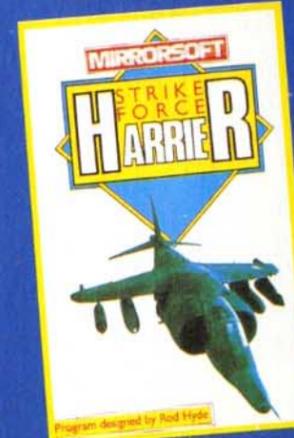


NAVY MOVES
Simulation de bataille navale. Votre mission : détruire le sous-marin U-5544.



STAR WARS
Revivez les aventures de Luc Skywalker

STRIKE FORCE HARRIER
Simulateur de vol



GAME OVER II
Sauvez Arkos, le héros de la rébellion, des griffes de Gremia qui l'a empoisonné.



IKARI WARRIORS
Seul face aux tirs de l'ennemi, ne vous laissez pas abattre.



GRAND CONCOURS OCEAN

Pour ces fêtes de fin d'années, la société Océan vous propose de gagner de fabuleux lots tels que des logiciels, des vidéos ou une mini borne d'arcade. Jugez donc par vous-même:



CABAL



IVANHOE



CHASE HQ



LES INCORRUPTIBLES



F29 RETALIATOR



LOST PATROL

1er prix: Le jeu d'arcade Cabal en mallette + trois jeux Océan parmi ceux proposés ci-dessus.
(Nota: la mini borne en mallette se présente sous la forme d'une petite console dans laquelle s'enfiche la véritable carte du jeu d'arcade de Cabal. Celle-ci possède une prise joystick et un cordon permettant de la relier à votre téléviseur).

2e-5e prix: La vidéo des Incorruptibles + trois jeux Océan parmi ceux proposés ci-dessus.

6e-15e prix: Trois jeux Océan parmi ceux proposés ci-dessus.

16e-30e prix: Un jeu Océan parmi ceux proposés ci-dessus.

Question n°1:

L'avion de F29 Retaliator est:

- a) un biplan
- b) un planeur
- c) un jet

Question n°2:

Océan a déjà édité un jeu autre que The Lost Patrol basé sur la guerre du Vietnam, lequel?

- a) Victory Road
- b) Platoon
- c) Rambo 3

Question n°3:

Dans Chase HQ vous pilotez une voiture, de laquelle s'agit-il?

- a) une Ferrari
- b) une Porsche
- c) une Lamborghini

Question n°4:

Qui a fait la musique des Incorruptibles?

- a) James Horner
- b) John Williams
- c) Ennio Morricone

Question n°5:

Ivanhoe était un célèbre guerrier, de quel peuple était-il originaire?

- a) Viking
- b) Visigoth
- c) Ivanois

Question n°6:

Le maximum de joueurs simultanés à Cabal est:

- a) un
- b) deux
- c) six

BULLETIN REPONSE. A recopier sur carte postale uniquement et à renvoyer à GENERATION 4, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)

Nom:
Prénom:
Adresse:
Quelle machine possédez-vous?
Si je gagne, je désire (par ordre de préférence) les logiciels suivants:

HURIKAN

Vaux, présenté en previews dans un précédent numéro sera testé dans le numéro 18 de Génération 4. Le programme de l'auteur de Cybernoïd est un mélange de simulation, dans le style d'Elite et d'arcade. C'est graphiquement impressionnant, avec un scrolling superbe. Vivement décembre!

DELPHINE

Un problème technique nous a obligé à rapporter la seconde partie de notre dossier Cinématique au mois prochain. Nous vous y présenterons donc le prochain Cinématique, et serons même aptes à vous parler des autres Cinématiques en production. La fin du concours sera donc également le mois prochain.

INFOMEDIA

Trois produits sortiront début 90. Ce sera d'abord Rockstar sur Amiga et ST en janvier, puis sur PC en février. Explora 3 sera quant à lui pour mars sur Amiga et ST, avec une version PC en avril. Quant à Cars, présenté dans cette même rubrique il y a quelques numéros, sa sortie devrait s'effectuer aux environs de février/mars sur ST, puis Amiga et PC.



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

SICEM Informatique

PARIS
15EME

AMIGA	ATARI	AMSTRAD
AMIGA 500 3990 F	520 STE 3490 F	CPC 6128 (Unité centrale) 2400 F
AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1084 6490 F	STE 520 + MONIT. COUL. SC1425 5490 F	STATION AMSTRAD (TUNER TV, RADIO REVEIL, 15 JEUX, MANETTE DE JEUX, BUREAU INFORMATIQUE) PROMO= 1200 F ADAPTATEUR PERITEL POUR CPC 450 F
JEUX POUR	PORTFOLIO PC 2990 F	
AMSTRAD ATARI AMIGA AMSTRAD PC	PROMO!!! 520 STF 3000 F!	
PRIX SICEM!!!	CALCULATRICES HP, TEXAS à des prix SICEM	SICEM 85, Rue de l'abbé Groult 75015 PARIS Tél : 45.33.82.17 Métro : Vaugirard ouvert sauf lundi de 13h30-19h30 Samedi : 10h30-12h30 13h30-19h30
	DISQUETTES 3 1/2, 5 1/4	
	ACCESSOIRES ETC...	

VENEZ NOMBREUX!!!

INSPIRATIONS

A l'aube de 1990, difficile de dire qui inspire qui. La BD, le cinéma, la musique, les jeux, la micro-informatique, les livres, la technique, tout semble s'entremêler et influencer les uns et les autres! C'est pourquoi nous avons décidé de réserver une partie du magazine à des choses qui ne sont pas toujours directement liées à l'informatique, mais qui l'influencent fortement. Attention! Que les grincheux n'écrivent pas en disant qu'Inspirations empêche d'autres rubriques de prendre plus de place! Cette rubrique termine le magazine et n'en emputera jamais une autre. Sa taille sera donc liée à l'actualité micro. D'autre part, nous ne recherchons pas à être complet dans chacun des domaines. Le seul but est de vous dire ce que nous aimons en dehors de la micro, et de vous faire découvrir rapidement de nouveaux horizons.

CINEMA

S.O.S.

FANTOMES 2 (GHOSTBUSTERS 2)

de Ivan Reitman

COLUMBIA
Sortie le 13 décembre

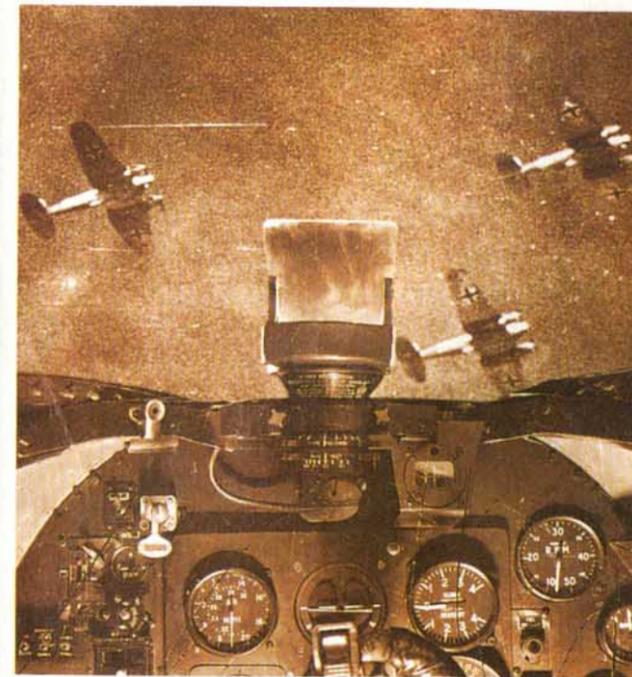
De gauche à droite : Ernie Hudson, Rick Moranis, Harold Ramis, Sigourney Weaver, Bill Murray et Dan Aykroyd.



Il y a déjà cinq ans, qu'au détour d'une salle de cinéma, vous les avez rencontrés. Aujourd'hui, ils réapparaissent pour le malheur de tous les ectoplasmes new-yorkais et la joie de tous les mordus des effets spéciaux qui, une fois de plus, ne seront pas déçus. Mais peut-être avez-vous oublié Dana Barret (Sigourney Weaver), une jolie brune,



musicienne, aux prises avec un démon dans son réfrigérateur, Peter Wenkman (Bill Murray) ineffable dragueur, ou encore Ray Stantz (Dan Aykroyd), Winston Zeddemore (Ernie Hudson), et enfin Egon Spengler (Harold Ramis) scientifique des plus étranges. Eh bien! ce n'est pas une hallucination, mais bien l'équipe de SOS Fantômes qui ressurgit cinq ans après avoir sauvé New York de l'Apocalypse dans un épisode ô combien épique. Il n'y a pas que vous que cela laisse sans bras et sans voix!



THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse était comparable à être dans une ruche d'abeilles.

C'est exactement ce que vous ressentez lorsque vous jouez avec "Their Finest Hour : The Battle of Britain". Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.

Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action. *The Battle of Britain* possède toutes les caractéristiques applaudies chez *Battlehawks 1942*, la précédente simulation aérienne de Lucasfilm.

LE RÉALISME EST CARRÈMENT INCROYABLE

Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain*.



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

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRÂCE AU MAGNÉSCOPE INTÉGRÉ



La meilleure façon de connaître la RAF est d'être artilleur dans la Luftwaffe.



Revoyez vos combats de n'importe quel angle - même du point de vue d'une bombe.

Pour faire monter votre taux d'adrénaline, nous avons ajouté tout une cacophonie de sons : vrombissement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitruantes.

haut de votre Stuka hurlant, réduisez en poussière des installations au sol. Ou encore, volez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dornier Flying Pencil, ou Heinkel Spade.

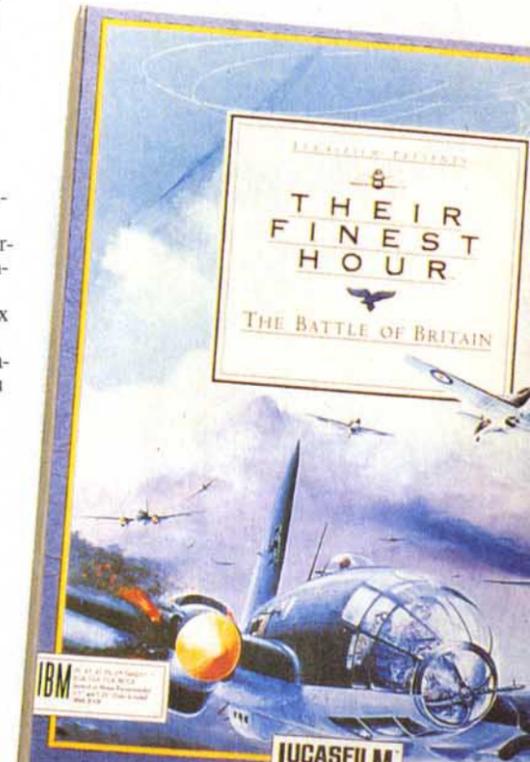
De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera

Disponible sur PC
Prochainement sur ST
et Amiga

plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifierez vous le cours de l'histoire? Et si vous n'aimez pas le hasard, *The Battle of Britain* vous permet de changer de camp.



LUCASFILM
GAMES



Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

Aujourd'hui, nos héros se sont tous reconvertis dans des jobs minables, où ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. Pourtant le surnaturel, lui, ne s'est pas défilé; toujours vaillant, il n'attend qu'un prétexte pour refaire surface, et de nouveau submerger cette bonne vieille grosse pomme (Big Apple).



LE COMMISSAIRE: - Chaque homme en uniforme est dehors. Je n'ai pas assez d'hommes. Même les auxiliaires féminines font la chasse aux fantômes.

UN OFFICIEL: - En plus, il y a cette carapace sur le Musée d'Art. On ne peut même pas l'ébrécher.

HARDEMEYER: - Vous avez essayé la dynamite?

LE MAIRE: - No comment.

L'OFFICIEL: - On a tout essayé.

LE MAIRE: - Qu'est-ce qui passe? C'est dingue, dehors.

HARDEMEYER: - On... s'en occupe.

LE MAIRE: - Super. Pendant que vous vous en occupez, moi je vais passer dans l'Histoire comme le maire qui a laissé New York sombrer dans le sixième cercle de l'enfer. Bon. On n'a pas le choix. Appelez les Ghostbusters!

Mais pas de panique, la raison reviendra aux fonctionnaires et administrateurs de cette mégapole; devant l'ampleur du chaos, ils redonneront leurs lettres de noblesse aux Ghostbusters, après quand même quelques mailles à partir avec la justice...



LE JUGE: - Avant de commencer cette audition, je veux que tout soit clair. La justice ne reconnaît pas l'existence des fantômes, et j'ajoute que je n'y crois pas non plus. En conséquence, je ne veux pas entendre parler de fariboles sur les gobelins, les esprits et les démons. Nous nous bornerons aux faits. Compris?

WINSTON: - Waoou! Très large d'esprit, le type!

SPENGLER: - Ouais, on le surnomme "Le Marteau".

STANZ: - Que pouvons-nous faire? Nous sommes entre les mains de notre avocat, maintenant.

LOUIS (l'avocat): - Je suis certain que vous faites une grosse erreur, les gars. Je suis spécialisé en droit fiscal! J'ai eu mon diplôme aux cours du soir.

STANZ: - Pas de problème, Louis. On nous a arrêtés la nuit.

LOUIS: - Votre Honneur, Mesdames et Messieurs du... du public, je ne crois pas que mes clients puissent être qualifiés d'escrocs. Une fois, j'ai été changé en chien, et ils m'ont dépanné. Voilà. Merci.

... et le milieu psychiatrique.

STANZ: - Comme je vous l'ai expliqué, nous pensons que l'esprit d'un tyran moldave du XVIIe siècle est vivant, et se terre dans une toile du Musée d'Art de Manhattan.

LE PSYCHIATRE: - Mmm. Et y a-t-il d'autres toiles qui recèlent de mauvais esprits?

SPENGLER: - Vous nous faites perdre un temps précieux. Il draine son énergie en un courant de plasma psycho-magnétique sous la ville.

LE PSYCHIATRE: - Parlez-moi du plasma.



WINSTON: - C'est un phénomène puissant. On a réussi à faire danser un toasteur avec.

LE PSYCHIATRE: - Un toasteur?

WINSTON: - Et une baignoire a tenté de dévorer un bébé.

LE PSYCHIATRE: - Une baignoire?

WENKMAN: - Ne regardez pas. Ces gars-là sont cinglés.



Ghostbusters fut l'une des comédies les plus loufoques et rentables de l'histoire d'Hollywood, et a rapporté 200 millions de dollars; un numéro 2 s'imposait par conséquent (vous auriez fait quoi, vous!).

UBI SOFT, COLUMBIA PICTURES et GENERATION 4 proposent

GRAND CONCOURS



GHOSTBUSTERS II

ACTIVISION

Gagnez de très nombreux lots: 100 T-Shirts Ghostbusters II, 150 badges, 20 grandes affiches du film, 20 petites affiches du film, de nombreuses places de cinéma, des autocollants,... Il suffit de répondre aux questions suivantes:



- 1) Quel est le réalisateur du film **GHOSTBUSTERS II**?
a) Ivan REITMAN
b) Stanley KUBRICK
c) Steven SPIELBERG
- 2) Qui a réalisé les effets spéciaux du film?
a) Industrial Light & Magic (ILM)
b) Special Effects Creation (SEC)
c) Natural Sounds & Pictures
- 3) Quelle est le nom de l'actrice principale du film?
a) Grace Jones
b) Meryl Streep
c) Sigourney Weaver
- 4) Avant de reprendre leur boulot de chasseur de fantômes, que faisaient Peter Venkman, Ray Stantz et Winston Zeddemore?
a) Les clowns dans les surprises parties
b) Dresseurs de chiens dans le nord de New York
c) Pompistes dans un grand garage de New York
- 5) Un des acteurs du film est également le co-scénariste de **GHOSTBUSTERS II**, de qui s'agit-il?
a) Bill MURAY
b) Dan AYKROYD
c) Harold RAMIS
- 6) Quelle est la marque de la voiture des Ghostbusters?
a) Une Ford T
b) Une Buick
c) Une Cadillac

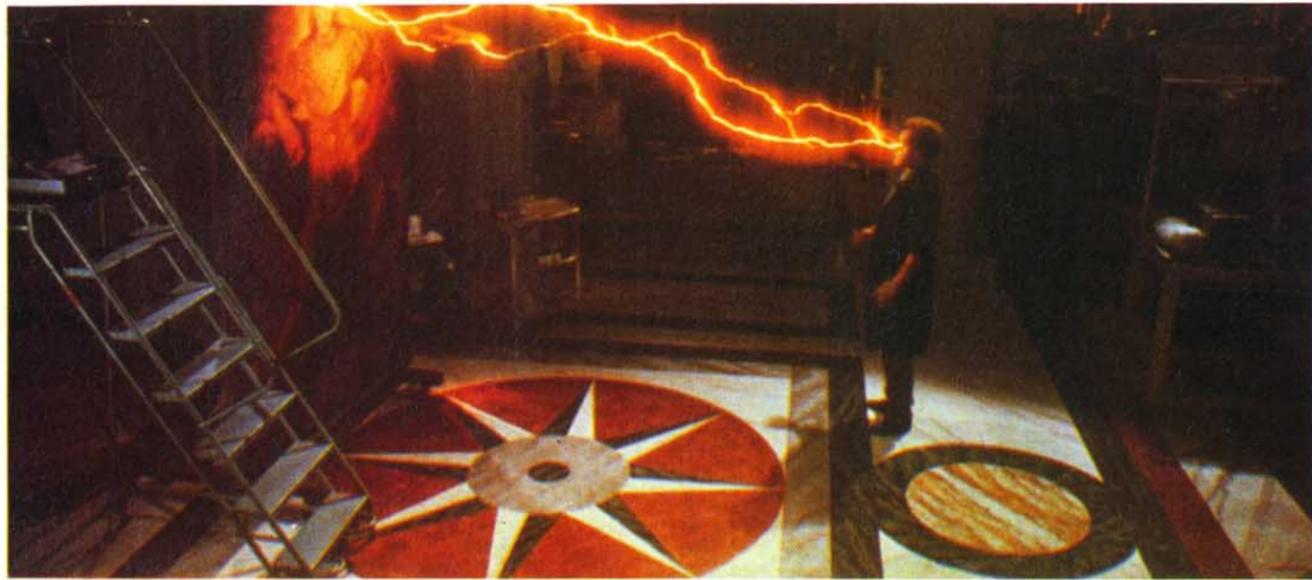
Vous êtes coincé? Vous butez sur une question? Qui appelez-vous? 36.15 S.O.S FANTOMES!

BULLETIN REPONSE à recopier sur carte postale uniquement et à renvoyer à: GENERATION 4, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

1)
3)
5)

2)
4)
6)

Nom:
Prénom:
Adresse et n° de tél:



Le grand intérêt de ce film réside dans les effets spéciaux. Ivan Reitman, le réalisateur, a choisi de faire appel à Industrial Light & Magic, la compagnie fondée par George Lucas. Dès les premières ébauches du scénario, Dennis Muren, l'un des spécialistes de ILM, a été mis à contribution. "Les Créatures" devaient être vaporeuses, être très mobiles, et changer de forme en s'étirant ou en se contractant. On y a passé un bon moment..." En faisant quoi, "Ah, ça, c'est mon secret..." répond Muren. Et pour les plus exigeants, voici la traduction de la chanson de Ray Parker Jr, tube qui a fait le tour du monde lors de "SOS Fantômes" et qui revient aujourd'hui en force:

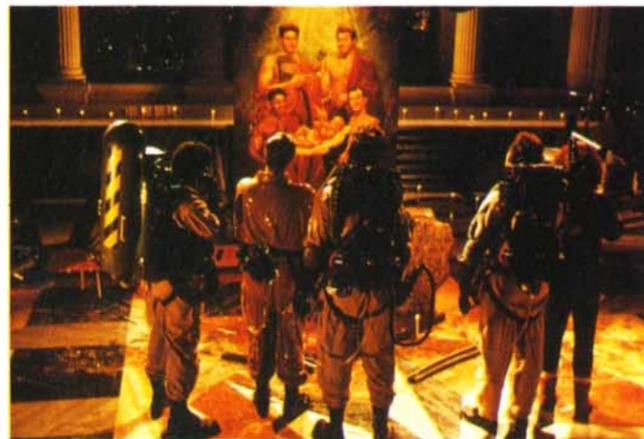
Ghostbusters! There's something strange In the neighborhood Who you gonna call? Ghostbusters!	Ghostbusters! Y a quelque chose d'étrange Dans le quartier Qui on appelle? Les Ghostbusters!
---	--

There's something weird And it don't look good Who you gonna call? Ghostbusters!	Y'a quelque chose de bizarre Ça a l'air mauvais Qui on appelle? Les Ghostbusters!
---	--



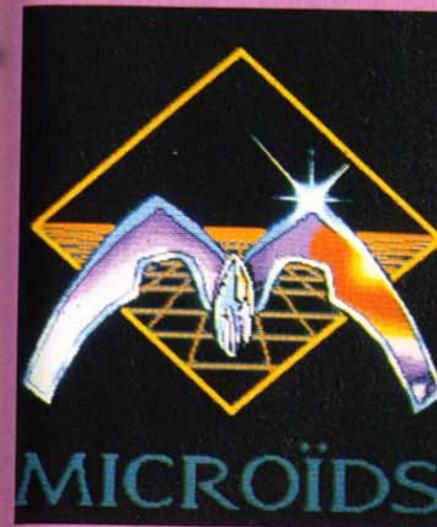
LE GRAND JEU...

Le jeu basé sur Ghostbusters 2, édité par Activision, sera en vente en France peu avant la sortie du film. Les programmeurs ont employé de gros moyens pour que le produit soit un succès. Quatre disquettes sur ST et deux pour Amiga, voilà qui vous donne une idée de l'ampleur des dégâts. Il faut avouer qu'ils n'ont pas hésité à avoir une présentation très chouette, avec la musique digitalisée du film. En plus de cela, le jeu raconte l'histoire entre chaque phase d'arcade, illustrant le tout par des photos digitalisées très réussies. Côté jeu, trois jeux d'arcade reprennent les trois passages les plus importants, si ce n'est que les jeux sont ici plus "agités" que le passage en question. Côté graphisme, en dehors des digitalisations des acteurs principaux, on retrouve tous les fantômes délirants du film. Bref, si avec cela le joueur n'est pas content de cette adaptation, c'est qu'il est bien difficile.



Après Indiana Jones et Batman, Ghostbusters 2 arrive à point pour montrer que les jeux basés sur des films ne sont pas toujours dénués d'intérêt.

Sophie Dumas et Stéphane Lavoisard.
Tous nos remerciements à la Columbia, Anne Lara, Activision et Ubi Soft.



GRAND CONCOURS MICROÏDS

(Seconde partie)

Eagle's Rider n'étant toujours pas sorti, nous vous communiquons néanmoins la suite des questions et vous accordons un nouveau délai pour vos réponses. Vous pouvez nous renvoyer vos bulletins réponse jusqu'à la fin janvier. Nous vous rappelons la liste des lots:

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

Questions du mois de décembre

5. COMBIEN D'IMAGES ONT-ÊTE NECESSAIRES POUR RÉALISER L'ANIMATION DE L'EAGLE EX RAY-TRACING: 10, 80, 100

6. DE COMBIEN DE RADARS DISPOSE-T-ON DANS LA PARTIE ARCADE de L'EAGLE'S RIDER

7. COMBIEN DE PERSONNAGES DIFFÉRENTS RENCONTRE-T-ON DANS EAGLE'S RIDER

8. QUELS SONT LES ANIMAUX RENCONTRES DANS LE DESSIN ANIMÉ?

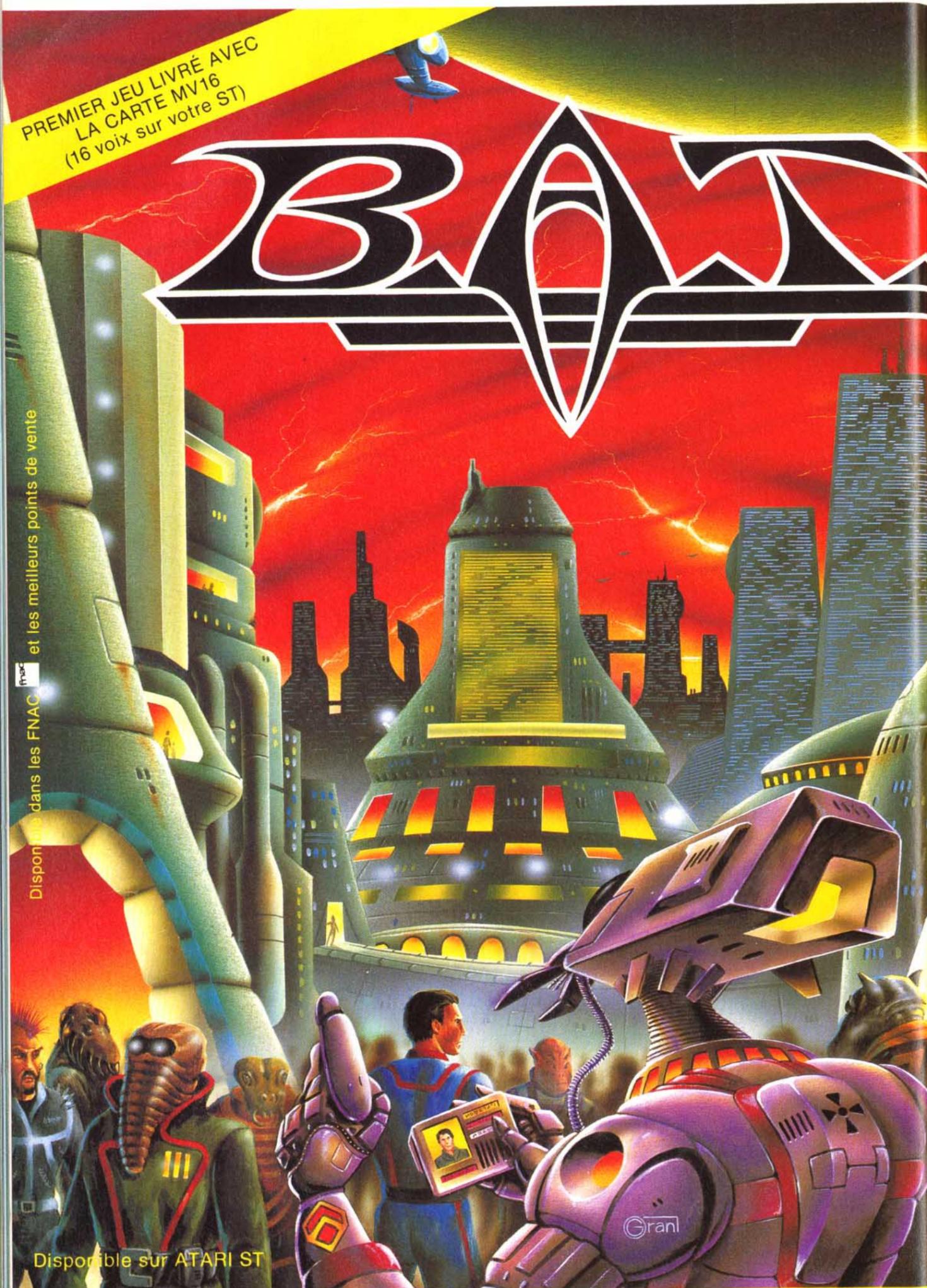
Subsidaire: COMBIEN DE SPRITES ONT ÊTE NECESSAIRES POUR ANIMER L'EAGLE DANS LA PAGE DE GARDE?

BULLETIN REPONSE. A recopier sur carte postale uniquement! A renvoyer à GENERATION 4, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

- 1) _____ 2) _____
3) _____ 4) _____
5) _____ 6) _____
7) _____ 8) _____
Question subsidiaire: _____

Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
Numéro de téléphone: _____
Quelle machine possédez-vous? _____

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



PREMIER JEU LIVRÉ AVEC LA CARTE MV16 (16 voix sur votre ST)

Disponible sur ATARI ST

INTERET : 98%

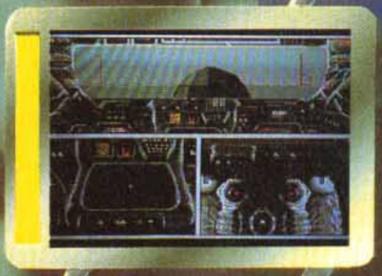
SUPER STAR MICRO MAG NOVEMBRE



GÉNÉRATION 4

18/20

MICRO MAG

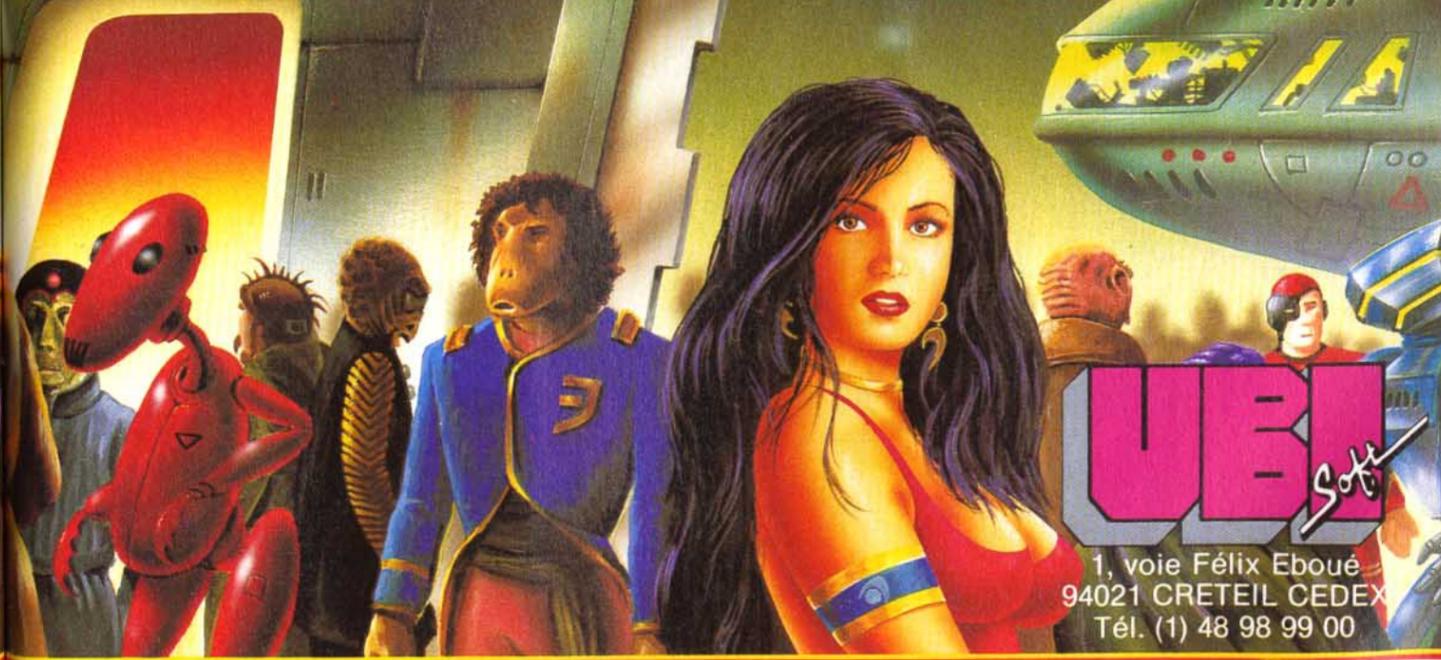


« Depuis qu'il a atterri sur le ST de la rédaction, B.A.T. a été le centre de toutes les conversations. Ubi Soft nous en fiche un (beau) coup avec ce jeu de rôle très élaboré. Doc Amiga en est malade. » MICRONEWS



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!

GÉNÉRATION 4 n° 16



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

SOUS LES ARCADES

Peu de nouveautés ce mois-ci, mais le seul produit nouveau est géant.

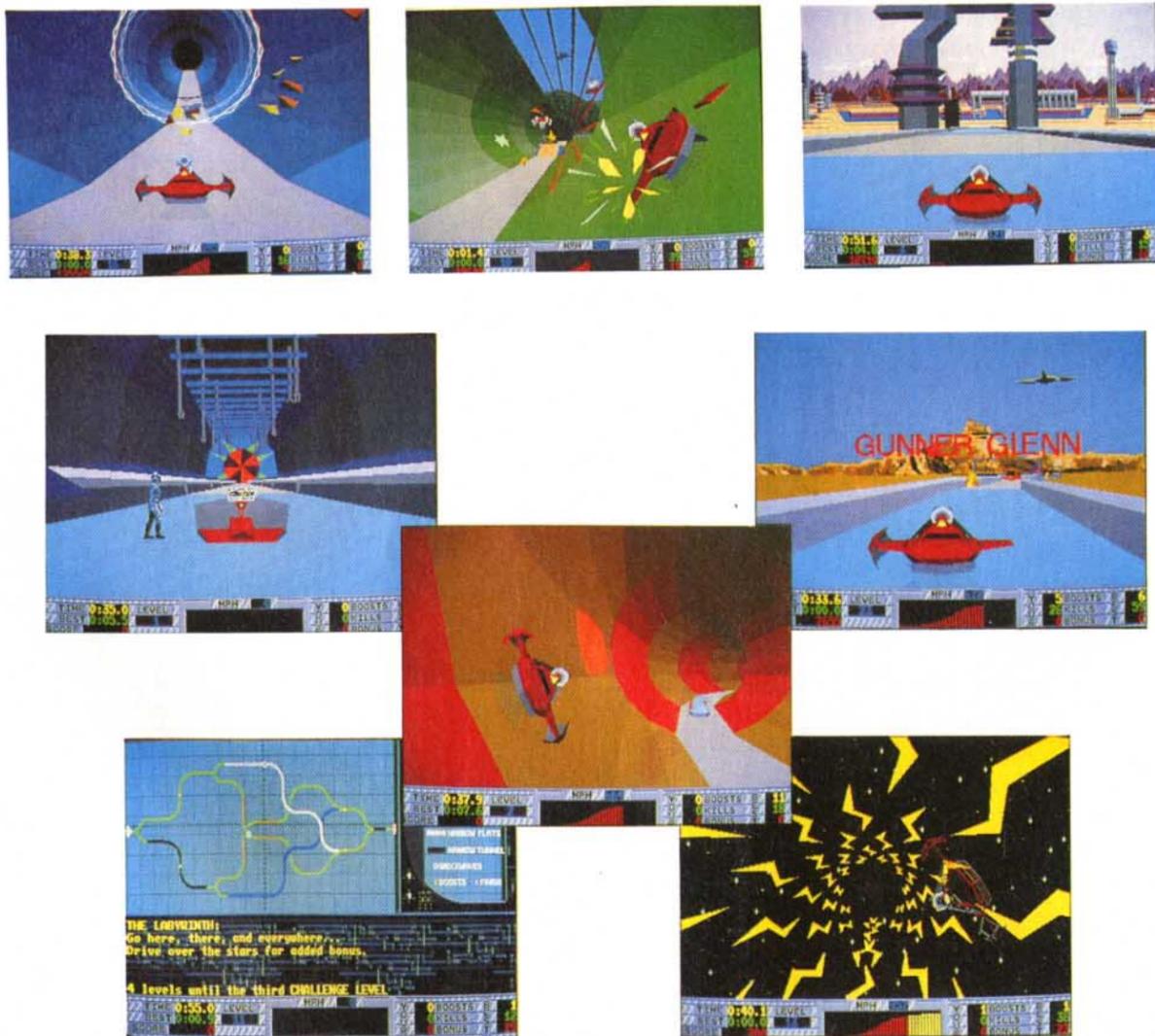
S.T.U.N. RUNNER

ATARI

Après Hard Drivin, on pouvait penser avoir tout vu au niveau de la 3D. Eh bien non! S.T.U.N. Runner vient nous montrer qu'il était possible de faire encore mieux, et ô combien! Le nom du jeu est celui d'une machine du 21e siècle, capable d'atteindre les 1200 km/h! Vous l'aurez donc compris, S.T.U.N. Runner est un jeu de vitesse. Le but est de voyager le plus vite possible de manière à terminer chaque circuit à temps. Bien sûr, des vagues d'ennemis sont là pour vous en empêcher, mais vous disposez fort heureusement de quelques possibilités. Par exemple,

les zones oranges vous permettent d'atteindre l'hypervitesse et d'être ainsi invincible durant quelques secondes. En plus de vos lasers, vous disposez d'une arme très spéciale, les "Shockwaves", une arme hallucinante qui détruit tout sur son passage! Enfin, de temps en temps, vous participez à des challenges, où vous devez faire preuve de beaucoup d'agilité, aussi bien en conduite qu'en tir. Mêlant de manière magnifique la 3D et les sprites, S.T.U.N. Runner est le plus beau jeu d'arcade du moment. A ne pas manquer!

Note: 10/10



LOST PATROL

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir... ça et un détraqué dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!

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.



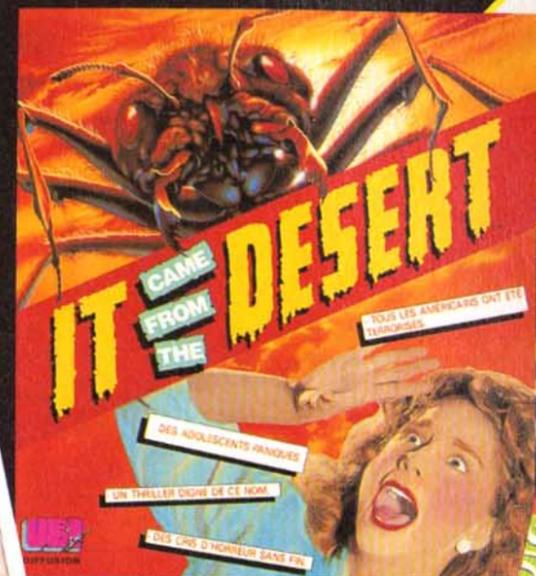
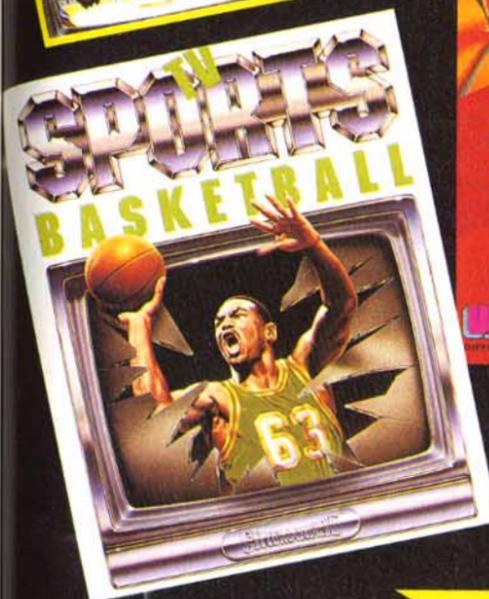
Super Nouveau Chouette Facile C'est possible...

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	
TOTAL GÉNÉRAL			

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 PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

CINEMAWARE®
 P R E S E N T E

Bientôt disponible sur Amiga

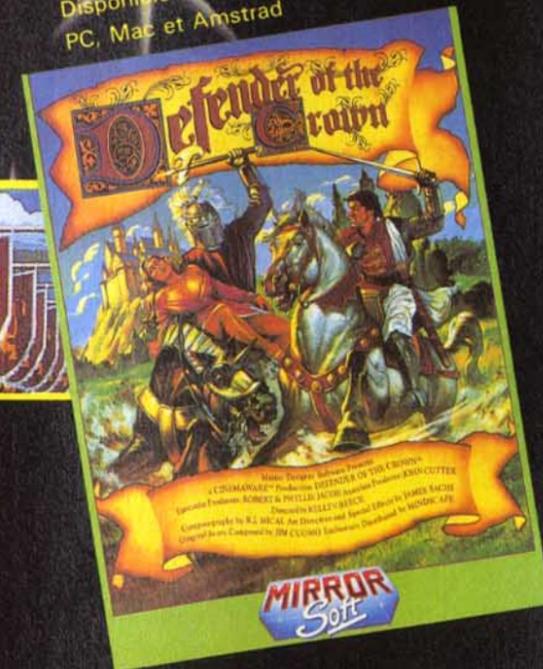
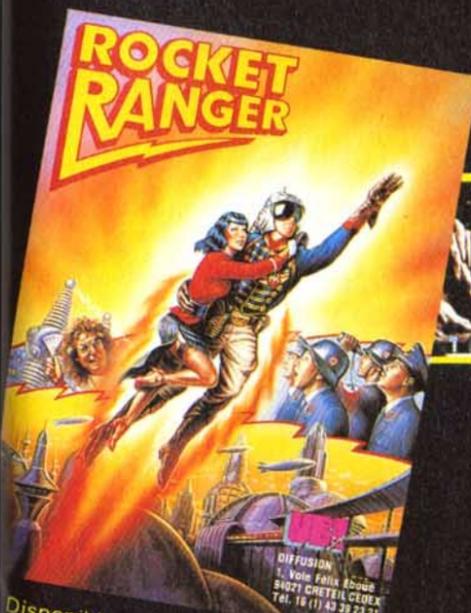


Disponibles sur Amiga, 1 méga

5 JEUX GÉANTS
5 SUCCÈS

Disponibles sur ST, Amiga et PC 5 1/4 et 3 1/2

Disponibles sur ST, Amiga, C 64 PC, Mac et Amstrad



Distribué par



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

Disponibles sur ST, PC et Amiga

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

L'ACTUALITE DU JEU

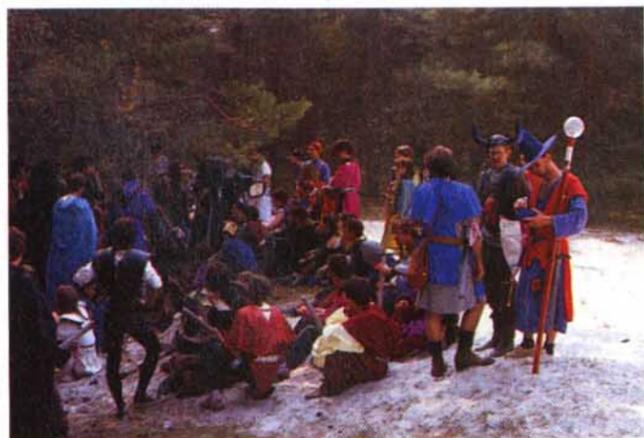
Cette partie remplace Gen4 & Jdr, disparu depuis quelques temps des sommaires de Génération 4. Nous vous présentons les jeux récents qui nous ont plus, quel que soit leur type.

LE GN

Qu'il était chouette ce temps où nous jouions "aux Gendarmes et aux Voleurs", "aux Cow-boys et aux Indiens" dans l'insouciance et la bonne humeur. Hélas! tout cela est bel et bien fini... Pas du tout! Que les grands se rassurent, le vide est désormais comblé: on appelle ça "faire une partie de jeu Grandeur-Nature". C'est nouveau (enfin presque) et ça fait un tabac. Pour tout vous dire, une partie de GN est aux grands ce que les parties de G&V, de C&I sont aux petits. Dernière folie ludique en vogue, l'équipe de Gen4 se devait de vous mettre au parfum.

"LE GRAND JEU"

Les ingrédients restent les mêmes: on incarne un personnage, on court, on traque, on s'bat, on résout des énigmes. Le but ne change pas: S'A-MU-SER. La différence réside dans la disproportion des moyens mis en oeuvre, le nombre et l'âge des participants. Une partie de GN dure en moyenne 2 jours (certaines jusqu'à une semaine!). Le scénario est beaucoup plus travaillé. Des décors sont construits pour l'occasion, costumes et maquillages sont figolés, les armes fabriquées en série. Certaines associations vont jusqu'à enrôler des acteurs professionnels, des spécialistes en effets spéciaux, voire des cascadeurs! Là, c'est du grand Art... Le nombre de joueurs suit aussi ce gigantisme. En moyenne une centaine par partie, il peut atteindre 300 voire beaucoup plus! L'âge? de 7 à 77 ans, la moyenne étant aux environs de 20 printemps.



HOW MUCH?

Des parties de GN, il y en a pour toutes les bourses. En règle générale, l'inscription tourne autour de 250F par joueur pour un week-end de jeu. Mais elle peut atteindre 2500F si ce n'est plus! Rassurez-vous, c'est plutôt rare et on ne s'amuse pas forcément plus.

ACTION OU REFLEXION?

Les deux. Il y en a pour tous les goûts. Cela va du GB-baston (les époques médiévales ou futuristes sont toutes indiquées; dans les premières, on se bat à coups d'épée, dans les secondes à coups de pistolet-laser) au GN-enquête (les époques de prédilection pour ce genre plutôt cérébral: le 19e et le 20e siècle).



OU JOUE-T-ON?

N'importe où. Les forêts sont tout à fait appropriées pour les GN médiévaux. Tandis que pour un GN policier, les villes représenteront de meilleurs terrains de jeu. Attention! Ceux qui décideraient de faire un GN policier (de leur propre initiative) dans une ville, doivent impérativement prévenir les autorités concernées. Je m'explique: avenue des Champs-Élysées se déroule un GN policier. Personne n'est au courant mis à part les joueurs. Dédé la Fouine (un joueur) retrouve Frank Napolitano (un autre joueur mais d'un camp adverse). Il dégaine son flingue (à pétard) et descend le pòvre Franki qui s'écroule (acteur oblige). Un C.R.S. était là (seulement lui, c'est un vrai!). Aïe, aïe, aïe. Je préfère ne pas imaginer la suite. Donc, à moins d'en faire un dans votre jardin ou votre maison, il vaut mieux dans un premier temps participer à ceux organisés par les associations qui, elles, sont au courant de tous ces détails. Après, vous verrez. Dans tous les cas, amusez-vous bien!!!

Une porte s'est ouverte dans un violent déchirement de l'espace et du temps.
Vous êtes APTOR et pour vous, l'horreur commence... maintenant.

APTOR

APTOR Quest



16-32
DIFFUSION

82, RUE CURIAL, 75019 PARIS

MAINTENANT, DU LIVE!

9 septembre 89, 10 h du matin. Dépêchée par mon rédac' en chef pour assister à un GN, je fonce sur l'autoroute du Soleil en direction de Fontainebleau. C'est là-bas, dans la forêt, que tout va se jouer! L'association organisatrice, Clepsydre, ayant choisi l'époque médiévale-fantastique: combats, magie et monstres m'attendent. Excitant week-end en perspective!



Pour les joueurs, nous sommes le 19 avainbre de l'an 456, dans l'inquiétante forêt de Samarcande. Ils sont 180 ce matin à s'être rassemblés sur le parking du petit village de Reclose. Une certaine excitation règne. "Normal", me répond une fille à qui j'avais fait la remarque, ça fait plus d'un mois qu'on a tous reçu notre feuille de perso, un mois qu'on s'y prépare, un mois qu'on attend ce moment

avec impatience!" Cathy est étudiante en droit. C'est son troisième GN. Elle joue une prêtresse guerrière du nom de Kashoni. Sa mission: entraîner les 14 autres membres de son clan à s'emparer d'un anneau d'or, objet magique qui leur donnera la puissance suprême... Elle a déjà élaboré son plan: "Je leur fais part de notre quête... à moi de les convaincre pour les disperser par petits groupes à la recherche de renseignements, ensuite, on avisera..."

Tous les joueurs se sont déguisés. Le résultat, super! On se croirait sur le tournage d'un film d'Heroic Fantasy. Il y a de tout: des barbares vêtus de peaux de bêtes, des mages en robes mystiques, des brigands à la mine patibulaire, des prêtres, des guerriers, des mendiants, des chevaliers, des princesses... mais pas un seul monstre à perte de vue! Forcément, ils sillonnent déjà la forêt en tous sens, à la recherche de chair fraîche...

Un attroupement attire mon attention. Ici, on distribue les armes. Elles ont une grande importance dans le jeu. Car, en ces temps reculés, la seule loi qui prévaut, magie mise à part, est celle du fer. Rassurez-vous, la mousse remplace le métal. On ne risque rien. Chaque joueur en possède au moins une, au même titre qu'il a un nombre de points symbolisant le potentiel de vie de son perso. Kashoni en a 12: à chaque fois qu'elle sera touchée par une arme, elle se retirera 1 point. Parvenue à zéro, elle "mourra". Mais, don't worry, il suffit de trouver un prêtre, un rebouteux... pour revenir à la vie. Seulement, vous risquez fort d'avoir à servir votre sauveur; alors mieux vaut "prévenir" que guérir! La diversité des armes est étonnante: dagues, épées courtes, longues, à deux mains, masses, bâtons de guerre, haches, lances, arbalètes (mais oui!). Et ce n'est pas fini, toutes n'ont pas la même couleur. La plupart sont grises (normales, elles ôtent un point de vie par touché); certaines sont vertes fluo (magiques, elles ôtent deux points de vie par touché). Quant à celles de couleur noire, attention! Elles vous achèvent du premier coup, quels que soient vos



AFTER THE WAR

AU LENDEMAIN D'UNE GUERRE NUCLEAIRE...

DES RUINES, DE LA POUSSIERE, BEAUCOUP DE MISERE ET DE DESTRUCTIONS, DES FOUS ARMES, DES CRIMI-NELS PUISSANTS, DES SAVANTS DINGUES, DES MEUR-TRIERS... ET UN HOMME: JUNGLE ROGERS, CHEF DE CETTE JUNGLE URBAINE. LORSQUE PLUS RIEN NE VAUT LA PEINE, IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A VOUS BATTRE POUR SURVIVRE.



Distribué par:
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL



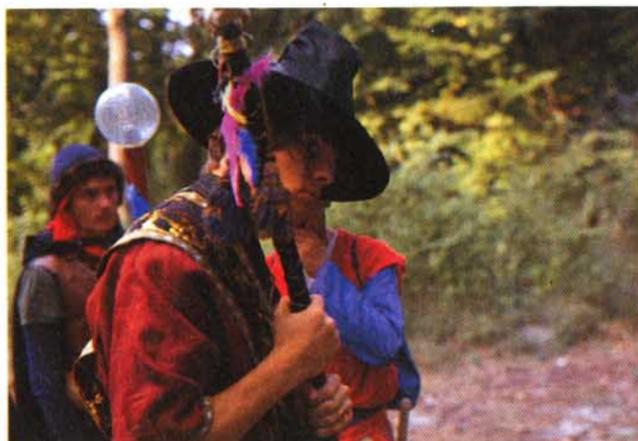
Disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad, C64





points de vie restant. Je ne vous parlerai pas des bleues qui sont les seules à pouvoir détruire les démons... Midi sonne. Il y a de l'électricité dans l'air. Tout le monde est paré. La partie peut enfin commencer. Il était temps! Car çà et là des combats éclataient "histoire de tester les armes" (humm...). 12h10, plus un chat sur le parking. Tous se sont enfoncés dans les profondeurs de la forêt de Samarcande, où les attend tout un monde plein de sorciers, de monstres, de mystère et d'aventure. Pour ma part, j'ai un p'tit creux. Je décide donc de partir en quête de l'auberge. Cinq minutes plus tard, me voilà attablée devant un gros morceau de cake et un verre de jus de fruit. Sans la générosité de l'aubergiste, je serais en train de brouter des racines car, accrochez-vous bien, il existe une monnaie en vigueur: le kriell. Dans le jeu, rien n'est gratuit. Tout se vend, tout s'achète: nourriture, armes, boucliers, lanternes pour la nuit. Si vous êtes fauché, à vous de vous débrouiller: volez, dépouillez, engagez-vous, vendez des renseignements, vrais ou faux, peu importe, money is money, isn't it? Seuls le p'tit déj' et le déjeuner du lendemain vous sont offerts. Comme c'est pas toujours Byzance, prenez la précaution d'apporter les rations de survie, ce que j'ignorais! Normal, c'est mon premier GN.

Je décide de suivre un groupe de 7 mercenaires armés jusqu'aux dents. Il fait bon. Les sous-bois sont suffisamment dégagés: "Pas de risque d'embuscade", dit l'un deux. Par deux fois, nous devons nous cacher, ayant aperçu au loin une bonne vingtaine d'êtres pour le moins étranges. "Comment va la vie?" La question fuse de nulle part. Je cache prestement mon appareil photo (histoire de ne pas gâcher l'ambiance). Les mercenaires dégainent leurs épées, prêts à se battre. Un petit gnome sort alors d'un bosquet... Brrhh... Quelle horreur! J'ai beau savoir qu'il s'agit d'un maquillage, j'en ai quand même froid dans le dos: son visage est dévoré de pustules jaunâtres, purulantes; une odeur de cadavre (boule puante) se dégage de sa personne. Il s'approche nonchalamment du groupe. "Encore un pas nabot et j'te décapite!" gronde l'un d'entre eux.

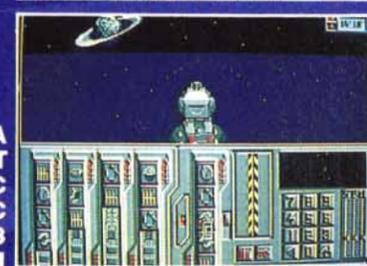


L'auberge est pleine à craquer. Ça boit, ça gueule, ça rit, ça espionne. Tout à coup, une bagarre éclate à la table voisine: trois gros barbares prennent à mal un mendiant. En deux coups de hache, le malheureux s'écroule, mort. Aussitôt, cinq brigands se lèvent, épées en main, l'air très mécontent. Heureusement la garde arrive... "Pas de bagarre ici, sinon on vous embarque tous..." Les cinq comparses se rassient, non sans quelques grimaces et ronchonnements... L'ambiance est plantée, le ton est donné, le jeu à réellement commencé...

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"



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM



TITUS™

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

Avant que quiconque puisse réagir, l'affreux gnome, tout en cassant une baguette dorée entre ses doigts frippés, hurle: "Des larmes de l'Arcande... Dors!" La victime vacille avant de s'effondrer, endormie. Les autres mercenaires s'enfuient, abandonnant leur compagnon sans remords. Car, plus fort que le fer, il y a la magie...

Pour la magie, c'est pas sorcier! Les sorts commencent tous par une même formule: "Des larmes de l'Arcande" suivie du sort. Il en existe 32 différents: paralysie, sommeil, fuite, confusion... Pour chacun d'entre eux, on utilise à chaque fois un ingrédient précis. Heureusement, ces objets - poudres, baguettes, plumes, anneaux - sont en nombre limité. Sinon, bonjour le carnage! Sachez quand même ce qu'il est advenu de notre pauvre mercenaire: égorgé dans son sommeil par le sorcier (petite dague enroulée de Ketchup passée sur le cou), il a fini comme mort-vivant au service de son nouveau maître...

Les scènes de ce genre, c'est à tout bout de champ qu'on peut y assister! Mais au fur et à mesure que le temps s'écoule, elles gagnent en intensité. Elles rassemblent parfois une centaine de participants, comme celle du cimetière - fabriquée de "toutes tombes" pour l'occasion - où



plusieurs confréries se sont réunies pour empêcher une cérémonie démoniaque. Ce fut très impressionnant, d'autant que la frénésie des joueurs atteignait son comble, et que le responsable des FX n'avait pas lésiné sur les éclairages d'ambiance et les fumigènes... Mais le clou du GN, ce sera la gigantesque bataille finale. Dans une grande clairière de sable blanc, deux véritables petites armées - issues d'allian-



ces multiples - s'affronteront: c'est en effet la totalité des joueurs (180 je rappelle!) qui sera plongée dans un combat sans merci, dont Maison Dragon sortira vainqueur.

Durant ces deux jours, chacun a vécu une aventure différente. Certains ont été au bout de leur quête, d'autres à moitié seulement, mais peu importe, "l'essentiel", comme me le disait Cathy/Kashoni, c'est de participer". Tous reviendront en effet bourrés de souvenirs de combats, de rencontres étranges, de moments de suspens terribles, de crises de fou rire. Les déçus? Il y en a bien quelques-uns. Mais quel monde n'a pas ses tristes sires? En tout cas, moi, j'ai été conquise. Je reviendrai. Mais cette fois, pour jouer.

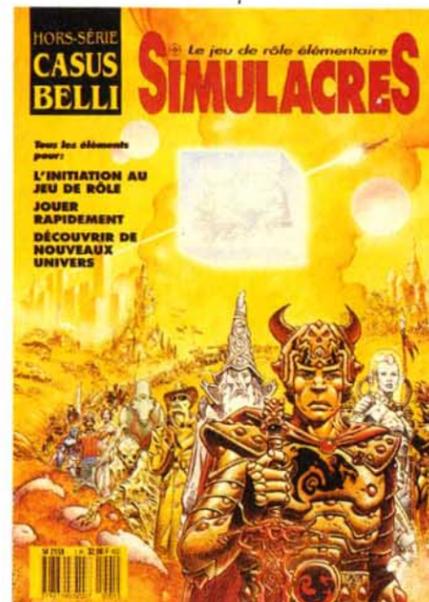
Karine Tuchming et Godefroy Luong

SIMULACRES

Jeu de rôle français
Édité par Casus Belli
En vente en librairie

Simulacres est un numéro hors série de Casus Belli, qui concerne tous ceux qui veulent découvrir le jeu de rôle dans de bonnes conditions, ainsi que les joueurs expérimentés qui désirent jouer dans toutes les conditions, sur tous les terrains, dans un temps limité. Les explications sont claires et concises, agréables à lire. Vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour commencer une partie dans les plus brefs délais, ainsi que toutes les explications nécessaires aux néophytes. Vous pourrez y aborder tous les genres: médiéval-fantastique, épouvante, space opera, etc.). Sept scénarios vous y aideront, ponctués de nombreux conseils. A la fin de chaque genre vous trouverez une liste complète des jeux existants dans le même style, avec une bibliographie qui vous aidera à aller plus loin. Ensuite, vous trouverez les explications qui vous permettront de créer vos propres règles, vos propres scénarios. Simulacres est un jeu de rôle de base aux multiples facettes. Très complet, il vous aidera à vous propulser dans le monde du jeu de rôle sans pleurs ni grincements de dents.

S.D.



ILLUMINATI

Jeu de société en français de Steve Jackson
Édité par Jeux Descartes

Disons-le tout de suite: à Gen4 on aime Illuminati. Récemment traduit et édité par Jeux Descartes, il réunit (à notre avis) les qualités essentielles, qui en font un excellent jeu de plateau.

Le but en est simple: contrôler le monde! Chaque joueur incarne un "Illuminé", c'est-à-dire un groupe puissant, organisé et déterminé, disposant de moyens originaux pour conquérir la planète. Mais à la différence des jeux guerriers comme Risk, la conquête ne s'exerce pas par la force des baïonnettes (ce qui économise le sang impur des féroces guerriers).

Plus subtilement, chaque joueur va tâcher d'atteindre son objectif, en tissant autour de son Illuminé un réseau de groupe de pression, les "lobbies" chers aux Américains.

Prenons l'exemple des Gnomes de Zurich, c'est-à-dire les banquiers. Leur but est d'accumuler des Megabucks (des millions de dollars); dans ce but, il vont tenter de contrôler des groupes ayant un fort revenu. Un groupe contrôlé est placé de façon à ce que les flèches coïncident; la tentative de contrôle s'effectue en fonction du pouvoir de celui qui attaque, et de la résistance du défenseur; on tient de plus compte des "orientations" du groupe: (communiste, violent, fanatique, criminel, etc.). Des groupes de même moralité sont plus proches, dont le contrôle sera plus aisé. L'argent a une part importante, car il influe sur les luttes en modifiant le résultat des dés!

Certains groupes vont ainsi intéresser tout le monde, comme la mafia, qui possède des chiffres élevés en pouvoir, résistance et revenus, qui peut elle-même contrôler trois autres groupes, et qui a des facilités pour contrôler les groupes criminels. D'autres sont moins intéressants (comme les irréductibles de la Terre Plate, qui refusent de croire à la théorie fumeuse de Copernic), mais d'un autre côté, les autres joueurs vous en voudraient moins, si vous vous en prenez à une carte de faible valeur...

En effet, la stratégie et la négociation sont des éléments fondamentaux, comme dans tout bon jeu de plateau. Il faut prendre en compte les objectifs des autres, et éviter de se faire remarquer, sinon gare aux alliances et aux coups de couteau dans le dos! En effet à Illuminati tout est possible: un paragraphe est même prévu pour les joueurs "déterminés", qui porte le nom sans équivoque de "règles de triche"... Un exemple: mal interpréter accidentellement (bien sûr!) le résultat des dés.

Illuminati, pour conclure, vous fera passer, nous l'espérons, d'excellents moments; la règle du jeu elle-même est très claire et drôle à lire, et les possibilités de jeu sont in- nombrables, ce qui promet un plaisir sans cesse renouvelé. Nous vous souhaitons donc une bonne conspiration, et un dernier conseil: ne quittez jamais la table de jeu, car tout peut arriver!

S.D. & T.L.



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

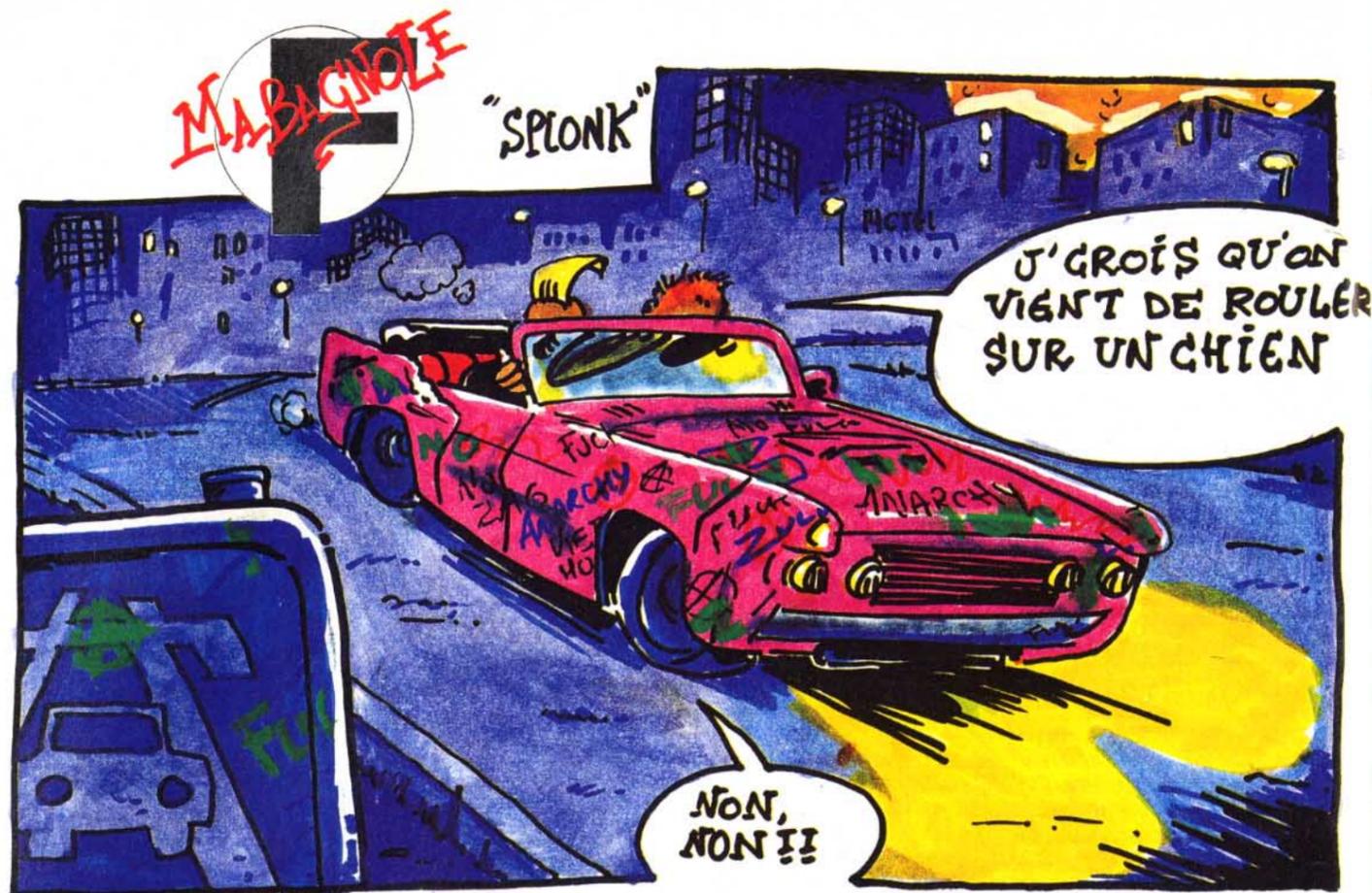


BRICO - LOISIRS
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE



J'TASSURE MEG, QU'ON A ROULÉ SUR UN CLEBARD, ÇA A FAIT SPLONK, ET ENCORE SPLONK SOUS LES ROUES ARRIÈRE-



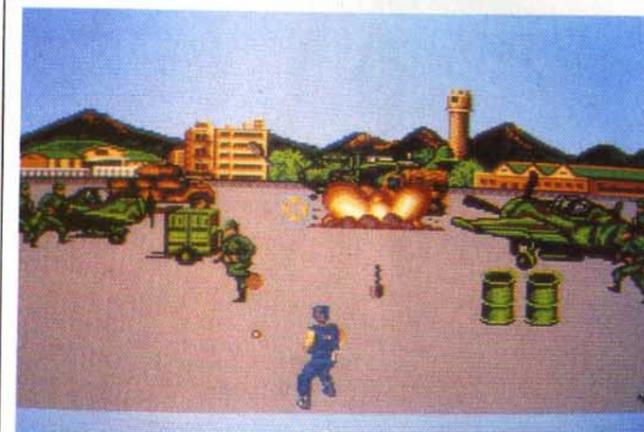
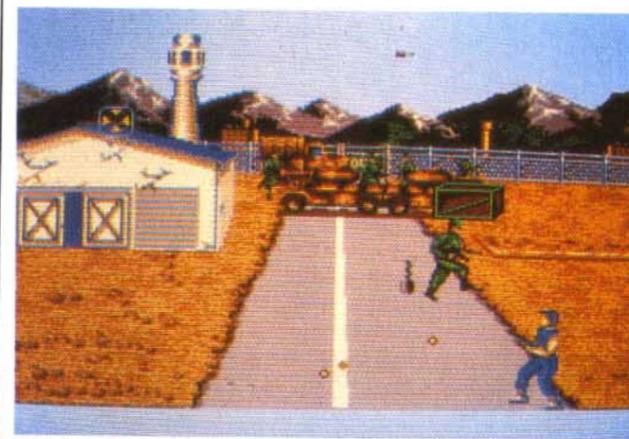
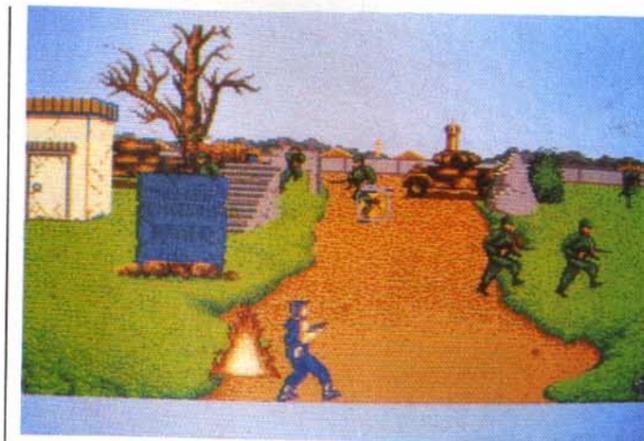
EHO + Jolibois

LES PREVIEWS

CABAL

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Et c'est reparti. Toujours dans le genre d'Operation Wolf, voici Cabal, un jeu qui possède une horde de fans, en France en tout cas. Sans vouloir les vexer, nous trouvons à Génération 4, mis à part un élément perturbateur, ce jeu assez débile. Cependant, pour ne pas nous fâcher avec les hordes de fans en question, nous devons avouer que côté réalisation, la version d'Ocean est aussi bien faite que le jeu d'arcade en question, et les ravira donc. Enfin, de notre côté, si on adore Ivanhoé, je n'ose pas vous dire ce que nous évoque Cabal... Enfin, ceux qui aiment, aimeront, ceux qui détestent, détesteront.



CHASE HQ

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin novembre



Réalisé par les programmeurs de Continental Circus, Chase HQ n'était pas une adaptation facile à faire. Heureusement pour eux, les programmeurs avaient déjà fait un jeu de courses auparavant, et fort bien qui plus est, et n'ont donc pas eu trop de problèmes quant à l'animation de la route et des décors. Le jeu est évidemment moins rapide que l'arcade, et un peu moins beau, mais cela reste tout à fait bon, y compris, et surtout, au niveau de la jouabilité, qui est semblable à celle du jeu d'arcade. Nous n'avons vu que la version Amiga pour le moment, qui possède la même présentation avec des voix digitalisées. Le seul défaut du moment, les voitures n'étant pas encore toutes terminées, certaines, que l'on peut voir sur les photos, sont un peu grises. Cependant, ce ne devrait pas être ainsi dans la version finale, si l'on en croit les graphismes des voitures. Bref, Chase HQ s'annonce comme un des bons jeux de courses de cette fin d'année, et il devrait réjouir les amateurs du jeu d'arcade. Test complet dans notre prochain numéro.

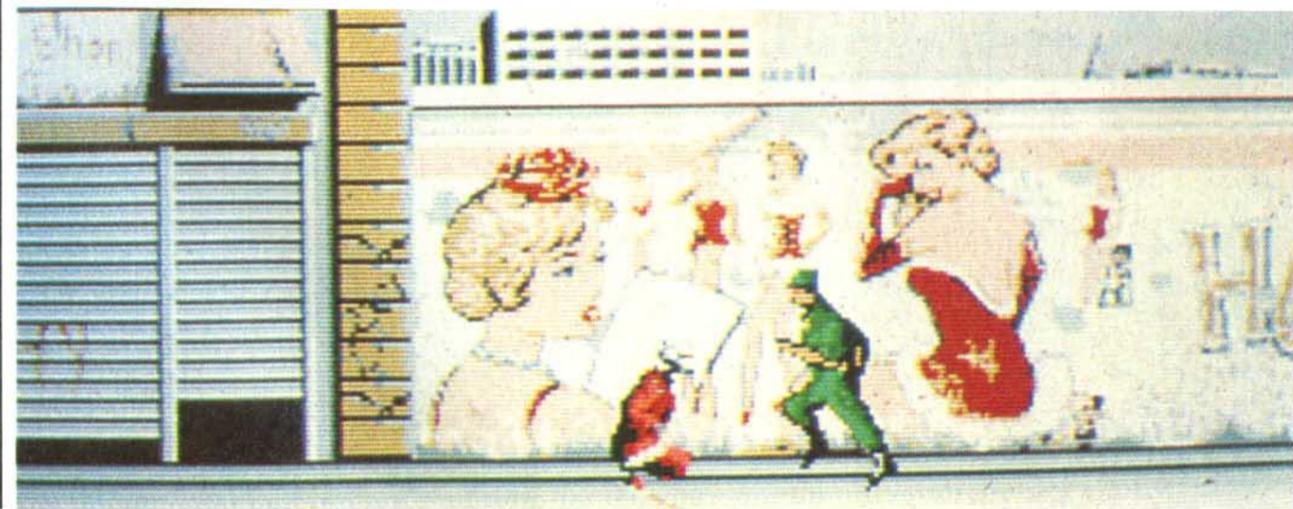


NINJA WARRIOR

VIRGIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Ninja Warriors, adapté du jeu d'arcade du même nom, va créer une révolution lors de sa sortie. Pourquoi? Tout simplement parce que le jeu reprend TOUS les graphismes du jeu d'arcade et TOUTES les animations. C'est incroyable, d'autant plus que dans ce jeu fabuleux les décors du fond ne sont jamais pareils. Il faut dire que les programmeurs, qui avaient déjà réalisé Silkworm, ont trouvé un nouveau

système, qui permet de charger en interruption pendant le jeu, ce qui vient juste après à l'écran. Ceux qui connaissent donc l'original seront surpris de TOUT retrouver, y compris au niveau de l'apparition des ennemis. Pour ceux qui ne connaissent pas, je rappelle que c'est un jeu dans le genre de Dragon Ninja, où, un à deux joueurs progressent dans un décor qui scrolle horizontalement, et doivent faire face à des ennemis toujours plus forts et plus nombreux. Bourré de détails, le jeu était en arcade l'un des meilleurs de ce genre. Demain, ce sera le meilleur sur micro. Voilà donc un produit qui va tout changer dans le domaine des adaptations de jeux d'arcade, et qui laisse espérer un nouveau gain en qualité pour l'année prochaine.



SI GHOSTS 'N' GOBLINS VOUS A DONNE DES FRISONS...
CECI VOUS DONNERA LA CHAIR DE POULE!

GHOULS 'N' GHOSTS™

Arthur est de retour! Le chevalier sans peur revient dans cette suite à Ghosts 'n' Goblins (voté parmi les dix meilleurs jeux de l'année 1986). Trois années se sont écoulées depuis que les méchantes créatures étaient venues accomplir leur sale besogne. Elles sont de retour et elles ont capturées la princesse Hus; mais Arthur, notre vaillant chevalier, se lance à son secours et s'apprête à affronter un nombre impressionnant d'ennemis farouches et de dangers à vous couper le souffle!

Atari ST, Amiga,
Spectrum Cassette
et Disquette,
CBM 64/128
Cassette et
Disquette.



U.S. GOLD®

CAPCOM™

U.S. Gold (France) S.A.R.L. P.P. 2700 de Mousqueton, 06740 Châteaufort de Grasse
© 1989 Capcom Co Ltd. Tous droits réservés.

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ZOO
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Voici le nouveau jeu des auteurs d'Hybris. A ce propos, Battle Squadron ressemble énormément à ce dernier, si ce n'est qu'il propose une réalisation bien meilleure, et surtout qu'il est possible d'y jouer à deux simultanément. Lorsque



nous avons vu ce jeu pour la première fois, il y a eu comme un malaise. On se serait cru devant une vraie borne d'arcade. Il faut dire que dans le genre shoot'em'up, c'est encore plus beau que Xenon 2. Les décors sont magnifiques, les sprites très réussis, et le son est encore mieux que dans Hybris. On notera aussi d'excellentes idées, comme des ennemis transparents, qui déforment le fond de l'écran là où ils passent, seul moyen pour les repérer et les détruire. Que les fous de shoot'em'up se préparent, Battle Squadron sera le prochain hit du genre.



IVANHOE

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Eh oui! Ivanhoé risque de ne pas sortir pour Noël, mais il devrait de toute manière être disponible peu après. Nous vous l'avions présenté en exclusivité cet été, et comme il a



beaucoup évolué depuis, nous vous en reparlons. Les plus judicieux d'entre vous auront remarqué que les décors du premier niveau ont changé. Ils étaient magnifiques et sont désormais sublimes. Mais le plus intéressant, pour ceux qui connaissent déjà Ivanhoé de notre numéro d'été, ce sont les nouveaux niveaux. Par exemple, la phase où Ivanhoé est à cheval, est monumentale. Côté animation d'abord, il y a, sur ST, un scrolling différentiel sur 3 plans d'une fluidité jamais atteinte sur cette machine. Ensuite, l'animation des sprites est fabuleuse, et l'on dirait un véritable dessin animé.

Il y a également le niveau sur le bateau qui est nouveau, et qui donne une bonne idée des différents ennemis que l'on rencontre à chaque niveau. Enfin, il y a le superbe niveau en ville qui possède des effets de lumière très soignés. A côté de cela, notons que le combat contre le gros méchant, en fin de chaque niveau, est presque terminé. Ivanhoé est alors beaucoup plus grand, et l'animation n'en souffre pourtant pas. Assurément l'un des meilleurs jeux d'arcade en préparation pour le moment et l'un des plus beaux.



JUMPING JACK SON

INFOGRAMES
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Y aurait-il des fans des Rolling Stones chez Infogrames. En tout cas, c'est ce que l'on pourrait croire en jouant à ce jeu d'arcade original et réussi. Vous y dirigez un personnage assez grotesque, mais drôle, dont le but est d'écouter un maximum de musique. S'il réussit à mettre un disque sur tous les tourne-disques de chaque niveau, il peut alors passer au niveau suivant. Seulement voilà, il faut écouter des disques rouges sur des tourne-disques rouges, etc. Voilà qui ajoute un peu de réflexion à ce jeu aux allures du Skweek de Loricel. C'est donc au final un mélange de Pac-Man, Skweek et surtout Q-Bert, puisque les cases changent de couleurs à chaque fois que vous passez dessus. Un vrai méli-mélo quoi, mais dans la joie et la bonne humeur! Simple, mais dévastateur.



MEFIEZ-VOUS L'HIVER ARRIVE!

OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin novembre

Après Operation Wolf l'année dernière, voici cette année Operation Thunderbolt, qui, outre la possibilité de jouer à deux à la fois, propose des scènes avec une vue en 3D. C'est cependant à peu près tout, pour ce qui est des différences, et le jeu devra donc être uniquement conseillé aux amateurs du jeu d'arcade, qui seront eux comblés, car Operation Thunderbolt est très, très bien, réalisé, et parfois plus beau que le jeu d'arcade. Cependant, si vous n'aimez pas les jeux du genre, comme moi, il sera difficile de trouver ça génial. Enfin, les goûts et les couleurs...



CAPITAINE AMERICA & SPIDERMAN: LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

EMPIRE
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

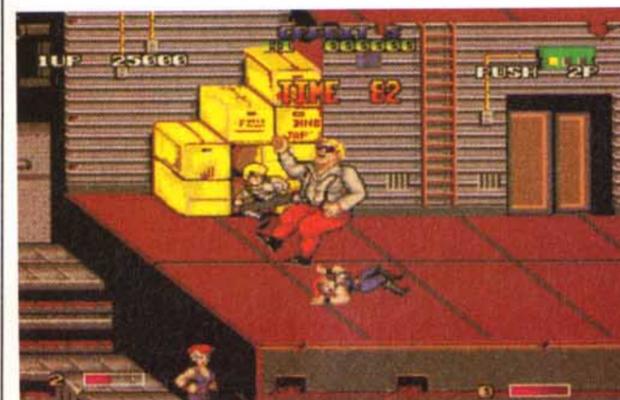
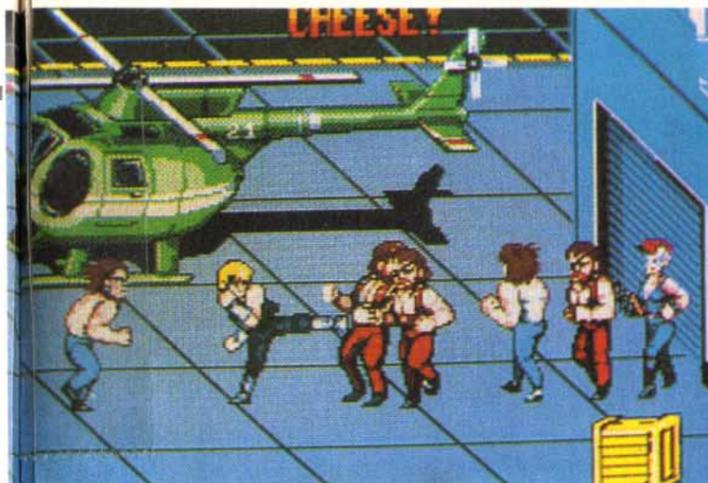
Derrière ce titre à rallonge se cache un jeu de combats des plus originaux. Premier titre à reprendre les héros des Comics, vous y dirigez le capitaine America et Spiderman de manière alternative. Le jeu commence toujours par une page de bande dessinée, racontant l'histoire. Ensuite, chaque case donne lieu à un petit jeu d'action, et le plus souvent à un combat. Si vous sortez vivant de la scène, vous passez à la case suivante, donc au combat suivant. De temps en temps, il ne s'agit pas d'un combat, mais d'une épreuve d'agilité. Les deux héros possèdent leurs propres coups. Le capitaine peut lancer son bouclier et dispose de divers coups avec, tandis que l'homme araignée peut, lui, lancer de la toile ou encore sauter au plafond. Durant le jeu, vous aurez à affronter bien des super-vilains, qui possèdent eux aussi des caractéristiques particulières. Alors, bon courage!



DOUBLE DRAGON 2

VIRGIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

L'année dernière, à la même époque, Virgin éditait Double Dragon, basé sur le jeu d'arcade du même nom. La réalisation était sympa, mais le jeu était bien trop facile pour avoir une longue durée de vie.



Cette année, c'est reparti. Basé sur le jeu d'arcade du même nom, Double Dragon 2 est quand même assez différent du premier. Certes, on retrouve les mêmes héros et le même but, mais les décors et les sprites sont beaucoup plus beaux. Il y a également plus d'armes à ramasser, et le jeu est un peu plus dur. Reste à voir maintenant, si la jouabilité de la version finale sera bonne, ce qui pourrait permettre à Double Dragon 2 d'effacer de nos mémoires la qualité douteuse du premier du nom. L'avantage de Double Dragon 2 est de proposer à deux joueurs de participer en même temps, et si la conversion est réussie, elle devrait donc connaître un succès fou.

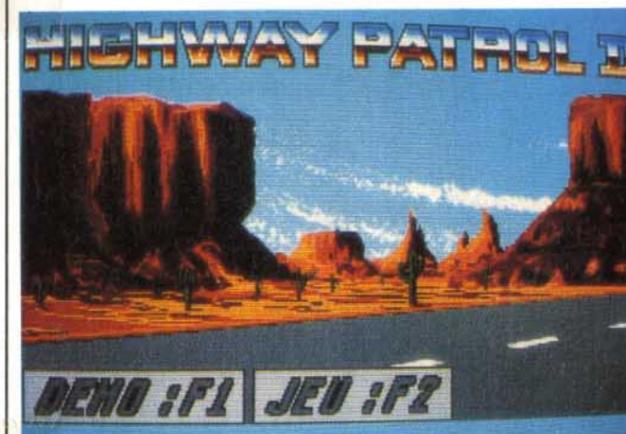


HIGHWAY PATROL 2

MICROIDS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

Comme pour Eagle's Rider, Highway Patrol 2 a déjà été présenté en previews, et nous ne vous en reparlons que pour vous signaler de nouvelles options qui n'étaient pas prévues au début. A force de rouler en dehors de la route, vous risquez de crever un pneu. Si c'est le cas, vous pouvez changer votre

roue, si vous disposez d'une roue de secours, sans quoi, s'en est terminé de votre mission. N'oubliez pas de faire réparer votre roue à la prochaine station-service! De même, si vous roulez constamment à plein régime, le moteur chauffe et fini par casser si vous ne ralentissez pas. De manière normale, il est maintenant possible de tomber en panne d'essence, donc surveillez bien votre jauge. Ayant pu jouer à une préversion d'Highway Patrol 2, je peux vous assurer que le programme est magnifique, et que l'action est omniprésente. Une très grande simulation, alliée à un bon jeu d'action, voilà un titre qui pourrait faire fort à Noël.

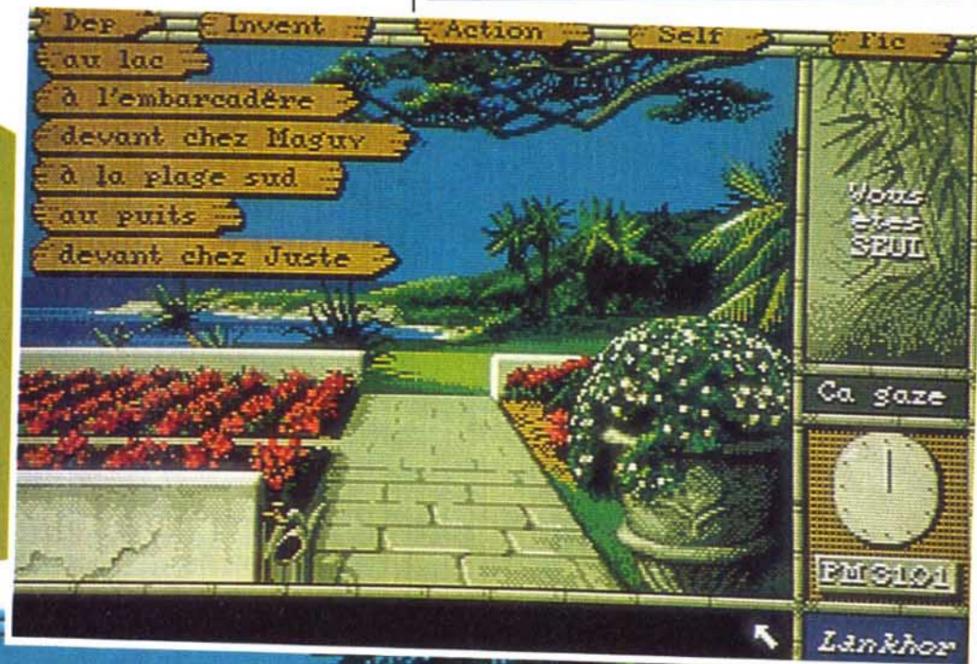


APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!

MAUPITI ISLAND

LANKHOR
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Et voici donc la suite des aventures de Jérôme Lange, le héros du Manoir de Mortevielle. En croisière sur un bateau, Jérôme est obligé d'accoster sur l'île de Maupiti, en raison d'un cyclone qui arrive rapidement. Un autre bateau viendra également se réfugier dans le port de la petite île.



Durant la nuit, le cyclone passe assez loin. Le lendemain matin, une femme lui demande de mener l'enquête sur la disparition d'une habitante de l'île, Maguy, enlevée durant la nuit. Le jeu peut alors commencer.

Si Maupiti Island reprend quelques points du Manoir, le système a été grandement amélioré. Il y a tout d'abord près de 120 graphiques beaucoup plus travaillés. Ici, tous les dessins sont magnifiques, et les décors sont animés. Ajoutez à ceci, près d'une heure d'ambiance musicale et sonore, et toujours la fameuse synthèse vocale permettant de discuter avec les personnes que vous rencontrez. C'est d'ailleurs le mode dialogue qui est beaucoup plus puissant que dans Mortevielle, et qui donne à Maupiti toute sa grandeur. Vous pouvez toujours questionner les gens, mais vous pouvez mémoriser leurs réponses, pour opposer les dires de certains à ceux des autres, vous pouvez vous souvenir de faits, soudoyer des gens, leur montrer ou leur



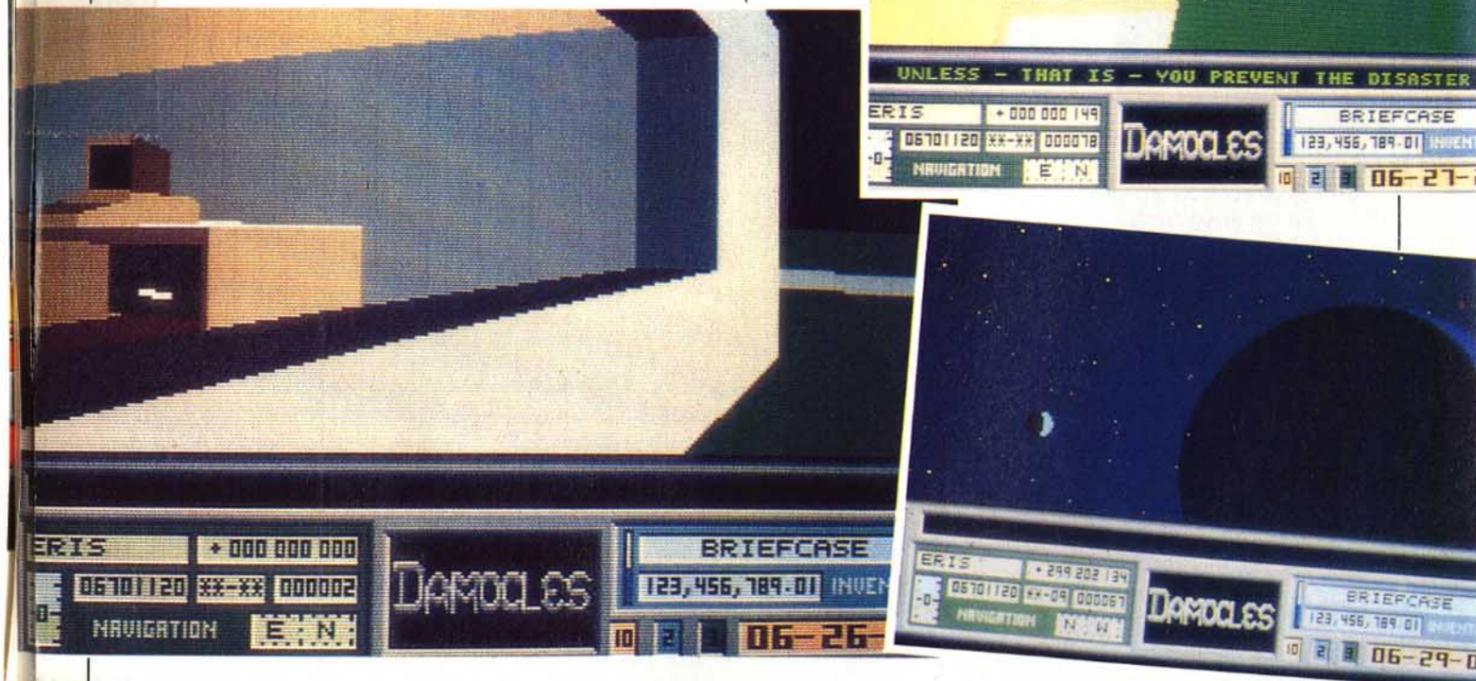
donner des objets, ou même les frapper pour qu'ils parlent. Bref, pour que quelqu'un vous réponde, il ne suffira plus de lui poser des questions. Ce système ajoute au réalisme des graphismes pour donner presque vie à l'île de Maupiti et à ses habitants. Autant dire que voilà un programme que l'on attend impatientement.

DAMOCLES

NOVAGEN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Les amateurs de Mercenary vont enfin pouvoir replonger dans leur univers favori, car la suite de ce jeu arrive enfin. Beaucoup plus beau, car en 3D formes pleines, le jeu est également plus complet. Il y a cette fois-ci tout un univers, et vous aurez donc à explorer plus d'une planète. Avec cela, sur chaque planète, il y a plusieurs villes, ce qui veut dire que vous n'en avez vraiment pas terminé, ne serait-ce qu'en exploration. Ensuite, vous pourrez résoudre le problème qui se présente: empêcher un gigantesque asté-

roïde de percuter la planète principale du système. Très bien fait (il faut dire que Damocles est annoncé depuis 2 ans), le programme est un mélange de simulation et d'aventure, ce qui est rare, et donc d'autant plus appréciable. Test complet le mois prochain.

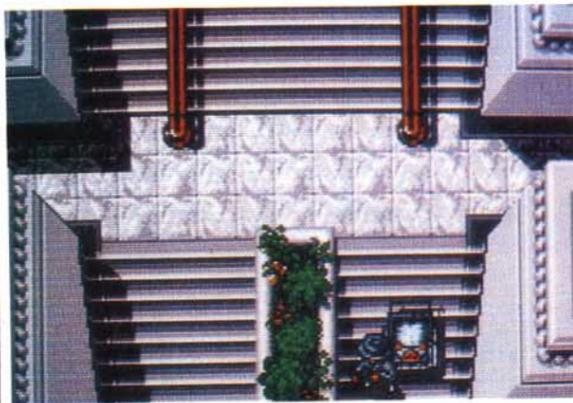


MIDWINTER, ENTRAINEZ-VOUS, IL EST RUDE!

LES INCORRUPTIBLES

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Le voici enfin! Nous avons vu une version quasi finale, et nous sommes donc en mesure de vous décrire chaque phase du jeu. La première partie est un peu comme dans Batman, un jeu de plateau, où il faut tirer sur les nombreux ennemis qui vous assaillent. Dans la seconde partie, vous êtes sur un pont, et vous devez détruire les cargaisons d'alcool des hommes de Capone. Le jeu ressemble alors beaucoup à Operation Wolf. Vient ensuite une phase rappelant Cabal, et où vous devez faire face à un guet-apens dans les ruelles de Chicago. La quatrième phase se déroule dans la gare, où vous devez protéger un landau dévalant



les escaliers tout en tirant sur les bandits. A la fin de cette phase, vous devez libérer un otage en tirant rapidement sur l'homme de Capone qui le menace. Enfin, le dernier niveau est une course-poursuite sur les toits, course à la fin de laquelle vous devrez en finir avec le bras droit de Capone.



EAGLE'S RIDER

MICROIDS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

Nous vous en avons déjà parlé plusieurs fois, et il devrait être possible de tester ce produit le mois prochain. Si nous vous en reparlons aujourd'hui, c'est pour vous apprendre que la partie de vol dans l'espace comporte maintenant bien plus de choses qu'auparavant. Il est toujours question, bien sûr, de détruire les vaisseaux ennemis, mais d'autres obstacles sont maintenant présents, comme des champs de mines, des orages cosmiques et des trous noirs. Pour se sortir de ces pièges, il vaut mieux les éviter, ce qui vous demande une utilisation intensive de votre énergie. Heureusement, diverses sources d'énergie se baladent également dans l'espace. Les astéroïdes vous en redonnent lorsque vous les détruisez, mais il y a également des boules et cristaux d'énergie. Voilà qui promet beaucoup d'action pour le mois prochain, avec un jeu qui au final, risque d'être bien meilleur que Galaxy Force... A suivre de très près.

TENNIS CUP

LORICIEL
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Après Great Courts, voici que Loriciel nous prépare une simulation de tennis qui serait "aussi prenante que Kick Off". Nous l'espérons franchement, et sommes surtout près à le croire au vu de la version à laquelle nous avons pu jouer récemment. Tennis Cup offre des graphismes superbes, mais ce qui est bien, c'est surtout l'éventail de coups jouables et la facilité pour les exécuter. Bref, Tennis Cup pourrait bien être la surprise de fin d'année au niveau des ventes, car il s'annonce vraiment excellent, et surtout plein d'options lui donnant une très longue durée de vie.



SPECIAL PSYGNOSIS: PARTIE 1

Difficile d'éviter ce spécial *Psygnosis*, au moment où la compagnie est sur le point d'éditer un grand nombre de softs, dont certains projets de longue date. Ce mois-ci, par manque de temps, de place, et d'un billet d'avion pour Manchester, nous vous proposons seulement quatre produits *Psygnosis*, mais le mois prochain, ce sera un festival de nouveautés.

KILLING GAME SHOW

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars

Voilà encore un jeu magnifique, mais d'une catégorie totalement différente des deux premières. C'est un jeu d'arcade, où il faut réfléchir constamment à ce que vous devez faire. Le but du jeu est simple. Vous commencez chaque niveau au plus profond d'un réseau de grottes, et devez remonter jusqu'à la sortie, ce qui vous donne accès au niveau suivant. Vous dirigez pour cela un robot, qui peut s'équiper d'une arme spéciale et d'un gadget. Les armes sont des accessoires du genre habituel, et les gadgets permettent de passer certains obstacles. Evidemment, les grottes sont pleines de pièges et de monstres en tout genre. Il y a aussi des portes que vous devez ouvrir, avec des clés qu'il vous faut trouver auparavant. Là où le jeu se complique, c'est que l'eau monte constamment dans les grottes, et il faut donc agir rapidement pour ne pas se retrouver coincé. Avec une réalisation parfaite, le jeu peut sembler beau-

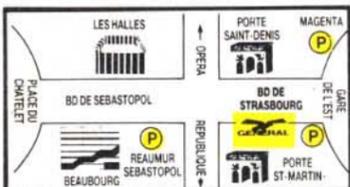


GAMES

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.

PARIS

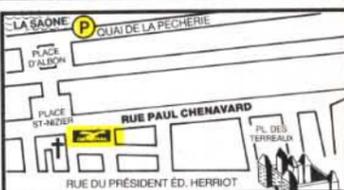


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
ouvert tous les jours sauf dimanche,
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 H de stationnement sur
présentation du ticket de parking du Quai de la Pecheurie
ouvert du mardi au samedi de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



PARIS 10^e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1^{er}
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LES MICRO ORDINATEURS

- AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME** 1890^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 9 mensualités de 228,80^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 379,20^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD CPC 464 COULEUR** 2890^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 12 mensualités de 272,90^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 594,80^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME** 2790^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 12 mensualités de 253,30^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 559,60^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD CPC 6128 COULEUR** 3790^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 18 mensualités de 251,60^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 948,80^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD PC 1512 SD MONOCHROME** 4990^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 24 mensualités de 261,60^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1498,40^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD PC 1512 SD COULEUR** 6490^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 36 mensualités de 247,90^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2644,40^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD PC 1512 DD MONOCHROME** 6490^F TTC
A crédit CETELEM : 190^e comptant + 36 mensualités de 244,10^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2644,90^F. TEG : 17,92 %.
- AMSTRAD PC 1512 DD COULEUR** 7990^F TTC
A crédit CETELEM : 190^e comptant + 36 mensualités de 302,20^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3199,20^F. TEG : 17,92 %.
- ATARI 520 STE (sans moniteur)** 3490^F TTC
A crédit CETELEM : 0^e comptant + 18 mensualités de 237,40^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 903,20^F. TEG : 17,92 %.

- ATARI 520 STE + MONIT. MONO SM 124** 4490^F TTC
A crédit CETELEM : 0^e comptant + 24 mensualités de 239,70^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1382,80^F. TEG : 17,92 %.
- ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR SC 1425** 5490^F TTC
A crédit CETELEM : 0^e comptant + 36 mensualités de 212,70^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2287,20^F. TEG : 17,92 %.
- ATARI 1040 STF (sans moniteur)** 3990^F TTC
A crédit CETELEM : 0^e comptant + 24 mensualités de 213^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1242^F. TEG : 17,92 %.
- ATARI 1040 STF + MONIT. MONO SM 124** 4990^F TTC
A crédit CETELEM : 0^e comptant + 24 mensualités de 266,30^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1521,20^F. TEG : 17,92 %.
- ATARI 1040 STF + MONIT. COULEUR SC 1224** 5990^F TTC
A crédit CETELEM : 100^e comptant + 36 mensualités de 228,20^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2445,20^F. TEG : 17,92 %.
- AMIGA 500 (sans moniteur)** 3690^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 12 mensualités de 355,50^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 546^F. TEG : 17,92 %.
- AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR A 1084** 6390^F TTC
A crédit CETELEM : 90^e comptant + 36 mensualités de 244,10^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2607,60^F. TEG : 17,92 %.
- AMIGA 2000 (sans moniteur)** 9900^F TTC
A crédit CETELEM : 100^e comptant + 36 mensualités de 379,60^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3958,60^F. TEG : 17,92 %.
- AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR A 1084** 11500^F TTC
A crédit CETELEM : 100^e comptant + 48 mensualités de 359,70^F. 1^{er} versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 6105,60^F. TEG : 17,92 %.

ACHETER UN MICRO ORDINATEUR CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

1590 F TTC

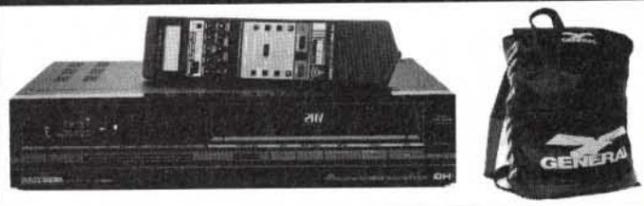
IMPRIMANTE MANNESMANN-TALLY MT 81

9 aiguilles
80 colonnes



2490 F TTC

MAGNETOSCOPE AMSTRAD VCR 6000 + LE SUPER SAC GENERAL



2980 F TTC

le plus petit compatible PC du monde

Le compatible de poche ATARI PORTFOLIO est, de par ses caractéristiques techniques et la puissance de son système d'exploitation, un véritable compatible PC.

ATARI PORTFOLIO



CADEAU*

POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR AMSTRAD, ATARI OU COMMODORE, D'UNE VALEUR ÉGALE OU SUPÉRIEURE A 5000 F TTC, CADEAU D'UN TÉLÉPHONE SANS FIL** D'UNE VALEUR DE 599 F.

* Cadeau non cumulable avec d'autres promotions.
** Appareil destiné à l'exportation.



OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC

Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395 ^F	Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180 ^F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + câble pour CPC 6128	249 ^F	Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295 ^F	Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79 ^F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195 ^F	Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79 ^F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395 ^F	Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195 ^F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95 ^F	Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179 ^F
2 boîtes rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disquettes 3 pouces)	238 ^F	10 cassettes C20 MICRO	50 ^F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150 ^F	Antenne TV 2 brins télescopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79 ^F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150 ^F	Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295 ^F

LES IMPRIMANTES

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans * / CADEAU : PACK PRO IMPRIMANTES GENERAL

AMSTRAD	
FIRST PUBLISHER est un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur. Il fonctionne sur tout PC, PC-XT, PC-AT, PS2 et compatibles. Ce logiciel réalise la mise en page automatique sur 1 à 4 colonnes, vous disposez d'une bibliothèque de 150 dessins et d'outils de dessins (crayon, gomme...). FIRST PUBLISHER possède de nombreuses fonctions de traitement de texte ainsi que 60 polices de caractères différentes avec leurs attributs. Valeur : 1482,50 ^F TTC.	
DMP 3160 (160 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1990 F
DMP 3250 (160 cps - 80 col - PAR/SER) + First Publisher	2597 F
DMP 4000 (200 cps - 24 aig. - 132 col) + First Publisher	3545 F
LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) + First Publisher	3545 F
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col) + First Publisher	5325 F
EPSON	
LX 800 (180 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2150 F
LX 850 (200 cps - 9 aiguilles)	3590 F
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3695 F
FX 850 (264 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4990 F
LQ 550 (226 cps - 24 aiguilles - 80 col)	4990 F
IX 800 (375 cps - 9 aiguilles - 80 col)	5750 F
FX 1050 (264 cps - 9 aiguilles - 132 col)	5990 F
LQ 850 (330 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6990 F
EX 800 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	6990 F
LQ 1050 (330 cps - 24 aiguilles - 132 col) avec kit couleur	8490 F
EX 1000 (300 cps - 9 aiguilles - 132 col)	8790 F
SQ 850 (742 cps - 24 aiguilles - 80 col - jet d'encre)	10990 F
LQ 2550 (500 cps - 24 aiguilles - 132 col) avec kit couleur	13390 F
SQ 2550 (743 cps - 24 aiguilles - 132 col - jet d'encre)	14890 F
DFX 5000 (400 LPM - 9 aiguilles - 132 col)	19390 F
GQ 5000 Laser	16990 F

CITIZEN	
120 D (120 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1490 F
HQP 40 (200 cps - 24 aiguilles - 80 col.)	2990 F
MSP 15 E (160 cps - 9 aiguilles - 132 col)	3490 F
SWIFT 24 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3790 F
MSP 40 (240 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4490 F
HQ P 45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col)	5290 F
MSP 50 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	5490 F
MSP 55 (300 cps - 9 aiguilles - 132 col)	6490 F
STAR	
LC 10 (144 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1990 F
LC 10 couleur (144 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2795 F
LC 2410 (170 cps - 24 aiguilles - 80 col)	2990 F
LC 15 (9 aiguilles)	3990 F
FR 10 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4990 F
FR 15 250 cps - 9 aiguilles - 136 col)	6190 F
XB 24-10 (240 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6690 F
XB 24-15 (200 cps - 24 aiguilles - 136 col)	7900 F
Laser Printer LP 8	19990 F

PANASONIC	
KXP 1180 (182 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2690 F
KXP 1124 (192 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3990 F

NEC	
P 2200 (140 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3590 F
P6 + (264 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6290 F
P7 + (264 cps - 24 aiguilles - 132 col)	8290 F

MANNESMANN TALLY	
MT81 (155 cps - 9 aiguilles)	1590 F
MT 222 (264 cps - 24 aiguilles)	6290 F
MT 905 laser	14990 F

* sauf tête d'impression

General et son effectif vous souhaitent un JOYEUX NOËL et une BONNE ANNÉE 1990 !

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

LECTEURS DE DISQUETTES

POUR AMSTRAD CPC

Lecteur AMSTRAD DD1 (3P)	1790 F
Lecteur AMSTRAD FD1 (3P)	1490 F
Lecteur VORTEX F1X (5P1/4)	2790 F
Lecteur WILD WEST (5P1/4)	2150 F

POUR AMSTRAD PC

Lecteur int. MITSUMI (5P1/4)	990 F
Lecteur int. AMSTRAD FD3 (5P1/4)	1995 F
Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1490 F
Lecteur ext. MASTER (3P1/2)	1990 F
Lecteur ext. RF 302 BA (3P1/2)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/AT (3P1/2)	2190 F
Lecteur ext. pour PC/XT (5P1/4)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/AT (5P1/4)	2190 F

POUR ATARI ST

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1290 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	1190 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

POUR AMIGA

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1290 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	1190 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

LES CORDONS

POUR AMSTRAD CPC

Rallonge écran-clavier 6128	185 F
Rallonge écran-clavier 464	135 F
Câble doubleur de joystick	170 F
Câble magnéto DIN-DIN	60 F
Câble magnéto DIN-JACK	60 F
Câble imprimante parallèle	175 F
Câble son stéréo	60 F

POUR AMSTRAD PC

Câble rallonge pour PC 1512	285 F
Câble rallonge pour PC 1640	285 F
Link Master	350 F
Cordon modem Nul M/M ou F/F	200 F
Cordon Minitel PC	280 F
Changeur de genre Série M/M ou F/F	190 F
Changeur de genre Parallèle M/M ou F/F	230 F
Changeur de genre DB9F/DB25M	190 F
Cordon imprimante Parallèle blindé	250 F

POUR ATARI ST

Quadrupleur de joystick	145 F
Câble doubleur de joystick	65 F
Câble Péritel Atari/TV	195 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble Péritel Tuner/SC 1425	250 F
Boîtier inverseur mono/couleur	250 F
Câble son 1 Jack 3.5, 2 RCA, 2 m	90 F
Câble imprimante blindé 2 m	250 F
Câble Minitel	165 F
Câble MIDI 1,20 m	60 F
Câble rallonge lecteur	195 F

POUR AMIGA

Câble Péritel A500/TV	195 F
Câble Péritel Tuner/A1084	250 F

Câble Péritel Tuner/A1084 P et S	420 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble son stéréo A500	95 F
Câble Parallèle 2 m blindé	250 F
Câble vidéo pour digitaliseur 1,20 m	250 F
Quadrupleur de joystick	145 F

NOS HOUSSES

Kit housses CPC 6128 mono	140 F
Kit housses CPC 6128 couleur	150 F
Kit housses CPC 464 mono	140 F
Kit housses CPC 464 couleur	150 F
Housse clavier 6128	80 F
Housse imprimante 80 colonnes	80 F
Housse imprimante 132 colonnes	95 F
Housse DD1	55 F
Kit housses PC 1512, 1640, 2086	245 F
Kit housses PCW 9512	245 F
Housse SEAL TYPE pour PC ou ST	195 F
Kit housses AMIGA couleur	150 F
Housse clavier AMIGA	80 F
Kit housses ST mono	140 F
Kit housses ST couleur	150 F

LES JOYSTICKS

Gunshoot 1	69 F
Turbo 12	89 F
JY 2	119 F
Turbo 6	139 F
Speed King	149 F
Speed King autofire (sauf CPC)	195 F
Pro 500	195 F
Pro 5000	270 F
Pro GENERAL	270 F
Quickshoot X + carte PC	349 F
Anko + carte PC	449 F
Cobra	495 F

ADAPTATEURS PERITEL

MP1 CPC 464	395 F
MP2 CPC 6128	495 F
AMSCOLOR Péritel 1640	890 F
AMSCOLOR Péritel 1512	690 F
AMSCOLOR Péritel PPC	525 F

DISQUETTES NETTOYAGE

3 P pour CPC, PCW	159 F
3 P 1/2 pour ATARI, AMIGA, PC	159 F
5 P 1/4	159 F

FILTRES ECRANS

Moniteur 14 pouces	190 F
Moniteur 12 pouces	160 F

DISQUES DURS

POUR PC

Filecard 20 Mo	2790 F
Filecard 20 Mo ventilée	3190 F
Filecard 30 Mo	3390 F
Filecard 30 Mo ventilée	3790 F
Kit Western Digital 20 Mo	2995 F
Kit Western Digital 30 Mo	3995 F

POUR ATARI ST

Mégafille 30	4990 F
Mégafille 60	7700 F
Leadman 50 Mo externe	9400 F
Leadman 100 Mo externe	16400 F

POUR AMIGA

A590 20 Mo pour A500	5290 F
Skyline 30 Mo pour A500	4990 F
A2090 20 Mo pour A2000	6511 F
Impact TM 43 Mo autoboot	8890 F

SCANNERS

Handy Scanner type 2	2250 F
Handy Scanner type 4	3490 F
Handy Scanner type 5	3990 F
Scanner Spat A4	7990 F
Scanner Cameron A4	6990 F
Scanner Clavius pour ST	1490 F
Scanner Dart pour CPC	855 F
Scanner Canon IX 12 pour PC	10900 F
Scanner Canon IX 12F pour PC	13900 F

TELEMATIQUE

POUR CPC

Mentel	350 F
Pentel	580 F
Kentel	580 F
Modem Digitelec DTL 2000	1490 F
Modem Digitelec DTL 2000+	1990 F
Modem Digitelec DTL 2100	2750 F

POUR PC

Mentel	350 F
Pentel	1480 F
Kentel	980 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 1	2846 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 2	3439 F
Kortex pour Amstrad	1480 F
Kortex pour compatible PC	1790 F
Kortex KX-Mail 2	2313 F
Olitec PC	1529 F
Olitec PC 1200/1200	2460 F
Olicom Jet	685 F
Olimail	1245 F
Modem PC Bavard	3440 F

POUR ATARI ST

Mentel	490 F
ZZcom 1.0	980 F
Emucom 3.0	900 F
Reapeater	290 F
Videoteaser	290 F
Archos	490 F

POUR AMIGA

Mentel	490 F
ZZcom 1.0	980 F
Emucom 3.0	900 F
Reapeater	290 F
Videoteaser	290 F

PERIPHERIQUES INTERFACES

POUR CPC JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables	
E100	690F
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128	
E 108	590F
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100	
E 101	690F
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128	
E 102	690F
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128	

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

E 103	690F
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128	
E 104	790F
Carte série RS232 pour CPC464/6128	
E 105	740F
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A	
E 107	1250F
Programmeur d'Éproms	
E 109	450F
Extension RAM 64 Ko	
E 110	1195F
Extension 256 Ko	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110	
EM1	490F
CARTOUCHE EPROM 16 Ko	
CARTE MULTI SERVI	990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmeur horaire, animation lumineuse, réveil	
INTERFACE SERIE RS 232	590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.	

LOGICIEL JL BANK	60F
------------------	-----



PARIS 10^e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1^{er}
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

DEPARTEMENT MEGASOFTS AMIGA

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX** : si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT** : en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.

- **GARANTIE DE FRAICHEUR** : nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX** : nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO** : si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA vol. II	299 F
Deflector + Artura + Cybernoid + Motor Massacre + Technocop	
FORCE MAGIQUE	245 F
Panthère Rose + Western Games + Clever + Vampire Empire	
MEGA PACK	239 F
Winter Olympiade + Plutos + Suicide + Second Out + Frostbyte	
PRECIOUS METAL	245 F
Xenon + Arkanoid II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood	
PREMIER COLLECTION	245 F
Nebulus + Netherworld + Exolon + Zynaps	
STAR WAR TRILOGY	249 F
Star War + L'Empire Contre-Attaque + Le Retour du Jedi	
SUPER QUINTET	269 F
Passager du Vent 1 et 2 + Bivouac + Bubble Ghost + Warlock Quest	
TRIAD	289 F
Barbarian + Starglider + Defender of the Crow	
EUROPEAN DREAMS	259 F
Teenage Queen + Bono + Billiard Simulator + Action Service	
AMERICAN DREAMS	259 F
Super Ski + Hostages + Operation Neptune + Bubble Ghost	
JUSTICIERS	239 F
Robocop + Dragon Ninja + Rambo III	
MASTER COLLECTION	239 F
Football Manager II + Nigel + Hot Shot + Marble Madness	
THRILL TIME	259 F
Buggy Boy + Space Harrier + Bomb Jack + Live + Thunder + Beyond + Battle Ship + Ikari	

NEWS MEGASOFTS

ADIDAS BEACH VOLLEY	269 F
ALTERED BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	239 F
CAPONE (Comp. West Phas.)	199 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DYNAMITE DUX	249 F
FALCON MISSION	219 F
GREAT COURT	259 F
INDY ADVENTURE	249 F
IRON LORD	289 F
MYSTERY OF THE MUMMY	249 F
P.O.W. (Comp. West Phas.)	199 F
POWER DRIFT	259 F
ROLLER COASTER RUMBLER	229 F
SHADOW OF THE BEAST	299 F
SHINOBI	199 F
SHUFFLE PUCK CAFE	199 F
STEEL	199 F
STRIDER	249 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	219 F
XENON II MEGABLAST	229 F
STUNT CAR	245 F
HILLSFAR	269 F
NORTH AND SOUTH	259 F

SKIDOO	235 F
LE FETICHE MAYA	239 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	249 F
ASTERIX	245 F
CHAMBER OF SHAOLING	249 F
SIM CITY	259 F

JEUX D'ARCADE

ACTION SERVICE	279 F
AFTER BURNER	245 F
ASTAROTH	229 F
BAAL	179 F
BANGKOK KNIGHT	199 F
BATTLE VALLEY	199 F
BIO CHALLENGE	189 F
BUMPY	195 F
CASTLE WARRIOR	245 F
DRAGON NINJA	245 F
DRAGON LAIR	420 F
DOUBLE DRAGON	189 F
FLYING SHARK	190 F
FORGOTTEN WORLD	199 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
G.I.G.N.	219 F
H.K.M.	149 F
INDY ARCADE GAME	249 F
JUNGLE BOOK	229 F
LAST DUEL	145 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
OPERATION WOLF	239 F
PAC LAND	179 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROAD BLASTER	219 F
ROBOCOP	245 F
ROGER RABBIT	229 F
SAVAGE	195 F
SILK WORM	199 F
SWORD OF SODAN	245 F
SKWEEK	195 F
TARGHAN	239 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TITAN	245 F

SIMULATION SPORTIVE

DALEY THOMPSON'S	219 F
GAMES WINTER	189 F
I.K. +	245 F
KICK OFF	255 F
PASSING SHOT	249 F
PURPLE SATURN DAY	229 F
SKATE BALL	189 F
SOCCER MICROPROSE	239 F
SPEED BALL	229 F
STREET FIGHTER	189 F
SUPER SKI	219 F
VOLLEY BALL SIMULATOR	249 F
WIND SURF WILLY	199 F

SIMULATION PILOTAGE

944 TURBO CUP	239 F
CRAZY CAR II	245 F
FALCON	295 F

FERRARI FORMULA ONE	265 F
FIRE AND FORGET	245 F
F16 COMBAT PILOT	240 F
F18 INTERCEPTOR	245 F
LOMBARD RALLYE	240 F
POWERDROME	239 F
SUPER HANG ON	245 F
R.V.F. HONDA	269 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	245 F
CONFLIT EUROPE	245 F
JEANNE D'ARC	279 F
LORD OF THE RISING SUN	299 F
OIL IMPERIUM	245 F
POPULOUS	245 F
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLE CHESS	239 F
DAMES GRAND MAITRE	450 F
REVOLUTION FRANÇAISE	299 F
SCRABBLE	239 F
TEENAGE QUEEN	245 F
TRIVIAL PURSUIT	189 F

JEUX D'AVENTURE

BARD'S TALE 2	245 F
BLOOD WYCH	249 F
DUNGEON MASTER	219 F
EXPLORA II	329 F
F.O.F.T.	269 F
HEROES OF THE LANCE	219 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	239 F
MEURTRES A VENISE	249 F
MILLENIUM 2.2	245 F
QUETE DE L'OISEAU	249 F
ROCKET RANGER	305 F
SKRULL	219 F
SLEEPING GOOD LIES	229 F
THE KRYSTAL	279 F
ZACK MACK KRACKEN	245 F

EDUCATIFS

BIG BEN	250 F
BOSSE DES MATHS	220 F
ENIGME A OXFORD	250 F
Folle Lecture DON QUICHOTTE	250 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

TRAITEMENT DE TEXTE

BECKER TEXT	750 F
EXCELLENCE	2590 F
KING WORDS 2.0	540 F
PRO WRITE	1050 F
TEXTCRAFT +	750 F

MISE EN PAGE

PAGE SETTER	780 F
PROFESSIONAL PAGE	3690 F
PUBLISHING PARTNER	2490 F

BASE DE DONNEES

DATAMAT	485 F
SUPERBASE PERSONAL	595 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1490 F

TABLEURS

MAXIPLAN 500	1260 F
MAXIPLAN +	1800 F
VIP PROFESSIONAL	1390 F

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	850 F
AEGIS DRAW 2000	2190 F
AEGIS IMPACT	750 F
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1170 F
ANIMATE 3D	1290 F
COMIC SETTER	850 F
DELUXE PAINT 3	850 F
DESIGN 3D	900 F
DIGIPAIN II	650 F
DIGIVIEW GOLD	2190 F
FANTAVISION	499 F
GRABBIT	289 F
MODELER 3D	790 F
PAGE FLIPPER	900 F
PAGE FLIPPER + F/X	1350 F
PHOTOLAB	1195 F
PHOTON PAINT II	650 F
PRINT MASTER +	390 F
THE CALLIGRAPHER	810 F

VIDEO

AEGIS VIDEO TITLER	1050 F
DELUXE VIDEO	660 F
DELUXE PRODUCTION	1800 F
PRO VIDEO +	2390 F
TV TEXT	900 F
TV SHOW	900 F
VIDEO GENERIC MASTER	790 F
VIDEO WIPE MASTER	890 F

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER II	630 F
AEGIS SONIX	590 F
AMAS	850 F
DELUXE MUSIQUE	660 F
Dr T's	1990 F
MUSIC STUDIO	315 F
PERFECT SOUND	750 F
STUDIO 24	1200 F
SYNTHIA	850 F
TRACK 24	495 F

LANGAGES

BASIC GFA 3.0	750 F
DEVPACK 2.0 ASS	850 F
K SEKAASS	750 F
LATTICE C v 5.0	2590 F
LATTICE C++	4170 F
MCC PASCAL 2	800 F



PARIS 10^e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1^{er}
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE ATARI

DEPARTEMENT MEGASOFTS ST : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX** : si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT** : en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR** : nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.

- **GARANTIE DE CHOIX** : nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO** : si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.
- **LES TARIFS MEGASOFTS** remplacent les tarifs publiés dans notre catalogue de logiciel ci-après.

MEGA COMPILATIONS

ALBUM ACTION ST vol. 2	299 F
Deflector + Artura + Cybernoid + Motor Massacre + Technocop	
ALBUM TRIAD vol. 1	295 F
Starglider + Defender of the Crown + Barbarian (PSY)	
ALBUM TRIAD vol. 2	295 F
Menace + Tetris + Baal	
BUGGY BOY COMPIL'	299 F
Buggy Boy + Tetris + Thundercats + Beyond the Ice Palace + Battle Ship	
CLASSIQUES vol. 1	250 F
Invaders + Glutton + Breakout	
DUO PACK	199 F
Space Racer + Bob Winner	
GIANTS US GOLD	279 F
Out Run + Gauntlet II + 1943 + Street Fighter	
HIT DISK vol. 1	269 F
Gold Runner + Jupiter Probe + Slaygon + Karate Kid 2	
HIT DISK vol. 2	269 F
Time Bandit + Major Motion + Tanglewood + Leatherneck	
LES GUERRIERS	239 F
TNT + Altair + Prohibition	
OCEAN 5 STARS	239 F
Enduro Racer + Barbarian + Crazy Car + Wizzball + Rampage	
PRECIOUS METAL	249 F
L'Arche du Cap. Blood + Super Hang on + Xenon + Arkanoid II	
PREMIERE COLLECTION	249 F
Nebulus + Netherworld + Zynaps + Exolon	
SIMULATION HITS	249 F
944 Turbo Cup + Space Racer + Mach 3	
STARS vol.1	199 F
Didact English + Prohibition + Bivouac + L'Arche du Cap. Blood	
STAR WARS TRILOGY	249 F
Star Wars + L'Empire contre-attaque + Retour du Jedi	
STORY SO FAR vol. 1	199 F
Beyond the Ice Palace + Buggy Boy + Ikari Warrior + Battle Ship	
STORY SO FAR vol. 3	199 F
Thundercats + Bomb Jack + Space Harrier + Live + Let Die	
SUPER QUINTET	269 F
Bubble Ghost + Warlock Quest + Bivouac + Passager du Vent 1 et 2	
LES VAINQUEURS	249 F
Forgotten World + Blasterads + Last Duel + Tiger Road + Thunder Blade	
LES JUSTICIERS	239 F
Dragon Ninja + Robocop + Rambo III	
EUROPEAN DREAMS	259 F
Teenage Queen + Bobo + Billiard Simulator + Action Service	

NEWS MEGASOFTS

ALTERED BEAST	199 F
ASTERIX Le coup du Menhir	245 F
B.A.T.	249 F
BEAST	349 F
BATMAN THE MOVIE	189 F
CHAOS STRIKE BACK	185 F
CHICAGO 90	249 F
DOGS OF THE WAR	199 F
DRAGON SPIRIT	199 F
ELIMINATOR	179 F
EYE OF HORUS	249 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F

GARY LINEKERS HOT SHOT	189 F
GHOST'N GOBBLINS	189 F
GREAT COURTS	259 F
GUERILA WAR	179 F
KARATEKA	195 F
KNIGHT FORCE	269 F
LASER SQUAD	219 F
LAST NINJA 2	245 F
MAUPITI ISLAND	245 F
OIL IMPERIUM	249 F
PAPER BOY	179 F
PORTES DU TEMPS	340 F
POWERDRIFT	259 F
PRESIDENT IS MISSING	239 F
ROLLER COASTER	229 F
SCENARIO POPULOUS	199 F
SHINOBI	199 F
STEEL	199 F
STRIDER	249 F
STUNT CAR	229 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	229 F
TIME OF LORE	219 F
VERMINATOR	219 F
WEC LE MANS	199 F
WEST PHASER	299 F
XENON II	229 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	249 F
NORTH AND SOUTH	259 F
XENOPHOBE	269 F
ADIDAS BEACH VOLLEY	249 F
CONTINENTAL CIRCUS	249 F
SUPER WONDER BOY	199 F
RED STORM RISING	269 F
CHAMBER OF SHAOLING	249 F
POWER DRIFT	239 F
DARK CENTURY	235 F
LE FETICHE MAYA	219 F

JEUX D'ARCADE

1943	179 F
ACTION FIGHTER	259 F
ACTION SERVICE	199 F
AFTER BURNER	245 F
AIRBORNE RANGER	220 F
A.P.B.	199 F
ARTURA	179 F
ASTAROTH	269 F
BARBARIAN II	139 F
BIG CHALLENGE	195 F
BLOODY MONEY	245 F
BUMPY	195 F
CASTLE WARRIOR	199 F
CYBERNOID II	245 F
DOUBLE DETENTE	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F
DRAGON NINJA	199 F
ELIMINATOR	179 F
FIRE AND FORGET	265 F
FORGOTTEN WORLD	219 F

FRIGHT NIGHT	189 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GAME OVER II	189 F
GENIUS	199 F
GIGN OPERATION JUPITER	240 F
H.A.T.E.	199 F
LAST DUEL	219 F
LED STORM	199 F
LIVE AND LET DIE	189 F
MATA HARI	189 F
MENACE	219 F
MR ELI	249 F
NEW ZEALAND STORY	199 F
OPERATION NEPTUNE	245 F
OPERATION WOLF	189 F
PAC LAND	185 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RAINBOW WARRIOR	229 F
RAMBO III	179 F
RENEGADE	189 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROBOCOP	195 F
SALOMON KEY	199 F
SAFARI GUNS	279 F
SPEED BALL	239 F
SUPERMAN	239 F
TARGHAN	245 F
TIGER ROAD	189 F
TINTIN SUR LA LUNE	220 F
TITAN	245 F
VICTORY ROAD	179 F
VIGILANTE	149 F
WANTED	279 F
WEIRD DREAMS	235 F
WHIRLIGIG	179 F
XYBOTS	229 F
ZYNAPS	179 F

SIMULATIONS SPORTIVES

3D POOL	229 F
BANGKOK KNIGHT	219 F
BILLIARD SIMULATOR	199 F
DALEY THOMPSON'S	179 F
GREAT COURTS	259 F
INTERNATIONAL KARATE +	179 F
INTERNATIONAL RUGBY	195 F
KICK OFF	255 F
MICROPROSE SOCCER	240 F
PASSING SHOT	249 F
RUN THE GAUNTLET	199 F
SHUFFLE PUCK CAFE	199 F
SUPER SKI	219 F
THE GAMES SUMMER	195 F
VOLLEY BALL SIMULATOR	239 F
WIND SURF WILLY	199 F



coup trop dur au début, mais c'est à ce moment que Psygnosis propose une idée géniale. Lorsque vous venez de perdre une vie, si vous ne touchez à rien, l'ordinateur refait, avec votre nouveau robot, tout ce que vous avez fait avec le précédent. Vous pouvez le laisser faire, et ne reprendre la main que juste au moment où vous avez fait votre erreur. Génial, non ?

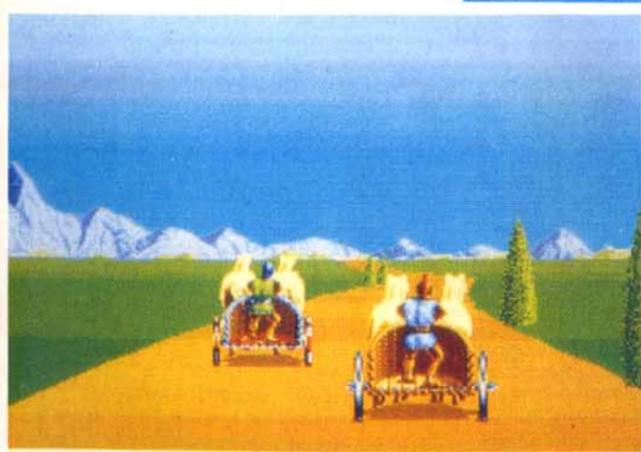
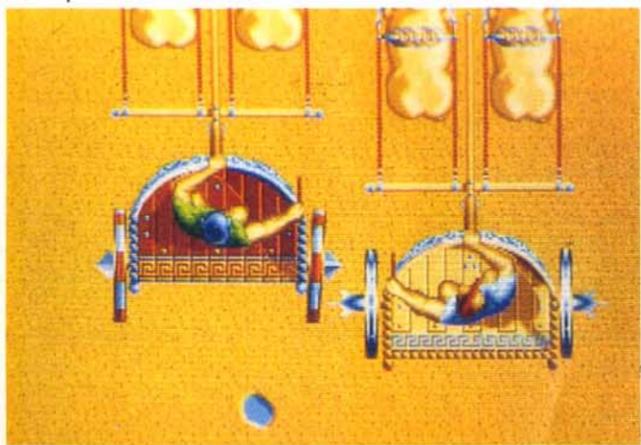
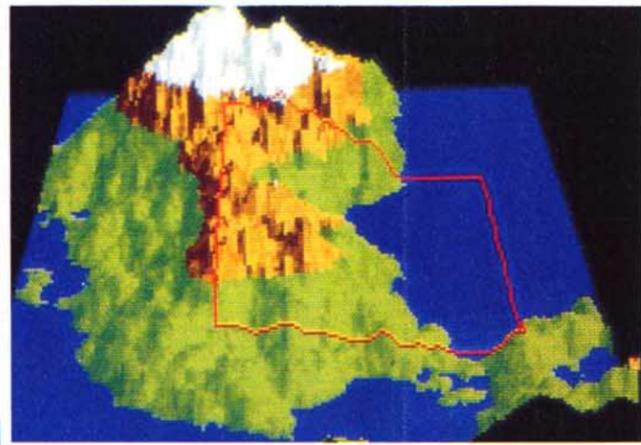
CARTHAGE

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

Voilà un programme qui va vous montrer l'évolution de Psygnosis. Car, pendant que les autres compagnies sortent des tonnes de softs, eux préfèrent faire de la recherche

fondamentale, c'est-à-dire rechercher de nouvelles techniques qu'ils mettront en application dans un jeu prochain. Le mois prochain, nous vous parlerons davantage de ceci, et nous vous montrerons les techniques que Psygnosis utilisera demain. Bref, Carthage est un jeu, qui vient de l'expérience acquise en un an sur la recherche concernant les fractals. Attention, cette technique n'est pas utilisée pour le jeu lui-même, mais plutôt pour obtenir un superbe effet au niveau de la carte.

Carthage est un jeu de stratégie, une sorte de wargame comprenant des phases d'action. Ce qu'il y a d'original, c'est que la carte du lieu, où se déroule l'action, est entièrement en fractal. Placez votre curseur en un endroit, cliquez, et après quelques secondes de calcul, vous obtenez une vue superbe du lieu en question. C'est sur cette carte que se dérouleront les phases tactiques. Quant à l'action, nous n'avons vu qu'une seule partie pour le moment. C'est ce que l'on pourrait appeler Outrun Peplum. Vous dirigez un char sur une route assez irrégulière, et devez rattraper un à un les chars ennemis. Evitez de sortir de la route, sans quoi vous casserez une roue, et le jeu sera terminé pour vous. Durant cette phase, le jeu est vu de derrière, comme dans Outrun, mais dès que vous arrivez à la hauteur d'un adversaire, on passe en vue du dessus. Il vous faut alors, soit utiliser votre arme ou votre fouet pour virer le conducteur de l'autre char, soit déchiqueter les roues de son char, grâce aux pointes qui se trouvent sur vos roues. Carthage s'annonce comme l'un des jeux d'arcade/stratégie les plus beaux du genre.



Advanced Dungeons & Dragons®



A DRAGONLANCE™
ACTION GAME

HEROES OF THE LANCE

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128, SPECTRUM ET
AMSTRAD cassette et disquette
IBM PC ET COMPATIBLES
AMIGA, ATARI ST.

Dans le monde mystique de Krynn, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux morts vivants et au vieux dragon Khisanth en partant à la recherche des précieux disques de Mishakal.



A FORGOTTEN REALMS™ ACTION
ADVENTURE

HILLSTAR

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET
COMPATIBLES

Une ville du monde ludique des Forgotten Realms magiques riches en aventures et en défis. Chaque visite que vous faites à HILLSTAR est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).



A FORGOTTEN REALMS™
FANTASY ROLE-PLAYING EPIC,
VOL. 1

POOL OF RADIANCE

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET COMPATIBLES
AMIGA, ATARI ST



La ville de Phlan est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est délirant et les graphismes superbes : le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.

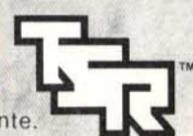


A FORGOTTEN REALMS™
FANTASY ROLE-PLAYING
EPIC, VOL. 2

CURSE OF THE AZURE BONDS

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET COMPATIBLES

Pris au piège, capturé et frappé au point de tomber dans l'inconscience vous vous réveillez et découvrez que vous êtes tatoué de 5 marques bleues sur votre bras droit. Leur pouvoir mystique paralyse votre volonté et lorsqu'elles se mettent à briller, vous devez obéir à tous leurs ordres. Aucun pouvoir magique ne détruit ces liens, aucune prière ne réussit à les supprimer. Rentrez dans les Forgotten Realms, découvrez ce mystérieux pouvoir et reprenez contrôle de votre destin.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

INFESTATION

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Infestation est le nouveau programme de l'auteur de Voyager. Il s'agit une nouvelle fois d'un jeu en 3D, et c'est encore de la science-fiction. D'ailleurs, le scénario est assez pompé sur Alien ou Aliens. C'est simple, vous êtes largué sur une planète peu accueillante à l'atmosphère irrespirable. La seule chose que vous sachiez, c'est que la colonie qui s'y trouve ne répond plus depuis quelques temps. Vous allez rapidement découvrir qu'une race extraterrestre très dangereuse a envahi la base, et vous allez devoir vous en débarrasser. Le meilleur moyen serait de détruire tous les oeufs, qui sont sur le point de donner naissance à de nouveaux monstres. Pour cela, il vous faudra bloquer les parois des salles où se trouvent les extraterrestres, et ne pas hésiter à les gazer! Si ceci paraît simple à dire, il n'en est rien quand il s'agit de le faire. Infestation est avant tout un jeu d'aventure et de réflexion, dans lequel vous allez devoir trouver certains objets, et les



utiliser correctement. La vue obtenue est entièrement en 3D, et est plus ou moins limitée, selon le lieu où l'on se trouve. A l'extérieur ou dans les pièces, où l'atmosphère est irrespirable, vous portez votre casque, ce qui limite votre champ de vue. En plus, l'ambiance sonore est alors étouffante, puisque vous entendez alors constamment votre souffle. Dans les zones respirables, vous pourrez retirer votre casque, et dans les conduits d'aération, il vous faudra ramper! Bourré d'options géniales, Infestation est l'un des softs incontournables de cette fin d'année, pour ce qui est des jeux d'aventure du genre. Sur ce coup-là, les gens comme Incentive sont carrément largués! A noter la superbe présentation du jeu, à la Psygnosis, comme d'habitude.

STRYX

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre



Voilà le nouveau Psyclipse, la gamme pour les produits normaux de Psygnosis. Seulement, il y a désormais un problème. Classifier un produit comme Stryx semble difficile, tellement il est bon. Pourquoi ne mérite-t-il pas le label Psygnosis? S'il ne le mérite pas, que doivent être les prochains Psygnosis? En effet, Stryx est à mon goût l'un des meilleurs programmes de la compagnie, en tout cas sur le plan de la jouabilité. Côté réalisation, c'est très bien fait et original, puisque les sprites sont petits et très bien animés (ça change de Barbarian!). Stryx commence par une présentation à vous couper le souffle. Ensuite, vient le jeu qui se compose de trois parties. Au début, c'est un peu comme Obliterator, mais en plus petit, avec tout plein de choses à ramasser un peu partout. Dans la seconde partie, vous naviguez sur une jetbike, sorte de moto-gravitationnelle, et devez traverser bien des couloirs jusqu'à la sortie de cette zone, de manière à arriver à la troisième partie, dont je ne vous dirais rien... Accompagné d'une musique entraînante, Stryx est magnifique et très prenant, et comblera les fans d'action.



APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"

Le retour de Jérôme Lange



Ecrans ATARI ST



MYSTERE
ACTION
EXOTISME

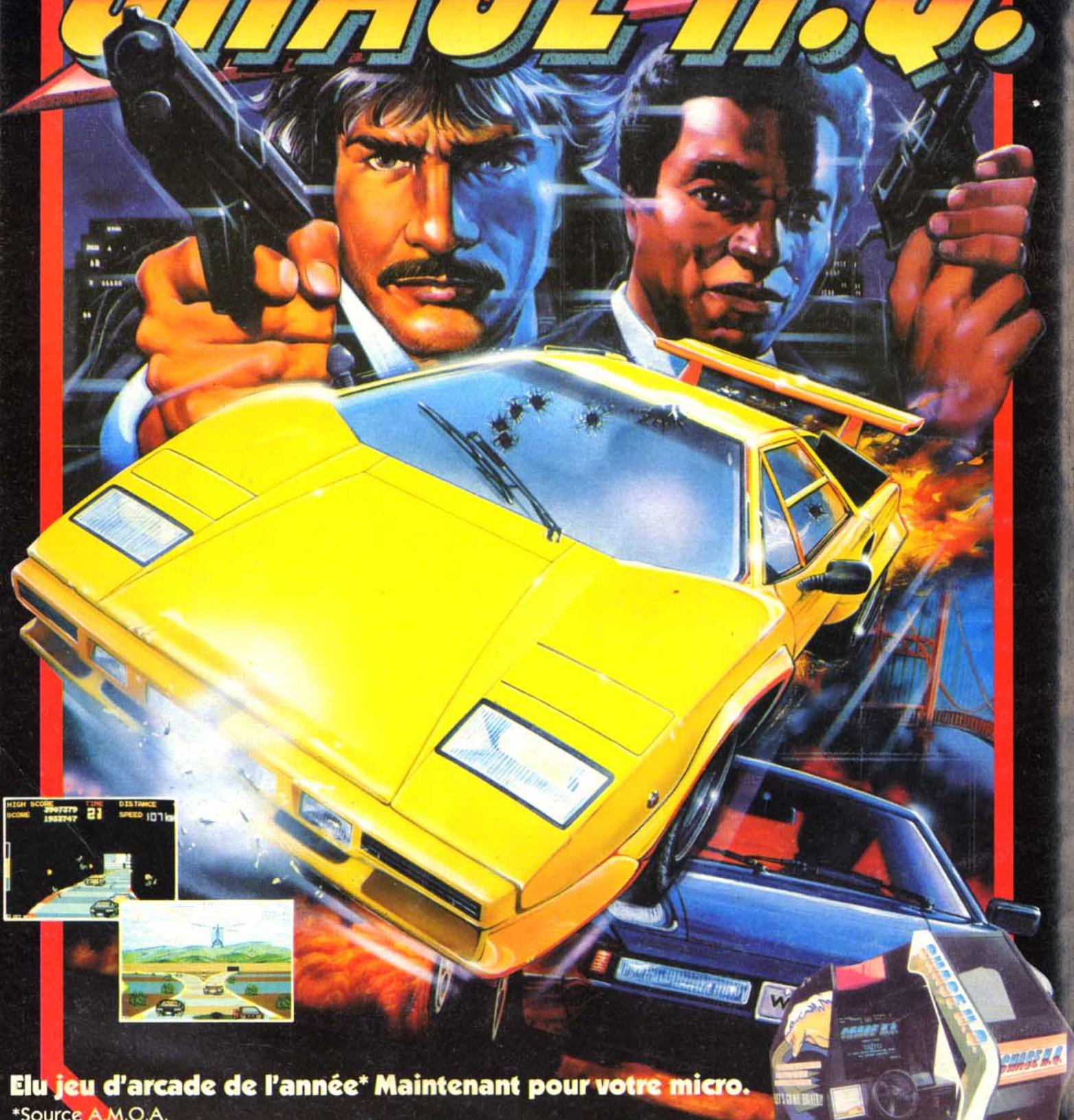


Lankhor
ABRAHAM



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

CHASER 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

