

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

N°18 **Mensuel - Janvier 90**

PRETEST : CHAOS STRIKES BACK

**AMIGA
ATARI ST
Compatibles
PC**

5 POSTERS

52 JEUX TESTÉS

AQUAVENTURA

Préviews:

SPÉCIAL PSYGNOSIS: 16 PAGES D'EXCLUSIVITÉS!

LE NOUVEAU JEU DES AUTEURS DE SHADOW OF THE BEAST

MIDWINTER: LE JEU DE STRATEGIE DE 1990?

DRAGON'S BREATH: L'APRÈS POPULOUS

BLACK TIGER ET CRACKDOWN: US GOLD FRAPPE FORT!

UNREAL: LE PLUS BEAU JEU D'ARCADE?

M 4681 - 18 - 25,00 F



3794681025007 00180

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ **1790 FR\$ TTC**

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC

EDITO EXPLOSIF!

L'année 1989, pour sacrifier au rite des bilans, aura été pour GENERATION 4 l'année de l'explosion. La diffusion a été multipliée par 2 en 1989 ce qui fait de GEN 4, et de loin, le magazine préféré des fous de jeux ST, Amiga et PC. Du coup, la pagination a beaucoup augmenté et nous permet d'agrémenter le magazine de rubriques nouvelles concernant les loisirs liés au jeux micro, qui doivent vous intéresser.

Indiana Jones et Batman, entre autres, montrent que les adaptations de films (B.D., etc), dont nous nous méfions il y a un an à cause d'une qualité alors insuffisante ne se contentent plus de bénéficier de la promo ainsi offerte et sont, au contraire autant d'événements. Événements dont nous sommes aussi friands que vous et dont nous continuerons à vous rendre compte en commençant par de très grosses surprises pour les 2 prochains numéros.

Dès le prochain, une nouvelle rubrique vous parlera de façon régulière de l'actualité des consoles, car, à l'horizon, se profilent quelques monstres dont les performances font rêver et pourraient venir titiller sérieusement celles de nos machines. Le problème des consoles reste celui de leur évolution et de leur suivi, problème qui nous a toujours fait hésiter à vous en parler trop tôt ou de manière trop enthousiaste.

Nous vous rappelons que fin janvier, Génération 4 remettra ses récompenses aux meilleures réalisations de l'année 1989. Mettez vous à l'affût, à partir du 10 janvier, sur le 3615 GEN4, car 10 d'entre vous pourront gagner le droit d'y assister en jouant avec nous sur le minitel. A ce propos, il y a 50 T-shirts à gagner également en votant pour les jeux que vous préférez. Vous avez jusqu'au 12 janvier pour nous envoyer votre bulletin-réponse qui se trouve dans le cahier des 5 posters du numéro précédent. Procurez-le vous vite ou commandez-le à Pressimage. Bienvenue aux Amstradistes qui ont fini par craquer. Bonnes fêtes et bonne année.

Hazardous area

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

LE SPÉCIALISTE DU JEU POUR :

AMIGA

- BEAST 329 F
- BATMAN 249 F
- VIGILANTE 199 F

ATARI ST

- ALTERED BEAST 199 F
- ROBOCOP 199 F
- NEW ZEALAND 199 F

PC

**CONSOLE SEGA
+ HANG ON
990 F**

AMSTRAD

SEGA

- CALIFORNIA 295 F
- VIGILANTE 295 F
- Dble DRAGON 295 F
- CYBORG HUNT. 295 F

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

SUPER !!! LES CONSOLES 16 BITS

SEGA
MEGADRIVE

- ALTERED BEAST
- SPACE HARRIER 2
- THUNDER FORCE
- GHOULS & GHOSTS

- R TYPE
- DRAGON SPIRIT
- FINAL LAPS TWIN
- POWER GOLF

NEC
PC ENGINE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE JEUX ET NOS TARIFS AU : 48 25 39 83

GENERATION 4

TESTS

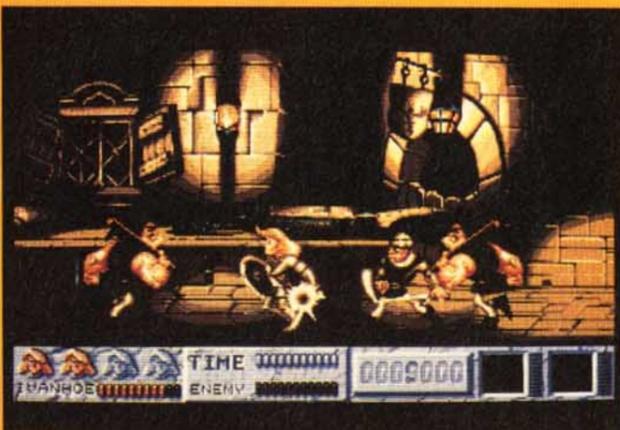
8 à 106

ARCADE/ACTION

8 à 48-68-69-106

CONVERSIONS: Ce mois-ci, ça vole haut avec Cabal, Darius +, Operation Thunderbolt, Chase HQ, Ninja Warriors et Double Dragon 2.

GRANDIOSE: Ivanhoé d'Océan serait-il le plus beau jeu fait sur ST? Réponse en page 14.



2 FOIS MIEUX: Operation Thunderbolt, suite d'Operation Wolf et Battle Squadron, suite d'Hybris, montrent que l'on peut faire des succès en reprenant d'anciens titres, et en permettant à deux joueurs de participer en même temps!

CINÉMA: Beverly Hills Cop, Ghostbusters sur PC et Les Incorruptibles sont là pour confirmer la tendance de cette année: les adaptations de films font désormais d'excellents jeux.

SPORT

50 à 53

LE PC S'ÉCLATE: Indy 500, d'Electronic Arts, est le meilleur jeu de course automobile fait à ce jour! Test complet page 52.

ÇA CONTINUE: Vous aimez Kick Off. Vous adorerez Kick Off Prolongations. La rédaction s'enflamme.

SIMULATION

54 à 62

VARIÉS: Conqueror vous place dans un char, F29 Retaliator dans des avions futuristes, ESS dans la navette spatiale et Wolf Pack dans un sous-marin.

RÉFLEXION

63 à 75

MIEUX QUE TETRIS: C'est Block-Out, un jeu magnifique et aussi intelligent. TELLER: Simple, mais magnifiquement réalisé et très prenant, Teller oppose jusqu'à 3 joueurs dans un jeu de mémoire.

AVENTURE

76 à 104

LE PREMIER JDR FRANÇAIS? Présenté par Infogrames, Drakkhen innove dans le domaine des jeux d'aventure interactifs.



I.L. EST SORTI: Iron Lord est disponible. Que vaut-il? Réponse en page 80.

GEN CANCANS 82-83-97-98

Tout ce qui se passe et tout ce qui se dit dans le milieu. Après avoir lu cette rubrique, vous en saurez autant que nous!

PALMARES 86-95

Le palmarès des jeux du mois, à afficher chez vous ou chez votre revendeur préféré.

POSTERS 85 à 96

À nouveau 5 posters ce mois-ci, toujours parce que c'est Noël.

PRETESTS

Nos premières impressions sur Chaos Strikes Back, la suite de Dungeon Master.

LA BOUTIQUE 109 à 112

Les nouveautés, les méga-compilations... et le reste!

PETITES ANNONCES 115

Toutes les occasions du moment y sont!

INSPIRATIONS 116 à 130

L'ACTUALITÉ DU JEU 116 à 117
Les nouveaux jeux de rôles du moment.

SOUS LES ARCADES

117 à 120

Une actualité bien triste ce mois-ci, donc une rubrique rapide.

MUSIQUE

121

Ce mois-ci, on donne dans les musiques de films...

BOUQUINS

122 à 124

Les nouveaux livres qui nous ont plus. Il y a en pour tous les goûts.

BD

124 à 125

Notre rubrique BD commence enfin ce mois-ci. À suivre...

CINÉMA

126 à 127

Outrages est un nouveau film sur le Viêt-nam, mais signé Brian De Palma. On se devait d'en parler!

GADGETS

127 à 130

Ils sont variés et originaux, parfois liés à l'informatique, parfois moins... Ce sont les gadgets du mois.

COMPAGNES FRANÇAISES 131

Elles tiennent plus de place que d'habitude, pour une fois. Profitez-en.

COMPAGNES ÉTRANGÈRES 137

L'après Noël est très calme... jusqu'au mois prochain. Quelques projets intéressants.

SPÉCIAL PSYGNOSIS 144 à 161

La suite de notre dossier sur les fabuleux jeux de Psygnosis, avec en exclusivité les fabuleux Gore, Tempus et Awesome!

SPÉCIAL US GOLD 170 à 172

Crackdown et Dynasty Wars arrivent. Préparez-vous!

PREVIEWS 162 à 178

Encore des jeux fabuleux, comme Dragon's Breath, Midwinter et Unreal.

REDACTION

Sublime directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Dément rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Génial rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire.
Incroyable Chef de rubrique: Mic Dax.
Invraisemblable secrétaire de rédaction: Françoise Germain.
Luxueux comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querleux.

Vieux Maquettiste: Michel Lhopitault.

Jeune Maquettiste: Daniel Schindelman.

Inoui service télématique (3615 GEN4): Mic Dax

Gros Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: AGS (Tour), Digtip (Lille), Chromo'zone (Montrouge)

Impression: Syma (Torcy)

ADMINISTRATION

Fantastique Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert.
Génération 4 est éditée par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Tel: 42.49.56.29.
Tout reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite.
L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.
Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29.)
Commission paritaire: 69731

INDEX DES ANNONCEURS

16/32	67-111-119-139	MICRO-VIDEO	78-79
20TH CENTURY SOFT		NEW-DEAL	31
	161	PIXEL	97
COKTEL VISION	59	SFMI 19-21-23-25-26-27-36	
ELECTRON	43	37-70-71-135-169-180	
FLOPPY	149	SODIBENG	2
GAMES	13-167	TITUS	113
HAZARDOUS AREA 3		UBI SOFT	47-61-81-99-105
LANKHOR	73-79		129-143-153-163
LORICIEL	49		165-171-173-175
MICRO AVENUE	123	VIRGIN	6-7
MICROIDS	51-147		
MICROPROSE	17-33-55		
	177		

GENERATION 4 vous passionne

lisez aussi..

ACTION PC

La vie des compatibles EN DIRECT.
Tirer profit de son PC.
S'en amuser.

ST Magazine

La vie de l'ATARI ST et de l'Amiga en direct..
En faire un Mac ou un PC.
Les machines de demain.

MICRO impression

Créer soi-même ses documents.
Maîtriser sa communication.

Comprendre et bien exploiter son AMIGA.

C'est désormais chose facile grâce au livre du même nom édité par Titus et disponible chez les revendeurs. 300 p. dont vous pouvez apprécier la grande qualité en lisant des extraits chaque mois dans ST MAGAZINE.

Un outil indispensable à tous ceux qui sont intéressés par l'AMIGA.

EN SUISSE!

Trouver un logiciel de la boutique de Pressimage ou un ancien numéro des magazines sera bientôt possible: MEMOIRE VIVE
1, rue du Valentin
1003 Lausanne
TEL: 021 20 89 15

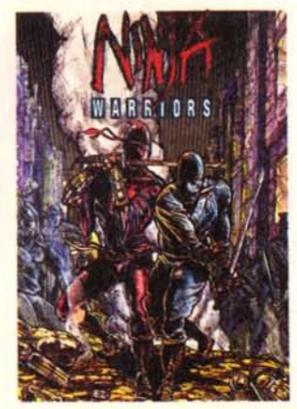
NINJA WARRIORS



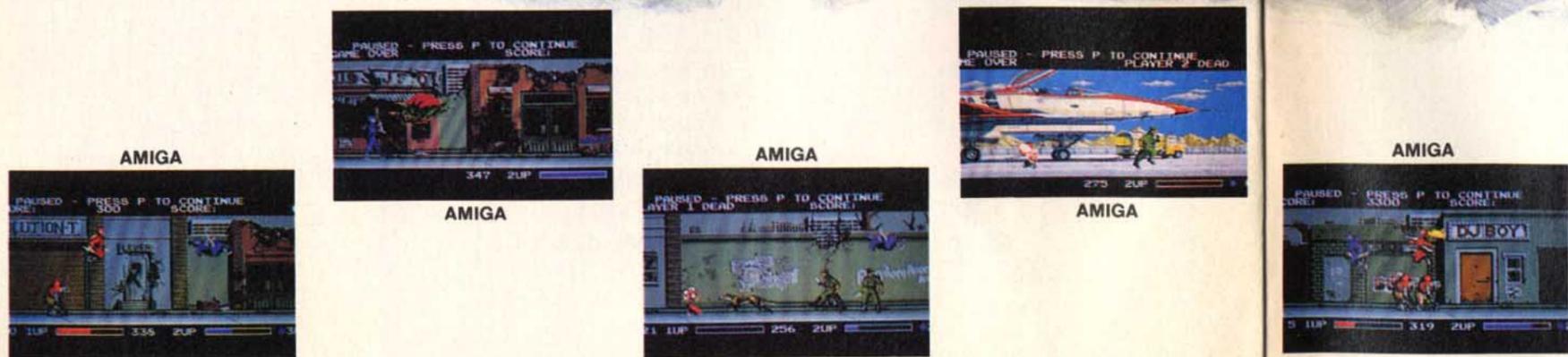
"UN JEU QUI VA CREER UNE REVOLUTION*..."

INCROYABLE

- UN NOUVEAU SYSTEME DE CHARGEMENT EN COURS DE JEU.
- TOUS LES GRAPHISMES ET TOUTES LES ANIMATIONS DU JEU D'ARCADE.
- PLUSIEURS SPRITES PAR PERSONNAGE.
- UNE JOUABILITE EXCEPTIONNELLE.
- UN OU DEUX JOUEURS SUR LE MEME ECRAN.



*Génération 4. Test/Previews Déc. 89



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS



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

ARCADE / ACTION

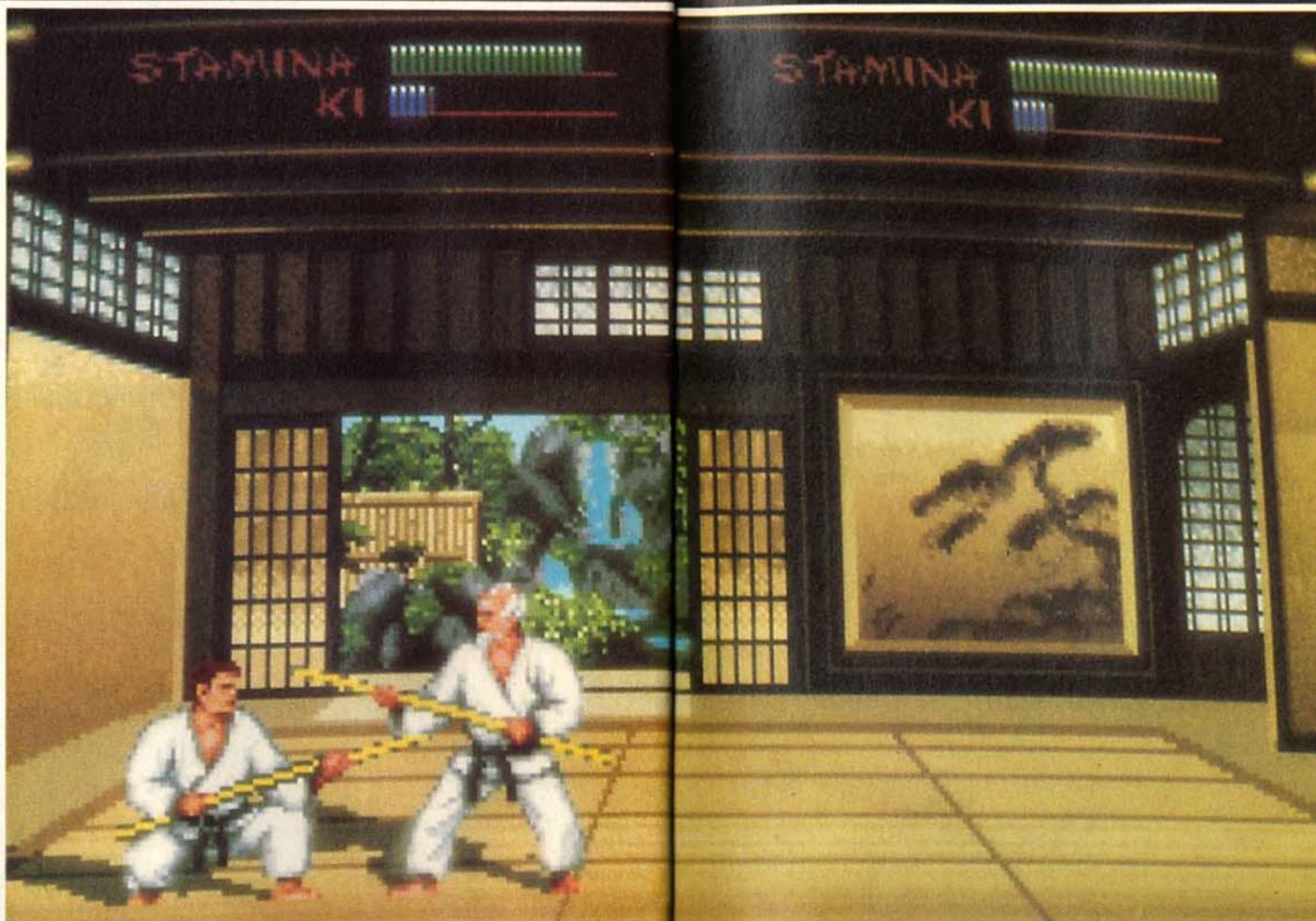
BUDOKAN

ELECTRONIC ARTS env.250F 1 à 2 joueurs
Système: PC

L'esprit des Budos, vous connaissez? Non, alors Budokan est fait pour vous. Ce logiciel vous donne l'occasion de découvrir une certaine philosophie de la vie à travers la pratique des arts martiaux. Votre initiation commence avec quatre disciplines: le Karaté, le Bo, le Kendo et le Nunchaku. Dans chacune des catégories, vous avez le choix entre l'entraînement seul (Jiyu-rensu) ou le combat avec un instructeur (kumite), ainsi que celui du niveau de difficulté (au nombre de trois). En haut de l'écran, deux barres vous permettent de surveiller votre résistance (et celle de votre adversaire) et la force avec laquelle vous portez vos coups. Votre instructeur (le Tobiko-Sensei), sera présent à chacun de vos combats afin d'évaluer vos progrès. Vous avez d'ailleurs la possibilité de lui demander conseil à tout instant. Si vous préférez laisser l'entraînement de côté, libre à vous de vous lancer dans le combat libre où vous pouvez affronter n'importe quel concurrent, que se soit l'ordinateur ou un autre joueur. Et enfin, lorsque vous vous sentez prêt à affronter les meilleurs, choisissez l'épreuve du Budokan, tournoi réunissant les meilleurs combattants d'arts martiaux. Outre les quatre disciplines déjà citées, vos adversaires manient aussi le Tonfa, le Shuriken ou encore le Naginata. La partie sera rude. Attention, vous ne pourrez utiliser plus de quatre fois chacun de vos arts martiaux. Le nombre de coups disponibles est impressionnant, puisque en enchaînant adroitement les différentes touches du pavé numérique, vous accéderez à une panoplie de 72 coups. On se retrouve sur un tatami?



On peut s'étonner qu'aujourd'hui encore, un programme d'arts martiaux arrive à nous surprendre. Mais les programmeurs commençant à employer réellement les possibilités graphiques des modes haute résolution du PC, les résultats sont extraordinaires. Dans Budokan, les mouvements des personnages et les décors de fond sont magnifiques. A côté de ça, les options sont nombreuses, les spécialités proposées sont originales, et le jeu est jouable, malgré un nombre élevé de coups différents. Un programme inévitable sur PC!



Les jeux de combats étant rarement surprenants, seules les qualités techniques de ce type de jeux peuvent s'avérer intéressantes. L'ayant vu sur PC en VGA couleur, j'avoue avoir été émerveillé par ce logiciel d'arts martiaux en tous genres. Les graphismes sont très fins, l'animation des personnages superbe et rapide, et le nombre de coups possibles est tout simplement incroyable. En plus, il ne s'agit pas simplement d'un jeu de karaté, puisqu'il y a le kendo, le bo, le nunchaku,... avec pour chacune des disciplines, des coups et une technique différente. Une apologie des arts martiaux avec un logiciel admirable sur tous les plans.



Encore un bon jeu d'action sur PC! Je ne dis pas que la chose se généralise, mais presque. En tout cas, les programmeurs commencent à faire réellement des efforts et à nous montrer de quoi un PC est capable. Budokan en est le meilleur exemple, avec de superbes graphismes et une très bonne animation. Mais le point essentiel de ce programme réside dans son approche novatrice des arts martiaux. Cette fois-ci est mis en avant l'aspect le plus positif de ce domaine: les arts martiaux apparaissent comme le support à une certaine philosophie de la vie. En un mot comme en cent, Budokan, outre le fait d'être passionnant, est sans doute le meilleur jeu de combat d'arts martiaux disponible!

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



BUDOKAN

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 91%

SON: 51%

INTERET: 94%



WARP

GRAND SLAM env.200F 1 joueur
Système: ST



Warp est un jeu de tir de longue haleine, d'ailleurs une sauvegarde de partie est prévue. Au début on est un peu dérouteré par le maniement du vaisseau, et quand il se dirige vers le bas, on a tendance à pousser le joystick vers l'avant pour freiner, et c'est l'effet inverse qui se produit: on fonce dans les décors! Il ne faut pas non plus tirer à qui mieux mieux, car d'une part les munitions s'épuisent vite et d'autre part, certains bâtiments qui permettent de voir le plan de la planète, ne sont accessibles que si l'on tire une seule fois dessus; au deuxième coup: usine et carte s'en vont en fumée... A ce propos, le plan qui apparaît à l'écran n'est pas d'une clarté lumineuse. Warp est un jeu intéressant, mais il ne plaira pas à tout le monde, et certains feront la grimace dès qu'ils commenceront à manoeuvrer le vaisseau. Mais en s'accrochant un peu on se fait vite aux commandes.



WARP

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 75%

SON: 67%

INTERET: 72%

Pas de version PC annoncée. Meilleurs bruitages sur Amiga.

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ZOO env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Dattle Squadron est un jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous partez en guerre (seul ou aidé d'un autre héros) contre la planète Terrania. Les Terraniens sont nombreux, et ils ripostent de partout. Votre but est de détruire le maximum d'ennemis et d'usines, et de rejoindre la porte marquée "Enter Here". Cette dernière est particulièrement bien gardée, mais votre laser pulvérise tout ce qui bouge, et vous avez toujours en réserve vos 3 super bombes pour dégager le passage si vraiment vous étiez cerné. Certains adversaires laissent derrière eux des bonus (bombes supplémentaires, boucliers et armes spéciales) qui seront les bienvenus.



Battle Squadron est fabuleux. Parfaitement réalisé: l'animation est rapide, avec pourtant beaucoup de sprites à l'écran, on peut y jouer à deux simultanément et les décors sont magnifiques. Les ennemis sont variés, et j'ai particulièrement aimé les vaisseaux fantômes qui apparaissent par moment, et dont le déplacement est juste repérable à l'ondulation du sol, avec lequel ils se confondent. Si l'idée du jeu n'est pas nouvelle, cela ne l'empêche pas d'être un des plus beaux "shoot'em up".

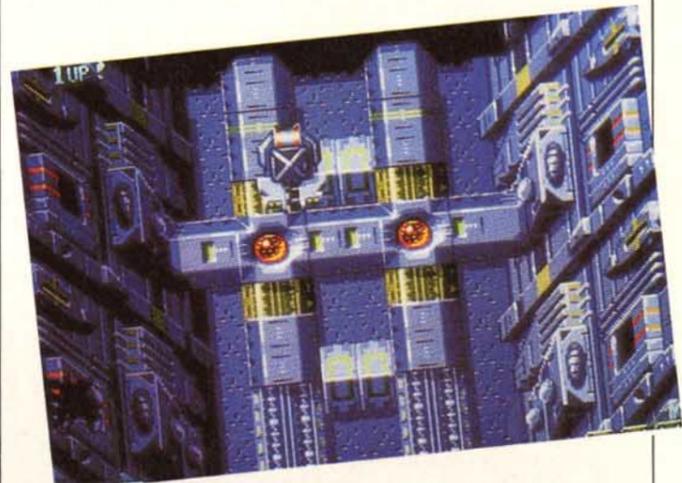


Rien de prévu pour ST ou PC.

...un des plus beau shoot'em up.



Il est superbe, et j'en raffole. De plus, on a la possibilité de jouer à deux simultanément, et ce n'est pas si courant dans ce genre de jeux. Les graphismes très soignés sont servis par une musique qui colle parfaitement à l'ambiance. Si toutefois cette dernière ne vous plaît pas, une option vous permet de choisir les bruitages, la musique ou les deux. Le jeu est difficile mais très jouable, et moi qui n'aime pas trop le genre shoot'em up, je me suis laissé prendre au piège, et dès ces quelques lignes écrites, je vais me replonger dans une nouvelle bataille intersidérale, de laquelle je compte bien un jour ou l'autre ressortir vainqueur. Je vous souhaite bon courage, car le premier gros vaisseau que vous allez affronter n'est pas facile du tout à descendre.



Battle Squadron est un petit chef-d'oeuvre dans le monde des jeux de tirs. Les décors et l'animation sont dans l'ensemble superbes (à part quelques endroits un peu confus), l'aire de jeu fait plus d'un écran de large, ce qui permet d'aller voir ce qui se passe sur les côtés de la bataille. Il prend toute sa dimension quand on y joue à deux, car seul, bien qu'il y ait une option "continue", on doit avoir du mal à en voir le bout.



BATTLE SQUADRON

GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 91%
SON: 92%

INTERET: 91%



ARCADE / ACTION

CABAL

OCEAN env. 245F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Ce jeu, présent dans les salles d'arcade avait eu lors de sa sortie un succès incomparable, satisfaisant sans aucun doute les besoins de défoulement de bon nombre de gens après une journée éprouvante. Dans ce jeu, vous dirigez un ou deux militaires dans un raid vous opposant à une multitude d'ennemis. Ressemblant énormément à Opération Thunderbolt (sauf qu'ici on n'a ni phase 3D ni scrolling. Les écrans sont fixes!) dans son principe et dans sa réalisation, la différence essentielle se situe au niveau des personnages. Ici, vous voyez votre personnage sur l'écran et vous devez éviter les tirs et les explosions (la plupart du temps grâce à une roulade sur le côté) contrairement à Operation Thunderbolt où ce qu'il y avait à l'écran était ce que voyait votre héros. Lorsque vous abattez ces ennemis vous pouvez ramasser divers bonus (grenades, armes lourdes, bonus points, etc). Vous devez pour chacun des 5 niveaux passer 4 phases. Les trois premières consistent à éliminer tous les ennemis, chars, tanks et diverses machines adverses qui vous menacent. La dernière des phases consiste quant à elle à détruire un super-hélicoptère géant ou bien des batteries de missiles ou encore des canons énormes... Les décors des différentes phases sont très variés (lac, plate-forme militaire, forêt, désert, etc) tout comme vos ennemis. Avec plusieurs crédits et l'option "continue" vous pouvez espérer aller assez loin, mais comme pour Operation Thunderbolt, le jeu à deux semble être plus amusant.

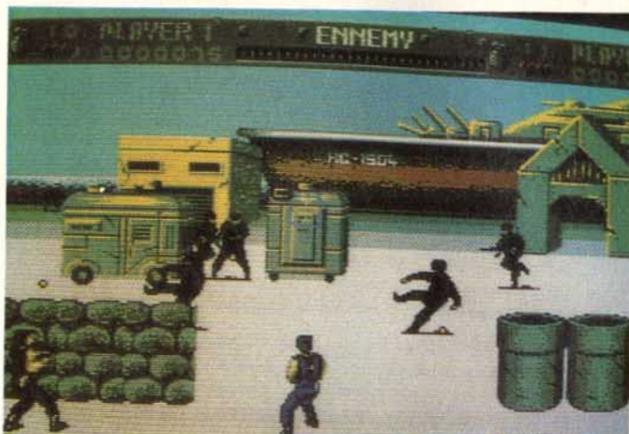


Après Operation Thunderbolt, voici Cabal, un jeu où là aussi il faut tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran ou presque. La réalisation est excellente, mais une fois encore, je trouve que ce genre de soft ne présente pas grand intérêt surtout si l'on tient compte de la difficulté, trop importante selon moi. Le jeu à deux est la seule façon de passer un bon moment, même si les joysticks risquent d'être endommagés, suite à une utilisation un peu trop violente.

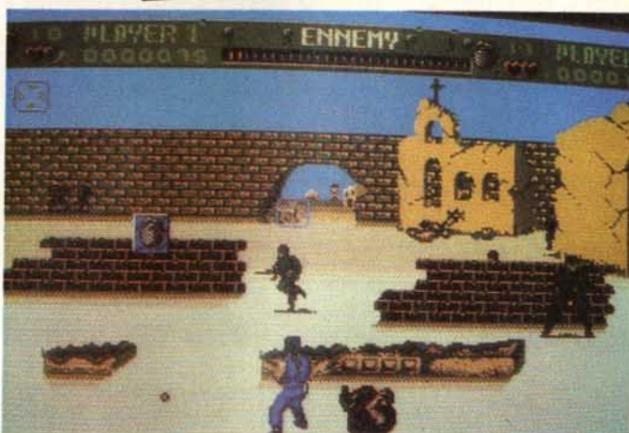


S.L.

L'adaptation de Cabal est assurément réussie, même si le jeu d'arcade original n'était pas très impressionnant au niveau technique. On retrouve les mêmes tableaux, les mêmes sprites et toute la jouabilité de Cabal, jeu assez simple qui prend son intérêt surtout lorsque deux joueurs participent en même temps. Les fans du jeu de café seront ravis! Les autres moins...



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



CABAL

GRAPHISME: 81%

ANIMATION: 85%

SON: 72%

INTERET: 80%



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

FETE 1990 ... à des prix fous

Bientôt sur vos machines

	atari	ST	Amiga	CPC
SPACE ACE	449		449	
IRON LORD			299	199/249
BAT	399			
TEST DRIVE II				129/169
SUPERWONDER BOY	199		249	129/169
SUPPER PUFFY			279	129/169
UNREAL			299	
LOST PATROL	199		249	
AFTER THE WAR	229		229	129/169
OCEAN GOLDEN SHOE	199		249	
F 29	249		249	
KNIGHT HUNTER				129/169
WILD STREET	269		269	139/179
BATTLE OF BRITAIN VF	279		279	
HOUND OF SHADOW	249			
P 47	249		249	129/179
VROOM	199			

JOYSTICKS

AMIGA-ATARI-AMSTRAD/MSX

QUICKJOY 3	125	99
QUICKJOY JET FIGHTER	149	119

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

DOUBLE DRAGON 2	CPC disque	219	199
DEFENDER OF THE CROWN	CPC disque	219	199
GREAT COURTS	CPC disque	219	199
OPERATION THUNDERBOLT	CPC disque	169	149
LES BARBARES	CPC disque	219	199
CHAOS STRIKES BACK	Atari ST	289	269
IRON LORD	Atari ST	319	299
BOMBER VF	Atari ST	369	349
MANIAC MANSON VF	Atari ST	269	249
SHERMAN M4	Atari ST		249
GHOSTSBUSTER 2	PC	349	329
SIM CITY	PC	309	299
MANIAC MANSION VF	Amiga	319	299

(Dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31.01.90).

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

NOUVEAU

CONSOLE NEC PC ENGINE*
CONFORME AUX NORMES PERITEL

+
DRAGON SPIRIT 1 990 F

* NEC PC engine sont des marques déposées.

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

IVANHOE

OCEAN env. 250F 1 joueur
Système: ST

Wilfrid d'Ivanohé, alias Ivanohé, aide le roi d'Angleterre Richard I à retrouver sa couronne injustement possédée par le prince Jean. Cette fois, il s'agit d'un jeu d'arcade constitué de cinq parties à scrolling horizontal, dont seule la troisième possède un système de jeu un peu différent des quatre autres. Dans un premier temps, il vous faudra traverser une forêt, en combattant de nombreux ennemis grâce à votre épée, et en vous protégeant derrière votre bouclier. La deuxième phase se passera à bord d'un navire pirate que vous devrez capturer, en combattant bien sûr les matelots qui vous agresseront. Ce navire vous permettra d'atteindre le niveau 3, où chevauchant votre fidèle cheval blanc, vous devrez passer plusieurs zones. Il faudra éviter divers obstacles, puis combattre un cavalier ennemi en tirant à l'arbalète, ensuite il faudra avec une lance toucher divers écus (bonus), et enfin combattre un fakir sur un tapis volant. La quatrième phase consistera à traverser la ville, abritant elle aussi de nombreux ennemis. Et enfin, vous arriverez au château où est emprisonné Richard I. Si vous réussissez à le délivrer, vous devrez alors parcourir les mêmes phases en sens inverse, avec en plus comme mission, de protéger le roi. Les ennemis et les décors sont à chaque fois différents, avec par moments quelques pièges à éviter. Vos adversaires sont de forces variables, certains s'écrouleront au bout d'un coup, d'autres au bout de 8 ou 10 coups portés, certains utiliseront des armes de mêlées, d'autres

des armes de jet. Vous trouverez en cours de route divers bonus (bouclier plus grand, pouvoir spécial, énergie) qui vous permettront de progresser plus vite. A la fin de chaque niveau, vous devrez en outre affronter un adversaire redoutable. Ce combat singulier se déroulera lors d'une phase spéciale, durant laquelle les sprites seront au moins deux fois plus gros que d'habitude, et suivant un système de combat classique (coup d'épée, parade au bouclier), le tout avec une animation qui ne souffre absolument pas de la taille des personnages. Un jeu d'action dans toute sa splendeur, demandant une certaine maîtrise du joystick.

La version Amiga est pour le mois prochain.



Ocean vient nous prouver que les limites du ST ne sont pas encore atteintes, avec un jeu d'arcade extraordinaire. Les sprites sont assez gros et magnifiquement animés, les décors variés et détaillés, mais ce qui frappe surtout, c'est la qualité de ces éléments graphiques, qui bénéficient tous d'une finesse et de couleurs jusqu'alors inconnues sur ST, rappelant ce qui se fait de mieux sur Amiga. La scène où Ivanohé chevauche son destrier est, selon moi, la plus belle, avec un superbe scrolling différentiel sur trois plans, une rapidité et une qualité des animations tout simplement parfaites. Très jouable, ce soft est en plus d'une difficulté progressive, ce qui fait que vous ne stagnerez pas au niveau 1 pendant des mois.



Après le choc visuel passé (Dieu que c'est beau et rapide!), vous vous rendez compte que ce logiciel n'est pas un simple combat mais une véritable quête (c'est vraiment exceptionnellement beau!). Bien sûr, le jeu est avant tout basé sur vos réflexes (c'est carrément grandiose!) mais un minimum de réflexion est tout de même nécessaire. Foncer tête baissée est la meilleure façon de mourir vite (c'est même incroyablement sublime!). Au niveau de l'action, aucune chance d'être gagné par la monotonie tellement il existe de phases différentes (c'est quand même ce que j'ai vu de mieux sur micro dans ce type de jeu!). En bref..., relisez attentivement (un soft incontournable!).



Ivanhoe est, selon moi, le plus beau jeu d'arcade réalisé sur ST à ce jour. Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif. Rajoutons à cela la phase à cheval, où le scrolling sur ST est d'une fluidité rarement atteinte, le fait que les cinq niveaux soient bien différents, et enfin les combats finaux avec des sprites très grands..., et on comprends pourquoi Ivanohé est une totale réussite!



IVANHOE

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 98%

SON: 83%

INTERET: 97%

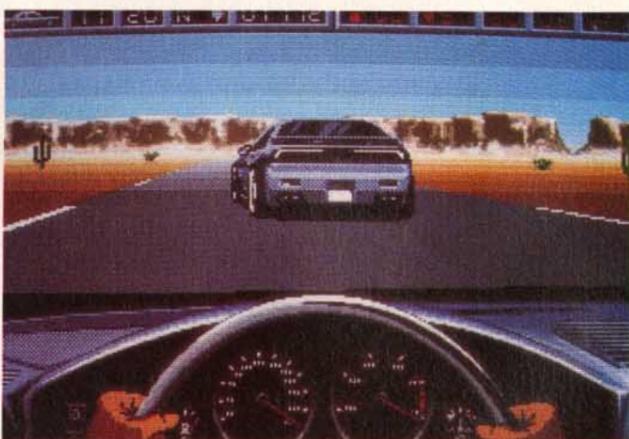
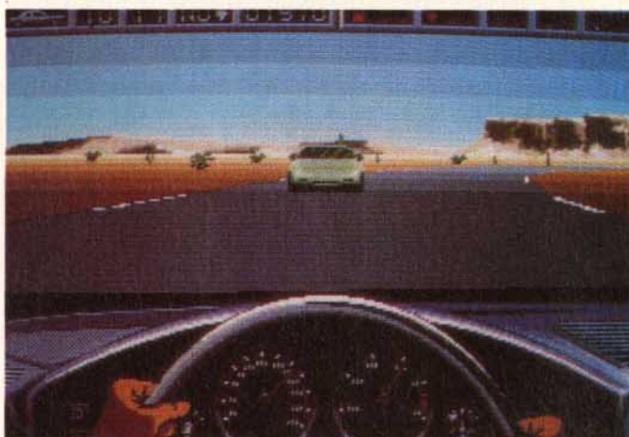
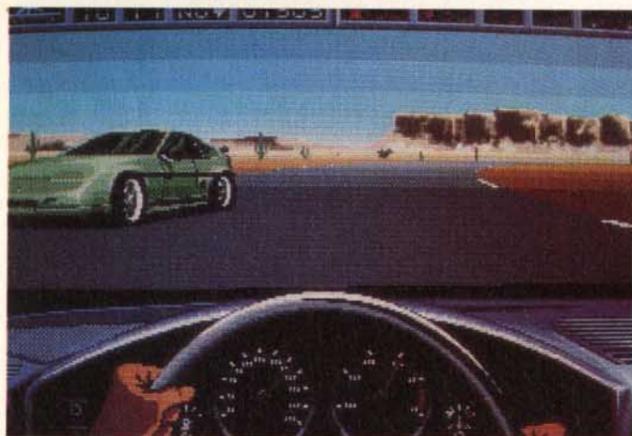


ARCADE / ACTION

HIGHWAY PATROL II

MICROIDS env. 200F 1 joueur
Système: ST

Je ne vais pas m'étendre sur la différence entre Highway Patrol et Highway Patrol II, pourquoi? Parce que le test est déjà fait dans un ancien numéro de Génération 4, alors passons directement au volume deux. Vous êtes à votre bureau devant un fichier, dans lequel sont répertoriés les divers truands à arrêter. Une fois l'individu sélectionné, vous vous mettez en route. Vous avez les indications du central de la police pour vous aider sur la position du gangster. Il ne vous restera plus qu'à le repérer sur la carte et à le traquer. Le premier sera facile à arrêter, car il stoppe au premier coup de sirène. Les suivants, déjà meilleurs conducteurs et plus dangereux, ne se rendent que si vous réussissez à leur faire une queue de poisson. Quant au dernier, un fou sanguinaire qui n'hésite pas à tirer, il faut utiliser les grands moyens, et viser les pneus avec votre fusil afin de l'envoyer dans le décor. Mais ce n'est pas tout, au cours de la poursuite il peut vous arriver quelques ennuis (mis à part votre conduite dangereuse), comme des crevaisons, une surchauffe du moteur (c'est normal en plein désert), des collisions... N'ayez pas peur de vous arrêter dans les stations-services (non délabrées), afin de vous ravitailler en carburant et en roue de secours.



Sincèrement, ce logiciel ne m'accroche pas vraiment. Le point intéressant du jeu réside dans la carte qui vous oblige à chercher des raccourcis afin de coincer le gangster. Et en parlant de raccourcis, je devrais parler de labyrinthe, car il y en a partout! Un autre point positif concerne l'option de tir. Mais je ne prendrais pas le risque de vous le conseiller pour vos achats de Noël, mais en revanche, s'il vous reste quelques billets après les fêtes, pourquoi pas?



HIGHWAY PATROL II

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 72%

SON: 64%

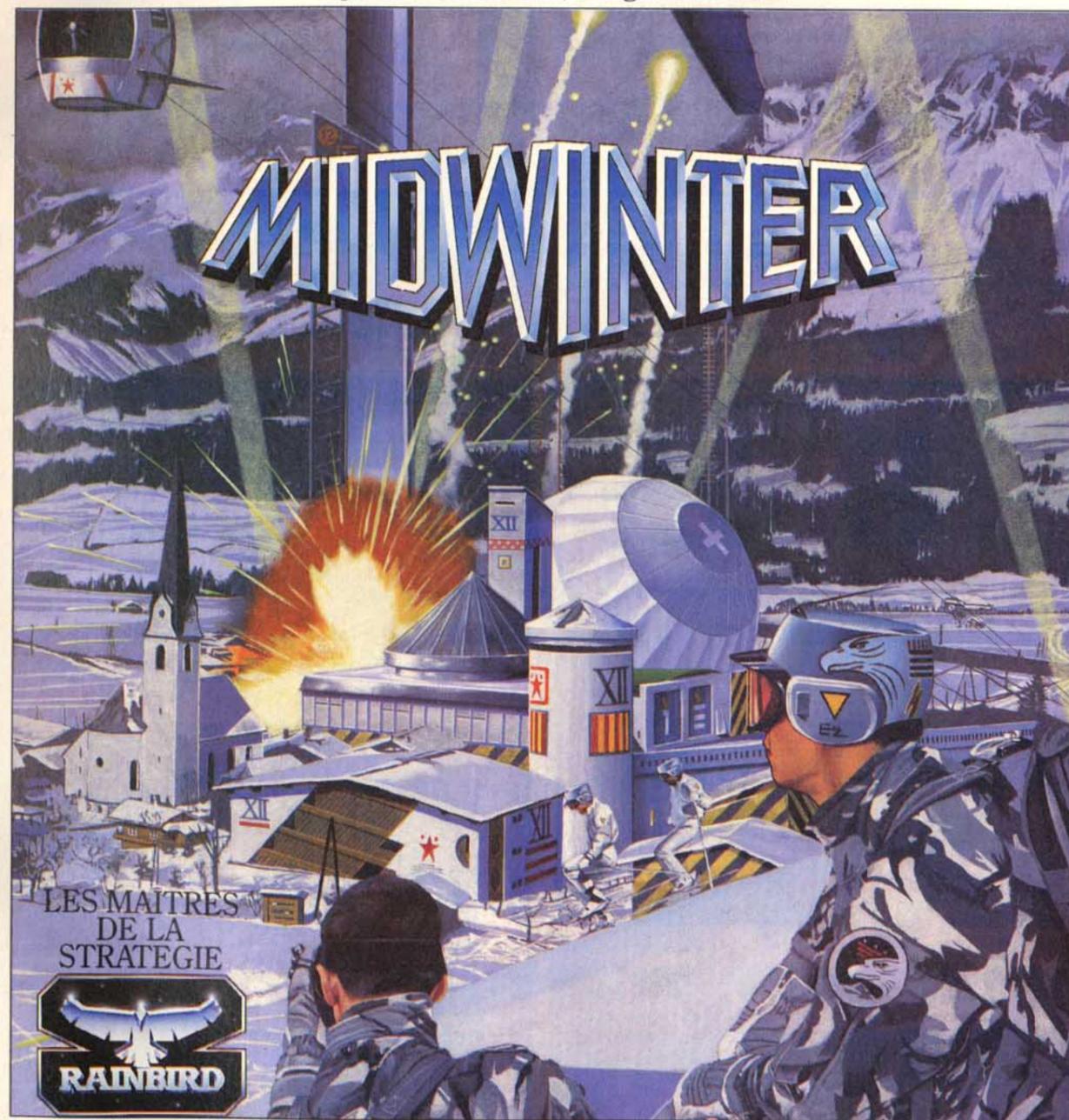
INTERET: 65%

Les versions Amiga et PC arrivent d'ici peu.

Imaginez un météorite de 30km diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle Période Glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: un île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île, de rétablir les relations politiques, commerciales et sociales et surtout de la défendre, le premier coup a été tiré et le temps est contre vous. Pour vaincre cet hiver infernal, vous pouvez skier, faire du bobsleigh, du deltaplane...

MIDWINTER, LE MEILLEUR JEU D'ACTION-STRATEGIE DE CETTE ANNEE, BIENTOT SUR VOS ECRANS!

Disponible sur Atari ST, Amiga et IBM PC.



MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14.

BEVERLY HILLS COP

TYNE SOFT env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Cette adaptation du film, qui met en scène Eddy Murphy, alias le policier Axel Foley à l'écran, est très fidèle: rapide, mouvementée et variée. Le soft est composé de quatre phases qui sont autant de jeux différents. Dans un premier temps vous devez stopper le pillage d'un entrepôt d'armes par un gang organisé. Vous dirigez Axel Foley dans le bâtiment, suivant un scrolling horizontal, abattant les criminels qui vous tirent dessus ou vous lancent des grenades (suivant un système rappelant vaguement Rolling Thunder). Si vous réussissez, ensuite vous devez prendre en chasse les trois camionnettes bourrées d'armes qui ont pu s'échapper. Cette deuxième phase est une poursuite de voitures, avec une vue en 3D formes pleines. Il faut éviter les autres véhicules et les sorties de routes, rattraper les camionnettes puis leur tirer dessus, tout en évitant aussi les caisses que vous lanceront le gang. Ayant alors découvert l'adresse du chef de ce gang, vous vous rendez sur place. Cette troisième phase se déroule dans les jardins en terrasses de la propriété du mystérieux "M. Big". Il faut trouver rapidement le bon chemin pour entrer, tout en évitant ou en tuant les sbires de M. Big. Vous déplacez Axel Foley dans un véritable labyrinthe avec scrolling multidirectionnel, ramassant parfois des armes plus puissantes que votre colt 45. La dernière phase enfin, consiste à explorer la maison pour retrouver des otages et éliminer les gardes armés qui patrouillent dans les couloirs. La vue passe alors en 3D formes pleines, et à mesure que vous explorerez la demeure, un plan se dessinera sur un coin de l'écran. Vous devez bien sûr trouver le chef et le vaincre, mais attention, il paraît qu'il s'est fabriqué une bombe. Tout le soft se joue au joystick, et plusieurs parties peuvent se jouer à la suite. Dans ce cas vous recommencez dans la même phase, et approximativement à l'endroit où vous aviez perdu précédemment.

...un soft très intéressant.



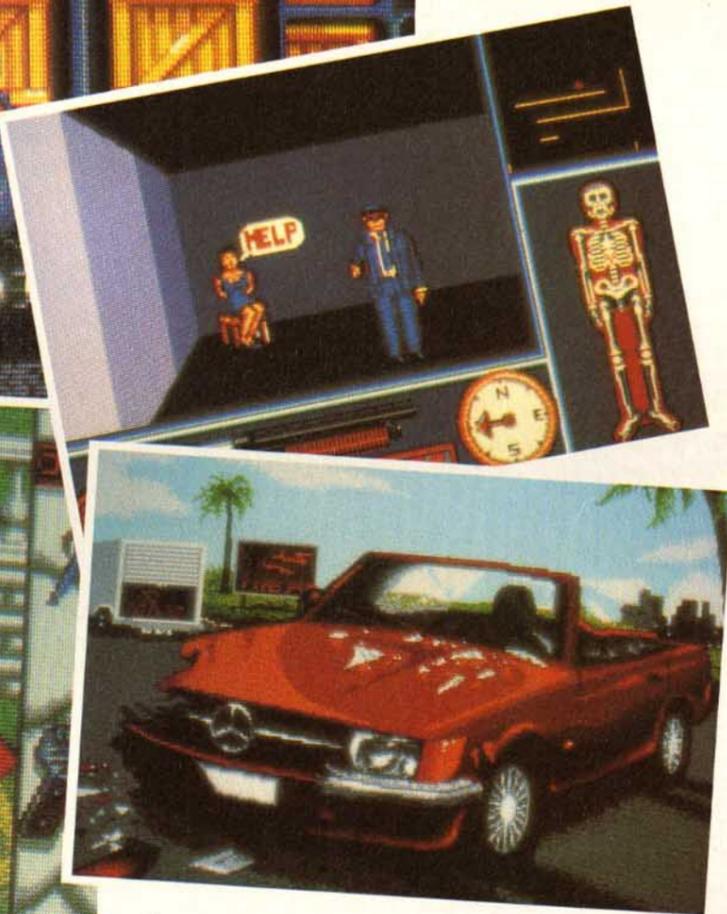
Suivre exactement le scénario du film, en utilisant une succession de phases d'arcade, me semblait à première vue bien téméraire. En fait, les programmeurs ont abouti à un soft très intéressant. L'élément principal reste pour moi la poursuite des camions avec vues en 3D formes pleines, à la fois fluide et rapide. Les autres phases, moins impressionnantes, sont néanmoins agréables à jouer et surtout pas trop difficiles. Il est à noter l'option "continue" qui vous fait reprendre à l'endroit où vous avez perdu, ce qui est une excellente idée. Il n'y a rien de plus désespérant que de recommencer au début d'un niveau à la moindre erreur.



Aucune différence notable entre la version Amiga ou ST Pas de version PC annoncée.



Etant donné que le Flic de Beverly Hills est un de mes films d'action préféré, c'est avec une joie non contenue que j'ai commencé à jouer. Doté de très bons graphismes et d'une animation très correcte, Beverly Hills Cop reste très accessible au niveau de la difficulté. De plus le nombre de jeux différents font de lui un top pour la fin de l'année. Je trouve quand même que le premier niveau, dans lequel vous devez arrêter des trafiquants d'armes dans leur entrepôt, est le moins réussi de tous (bien que fort correct). Mais ma phase préférée restera celle où l'on conduit une Mercedes décapotable à la poursuite des camionnettes bourrées d'armes. J'adore les faire exploser avec mon flingue. Un jeu très fort, comme le film.



BEVERLY HILLS COP

GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 87%
SON: 72%
INTERET: 83%



HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Der-nier
1	CHASE HQ Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
2	GHOULS'N GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
4	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	3
5	TURBO OUT RUN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
6	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
8	INDIANA JONES (avent.) US Gold (ST, Amiga, PC)	8
9	THE STRIDER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	1
10	BATMAN le film Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	4
11	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
12	DRAKKHEN Infogrames (ST, Amiga, PC)	NEW
13	DOUBLE DRAGON 2 Virgin (ST, Amiga, PC)	NEW
14	MOONWALKER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
15	GHOSTBUSTERS 2 Activision (Amstrad, ST, Amiga)	NEW

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	MAGNUM 4 : LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	LES GEN' D'OR Ocean
4	LES JUSTICIERS Ocean
5	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin

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

LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

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

Après Batman, voici le grand retour des super héros, avec Spiderman et Captain America faisant équipe contre le satanique Dr. Doom. Ce dernier vient de voler un super missile, capable de détruire une ville, et menace d'anéantir New York si les Etats-Unis ne deviennent pas une province de Latveria. Heureusement que l'Araignée et Captain America étaient là (les autres sont tous partis en vacances). Ils partent donc pour le château du Dr. Fatalis (en français). Leur vaisseau supersonique est détruit par deux missiles en approchant du domaine de Fatalis, qui croit les avoir éliminés. C'est dingue comme les méchants sont stupides. En effet, la navette était télécommandée et pilotée par des mannequins à l'effigie des héros. Pendant ce temps, ils traversaient tranquillement la frontière sous un camion. Mais arrivés dans les jardins de la résidence du Dr. Doom (en v.o.), ce dernier les repère. Fatalitas! En effet ses systèmes de surveillance fonctionnent, et dès lors les héros auront la vie dure, puisqu'ils seront mitraillés et broyés par des pièges, et affronteront une armée de robots. Rassurez-vous, ça ne les arrêtera pas. C'est alors que Fatalis lâchera ses légions de méchants super héros, et se sera à vous de jouer Spiderman et Captain America. Chacun des héros se donnant un but bien précis. L'Araignée doit arrêter le missile, tandis que



Captain America doit castagner Dr. Doom. Avant d'en arriver là, ils auront à affronter: Eduardo Lobos, Grey Gargoyle, Machette, Boomerang, Oddball, Rattan, Electro, Hobgoblin, Rhino, Batroc et enfin Dr. Fatalis. Bonne chance!



Mis à part Batman, il s'agit à mon avis de la meilleure adaptation de super héros sur micro. Les graphismes sont super et dignes de la bande dessinée. De plus, l'introduction du jeu figure, dans la boîte, sous forme de BD. Je dois dire que ça fait des années que je n'ai pas mis le nez dans les comics, et la moitié des super vilains m'était inconnue. Heureusement que dans le mode d'emploi, les auteurs ont pensé à donner les caractéristiques des méchants (ainsi que les autres). Ainsi je savais que le Rhino pouvait soulever 80 tonnes, et c'est peu par rapport à Eduardo Lobo qui peut arracher 100 tonnes du sol (à moins qu'il ne s'agisse d'une petite erreur vu la corpulence de Lobo par rapport à Rhino). Le jeu en lui-même est fort bien présenté. Les niveaux et les personnages sont sous la forme d'une BD, que vous découvrez au fur et à mesure de vos victoires sur les vilains. Attention: l'Araignée ne dispose que de 100 doses de fluide arachnéen. La seule chose que je reprocherais à ce jeu, c'est que l'animation des super vilains est un peu trop rapide par rapport à la vôtre, cafouilleuse et hasardeuse. En conclusion je dirais que Dr. Doom's Revenge est à posséder si vous êtes un fan des comics, sinon il vous permettra de mieux connaître ces BD qui ont ravagé ma génération (NDLR: Tu ne crois pas si bien dire!).



LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 73%

SON: 62%

INTERET: 73%

La version PC est plus jouable. Peu de différences entre les versions Amiga et ST.



Très jouable sur PC, ce logiciel devient presque ennuyeux sur ST ou Amiga. L'animation trop lente vient hacher le jeu et le manque de bruitages vous laisse sur votre faim. Pourtant les graphismes sont très réussis, et l'alternance des deux super héros casse la monotonie des combats, mais au bout du compte ce programme reste un peu fade!



MICROMANIA

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL

Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghoul 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 DE 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 Wars Trilogie

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 OCEAN.

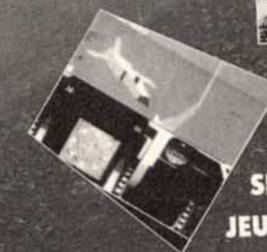
75^f
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)

le VIDEO

MICROMANIA

SHOW

1 HEURE DE SPECTACLE NON STOP SUR TOUS LES HITS POUR AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA et PC



CONVERSIONS D'ARCADE, JEUX D'ACTION, SIMULATIONS, JEUX D'AVENTURE,

et un reportage exclusif sur la création des logiciels chez 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.

ARCADÉ / ACTION

DARIUS +

THE EDGE env. 250F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Darius est original dans sa conception, car c'est le joueur qui choisit la manière dont il va équiper son vaisseau. Cela donne l'impression d'avoir une part plus active que dans les autres jeux de tirs, où la stratégie est bien souvent inexistante. Et si cette conversion d'arcade n'est pas aussi brillante que son modèle, elle reste néanmoins passionnante.

Encore une conversion d'arcade du style R-Type. Darius +, bien qu'il soit le enième jeu de tir à scrolling latéral, sort un peu du créneau, grâce à l'interactivité qu'il laisse au joueur. Tout d'abord, vous avez le choix entre 28 secteurs. Une fois que vous avez complété la zone A, vous pouvez aller à la zone B ou C, et ainsi de suite. Plus vous avancez, plus le nombre de tableaux possibles augmente. Durant le jeu, vous rencontrez deux types de bonus: un qui affecte votre puissance de tir, l'autre qui équipe le vaisseau. Mais en dehors de ça, les chiffres de 1 à 4 (représentés par des petites trappes en haut de l'écran) vous permettront de privilégier une arme par rapport à une autre: 1 pour le vaisseau, 2 pour obtenir un droïde protecteur, 3 et 4 pour les canons. Si vous avez choisi un droïde, vous pourrez le placer devant ou derrière vous, suivant l'arrivée de vos ennemis. Quand vous serez parfaitement équipé, vous pourrez passer alternativement du droïde aux canons. Tout l'art du jeu consiste à sélectionner soigneusement son armement, car le monstre qui vous attend à la fin de chaque tableau est particulièrement puissant.

Pas de version PC annoncée.



Il est bien difficile maintenant de faire un jeu de tir qui sorte de l'ordinaire, après toutes les réalisations déjà existantes. The Edge a tenu le pari, avec son Darius+, plaisant à jouer, car on arrive à progresser relativement facilement. Les sprites sont gros et bien détaillés, et le scrolling fluide. Les bonus que l'on ramasse complètent le vaisseau efficacement, et au bout d'un moment on se retrouve avec une grosse machine de guerre, aux tirs puissants, mais ce n'est pas de trop, car les monstres de fin de tableau sont redoutables.



DARIUS +

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 79%

SON: 82%

INTERET: 77%



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 DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE:

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249 F	149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199 F	149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	99/149 F	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249 F	149 F

990 F Disponible en vente par correspondance

AVANT PREMIERE Venez découvrir dans notre magasin du Forum des Halles le nouveau jeu vidéo portable, japonais, le GAME BOY de Nintendo



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement GENIAL

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

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

NOUVEAU RAYON AGRANDI

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

NOUVEAU

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

NOUVEAU

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

NOUVEAU

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

NOUVEAU

A MARSEILLE

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

ARCADE / ACTION

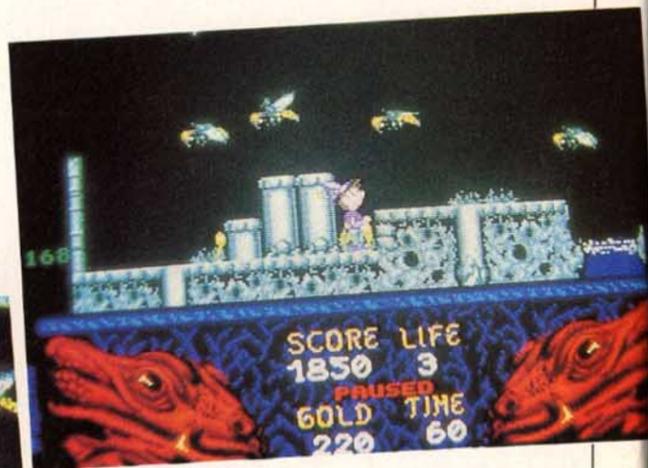
THE SEVEN GATES OF JAMBALA

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

Et encore une histoire de sorcier. Décidément, la magie devient de plus en plus à la mode, et ce n'est pas pour me déplaire. d'autant plus que The Seven Gates of Jambala est un super jeu d'arcade. Dravion (le héros), un apprenti-magicien doit, pour prouver qu'il est capable de devenir sorcier, réussir une épreuve appelée The Seven Gates of Jambala, dans laquelle il parcourt un immense labyrinthe qui relie sept villes. Dans ces sept épreuves, il doit retrouver les fragments de la baguette magique de Linmer le Magicien. Quand enfin, il arrive dans la dernière ville, il pourra assembler la baguette et sortir du labyrinthe, afin de se venger de son tuteur et ainsi prendre sa place. Histoire simple et pleine de rebondissements, car dans les sous-sols des villes vous rencontrez des personnages hostiles, mais aussi d'autres gens qui vous délivreront des renseignements moyennant quelques piécettes. Vous ramassez aussi des sorts afin d'abattre les monstres (dont un qui ressemble étrangement à Cthulhu), et un marteau qui vous sera très utile en tant qu'arme, mais aussi pour ramasser des pièces d'or en frappant le sol.



Voici un nouveau bon produit de Grandslam, ressemblant quelque peu d'ailleurs à Twin World d'Ubi Soft. La différence majeure vient de la diversité des décors de Seven Gates, mais le système de jeu reste équivalent. Quoi qu'il en soit, vu le faible nombre de jeux de tableaux sur Amiga ou ST, on ne peut que se réjouir de voir des produits comme celui-ci.



Les bruitages sont meilleurs sur Amiga.



C'est lors du dernier PC Show, à Londres, que j'ai découvert The Seven Gates of Jambala. Je dois dire que je suis très content de le retrouver chez moi, sur mon écran, sans être constamment bousculé. Le jeu est doté de graphismes simples, mais fort bien élaborés au niveau des formes et des couleurs, ce qui fait de lui un soft très vite attachant, et je n'ai qu'une hâte, c'est de terminer mon article afin de continuer à jouer. C'est à mon avis un superbe cadeau à faire, avec The Teller, pour Noël. Je vous conseille ardemment de découvrir The Seven Gates of Jambala, car il en vaut vraiment la peine.



THE SEVEN GATES OF JAMBALA

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 86%

SON: 88%

INTERET: 86%



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

3615 MICROMANIA UN JEU D'ENFER ET DES SUPER CADEAUX!

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) 299F
- KNIGHT FORCE 269F
- MI TANK PLATOON 399F
- MICROPROSE SOCCER 245F
- OUT RUN 199F
- ROBOCOP 199F
- STARGLIDER 2 349F
- TARGHAN 265F
- TEST DRIVE 2 245F

NOUVEAUTES DE NOËL A NE PAS MANQUER

- BLOOD MONEY 249F
- BOMBER 349F
- DOUBLE DRAGON 2 249F
- DRAGON SPIRIT 249F
- GHOSTBUSTERS 2 329F
- HARD DRIVIN' 249F
- INDIANA JONES : 199F
- LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
- POPULOUS 299F
- SIM CITY 299F
- CORVETTE 299F
- XENON 2 249F
- WILD STREETS 269F

AUTRES NOUVEAUTES

- BARBARIAN(PALACE) 285F
- + ANTRIAD 299F
- BATTLE OF BRITAIN 249F
- BLADE WARRIOR 199F
- CAPONE (PHASER) 249F
- 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
- HOUD 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

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

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 NOËL 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
- GHOSTBUSTERS 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
- 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
- HIGH WAY 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

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

AMIGA

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

- 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



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

LE VIDEO SHOW MICROMANIA !
Une bande vidéo VHS de 1 heure présentant tous les hits sur Amstrad, ST, Amiga, PC.

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

MICROMANIA

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

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

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 MACH1 129F
CHEETAH 125+ 85F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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	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	3 D POOL 199F	ACTION FIGHTER 259F	A.P.B. 199F
ASTAROTH 185F	ASTERIX 245F	BANGKOK KNIGHT 199F	BARBARIAN 2 185F	BATTLECHESS 249F	BATTLEHAWKS 1942 249F
BATTLETECH 249F	BLOODWYCH 249F	CALIFORNIA GAMES 195F	CHICAGO 90 249F	CONFLICT EUROPE 249F	CONTINENTAL CIRCUS 199F
CRAZY CARS 2 249F	DARK CENTURY 269F	DOMINATOR 199F	DOUBLE DETENTE 199F	DOUBLE DRAGON 195F	DRAGON SPIRIT 199F
DUNGEON MASTER 245F	DUNGEON MASTER EDIT. 95F	DYNAMITE DUX 199F	FALCON 235F	FALCON MISSION DISK 1 199F	FIGHTING SOCCER 249F
GEMINI WING 199F	GREAT COURTS 249F	GEN 16	TITRES	PRIX	

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA 990F	CONSOLE SEGA (+ LE PISTOLET) 1149F	PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX) 359F	PISTOLET SEGA 249F	CONTROL STICK SEGA 129F	RAPID FIRE SEGA 99F	MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F	LUNETTES 3D 325F
NOUVEAUTÉS				HIT PARADE			
AMERICAN BASEBALL 295F	CALIFORNIA GAMES 295F	CYBORG HUNTER 255F	CAPTAIN SILVER 295F	GHOSTBUSTERS 345F	RAMPAGE 295F	R TYPE 295F	TIME SOLDIERS 295F
WONDERBOY 3 295F	AFTER BURNER 295F	ALIEN SYNDROME 295F	ALEX KID/LOST STAR 295F	ALESTE POWER STRIKE 255F	BLACK BELT 255F	BOMBER RAID 295F	CHOPLIFTER 255F
	FANTASY STAR 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	WONDERBOY 255F	WONDERBOY M.L. 295F				

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

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

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

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

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

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

GEN 16	TITRES	PRIX	NOM
			ADRESSE
			Code postal
			Tél
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F	<input type="checkbox"/> T.Shirt PLAY AGAIN
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =		F	<input type="checkbox"/> M. L. XL (entourez votre taille)
			<input type="checkbox"/> T.Shirt HIGH SCORE
			<input type="checkbox"/> M. L. XL. (entourez votre taille)
			<input type="checkbox"/> Montre MICROMANIA
			Date d'expiration - / - Signature :

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

LES INCORRUPTIBLES

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

La mode étant aux adaptations de films et aux jeux en plusieurs phases, Ocean nous a concocté pour ce Noël une conversion sur nos petits écrans du splendide film "The Intouchables" (Les Incorruptibles en français) de Brian De Palma. Vous y jouez le rôle d'Elliot Ness et de ses hommes, lors de la véritable guerre qu'ils menèrent contre Al Capone et ses sbires durant la prohibition. Le jeu reprend les meilleures scènes du film, avec pour commencer une phase dans un entrepôt clandestin de fabrication d'alcool, pour chercher un document très important. Cette partie du jeu rappelle la première phase de Batman, sauf qu'il vous faut tuer les gangsters, ramasser les pastilles d'énergie et les munitions, escalader les caisses d'alcool, pour trouver et abattre les dix chefs de gangs qui possèdent chacun un morceau du document. La deuxième phase rappelle Operation Wolf, et se passe sur un pont où vous assiégez les hommes de Capone. Vous devez détruire les cargaisons de quelques camions et tuer les gangsters. La troisième phase consiste à échapper à un guet-apens, suivant un système de jeu rappelant encore Operation Wolf et Cabal. Vient ensuite la phase où vous devez protéger un bébé, dans un landau qui dévale un escalier dans la gare, au cours d'une fusillade. A la fin de cette phase, vous devez tuer un bandit qui tient un otage devant lui, dans une phase rappelant la partie finale de Robocop. La dernière séquence se déroule lors du procès, alors qu'Elliot Ness poursuit un tueur sur les toits de la ville. Vous dirigez vos personnages via le joystick, et pour chaque partie du jeu, de nombreux petits éléments (décors, sprites, options, mouvements, etc.) la différencie complètement de la précédente.



La version ST est nettement inférieure au niveau des graphismes et des sons. Pas de version PC prévue.



Avant vu les deux versions, celle présentée sur Amiga est largement supérieure à celle sur ST, avec entre autres un jeu plein écran et des couleurs et bruitages nettement meilleurs. Les deux versions sont très agréables à jouer, l'action étant variée. Malgré une certaine ressemblance quant à l'intérêt et au but de chaque phase, les programmeurs de chez Ocean ont su à chaque fois proposer un cadre et une situation différente, ce qui aboutit en fait à 6 petits jeux. S'il suffit à Ocean d'adapter un bon film sur micro pour donner lieu à un bon soft, il ne reste plus qu'à espérer beaucoup de bons films pour cette année!



Adapter ce monument cinématographique relevait de l'impossible, mais il faut croire que le défi motivait les programmeurs d'Ocean, car le résultat est carrément exceptionnel, en tout cas sur Amiga (la version ST est tout de même nettement inférieure). Et pourtant, en y réfléchissant bien, le jeu se résume à une succession de jeux de tirs, mais ils sont si bien réalisés et tous si prenants, qu'au bout du compte on se sent totalement impliqué dans la partie. De plus, chacune des phases comporte une foule de détails accentuant encore leur réalisme. Rarement un jeu de ce type m'aura tant tenu en haleine. Un des meilleurs softs de cette fin d'année!



Je n'aime pas d'habitude les jeux de tirs, et pourtant, je n'arrête pas de jouer aux Incorruptibles. Il faut dire que c'est l'un des meilleurs jeux qu'Ocean ait édité depuis ses débuts. Les jeux sont tous particulièrement bien faits, très jouables, et contrairement à Batman, on recommence à la phase de jeu en cours lorsque l'on perd! On retrouve toute l'ambiance du film dans ce jeu où vos réflexes seront fortement éprouvés. Un programme multijeu comme Ocean sait si bien les faire!



LES INCORRUPTIBLES

GRAPHISME: 95%
ANIMATION: 93%
SON: 87%

INTERET: 94%



GHOSTBUSTERS 2

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC

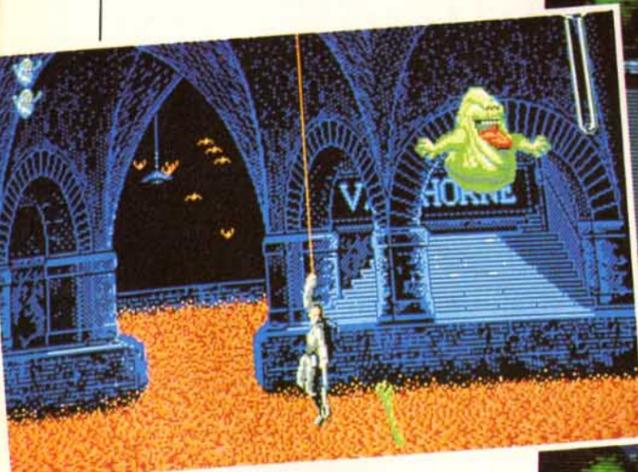
La version PC de ce jeu n'a rien à voir avec les versions Amiga et ST testées dans notre précédent numéro. Le jeu commence durant la scène où les chasseurs de fantômes sont jugés et où deux fantômes apparaissent pendant l'audience. Il faut alors les "blaster" afin de les emprisonner. Si vous y arrivez, vous gagnez une belle somme d'argent, sans quoi le jeu continue quand même. Pour arriver jusqu'à la phase finale du jeu, deux conditions doivent être remplies. Avoir gagné un minimum de 55000 dollars pour acheter une souffleuse à ectoplasme. Ceci ce fait en chassant les fantômes là où ils apparaissent dans la ville. Le système de jeu est alors semblable à la scène du tribunal. La seconde condition est de trouver les trois musiques faisant réagir positivement la gelée qui coulent dans les égouts de New-York. Pour cela, il faut aller en chercher dans une vieille station de métro désaffectée, tout en évitant les nombreux phénomènes paranormaux qui s'y produisent. Une fois qu'un échantillon de gelée est ramené au QG des Ghostbusters, on peut choisir une des 10 musiques possibles, et observer les effets. Trouver les trois musiques les plus "positives" demandera



La version PC de ce logiciel est également une réussite sur (presque) tous les plans. Graphiquement c'est réussi, l'animation est excellente, et le jeu ne se résume pas à seulement braquer son "neutroniser" sur les fantômes. Alors, quel est le petit point noir qui vient ternir le tableau? Eh bien, il s'agit tout simplement de la difficulté.

J'ai eu beau essayer à maintes reprises, jamais je n'ai détruit ne serait-ce qu'un seul fantôme, mais je vais persister! En bref, même s'il n'atteint pas la qualité des versions 16 bits, ce logiciel reste très sympathique.

donc quelques temps, les échantillons étant détruits après chaque essai. Un autre jeu d'arcade a également lieu quant il s'agit d'aller rechercher un ou plusieurs Ghostbusters enfermés à l'asile, ce qui arrive dès qu'un jeu d'arcade n'est pas accompli correctement (chasse au fantôme, prélèvement d'échantillon, etc). Une fois les deux conditions remplies, les Ghostbusters embarquent dans la statue de la liberté qui se met en marche, sous l'influence de la gelée écoutant la musique. Il faut alors éviter d'écraser les voitures de police et de civils pour arriver le plus rapidement possible au musée où se déroulera l'affrontement final qui verra la victoire ou la défaite de Vigo, le démon des Carpathes.

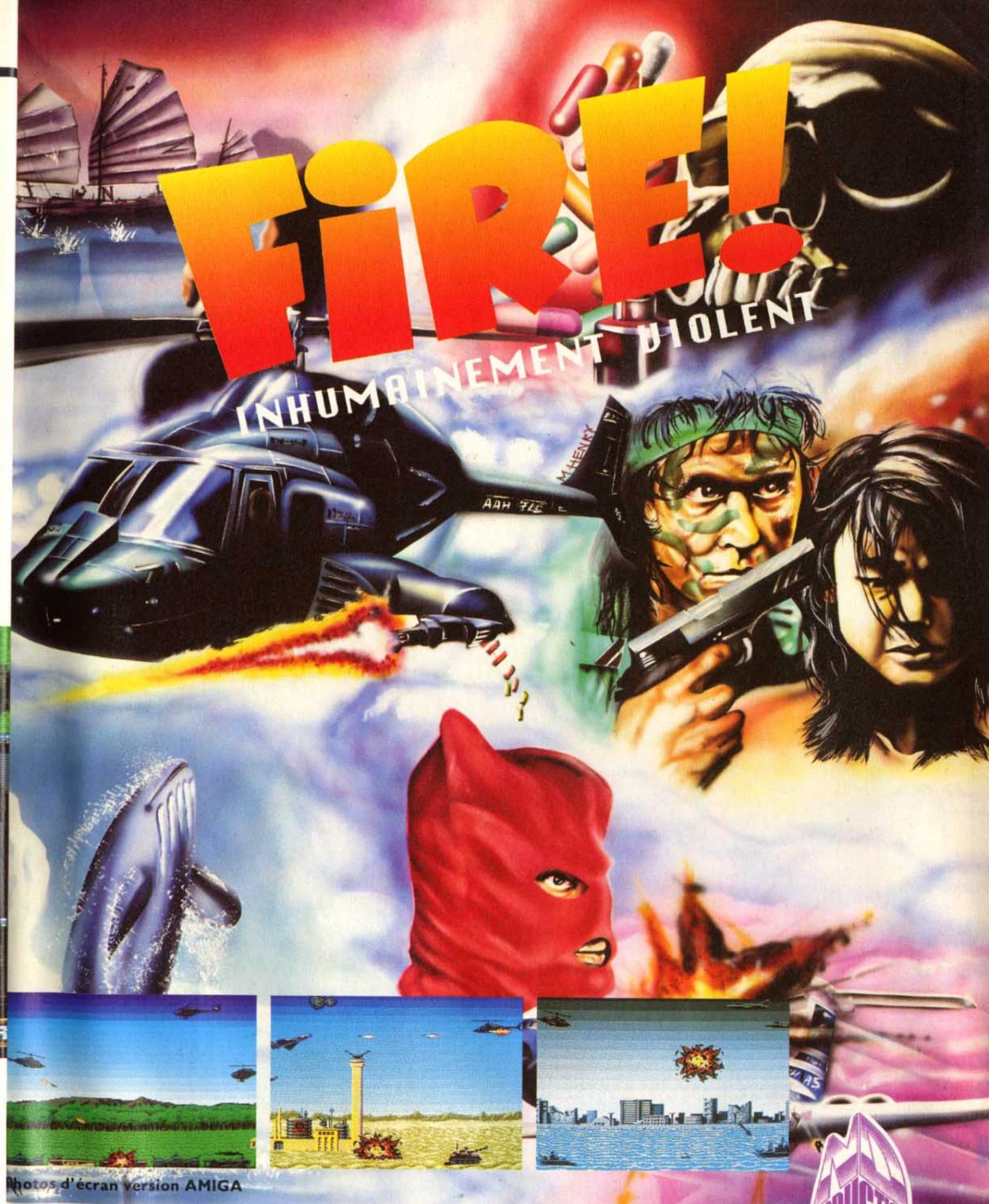


Plus proche du premier jeu Ghostbusters d'Activision que des versions Amiga ou ST de Ghostbusters 2, ce jeu propose diverses phases originales et agréables à jouer, quoique un peu dures! Possédant une réalisation de qualité et une longue durée de vie, c'est au final un bon jeu d'action sur PC, qui reprend bien l'esprit du film.

Une bonne adaptation!

GHOSTBUSTERS 2

- GRAPHISME: 82%
- ANIMATION: 76%
- SON: 37%
- INTERET: 78%**



Photos d'écran version AMIGA



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

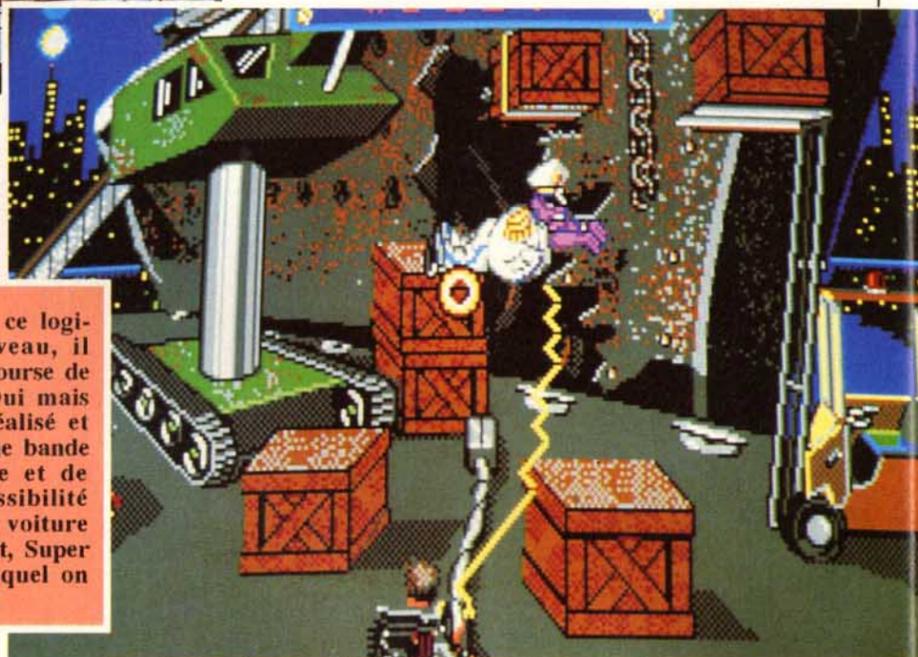
NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue LENAIN DE TILLEMONT
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TEL : (1) 48-70-86-94

ARCADE / ACTION

SUPER CARS

GREMLIN env. 250F 1 joueur
Système: Amiga

Vous souvenez-vous de Super Sprint? Non, alors je vous rappelle le principe du jeu. Vous participez à une course de voitures, et devez impérativement terminer dans les trois premiers pour pouvoir participer à la suivante. Au début, vous commencez avec une des trois voitures proposées, mais dès que vous commencez à gagner de l'argent, vous aurez la possibilité d'aménager quelques gadgets divers. Cependant, avant de vous équiper de la sorte, pensez à faire réparer votre véhicule et à refaire le plein. Les autres concurrents ne vous feront pas de cadeaux, et bien souvent vous terminez avec de la tôle froissée. Si après ces opérations nécessaires, il vous reste quelques liquidités, n'hésitez pas à acheter le maximum d'extensions. Vous avez le choix entre un moteur plus puissant, de meilleurs pneus, etc., mais le plus intéressant reste sans conteste l'achat de missiles. Vous pouvez en placer un à l'avant et un à l'arrière. En vous débrouillant adroitement, c'est tout de même deux adversaires que vous éliminerez. Il existe quatre niveaux de difficultés comportant chacun neuf circuits. Plus vous avancez dans les courses, plus la piste devient tortueuse, et plus les obstacles sont nombreux (les tas de sable vous ralentissent, les flaques d'eau rendent la piste glissante...). Prendrez-vous le volant?



Evidemment, à première vue ce logiciel n'apporte rien de nouveau, il s'agit tout simplement d'une course de voitures à la Super Sprint. Oui mais voilà, c'est autrement bien réalisé et encore plus captivant. Avec une bande son particulièrement réussie et de nombreuses adjonctions (possibilité d'acquérir des armes ou une voiture plus performante) par rapport à Super Sprint, Super Cars s'avère être un logiciel très sympa auquel on prend plaisir à jouer. N'est pas là l'essentiel?



Depuis Super Sprint, et en attendant Off Road, ce genre de courses de voitures brillait par leur absence, et cela à mon grand désespoir. Heureusement Super Cars vient combler cette lacune avec un certain brio. Les graphismes sont très agréables, les neuf parcours intéressants, et les quatre niveaux de difficultés offrent une durée de vie assez importante à ce soft. Les obstacles qui, petit à petit, viennent encombrer la route, mais surtout les quelques armes que vous pouvez acheter, ajoutent un peu d'originalité à ce type de jeu. La maniabilité de la voiture rend ce soft très plaisant, surtout à deux joueurs, même si cela devient plus dur.



SUPER CARS

GRAPHISME: 78%

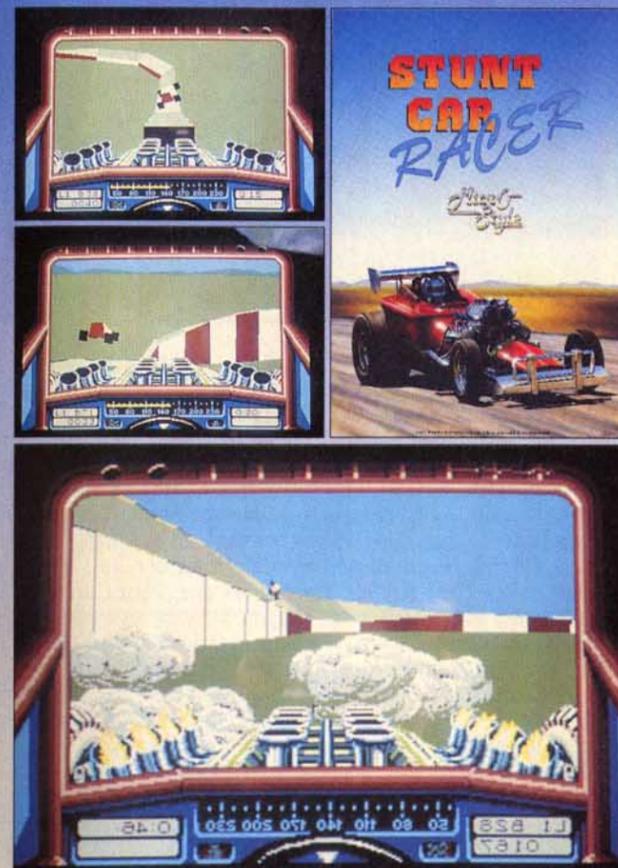
ANIMATION: 79%

SON: 84%

INTERET: 78%

Version ST sous pou.

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!



OPERATION THUNDERBOLT

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

Operation Thunderbolt est la suite d'Operation Wolf, reprenant de ce fait un système de jeu assez similaire. Ceux qui hantent les salles d'arcade n'ont pu manquer de remarquer des gens, qui, accrochés à une mitrailleuse (factice heureusement), tiraient frénétiquement sur divers adversaires apparaissant à l'écran. L'adaptation faite par Ocean reprend les graphismes et cinq niveaux propres au jeu d'arcade. Dans celui-ci, vous dirigez un (ou deux) mercenaires, qui ont reçu pour mission, d'aller délivrer des otages capturés à bord d'un avion de ligne détourné, par des terroristes kalubiens (habitants d'un pays entre la Tunisie et l'Égypte). Le premier niveau consiste à traverser une ville, en détruisant un maximum d'ennemis (hommes et hélicoptères), et en récupérant des munitions pour votre M16 et pour votre lance-roquettes. Vous avancez dans une rue en 3D, et les ennemis arrivent du fond de l'écran. Ensuite vous devez détruire le centre de communication ennemi, pour éviter tout envoi de renforts. Il faut de même éliminer un maximum d'adversaires (chars, hommes, nid de mitrailleuses, lance-roquettes, hélicoptères), et vous réapprovisionner en munitions en tirant sur des caisses parachutées. La vue s'effectue alors suivant un scrolling horizontal, les ennemis



Personnellement, je n'aime pas trop ce genre de jeu, mais il faut avouer que cette version Amiga que j'ai testée, est non seulement aussi belle que le jeu d'arcade, mais par moment elle est même plus jolie. Seul, c'est carrément l'enfer, mais à deux vous pouvez espérer aller plus loin, et voir ainsi les cinq niveaux. Celui où vous êtes à

bord d'une jeep est vraiment magnifique, mais je trouve que, d'un niveau à l'autre, malgré le changement des décors et des ennemis, le jeu dans son principe est répétitif. Un logiciel prenant qui profite donc d'une superbe réalisation, et qui permet surtout de bien se défouler.

apparaissant à gauche et à droite de l'écran. La troisième phase consiste à conduire une jeep vers le camp où sont détenus les otages, suivant un système identique au niveau 1, sauf que les adversaires bénéficient cette fois de beaucoup plus de matériel (chars, jeeps, etc). La quatrième partie nécessite la destruction du campement ennemi, en évitant de tirer sur les otages suivant un scrolling horizontal. La dernière partie se passe à l'intérieur de l'avion, où vous devez tirer sur les terroristes surgissant de derrière les sièges, sans blesser les otages, suivant une vue en 3D. Vous pouvez jouer à ce soft au joystick, mais l'utilisation de la souris semble plus judicieuse, au moins pour un des deux joueurs. Très difficile, ce soft devrait cependant combler les passionnés de ce type de jeu et ceux qui avaient adoré Operation Wolf.



Ca arrive bientôt sur ST. Pas de version PC annoncée.

Un logiciel prenant qui profite d'une superbe réalisation...



Voilà une adaptation des plus réussies, puisque certains dessins et certaines phases de jeu sont mieux faits que dans la version arcade. On retrouve tous les tableaux de l'original, tous les sprites, les sons, bref, toute l'ambiance de cette suite d'Operation Wolf. Les phases en 3D sont vraiment très bien faites, et le jeu plaira à coup sûr à tous les amateurs du genre. Alors, pourquoi un Hit seulement? Parce qu'après Operation Wolf, Thunderbolt nous paraît tout de même un peu trop répétitif, même si le fait de jouer à deux à la fois apporte quelque chose au jeu.

OPERATION THUNDERBOLT

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 91%

SON: 79%

INTERET: 82%

CRAZY SHOT

LORICIEL env.200F 1 joueur
Système: ST



Loricel vous entraîne à Luna Park, au plus grand stand de tir: Crazy Shot. Muni ou non de votre Phaser (pistolet lumineux), vous devez prouver votre habileté aux quatre épreuves que le joyeux forain vous propose. La chasse dans la jungle: tirez sur les animaux et les fruits, mais attention, si vous tuez un animal protégé, vous aurez un gros malus. Les ballons magiques: dégommez les ballons. Selon les couleurs affichées à côté de l'écran, certains rapportent des bonus et d'autres des pénalités. Les cartons: ne loupez pas les cibles qui rapportent le plus, mais évitez la cible "Tilt". Tir sur les pipes: ce ne sont pas des dés pipés, mais des pipes truquées! Certaines lancent des sorts quand on les touche. A vous de savoir les utiliser à bon escient. Le but de chaque épreuve est d'atteindre un challenge, indiqué à l'avance, sans dépasser le temps imparti, ni les munitions. Alors, vous irez inscrire votre nom au tableau des fines gâchettes et reparti-

rez avec un lot de consolation. Je n'ai été que moyennement convaincue de l'utilité du Phaser, personnellement je préfère jouer à la souris, où le tir est plus précis. Mais il est certain que le pistolet permet de doser la difficulté en se mettant plus ou moins loin de l'écran. A part ça, Crazy Shot est un excellent jeu, les épreuves sont variées et les bonus-malus apportent la touche d'originalité nécessaire à ce type de jeu. Les scores qui s'enregistrent prouvent également que le jeu a été bien fini.

Des versions Amiga et PC sortiront sous peu.

CRAZY SHOT

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 74%

SON: 71%

INTERET: 63%

FORCE RESTE A LA LOI...

**LE PLUS RAPIDE, LE PLUS PASSIONNANT
JEU DE SIMULATION DE COURSE EN
3D JAMAIS REALISE!**

Vous et votre équipier prenez place dans une Porsche Turbo pour poursuivre de dangereux criminels au volant de différentes voitures de sport gonflées à bloc.

TURBO!

Vous êtes pressés? Eh bien, utilisez un de vos puissants turbos... vous voilà lancés!

**FAITES FEU
DANS LES RUES
DE LA VILLE**

Sur les chemins les plus durs et à travers les tunnels embouteillés - Seulement si vous tenez la route! Les criminels peuvent toujours courir, mais ils ne peuvent pas se cacher.

ELU JEU D'ARCADE DE L'ANNEE MAINTENANT POUR VOTRE MICRO



ATARI ST · AMIGA



**ENGAGEZ LE COMBAT
CONTRE LE "MILIEU"**

Retrouvez Elliot Ness et sa section d'élite au cours de 6 séquences d'action intense et périlleuse. Des séquences de tir dans les ruelles, un

**RAID À LA FRONTIÈRE,
la confrontation à la gare et la poursuite dans les entrepôts et enfin le dénouement dans un
DUEL SUR LES TOITS**

Revivez l'existence chargée et dangereuse d'Elliot Ness dans son combat contre Al Capone!

**LES
INCORRUPTIBLES
VIVEZ LA LEGENDE AMERICAINE**

**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 hélicoptères, des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables!

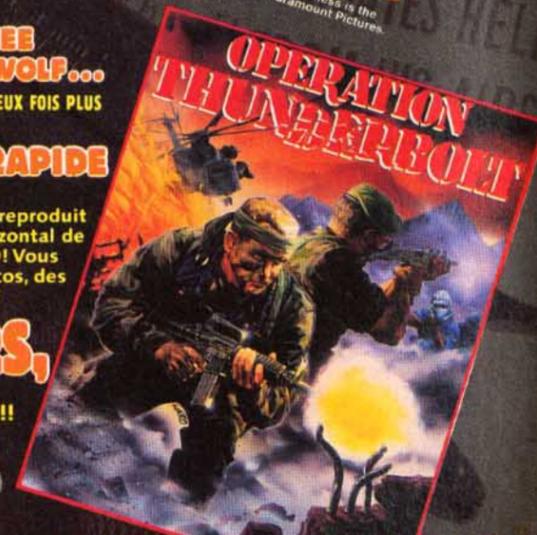
UTILISEZ VOS LASERS, et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol!!

**...GRACI
À VOTRE COURAGE**



AMSTRAD · COMMODORE

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



ARCADE / ACTION

CHASE HQ

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

Qui ne connaît pas ce célèbre jeu d'arcade, grâce auquel vous pilotez une Porsche Turbo 928 dans les rues de Los Angeles à la poursuite d'un autre véhicule. Vous appartenez à la police de cette ville, et vous êtes spécialisé dans la poursuite motorisée des malfaiteurs. Votre technique pour les arrêter n'est pas un modèle du genre, mais en tout cas elle a fait votre réputation, et elle semble efficace. Chaque niveau se compose de deux parties, durant lesquelles vous traverserez villes, tunnels et plaines. Premièrement, il vous faudra retrouver la voiture d'un criminel, le temps étant bien sûr limité, et vous devrez conduire à fond la caisse en évitant les autres véhicules, tout en choisissant le bon chemin. Une fois que vous aurez rattrapé la voiture des criminels, il faudra la stopper, là aussi en un temps record. Pour ce faire, un seul moyen, la percuter suffisamment de fois pour la mettre hors d'état de rouler. Le tout se passant bien évidemment au-delà de la vitesse autorisée, il vous faudra faire preuve de sacrées qualités de pilote. Pour vous aider, vous possédez trois "super-turbos", qui pendant quelques secondes vous donneront une accélération digne d'un dragster. En plus, une option "continue" permet de jouer plusieurs parties à la suite, en reprenant à l'endroit où vous aviez perdu, ce qui vous permettra peut-être de voir les 5 niveaux. Vous dirigerez bien sûr votre voiture grâce au joystick, le bouton de tir déclenchant les turbos, le tout dans une ambiance sonore digne des meilleures poursuites de voitures.



Les programmeurs de Continental Circus ont véritablement réussi cette conversion de l'excellent jeu d'arcade Taito. L'impression de vitesse est bien sûr moins présente que dans la version originale, mais il faut avouer que lorsqu'on joue, on n'a plus la tête à regarder ça, tant l'action est prenante! La jouabilité étant en plus parfaite, puisque l'on progresse à chaque partie, Chase HQ s'annonce comme l'une des conversions réussies dans le domaine des courses!



Qui aurait pu croire, connaissant le jeu d'arcade, qu'un algorithme assez puissant, soit capable de rendre l'impression de vitesse et de maniabilité propres à ce jeu. Les graphismes et les couleurs sont un peu moins jolis que sur l'arcade, mais le principal élément, l'intérêt lui est toujours présent. Ultrarapide et répondant à la perfection, il est difficile de lâcher le volant de cette Porsche pour revenir à des occupations moins ludiques. Arrêter la voiture adverse devient un challenge passionnant, avec en plus des sons vraiment géniaux qui font de ce soft un des tous meilleurs en ce qui concerne les courses de voitures.

C'est totalement réussi sur Amiga. Sur ST, l'animation pêche un peu. Pas de version PC annoncée.



Ça y est, on le tient notre jeu de voitures! Que d'essais infructueux jusqu'ici, mais ce n'est pas grave, on oublie tout et on admire Chase HQ. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes et une bonne animation, mais surtout le jeu est incroyablement prenant. Quel suspense! Une fois dans la partie, seul l'affichage du Game Over peut vous arrêter. Sans doute l'un des logiciels auquel j'ai pris le plus de plaisir à jouer ces derniers jours. Chase HQ est le jeu ludique par excellence!



...seul l'affichage du Game Over peut vous arrêter.

CHASE HQ

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 88%

SON: 89%

INTERET: 92%



FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN

DINAMIC env. 200F 1 joueur
Système: Amiga

FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN

GRAPHISME: 44%

ANIMATION: 39%

SON: 49%

INTERET: 38%

Des versions PC et ST devraient sortir sous peu.



Vous incarnez Freddy, un homme qui a eu le malheur de s'aventurer dans les quartiers dangereux de Manhattan. Il ne se passe pas une minute sans que des voyoux et autres personnages ne vous tombent dessus. Mais heureusement pour vous, vous savez vous défendre, et vous êtes même passé maître dans les arts martiaux. Cela pourra peut-être vous aider à échapper à vos poursuivants, et aussi aux Fenwicks et autres véhicules qui peuvent tenter de vous écraser. Au niveau du jeu, à mon avis il est sans intérêt. Malgré de bons graphismes, ce n'est ni plus ni moins qu'un clone de Dragon Ninja et autre karaté. J'ai bien essayé de jouer et de rejouer pour y découvrir un quelconque nouvel aspect, mais ce fut sans succès.

ARCADE / ACTION

X OUT

RAINBOW ARTS env. 200F 1 joueur
Système: Amiga

L'explicatif de ce logiciel pourrait se résumer en ces quelques mots: vivre ou mourir, tel est votre seule alternative! Néanmoins le jeu mérite un peu plus d'explications. Pour commencer, vous disposez d'une certaine somme d'argent et il y a plusieurs façons de l'utiliser. Soit vous achetez un seul vaisseau équipé de nombreuses armes, auquel cas la moindre erreur vous sera fatale, soit vous en achetez plusieurs, sans aucun équipement autre que votre laser, soit vous faites un compromis entre les deux. A vous de peser le pour et le contre. Sinon, il s'agit d'un Shoot'em up classique où il vous sera possible de récolter des armes, bonus... Les amateurs du genre vont adorer, même s'il est vraiment très difficile. Tous à vos joysticks!

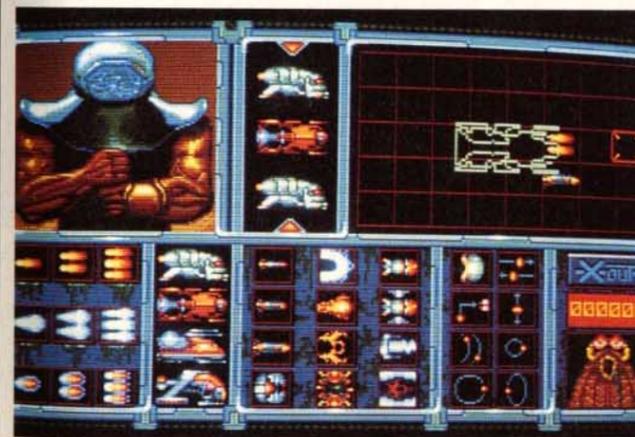
...le shoot'em up avance encore d'un pas.



Après une superbe présentation, vous vous retrouvez dans un shoot'em up assez original. Le fait de choisir votre vaisseau et vos armes au début du niveau est une très bonne idée. La réalisation est elle aussi excellente, tant du point de vue des graphismes que du point de vue des bruitages. Reste la difficulté qui est un peu trop élevée, mais à force d'y jouer, vous commencez à connaître le premier niveau, ce qui vous permet de trouver un moyen pour passer chaque vague d'ennemis, et donc de vous propulser au niveau 2. Un jeu de tir prenant, qui nécessite de bons réflexes et surtout un super joystick.



Pas de version ST ou PC annoncée.



Lorsque Rainbow Arts sortait l'année dernière Denaris, ce fut un choc pour tous les possesseurs d'Amiga. Ce Noël, ce sera X-Out, un nouveau Shoot'em up encore plus beau et plus réussi que Denaris, mais toujours aussi complexe, hélas! Côté jeu, l'originalité vient du fait que vous construisez vos propres vaisseaux. Ne croyez pas que c'est du gadget, car il faudra parfois équiper votre vaisseau correctement en fonction du niveau suivant. Une bonne idée, une excellente réalisation, et le shoot'em up avance encore d'un pas!



Eh oui, encore un Shoot'em up! Mais attention la réalisation est au rendez-vous. Ce mois-ci, les amateurs du genre seront ravis et auront de quoi se prendre la tête pendant un bon bout de temps. Car dans X Out, il s'agit bien de cela. Il faut d'abord arbitrer entre plusieurs possibilités pour votre ou vos vaisseaux, ensuite essayer de survivre (ma première partie n'a duré que 8 secondes, montre en main) puis enfin trouver la parade aux différents pièges tendus par les programmeurs. Allez, je vous aide un peu: à un endroit précis, vous devez sacrifier un vaisseau pour pouvoir passer. Maintenant, à vous de plancher.

X OUT

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 92%

SON: 91%

INTERET: 90%



ARCADE / ACTION

GRAVE YARDAGE

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC

Il s'agit ni plus ni moins que d'un football américain, mais avec toutefois quelques variantes. Dans Grave Yardage, tous les coups sont permis (même les plus tordus), et les joueurs sont remplacés par des monstres, tous plus horribles les uns que les autres. Du fait même de ces données, la tactique de jeu est un peu particulière, jugez plutôt. Au lieu de jouer le ballon, vous pouvez carrément fracasser la tête d'un de vos adversaires,

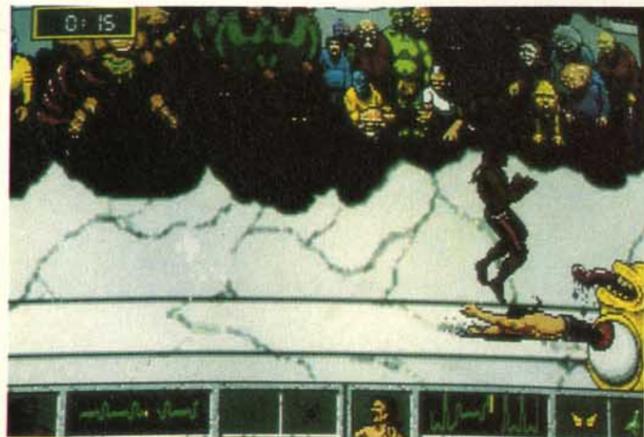
...on peut faire de bons jeux d'arcade sur PC...

le mettant hors course, de faire des crocs-en-jambe,... Il est également possible de faire appel à divers gadgets ou accessoires. Par exemple, vous pouvez utiliser un canon, afin d'envoyer la balle très loin dans le camps adverse, celle-ci étant d'ailleurs une petite boule de poil vivante. Si vous trouvez que le football américain traditionnel manque de sel et d'engagement, faites donc une partie de Grave Yardage.

TONGUE OF THE FATMAN

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC

Votre challenge, c'est la domination de la cité. Pour cela vous allez devoir affronter un nombre impressionnant d'adversaires. Avant votre premier combat, vous disposez d'une somme initiale vous permettant d'acheter diverses armes toutes très particulières. Lors de chaque victoire, vous récolterez une prime venant s'ajouter à votre magot. Vous aurez alors la possibilité d'accéder à des armes restées jusque-là inaccessibles à cause de leur prix. Les combats seront rudes, et chaque



C'est vraiment le délire en ce moment chez Activision USA. Voici un jeu de combat se déroulant dans un univers décadent peuplé de mutants étranges. Les adversaires sont loufoques, les armes spéciales encore plus, ce qui donne au jeu un air vraiment étrange mais particulièrement comique, renforcé par des graphismes VGA excellents. Tongue Of The Fatman est une nouvelle fois la preuve que l'on peut faire de bons jeux d'arcade sur PC, quoiqu'en pensent certains!



GRAVE YARDAGE

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 69%

SON: 36%

INTERET: 71%

Pas de version Amiga ou ST prévue.



Ceux qui connaissent le jeu de plateau Bloodbowl seront agréablement surpris de retrouver un jeu basé sur leur divertissement favori. Les autres trouveront bien sûr l'idée bien étrange, mais apprécierons tout de même le jeu qui est bourré d'humour et particulièrement bien réalisé. Reste que certaines "règles" ne sont pas toujours faciles à comprendre... le football américain n'étant pas, en France, notre tasse de thé.

nouvel adversaire est plus bizarre que le précédent. Après une bonne dizaine de concurrents, vous vous retrouverez devant l'ennemi ultime, le célèbre Mondus. Pour le vaincre, vous devrez faire preuve d'encore plus de réflexes et de patience que d'habitude. Il dispose en effet d'une arme redoutable, une langue de reptile surgissant de son ventre et attrapant tout au vol. Aimez-vous les défis?



TONGUE OF THE FATMAN

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 69%

SON: 32%

INTERET: 75%

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

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
+ M. Coul
7490 Frs

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

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

ATARI
MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

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

avec
Mon Couleur
4990 Frs

AMIGA 500
+ 10 Logiciels de jeux
+ Moniteur Couleur
5490 Frs

1040 STF
+ Moniteur Couleur
à partir de 4990 F

PROMO DISQUES DURS

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

Amiga 500
M.Coul
cable peritel
4990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul
5290 F

ATARI
1040STF
Complet
3490F

PROMO
LECTEUR
Double Face
ST
990F

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

DISQUETTES
KONICA DFDD
50 300F
100 575F
500 2750F

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

SCANNERS

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

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capone)
3990 Frs

MATERIEL
D'OCCASION
NOUS
CONSULTER

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 les 22/23
29/30 DECEMBRE
JUSQU'A 22H

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

TEL:
(1) 42 27 16 00

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



WILD STREETS

TITUS env.270F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Imaginez la ville de New York en 1998. L'une des plus grandes villes de la seconde moitié du XXe siècle est laissée à l'abandon et aux mains des petits truands et hommes de main. Néanmoins une région de cette mégapole a échappé à cette décadence, il s'agit du quartier résidentiel des gros bonnets du crime et de la drogue. Ils sont tellement puissants, qu'ils n'hésitent pas à sortir aux vues et aux sus de tout le monde, sans craindre la moindre mesure répressive à leur rencontre. Mais un homme en a assez et décide de réagir, il s'agit de John Steven. Ce dirigeant de la C.I.A. a mis au point une tactique infaillible, dans laquelle allait tomber la majorité des bandes organisées. Sentant le vent tourner, les principales figures du crime se réunissent et mettent au point les diverses modalités de l'enlèvement de John Steven. C'est à ce moment précis que vous entrez en jeu. Amené en hélicoptère, votre but est de ramener John. Pour vous aidez, vous avez emporté avec vous votre Magnum 357 et votre fidèle panthère, Black Virgin. Son entraînement à la protection rapprochée vous sera fort utile. Chaque quartier que vous traversez compte des ennemis divers avec, à la fin de chaque niveau, un combat contre le chef de la bande. Une fois John retrouvé, vous devez le ramener à l'hélicoptère sain et sauf. Le voyage du retour est loin d'être plus reposant, en effet John ne peut se battre et a bien des difficultés à suivre le train d'enfer que vous lui imposez. Alors ralentissez un peu. Dites-moi, ce scénario ne vous rappelle rien?



Wild Streets est un programme qui va cartonner sur Amiga. En effet, dans le genre Beat'em'up, c'est le premier produit vraiment réussi, avec des graphismes très soignés et une animation des meilleures. Lorsque la panthère bouge, on dirait carrément du dessin animé! En dehors de cette dernière, le jeu n'a rien de très original, et rappelle bien Vigilante ou Renegade, avec une grosse différence toutefois: Wild Streets est un bon jeu, agréable à pratiquer et pas trop difficile. Les amateurs du genre vont être comblés.



Merci Titus! A la limite ces deux mots suffiraient pour exprimer mes sentiments, après avoir joué à Wild Street. Quelle splendide animation! Il faut voir votre personnage ajuster son revolver et tirer. Outre cette qualité, ce logiciel bénéficie également de bons bruitages et de quelques idées nouvelles. En bref, un des meilleurs jeux de combat sur 16 bits.



Que dire de l'adaptation de Wild Streets sinon qu'elle est fort bien réussie. Bien que je déteste ce genre de jeu, je dois avouer qu'il est vraiment très, très bien, réalisé. Mais le point fort de Wild Streets n'est pas le sujet mais bien l'animation, qui est vraiment d'une fluidité remarquable. C'est simple en regardant la panthère noire évoluer à l'écran, j'ai tout de suite reconnu la grâce féline qui l'anime, et ce n'est rien comparé aux mouvements du jean du héros. En bref, Wild Streets sera un must pour ceux qui aiment ce genre de castagne gratuite, mais il pourra aussi séduire les autres (la preuve, j'ai marché à fond). Je trouve quand même qu'il est dommage de ne pas pouvoir diriger la panthère noire, elle est trop mignonne.

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

WILD STREETS

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 92%

SON: 80%

INTERET: 92%



STAR BREAKER

ARC env.200F 1 joueur
Système: ST



Ça y est, la guerre intergalactique a éclaté! C'était à prévoir, les Rrampons, cruels et despotiques, veulent coloniser toutes les planètes. Heureusement Arg est là pour défendre la race des Orphans et mettre fin aux agissements de l'ennemi. Vous dirigez le Star Breaker (avec Arg et son robot à bord) et devez abattre les mines et les vaisseaux adverses. Un radar, au bas de l'écran, vous indique l'arrivée des ennemis avant qu'ils ne soient trop proches. Puis vous rentrez dans la planète pour vous ravitailler aux terminaux et détruire la base, évitant ainsi que les Rrampons se réinstallent. Après chaque mission, vous repartez vers d'autres planètes, de plus en plus difficiles à nettoyer. Pour la qualité générale du jeu, on ne peut pas dire que le "Scramble" (vaisseau spatial volant horizontalement sur l'écran), composant la première partie de Star Breaker, soit un modèle du genre. On est bien loin de la qualité que l'on doit attendre sur

nos micros, et si j'ose faire une comparaison avec Starray, je jette tout de suite Star Breaker à la poubelle! Je pense notamment aux bruitages, et la lenteur de déplacement du vaisseau ne convient pas du tout à ce type de jeu. La deuxième partie ne souffre d'aucun défaut particulier côté technique, mais par contre l'intérêt en est limité, car dans chaque salle on rencontre à peu près les mêmes ennemis, et on procède de la même manière pour obtenir ce que l'on cherche. Dans l'ensemble, c'est finalement pas trop mauvais, mais pas non plus réellement passionnant.



STAR BREAKER

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 48%

SON: 24%

INTERET: 57%

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

ARCADE / ACTION

RALLY CROSS

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



Voilà un jeu qui en rappelle bien d'autres, à commencer par Turbo GT. La conduite sur terre battue n'est pas évidente, et il vous faudra un certain temps pour vous familiariser avec les dérapages et arriver à les contrôler. Le jeu reste amusant, mais beaucoup plus jouable à deux ou trois, ou encore quatre personnes. Là, il risque d'y avoir des crises de rire et de beaux accidents. Le fait que l'on puisse choisir sa façon de conduire apporte un plus grand agrément à la conduite, et chacun devrait y trouver son bonheur. Cela dit, personnellement, je ne craque pas pour ce jeu qui a un goût de déjà vu...



Rally Cross est, comme son nom l'indique, une course de voitures qui se déroule à la fois sur piste et sur route. Quand vous jouez seul, il vous faut impérativement terminer en première position pour pouvoir participer à une seconde course sur une piste différente. Il y a trois méthodes pour conduire le véhicule. La première vous permet d'accélérer avec le bouton de tir, la seconde vous met au volant d'une voiture qui accélère toute seule et le bouton de tir vous permet alors de freiner, et la troisième vous donne accès à un frein à main en supplément des freins traditionnels. Bon courage, car maîtriser les dérapages n'est pas une chose très facile, et votre véhicule risque de sortir de la route et de s'enflammer assez souvent.



Heureusement que je ne courais pas avec ma Honda, car j'en connais un qui aurait fait une drôle de figure en voyant la carrosserie! Les voitures de Rally Cross sont si peu contrôlables, qu'au moindre coup de volant vous partez dans les décors. Le temps de vous remettre en piste, et "Paf!" c'est un concurrent qui vous renvoie dans le bas-côté. Les voitures sont tellement petites, qu'on ne distingue pas l'avant de l'arrière, et c'est plutôt gênant quand on cherche à se sortir du pétrin! Les décors sont mignons, mais le plaisir de la course n'est pas là.



RALLY CROSS

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 64%

SON: 58%

INTERET: 64%

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



DON BLUTH'S

SPACE ACE

La Terre est attaquée par le diabolique commandeur Borf qui a l'intention de l'enlever et de prendre le pouvoir en utilisant son arme redoutable... le Rayon Infanto. Vous devez guider Ace à travers ces batailles déloyales pour détruire le Rayon Infanto, sauver la Terre et secourir la belle Kimberley.

Space Ace, la suite du jeu d'arcade Don Bluth's Dragon's Lair, est maintenant disponible sur Atari ST et Amiga avec une animation grandiose et stupéfiante, et le son original du disque laser. De plus, des techniques avancées permettent à Space Ace d'utiliser une machine d'une mémoire de 512K sur Atari ST et Amiga.

Disponible bientôt sur Spectrum, Amstrad, C64, et Apple II/GS.

Amiga

Atari ST

IBM

Macintosh



Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

ARCADE / ACTION

SPEEDBOAT ASSASSIN

MASTERTRONIC env.100F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



Mastertronic vous invite à participer au dernier sport en vogue: une course en off shore, où l'on doit éliminer obstacles et concurrents! Un hélicoptère vous largue à l'entrée d'un chenal délimité par des bouées hérissées de pointes (ou des oursins géants remplis de dynamite). Si vous franchissez ce passage difficile en moins de 20 secondes, vous aurez droit à un bonus. Puis, la course commence, votre hélicoptère vous envoie quelques munitions avec lesquelles vous pourrez supprimer les autres bateaux, en évitant de rentrer dans les obsta-

SPEEDBOAT ASSASSIN

GRAPHISME: 48%

ANIMATION: 44%

SON: 22%

INTERET: 19%

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

cles et de recevoir les projectiles adverses. Voilà pour l'histoire! Au niveau du test, je me rapporte au numéro 6 de GEN4 où nous avons testé Off Shore Warrior, un jeu du même genre, et pour qui nous ne nous étions pas montré particulièrement tendre. J'avoue aujourd'hui avoir quelques remords en découvrant Speedboat Assassin qui n'est pas une réussite, loin s'en faut! Speedboat Assassin n'est ni passionnant, ni original, ni beau (les dessins sont colorés, mais assez grossiers). La première phase bonus est quasiment impossible à réussir, on a déjà bien du mal à franchir le chenal au ralenti, alors à grande vitesse?! Je ne comprends pas l'intérêt d'édi- ter des jeux aussi nuls!

KELLY X

MASTERTRONIC env.100F 1 joueur
Système: Amiga



Le cosmos n'a plus de secret pour vous, vous voilà prêt pour une nouvelle mission parmi les étoiles. A bord de votre engin spatial, vous partez à la recherche de l'ennemi. Rien ne trouble votre voyage, jusqu'à ce que votre radar se mette à clignoter furieusement, signalant l'approche de monstrueux ovnis. Ils arrivent à toute allure sur vous, alors n'attendez pas qu'ils vous canardent ou qu'ils vous heurtent de plein fouet, dégommez-les dès qu'ils passent devant votre mire! Votre vaisseau est muni d'un bouclier, mais celui-ci

n'a qu'une protection limitée. Kelly X n'apporte pas de sang neuf aux nombreux softs du genre déjà existants. Les graphismes se limitent à des formes géométriques, et c'est assez frustrant de tirer avec une mire fixe. Rien de comparable avec un Star War.

KELLY X

GRAPHISME: 48%

ANIMATION: 53%

SON: 41%

INTERET: 34%

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

SPORT

FAST LANE

ARTRONIC PRODUCTION 1 joueur env.250F
Système: Amiga



Fast Lane n'est pas la première course de voitures, et n'est pas non plus la première simulation que nous ayons sur nos ordinateurs, ce n'est ni la plus belle, ni la plus réaliste, mais elle est simple à utiliser, et pas trop mal réalisée. Le graphisme, sans être superbe, est dépouillé mais efficace, et ce jeu se laisse jouer. Quelques reproches toutefois, toutes les voitures que vous doublez ou qui vous dépassent se ressemblent et le bruitage aurait pu être un peu plus réaliste.

Plus qu'une course de voitures, ce jeu est presque une simulation, et vous pouvez choisir de modifier les caractéristiques de votre véhicule, telles que les pneumatiques, la boîte de vitesses ou d'autres organes mécaniques et ainsi l'adapter à votre conduite. Pour entrer en compétition, vous devez au préalable vous qualifier, et ainsi obtenir une place plus ou moins bonne sur la grille de départ. Vous pouvez aussi choisir le circuit sur lequel vous préférez courir.

FAST LANE

GRAPHISME: 40%

ANIMATION: 45%

SON: 30%

INTERET: 45%

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

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

SHERMAN M4

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 & COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ: DE 199 à 249 F 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



KICK OFF PROLONGATION

ANCO env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Kick Off Extra Time est à Kick Off ce que The Promised Land est à Populous, une extension proposant de nouvelles options et renouvelant l'intérêt d'un jeu "assez ancien". Alors attention, car seuls les possesseurs d'un original de Kick Off pourront utiliser ce logiciel. Cette simulation de football avait reçu un énorme succès lors de sa sortie, et cela malgré quelques bugs mineurs alors présents. Cette fois, les principaux problèmes ont été réglés. Vous ne voyez plus votre gardien de but faire un plongeon de 20 m ou plonger à droite pour rattraper un tir à gauche (cela arrivait rarement mais c'était



assez pénible). Autres changements, la durée du match (2x5, 2x10 ou 2x15 minutes), ou la force du vent (nulle, faible, forte ou violente) ou encore le type de terrain. Vous avez en effet le choix entre un terrain normal, mouillé (le ballon fuse sur le gazon), dur (vitesse du ballon et des joueurs accrus, rebonds importants), détrempé (rebonds faibles, vitesse du ballon et des joueurs amoindrie) ou encore un terrain en gazon synthétique. Une autre différence vient des tactiques de jeu, car en plus des classiques 5-3-2 ou 4-2-4 vous retrouverez des tactiques plus ou moins offensives (tactique Blitz, Falcon,...). Vous pouvez en plus diriger les dégagements de votre gardien, mais le changement le



Génial! Dément! Superbe! Kick Off Extra Time vient à point pour relancer l'intérêt de ce qui était déjà le meilleur jeu de football disponible. Alors que depuis quelques temps, les matchs entre les testeurs n'avaient plus d'intérêt, chacun connaissant bien les tactiques de l'autre, tout s'est écroulé avec l'arrivée de ce supplément. Entre le vent, les tirs variables, la nature du terrain et les nouvelles tactiques, chaque match est encore plus différent qu'auparavant. A posséder absolument quand on a déjà Kick Off... et si vous n'avez pas encore Kick Off, c'est que vous n'êtes pas très intelligent (ou pas assez informé!), car c'est véritablement le meilleur jeu de sport du moment.



Rien n'a changé depuis Kick Off, la version Amiga est toujours meilleure.



Pour moi Kick off était un des tous meilleurs softs de cette année et en attendant Kick Off 2 j'espérais beaucoup de cette extension. Depuis quelque temps, il ne m'arrivait plus qu'occasionnellement de jouer à cette superbe simulation de football, mais Kick Off Prolongation donne un sérieux coup de fouet à un soft maintenant "âgé". Les nouvelles options sont merveilleuses et la suppression des quelques bugs qui parsemaient Kick off donne à ce logiciel une ampleur et un intérêt dix fois plus grand. Une expérience intéressante pour ceux qui croyaient s'être lassés de Kick Off (s'il y en a) et indispensable pour les autres.

plus intéressant vient sans aucun doute du contrôle de la balle. Vous pouvez sélectionner les options "puissance de tir" ou "hauteur", auquel cas en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton vous pouvez contrôler la force de vos tirs et tenter des lobs ou des tirs à raz de terre. Il y a en plus de nouveaux arbitres (un peu plus stricts) et de nouveaux attributs ajoutés aux joueurs pour leur donner plus de personnalité et les différencier les uns des autres. Certains seront plus agressifs, d'autres plus rapides. Comme vous le voyez, tout ce qui pouvait manquer à Kick Off a été prévu dans ce logiciel. Désormais, vous pouvez jouer au football en restant chez vous et si vous vous débrouillez bien, les matchs que vous vivrez seront aussi passionnants que les meilleurs finales de coupe du monde. Une véritable simulation sportive.

KICK OFF PROLONGATION

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 89%

SON: 73%

INTERET: 90%

HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale

Nouveau! TAPEZ 36.15 MICROÏDS

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

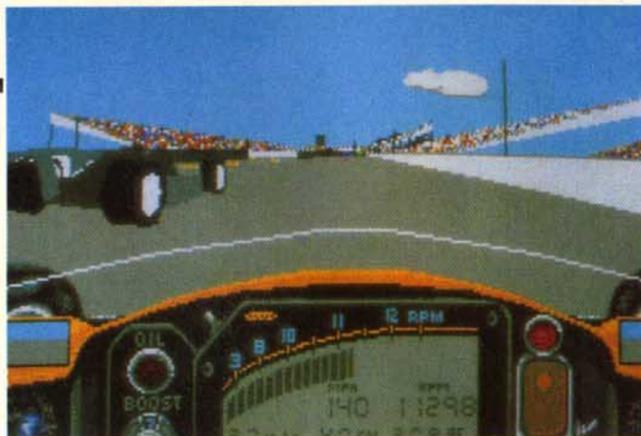
36.15 MICROÏDS
les news, les jeux, les concours, le téléchargement

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

INDY 500

ELECTRONIC ARTS env.300F 1 joueur
Système: PC

Vous n'aimez pas la F1, vous détestez les rallyes, essayez donc le Cart. Cette discipline nous vient des Etats-Unis, et elle regroupe d'anciennes voitures de sport prototypes ou de F1. C'est d'ailleurs dans ce championnat que les plus grands champions de vitesse finissent souvent leur carrière. La lutte y est donc intense. Indy 500, du nom du célèbre circuit, vous permet d'y participer et d'y fourbir vos armes. Avant de vous lancer dans la course pour essayer de vous qualifier, vous avez la possibilité de pratiquement tout paramétrer sur votre voiture. Il est possible de partir avec plus ou moins de carburant, afin d'alléger le véhicule, de choisir ses pneus avec des gommes plus ou moins tendres mais aussi avec des tailles différentes. La piste décrivant une ellipse, mieux vaut être chaussé plus gros d'un côté que de l'autre. Mais vous pouvez influencer sur de nombreux autres points comme l'inclinaison de chaque roue ou du châssis, ou encore la fermeture des suspensions. Si vous n'êtes pas satisfait de votre voiture, libre à vous de changer d'équipe. Vous avez le choix entre une March Cosworth, une Lola Buick et une Penske Chevrolet. Une fois en course, chaque concurrent s'avère être un obstacle et les crashes sont nombreux. Il est possible de revoir l'accident, ou plus exactement les vingt dernières secondes de course, sous six angles différents. Le

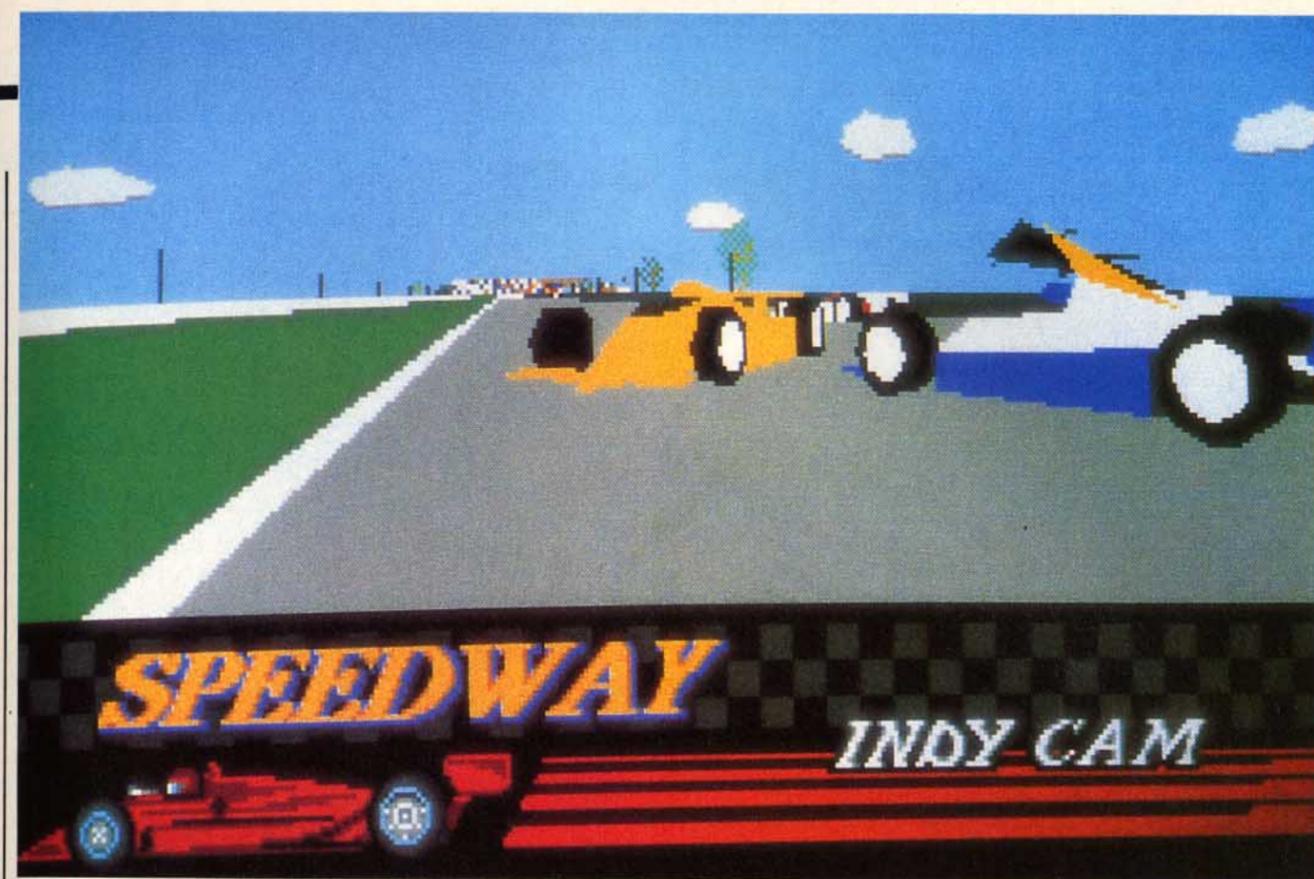


Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga avant six mois. Pas de version ST annoncée.

premier vous place dans la voiture, le deuxième derrière votre véhicule, le troisième au niveau de la piste, le quatrième est le mode TV, le cinquième dans un hélicoptère, et enfin le dernier suit la première voiture impliquée dans l'accident. Une fois qualifié, quatre courses de longueurs différentes vous sont proposées. Les deux premières ne prennent pas en compte les éventuels dommages de votre véhicule, alors que dans les deux dernières, vous ne pouvez vous permettre la moindre faute. Pratiquement dès la première touchette, vous explosez un pneu, et dès lors la conduite devient plus qu'aléatoire. Maintenant, tous à vos gants!



Stooooop! On arrête tout et on lit! Electronic Arts vient de frapper un grand coup! Avec Indy 500, le PC peut dorénavant se targuer de bénéficier d'avoir le meilleur logiciel de simulation de courses de voitures, le jeu d'action le plus prenant, et peut-être le meilleur en 3D formes pleines! Rien que ça! En plus, le nombre des options est impressionnant et elles vous plongeront dans une véritable course! Indy 500, c'est l'éclate totale! Si vous aimez ce genre de jeu, vous pouvez acheter les yeux fermés et les mains liées, aucune chance d'être déçu! Qui a dit que le PC était juste bon pour les simulations? Sûrement pas moi!



Il fallait voir l'ensemble de Pressimage autour du PC, en train de voir et surtout d'admirer Indy 500. Autant dire que le jeu est vraiment génial pour que des fanatiques du ST ou de l'Amiga tombent en bavant devant le PC. Il faut dire qu'Indy 500 est la course automobile la plus réussie, tous micros confondus. L'impression de vitesse est belle et bien présente, la 3D est magnifique, le jeu est prenant et surtout très, très, réaliste. On s'y croirait vraiment, et ce ne sont pas les impressionnants ralentis qui vont me faire mentir...

KENNY DALGLISH SOCCER MATCH

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



Est-il vraiment nécessaire de vous dire ce qu'est le football (soccer en anglais)? C'est un sport dans lequel une équipe de dix joueurs essaie de frapper dans une balle à l'aide des pieds, afin que celle-ci termine sa course dans une cage, qui est gardée par un pauvre gars, qui est enfermé dans un rectangle ou quelque chose dans le genre. Ce personnage dans son coin est appelé gardien de but et est le onzième joueur. Ce jeu vous met à la place de toute l'équipe de footballeurs et vous permet de disputer des matchs pour



INDY 500

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 99%
SON: 68%
INTERET: 100%



vous consoler de l'absence de la France au prochain Mondial. En ce qui concerne la qualité du logiciel, c'est carrément nul! Vraiment là, je n'aime pas du tout. Les bruitages sont très mal faits, le jeu est saccadé, et plus grave, il n'y a aucun réalisme dans ce jeu. Les personnages sont pris de tremblotte de temps à autre, et le goal fait n'importe quoi. Vraiment, je suis très déçu par ce foot. Quand je pense que j'ai commencé à m'intéresser au foot à la télé grâce à Kick Off, Soccer Match va m'en dégoûter une nouvelle fois.



KENNY DANGLISH SOCCER MATCH

GRAPHISME: 40%
ANIMATION: 35%
SON: 20%
INTERET: 20%

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

SIMULATION

CONQUEROR

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

Utilisant les mêmes graphismes que dans Virus, les programmeurs ont cette fois créé une simulation de tanks en 3D formes pleines. Rien à voir avec M4 Sherman, puisque les tanks et le terrain occupent seulement une petite partie de l'écran. Le jeu peut se dérouler à 3 niveaux différents: arcade, semi-arcade ou stratégique. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux contre l'ordinateur, et diriger en même temps jusqu'à 16 chars. Ceux-ci sont allemands, russes ou américains, reprenant exactement les caractéristiques et le look (dans une moindre mesure) de leurs "ancêtres" (ils datent tous de la Seconde Guerre mondiale). Si vous jouez en arcade, vous n'en dirigez qu'un seul, l'ordinateur en dirigeant un lui aussi. Le but est simplement de détruire l'ennemi, et si vous réussissez, vous rejouez avec un niveau de difficulté supérieur. En stratégie par contre, vous dirigez plusieurs tanks, avec cette fois des objectifs militaires plus intéressants et plus d'options (telles que des avions de



Jouer seul à Conqueror tient de l'impossible, car il faut diriger le tank et sa tourelle en même temps, ce qui n'a rien d'évident. Heureusement, les auteurs ont prévu le coup, et vous pouvez choisir d'avoir un pilote ou un tireur automatique. Quoi qu'il en soit, le jeu reste complexe, que ce soit en niveau arcade ou en niveau stratégie, option au demeurant la plus intéressante. La réalisation reprend en tous points Virus, mais les jeux de ce genre sont encore assez rares, ce qui fait de Conqueror un bon jeu.

reconnaissance par exemple). En mode semi-arcade, il s'agit bien sûr d'un compromis entre les deux modes précédents. Si vous jouez à deux, un des joueurs dirigera le tank et l'autre la tourelle, en utilisant au choix le clavier, la souris ou les joysticks. A tout moment vous avez accès à une carte du champ de bataille, avec les tanks alliés ou ennemis, les bâtiments, les bois, etc., qui vous permettra de trouver vos objectifs ou d'élaborer une tactique de combat. Une simulation de tanks, utilisant un système de jeu qui avait fait un malheur lors de la sortie sur micro de Virus, une affaire à suivre.



Les graphismes et l'animation semblent un peu dépassés, comparés aux M4 Sherman ou M1 tank Platoon, mais le jeu reste néanmoins assez agréable à regarder. Je me suis rapidement lassé du mode arcade, mais la partie stratégique est beaucoup plus prenante. Il est dommage que la maniabilité et donc la jouabilité ne soient pas parfaites, cela vient sans doute de la trop petite taille des tanks et du terrain. Un soft correct qui n'apporte malheureusement rien de neuf au genre.



CONQUEROR

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 77%

SON: 68%

REALISME: 65%

INTERET: 79%

Peu de différence entre les versions ST et PC. La version Amiga arrive dans peu de temps.

LES MUST DE L'ARCADE



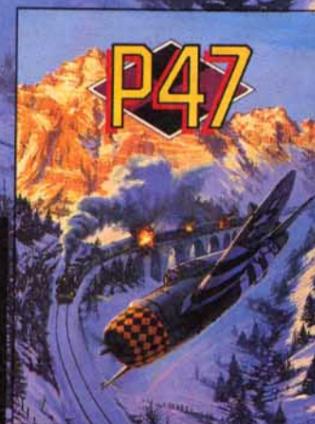
Mr. Heli
Mr. Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom. Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire. Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!

Quartz
Vous aurez besoin de réflexes 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.



SIMULATION

F29 RETALIATOR

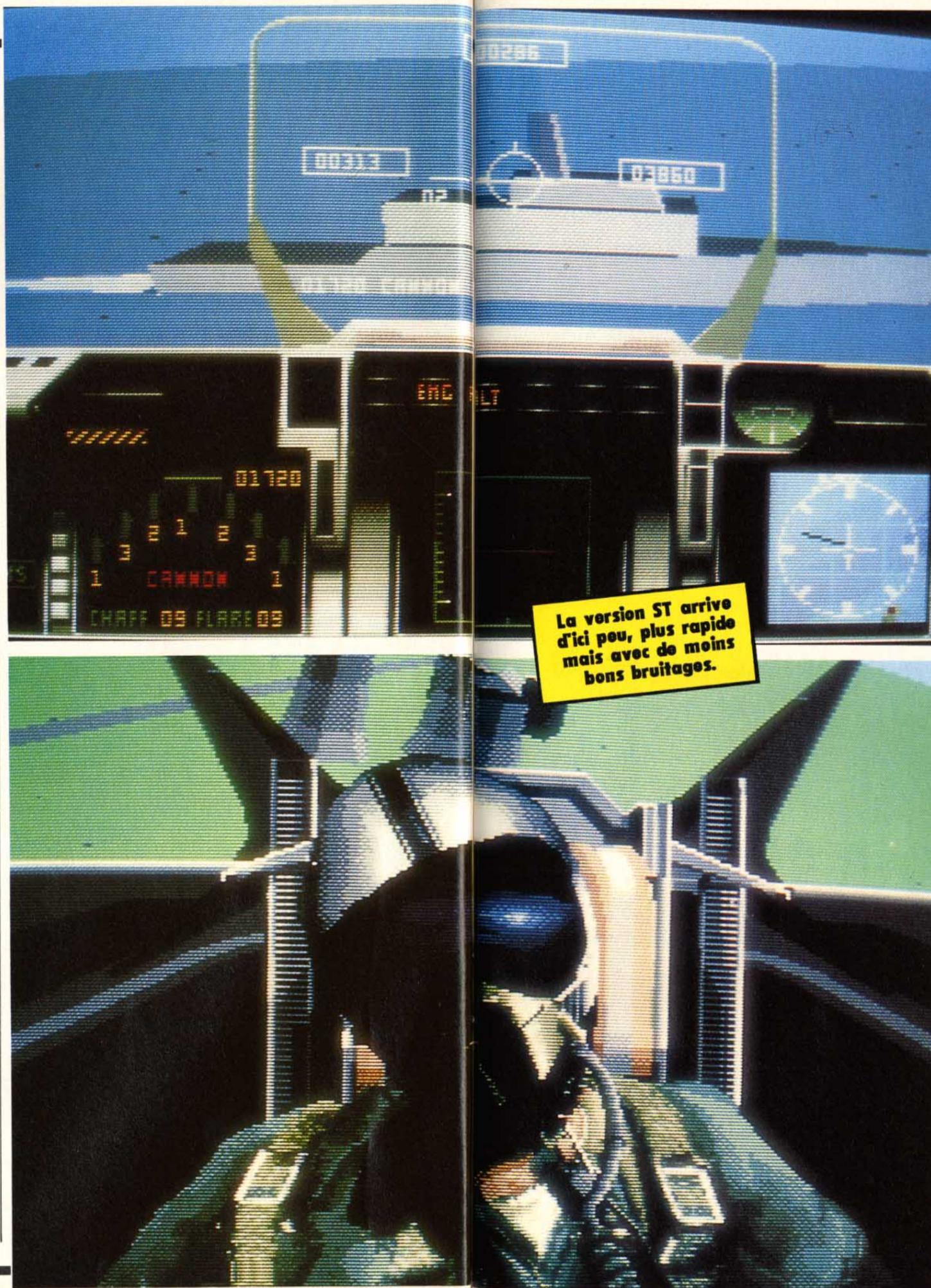
OCEAN env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Qu'est-ce donc que le F29 Retaliator, me direz-vous? Eh bien, sachez que c'est un appareil qui n'existe pas encore, mais qui pourrait voir le jour d'ici peu. Les programmeurs se sont basés sur les techniques de demain et sur les projets des futurs avions de combat occidentaux. Au niveau des scénarios, vous avez le choix entre quatre régions: l'Arizona, le Middle East, l'Océan Pacifique et l'Europe. Bien sûr, dans chacune de ces parties, les missions proposées sont différentes et en tout, elles sont au nombre d'une centaine. Certaines d'entre elles sont très courtes et ne vous demanderont pas d'efforts particuliers. Par exemple, on peut vous demander de détruire un complexe industriel, les observateurs jugeant alors votre précision et votre rapidité d'exécution. Concernant les armes, toutes les catégories sont représentées avec les missiles air-air (AIM, AIAAM,...), les missiles de croisière (ASALM, Maverick,...), les bombes, le canon... Le nombre d'options disponibles est réellement impressionnant. Vous disposez de plusieurs vues de caméra de votre avion, de devant, de l'arrière, de côté... Vous pouvez même effectuer un zoom avec n'importe laquelle des positions choisies. Pour une meilleure synchronisation des ordres du pilote et de la machine, ainsi que pour activer le temps de réponse, vous êtes équipé de la toute dernière génération de cockpit: le système ECOP. Ce dernier vous autorise le viseur tête haute, et vous indique en permanence toutes les données concernant l'appareil et votre destination, ainsi que votre trajectoire (mais il manque encore les commandes vocales, peut-être dans le prochain!). Il vous faudra surveiller certains voyants, comme celui du réservoir de carburant, du moteur (une surchauffe est vite arrivée), de l'altitude, du radar, des communications et des dommages. Dès que vous êtes en contact avec un autre appareil, vous avez la possibilité d'obtenir des informations le concernant en consultant le module des messages. De même en combat, vous pouvez savoir si un missile est à vos trousses, dans ce cas vous pouvez devenir totalement indétectables au radar. Il suffit de réduire votre vitesse et les émissions de votre appareil. Dangereux mais souvent efficace! Il existe énormément d'autres possibilités, mais je vous laisse le soin de les découvrir par vous-même. Paré au décollage?



Ne vous avais-je pas dit qu'un jour le PC perdrait sa suprématie dans le domaine des simulations de vol? C'est maintenant chose faite avec l'arrivée de F29 Retaliator. J'irais même jusqu'à dire que ce soft, au niveau de la réalisation, se situe un cran au dessus de tout ce qui s'est fait jusqu'alors.

La 3D est incroyablement complète et extraordinairement maîtrisée. La maniabilité de l'avion est tout simplement stupéfiante! A noter une chose importante, F29 est plus orienté vers l'arcade que vers la simulation. Certains risquent d'être un peu déçus. En tout cas pour moi, il est écrit que ce logiciel sera le prochain hit dans sa catégorie! A posséder d'urgence!!



La version ST arrive d'ici peu, plus rapide mais avec de moins bons bruitages.



Imaginez un simulateur de vol, si rapide qu'il en devient presque un jeu d'arcade, avec en plus toutes les options qui avaient permis à Falcon de devenir si célèbre. Le nombre de scénarios est particulièrement impressionnant, même si certains d'entre eux sont facilement réalisables. Le maniement au joystick est d'un tel réalisme, que j'ai eu par moment l'impression de tenir entre mes mains un véritable manche à balai. La rapidité des réactions de votre appareil est, elle aussi, incroyable, rendant ce simulateur passionnant. Un logiciel splendide, qui du point de vue technique possède une nette avance sur ses rivaux.



Ce mois-ci nous sommes gâtés avec les simulations. Lorsque je ne cours pas sur le circuit d'Indianapolis avec le génial Indy 500 d'Electronic Arts, me voilà dans les airs à une vitesse phénoménale dans un avion ultra-perfectionné qui n'existe pas encore. Oubliez Falcon, oubliez Interceptor, l'heure est à F29 Retaliator, le premier simulateur de chez Ocean, et on l'espère, pas le dernier. Parfait!



F29 RETALIATOR

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 98%

SON: 94%

REALISME: 84%

INTERET: 100%



SIMULATION

E.S.S

TOMAHAWK env.300F 1 joueur
Système: PC / ST

Vous êtes à la tête de l'I.C.S (International Space Corporation), et votre but est, dans un premier temps, de mettre des satellites sur orbite, de construire une station orbitale, et ensuite de pallier aux éventuelles défections du parc installé, tout en engrangeant un maximum d'argent. Pour chaque mission réussie et pour chaque bon atterrissage, vous touchez une certaine somme. Une fois en place, les satellites vous rapportent une rente mensuelle. Vous pouvez également récupérer de l'argent en autorisant certaines expériences à l'intérieur de la station. À vous de l'obtenir le plus vite possible. Après avoir choisi le type de satellite, suivant son poids, et il faut bien le dire, des considérations financières, vous vous retrouvez aux commandes de la navette, et devez manoeuvrer de façon à atteindre l'orbite recherchée (entre 200 et 500 km pour la station spatiale, entre 600 et 800 km pour les satellites d'observation, et 36 000 km, orbite géostationnaire, pour les satellites de communication). Vous pouvez aussi embarquer différents modules servant à l'élaboration de la station orbitale. Durant la période sur laquelle se déroule le jeu (de janvier 2010 à décembre 2013), vous pourrez accomplir de nombreuses missions, et souvent elles seront d'un ordre technique. En effet, dès qu'un satellite tombe en panne, vous cessez d'être payé, et il vous faut donc aller le réparer au plus vite. À vous d'embarquer les personnes qualifiées qui pourront sortir dans l'espace (à l'aide d'un scaphandre) et trouver la panne! Si vous vous trompez, il ne pourra être remis à neuf, et vous serez dans l'obligation de le détruire, récoltant au passage une forte amende. Comme vous pouvez le constater, il vous faudra apporter le plus grand soin à chacune de vos actions.

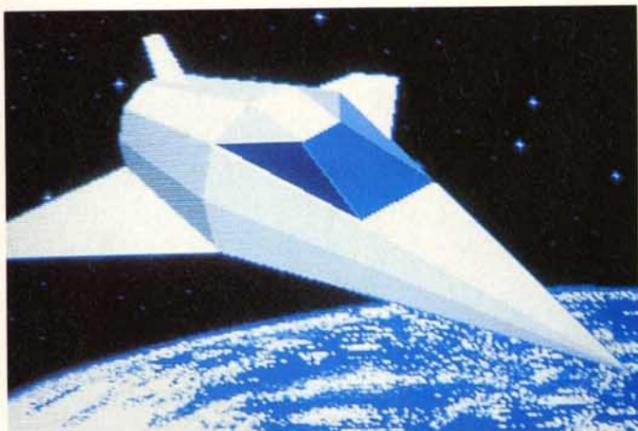
La version ST est meilleure au niveau des sons et des graphismes. La version Amiga immine.



Une bonne simulation faite par des français, voilà une chose assez rare pour qu'elle se fête. E.S.S. est la première bonne simulation de navette spatiale disponible sur 16-bits. En plus, il y a une partie gestion puisque vous êtes à la tête de l'entreprise mettant les satellites en orbites, ce qui ajoute à l'intérêt déjà important du jeu. Bref, sans atteindre des sommets au niveau de la réalisation, E.S.S. est un soft soigné, bénéficiant de recherches poussées au niveau du réalisme, et intéressant par ses options nombreuses. Une bonne surprise de Tomahawk!



De prime abord, on pourrait croire qu'E.S.S est un logiciel de simulation de navette spatiale, mais en fait c'est plus que cela, puisque le programme inclut bon nombre de problèmes économiques. C'est, d'ailleurs, ce dernier aspect qui tient une place prédominante dans le jeu. Mais n'ayez crainte, l'action n'en est pas pour autant oubliée. Au niveau de la réalisation, c'est très satisfaisant, avec une bonne utilisation des graphismes en 3D formes pleines et un bon environnement sonore (avec l'intersound). En bref, un soft de qualité!



E.S.S

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 81%

SON: 76%

REALISME: 88%

INTERET: 77%

PARIS DAKAR

Le JEU OFFICIEL du RALLYE



Thierry Sabine organisation

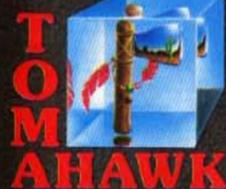


* Règlement déposé chez Maître Louvion - 4, avenue Desfeux 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.



Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90

ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN



GAGNEZ UNE PEUGEOT 205
GRAND CONCOURS EUROPEEN TILT TOMAHAWK

Une grande finale européenne désignera le meilleur d'entre vous qui gagnera une Peugeot 205. Vous trouverez le règlement * et les bulletins-réponses dans chaque logiciel Paris-Dakar 90 ou sur simple demande à TOMAHAWK.

SIMULATION

WOLFPACK

MIRROSOFT env.300F 1 à 2 joueurs
Système: PC

L'action se déroule en plein automne 1942, alors que l'Amérique vient juste d'entrer en guerre. Wolfpack vous donne la possibilité de prendre les commandes d'un sous-marin allemand ou de prendre le commandement d'un convoi allié. Dans le premier cas, vous devez détruire le maximum de bateaux, et dans le second, il faut préserver votre flotte de tout dommage. Suivant l'option choisie, il existe divers programmes privilégiant une tactique de navigation par rapport à une autre. Par exemple, pour le destroyer vous pouvez choisir de rester à proximité du convoi, même si vous établissez le contact avec l'ennemi, ou de le suivre tant que vous gardez le contact. Mais cela dépend aussi du type du commandant préalablement sélectionné. Cela va de l'esprit assez passif au caractère totalement fanatique. Au niveau du sous-marin, le nombre de programmes est bien plus important: vous pouvez suivre votre proie et rester "invisible", ou attaquer le convoi, ou encore plonger à pic pour échapper aux destroyers. En ce qui concerne les dommages, le décompte se fait de la manière suivante: si c'est le sous-marin qui est touché pas de problème, en revanche pour le convoi, il en est autrement. Chacun des vaisseaux possède un chiffre de dégâts propre, même si l'ordinateur fait une moyenne en tenant compte du nombre de bateaux. Sachez qu'il est possible de jouer à deux, le premier assumant le rôle du commandant du sous-marin, et l'autre assumant le commandement du convoi. Si jamais vous ne trouviez pas votre bonheur parmi les missions proposées, vous avez toujours la possibilité de créer les vôtres avec l'éditeur de missions.



*...la dimension du jeu est immense.
Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.*



SPACE HARRIER™

BIENTOT DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 010 33 (1) 48 98 99 00

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD

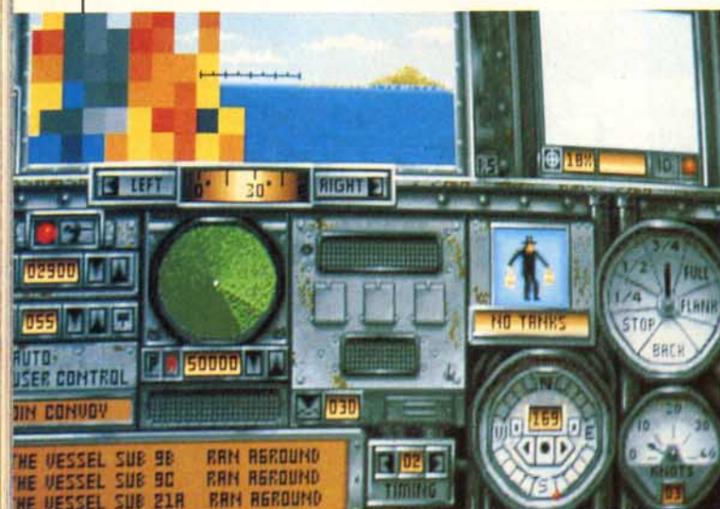
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and "SPACE HARRIER" and "SEGA" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

© 1989 GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD
56 Leslie Park Road, Croydon, Surrey. CRO 6TP
Credit Card Hotline (Access or Visa) 01-655 3494

SEGA®



SEGA®



Les simulations sous-marines se faisaient rares ces derniers temps, mais Wolf Pack vient se rappeler à notre bon souvenir de la plus éclatante des manières. Graphiquement, c'est superbe et la dimension du jeu est immense. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin surtout avec la présence d'un éditeur de mission. Encore un bon soft (tout à fait dans la lignée de Red Storm Rising) dans la catégorie des simulations à mettre au crédit du PC. C'est justement ce qui manque encore au ST et à l'Amiga, surtout dans le secteur maritime. Avis aux programmeurs!

Pas de version Amiga ou ST prévue.



WOLF PACK

GRAPHISME: 87%
ANIMATION: 65%
SON: 47%
REALISME: 90%



INTERET: 90%



Complexe. Il n'y a aucun doute, ce jeu est particulièrement complexe. C'est bien le premier simulateur de sous-marin où je mets aussi longtemps à comprendre comment plonger! Une fois l'apprentissage du soft passé (ce qui n'a rien d'évident!), on se retrouve en face d'un simulateur intéressant et surtout très beau, profitant tout à fait des possibilités des PC VGA. Wolf Pack est donc à conseiller à tous les fans de simulations pointilleuses, et qui veulent bien passer des heures à étudier la documentation.

SPACE ROGUE

ORIGIN env.300F 1 joueur
Système: PC



SPACE ROGUE

GRAPHISME: 60%
ANIMATION: 68%
SON: 23%
REALISME: 64%

Les versions Amiga et ST arriveront début 90.

INTERET: 70%



Space Rogue n'est pas seulement un simulateur de combat spatial, c'est pratiquement un véritable jeu de rôle. Votre but premier est de gagner un maximum d'argent. Pour cela, vous pouvez jouer de plusieurs façons différentes. Vous avez le choix d'incarner un marchand de l'espace, c'est le moyen le plus simple de rapidement amasser une petite somme et de démarrer dans le jeu. Les matériaux ne manquent pas et leurs prix, si on cherche bien, sont tout à fait raisonnables. Il faut juste faire attention aux denrées périssables. Si cela ne vous attire pas, choisissez le rôle de pirates, c'est le plus lucratif, mais c'est celui qui vous attirera le plus de problèmes. Votre tête ne tardera pas à être mise à prix. Mieux vaut posséder un vaisseau rapide et maniable. Enfin, vous passez de l'autre côté de la barrière et incarnez un chasseur de prime. Dans ce cas rechercher les pirates et les anéantir est votre seule raison de vivre. La réalisation est assez moyenne, avec certaines phases mieux réussies que d'autres. La partie 3D est excellente, mais le reste laisse à désirer. Cependant, le jeu est intéressant et vous tiendra de nombreuses heures en haleine.

REFLEXION

BLOCK OUT

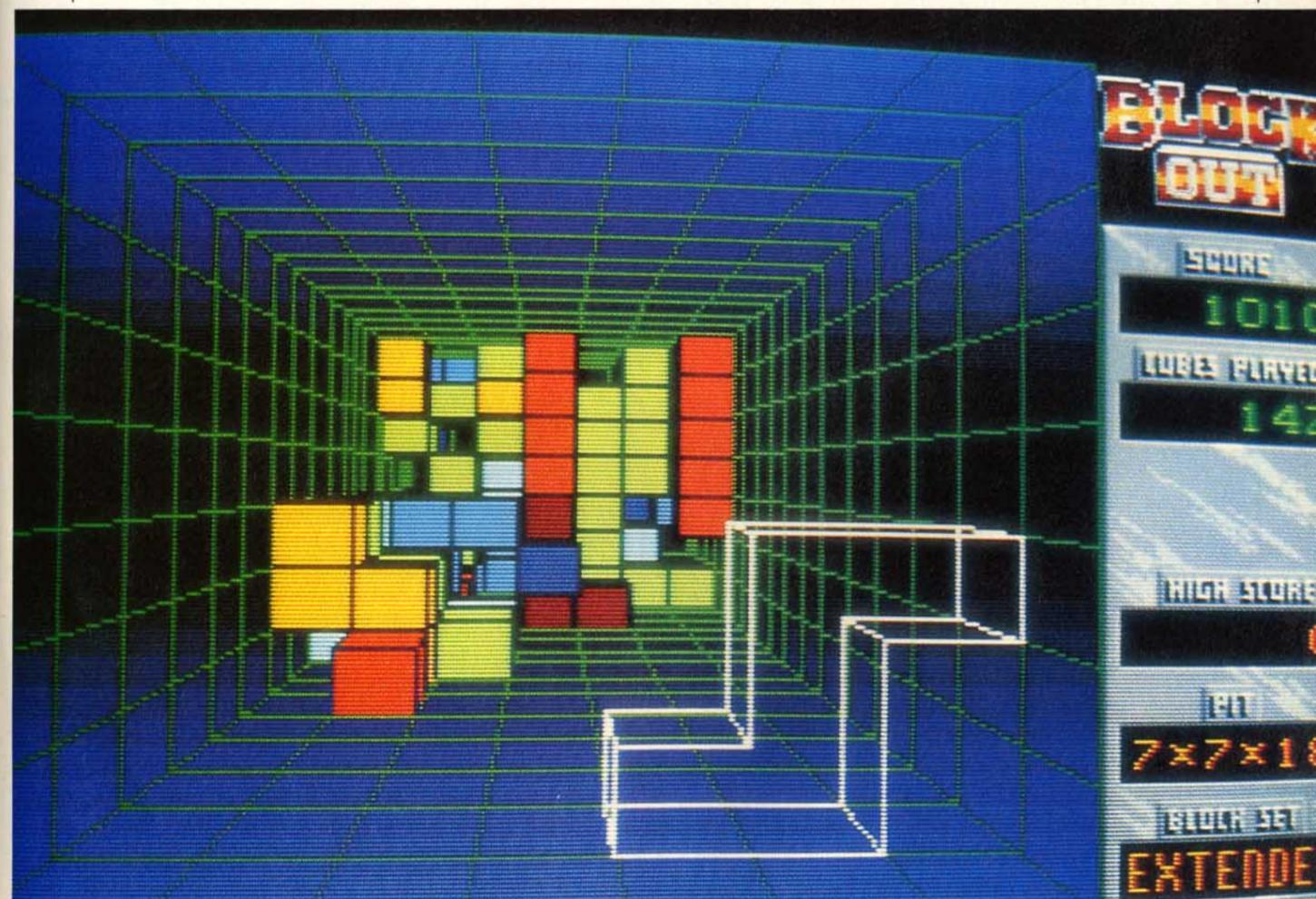
CALIFORNIA DREAMS env.250F 1 joueur
Système: Amiga

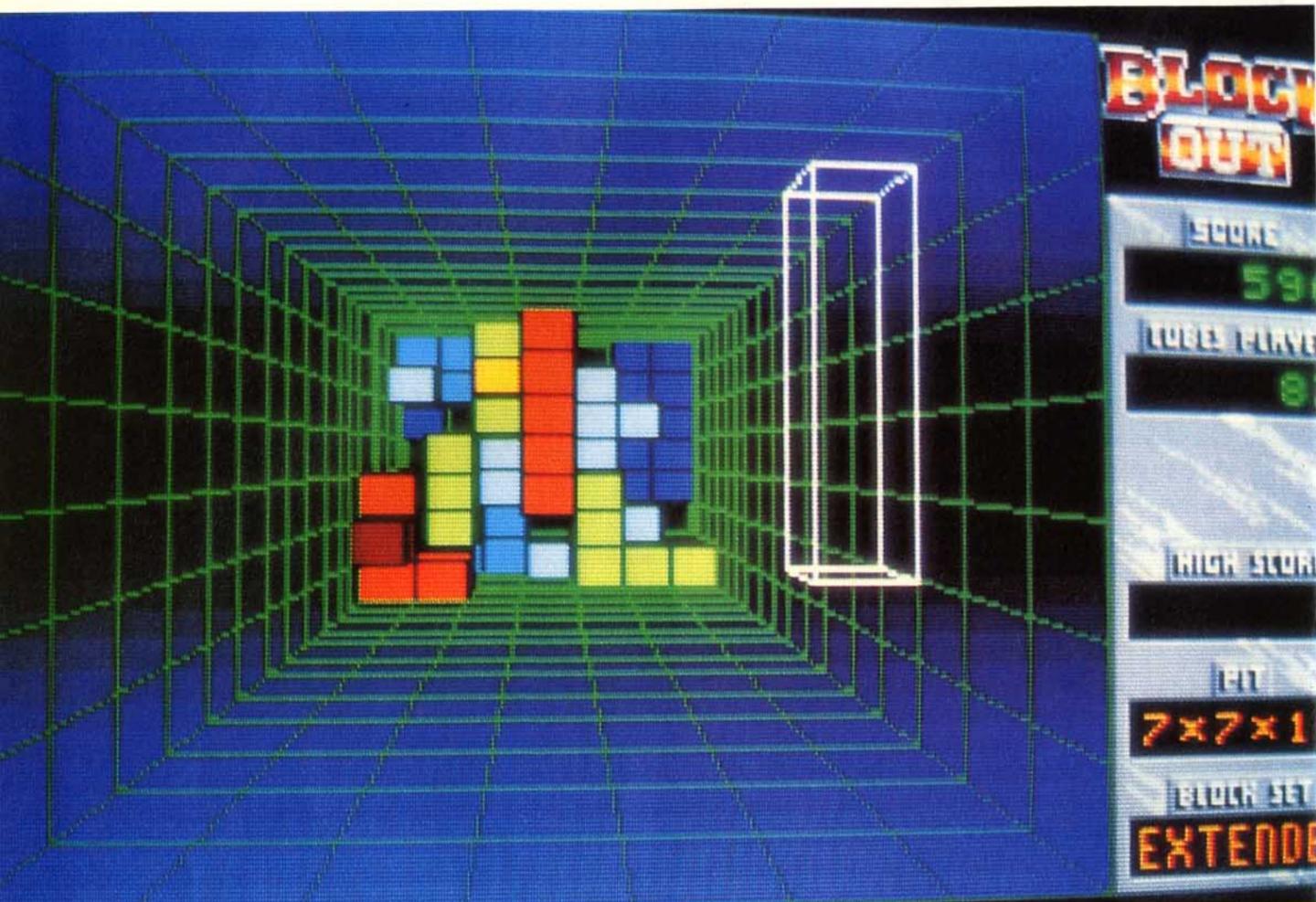


Voici une nouvelle version de Tetris. Mais ici, rien de commun avec le hit que tout le monde connaît. En effet, Block Out est en trois dimensions, et tout est programmable. Ce que vous voyez, c'est une cage composée de carrés avec une grille dans le fond, et les pièces sont en graphisme du genre fil de fer. A vous de les faire tomber pour qu'elles s'ajustent, afin de remplir complètement le fond de cette cage. Vous pouvez choisir la taille de votre cage, la vitesse de chute des pièces et aussi les formes de ces pièces. Cela peut aller du I ou du T, de l'épaisseur d'une case, à la pièce complètement biscornue, que vous aurez à mon avis bien du mal à placer quelque part.

Voici typiquement le genre de jeu que j'affectionne. Ayant épuisé toutes les ressources de Tetris, je me suis jeté sur Block Out et là autant vous dire que je suis tombé sur un os. En 3D, ce n'est plus la même histoire et quelques essais se sont avérés nécessaires pour me familiariser avec le jeu. Mais justement, c'est dans ces moments précis que c'est le plus intéressant. Pour tout vous avouer, j'ai mis presque deux jours avant de pouvoir faire un score honorable et maintenant tout va pour le mieux. Mais je suis certain que l'idée de Tetris n'est pas encore épuisée, et qu'il est possible de faire mieux tout en gardant le côté magique du jeu. Avis aux amateurs!

Ce jeu est vraiment une réussite... à côté, Tetris, c'est du joujou pour bébé.





Aucune version ST ou PC annoncée.



J'avais adoré Tetris, et j'avais même passé plusieurs longues soirées à essayer d'améliorer mon score, et quand j'ai découvert Block Out, ce fut la même chose. C'est super, et si durant les premières minutes on n'apprécie pas toujours très bien la position des formes, après ça va tout seul, et l'on appuie machinalement sur les touches du clavier pour faire tourner et se déplacer ces formes, afin de les emboîter les unes dans les autres. Ce jeu est vraiment une réussite, et je crois que toute la rédaction sera de mon avis, ou alors ils n'y connaissent rien. Mais j'ai confiance en leur goût.



Je me doutais bien que le retentissant succès de Tetris ne resterait pas inexploité... Mais je ne dis pas ça pour me plaindre, bien au contraire! Ayant fait le tour de Tetris, j'attendais un jeu du même accabit, et je l'ai trouvé avec Block Out. L'auteur a compliqué les formes en faisant intervenir la 3D. Ça n'a pas dû être évident à programmer! Bien sûr, le graphisme n'est pas très attrayant, mais ce jeu est génial, et à côté, Tetris c'est du joujou pour bébé. Mais il déroutera peut-être les néophytes. Alors je ne le conseillerai qu'à ceux qui se sont déjà faits les dents sur Tetris.



BLOCK OUT

GRAPHISME: 71%

SON: 64%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 93%

REFLEXION

THE TELLER

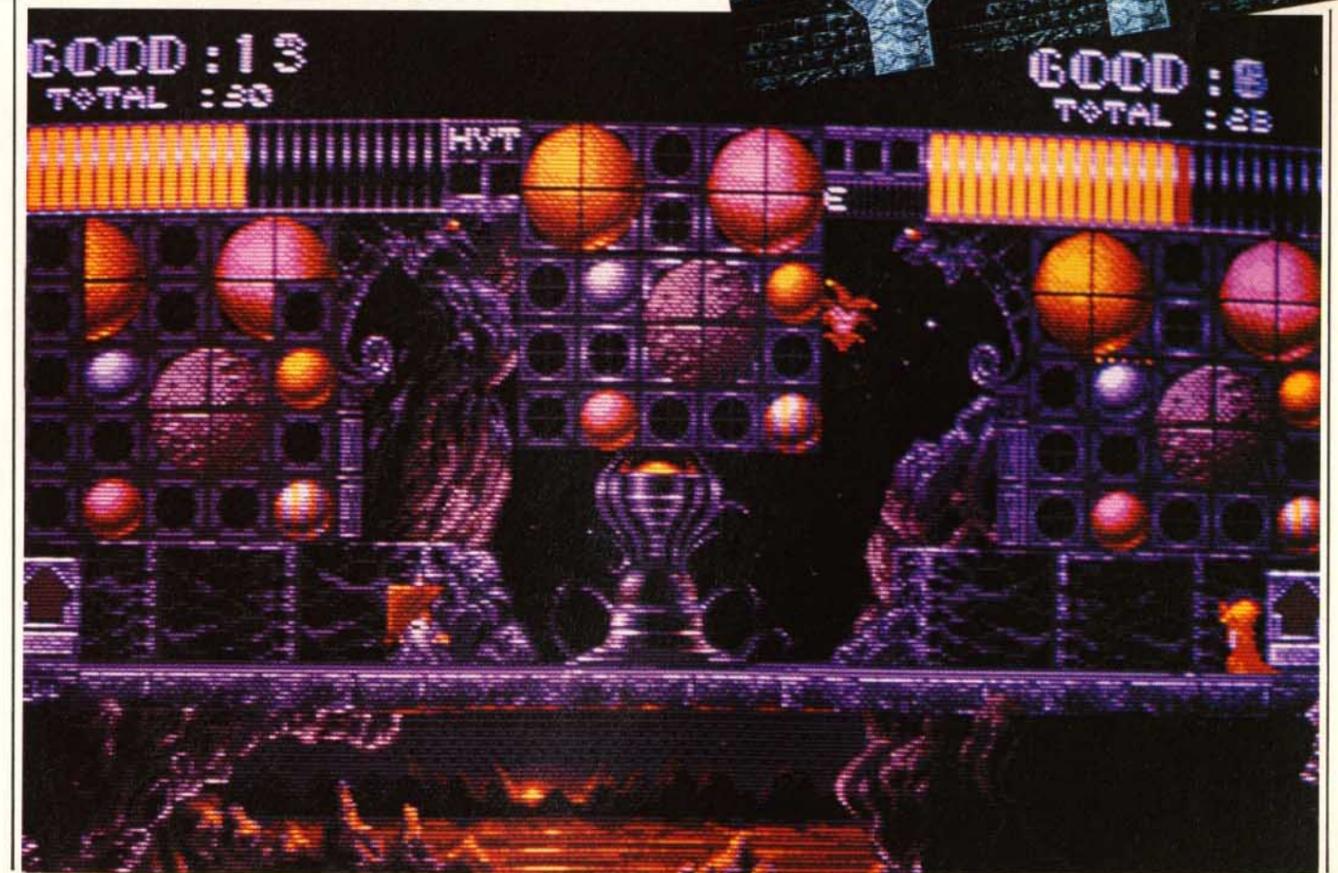
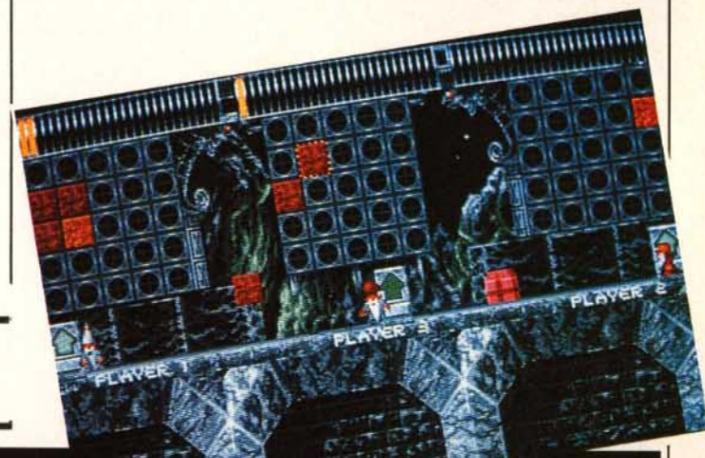
UBI SOFT env.250F 1 à 3 joueurs
Système: ST

Le sujet de The Teller est très simple. Il s'agit d'un combat entre magiciens. Le jeu prendra toute sa valeur si vous y jouez avec un copain. Au début, chaque joueur possède une certaine somme d'argent qui servira aux paris. Une fois l'argent misé dans chaque camp, le duel peut commencer. La partie est introduite par un petit groupe folklorique qui interprète un air très connu (mais malheureusement hors de notre système solaire). Chaque joueur occupe un côté de l'écran et ne peut pas aller chez son voisin (du moins pour l'instant). Pendant quelques secondes (de plus en plus courtes au fur et à mesure des niveaux) une figure apparaîtra à l'écran. Elle est de formes diverses et de différentes couleurs. Votre but sera de la reconstituer le plus rapidement possible, afin de gagner l'argent mis en jeu. Pour cela, il faudra que votre magicien récolte les morceaux qui tombent du ciel et les place à la bonne place (bonjour la mémoire!). De temps en temps certains gadgets apparaîtront, comme un joker qui remplacera une de vos pièces, ou un duplicateur de pièces, ou encore un autre joker qui vous permettra de circuler dans le camp de votre adversaire afin de lui piquer d'autres morceaux, et ce n'est pas tout...



Si je croyais encore au Père Noël, je pense que The Teller viendrait en tête de ma commande de jeux, car il allie les jeux d'arcade aux jeux de réflexion à la perfection. C'est le premier de ce genre qui fasse appel à votre mémoire, et s'il ne tenait qu'à moi, je le classerais dans les éducatifs. Les premiers tableaux sont simples, puis moins simples, moyens, durs, très durs, déments, et enfin, diaboliques. Tout respire la bonne humeur dans The Teller, même l'ouverture des hostilités avec l'apparition d'un groupe de ménestrels assez foldinques. Et tout ça sans parler de la sublime présentation. Je ne dirais qu'un mot: Merci UBI! (sorry, deux mots).

...ce jeu soumet votre matière grise à rude épreuve.



Pas de version Amiga ou PC annoncée.



Dès le moment où j'ai aperçu la présentation de ce soft, j'ai su que pour moi, ce serait un des événements importants de ces vacances de fin d'année. Jouer à deux est vraiment crispant, puisque vous êtes sans arrêt en compétition avec votre adversaire, attendant avec anxiété les bonnes pièces. Non seulement les formes et la position des pièces comptent, mais il y a aussi le facteur couleur, ce qui soumet votre matière grise (et surtout votre mémoire) à rude épreuve. Comparable à Tetris pour ce qui est de l'intérêt, The Teller possède en plus des graphismes et des sons fabuleux, et surtout la possibilité de jouer à deux et même à trois. Un autre enfant divin est arrivé.



Jouer à Teller est une expérience intéressante, qui me rappelle mes premières parties de Tetris. Seulement, ici, le fait de pouvoir jouer à deux à la fois rend le jeu encore plus prenant et drôle. Teller est très bien réalisé, et possède des graphismes de toute beauté, ce qui est appréciable pour un jeu d'arcade/réflexion. Un seul danger: ne pas arriver à éteindre l'ordinateur, tant le jeu est prenant.



THE TELLER

GRAPHISME: 84%

SON: 87%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 93%



OMEGA

ORIGIN env.350F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / PC / ST

Les logiciels mettant en jeu des tanks ont envahi la logithèque de nos machines durant cette année. Que ce soit avec des simulations (M4 Sherman, M1 Tank Platoon, Abrahms Tank, etc.) ou d'autres types de jeux (Conqueror, Dark Century, et le dernier en date, Omega). Pour une fois, il ne s'agit ni d'un jeu d'arcade, ni d'un simulateur, puisqu'il vous faudra construire et programmer un ou plusieurs tanks, qui seront ensuite lâchés dans une arène. Il faut avouer que les gens de chez Origin n'ont rien laissé au hasard, et la partie de programmation fait appel à un véritable langage informatique. Ressemblant à un basic structuré (du genre GfA Basic), le soft est vendu avec une documentation de près de 250 pages, expliquant progressivement tout ce qui concerne les instructions de ce langage (mais attention, tout est en anglais). Au début du jeu, vous avez une certaine somme d'argent pour acheter le châssis, le système de guidage, le générateur d'énergie, les armes, le scanner, et divers matériels pour votre monstre de métal. Si vous gagnez une bataille, vous pouvez alors acheter de quoi améliorer les capacités de votre tank. Il faut alors modifier la programmation de celui-ci pour gérer vos nouvelles acquisitions. Le module de programmation est assez simple. Chaque programme est constitué de sous-programmes spécifiques (déplacement, fuite, tir, éviter obstacle, etc.) que vous pouvez créer, modifier à votre guise pour ensuite les sauvegarder ou les rappeler. Pour les débutants pas de problème, diverses routines sont déjà présentes sur la disquette. Si vous avez plusieurs tanks, vous pouvez les faire



Les auteurs de ce soft ont beaucoup exagéré en parlant d'Intelligence Artificielle. En effet, le langage de programmation s'avère être un outil puissant et assez complet, mais de là à y mêler l'I.A! Il est dommage que la partie graphique du soft n'ait pas été plus soignée, car ce défaut s'ajoute à une certaine lenteur dans le déroulement du jeu. La programmation reste l'élément le plus intéressant, se rapprochant du GfA Basic. Simple, clair, précis, il est cependant dommage que le nombre d'armes, de scanners, de châssis, etc., ne soit pas plus important, ce qui fait qu'assez rapidement on se lasse des combats.

communiquer grâce au système radio, et ainsi élaborer des programmes tenant compte des renseignements obtenus. Parler d'Intelligence Artificielle serait présomptueux, mais les fans de programmation passeront un bon moment avec ce logiciel.



OMEGA

GRAPHISME: 61%

SON: 44%

NIVEAU: pour joueurs confirmés!

INTERET: 70%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC ou ST.

FIRE RESCUE



18-32

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!

NINJA WARRIORS

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

A l'aube de l'année 1993, le gouvernement légal mis en place a été renversé lors d'un coup d'Etat mené par le dictateur Bangler. Ce dernier a fait taire tous ses détracteurs et fait régner la terreur dans la population en pratiquant des exécutions sommaires et sauvages. Maintenant, Bangler est à la tête de l'armée mais également de la pègre et pratiquement plus rien ne lui échappe. Pourtant dans le pays, quelques résistants ont tout de même survécu et ont décidé de réagir contre cette tyrannie. Pour cela, ils décident de construire deux robots de combat, les Ninja Warriors, possédant chacun une réserve d'une trentaine de shurikens, et de les confronter aux hommes de Bangler. Ces derniers sont nombreux et disposent de nombreuses armes toutes plus meurtrières les unes que les autres: lanceurs de grenades, tireurs d'élite, mitrailleurs, chars, monstres de métal... Au fil des blessures, les Ninja Warriors se dégraderont laissant apparaître leur armature métallique. Leur tâche sera rude et votre aide ne sera pas superflue. Sachez que s'il est possible de jouer seul, le jeu ne prend sa véritable dimension qu'avec un partenaire, c'est le seul moyen d'aller loin. A noter la prouesse technique des programmeurs qui pour l'occasion ont mis au point un système permettant de récupérer intégralement tous les graphismes de l'arcade et de les charger au fur et à mesure du déroulement du jeu sans interruption aucune. Alors,... vous sentez-vous l'âme d'un Budô?



Si la version ST de ce jeu est bonne, c'est la version Amiga qui surprend le plus, car elle est excellente. Malgré des sprites un peu petits (il a fallu réduire les trois écrans du jeu d'arcade sur un seul écran!), la définition est excellente. Comme le jeu était un de mes favoris en salles d'arcade, c'est avec un réel plaisir que je l'ai retrouvé sur micro, surtout que tous les niveaux sont présents et sont exactement semblables sur Amiga, à tous les points de vue. La version ST, si elle possède un graphisme moins fin, est tout de même excellente car elle reprend tous les niveaux et toute la jouabilité de l'original d'arcade. Une très bonne conversion des auteurs de Silkworm.

Les graphismes et bruitages sont meilleurs sur Amiga. Pas de version PC annoncée.



PAUSED - PRESS P TO CONTINUE
PLAYER 2 DEAD



Ebahi! Lorsque l'on connaît le jeu d'arcade, c'est vraiment le terme qui convient. Outre le fait qu'il n'y ait pas trois écrans devant vos yeux, le jeu est exactement le même. Fort, tout de même! Il faut dire que les programmeurs de Ninja Warriors ont déjà une belle carte de visite avec la signature de l'adaptation de Silkworm. Mais le plus dur n'était-il pas de confirmer? En tout cas, c'est maintenant chose faite et de fort belle manière, ma foi. On ne peut espérer qu'une seule chose, un tout nouveau produit très vite!

NINJA WARRIORS

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 97%

SON: 90%

INTERET: 95%



★ **HITS** GEN DISC **TOP FOR Micro NEWS**

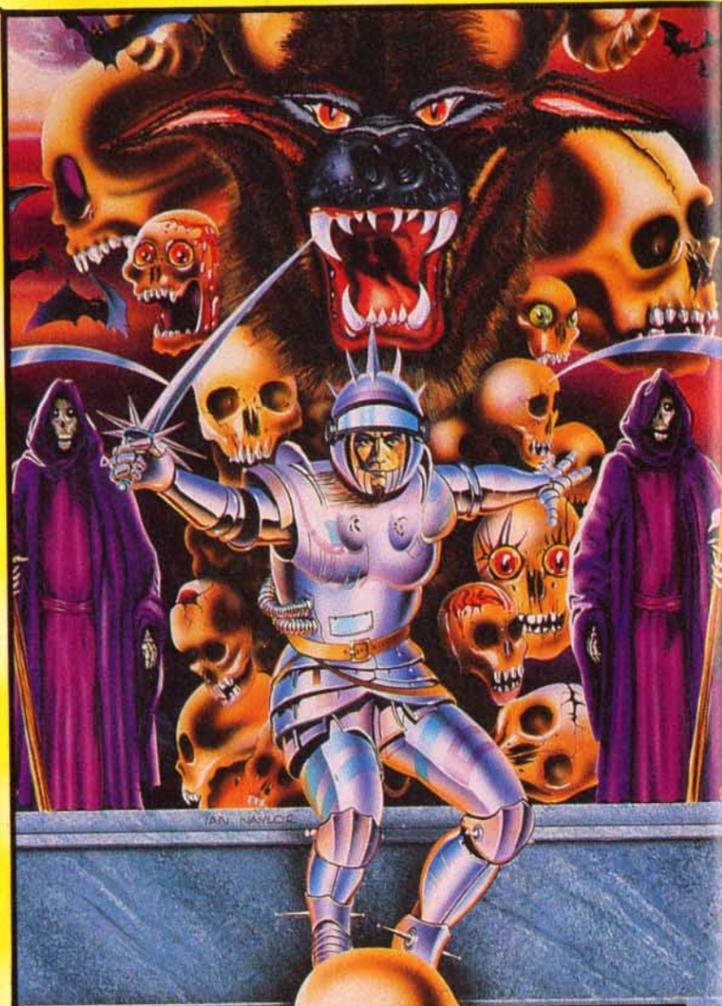


STRIDER™

CAPCOM™

Disponible sur: CBM 64/128 et AMSTRAD - Cassettes et Disquette, SPECTRUM 48/128K - Disquette, ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC - Disquette.

DES SUCCES D U TONNERRE DE U.S. GOLD

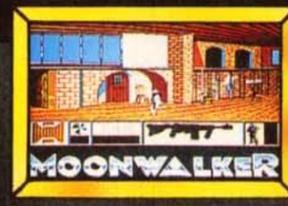
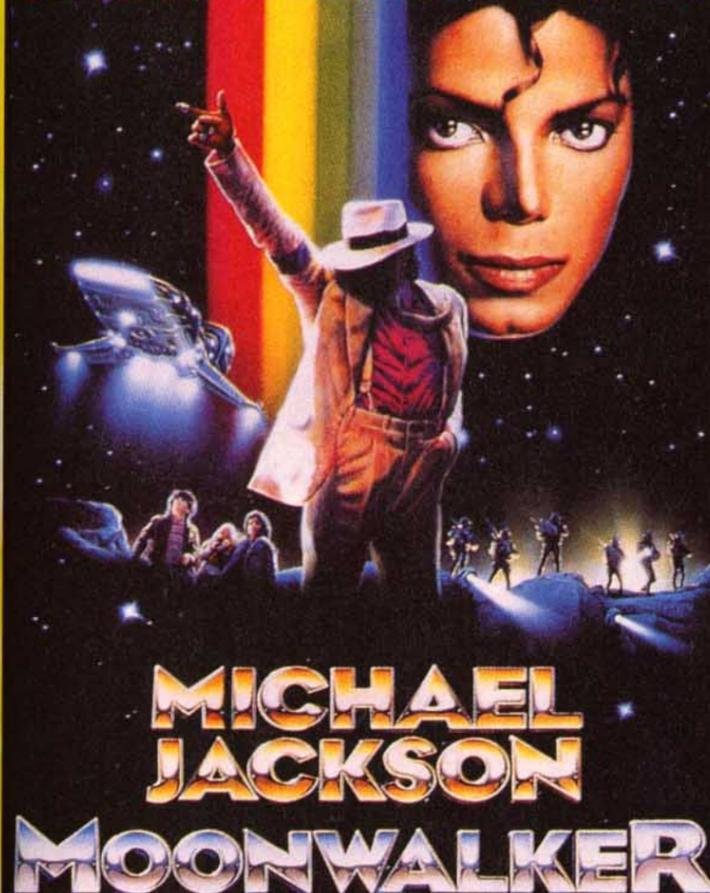


GHOULS 'N' GHOSTS™

CAPCOM™

Disponible sur: CBM 64/128 - Cassettes et Disquette, AMSTRAD - Cassettes et Disquette, SPECTRUM - Cassettes, ATARI ST, CBM AMIGA.

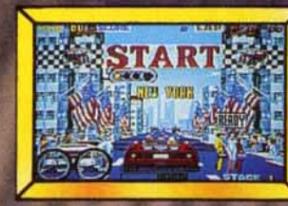
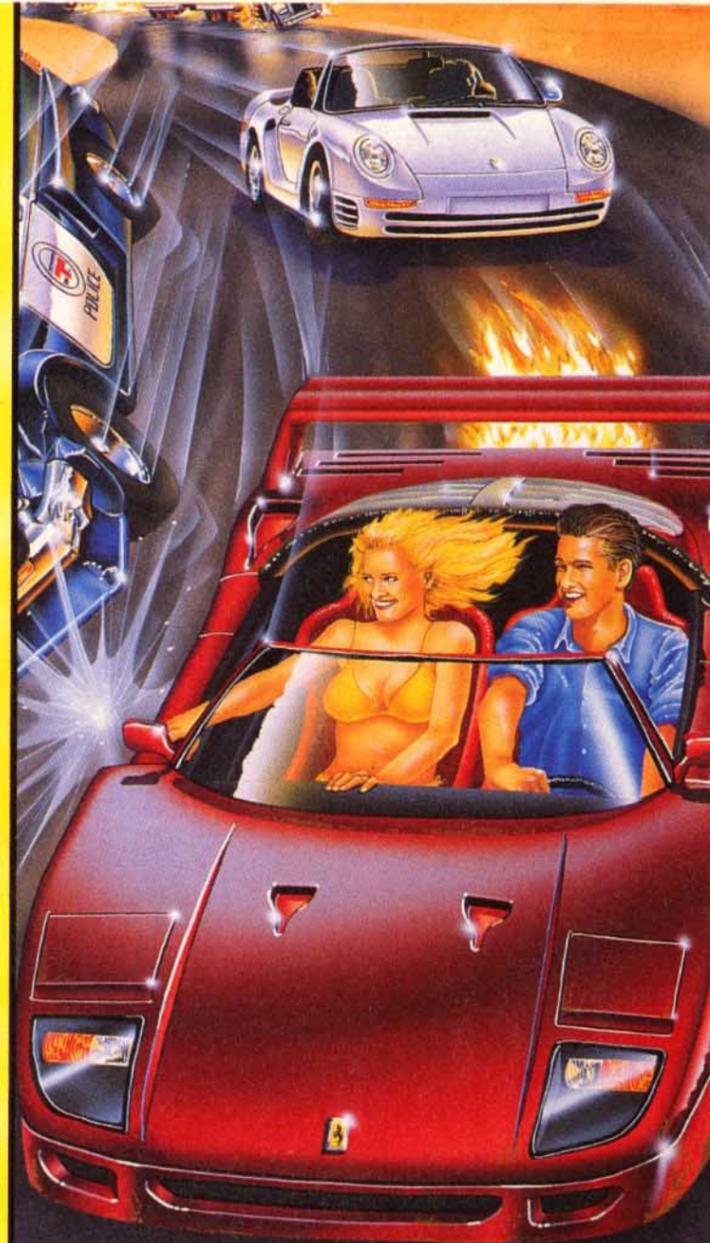
A GAME LIKE NO OTHER



MOONWALKER™

U.S. GOLD™

Disponible sur: CBM 64/128 - Cassettes et Disquette, AMSTRAD - Cassettes et Disquette, SPECTRUM - Cassettes, ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC.



TURBO OUT RUN™

SEGA®

Disponible sur: CBM 64/128 - Cassettes et Disquette, SPECTRUM - Cassettes, AMSTRAD - Cassettes et Disquette, ATARI ST, CBM AMIGA.

U.S. GOLD®

4 JEUX DU TONNERRE DESTINES AU TABLEAU DE LA GLOIRE DE U.S. GOLD !!

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

U.S. GOLD®

Photos d'écran à partir de formats d'écran varies.

SWORD OF THE SAMURAI

MICROPROSE env.300F 1 joueur
Système: PC

Le personnage du samouraï semble inspirer les programmeurs ces temps-ci. Cette fois-ci, vous vous retrouvez plongé en plein Japon féodal au beau milieu des guerres de clans. Le but que vous vous étiez fixé ne semble pas prêt d'être réalisé. L'unification du pays n'est pas pour tout de suite. La lutte pour le pouvoir est trop forte, et les divergences de vues entre les différents protagonistes trop importantes. Etant un grand samouraï, ce spectacle vous désole. Décidé à prendre les choses en main, vous partez à travers le pays afin de rassembler derrière vous un maximum de bonnes volontés. Les difficultés sont nombreuses, il vous faudra déjouer les complots que vos détracteurs fomentent sans cesse dans votre dos, affronter certains individus en duel singulier, "nettoyer" des châteaux ou des villages, ou bien encore mener vos hommes à la victoire. Dans cette dernière phase, vous devez faire preuve d'un sens tactique aiguisé pour commander vos cavaliers et vos hommes, et vaincre. Bien



C'est vrai, le logiciel est pas mal réalisé, c'est vrai aussi, il possède de nombreux atouts au niveau des possibilités et de la variété du jeu. Néanmoins, je n'accroche pas vraiment. Je pense que chacune des phases auraient pu être plus poussée. En effet, certaines me paraissent carrément inconsistantes et inutile. En résumé, je trouve que ce programme ne se tient pas complètement. Il n'arrive pas à m'intéresser. Un peu trop fade à mon goût, mais c'est personnel.

sûr, durant tout ce temps, vos nombreux rivaux agissent de leur propre chef. La partie sera dure, mais le titre de Shogun n'en vaut-il pas la peine?



Les auteurs de Pirates nous proposent un nouveau jeu du genre, si ce n'est que cette fois-ci, vous êtes samouraï au Japon. Le principe général reste le même, c'est à dire avec des phases d'arcade coupant les phases de réflexion et d'aventure. Bref, Sword Of The Samurai serait vraiment excellent s'il avait un an de moins. Il ne faut pas oublier que dans le même genre, nous avons tout de même Land Of The Rising Sun, de Cinemaware, qui est d'un tout autre calibre.



SWORD OF THE SAMURAI

GRAPHISME: 78%

SON: 17%

NIVEAU: pour tous!

Pas de version Amiga ou ST annoncée. Le jeu fonctionne en CGA, EGA et VGA.

INTERET: 62%

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



REFLEXION

GOLD OF THE AMERICAS

ELECTRONIC ARTS 1 joueur env.250F
Système: PC

Vous avez le choix de jouer une des quatre grandes puissances, France, Angleterre, Espagne ou Portugal, impliquées dans la découverte et la colonisation du Nouveau Monde: les terres d'Amérique. Votre rôle consiste à explorer et annexer le maximum de territoires pour la seule gloire et grandeur de votre pays et de votre roi. Bien sûr, vos ennemis seront nombreux et en début de partie, mieux vaudra compter sur vous-même et personne d'autre. La gestion de vos colonies sera des plus délicates, dans certaines d'entre elles des maladies pourront se déclarer, dans d'autres vous rencontrerez des difficultés avec la population locale, et bien sûr, il vous faudra résister aux attaques de vos adversaires. De plus, avec les pirates sillonnant les mers, le danger sera présent partout. Comme si cela ne suffisait pas, vous aurez à verser régulièrement une dîme à votre roi. Cependant, certaines activités pourront vous rapporter de fortes sommes d'argent, que vous pourrez placer dans un coffre constituant ainsi des fonds secrets. Et si vraiment vous veniez à manquer de liquidité, tentez de conclure une alliance avec les pirates. Pour mener une attaque contre un de vos adversaire, ils pourraient être d'un grand secours: N'oubliez pas, vous disposez de trente tours de jeu (ce qui représente 300 ans) pour accomplir votre dessein. Bonne chance!



mieux!

Avec une meilleure finition, ce logiciel aurait sûrement fait partie des meilleurs de sa catégorie. Seulement voilà, les graphismes ne sont pas assez recherchés et le jeu devient vite assez facile et trop routinier. Seul le côté stratégique du programme est intéressant, et encore il ne satisfera pas les plus exigeants. Dommage, il méritait

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



GOLD OF THE AMERICAS

GRAPHISME: 77%

SON: 10%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 61%

LASER SQUAD

BLADE SOFTWARE env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Lasersquad est un jeu que je qualifierai de stratégie interactive et qui ressemble à Paladin, édité il y a assez longtemps. Vous dirigez un groupe de soldats (des "marines" des forces spatiales) durant une des cinq missions proposées et cela dans un futur assez éloigné. Vous pouvez au choix, investir en ensemble de bâtiments pour éliminer un groupe de droïdes assassins ou bien investir d'anciennes mines où sont retenus prisonniers quelques humains ou encore envahir une vallée sur une planète hostile. Pour chaque scénario, vous pouvez opter pour l'un des 6 niveaux de difficulté (en moyenne), qui correspondent à plus d'ennemis et surtout à un moins bon matériel. En effet, au début de chaque mission, vous avez une certaine somme d'argent pour équiper vos hommes. Vous pouvez acheter des armures (4 différentes), des armes (une douzaine) et surtout des munitions. Les armes vont du simple fusil au laser lourd, en passant par les mitraillettes et les grenades. Chacun de vos hommes possède des caractéristiques (force, endurance, etc) qui influent sur le nombre d'actions qu'il peut effectuer et sur ses points de vie. Lors d'un tour de jeu vous pouvez vous déplacer, changer d'arme, utiliser un objet particulier, tirer (au coup par coup ou en rafale) sur une cible, ouvrir ou fermer une porte... Chacune de ces actions diminuant votre potentiel de points actions et ceux-ci étant fonction de l'encombrement des objets que vous portez et de vos attributs. Vous pouvez bien sûr sauvegarder un scénario en cours, mais l'option intéressante vient du fait que vous pouvez



D.L

Lasersquad est le type même de jeu qui, selon moi, permet de passer de bons moments. Ce jeu de stratégie ne possède malheureusement pas de graphismes et de sons méritant de vifs encouragements, mais ils sont cependant suffisants. L'intérêt principal du jeu vient des scénarios et surtout du système de jeu, mêlant le jeu de rôles et le wargame. Trouver une tactique, pour couvrir tous les passagers et protéger tous les membres du commando, n'est pas évident, et la moindre erreur se soldera par la mort d'un ou de plusieurs de vos hommes. Avec cinq scénarios de base et un éditeur de scénarios, ce logiciel possède en plus une espérance de vie assez grande.

jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, l'un contre l'autre. Le système de jeu employé nécessite principalement l'utilisation de la souris, et par une système de menus, vous avez accès aux diverses options.



LASER SQUAD

GRAPHISME: 67%

SON: 81%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 70%

La version Amiga
bénéficie d'une superbe
musique. Pas de
version PC prévue.

FIRST CONTACT

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

Une station-relais pour les communications interstellaires attaquée par de mystérieux agresseurs, voilà une situation qui requiert une réaction immédiate. Sans cette fameuse station, les planètes habitées par des humains seraient à la merci des extraterrestres. Vous devrez donc à la fois, réparer les dommages causés à cette plate-forme, mais aussi détruire les aliens qui ont envahi les couloirs, et surtout les empêcher de piller le système informatique de la station. Pour vous aider, vous avez sous vos ordres trois droïdes, qui peuvent agir indépendamment ou fusionner pour devenir un robot de maintenance plus puissant. La station comporte quatre niveaux assez importants, plus éventuellement le vaisseau ennemi si vous trouvez le sas d'entrée de celui-ci. Le jeu en lui-même est un mélange d'arcade et de stratégie. En effet, vous devez déplacer vos droïdes, combattre des ennemis, trouver des panes et les réparer, chercher des pièces de rechange, etc., mais ces actions doivent être combinées. Pour ce faire, vous pouvez diriger au choix un des trois droïdes, en passant de l'un à l'autre, privilégiant alors le côté arcade du jeu. Mais vous pouvez aussi les programmer grâce à un système de menus et d'instructions assez pratique. Avec une vingtaine d'ordres à votre disposition, il est possible de leur demander de se recharger eux-mêmes en énergie, ou encore de réparer les dégâts, etc. A tout moment, vous



D.L

Il m'a fallu quelques parties pour bien apprécier ce soft, car au début, on ne sait pas trop quoi faire. Mais à partir du moment où j'ai utilisé le côté programmation, j'ai été à même d'opposer une sérieuse résistance aux aliens. Les graphismes sont très détaillés, pleins de couleurs, avec une animation assez rapide, ce qui donne à la partie arcade un intérêt certain. Ce soft reste cependant assez difficile, car diriger à la fois trois robots n'est pas franchement facile, et les réflexes seuls ne suffisent pas pour finir ce jeu. Mais à chaque nouvelle partie vous progressez un peu plus, et vous vous y remettez tout de suite pour faire un peu mieux.

vous pouvez annuler la programmation et reprendre le contrôle des droïdes. Ce jeu demande pas mal de réflexion, et souvent il faudra une astucieuse combinaison des capacités de chacun des trois droïdes pour parvenir à résoudre un problème.



FIRST CONTACT

GRAPHISME: 75%

SON: 66%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 68%

On attend les versions
Amiga et PC pour le
début de l'année.

BORODINO

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



D.L

Borodino, un petit village russe situé à une centaine de kilomètres de Moscou. En cette journée du 7 septembre 1812, deux armées se font face. D'un côté, 120 000 Russes sous les ordres du prince Kutusov. De l'autre 131 000 Français sous les ordres de Napoléon. Ce combat fut l'un des plus meurtriers de la campagne de Russie, et malgré une victoire française, l'armée russe put se replier, ce qui par la suite aboutit à la destruction de la Grande Armée. Ce wargame possède exactement le même système de jeu que Waterloo, édité il y a quelques mois par Mirrorsoft (cf. GEN4 n°15). En cliquant sur une unité, vous aurez ses caractéristiques (commandant, type de troupe, taille, etc.), et pour donner vos ordres, vous devrez utiliser de véritables phrases, avec verbes, adverbess, articles et noms. "Ney order your artillery to move 1/2 mile east" ou bien "Davout at 2 30 pm retreat" sont des ordres typiques que vous pourrez donner à vos troupes. De même, vous pouvez voir le champ de bataille à partir de n'importe quel point, en utilisant l'analyseur de syntaxe (ex.: "look south from Borodino"). Le terrain est représenté en 3D formes pleines, ainsi que les troupes. Une fenêtre au bas de l'écran



BORODINO

GRAPHISME: 73%

SON: 50%

NIVEAU: pour joueurs avertis!

INTERET: 68%

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

DRAKKHEN

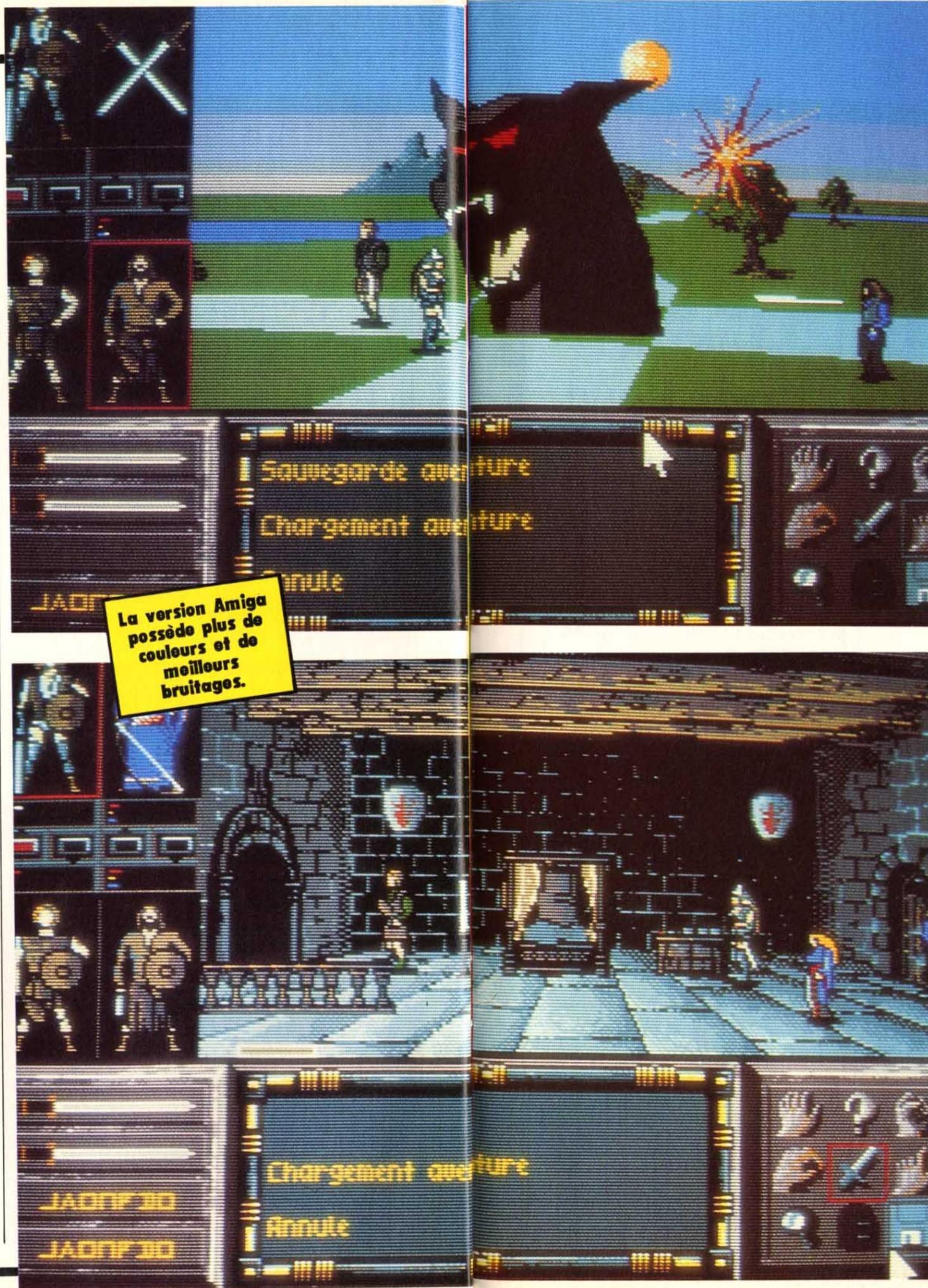
INFOGRAMES env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Les logiciels du type jeux de rôles en français étant plutôt rares, nous ne pouvions manquer de nous pencher sur ce produit Infogrames. Il vous faut, bien sûr, commencer par la phase de création des personnages, avec 6 critères (force, dextérité, endurance, chance, intelligence et instruction). Vous aurez 6 nombres (entre 4 et 18), que vous pouvez répartir à votre guise, après avoir choisi le sexe, le nom et la profession de vos héros (guerrier, prêtre, magicien ou éclairé). Vous avez un équipement standard, et au fur et à mesure de vos aventures vous trouvez divers objets (armes et armures, torches, clefs, fioles, etc.), certains pouvant être magiques. Vos lanceurs de sorts connaissent quelques sortilèges au début de votre odyssée, et en gagnant de l'expérience, ils peuvent en apprendre de nouveaux, mais surtout améliorer leurs caractéristiques et leur nombre de points de vies. Pratiquement tout le jeu se déroule grâce à la souris, via un système d'icônes et de menus très pratique. Lorsque vous vous déplacez en pleine nature, la vue est en 3D formes pleines, avec quelques sprites pour les bâtiments et les créatures, qui la plupart du temps vous seront hostiles (normal, vous n'êtes que des humains). Se promener la nuit est périlleux, et il vaudrait mieux trouver une auberge pour se reposer, et éventuellement écouter les rumeurs. Lors d'une rencontre, vous pouvez saluer, menacer, interroger la personne, même si très souvent cela doit se finir par un combat. Lorsque vous êtes à l'intérieur d'un château, vous désignez un leader que vous dirigez, les autres personnages le suivront. La vue des pièces est en 3D classique, vos personnages pouvant se déplacer vers le fond de l'écran ou vers le premier plan. Les décors des pièces sont assez détaillés, et vous pouvez examiner de nombreuses choses, tant sur les murs que par terre, trouvant parfois des passages secrets ou des objets. Le scénario qui semble assez complexe, est pour une fois assez original, avec en introduction, une nouvelle excellente, permettant au joueur de bien entrer dans la peau des personnages.

...un évènement dans le genre du jeu d'aventure interactif...



Je prends le risque de dire que ce jeu va être celui qui m'aura le plus agréablement surpris en ce mois de décembre. Respectant l'état d'esprit des bons jeux de rôles, ce soft possède en outre une réalisation qui mérite un grand BRAVO. L'animation en 3D est magnifique, que cela soit pour la rapidité, la fluidité, et surtout pour l'impression de mouvement ainsi rendue. Le système de jeu est ultra-simple, à la fois puissant et convivial, ce qui a permis aux auteurs de nous mijoter un scénario très sympa. Les graphismes des donjons et des créatures sont eux aussi féériques, sans parler des dragons et des monstres en 3D formes pleines. Une nouvelle star est née et croyez-moi, je vais m'y consacrer un bon bout de temps.



La version Amiga possède plus de couleurs et de bruitages.



Drakkhen, on vous en parle depuis bien longtemps, et il faut dire que c'est un évènement dans le genre du jeu d'aventure interactif sur micro. C'est bien la première fois que le monde que l'on explore est proposé entièrement en 3D, et de fort belle manière, qui plus est. Ajoutons à cela un scénario sympathique, un nombre important de monstres et de sorts, et on se trouve devant un produit majeur dans le genre. Reste quelques imperfections qui n'entravent heureusement pas trop le bon déroulement du jeu...



Enfin un bon jeu d'aventure interactif français! En plus d'être bon, Drakkhen innove, en proposant un monde entièrement en 3D. Pour une fois, le scénario qui introduit le jeu est excellent, même si par la suite cela se résume un peu (mais moins que d'habitude) à collecter un certain nombre d'objet qu'il faut ramener à quelqu'un. Mais ce qui m'a le plus frappé dans Drakkhen, en dehors de la beauté même du jeu, c'est la convivialité. Tout se fait très simplement, et ne croyez pas que cela dénote un manque d'options. Bien des actions sont possibles, et Drakkhen vous réserve bien des surprises. Excellent!

DRAKKHEN

SCENARIO: 96% COMMANDES: 93%

GRAPHISME: 90% ANIMATION: 96%

SON: 88%

NIVEAU: difficile

INTERET: 95%

DES PRIX OU

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

Les promotions ne sont pas cumulables.
Il n'est pas possible d'avoir les cadeaux en même temps qu'une reprise de matériel par exemple.

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

790 F

FM MELODY MAKER
La cartouche qui transforme votre ST en un synthétiseur musical est arrivée !

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE GCR
Disponible avec ou sans les Roms 128K Apple

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibilité extraordinaire Norton 4.0 Presqu'un AT 286

CARTOUCHE 44 MO

POUR MEGAFIL 44
1190 F TTC

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'UNITE

(* PAR 100)

Disquettes 'TDK'

8,50 F L'UNITE

(* PAR 100) **9 F PAR 10**

11,50 F L'UNITE

(* PAR 100) **12 F PAR 10**

DES CADEAUX !



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

STE 2 MEGAS

5990 F

STE 4 MEGAS

8490 F

MEGA ST

Sans moniteur

Avec 1 Mo **4990 F**

Avec 2 Mo **7490 F**

Avec 3 Mo **8490 F**

Avec 4 Mo **9490 F**

BONNE

ANNÉE

1990

MICRO VIDEO

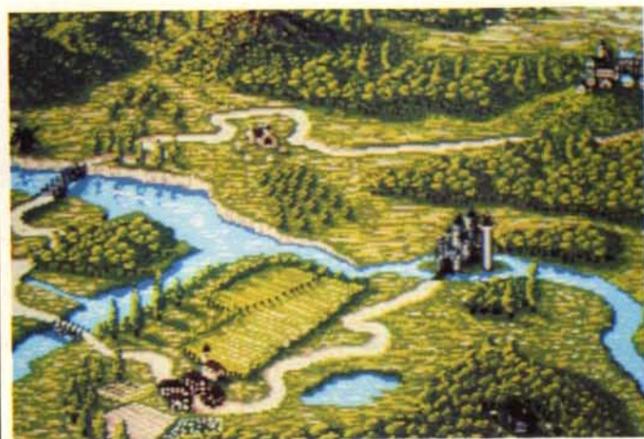
la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS		TOULOUSE	BORDEAUX
Professionnel: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris		13, rue Amélie 31000 Toulouse	3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux
Loisirs: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris			
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord		☎ 61.62.55.55	☎ 56.44.47.70
NOUVEAU ! NANCY	NOUVEAU ! METZ	TOURS	PERPIGNAN
55, rue des 4 églises 54000 Nancy	18, rue du pont des morts 57000 Metz	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan
☎ 83.37.06.47	☎ 87.32.16.43	☎ 47.05.78.50	☎ 68 34 24 40
LYON	BELGIQUE		
11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire	1, rue Dons 1050 Bruxelles		
☎ 72.27.14.74	☎ 02 / 648 9074		

IRON LORD

UBI SOFT env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Un soir, un voyageur pour le moins bizarre, se présente aux portes du château, en prétendant être le frère du seigneur local. Le chef des gardes, Malthom, le reconnaît. Il s'agit bien de Zolfahr, le frère, qui dit-on, a essayé par le passé, de renverser son frère Tibor du trône. Il s'était enfui du royaume jusqu'à aujourd'hui. Il raconte quelques bribes de son long voyage, au cours duquel il s'initia à des arts pour le moins étranges avec des maîtres très puissants. A ses dires, il serait maintenant plus puissant qu'eux. Tibor l'accueille et peu avant la nuit, ils se retrouvent sur les remparts, ne trouvant pas le sommeil. C'est ici que Zolfahr déclare vouloir reprendre son droit au trône, et d'un geste il fait éclater les veines de son frère. Puis à l'aide d'incantations, il fait appel à des créatures ailées démoniaques. Dans la plaine, les morts se réveillent, afin de partir à l'assaut du château. C'est un véritable carnage, personne n'en réchappera, sauf Malthom qui réussit à s'enfuir avec le fils de Tibor, encore bébé. En chemin, il rencontre un vieux mage, qui lui dévoile que Zolfahr ne peut être tué que par un être de son propre sang, et qu'il devra éduquer le fils de Tibor au combat, afin que celui-ci puisse lever une armée pour détruire son oncle, qui n'a qu'un but, faire régner le chaos sur tout le pays. Des années passent, et vous voici prêt à affronter le destin. La première chose à faire est de lever une armée, mais ce ne sera pas facile, car vous n'avez aucune renommée dans le pays. Pour compenser ce manque, il faudra vous faire remarquer au cours d'un tournoi de tir à l'arc local. Puis en rendant service à quelques personnes, le bouche à oreille fera le reste, et vous parviendrez à recruter suffisamment d'hommes vaillants pour combattre à vos côtés. Je ne vais pas vous dévoiler toutes les phases du jeu, car depuis le temps que vous l'attendez, je pense que vous allez sauter chez votre revendeur afin de vous le procurer.



...les morts se réveillent enfin...



Certains diront que ce n'est pas étonnant que les morts se réveillent enfin avec une telle histoire de nécromancie. J'ai même entendu dire qu'avec un peu plus de temps, Iron Lord aurait pu être beaucoup mieux. Il ne faut pas prêter attention à ces dires, car malgré le temps et les fausses alertes, Iron Lord est un succès. D'abord, les graphismes sont fantastiques et accompagnés d'une superbe musique (surtout sur Amiga). Je me suis surpris à sourire dès les premières images animées incrustées sur le décor. Arrivé au village, je m'empresse de m'inscrire au concours de tir à l'arc (en plus c'est le sport que je pratique), et je dois dire qu'après un premier échec, j'ai réussi à me qualifier la seconde fois. Après je me suis mis à parcourir le pays à la recherche d'hommes à recruter. De temps en temps des personnes rencontrées me demandaient de leur rendre quelques services, ce que je m'empressais de faire, en bon paladin (NDLR: Ce serait bien la première fois!), et en échange, j'ai obtenu des informations et quelques hommes de troupe. De temps en temps, des bandits essayaient de me faire la peau, mais c'est avec un grand plaisir que je les ai occis lors d'une mémorable phase d'arcade (avec une vue de la visière de votre heaume). En conclusion, je dirais que le temps n'a pas altéré les valeurs d'Iron Lord et qu'il reste un redoutable concurrent pour un bon nombre de jeux d'aventure.

graphismes sont fantastiques et accompagnés d'une superbe musique (surtout sur Amiga). Je me suis surpris à sourire dès les premières images animées incrustées sur le décor. Arrivé au village, je m'empresse de m'inscrire au concours de tir à l'arc (en plus c'est le sport que je pratique), et je dois dire qu'après un premier échec, j'ai réussi à me qualifier la seconde fois. Après je me suis mis à parcourir le pays à la recherche d'hommes à recruter. De temps en temps des personnes rencontrées me demandaient de leur rendre quelques services, ce que je m'empressais de faire, en bon paladin (NDLR: Ce serait bien la première fois!), et en échange, j'ai obtenu des informations et quelques hommes de troupe. De temps en temps, des bandits essayaient de me faire la peau, mais c'est avec un grand plaisir que je les ai occis lors d'une mémorable phase d'arcade (avec une vue de la visière de votre heaume). En conclusion, je dirais que le temps n'a pas altéré les valeurs d'Iron Lord et qu'il reste un redoutable concurrent pour un bon nombre de jeux d'aventure.

La musique est meilleure sur Amiga. Pour le PC, un jour peut-être...



Je ne peux me souvenir du jour où j'ai vu pour la première fois Iron Lord. Tout ce dont je me souviens, c'est de mon étonnement devant la beauté des graphismes. Aujourd'hui, ceux-ci paraissent moins beaux, moins fouillés, même si certaines images sont toujours aussi belles. Le jeu par contre, me paraît plus intéressant que ce qu'il semblait devoir être à ses débuts. Cela me rappelle un peu Hillsfar, en plus beau, et surtout avec un scénario bien plus intéressant. Au total, une bonne surprise et un soft de qualité.



IRON LORD

SCENARIO: 82%

COMMANDES: 80%

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 78%

SON: 73%

INTERET: 76%

CYBERBALL™

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Bientôt disponible sur
Amstrad - C 64
Amiga, Spectrum
Atari ST et IBM



Octobre 2006 Paul "Bubba" Kwin fut exclus pour infraction à la loi bionique
Septembre 2008 Mise en application des tests bioniques aléatoires

Octobre 2004 Les joueurs se réunissent pour organiser une action en justice
Novembre 2015 Dissolution du bureau de la ligue, le premier joueur complètement cybernétique entre sur le terrain. Le modèle ST32 gagne 382m à la course dans la première manche, mais y laisse un bras
Janvier 2022 Le dernier joueur humain Dave "Rocket" Ralston est décapité à cause d'une infraction à la loi du jeu à visage masqué.



Programmed by: Quixel

© 1989 TENGEN INC. All Rights Reserved. Tengen Inc. Licensed by Domark Ltd.

Photos d'écran sur Atari ST

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

Publié par DOMARK LTD
Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France
Tel. 16 (1) 48 98 99 00
Disponible sur: IBM PC, Atari ST, Amiga, Commodore 64 cassette & disk, Amstrad cassette & disk et Spectrum

GEN CANCANS

CAPCOM & US GOLD: 10 DE PLUS



Capcom vient de résigner avec US Gold pour l'adaptation de ses jeux d'arcade. 10 titres Capcom pourront être repris sur ordinateur par US Gold, et ceci avant janvier 1992, ce qui nous garantit un minimum de 5 Capcom par an. Quand on connaît la qualité générale de ces jeux, on ne peut que s'en réjouir. On sait déjà qu'il y aura *Dynasty Wars* et *Black Tiger*, mais on parle aussi de *UN Squadron* et *Streetfighter 2* (au conditionnel, évidemment!).

LA PCESG OU NECSG

La console Nec ou PC Engine tente de s'installer en France depuis quelques mois. Si nous ne vous en parlions pas jusqu'à ce jour, c'est que ses capacités étaient loin de nous sembler bonnes. Par contre, la Super Grafx, console NEC 16 bits vient de faire son apparition au Japon, et paraît assez démente. D'un look militaire, elle comporte non seulement un joystick mais également un manche à balai type avion! Côté capacité, c'est pas mal du tout, puisque *Ghouls And Ghosts y* est encore plus beau que sur Megadrive, ce qui paraît presque impossible. Quoi qu'il en soit, ne vous attendez pas à une commercialisation de cette nouvelle console avant fin 90.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE: TROISIEME VERSION

Après les deux jeux proposés par Lucasfilm Games, voici que Taito, le spécialiste du jeu d'arcade, vient de reprendre les droits du film pour en faire une adaptation en machine de café... Et rien n'empêche de penser que le jeu pourrait être adapté sur micros... Une affaire à suivre!

TETRIS: DE L'URSS AU JAPON

C'est actuellement la pagaille la plus complète entre Tengen, filiale d'Atari spécialisée dans le jeu d'arcade et Nintendo. Une bataille où procès et millions de dollars sont au rendez-vous.

Tengen dit détenir les droits de Mirrorsoft, qui les possède pour les ordinateurs. Nintendo est d'accord, mais explique que le jeu vidéo n'est pas un jeu sur ordinateur... et que c'est elle qui possède les droits du jeu vidéo. D'où une première bataille sur le vocabulaire employé. Mais il y a un second procès. Nintendo accuse Tengen d'avoir fabriqué la cartouche de jeu Tetris pour console Nintendo, sans passer par les chaînes de fabrication de la maison mère. Tengen réplique en utilisant la loi "antitrust", et Nintendo en expliquant que le système des cartouches Nintendo est breveté, et que personne d'autre que la compagnie japonaise n'a le droit d'en fabriquer. Une affaire bien complexe qui va donner du fil à retordre aux juristes japonais et américains.

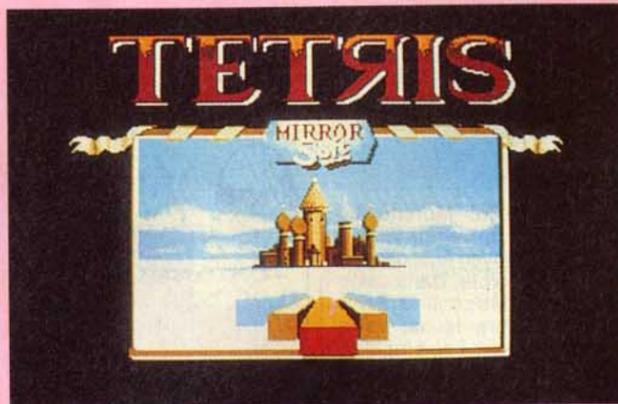
ACE ET GHOSTBUSTERS 2

Je vous laisse imaginer la surprise chez Activision lorsque, dans le numéro de décembre d'Ace, un des plus importants magazines anglais, *Ghostbusters 2* obtenait 25% en note globale. Le problème était tout d'abord que la moyenne des notes obtenues par le jeu était, jusqu'à ce jour, de 88%. En plus de cela, le jeu était vraiment descendu dans l'article, et de manière très directe. Activision téléphone à l'éditeur, Emap, et demande un rectificatif. Emap refuse, et Activision porte l'affaire devant les tribunaux. Là, tout se complique. Peut-on porter plainte contre un magazine, qui donne une note qui, selon vous, n'est pas du tout méritée? Non, car c'est le boulot des journalistes... sauf qu'ici, Ace est le seul magazine à avoir dit du mal du jeu. Peu de temps après, Activision découvre que l'article est signé sous un faux nom, et chez Emap, personne ne veut dire de qui il s'agit. Voilà bien une affaire des plus étranges, et que nous suivrons de très près.

LE RETOUR DE LA CONSOLE KONIX

Nous vous avons fait part de nos inquiétudes quant à la sortie rapide de la console Konix, ainsi que de notre surprise quant à la qualité très moyenne des produits présentés pour le moment. Cette déception s'accroît avec l'annonce du retard qu'a maintenant pris Konix. La console, qui aurait dû être en vente en novembre, ne l'a pas été. Il semble en plus que les programmeurs des différents jeux ne puissent pas terminer leurs produits tant que la console elle-même n'est pas finie, ce qui traîne énormément. Comme la compagnie a traversé en plus une petite crise financière, dont elle semble maintenant sortie, on peut désormais penser voir la fameuse console début 90. Hélas! si la Sêga Mégadrive ne tarde pas, elle devrait renvoyer la Konix aux oubliettes.

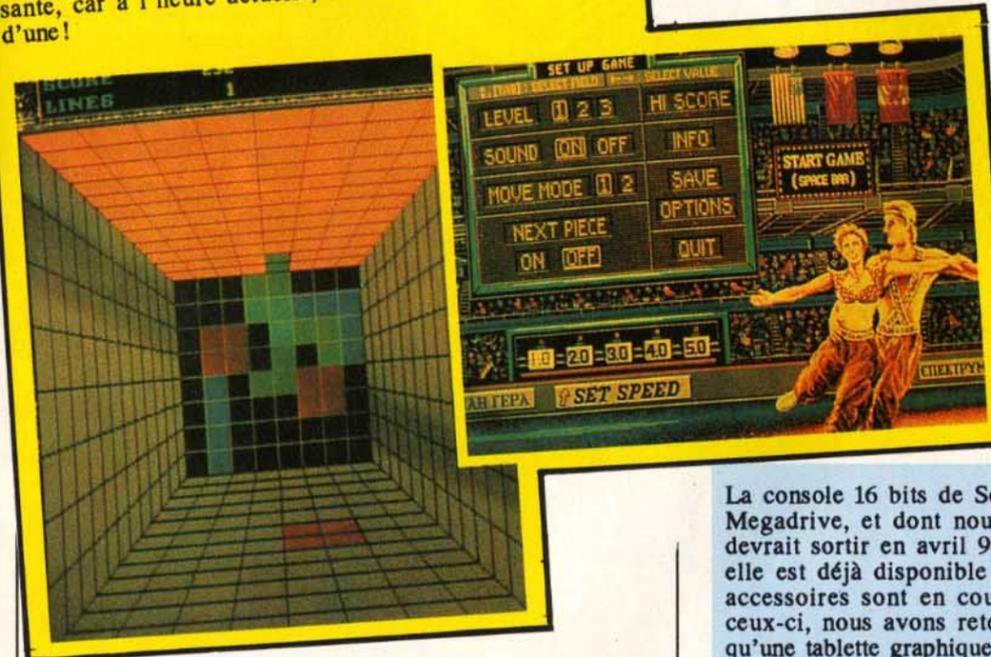
Dernière minute: la date de sortie en Angleterre de la fameuse console est désormais pour fin janvier, et le prix de 3000 francs. Sera-t-elle distribuée en France? Est-elle vraiment bonne? Des réponses très prochainement!



Dernière minute: Nintendo gagne la première partie et possède bien les droits de Tetris pour la version arcade. Tengen devra donc verser une importante somme d'argent à la compagnie japonaise... Et ce n'est qu'un début!

LE RETOUR DE TETRIS

L'équipe russe à la base du génial jeu Tetris vient de rédiver. Leur nouveau jeu se nomme Welltris, et c'est exactement pareil, si ce n'est que le jeu se déroule maintenant en trois dimensions. Enfin, plus précisément, les pièces glissent le long des quatre parois qui forment le puits dans lequel se déroule le jeu. Arrivé au fond, la pièce glisse vers le milieu de l'écran. Le but du jeu est toujours le même, mais c'est vraiment plus dur! Fort de leur succès avec Tetris, les auteurs attendent qu'un éditeur se décide à éditer Welltris. En fait, ils attendent l'offre la plus intéressante, car à l'heure actuelle, ils ont dû en recevoir plus d'une!



MISSION REUSSIE POUR GAINSTAR

La compagnie anglaise Gainstar, distributrice de bien des labels (dont Silmarils en Angleterre), vient de récupérer la compagnie Mission, dont nous vous parlions le mois dernier. Le premier jeu, *Dominion*, était présenté dans notre précédent numéro. C'est un jeu dans le genre d'Elite, en 3D formes pleines, et où, un à huit joueurs peuvent participer en même temps, en connectant autant de machines que de joueurs. Le jeu sera disponible début janvier pour Amiga et ST. Un second produit, un simulateur de vol, sera disponible plus tard dans l'année.

MOUVEMENT DE FOULE CHEZ VIRGIN

C'est désormais officiel, l'ex-équipe d'Exxos travaille désormais pour Virgin. Inutile de commencer à bavarder frénétiquement sur le magazine, aucun produit n'a encore été annoncé, et tout semble se passer comme ci les premiers produits de l'équipe de Jean-Philippe Ulrich ne devaient pas sortir avant quelque temps. De l'autre côté de la Manche, c'est l'équipe de Magnetic Scrolls, qui avait réalisé *The Pawn*, *Guild Of Thieves*, *Corruption*, *Jinxter* et *Fish* qui vient de signer avec Virgin. N'attendez pas non plus de produits avant le milieu de 90.

BIENVENUE À RAINBOW ARTS UK

On connaissait bien la compagnie allemande Rainbow Arts, et voici qu'une filiale anglaise, Rainbow Arts UK, vient de s'ouvrir. Alors, à qui on s'adresse, nous? Aux Anglais ou aux Allemands. Aux Anglais. Ça tombe bien, l'allemand et moi ça fait deux.



CONSOLE D'AUJOUR'HUI OU ORDINATEUR DE DEMAIN?

La console 16 bits de Sega, plus connue sous le nom de Megadrive, et dont nous vous parlons de plus en plus, devrait sortir en avril 90 en France. Aux États-Unis, où elle est déjà disponible sous le nom de Genesis, divers accessoires sont en cours de commercialisation. Parmi ceux-ci, nous avons retenu un clavier d'ordinateur ainsi qu'une tablette graphique. Du côté jeu, les produits sont de plus en plus fabuleux, et Spectrum Holobyte vient d'annoncer la venue de Falcon sur la fameuse console. Vivement avril!

Virgin Loisirs, les distributeurs exclusifs en France de la Megadrive, nous font savoir qu'il ne faut surtout pas acheter les quelques Megadrive en import que l'on pourrait trouver actuellement. A un prix prohibitif, au standard NTSC et surtout non garanties, elles sont à éviter à tout prix. Bref, mieux vaut attendre avril!

NINTENDO IN COLOR...

La console qui fait actuellement un carton au Japon et aux États-Unis, c'est la Game Boy de Nintendo, console portable monochrome. Seulement voilà, Atari se prépare à lancer la Lynx, une console également portable, mais couleur. De ce fait, Nintendo devrait prochainement annoncer l'arrivée de la Game Box... couleur! Pour ce qui est de la France, aucune de ces trois machines n'a encore été annoncée.

CODEMASTERS CRÉE L'ÉVÉNEMENT

La compagnie anglaise spécialisée dans le "budget" vient de lancer en Angleterre une interface permettant de relier un Amstrad CPC, un Commodore 64 ou un Spectrum à un lecteur de Compact Discs audio. L'intérêt est de pouvoir ensuite éditer des Compacts Discs de jeux. C'est génial, d'autant plus que des versions Amiga, PC et ST sont en cours de réalisation et que ça devrait arriver début 90. On enquête!

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

Le magazine
du branché
MICRO

Le **STACY**
Spectre **GCR**
COMDEX 89
Programmer
les cartouches

Le **STE** à fond
le nouveau **TOS**

Les démos **ST**
GFA PUNCHS

Guide d'achat:
ST et Amiga

AMIGA: 1er
show européen

Le Portfolio
ATARI

Une station
88000

Le magazine
des 16/32 bits

ST
MAGAZINE

Mensuel - N°36 / 25F
Décembre 89/Janvier 90



LE "PRO"

Un **MAC?**
portable
à moins de
15000 FF!



LE "FUN"

Lost
patrol
sur **ST**
et **Amiga**

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

GEN CANCANS

LE ZOO ÉLECTRONIQUE

Ce n'est pas le nom d'un nouveau jeu éducatif, mais bel et bien la traduction de Electronic Zoo, compagnie dont nous vous parlions il y a quelques numéros. Composée surtout d'anciennes recrues de Microprose, la compagnie vient de sortir **Battle Squadron** sur Amiga, testé dans ce numéro... Et étrangement, l'éditeur américain Cosmi, qui était auparavant distribué par Microprose, vient de signer avec Electronic Zoo. Trois produits sont annoncés pour le début 90: **Presumed Guilty**, **Chomp** et **War Eagles**. On peut compter les avoir sur Amiga, PC et ST. Ça ne devrait pas tarder à chauffer entre les deux compagnies.

WEIRD SERRANO

Herman Serrano, l'auteur de **Weird Dreams**, travaille très dur en ce moment. Il dessine des pages écrans pour de nombreux jeux, mais surtout, il travaille sur **Atomic Lunch**, son nouveau produit, qui s'annonce encore plus fou que **Weird Dreams**. Plus de détails dès qu'un éditeur se décidera à éditer ce jeu.

OCEAN EN TEMPS RÉEL

La nouvelle est tombée récemment sur nos téléspectateurs. **Battle Command**, le nouveau programme des auteurs de **Carrier Command**, sera édité chez Ocean. Tout semblait pourtant bien parti pour que le programme sorte chez Microprose, mais il semble que les programmeurs aient finalement préféré le géant anglais. Dans ce jeu, vous dirigez des tanks très sophistiqués et surtout très armés. Le jeu est une nouvelle fois en 3D formes pleines, et devrait sortir en mars. Selon les auteurs, les commandes sont aussi simples que dans **Carrier Command**, la 3D est beaucoup plus rapide et détaillée et il y a plus de missions. Gary Bracey déclare: "C'est le meilleur jeu de Realtime, ils l'ont compris et ont voulu le donner à un éditeur qui leur ferait justice." No Comment!



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

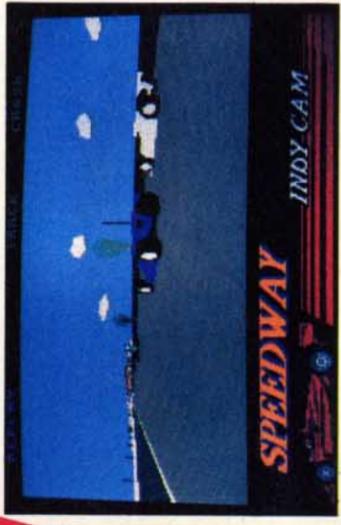


**BRICO - LOISIRS
MEYRIN**

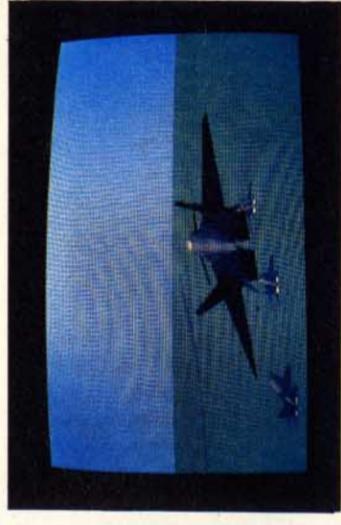
Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE



Pour ce mois de janvier, malgré une notation plus dure de la part de la rédaction, encore 19 Gens D'Or et Gens Hit, avouez que ce n'est pas si mal! A noter le bon score réalisé par les softs PC, chose assez nouvelle dans la micro-informatique ludique. Nous vous rappelons, pour mémoire, que la présence de ces logiciels dans le présent numéro ne garantit pas leur disponibilité immédiate.



LES MEILLEURS JEUX DU MOIS

1) INDY 500 (Electronic Arts)	PC	100%
2) F29 RETALIATOR (Ocean)	AM	100%
3) IVANHOE (Ocean)	ST	97%
4) DRAKKHEN (Infogrames)	AM/ST	95%
5) NINJA WARRIORS (Virgin games)	AM/ST	95%
6) LES INCORRUPTIBLES (Ocean)	AM/ST	94%
7) BUDOKAN (Electronic Arts)	PC	94%
8) THE TELLER (Ubi Soft)	ST	93%
9) BLOCK OUT (California Dreams)	AM	93%
10) WILD STREETS (Titus)	A/PC/ST	92%
11) CHASE HQ (Ocean)	AM/ST	92%
12) BATTLE SQUADRON (Electronic Arts)	AM	91%
13) X OUT (Rainbow Arts)	AM	90%
14) KICK OFF PROLONGATION (Arco)	AM/ST	90%
15) WOLF PACK (Mirrorsoft)	PC	89%

16) GATES OF JAMBALA (Grandslam)	AM/ST	86%
17) BEVERLY HILLS COP (Lynxsoft)	AM/ST	83%
18) OPERATION THUNDERBOLT (Ocean)	AM/ST	82%
19) CABAL (Ocean)	AM/ST	80%
20) DOUBLE DRAGON II (Virgin Games)	AM/ST	79%
21) CONQUEROR (Rainbow Arts)	PC/ST	79%
22) STAR TREK V (Mirrorsoft)	PC	78%
23) SUPER CARS (Granlibra)	AM	78%
24) GHOSTBUSTERS II (Activision)	PC	78%
25) E.S.S (Tomalukow)	PC/ST	77%
26) DARUS + (The Edge)	ST	77%
27) IRON LORD (Ubi Soft)	AM/ST	76%
28) OMNICON CONSPIRACY (Mirrorsoft)	PC	76%
29) TIME (Empire)	AM/ST	75%
30) TONGUE OF THE FATMAN (Activision)	PC	75%
31) PEANUTS (The Edge)	ST	74%
32) DOCTEUR FATALIS (Empire)	A/PC/ST	73%
33) WARP (Grandslam)	ST	72%
34) GRAVE YARDAGE (Activision)	PC	71%
35) OMEGA (Origin)	A/PC/ST	70%

36) LASER SQUAD (Blake Software)	AM/ST	70%
37) SPACE ROGUE (Origin)	PC	70%
38) BLUE ANGELS (Accolade)	PC	69%
39) FIRST CONTACT (Rainbird)	ST	68%
40) BORODINO (ARC)	A/PC/ST	68%
41) KEEP THE THEE (Electronic Arts)	PC	67%
42) HIGHWAY PATROL II (Microïds)	ST	65%
43) RALLY CROSS (Arco)	AM/ST	64%
44) CRAZY SHOT (Loriclé)	ST	63%
45) SWORD OF THE SAMURAI (Microprose)	PC	62%
46) GOLD OF THE AMERICAS (Electronic Arts)	PC	61%
47) STAR BREAKER (ARC)	ST	57%
48) FAST LANE (Atronic)	AM	45%
49) FREDDY HARDEST (Dinamic)	AM	38%
50) KELLY X (Mastertronic)	ST	34%
51) KJ D SOCCER MATCH (Impression)	AM	20%
52) SPEEDBOAT ASSASSIN (Mastertronic)	AM	19%

GENS HIT ET DU MOIS DE NOVEMBRE 89

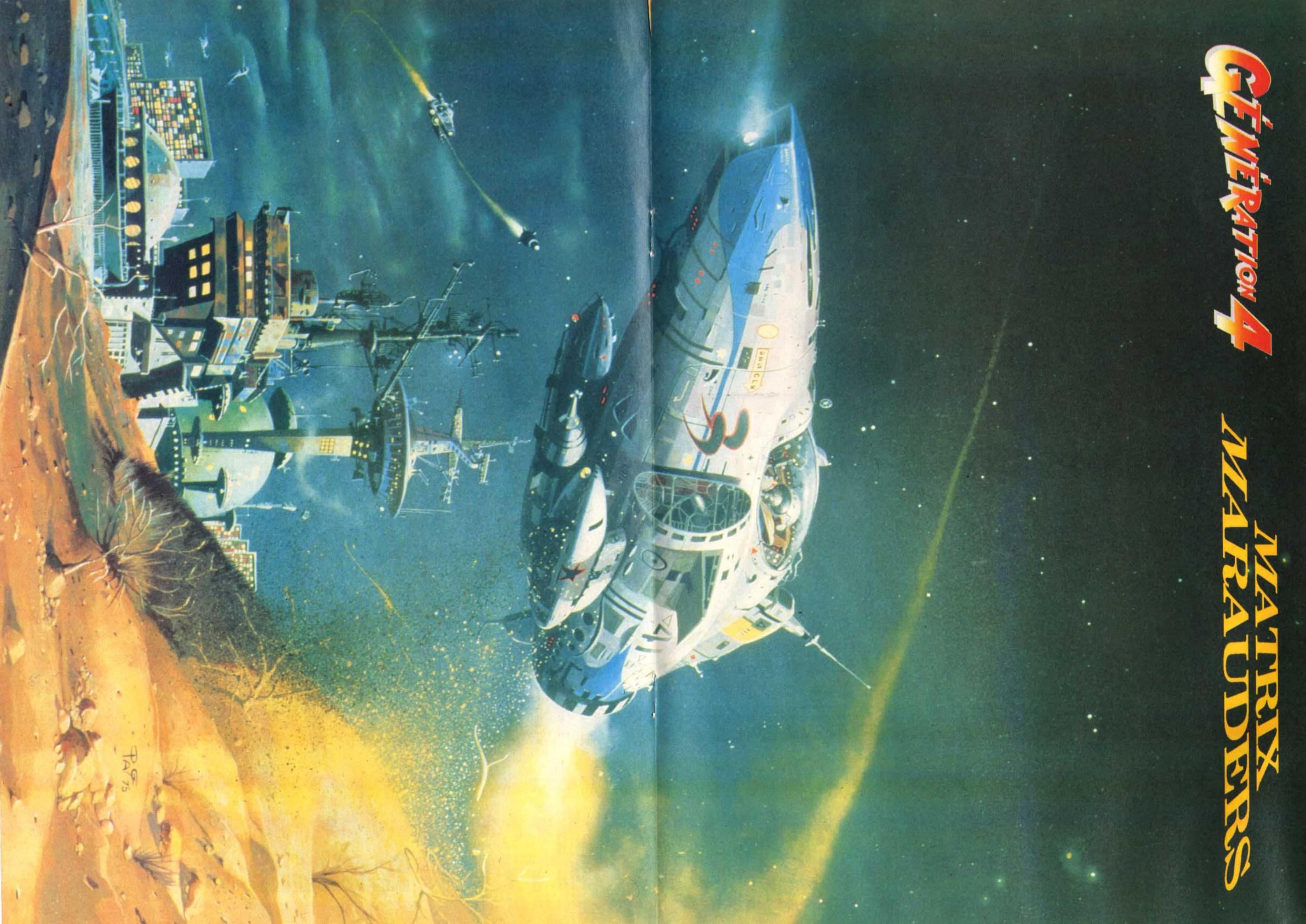
GENS HIT ET DU MOIS DE DECEMBRE 89

HOUND OF SHADOW	(Electronic Arts)	ST	98%
LES VOYAGEURS DU TEMPS	(Delphine Cinema)	AM	98%
B.A.T	(Ubi Soft)	ST	98%
SHADOW OF THE BEAST	(Psychosis)	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%
SIM CITY	(Infogrames)	AM	100%
BOMBER	(Activision)	PC	99%
INTERPHASE	(Image Works)	AM/ST	98%
M4 SHERMAN	(Loriclé)	ST	98%
HARD DRIVIN	(Domark)	AM/ST	96%
VEITE	(Spectrum Hobby)	PC	96%
IT CAME FROM THE DESERT	(Cinemaware)	AM	95%
HERO'S QUEST	(Sierra-On-Line)	PC	95%
CHAMBERS OF CHAOLIN	(Grandslam)	AM/ST	94%
DARK CENTURY	(Titus)	ST	93%
BATTLE OF BRITAIN	(Lucasfilm Games)	PC	93%



GENERATION 4

MATRIX
RELOADERS



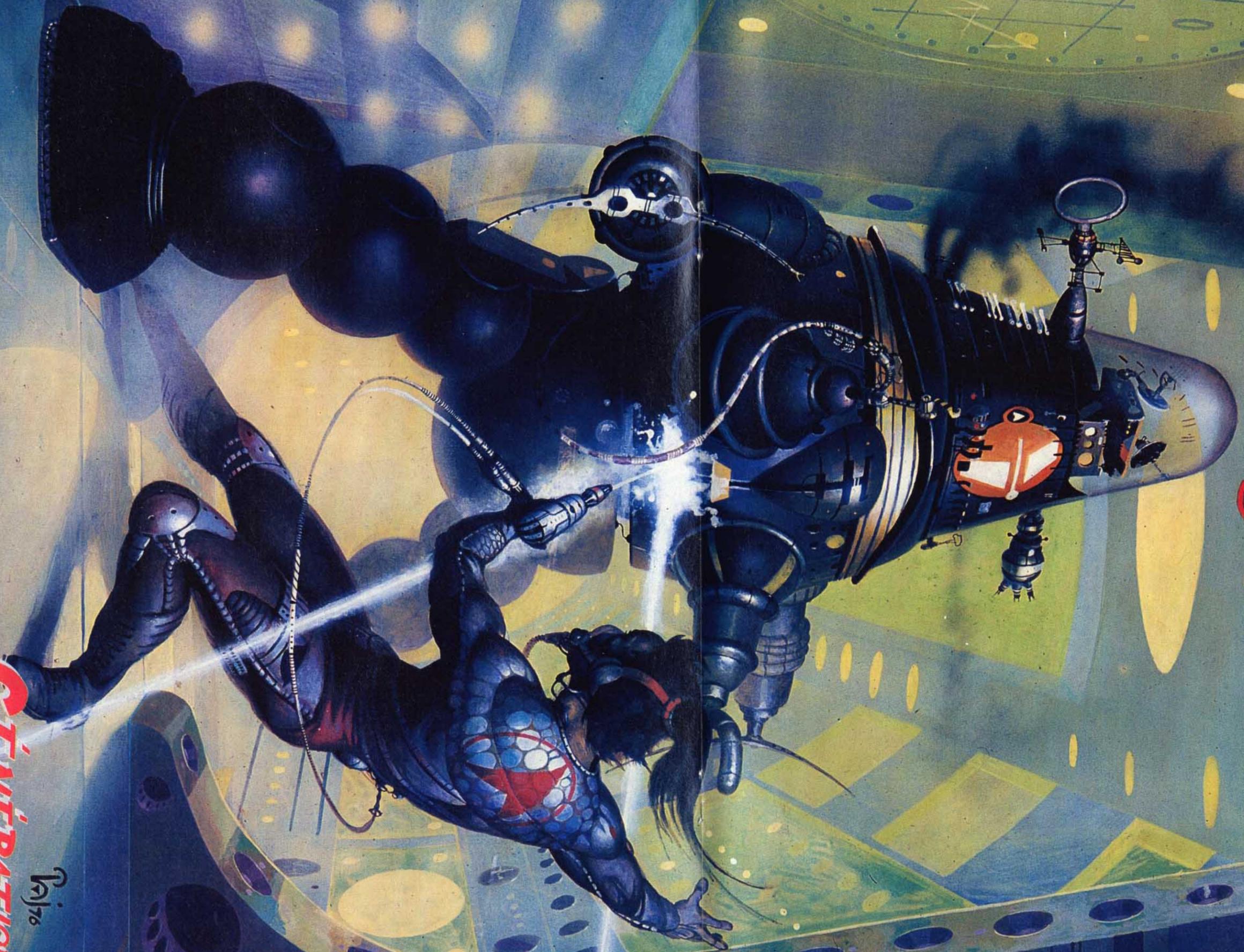
PARIS

WARBAND



GENERATION 4

STARX



GENÉRATION 4

Paris

GÉNÉRATION 4

AQUAVENTURA
AQUAVENTURA



LIVE AT THE

BUDDOKAN



1990

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
7	1	2	3	4	5	6
14	8	9	10	11	12	13
21	15	16	17	18	19	20
28	22	23	24	25	26	27
	29	30	31			

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

APRIL

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAY

S	M	T	W	T	F	S
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNE

S	M	T	W	T	F	S
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

1990

JULY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AUGUST

S	M	T	W	T	F	S
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBER

S	M	T	W	T	F	S
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OCTOBER

S	M	T	W	T	F	S
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBER

S	M	T	W	T	F	S
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBER

S	M	T	W	T	F	S
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



Hiroshi Ikeda
Kusari-Gama



Kazuo Sakata
Yari



Shigeo Kawahara
Nunchaku



Eiji Kimura
Kendo



Miyuki Hirose
Naginata

Buddokan

The Martial Spirit™

Software from

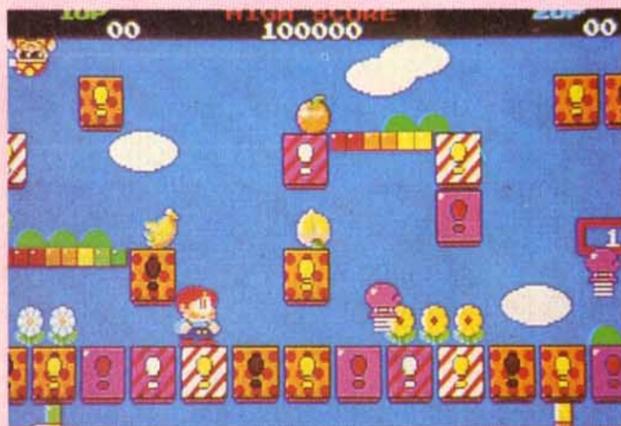


ELECTRONIC ARTS®

GENERATION 4

GEN CANCANS

QUI VEUT LA PEAU DE RAINBOW ISLANDS?



A l'heure actuelle, la fabuleuse suite de Bubble Bobble n'est toujours pas disponible. Rappelons que le problème est multiple. British Telecomsoft, à l'époque où la compagnie détenait Rainbird et Firebird, avait acheté les droits à Taito. Deux problèmes se sont présentés. Le premier, c'est que la conversion n'ayant pas été éditée dans les temps, le contrat devait se terminer là. Quand bien même il eût continué, les droits n'étaient pas transmissibles lors de la reprise de Firebird et Rainbird par Microprose. Le jeu, qui est pourtant fini depuis bien longtemps, ne pouvait donc sortir. A l'heure actuelle, il semble qu'Ocean soit sur le coup pour reprendre la licence, ce qui ne devrait pas être trop compliqué, vu les excellents rapports entre la compagnie et Taito, dont Ocean adapte la plupart des produits. Reste à savoir si Microprose accepterait de laisser Ocean publier un programme développé par des programmeurs payés par Firebird! Nous vous informerons du cours de cette histoire!

ACTIVISION: ILS ONT COMPRIS

Vous être méchant, on peut dire que les conversions d'arcade signées Activision étaient en moyenne assez moyennes (vous me suivez, là?). A côté de cela, leurs produits originaux étaient souvent... excellents. De ce fait, 90 devrait voir plus de produits originaux: 60% contre les 20% de cette année. Une très bonne initiative si l'on pense à des titres comme Millennium 2.2, Wicked et surtout Bomber.

LA FIN DE LEVEL 9?

L'équipe de Level 9, à la base de Knight Orc, Gnome Ranger, Ingrid's Back ou encore Scapeghost, vient d'annoncer qu'elle arrêterait les jeux d'aventure textuels. Ils sont depuis maintenant six mois sur d'autres jeux, des jeux d'aventure animés avec des phases d'arcade. Ceci ne fait que confirmer la tendance actuelle. Aurons-nous encore un jeu d'aventure textuel en 1990?

RAZ DE MARÉE

Nous étions en Angleterre lorsque le tout nouveau Gallup, sondage très sérieux donnant les jeux qui se vendent le mieux, ainsi que les parts de marché de chacune des compagnies, venait d'être publié. Et cela donnait, pour une période se terminant au 18 novembre, 30,6% de parts de marché pour Ocean, ce qui signifierait qu'un jeu sur trois acheté est un jeu de la marque anglaise. Stupeur! y compris chez Ocean où on semblait quelque peu sceptique. Quoi qu'il en soit, même si le résultat n'est pas totalement exact, ceci confirme l'écrasante domination de la compagnie, le second était à 8,8%!

ATARI: LA PUISSANCE DERRIERE ARC

Tel fut le slogan d'Atari Angleterre pour le lancement du label Arc. La firme se lançant dans le jeu, voilà une étrange nouvelle! Surtout que les produits sortis ou prévus sont disponibles non seulement pour ST, mais aussi pour PC et Amiga. Certains des produits sont disponibles en France, mais la compagnie semble ne plus avoir de distributeur français à l'heure où nous écrivons ses lignes. Voilà qui commence bien mal, pour le lancement d'un label qui promet de 30 à 35 jeux pour 1990.

ROBOCOP 2 ARRIVE...

On le savait depuis quelque temps, Paul Verhoeven préparait son Robocop 2, avec Frank Miller comme scénariste. Ocean semble déjà sur le coup, et cela est loin d'être une mince affaire quand on sait que Robocop, le premier programme, fût premier dans les ventes pendant 50 semaines, soit près d'un an. A l'heure actuelle, il n'est "plus" que second. A ce rythme-là, Robocop 2, qui pourrait sortir en 90 (le film et le jeu), arrivera dans les Charts lorsque le premier y sera encore.

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:

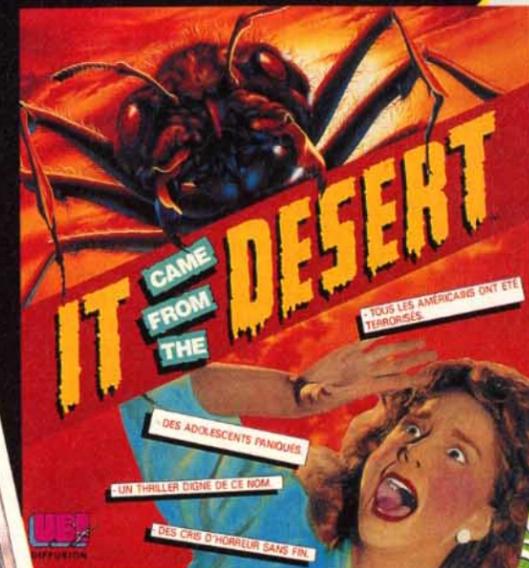
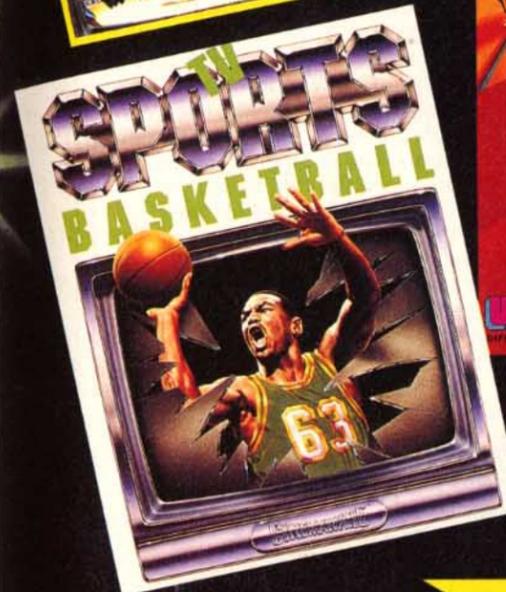
3615 GEN4

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

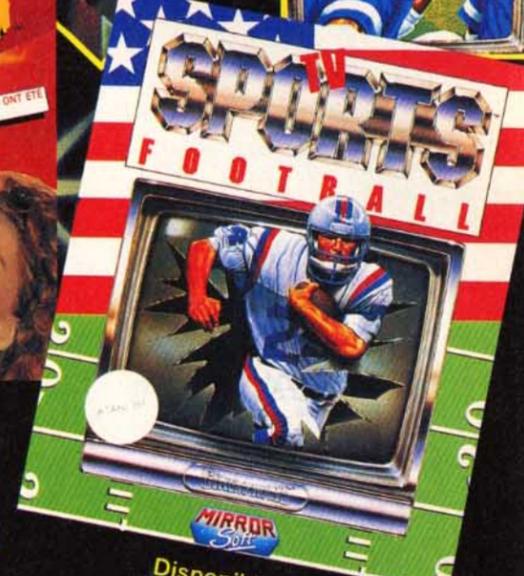
CINEMAWARE®

P R E S E N T E

Bientôt disponible sur Amiga



Disponible sur Amiga, 1 méga



Disponible sur ST, Amiga et PC 5 1/4 et 3 1/2

5 JEUX GÉANTS
5 SUCCÈS

Disponible sur ST, Amiga, C 64 PC, Mac et Amstrad



Disponible sur ST, PC et Amiga



Distribué par

UBI

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

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

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

Deste 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

Deste 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)

SIMULATION

BLUE ANGELS

ACCOLADE env.250F 1 joueur
Système: PC

Qui n'a jamais rêvé de faire partie, un jour, de la plus célèbre des patrouilles aériennes, les Blue Angels? Dorénavant, la société Accolade vous en donne la possibilité. Mais avant d'intégrer l'équipe, vous devrez prouver votre valeur, et accomplir de nombreuses figures (environ 25) imposées, sans la moindre faute. Vous allez suivre la voie imposée par l'école de l'armée de l'air en débutant sans grade pour finir, peut-être, diplômé de l'aéronavale. Bien sûr, pour vous entraîner, vous disposez d'un simulateur sur lequel figure, matérialisé par des rectangles en fil de fer, le chemin exact à suivre. Dès que vous maîtrisez un peu plus les commandes, vous êtes autorisé à prendre place dans un véritable appareil pour effectuer vos manoeuvres en plein ciel. Et ça n'est qu'après de nombreuses répétitions que vous pourrez intégrer la patrouille des Blue Angels. Il est à noter que pour bénéficier pleinement de ce programme, un gros PC assez rapide est nécessaire. Néanmoins il est possible de choisir, pour l'avion et le décor, entre différents niveaux de détails, allégeant ainsi la gestion 3D sur une configuration plus moyenne.

Les versions Amiga et ST sont annoncées pour le premier trimestre 90.



Un peu fade, cette simulation de vol! Malgré quelques idées nouvelles (vol acrobatique), elle ne peut en aucun cas venir concurrencer ce qui se fait actuellement sur PC. L'animation reste un peu lente et saccadée et les décors trop simples. Cependant, ce logiciel n'est pas dénué d'intérêt et, avant de faire bonne figure et d'intégrer la patrouille des Blue Angels, de nombreux essais seront nécessaires. L'entraînement, il n'y a que ça de vrai!



BLUE ANGELS

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 73%

SON: 19%

REALISME: 69%

INTERET: 69%



AVENTURE

KEEF THE THIEF

ELECTRONIC ARTS env.300F 1 joueur
Système: PC

Vous êtes Keef, un jeune homme aux nombreux talents, qui après avoir étudié la religion, l'art de combattre et la magie, s'est finalement tourné vers un domaine beaucoup plus lucratif, l'art de tromper les gens et de subtiliser les possessions d'autrui. Banni de votre ville d'adoption (suite à quelques méfaits de votre part), vous partez à l'aventure pour devenir, qui sait, l'empereur dieu du royaume de Tri-City. Ce jeu se présente sous la forme d'un jeu de rôle interactif, c'est-à-dire que vos caractéristiques influent sur le déroulement de l'aventure. L'écran se décompose en plusieurs fenêtres. Dans la partie supérieure apparaissent, soit le dessin du lieu où vous vous trouvez, soit la scène de combat, soit l'écran de mixage des composants pour préparer un sort. A droite de ces dessins, se trouvent les flèches pour vous diriger, une lettre désignant la direction vers laquelle vous êtes tourné, et surtout quatre indicateurs sur votre état (sommeil, nourriture, santé, argent). En cliquant sur ces indicateurs, vous obtenez des renseignements complémentaires sur votre état et vos caractéristiques (force, dextérité, constitution, sagesse, chance, charisme, points de vie, nourriture possédée, si vous êtes saoul, points de magie, expérience). De même, en cliquant directement sur un objet, un personnage ou une issue, vous pouvez les sélectionner pour une action. Pour jeter des sorts, il faut d'abord trouver un livre de sorts, mais surtout divers composants pour les mélanger. La partie inférieure de l'écran est une fenêtre, où un texte décrit ce que vous voyez, les personnages que vous rencontrez, etc. La partie médiane de l'écran comporte plusieurs icônes servant à effectuer une action bien précise (regarder, prendre, fouiller, voler, parler, acheter,...), ou à obtenir un inventaire de ce que vous avez. Vous pouvez y jouer avec la souris ou par l'intermédiaire du clavier, et à tout moment vous pouvez sauvegarder l'aventure. Tout en anglais, ce logiciel fera plaisir à tous ceux qui sont passionnés par les jeux de rôles et les jeux d'aventure.

Si le scénario n'est pas trop mal, la réalisation est loin d'être fantastique.



Les jeux de rôle ça me connaît! C'est donc avec un grand intérêt et beaucoup d'espoir que je me suis jeté sur celui-ci. Malheureusement j'ai été quelque peu déçu. Si le scénario n'est pas trop mal, la réalisation est loin d'être fantastique. Même l'accompagnement musical sur Amiga devient assez vite agaçant. Une satisfaction en revanche pour l'humour que les auteurs ont su intégrer dans les dialogues. En bref, Keef The Thief m'aura occupé un petit moment, mais pas plus.



Voici un mélange de jeu d'aventure et de jeu de rôle qui, s'il est original, me déconcerte un peu. De nombreux éléments sont les bienvenus, comme le concoctage des sorts ou encore les pourcentages de réussite, mais d'autres sont ratés. Les phases de combat par exemple sont assez grossières et peu intéressantes. Demeure le scénario

original et certaines bonnes idées... mais je n'accroche pas.



KEEF THE THIEF

SCENARIO: 79%

COMMANDES: 64%

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: -

SON: 57%

Pas de version ST annoncée.

NIVEAU: pour joueurs confirmés!

INTERET: 67%

OMNICRON CONSPIRACY

MIRROSOFT env.250F 1 joueur
Système: PC

Allez vous présenter le plus vite possible dans le bureau du chef de la police de Cron, indiquant le message que vous veniez de recevoir. Dès votre arrivée, vous apprenez qu'un de vos agents ne répondait plus depuis déjà trois jours. Sa dernière liaison radio précisait qu'il était sur la piste d'un vaste réseau de drogue. Ses dernières paroles expliquaient que ses investigations l'avaient mené à la taverne Mind-Zi. D'autre part, la carcasse de son vaisseau, retrouvée depuis peu, révélait que celui-ci avait subi une attaque sans avoir eu le temps de répliquer. Devant la gravité de la situation c'est à vous, capitaine Powers, que le chef de la sécurité décide de confier la délicate mission de tirer cette affaire au clair. Maintenant vous êtes dans la rue, interrogeant chaque personne susceptible de vous fournir des renseignements, ressasant sans cesse toutes sortes d'informations. Durant vos recherches, vous aurez de nombreuses possibilités pour converser avec votre entourage. Vous pourrez parler, prendre un objet, l'examiner... Ne croyez pas aveuglément tout le monde, sachez faire la part des choses, certaines créatures peuvent être dangereuses. Faites preuve de diplomatie et d'astuce, suivez certains individus, s'ils ne vous mènent pas directement vers l'endroit ou l'objet souhaité, ils peuvent néanmoins vous indiquer le chemin à suivre. Et n'oubliez pas, votre insigne de police ne vous ouvrira pas toutes les portes, loin s'en faut. Utilisez-le avec précaution!

Version Amiga et ST pour le premier semestre 90.

...un soft très prenant qui mérite le détour.



À première vue, ce logiciel ne me semblait pas fantastique et pourtant une fois dans la partie, je me suis aperçu de l'intérêt certain du jeu. Malgré la qualité générale du programme qui n'est pas à proprement parler démentielle, le résultat final est très correct. On se laisse vite prendre par l'intrigue. De plus le système est extrêmement pratique puisque vous n'aurez rien à taper au clavier. En effet, tout se fait par l'intermédiaire des touches du curseur. En bref, un soft très prenant qui mérite le détour.



Ok, ce n'est pas très beau, et sur une machine où les Sierra-On-Line et les Lucasfilm Games fleurissent, il est un peu dommage de voir un jeu aussi pauvre graphiquement arriver sur le marché. Par contre, il a l'intérêt d'être beaucoup plus grand public par un thème simple et un maniement facile. Un jeu qui ravira les fans d'aventure ainsi que ceux qui veulent s'initier à ce genre!



Yo, Boss. H.Q. says go to the planet Cron, stat. One of our operatives has gone silent while tracking a drug ring there. press ENTER to continue



OMNICRON CONSPIRACY

SCENARIO: 78% COMMANDES: 85%
GRAPHISME: 72% ANIMATION: 76%
SON: 68%
INTERET: 76%

STAR TRECK V

MINDSCAPE env.300F 1 joueur
Système: PC

Une fois de plus, vous vous retrouvez à la tête d'un équipage réduit à son strict minimum, avec un vaisseau fonctionnant tout juste. Ce ne serait pas grave si vous n'aviez reçu une urgente transmission émanant du commandant du Starfleet, vous décrivant la situation actuelle aux alentours de Nimbus III. Votre première décision est de vous y rendre le plus rapidement possible, surtout depuis qu'Uhura a intercepté les transmissions Klingon. Vous êtes convaincu que le haut commandement Klingon a envoyé un vaisseau vers Nimbus. Si c'est le cas, vous devez impérativement l'arrêter. Toutefois, n'oubliez pas les ordres, vous devez éviter l'affrontement par tous les moyens. Le moindre anicroche pourrait remettre en cause les négociations pour la paix et replonger l'univers dans un profond chaos. Bien évidemment, vous n'avez pas les mains liées et toute action hostile envers votre vaisseau mérite une riposte. Même diminué, l'Enterprise possède encore quelques atouts et armes meurtrières, comme le phaser ou les torpilles à photons. Mais les Klingons ne constituent pas la seule menace pour l'Enterprise. En effet, assurer la bonne marche de ce dernier est un problème des plus délicats. Attention de ne pas vous laisser entraîner dans une nébuleuse d'antimatière. Quoi qu'il en soit, votre périple sera long et les péripéties nombreuses. Que l'aventure commence!



IN SPITE OF SCOTTY'S HARD WORK AND EXPERTISE, ENTERPRISE IS STILL IN NEED OF MUCH REPAIR. "I THINK YOU GAVE ME TOO MUCH TIME, CAPTAIN."



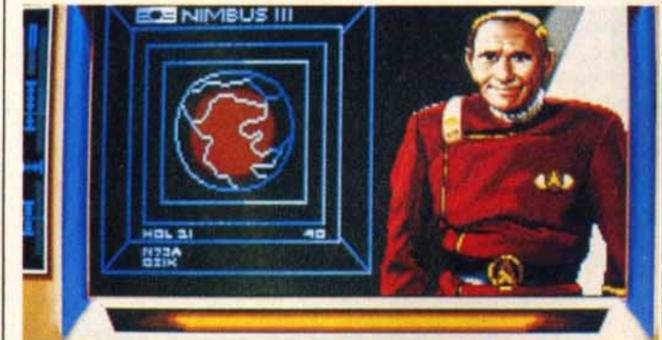
Et voici un jeu en VGA, espérons que cela va se généraliser, car le résultat est vraiment remarquable. Star Trek sur PC est à la hauteur des meilleurs jeux d'aventure tournant sur Amiga ou ST, seul le son est encore critiquable. En revanche la réalisation semble être le point fort du logiciel, car au niveau du scénario Star Trek n'est pas des plus convaincants et n'apporte rien de nouveau au genre, même si quelques phases de combat viennent insuffler un peu d'action. En somme, un soft qui se laisse jouer et qui ravira sans aucun doute les fans de l'Enterprise.



THE SEARCH FOR THE PLANET OF EDEN, SHA KA REE. HE NOW HOLDS THE CONSULS AS BAIT, AWAITING THE ARRIVAL OF A STARSHIP.



La présentation comporte parmi les plus belles images que j'ai vu sur PC. C'est graphiquement superbe et les animations sont parfaites. Le jeu en lui-même est un mélange de classique Star Trek et de divers jeux d'arcade intervenant au cours du jeu et représentant certaines scènes du film. Les Trekkies seront ravis, les autres profiteront également de ce jeu pour découvrir un bon mélange d'arcade/stratégie et surtout, un jeu aux graphismes saisissant en VGA.



"YOUR ORDERS ARE TO PROCEED AT ONCE NIMBUS III, ASSESS THE SITUATION, AND INSURE THE SAFETY OF THE STAGES... AT ALL COSTS!"

Dans peu de temps sur Amiga, mais pas de version ST prévue.



STAR TRECK V

SCENARIO: 59% COMMANDES: 65%
GRAPHISME: 90% ANIMATION: 48%
SON: 14%
INTERET: 78%

AVENTURE

TIME

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

Après Les Voyageurs du temps de chez Delphine, voici un autre jeu d'aventure en français, avec pour toile de fond les voyages dans le temps. Vous vivez au XX^e siècle et exercez votre profession de technicien spécialisé en androïdes de tous genres. Appelé en catastrophe sur Historisat, vous allez rapidement être plongé dans une aventure temporelle, dont la conclusion décidera du sort de l'humanité. Historisat est un satellite possédant plusieurs machines à remonter le temps, et dont le but est d'étudier le passé de la Terre. Toutes les actions possibles sont gérées par un système très simple de sept d'icônes, sans compter celles de vos déplacements. Vous pouvez prendre un objet, en abandonner un, le donner à quelqu'un, ou bien l'utiliser. Une autre icône permet de sélectionner la destination d'une porte, car chaque porte donne accès à trois lieux différents (certains pouvant bien sûr faire plus d'un écran de long), et un autre encore permet d'engager la conversation avec quelqu'un (indispensable pour obtenir certains renseignements). Le dernier, en forme d'oeil, s'ouvre lorsque vous êtes à proximité d'un objet intéressant ou d'un ordinateur. En cliquant dessus à ce moment-là, vous pouvez examiner l'objet en question, pour ensuite éventuellement le prendre ou l'utiliser. Partout dans les couloirs d'Historisat vous trouvez des ordinateurs qui vous autorisent, d'une part, à sauvegarder/charger une aventure ou de quitter le jeu, et d'autre part, à obtenir des renseignements sur le temps qu'il vous reste pour sauver la Terre. Avec un scénario qui semble assez complexe, ce jeu d'aventure est extrêmement simple à utiliser, malgré une traduction des dialogues et des descriptions parfois assez surprenante.



Time n'est vraiment pas beau! Graphiquement très moyen, le jeu possède fort heureusement deux aspects positifs: un scénario sympa et fouillé, ainsi que des commandes très simples par icônes. A côté de cela, on est loin d'avoir un jeu somptueux devant les yeux, mais Time conviendra parfaitement aux débutants en jeux d'aventure, même si la traduction française n'est pas toujours parfaite...

Une version PC est prévue pour 90.



TIME

SCENARIO: 89% COMMANDES: 87%
GRAPHISMES: 63% ANIMATION: 67%
SON: 64%

INTERET: 75%



Bon, d'accord, c'est encore un jeu d'aventure basé sur des machines à remonter le temps. Les graphismes et les animations ne sont sûrement pas non plus des modèles du genre. Eh bien, malgré ces défauts, je tiens à dire que je suis en train de passer d'excellents moments à essayer de trouver la solution de cette aventure.

Le système de jeu est à la fois simple et pratique, et très rapidement je me suis habitué à la qualité moyenne des graphismes. Le plus important reste bien sûr le scénario, qui s'avère être assez compliqué et surtout passionnant, les voyages dans le temps étant prétextes à certaines situations stimulantes.

...un scénario sympa et fouillé.

PEANUTS

THE EDGE env.200F 1 joueur
Système: ST



The Edge récidive dans l'adaptation des héros de bandes dessinées. Après Garfield, c'est au tour du sympathique Snoopy de rentrer en scène. Ici, Snoopy se transforme en détective et part à la recherche de la couverture de Linus, qui a mystérieusement disparu. Il explore tout un petit monde coloré, glanant des renseignements et de l'aide auprès de la bande des Peanuts. Snoopy découvre également des objets qui lui permettent d'avancer dans son enquête. La montre lui indique le temps qu'il lui reste, car la recherche est limitée à 45 mn. Et le carnet lui permet de connaître son score. La couverture peut se trouver à plusieurs endroits, si bien qu'une fois résolue, l'énigme peut être rejouée. Personnellement j'ai beaucoup aimé ce jeu (dans le style Terramex), les graphismes sont adorables, tout à fait dans la lignée des bouquins. L'énigme est intéressante, il faut souvent se creuser la cervelle pour passer tel ou tel obstacle, et utiliser les objets aux bons endroits.



PEANUTS

SCENARIO: 68% COMMANDES: 75%
GRAPHISME: 78% ANIMATION: 77%
SON: 67%

INTERET: 74%



Le meilleur jeu de tableau 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



Disponible sur ST et Amiga



Photos d'écran sur Amiga

UBI SOFT

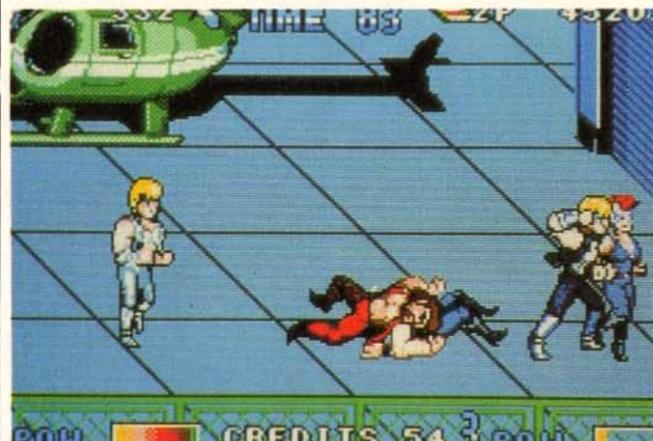
Entertainment Software

DOUBLE DRAGON 2

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



En comparant avec le premier volet de la saga des jumeaux, on constate que les sprites sont maintenant beaucoup plus gros et surtout beaucoup plus beaux. Une fois de plus, vous devez parcourir la ville et "destroyer" les gros méchants, qui, je vous rassure, ne sont pas les mêmes, même ressuscités. Les habitués ne seront pas gênés par les mouvements, ce sont les mêmes. On peut toujours soulever des caisses, mais aussi (nouveau) d'énormes boules de métal qui rebondissent (attention). Au niveau des armes, les chaînes, les couteaux et les bombes sont encore présents. La nouveauté réside dans le fait que vos héros peuvent se battre avec des pelles et croyez-moi, c'est ravageur. En conclusion, Double Dragon II est mieux réussi que le premier (surtout sur Amiga), et il deviendra vite votre jeu préféré du moment.



DOUBLE DRAGON 2

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 74%
SON: 77%

La version Amiga est plein écran et plus jolie. La version PC arrive d'ici peu.

INTERET: 79%

Ça y est, voici le grand retour de Billy et de Jimmy, les deux jumeaux au cœur d'or et à la poigne de fer. Vous vous rappelez du premier volet de l'aventure, dans lequel les deux frères se sont battus contre les membres du gang des Guerriers Noirs. Ces derniers avaient enlevé Marian, la copine de Jimmy. Afin de la sauver, Jimmy et Billy n'avaient pas hésité à parcourir la ville en détruisant tout sur leur passage. Une fois délivrée, Marian et les deux jumeaux rentrèrent chez eux, mais ils ne savaient pas qu'un membre du gang était encore en vie et avait échappé au massacre. A l'aide d'une ancienne médecine orientale, apparentée à la magie, Linda (la survivante) se soigna et apprit qu'elle pouvait aussi ressusciter les morts. Elle s'en traîna sur quelques malfrats, puis enfin ressuscita Willy, l'ancien chef du gang. En peu de temps, le gang des Guerriers Noirs s'est reformé, malgré quelques erreurs (des mutants), et jure de se venger. Marian est de nouveau enlevée, mais cette fois-ci elle est assassinée et ses restes cachés. Les jumeaux devront encore une fois se battre, puis ressusciter leur amie, grâce à leur pouvoir Shinto (eh oui, ils connaissent la magie eux aussi), pour s'en aller, ensemble, dans un autre univers spatio-temporel et vivre une vie heureuse, du moins jusqu'à Double Dragon III (dans l'espacececece).



Pour une fois, la suite vaut le détour. En effet, cette seconde version de Double Dragon est vraiment une réussite, surtout sur Amiga. Les graphismes ont été améliorés avec un effort particulier pour les personnages (autrement mieux faits que dans DD), de même pour les bruitages et surtout le jeu est en plein écran, ce qui rend tout de même beaucoup mieux. Tout seul, la partie tourne court très vite, par contre, à deux le jeu devient tout de suite plus intéressant et très agréable à jouer.

MISE EN BOITE

On reconnaît la personnalité d'un testeur à ces trois jeux préférés du moment. La preuve?



JEAN DELAITE

Jean a tendance à perdre la mémoire, et c'est bien pour cela que Teller l'amuse beaucoup. Bon, c'est vrai qu'il n'a jamais réussi à se souvenir d'une seule forme, mais d'ici le mois prochain, ça devrait aller mieux. Jean est patient. Il a su attendre deux ans pour jouer à Iron Lord, et l'apprécier. Voilà qui est très fort! Enfin, Jean est bizarrement constitué. Ce mois-ci, il s'est fait une tendinite à la colonne vertébrale (selon ses mots!), tout ça, en jouant à Seven Gates Of Jambala. Fou, non?



BETTY FRANCHI

Betty est très, très calme. Ce mois-ci, elle s'est amusée à blaster des milliards d'aliens dans Warp, et à bourrer le flipper comme une dingue dans Pinball Magic. C'est également une grande fan des jeux de tableaux, et pour la première fois depuis cinq ans, elle a délaissé Rogue pour jouer à Twin World.



ROBERT FRANCHI

Robert est dyslexique. Son jeu préféré du mois est Betty's Big Adventure... Pardon, Terry's Big Adventure (on ne peut pas confondre, Betty n'a pas de yoyo, elle!). Robert est un pacifiste convaincu. C'est pour cela qu'il joue beaucoup à Battle Squadron. Finalement, histoire de pouvoir jouer avec Betty, il pratique Twin World, tous les deux à la fois. Étonnant, non?



FRANK LAOIRE

Certains l'avaient bien compris, c'était Frank qui s'occupait de cette rubrique le mois dernier... Relisez sa propre mise en boîte et vous comprendrez. Frank est très émotif. Après avoir joué quelques heures à Indy 500 et F29 Retaliator, les deux simulateurs du moment, il est resté sans voix pendant deux jours. Si bien que ne comprenant aucune de ses questions, il se peut que le magazine soit bourré d'erreurs. Toute erreur ce mois-ci sera donc de sa faute! Grand fan d'Ivanhoé, il y passe quatre heures par jour, dont trois pour trouver où se trouve le H dans le nom de ce héros viking.



DIDIER LATIL

Didier a beaucoup d'imagination, et aime bien vivre les jeux. Après une nuit sur Chaos Strikes Back, on l'a retrouvé le lendemain avec les cheveux brûlés. Il nous a expliqué que c'était le résultat d'une boule de feu d'un magicien, mais ses parents démentent en expliquant qu'ils l'ont retrouvé la tête dans la cheminée. Depuis qu'il joue à Drakkhen, il ne sort plus la nuit de peur des dragons, et joue à Kick Off Prolongation en short et sous la douche, pour mieux ressentir les effets de la pluie. Excusez-le!



STEPHANE LAVOISARD

Stéphane adore tout ce qui est 3D. Il adore Indy 500. C'est le seul jeu où les personnages sont un peu plus maigres que lui, puisqu'ils sont représentés en 2D! Stéphane est intelligent. Il a compris dès sa première partie de Chaos Strikes Back, après s'être fait dévoré par des vers en dix secondes, qu'il lui faudrait beaucoup de temps pour terminer le jeu. Enfin, Stéphane aime l'innovation. Il passe son temps, dans F29 Retaliator, à voler en dessous du niveau de la mer et à se payer les port-avions!



PHILIPPE QUERLEUX

Philippe, malgré tous nos conseils, c'est acheté une console Nec. Nous le lui avons fortement déconseillé, mais il ne nous a pas écouté. Dites-lui qu'il a tort! Soyez nombreux à lui écrire une lettre et à l'envoyer à son attention, à l'adresse du journal! Ce mois-ci, il joue encore un peu sur ses micros, avec Twin World, Terry's Big Adventure et Double Dragon 2.

PRETEST: CHAOS STRIKES BACK

La suite de Dungeon Master est enfin arrivée, après un an d'attente. Nous aurions pu le tester, mais étant le type même de jeu auquel il faut jouer assez longtemps, pour se faire une idée de ce qu'il vaut, nous préférons vous donner nos premières impressions... Test complet le mois prochain.

Côté boîte, Chaos n'innove en rien, puisque c'est la même illustration que Dungeon Master. On notera quand même la présence, en dehors du manuel de jeu et des deux disquettes, d'une pièce de monnaie, et surtout d'un plan très approximatif des divers secteurs du donjon. Le scénario est aussi nul que dans Dungeon Master. Le Chaos est de retour (c'est grotesque!), et il faut ramasser quatre pierres de Corbum et les amener en un endroit précis pour gagner. Bref, on croirait presque le scénario d'un Pac Man. Chaos Strikes Back n'est donc pas encore le grand jeu de rôles que l'on pourrait attendre de FTL, mais cela viendra certainement un jour.

Que ce soit dans la documentation ou sur la boîte, il est dit qu'il faut posséder Dungeon Master pour jouer. Ça n'est pas tout à fait vrai. C'est conseillé pour plusieurs raisons:

- 1) La documentation n'explique pas le système de jeu.
- 2) La documentation ne donne pas les symboles magiques, et le joueur qui n'a pas fait Dungeon Master ne connaît donc aucun sort.
- 3) Il est conseillé de rejoindre l'équipe de personnages que vous jouiez dans Dungeon Master, histoire d'avoir des personnages forts. Cependant, pour ceux qui ont perdu leurs persos (et j'en connais plus d'un), il y a un donjon dans lequel on peut se faire une équipe, comme au début de Dungeon Master. Les personnages y sont très forts, bien que moins compétents que ceux qui ont terminés Dungeon. Enfin, en attendant, ça permet toujours de jouer.

Conclusion: On peut donc jouer à Chaos, même si on n'a pas joué à Dungeon Master. Il suffit de connaître quelqu'un qui a joué au premier, et d'avoir le numéro 9 de Génération 4 dans lequel se trouvent tous les sorts et leurs utilisations.

Cependant, nous déconseillons à des joueurs débutants de commencer par Chaos. Pourquoi?

Notre première partie de Chaos a dû durer près de vingt secondes. Le temps de se souvenir des sorts offensifs (en deux ans, on en oublie des choses!) et nous étions déjà mort. Chaos commence très fort, avec une attaque de vers, et ce n'est qu'un début, puisque vous croiserez rapidement jusqu'à quatre dragons! Après quelques jours de jeu, nous pouvons vous dire qu'il est vraiment complexe. Les pièges sont aussi diaboliques que nombreux, et rappellent plus les pièges que l'on trouve d'habitude dans un jeu de rôles, que ceux de Dungeon Master, qui étaient très primaires. Les monstres sont aussi nombreux et très forts. Il y en a des nouveaux. Nous avons découvert que certaines parties de Chaos Strikes Back étaient aléatoires, ce qui veut dire que chaque personne ne sera pas confrontée aux mêmes problèmes!

Il y a des trappes un peu partout, ce qui veut dire que les plans, qu'il faut absolument faire, seront très complexes, surtout que dans Chaos, des escaliers qui montent vers le nord aboutissent souvent vers l'ouest! Les passages secrets se comptent par dizaines, voir par centaines! Autant dire qu'il faut rapidement trouver une boussole. Une fiole sera également d'une grande utilité, sans quoi guérir vos personnages sera impossible!

Bref, pour conclure rapidement, disons que Chaos Strikes Back est très complexe et très méchant (trop méchant?). Heureusement, sur la disquette d'utilitaires, qui permet entre autres de redessiner le visage de vos personnages, il y a une option d'aide. Un oracle vous donne quelques astuces ou énigmes utiles pour passer les épreuves de la région où vous êtes!

Quoi qu'il en soit, le jeu est aussi bien fait et aussi passionnant que Dungeon Master!

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°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).

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°4 **3 MANETTES EN UNE SEULE**

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 T-shirt, 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

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.

<p>CONNECTIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>DISQUETTES ET LECTEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>HOUSSES ET SOURIS</p> <ul style="list-style-type: none"> HOUSSES ST et AMIGA -écran 65 à 85F -clavier 85 à 105F MOUSE MAT 65F TRACK BALL 3.0 345F <p>DIVERS</p> <ul style="list-style-type: none"> RUBAN SMM804 60F RUBAN STAR NL-10 95F CASSETTES AUDIO -lot de 10 30F FILTRE DIGIT DG88 2200F <p>LIVRES</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, - avec classeur 75F 100F 	<p>Les nouveautés sont en page 106 et le bon de commande est en page 153</p> <p>ANCIENS NUMEROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ST MAGAZINE (depuis No 3) 25F GENERATION 4 (depuis No 1) 25F MICRO IMPRESSION (depuis No 1) 25F <p>LES DISQUETTES DU JOURNAL</p> <p>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</p>	<p>JEUX ET LOISIRS</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 ANTIQUITE I 75F X MASTER 75F YAMS 75F <p>GRAPHISME</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
--	---	--

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..

LES NOUVEAUTES

VIRUS KILLER	20F
BOOT 2D	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol.1	75F
COKTAILS	95F
SHAFTESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F

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 Corrige	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 COIN 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, homéopathie ...

ORDONEWS-AIDE.ACC	95F
ORDONEWS 1: DERMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 2: O.R.L.	95F
ORDONEWS 3: DIETETIQUE	95F
ORDONEWS 4: PSYCHIATRIE	95F
ORDONEWS 5: CARDIOLOGIE	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
TIREXPLOSION	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commercialiser vos logiciels par l'intermédiaire de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre programme sur disquette. Si celui-ci est retenu, vous toucherez environ 26% du prix de vente hors taxes (contactez nous pour de plus amples renseignements). Par pitié, là aussi, ne nous écrivez pas en décrivant votre logiciel pour savoir 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 **Collaboration Boutique** vous renvoie des éléments, car les propositions sont très nombreuses. 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

HYPER ST	195F
AWELE	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

DRAGONLORD



A vous d'acquérir l'expérience nécessaire qui vous permettra de traverser les 120 lieux qui vous séparent du trône suprême auquel vous n'accéderez qu'après l'ultime combat.

LE BIDOUILLEUR MALADE

COMMOTRUCS

SHADOW OF THE BEAST

Pendant tout le chargement du jeu, cliquez sur les deux boutons de la souris, vous aurez les vies infinies. Vous pouvez aussi les avoir en appuyant sur le joystick et sur la souris, si ça vous amuse...

ATATRUCS

Bonne nouvelle, le soft DISCPAC est en vente à la Boutique de Pressimage pour 20 francs, port non compris. Je vous en parlais le mois dernier, il s'agit de l'éditeur de disquettes que nous utiliserons à présent pour nos Atatrucs (sur ST, donc). Il a été réalisé par Jacques Caron, un excellent programmeur qui se fait remarquer partout où il passe, car il devient tout rouge dès qu'on le traite d'excellent programmeur, il n'a pas de chance. Je vous l'avais dit, comme certains d'entre vous ne trouvaient ni Mutil ni Discdoctor, je lui ai demandé de programmer le soft qui nous sera maintenant indispensable: DISCPAC. Il est ultra-rapide, simple à utiliser, on peut l'utiliser en moyenne ou en haute résolution, sur disquette comme sur disque dur et il est bourré d'options très utiles (pour examiner le catalogue ou le boot-secteur de la disquette, par exemple). Donc, on l'adopte, je l'ai envoyé à nos illustres atatrucistes (TOUBAB, GILLUS, ARIOCH et GL). Nous avons fait exprès de le proposer à très bas prix, pour que vous puissiez tous suivre facilement les instructions dans les prochains numéros.

LES INCORRUPTIBLES (1ERE PARTIE)

Il fait très fort, Arioch: pour ne plus être embêté par le compte à rebours, il faut chercher 4A 78 02 4C 66 00 01 EA et remplacer 66 par 60. Pour avoir des munitions infinies, il faut chercher 53 38 02 46 et remplacer le tout par 60 02 4E 71. Enfin, si vous voulez passer plus facilement au niveau suivant, vous pouvez fixer le nombre d'ennemis que vous devrez éliminer, en cherchant la séquence 0C 38 00 10 02 4E et en remplaçant le 10 par le nombre d'hommes que vous voulez tuer.

CONTINENTAL CIRCUS

Vous pouvez y aller, vous pouvez rentrer dans le décor autant de fois que vous le souhaitez, puisque grâce à Gillus, vous avez bloqué le décompte en ayant cherché 41 FA 1F 82 4A 50 67 00 00 1C et en ayant remplacé 67 00 00 1C par 10 BC 00 60. C'est magique.

GHOUL'S GHOSTS

Arioch a sauté dessus. Pour avoir les vies infinies, il a lancé Mutil, il a cliqué dans View File, il a sélectionné "GHOULS.DAT" et il a cherché (Search) la séquence 53 39 00 00 FA 16 et il a remplacé le tout par 60 04 4E 71 4E 71. Il a eu les vies infinies. Tout baignait. Après ça, il a cherché les crédits infinies. Il a remplacé 53 39 00 00 27 CF par 60 04 4E 71 4E 71. Il a eu les crédits infinies, no problem.

Ensuite, il voulait pouvoir choisir les armes avec lesquelles il commencerait la partie. Alors il a cherché la séquence 13 FC 00 01 00 00 81 2A. Puis il a fait un tableau. Quand on remplace "01" par un autre octet, on obtient une arme différente.

- 01: LANCE
- 02: HACHE
- 03: BOUCLIER
- 04: FLAMME
- 05: DAGUE

LE FETICHE MAYA

Quant à Toubab, qui nous quitte ce mois-ci pour bosser un peu, mais qui nous reviendra très bientôt, il est allé trafiquer le fichier de sauvegarde "P.DAT". En offset 0 (c'est ce qui est indiqué en bas de l'écran, déplacez-vous à l'aide des touches du curseur), il faut écrire 00. En offset 1, écrivez C8.

En offset 4, écrivez 27. En offset 5, écrivez 0F. Et en offset 1B (27 en décimal, 33 en octal, 00011011 en binaire), écrivez 00. Vous voilà avec un fric dingue, une pêche fantastique, et sans aucun envoûtement.

POWER DRIFT

Avec Mutil, cliquez dans 'View Disk', puis 'Search' et cherchez 53 79 00 00 8A 60 pour le remplacer par 60 00 FC 38 8A 60. Flûte, Toubab avait déjà quasiment tout écrit, j'ai rien d'autre à dire, c'est trop bête.

FUTURE SPORTS

Gillus a trouvé un Cheat Code pour ce soft, il faut faire un score supérieur à 1000, à la mode, à la mode, il faut faire un score supérieur à 1000, à la mode de chez nous. Ensuite, dans les High Scores, il faut taper "karnak" en minuscules.

DRAKKHEN

Manu fait très fort pour son entrée dans Génération 5, puisqu'il m'a envoyé un listing permettant de doper ses personnages dans ce jeu qui compte déjà de nombreux fanatiques, à en voir la rubrique "DRA" sur le 3615 GEN4. Vous tapez ce listing GfA, vous le lancez et vous insérez une disquette sur laquelle une partie de sauvegarde aura été stockée. Et vous voilà avec 255 points de vie et de magie, pour les 4 personnages, l'idéal étant de le lancer après chaque partie de Drakkhen. Merci Manu!

CLEAR

adr%=Gemdos (72, L:512)
disquette (8,9,48, "LECTURE")

POKE adr%+&H53,&HFF ! 1er perso: points de vie
POKE adr%+&H55,&HFF ! Points de vie maxi
POKE adr%+&H5F,&HFF ! Points de magie
POKE adr%+&H60,&HFF ! Points de magie maxi
POKE adr%+&H1ED,&HFF ! 2ème perso: points de vie
POKE adr%+&H1EF,&HFF ! Points de vie maxi
POKE adr%+&H1F9,&HFF ! Points de magie
POKE adr%+&H1FA,&HFF ! Points de magie maxi

disquette (9,9,48, "ECriture")
disquette (8,1,49, "LECTURE")
POKE adr%+&H187,&HFF ! 3ème perso: points de vie
POKE adr%+&H189,&HFF ! points de vie maxi
POKE adr%+&H193,&HFF ! points de magie
POKE adr%+&H194,&HFF ! points de magie maxi

disquette (9,1,49, "ECriture")
disquette (8,2,49, "LECTURE")
POKE adr%+&H121,&HFF ! 4ème perso: points de vie
POKE adr%+&H123,&HFF ! points de vie maxi
POKE adr%+&H12D,&HFF ! points de magie
POKE adr%+&H12E,&HFF ! points de magie maxi

disquette (9,2,49, "ECriture")
r%=Gemdos (73, L:Adr%)
END
PROCEDURE disquette(num%,sec%,piste%,type%)
r%=XBIOS (num%,L:adr%,L:0,0,sec%,piste%,0,1)
if r%
ALERT 3, "ERREUR "+type+" | Relancer le programme | avec une nouvelle disquette.", 1, "OK ", r%
END
ENDIF
RETURN

```
DISCPAC.PRG
000000 00 1C 4E 4E 4E 4E 4E 4E 7F 68 33 00 02 02 01 00  .NNNNNNX3 000
000010 02 78 00 00 02 F8 05 00 09 08 01 00 00 00 26 3C  Cp 00°0°0°0° 2k
000020 00 00 00 06 43 F8 01 40 45 FA FF F4 24 12 04 91  MC°0E"°F2ze
000030 67 00 00 38 28 3C 31 41 59 26 42 81 00 00 04 26  g : <1AY5BU80&
000040 66 00 00 06 22 38 04 2A 41 FA 00 20 01 24 3C  f N50WA 5 USC
000050 00 00 01 94 21 C2 04 2A 21 C8 04 26 32 0A 51 C8  °01W0E1p0&240
000060 FF FC 21 FC 00 00 00 00 02 EA 61 64 4E 75 00 00  °y0.B° °B°
000070 00 00 22 78 04 2E 93 FC 00 00 00 00 35 FC 00 00  °°°°224W°B° B
000080 02 00 22 09 22 FC 12 12 34 56 25 C1 47 FA 00 42  °. ZPWA°h°S°"H°
000090 49 FA 00 58 32 0E +7 CC 60 FA 47 FA FF A6 22 C8  I. ZPWA°h°S°"H°
0000A0 26 41 42 40 34 3C 00 FE 00 58 51 CA FF FC 34 3C  &A804< °10U°°4k
0000B0 56 78 94 40 36 82 21 FC 00 00 00 00 04 26 22 78  Ux006e!" °B°
0000C0 FF AE 83 FC 00 00 00 66 00 00 04 4E D6 4E D1  °a° f °°°N°
0000D0 21 FC 31 41 59 26 04 26 20 38 04 72 41 FB 02 E2  °!°1AY&0& 80r°A°°°
0000E0 20 80 41 F8 02 AE 21 C8 04 72 4E 75 30 2F 00 04  °CA°°!°r°NuB° °
0000F0 80 7C 00 82 6C 00 00 C8 4E 87 7F FE 3E 00 2F 3C  &1 °1°°r°NuB°°/k°
```

Position: 000001 ASCII: c Hexa: 1C Décimal: 028 Binaire: 00011100
Secteur: 01/09 Piste: 00/08 Mode Rechercher Info
Face 0 Lecteur 0 Lecteur 1 Paramètres Encore Quitter

PETITES ANNONCES

AMIGA

Vends Amiga 500 + écran couleur 1084S + drive externe 3.5 A 1010 (ces articles ont encore 1 an de garantie) + nbreux disks + 2 boîtes de rangement + 2 joysticks + quadrupleur de joysticks + tapis souris + housses de protection + revues. Le tout (uniquement!) pour 72500F. Demander Xavier entre 18h et 21h au 45.80.35.78.

Vends Amiga 1000 moniteur couleur, complet + joystick avec livre Amiga basic: 50000F. Tél: 46.45.70.20. Région parisienne sud.

Vends Amiga 500 + souris + cables + joysticks + revues. La tout en très bon état sacrifier au prix de 3500F (à débattre). Demander Adel au 42.52.44.96.

Vends Amiga 2000 + écran 1084S + carte XT + lecteur 5.25 + imprimante 120 D + joystick + jeux + nbreux livres explicatifs + meuble ordinateur. Ensemble sous garantie. Vendu 14 000F. Tél: 64.08.39.47 le week-end ou après 18h.

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 très bon état cause Amiga 2000. Le tout dans l'emballage d'origine: 6000F à débattre. Tél: 34.89.10.18 (le week-end).

Vends ou échange contre drive 1010 ou contre A501 imprimante Serial SEIKOSHA SP-180, TBE, avec cable et manuel 1000F à débattre. Tél: 42.69.95.69, demander Julien.

vends originaux sur Amiga: Test Drive I, Ferrarri FL, Fl6 Combat Pilot, Grand Prix Circuit, Conflict Europe: 120F pièce ou 500F le tout. Tél: 75.67.73.11 après 19h.

Vends moniteur couleur 1084S. Prix à débattre (région parisienne). Appeler Arnaud au 47.07.15.86.

ATARI

Urgent! Vends Atari 1040 ST neuf, équipé pour utilisation professionnelle et ludique. Configuration complète. Réduction 30% cause départ. Appeler Richard au 47.02.11.36.

Vends jeux ST: Barbarian II, Castle Warrior 130F pièce, Thunderblade 80F. Vends console de jeux (Catch, Bataille in Galaxy, Rad Racer): 600F. Laurent au 53.80.41.11.

Vends Atari méga ST1 + moniteur SC 1224 + 2 joysticks + souris + jeux + disquettes vierges. Excellent état (mai 89). Demander Alexandra au 45.28.82.17 (le soir) ou au bureau: 47.25.92.90 poste 30.23.

Vends sur STF avec boîte et doc: Multiface ST (495F), Rick Dangerous (120F), Altered Beast (120F), Xénon II (150F), Terry's (100F), Stormtrooper (130F), Forgotten Worlds (130F), Blasteroid (100F), Superman (100F). Cherche contact sérieux. Tél: 95.33.86.57 demander Alain.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur TBE + 2 joysticks + nbreux jeux: 4000F. Tél: 46.26.99.44. Répondre si absent. Merci, à bientôt.

A vendre 520 STF, lecteur double face + 20 logiciels + souris. TBE: 2500F. Isa au 46.22.62.28 le soir à partir de 19h.

Vends originaux sur ST: New-Zealand Story, Rick Dangerous, Defender Of The Crown, Operation Wolf, The Strider + cables ST, joystick, sélecteur face. Tél: 39.57.09.90.

Vends originaux pour Atari ST: New-Zealand Story, Forgotten Worlds, Rocket Ranger, Altered Beast, Battle Chess... 100 à 150F l'unité. Emmanuel au 43.50.43.51 à partir de 17 h.

Vends très nombreux originaux pour ST dont Barbarian II, Ultima IV, Kult, Kick Off, Carrier Command, Obliterator, Bloodwich, Phantasie I et III, Sknull, Starglider II, New-Zealand Story, etc. Tél: 68.45.31.66.

Vends originaux pour 520 ST: Castle Warrior, Skweck, Silkworm, Lombard Rally, Galactic Conqueror, Truck, Rick Dangerous 150F pièce. Tél: 43.06.33.71.

Incroyable! Vends nbreux originaux pour Atari 520 STF à partir de 60 francs (avec doc et emballage d'origine). Prix maximum: 100F. Exemple, Sapiens (60F), Terrorpods (65F), Xénon (100F), etc. Kentzinger Fabrice 8 rue des Vignes, 67 270 Kienheim. Tél: 88.69.67.10.

Urgent! Vends Atari 520 STF + écran couleur SC 1425 + 2 joysticks + 50 jeux (The Strider, Weird Dream...): 3800F. Tél: (1) 39.71.97.49. Demander Nicolas Guillemain.

Vends Atari 520 STF + jeux + utilitaires: valeur 5000F vendu 3000F. Tél: 48.25.11.47. Demander Emmanuel.

Un club complet légal et national par correspondance pour passionnés du ST(E) et isolés. Doc contre 2 timbres. BE'ST c.n "la finelière" 17 430 St Coutant.

Vends Atari STF, TBE (moins d'un an), lecteur double face + souris avec nombreux jeux et logiciels: Dragon Ninja, Explora, Robocop, Falcon, Operation Wolf, Super hang on, GFA Raytrace + catalogue (GEN 4, ...). Prix: 3000F à débattre (Prix neuf sans les jeux: 3490F). Cherche Amiga 500 (bon état). Contacter Jérôme Roumagnac au 61.80.02.46.

IBM PC ET COMPATIBLES

Vends originaux pour IBM PC: Indy Aventure (200F), Rick Dangerous (180F), Deluxe Paint 2 (690F), Green Beret (150F), Trivial Pursuit (200F). Tél: Florent: 43.63.53.74.

DIVERS

GRAPHISTES DESSINATEURS

Vous avez du talent, vous cherchez du travail, venez me voir. Pour tout renseignements écrire au journal à l'attention de Dominique SABLONS, qui transmettra.

Achète TV couleur 24 cm + Atari 520 STF. Tél: (1) 43.72.64.64 sur répondeur ou écrire à BERNA 15 Passage du génie 75 012 Paris.

A saisir: kit mémoires 41256 120ns par 512 Ko, prix intéressant. Tél: 47.74.68.39, Patrick à partir de 19h.

Vends originaux: Silkworm, RVF Honda, Targhan, Forgotten Worlds, Altered Beast. Prix: 140F l'un. Contacter David au 69.38.67.34 après 18h.

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!

INSPIRATIONS

L'ACTUALITE DU JEU

HURLEMENTS

Jeu de rôle français, de Valérie et Jean-Luc Bizien
Édité par Dragon Radieux

Voilà un jeu franchement étonnant, à l'originalité indiscutable, pour le moins génial à mon goût. Présenté dans une boîte noire et or au design agréable et pratique (type chemise rigide), son contenu reste dans le même ton: deux livrets et un écran, le tout très bien conçu. Le premier livret présente le jeu en débutant par une nouvelle au style envoûtant et agréable, donnant le ton et une première dimension au mystère entourant ce jeu (qui n'en est peut-être pas un!). La deuxième partie explique la création du personnage, claire et facile à mettre en pratique. Enfin, la dernière partie est consacrée aux règles de simulation: consises et détaillées, que certains trouveront insuffisantes pour pallier leur manque d'imagination et leur difficulté de narration, et que d'autres trouveront à leur goût.

Que chacun se rassure, des suppléments devraient venir étayer les règles pour les besogneux en mal de formule magique. Mais il ne faut pas se leurrer: c'est certainement un des jeux les plus durs à gérer. Le Meneur ou MJ a une tâche des plus difficiles, devant plus que dans tout autre jeu assurer la gestion de la partie; car la grande originalité de ce jeu est que les joueurs n'ont pas de feuille de personnage; c'est au maître de faire découvrir à chaque joueur le personnage qu'il incarne. Lui seul en connaît les caractéristiques et leur incroyable mystère, qu'il révélera à chacun en temps et en heure.

Le deuxième livret contient une description détaillée de la période du Moyen-Âge, époque où débute le personnage, ainsi que la description des races et des royaumes qu'ils pourront incarner et visiter. Le chapitre sur les races, très pointu, est un réel plaisir. Ce livret se termine par un scénario très bien écrit qui donne une excellente approche du jeu.

Je ne peux malheureusement pas en dire plus sur les personnages ou le type de scénario; le mystère doit être gardé pour le bien et l'intérêt de tous. Seul le MJ peut accéder à ces informations et son plus grand travail sera de les révéler à ses joueurs au cours de leur vie d'aventure et de découverte.

Ce jeu distille une atmosphère étrange qui peut vous pousser au bord de la terreur ou de la symbiose tant recherchée. Très bien écrit, il saura faire de vous un initié, aidé par des illustrations de qualité.

Il se peut que ce ne soit qu'un jeu, il peut nous plaire d'imaginer qu'il n'en est rien.

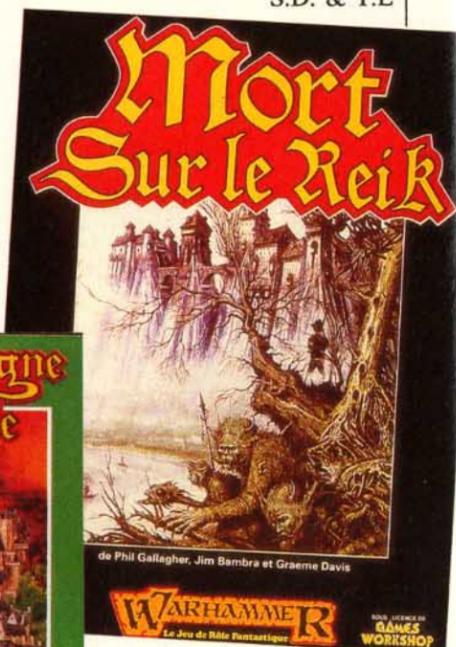
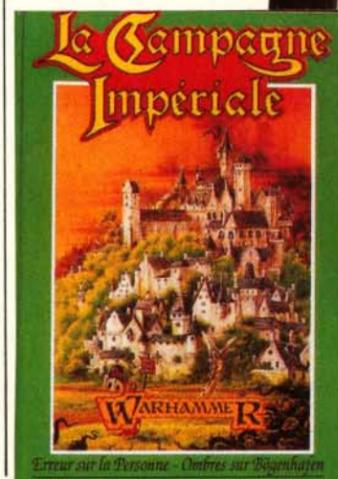
S.D. & T.L.

MORT SUR LE REIK

Mort sur le Reik est un supplément Warhammer en français, édité par Jeux Descartes.

Le plumage est à la hauteur du ramage. Cette nouvelle extension pour le jeu de rôle médiéval fantastique Warhammer est le troisième volet de La Campagne Impériale, laquelle contenait deux scénarios: Erreur sur la Personne et Ombres sur Bögenhafen, ainsi qu'une étude détaillée de la vie dans l'Empire et deux grandes cartes en couleurs de l'Empire et de Bögenhafen. L'ensemble est sensiblement de même qualité que Mort sur le Reik, qui est une petite merveille de conception, contenant un scénario (à jouer indépendamment ou en relation avec la Campagne Impériale) captivant et extrêmement détaillé, clair et précis (de quoi réjouir le maître de jeu), facilement assimilable, il n'en est pas moins complexe. Vous retrouverez tous les ingrédients de Warhammer: ambiance sombre du moyen-âge allemand, chaos rampant, intrigues politico-économiques (rien à voir avec Dallas). Enfin, c'est un complément de règles sur la vie fluviale dans l'Empire et les règles du commerce maritime: de tous les points techniques pour mener une expédition, un combat sur mer, etc... Fourmillant de possibilités de nouvelles aventures, ce supplément vous ouvrira de nouveaux horizons. Une carte en couleur vous aidera dans votre progression ainsi que de nombreuses illustrations.

S.D. & T.L.



Erreur sur la Personne - Ombres sur Bögenhafen

ALPHAIA: L'ACTION ROLE MAGAZINE

Alphaia est un nouveau magazine magnétique, c'est à dire présenté sur disquette. On connaissait Floppy, consacré à l'informatique sur Amiga et ST. Alphaia se consacre uniquement au jeu de rôle, et est disponible pour Atari ST pour le prix de 34,90F. Le numéro 7 sera disponible en fin

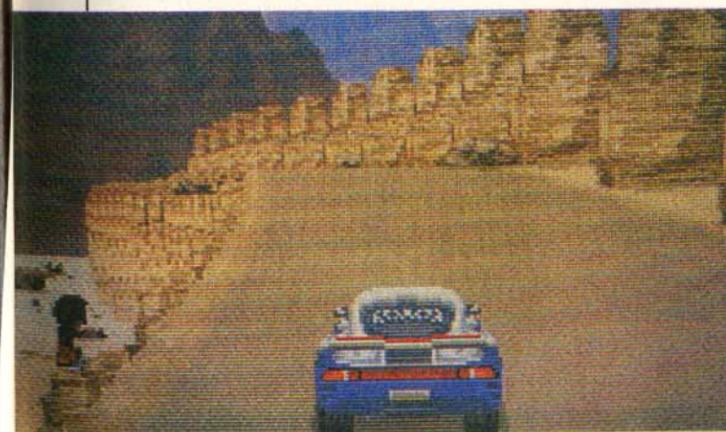
d'année. Pour plus de renseignements, écrivez à: Alphaia A.R.M., 108 rue du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne. D'autre part, Alphaia présentera bientôt un véritable jeu de rôle magnétique: Les Aventuriers: le jeu de rôle des Années 50. Attention, il ne s'agit pas du tout d'un jeu micro, mais bel et bien des règles de jeu, scénario et aides de jeu d'un véritable jeu de rôle (qui devrait d'ailleurs être édité sur papier un peu plus tard. La version ST sera disponible fin janvier, et nous vous en reparlerons donc à ce moment-là.

S.L.

SOUS LES ARCADES

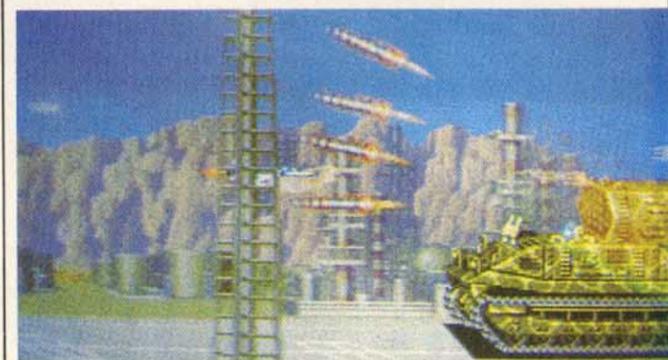
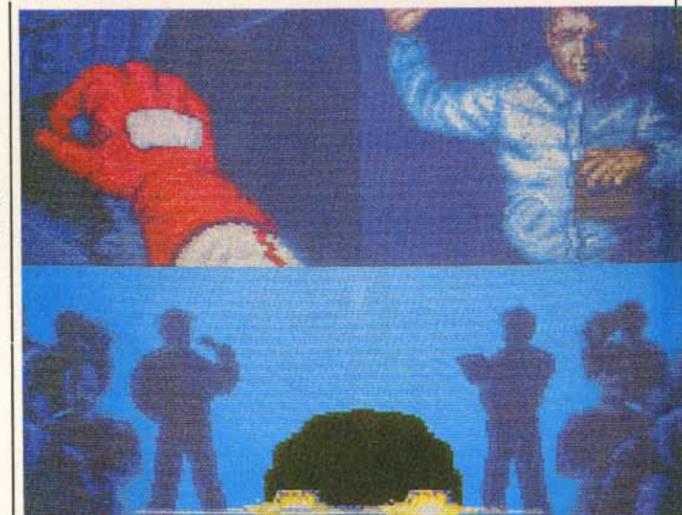
Ce mois marque un manque total d'originalité de la part des créateurs de jeux. Copies de jeux existants et suite de jeux à succès abondent... mais rien de neuf à l'horizon!

Quoi de neuf ce mois-ci? Le premier jeu de course automobile de chez Jaleco. Cela s'appelle Bigrun, et c'est tout simplement le Paris-Dakar qui vous est proposé. Présenté dans une voiture montée sur verrins hydroliques, l'habitacle bouge donc en fonction des mouvements de la voiture. Plus drôle encore, il y a un klaxon qui impressionne parfois vos adversaires qui vous laissent alors passer tranquillement. Les types de terrains traversés sont variables et le plus souvent propices à des accidents impressionnants. L'animation est rapide, sans valoir peut-être celle des jeux Sega, mais avec des graphismes de qualité et un son excellent, Bigrun est une bonne simulation de rallye.



Le nouveau Capcom, UN Squadron, n'a rien de particulièrement original. C'est exactement comme Silkworm, si ce n'est que c'est beaucoup plus beau, avec une animation d'enfer et un scrolling infernal. Bref, c'est techniquement parfait mais ça manque un peu de nouveautés.

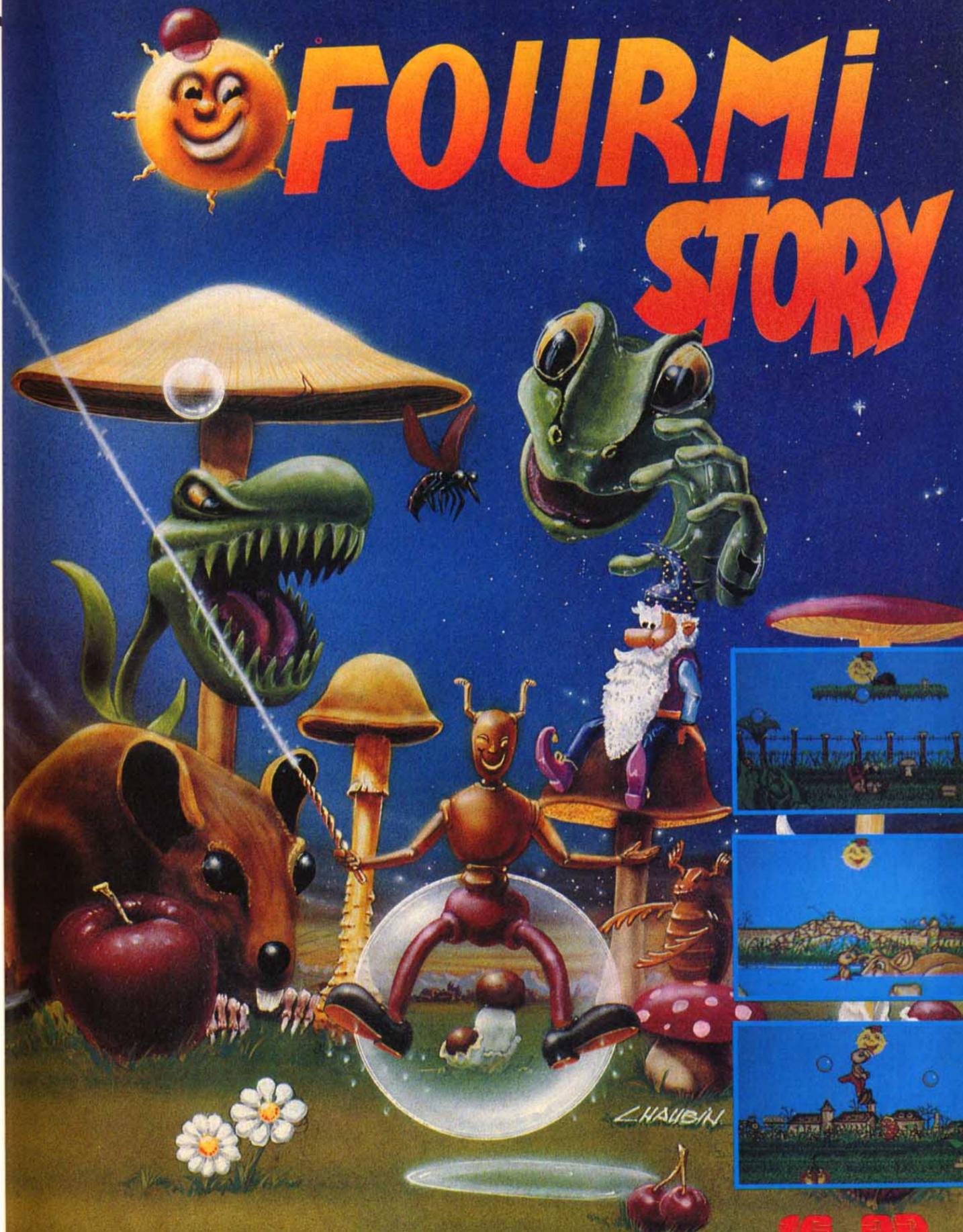
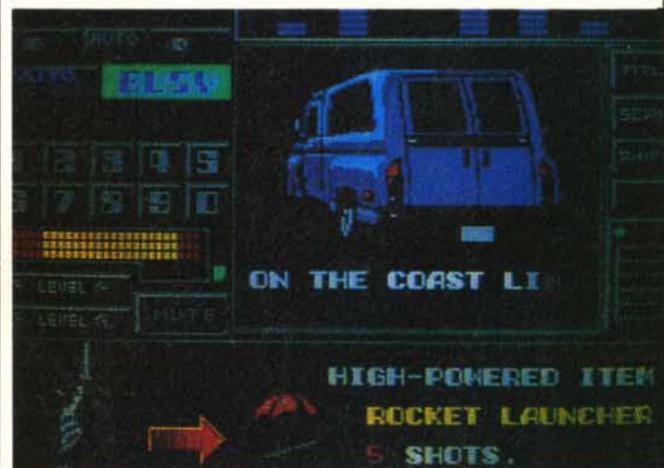
Chez SNK, on remarquera Beast Busters, un nouveau clone d'Operation Thunderbolt, avec des aliens et des monstres à la place des soldats!



Chez Sega aussi, ce mois-ci n'était pas celui des innovations. E-Swat est un clône de Superman ou Robocop, si ce n'est que l'on peut jouer à deux à la fois. D'accord, c'est bien fait, mais de la à en faire toute une histoire, ce serait exagéré.



Tiens, une nouveauté chez Taito? Non. Criminal Investigation, porte comme sous-titre Chase HQ2. C'est toujours le même but, mais votre voiture n'est plus la même, est plus rapide et vous disposez de temps à autre d'armes spéciales. Ajoutez à cela des scénarios plus complexes (avec prise d'otages, etc...), des motocyclistes qui viennent à votre aide et quelques scènes d'intempéries bien pompées sur Turbo Outrun. Bref, c'est encore mieux que le premier, mais on est loin de baigner dans l'originalité.

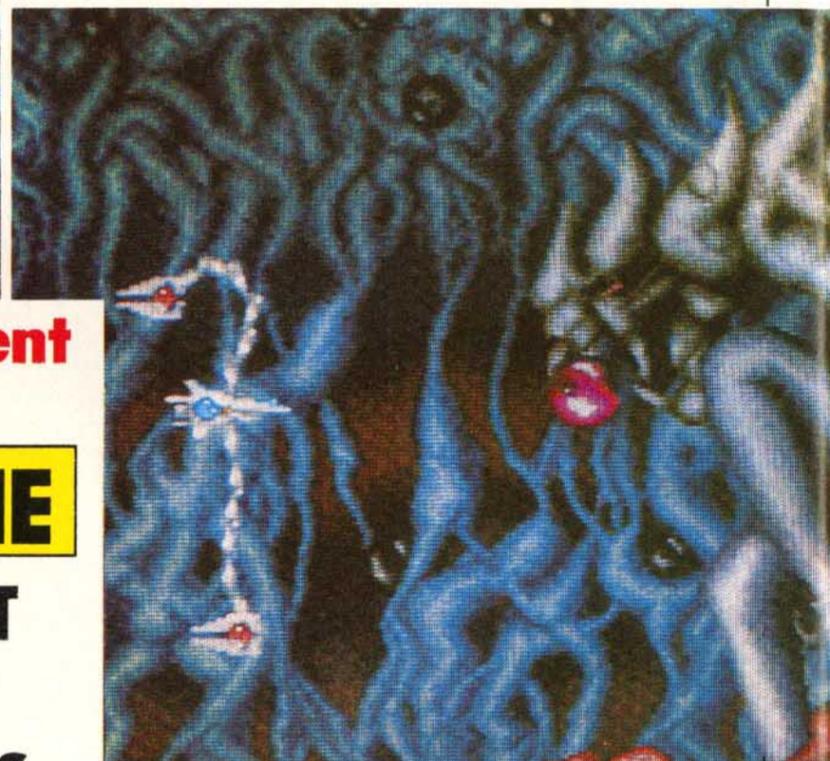


Notre petite fourmi aventurière doit rentrer avant la nuit. Difficile de retrouver son chemin et de vaincre de tels adversaires...

16-32
DIFFUSION
82, rue Curial, 75019 PARIS

on s'est laissé dire que...
VOUS AIMIEZ GEN 4

Innoverait-on chez Irem? Non, X-Multiply est un clone de leur propre R-Type. Ok, c'est beaucoup plus beau et plus rapide, mais tout de même... Et ça ne devrait pas s'arranger puisque leur prochain jeu sera R-Type 2!



Vous serez carrément subjugués par:

ST MAGAZINE

**TOUT L'ATARI ST
TOUT L'AMIGA**

**Les faire, en plus,
devenir MAC ou PC.**

LES MACHINES DE DEMAIN

**Ne restez pas à la
traîne, LISEZ l'AUTRE
magazine micro branché.**

MUSIQUES

Ce mois-ci, nous ne vous présentons surtout des musiques de film, mais les genres varieront dès le prochain numéro et il y en aura pour tous les goûts!

BATMAN

Danny Elfman / Warner Bros



Si à la rédaction la plupart n'aiment pas ce que fait Prince, il y a tout de même quelques amateurs. Eh bien, ils sont cette fois-ci tous d'accord sur le fait que l'album Batman, signé Prince, est carrément nul. Par contre, la bande originale de la musique du film, signée Danny Elfman, est grandiose. Tout d'abord on y entend pas Prince, et ensuite, c'est une musique aussi imposante que le film. Une bonne surprise.

**INDIANA JONES & THE
LAST CRUSADE**

John Williams / Warner Bros



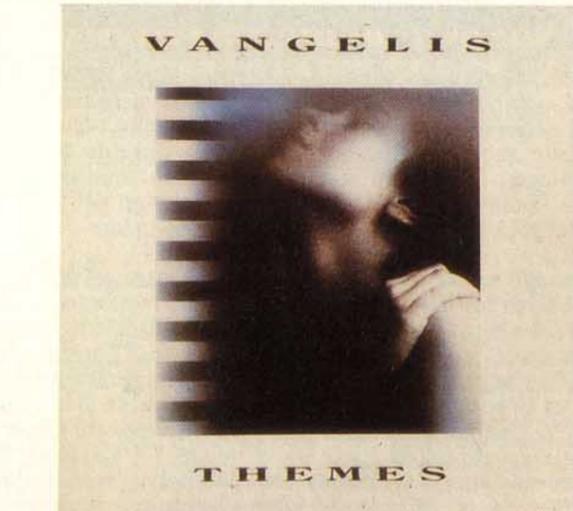
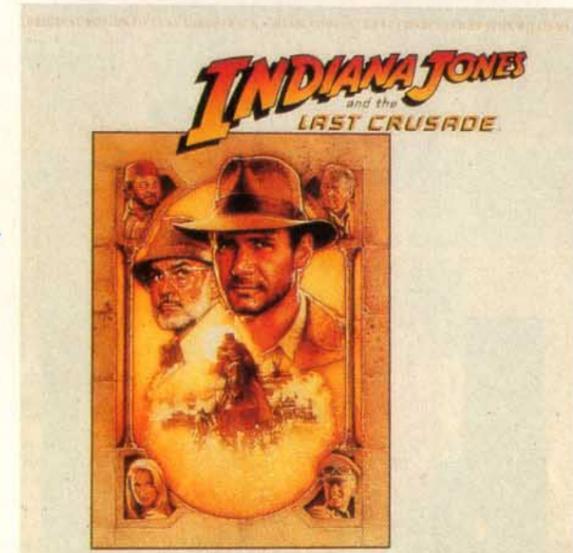
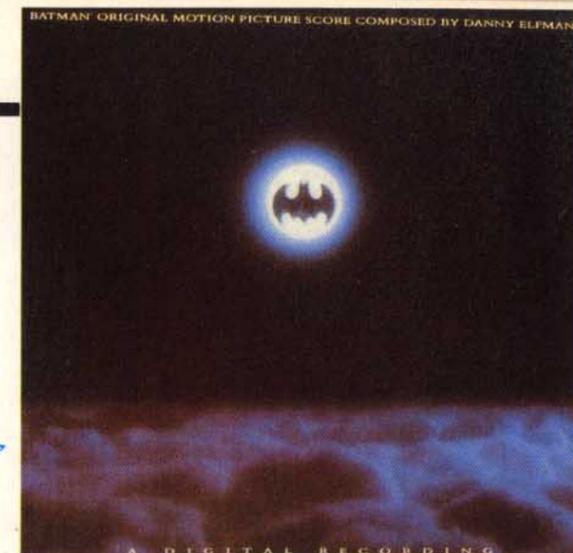
Fidèle à John Williams, Spielberg lui a demandé une nouvelle fois d'écrire la musique d'Indy. Un changement par rapport à celle des deux films précédents, puisque le thème principal d'Indy est très peu présent. Les musiques sont aussi rythmées que le film, et Williams se confirme comme l'un des meilleurs compositeurs, sa musique réussissant toujours à rappeler la scène du film à laquelle elle est associée.

THÈMES

Vangelis / Polydor



Faire une compilation des meilleurs titres de Vangelis, voilà une excellente idée. Non seulement vous y trouvez les thèmes les plus connus, comme les Chariots de Feu, mais les amateurs y trouveront surtout la musique ORIGINALE de Blade Runner, jamais sortie auparavant, et encore bien d'autres inédits comme les thèmes de "Mutiny On the Bounty" ou de "Missing". Bref, rien que pour ça, il faut acheter l'album.



CASUALTIES OF WAR

Ennio Morricone / CBS



Morricone avait déjà réalisé la musique du précédent film de Brian De Palma: "Les Incorruptibles". Avec "Casualties Of War", il réalise à nouveau un chef-d'oeuvre. On y retrouve le Morricone des Incorruptibles mais avec un soupçon de "Mission" et de "Il Etait Une Fois En Amérique". Bref, on adore, et on irait bien révoir le film rien que pour la musique. S.L.

BOUQUINS

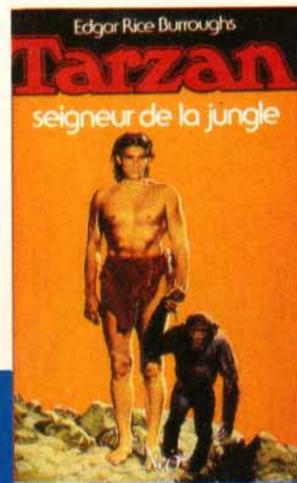
TARZAN

Editions Néo

"Tarzan? Connais pas." Voilà bien une réplique qui sonne faux, qui tient de l'imaginaire, voire du délire! Tarzan est incontestablement un des héros de fiction les plus populaires avec Mickey et Sherlock Holmes. Que les autres m'excellent...

Et pourtant! Grande est la surprise, à la lecture du premier tome de cette oeuvre impressionnante, enfin parue intégralement en France aux Nouvelles Editions Oswald (Néo).

Certes d'innombrables livres, BD et films, que sais-je encore, ont pour héros le personnage central de cette antholo-



gie en 24 volumes d'Edgar Rice Burroughs (1875-1950). L'adaptation la plus populaire et la plus marquante reste sans aucun doute la série dans laquelle Johnny Weissmuller endosse avec son élégance naturelle la peau du Seigneur des singes. Comme à l'accoutumée, Tarzan nous y est présenté comme un bon sauvage, aimable et un peu simple; on est loin du récit de Burrough, parfois même à son opposé.

Burrough en lui-même est déjà un personnage fascinant, qui exerça les traditionnels 36 métiers du romancier américain; il s'engagea entre autres dans le 7e de Cavalerie à l'âge de 18 ans et y combattit les Apaches! Tarzan, Lord Of The Jungle paraît en 1912 et connaît immédiatement un succès important. C'est à l'origine un essai de Burroughs, dans la tradition du roman populaire du début du siècle et largement inspiré du Livre de la Jungle. Le narrateur, par l'intermédiaire d'un fils de famille anglais venu à l'âge d'homme sans contact avec notre civilisation, porte un jugement critique sur la société occidentale dont il dénonce la barbarie. Quelle déception, pour l'homme-singe qui s'était fait une idée de la condition humaine dans les livres qu'il avait appris à lire seul, grâce à un livres d'images! Tarzan n'est en fait que l'idéalisation de l'homme "civilisé": une bête sauvage et féroce avec des conventions et des apparences qui ont vite fait de disparaître.

Pour conclure, un grand merci à Néo pour avoir osé éditer cette version originale d'une oeuvre incontournable du XXe siècle, bien au-delà de l'aimable récit d'aventures.

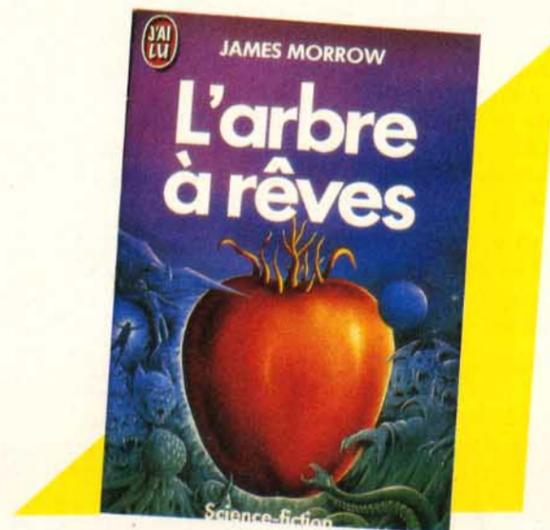
T.L.

L'ARBRE A REVES

Editions J'ai Lu

James Morrow, né en 1947 à Philadelphie (USA), critique littéraire, possède déjà quelques romans à son actif et collabore régulièrement à des magazines de SF. L'arbre à rêves se classe dans les récits de Science-Fiction.

Des arbres qui produisent des "frères" ou "psychopommes" que l'on mange dans le cadre de psychoséances pour sombrer dans les multiples univers du rêve programmé aussi vrai que la réalité. Jusqu'au jour où une pomme empoison-



née apparaît sur le marché et fait tomber dans la folie tous ceux qui la consomment. Pour Quinjin, le critique de rêves, spécialiste de série Z, c'est le début d'une longue quête en compagnie de son chat Basile, de sa fille et d'une psychobiologiste pour détruire l'arbre et son créateur.

Le style est plutôt bon, les développements originaux et les personnages attachants. Le livre est bien rythmé; on ne s'ennuie pas et comme ce n'est pas si fréquent, profitez-en!

S.D.

AU SERVICE DU MAITRE

Edition Denoël



OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ 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 1/2-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	BASKET BALL PC 5 1/4 CPC DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5 1/4 PC 3 1/2	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5 1/4 PC 3 1/2	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 3 1/2-PC 3 1/2 CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLITERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5 1/4	PHARAON PC 5 1/4-PC 3 1/2 CPC K7 CPC DISK	PLAYBAC PC 3 1/2-TH K7 TH DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX 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 1/2 PC 5 1/2	STARTRAP PC 5 1/2 PC 3 1/2	BLOOD MONEY ST
SUPERSKI ST-PC5% PC 3 1/2-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	TOUR DU MONDE C64 DISK	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5 1/4	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5 1/2 PC 3 1/2	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5 1/4	

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC : AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

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 - (1) 40 55 95 95

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 RENOYER 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).

Dans la collection Présence du Futur, les éditions Denoël ont eu l'excellent idée de rééditer et parfois d'éditer l'intégrale des nouvelles de Dick. Au Service Du Maître est le sixième volume de cette collection qui suit l'auteur au fur et à mesure de sa vie, nous montre l'importance de l'actualité de l'époque vis à vis des récits de l'auteur, proposant dans chaque volume bon nombre de nouvelles inédites. C'est dans ce volume qu'apparaît l'aspect le plus intéressant de cet auteur qui compte parmi les maîtres de la SF. Pour donner une idée du thème général de ce recueil, voici deux extraits aussi courts qu'édifiants...

"Les télépathes ne sont pas différents des jacobins, des têtes rondes, des nazis ou des bolcheviques. Toujours on trouve un groupe qui veut décider du sort de l'humanité - pour son bien naturellement."

"De tout temps les hommes se sont entre-tués pour un mot stupide, un slogan inepte que quelqu'un d'autre leur avait mis dans la tête - quelqu'un qui ne prend pas de risques et touche les bénéfiques."

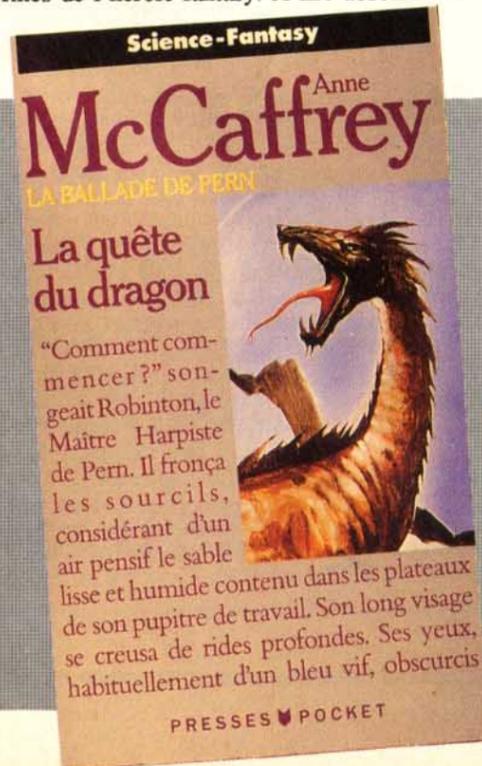
A lire si l'on est un fan de Dick où si l'on veut découvrir une mince partie de l'oeuvre incontournable de cet auteur génial.

LA QUETE DU DRAGON: LE VOL DES DRAGONS

Editions Presses Pocket

Ecrits par Anne Mac Caffrey et déjà publiés en 1967, ces romans d'héroïc-fantasy avaient obtenu à l'époque les prix HUGO et NEBULA, prix de référence en matière de SF et de fantastique. Ils viennent d'être réédités par Presses Pocket pour notre plus grand plaisir. En effet, il ne s'agit pas d'une simple aventure dans un pays merveilleux, peuplé de dragons et de chevaliers, mais plutôt d'une formidable fresque, mêlant à la perfection suspense, amour, intrigues et combats. Le plus passionnant reste à mes yeux, l'approche originale de cet écrivain, en ce qui concerne les Dragons, être mystérieux et inquiétants, qui, dans bien des ouvrages, ont été vulgarisés et montrés comme de simples monstres. Ici, il sera question de génétique, de symbiose et de combat épique contre un adversaire, qui lui aussi sort des normes de l'héroïc-fantasy. A lire absolument!

D.L.



BD

Chaque mois dans cette rubrique vous trouverez un auteur, un dessinateur ou une oeuvre particulièrement intéressante, marquante ou attachante, ainsi que les liens existants entre certains logiciels de jeux et bande dessinées, et enfin les nouveautés incontournables du mois. N'hésitez pas à nous écrire si vous voulez y voir apparaître un auteur ou un personnage que vous appréciez particulièrement ou que vous aimeriez mieux connaître.

SPIDERMAN ET CAPTAIN AMERICA

Editeur: Marvel Comic Group (USA)

C'est respectivement en 1941 pour Captain America et 1962 pour Spiderman que ces deux super-héros font leur apparition aux USA. Spiderman, alias Peter Parker, l'étudiant en biologie, se voit piqué par une araignée irradiée au cours d'une expérience de laboratoire, heureux hasards qui vont faire de lui un héros mal aimé, qui peut se déplacer le long des murs et doué d'un sixième sens, son costume faisant le reste. Il apparaît la première fois dans le numéro 15 d'Amazing Fantasy, l'année suivante il possède son propre journal (son succès auprès du public étudiant américain étant foudroyant.) Le scénariste en est le pacifique Stan Lee et le dessinateur Steve Ditko; une ribambelle d'auteurs succèdent à cette équipe. Le cinéma, ainsi que le dessin



animé se sont emparés du personnage. En France, les aventures de Spiderman (l'araignée) sont publiées par Semic, qui édite Nova, Strange, Spécial Strange et Titans.

C'est en mars 41 que le Captain America enthousiasme les foules. Pour répondre à un impérieux besoin de héros national, Joe Simon et Jack Kirby créent Steve Rogers, alias Captain America qui combat sans relâche les méchants nazis et japonais. C'est à l'origine un gringalet dont l'Oncle Sam ne veut pas, et qui en désespoir de cause sert de cobaye à un savant génial. Celui-ci transforme notre héros avec force rayons (preuve que le nucléaire n'est pas forcément seulement mauvais pour la santé!), le faisant devenir le colosse que l'on sait, juste avant d'être tué par un infâme espion nazi. Captain America sera donc le seul "Super Soldat", le vrai, l'unique, se créant ainsi moult aventures à venir, ce qui n'aurait pas été le cas si tous les GI's avaient ressemblé à Schwarzie...

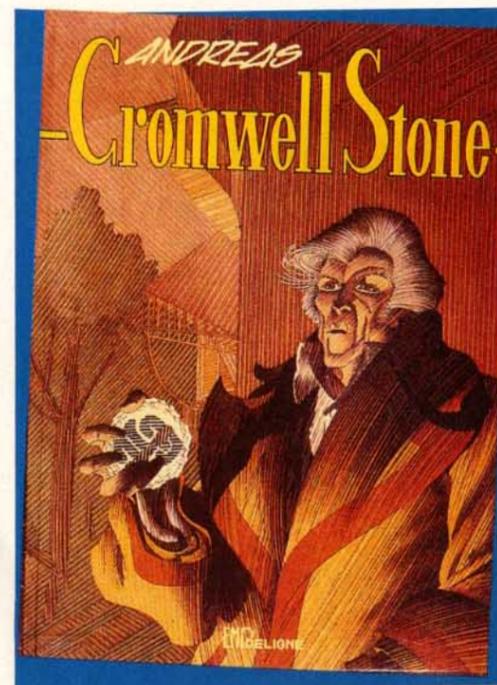
Il disparaît en 54 et ne réapparaît que dix ans plus tard, pour ne combattre que des supers-vilains; il passe de dessinateurs en scénaristes, trouve une compagne, Bernie Rosenthal et en 1980 devient non plus le héros solitaire pur et dur mais le héros romantique.

S.D.

ANDREAS

Pseudonyme de Andreas Martens, dessinateur et scénariste depuis 1951.

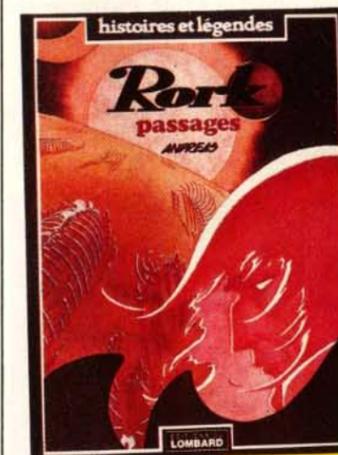
Né en Allemagne de l'est, Andreas suit les cours d'arts graphiques de l'école des Beaux-Arts de Düsseldorf, puis ceux de l'institut Saint-Luc de Bruxelles. Son nom apparaît la première fois dans la revue Tintin en collaboration avec Eddy Paape pour la série "Udolfo". C'est en 78 qu'il crée Rork pour ce magazine. Tout en poursuivant les aventures de ce héros, il collabore à "Métal Hurlant" sur "Cyrrus" et "Mil". Il dessine Cromwell Stone pour les éditions Michel Deligne, travaille également à "Je bouquine" et signe des scénarios pour Berthet Cossu. Andreas vit sur la côte Atlantique, nom loin de Saint-Brieux, en Bretagne.



Rork reste sa principale création, personnage ténébreux aux pouvoirs étranges: fils d'un forgeron qui vivait au XVIe siècle, grâce à des secrets alchimiques, il peut changer d'espace et d'époque, ce qui lui permet de renouer au fil des épisodes avec un passé oublié.

Héros typiquement Lovcraftien, Rork est un des personnages de bande dessinée les plus énigmatiques qu'il m'ait été donné de rencontrer. Andreas est un dessinateur et scénariste des plus originaux, notamment pour sa mise en page scénique et son trait de crayon. C'est un dessinateur à connaître absolument, ne serait-ce que par la position originale qu'il occupe dans le monde de la bande dessinée.

S.L.



Collection *Histoires et légendes* (Edition du Lombard)

- Rork 1 Fragments
- Rork 2 Passages
- Rork 3 Le Cimetière de Cathédrales
- Rork 4 Lumière d'étoile
- La Caverne du souvenir

Raffington Event

Les Humanoïdes Associés

Cyrrus
Mil

Edition Michel Deligne

Cromwell Stone

CINEMA

OUTRAGES

(Casualties Of War)
De Brian De Palma
Columbia
Sortie le 10 janvier

Encore un film sur le Viet Nam. oui, certes, mais réalisé par Brian de Palma. le génial réalisateur de Phantom Of The Paradise (1974), et l'excellent réalisateur de Carrie (1976), Scarface (1983), The Untouchables (les Incorruptibles, 1987) et j'en oublie (un paquet, même; Pulsions, Furie, Obsession, Soeurs de sang, Blow out, Body double: note du SDR). Outrages est inspiré d'un roman de Daniel Lang qui pose le problème de la respon-



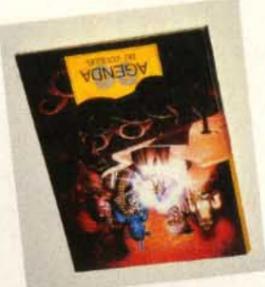
sabilité et de la conscience individuelle opposées à l'obéissance aveugle vis à vis de l'autorité militaire, dans ce cas défailante. Le Vietnam n'est que le prétexte, le décor de cette problématique qui aurait pu se dérouler n'importe où. Les principaux interprètes sont crédibles; Michael J. Fox (héros de Retour Vers le Futur), malgré son look adolescent, s'en sort bien. Quant à Sean Penn (héros de Comme un chien enragé), il trouve un rôle à sa mesure. Reste un film intéressant, sans surprise; pas le meilleur De Palma.

S.D.



GADGETS

L'AGENDA DU JOUEUR



L'Agenda 90 du joueur, édité par Jeux Descartes, est arrivé. Il s'adresse à tous les mordus du jeu (de tous les jeux!) et à tous ceux qui en ont marre des agendas tristounets, avec la traditionnelle carte de France monochrome. Celui-ci est différent, il est beau et tout en couleur; il est pratique, sa nouvelle formule est une réussite. Il vous permettra de noter tous vos rendez-vous jusqu'à une heure avancée de la nuit. Il contient une mine de renseignements pour vos loisirs ludiques: adresse des clubs de jeux sur toute la France, des boutiques spécialisées... Enfin il contient un jeu énigme qui vous tiendra en haleine tout au long de l'année et qui vous permettra peut-être de gagner un des nombreux prix offerts par Jeux Descartes. A noter que l'Agenda du joueur commence en octobre 89 et finit en décembre 90. 4/3 pour le prix d'un, faites le calcul!

S.D.

L'UNIVERS des SUPER-HEROS !



SEMIC FRANCE ET TITUS OFFRENT 6 BANDES DESSINÉES AUX 200 PREMIERS À NOUS ENVOYER LEURS COORDONNÉES À :

**GÉNÉRATION 4 CONCOURS TITUS
210 RUE DU FAUBOURG-SAINT-MARTIN
75010 PARIS**

DE PLUS, TOUTES LES PERSONNES QUI S'ABONNERONT CE MOIS-CI RECEVRONT ÉGALEMENT LES SIX BANDES DESSINÉES EN QUESTION!

MERCI À EUX

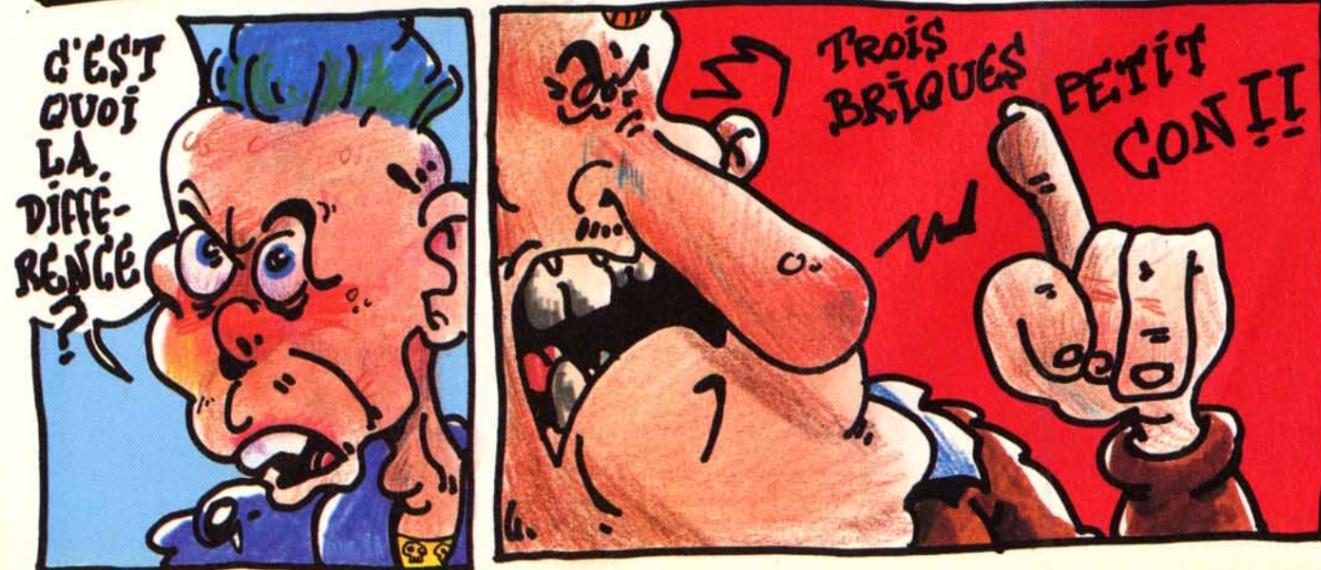


LE PAPA REGARDE
DEVANT! Y'A LA
MEME CAISSE
QUE NOUS!

MÊME
COULEUR,
TOUT!



ÇA N'A RIEN A VOIR, LUI IL
A UNE "T.S" ALORS QUE MOI
C'EST UNE "G.T.S"!
TU SAISIS?!



D'EST
QUOI
LA
DIFFÉ-
RENCE?

TROIS
BRIQUES
PETIT
CON!!

EMO + SOLIBOIS 89-

INTRUDER

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL



4 Septembre 2269, à bord d'un vaisseau spatial en mission spéciale quelque part entre Mars et Jupiter. Les objets les plus familiers sont tout à coup pris de folie : l'ordinateur se brouille, une brosse à dent brise un hublot et se précipite dans l'espace, les lumières s'éteignent et une sirène se met à hurler.

Une réalisation de qualité que les amateurs du genre apprécieront.

GEN 4

Plus grave encore, les communications avec la Terre sont interrompues. Aucun doute, les mêmes phénomènes étranges doivent s'y passer. Très inquiet, l'équipage décide de rentrer sur la planète bleue.

Lorsqu'ils pénètrent dans l'atmosphère, une voix métallique retentit :
"YOU ARE INTRUDERS : Vous êtes des envahisseurs !"...

UN SHOOT'EM UP DÉLIRANT



UBI SOFT
Entertainment Software

et dans les meilleurs points de vente. Disponible dans les FNAC

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

LA CINECARTE PREMIERE

Voici une carte à puce Pathé Cinéma des plus belles et des plus pratiques. Elle est semblable à une carte à puce normale, si ce n'est qu'elle donne droit à 3 entrées dans la plupart des salles Pathés (13 sur Paris et 23 à province), sert de coupe-file et est illustrée. Elle est en plus rechargeable dans les salles, 6 fois (par 10 places), dans un délai de 18 mois. Enfin, c'est une véritable carte de collection, tirée en nombre limité et numérotée! Une bonne initiative qui devrait se développer rapidement dans le futur...



FM MELODY MAKER

Ce package proposé par Upgrade Edition comprend une disquette ainsi qu'une cartouche équipée de deux prises Synch classiques et fonctionne sur un Atari ST. La cartouche est en fait un petit synthétiseur, et il suffit de la connecter à votre chaîne-hifi pour écouter les musiques, que vous créez avec le séquenceur proposé sur la disquette. Ce séquenceur est très simple d'utilisation, et les résultats sont excellents, surtout lorsque l'on connaît le prix de FM Melody Maker: 790F. Certains jeux devraient, de plus, dans le futur utiliser les possibilités de cette cartouche. En attendant, c'est un cadeau de fin d'année complètement excitant pour tous les branchés musique et création personnelle. Recommandé!

INTERSOUND

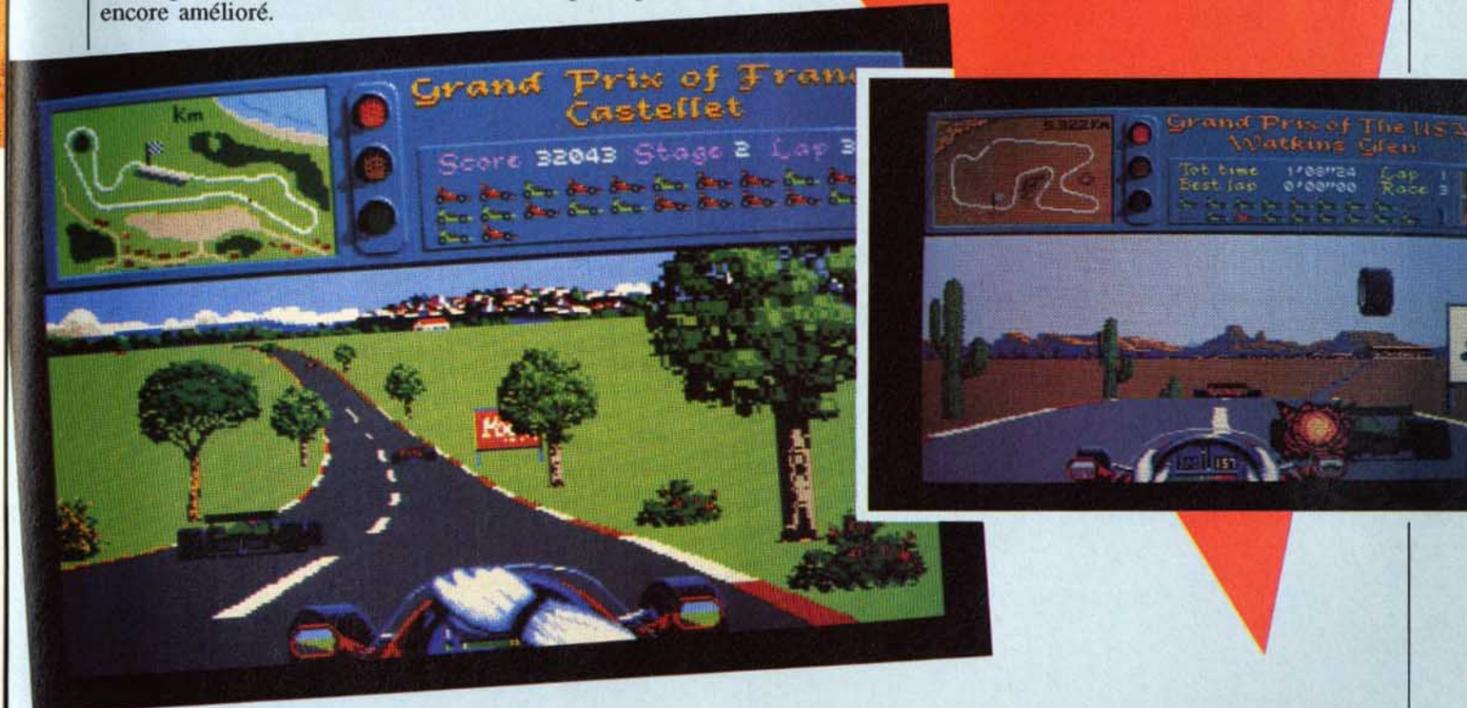
Incroyable! Coktel Vision propose une interface de très petite taille, permettant de relier votre PC à votre chaîne-hifi. Elle permet de pouvoir écouter les sons numérisés, en interruption, ce qui donne des musiques et bruitages aussi bons qu'un Amiga, en mono seulement (quand même!). Un inconvénient: pour le moment, seuls les logiciels Coktel Vision et Tomahawk utilisent ce système. Un bon point: ça ne coûte que 200 francs! S.L.



LES COMPAGNIES FRANÇAISES

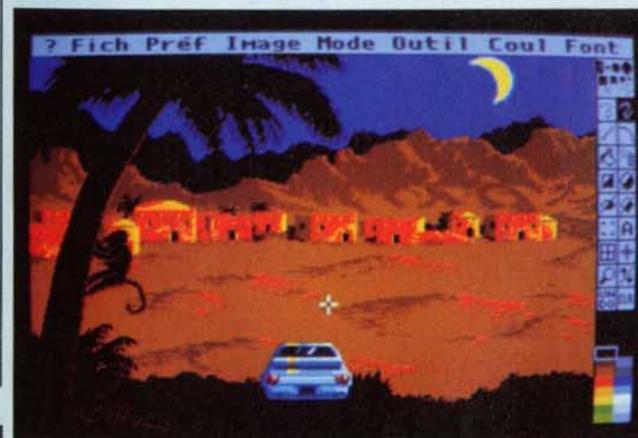
LANKHOR

Maupiti Island est une dernière fois présenté en previews, alors que Vroom est une nouvelle fois reporté pour être encore amélioré.



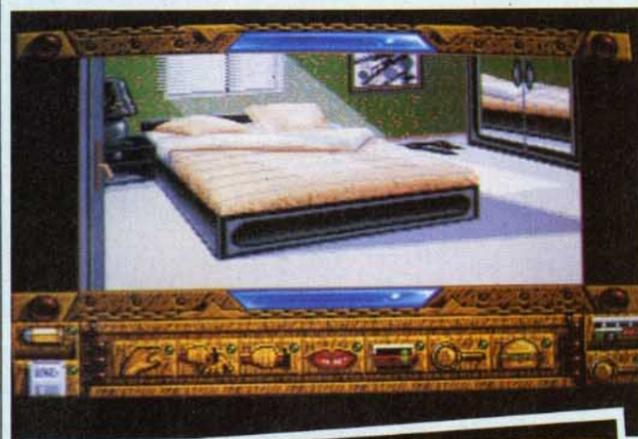
TOMAHAWK

Oliver, basé sur le nouveau dessin animé de Walt Disney, est arrivé durant le bouclage sur PC et ST. Prévu également sur Amiga, il sera testé dans notre prochain numéro. D'autre part, Paris/Dakar 90 devrait sortir fin décembre ou début janvier, sur Amiga, PC et ST. Nous devrions donc le tester dans notre prochain numéro.



INFOMEDIA

Rockstar arrive, bientôt, c'est promis! Explora 3 devrait commencer à faire parler de lui d'ici le mois prochain, alors, rendez-vous au numéro 19.



NEW-DEAL

The Few, wargame basé sur la bataille d'Angleterre, sera surtout conçu autour d'une accessibilité à tous. Le jeu sera disponible fin janvier sur Amiga, PC et ST. **Astate** est un jeu d'aventure entièrement graphique qui est présenté dans la rubrique previews. Enfin, **Kreeg** est un shoot'em'up dans lequel on "blaste" des aliens, et sera pour plus tard dans l'année. **Blaster**: détruire, éclater, désintégrer, pulvériser, atomiser en langage Genkidien.

Genkid: droïde superbranché jeux vidéo de la galaxie Terre. **Droïde**: quadrupède de type humanoïde ayant au moins la valeur d'un pois chiche en guise de cerveau.



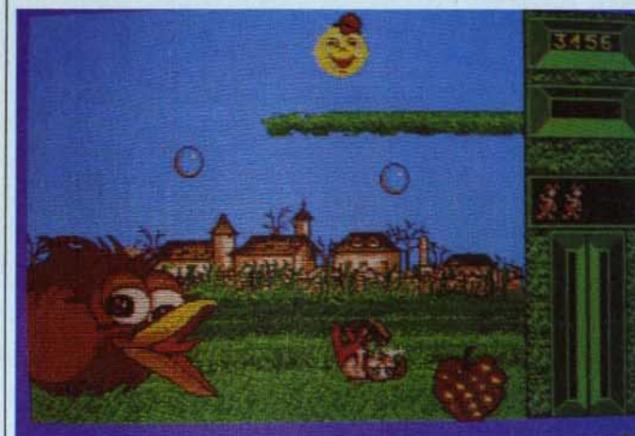
LORICIEL

Harricana est présenté en previews. **Super Skweek** et **Tennis Cup** avancent bien, et cette excellente simulation de tennis sera testée dans notre numéro de fin janvier.



16/32 EDITION

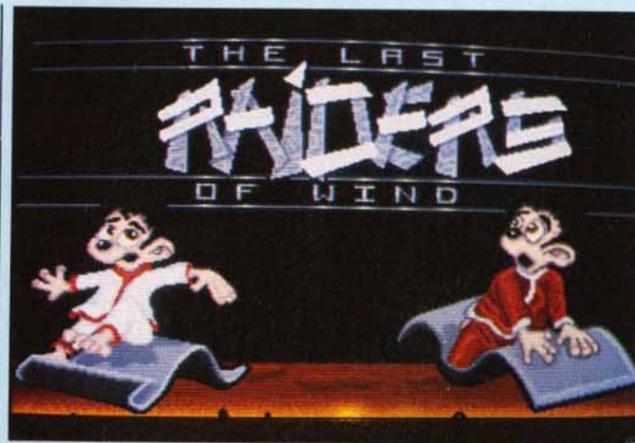
Necron: Apor Quest est un jeu d'aventure dans la lignée de **Kult**, et devrait être disponible prochainement. **Fourmy Story** et **Fire Rescue** sont des jeux d'arcade mettant en jeu des personnages sortant tout droit de bandes dessinées. Ces jeux sortiront début 90 sur ST.





ACKERLIGHT SOFTWARE

Début 90 sortira chez cette nouvelle compagnie **The Last Raiders Of Wind**, un jeu d'arcade pour Amiga. Des sorciers volent la force des Vents aux Aventuriers du Vent, afin de construire une machine infernale qui doit leur permettre de conquérir l'univers. En tant qu'Aventurier du Vent, vous devez les en empêcher en détruisant la machine. De un à deux joueurs peuvent participer en même temps!



F2A RETALIATOR



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

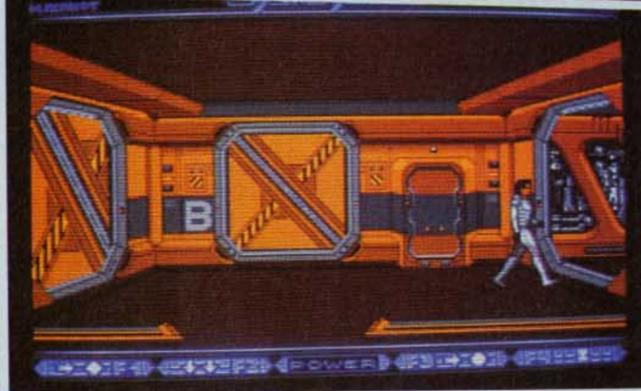
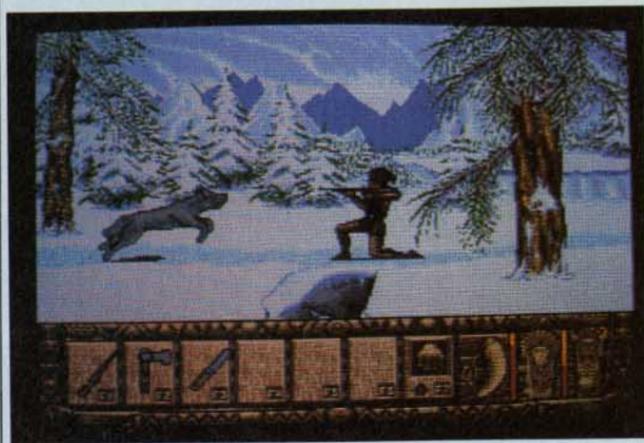


ATARI & AMIGA

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

SILMARILS

Colorado avance décidément bien, et s'annonce vraiment grandiose, ne serait-ce que par les graphismes très soignés. Starblade, le nouveau jeu des auteurs de Targhan n'est pas non plus en reste, et sera disponible début 90. Plus tard, ce sera le tour d'Odyssey, basé sur les aventures d'Ulysse.



LEGEND SOFTWARE

Pas de nouvelles du jeu d'arcade Ninjanimal et du jeu d'aventure Nishiran. On devrait en savoir plus le mois prochain.

TITUS

Quoi de neuf chez Titus? Eh bien, rien pour le moment. Et ben alors, les p'tis gars, vous nous cachez des trucs?

ART OF DREAMS

Cette nouvelle compagnie française éditera très prochainement un jeu, nommé Antago, que nous présentons en previews.

UBI SOFT

Nous vous présentons Unreal, Final Command et Fred en rubrique previews.

INFOGRAMES

E.D. est repoussé plus tard dans l'année, alors que Jumpick Jack Son touche à sa fin, et pourrait être testé dans notre prochain numéro.

HURIKAN

Vaux est encore une fois présenté en previews, à quelques jours de sa sortie sur Amiga. Test complet dans notre prochain numéro.

DELPHINE SOFTWARE

Toutes les nouveautés de Delphine Software, ce sera pour notre prochain numéro... Patience!

LES COMPAGNIES ETRANGERES

CINEMAWARE

Après It Came From The Desert le mois dernier, voici que TV Sports Basketball devrait sortir, sur Amiga toujours, en janvier. Comptez donc trouver un test de ce jeu qui s'annonce grandiose dans notre prochain numéro.



DOMARK

Cyberball, le jeu de football américain robotisé sera disponible sur Amiga et ST en janvier. Graphiquement très proche du jeu d'arcade, la conversion devrait faire un malheur partout dans le monde, et un peu moins chez nous où le football américain n'est pas toujours très connu.

Escape From The Planet Of The Robot Monsters, en cours de conversion par l'équipe qui a fait Blastéroïds, sera quant à lui disponible en cours d'année 90.

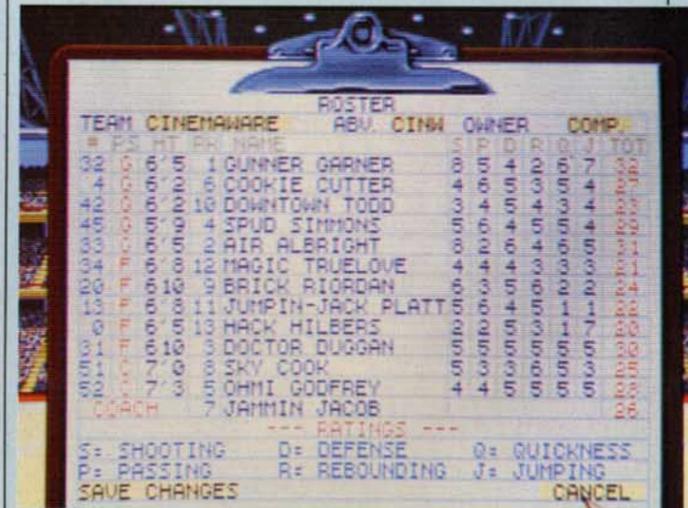
Devant le succès très important de Hard Drivin, un disque supplémentaire, Extra Tracks, devrait sortir rapidement. Cette extension proposera de nouvelles courses! Plus de détails prochainement.

INTERCEPTOR

Xenomorph et Debut ont un peu de retard, mais devraient être finalement testés dans notre prochain numéro.

DIGITAL MAGIC

Nous sommes maintenant en mesure de vous présenter Drivin' Force en previews, sur Amiga. La version ST suivra plus tard.



ACTIVISION

Nous devrions avoir bien des informations le mois prochain, sur les nombreux produits en cours de réalisation, comme les adaptations de Dragon's Breed, Atomic RoboKid mais aussi les jeux originaux Warhead, Exodus, Driftlands et Spindizzy 2. Tous ces produits sont prévus pour Amiga et ST.

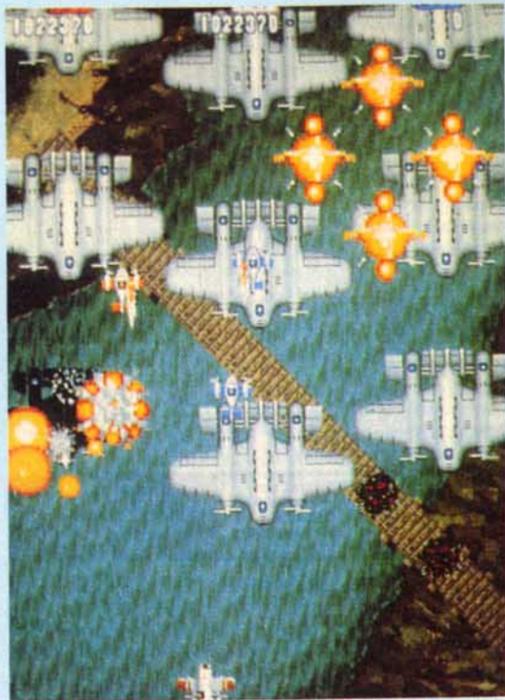
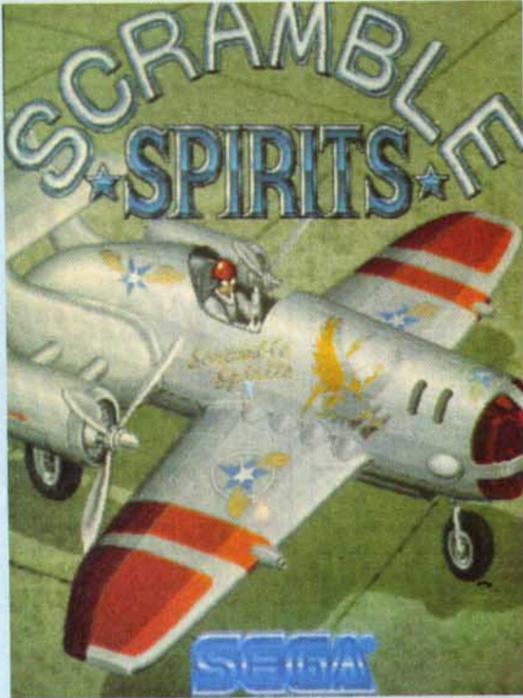
Hot Rod sortira bien en janvier sur Amiga et ST. Fait par le programmeur de Gautlet 2, 4 joueurs pourront même participer en même temps grâce à un dédoubleur de joysticks. Le jeu est une sorte de Supersprint amélioré, comprenant 30 circuits où les joueurs doivent en plus de leurs adversaires, faire face à de la pluie, de la neige, des éboulements, des sables mouvants, des voitures de police.

EMPIRE

Gazza's Super Soccer devrait être testé sur Amiga et ST dans notre prochain numéro. X-Men, un jeu dans la lignée de La Revanche du Docteur Fatalis, sera disponible plus tard dans l'année.

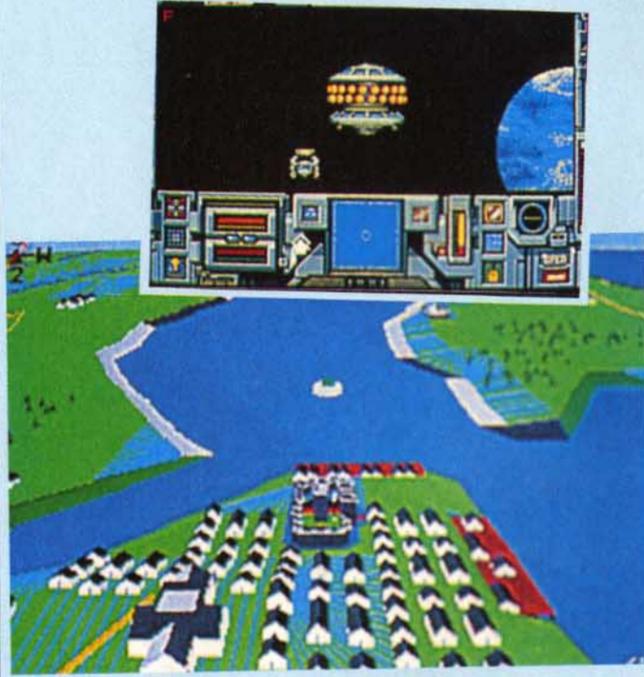
GRANDSLAM

Space Harrier 2 arrive sur Amiga et ST. Le jeu reprend le même principe que le premier du nom, mais avec des tableaux et monstres différents. Le jeu devrait sortir début 90, en même temps que Scramble Spirits, une autre adaptation d'un jeu d'arcade Sega. Le mois prochain, nous aurons Liverpool, un nouveau jeu de football.



ARC

Enterprise est un jeu dans le genre d'Elite, avec plus de scènes d'action. Armada est un remake de Borodino (test complet dans ce numéro), mais ça se déroule surtout sur l'eau. Enfin, Prince est un wargame surtout fait pour jouer à deux en connectant deux ordinateurs. Ces jeux sont prévus sur Amiga, PC ou ST.



THE EDGE

Punisher, basé sur la BD du même nom arrive d'ici la fin décembre sur Amiga et ST. Nous le testerons dans notre prochain numéro. Un autre jeu sur le Punisher sera disponible en 1990, basé cette fois-ci sur le film.

OPERASOFT

Mot et Corsaires devraient être testés dans notre prochain numéro sur Amiga, PC et ST.

OCEAN

Pas grand chose de neuf chez Ocean, où l'on préparait surtout Noël avant de penser au reste... Reste dont vous saurez beaucoup plus de choses dans notre prochain numéro (que je vous recommande, soit dit en passant).

ORIGIN

Trois produits sont prévus pour le mois prochain: Ultima V pour Amiga et ST, et Knight Of Legend et Windwalker sur PC. Bien des aventures en perspective!

LUCASFILM GAMES

Nous espérons tous pouvoir vous présenter un peu plus Loom d'ici le mois prochain. Ce nouveau jeu d'aventure de chez Lucasfilm Games présente en effet un scénario original, des graphismes somptueux et un système de jeu innovateur. Le jeu est prévu pour PC, Amiga et ST.

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.

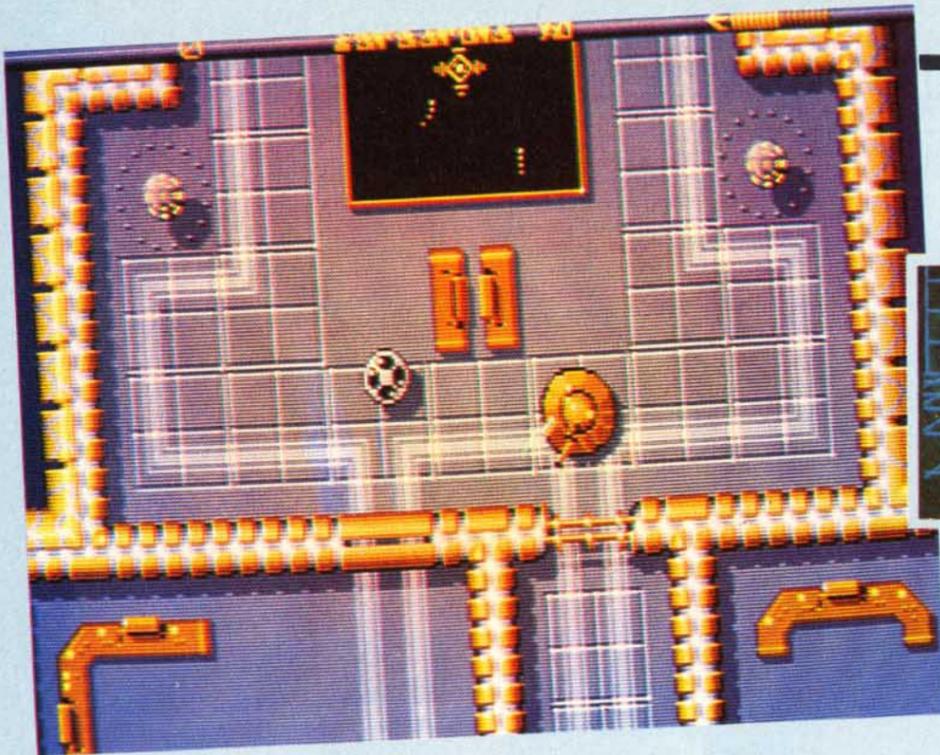
APTOR

APTOR Quest



16-32
DIFFUSION

82, RUE CURIAL, 75019 PARIS



HEWSON

Alors que *Nebulus 2* se prépare pour le début de l'année, Hewson nous concocte également l'adaptation du très fameux *Paratroïd* du C64, sous le nom *Paradroid 90*. Le jeu consiste à déplacer votre droïde dans un complexe de 10 niveaux envahis d'ennemis en tout genre.

ELECTRONIC ARTS

Neuromancer Amiga est quelque peu retardé et ne sortira finalement que début 90. Par contre, d'ici la fin décembre, il y aura *Fire King* sur PC, ainsi que *Starflight* sur Amiga. En janvier, ce sera le tour de *Skate Or Die* sur Amiga et ST, *Starflight 2* sur PC et *Panzer Battles* sur PC.

ANCO

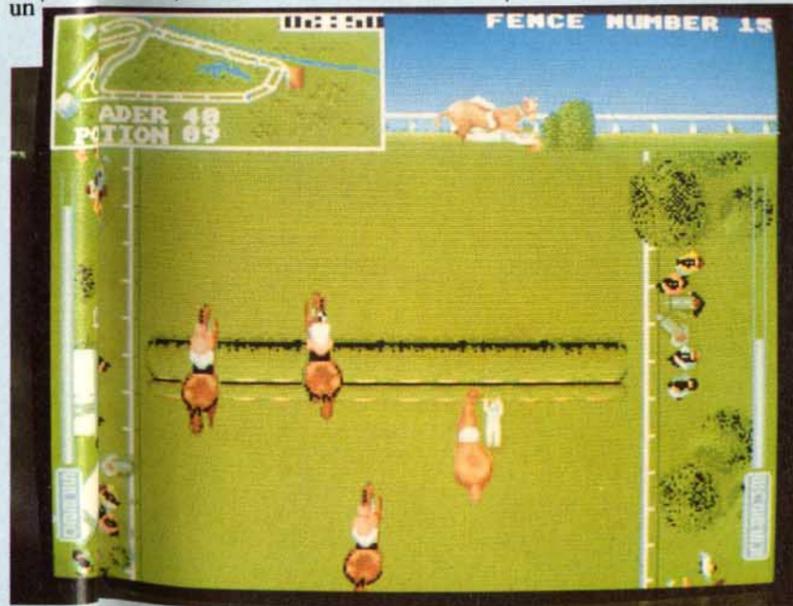
Player Manager devrait être disponible d'ici le mois prochain, alors que *Kick Off 2* arrivera un peu plus tard.

PSYGNOSIS

Toutes les nouveautés sont présentées dans la seconde partie de notre spécial *Psygnosis*. Régalez-vous!

ELITE

La version Amiga d'*Overlander* sera disponible d'ici la fin du mois de décembre. Ensuite, il faudra attendre mars pour voir venir des nouveautés de chez Elite, comme *Ghosts'n'Goblins* sur Amiga et ST et *Grand National*, un jeu de course.



MIRRORSOFT

Dynamic Debugger et *Bloodwych Data Disk 1* devraient être disponibles le mois prochain, alors que *Blade Warrior* a été quelque peu repoussé jusqu'en mars.

READYSOFT

Space Ace avait du retard, et ne sera donc testé que dans le prochain numéro.

SYSTEM 3

Deux jeux d'arcade/aventure, *Tusker* et *Myth*, sont en cours de développement. Ils devraient être disponibles durant le premier trimestre 90.

SSI

De nouveaux produits de la gamme AD&D sont en préparation, mais vous en saurez plus dans notre prochain numéro.

SIERRA-ON-LINE

Aucune nouveauté ce mois-ci, à notre grand regret. Le mois prochain devrait être meilleur!

US GOLD

La plupart des projets de la compagnie sont présentés dans la rubrique *Previews*. Autre régalez-vous!

THALAMUS

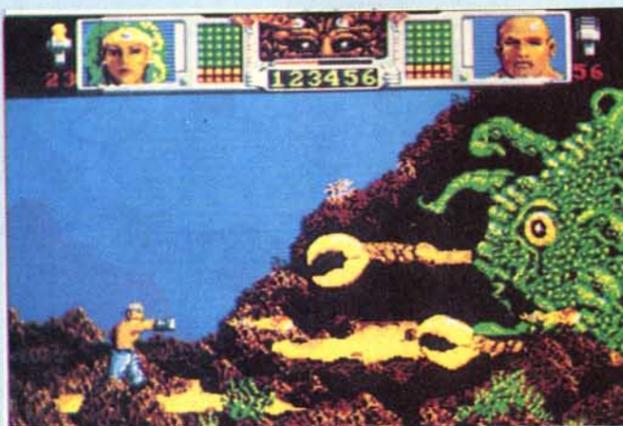
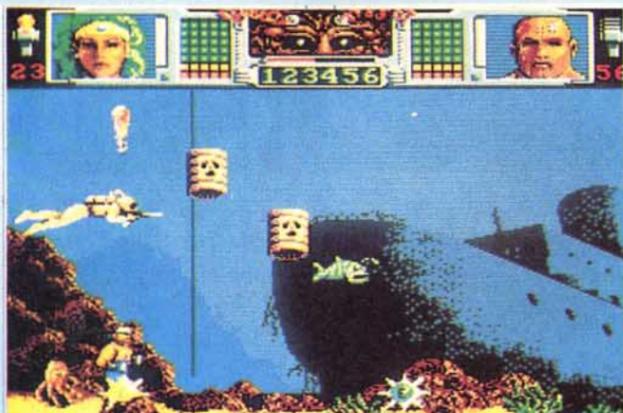
Search For Sharla, jeu d'aventure interactif, est prévu pour le début 90. Plus de détails le mois prochain.

ADDICTIVE

Aquanaut touche à sa fin, et devrait sortir tout début 90. C'est un jeu dans le style des Cinemaware dans lequel vous jouez le rôle d'un explorateur qui va découvrir l'Atlantide au fond d'une mer... le tout, dans le genre Rocket Ranger, avec beaucoup plus d'action. Aquanaut est prévu pour Amiga et ST!

VIVID IMAGE

Cette société regroupe les programmeurs des très connus Last Ninja 1 et 2, et éditera début 90 un jeu nommé Hammerfist. Durant trois niveaux de 16 écrans chacun, vous combattez divers monstres et créatures, qui laissent derrière elles des capsules vous donnant diverses armes supplémentaires! A la fin de chaque niveau, un énorme monstre vous attend! Ça n'a rien d'original, si ce n'est que la réalisation à l'air très soignée, et qu'il faudrait s'attendre à de grosses surprises, selon les dires des programmeurs. Attendons donc! Sortie prévue pour janvier sur Amiga et ST.



TYNESOFT

De tous les produits de cette compagnie, seul Elvira n'est pas encore arrivé. Ce jeu d'aventure/rôle devrait être disponible début janvier, et sera donc testé dans notre prochain numéro.

NOVAGEN

Incrovable mais vrai! Damocles justifie son nom en restant éternellement suspendu au-dessus de nos têtes; il est une nouvelle fois reporté. Après deux ans d'attente, on est plus à un mois près!

MICROPROSE

Nous vous présentons la plupart des prochains produits Microprose en rubrique Préviews, en dehors de Batrayal, qui est le nouveau nom d'un produit connu auparavant en tant qu'Epoch. Ce jeu est un mélange de stratégie et de politique, prévu sur Amiga, PC et ST.

ARTRONIC

Un mélange de jeu d'aventure interactif, d'action et de science-fiction: voilà ce qu'est Soldier 2000. Le jeu est prévu pour janvier sur Amiga et ST.

RAINBOW ARTS

East Vs West, jeu d'aventure se déroulant à Berlin (ils n'ont vraiment pas perdus de temps!) en 1948 devrait sortir fin décembre sur Amiga, PC et ST. Le jeu comprendra une cassette audio recelant bien des indices permettant de mieux comprendre l'énigme. Test complet le mois prochain.



Interphase

Les rêves du futur deviennent maintenant réalité ; des professionnels parfaitement entraînés dont le but est de créer des instants enregistrés de manière optique - des rêves destinés à effacer la peur de la pensée éveillée.

Cependant la société des Chasseurs de Rêve (TM) a fait une greffe insidieuse à l'intérieur du dernier chasseur de rêve (TM) dressé pour être lâché à l'intérieur du labyrinthe de l'unité centrale de la société. En tant que rêveur solitaire, vous devrez pénétrer dans l'unité centrale et guider votre partenaire vers la piste elle-même - les esprits de la génération future font confiance à votre savoir-faire et à votre intelligence.



INTERET: 98%



Screenshots from ST version

Bientôt disponible sur ST, Amiga, IBM PC.



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

Disponible dans les FNAC. et les meilleurs points de vente.

SPECIAL PSYGNOSIS

Partie 2

La ligne Paris-Manchester s'étant dégagée, nous avons enfin pu aller faire un tour à Liverpool, ville lugubre, sale et à moitié en ruine, où tout semble en reconstruction. C'est sur les nouveaux docks que se trouvent les locaux de Psygnosis. Ce n'est pas gigantesque, mais c'est spacieux, car peu de personnes travaillent à plein temps pour la compagnie, la plupart des programmeurs bossant chez eux. Bonne nouvelle pour les fans de la compagnie, cette seconde partie n'est pas la dernière. En fait, il se pourrait bien que l'on parle de Psygnosis tous les mois dans les previews, étant donné le nombre de softs prévus pour 90... Attention, les dates de sorties indiquées sont très vagues, dès qu'il s'agit de l'année 90!



Johnattan Ellis dirige Psygnosis!

Lorsque l'on discute avec les responsables de Psygnosis, on n'a pas l'impression d'avoir affaire à des éditeurs. Ici, pas question de sortir un jeu coûte que coûte. Chez Psygnosis, on est perfectionniste, et on sort un produit uniquement lorsqu'il est parfait sur tous les points. C'est pour cela que les produits tardent souvent, c'est aussi pour cela que les dates de sorties que nous indiquons ont peu de chances, sauf pour les tous prochains jeux, d'être respectées. Une autre chose assez remarquable, c'est la volonté de tirer le maximum des machines. Shadow Of The Beast est en cours de réalisation sur ST, "juste pour montrer que c'est possible".

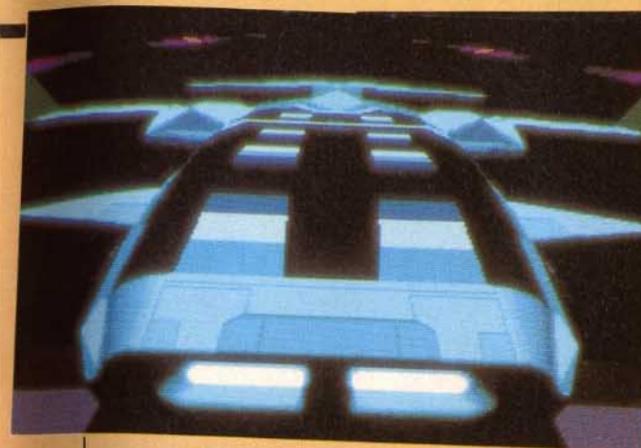
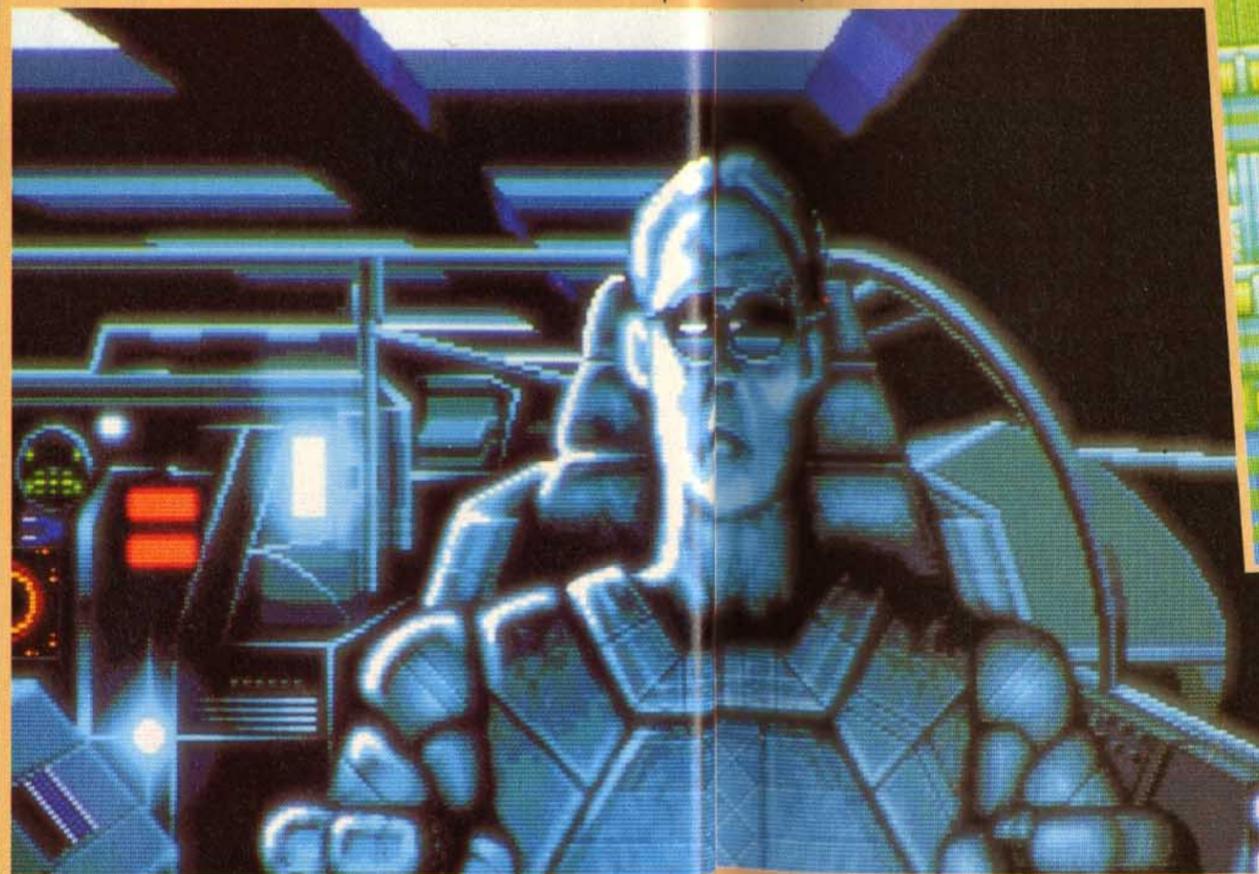
STRYX

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin décembre 90

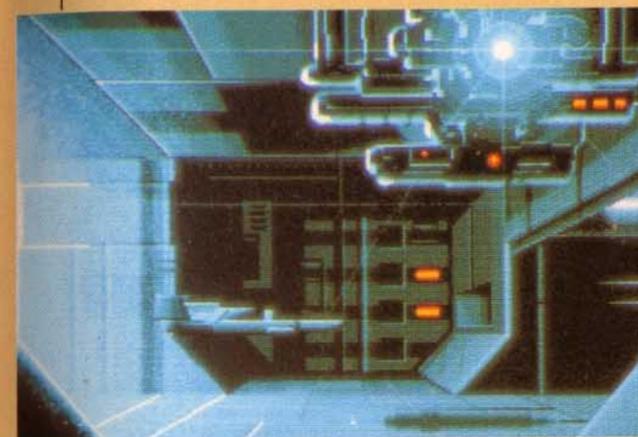
Nous vous avons déjà présenté Stryx dans notre précédent numéro, mais nous disposons maintenant de nouveaux éléments pour vous montrer de nouvelles choses. Tout d'abord, vous pouvez voir des photos de la fabuleuse présentation qui occupe tout de même 1000Ko! Vous y voyez un vaisseau, fonçant dans un tunnel, sur lequel des néons se réfléchissent, puis le héros (vous!), dans la voiture, avec les néons en reflet sur vos lunettes. Après quelques secondes, vous arrivez à votre destination, et entrez dans un hangar, où on vous donne votre mission.

Le jeu en lui-même se compose de trois phases. La première se déroule lorsque vous êtes dans l'un des dômes de la cité. Vous devez alors déplacer votre personnage (un peu comme dans Obliterator), et devez ramasser divers objets permettant d'accéder aux sas, qui sont les seuls moyens de communication entre les dômes. La seconde phase se déroule lorsque vous entrez dans un sas. Il faut alors manoeuvrer habilement sur votre jetbike pour franchir les tunnels tortueux menant jusqu'au dôme suivant. Enfin, la dernière phase ressemble énormément à Oïds. Avec des sprites petits, mais fort bien animés et très coloriés, une présentation à couper le souffle et un Game Over superbe, Stryx est un jeu d'action parfait. Test complet le mois prochain!

STRYX: ...100 méga-octets!



STRYX: la présentation...



STRYX: ...qui utilise tout de même...



STRYX: dans les tunnels.



STRYX: comme Oïds.

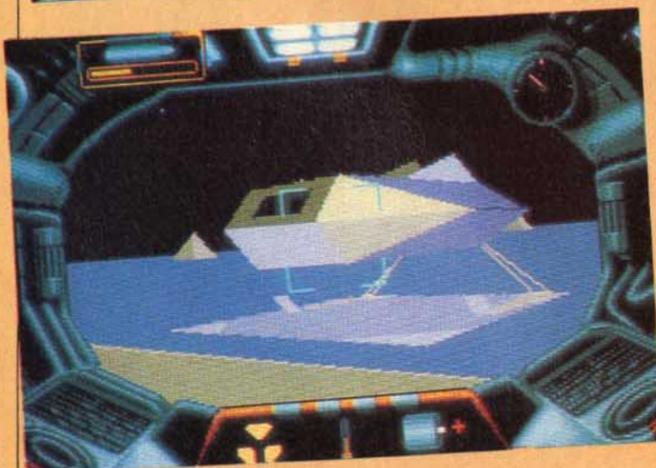
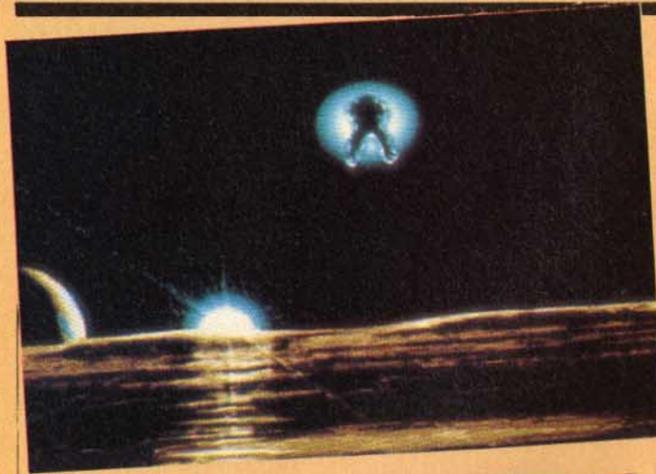


STRYX: sous les dômes.

INFESTATION

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin décembre 90

De même que Stryx, Infestation a déjà été présenté le mois dernier, mais nous avons également de nouvelles choses à vous apprendre. Tout d'abord la présentation... On voit d'abord une planète, puis au loin, un flash qui se sépare en

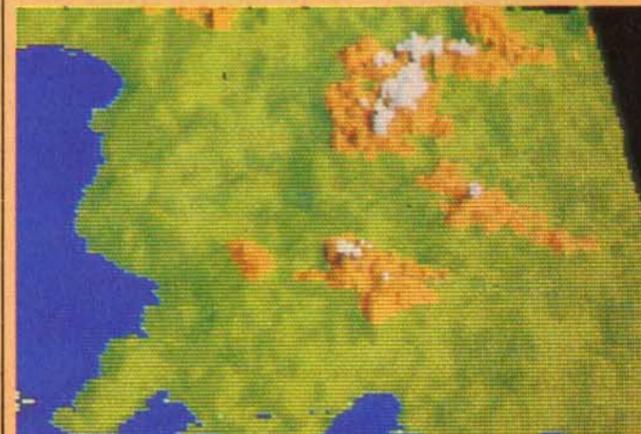


deux, et arrive droit sur l'écran. D'un côté, passe un vaisseau et de l'autre, un cosmonaute. On le voit alors survoler la surface de la planète, la lumière qu'il dégage se reflétant au sol, puis, enfin, il pose pied à terre. Le jeu passe alors en phase 3D. Je rappelle que le but du jeu est de détruire toute vie extraterrestre dans une colonie envahie par des Aliens tout droit sortis du film du même nom. Ce jeu mêlant arcade, aventure et stratégie possède un nombre élevé de possibilités, ne serait-ce qu'au niveau de l'équipement dont vous disposez. Bref, nous testerons cet excellent produit dans notre prochain numéro.

CARTHAGE

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

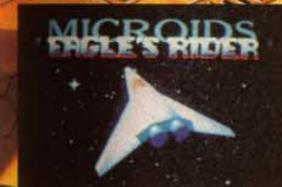
Ce jeu relate la lutte entre Carthage et Rome. A la fin des guerres puniques, en 146 avant Jésus-Christ, Rome décide de mettre fin à la cité ennemie. Votre but, en tant que Diogènes, héros de l'époque, est de défendre Carthage. Vous êtes aidé par la déesse Tanit qui vous donne le don de voyance. Ce don vous permet à tout moment de savoir l'endroit où se trouvent les troupes romaines. Le problème est que Carthage n'a pas d'armée assez forte pour se défendre. Le seul moyen d'en empêcher la destruction, c'est de repousser suffisamment les troupes romaines, car si Carthage n'est pas détruite dans les 30 jours, le général en chef des armées de Rome, Censorinus, ne sera pas réélu. Ceci laisserait alors assez de temps à Carthage pour



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS

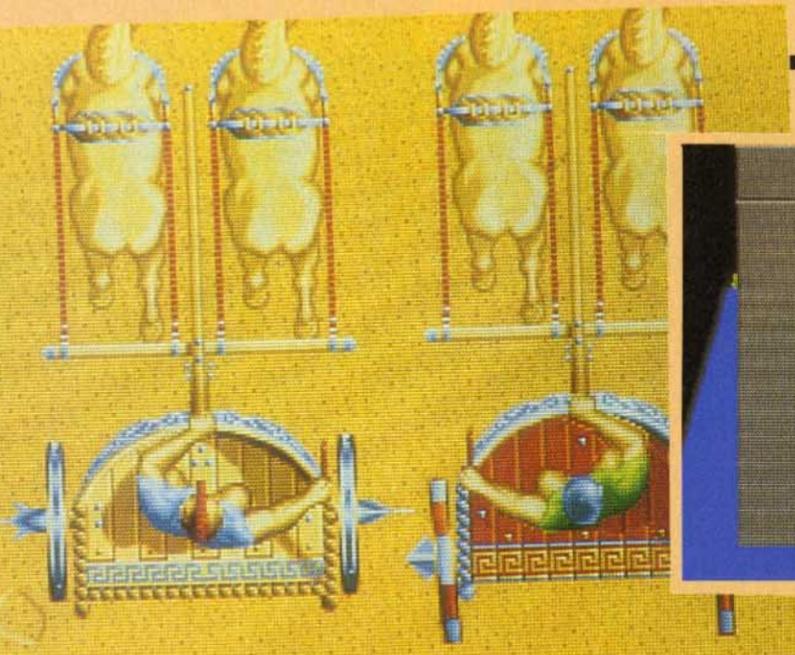
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

2014 : 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



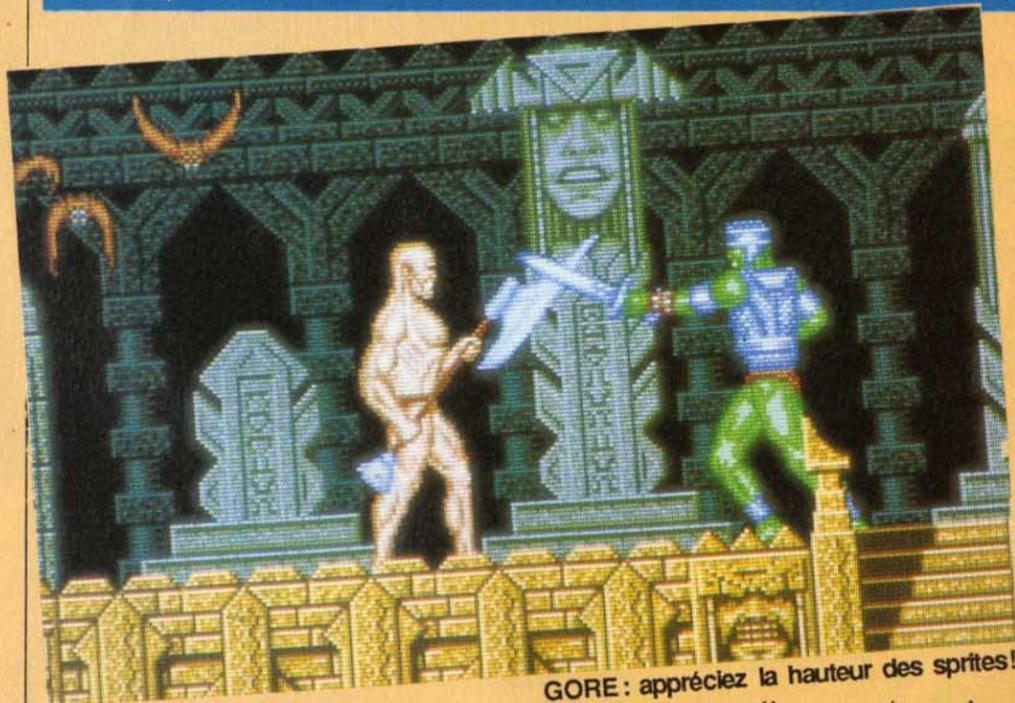
<CITY OF CARTHAGE>

STATE OK
 MONEY 1000
 GARRISON
 INFANTRY 1
 ARCHERS 2
 CAVALRY 3
 ELEPHANTS 10
 CATAPULT 5

lever une armée afin de défendre la ville. Diogènes ne commande donc qu'une petite armée composée de 600 hommes de cavalerie. Fort heureusement, les navires chargés d'or arrivent régulièrement jusqu'à la ville, ce qui permettra d'acheter de nouveaux mercenaires pour renforcer les garnisons de chaque ville. Diogènes doit donc aller apporter l'or jusqu'aux villes où il veut de nouveaux hommes, et ceci grâce à son char. Sa tâche sera compliquée

par les assassins et guerriers romains, qui possèdent eux aussi des chars bien équipés. Chaque fois que l'on se déplace, on passe donc du mode stratégique en phase d'arcade, où il faut éliminer les chars romains avant qu'ils ne brisent le vôtre. Les différents corps d'armée s'affichent sur une carte fractale magnifique, et la réalisation des combats en chars est grandiose. Espérons que la musique sera à la hauteur, et nous aurons un jeu d'arcade/stratégie génial!

GORE



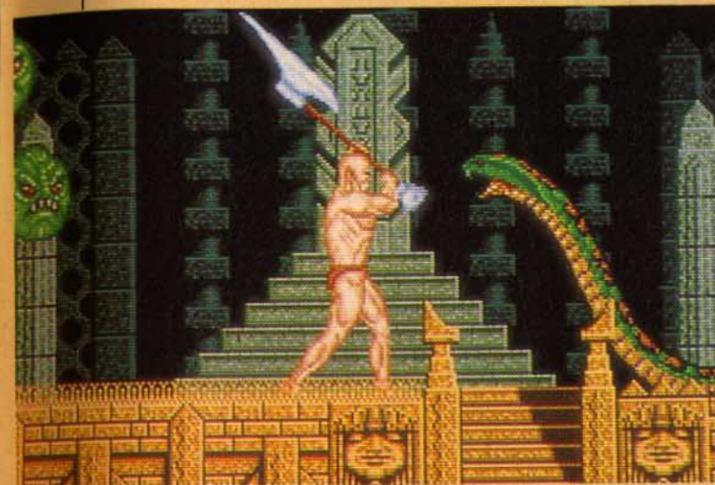
GORE : appréciez la hauteur des sprites!

PSYGNOSIS
 Système: Amiga / PC / ST
 Sortie prévue: février 90

Voici un jeu dont nous n'avons jamais parlé auparavant, car il était tenu bien secret par l'équipe de Psygnosis. Réalisé par les programmeurs de Blood Money, c'est ce

que l'on pourrait appeler un Slash'em'up! Gore, en anglais, cela veut dire "caillot de sang", ce qui vous donne une bonne idée de l'ambiance du jeu. Bref, le jeu n'en est qu'à ses débuts, mais c'est déjà tout à fait impressionnant. Il faut voir la taille des personnages, qui prennent la moitié de l'écran, et qui sont magnifiquement animés. Ce pourrait être tout, mais il n'en est rien. Sur Amiga, le paysage scrolle sur 3 ou 4 plans, un peu comme dans Shadow Of The Beast. Bien sûr, quand plus d'un ennemi se trouve à

l'écran, le scrolling est obligé de stopper, histoire de vous laisser le temps de décapiter ou de massacrer vos adversaires..., et puis, faut pas pousser, animer des sprites gigantesques tout en faisant un scrolling multiplan parfait, c'est un peu trop, même pour un Amiga! Que dire d'autre, si ce n'est que les graphismes ne sont pas définitifs, mais qu'ils sont déjà somptueux, et que c'est peut-être ce que j'ai vu de plus beau sur Amiga!



GORE : il ne manque que la musique.



GORE : un scrolling différentiel sur 3 plans.



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

SUPER BAISSSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier
 Magazine
 Digital

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

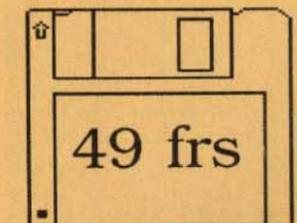
Au sommaire tous les deux mois :

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

PARTICIPEZ A FLOOPY

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

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

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

Tarif étranger nous consulter.

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

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

AWESOME

PSYGNOSIS

Système: Amiga

Sortie prévue: février 90

Et voilà encore une exclusivité Génération 4. En attendant Shadow Of The Beast 2 (ne rigolez pas, je devrais pouvoir vous le montrer très bientôt!), les auteurs du premier jeu concoctent un jeu d'arcade se déroulant dans l'espace. Quoi de plus classique, allez-vous me dire? Vous êtes dans le vrai, mais avec Psygnosis à la réalisation, voici un programme qui risque de faire encore plus parler de lui que Beast.

La première partie du jeu est vue du dessus. Votre vaisseau, qui prend en hauteur la moitié de l'écran, est fixe et centré au milieu de la zone de jeu. C'est l'univers qui l'entoure qui tourne autour de lui, lorsque vous bougez le joystick. Déjà ça, c'est original, et très bien fait. Je passe sur les objets divers à détruire, des astéroïdes aux aliens en passant par divers vaisseaux ennemis. Tout est magnifique, tout va très vite, mais ce n'est pas tout. Vous trouvez bien évidemment au cours de cette partie des bonus qui vous donnent des armes spéciales, aussi délirantes et puissantes que dans Xenon 2. Il devrait même y en avoir plus, selon les auteurs! Bon. Après avoir nettoyé un ou deux secteurs, on passe à la seconde section. Votre vaisseau accélère, passe en hyper-espace et subitement, la partie avant du vaisseau se détache, et plonge vers le fond de l'écran.

Eh oui! Cette seconde partie est vue comme dans Space Harrier. D'ailleurs, les monstres que l'on rencontre tiennent véritablement des dragons du jeu Sega. Seulement encore une fois, c'est la réalisation qui fait la différence. Ici, le graphisme est somptueux, y compris lorsque le dragon est au plus gros à l'écran... Et pour tout vous dire, à ce moment-là, il prend la moitié de l'écran. Le tout baigne bien évidemment dans une fluidité sans pareille.

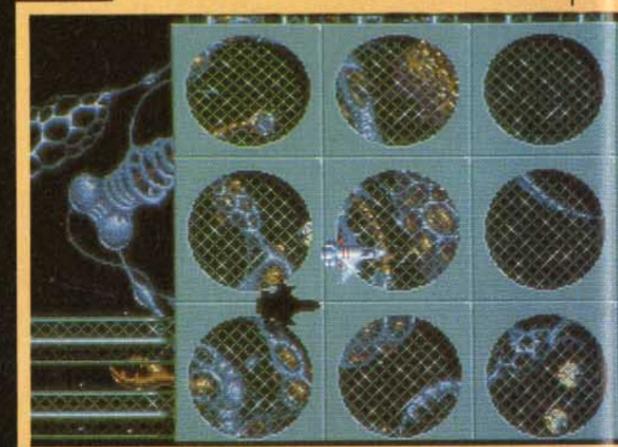
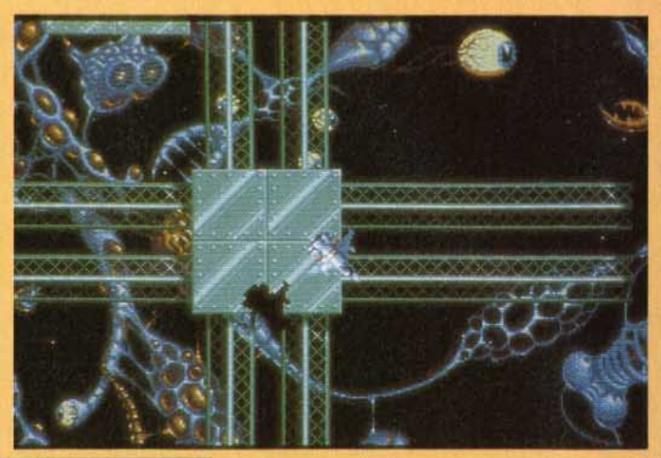
Et on passe à la phase suivante, dès que le vaisseau plonge vers une magnifique planète. On retrouve une vue de dessus, votre vaisseau est à nouveau au centre de l'écran, mais il tourne désormais dans tous les sens, et c'est la surface de la planète qui scrolle de manière multidirectionnelle. Ah oui! Le scrolling est aussi différentiel sur deux plans, exactement comme dans l'exploration des grottes de Shadow Of The Beast, si ce n'est qu'ici c'est mieux, parce



que ça va dans tous les sens. Après avoir détruit bien des ennemis, vous abordez la dernière partie du jeu. Le vaisseau vous largue à la surface de la planète, et commence alors un jeu ressemblant énormément à Alien Syndrome, sauf qu'ici vous êtes seul. On retrouve le même type de scrolling qu'au niveau précédent, et toujours des aliens à blaster avec des armes toujours aussi délirantes. Bon. Au total, on se retrouve avec quatre phases de jeu qui n'ont rien de très originales, mais qui sont tellement belles et bien faites qu'elles feraient palir de jalousie la plupart des bornes d'arcade. Bref, Awesome est au shoot'em'up ce que Shadow Of The Beast fût aux jeux d'arcade/aventure: une révolution.



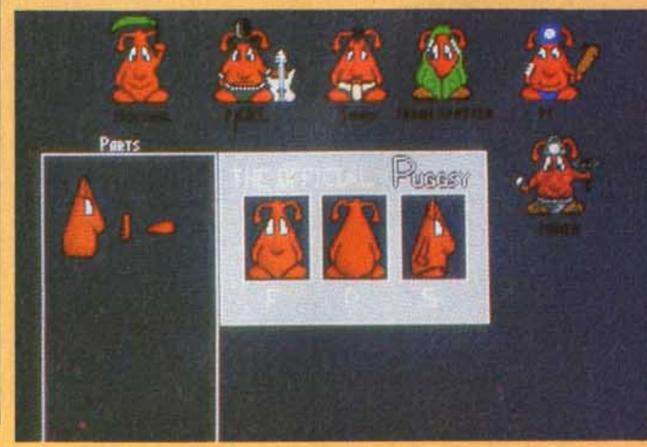
 **OCEAN**
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.



PUGSY

PSYGNOSIS
Système: Amiga
Sortie prévue: mi-90

Voici un tout nouveau genre de jeu auquel veut s'adonner Psygnosis. Tout a commencé lorsqu'une démo du domaine public nommée Pugsy a circulé sur Amiga. Dans cette démo, on voit un extraterrestre tout droit sorti d'un dessin



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

Austerlitz



2 décembre 1805

Imaginez-vous à la veille de l'une des plus célèbres batailles :

AUSTERLITZ

Mirrorsoft vous offre l'opportunité de réécrire l'histoire. Soyez prêts à relever le défi avec AUSTERLITZ.

Vous connaissez Waterloo, AUSTERLITZ est du même genre avec en plus des graphismes en 3D.

Disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

Written and designed by Dr Peter Turcan. Illustration by Peter Curzon.

PSYGNOSIS

TEMPUS

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mi-90

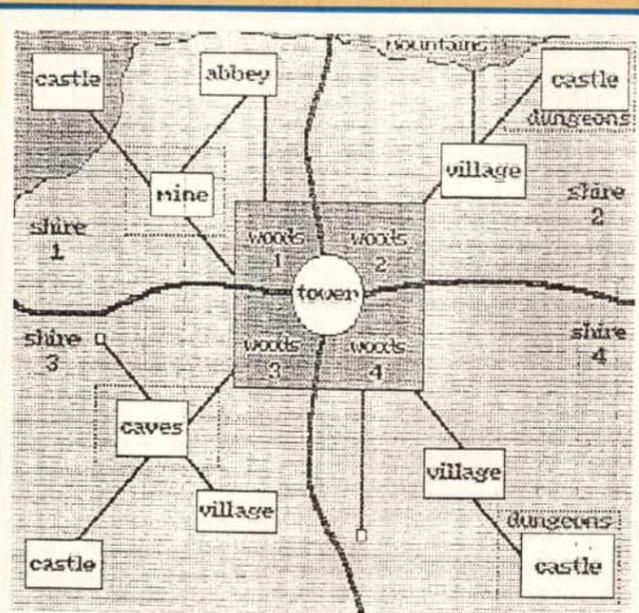
Tempus, qui ne sera peut-être pas le nom définitif, est un jeu d'aventure avec un soupçon d'arcade. C'est un méga-projet, dans le genre Dungeon Master si vous voulez. Vous y jouez le rôle d'un personnage piégé dans un monde passé. Le but du jeu est de localiser une machine à voyager dans le temps, afin de revenir à votre époque (ou ailleurs, car des suites sont déjà prévues!). L'époque où vous êtes coincé est le Moyen Age. Vous êtes dans un monde partagé en quatre régions, chacune gouvernée par un seigneur différent, dont les troupes patrouillent à longueur de journée, récoltant les impôts, opprimant les étrangers et les nouveaux... comme vous! Pourquoi? Eh bien écoutez donc. Quelques années auparavant, le pays, alors uni, fut dévasté par une guerre, au cours de laquelle les armées des quatre seigneurs s'affrontèrent. Soudain, un jour, une machine étrange se matérialisa au centre même du pays, une machine qui créa une panique grandissante au sein de la population qui la considérait comme une arme du Diable. Cependant, les plus intelligents se rendirent vite compte que l'objet était inoffensif, et les seigneurs en tirèrent un avantage certain. Un traité fut signé! Quatre composants importants de la machine furent retirés, chacun en gardant un pour soi. Le reste de la machine fut enfermée dans une tour particulièrement bien gardée, construite au centre du monde. Le pays fut divisé en quatre parties égales, et les



animé, arriver sur Terre, et y avoir bien des problèmes. Gags en tous genres s'y accumulent, le tout semblant être l'oeuvre de Tex Avery. Lorsque chez Psygnosis, on découvre la démo, les auteurs sont immédiatement contactés, et un jeu Pugsy est mis en chantier. Le joueur y dirigera l'extraterrestre, dans un jeu d'arcade/aventure se déroulant à travers des niveaux très variés. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnels, contrairement à ceux auxquels nous sommes habitués pour un jeu Psygnosis, mais l'animation est bonne et l'humour est au rendez-vous. Un type de jeu que Psygnosis compte bien développer dans le futur.

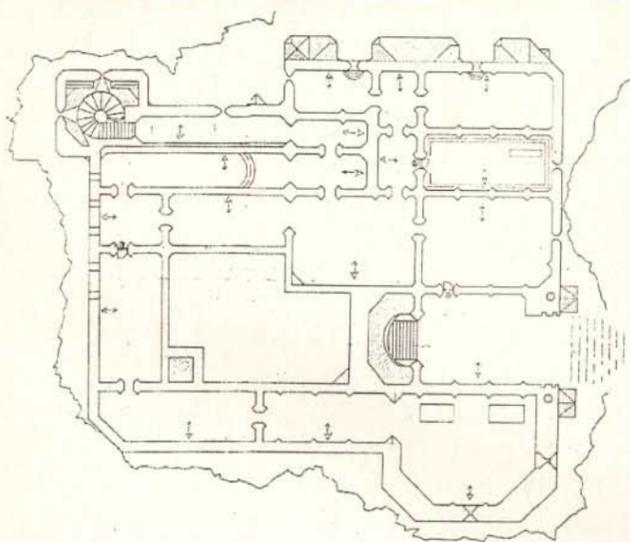
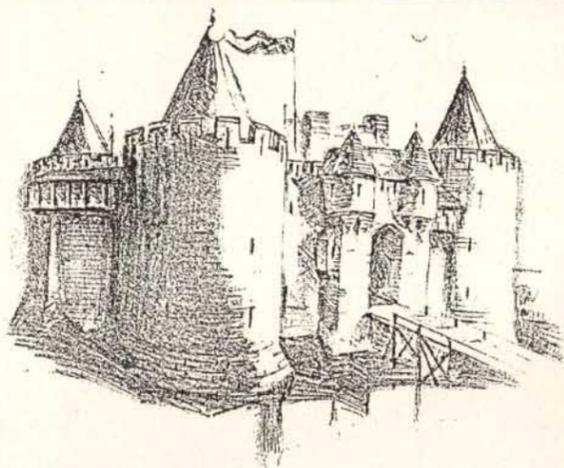


 **OCEAN**
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.



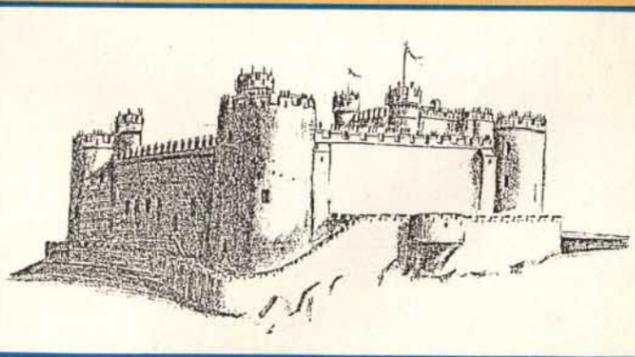
tes de la machine. De nombreux scénarios sont prévus dans les régions elles-mêmes, y compris les forêts, les mines, les cimetières, et les catacombes en-dessous des châteaux des seigneurs.

Il y a trois types de vues dans Tempus. Le premier est dans le genre de Dungeon Master, et présente les lieux comme si vous y étiez. Cela se déroule ainsi pour les bois, les donjons, les mines et les cavernes, bref, tout ce qui est proche d'un labyrinthe. La différence entre Dungeon Master et Tempus à ce niveau, c'est la réalisation. Tempus est graphiquement plus beau, mais également techniquement plus fort. Lorsque vous tournez sur vous-même,



l'image ne fait plus un bond mais scrolle horizontalement. Encore plus impressionnant, lorsque vous avancez, le décor avance pixel par pixel, et non pas par zones comme dans Dungeon Master. Cela donne quelque chose de beaucoup plus réaliste et vraiment magnifique, surtout que les personnages qui apparaissent dans ces phases sont plus ou moins détaillés selon la distance à laquelle on se trouve par rapport à eux.

Le second type de vue est dans le genre Shadow Of The Beast, et apparaît entre les zones d'exploration et les destinations, comme les châteaux, l'abbaye, les villages, etc. C'est vraiment comme dans Shadow Of The Beast, avec un

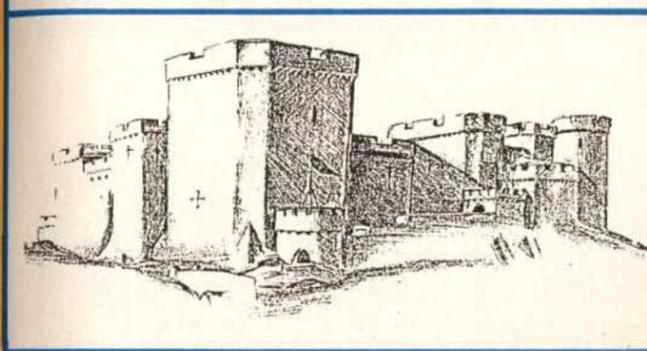
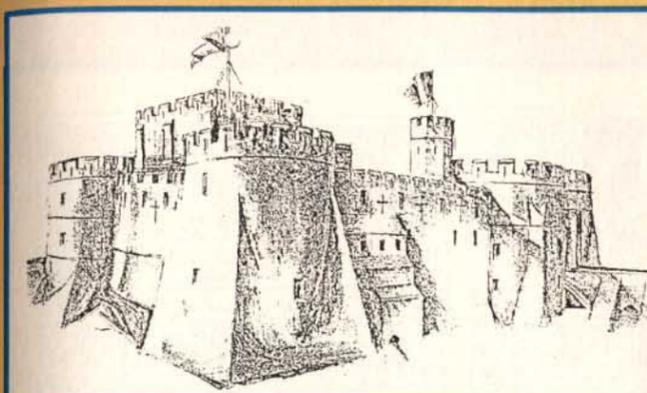


scrolling horizontal différentiel sur trois plans (aussi bien sur Amiga que sur ST!). C'est un peu plus arcade que le reste du jeu, même s'il y a encore des objets à ramasser ou à utiliser!

Le dernier type de vue apparaît dans les lieux importants. C'est dans le genre du second type, si ce n'est que vous explorez des salles et autres pièces diverses à l'aide du

seigneurs s'accordèrent à diriger chacun une région, sans jamais entrer dans le territoire d'un autre seigneur. L'équilibre s'installa du fait que chacun détenait un morceau de la machine, dirigeant ainsi chaque région par la peur! Et la paix revint donc dans le pays, où chaque seigneur construisit un château.

La tour centrale est encerclée par quatre forêts. Quatre portes en son premier niveau permettent de passer d'une région à une autre, à condition d'avoir les bonnes clés bien évidemment. Seulement, il y a un mystère. Dans la pièce au rez-de-chaussée de la tour, il n'y a que ces quatre portes, et aucun moyen de monter. Une des quêtes du joueur consistera donc à trouver le moyen permettant d'accéder aux étages supérieurs de la tour, où se trouve la machine à voyager dans le temps. Avant de retourner à son époque, il devra également explorer chaque région, obtenir des informations, combattre des ennemis, trouver divers objets utiles à sa quête, et surtout retrouver les quatre parties manquant



joystick. Comme dans le second type de vue, vous voyez votre personnage à l'écran. Ce troisième type de vue viendra parfois compléter le premier type, lorsque dans un labyrinthe, on arrivera à une pièce particulière par exemple.

Les scènes de labyrinthe sont utilisées pour les quatre forêts, deux donjons, une mine et quelques cavernes. Les scènes de lieux importants sont utilisées dans les quatre châteaux, l'abbaye, le cimetière et deux villages!

Les instructions sont simples, et s'obtiennent en cliquant sur des icônes: ramasser, poser, manger, utiliser, donner et parler.

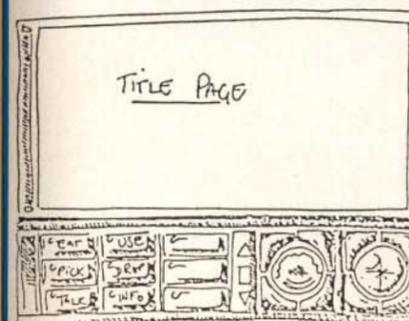
Pour avoir une bonne idée de ce que sera le jeu, nous vous proposons un script du programmeur, montrant les différentes vues, selon les cas de figure. Vous pouvez également admirer les plans et premiers dessins du graphiste. Avec tout cela, je pense que vous aurez compris l'importance de Tempus pour Psygnosis, qui va porter un grand coup au jeu du genre. En effet, Tempus est beaucoup plus beau que tout ce qui c'est fait dans le genre, mais il est aussi entièrement animé, ce qui ne gâte rien. Un soft à suivre de très près.



EXCLUSIF!

LE SCRIPT COMPLET DU JEU TEMPUS!

Découvrez Tempus tel que son programmeur l'a proposé à Psygnosis! Ce script permet de mieux comprendre les différentes phases de ce jeu magnifique. Merci à Psygnosis.



① GAME INTRO



② IN THE TOWER



③ PICK UP KEY



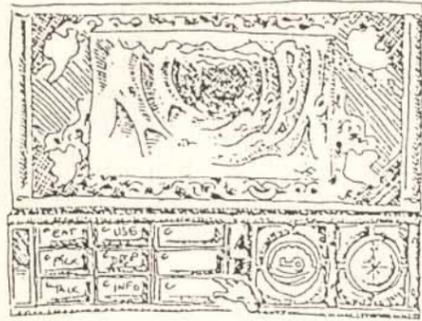
④ USE KEY IN DOOR



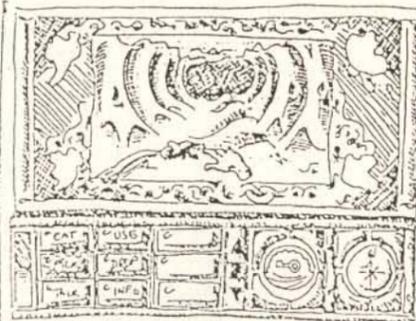
⑤ DOOR OPEN



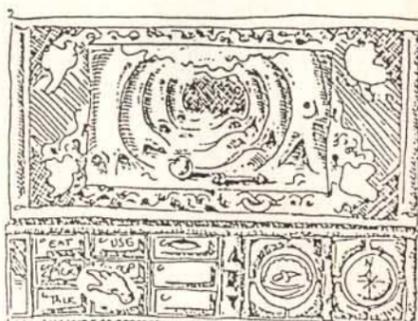
⑥ SCENE DESCRIPTOR



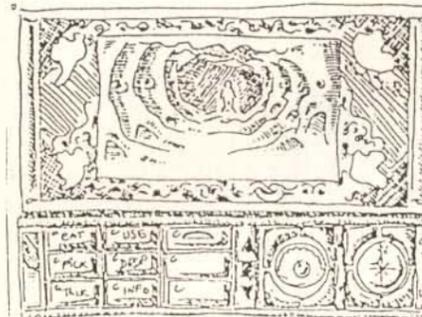
1 VIEW INTO WOODS



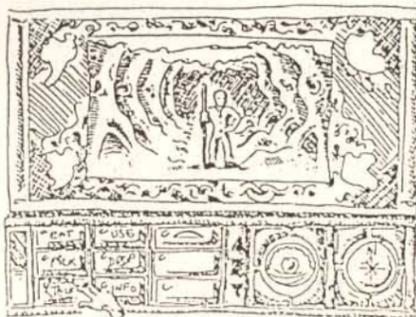
2 FIND OBJECTS



3 PICK UP OBJECTS



4 CHARACTER IN DISTANCE

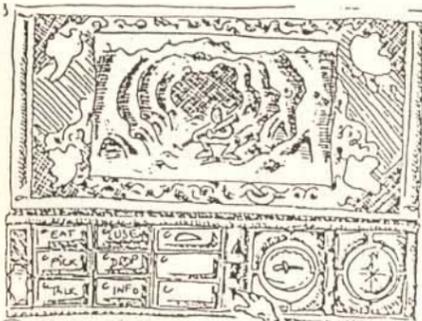


5 CHARACTER LOOMS



6 TALK TO CHARACTER

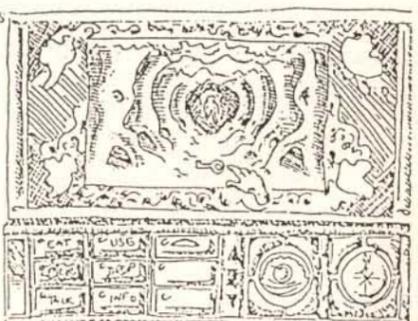
WE DO NOT WANT YOU HERE!



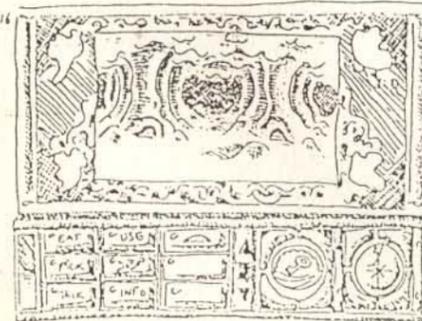
7 CHARACTER ATTACK



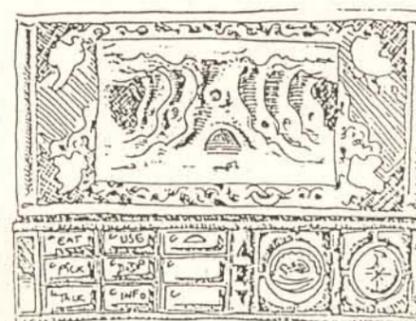
8 YOU THROW DAGGER AT CHARACTER



9 HE LEAVES A KEY



10 A JUNCTION APPEARS



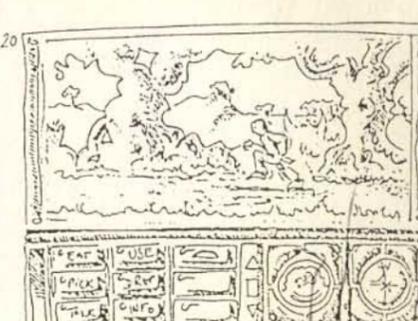
11 SELECT NEW DIRECTION



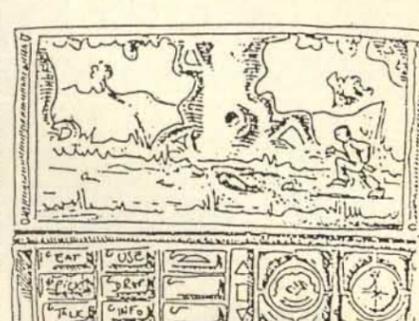
12 VIEW EXIT FROM WOODS



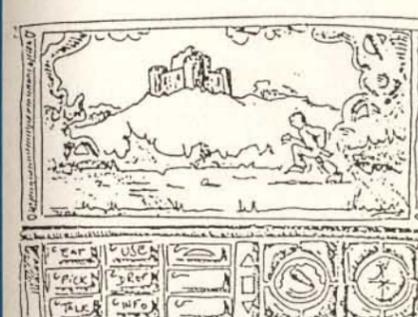
13 EXIT WARNING



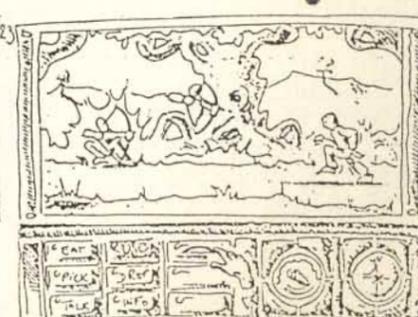
14 SECOND PERSON VIEW POINT SIDWAYS SCROLL (AERIAL)



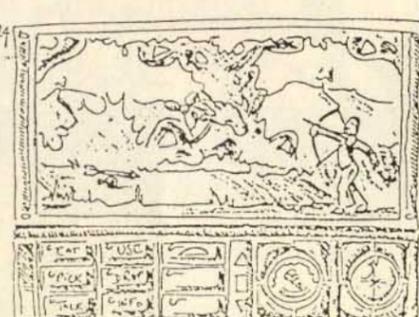
15 FIND FOOD



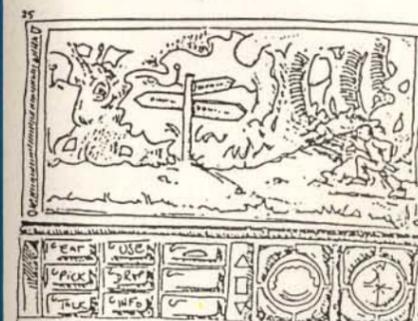
16 BACKGROUND DETAIL OF LANDMARKS



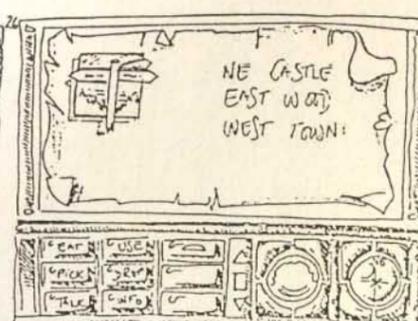
17 ENCOUNTER FOES...



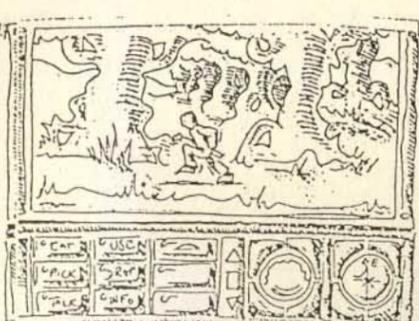
18 ... AND KILL THEM !!!



19 JUNCTION



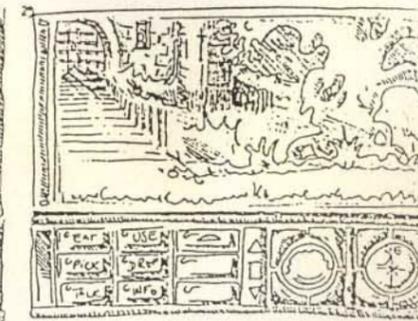
20 CHOICE



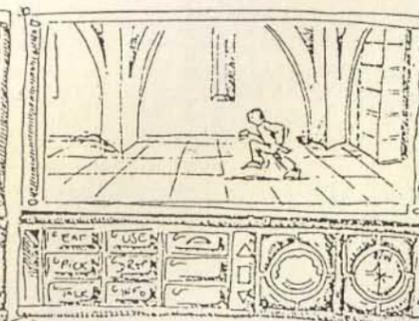
21 NEW DIRECTION



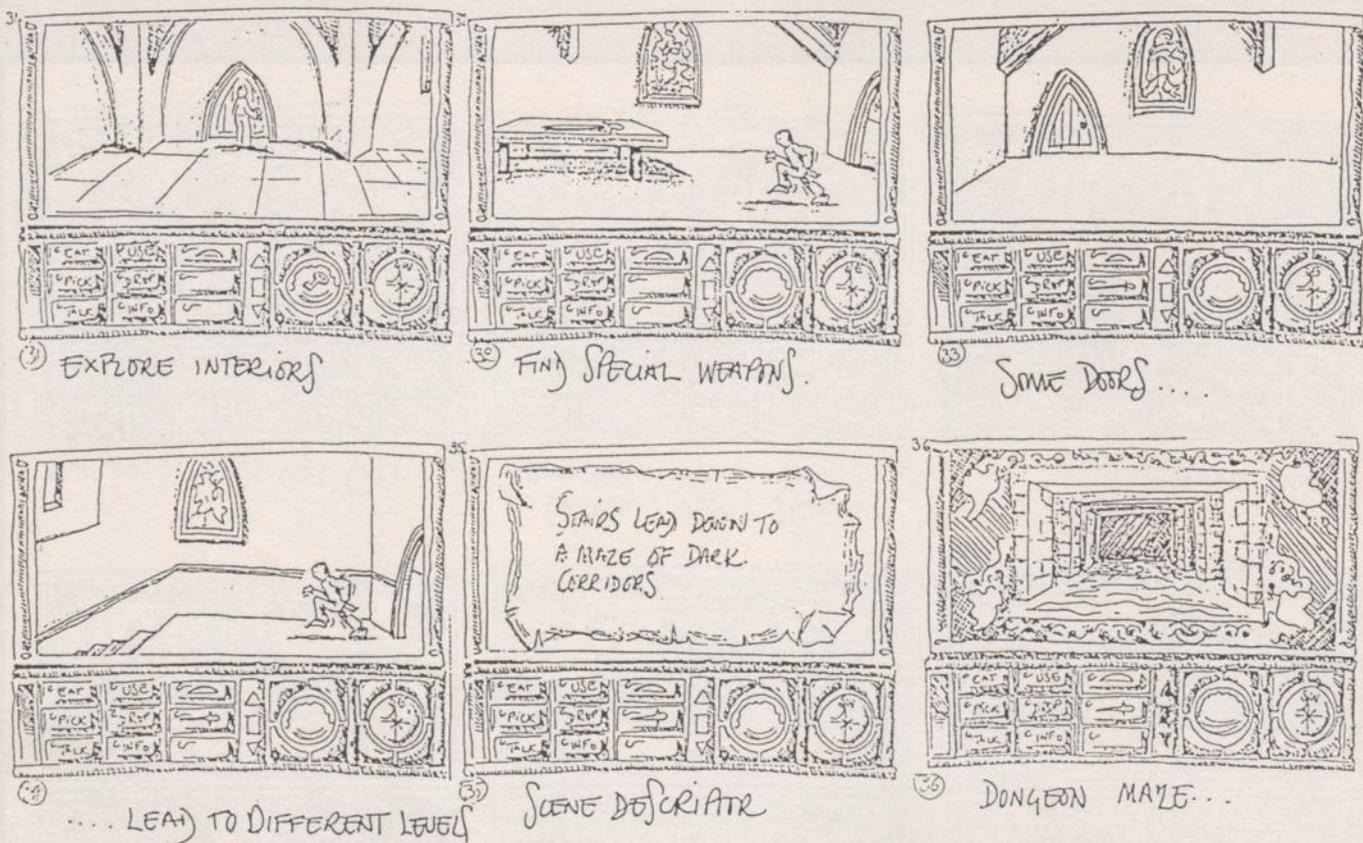
22 DON'T FORGET TO EAT!



23 ONE OF MANY DESTINATIONS



24 DETAILED INTERIOR



Le Storyboard

1. Dès l'introduction du jeu terminée, la première scène sera...
2. Une vue de l'intérieur de la tour centrale. On peut voir une clé au sol.
3. En cliquant sur l'icône RAMASSER, puis sur la clé, on prend l'objet qui s'ajoute dans l'inventaire. Cette méthode est utilisée pour ramasser tous les objets.
4. En cliquant sur l'icône UTILISER, puis sur le trou de serrure, on utilise l'objet au haut de l'inventaire, soit la clé.
5. La porte s'ouvre pour révéler une vue du monde extérieur.
6. A ce moment, une description apparaît à l'écran pour vous informer que vous allez quitter le lieu. Le programme charge les nouvelles données.
7. On est alors dans les bois, et la vue est telle que celle vue par votre personnage.
8. Des objets pourront être trouvés par terre à certains endroits.
9. Ils pourront être ramassés comme indiqué auparavant.
- 10 & 11. On rencontre des personnages pendant tout le jeu. Ceux que l'on croise dans les phase de labyrinthe sortent de l'ombre au fur et à mesure qu'ils avancent.
12. Cliquez sur PARLER pour voir si le personnage à quelque chose à dire. Certains personnages seront sympathiques, d'autres seront moins accueillants.
13. De nombreux personnages vous attaqueront.
14. Selon votre force et vos armes, vous pourrez vous défendre. Par exemple, vous pourrez utiliser une dague si vous en avez une.
15. Certains personnages laisseront des objets derrière eux lorsque vous les tuerez.
- 16 & 17. Il est possible de se tourner dans une direction parmi huit aux intersections.
18. Certains croisements se révéleront être des sorties du labyrinthe.
19. Une nouvelle fois, un message apparaît pour vous

prévenir que vous changez de lieu. Il est encore temps de faire demi-tour.

20. Les scènes de labyrinthe sont reliées entre elles, ou aux lieux importants, par des scènes où le personnage avance sur des paysages qui défilent horizontalement, selon un scrolling parallax.

21. La manière d'utiliser des objets demeure la même.

22. Des repères géographiques apparaîtront dans le lointain pour donner une réelle impression de voyage sur de longues distances.

23 & 24. Des ennemis se promènent également dans ces parties-là.

25 & 26 & 27. Les intersections sont présentées autrement dans cette section, mais il est toujours possible de changer de direction.

28. Mangez pour retrouver vos forces!

29. Les lieux importants seront très détaillés.

30 & 31. Entrer et explorer les complexes de salles demandera du temps et obligera à faire des cartes.

32. Une bonne exploration sera bien récompensée, certains objets trouvés dans ces sections étant très utiles pour votre quête.

33 & 34. Certains lieux sont carrément reliés à de nouveaux labyrinthes.

35 & 36. Dans ce cas, la description indique que vous allez explorer les donjons.

D'autres produits sont prévus pour l'année prochaine, comme Killing Game Show, présenté dans notre précédent numéro. Matrix Marauders est un jeu en 3D mélangeant Tracker et Tron. Il y a un shoot'em'up à scrolling horizontal, avec trois plans différentiels sur ST! Turbo Buggies est un jeu dans le genre de Hot Road, très prenant, mais avec des graphismes "normaux". Nous devrions pouvoir vous présenter certains de ces produits le mois prochain, ainsi qu'Aquaventura, Barbarian 2 et Shadow Of The Beast 2.

LES PREVIEWS

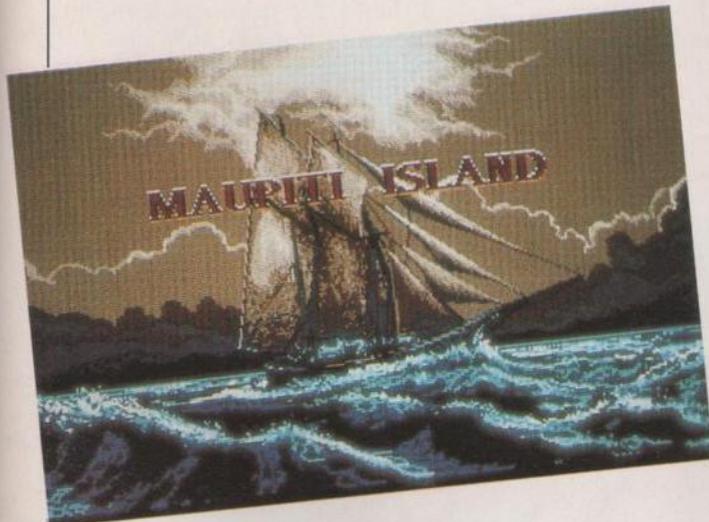
MAUPITI ISLAND

LANKHOR

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier 90

Nous vous avons déjà parlé de Maupiti Island le mois dernier, cette fois-ci nous y revenons d'une manière plus détaillée avant de pouvoir le tester complètement. Le scénario est toujours le même, mais un rappel ne fera pas de mal. Jerome Lange, c'est à dire vous, en route pour le Japon par la voie des mers, à bord du yacht de son fidèle ami Duhamel, le Brisbane, est obligé d'accoster en pleine nuit sur l'île de Maupiti en raison de l'annonce d'un cyclone. Le lendemain matin, le cyclone étant passé au large, vous recevez la visite d'une femme nommée Maguy. Elle a l'air bouleversée, et vous explique qu'une des habitantes de l'île a disparu, et vous demande de mener l'enquête. En jetant un rapide coup d'oeil aux alentours, vous remarquez



ATARI	
5 STARS OCEAN.....	210
EUROPEAN DREAMS.....	245
ARCADE COLLECTION.....	319
GIANTS.....	290
LES GEN' D'OR.....	239
LES JUSTICIERS.....	245
LES VAINQUEURS.....	295
MASTER COLLECTION.....	259
MEGA PACK 2.....	269
PRECIOUS METAL.....	209
SAC A DOS MICROWORLD.....	449
SILVER COLLECTION.....	299
STARWARS TRILOGY.....	239
TRIAD.....	225
TRIAD 2.....	239
AMERICAN DREAMS.....	245
SUPER SK / OPERATION NEPTUNE /	
HOBSTAGES / BUBBLE GHOST	
SIMULATION PACK.....	249
SUPER SK / IRON TRACKERS / KOCC	
PLATINUM 2.....	289
BUGGY BOY + KARI WARRIORS-	
BATTLESHIPS + BEYON ICE	
PALACE + THUNDERCATS	
+SPACE HARRIER+ LIVE AND	
LET DIE +BOMBJACK	

AMIGA	
COMPUTER HITS 2.....	199
EUROPEAN DREAMS.....	245
LES GEN' D'OR.....	239
LES VAINQUEURS.....	295
PLATINUM 2.....	289
PRECIOUS METAL.....	225
SILVER COLLECTION.....	299
PC COMPATIBLES	
EUROPEAN DREAMS.....	249
FUN BOX.....	259
MACADAM BUMPER+ MAXI	
BOURSE + BILLARD SIMUL.	
SIMULATION PACK.....	249
PC GOLD HITS.....	189

LES MEILLEURS LOGICIELS DE L'ANNEE	
ARCHIPELAGOS.....	189
CHAMBERS OF SHAOLIN.....	289
DRAKKEN.....	289
FALCON.....	289
F 29.....	239
GREAT COURTS.....	235
HARD DRIVIN.....	195
INDIANA AVENTURE VF.....	245
INTERPHASE 3D.....	239
IT CAME FROM DESERT.....	289
KICK OFF.....	249
NEW ZELAND STORY.....	239
OCEAN BEACH VOLLEY.....	225
POPULOUS.....	220
SIM CITY.....	285
SHADOW OF THE BEAST.....	285
VOYAGEURS DU TEMPS.....	278
WILD STREETS.....	255
ZAC MC KRACKEN.....	249
688 ATTACK SUBMA.....	239
ARCHIPELAGOS.....	259
BATTLE OF BRITAIN.....	289
BUDOKAN.....	279
CHUCK YEAGERS 2.....	185
DRAKKEN.....	289
F15 STRIKE EAGLE No2.....	339
FERRARI FORMULE 1.....	229
INDIANA AVENTURE VF.....	285
MI TANK PLATOON.....	389
SIM CITY.....	285
U.F.O.....	369
VETTE.....	289

ARCHIPELAGOS.....	199
B.A.T.....	349
BLOOD MONEY.....	229
CHAMBERS OF SHAOLIN.....	215
DRAKKEN.....	289
F 29.....	229
FALCON.....	199
FERRARI FORMULE 1.....	225
GREAT COURTS.....	235
HARD DRIVIN.....	189
INTERPHASE 3D.....	235
KICK OFF.....	195
NEW ZELAND STORY.....	179
OCEAN BEACH VOLLEY.....	195
POPULOUS.....	215
STUN CAR.....	235
XENON 2.....	220
VOYAGEURS DU TEMPS.....	239
ZAC MC KRACKEN.....	199

ADIDAS GOLDEN SHOES.....	239	A10 TANK KILLER.....	330	ADIDAS GOLDEN SHOES.....	189
BATMAN MOVIES.....	239	ABRAMS BATTLE TANK.....	239	BATTLE HAWKS 1942.....	229
BATTLE HAWKS 1942.....	225	AIRBORNE RANGERS.....	232	BLOODWYCH.....	229
BLOODWYCH.....	245	BATTLE CHESS.....	285	CHASE HQ.....	185
CHASE HQ.....	239	BATTLE HAWKS 1942.....	239	CHICAGO 90.....	239
CHICAGO 90.....	239	BUFFALO BILL'S.....	259	CARZ CARS II.....	215
CRAZY CARS 2.....	229	CARRIER COMMAND.....	299	DARK CENTURY.....	259
DATASTORM.....	269	CHICAGO 90.....	239	DOUBLE DRAGON 2.....	189
DELUXE PAINT 3.....	690	COLONY.....	320	DRAGON SPIRIT.....	189
DOUBLE DRAGON 2.....	189	DEMON'S WINTER.....	285	DUNGEON MASTER VF.....	235
DRAGONS OF FLAME.....	289	DUNGEON MASTER VF.....	369	DYNAMITE DUX.....	169
DUNGEON MASTER VF.....	269	E.S.S. HERMES.....	289	EXPLORA 2.....	279
EXPLORA 2.....	289	EXPLORA 2.....	329	EYE OF HORUS.....	239
F16 COMBAT PILOT.....	239	EYE OF HORUS.....	289	F 16 COMBAT PILOT.....	220
FALCON MISSION.....	189	F 16 COMBAT PILOT.....	220	FALCON MISSION I.....	185
FAST BREAK.....	269	F 19 STEALTH FIGHTER.....	359	FIENDISH FREDDYS.....	249
FLIGHT SIMUL. II VF.....	345	FAST BREAK.....	239	FLIGHT SIMUL II V.FRA.....	345
FIENDISH FREDDY.....	299	FIENDISH FREDDYS.....	320	FOFT.....	220
FULL METAL PLANETE.....	239	FLIGHT SIMUL III VF.....	389	FULL METAL PLANETE.....	239
GRAND MONSTER SLAM.....	235	GATO.....	115	GHOLS N' GHOSTS.....	189
GRAND PRIX CIRCUIT.....	229	GHOSTBUSTER 2.....	310	GHOSTBUSTER 2.....	229
HOLLYWOOD POKER PRO.....	220	GRAND MONSTER SLAM.....	285	GUNSHIP.....	220
HOUD OF SHADOW.....	249	GRAND PRIX CIRCUIT.....	229	HOUD OF SHADOW.....	235
INDIANA AVENTURE VF.....	245	GREAT COURTS.....	249	INDIANA AVENTURE VF.....	239
INTERCEPTOR.....	229	GUNSHIP.....	299	INDIANA ARCADE.....	159
JACK NICKLAUS.....	299	HERO'S QUEST.....	369	IRON LORD.....	210
JET.....	339	JACK NICKLAUS.....	299	KULT.....	249
KULT.....	245	JET FIGHTER.....	359	KNIGHT FORCE.....	249
LA LEGEND DU DUEL.....	220	KING QUEST IV.....	245	LA LEGEND DU DUEL.....	215
LES INCORRUPTIBLES.....	239	KNIGHT FORCE.....	255	LA QUETE DE L'OISEAU.....	239
LES PORTES DU TEMPS.....	275	KULT.....	245	LES PORTES DU TEMPS.....	269
LOMBARD RALLY.....	235	LA LEGEND DE DUEL.....	245	LES INCORRUPTIBLES.....	189
MANIAC MANSION.....	239	LA QUETE DE L'OISEAU.....	239	LOMBARD RALLY.....	220
MICROPROSE SOCCER.....	229	LEISURE SUIT LARRY 3.....	299	MANIAC MANSION.....	239
NIL DIEU VIVANT.....	299	LIFE DEATH.....	259	MICROPROSE SOCCER.....	229
NORTH & SOUTH.....	249	MANIAC MANSION.....	239	NIL DIEU VIVANT.....	290
ONSLAUGHT.....	189	NIL DIEU VIVANT.....	299	NORTH & SOUTH.....	245
OPERAT THUNDERBOLT.....	245	OIL IMPERIUM.....	249	OIL IMPERIUM.....	199
PERSONNAL NIGHTMARE.....	310	POPULOUS.....	239	ONSLAUGHT.....	189
POPULOUS SCENARIO.....	95	RICK DANGEROUS.....	249	OPERATIO THUNDERBOLT.....	189
PORTS OF CALL.....	335	RÖMMEL.....	289	PASSING SHOT.....	169
RICK DANGEROUS.....	229	SAFARI GUNS.....	299	PIRATES.....	210
RVF HONDA.....	249	STEEL THUNDER.....	245	POPULOUS SCENARIO.....	89
SAFARI GUNS.....	285	TEST DRIVE 2.....	245	RICK DANGEROUS.....	220
SHINOBI.....	179	THE CYCLES.....	269	RVF HONDA.....	239
STRIDER.....	229	TRIVIAL PURSUIT.....	299	SAFARI GUNS.....	269
STUNT CAR.....	239	WATERLOO.....	239	SHINOBI.....	195
SWORD OF TWILIGHT.....	235	ZANY GOLF.....	269	STEVE DAVIS SNOOKER.....	195
TEST DRIVE 2.....	275			THE STRIDER.....	189
THE CYCLES.....	269			TINTIN SUR LA LUNE.....	220
TINTIN SUR LA LUNE.....	235			TV SPORTS FOOTBALL.....	220
VIGILANTE.....	159			TWIN WORLD.....	245
WATERLOO.....	245			VIGILANTE.....	129
XENON 2.....	245			WATERLOO.....	239
				WLD STREETS.....	255

A RETOURNER A : CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX
 NOM : _____ TELEPHONE : _____
 70.46.20.48
 ADRESSE : _____ [] CONTRE REMBOURSEMENT + 20 F
 _____ [] CHEQUE [] CARTE BLEUE
 VILLE : _____
 C/P [] [] [] [] [] [] TEL : _____ DATE D'EXPIRATION : [] [] [] []
 TITRES _____ PRIX _____ SIGNATURE : _____
 "FRAIS D'ENVOI" : NORMAL + 15 F TYPE D'ORDINATEUR : _____

qu'un nouveau bateau a jeté l'ancre à Maupiti durant la nuit, le Bamboo. Ayant quelques heures de temps libre, vous décidez d'accepter sa proposition et commencez vos investigations sur le champ. Dès cet instant, l'enquête policière s'installe. Vous évoluez dans un décor superbe, perpétuellement animé et, grâce au système du jeu, bénéficiez d'une grande liberté d'action. Vous allez rencontrer de nombreuses personnes et les interroger. Attention, certains individus pourront vous fournir des réponses différentes suivant votre façon d'agir. Quelquefois, un peu d'argent, le présent d'un objet, ou encore un interrogatoire musclé, vous permettront d'obtenir des informations supplémentaires. Autre moyen plus subtil, vous pouvez mémoriser les réponses d'une personne et les soumettre à une autre, entraînant ainsi de nouvelles réflexions. Vous pouvez également suivre un des personnages de l'île, espionnant ainsi ses faits et gestes, sauf si vous êtes découvert avant... Il vous faudra aussi faire attention à votre constitution et surveiller votre alimentation sous peine de dépérir très vite. Sur chaque lieu que vous visiterez, soyez très attentif, certains objets traînent ici et là. Si vous pensez avoir repéré quelque chose, une loupe vous permettra de le visualiser sans problème. A noter le souci extrême du détail des programmeurs tout au long du jeu (par exemple, les mouvements des touches du piano mécanique jouant une partition correspondant exactement à la mélodie). On a véritablement l'impression de faire partie du jeu. D'autant plus que la communication avec les personnages se fait toujours, comme dans le Manoir de Mortevelle, par l'intermédiaire d'une synthèse vocale, ajoutant encore au réalisme de Maupiti Island. Cette fois-ci, il y a près de 450 phrases préenregistrées constituant environ 50 minutes de dialogue. Bien entendu, vos sujets de conversation seront de plus en plus nombreux, au fur et à mesure de votre



progression dans l'intrigue. Durant tout le déroulement du jeu, un environnement sonore est présent, différent pour le jour et la nuit, changeant pour chaque décor et pouvant influencer sur certains événements. En mettant bout à bout chaque morceau musical, la longueur totale de la bande son serait d'environ une heure. D'ailleurs sachez qu'en tout, ce logiciel compte près de 3Mo de données. Un conseil, surveillez avec intérêt la date de sortie de ce logiciel, car Maupiti Island s'annonce comme LE jeu d'aventure de ce début d'année 90!

HARRICANA

LORICIEL

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: février 90

D'ici peu de temps, vous allez tous entendre parler d'Harricana, importante course de motos des neiges se déroulant dans le grand nord canadien, dont Loriciel nous propose une version micro. Dans celle-ci, la course compte douze étapes et vingt concurrents. Le principe est simple: le dernier arrivé est disqualifié et ne prend pas le départ de l'étape suivante. Il existe six adversaires un peu particuliers que vous retrouverez nécessairement en fin de parcours. La



fin de partie sera dure! Chacun d'entre eux possède des caractéristiques propres (le maladroit, le brutal, le rapide...), et toute l'astuce consistera à suivre le bon concurrent sans se laisser distancer. Afin de pouvoir progresser dans la course, sans avoir à tout recommencer à chaque erreur, les programmeurs ont inclus une option des plus intéressantes: vous pouvez enclencher un magnétoscope à tout moment, et de cette façon revisualiser votre course jusqu'au moment de votre faute. A partir de cet instant, vous reprenez les choses en main et repartez de plus belle. Le jeu comportera aussi quelques notions d'orientation et la réalisation s'annonce prometteuse. Wait and see!



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

Bloodwych

DATA DISK - VOLUME 1

BIENTOT DISPONIBLE SUR ATARI ST ET AMIGA

distribué par

UBI SOFT

1 Voie Félix Éboué
94000 Créteil

et dans les meilleurs points de vente.

**DISCUTEZ ! MARCHANDEZ !
MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!**



Photos d'écran sur ST



A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps. BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

Disponible dans les FNAC

SIMULCRA

MICROPROSE

Systeme: Amiga / ST

Sortie prévue: mi 90



Côté jeu d'arcade en 3D, il n'y a pas eu pour le moment des milliards de titres. Nous avons eu Virus, et ce mois-ci, Conqueror. Simulcra est un nouveau jeu de ce genre, dans lequel vous dirigez un tank à la surface d'une planète envahie d'ennemis, qui sont aussi bien sur terre que dans les airs. Certains ennemis semblent tout droit sortis de Tron. Côté 3D, c'est sublime, avec des ombres propres et des ombres portées. Malgré un nombre important d'objets à l'écran, le jeu reste fluide et très sympa à jouer. Reste qu'il est loin d'être terminé, et que nous vous en reparlerons donc prochainement.

ANTAGO

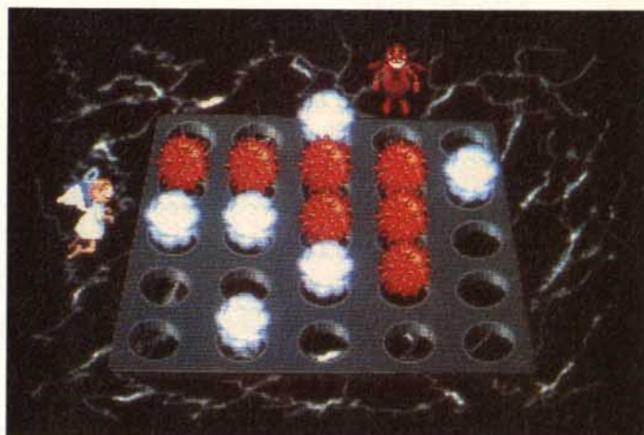
ART OF DREAMS

Systeme: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier

Ce tout nouvel éditeur français nous propose un jeu original et pourtant simple. Un diabolin et un ange se livrent à une bataille sans merci, lors d'un jeu de réflexion assez

simple, rappelant le morpion, mais avec une variante. Le but est d'aligner 5 pions, mais la manière dont on place les pions est assez surprenante. Votre personnage peut tourner autour du plateau de jeu pour insérer un pion sur n'importe quel bord. Si jamais la case est déjà occupée par un pion, il le pousse pour s'y mettre... Ce qui peut provoquer une réaction en chaîne, et ainsi pousser toute une rangée de pions. Un pion éjecté en dehors du plateau de jeu est perdu. Voilà, c'est tout. C'est très simple, mais prenant, et le jeu bénéficie d'une réalisation de qualité, avec des graphismes très sympa. Prévu pour jouer à deux, il est tout de même possible de jouer seul contre l'ordinateur!



ASTATE

Suite page 173... ➤

NEW-DEAL

Systeme: Amiga / ST

Sortie prévue: février

Astate est un jeu d'aventure entièrement graphique et animé, dans lequel il n'y aucun texte à taper ou même à l'écran. Sur chaque page graphique, vous dirigez à la souris une icône de commande. En cliquant sur le bouton de droite, vous changez la commande en question. Le déplacement est représenté par une paire de bottes, le ramassage d'objet par une main, etc. Bref, le système de

Voici les gagnants du grand concours GHOSTBUSTERS II

Les vingt premiers gagnent un T-shirt Ghostbusters II, un badge Ghostbusters II, une grande affiche du film ainsi qu'une place de cinéma Ghostbusters II.

D'autres gagnants ont été tiré au sort et recevront un lot surprise en fonction des stocks disponibles. Alors si vous n'êtes pas dans la liste ci-dessous, ne désespérez pas, l'un des paquets surprise est peut-être pour vous!

Liste des vingt premiers:

COLAS Korin (74), BOROLLI David (91), COLIN Thierry (92), MILHEROU Thierry (64), MICHEL Thomas (60), DEZZANI Jean-michel (83), MANSION Bertrand (94), DECHY Eric (52), LY Xu (13), DESMARAIS Antoine (34), LELONG J-françois (95), MARCUARD Alain (91), BELEY Jean-christophe (25), CHOPLIN Jean-louis (72), BLANCHER Patrice (33), LHEMANN Théo (67), BOCQUET Bruno (80), FYOT Antoine (21), PARACCHI Eric (69), GUERINET Catherine (16).



LOGOTRON ENTERTAINMENT

CHANCERY HOUSE, 107 ST PAULS ROAD, LONDON N1 2NA

BAD COMPANY...

BAD COMPANY

PAS DE PITIÉ - PAS D'ABANDON

Vous êtes tombé entre de mauvaises mains. Ici, il n'y a pas de bons - rien que vous, votre sous-fifre et des ennemis insectoïdes qui, vague après vague, n'ont qu'une idée dans la tête : détruire tout être humain sur lequel ils posent leurs yeux à virus. On ne vous demande pas de rendre des comptes. On ne vous en donnera pas de toute façon. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : éliminer les extra-terrestres ! Et vous savez comment...

- Option deux joueurs simultanée
- Choix unique d'armes avec des lance-feux
- Choix de huit héros de combat différents
- Vagues multiples d'attaque d'insectoïdes
- Perspectives réelles
- Sprites rapides en 3 dimensions
- Disponible sur ATARI et AMIGA



INTÉRÊT : 91 %

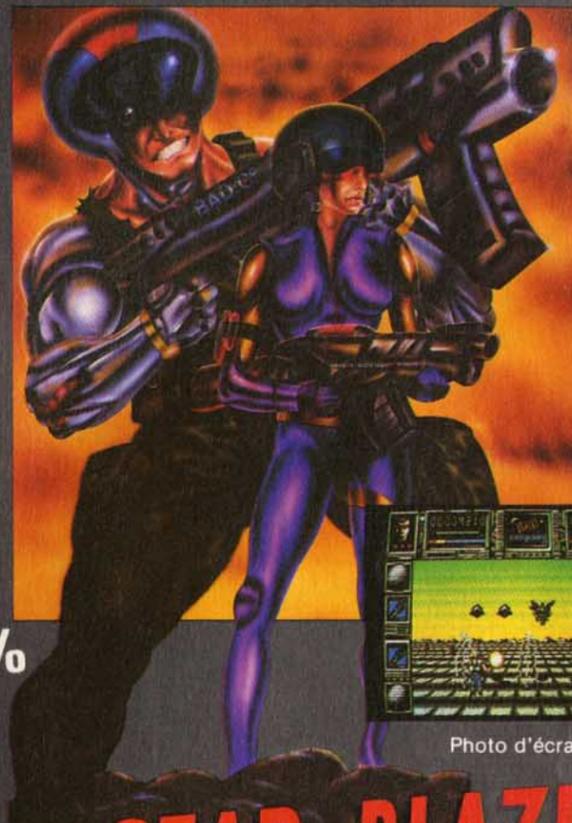


Photo d'écran sur ATARI

STAR-BLAZE...

STARBLAZE

Epreuves au combat !

Pour vous qualifier comme guerrier Tamsinian dans une guerre intergalactique de cruauté sans merci, vous devez prouver vos prouesses en dépassant les scores des vagues d'attaques d'extra-terrestres diaboliques. Vous devez aussi survivre pour perpétuer la légende. Comment ? Seules des réactions rapides et le dégagement le plus rapide de la planète vous le permettront !

StarBlaze est un jeu d'action en 3 dimensions créé par l'équipe de programmation qui est à l'origine de la version 16-bit ELITE - Mr Micro ! Le jeu titre le meilleur des jeux de salle classiques et introduit un style de jeu original comprenant :

- Plus de 100 différentes situations d'attaque
- Jeu d'action avec graphiques spectaculaires en 3 dimensions
- Cinq toiles de fond pleines de couleurs - Oubliez les ennuyeux champs stellaires !
- Bouclier, bombe intelligente et puissance améliorée.
- Disponible sur ATARI et AMIGA

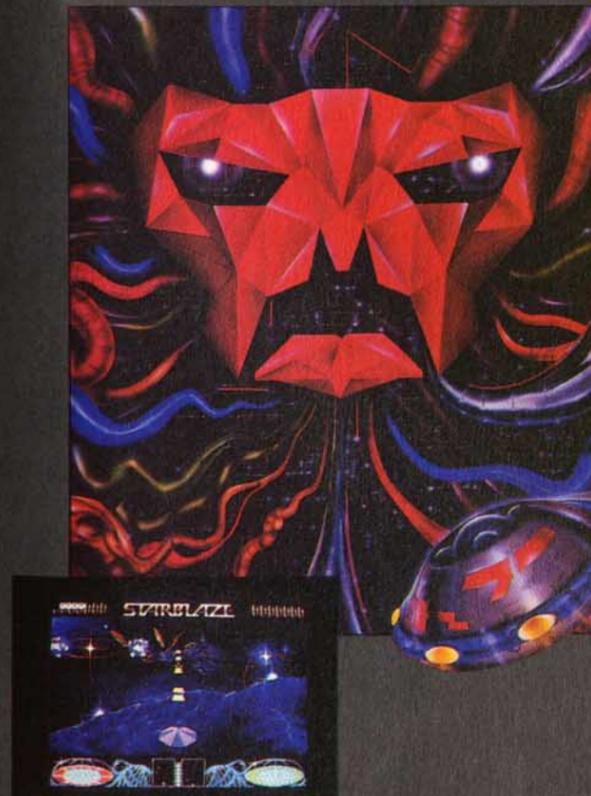


Photo d'écran sur ATARI

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

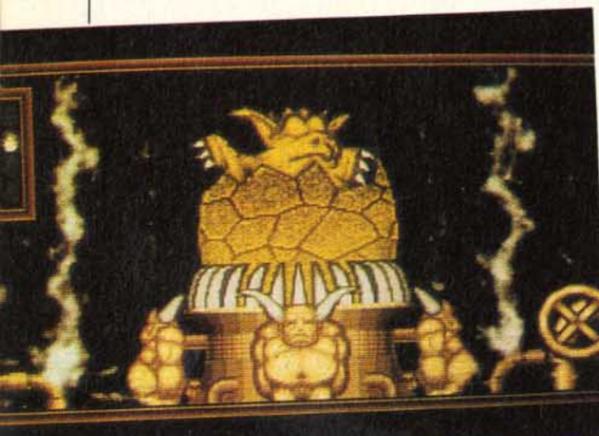
Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

DRAGONS BREATH

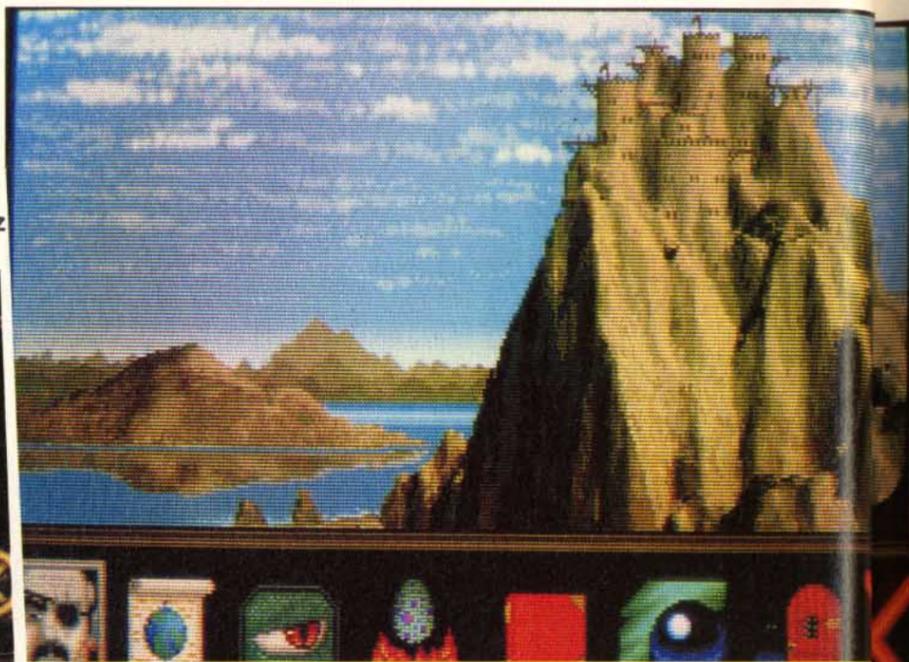


This is the land of Anrea.

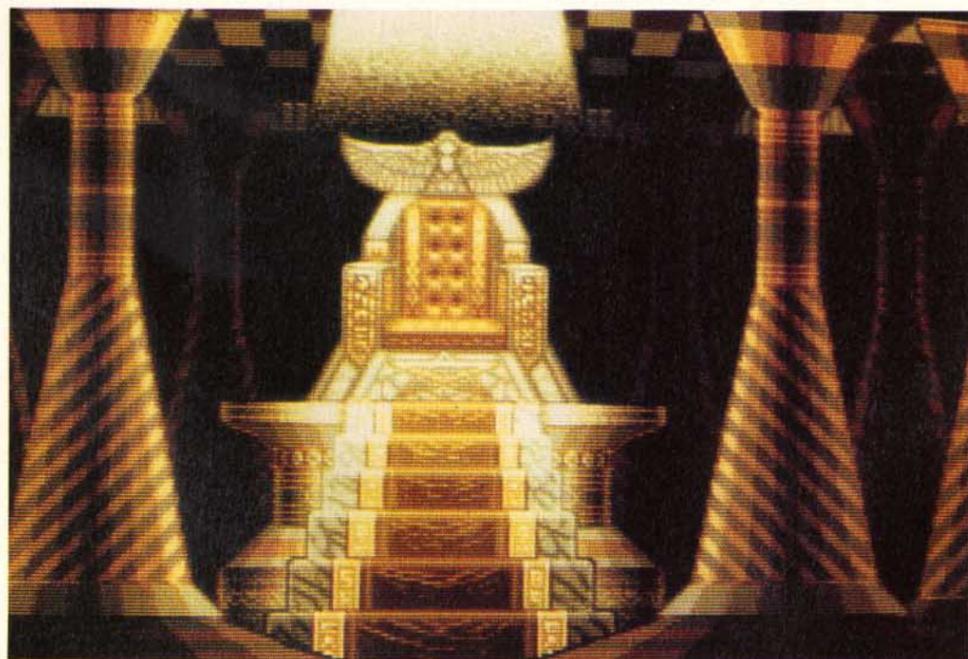
Le monde d'Anrea tel que vous le découvrirez dans Dragon's Breath.



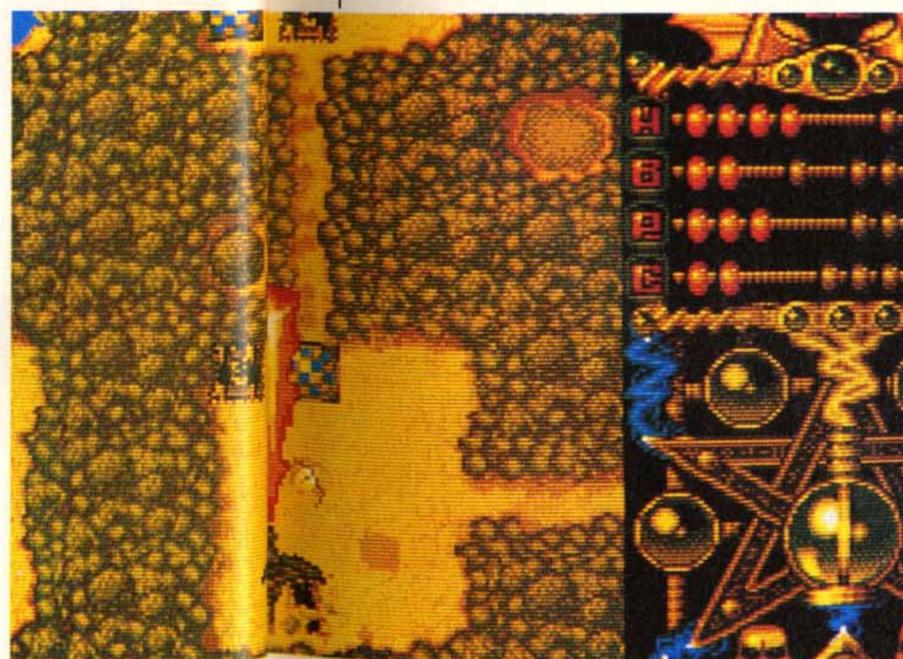
Occupez vous des oeufs pour avoir de nouveaux dragons parmi vos troupes.



C'est de votre château que vous donnez vos ordres, en cliquant simplement sur des icônes.



Le trône du Grand Château détient un secret délivrant l'immortalité... et une grosse surprise!



Vous attaquez un village à l'aide d'un de vos dragons.

PALACE

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: début 90

Dragons Breath, le tout prochain jeu de Palace, est un mélange de stratégie et d'arcade, avec quelques éléments d'échanges, le tout se déroulant dans un monde d'héroïc-fantasy.

Au coeur des terres d'Anrea, il y a la Montagne du Nain, au sommet de laquelle se dresse le Grand Château. Trois personnalités de ce monde veulent découvrir le secret de l'immortalité, qui réside dans le trône du château.

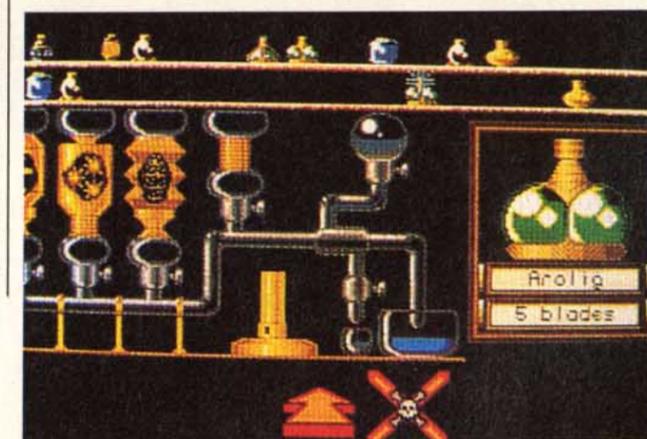
Trois personnes peuvent participer à Dragons Breath, mais n'importe quel personnage peut-être également joué par l'ordinateur.

Pendant le jeu, chaque joueur doit acheter des informations et des ingrédients aux marchands ambulants qui sillonnent le monde. Il vous faudra aussi couvrir des oeufs de dragons (mais si, mais si!), lever une armée uniquement faite de dragons, capturer et gouverner des villages et surtout, trouver les morceaux du talisman qui seul, permet l'accès à la Montagne du Nain.

Chaque personnage donne ses ordres à partir de son propre château, en cliquant simplement sur des icônes. Mêlant arcade et stratégie, le jeu possède des graphismes magnifiques et une bande sonore impressionnante. Ce jeu s'annonce exceptionnel, ce qui n'a rien de surprenant lorsque l'on sait que parmi les gens qui participent au développement, certains ont planché sur un jeu nommé... Populous.



Des marchands vous vendront renseignements et équipements divers.

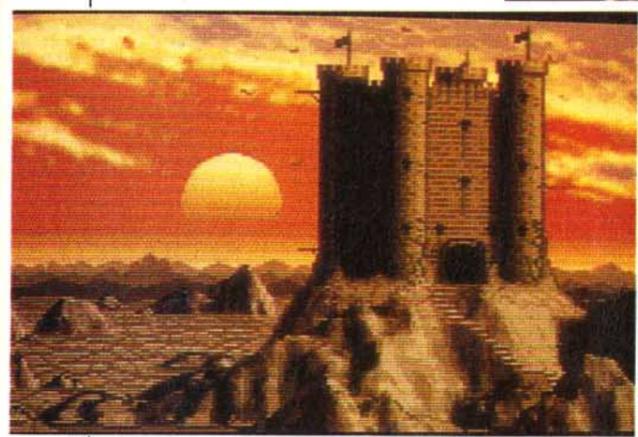


Le laboratoire où vous mélangez herbes et ingrédients pour obtenir vos sorts.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

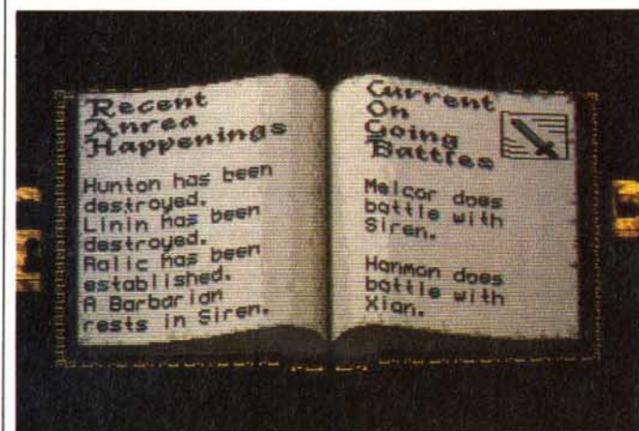
VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd du Maréchal Juin. 93.22.55.21.



Des graphismes vraiment somptueux pour un jeu de stratégie.



Vos dragons évolueront au fur et à mesure du jeu.



TURBO PASCAL 4.0 POUR 270 F TTC

N 1

ACTION PC

LE 286 EST-IL MORT ?

SPECIAL COMDEX

LE PREMIER VRAI 486

PRESSIMAGE vous présente son petit dernier: **ACTION PC**

un **MAGAZINE** exclusivement dédié aux PC et COMPATIBLES

DU NOUVEAU DANS LA PRESSE PC

MAGNUM

AFTERBURNER

Aux commandes d'un F14 à post-combustions, vous devrez affronter des escadrilles entières, détruire des bases ennemies et faire preuve d'un sens inné du pilotage. Epoustouffiant!

AFTERBURNER™ SEGA ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.

DOUBLE DRAGON

Le plus acclamé de tous les jeux d'arts martiaux de tous les temps!! La petite amie de Billy, Marianne, a été enlevée pour les Black Warriors, un gang sauvage et sans pitié mené par le mystérieux Shadow Boss.

© 1988 Mastertronic International, Inc.

AFTERBURNER
SERIAL ARCADE

DOUBLE DRAGON

OPERATION WOLF
Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade - 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évacuation.
1988 TAITO CORP.

BATMAN
Le célèbre super hero des studios DC. Batman arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démentie sortie des jeux d'arcade. Comment dans un monde de Batman et continuez dans un mode d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus redouté de tous - le Pingouin. Cependant, économisez vos forces pour des batailles futures avec l'honorable Joker, sinon vous fatigerez le summum de l'aventure!
TM & © DC Comics Inc. 1988. All Rights Reserved.

ocean

GRATUIT DANS CETTE COMPILATION BARBARIAN II
Alors dépêchez-vous, ne manquez pas cette offre fantastique!

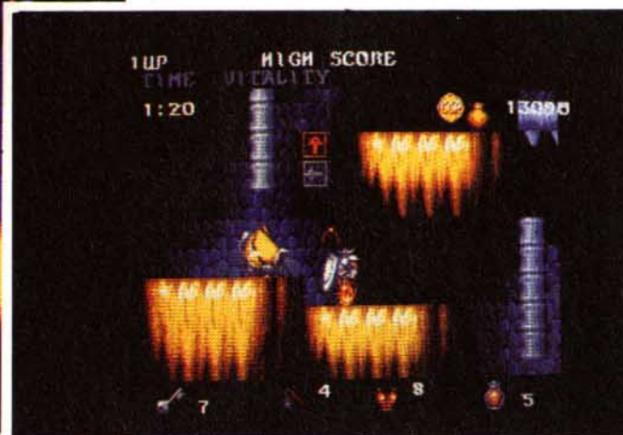
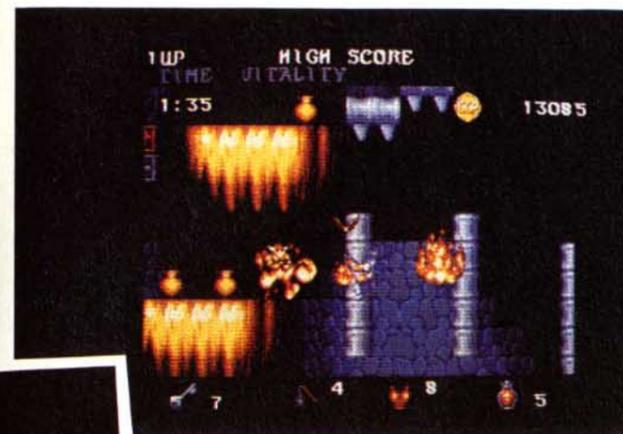
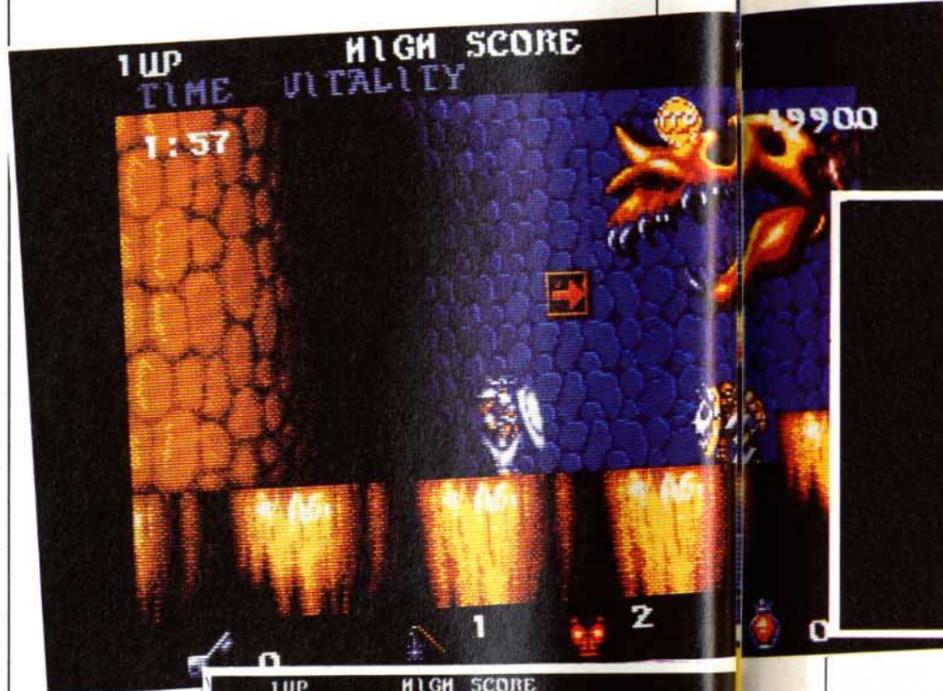
SPECIAL US GOLD

De passage à Birmingham, nous sommes allés pour la première fois chez US Gold. Autant dire que le bâtiment gigantesque dans lequel se trouve la compagnie laisserait rêveur plus d'un éditeur. Quels sont leurs projets? Eh bien, continuez donc à lire...

BLACK TIGER

Ce jeu Capcom est en préparation depuis des lustres... En fait, il aura près d'un an et demi de retard lorsqu'il sortira finalement, aux environs du mois de février! Pourquoi tant de retard? Tout simplement parce que le premier programmeur du jeu fut victime d'une crise de nerfs, à la suite de quoi il arrêta le projet. Tout était donc à refaire, et comme l'adaptation n'est pas évidente, cela a pris du temps.

Black Tiger, c'est un jeu de tableau comprenant 6 niveaux, un scrolling multi-directionnel, et reprend les habituels éléments de jeu des Capcom. Vous tuez des monstres... qui laissent derrière eux des Zenny... qui vous permettent d'acheter des armes! Si le jeu n'est pas encore terminé, que ce soit sur Amiga ou ST, on sait déjà que c'est techniquement très réussi. En réduisant la taille des décors et personnages, on pouvait craindre une perte de définition dans les graphismes. Pourtant, malgré des sprites de taille moyenne, la finesse des graphismes est incroyable, de même que l'animation qui est parfaite. Côté couleurs, on retrouve les mêmes tons très lumineux du jeu d'arcade, et la conversion est donc d'excellente qualité. Reste maintenant à terminer tous les niveaux, seul le premier étant terminé à ce jour.

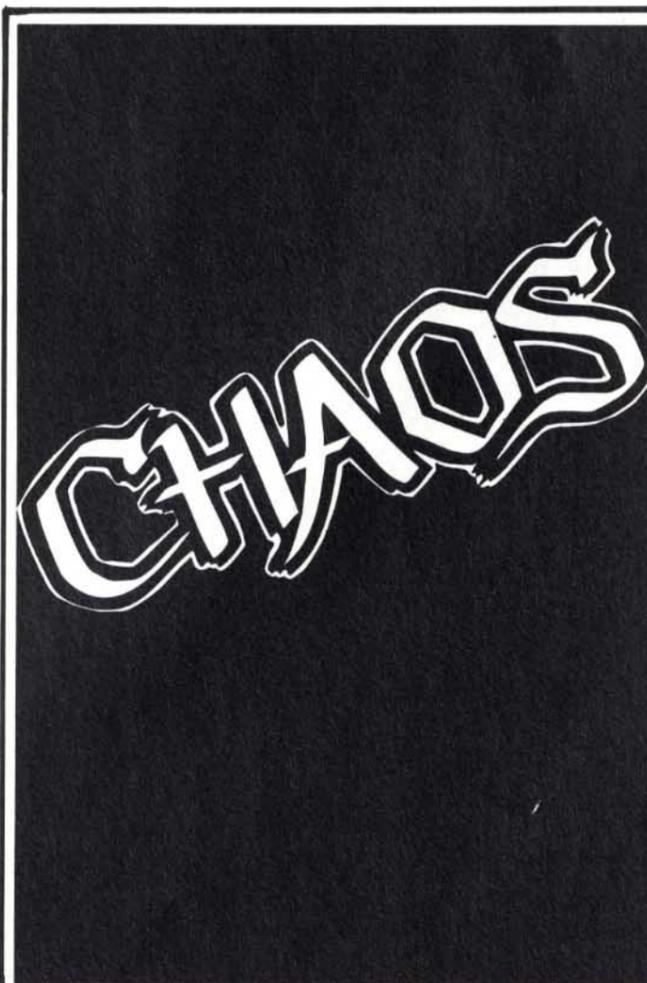


CRACKDOWN

Cet excellent jeu de Sega est actuellement en cours de programmation chez Arc, la démente équipe qui nous avait programmé l'excellent Forgotten Worlds. C'est un jeu se déroulant sur 16 niveaux, dans un univers de science-fiction où il faut explorer les lieux, tuer de nombreux adversaires et poser des bombes avant de quitter chaque tableau. La vue est un peu comme dans Gauntlet, par dessus, ce qui est très agréable. Le meilleur dans ce jeu est que l'on peut y jouer à deux à la fois, l'écran se séparant alors en deux écrans indépendants! La conversion s'annonce parfaite, ce qui confirmerait les talents de l'équipe Arc. Pourtant ce n'est pas facile. Le fait d'avoir deux écrans oblige à avoir des fenêtres de jeu moyennes, et donc à avoir des sprites très bien dessinés. D'autre part, vu le nombre de positions des personnages dans ce jeu, il faut également un nombre de sprites énorme pour leur animation. Il y a déjà six cent sprites pour les trois premiers niveaux... et comme le jeu en compte seize, on vous laisse imaginer! Le plus dur selon Arc, c'est l'intelligence des ennemis, qui doivent réagir normalement, comme s'ils ne savaient pas où se trouvent les joueurs. Il y a aussi le fait d'avoir deux scrolling multi-directionnel à gérer en même temps à l'écran. Bref, ce n'est pas simple, mais chez Arc, on a peur de rien. La seu-



le chose qu'ils ont dû retirer, c'est l'animation durant l'intro du jeu, et les images statiques entre chaque niveau... mais s'il reste encore un peu de place à la fin, elles reviendront. En tout cas, de ce que nous en avons vu, Crackdown ressemble en tous points au jeu d'arcade origi-



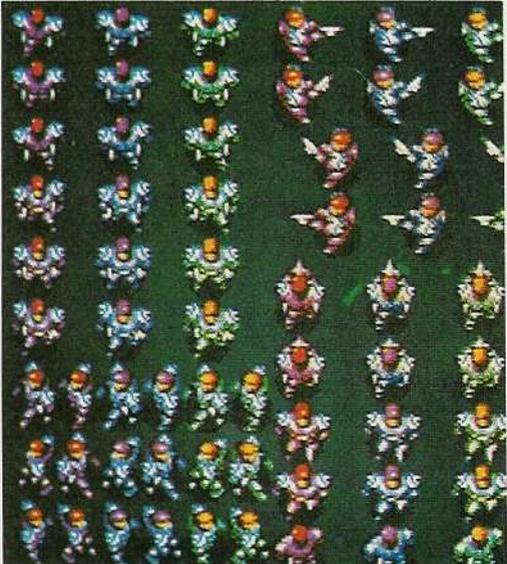
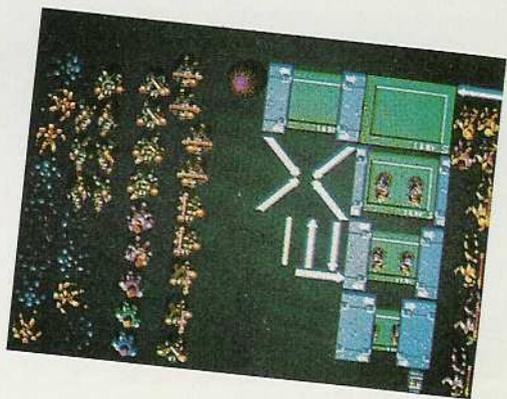
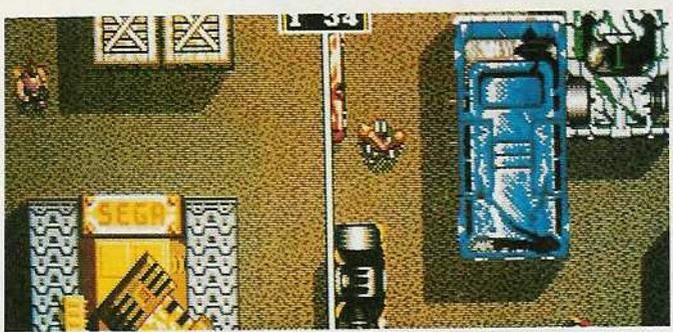
Cannon 54
M.Gun 30
Super Bomb



Cannon 32
M.Gun 20
Super Bomb



2 01



nal. Bien du plaisir en perspective donc, lorsque ce jeu sortira, vers mars sur Amiga et ST, et vers mai pour la version PC.

BEAUCOUP DE PROJETS...

Côté adaptation, on sait déjà qu'US Gold nous prépare *Dynasty Wars*, et que c'est l'équipe de Tiertex qui s'en occupe. Nous sommes allés chez Tiertex, mais n'avons pas

pu voir quelque chose, le projet n'étant pas encore assez avancé selon eux. Les programmeurs m'ont promis qu'il y aurait un scrolling différentiel superbe, et que c'était la seule difficulté majeure de la conversion. Peut-être en verrons nous plus d'ici le mois prochain...

D'un autre côté, on soupçonne US Gold de préparer UN Squadron, dont nous vous parlons dans la rubrique Sous Les Arcades. Une adaptation qui ne devrait pas être trop complexe, en dehors des graphismes... Enfin, il se pourrait (et on l'espère beaucoup) qu'US Gold ait acquis les droits de *Golden Axe*, l'un de nos jeux préférés à la rédaction. Si c'est le cas, le jeu pourrait bien être disponible avant l'été 90.

La surprise vient de la décision d'US Gold de créer une gamme de produits 16-bits. Étrangement, la compagnie semble vouloir suivre la politique qu'Ocean décidait il y a maintenant un an, avec la mise en production de jeux uniquement Amiga et ST comme *F29 Retaliator*, *Lost Patrol* ou *Invanhoé*. On parle de six jeux en préparation, et dont on peut prévoir la sortie entre janvier et juin! L'un d'eux utilise un nouveau système permettant de faire tourner l'écran autour d'un axe de rotation, à une vitesse très rapide, un peu comme dans le jeu *Assault*. Autant dire que l'arrivée d'une gamme 16-bits chez US Gold pourrait bien relancer le combat pour la suprématie sur cette gamme de machines, combat où pour le moment participent surtout Mirrorsoft et Ocean. Plus de détails très bientôt!



jeu est très simple, et Astate s'adresse donc à un public jeune, désireux de découvrir le jeu d'aventure. Le scénario... nous vous en dirons plus le mois prochain.

DRIVIN' FORCE

DIGITAL MAGIC

Système: Amiga

Sortie prévue: janvier

Le problème avec ce jeu, dont nous n'avons pour le moment qu'une démo, c'est de prendre des photos, car s'il y a une pose, nous ne l'avons pas trouvée. Or, il y a près de 60 images à la seconde, ce qui est un peu rapide pour obtenir une photo de qualité.

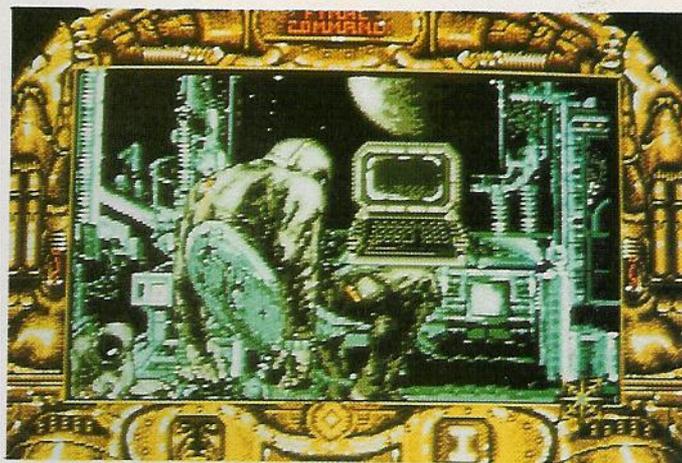
Drivin' Force est un remake de Power Drift, avec une grosse différence, puisque la réalisation est ici exemplaire.



Côté jeu déjà, ça à l'air plus intéressant, plus prenant, plus jouable. Histoire de ne pas être trop répétitif, il y a différents véhicules, comme des motos, des buggys, des camions, des F1, etc. Il y a aussi des circuits variés. Mais ce qui frappe le plus, c'est que Drivin' Force est très, très rapide, et possède une animation particulièrement fluide. Lorsque Digital Magic ont sorti cette année Scorpion et Trained Assassin, nous avions dit que cela nous rappelait les débuts de Psygnosis. Avec Drivin' Force, notre parole se confirme. Une version ST sera disponible après la version Amiga.

FINAL COMMAND

Final Command est un jeu d'aventure graphique, de science-fiction, entièrement contrôlé à la souris. L'action se situe sur une nouvelle planète découverte, où se trouve une colonie nommée Ipsos III. Un réacteur qui fuit provoque la



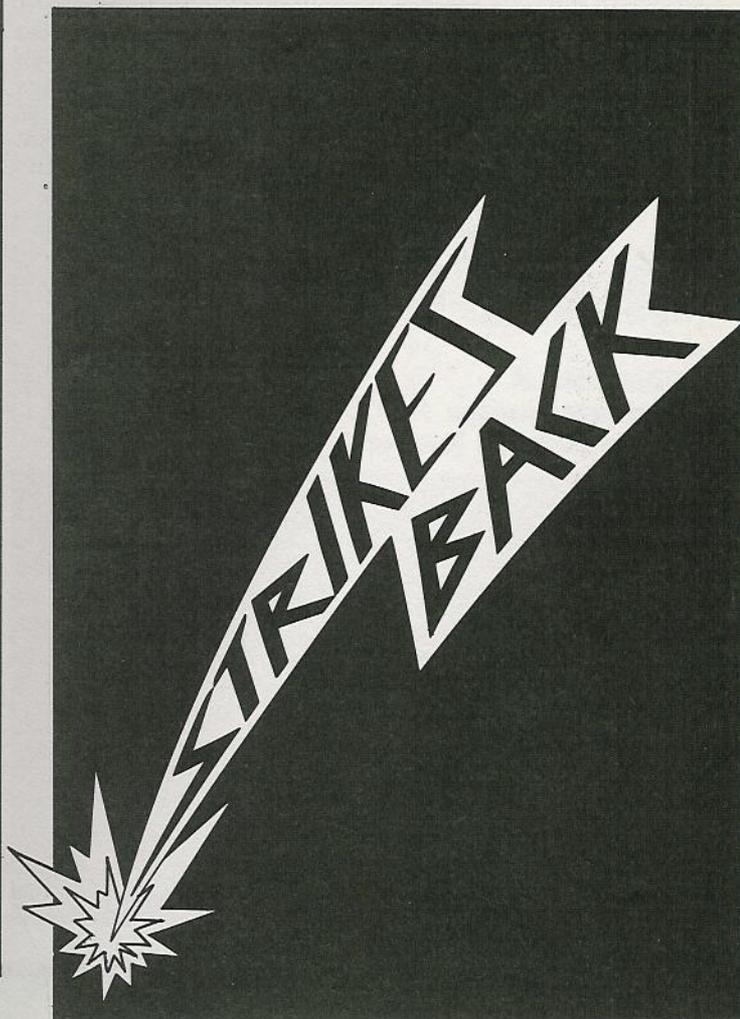
UBI SOFT

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier

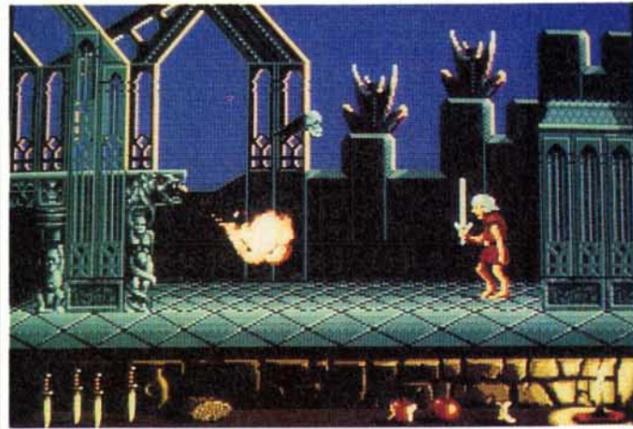
destruction d'une partie des installations de la colonie. On construit alors une seconde station, Junar G2. Alors que les savants sur place sont sur le point de faire une découverte primordiale, la Fédération perd tout contact avec la colonie, et envoie immédiatement un vaisseau militaire, le Centaure. Quelques jours après, le Centaure ne répond plus! On vous envoie sur les lieux pour découvrir ce qui se passe...

Final Command comporte des graphismes très curieux, qui mettent dans l'ambiance étrange du jeu. Les effets sonores sont également assez angoissants, et comme le scénario ne l'est pas moins, Final Command s'annonce comme un jeu d'aventure très spécial.



FRED

UBI SOFT
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: janvier



Voici un nouveau jeu d'arcade/aventure se déroulant dans un monde d'heroïc-fantasy. Ce n'est pas le premier, ni le dernier, mais Fred semble proposer assez d'idées originales pour sortir du lot.

Tout d'abord, Fred est techniquement bien fait, avec des graphismes et des sons sympa. A côté de cela, la grosse originalité est qu'il y a trois plans de jeu. Le personnage peut passer d'un plan à l'autre, si aucun obstacle ne l'en empêche. Ainsi, au premier plan il passera devant un arbre, au second il se cognera contre l'arbre, et au troisième, il passera derrière. Comme les ennemis évoluent aussi sur ces trois plans, il est possible d'éviter leurs tirs et coups en changeant rapidement de plan. A chaque tableau, vous devez combattre les ennemis et trouver la clé permettant de passer au niveau suivant. Le décor scrolle horizontalement ou verticalement selon les niveaux, le jeu totalisant près de 50 tableaux.

SPACE HARRIER 2

GRANDSLAM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier



Space Harrier, particulièrement réussi, était signé Elite. Pourtant, Sega a préféré confier la conversion de Space Harrier 2 à Grandslam. Nous avons découvert la version ST le jour du bouclage. Le jeu comporte quelques différences avec la première version. Tout d'abord, dès le début du jeu, il est possible de choisir le niveau où vous désirez commencer, ce qui n'est pas si mal, car vu la difficulté de ce jeu (tout comme Space Harrier), il n'est pas toujours évident d'aller très loin. Côté jeu, cela consiste toujours à détruire les ennemis, tout en évitant les obstacles nombreux qui arrivent vers vous. La réalisation est bonne, les graphismes sont réussis. Bref, ça s'annonce bien!

MIDWINTER

MICRO STATUS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

En 1988, le jeu de stratégie avait été Carrier Command, incontestablement. De manière encore plus nette, 1989 aura vu la domination quasi-totale de Populous. Midwinter pourrait bien être le jeu de 1990.

Un jour, un gigantesque météore tombe sur Terre, avec un effet identique à l'explosion d'une bombe de 10000 mégatonnes. De la poussière et des débris sont éjectés dans l'atmosphère, empêchant ainsi les rayons du soleil de venir réchauffer notre planète. La température journalière tombe vite à -25°... et la Terre connaît donc un hiver éternel.

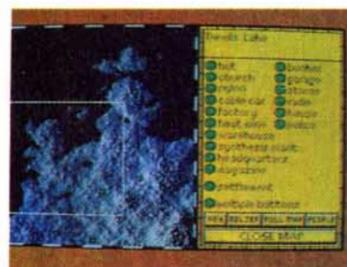
Le jeu se déroule sur l'île de Midwinter, une île longue de près de 600 kilomètres, aux contours très irréguliers. La catastrophe naturelle, bien qu'ayant décimé bon nombre de personnes, a laissé quelques survivants. Ceux-ci se sont organisés en société, construisant des abris où règne une température assez chaude pour permettre à la vie de continuer. Alors que sur l'île, tout s'organise très bien, un matin, votre colonie perd le contact avec les colonies du sud de l'île. Un ennemi, inconnu pour le moment, semble décidé à prendre d'assaut vos installations... Une nouvelle guerre, vient de commencer.

Midwinter est un parfait mélange d'action et de stratégie. Vous devez empêcher les abris thermiques de tomber aux mains de l'ennemi, mais aussi recruter des alliés parmi les habitants de l'île, puis obtenir une victoire militaire ou stratégique. Il vous faudra alors détruire le camp de l'ennemi, au sud de l'île. Seulement, si tous vos abris sont pris, vous perdrez et mourrez de froid!

Le pays est représenté par un monde gigantesque, en 3D fractals formes pleines. Vous parcourez le pays par divers moyens de locomotion. Vous pouvez skier, conduire un buggy des neiges ou encore faire de l'escalade! Chaque moyen a des avantages et des inconvénients, certains allant plus vite, d'autres étant plus sûrs, et enfin, les derniers étant les seules possibilités d'aller en certains lieux. Ce sont ces parties du jeu qui représentent l'action.

Côté stratégie, il est possible, sur la carte de Midwinter, de repérer tous les mouvements des ennemis, et de donner facilement des ordres à vos troupes. Vous devez recruter 32 alliés pour combattre l'envahisseur, et ce qui est fantastique, c'est que chaque personnage possède sa propre personnalité, histoire et ses propres caractéristiques, ce qui rend le jeu encore plus passionnant.

Graphiquement, Midwinter est très réussi, puisque le paysage en 3D scrolle dans toutes les directions de manière très fluide. Les mouvements des véhicules sont aussi très réalistes. Ainsi, si vous suivez un buggy ennemi, cela vous rappellera Stunt Car, tellement ses mouvements seront réalistes et bien accordés au terrain rencontré.



Constable Harvey Pringle
 Peace Officer
 Age 28 years
 Current Location: White Horse Valley

QUALITIES AND SKILLS

Morale	Excellent
Energy	Excellent
Alertness	Excellent
Endurance	Excellent
Sturdiness	Good
Optimism	Good
Strength	Abysmal
Stamina	Abysmal
Sharpness	Fairly Good
Sliding	Fairly Good
Gliding	Average
Driving	Below Par
Sniping	Below Par
Sabotage	Below Par

...has been swindled many a time by ...
 ...without even realizing it.
 ...regards Maledod and Flynn as
 ...good friends but, in truth, they
 ...have little time for him. Pringle
 ...blames Chabrun entirely for leading
 ...his wife astray and now suspects,
 ...quite falsely, that Pudzinski and
 ...Bazook have the same intentions.



Le fait que le terrain soit si réaliste au niveau des mouvements, joue un rôle important dans la stratégie. Il est en effet possible de préparer des guets-apens en fonction du terrain!

Le jeu est simple d'utilisation, tout se décidant à la souris, par des icônes, comme dans Carrier Command.

Pour terminer sur ce jeu qui s'annonce génial, voici quelques-unes de ses caractéristiques (que nous n'avons pas encore pu vérifier...):

Le jeu comporte 10000 lieux en 3D fractals, ce qui représente près de 20 millions de triangles! Parmi les 10000 lieux, 3000 d'entre eux portent un nom unique (c'est dire l'ampleur du monde). Le joueur peut avoir jusqu'à 32 personnages, chacun ayant 14 caractéristiques. Graphiquement, le joueur peut voir ce qu'il y a devant lui jusqu'à 3 kilomètres. L'animation permet de gérer jusqu'à 400 triangles par image, certains objets ayant bien plus de 30 faces! Maintenant, il n'y a plus qu'à attendre.

CHAOS STRIKES BACK

BIENTOT DISPONIBLE SUR ATARI ST

EXIGEZ LA VERSION FRANCAISE

MIRROR SOFT

IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW
 TEL: 01-928 1454 FAX: 01-583 3494

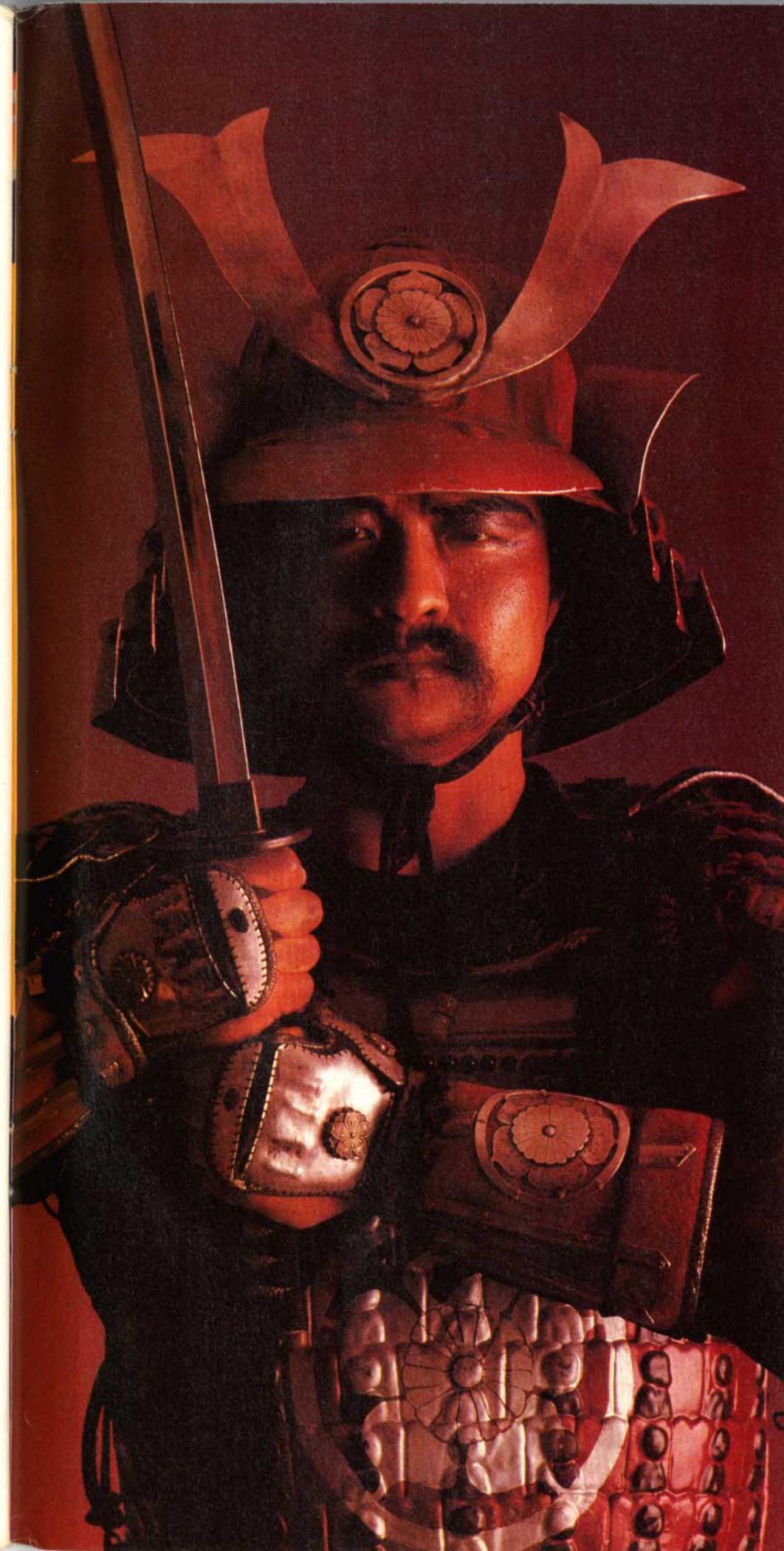
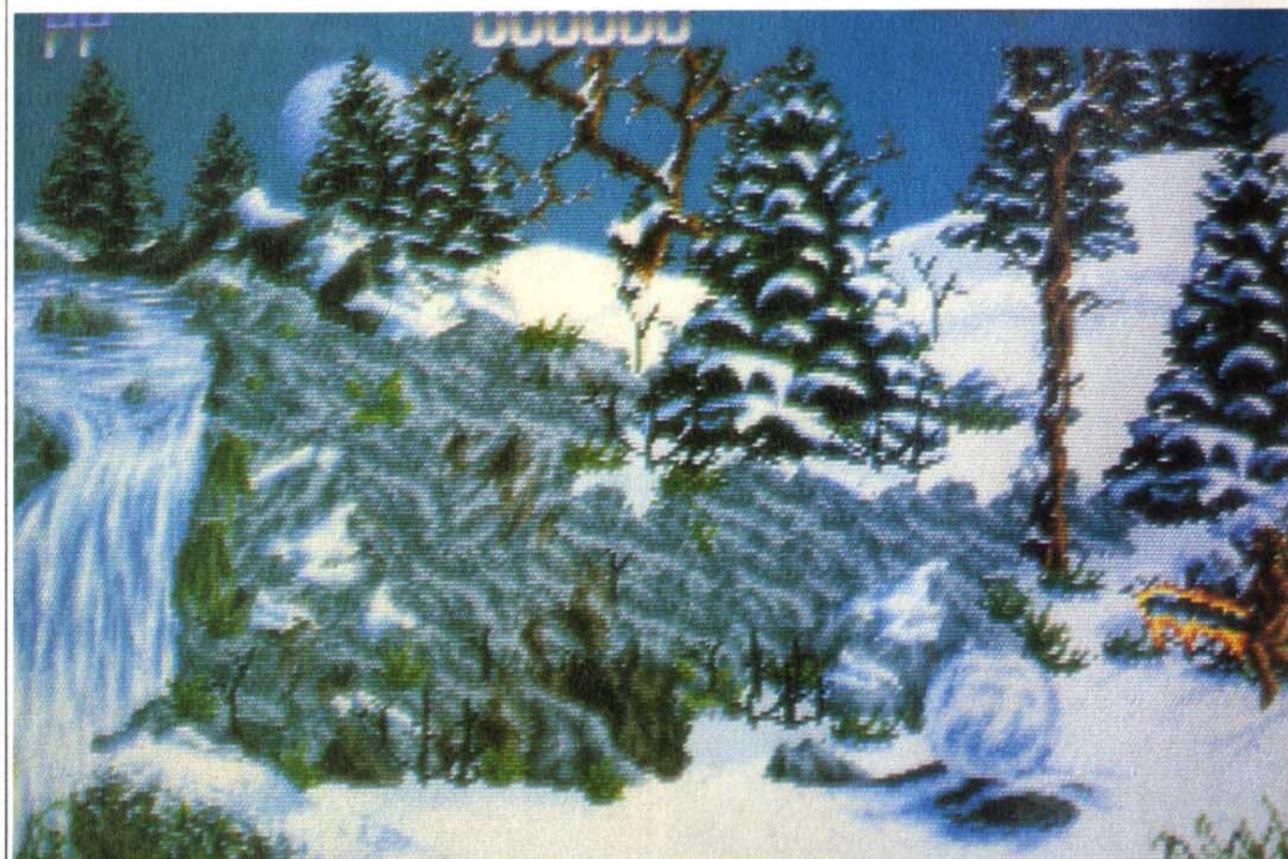
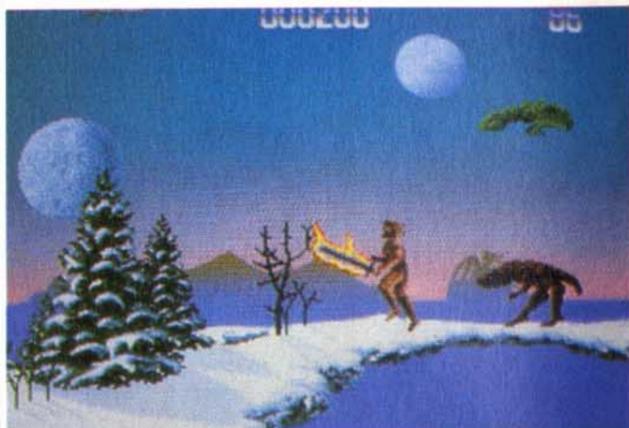
et les meilleurs points de vente
 Disponible dans les FNAC

UNREAL

UBI SOFT
Système: Amiga
Sortie prévue: janvier

Voici un jeu qui pourrait très bien sortir de chez Psygnosis. Surprise! il nous vient des Français d'Ubi Soft. C'est simple, Unreal est graphiquement beaucoup plus beau que Shadow Of The Beast, ce qui n'est pas rien, vous l'avouerez. Le jeu se compose de deux phases. La première est une phase 3D, dont il est difficile de proposer des photos, tant la vitesse est importante. Vous y dirigez un dragon et devez détruire des ennemis et éviter des obstacles. C'est un peu comme dans Space Harrier, où plutôt Galaxy Force. Ce qui est fou, c'est que l'effet de 3D est aussi réussi que dans les jeux d'arcade Sega, ce qui est carrément du jamais vu. C'est d'autant plus impressionnant qu'il y a un scrolling différentiel dans le fond, avec un dégradé de couleur magnifique.

Le plus beau reste à venir avec le second type de phases... Un peu comme dans Shadow Of The Beast, vous évoluez dans un paysage qui scrolle de manière multidirectionnelle. Votre personnage doit éviter tous les pièges et combattre les nombreuses créatures très étranges et surnaturelles. C'est grandiose, avec des décors magnifiques. Le fond de l'écran semble être en mode Ham tellement c'est beau et plein de couleurs, et l'animation des personnages n'est pas en reste! Lors d'un niveau, il neige, et les flocons tombent à l'écran selon le vent! C'est carrément fou. Bref, à la rédaction, tout le monde parle d'Unreal, et moi, je m'arrête là pour laisser la place à un grand nombre de photos.



侍 S SHUDD OF THE A MURAI i™



Le lieu: le 16ème siècle Japonais. Vous êtes un Samurai, un guerrier qui ne vit que pour réunifier tout le Japon sous votre étendard et devenir Shogun – Empereur des fils du Soleil Levant. Action, aventure, simulation historique; Samurai s'annonce comme un nouveau Pirates, un grand succès MicroProse.

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
 Tel: (1) 45 26 44 14.

MICRO PROSE
 SIMULATION • SOFTWARE



POUR LES ENFANTS A PARTIR DE 3 ANS
rêve aventure observation réflexion coloriage

RODY & MASTICO

TILT D'OR DU MEILLEUR LOGICIEL EDUCATIF EN 1988

est disponible sur **ST** **AMIGA** **CPC**

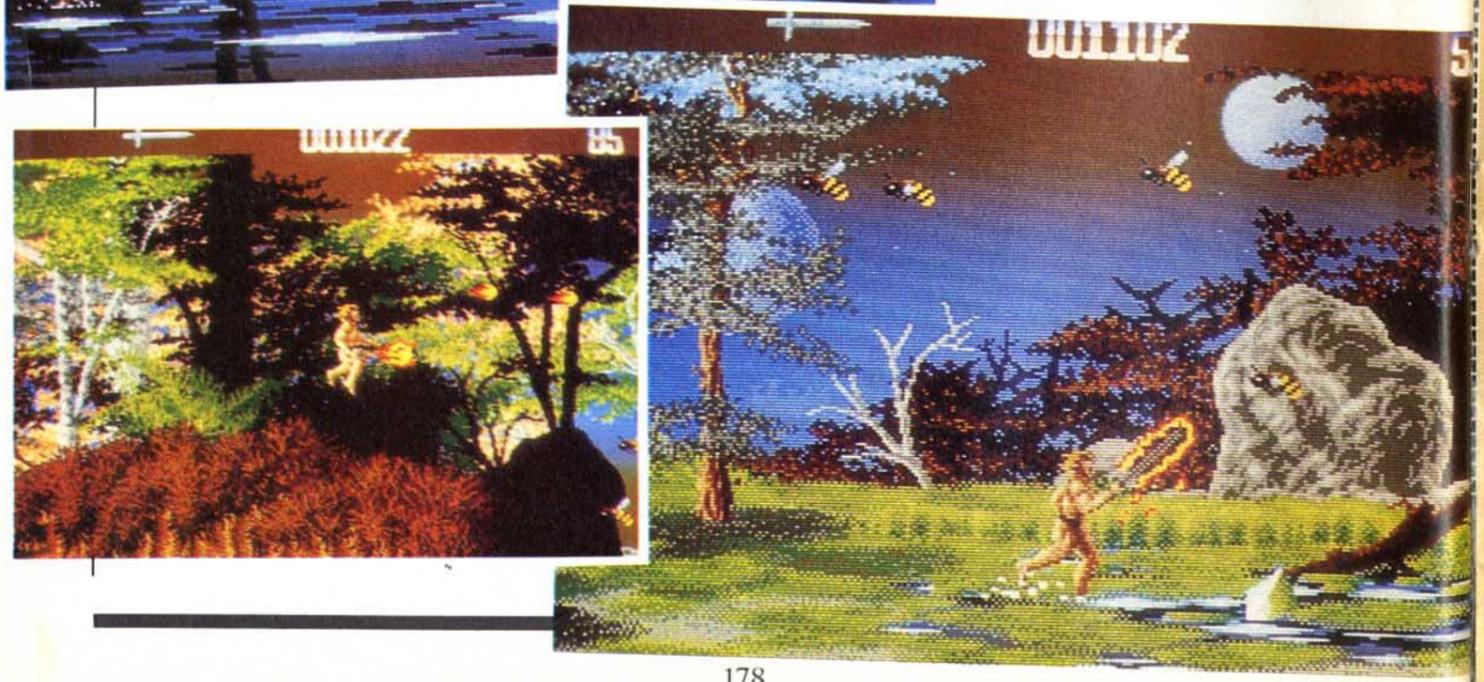
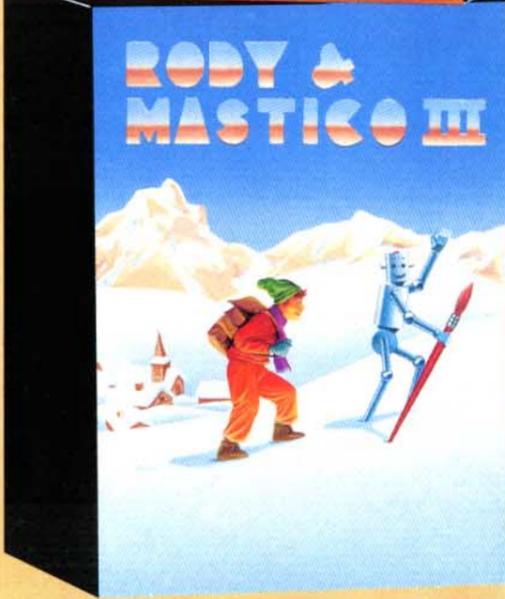
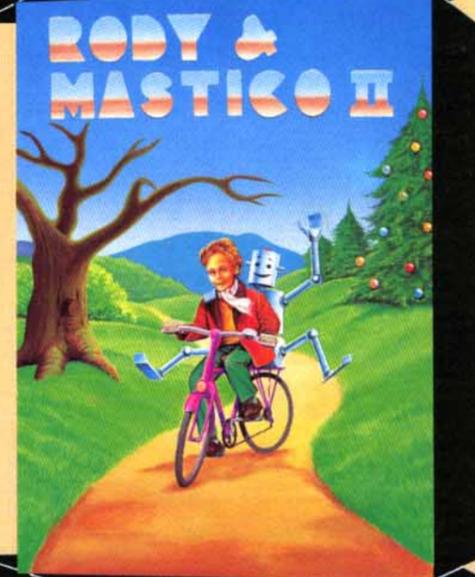
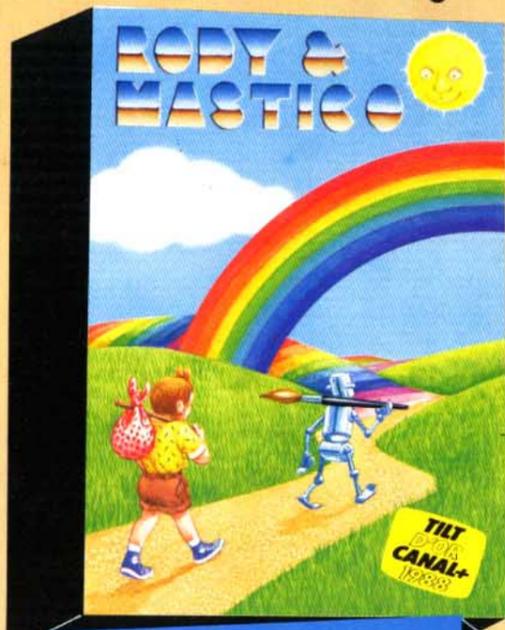
et bientôt sur **PC**

RODY & MASTICO II

sortira en janvier sur tous formats

RODY & MASTICO III

en mars 1990



BONJOUR !
JE SUIS TOY, LE COUSIN DE MASTICO.
JE VAIS BIEN TÔT FAIRE UN DISK MAGAZINE
DE JEUX POUR TOUS LES ENFANTS DE TON ÂGE,
QUI PARAITRA RÉGULIÈREMENT ET QUE TU
POURRAS RECEVOIR CHEZ TOI, À TON NOM.
LE PRIX D'UN ABBONNEMENT POUR 6 NUMÉROS
SERA LE MÊME QUE CELUI D'UN SEUL
DES BEAUX SOFTS DE TON PAPA.
MAIS, AVANT DE COMMENCER, J'AI BESOIN
DE SAVOIR SI CELA T'INTÉRESSE. ALORS,
APPELLE MOI VITE AU (1) 46 30 33 03
(DEMANDE MA COPINE CATHERINE)
OU BIEN, ENVOIE MOI UN PETIT MOT
CHEZ LANKHOR, À CLAMART.
À BIEN TÔT, J'ESPÈRE.
Toy

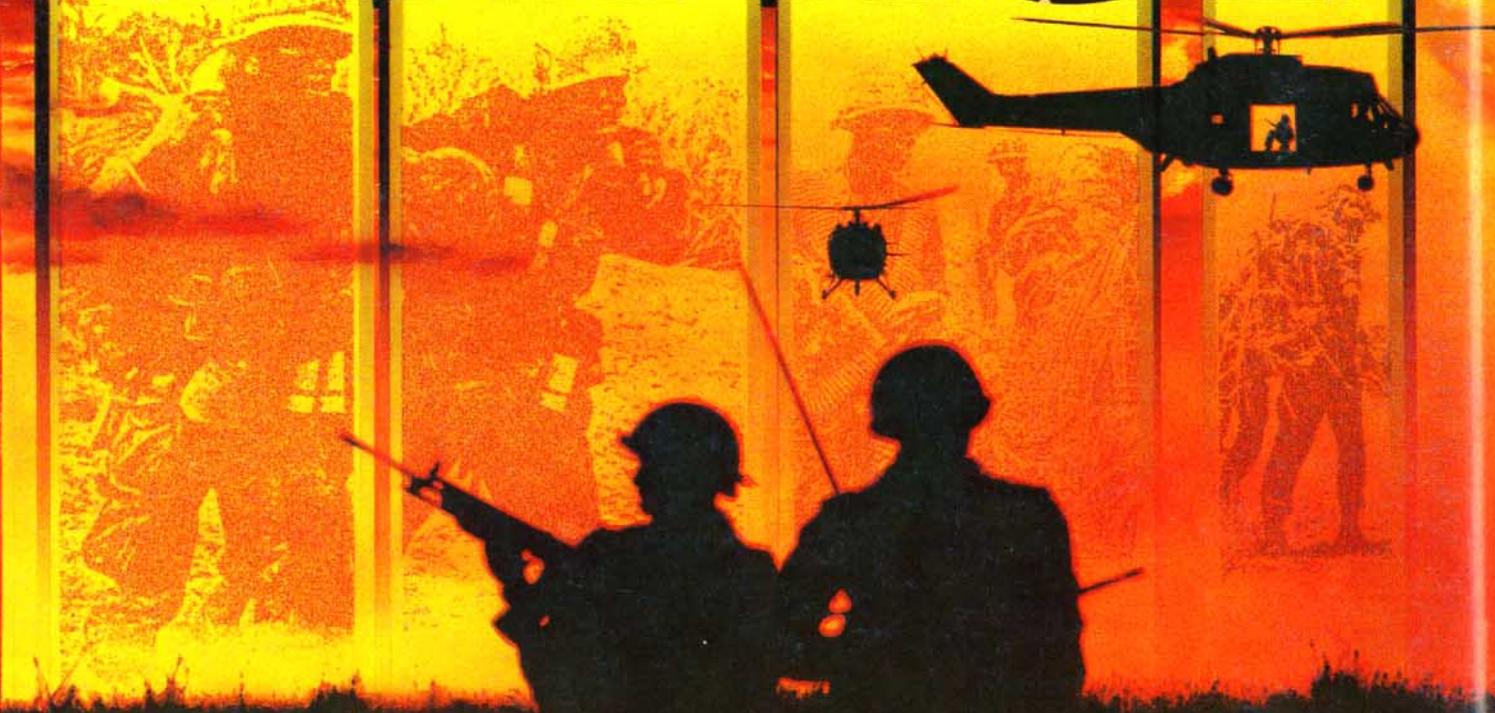
RODY & MASTICO
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
(sur tous les formats)
199^F 00



Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART - Tél: (1) 46 30 33 03

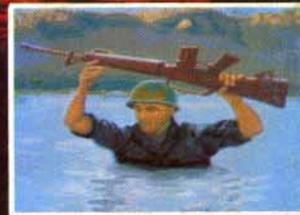
LOST PATROL



NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE

ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre hélicoptère s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'a 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 détaché 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!



AMIGA

ocean

ATARI ST

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