

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA
ATARI ST
Compatibles PC
CONSOLES
actualités

N°19 - Février 90

TOUTES
LES CONSOLES DE 1990

CADAVER: Signé
BITMAP brothers

LOOM: Plus fort
qu'INDIANA JONES?

SECRET DÉFENSE: L'après
VOYAGEURS DU TEMPS

FEDERATION QUEST
et XENOMORPH:
DUNGEON MASTER
dans l'espace

Dragon's Breath

SUPERS
CONCOURS

A gagner:
un AMIGA 500 ...
2 ARCHIMEDES ...
et 50000 FRANCS

GAGNEZ 50000 F
au tennis

M 4681 - 19 - 25,00 F



3794681025007 00190

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATE 1790 FRF 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

UN EDITO A LA LOUPE !

Messieurs et mesdames, ladies and gentlemen, damoiseaux et jouvencelles, chipies et gariements, oyez les bonnes nouvelles que vous allez pouvoir découvrir ci-après:

Un cahier d'actualités complet sur les consoles qui feront parler d'elles en 1990, avec la présentation complète de la PC engine; une actualité des consoles que vous retrouverez désormais dans chaque numéro.

Et puis un système de notations plus sévère, et encore, une maquette plus claire et des notes pour chaque machine, et aussi, des couleurs différentes pour chaque version photographiée, et puis encore, des posters, et puis aussi, des tests et des previews, et puis et puis, des concours de folie avec un Amiga 500, deux Archimèdes et 50000 francs NOUVEAUX à gagner!

Une mauvaise nouvelle, cependant, nous arrive de Las Vegas lors du dernier show ou certains éditeurs importants (Psygnosis notemment), excédés par le piratage, annoncent qu'ils vont se consacrer exclusivement, désormais, aux consoles.

Sans rouvrir le débat, il faut bien reconnaître que les gens qui s'éclatent avec les jeux (ou dans un autre domaine, d'ailleurs) et qui ne dépensent rien pour cela, contribuent à l'extinction du secteur. Ceux qui adoptent une telle attitude portent un nom, celui de parasite et nous aimons penser que nous n'avons pas de lecteurs de ce type, quand tous nos efforts portent à leur éviter, justement, d'acheter des "nanars".

L'actualité de ce mois sur nos machines est plus légère et c'est tant mieux. Cela nous a permis de souffler un peu et de préparer la cérémonie de remise des QUATRE D'OR qui aura eu lieu en présence de 10 d'entre vous (qui ont gagné cette invitation sur le 3615 GEN 4, où il se passe toujours quelque chose) au moment où vous lisez ces lignes et dont nous vous donnons illico les résultats:

Meilleure adaptation de jeu d'arcade HARD DRIVIN Domark	Meilleur jeu d'arcade/aventure IT CAME FROM THE DESERT Cinemaware	Meilleur simulateur de vol F29 RETALIATOR Ocean	Meilleur jeu d'aventure français LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software	Meilleur jeu de stratégie SIM CITY Marxis / Infogrames	Meilleur jeu original ou innovateur POPULOUS Electronic Arts	Meilleure présentation STRYX Psychapse	Meilleur jeu français LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
Meilleur jeu d'action original RICK DANGEROUS Firebird	Meilleure simulation sportive KICK OFF Anco	Meilleure simulation MI TANK PLATOON Microprose	Meilleur jeu d'aventure étranger INDIANA JONES AVENTURE Lucasfilm Games	Meilleur son SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	Meilleur graphisme LOST PATROL Ocean	Meilleure réalisation SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	Meilleure compagnie étrangère OCEAN
Meilleur shoot'em'up XENON 2 Imageworks	Meilleur jeu de course STUNT CAR Microstyle	Meilleure adaptation INDIANA JONES AVENTURE Lucasfilm Games	Meilleur jeu d'aventure interactif B.A.T. Ubi Soft	Meilleur packaging INDIANA JONES AVENTURE Lucasfilm Games	Meilleure compagnie française DELPHINE SOFTWARE	Prix spécial INDIANAPOLIS 500 Electronic Arts	Prix spécial CHAOS STRIKES BACK Ft
	Meilleur jeu de combat BUDOKAN Electronic Arts	Meilleur jeu en 3D INTERPHASE Imageworks		Meilleur jeu d'arcade/stratégie IT CAME FROM THE DESERT Cinemaware	Meilleure animation DRAGON'S LAIR Readysoft	Meilleur jeu étranger INDIANA JONES AVENTURE Lucasfilm Games	Compte-rendu et commentaires dans le prochain numéro.

Hazardous area

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

LES CONSOLES

SEGA
MEGADRIVE
+ 1 JEU
2 490 Frs

PC ENGINE 2
SUPER GRAFX
EN DEMONSTRATION

NEC
PC ENGINE
+ 1 JEU
1 790 Frs

LES MICROS

TOUTES LES NOUVEAUTES POUR

AMIGA

ATARI ST

PC

AMSTRAD

SEGA

VENTE PAR CORRESPONDANCE

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

TESTS

6 à 44 et 112 à 125

ARCADE/ACTION

6 à 26

En ce mois de février, ça décoiffe avec *Drivin' Force*, ça castagne avec *After The War*, logiciel surprise de la toute jeune société espagnole Dynamic Software.

Du côté des adaptations, *Space Ace* nous étonne encore plus que son prédécesseur *Dragon's Lair*, sur le plan de la qualité et du temps de chargement. Le gros problème reste toujours la jouabilité.

Avec *Eskimo Games*, vous aurez l'occasion de voir la neige, et vous partez à l'assaut d'une planète Cyborg perdue au fin fond de l'univers avec *Eagle's Rider*.

SPORT

26 à 32

Musclez-vous les poignets avec *Ultimate Darts*, goûtez aux joies de la moto et du custom avec *Harley Davidson*, glissez avec *Face Off*, logiciel de hockey sur glace et éclatez-vous avec *Hardball II*, la suite du plus célèbre jeu de base-ball sur micro.

SIMULATION

112 à 115

Avec *Mechwarrior*, splendide simulation de combats de robots en 3D, et *Deathtrack*, superbe poursuite de voitures futuristes toujours en 3D, Activision s'impose parmi les grands, dans le domaine des jeux originaux et des jeux en 3D. Assurément deux des meilleurs programmes de ce mois.

AVENTURE

116 à 125

Dès le jour de son arrivée à la rédaction, *The Colonel's Bequest*, le dernier-né de la société Sierra On Line nous aura tenu en haleine tout un après-midi. Véritablement fabuleux!

Chaos Strikes Back est cette fois-ci testé de fond en comble (un de nos testeurs s'est attelé à la tâche un mois durant, et c'est bien la moindre des choses) et tient toutes ses promesses... et plus encore!

Le célébrissime *Starflight* arrive enfin sur Amiga, alors qu'au même moment sort la suite, *Starflight II*, sur PC. Pour tous ceux qui ont terminé *Bloodwych* en deux coups de cuillère à pot, la suite est maintenant disponible.

RÉFLEXION

34 à 111

Dragons Breath est testé de A à Z. C'est grand, beau, intéressant, en un mot: superbe!

Antago, ce logiciel de la toute nouvelle société française Art of Dreams, s'avère être un passionnant jeu de réflexion, surtout à deux.

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.

Luxeux 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), Digitop (Lille), Chromozone

(Montrouge)

Impression: Syma (Torcy)

ADMINISTRATION

Fantastique Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210

rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Tel: 42.49.56.29.

Tout reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite.

L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre

publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29.)

Commission paritaire: 69731

ISSN 0987-870X

GÉNÉRA

CONCOURS UBI SOFT

38-39

Si vous arrivez à vous qualifier pour les dernières rencontres rassemblant les meilleurs européens, vous gagnerez peut-être le premier prix: 50 000F!

LE BIDOUILLEUR MALADE

48-49

En ce mois de février, le Bidouilleur Malade a fait un gros effort. En effet, il vous propose la solution complète de *Space Ace* avec toutes les photos, histoire de bien commencer l'année.

VIES INFINIES

50 à 53

Ce mois-ci, Gillus vous apprend à trouver des vies infinies sur ST (sur 68000 en général). Et si vous n'y arrivez décidément pas, nous en publions quand même dans ce numéro, nous sommes trop bons.

CONSOLES

54 à 79

Début de la rubrique consoles dans ce numéro de Génération 4. On parle absolument de toutes les consoles: la Nec, la Megadrive de Sega, les portables (Atari, Nintendo et Nec), la prochaine Nintendo, le nouvel Amiga... Bref, tout ce qui est susceptible d'arriver d'ici peu de temps dans vos salons. Cette rubrique, vous la retrouverez tous les mois.

LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES

80 à 86

Toutes les prochaines productions de toutes les compagnies de l'entière galaxie.

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

87

Toutes les prochaines productions de toutes les compagnies de l'entier territoire national.

LES PREVIEWS

88 à 107

Un Spécial Domark, avec *Castle Master* et *Escape From The Planet Of Robot Monsters*, un Spécial Gremlin, avec

INDEX DES ANNONCEURS

ABT	79
CHOUETTE	93
ELECTRON	27
ELECTRONIC ARTS	7
FLOPPY	89
GAMES	91
HAZARDOUS AREA	3
LORICIEL	13-15-52
MICRO AVENUE	33
MICRO MANIA	43-45-46-47-101
MICRO VIDEO	20-21
MICROIDS	11
NEW DEAL	57
SFMI	19-28-29-35-41-129-132
SODIPENG	2
TITUS	131
TWENTY CENTURY	99
UBI SOFT	25-31

GENERATION 4

des super jeux d'arcade et d'aventure, un Spécial Cinématique avec la suite des **Voyageurs du Temps**, un Spécial Mirrorsoft, avec le magnifique **Blade Warrior** et le nouveau Bitmap Brothers, et enfin un Spécial Logotron. Côté previews, il y a **Loom** de Lucasfilm, et bien d'autres...

CONCOURS TITUS 95

Pour tout ceux qui n'apprécient guère le tennis et préféreraient le football, Titus a pensé à eux, et organise un grand tournoi de **Kick Off** avec un Amiga 500 à la clé. Tous à vos crampons!

CONCOURS DÉMO 97

Deux Archimèdes à gagner pour les lauréats de notre grand concours démo! Pour concourir, faites... des démos!

GEN CANCANS 126

Prévisions, bruits de couloirs, rumeurs... bref, tout ce qui se murmure dans les milieux autorisés vous est rapporté dans les cancans de Génération 4.

LA BOUTIQUE 108-109-110

Précipitez-vous sur les pages de la boutique de Pressimage. En plus des cernières nouveautés, vous y trouverez toutes sortes de programmes et d'accessoires indispensables qui vous rendront la vie plus facile.

ACCESSOIRES 127

N'hésitez pas, procurez-vous les T-shirts Génération 4! Pour faire d'une pierre deux coups, commandez aussi les CD, les reliures, le Track-ball...

PETITES ANNONCES 128-133

On trouve de tout dans les P.A. À vous de chercher et de dénicher la bonne affaire.

LES TESTS DE GENERATION 4

Incroyable pour un magazine aussi récent que nous, mais nous commençons à nous faire un peu vieux. Nos critères de jugement et de notation, basés sur des idées d'antan, n'étaient plus efficaces vis-à-vis des produits qui sortaient depuis quelque temps. D'où l'avalanche de Gen Hit, de Gen d'Or et d'excellentes notes depuis quelques mois. Il était temps de remédier à ceci, et nous en profitons pour vous proposer notre nouveau système de tests.

A la place d'un sujet et de multiples avis pour chaque jeu, comme auparavant, la seule chose, que vous serez sûr de trouver pour chaque produit, est le banc d'essai complet fait par un testeur. Il est sur fond blanc, on ne peut pas le rater! Si des membres de la rédaction ne sont pas d'ac-

cord, ou bien ont des choses à rajouter par rapport à ce banc d'essai, vous trouverez alors leur avis, comme anciennement, dans un pavé à part!

L'intérêt de ce système est de laisser plus d'espace pour mieux décrire les bons produits, et de réduire la place prise par les tests des mauvais jeux. Côté rédaction, vous gagnez donc en qualité.

Les pavés changent légèrement, puisque les différentes versions ont parfois des notes différentes. Sans quoi les notes sont désormais beaucoup plus sévères, et les jeux vraiment mauvais ne comportent d'autre part plus que la note d'intérêt.

Côté récompense, le Gen d'Or est donné aux produits majeurs, ceux qui vont rester dans l'histoire... Enfin, disons plutôt, ceux dont on se souviendra toujours l'année prochaine. Il est donc aussi rare qu'apprécié.

Le Gen Hit, comme son nom l'indique, est remis aux jeux qui excellent dans leur genre. Ce ne sont pas des softs inoubliables, mais ils vont quand même faire partie des meilleures ventes pendant quelque temps!

Une nouvelle "récompense", le Gen Glock, apparaîtra le mois prochain, et vous permettra de repérer rapidement les produits vraiment minables, ceux qu'il faudrait brûler en place publique!

LES NOTES

0-30%	Très mauvais.
31-50%	Mauvais.
51-65%	Moyen.
66-80%	Bon.
81-90%	Très bon
91-100%	Excellent

Enfin, vous pouvez maintenant repérer la version photographiée, selon le filet de couleur qui l'entoure.

AMIGA: rouge
PC: orange
PC ENGINE: violet
ST: bleu

Le mois prochain, nous varierons les photos d'écran, de manière à avoir le maximum de versions différentes.

NOTE CONCERNANT LES PRODUITS PC, A LIRE, MEME SI VOUS AVEZ UN ST OU UN AMIGA

Rappelons que nous ne testons que les produits PC tournant au minimum en EGA (mode graphique acceptant 16 couleurs, légèrement inférieur à celui du ST ou de l'Amiga), mais aussi en VGA (mode graphique acceptant 16 couleurs, largement supérieur à celui du ST et de l'Amiga), ou VGA+ (mode graphique acceptant 256 couleurs, carrément supérieur à celui du ST ou de l'Amiga). Nous mentionnons quand même si le jeu fonctionne dans des résolutions inférieures.

D'autre part, nous testons les jeux PC sur des machines rapides, 286 ou 386 (Note aux possesseurs de ST et d'Amiga: ces machines sont beaucoup plus rapides que leurs machines!). Ce n'est pas par obligation, c'est juste parce que nous ne considérons pas les PC inférieurs comme des machines de pointe!

Que les possesseurs d'Amiga ou de ST ne concluent donc pas, qu'un jeu testé sur PC est obligatoirement meilleur sur leurs machines. Si ceci, sera la plupart du temps vrai, pour les jeux d'arcade et d'aventure, c'est totalement différent pour les jeux utilisant de la 3D, le PC gérant ceci particulièrement vite!

STRYX

PSYCLAPSE env.250F 1 joueur
Système : Amiga



Pour se protéger de la pollution, devenue mortelle, les hommes ont construit quatre immenses villes, recouvertes de dômes, et reliées entre elles par de gigantesques tunnels. Au-dessous des dômes, d'énormes centrales énergétiques, contenant des cristaux, permettent à la civilisation de survivre. Mais, au bout d'un millier d'années, l'incroyable s'est produit: les cyborgs, ces robots serviles qui aidaient la population, se sont rebellés, et ont décidé d'exterminer la race humaine. La dernière chance de survie des hommes, c'est Stryx, un androïde fort et intelligent. Il devra détruire les cyborgs qui patrouillent dans les dômes et les tunnels, chercher des cristaux d'énergie, et désactiver, par décodage, l'ordinateur qui commande les robots. Après une présentation époustouflante, me voici à l'entrée du premier dôme, devant un complexe de plates-formes, d'échelles et d'escaliers. Je dois tout explorer pour trouver les bombes, clés, revolvers..., qui m'aideront dans la suite du jeu.

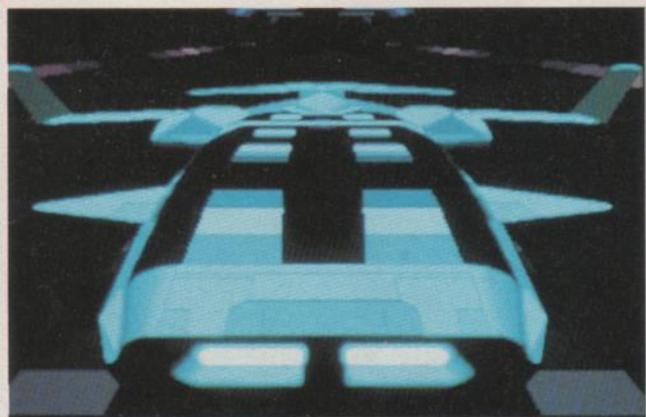
Là, ça commence à se gâter. Je m'aperçois qu'on ne peut transporter que deux choses à la fois: une en réserve et l'autre en main. Mais pour prendre l'arme qui se trouve en réserve, je dois tout déposer à terre, pour ensuite ramasser en premier l'objet que je veux mettre de côté, puis l'arme que je désire tenir. Ces manipulations devant être effectuées sur un sol plat et en position debout... Plus compliqué, tu meurs! Je vous laisse imaginer ma panique, quand un robot belliqueux apparaît, alors que mon revolver se trouve en réserve! De plus, chaque tir de l'ennemi me projette quelques mètres en arrière, le plus souvent hors de la plate-forme, et je reprends pied devant d'autres adversaires, ou pire, sur le sol électrifié qui délimite la base du jeu, et qui pompe mon énergie à chaque pas.

Tout cela pour vous faire comprendre que Stryx est loin d'être un jeu facile, et que sa conception n'est pas très fonctionnelle, c'est le moins qu'on puisse dire. Pour arriver à terminer le premier niveau, il faut impérativement reconnaître le terrain, pour ensuite planifier son trajet en ramassant les objets dans leur ordre d'utilité. Prenez soin de repérer des zones où l'ennemi vous laisse souffler un peu, et où vous ferez vos manipulations d'armement.

Stryx m'a déçue, je dois l'avouer. Bien qu'on y retrouve le talent des programmeurs et la superbe présentation, il lui manque, ce qui d'habitude fait la force des jeux édités par Psygnosis: l'ambiance.



Même si au premier abord, le maniement de votre personnage n'est pas des plus aisés, au bout de quelques parties tout rentre dans l'ordre. En ce qui concerne la réalisation du jeu proprement dite, il est évident qu'il ne s'agit pas de Shadow Of The Beast. La taille des sprites est minuscule et les graphismes assez moyens. En revanche, l'animation est très bonne, et l'intérêt du soft est bien présent! Pour ma part, Stryx m'a tenu en haleine un bon moment.



	AM
GRAPHISME	68%
ANIMATION	80%
SON	90%
INTERET	75%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 8/10
PC: Pas annoncé	DOC : 8/10
ST : Février	

OLIVER & COMPAGNIE

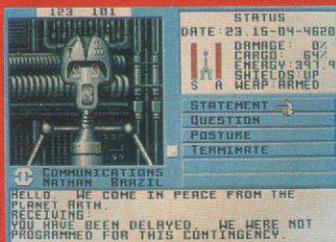
COKTEL VISION env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Si votre petit frère (ou soeur) en a vraiment marre des éducatifs, achetez-lui Oliver & Compagnie, et vous aurez la tranquillité. Je parie même que vous ne résisterez pas à l'envie d'y jouer pendant qu'il (ou elle) dormira. Tiré tout droit du dernier film de Walt Disney, Oliver est un superbe jeu d'arcade qui s'adresse uniquement aux tout petits. Les graphismes sont très fidèles au dessin animé (que j'ai adoré malgré la fatigue des studios Walt Disney) et tout le jeu est agrémenté de sons digitalisés du film (le miaulement d'Oliver est vraiment craquant). Je ne vous raconterai pas le scénario, car je me doute que vous avez sûrement vu le film, mais je vais vous décrire les quatre étapes du jeu. Durant la première phase, Oliver doit ramasser des hot-dogs tout en évitant les pièges new-yorkais. Lorsque vous avez atteint 1000 points avant la fin du chronomètre, vous passez à la seconde phase. Ensuite vous devez attraper des biscuits pour chiens que vous lance Fagin le clochard, tout en le distrayant en embêtant vos amis chiens. Lors du troi-

sième tableau, Oliver doit empêcher ses amis de tout salir dans la maison de Jenny. Ils fument, cassent les statues, mangent les chocolats... Puis lors du tableau final, vous devez délivrer Jenny dans l'entrepôt de Sykes, le méchant, en parcourant un labyrinthe de pièces. Je répète qu'Oliver est un jeu pour les little kids (la preuve, je l'ai terminé en 10 minutes chargement compris!).

	AM	PC	ST
GRAPHISME	76%	76%	76%
ANIMATION	79%	79%	79%
SON	77%	42%	77%
INTERET	78%	75%	78%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10	
AM : En vente		DOC : 7/10	
PC: En vente			
ST : En vente			

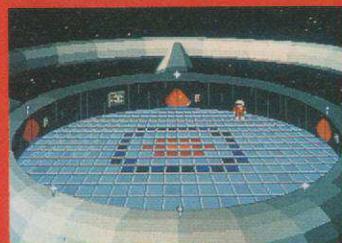


Talk to Alien vessels



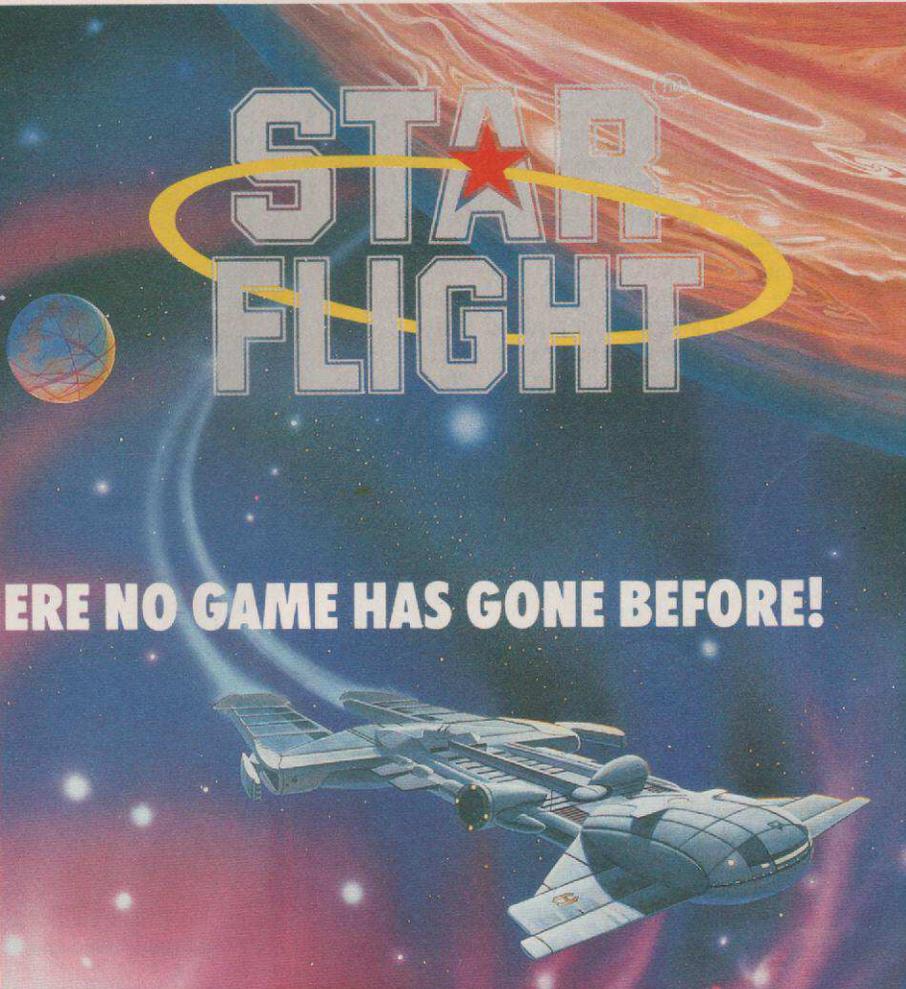
Explore Strange new Worlds

BOLDLY GO WHERE NO GAME HAS GONE BEFORE!



The Space Port

Available soon for Amiga, and ST
 and Commodore 64 disc



EL. CTRONIC PARTS
 LANOLEY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION ROAD, LANOLEY, NR. SLOUGH, BERKSHIRE SL3 8YN. TELEPHONE: 0753 99442

SPACE ACE

READYSOFT env.450F 1 joueur
Système: Amiga



Après Dragon's Lair, les programmeurs de Readysoft se sont attaqués à la suite du fameux jeu d'arcade de Don Bluth. Eh oui, même si Space Ace est moins connu que les aventures du chevalier Dirk, le jeu est pourtant sorti dans les salles d'arcade, quelques années après Dragon's Lair, utilisant toujours la technologie du compact disc laser vidéo!

Pour ceux qui ne connaissent pas ce système, je rappelle qu'il s'agit en fait d'un compact disc vidéo, qui permet donc de lire rapidement différentes pages d'images, en les enchaînant dans n'importe quel ordre. Les images de Dragon's Lair ou Space Ace sont donc de véritables dessins animés, comme cela aurait pu aussi bien être un véritable film! Autant dire que c'est grandiose, et que les programmeurs de Readysoft sont à féliciter pour s'être attaqués à une pareille tâche, puisqu'ils ne disposent pas d'un compact disc vidéo, mais bel et bien de disquettes, pour stocker les nombreuses images!

Cependant, si la technologie était au rendez-vous avec ce type de jeu, l'intérêt était lui, resté à la beauté des graphismes. Le jeu d'arcade est en effet loin d'être passionnant, puisqu'il s'agit de mettre la manette dans la bonne direction, au quart de millième de seconde près. Si vous n'y arrivez pas, vous êtes mort, ce qui arrive en fait très souvent! Bref, vous ne dirigez pas le personnage comme vous le voulez. Il tente des actions que vous pouvez l'aider à réussir, mais c'est ma foi tout. L'intérêt du jeu est donc particulièrement faible, d'autant plus qu'une fois terminé (ce qui est loin d'être facile!), le jeu n'a plus aucun intérêt, puisque rien ne change d'une partie à une autre.

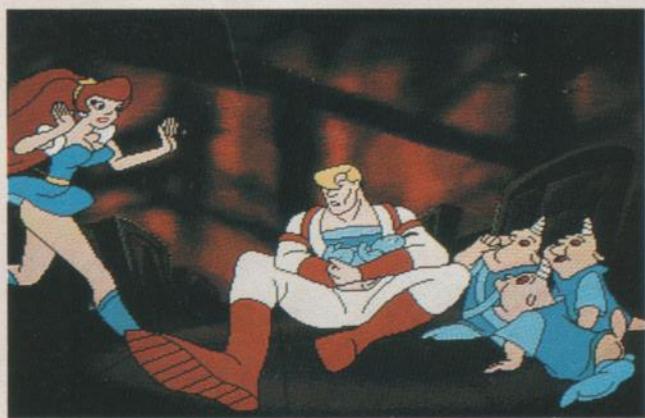
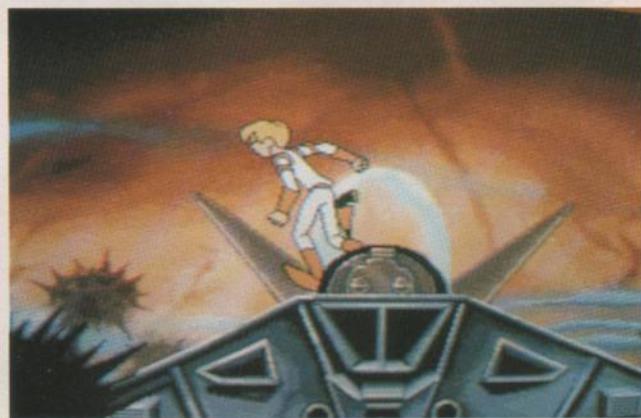
Dans Space Ace, vous jouez le rôle de Dexter, un courageux personnage, dont le but est de retrouver sa bien-aimée Kimberley, tombée au main du tyran Borf! Il devra atteindre la station de Borf, y éviter les nombreux pièges, pour enfin vaincre celui-ci dans un duel époustoufflant!

L'adaptation de Space Ace est tout aussi réussie techniquement que peu intéressante à jouer. Réussie, car encore mieux faite que Dragon's Lair. Fini les chargements excessifs entre chaque scène: dans Space Ace, vous pouvez commencer à jouer au bout de quatre secondes de chargement, et le jeu ne s'arrête que très



rarement. Terminé les crispants changements de disquettes, Space Ace n'en comprend que quatre, ce qui est un net progrès par rapport aux six disquettes de Dragon's Lair. Si les fonds sont un peu moins travaillés, les animations semblent meilleures, tout comme les sons. Inintéressant, Space Ace l'est un peu moins que Dragon's Lair, mais à peine. Un peu plus facile, le jeu n'est pas toujours très captivant, l'essentiel se limitant à trouver le bon mouvement au bon moment.

Bref, la réalisation de Space Ace est parfaite, mais l'intérêt du jeu étant très limité, et le prix assez élevé, ce jeu finit par être rapidement une très belle démo, mais c'est tout. Enfin, pour ceux qui seraient coincés à un tableau quelconque, le Bidouilleur Malade vous donne la solution complète de Space Ace dans ce numéro de Génération 4. Merci à lui.



	AM
GRAPHISME	88%
ANIMATION	91%
SON	85%
INTERET	32%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 5/10
PC: Fin mars	
ST : Fin février	
	DOC : 6/10

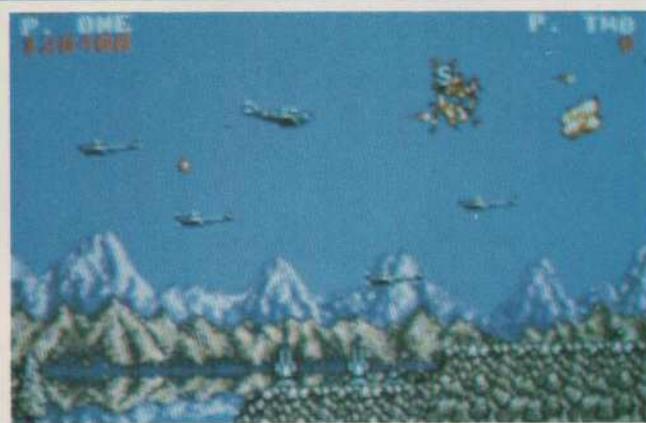
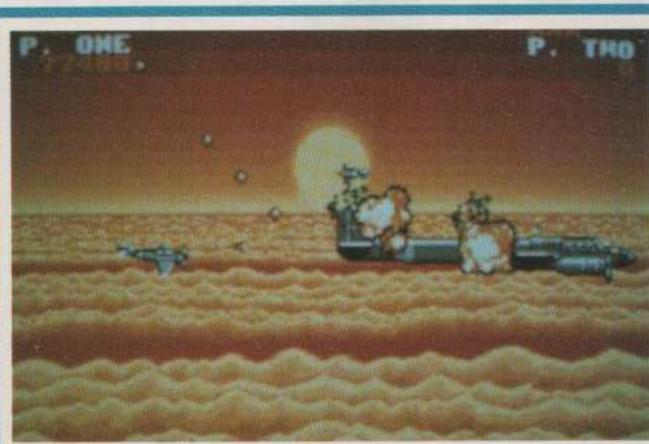
P47 THUNDERBOLT

FIREBIRD env.200F 1 ou 2 joueurs

Système: ST



P47 entre dans la catégorie des shoot-them-up à scrolling horizontal, ressemblant fortement à Silkworm. Vous dirigez un, ou deux avions P47, lors de huit raids sur des installations ennemies. Si vous passez les huit premiers niveaux, vous pouvez alors les recommencer en choisissant une plus grande difficulté (il y en a quatre). Vos ennemis seront essentiellement des forces aériennes (chasseurs, bombardiers, missiles sol-air, hélicoptères, etc.), mais aussi terrestres (canons, chars et mitrailleuses). Vous pouvez également ramasser diverses armes (bombes, missiles, multimitrilles) et bonus (vie supplémentaire ou bonus vitesse). La plupart des armes se cumulent, chacune peut être prise quatre fois (la puissance sera alors quadruple). À la fin de chaque niveau, vous devez affronter un adversaire plus puissant (train blindé avec canons et mitrailleuses, super hyper méga bombardier...). Les graphismes sont assez sympa, même si les sprites sont un peu trop petits. Jouer en duo est bien sûr plus facile et plus amusant, mais seul, ce soft reste très jouable. De plus, il faut avouer que les scrollings différentiels sont très bien faits pour du ST. Il est dommage que ce soft n'apporte rien de nouveau, sa durée de vie me semblant, en outre, assez limitée.



Si je suis d'accord avec Didier, sur le fait que P47 n'apporte rien de neuf au genre, je ne serais pas aussi catégorique que lui, quant à l'intérêt de ce dernier. Il ne faut quand même pas oublier, que Silkworm, qui était excellent sur Amiga, était très moyen sur ST. De ce fait, avoir un jeu du même genre, mais beaucoup mieux fait, ne me paraît pas superflu. Je conseillerais donc aux possesseurs de ST, fans de ce type de jeu, l'achat de P47, qui est une bonne adaptation de l'original signé Jaleco.



	ST
GRAPHISME	80%
ANIMATION	75%
SON	68%
INTERET	78%
Disponibilité	
AM : Fin janvier	PACKAGING : 7/10
PC: Fin janvier	
ST : En vente	
DOC : 7/10	

ARCADE / ACTION

AFTER THE WAR

DYNAMIC SOFTWARE env.250F 1 joueur

Système: ST

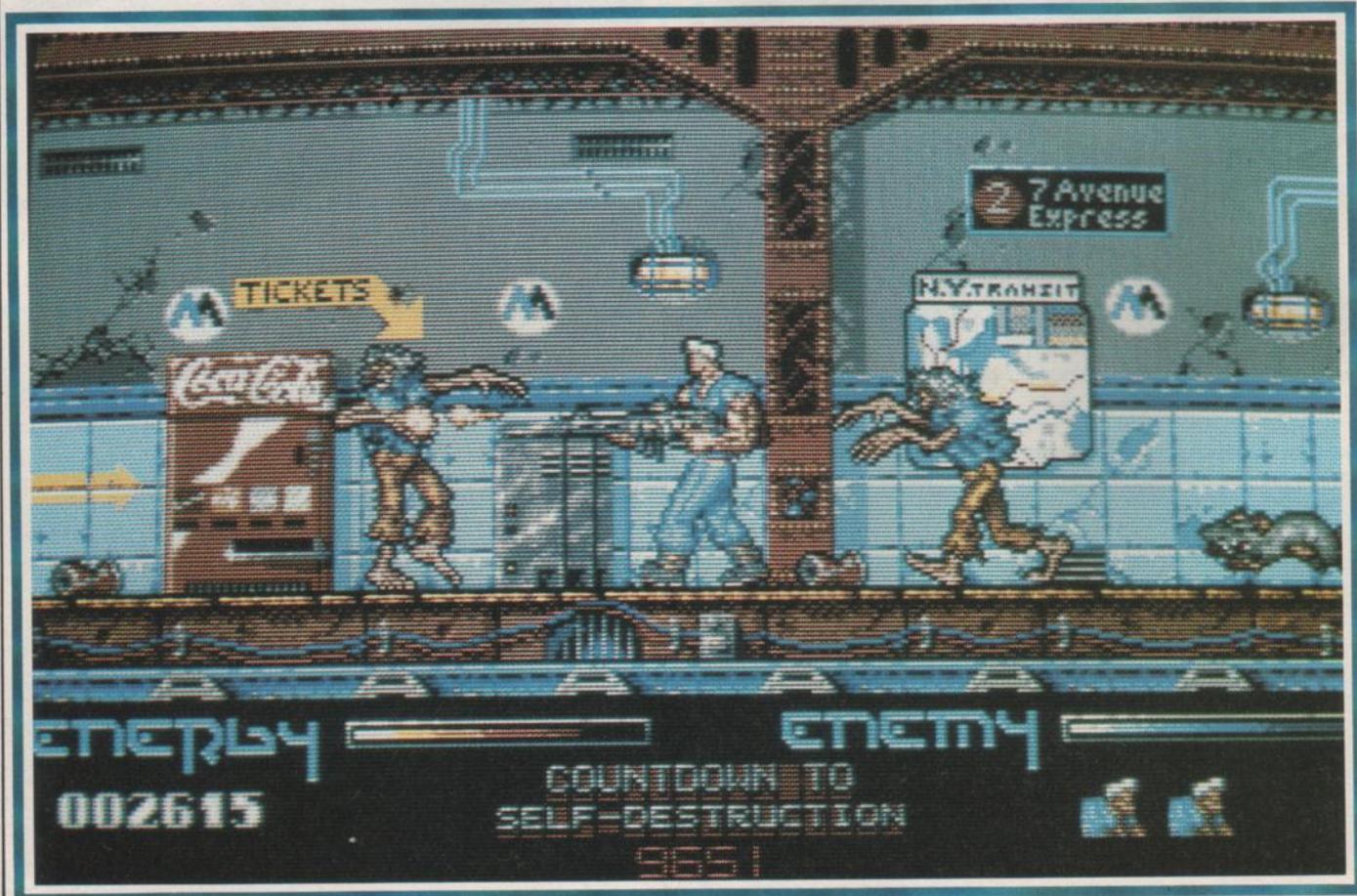


Voici une agréable surprise, qui, une fois n'est pas coutume, nous vient d'au-delà les Pyrénées, c'est-à-dire d'Espagne. Cette petite société espagnole peu connue, nous propose un jeu d'arcade, type combat de rue, à mi-chemin entre Dragon Ninja et Robocop. Le jeu est composé de deux phases, la première comprenant trois niveaux et la seconde seulement deux.

Dans un monde post-apocalyptique, suite à une guerre nucléaire, les villes sont devenues de véritables zones, peuplées de bandes de voyous et de mutants. Vous devez traverser Manhattan, pour atteindre une plate-forme de lancement, où vous espérez trouver une fusée qui vous emmènera dans une colonie spatiale, loin de la violence de la terre. Dans la première phase, vous devrez parcourir les rues de Manhattan, en combattant de nombreux adversaires. Certains, laisseront derrière eux une arme (chaîne, batte de base-ball ou pistolet) que vous pourrez alors ramasser et utiliser. A la fin de chacun des trois niveaux, vous devrez affronter l'inévitable chef de gang, toujours aussi redoutable et possédant des attaques assez spéciales. Vous avez à votre disposition sept attaques différentes (coups de poing et de pied), six parades (roulade, saut avant, s'accroupir...), et en plus des armes, vous trouverez divers bonus (points ou vitalité). La deuxième phase est assez différente, puisque vous êtes armé d'un fusil mitrailleur (à la Rambo) pouvant tirer dans toutes les directions. Les adversaires sont différents de la



première phase, et surtout beaucoup plus dangereux. Pour finir les deux niveaux, il faut détruire deux tanks particulièrement puissants (un peu trop à mon goût!). Les deux phases se déroulent suivant un scrolling horizontal magnifique, avec des sprites à la fois nombreux, bien animés, colorés, et surtout d'une taille rarement vue sur ST. Les bruitages sont tout à fait réalistes, avec en plus des décors également superbes. Très maniable, votre héros est animé de très belle façon, surtout dans la deuxième partie du jeu, avec le FM (vous voyez même les douilles du FM qui sont éjectées). Les adversaires, s'ils sont souvent les mêmes, progressent au fur et à mesure des niveaux. Faibles au début du premier niveau, ils auront à leur disposition de plus en plus de coups et de parades pour vous affronter. D'ailleurs, à ce propos, la plupart d'entre eux possèdent des modes d'attaque pour le moins surprenants. Ne vous étonnez pas si certains font des saut



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

MICROÏDS
EAGLE'S RIDER



36.15
MICROÏDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.

Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.

Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



MICROÏDS

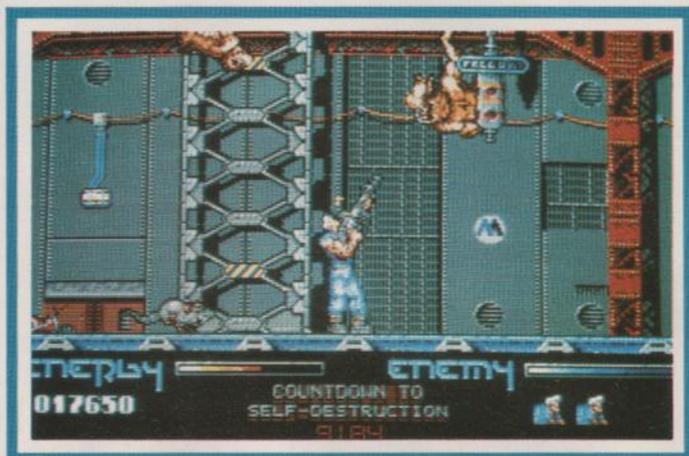
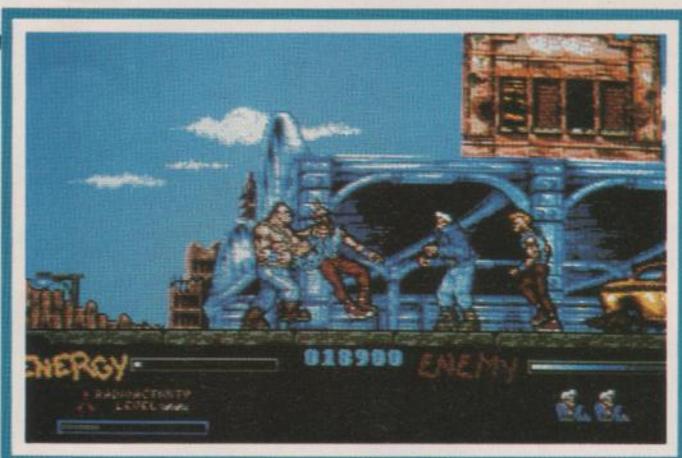
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

GRABUGE
88

ARCADÉ / ACTION

périlleux arrière pour éviter vos coups, ce n'est que le début de vos problèmes. Un dernier détail, à cause de la radioactivité qui règne dans la ville, votre temps est compté et vous avez donc intérêt à vous dépêcher. Un logiciel très prenant avec des qualités techniques assez incroyables de la part de cette jeune société. Une initiative à encourager, en espérant que la suite de leurs programmes seront aussi réussis et aussi originaux.

	ST
GRAPHISME	73%
ANIMATION	84%
SON	76%
INTERET	82%
Disponibilité	PACKAGING : 6/10
AM : Février	DOC : 6/10
PC : Non prévu	
ST : Février	



BRUCE LEE LIVES

THE SOFTWARE TOOLWORKS env.250F 1 joueur
Systeme: PC (C/E/V)



Raviver le mythe de Bruce Lee en incarnant son personnage, n'est-ce pas l'un des plus beaux rêves pour tous les passionnés d'arts martiaux? Ce rêve est maintenant réalité, avec ce logiciel qui vous propose un fabuleux challenge, débarrasser Hong Kong de Master Po, un terrible trafiquant de drogue ayant la mainmise sur toute la ville. Mais avant de

vous lancer corps et âmes dans le combat, prenez soin de fréquenter assidûment les salles d'entraînement, et de remettre cent fois sur le tatami votre science du combat. Une fois votre formation accomplie, vous pourrez tenter la grande aventure. La partie sera dure, vos adversaires devenant de plus en plus difficiles à vaincre. Car si vous apprenez à chaque combat, eux aussi, et c'est là que le bât blesse. Heureusement les programmeurs ont pensé à vous, en plus des seize mouvements habituels intervenant lors des affrontements, il vous est possible de définir une

macro-commande, synthétisant une suite de coups préalablement définie. Une fois cette touche actionnée, vous verrez votre personnage effectuer une série d'enchaînements des plus spectaculaires. Croyez-moi, sans l'utilisation de celle-ci, la victoire est quasi-impossible. Même si Bruce Lee Lives est moins bien réussi graphiquement que Budokan, il ne manque pas d'intérêt, loin de là. En effet, l'approche différente dont il fait l'objet, apporte une nouvelle dimension à ce genre de jeu. Pour le reste, on peut remarquer l'animation des personnages et un certain effort sur les bruitages, même si on peut se demander s'il vaut mieux ne pas couper carrément le son. Chacun jugera!

	PC
GRAPHISME	66%
ANIMATION	74%
SON	42%
INTERET	77%
Disponibilité	PACKAGING : 7 / 10
AM : Non prévu	DOC : 7 / 10
PC : En vente	
ST : Non prévu	



**Il y avait les jeux
de tennis...**



DRIVIN' FORCE

DIGITAL MAGIC env.270F 1 joueur
Système: Amiga



Heureux les amateurs de courses automobiles, ils ont de quoi jouer en ce moment! Le dernier-né s'appelle Drivin' Force, produit par Digital Magic. Moi, vous me connaissez, j'adore les bagnoles et les motos, alors je chausse mon casque et mes gants, et contact! Déjà la musique de présentation est bien dans le ton, avec un rythme Rock, qui ne vous donne pas

envie de traîner sur la route. Tableau d'options: je sélectionne Knockout, d'abord parce que c'est la première du lot, et ensuite parce que ce nom m'est sympathique.

Nouvelle musique, tout aussi rythmée que la première: c'est là qu'on apprécie son Amiga! Devant moi, un paysage du style désertique, avec sa piste, ses dunes qui montent, tournent et redescendent, ses cactus. J'embraye... Ouaah! Que ça décoiffe, pire que le Dakar! Mon bolide obéit à la moindre sollicitation, tout le reste suit, et toujours cette super musique! Aussi rapide que le Outrun d'arcade. Un graphisme assez bizarre et primaire, qui donne à la route une grande vitesse de défilement, et surtout permet une fantastique animation des paysages lors des changements de direction.

Pour ma première participation, je me classe troisième (sur neuf), ce qui me donne le droit de recommencer. Alors, rebelotte, et cette fois-ci, c'est plutôt en ville que ça se passe, avec des monuments sur les bords de la route, qui ressemblent à des églises ou des maisons en caoutchouc. J'écris caoutchouc, parce que quand je m'en paie une, mon véhicule rebondit en arrière comme aux autofamponneuses, toujours du rythme! Une troisième épreuve dans une campagne enneigée n'offre pas beaucoup de différences par rapport aux deux premières, pas plus que la quatrième, ni la cinquième... Ça commence à devenir lassant, le coeur n'y est plus, alors j'arrive cinq ou sixième. L'écran s'éteint, et s'inscrit un 'Game Over'. Pas de score, aucun rappel des temps mis pour réaliser les parcours. Aïe! Aïe! Plutôt décevant.

Changeons d'option, changeons d'engin... Le jeu ne varie pas pour autant, à part les morceaux de musique, et la Formule 1 se conduit comme le Buggy ou la Moto. Par contre, l'intérêt s'amenuise au fil des minutes... Il m'a fallu à peine plus d'une heure pour faire le tour du jeu et en avoir marre. Drivin' Force ne demande pas de technique particulière: on fonce, on évite, on freine et on fonce à

nouveau. Du réflexe et de la vivacité uniquement. L'excellente animation aurait pu être à la base d'un très bon programme, si les auteurs avaient fait preuve d'un peu d'imagination, et avaient su trouver des options plus originales. Ils n'ont même pas prévu une pause! Le gros-oeuvre était de bonne qualité, mais la finition insuffisante. Dommage.



	AM
GRAPHISME	56%
ANIMATION	88%
SON	80%
INTERET	67%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 7/10
PC : Non prévu	
ST : Février	
	DOC : 8/10

LES PROGRAMMEURS DE B.A.T

répondront à vos questions le Samedi 17 Février sur

3615 GEN4*BAT

D'ici là, vous pouvez les contacter en bal

COMPUTER'S DREAM

...maintenant, découvrez
la 1^{ère} double simulation!

TENNIS

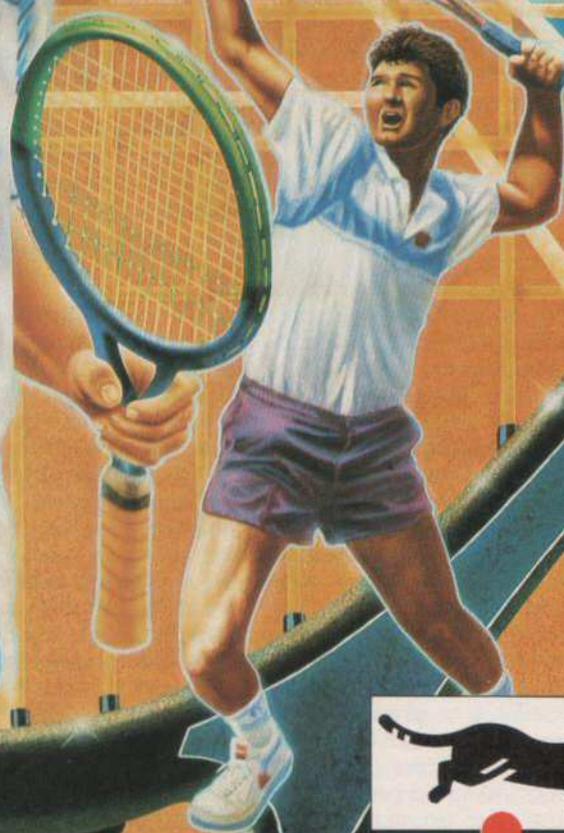
Jump



AMIGA SCREENS

DISPONIBLE
POUR ST, AMIGA,
CPC. PRIX PUBLIC
CONSEILLÉ : DE
199 à 249 F SELON
MACHINES.

- UN REALISME JAMAIS ATTEINT**
- Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
 - Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1^{er} plan.
- TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.**
- Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorces, les lobs...
 - Tous les effets : lift, coupé et plat.
- TOUS LES TYPES DE JEU.**
- simple, double, entraînement,
 - match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
 - 1 ou 2 joueurs.
 - durée d'un match paramétrable.
 - 32 adversaires vraiment différents.
 - 1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.



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

FRED

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

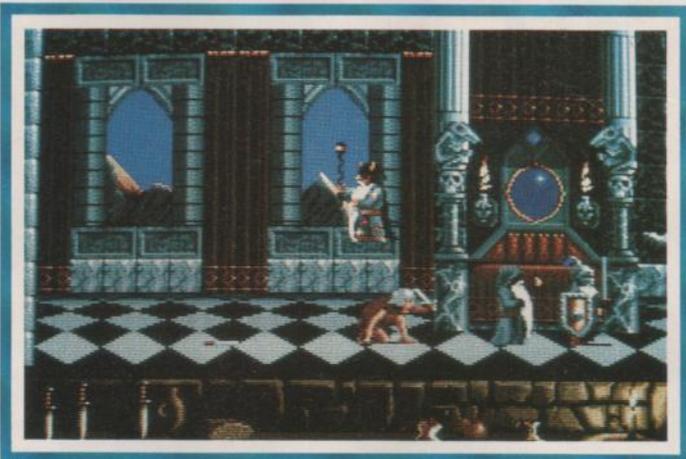


Rendez-vous au Moyen Age, époque où le surnaturel fait partie de la vie de tous les jours. D'ailleurs, Fred, notre héros, vient de s'en rendre compte à ses dépens. Fred était un grand et beau chevalier, éperdument amoureux d'une damoiselle qui le lui rendait bien. Mais un jour, après un combat meurtrier contre des ennemis puissamment armés, Fred fut la victime d'un

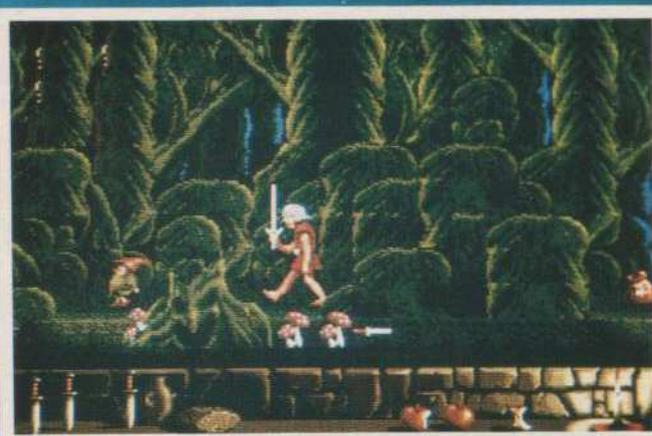
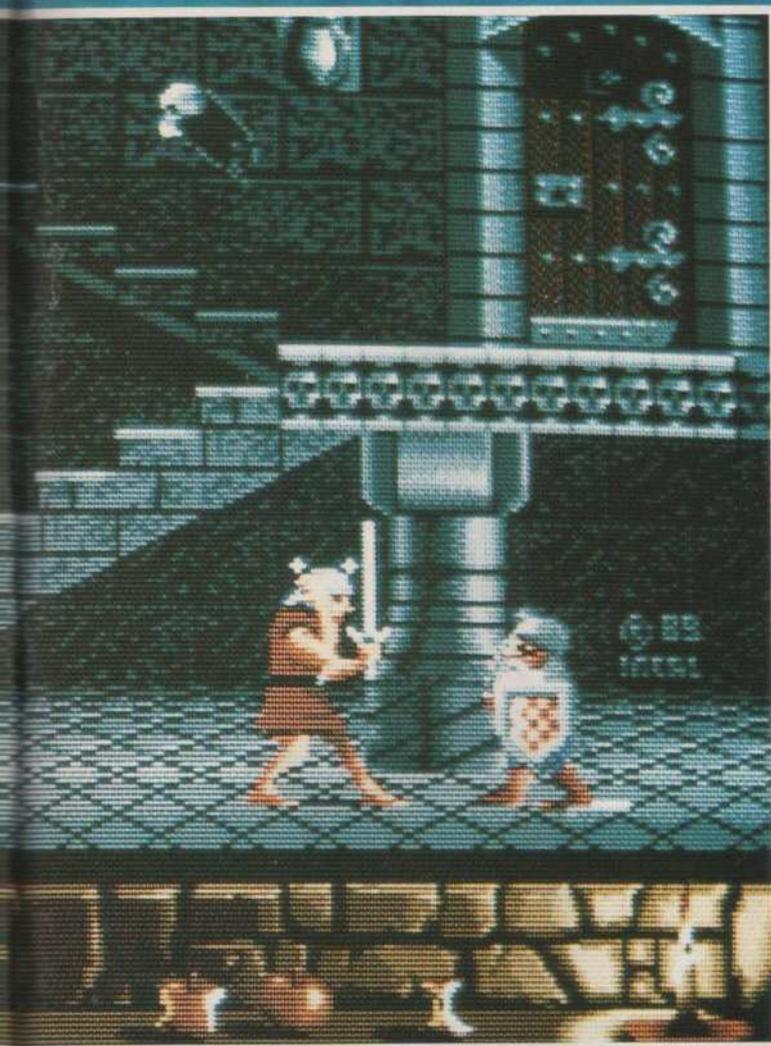
être abject et vil, qui jalousait son bonheur, sa constitution exceptionnelle: le sorcier nain Ultimor. J'imagine déjà la tête de Didier en entendant parler de sorcier nain. Il faut que je vous explique que Didier ne joue que des personnages nains lors de nos parties d'AD&D, et qu'il commence à s'identifier à ces êtres étranges. Une affreuse barbe commence à pousser sur son menton, il paraît même que ses parents l'ont surpris en train de chercher de l'or dans sa cave. Bref, pour en revenir au jeu, Ultimor le magicien nain, a changé Fred le bellâtre en Fred le freluquet. De ce fait, votre charmante fiancée est allée se consoler dans les bras d'un autre beau guerrier. Fred, bien que petit par la taille, mais fort par sa soif de vengeance, se met en route vers le château du magicien, afin de l'obliger à lever la malédiction. Et c'est ici que vous intervenez. Vous dirigez Fred à l'aide de votre joystick. Vous êtes équipé d'une épée et de couteaux de lancé. Vos possessions sont situées au bas de l'écran sur une grande table de chêne. Votre vitalité est représentée par des pommes, que le destin croque au fur et à mesure de vos blessures. Le nombre de couteaux est représenté par des couteaux de cuisine plantés sur la table, et tous les objets que vous trouverez apparaîtront sur cette table: clé, potions, etc. Vous débutez le premier niveau dans la forêt. Chaque niveau est composé de plusieurs tableaux, et pour accéder au tableau suivant, il faut recueillir une clé en affrontant un ennemi plus fort que les autres. Lorsque vous possédez cette clé, il faudra trouver l'entrée du tableau suivant.

Le but du jeu est très simple: détruire tous les nains et les Hobbits qui vous empêchent d'atteindre le château, ramasser les objets. Apparemment il s'agit d'un système commun à tous les jeux d'arcade/aventure, mais Fred dispose d'une originalité qui fait sa force (en plus des superbes graphismes): plusieurs plans de jeu. Vous allez dire que ce n'est pas nouveau, mais êtes-vous déjà passé d'un plan à l'autre en cours de jeu. Non? Fred si! Avec ce système, je pense que l'on peut vraiment parler de 3D. D'ailleurs, je le trouve vraiment très pratique: vous pouvez ainsi éviter des ennemis, et en rusant bien, on peut même éviter de se battre contre tous les ennemis.

Donc vous débutez le premier niveau dans la forêt où des lutins et des nains belliqueux vous attendent. Certains sont armés d'armes de jet: torches, frondes, lances et arcs. D'ailleurs, à ce propos, il y a une astuce qui permet d'éviter ces armes, outre le fait de se baisser ou de changer de plan (ce qui n'est pas toujours pratique en fonction du relief): lorsqu'un projectile arrive, donnez un coup d'épée et ainsi il se trouvera dévié (le tout étant une question de timing). De temps en temps, des corbeaux vous attaquent, puis c'est le tour des serpents. Le deuxième tableau est pratiquement identique au premier, mis à part que les lutins sont pourvus de fléaux d'armes. Puis vous entrez dans un cimetière hanté par des fantômes et des zombies nains (avec la tête sous le bras). Ici c'est un méchant génie



qui possède la clé. Je n'ai pas exploré la suite du premier niveau (je vous en laisse la surprise). Au niveau deux, vous êtes aux abords du château. Dans celui-ci vous affrontez (toujours) des nains, des araignées qui sautent dans tous les sens, des lutins qui lancent des tonneaux et une guêpe assez embêtante. Puis dans le deuxième tableau (du niveau 2) vous entrez dans le château par les cuisines. Ici des domestiques (nains) vous empêchent de passer, et surtout un: un nain karatéka. Eh oui, voilà une nouvelle qui va intéresser fortement Didier et je suis sûr que dans notre prochain Donjon, il jouera un nain Ninja. Personnellement, c'est le personnage qui m'a fait le plus rire dans ce jeu. Pour le reste débrouillez-vous. Je peux encore vous dire que vous rencontrerez des guerriers (nains), un dragon et plein de choses bizarres. Fred, malgré un nom ridicule cache un jeu d'arcade SUPER-GENIAL!



	AM	ST
GRAPHISME	79%	79%
ANIMATION	77%	77%
SON	72%	67%
INTERET	84%	84%
Disponibilité		PACKAGING : - /10
AM : Février		
PC : Pas prévu		
ST : Février		DOC : - /10

FOURMI STORY

16/32 EDITION env.200F 1 joueur
Système: ST



Je dois dire qu'au premier abord, Fourmi Story est un jeu plus que sympathique. C'est un pur jeu d'arcade, agrémenté d'une musique à 100% arcade, plus de superbes graphiques dans le genre des bandes dessinées pour gamins (ça me rappelle mes albums de coloriage). Le scénario est très simple (arcade oblige!) : c'est l'histoire d'une journée dans la vie tumultueuse d'une petite fourmi. Je suppose que vous savez que les fourmis s'éloignent très loin de leur fourmière, afin de chercher de la nourriture. Eh bien, notre héroïne s'est quelque peu égarée dans la nature, et son but est de retrouver le chemin de son "sweet home" avant que la nuit ne tombe. Ce ne sera pas facile, car le chemin est plein d'embûches, ainsi que de nombreuses bêtes qui ne souhaitent qu'une chose : se régaler de votre charmante personne. Et ce n'est pas tout, car vous devrez constamment chercher de quoi vous nourrir, sans quoi, c'est un aller simple pour le paradis des fourmis. Mais rassurez-vous, des objets seront là pour vous aider. Derrière un jeu pour les petits kids, se cache un jeu plutôt destiné aux grands à cause de sa difficulté (à moins que je ne sois trop vieux pour y jouer...).

INTERET

64%

RENAISSANCE

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Pour tous les nostalgiques des premiers jeux d'arcade, Impressions réédite quatre antiquités : Space Invaders, Galaxian, Centipede et Astéroïds. Dans chacun de ces programmes, le joueur a le choix entre la version classique et une version remise au goût du jour. Les versions classiques sont absolument affreuses, de 2 à 4 couleurs, avec un graphisme à peine digne de la console VCS d'Atari. Les versions actualisées sont un peu plus jolies, mais ce n'est tout de même pas du grand art. Le Centipede, par exemple, a de vilaines couleurs vertes, et l'arme du joueur ne ressort pas du tout par rapport au décor. La démarche d'Impressions aurait pu être intéressante, si tous les jeux de base avaient été représentés (il manque un Pac Man et un Defender), et si le dessinateur était à la hauteur du projet. Ces jeux ayant déjà été repris sous des formes améliorées, je ne vois pas l'intérêt d'acheter cette triste compilation.

INTERET

29%

EAGLE'S RIDER

MICROIDS env.250F 1 joueur

Système: ST



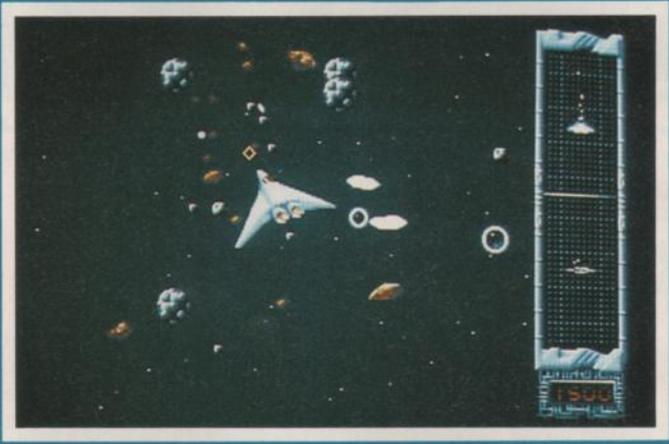
Ça fait un bon bout de temps que nous vous passons des previews dans Génération 4 d'Eagle's Rider. Eh bien maintenant, ça y est, on peut y jouer! Tout commence par un superbe dessin animé dans de somptueux décors futuristes. Il relate votre évasion de la planète Proxima XI, sur laquelle vous avez été incarcéré par vos ennemis de

toujours, les cyborgs (eh oui! toujours cette guerre humano-cyborgs). Au cours de votre échappée vous reprenez votre vaisseau de combat: l'Eagle. Avec celui-ci, vous allez en profiter pour directement combattre le mal à sa source sur la planète-mère cyborg. Le reste du jeu me fait penser au système qu'avaient adopté les programmeurs de Capitaine Blood, en allant de planète en planète à la recherche de coordonnées refilées par des extraterrestres en mal d'amour. Dans Eagle's Rider, vous allez de station en station, afin de pouvoir interroger les êtres qui s'y trouvent sur les coordonnées de la planète mère. Par contre, il n'y a pas de survol de la planète comme dans Blood, mais vous voyagez dans l'espace. Parlons-en de cet espace, il est encombré d'objets de toutes sortes, des mines qui explosent lorsque vous tirez dessus, des cristaux (très utiles pour payer les liaisons radio), des boules appelées Nobules qui donnent de l'énergie, des météorites, des trous noirs, des tempêtes magnétiques. En bref, il n'y a pas moyen de faire un pas sans se heurter à quelque chose, et lorsque tout paraît calme, les Cyborgs et leurs alliés viennent vous attaquer. Si c'est ça les voyages intersidéraux, je préfère rester chez moi!

Eagle's Rider commence donc par une phase arcade, dans laquelle vous devez trouver le chemin qui mène aux stations. Pour vous aider, vous disposez d'un ordinateur de bord doté de plusieurs fonctions. Dans un premier temps, vous sélectionnez le nom du long-courrier (relais, c'est plus simple) que vous cherchez à rejoindre, puis vous passez en mode orientation. Dans ce mode, l'ordinateur vous représente l'espace par une sphère (en haut de l'écran), sur laquelle sont inscrites les coordonnées du relais voulu. A vous de garder le cap, en faisant toujours attention aux obstacles, et croyez-moi, ce n'est pas facile du tout. De plus, en mode navigation, vous pouvez consulter les jauges d'énergie de votre appareil. Et enfin, vous avez un mode de combat, où l'écran (de l'ordinateur, pas le vôtre) est divisé en deux sections, qui représentent l'espace par rapport à votre vaisseau: une vue de dessus et une de derrière. Ainsi vous pouvez visualiser la position de vos ennemis d'un coup d'oeil. Je trouve que le combat est très bien géré, grâce à un certain nombre d'options, telles que le demi-tour et le looping (que vos ennemis ne sont pas capables de faire). De plus, dès qu'un ennemi est dans votre ligne de mire, l'ordinateur de bord vous donne le feu rouge. Le tout agrémenté d'une voix de synthèse qui vous prévient du danger. Lorsque vous êtes pris dans un orage magnétique, où la visibilité est très réduite, et dans lequel votre réserve d'énergie baissera très vite. Il n'y a qu'un moyen d'en sortir: activer le booster en espérant arriver à en sortir avant la fin de votre réserve d'énergie. Quant aux trous noirs, il faut réagir très vite, et faire marche arrière toute, peut-être arriverez-vous à y échapper. A propos des relais, ils arrivent très vite, alors soyez vigilants. Une fois arrimé (c'est la même touche que le frein qui est très pratique en combats), vous entrez dans la station. Ici vous



pourrez consulter une carte galactique, sur laquelle sont inscrites les seules stations que vous connaissez. Pour connaître la position des autres, vous devez communiquer avec les extraterrestres. Attention, vos communications seront payées avec votre réserve de cristaux et elles vous coûteront de plus en plus chères. Sur les relais, vous pourrez communiquer avec des êtres de toutes les races, même les peu sympathiques cyborgs. Vous obtiendrez des informations sur les autres relais, d'autres personnages à rencontrer, mais aussi des informations sur la planète mère cyborg. En conclusion, bien qu'étant calqué sur l'Arche du Capitaine Blood, Eagle's Rider est très plaisant, même si naviguer dans un univers très encombré n'est pas toujours facile.



	ST
GRAPHISME	72%
ANIMATION	74%
SON	68%
INTERET	80%
Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Février	DOC : -/10
PC : Février	
ST : Février	

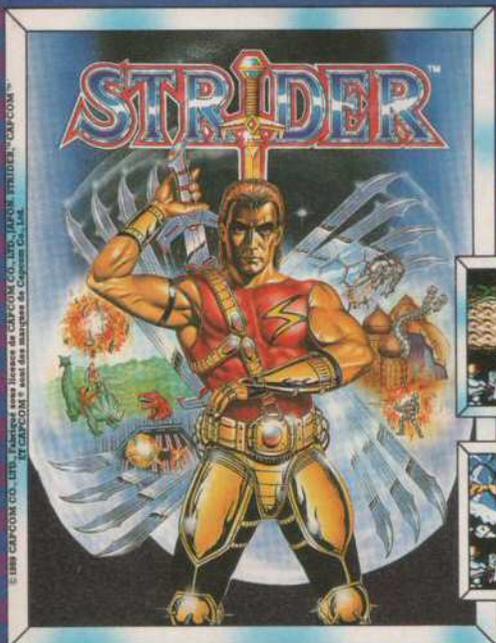
LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

**ILS SONT LES
DEMONS & LES
DRAGONS DE
L'ENFER
- VOUS ETES**

BLACK TIGER

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST. CBM Amiga.

©1990 CAPCOM CO., LTD., Fabriqué sous licence de
CAPCOM CO., LTD., JAPON. BLACK TIGER,TM
CAPCOMTM ET CAPCOM[®] sont des marques de
Capcom Co., Ltd.



Disponible sur:
CBM 64/128
cassette &
disquette.
Amstrad
cassette &
disquette.
**Spectrum 48/
128K** cassette.
Atari ST.
CBM Amiga,
IBM PC.

Photos d'écran de formats
divers.



Disponible sur:
CBM 64/128
cassette &
disquette.
Amstrad
cassette &
disquette.
**Spectrum 48/
128K** cassette.
Atari ST.
CBM Amiga.



**UN HOMME, UNE EPEE, UN
MONDE LIBRE.**

U.S. GOLD
CAPCOM

**DES FANTOMES TERRIFIANTS,
DES DEMONS MORTELS, ARTHUR,
LE PREUX CHEVALIER EST
DE RETOUR.**

MICRO VIDEO

Profitez de la nouvelle année pour étendre les possibilités de votre machine, MICRO-VIDEO à sélectionné pour vous toute une gamme de périphériques ou extensions afin de vous permettre de redécouvrir votre

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibilité extraordinaire
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

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

METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST

790 F

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

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**

CARTOUCHE 44 MO

POUR MEGAFIL 44

1190 F TTC

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE GCR
Disponible avec ou sans les
Roms 128K Apple

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 à votre disposition)

VOUS PROPOSE



OPERATION ATARI STE

Du 1 au 30 Fevrier

Reprise de votre 520 ST
pour achat du STE

ATARI 520 STE 3490 F

ATARI 520 STEC 4890 F
Avec moniteur couleur

ATARI 1040 STE 4490 F
2 Mo et 4 Mo nous consulter

ATARI PC2

512K Ram Cable Peritel

4990 F

et toujours

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**

**EN 1990
PROFITEZ DU
SAVOIR FAIRE
MICRO-VIDEO**

**DANS CHAQUE
BOUTIQUE DES
SPECIALISTES A
VOTRE SERVICE**

MICRO VIDEO

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

PARIS

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

TOULOUSE

13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX

3, cours
Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

NANCY

55, rue des
4 églises
54000 Nancy

☎ 83.37.06.47

METZ

18, rue du pont
des morts
57000 Metz

☎ 87.32.16.43

TOURS

81, rue Michelet
37000 Tours

☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN

8, avenue de
Grande Bretagne
66000 Perpignan

☎ 68 34 24 40

LYON

11,12 cours
Aristide Briand
69300 Caluire

☎ 72.27.14.74

BELGIQUE

1, rue Dons
1050 Bruxelles

☎ 02 / 648 9074

ARCADE / ACTION

ESKIMO GAMES

MAGIC BYTES env.200F 1 à 4 joueurs

Systeme: ST



Depuis les fameux 'Games' d'Epyx, les logiciels multi-épreuves ont attiré pas mal d'éditeurs. Magic Bytes n'échappe pas à la règle avec cette compilation de cinq jeux d'action, tous très différents les uns des autres, mais ayant tout de même un point commun: les décors enneigés du Grand Nord.

Le premier jeu: Opération Snowball, est une bataille de boules de neige, dans laquelle vous faites face à tout un village, pour les empêcher de construire une immense catapulte destinée à vous envoyer une boule géante. A l'abri derrière un mur de glace, vous devez bombarder, en vous aidant d'une mire, tous les esquimaux portant des matériaux, tout en évitant les bambins qui vous canardent.

Dans le deuxième jeu: Eggsterminator, vous devez descendre, à l'aide d'une poulie, sur des corniches, pour vider des nids de leurs oeufs, en évitant de heurter les oiseaux qui passent. Il faut détruire vingt oeufs dans un temps donné, pour remporter la prime de 5000 points.

La troisième épreuve: Ice'n Igloos, vous met aux prises avec un phoque facétieux et un poisson volant, qui vous empêchent de passer pour finir la construction d'un igloo.

Le quatrième jeu: Miami Ice, est un remake du vieux jeu de US Gold, Tapper. Mais ici, vous servez des glaces et non des bières aux clients. Si vous ne tenez pas le rythme, les consommateurs iront se plaindre au patron, un gros ours très violent.

La dernière épreuve: Barbarian, vous laisse, au milieu de la banquise, face à l'ours blanc de Miami Ice. Il fait deux fois votre taille, mais vous êtes armé d'un bâton, et en

sautant assez haut, vous aurez le temps de lui asséner quelques coups sur la tête, avant qu'il ne vous jette à l'eau. Tous ces jeux sont d'un intérêt variable, et aucun d'eux ne méritait d'être édité seul. Opération Snowball est à mon avis le plus amusant. Eggsterminator n'est pas assez maniable pour être passionnant. Ice'n Igloo consiste à transporter des bloc de glace d'un écran à l'autre sans tomber. Miami Ice aurait pu être bien, s'il avait eu un dosage de difficulté correct, mais même en s'appliquant, il est impossible de servir plus de sept consommateurs à la fois, sans prendre une baffe par l'ours. Quant à Barbarian, il est tellement facile qu'on peut à peine parler de combat!

J'ai regretté qu'il n'y ait pas de sauvegarde des scores, alors que le principal intérêt du jeu est justement d'améliorer son score final!

	ST
GRAPHISME	62%
ANIMATION	52%
SON	55%
INTERET	44%
Disponibilité	PACKAGING : 7/10
AM : Fin janvier	DOC : 7/10
PC : Non prévu	
ST : En vente	

C'est ce qu'on appelle une photo ratée, comme seul Stéphane sait les faire!

Les programmeurs de B.A.T sont venus nous rendre visite sur le 3615 GEN4*BAT le 24 Janvier et ont répondu à vos questions pendant une heure en direct.

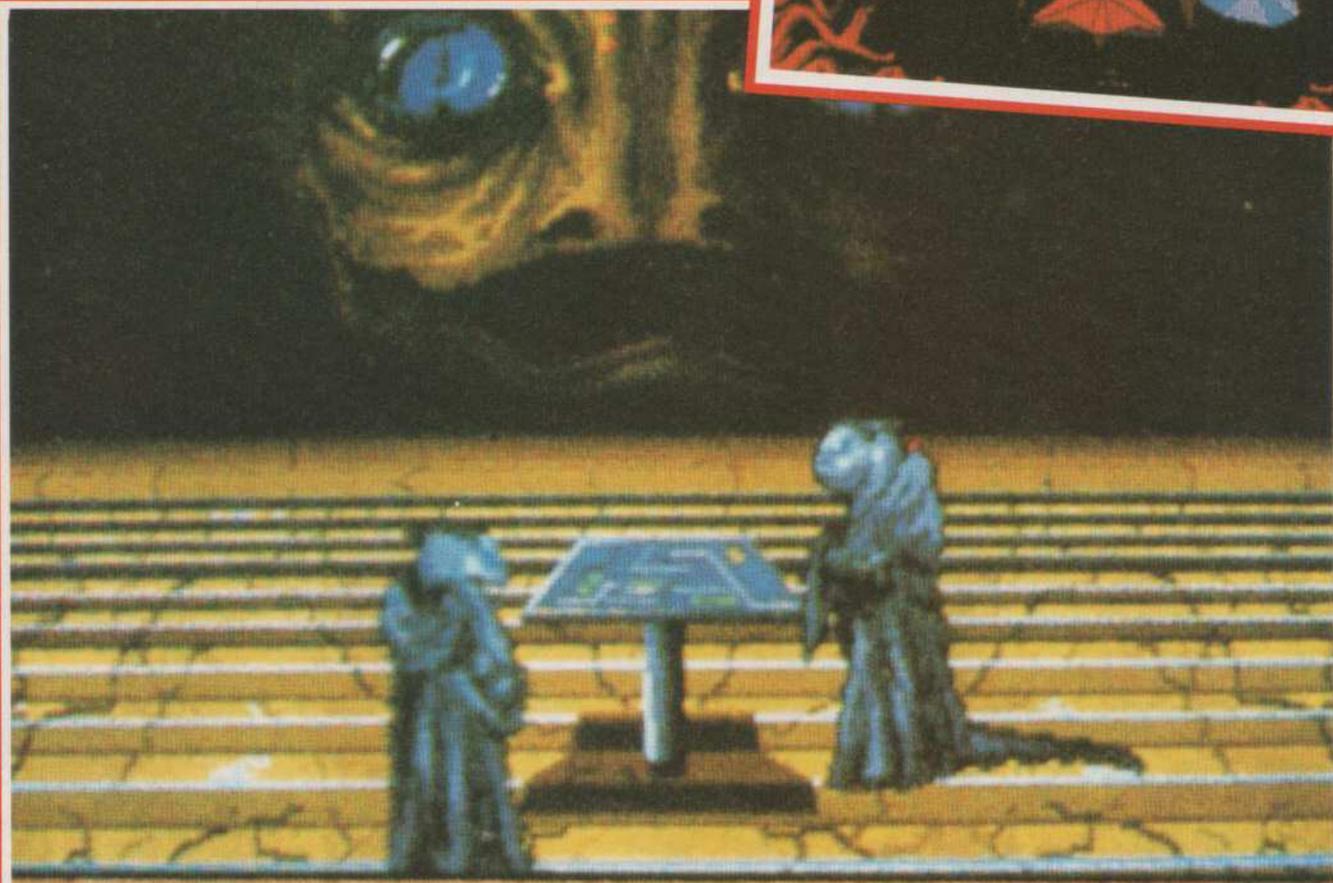
ILS SONT DE RETOUR!

Venez les questionner le Samedi 17 Février à 15h!
Ou leur écrire en Bal COMPUTER'S DREAM.

STAR BLAZE

LOGOTRON env.250F 1 joueur

Système: Amiga / ST



Avec votre physique, vous auriez pu jouer dans Dark Cristal et vous devriez en faire fuir plus d'un. Mais cela ne suffit pas à effrayer les Kragians. Car le but de votre vie, en tant que jeune guerrier Tamsinian, est de faire vos preuves auprès des Aînés Tribaux qui dirigent votre planète. En chassant tous les Kragians de la galaxie pour rejoindre et détruire leur tête cosmique, vous reviendrez couvert de gloire. Votre vaisseau spatial est simple, mais bien équipé: en bas à gauche se trouve votre statut d'énergie, à droite votre bouclier, et au milieu, vos bombes entourées de deux radars. Durant le jeu, vous pourrez récupérer des nacelles contenant de l'énergie, des boucliers et des bombes. Surtout, ramassez-les en priorité, car votre énergie décroît à chaque coup reçu. D'ailleurs, il ne faut pas hésiter à activer le bouclier dès que l'énergie baisse, car si elle arrive à zéro, c'est la mort certaine. Les bombes sont bien utiles pour détruire tous les adversaires d'un coup, mais en revanche les ennemis tués de cette façon ne vous donneront aucun point.

Bien que je ne sois pas très friande des jeux réalisés en graphismes vectoriels, je dois dire que j'ai eu bien du mal à lâcher celui-ci, même s'il est épuisant. Heureusement qu'une pause a été prévue, ainsi que des moments de répit entre les vagues d'ennemis, car cela permet de souffler un peu. Le niveau d'énergie, qui est très visible, est à surveiller impérativement. Par contre, les radars ne me sont

d'aucune utilité. Il est trop difficile de contrôler à la fois l'écran principal et tous les instruments de bord. Star Blaze est un jeu de tir prenant, mais les niveaux sont très longs, et l'on ressort d'une partie plus fatigué que détendu.

	AM
GRAPHISME	72%
ANIMATION	82%
SON	66%
INTERET	66%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 7/10
PC: Pas annoncé	
ST : Février	
DOC : 7/10	

ARCADE / ACTION

WILD LIFE

NEW DEAL env.250F 1 joueur
Système: Amiga



Wild Life vous donne l'occasion d'effectuer un vrai safari photo à partir de votre fauteuil et de réveiller vos instincts écologiques. Dès la présentation, vous avez le choix entre quatre régions du globe: l'Amérique, l'Australie, l'Arctique et l'Inde. Une fois votre destination choisie, le programme vous indique les trois espèces d'animaux qu'il vous faut impérativement photographier. A vous de récupérer au plus vite un appareil photo! Vous disposez de deux objectifs (un classique 50 mm et un zoom) et une carabine. Au niveau de l'action c'est simple, il faut utiliser le 50 mm pour les prises rapprochées et le zoom pour les prises de loin. Tout marcherait dans le meilleur des mondes, si des braconniers ne vous barraient la route toutes les 10 secondes. Éliminez-les dans les secondes qui suivent, avec votre fusil, avant qu'ils ne le fassent. Dès que vous êtes touchés, pensez à ramasser les troussees de secours disséminées çà et là dans la plaine. Pour les saisir, il suffit de cliquer sur l'icône représentant une main. Au niveau de la pellicule c'est le même problème, il vous faut en ramasser périodiquement.

Au niveau de la réalisation, c'est très bien fait, avec de beaux paysages, de bons graphismes et une bonne animation. Mais l'action est quand même trop répétitive et le jeu lasse assez vite. Toutefois, Wild Life plaira aux plus jeunes, même si le fait de tirer sur des hommes, tout braconniers qu'ils soient, me gêne un peu.



	AM
GRAPHISME	77%
ANIMATION	74%
SON	79%
INTERET	59%

Disponibilité	PACKAGING: - /10
AM: Février	DOC: - /10
PC: Pas annoncé	
ST: Pas annoncé	

MOT

OPERA SOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC (C/E) / ST



Mot est une compilation de trois programmes, où l'on dirige soit Léo le petit garçon, soit Mot le monstre. La présentation du jeu explique comment Mot est sorti de la TV pour entrer dans la vie de Léo. Mot n'est pas méchant, mais il est encombrant et très gai. Sa joie se manifeste par d'énormes bonds, et Léo doit arriver à le faire sortir avant que son père ne pique une crise, ou que la maison ne s'écroule. Dans les deux autres séquences, Mot se fraie un chemin dans la jungle, puis dans un bâtiment, pour aller délivrer Léo qui est retenu prisonnier. Si les graphismes sont bons et variés, l'intérêt des jeux est insignifiant. La scène dans la maison est originale, mais dans les deux autres phases, on se contente de pousser les ennemis et de ramasser de l'énergie, ça ne vole pas très haut...

CORSAIRES

OPERA SOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC (C/E) / ST



Ha! Voici le deuxième jeu d'Opera Soft. Ici, l'action se déroule dans le milieu des pirates, mais ceux que vous rencontrerez ne sont (hélas) ni boiteux, ni borgnes au contraire, leur santé est à toute épreuve! Dans la première partie du jeu il s'agira de sortir vivant d'un château-fort défendu par des brutes armées jusqu'aux dents. Au début, vous les éliminerez facilement, mais si vous perdez trop d'énergie, les malabars qui vous attendent à l'étage du dessous, ne vous laisseront même pas le temps de faire votre prière. La deuxième partie vous conduit sur un galion, où vous subirez les mêmes désagréments (c'est ce qu'on appelle mener les gens en bateaux!) Dans le style "jeu de combat", on a déjà vu mieux. En effet, les mouvements sont limités à 2 ou 3, l'animation imprécise et le graphisme moyen. Bref, Corsaire n'apportera rien, même à ceux qui ne rêvent que de coups et de bosses.

	AM	PC	ST
INTERET	38%	38%	38%

	AM	PC	ST
INTERET	25%	25%	25%

"PAS DE PRISONNIERS, PAS DE QUARTIER, PAS DE COMPROMIS"



"Le premier jeu d'une génération de logiciel "nouvelle vague"... Une forme d'amusement développée sur ordinateur, pour ordinateur."

CBM 64/128, Amstrad CPC, Spectrum Cassette, Disquette, Atari ST, Amiga Disquette.



X-OUT

Ils sont venus, des coins les plus reculés du cosmos, peupler les profondeurs de nos océans. De leurs assauts sauvages contre une race humaine sans défense naquit la croisade désespérée d'une planète – le projet Deep Star, l'ultime machine de guerre sous-marine. Les premières confrontations s'avèrent d'une inefficacité catastrophique. Cependant, certains gardèrent confiance et essayèrent constamment d'améliorer Deep Star, l'aboutissement ultime de la magie technique de l'homme. A présent Deep Star est entre les mains d'un gladiateur solitaire qui tente une dernière fois d'arrêter l'inévitable – l'agonie frénétique d'une civilisation qui sombre ...

Le cri de guerre de ce gladiateur ... pas de prisonniers, pas de quartier, pas de compromis.



Photos d'écran de plusieurs versions.

- Action stratégique sous-marine.
- Plus de 50 objets simultanément 'sur écran'.
- 48 graphismes couleur.
- Défilement de 50 pics par secondes.
- 8 niveaux de 160 écrans chacun.
- 40 extra-terrestres différents.
- Plusieurs styles de graphismes comprenant lave, feu, cristal.
- "Achat et vente" de plus de 25 armes supplémentaires à fonctions multiples.
- Configuration en style libre d'armes et satellites.

ARCADE / ACTION

SCRAMBLE SPIRIT

GRANDSLAM env.250F 1 joueur
Système: ST



Totalement inutile ce soft! Un shoot'em up de plus qui n'apporte rien au genre et qui, en plus, est d'une réalisation excécrable. Les graphismes sont pauvres, les bruitages fades et l'animation totalement nulle. Dès qu'une dizaine de sprites sont présents en même temps à l'écran, le scrolling se met à paniquer, et la vitesse de jeu se ralentit considérablement. Appréciant personnellement beaucoup les jeux de tirs, je trouve celui-ci désespérant. La version ST n'est pas vraiment plus réussie que sur la console Sega, une huit bits s'il vous plaît! On se demande pourquoi nous avons fait l'effort d'acheter un ST, si c'est pour retrouver la même qualité technique que sur une antiquité telle que la Sega. Je vous le disais, Scramble Spirit est un programme tout à fait inutile. A oublier très vite, cela vous fera économiser votre temps et votre argent!

GRAPHISME	27%
ANIMATION	37%
SON	50%
INTERET	26%

SPORT

HARLEY DAVIDSON

MINDSCAPE env.250F 1 joueur
Système: PC (C/E/T)



Harley Davidson, normalement ces deux mots déclenchent la passion et le rêve, chez tous les amateurs de belles mécaniques et de motos en général. Malheureusement ce logiciel du même nom n'est pas à la hauteur de la réputation de la marque, et le jeu reste très décevant dans son ensemble. La médiocrité des graphismes EGA y est pour beaucoup. Au niveau de la réalisation technique, seule l'animation de la moto est valable. C'est dommage, car le jeu comporte de nombreuses options intéressantes, comme la possibilité de modifier, sous forme de points, certaines caractéristiques pour en privilégier d'autres. A vous de voir si vous préférez posséder une bonne aptitude pour la conduite des motos, ou de bonnes connaissances mécaniques, à votre résistance physique ou votre charisme. Il est aussi possible de customiser sa bécane, en parlant d'Harley Davidson le contraire eût été étonnant. Il suffit d'entrer dans un magasin de pièces. Attention, ne lorgnez pas trop sur la caisse, le propriétaire n'aime pas les voleurs et n'hésite pas à leur trouser la peau. En ce qui concerne la variété des épreuves proposées, course classique, épreuve de maniabilité, course de côtes... leur nombre est également un point positif. Mais la réalisation pêche beaucoup trop et le jeu devient vite lassant. A oublier très vite!

INTERET	36%
---------	-----

FACE OFF

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC (E/V/MCGA)

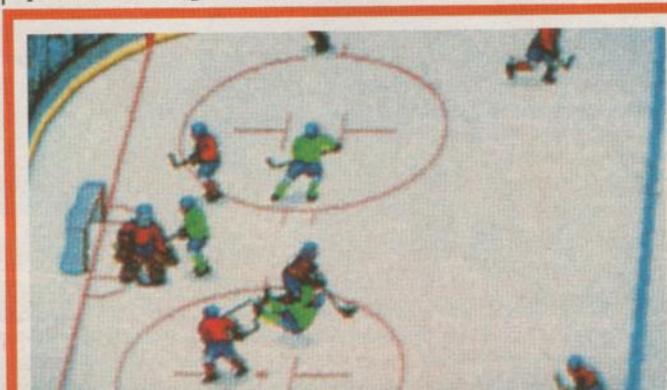


Le hockey sur glace, ça vous tente? Si oui, sachez qu'avant de commencer, vous devrez opter entre un match d'exhibition ou vous engagez dans une saison complète. Dans le premier cas, vous jouez un des joueurs, alors que dans le second, vous reviennent en plus, les postes de manager, de coach et de commissaire au championnat.

Ensuite le jeu comporte toutes les options classiques habituellement présentes dans ce type de soft: choix de la longueur des périodes, du nombre de joueurs, du niveau, de la vitesse... Les deux plus intéressantes à mon goût étant, premièrement la possibilité de jouer sans aucune règle et de voir les combats en gros plans dès qu'un accrochage intervient. Au niveau de la réalisation,

c'est presque du tout bon, avec une très bonne animation des joueurs, de superbes graphismes et sons si vous possédez la carte MT 32. Ma légère réserve concerne le scrolling, au bout de quelques minutes, regarder l'écran est presque impossible tellement l'image bouge, en sautant de droite à gauche. Dommage, Face Off aurait pu être le meilleur de sa catégorie, mais le jeu est vraiment trop exigeant au niveau des yeux.

	PC
GRAPHISME	90%
ANIMATION	34%
SON	18%
INTERET	63%
Disponibilité	PACKAGING : 7/10
AM : Non prévu	
PC: En vente	DOC : 7/10
ST : Non prévu	



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 CADEAU ELECTRON: XE GAME OU 130XE COMPLET

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul
7990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul
6490 Frs

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

ATARI
MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8990 Frs
+ M. Coul
10990 Frs

**ATARI 130 XE
+ LECT K7 + JEU
590 Frs**

avec
Mon Couleur HR
5490 Frs

**AMIGA 500
+ Moniteur Couleur
PISTOLET + 2 JEUX
5490 Frs**

PROMO DISQUES DURS

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

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

**Console
ATARI
XE Game
490 F**

EXTENSIONS
520 STF
MEGA 2/4
STE
IMMEDIATES

PACK VIDÉO
DIGITALISEUR
LOGICIEL 4096
ST/AMIGA
1990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5790 F

SCANNERS

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

DISQUETTES
3,5 DFDD
50 300F
100 575F
500 2750F

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

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

CONSOLE
NEC PC
ENGINE
ET
LOGICIELS,
DISPONIBLE

STAR LC10
1890 F
STAR LC24
3490 F
Autres: NC

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 Foie



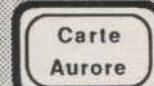
**CADEAU
ELECTRON**
50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
100 Disquettes
ou 1 PACK ATARI XE.
pour l'achat d'un
ST+Monit sauf MEGA1

**NOMBREUX
LOGICIELS PC
DISPONIBLES**

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

TEL:
(1) 42 27 16 00

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE



CINÉMATIQUE

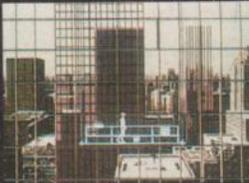
CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE



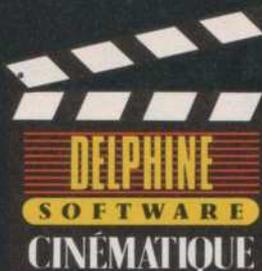
"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4

"... on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

Disponible sur PC-Compatibles
(VGA-EGA-CGA-Hercule)

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

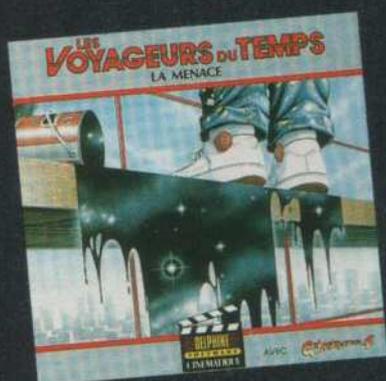


et

GÉNÉRATION 4

présentent

le compact disc des VOYAGEURS DU TEMPS



en vente chez :

Génération 4, 210 rue du Fg St-Martin 75010 PARIS / Tél. 42.49.56.29
ou : MICROMANIA, ZAC des Mousquettes
06740 Châteauneuf de Grasse / Tél. (16) 93.42.57.12

LES VOYAGEURS DU TEMPS LA MENACE

TILT D'OR du meilleur jeu d'aventure français
TILT D'OR de la meilleure animation sonore

BEST over seas games Indin at London (Élu meilleur jeu étranger par les professionnels anglais)

4 NOMINATIONS AU 4 D'OR

Décerné le 31 janvier 1990

- Meilleur jeu français
- Meilleur jeu d'aventure français
- Meilleur son
- Meilleure compagnie française

MAINTENANT DISPONIBLE sur PC et compatibles
Mode graphique VGA (16 couleurs identiques version Amiga)
CGA - EGA - Hercule

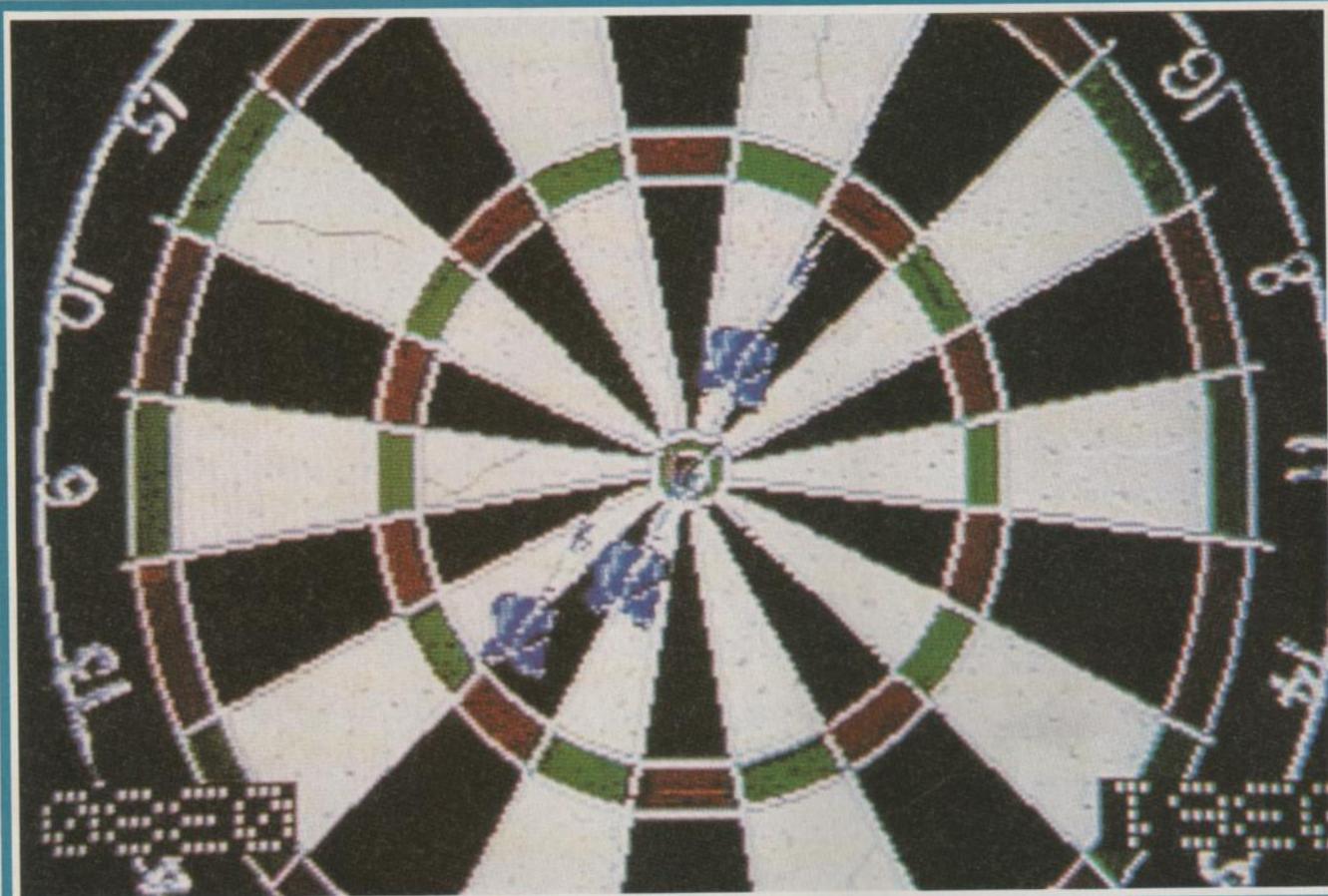


SPORT

ULTIMATE DARTS

GREMLIN env.200F 1 à 9 joueurs

Système: Amiga / ST



Très populaire en Angleterre, où il est l'apanage des pubs, le jeu de fléchettes est moins prisé en France. Gremlin a réuni ici toutes les façons d'y jouer, avec même des tournois contre seize des plus prestigieux joueurs. L'enjeu va des trophés régionaux jusqu'au championnat du monde. Parmi les options, on peut, par exemple, tenter de réaliser au plus vite un

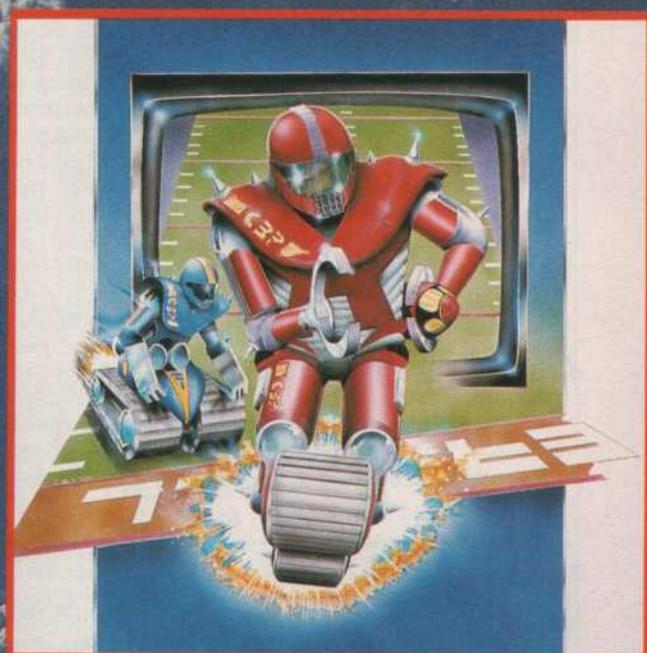
nombre de points convenu (301, 501 ou 1001), ou lutter contre la montre en atteignant le meilleur score en 15, 30 ou 45 mn, ou bien encore toucher les tranches de la cible dans un certain ordre. Neuf joueurs peuvent s'affronter simultanément et, suivant le niveau de difficulté choisi (1 à 4) le dard qui plane au-dessus de la cible est plus ou moins tremblotant, ce qui gêne pour viser. Deux autres choix, cricket ou soccer, permettent de faire avancer une figurine sur un terrain, au fur et à mesure que l'on marque des points, mais je n'ai pas trouvé cette option très convaincante. A vrai dire c'est la version arcade, où l'on tire dans un certain ordre que j'ai le plus apprécié. Mais les Anglais s'éclateront peut-être plus avec l'option 'real'. Il est bien sûr nettement plus intéressant de jouer à plusieurs que seul contre l'ordinateur. Ultimate Darts est probablement le meilleur jeu de fléchettes sur micro, mais il ne plaira qu'aux passionnés de ce sport, qui pourront se mesurer à leurs idoles.

	AM	ST
GRAPHISME	63%	63%
ANIMATION	73%	73%
SON	62%	62%
INTERET	61%	61%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : En vente		
PC: Non prévu		
ST : En vente		DOC : 7/10

DOMARK ET TENGEN PRÉSENTENT

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

CYBERBALL



LE FOOTBALL AMÉRICAIN
DU 21^È SIÈCLE

Distribuée par
UBI SOFT
1000 Miles, Eboles
94000 CRETET CIL
Tél: 01 49 92 93 00

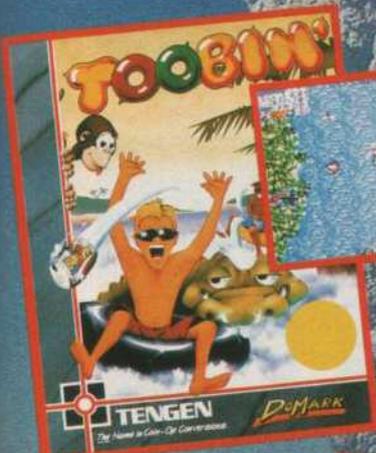
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



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



Photo d'écran sur Atari ST



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



Hard Drivin'

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

MAINTENANT SUR IBM PC

ET MAINTENANT SUR IBM PC

HARDBALL II

ACCOLADE env.250F 1 à 2 joueurs
Système: PC (C/E/T)



Après le succès phénoménal du premier, il était évident que la société Accolade n'allait pas en rester là! La seconde version d'Hardball vient confirmer ce sentiment. Au niveau de la qualité d'ensemble, ce logiciel est bien placé: les graphismes sont assez réussis (même s'ils ne sont qu'en EGA), les bruitages sont bons pour un PC (c'est-à-dire assez nuls)

et l'animation est le point fort du jeu (bien que le sujet n'en nécessite pas énormément). Quant aux options, elles sont plus nombreuses que dans Hardball. Vous pouvez pratiquement tout paramétrer dans ce logiciel: sélectionner le stade dans lequel va se dérouler le match, consulter les statistiques (qui changent après chaque coup joué) sur un de vos joueurs, choisir entre différents angles de vues, choisir la difficulté du jeu, définir votre tactique de jeu (en attaque comme en défense), et enfin vous avez la possibilité de revoir votre dernière action d'éclat au ralenti, il suffit de presser "T" avant le début de celle-ci. En bref, Hardball II est sans conteste le meilleur jeu de base-ball disponible à l'heure actuelle au niveau de la réalisation. En

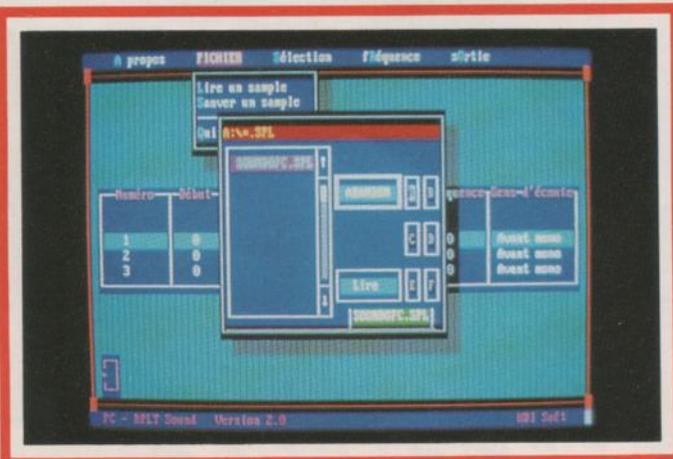
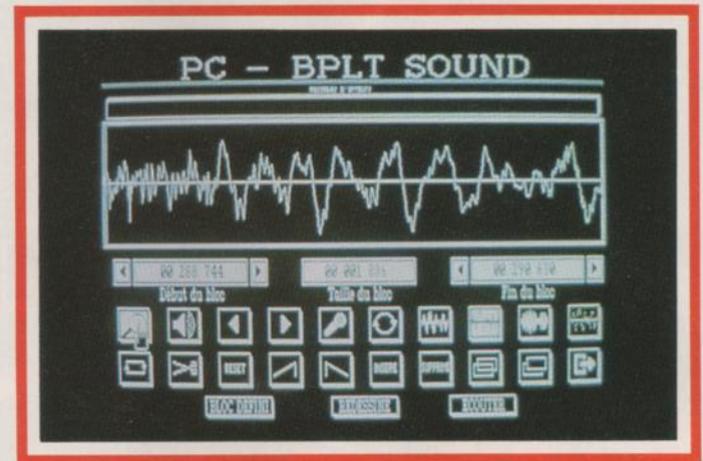
revanche, le trop grand nombre d'options et de choix à effectuer (par l'intermédiaire du clavier), avant de pouvoir jouer, casse trop le rythme. L'heure d'un réel jeu de base-ball sur ordinateur, rapide, simple et prenant, n'est pas encore arrivée.

PC	
GRAPHISME	79%
ANIMATION	67%
SON	46%
INTERET	57%

Disponibilité	PACKAGING : 7/10
AM : Mars	DOC : 7/10
PC: En vente	
ST : Avril	

BPLT-SOUND

La société Coktel Vision avait ouvert la voie, maintenant c'est au tour d'Ubi Soft de nous proposer son interface sonore pour Compatibles PC. Cette dernière se décompose en deux cartes distinctes, la BPLT-Sound 1, surtout prévue pour les logiciels ludiques (prix avoisinant les 400F), permet uniquement de reproduire des sons préalablement échantillonnés, alors que la BPLT-Sound 2 (environ 1000F) autorise l'enregistrement de sons en stéréophonie. À noter que les samples Amiga et ST sont repris sans aucun problème par la BPLT. Les auteurs prévoient même l'avènement d'un soundtracker PC, on aura tout vu! Avec la seconde carte est fourni un logiciel: le BPLT, composé d'un éditeur graphique interfacé avec la souris, exploitant toutes les possibilités de la carte. Normalement tous les prochains logiciels d'Ubi Soft devraient être développer en parallèle avec la BPLT-Sound. Bien sûr, il est possible, par l'intermédiaire de deux prises RCA, de la relier à une chaîne haute fidélité. Dernière précision, la BPLT-Sound fonctionne avec les PC-XT, PC-AT ou PS/2.



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

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

A320 ST-PC5 1/4 PC 3 1/2-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBAC PC 3 1/4-TH K7 TH 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 5 1/4-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	
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 1/4	STARTRAP PC 5 1/4 PC 3 1/2	
SUPERSKI ST-PC5 1/4 PC 3 1/2-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5 1/4	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5 1/4 PC 3 1/2	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5 1/4	

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné 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).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITECH CENTER

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

CODE POSTAL VILLE

Vous pouvez également passer votre commande 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).

 **REFLEXION**

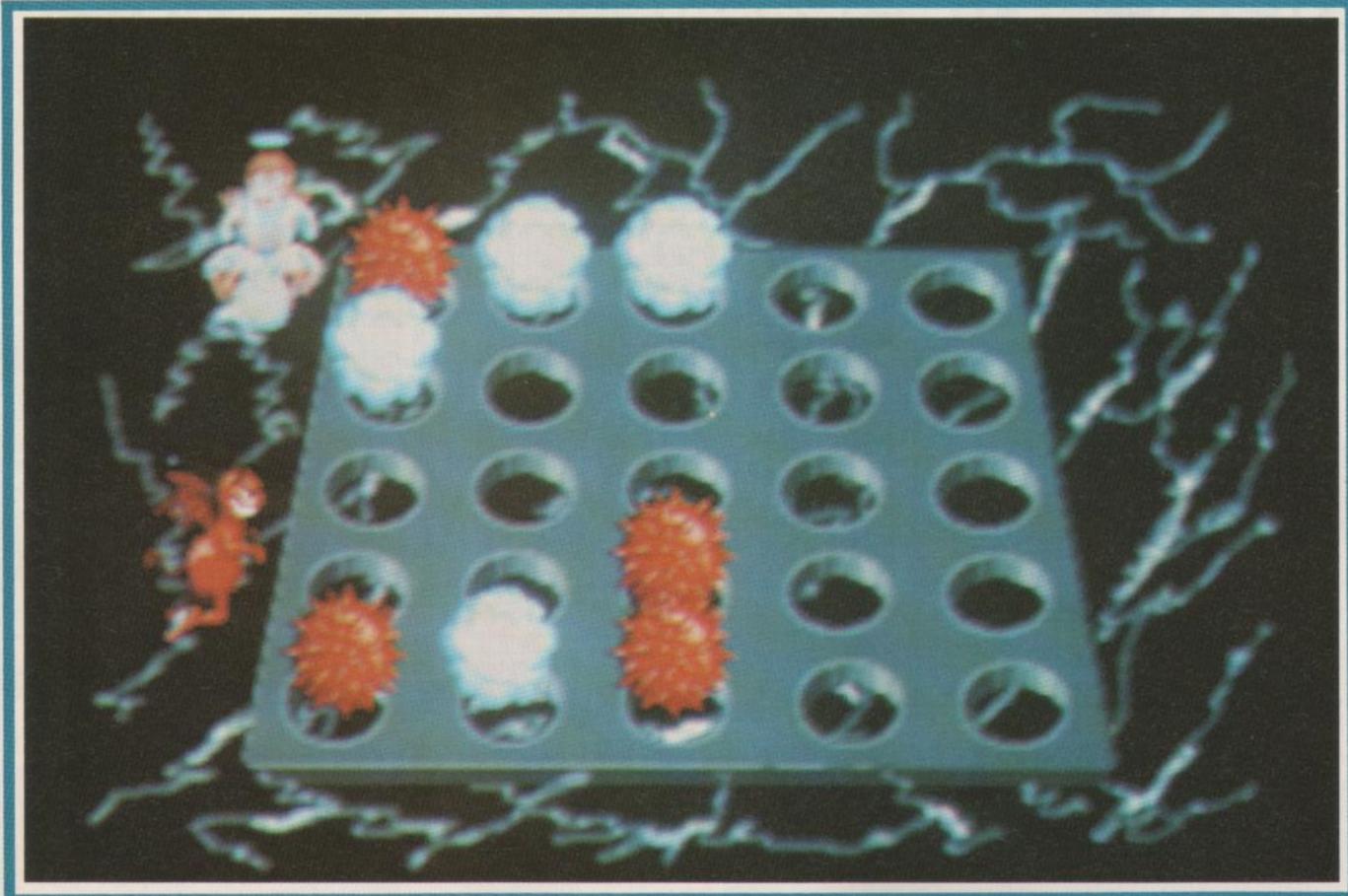
ANTAGO

ART OF DREAMS env.200F 1 ou 2 joueurs

Système: ST



le même sens. Le but est très simple: former une ligne de cinq de ces symboles aussi bien horizontale ou verticale que diagonale. Le vainqueur marque un point et on passe au deuxième damier (avec un niveau plus coriace si vous



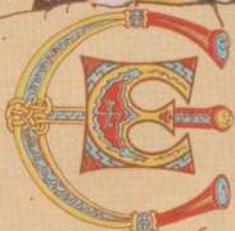
Je suppose que vous connaissez le Morpion. Non, pas la bestiole, mais le jeu auquel vous jouez tous les jours pendant les cours de philo. D'ailleurs, vous ne pouviez y jouer qu'en classe, car il faut y jouer à deux et seul, c'était plutôt tristounet. J'ai bien dit, "était", car aujourd'hui, vous pouvez jouer contre votre ordinateur avec Antago. Pour les non-littéraires, Antago en latin signifie adversaires. Dans le jeu, deux camps s'affrontent: le Bien représenté par un ange et le Mal représenté par un diabolin. Quant au champ de bataille, il s'agit d'un damier de cinq cases sur cinq. Au menu principal, plusieurs options s'offrent à vous: 1 ou 2 joueurs, choix du joueur (en cas de jeu contre l'ordinateur) Ange ou Diable, training ou match, et pour terminer le choix du damier, vierge ou prétré. Il n'y a rien sur un damier vierge (d'où son nom) tandis que sur l'autre, des figures s'y trouvent déjà. A propos de figures, il y en a de deux sortes: les blanches en forme de nuages représentent les sorts jetés par l'Ange et les boules rouges (ressemblant étrangement à une forme de virus) qui sont jetées par le Diable. Le duel commence. Un damier apparaît. Oh! il est en 3D, c'est simple mais efficace. Chaque joueur lance un sort à tour de rôle et crée ainsi une figure sur un des bords du damier. Et ainsi de suite, en sachant qu'un sort lancé sur une place déjà occupée, pousse le premier dans

jouez contre l'ordinateur). Et ainsi de suite. Antago, bien qu'étant un jeu très simpliste n'en est pas moins réussi, et il vous fera passer de nombreuses heures devant votre écran.

	ST
GRAPHISME	70%
ANIMATION	68%
SON	64%
INTERET	87%
Disponibilité AM : Février PC: Pas annoncé ST : Février	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindraient! Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. **IVANHOE** - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"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." Generation 4 - 97%

"Les décors et les personnages ont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité." Joystick - 90%

ATARI ST
AMIGA

ocean[®]

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

REFLEXION

DRAGONS BREATH

PALACE env.250F 1 à 3 joueurs
Système: Amiga / ST



Dragons Breath est un jeu de stratégie se déroulant dans un monde médiéval fantastique: Anréa. Au milieu de ce monde, se trouve une montagne mystérieuse, la Montagne du Nain, au sommet de laquelle se trouve un château non moins mystérieux, et tout simplement appelé le Grand Château. Une légende raconte que, dans une des salles de ce

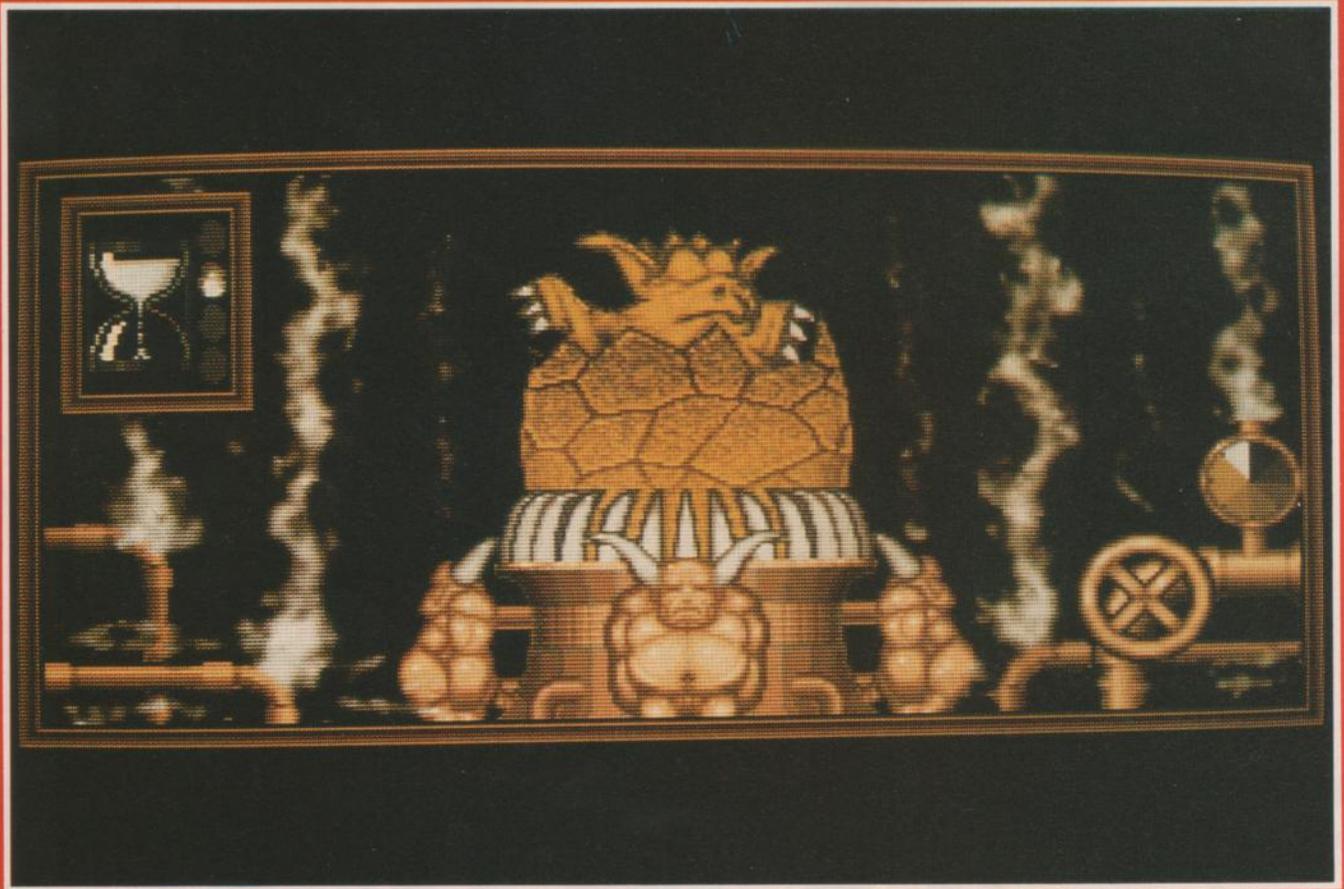
château, plus exactement dans la salle du trône, se trouve le secret de l'immortalité.

Aujourd'hui, trois personnes désirent ce secret, et elles vont devoir d'abord s'affronter, afin qu'un seul puisse, s'il en a la force, découvrir le secret. Les trois personnages peuvent être joués soit par un joueur, soit par l'ordinateur. Afin de pouvoir entrer dans le château, il faut récupérer plusieurs morceaux de talismans, cachés dans le monde d'Anréa. Dans ce but, vous allez devoir visiter tous les villages du monde, ce qui veut dire qu'il faudra, avant, conquérir les villages en question.

La majeure partie du jeu va donc consister en une bataille pour la suprématie sur les terres d'Anréa. Chaque joueur dispose au tout début d'un dragon dans ses armées, dragon qu'il utilisera pour combattre et gagner une ville.

Chaque joueur donne, à son tour, ses ordres à partir de son château. Les actions possibles sont diverses...

Le joueur peut envoyer un dragon conquérir un village. Il doit choisir la force que le dragon utilisera pour faire ceci, et si le dragon reste au village, ou ne fait qu'y passer pour





le détruire. Le résultat sera obtenu soit par l'ordinateur, soit selon le résultat d'un jeu d'arcade, auquel vous pouvez participer si vous êtes doués. Si vous prenez un village, vous pouvez fixer les taxes qui vous rapporteront régulièrement de l'argent. Si un morceau du talisman s'y trouve, vous le saurez également. Vous pouvez enfin rappeler un dragon au château, afin de lui donner de nouveaux ordres.

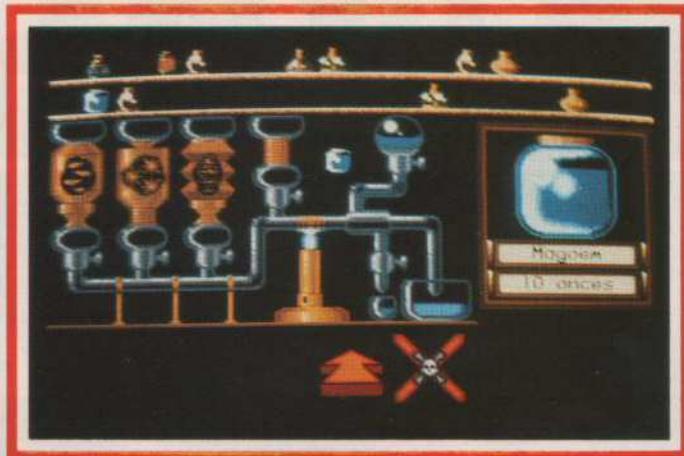
Vous pouvez passer en revue les dragons que vous avez, afin de voir la force et la résistance de chacun. Vous pouvez aussi, et ceci est fortement conseillé, mettre des oeufs à éclore. Il vaut même mieux en préparer un rapidement, dès le début, car l'éclosion n'arrive que quelques mois après, ce qui représente bien des tours de jeu. Vous avez la possibilité de chauffer l'oeuf, afin de raccourcir ce délai, mais cela vous coûte de l'argent!

Vous pouvez consulter un livre donnant l'état de vos ressources, mais donnant également les informations sur le monde d'Anréa: villages en guerre, arrivée d'un barbare, etc.

Vous avez la possibilité d'aller voir un marchand, pour lui acheter soit des ingrédients, soit des renseignements.

Vous pouvez enfin utiliser des sorts, ce qui n'est pas à la portée de tous, en tout cas au début. En effet, pour chaque sort, il faut utiliser un directeur et un effecteur, qui sont deux composants spéciaux, qu'il faut mixer selon une certaine manière, et chauffer plus ou moins, comme indiqué dans la documentation. On peut heureusement jouer au début sans les utiliser, mais vous aurez bien des difficultés à gagner, face à l'ordinateur qui maîtrise totalement le système, et ce dès le début.

Dragons Breath est un jeu de stratégie très bien fait. Attaquez un village en guerre contre un autre, et son adversaire vous remettra une prime. Divers événements



permettent également de se faire un peu d'argent, comme les enlèvements, les rançons... et l'argent est très important dans Dragons Breath, car sans lui, vous ne pouvez plus couvrir des oeufs de dragon, et si jamais vous n'avez plus de dragons, vous ne pouvez plus rien faire!

Divers événements viennent également troubler les parties, comme le barbare, qui se déplace de villages en villages, et qui tue les dragons qui se trouvent sur son chemin! Le problème, c'est que lorsque vous découvrez un morceau du talisman, vous devez laisser un dragon pour le garder. Il suffit alors d'un barbare pour perdre votre force de frappe! De plus, les adversaires se douteront qu'il y a quelque chose en ce lieu, si vous n'en bougez pas, et viendront rapidement vous attaquer.

Le jeu est long à maîtriser, mais tellement intéressant qu'on ne se lasse pas d'y rejouer très souvent. Le plus fou, c'est que l'on découvre toujours quelque chose!

Graphiquement particulièrement réussi, Dragons Breath bénéficie d'une excellente ambiance sonore sur Amiga. C'est un jeu de stratégie comme on les aime à la rédaction, et je dois avouer que j'y ai déjà joué plus d'une fois (à savoir que les parties sont souvent bien longues!). C'est un programme aussi original qu'excellent, et entièrement en français, ce qui est agréable de nos jours! Merci Palace.

	AM	ST
GRAPHISME	94%	90%
ANIMATION	75%	75%
SON	91%	81%
COMMANDE	92%	92%
NIVEAU	C	C
INTERET	93%	93%
Disponibilité		PACKAGING : 9/10
AM : Février		
PC: Non prévu		
ST : Février		DOC : 9/10

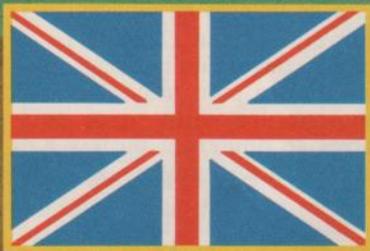
GAGNEZ

EN TRIO

A GREAT

GRAND CONCOURS

en collaboration avec
annoncé sur FR3



THE
ULTIMATE
TENNIS
SIMULATION



50.000 FF

OMPHANT

T COURTS

URS UBI-SOFT

vec GÉNÉRATION 4,
R3 le 27 janvier



MEGA CONCOURS EUROPÉEN GREAT COURTS

Soyez le champion de GENERATION 4 et gagnez 50 000 FF avec GREAT COURTS D'UBI SOFT

Il suffit pour cela de nous envoyer une carte postale en indiquant votre résultats (obtenu en jouant au niveau «advanced» en 3 sets gagnants) ainsi que votre machine et vos coordonnées complètes avec votre numéro de téléphone.

Si vous le pouvez, joignez à votre envoi une photo d'écran prouvant votre score.

Les 33 meilleurs scores inscrits sur vos cartes seront tirés au sort. Les 8 premiers seront sélectionnés pour jouer les uns contre les autres.

Le finaliste français recevra 10 000 FF et se verra remettre un 4 d'OR par GÉNÉRATION 4 identique à ceux qui ont été décernés à la Locomotive le 30 janvier aux meilleurs réalisations de 1989. Il jouera ensuite contre les meilleurs joueurs sélectionnés en Angleterre, Allemagne et Espagne. Le vainqueur de ce mega tournoi européen qui aura réussi à passer toutes ces étapes gagnera 50 000 FF.

Date limite de réponse : le 20 Mars 1990

PRIX

- 1^{er} Prix pour le finaliste français : 10 000 FF
- 1^{er} Prix pour le finaliste européen : 50 000 FF
- 2^e et 3^e prix : 1 raquette de tennis
- 4^e au 8^e prix : 1 jeu + 1 Tee Shirt
- 9^e au 23^e prix : 1 jeu
- 24^e au 33^e prix : 1 Tee Shirt



GÉNÉRATION 4

UBI Soft

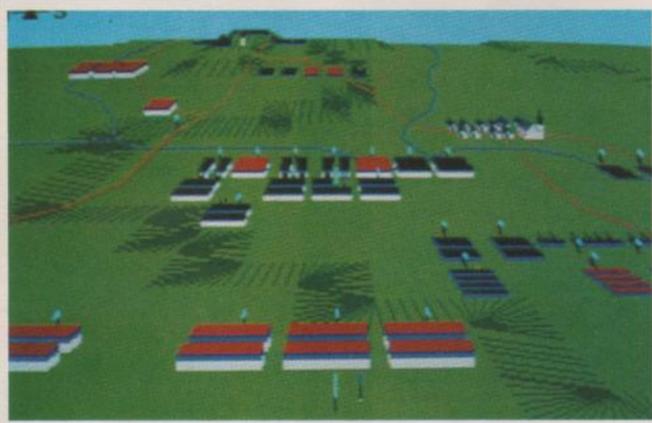
AUSTERLITZ

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



Austerlitz est un wargame identique à Waterloo, pour ce qui est du système de jeu tout au moins. Cette bataille napoléonienne est, sans aucun doute, la plus célèbre, où, malgré une très nette supériorité, l'armée russe fut balayée par les troupes de l'Aiglon. Le système de jeu est le meilleur du genre, la vue en 3D restant, selon moi, un élément essentiel pour une bonne représentation du terrain, même si elle entraîne une certaine lenteur quant au déroulement de la partie. Vous pouvez en effet voir le terrain à partir de n'importe quel endroit du champ de bataille. Les

ordres que vous donnez (attention, tout est en anglais) sont tapés sous forme de phrases, ce qui est assez réaliste. Ce qui l'est encore plus, c'est que vos ordres, ainsi émis, sont transmis aux troupes concernées par des estafettes. Par conséquent, les ordres ne sont pas appliqués immédiatement, ils peuvent même ne pas être transmis, ou être ignorés de la part du destinataire. Après Waterloo, et maintenant Austerlitz, PSS a trouvé un système de jeu qui respecte à la perfection le monde du wargame.



	AM	PC	ST
GRAPHISME	64%	64%	64%
ANIMATION	-	-	-
SON	-	-	-
COMMANDE	78%	78%	78%
NIVEAU	A	A	A
INTERET	79%	79%	79%
Disponibilité		PACKAGING : 8/10	
AM : En vente		DOC : 7/10	
PC: En vente			
ST : En vente			

FOOTBALLER OF THE YEAR 2

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga



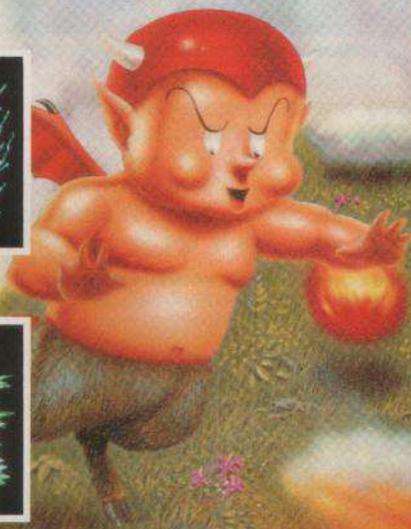
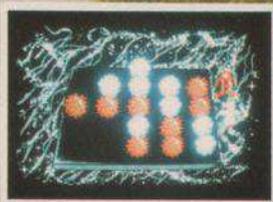
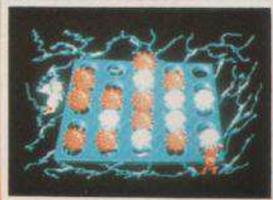
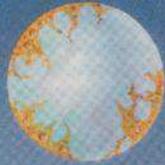
Jusqu'à aujourd'hui, toutes les simulations de gestion d'équipe étaient très mauvaises. Ce logiciel, par une approche différente, et une réalisation de qualité, réussit cependant à être intéressant. Ce n'est pas une équipe, mais un joueur, dont vous vous occupez. Votre but est d'être élu meilleur joueur de l'année, et pour ce faire, vous allez

devoir vous illustrer dans les championnats que vous allez disputer. L'idée intéressante du soft est là, puisque vous jouez en effet dans une équipe anglaise de votre choix la Coupe d'Angleterre, la Super Coupe, la Coupe Gremlin, mais aussi le Championnat d'Europe (si votre équipe est qualifiée), et le Championnat du Monde, sous les couleurs de votre équipe (qui n'est pas obligatoirement l'Angleterre!). Une phase d'arcade simple permet de marquer des buts. Sans quoi, événements et stratégies habituels sont là. Un soft intéressant pour ceux qui préfère la réflexion à l'action.

	AM	ST
GRAPHISME	51%	51%
ANIMATION	-	-
SON	57%	50%
COMMANDE	63%	63%
NIVEAU	C	C
INTERET	66%	66%
Disponibilité		PACKAGING : 6/10
AM : En vente		DOC : 6/10
PC: Non prévu		
ST : En vente		

Antago

LE JEU DE STRATEGIE LE PLUS PRENANT JAMAIS REALISE !



Frankie Jones - 89

ART OF DREAMS

ATARI ST
AMIGA screen shots

DISPONIBLE AMIGA
et ATARI ST-STE
PROCHAINEMENT PC
et Compatibles
AMSTRAD CPC

Distribution :
SFMI
Tél. 43.35.06.75

ART OF DREAMS
26 rue Lenain
de Tillemont
93100 Montreuil
sous Bois



REFLEXION

TOWER OF BABEL

RAINBIRD env.200F 1 joueur
Système: ST



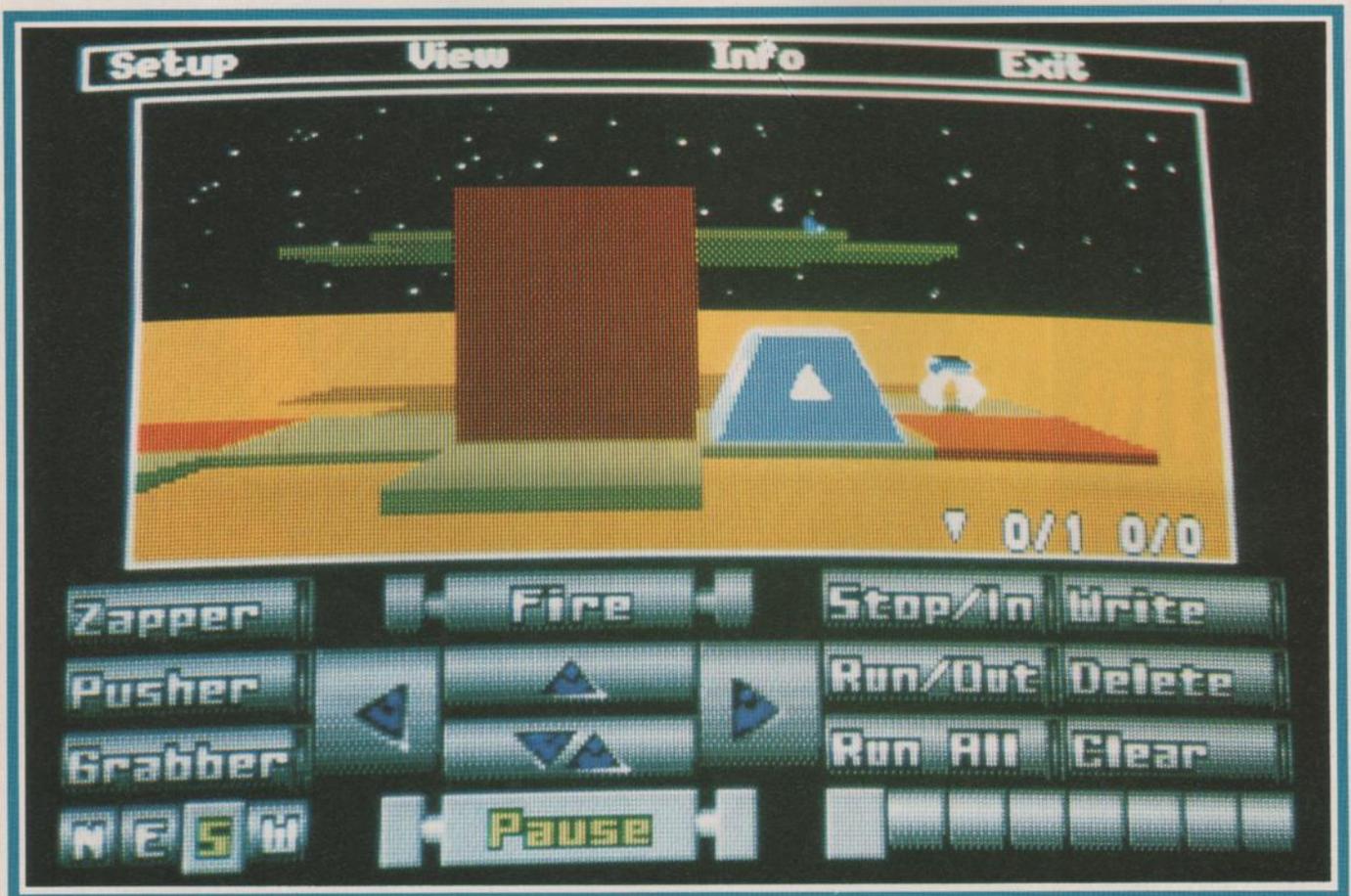
Voici le retour du grand Rainbird, celui que l'on avait peut-être pas revu depuis Carrier Command. Tower Of Babel, c'est le nouveau jeu de Pete Cooke, à qu'il l'on doit déjà des jeux comme Tau Ceti! C'est un jeu de réflexion en 3D, dans le genre de Sentinel, mais beaucoup plus complexe et tout aussi réussi.

Le joueur dirige de une à trois araignées droïdes, sur des niveaux en 3D pouvant faire jusqu'à 8x8x4 de taille. Chaque droïde dispose de caractéristiques particulières. Le Zapper peut détruire certains objets, le Pusher peut en pousser et le Grabber peut en ramasser et en utiliser.

Avant de commencer à déplacer n'importe lequel de vos droïdes, il est conseillé de bien examiner le niveau. Ceci est possible en demandant les différentes vues de ce dernier. A chaque niveau, le but est de ramasser tous les Klondides! Ceci n'a rien d'évident, car chaque niveau est un véritable puzzle, mettant en jeu de nombreuses pièces ennemis. Il y a des canons lasers fixes, qui tirent devant eux et des canons repoussants fixes, qui poussent les objets passant devant eux. D'autres modèles tournent, histoire de compliquer le tout. Il y a aussi des vers, qui poussent les objets qu'ils rencontrent, des caméras, des ressorts, qui rebondissent un peu partout, ou encore des lézards qui mange une dalle du sol s'ils ont quelqu'un devant eux. Ce n'est pas tout. Vous devez aussi compter sur des blocs indestructibles (mais poussables), qui bloquent parfois votre



chemin, des convertisseurs qui changent les rayons lasers en rayons repoussants et inversement, des interrupteurs qui feront monter tous les ascenseurs ou qui les feront tous descendre, des freezers qui gèlent les ennemis tant que le Grabber en utilise un, des wipers qui détruisent des parties complètes du terrain, et enfin des échangeurs qui téléporte une seule fois le Grabber à leur place!





MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

+ DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

Exemple :

Action Service	ND/149 F	ND/99 F
Barbarian 2	99/149 F	59/99 F
Butcher Hill	99/149 F	59/99 F
Charlie Chaplin	99 F/ND	59 F/ND
Double Détente	ND/149 F	ND/99 F
Echelon	99 F/ND	59 F/ND
Elevator Action	99 F/ND	59 F/ND
Eliminator	99/149 F	59/99 F
Forgotten Worlds	99/149 F	59/99 F
Galaxy Force	99/149 F	59/99 F
Galvan	99 F/ND	59 F/ND
Games Summer	99 F/ND	59 F/ND
Hate	99/149 F	59/99 F
Heat Wave	99/149 F	59/99 F
Imagine Arcade Hits	129/179 F	59/99 F
La Compil Ocean	99/149 F	59/99 F
Legend of Kage	99 F/ND	59 F/ND
Moonwalker	99/149 F	59/99 F
Obliterator	99 F/ND	59 F/ND
Operation Wolf	ND/149 F	ND/99 F
Powerdrift	99/149 F	59/99 F
Run the Gauntlet	99/149 F	59/99 F
Renegade 3	99/149 F	59/99 F
Stiffip	99 F/ND	59 F/ND
Super Scramble	ND/149 F	ND/99 F
Toobin	ND/149 F	ND/99 F
Total Eclipse	99 F/ND	59 F/ND
Wec Le Mans	99/149 F	59/99 F
... etc		

AMIGA. Exemple :

Barbarian 2	199 F	99 F
Castle Warrior	199 F	99 F
Cybernoïd 2	249 F	99 F
Dragon Ninja	199 F	99 F
Forgotten Worlds	199 F	99 F
Galaxy Force	249 F	99 F
Games Summer	199 F	99 F
Last Duel	199 F	99 F
Moonwalker	199 F	99 F
Paperboy	199 F	99 F
Passing Shot	199 F	99 F
Predator	249 F	99 F
Renegade	199 F	99 F
Robocop	199 F	99 F
Slayer	199 F	99 F
Stormlord	199 F	99 F
Switchblade	199 F	99 F
The Story so Far 1	199 F	99 F
The Story so Far 3	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	99 F
Vigilante	199 F	99 F
Voyager	199 F	99 F
War in Middle Earth	249 F	149 F
... etc		

PC COMPATIBLE

Exemple :

Aaargh	249 F	99 F
Bad Cat	199 F	99 F
Charlie Chaplin	199 F	99 F
Dark Side	249 F	99 F
Carrier Command	349 F	149 F
Journey	249 F	149 F
Moon Walker	199 F	99 F
Mystery of Mummy	249 F	149 F
Nebulus	199 F	99 F
Paperboy	199 F	99 F
Permis de tuer	249 F	99 F
Shogun	249 F	149 F
Skate or die	249 F	99 F
Solomons Key	199 F	99 F
Streetfighter	199 F	99 F
Street Sport Soccer	199 F	99 F
Super Ski	249 F	149 F
War in Middle	249 F	99 F
...etc		

ATARI ST. Exemple :

Barbarian	199 F	99 F
Bio Challenge	249 F	149 F
Bionic Commando	199 F	99 F
California Games	199 F	99 F
Castle Warrior	249 F	149 F
Chicago 30	199 F	99 F
Cosmic Pirates	249 F	99 F
Custodian	249 F	99 F
Double Détente	199 F	99 F
Forgotten Worlds	199 F	99 F
Galaxy Force	199 F	99 F
Games Summer	199 F	99 F
Games Winter	199 F	99 F
Led Storm	199 F	99 F
Moonwalker	199 F	99 F
Operation Wolf	199 F	99 F
Passing Shot	199 F	99 F
Powerdrift	249 F	149 F
Premier Coll.2	299 F	149 F
Renegade	199 F	99 F
Road Blaster	199 F	99 F
Robocop	199 F	99 F
Run the Gauntlet	199 F	99 F
Sevengates	249 F	149 F
Steel	199 F	99 F
Stormlord	199 F	99 F
Super Scramble	199 F	99 F
The Deep	199 F	99 F
Thunderblade	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	99 F
Toobin	199 F	99 F
Voyager	199 F	99 F
W. Cl. Leaderboard	199 F	99 F
... etc		

MICROMANIA GENIAL

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

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 + DE 2500 JEUX EN STOCK

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

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

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**

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance. (Dans la limite des stocks disponibles)



Autant dire que l'ensemble de ces objets, allié à des complexes en 3D de plus en plus... complexes, font que chaque niveau est un véritable puzzle. Et si les premiers niveaux sont "simples", tout se complique par la suite. Il vous faudra bientôt combiner les actions de plus d'un droïde à la fois, ce qui vous obligera à ne pas les déplacer en temps réel, mais à les programmer à l'avance, ce qui se fait très simplement.

Entièrement en 3D, Tower Of Babel est très bien réalisé, particulièrement original, et paraît encore plus prenant que Sentinel, car bien plus varié. L'accomplissement d'un niveau ne se fera qu'après avoir bien compris la fonction de chaque objet, et bien avoir observé le niveau avant de commencer... Sans quoi vous serez très vite bloqué. Un exemple? Au premier niveau, votre Grabber peut prendre un cristal de Klondike. A gauche du cristal, se trouve un bloc, et encore à gauche, un rayon pousseur. Si vous prenez le cristal, le bloc aura la place d'être poussé, et viendra boucher le seul chemin permettant d'avoir accès aux autres cristaux. Il faudra donc éliminer le rayon pousseur avant...

Tower Of Babel est génial, au sens premier du terme, et propose 100 niveaux différents. Seulement, diront certains? Mais lorsqu'ils verront le temps nécessaire pour comprendre et terminer le premier niveau, ils reviendront certainement sur leur décision. D'autre part, un éditeur permet de faire ses propres tableaux! De plus, il bénéficie d'une réalisation exemplaire, la 3D étant à la fois belle et rapide. Du vrai bon Rainbird comme on l'aime. A acheter d'urgence, en attendant Midwinter!

	ST
GRAPHISME	73%
ANIMATION	92%
SON	62%
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	96%
	
Disponibilité	PACKAGING : 8/10
AM : Février	DOC : 8/10
PC: Février	
ST : En vente	

ATARI ST



**SPECIAL ANNIVERSAIRE
MICROMANIA
+ DE 10 000 LOGICIELS
A DES PRIX DELIRANTS !**

MICROMANIA

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

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

MAGNUM 4 : LES N°1

299 F

- +OPERATION WOLF
- +AFTER BURNER
- +DOUBLE DRAGON
- +BATMAN CAPED CRUSADER
- +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

NOUVEAUTES

(à paraître)

A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	199F
CABAL	199F
F29 RETALIATOR	199F
INFESTATION	249F
IVANHOE	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	199F
MATRIX MARAUDERS	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MINDWINTER	299F
OPERATION THUNDER...	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F
BLADE WARRIOR	249F
CHESSMASTER 2100	249F
CRAZY SHOT(PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRIVIN FORCE	269F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRST CONTACT	269F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HEROES QUEST	349F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
MANHUNTER SAN FRANS.	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SPACE ACE	449F
SPACE HARRIER 2	249F
STRYX	199F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
X-OUT	199F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA ATARI ST

Exemple :

AXEL MAGIC HAMMER	199F	99F
BARBARIAN	199F	99F
BIO CHALLENGE	249F	149F
BIONIC COMMANDO	199F	99F
BLOOD MONEY	249F	149F
CALIFORNIA GAMES	199F	99F
CASTLE WARRIOR	249F	149F
CHICAGO 30	199F	99F
COSMIC PIRATES	249F	99F
CUSTODIAN	249F	99F
DOUBLE DETENTE	199F	99F
FORGOTTEN WORLDS	199F	99F
GALAXY FORCE	199F	99F
GAMES SUMMER	199F	99F
GAMES WINTER	199F	99F
LED STORM	199F	99F
MOONWALKER	199F	99F
MYSTERY OF MUMMY	249F	149F
OPERATION WOLF	199F	99F
PASSING SHOT	199F	99F
POWERDRIFT	249F	149F
PREMIER COLL.2	249F	149F
QUARTZ	249F	149F
RENEGADE	199F	99F
ROAD BLASTER	199F	99F
ROBOCOP	199F	99F
RUN THE GAUNTLET	199F	99F
SEVENGATES	249F	149F
SLAYER	199F	99F
STEEL	199F	99F
STORMLORD	199F	99F
SUPER SCRAMBBLE	199F	99F
THE DEEP	199F	99F
THUNDERBLADE	199F	99F
TIGER ROAD	199F	99F
TOOBIN	199F	99F
VOYAGER	199F	99F
W. CL. LEADERBOARD	199F	99F

LE PHASER

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



349 F

COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2	199F	LES BEST DE US GOLD	299F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY		+OUT RUN+1943	
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS		+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2	
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK		PRECIOUS METAL	249F
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE		+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
COMMANDO	269F	+SUPERHANG ON+XENON	
+SKRULL+ ACTION SERVICE		+ARKANOID 2	
+WANTED+WARLOCK'S QUEST		OCEAN 5 STARS	245F
GREMLIN ACTION ST	299F	+ENDURO RACER	
+CYBERNOID		+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+MOTOR MASSACRE		+WIZZBALL+RAMPAGE	
+TECHNOCOP		+THE STORY SO FAR 3	199F
+ARTURA		+THUNDERCATS+SPACE HARRIER	
+DEFLECTOR		+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK	
AMERICAN DREAMS	259F	SIMULATION HITS	249F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER		+944 TURBO CUP+ SPACE RACER	
+OPERATION NEPTUNE		+MACH 3	
+BUBBLE GHOST		EUROPEAN DREAMS	259F
STARWARS TRILOGY	249F	+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM	
+LA GUERRE DES ETOILES		+ACTION SERVICE+BOBO	
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE		TRIAD 2	249F
+LE RETOUR DU JEDI		+MENACE+TETRIS+BAAL	
		SUPER QUINTET	259F
		+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2	
		+BUBBLE GHOST+BIVOUAC	
		+WARLOCK WEST	

**1 AN
DE
GARANTIE
SUR
TOUS LES
LOGICIELS**

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Doublé 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

**3615
MICROMANIA
C'EST GEANT !**

(Dans la limite des stocks disponibles)



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA + DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

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	

NOUVEAUTES

(à paraître)
A NE PAS MANQUER

AFTERBURNER	299F
BATMAN CAPED CRUSAD.	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
....LA MENACE.....	299F
MI TANK (MIRRORSOFT)	349F
SAMURAI	295F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	299F
CAPONE (PHASER)	199F
COLONEL BEQUEST	449F
COLOSS. CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DUNGEON MASTER	399F
HARD DRIVIN'	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
KRYPTON EGG	269F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
RVF HONDA	269F
SPACE ROGUE	249F
STARTRECK V	249F
STARVEGA	369F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

ACCESSOIRES

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

HIT PARADE

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
CORVETTE	299F
DOUBLE DRAGON 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
INDIANA JONES :	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDY 500	249F
MI TANK PLATOON	399F
NORTH AND SOUTH	259F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
SIM CITY	299F
XENON 2	249F

688 SUB MARINE	245F
A.P.B.	249F
BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	289F
BARBARIAN 2	299F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BOMBUZAL	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
CONFLICT EUROPE	249F
CHICAGO 90	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DRAGON	195F
E.S.S. (HERMES)	295F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
FERRARI FORMULA ONE	249F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES QUEST	449F
KING QUEST IV	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SPACE QUEST 3	249F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F
TV SPORT FOOTBALL	299F
WATERLOO	249F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA

(Dans la limite des stocks disponibles) Exemple :

PC COMPATIBLES

CHARLIE CHAPLIN	199F	99F
CARRIER COMMAND	349F	149F
MOON WALKER	199F	99F
NEBULUS	199F	99F
PAPERBOY	199F	99F
PERMIS DE TUER	249F	99F
SKATE OR DIE	249F	99F
SOLOMONS KEY	199F	99F
STREETFIGHTER	199F	99F
STREET SPORT SOCCER	199F	99F
SUPER SKI	249F	149F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F	99F

AMIGA

MAGNUM 4 : LES N°1 299 F

+OPERATION WOLF	
+AFTER BURNER	
+DOUBLE DRAGON	
+BARBARIAN 2	
+BATMAN THE CAPED CRUSADER	

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	

COMMANDOS 269F

+SKRULL+ACTION SERVICE	
+WANTED+WARLOCK'S QUEST	

NOUVEAUTES

(à paraître)
A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	249F
CABAL	245F
F29	249F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MATRIX MARAUDERS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
CRAZY SHOT (PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRAGONSLAYER	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAGLE'S RIDER	249F
FOOTBALLER OF YEAR 2	199F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
SPACE HARRIER 2	249F
SPACE ROGUE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
VERMINATOR	225F

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
CHASE HQ	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN'	189F
INDIANA JONES:	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES INCORRUPTIBLES	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
SIM CITY	299F
STRYX	199F
TURBO OUT RUN	249F

ALTERED BEAST	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BEAST(SHADOW OF)	349F
+1 T-SHIRT GRATUIT	

BOMBER	299F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DRIVIN' FORCE	269F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
F16 COMBAT PILOT	245F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GREAT COURTS	249F

(PRO TENNIS)	
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES:	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
INTERPHASE 3D	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KNIGHT FORCE	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LORDS OF RISING SUN	299F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PANZER BATTLE	249F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SPACE ACE	449F
SPIDERMAN	269F
STAR BLAZE	249F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE STRIDER	249F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

AMIGA

BARBARIAN 2	199F	99F
BATTLE VALLEY	199F	99F
CASTLE WARRIOR	199F	99F
CYBERNOID 2	249F	99F
DRAGON NINJA	199F	99F
FORGOTTEN WORLDS	199F	99F
GAMES SUMMER	199F	99F
LAST DUEL	199F	99F
MINDBINDER	199F	99F
MOONWALKER	199F	99F
PAPERBOY	199F	99F
PASSING SHOT	199F	99F
RENEGADE	199F	99F
ROBOCOP	199F	99F
SLAYER	199F	99F
STEEL	199F	99F
STORMLORD	199F	99F
SUPER SCRAMBLE	199F	99F
THE STORY SO FAR 1	199F	99F
THE STORY SO FAR 3	199F	99F
TIGER ROAD	199F	99F
VIGILANTE	199F	99F
VOYAGER	199F	99F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F	149F

LE BIDOUILLEUR MALADE

SOLUTION COMPLÈTE DE SPACE ACE

Ce jeu étant particulièrement dur, et son seul intérêt étant de découvrir les superbes scènes, voici ce qu'il faut faire pour le voir dans sa totalité. Merci à Pascal Aramburu (Nanterre) pour sa solution. Il gagne un abonnement d'un an à Génération 4.

Légende:

- H- Mettre le joystick vers le haut.
- D- Mettre le joystick vers la droite.
- B- Mettre le joystick vers le bas.
- G- Mettre le joystick vers la gauche.
- F- Appuyer sur le bouton.

Scène 0) INTRO:
Kimberly et Dexter aperçoivent la station spatiale de Borf. La falaise s'écroule, Kimberly plonge dans le vide et disparaît vers la station!



Scène 1) Borf arrive vers Dexter. Dès qu'il a tiré deux fois, **D**. Dès que Borf s'approche, **G** puis tout de suite **B**.



Scène 2) **D** pour éviter le bras du robot, puis attendre qu'il se relève et **G**. Attendre que Dexter s'accroupisse et **G**, puis encore **G** dès que le second bras du robot se relève.



Scène 3) **B** pour faire courir Dexter en dehors des lasers des robots, puis **H** dès qu'il est sur la petite butte.



Scène 4) Attendre que le vaisseau descende vers la station spatiale de Borf puis **H** pour atterrir. Dexter sort en courant de son vaisseau.



Scène 5) **F** tout de suite pour tuer le monstre vert.



Scène 6) Un énorme bras plonge sur le pont où se trouve Dexter. Dès que le bras est en bas, **D** puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, juste avec que le bras ne l'écrase, **H**.



Scène 7) Attendre que la plate-forme soit en bas puis **D** et à nouveau **D** dès que Dexter est sur la plate-forme.



Scène 8) Dès que Dexter court vers le monstre, **B**, puis, tout de suite après, **D**.



Scène 9) Dexter court vers le monstre, alors **B** puis immédiatement **G** pour éviter une mort certaine.



Scène 10) Dès que Dexter est attrapé par le monstre, **F**.



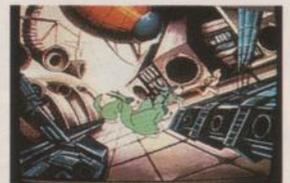
Scène 11) Attendre que les deux bonshommes bleus apparaissent à l'écran, puis **H**.



Scène 12) Attendre que les deux chiens surgissent de chaque côté puis **H**.



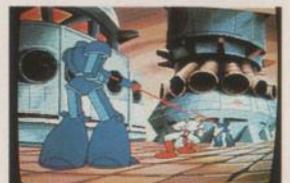
Scène 13) Arrivé à l'intersection, **D** pour échapper aux chiens.



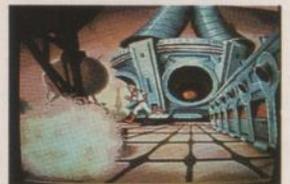
Scène 14) Une fois que les chiens apparaissent au premier plan, **H** pour se débarrasser d'eux une bonne fois pour toutes!



Scène 15) Dès que les robots apparaissent, **D** pour éviter leurs tirs.



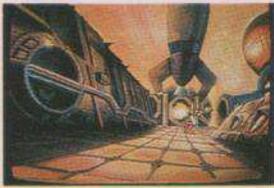
Scène 16) Laissez Dexter courir jusqu'au fond, puis **G**.



Scène 17) Une fois au fond, **G** pour éviter l'explosion.



Scène 18) Dexter court encore un peu, puis **D** pour éviter le tir-laser.



Scène 19) Dexter court toujours. Un peu avant l'échelle, **H** pour monter.



Scène 20) Borf attaque Dexter. Dès qu'il s'apprête à frapper, **F**.



Scène 21) **A** nouveau, **F** pour parer le coup de Borf.



Scène 22) Borf tente de donner un nouveau coup. **F** pour parer. Dexter tombe alors à terre, et Borf en profite pour essayer de l'avoir. **D** pour esquiver le coup.



Scène 23) Dexter attaque Borf. **F** dès que l'image apparaît pour réussir le coup, puis **B** pour éviter la réplique de Borf.



Scène 24) Dexter est à terre et doit parer le coup de Borf. **F** dès que ce dernier s'approche!



Scène 25) Borf donne de vastes coups avec son arme. **H** pour esquiver le premier coup en sautant au-dessus, puis **B** pour esquiver le second coup en plongeant à terre.



Scène 26) **D** permet d'esquiver le coup de Borf, puis **B** pour sauter sur son dos.



Scène 27) Les gardiens bleus de Borf courent vers lui pour l'aider. Ne rien faire pendant cette partie...



Scène 27bis) jusqu'à ce que l'on voit Dexter sauter vers la corde. **G** pour qu'il l'attrape à temps!



Scène 28) **H** pour que Dexter saute sur la plate-forme où se trouve Kimberly.



Scène 29) **D** dès que la plate-forme tombe sur la mare de lave, pour sauter avant de s'enfoncer.



Scène 30) Borf tire avec son rayon Infanto...



Scène 30bis) Dès que le tir arrive, **D** pour éviter de se faire toucher.



Scène 31) Borf tire à nouveau, au moment où Dexter court vers une intersection. **G** juste avant le croisement pour éviter le tir.



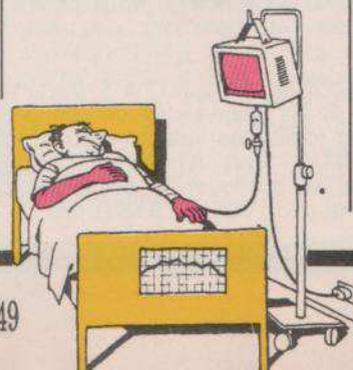
Scène 32) Borf tire encore. Dès que le tir arrive, **D** pour l'éviter.



Scène 33) **G** immédiatement pour que Dexter place le miroir, puis **D** rapidement pour éviter le tir.



Scène 34) FINAL: le rayon, réfléchi par le miroir, frappe Borf de plein fouet. Dexter court délivrer Kimberley. Borf, sous l'effet du rayon Infanto, rajeunit jusqu'à devenir un bébé. Dexter bondit pour le rattraper avant qu'il ne s'écrase à terre. Kimberley et Dexter adoptent le bébé Borf, qui a le dernier mot!



INITIATION AU PATCH

INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES

MONST.PRG (DEBUGGER HISOFT)
SAFARI-GUNS (NEW DEAL)
DISCPAC (BOUTIQUE PRESSIMAGE)

2 OEUFS
150 GRAMMES DE FARINE
80 GRAMMES DE SUCRE
1 TABLETTE DE CHOCOLAT

PRÉPARATION

Si apprendre le patch vous intéresse, mettez-vous devant votre ST et munissez-vous des 3 premiers ingrédients et lisez attentivement cet article.

Pour ceux qui n'aiment ni les vies infinies ni les patches allez faire un gâteau avec les 4 derniers ingrédients. BON APPÉTIT!

Cette initiation a été faite sur un MEGA ST avec le TOS 1.4 en Roms. Mais cela n'a que très peu d'importance et quelle que soit votre machine ou version de TOS, vous allez pouvoir trouver vous-même tout plein de bidouilles pour SAFARI-GUNS!

Vous voilà donc sur le bureau GEM! Insérez la disquette SAFARI GUNS (A), et dans le dossier AUTO vous trouverez 2 programmes:

MAIN.PRG
SAFARI.PRG

Avec l'option information du bureau changez "SAFARI.PRG" en "SAFARI.PR". Pour éviter des désagréments, remettez la protection contre l'écriture sur la disquette, juste après cette petite manipulation. Puis, toujours à partir du bureau, insérez la disquette avec MONST.PRG, et lancez-le.

Une fois MONST chargé, insérez la disquette SAFARI GUNS (A) puis tapez comme commande: A:*PRG
Voilà! Comme c'est beau... Sous vos yeux tout émerveillés se trouve le programme SAFARI-GUNS!

Pour ma part, la première instruction du programme se trouve en \$1E400. Si cela n'est pas le cas pour vous, pas de panique car cet article ne se reportera à des adresses que dans un but de repérage, car nous sommes ici pour apprendre à patcher et donc quelle que soit l'adresse à laquelle le programme s'est relogé sur votre machine, cela ne changera en rien le principe.

Pour vous repérer cela va être très simple, prenons un exemple. Sur votre machine la première instruction se trouve en \$1CD6E. Vous faites l'opération \$1E400 - \$1CD6E, ce qui donne dans notre exemple la valeur \$1692.

A chaque adresse donnée dans cet article, il vous suffira de soustraire \$1692 pour trouver l'adresse sur votre machine.

Toutes les valeurs sont en HEXADÉCIMAL (signe \$ devant la valeur), les programmeurs et les atarucistes utilisent le calcul en base 16. Par ailleurs, toutes les valeurs avec une * devant sont en HEXADÉCIMAL, mais représentent une adresse et vous devrez donc lui appliquer le petit calcul adéquat pour retrouver l'adresse pour VOTRE SYSTEME.

ON BOSSE

Bon voilà, le plus dur est passé, nous voici donc devant notre petit écran....

Alors là on se concentre et comme on est lecteur de Gen4 on est vachement malin, voire même carrément super génial et on a remarqué que lorsqu'on perd, le jeu vous affiche 'VOUS ETES MORT'. Bien. Très simple. Rien dans les mains, rien dans les poches, suivez bien.

TAB. Oui, on appuie sur la touche TAB, cela a pour effet de vous positionner sur PC, donc, pour nous, au début du programme.

G. Oui, on appuie sur la touche G qui sert à faire des recherches (G comme GET) puis on appuie sur T (T comme text) et là on tape MORT en majuscule.

En clair, on recherche la chaîne 'MORT' à partir du début du programme. Au bout de quelques secondes, la recherche stoppe et vous apercevez la chaîne 'VOUS ETES MORT' qui, comme toutes les chaînes de caractères, se termine par un octet nul. Juste avant le message 'VOUS ETES MORT', il y a le message 'CONTINUEZ' et vous verrez un octet nul à l'adresse *36665. Donc on sait que le message 'VOUS ETES MORT' démarre à l'adresse *36666.

On appuie sur TAB (pour revenir au début du programme) et on appuie sur G (get) puis I (instruction). Cette fonction de MON-ST est l'une des plus pratiques: elle permet de rechercher des instructions ou parties d'instructions dans un code source.

Donc Get Instruction et on tape *36666 (attention, je vous rappelle que si j'ai mis une étoile, c'est pour vous signaler que l'adresse *36666 doit être recalculée si votre programme ne s'est pas relogé en 1E400. Donc recalculer votre adresse si vous voulez faire une vérification mais ne mettez pas d'étoile!

Mais si vous avez bien suivi, vous n'avez rien à calculer car *36666 correspond à l'adresse du début de la chaîne 'VOUS ETES MORT').

Voilà, la recherche va prendre quelques secondes encore et, BOUM, on tombe sur une instruction PEA *36666 qui se trouve à l'adresse *20174: nous touchons au but! Avec la touche "-" (moins), on remonte un peu et là légèrement plus haut dans le programme on voit un BRA (BRANCHMENT) qui saute cette petite portion de programme. Cela signifie qu'en temps normal, le programme évite de passer par cette petite routine. On en déduit que la routine qui affiche le message 'VOUS ETES MORT' démarre juste après le BRA, c'est-à-dire à l'adresse *2016A.

Ce n'est pas fini: nous n'avons repéré que la routine qui affiche le message, il nous faut encore trouver la routine qui l'appelle. On refait un TAB pour revenir au début et on tape Get Instruction *2016A et on trouve un BLE.S *2016A à l'adresse *2012A. On remonte un peu et on trouve à partir de l'adresse *20122:

```
MOVE.W *363FC,D0
TST.W D0
BLE.S *2016A
```

Donc rien de plus simple le programme teste l'adresse *363FC et au cas où il trouve 0, il vous branche sur la routine qui affiche 'VOUS ETES MORT'. Haaaa, quelque chose en mon moi intérieur me dit que si on s'arrangeait pour que l'adresse *363FC ne contienne jamais 0, on ne serait jamais mort!

Alors on recommence: TAB, Get Instruction: *363FC.
Il y a un hic! On va trouver plein d'instructions qui utilisent l'adresse *363FC (car le soft va chercher le contenu de

cette adresse pour afficher le nombre de vies, par exemple). Mais il y a un truc! On ne va s'intéresser qu'aux instructions qui modifient directement l'adresse.

Exemples:

```
MOVE.L *363FC,D0 (On passe)
MOVE.W D0,*363FC (on se méfie)
SUBQ.W #1,*363FC (On se méfie beaucoup)
```

Voilà, on lance la recherche et on continue si l'instruction trouvée ne modifie pas l'adresse *363FC. Si elle ne fait que la charger, ce n'est pas intéressant. Pour relancer la recherche, on appuie sur la touche 'N' (Next).

A l'adresse *21BA8 on trouve:

```
MOVE.W D0,*363FC
```

on s'interroge, on remonte un peu et on voit:

```
MOVE.W *363FC,D0
```

```
SUBQ.W #1,D0
```

```
MOVE.W D0,*363FC
```

En clair, je prends le nombre de vies et je le mets dans D0 (première instruction). J'enlève 1 à D0 (deuxième). Je remets D0 comme nombre de vies (3ème instruction). Voilà, le tour est joué, il suffit d'enlever ce SUBQ.W #1,D0 et les vies ne diminueront plus jamais.

Mais comment faire? Voici la formule magique: l'adresse de l'instruction moins (-) l'adresse à laquelle s'est relogé le programme plus (+) \$1C. Cela donne *21BA6 (l'adresse du SUBQ.W #1,D0) moins \$1E400 (l'adresse à laquelle le programme s'est relogé sur ma machine) + \$1C. Soit \$37C2. Si vous avez bien suivi en faisant cette opération, même si vous n'avez pas les mêmes adresses que moi, vous allez aboutir au même résultat: \$37C2.

Il ne vous reste qu'à prendre le magnifique DISPAC (En vente à la Boutique de Pressimage), et éditer le fichier MAIN.PRG qui se trouve dans le dossier AUTO. A l'adresse \$37C2 vous trouverez bien \$5340 qui correspond au SUBQ.W #1,D0. Remplacez le \$5340 par un \$4E71 et voilà SAFARI-GUNS vies infinies.

Pour le mois prochain, je vous donne un exercice: vous avez SAFARI-GUNS en vies infinies, mais si vous faites un score trop petit dans un tableau vous devez recommencer le tableau au début.

Trouvez le patch qui permettra de passer au tableau suivant sans être obligé de faire un bon score. Suivez exactement le même principe que nous avons utilisé pour les vies infinies. Notez comme gag que dans un tableau, si vous tuez une femme ou un homme noir à la fin du tableau, le programme vous informe que vous avez tué des animaux! J'espère que nous avons affaire à un bug malencontreux!

Des questions? Vous butez dans l'exercice? Veuillez composer le 3615 GEN4, et confiez-vous à la bal GILLUS.

Gillus



AVANT
GEN4



APRES
GEN4

COMPATRUC

Il faudrait que Gonzo, le PC MAN, m'envoie un nouveau courrier, car il a oublié de me préciser s'il indique ses déplacements sous PC TOOLS en hexa ou en décimal. Autre chose, pour les points d'or et de nourriture, est-ce le déplacement 03 ou 0B? Donc, le mois prochain, si Gonzo m'écrit, vous aurez un Compatruc pour Ultima V.

COMMOTRUCS

DRAKKHEN

Castorax se plaint du fait que "COMMOTRUCS" sonne mal. Il a tout à fait raison. Il suggère "AMIGATRUCS" mais personnellement, je ne trouve pas que ça sonne vraiment mieux. En attendant de trouver mieux, je laisse tel quel. Jouez à Drakkhen, sauvegardez une partie sur une disquette et éditez-la avec Smartdisk. Castorax nous donne une liste de blocs et offsets où il faut écrire six "FF" successifs (en clair, vous tapez "FF FF FF FF FF FF"). Et voilà vos 4 personnages gonflés au maximum!

Block 1420, Offset 46; Block 1420, Offset 1E0; Block 1421, Offset 17A, Block 1422, Offset 114.

Prenez bien garde à ne pas recalculer le checksum.

VIGILANTE

Rdsza, non content de choisir un pseudo très pénible à taper, vous donne le cheat code pour Vigilante, à taper discrètement sur le tableau des scores (et en qwerty): GREEN CRYSTAL.

OPERATION THUNDERBOLT

Castorax et Xenon ont laissé un message sur le 3615 GEN4 comme quoi ils avaient trouvé un COMMOTRUC pour ce jeu. Ça sonne vraiment très bien, COMMOTRUC, je ne vois pas ce que tu lui reproches, Castorax. C'est presque aussi ringard qu'ATATRUC. Bref. Toujours sous Smartdisk, sur une copie de sauvegarde de votre original: au block 53 et en offset 6E, remplacez 30 28 par 60 46 (énergie infinie). Toujours au block 53 (attention c'est en hexa), et à l'offset 1BD, remplacez 00 0A par 00 0E (munitions infinies). Enfin, à l'offset 107 de cet incontournable block 53, cherchez 00 0C et remplacez par 00 0E (grenades infinies).

CONTINENTAL CIRCUS

S'il y en a un qui roule tranquille sur les circuits, c'est bien Castorax, puisqu'il a le temps infini, ainsi que les crédits (au cas où il lui arriverait quand même des malheurs). Cherchez 53 39 00 00 23 40 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 (temps). Puis remplacez 53 39 00 00 5E 3F par 4E 71 4E 71 4E 71. Excellent, ce "COMMOTRUC"!

GHOSTS'N GHOULS

Castorax nous file un COMMOTRUC de son camarade Xenon. Pour les vies infinies, cherchez 53 39 00 02 5F 20 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, cherchez 00 3A 11 7C 00 01 00 1E et remplacez par 00 3A 11 7C 00 00 00 1E. Cette fois-ci, vous acceptez le calcul du checksum lors de la sauvegarde.

CHASE HQ

Castorax a enfermé Xenon dans un placard et a trouvé lui-même ce TRUC pour Chase HQ: du turbo et du temps à volonté. Cherchez 53 79 00 02 8B A8 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculez pas le checksum. Pour le temps infini, il faut chercher 53 39 00 02 78 0C et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71. Ce que j'aime, dans ces articles, c'est la richesse du vocabulaire à utiliser... Je pourrais dire "4E 71 4E 71 4E 71 prendra la place de 53 39 00 02 78 0C", mais je ne suis pas sûr que vous me comprendriez.

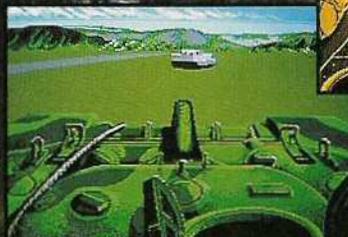
"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

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.



LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 13

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

THUNDERBIRDS

Castorax nous révèle les codes des différentes missions: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.

DRAKKHEN

Double-Clic me signale que vous pouvez profiter de caractéristiques optimales pour vos persos. En effet, quand vous créez votre premier pseudo, tapez 31415927. Aucune réaction. Tapez alors SUPERVISOR. Aucune réaction là non plus. Donnez enfin le vrai nom que vous souhaitez donner à votre perso: il aura de bonnes caractéristiques! Par ailleurs, si vous voulez vous amuser, "les caractéristiques des pseudos sont stockées sur la disquette CHARACTERS à partir du bloc 1420" (je cite).

ATATRUCS

TWINWORLD

Toubab a laissé choir sa plume et son manuel de maths le temps de trouver les vies infinies pour Twin World. Remplacez 66 00 00 8E par 60 00 00 8E.

SWITCH BLADE

Gillus donne des vies infinies pour Switchblade et il faut chercher la séquence 81 02 13 C0 et la remplacer par 4E 71 13 C0. Faites donc.

BATMAN

Sur la page de présentation, il est possible d'obtenir les vies infinies en tapant "MAJJJ". Alors que vous ne vous êtes pas encore remis du choc, une cohorte de Roumains viennent appuyer sur F10: vous changez de tableau! Je ne sais pas si Rdsza est Roumain, mais il a un drôle de pseudo.

LES PORTES DU TEMPS

C'est Olivier Monbazet qui nous envoie un Atatruc pour ce jeu d'aventure. En passant, je le remercie pour sa lettre, je vais tâcher d'y répondre le plus vite possible. Vous sauvegardez une partie, et avec Diskdoctor, vous chargez la disquette 3, vous allez au secteur #788, et vous changez le 14ème octet par "FF". De l'énergie supplémentaire, zarma! Il nous signale aussi que le vocabulaire se trouve au secteur #246 du disque 1. Zlot à Kagemusha, à Arwen et au p'tit Prince!

NEVERMIND

Arioch, c'est pas le genre à se laisser faire. Encore moins avec Nevermind. Pour ne pas chercher les vies infinies parce qu'il trouve ça long, et il a décidé que vous passeriez en Cheat Mode en appuyant sur n'importe quelle touche de VOTRE clavier. Mais pour cela, il faut chercher (à partir de la piste 50) la séquence B0 31 10 00 66 26 et remplacer 66

26 par 4E 71. Ensuite, parce que ce n'est pas fini, vous cherchez 52 41 B2 7C 00 00 66 20 et vous remplacez 66 20 par 4E 71. C'est vrai, quoi. Never mind the...

NINJA WARRIORS

Pour ce soft, Arioch s'est coupé en 3 et chacun des morceaux d'Arioch a trouvé un truc à faire. Le premier moignon s'est occupé du temps infini: éditez la première disquette et cherchez (grâce à Discpac, bien sûr!) la séquence 53 6E 01 82 53 6E pour la remplacer par 60 02 4E 71 53 6E. Le deuxième fragment d'Arioch a trouvé les shuriken infinis: cherchez 53 6C 00 30 et remplacez par 60 02 4E 71. Enfin, le dernier bout a obtenu les crédits infinis, en remplaçant 08 A2 61 00 par 60 02 4E 71. Après quoi Arioch s'est recomposé et est retourné à son boulot. Et il a eu un accident de voiture. Mais pas grave, je vous rassure. Comment ça, vous n'en avez rien à cirer?

IRON LORD

Pour finir, je vous présente un lizing de Toubab, qui nous a concocté un Atatruc zyma pour obtenir plein de superbes zozes pour Iron Lord. Zauvez une partie du zeu, retirez le magzimum d'obzets dans votre inventaire gar il est modifié. Donnez la pozion aux moines, la coupe à l'herborizte et le médaillon au merzenaire. De plus, vous pozédez 255 pièzes d'or et une zurprize (premier truc de l'inventaire!). Bien sûr, ne tapez pas les lignes qui gommenzent par une apoztrophe, ze zont zuste des remarques. Z'est parti mon kiki.

```
' IRON LORD (Ubi Soft)
' (c) 11/01/90 TOUBAB - GENERATION 4
' Bonjours a: Lord GL, Les Fourmies
' Amiga Group de Traitres, DDD (aaa+),
' The 7th Son (Heretiques), ICF corp.
PRINT "Insérez votre disk de sauvegarde
PRINT "et tapez sur return"
Input a$
DATA &1FE,&FF,&502,&A,$507,&A,&508,&A
DATA &50B,&1,&50C,&A,&51F,&A,&521,&A
DATA &536,&A,&544,&A,&509,&1,&50A,&1
DATA &52E,&A,&534,&A
OPEN "u",#1,"ironlord.gam"
FOR i&=1 TO 14
READ off%,dat%
SEEK #1,off%
POKE 300000,dat%
BPUT #1,300000,1
NEXT i&
CLOSE #1
END
```

AFTER THE WAR

Le code pour passer au second niveau est 101069. Merci l'Aventou!

**Vous n'aimez pas nos concurrents?
Vous aimez Génération 4 par dessus tout?
Nous sommes faits pour nous entendre!**

Rendez-vous en "Revue de Presse" (*REV) sur

3615 GEN4

LES NOUVELLES CONSOLES ARRIVENT... PRÉPAREZ-VOUS!

L'arrivée sur le marché de nouvelles consoles aux capacités très performantes, nous oblige à reparler des consoles, mais c'est cette fois-ci avec grand plaisir, car que ce soient les consoles 16-bits, la Nec ou les consoles de poche, elles sont toutes assez fantastiques! Ce mois-ci, nous vous présentons la PC Engine en détail, car c'est la seule en vente pour le moment, mais nous en profitons pour faire un rapide tour d'horizon de ce qui doit arriver dans l'année!

LA CONSOLE PC ENGINE (NEC)



De taille très réduite, cette console tourne autour d'un microprocesseur 8-bits, fort bien entouré de divers coprocesseurs 16-bits. Sa mémoire est de 8K, mais elle possède une Ram Vidéo de 64K, et peut afficher jusqu'à 64 sprites à l'écran.

Côté graphisme, c'est le plus souvent aussi bon que sur ST, parfois moins bien, et de temps en temps supérieur. Bref, ça varie bien. Mais ce qui fait la force de cette console, ce sont les scrollings, qui sont en "plein écran" dès que c'est possible, et sont d'une fluidité inconcevable pour nos micros!

Côté son, la PC Engine propose 6 voies stéréo, 8 octaves, et la possibilité d'utiliser une voix pour les digitalisations. Côté résultat, ça ressemble fort au bruit que font les véritables machines d'arcade. Bref, c'est un régal!

La majorité des jeux sont des cartouches, ou plutôt devrais-je dire des cartes, puisqu'elles sont de la taille d'une carte téléphonique. C'est pratique, il n'y a pas de temps de chargement, et la présentation de ces dernières dans des boîtes de Compact Discs donne envie de faire une collection!

Une autre particularité de cette console, c'est que l'on peut y brancher un CD-Rom, vendu plus de 3000F. On vous en reparlera dès qu'il sera en vente en un nombre important, mais cela permet de stocker plus de 500 mégas de données, et d'avoir donc des jeux magnifiques!

A noter aussi que cette console est vendue dans une version francisée, et que les couleurs ne sont pas réellement les bonnes. Les plus chanceux d'entre vous qui possèdent une télévision trisandard, peuvent essayer de se procurer un booster qui leur permettra d'avoir les véritables couleurs NTSC. Une petite bidouille toutefois permet d'avoir un aperçu des véritables couleurs. En effet, certains

téléviseurs capables de décoder la norme NTSC laissent le RVB prioritaire, et il vous suffit donc de vous procurer un dédoubleur de prises péritel, et oh! miracle! vous serez alors en NTSC (mais un léger scintillement vous empêchera d'apprécier pleinement les couleurs). D'autre part, le PC Engine tourne en 60Hz, ce qui veut dire que seules les personnes, possédant des moniteurs ou téléviseurs supportant cette fréquence, pourront en profiter (mais toutes les télévisions récentes supportent le 60Hz!). Il faut quand même signaler que vous devrez vous procurer l'interface, vous permettant de brancher plusieurs manettes, car la console n'est livrée qu'avec un seul joystick, et il n'y a pas de prise prévue pour en brancher un second. Toutefois, une manette nommée XE1-PRO, d'un prix relativement élevé mais beaucoup plus agréable, peut se brancher sur la console. Elle contient une interface qui vous permet de brancher quatre manettes supplémentaires et possède tous les derniers perfectionnements, tels que microswoitchs et autofire. Mais ne vous précipitez pas trop vite pour la trouver, car pour le moment, elle est introuvable, car il y a rupture de stock.

BIENTOT...

LA MEGADRIVE (SEGA)



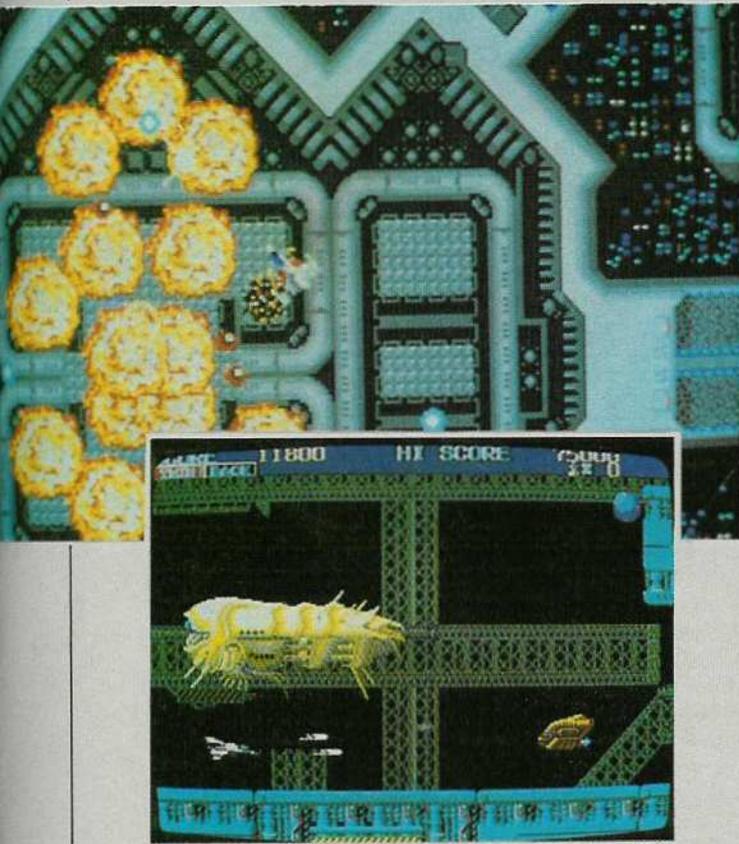
La Séga Mégadrive est une pure console 16-bits, qui non contente d'être belle, possède des caractéristiques fabuleuses. Les premiers jeux de la Mégadrive valaient ceux sur ST ou Amiga, mais les nouveautés que nous avons vues très récemment sont carrément au-dessus de tout ça. Bref,

la console Mégadrive pourrait très bien être la console de demain. Encore faudrait-il qu'elle sorte rapidement, car la concurrence est dure, et des projets de consoles aussi bonnes, voire meilleures, sont déjà en cours. Virgin Loisirs, distributeur français de la console, nous promet une sortie pour avril. Patients, nous attendrons donc cette date pour vous proposer un test de la console, mais surtout des tests de jeux. En attendant, nous vous tiendrons tout de même régulièrement au courant de l'actualité de la Mégadrive! Ainsi, ce mois-ci, sont sortis aux Etas-Unis, un clavier et un modem, transformant votre Mégadrive en véritable micro-ordinateur.

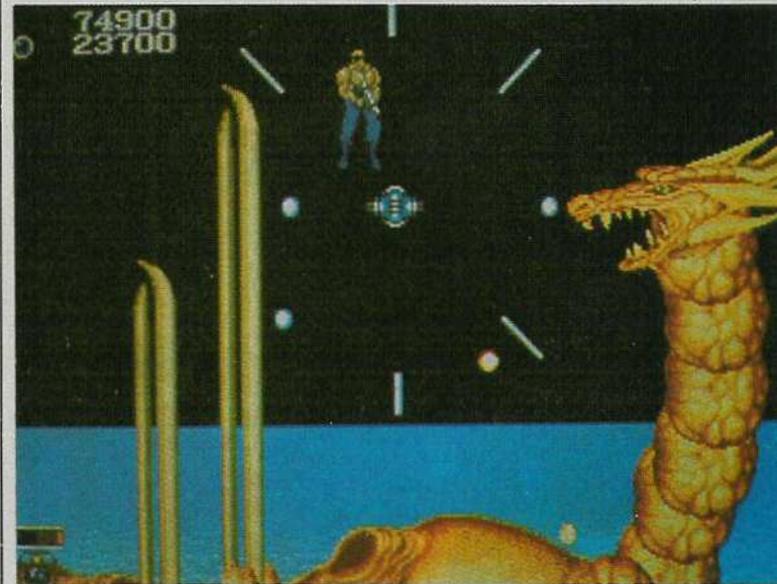
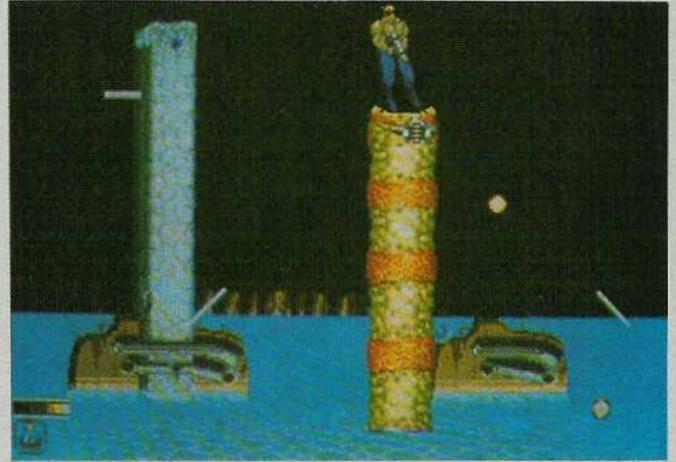
Dernière minute: la rumeur d'un lecteur de CD pour Mégadrive circule de plus en plus. Si un tel engin devait sortir, autant dire que la qualité des jeux Mégadrive serait encore supérieure... Plus de détails le mois prochain!

Quelques jeux Mégadrive...

Thunder Force 2 est un shoot'em'up à scrolling horizontal, plein écran, parallax, avec des musiques et bruitages dignes d'une machine d'arcade, et un graphisme magnifique. Bref, c'est carrément ravageur, d'autant plus que la jouabilité est excellente!



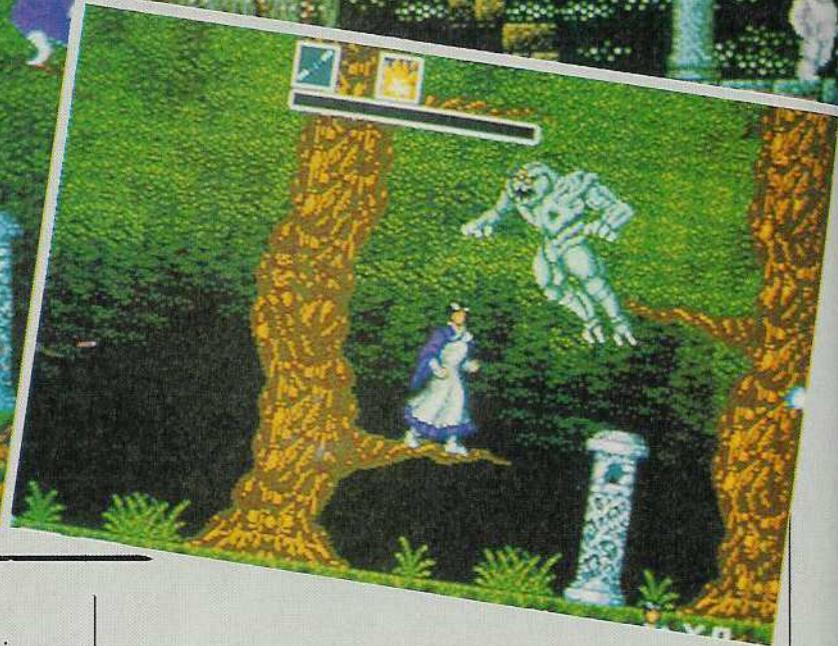
Forgotten Worlds, qui n'est pourtant pas une nouveauté sur Mégadrive, est déjà fantastique. Plus beau, plus rapide, plus jouable, avec une meilleure musique, il fait passer les versions micros, pourtant excellentes, pour de mauvaises adaptations!



Last Battle est un beat'em'up avec des ennemis nombreux et variés, plusieurs niveaux et une musique entraînante!



Kujaku 2 est un jeu dans le genre de *Ghouls & Ghosts*, avec des graphismes déments, une musique magnifique, et un nombre élevé de monstres variés. Il nous paraît fabuleux, et c'est pourtant un jeu comme les autres, sur Méga-drive!



LA GAME-BOY (NINTENDO)

Première console de poche à avoir fait son apparition sur le marché, la Game-Boy a l'avantage d'être la plus petite des consoles portables, et tient donc dans la poche, contrairement à la Lynx. Elle a par contre le gros défaut d'être en noir et blanc, ce qui ne lui permet pas d'être compétitive face à la console d'Atari, mais elle possède un très bon son stéréo. Cependant, les jeux proposés (pour la plupart des jeux de grimpe) sont bien réalisés, avec scrolling et sons stéréo déments. Le prix, plus de 1000F, peut par contre faire reculer un peu l'acheteur... Bientôt distribuée en France, elle devrait tout de même trouver un parc de fanatiques! Il est possible de connecter plusieurs Game-Boy pour jouer ensemble à des mêmes jeux. Ce système a pris toute son ampleur avec Tetris, dont la version

Game-Boy est fabuleuse. En liant deux consoles, il est alors possible de jouer à deux, l'un contre l'autre!

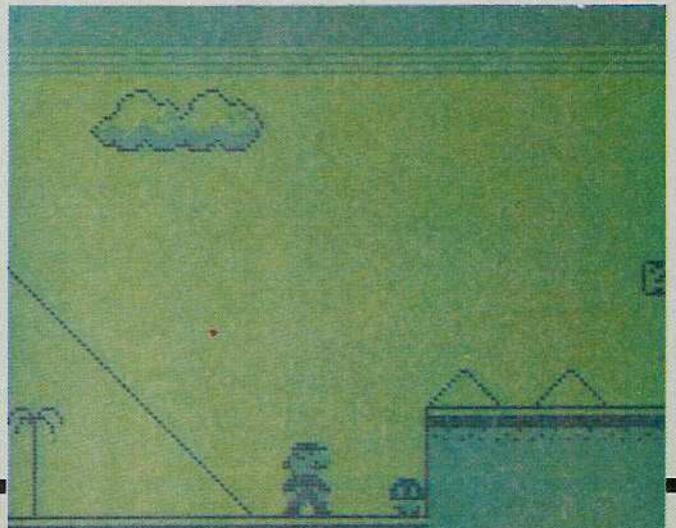
Au Japon comme aux Etats-Unis, c'est la folie, et le nombre de jeux disponibles pour Game-Boy est maintenant supérieur à celui des autres consoles, mis à part la Nintendo 8-bits! Il faut dire que la plupart des gros éditeurs américains se sont mis à développer des jeux pour la Game-Boy.

Quelques jeux Game-Boy:

Super Mario-Land propose un jeu dans le genre Mario Bros, avec scrolling horizontal. Bien fait, et sympa à jouer!

Revenge Of The Gator est un flipper avec une super musique de fond!

Shanghai est l'adaptation de l'excellent jeu de mah-jong. Il est particulièrement bien fait.





PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

"Un événement dans le jeu d'aventure ! 90%" : JOYSTICK

D'un concept révolutionnaire, sans texte inutile, ce très grand jeu d'aventure permettra aux passionnés du genre, mais aussi aux non-initiés de participer pleinement à cette étonnante énigme archéologique.

Carbelle



La Malédiction des Templiers



LOGICIEL DISPONIBLE
SUR AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STÉ

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue Lenain de Tillemont
93100 Montreuil sous Bois
Tél. (1) 48.70.86.94

LA LYNX (ATARI)



Console développée par Epyx, la Lynx est une console portable de grande taille, et qui ne tient vraiment pas dans la poche. Elle est par contre très belle, et surtout, elle est en couleur. L'écran à cristaux liquides couleur a beau être petit, la définition n'en est pas moins excellente, ainsi que le nombre de couleurs affichables à l'écran: 160x102, en 16 couleurs parmi 4096. Le son est également un régal, et la sortie en France de la Lynx, d'ici le mois prochain, devrait créer l'événement. Les jeux que nous avons vus sur cette console, sont facilement dix fois mieux réalisés que sur Amiga ou ST! Il faut dire que le microprocesseur tourne tout de même à 16MHz, que la console comporte 64K de Ram, et des chips spéciaux pour traiter le graphisme et le son. Ce qui est intéressant, c'est que les chips en question ont été faits par ceux qui ont créé Portia, Agnes et Daphne, les chips de l'Amiga s'occupant du son et du graphisme. On ne s'étonnera donc pas, qu'Atari ait donné des Amiga aux développeurs désireux de programmer des jeux pour Lynx! Voilà qui explique sûrement les fabuleux scrollings de cette machine!

Côté son, la Lynx possède 4 voies Stéréo, qui sortent par un petit haut-parleur, mais une prise casque vous permet de mieux profiter des capacités sonores de la machine.

Comme pour la Game-Boy, il est possible de "linker" plusieurs machines, mais on peut ici aller jusqu'à huit Lynx ensemble, ce qui permet de jouer à huit, en n'ayant qu'une seule cartouche dudit jeu! J'imagine déjà les dégâts dans les locaux de la rédaction.

Une option géniale est celle pour les gauchers. Elle permet d'inverser totalement l'écran, ce qui oblige à inverser la console aussi, et permet ainsi aux gauchers de jouer sans problème. Moi, je trouve ça dément, mais il faut dire que je suis gaucher...

Evidemment, la Lynx est bien meilleure que la Game Boy, mais elle coûte tout de même deux fois plus cher, ce qui n'est pas négligeable. Cependant, sur Game-Boy, vous avez de bons petits jeux, alors que sur Lynx, vous avez le plus souvent quelque chose de mieux que sur Amiga ou ST!

Les cartouches de jeux peuvent faire jusqu'à 16 mégas, ce qui n'est pas négligeable.

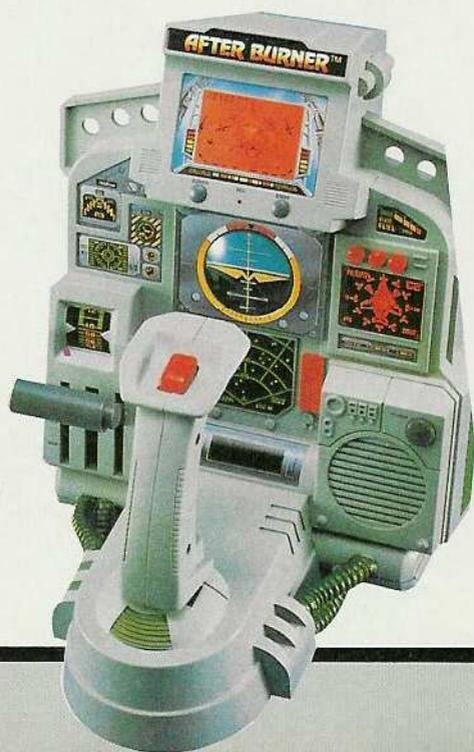
Les jeux de la Lynx:

Electro Cop est le plus fabuleux de tous: scrolling horizontal, mais aussi effet d'avancée en 3D, un peu comme dans Xybots, mais avec un graphisme beaucoup plus fouillé!



ON TOURNE EN ROND

Avec l'apparition des consoles portables, on pouvait penser que les petits jeux à cristaux liquides du passé étaient morts. Eh bien, figurez-vous qu'aux Etats-Unis, une marque de tels jeux vient de sortir une collection de jeux de ce type, reprenant les jeux connus des consoles. On a même vu une réplique de la console d'arcade Afterburner, en petit. Ce ne sont pas des consoles, mais bel et bien des jeux indépendants, puisque vous ne pouvez pas y insérer de cartouches... Et pourtant, cela fait un carton!



Monster Demolition est un jeu dans la lignée de Rampage, où vous devez détruire des villes à l'aide de monstres comme King Kong ou Godzilla.



The Gates Of Zendocon est un shoot'em'up à scrolling horizontal, avec près de 50 sortes d'aliens différents.



Blue Lighting est un Afterburner, mieux que sur nos micros, et plus jouable que le jeu d'arcade. Encore une fois, l'effet de 3D est saisissant!



Treasure Quest est un jeu dans le genre de Gauntlet, magnifique et prenant!



Time Quests est carrément un jeu d'aventure interactif, et il devient carrément génial lorsque plusieurs joueurs y participent en même temps. Imaginez un Ultima où l'on jouerait à huit, indépendamment!



Enfin, **California Games** est l'adaptation du fameux jeu de chez Epyx!



DANS LE FUTUR...

LA SUPER GRAFX



Nec vient de sortir une nouvelle version de la PC Engine au Japon. Cette Super Grafx, que l'on disait 16-bits, ne semble pas l'être du tout. En fait, ce serait la même architecture que la PC Engine actuelle. La taille change, puisqu'elle est facilement trois fois plus grande que la PC Engine (ce qui reste tout de même petit!). Elle possède tout de même quelques caractéristiques graphiques supplémentaires, comme la possibilité d'afficher jusqu'à 128 sprites, au lieu des 64 de la console PC Engine. Elle possède deux écrans de fond au lieu d'un, permettant des scrollings parallax encore plus fluides, sans scintillement! La mémoire est de 32K, soit 24K de plus que la PC Engine, et la Ram Vidéo est passée de 64K à 128K. Encore une fois, ceci améliore les scrollings, et permet de faire scroller plus de choses à l'écran.

Sa sortie en France dépendra du succès de la PC Engine, et surtout du bon vouloir de Nec Japon. Cette console vient de sortir en effet en nombre limité dans ce pays, et elle ne pourra venir en France que lorsque le marché japonais sera rassasié. Au fait, tous les jeux de la PC Engine fonctionneront sur la Super Grafx.

LA NINTENDO 16-BITS

Présentée l'année dernière, cette console 16-bits, qui paraît pouvoir battre la Mégadrive au niveau des capacités techniques, a été repoussée. N'ayant toujours pas de date de sortie au Japon, on peut se demander si cette merveilleuse machine verra le jour en France avant l'An 2000.

LA PC ENGINE DE POCHE

Eh oui. Annoncée au CES de Las Vegas, elle arrivera d'ici quelque temps pour entrer en concurrence avec la Lynx et la Game-Boy. Elle possédera un écran à cristaux liquides couleur, supportera toutes les cartouches de la PC Engine, et il se pourrait même qu'on puisse, en option, s'en servir comme récepteur de télévision, ce qui serait excellent!

LA GAME-BOY 2

Histoire de faire face à la Lynx, Nintendo vient même d'annoncer la sortie prochaine, au Japon, d'une Game-Boy couleur. Elle pourrait par contre être basée sur un coprocesseur 16-bits, mais nous vous en dirons plus dès que celle-ci sera disponible au Japon. De toute manière, la première Game-Boy n'étant toujours pas en France, on n'est certainement pas près de voir la seconde!

ET LA SLIPSTREAM DE KONIX?

La console anglaise, que de nombreuses personnes annonçaient exceptionnelle, ne verra certainement jamais le jour. Constamment retardée, elle a fini par coûter très cher à la compagnie, qui n'a, pour le moment, pas pu assurer la vente d'une seule Slipstream. Les programmeurs, n'ayant pas de quoi terminer leurs jeux, ont abandonné tout projet! Bref, la Slipstream restera une console dont certains n'auront que trop parlé!



LES JEUX PC ENGINE

La console PC Engine étant la seule officiellement distribuée en France pour le moment, nous ne testerons, dans ce numéro, des jeux que sur celle-ci...

Les jeux pour la console PC Engine NEC commencent à foisonner et la liste, qui compte déjà plus d'une cinquantaine de titres en France, s'allonge au rythme d'une dizaine de nouveautés par mois, grâce aux efforts de quelques boutiques et de la société Sodipeng qui importe la console et les jeux. Et plus d'un de mes proches amis pionniers dans la micro, ont craqué, et jouent comme des fous jusqu'à des heures très tardives, au grand désespoir de leur femme. Il est à noter que les jeux sont le plus souvent vendus avec une notice en français, mais malheureusement, les instructions à l'écran sont pratiquement toujours en japonais, ce qui peut se révéler assez ennuyeux pour les jeux d'aventure ou ceux où vous avez à acheter des objets. Un autre détail, mais qui a son importance, c'est que plusieurs boutiques pratiquent l'échange des jeux, et pour une

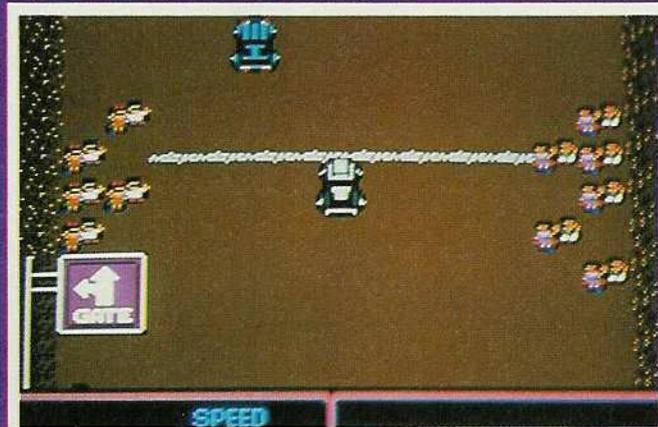
modique somme, vous pourrez donc remplacer un jeu qui ne vous plaît plus par un nouveau (et vu le prix des jeux allant de 350F à 550F, ce n'est pas du luxe!)

Voici rapidement les softs les moins marquants de la console PC Engine, soit qu'ils soient vieux, soit qu'ils soient peu intéressants (eh oui! ceci arrive aussi sur les consoles...)

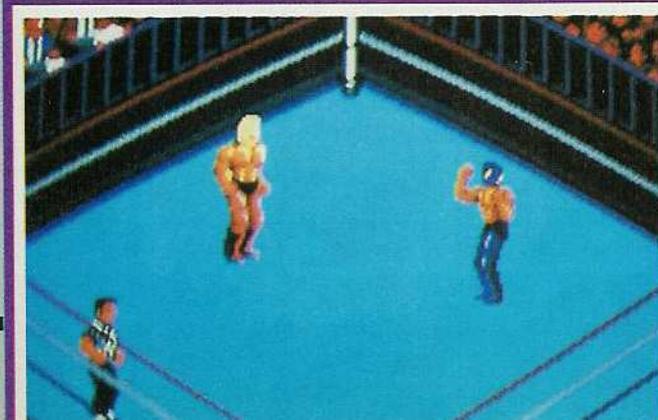
Wonderboy in Monsterland, adapté du jeu d'arcade de Sega, ne présente que peu de différences par rapport aux versions micros.



F1 Dream est une course de voitures, vue du dessus dans des décors de désert assez variés. Personnellement, je l'ai trouvée assez amusante et bien faite, même si les graphismes ne sont pas extraordinaires.



Power Wrestling est un catch, dans lequel vous affrontez un adversaire aussi bien sur le ring qu'en dehors, en disposant de nombreux coups et prises dont certains rappellent vraiment ceux que l'on peut voir sur Canal Plus. Un grand choix de catcheurs est disponible, ce qui assure une longue durée de vie à ce jeu.



Yaksa, lui, est un jeu hyper rapide, qui rappelle par son graphisme et sa disposition Space Harrier, mais dans lequel votre canon laser a laissé place à une épée. Pas de quoi se réveiller la nuit!

Honey In The Sky est un shoot'em'up à scrolling vertical, qui vous met aux commandes d'un petit vaisseau qui doit détruire les ennemis qui se présentent à l'écran. Vous disposez à cet effet d'un laser pouvant tirer dans toutes les directions, l'un des boutons de la manette vous permettant de le faire tourner par tranches de 45°. L'un des premiers jeux, très moyen, mais peu cher.



Moto Roder est encore une course de voitures, toujours vue du haut, mais qui présente la particularité de pouvoir se jouer jusqu'à cinq personnes simultanément, à condition de posséder un quintupleur de josticks. Au départ, vous disposez d'une somme d'argent qui va vous permettre de mieux équiper votre véhicule afin de gagner la course, et aussi une récompense plus substantielle qui vous permettra d'équiper encore mieux votre engin. Il vous est possible d'acheter des pneus plus adhérents, une carrosserie plus solide, de meilleurs freins, un volant qui change les réactions de votre véhicule dans les virages, des moteurs plus rapides, des turbos, et quelques armes qui mettront vos adversaires en difficulté, mais uniquement temporairement.



Rock On, lui, est un shoot'em up sans grand intérêt, possédant la plupart des options que l'on trouve dans ce genre de jeux, comme les pastilles qui augmentent votre armement et autres gadgets.



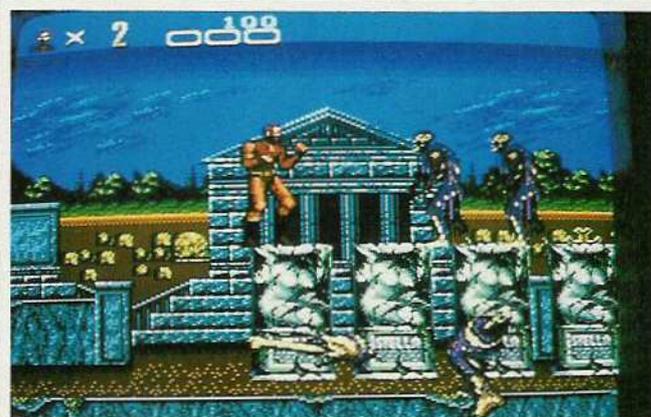
Tales Of Monster Path (Yakatoshuki) est un jeu dans lequel vous devez affronter des ennemis très variés dans cinq mondes différents, afin de rencontrer le roi Emma qui doit statuer sur votre cas. Vous pourrez jouer aux dés, en pariant sur des nombres pairs ou impairs afin d'augmenter votre capital. Chaque porte est gardée par un grand démon rouge que vous devrez affronter avant de passer au parcours suivant.



Power Golf est un golf assez similaire aux golfs que l'on trouve sur micros, et dans lequel tout entre en compte, que ce soit le vent, la nature du terrain ou le genre de club avec lequel vous frappez la balle.



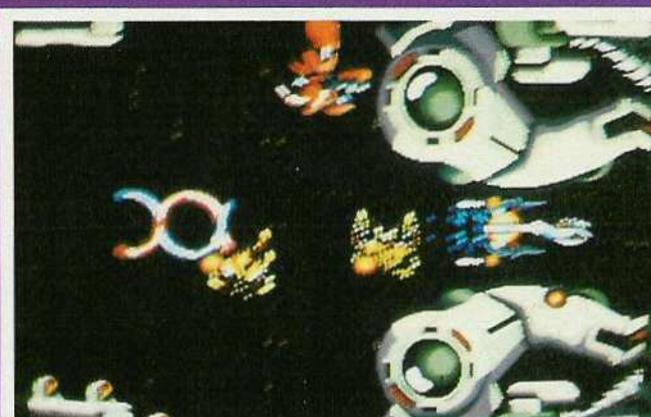
Altered Beast est à peu près comme sur micros, avec des sprites beaucoup plus gros et une bien meilleure jouabilité.



Ordyne est encore un shoot'em up, mais très mignon, avec un graphisme très japonais, dans lequel il est possible d'acheter de nouvelles armes, afin d'affronter le vaisseau qui vous bloque le passage au niveau suivant. Une réussite tant par la jouabilité que par l'intérêt et un jeu qu'il faut posséder absolument...



R-Type que tout le monde connaît, fait lui aussi partie des titres disponibles sur la PC Engine, mais pour avoir le jeu complet, il vous faudra acheter **R-Type 1** et **R-Type 2**, car chacune des cartouches contient la moitié du jeu d'arcade. Je ne sais pas si c'est dû au manque de place sur une cartouche, pourtant je me suis laissé dire que ces petites cartes contiennent une mémoire considérable.

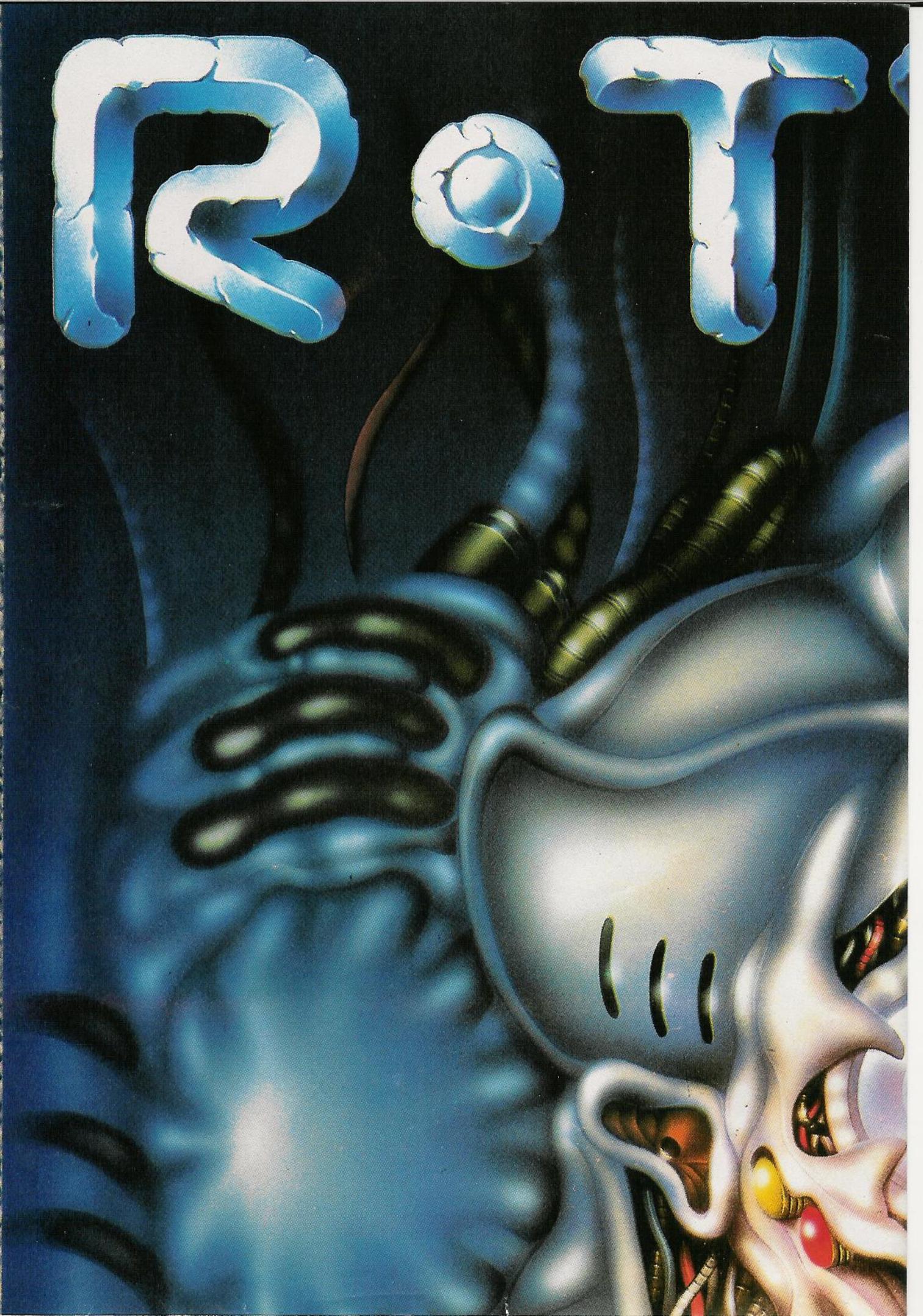


STARFLIGHT



GÉNÉRATION 4

REPT

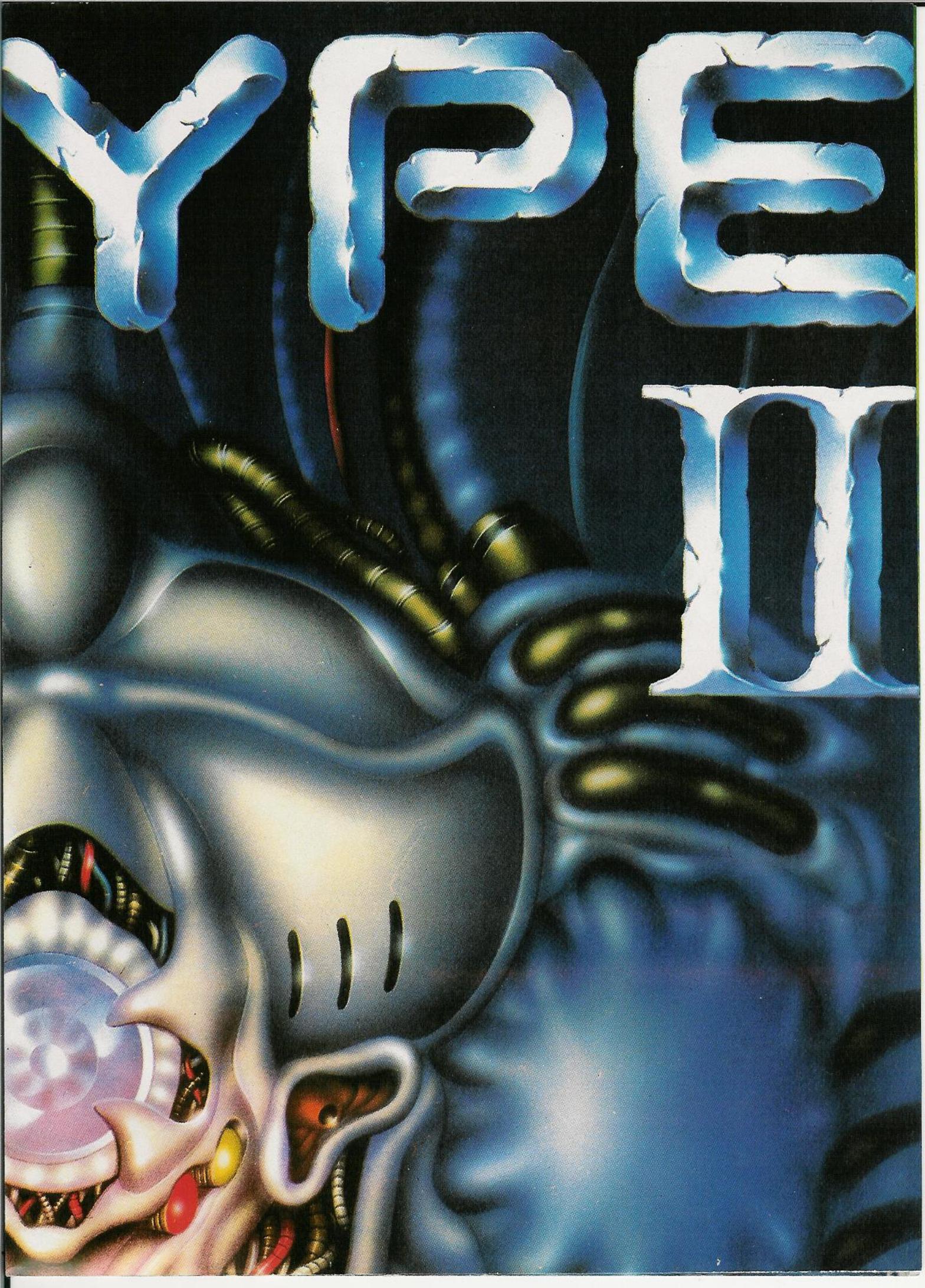


ROCKSTAR

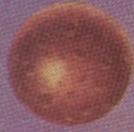
STARS



GENERATION 4

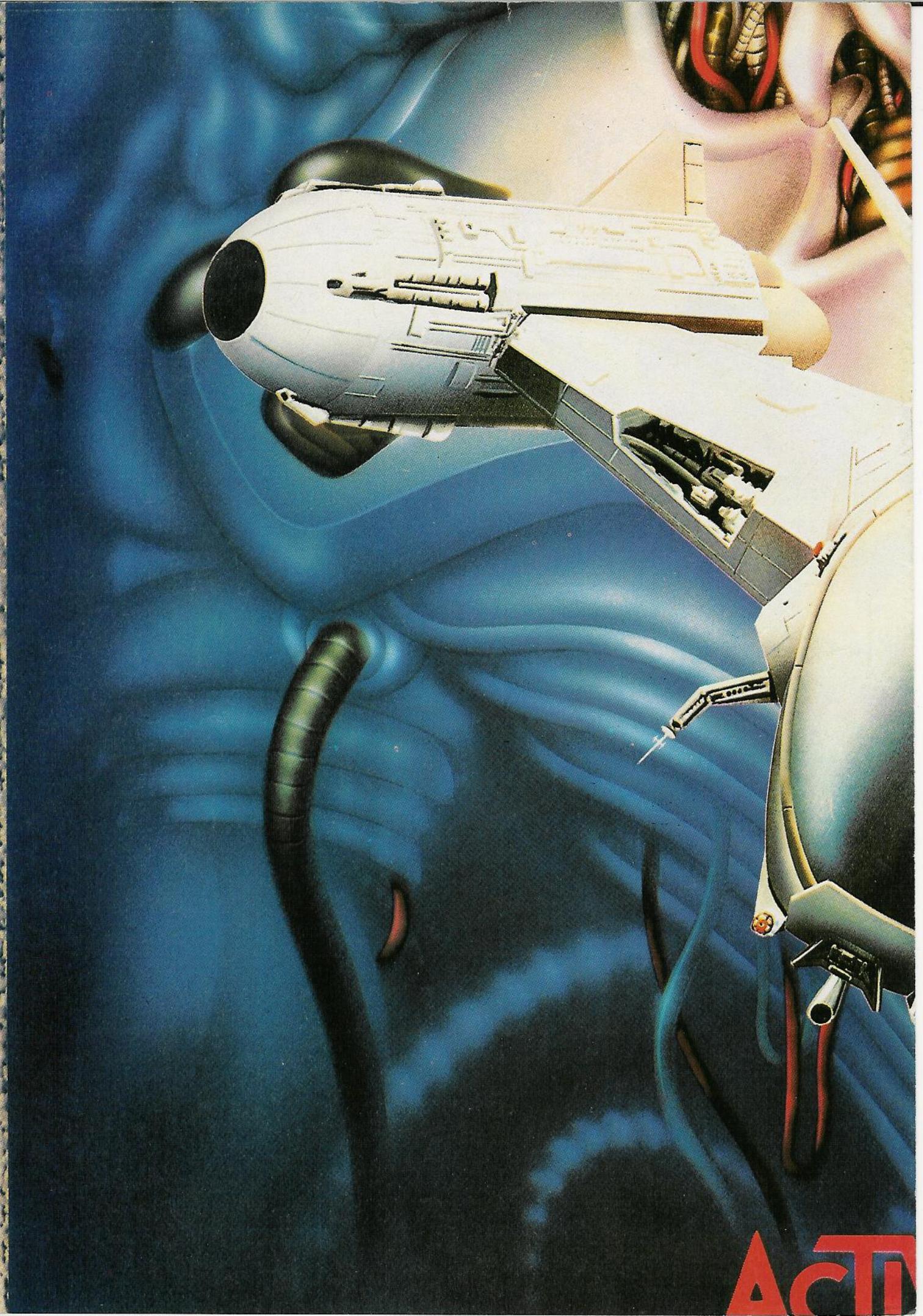


Antago



-FranchiseJeux - 89

GÉNÉRATION 4



ACTIV

DRAGONS BREATH



GÉNÉRATION 4

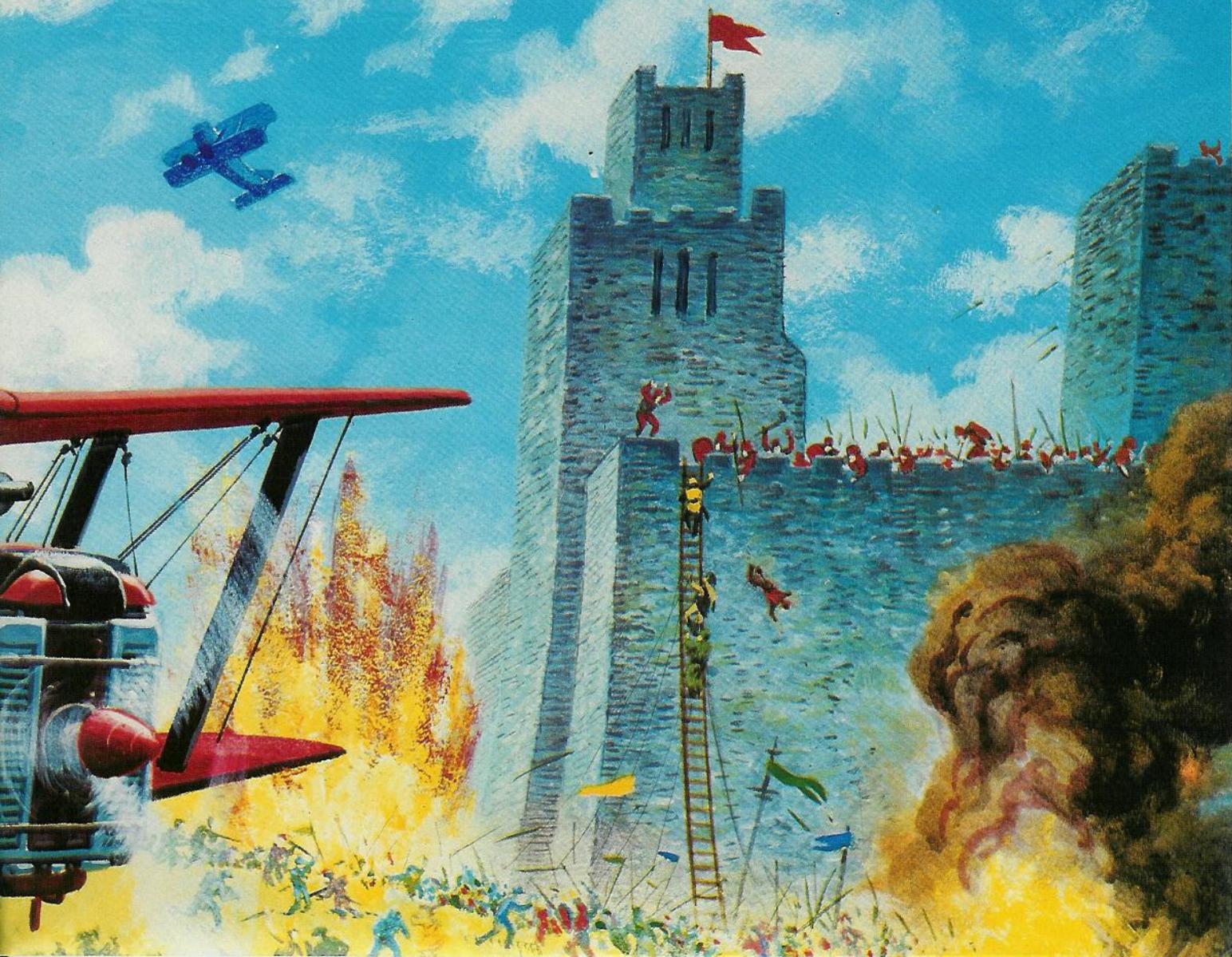


VISION

MEGALON



MANIA™







Alien Crush est un flipper assez réussi graphiquement, mais malheureusement beaucoup trop facile à jouer, car il n'est pas rare de parvenir à faire durer une bille plus de cinq minutes avant de la perdre.

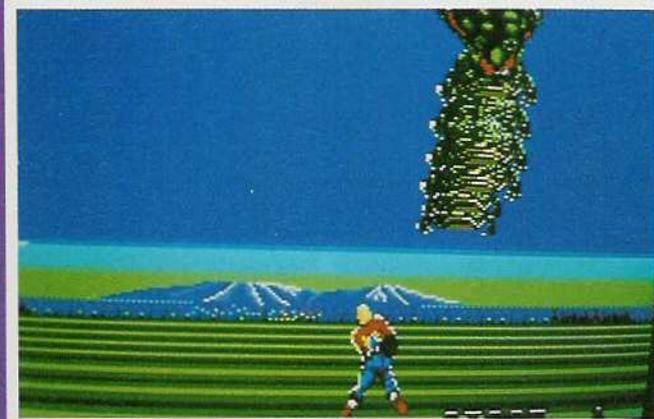
Fantasy Zone est de nouveau un shoot'em up, connu sur Nintendo, mais sans grand intérêt. Un petit vaisseau doit détruire tous les ennemis qui, en explosant, laissent une pièce qui vous permet de mieux équiper votre vaisseau. Le graphisme est loin d'être à la hauteur des capacités de la PC Engine!

Power League Baseball, comme son nom l'indique, est un jeu de base-ball qui peut plaire, si toutefois vous êtes amateur de ce jeu et si vous en connaissez les règles. Un super effet et une grande précision dans le détail, puisque l'on peut voir la balle tourner dans les airs, jusqu'à ses coutures qui tournent!



Shanghai est le fameux jeu de mah-jong bien connu des possesseurs de ST ou d'Amiga. Il est à noter qu'il est beaucoup moins agréable que sur l'Amiga, car les effets de relief sont moins bien rendus. D'autre part, le graphisme est loin d'égaliser les versions micros.

Space Harrier est peut-être plus jouable que sur les micros, mais moins coloré, du moins dans les premiers niveaux, car si vous poussez plus loin, vous aurez droit à une profusion de couleurs à en faire pâlir un Amiga. D'autre part, le jeu est réellement en plein écran, et votre héros peut monter ou descendre jusqu'aux bords du tableau, ce qui n'était pas le cas sur les conversions Amiga ou ST.



Victory Run ou **13000 Km Grand Prix** est une sorte de Paris-Dakar, dans lequel vous conduisez un véhicule tout-terrain à travers des paysages africains.

Break In est un billard, ou peut-être devrais-je dire des billards, puisque vous pouvez choisir entre plusieurs varié-

tés de billards (dont notre bon vieux billard français ne fait pas partie). Une option vous permet de regarder des coups fameux et d'essayer de les refaire. Superbe!

Winning Shot est le troisième golf, et le plus simple à jouer, car il y a beaucoup moins d'options à sélectionner avant de frapper la balle. Plus facile, mais peut-être moins attrayant à la longue, par rapport aux autres versions qui se rapprochent plus des simulations.



Dragon Spirit, qui a été testé dernièrement sur les micros fait aussi partie de cette liste de jeux. Cette version est beaucoup plus agréable à jouer que les versions ordinateurs, grâce à la présence des deux boutons de tir, et de graphismes tout aussi beaux, voire mieux.

Deep Blue vous met aux commandes d'un "poisson" qui tire sur des ennemis sous-marins, avec des graphismes proches de ceux de Fantasy Zone. Mais il existe déjà pas mal de jeux assez proches, alors à vous de choisir celui que vous préférez!

Side Arms est assez semblable aux versions que nous connaissons, mis à part la jouabilité comme toujours plus importante sur la console. Il est à noter que le jeu est disponible en carte ou en CD Rom, comme **Altered Beast**.

World Stadium Baseball, le second jeu basé sur le fameux sport américain, n'est pas tellement différent du premier: mêmes règles, même clientèle. Le jeu n'est pas très complexe, et les graphismes ne sont pas fabuleux. Quelques petits bruitages sympa viennent cependant ponctuer le jeu.

Kato et Ken Show est un jeu d'action, dans lequel vous dirigez deux petits personnages très rigolos, dans un monde loufoque où les oiseaux n'hésitent pas à vous viser à l'aide de leurs excréments, et où les héros peuvent répliquer en lâchant des "pets"... un monde dans lequel on peut jouer au jackpot dans les toilettes!

Bullfight et **Digital Champ** sont deux jeux de boxe, que je n'ai pas pu tester, mais qui ont l'air très rapides et avec de bons graphismes. Je vous en dirai plus dans le prochain numéro.

Quelques jeux ont échappé à nos tests comme **Wonder Momo**, **Drunken Master**, **Energy**, **Motobyke**, **Tatsuko Fighter** et **Volfiev**, ainsi que les jeux sur CD Rom, mais nous ne manquerons pas de vous les présenter dans un prochain numéro. Les titres disponibles sur CD Rom sont: **Wonderboy III**, **Altered Beast**, **Fighting Street**, **Side Arms Special**, **Valis II** et **YS**.

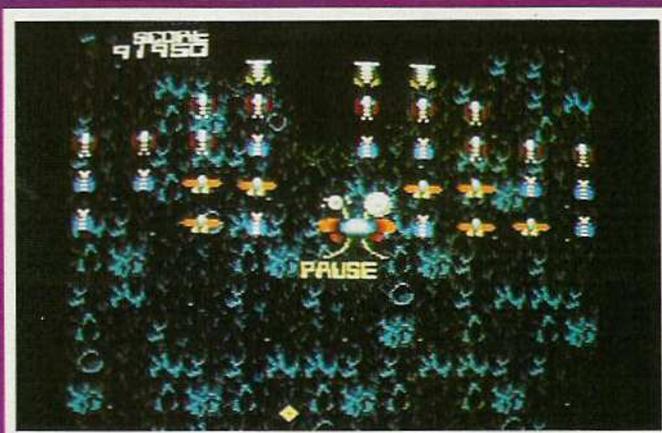
Tous ces jeux valent quand même des sommes allant de 350F à 550F, mais il faut dire que chaque produit est très bien réalisé. Nous espérons que devant l'essor que prend cette console, les prix des jeux viendront à baisser.

LES HITS DE LA NEC!

GALAGA 88

NAMCOT env.395F 1 joueur
Système: PC Engine

On pourrait dire que ce jeu est l'un des ancêtres des jeux vidéo, mais franchement, il vous suffit de jouer cinq minutes à ce hit pour que l'on ne puisse plus vous décrocher de l'écran. Il est semblable à la version arcade, à la différence près, que vous n'avez plus d'argent à mettre dans le monnayeur. Personnellement, j'ai redécouvert Galaga, et c'est l'un de mes jeux de préférés sur cette console, et je ne suis pas le seul dans ce cas. Demandez à Frank, notre cher rédac'chef adjoint. Et j'en connais d'autres...



WATARU

HUDSON SOFT env.435F 1 joueur
Système: PC Engine

Vous êtes un garçon armé d'une épée, qui doit se promener et tuer tous les animaux sauvages et autres bêtes étranges qu'il rencontre. Certaines créatures, une fois mortes, font place à une pièce de monnaie un peu comme dans Wonderboy. De petites maisons vous permettent d'acheter de l'armement ou de l'énergie. Vous devez sauter parfois de plates-formes en plates-formes ou sur des ascenseurs, avant d'arriver à une petite cabane, dans laquelle vous vous transformez en un robot du genre Goldorak. Là, vous vous retrouvez sous terre et devez détruire des monstres bizarres, comme des mains tenant un colt qui courent après vous. Tout en bas, vous aurez alors à affronter des adversaires très coriaces, avant de retourner à la surface pour continuer votre quête...



VIGILANTE

Env. 499F 1 joueur
Système: PC Engine

Vigilante, presque tout le monde connaît. Mais là, on est bien loin des adaptations que vous avez pu voir sur ST ou Amiga. Les personnages sont facilement deux fois plus grands, et la jouabilité est nettement plus importante. Le maniement est aussi meilleur, grâce à la présence des deux boutons de tir. Moi qui avais déjà adoré ce jeu sur mon Amiga, autant dire que je l'ai redécouvert sur Nec!



NAXAT OPEN

NAXAT SOFT env.449F 1 à 4 joueurs
Système: PC Engine

Voilà un golf se rapprochant de Leaderboard, dans lequel tout est possible. Vous choisissez votre club, l'endroit de la balle que vous allez frapper afin de la faire monter plus ou moins, et le genre d'effet que vous allez donner à cette balle. Le vent est lui aussi de la partie. Les graphismes sont assez proches de ceux que l'on a sur un ST, et le jeu, somme toute, est aussi bon, mais avec le temps de chargement en moins bien sûr. Il manque malheureusement la possibilité de créer son propre parcours, mais c'est inconvénient des cartouches. Encore un très bon jeu!



FINAL LAP

NAMCOT env.549F 1 à 2 joueurs
Système: PC Engine

Ce jeu vous propose de participer à un championnat de Formule 1. Vous pouvez jouer seul ou à deux, chacun sur une moitié de l'écran. Votre place à la fin de la course

vous donne un certain nombre de points, et vous accumulez ces points au fur et à mesure que les courses se déroulent. Le but est bien sûr de devenir le champion. L'impression de vitesse est vraiment bien rendue, et Final Lap est très agréable à jouer. Le jeu à deux laisse place à des fantaisies de tout genre, comme les queues de poissons, les serrages dans les virages, et autres "crasses" que l'on peut se faire quand on a un volant entre les mains, mais tout cela sans danger. Vous avez sur la cartouche un petit jeu d'aventure amusant, mais peu compréhensible, car le jeu n'est pas en français!



SHINOBI

SEGA env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Ici encore, les versions micros restent assez loin derrière. Le jeu est beaucoup plus rapide et les personnages sont beaucoup plus grands. Je ne vous ai pas parlé de l'animation et du scrolling, mais comme vous vous en doutez, là encore, pas de commentaires: tout est bien. Vous allez sûrement penser que je ne jure que par la console et que tout est nul sur les micros, mais ce n'est pas le cas, et si certains jeux sont mieux sur la console PC Engine, il n'en reste pas moins, que l'on ne trouvera pas avant longtemps des jeux d'aventure aussi biens sur les consoles que sur les micros. Mais les consoles sont des machines créées pour jouer...



GUNHED

env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Dès les premières secondes du jeu, on se rend compte de la puissance de la console, car la vitesse du scrolling est

deux fois plus rapide que la plus rapide sur Amiga. Même Goldrunner n'est plus qu'un jeu pour enfants comparé à Gunhed. Une énorme variété d'armes, toutes plus étranges les unes que les autres, peuvent être utilisées, et vous avez même un laser qui tire en recouvrant plus de la moitié de l'écran. Une débauche d'ennemis, et d'effets en tous genres, font de ce jeu superbe un hit pour les gens qui aiment les shoot'em'up, et surtout un jeu spectaculaire. Encore un must que vous devez posséder!



NINJA WARRIORS

NAMCOT env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Là, si l'on compare encore ce jeu avec les récentes versions Amiga ou ST, on reçoit un nouveau choc. En effet, les personnages ne sont pas deux fois, mais quatre fois plus grands sur la console. L'animation est encore une fois superbe et la jouabilité plus importante. Il y a des fois où l'on ne comprend pas les programmeurs sur Amiga. Il faut quand même reconnaître que le graphisme est plus fin sur l'ordinateur et les décors plus travaillés. Mais le jeu est quand même plus plaisant à jouer sur la PC Engine.



CYBER CROSS

FACE env.499F 1 joueur
Système: PC Engine

Si vous êtes un fan de Bioman, alors vous connaissez force rouge, force verte, etc. Vous allez pouvoir les retrouver dans de nouvelles aventures. Comme d'habitude, vous allez devoir affronter plein d'ennemis, avant de vous retrouver face au monstre qui garde le passage au niveau suivant. Heureusement, vous pourrez récupérer des bonus, qui vous permettront de vous transformer en super héros.

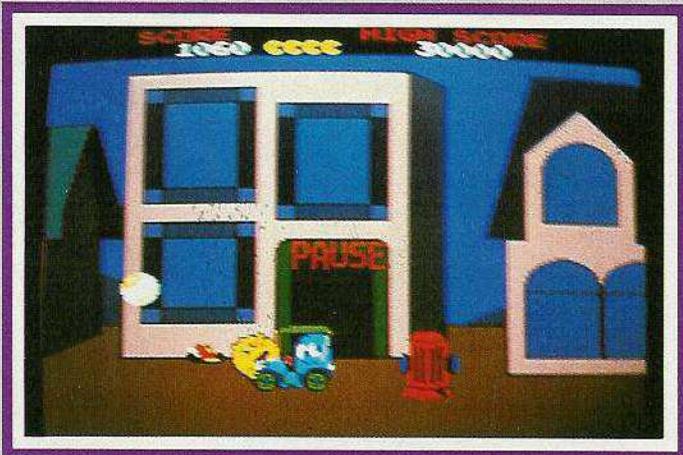
Bien sûr, chaque couleur de Bioman a ses propres caractéristiques, et chacun pourra vaincre les monstres grâce à ses capacités.



PACLAND

NAMCOT env.449F 1 joueur
Système: PC Engine

Tout le monde connaît Pacman, et presque tout le monde connaît Pacland. Sorti il y a assez longtemps sur ST et Amiga, le voilà aussi sur NEC. Et quelle différence... Encore une fois plein écran, encore une fois plus jouable et plus précis. Le maniement n'est pas très évident au début, car la manette ne vous sert qu'à sauter, et ce sont les deux boutons de tir qui vous permettent de diriger Pacman.



DORAMON

HUDSON env.499F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici un hit!!! Vous êtes un petit chat, et vous devez manger des hamburgers qui sont dispersés dans un labyrinthe, un peu à la manière d'un Pacman. Une fois tous ces hamburgers mangés, une clé apparaît que vous devez ramasser. Cette clé vous permet d'ouvrir une porte que vous devrez trouver, donnant accès au niveau suivant. Evidemment, il y a plein d'ennemis dans ce labyrinthe, mais vous pouvez vous débarrasser de la plupart, en creusant des trous et en les rebouchant, une fois l'ennemi tombé dedans. Pendant votre promenade, vous pourrez ramasser des objets qui pourront vous aider, comme des gants qui vous permettent de creuser plusieurs trous à la suite, des bottes qui vous donnent de la vitesse, des yoyos que vous enverrez sur les monstres, ou encore un pistolet qui tire

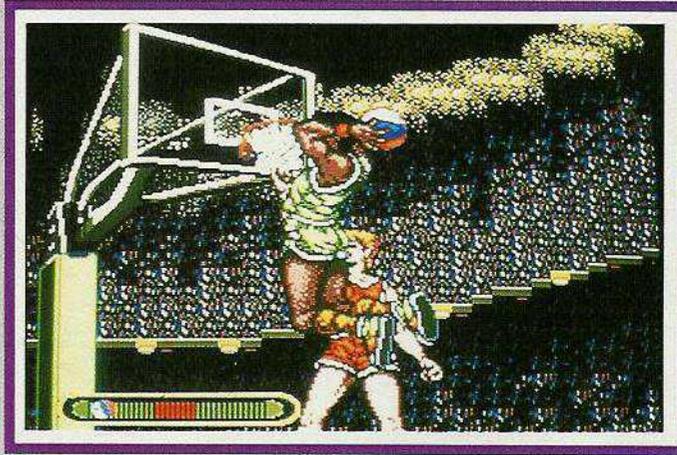
des bulles d'air, dans lesquelles les monstres se feront prendre. Soixante niveaux différents, et un système de codes qui vous permet de reprendre le jeu au niveau où vous vous étiez arrêté. Une option permet même de faire jouer les petits, sans que les monstres apparaissent.



USA PRO BASKET

env.499F 1 à 2 joueurs
Système: PC Engine

Ce jeu a un graphisme assez comparable à Two on Two basket-ball connu sur Amiga, mais avec une plus grande rapidité. Les scènes de tir au panier sont de toute beauté, et l'on voit deux joueurs occupant tout l'écran se disputant la balle. Le tir dépend de votre rapidité. Tout y est, les fautes, les obstructions et l'on peut même bénéficier de lancers francs dans certains cas.



DUNGEON EXPLORER

HUDSDON env.435F 1 joueur
Système: PC Engine

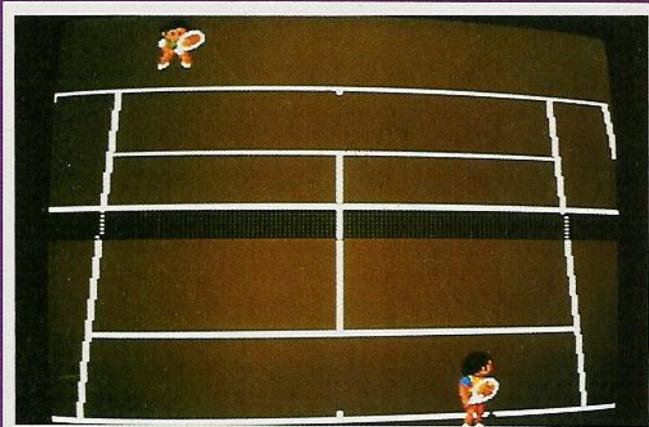


Encore un jeu d'aventure/action, qui par certains côtés peut rappeler Gauntlet, mais il vous suffit de le voir, pour vous rendre compte que Gauntlet à côté c'est de la rigolade. En effet, il peut y avoir deux fois plus d'ennemis présents à l'écran, et plusieurs sortes d'ennemis en même temps. Des passages secrets dans tous les coins, des ennemis qui surgissent de partout, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Je vous souhaite bon courage pour vaincre les créatures qui protègent le fond des donjons. Un système de codes permet de reprendre la partie, une fois que vous serez reposé de toutes ces émotions.

WORLD COURT TENNIS

env.449F 1 à 4 joueurs
Système: PC Engine

Voilà à mon avis le meilleur tennis que l'on ait pu voir sur un micro ou une console. Quatre joueurs simultanés, et toutes sortes de coups possibles, comme les lobs, les smatches et les amortis. Vous pouvez choisir parmi un grand nombre de joueurs ayant chacun une personnalité. Certains sont plus rapides, d'autres peuvent plonger sur une balle, d'autres sont gauchers, et enfin il y a des hommes et des femmes. Si au début vous prenez des 6 à 0, ne vous en faites pas, vous progresserez assez rapidement, et les matchs deviendront plus équilibrés par la suite. Mais à quatre, là vous aurez droit à de franches crises de rigolade. Très vite, vous vous rendrez compte que vous pouvez mettre la balle où vous voulez, et faire exactement ce que vous voulez. Il vous le faut!



SON SON II

CAPCOM env.449F 1 joueur
Système: PC Engine

De nouveau un jeu d'échelles, bien qu'il n'y ait pas d'échelles dans celui-ci. Vos amis ont été capturés et cachés dans un monde bien étrange, peuplé de non moins étranges créatures. Armé d'un bâton, vous allez à leur secours. Cha-



que monstre tué laisse place à un fruit. Chaque fruit vous donne de l'argent, et cet argent vous permet d'acheter des objets et aussi des crédits. Les cafetières vous donnent un crédit, et les poires une réserve de vie qui vous sera très utile pour la suite de l'aventure. Vous pouvez aussi, au long de vos périples, acheter des bâtons plus efficaces. Bien sûr, il y a plusieurs mondes, et vous devrez avant de passer au monde suivant affronter un grand monstre. Ce système de jeu n'est pas sans rappeler Wonderboy, mais c'est très prenant. Essayez-le, et vous ne le lâcherez plus.

TIGER HELI

TAITO env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Adaptation parfaite du jeu d'arcade, Tiger Heli est un Must. Je l'avais vu un jour dans une boutique, et au premier abord il ne m'avait pas frappé: un jeu sympa de plus, mais rien de transcendant. Mais j'avais quelques billets en poche et j'ai décidé de l'acheter, pas à contre-cœur, mais presque, car ce n'est pas trop le genre de jeu que j'affectionne. Je dois avouer que mon premier jour de repos, j'ai quand même passé plus de six heures sans décoller le nez de mon écran, passant mon temps à tirer sur l'ennemi et à larguer des bombes. J'étais fier de moi en arrivant péniblement au cinquième niveau, et me demandais si je n'étais pas prêt de voir le bout de ce jeu... Je suis maintenant au onzième niveau, et les chars géants, qui me posaient des problèmes à la fin de chaque niveau au début du jeu, sont maintenant des chars que l'on rencontre couramment dès le début de ces dixième et onzième niveaux... Bref, c'est génial.



BLOODY WOLF

DECO env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Imaginez un commando, mais avec un personnage deux fois plus grand, pouvant sauter, pouvant conduire une motocyclette, et surtout beaucoup plus rapide, et vous aurez

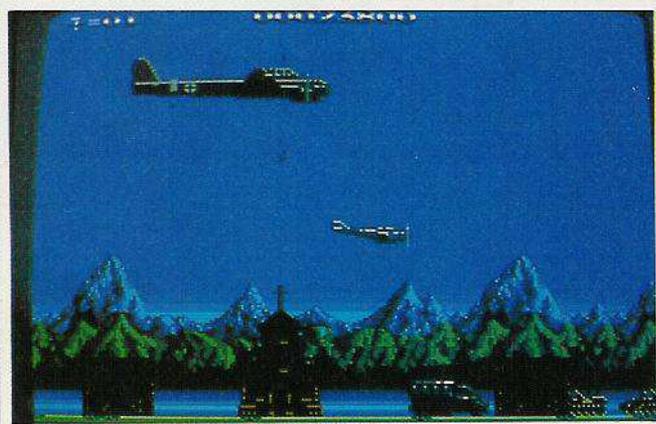


un léger aperçu de ce qu'est Bloody Wolf. Vous êtes chargé de libérer des otages qui ont été kidnappés par des méchants. Vous devez tuer des ennemis qui arrivent de partout, et éviter de vous faire écraser par des motards. Si vous descendez ces derniers, vous pourrez leur voler leur véhicule. Si vous parvenez à la fin d'un niveau, vous aurez encore à couler un sous-marin, détruire un hélicoptère, tuer un géant armé d'un lance-flammes, et combattre le chef en étant uniquement armé d'un poignard. Si par miracle vous réussissiez à vaincre ce dernier, ne vous croyez pas pour autant sorti de l'auberge, car il reste le retour. A noter que l'hélico fait la moitié de l'écran...

P47

env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Vous voilà aux commandes d'un petit avion, et lancé à corps perdu dans une guerre, durant laquelle vous devrez affronter des chars, des avions, des hélicoptères et bien d'autres ennemis. Un passage assez délirant vous oblige à éviter des dizaines de missiles sol-air, surgissant d'un peu partout en dessous de vous. Comme à l'accoutumée, vous aurez droit à un avion géant qu'il vous faudra détruire à la fin de chaque niveau. Ce jeu est aussi testé sur ordinateur.



THE LEGENDARY AXE

env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

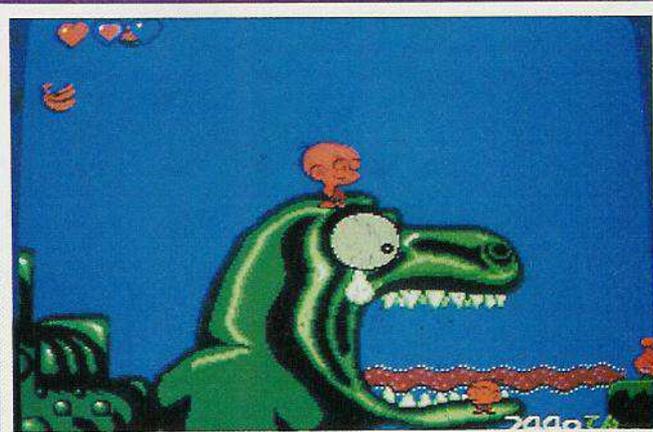
L'un des plus beaux jeux de ce genre sur la PC Engine... Armé d'une hache, vous allez vous retrouver face à face avec des monstres de toutes sortes, des ours, des araignées géantes auxquelles vous devrez couper les pattes, des grands balais et d'énormes rochers. Vraiment un jeu qui ne vous laisse pas une seconde pour respirer, sauf évidemment si vous appuyez sur pause!



PC KID

HUDSON SOFT env.499F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici la référence en matière de jeux de grimpe. PC Kid est un petit enfant à la tête très dure, qui se promène dans un monde préhistorique. Sa seule défense, c'est de donner des coups de tête à ses ennemis. Un jeu immense et très diversifié, tant par ses décors que par ses monstres, puisque vous avez des ptérodactyles, des grenouilles, des hérissons, des singes, des poissons et bien d'autres bestioles. Vous devrez entrer dans le ventre des monstres, afin de libérer de gentils monstres de l'emprise maléfique qui les a rendu méchants. Une autre fois, vous aurez à grimper à un arbre uniquement par la force de vos dents. Une immense aventure qui vous mènera même sur la glace ou dans les sables mouvants. Le meilleur et le plus varié des jeux de ce genre!



NEUTOPIA

HUDSON SOFT env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici un jeu d'aventure action en "anglo-japonais" relativement jouable, malgré les phrases et renseignements entièrement japonais qui s'inscrivent à l'écran. Mais le but est simple: grosso modo, vous êtes chargé de retrouver huit pierres qui ont été dérobées et dispersées un peu partout dans un immense territoire. Vous devrez explorer tous les recoins du pays et entrer dans des donjons peuplés de monstres de toutes sortes, entrer dans des pièces qui contiennent des pièges, découvrir des passages secrets et bien d'autres surprises plus ou moins agréables. Un grand



dragon garde précieusement chaque pierre et vous devrez l'affronter pour vous en emparer. Alors à mon avis, il serait de bon goût de faire provision de bombes et de positions de force avant de les affronter. Le malheur est que, si vous ne parlez et n'écrivez parfaitement le japonais, vous aurez bien du mal à sauvegarder le jeu. Une méthode consiste à recopier sur une feuille les caractères inscrits sur l'écran, et d'essayer de les rentrer quand vous reprendrez votre partie. Une autre plus simple, mais beaucoup plus onéreuse, est de vous procurer un CD Rom NEC, car celui-ci vous permettra de sauvegarder le jeu en mémoire. Cela dit, j'ai quand même passé pas mal de temps sur ce jeu, et je crois que je vais encore en passer pas mal, car c'est vraiment très prenant et réussi. Le jeu rappelle un peu Faery Tales qui est, et restera, l'un des plus marquants jeux sur Amiga.

NECTARIS

HUDSON SOFT env.435F 1 joueur
Système: PC Engine

Nectaris est un wargame. J'en vois qui font la grimace, mais ils ont bien tort, car ce jeu peut très bien vous réconcilier avec le genre. J'ai connu plusieurs personnes qui n'affectionnaient pas vraiment les wargames, et qui maintenant en sont à jouer comme des bêtes, et même à se réunir pour faire des paris sur leur victoire. Evidemment, comme toujours, les instructions sont en japonais, mais comme elles sont très peu nombreuses, on finit par comprendre à peu près à quoi elles correspondent. Chaque affrontement donne lieu à une jolie scène ludique, durant laquelle vous voyez vos chars ou votre infanterie livrer bataille à l'adversaire. Prenant!

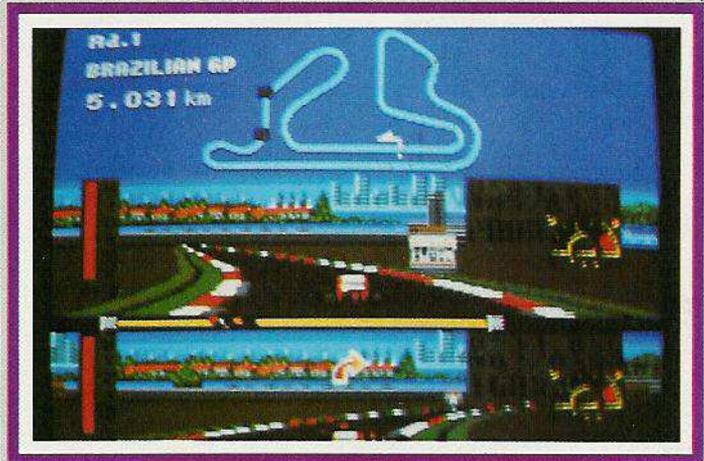


TRIPLE BATTLE FI

HUMAN env.549F 1 à 3 joueurs
Système: PC Engine

Encore un nouveau jeu, et encore une course de voitures. Celle-ci peut se jouer à plusieurs simultanément. Vous avez le choix entre un championnat du monde, un entraînement pour vous familiariser avec les commandes, ou des courses contre un ou deux conducteurs humains ou contre l'ordinateur. De nombreuses options vous permettent d'équiper votre véhicule selon votre envie. Vous pouvez choisir votre mode de conduite, votre moteur, le genre de boîte de vitesse (automatique ou manuelle), la couleur de votre voiture, et enfin les pneus. Ce n'est qu'après de nombreuses heures d'entraînement, que vous parviendrez peut-être à vous qualifier pour le World Championship, et vous vous rendrez vite compte qu'un virage mal négocié vous fait

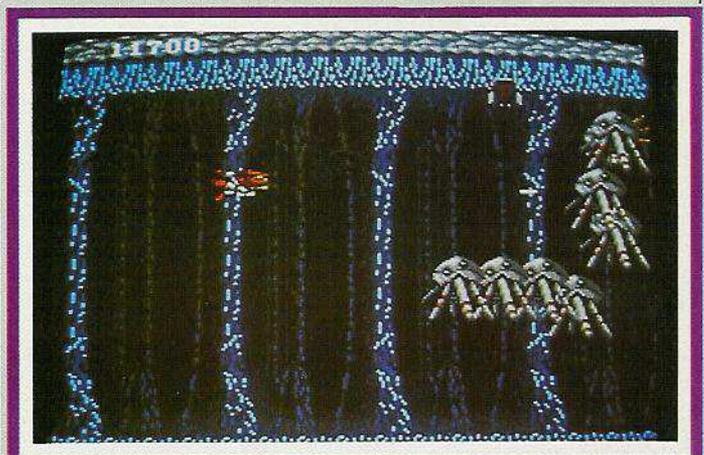
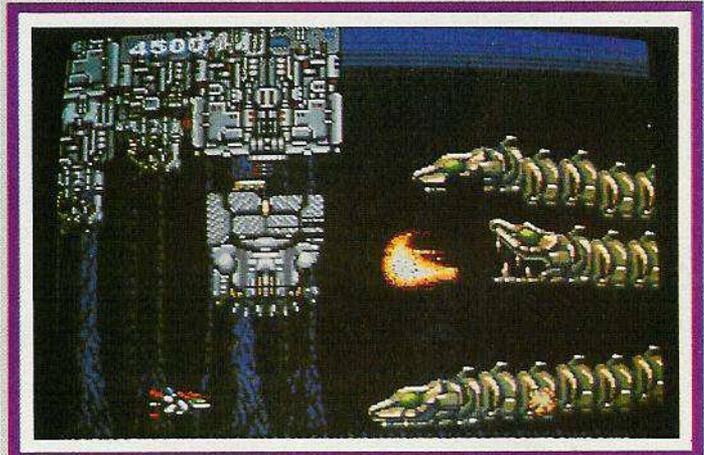
perdre de précieuses secondes. Le jeu est bien fait, même si le graphisme n'est pas géant, et à deux ou trois, on se marre vraiment beaucoup. J'ai oublié de vous dire que si vos pneumatiques ne vous conviennent pas, vous pouvez après chaque tour aller sur le stand pour les faire changer, mais cela vous fait perdre du temps.



HEAVY UNIT

TAITO env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Encore un nouveau shoot'em up, qui est superbe et ne vous laisse pas une seconde de répit. Toutes sortes d'épreuves vont se succéder et vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout. Heureusement, chaque niveau est composé de sous-niveaux, et si vous perdez, vous repartez du sous-ni-



MOTO-ROADER: si vous n'êtes pas satisfait des circuits proposés d'origine, essayez ceci. Pressez Fire 1, Joystick Haut et Run en même temps, ou Fire 2, Joystick Haut et Run en même temps. Vous aurez alors accès à 2 nouveaux jeux de 8 circuits différents.

Pour avoir des circuits encore plus complexes, pressez Fire 1, Select et Run en même temps.

Pour entendre tous les sons du jeu, tapez MUSIC ou ART88 lorsque l'on vous demande votre nom.

R-TYPE I: entrez EPK-6180-CM comme mot de passe. Le niveau de difficulté sera alors plus élevé.

R-TYPE II: entrez CPK-3146-NI comme mot de passe. Vous commencerez alors avec toutes les armes!

R-TYPE CD: laissez Select enfoncé, puis pressez Fire 1 le plus de fois possible, et appuyez sur Run avant que le jeu ne passe en mode de démonstration. Vous pouvez ainsi obtenir jusqu'à 23 crédits (avec un auto-fire!).

SHINOBI: après avoir pressé Run, mettre le joystick en haut et presser Select permet d'accéder aléatoirement à un niveau du jeu.

SON-SON 2: pressez Joystick Haut, Select, Fire 2 et Run en même temps pour obtenir une icône d'extra-énergie.

Pressez Joystick Haut, Select, Fire 1 et Run en même temps pour commencer le jeu avec une icône permettant de continuer la partie après être mort.

Pour entrer dans le mode Fou, pressez Joystick Haut, Bas, Gauche, Droite, Fire 1, Fire 2 et Run.

SPACE HARRIER: si votre score est assez haut pour faire partie des High-Score, entrez MD à la place de votre nom. Vous entendrez alors toutes les musiques du jeu, et vous aurez désormais cinq vies! D'autre part, si vous atteignez le cinquième niveau, entrez CNT dans le tableau des High-Score, ce qui vous donnera une option pour continuer la partie.

SUPER WONDERBOY: lorsque vous perdez, poussez le joystick dans n'importe quelle direction, et appuyez sur Run au même moment lorsque vous êtes sur la page de titre. Vous recommencerez alors le jeu au niveau où vous avez perdu.

TALES OF MONSTERPATH: pressez Select, Run, Fire 1 et Fire 2 en même temps. Maintenant, vous êtes à un menu où vous pouvez entrer des mots. Entrez "SPEED-UP" ou "S.62.08.22".

D'autres Cheat-Codes le mois prochain...

Dorénavant vous retrouvez tous les mois la rubrique "actualité consoles" dans laquelle nous vous parlerons de toutes les consoles, leur date de sortie, leur évolution, les softs sortis et prévus, les cheat-codes... En bref, nous repondrons à toutes les questions que vous vous posez. Rendez-vous le mois prochain!

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)

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACCOLADE

Power Boat est une course de bateaux où vous pouvez atteindre jusqu'à 260 km/h! Entièrement en 3D, avec une vue d'hélicoptère à la Vette, Power Boat sera peut-être passionnant. Il sera disponible sur PC fin janvier, puis sur Amiga quelque temps après. La version ST sera pour beaucoup plus tard.

The Cycles, qui vient de sortir sur Amiga, arrive sur ST en février.



HOT ROD

ACTIVISION

Hot Rod arrive! L'adaptation du jeu d'arcade de chez Sega, faite par le programmeur de Gauntlet 2, s'annonce aussi sympa que le jeu d'arcade/original. Sortie prévue en février sur Amiga et ST.

ANCO

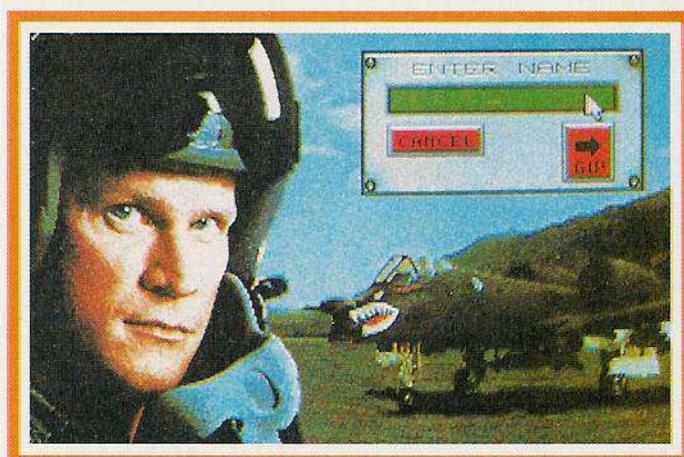
Player Manager devrait sortir sur ST le mois prochain. Autant dire que l'ensemble de la rédaction, fan de Kick Off, est impatiente.

AUDIOGENIC

Alors que **Emlyn Hughes International Soccer**, simulation de football ayant très bien marché sur 8 bit, est en cours de finition, et devrait sortir le mois prochain, la compagnie annonce déjà **Emlyn Hughes Arcade Quiz**, une sorte de Trivial Pursuit basé sur le monde du football. Ce sera pour Amiga, PC et ST.

BRODERBUND

Wings Of Fury devrait maintenant sortir rapidement sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade simulant les combats des Hellcats américains contre les îles japonaises. C'est plein d'action, assez bien fait, et très prenant. On l'attend impatiemment!



A-10 TANK KILLER

CRL

Search For The Titanic sera un jeu d'arcade, qui retracera la découverte de l'épave du plus que fameux paquebot. Sortie sur Amiga et ST d'ici quelque temps...

DOMARK

Chez Domark, on n'avait pas grand-chose sur **Cyberball**, même si l'adaptation de ce football américain futuriste sera pourtant disponible le mois prochain sur Amiga et ST. Par contre, **Escape From The Planet Of Robot Monsters** était bien avancé, et nous vous le présentons du coup en rubrique previews, ainsi que **Klax**, l'adaptation d'un jeu d'arcade qui n'est pas encore sorti!

Domark distribue désormais les produits Incentive, et le prochain jeu, **Castle Master** est déjà en previews.

D'autre part, la compagnie aurait repris les droits de **L'Espion qui m'aimait**, pour en faire un jeu, continuant ainsi la longue tradition des jeux basés sur les aventures de James Bond!

DYNAMIC

Cette compagnie, spécialisée dans les jeux PC, vient d'éditer deux nouveaux produits, toujours sur cette machine. **A-10 Tank Killer** est une simulation de vol et surtout de combat, dont les graphismes sont particulièrement soignés, tout comme la jouabilité. On essaye de le tester pour le prochain numéro.

Le second produit est un jeu d'aventure/simulation, dans lequel vous jouez le rôle d'un agent secret, chargé de récupérer un avion non moins ultra-secret. Poursuites en voitures, sauts en chute libre sans parachute, combats dans un avion ultra-sophistiqué, le tout en 3D belle et rapide, voilà ce qui est à la portée des possesseurs de PC. **David Wolf Secret Agent** sera testé dans le prochain numéro.



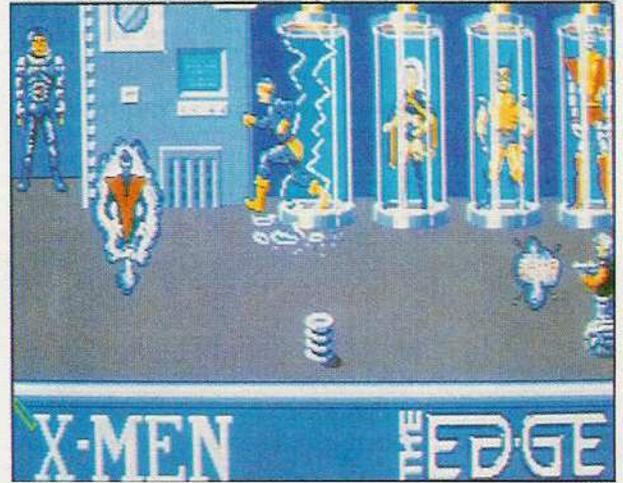
DAVID WOLF SECRET AGENT

PC

THE EDGE

Après **Darius +**, le prochain programme de la compagnie anglaise sera **Punisher**, basé sur la bande dessinée du même nom!

D'autre part, le premier des trois jeux qui sortiront cette année sur le thème des **X-Men** sera bientôt disponible sur Amiga et ST, avec **Wolverine**, **Juggernaut**, **Cyclops** et **Magneto**.



X-MEN

ST

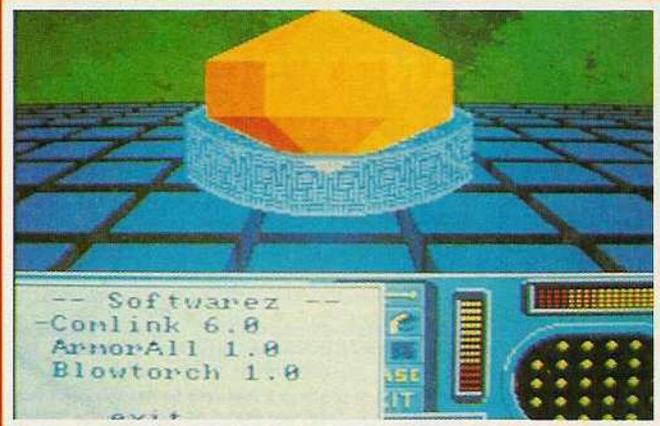


PUNISHER

ELECTRONIC ARTS

La compagnie ne devrait plus trop tarder à révéler ses prochains hits, dont trois nouveaux jeux des auteurs de **Populous**, **Bullfrog**, ainsi que **Hawk**, un simulateur de vol signé des auteurs de **Starglider 2**, et devant, selon leurs mots, révolutionner le genre. Ils déclarent que leurs algorithmes de 3D tournent plus de deux fois plus vite que dans **Starglider 2**. On demande à voir!

Enfin, nous attendons toujours avec beaucoup d'impatience **Neuromancer** sur Amiga, un jeu d'aventure interactif basé sur le livre de Gibson. Pour ceux qui ne connaissent pas, référez-vous au dossier **Cyberpunk** du numéro 17 de **Génération 4**.

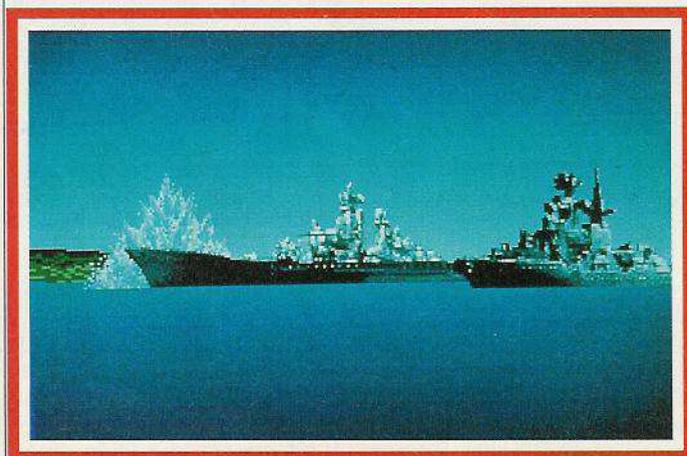


NEUROMANCER

Starflight, testé dans ce numéro sur Amiga, sera disponible en mars sur ST. A cette date, nous aurons également **Powerdrome** sur PC. Enfin, toujours en mars, nous aurons l'adaptation de **688 Attack Sub** sur Amiga. Le jeu, excellent sur PC (nominé aux 4 d'Or 1989 dans la catégorie Meilleure Simulation), devrait être encore mieux sur Amiga!



POWERDROME



688 ATTACK SUB

Sur Amiga et ST, en mars, ce sera surtout la sortie de **Imperium** qui marquera le mois. Ce jeu, dont la version PC est prévue pour l'été, simule les 100 années suivant 2020. C'est de la stratégie mêlée à de la science-fiction, avec des aspects d'économie, de diplomatie, de politique et des facteurs militaires. Le jeu est illustré de graphismes fait par le dessinateur de Hound Of Shadow!

ELITE

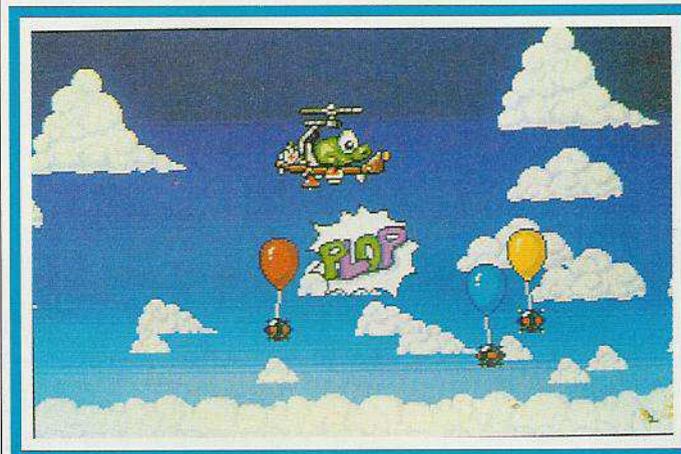
Ghosts & Goblins arrivera sur Amiga et ST un peu avant la date prévue, et devrait donc être disponible en février!

HEWSON

En avril, sortira **Scavenger** sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade qui retrace le périple d'un homme propulsé dans le temps et l'infini. Bref, ça peut être n'importe quoi! **Nebulus 2** est toujours en cours de développement sur Amiga et ST, et devrait voir le jour aux environs de mai!



SCAVENGER



NEBULUS 2

KRISALIS

Ça y est, le football de cette compagnie, **Manchester United**, arrive sur Amiga et ST d'ici le mois prochain. Aurons-nous enfin un meilleur jeu que Kick Off? Est-ce possible? Réponse dans notre prochain numéro!

LOGOTRON

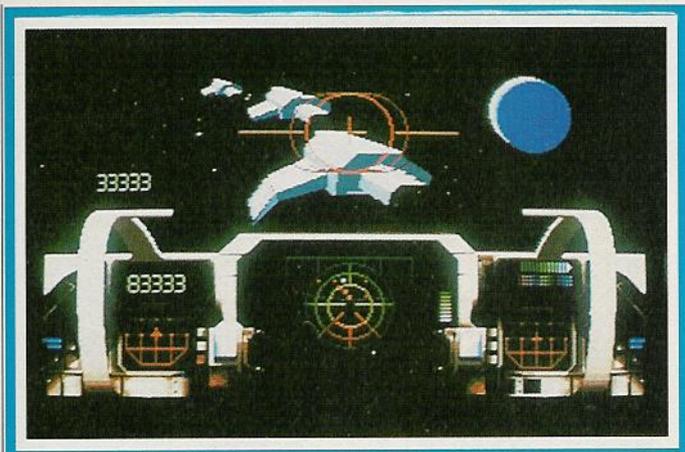
Bien des produits sont en cours de réalisation chez Logotron, à commencer par **Résolution 101**, **Cloud Kingdoms**, **Kid Gloves** et **Thunderstrike**, tous présentés en rubrique previews.

LUCASFILM

Si **Battle Of Britain** tarde un peu à arriver sur Amiga ou ST, les possesseurs de PC, en manque d'aventures, vont être comblés avec le magnifique **Loom** que nous vous présentons en previews. Les versions Amiga et ST arriveront un peu plus tard!

MICRODEAL

Goldrunner 3, programmé par les auteurs de Falcon, est encore en retard. Prévu au tout début pour Noël, il semblerait désormais qu'il doive sortir en février. En mars, nous aurons le droit à **Amnios**, un shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, sur Amiga, avec des graphismes de Pete Lyon.



GOLDRUNNER 3

MICROPROSE

Midwinter, le nouveau programme de Singleton arrive! Si! Si! Tiens, on vous en reparle en-previews! On vous y présente également Tower Of Babel, un jeu très prenant dans la lignée de Sentinel.

Mike Singleton est décidément bien productif en ce moment, puisque Starlord, projet annoncé récemment par Microprose, est encore une de ses oeuvres. C'est un jeu dans le genre d'Elite, mais beaucoup plus complet, et permettant à plusieurs joueurs de participer en même temps! Ce qui s'annonce déjà exceptionnel! Le jeu devrait sortir peu après Midwinter, soit vers mars, sur Amiga, PC et ST. La meilleure nouvelle vient de l'annonce d'une sortie prochaine de F19 Stealth Fighter sur Amiga et ST, "prochaine" étant équivalent, chez Microprose, aux environs d'avril.



STARLORD

MINDSCAPE

Knight Of Legend devrait sortir fin janvier sur PC, en même temps qu'Ultima V sur ST! D'autre part, la suite de l'excellent Balance Of Power arrive. Nommée Guns & Butter, elle devrait être disponible prochainement sur Amiga, PC et ST, et sera plus axée sur l'économie que la stratégie!

MIRRORSOFT

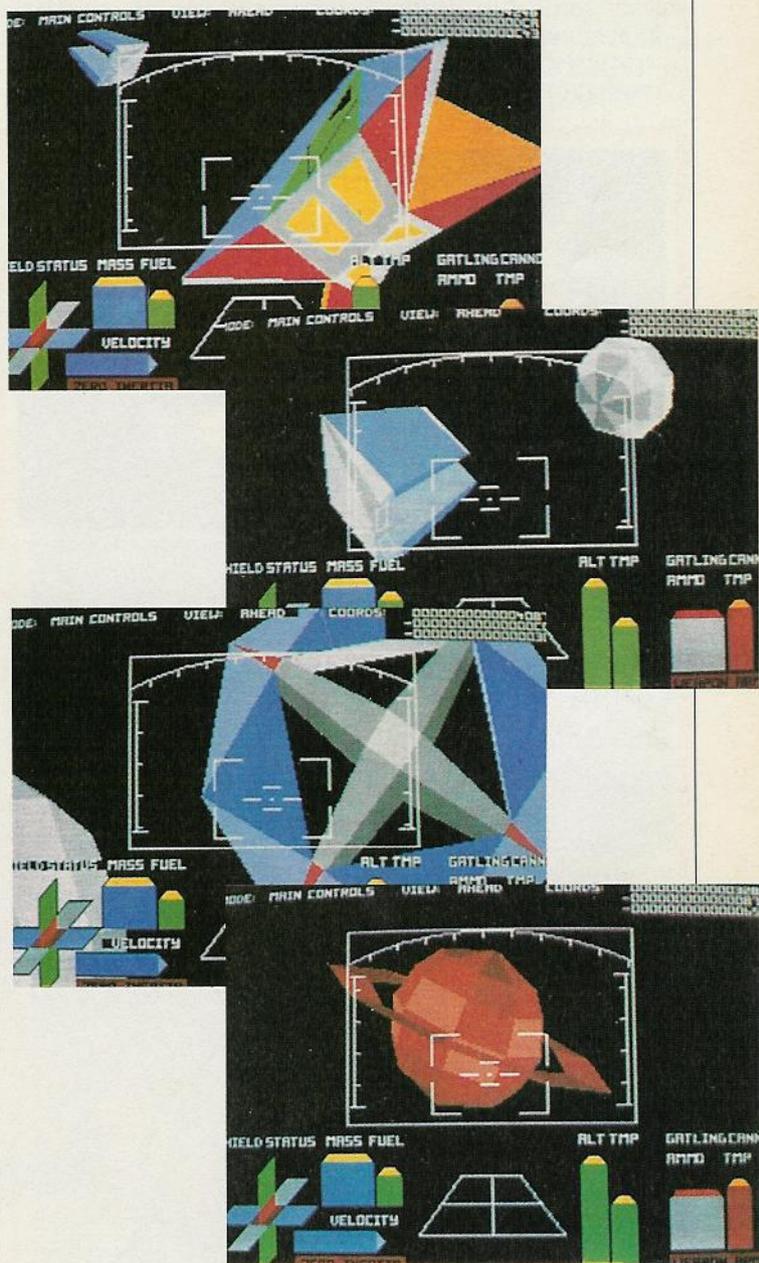
Vette, la simulation de course-poursuite en Corvette, déjà disponible sur PC, ne sera pas disponible sur Amiga ou ST avant le milieu de l'année. Espérons que nous l'aurons pour les grandes vacances. Par contre, les possesseurs de

PC pourront bientôt admirer leur nouveau programme, Tank. Il s'agit d'une simulation de tank, reprenant toutes les caractéristiques qui ont fait le succès de Falcon! Ce jeu arrivera sur Amiga et ST fin 90!

Wolfpack, testé sur PC dans notre précédent numéro, devrait sortir en février. Des versions Amiga et ST suivront, mais ne les attendez pas avant septembre. Enfin Theme Park Mystery, Gravity, Blade Warrior et Cadaver sont présentés en rubrique previews.

MISSION SOFTWARE

On attend toujours Dominion, simulation dans le genre d'Elite, mais mieux réalisée, et permettant à huit joueurs de participer en même temps, via la prise Midi de votre ST ou de votre Amiga. Le jeu devrait sortir le mois prochain sur ces machines, puis en mars sur PC.



OCEAN

DOMINION. ST

F29 Retaliator sera disponible sur Amiga lorsque vous lirez ces lignes, et la version ST imminente. C'est Lost Patrol qui a un peu de retard et ne sortira que fin janvier/début février, en même temps qu'Ivanhoé sur ST, lui

aussi retardé. La version Amiga de ce magnifique jeu ne tardera par contre pas beaucoup.

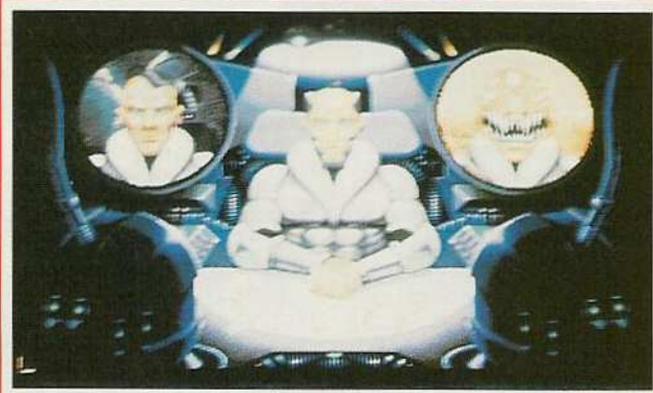
Concernant **Nightbreed**, le mieux pour vous reste de lire notre dossier spécial!

PALACE

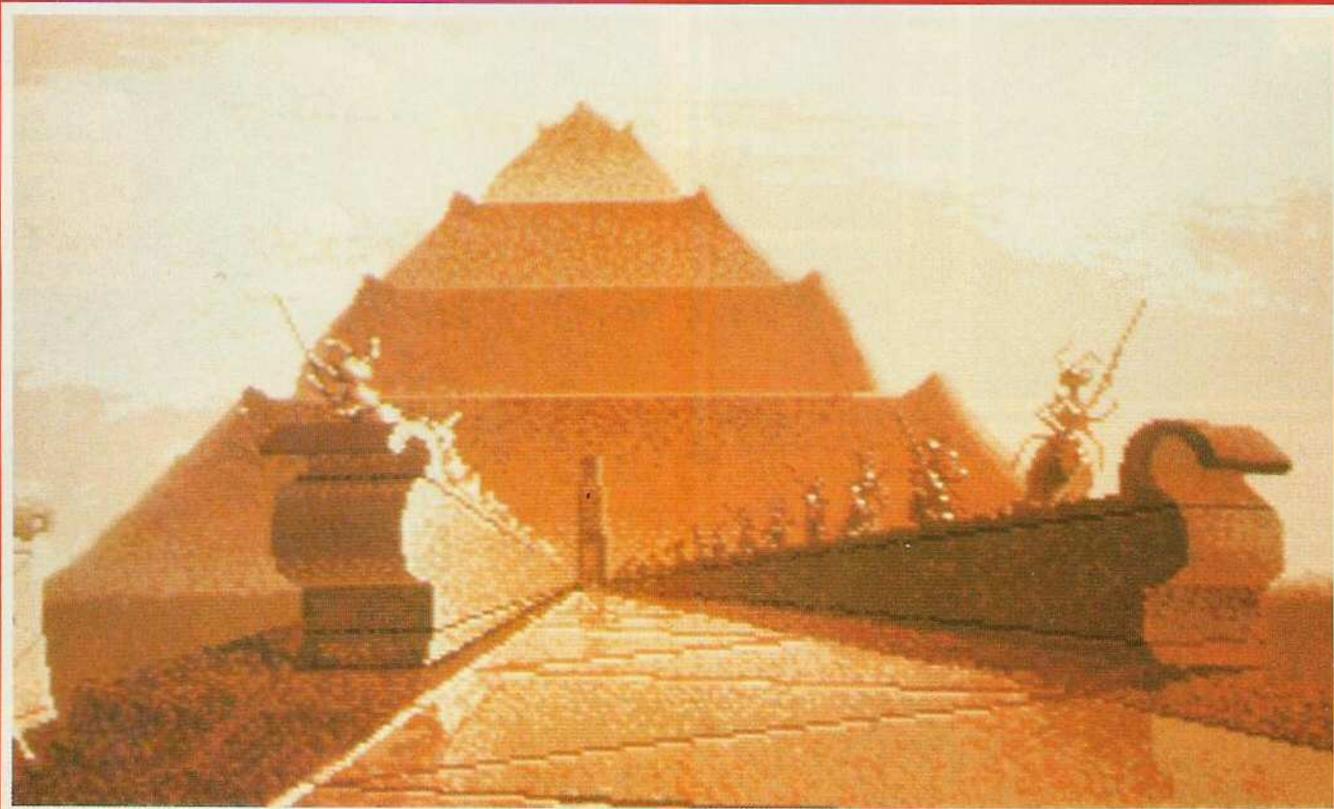
Voodoo Nightmare est un jeu en 3D isométrique, dans lequel vous jouez le rôle d'un explorateur, qui, en raison d'un maléfice, se retrouve coiffé d'un masque vaudou. Il devra explorer plusieurs pyramides afin de pouvoir le retirer! Le jeu est bientôt terminé et sortira rapidement sur Amiga et ST.

AAA est un jeu d'arcade/stratégie fabuleux, avec des graphismes grandioses et des animations d'enfer. Autant dire que nous vous en reparlerons bientôt! Le jeu sortira sur Amiga et ST courant 90.

Enfin, **Complex** est un jeu d'arcade, dans lequel vous devez sortir d'un dédale de pièces à chaque niveau. Hélas, de nombreux monstres et pièges vous attendent. Ce jeu est caractérisé par des animations particulièrement soignées. Sortie prévue en mars/avril sur Amiga et ST.



AAA





RAINBOW ARTS

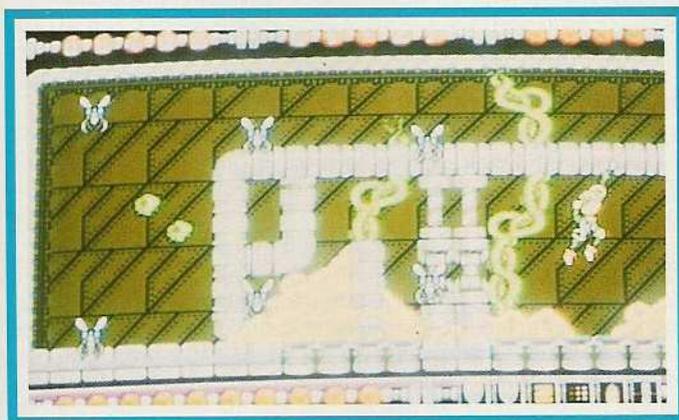
X-Out, testé sur Amiga dans notre numéro précédent, sera disponible courant février sur ST.

D'autre part, Block Out, testé sur Amiga dans notre précédent numéro, est édité en Europe par Rainbow Arts. La version PC de ce jeu sera en vente d'ici la fin janvier.

Le mois prochain, nous vous proposerons un test de East Vs West, un jeu dont l'introduction est remarquable. En effet, la boîte du jeu comprend une cassette audio. Un système simple permet de synchroniser la cassette et le jeu, ce qui fait que la présentation de ce jeu d'aventure, se déroulant durant la guerre froide à Berlin, est en fait un bulletin d'actualités complet, avec images digitalisées et sons d'époque. C'est excellent!

En mars, ce sera le tour de Dyter 07 de sortir sur Amiga et ST. C'est un jeu d'action dans lequel vous dirigez un hélicoptère, dont le but est de détruire les nombreuses machines ennemies. Original non? Chez Rainbow Arts, on promet fort heureusement un peu plus de stratégie dans ce jeu que du pur shoot'em'up, et une réalisation de qualité. A suivre...

Le même mois, sur les mêmes machines, ce sera le tour de Star Trash, un jeu dans le genre de Marble Madness, avec 7 niveaux différents!



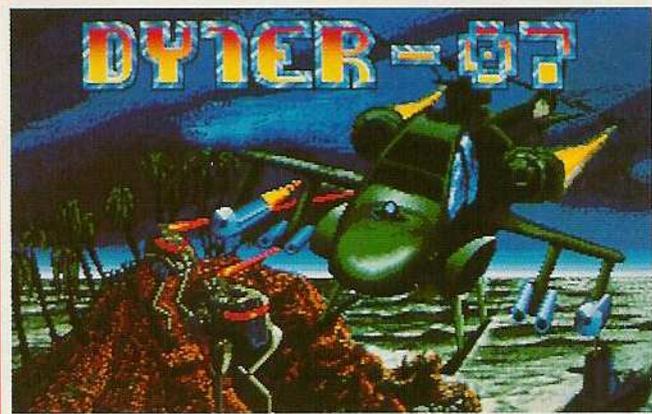
COMPLEX

PANDORA

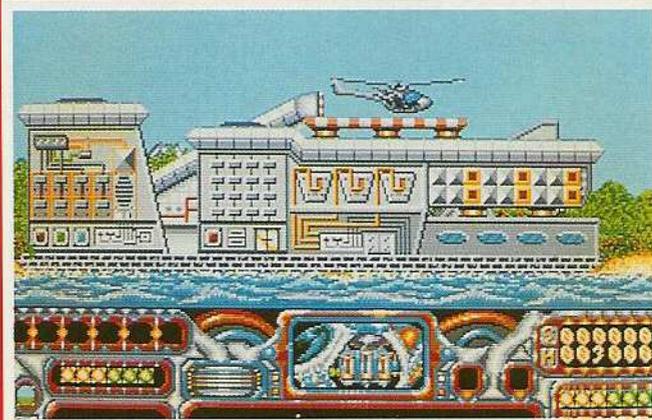
Xenomorph, un Dungeon Master version SF, tout à fait dans le genre d'Aliens, arrive sur ST ce mois-ci. On vous le présente en rubrique previews!

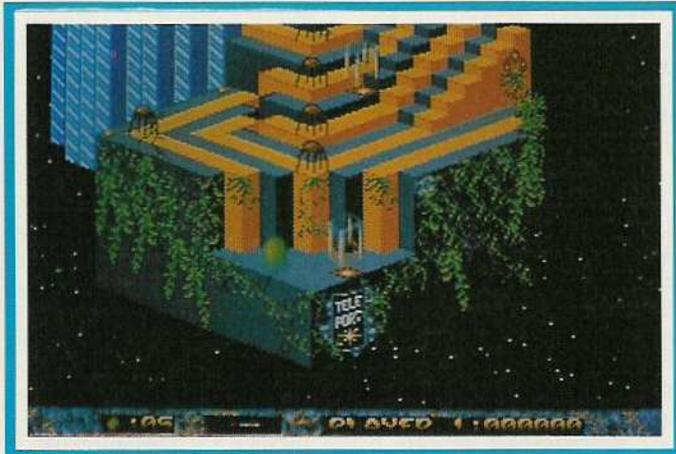
PSYGNOSIS

Comme vous l'avez peut-être découvert en allant dans votre boutique préférée, Infestation a quelque peu été en retard. Quoi qu'il en soit, il doit sortir en janvier sur Amiga. La version ST suivra plus tard. Malgré tout ce que nous vous avons dévoilé, lors des deux précédents numéros, vous voulez encore des news. Bon, et bien contentez-vous de la preview de Matrix Marauders, en attendant le mois prochain!



DYTER 07





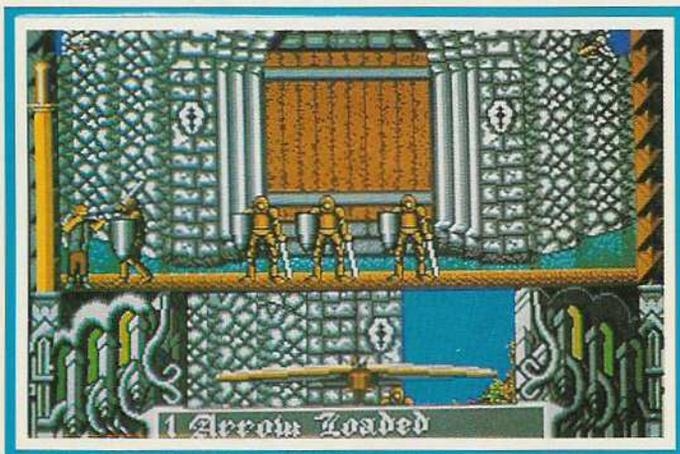
STAR TRASH



SCREEN 7

Basé sur la série télévisée du même nom, **The Legend Of William Tell** retrace les aventures du célèbre héros, au travers d'un jeu mêlant arcade et aventure. Sortie prévue sur Amiga et ST pour fin janvier.

LEGEND OF WILLIAM TELL



SSI

Ne vous en faites pas, **Pools Of Radiance** arrive sur Amiga et ST. On devrait vous le montrer le mois prochain! En attendant, sur PC, on annonce déjà **Champions Of Krynn**, premier jeu d'aventure de la série Dragonlance. En effet, **Pools Of Radiance**, **Hillsfar** et **Curse Of The Azure Bond** faisaient partie de la série **Forgotten Realms**, alors que **Heroes Of The Lance** et **Dragons Of Flame** étaient eux des jeux d'arcade/aventure dans le monde de Dragonlance.



CHAMPIONS OF KRYNN

SYSTEM 3

Myth et **Tusker** arrivent sur Amiga et ST. Ces deux jeux d'arcade/aventure ont fait à Noël un véritable carton sur 8 bits, et on espère donc que les conversions seront réussies. On peut espérer les voir arriver vers mars. Par contre, **Vendetta** sera pour plus tard. C'est un jeu mêlant une course-poursuite en F40 et un système de jeu d'arcade/aventure dans le genre de **Last Ninja**!

TYNESOFT

Le second produit de la gamme **Horrorsoft**, **Elvira - Mistress Of Dark**, arrive le mois prochain sur Amiga et ST. C'est encore plus gore que le premier, et ça à l'air encore mieux.

VIRGIN GAMES

La nouvelle est tombée en plein bouclage. Virgin vient de racheter les droits de **Dune**, le roman de Frank Herbert, et certainement le plus important et le plus long dans le domaine de la SF! Adapter une telle histoire ne sera vraiment pas facile. Prévoir un jeu en 50 disquettes! Non, sérieusement, nous vous en dirons plus dès que possible.

**POUR B.A.T,
COMPOSEZ LE
3615 GEN4*BAT**

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOMEDIA

Explora III est pour mars, et aucune date n'est prévue pour Cars, logiciel se déroulant dans le milieu automobile.

TITUS

Outre le fait qu'il assure désormais la distribution de la société Chip, on ne sait toujours rien sur leurs nouveaux projets! En ont-ils vraiment? La question se pose... Réponse peut-être le mois prochain.

TOMAHAWK

Paris Dakar est prévu pour la fin janvier sur Amiga, PC et ST. Ensuite arrivera, pour la mi-février, BC BG, un logiciel regroupant trois jeux d'action et plus spécialement axé pour les moins de douze ans. Puis ce sera le tour d'Aventures pour début février, une compilation regroupant les quatre logiciels suivants: 20000 lieues sous les mers, Freedom, African Raiders et Emmanuel. Enfin Gobbliins (non, il n'y a aucune erreur de frappe), un jeu d'action avec trois personnages ayant chacun des caractéristiques différentes. Pour mars.

COKTEL VISION

De nouveaux éducatifs devraient sortir comme Horizon CP, CE1, CE2, tous basés sur un nouveau concept faisant appel au côté ludique, par l'intermédiaire d'un héros intergalactique, de l'apprentissage.

Il s'agit surtout de logiciels permettant d'approfondir ses connaissances.

INFOGRAMES

Jumping Jack Son est annoncé pour la troisième semaine de janvier et devrait être testé dans notre prochain numéro, alors qu'E.D. est prévu pour mars. Toujours pour mars ou les mois suivants, nous devrions voir arriver Les Toyottes, jeu d'arcade issu de la BD de Louis Michel Carpentier. Puis ce sera Alcatraz, un jeu d'aventure basé sur la French Connection. Enfin pour le mois d'avril, et donc le printemps, est prévu Teenage Queen II. D'autres projets existent, mais ils sont trop peu avancés pour figurer dans cette rubrique. Nous vous en reparlerons dès que possible, peut-être d'ici le mois prochain.

DELPHINE

Absolument tout est expliqué dans la rubrique previews!

UBI SOFT

Rank Xerox, tiré de la BD cyberpunk du même nom, arrive au mois de février, ainsi qu'Unreal présenté en previews le mois dernier. Ils seront tout deux testés dans le prochain numéro. En mars est annoncé un jeu d'arcade nommé The Reaper, en même temps que le jeu d'aventure Back to the Goldage. Toujours en mars est prévu Shade, un jeu d'arcade.

MICROIDS

Le projet Blue Angel est arrêté pour le moment, Accolade ayant sorti un logiciel du même type, portant le même nom, il y a quelques semaines. Il devrait nous revenir vers la rentrée prochaine (peut-être avant), totalement retravaillé et avec un nouveau nom. Sinon début mars, sur Amiga, ST et PC, est prévu un logiciel de squash.

NEW-DEAL

Cette jeune société nous prépare un superbe produit, Sophélie, présenté en previews, et un jeu d'arcade du nom de War Bird, qui devrait sortir fin février, d'abord sur ST puis sur Amiga. The Few est toujours en préparation et Kreeg est pour l'instant en suspend.

ART OF DREAMS

Nous devrions vous présenter les prochains produits de cette toute nouvelle société dès le mois prochain. On parle d'un jeu de sport...

16/32 DIFFUSION

Tout ce que nous savons, c'est qu'un logiciel compatible West Phaser est prévu pour le mois de mars, et qu'aucun titre n'est encore défini. C'est tout!

LEGEND SOFTWARE

Aussi bien Ninjanimal que Nishiran sont repoussés au mois de septembre ou octobre 90. Ça, c'est ce qui s'appelle être en retard!

LANKHOR

Aux dernières nouvelles, Maupiti Island était annoncé pour début février, mais tout est relatif! On espère tout de même, en priant très fort, vous présenter le test de ce logiciel le mois prochain. En ce qui concerne Vroom, on vous en reparle dès que possible, c'est-à-dire bientôt, enfin on l'espère!

SILMARILS

Du nouveau chez Silmarils! Si Colorado, Starblade et Odyssey sont toujours prévus respectivement pour fin février, fin mars, fin mai, les nouveautés annoncées sont nombreuses et variées. Pour la fin d'année devrait sortir Targhan 2, avec au moins une phase d'arcade avec un dragon en 3D, un peu du style Space Harrier. Ensuite ce devrait être un logiciel type Dungeon Master, ne se déroulant plus exclusivement dans des donjons, mais également dans des décors extérieurs. Enfin, pour la fin d'année toujours, cette société compte éditer un jeu d'aventure en simili 3D, avec plusieurs phases d'arcade à la Sierra-on-Line. Vivement l'automne!

LORICIEL

Tennis Cup, ce logiciel prévu pour début janvier devrait sortir fin février, tout comme Super Skweek. Courant mars est annoncé, sur Amiga, ST et PC, le logiciel de combat Panza Kick Boxing et pour plus tard Moon Blaster, un jeu d'arcade interfacé avec le West Phaser.

SPECIAL MIRRORSOFT

La grande nouvelle chez Mirrorsoft, c'est que les Bitmap Brothers, dont nous vous présentons *Cadaver* dans ce numéro, préparent *Speedball 2* pour la rentrée. Ils promettent plus de baston, plus de violence, et plus d'action. Attendez-vous à une preview aux environs de mars.



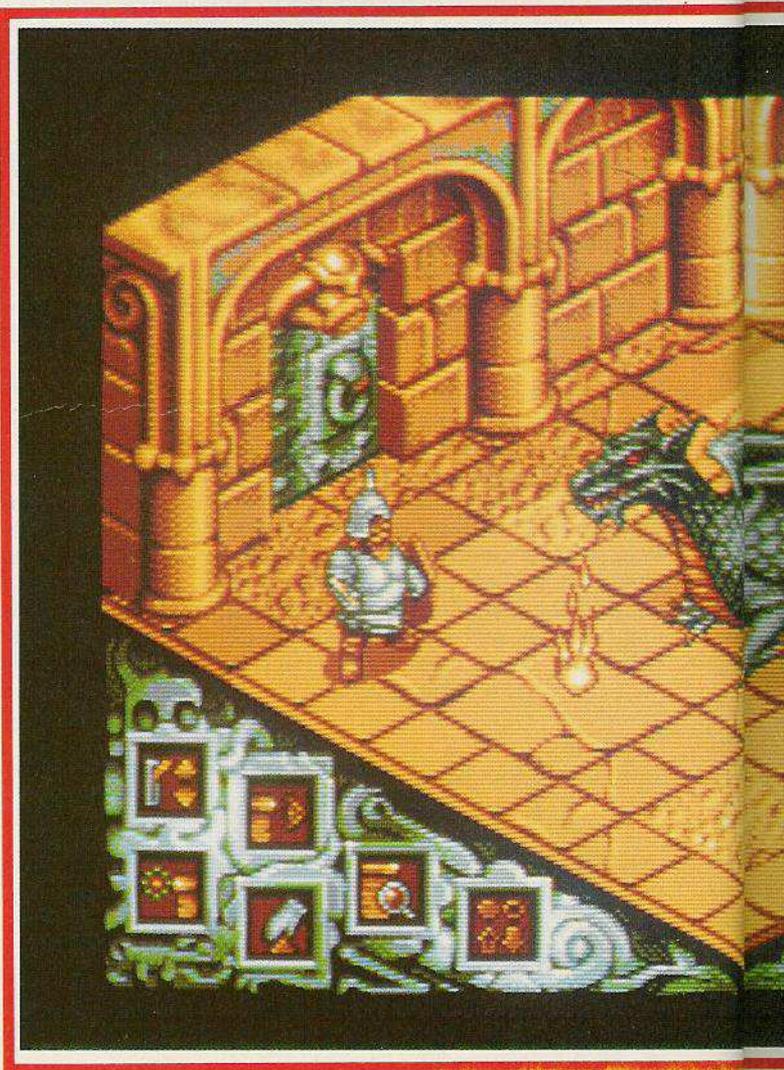
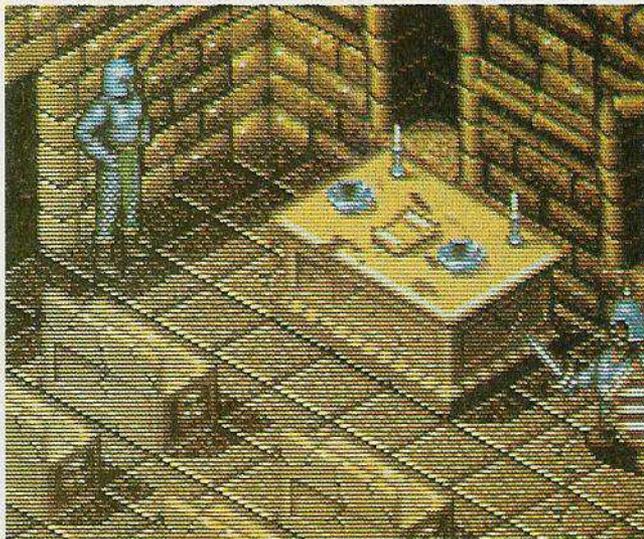
LES BITMAP BROTHERS

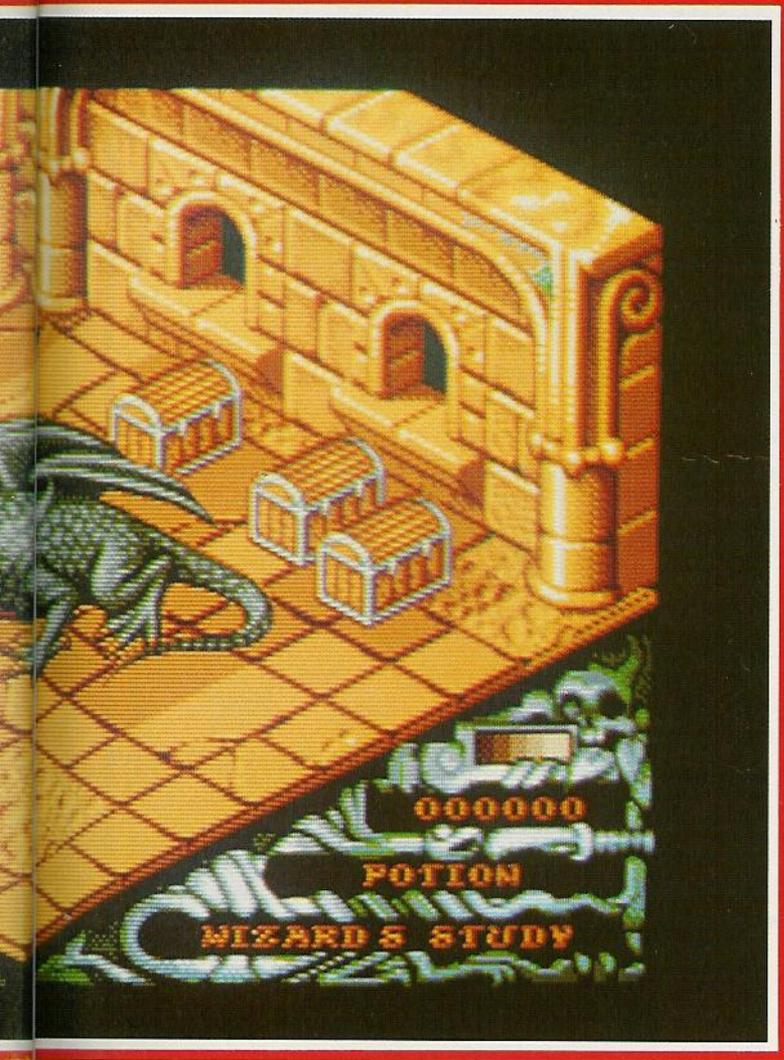
CADAVER

Sortie prévue: juin
Système: Amiga / ST

Cadaver, nous vous en avons présenté un premier ekta lors de notre Spécial PC Show du numéro d'octobre. Depuis cette date, le jeu a beaucoup évolué, devenant beaucoup plus gros que prévu. Ce devait être, au début un beau jeu d'arcade/aventure, mais c'est désormais quelque chose d'aussi important que *Dungeon Master*, tout du moins au niveau de l'ampleur du monde à explorer.

Entièrement en 3D isométrique, le jeu mélange arcade (pour les combats) et aventure (pour les énigmes) de manière très habilement dosée. Graphiquement superbe, *Cadaver* risque bien d'être le jeu de l'été prochain. Admirez les graphismes, signés Dan Malone (qui travaillait pour *Palace* auparavant) et Rob Chapman (à qui l'on doit les graphismes de *Galdregon's Domain*).





SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier
Magazine
Digital

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

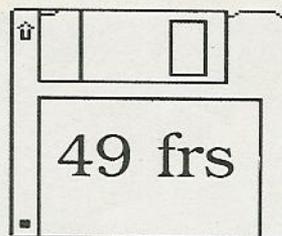
Au sommaire tous les deux mois :

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

PARTICIPEZ A FLOOPY

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

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

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

Tarif étranger nous consulter.

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

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

BLADE WARRIOR

Sortie prévue: mars

Système: Amiga / PC / ST

Blade Warrior, nous vous l'avons présenté déjà plus d'une fois, mais ayant vu ce mois-ci une version bien plus avancée, nous ne pouvons résister et nous vous en reparlons.

Blade Warrior est un jeu d'arcade/aventure dont l'originalité vient des graphismes, uniquement présentés sous forme d'ombres chinoises. N'ayant donc presque aucune couleur à gérer, les paysages sont très variés, scrollent rapidement et de manière différentielle, et l'animation des personnages est magnifique.

Côté aventure, c'est assez complexe. Votre héros doit retrouver les morceaux d'une tablette qui permettra d'empêcher le mal d'envahir la terre! Ces morceaux de tablette sont détenus par des sorciers puissants, qui



n'accepteront jamais de vous les donner, avant que vous n'accomplissiez une mission pour eux. La plupart du temps, il faudra donc retrouver diverses reliques, afin de pouvoir récupérer un des nombreux morceaux de la tablette. Attention, ceci n'a rien d'évident, puisque certains objets ne servent qu'à un sorcier, même si plusieurs l'accepteront. Plus d'un essai sera donc nécessaire pour reconstituer la tablette. Fort heureusement, une sauvegarde de partie est prévue.

Il y a également des sorts, qui servent particulièrement pour les combats, mais qui seront également nécessaires à votre réussite dans la résolution des nombreuses énigmes. Vous devez préparer vos sorts dans votre château, mais il

vous faudra pour cela avoir les composants nécessaires. Ceux-ci peuvent être trouvés facilement lors de vos voyages dans la nature, car ce sont les seuls éléments colorés des décors.

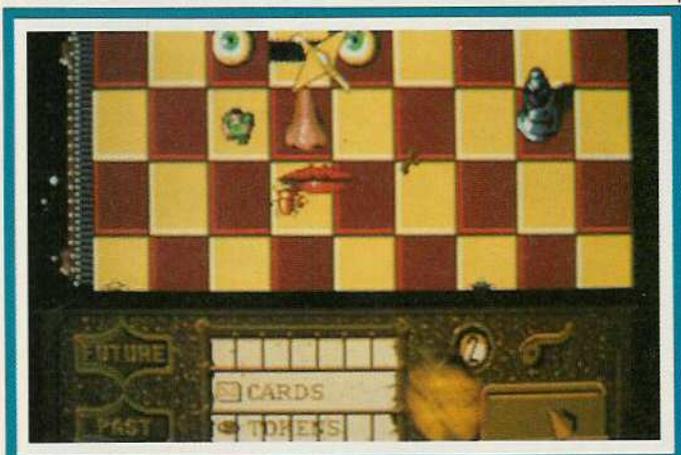
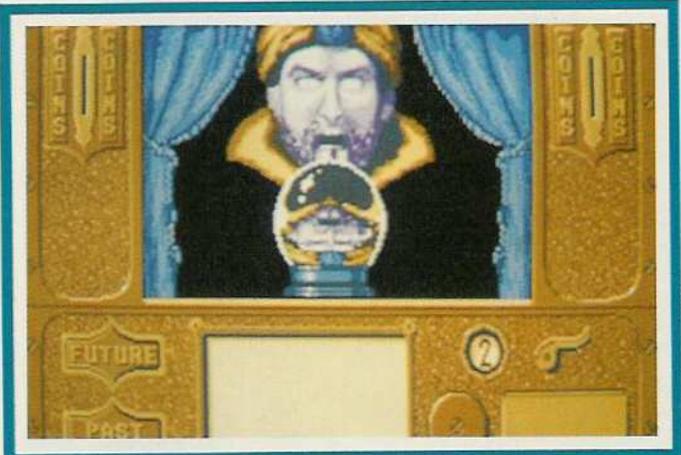
Côté arcade, ce sont les combats contre les créatures qui sont au centre de l'action, sur terre ou dans les airs. Sur terre, votre héros dispose de plusieurs mouvements et coups disponibles, mais il ne faudra pas oublier que la fuite est parfois plus sage qu'un combat perdu d'avance! Dans les airs, vous chevauchez un dragon, qui crache des boules de feu vers les monstres volants qui vous assaillent. Très arcade, très aventure, très beau et très prenant, voilà qui fait beaucoup pour un seul soft, mais il faut dire que cela fait maintenant 18 mois que Mirrorsoft travaille dessus.

THEME PARK MYSTERY

Sortie prévue: mai

Système: Amiga / ST

Vous venez d'hériter d'un parc d'attractions des plus étranges, puisqu'il est composé de quatre parties, correspondant en fait à quatre époques. Ce parc est dans un piteux état, puisqu'il était abandonné depuis quelques années... et il réçèle un mystère que vous allez devoir découvrir. Ce jeu mêle de l'aventure et de l'arcade, sous forme de petits jeux très simples, mais bien réalisés.



GRAVITY

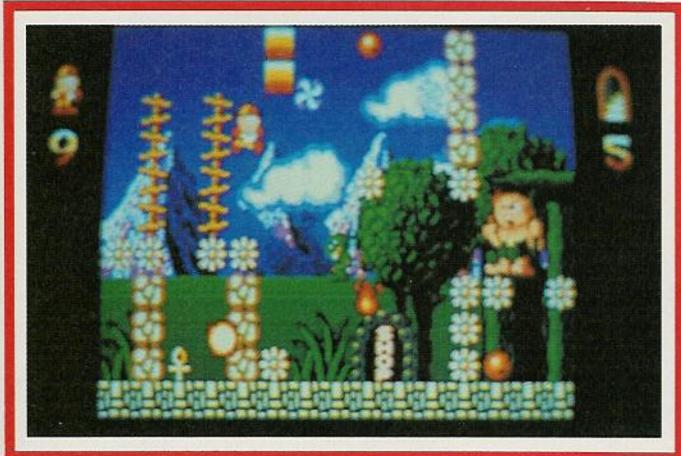
Sortie prévue: mai
Système: Amiga / ST



SPECIAL LOGOTRON

KID GLOVES

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / ST



Gravity est un jeu particulièrement complexe. C'est un peu dans le genre d'Elite, un jeu d'exploration, mais où il faudra être très ouvert au voyage dans l'espace et le temps, pour comprendre les diverses possibilités de Gravity. C'est bien sûr un programme très original, mais ce que nous en avons vu pour l'instant ne permet pas de juger si Gravity sera, ou non, à la portée de tous!

Kid Gloves se veut être le "Rick Dangerous de l'année 90", ce qui est dire combien Logotron vise haut avec ce jeu.

Votre héros vient de trouver des gants de boxe qu'il a trouvés dans le grenier de son grand-père... et se réveille en plein cœur de l'Amazonie, les gants de boxe à la main! Et ce n'est qu'un début, puisque sa palpitante aventure le mènera également en Égypte, sur la côté Ouest et j'en oublie!

Kid Gloves est un jeu de tableaux, dans le genre de Rick Dangerous, mais avec plein de gadgets, de sorts en plus. 5 niveaux différents, des bonus à tout va, 4 armes différentes et 6 sorts en font, selon Logotron, le jeu d'action de cette année. Disent-ils vrai? Réponse en mars.

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.

CLOUD KINGDOMS

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / PC / ST

Et voici un jeu dans le genre de Bubble Bobble et autres Super Mario Brothers! 32 niveaux, un scrolling multidirectionnel parallax, des bonus par centaines, des tonnes de pièges, et un héros très rigolo, voilà ce que propose ce nouveau jeu de Logotron.

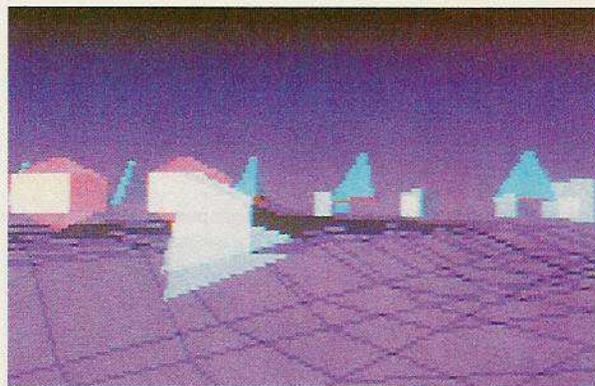
L'action est vue du dessus, et se situe dans des mondes qui flottent au-dessus des nuages. Le but est de récupérer à chaque niveau tous les diamants et fruits qui sont éparpillés un peu partout. Bref, voilà le genre de jeu tout simple, mais si prenant qu'on ne peut s'empêcher d'y rejouer constamment.



THUNDERSTRIKE

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / PC / ST

Encore un programme entièrement en 3D, et il s'agit cette fois-ci d'un shoot'em'up. Eh oui, après Starblaze, testé dans ce numéro, Logotron prévoit un nouveau shoot'em'up dans le genre. Mais Thunderstrike est particulièrement beau, bien fait, et même s'il se rapproche beaucoup de Defender, le fait qu'il soit en 3D en fait un produit particulièrement intéressant.

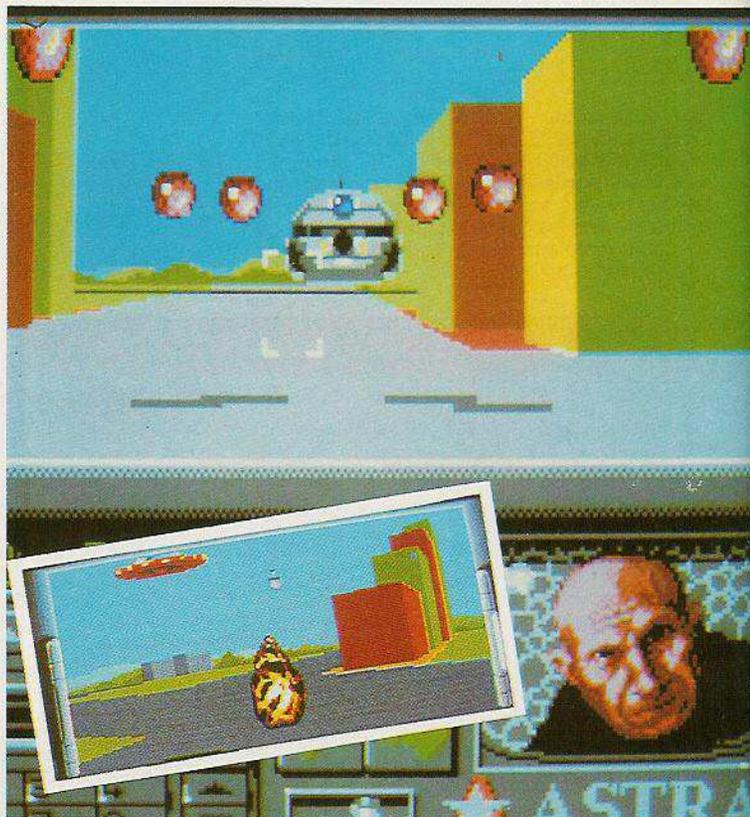


RESOLUTION 101

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / PC / ST

Ce jeu est le nouveau programme des auteurs de l'excellent Archipelagos, et il se déroule dans un futur proche. La plus grande capitale du monde vit dans la terreur, la criminalité étant devenu le problème principal dans le monde entier. La police est dépassée et plus rien ne peut donc empêcher les truands de gouverner la ville. Alors, le gouvernement se réunit et vote la Résolution 101. Ce décret autorise qu'un détenu puisse gagner sa liberté, en devenant chasseur de brigands, et c'est donc le rôle d'un truant repentant que vous allez incarner.

Vous parcourez la ville à bord d'un hovercraft, et devez envoyer en prison (ou en enfer) tous les truands qui parcourent la ville. Bref, on est très proche d'un jeu d'arcade, si ce n'est qu'ici la stratégie n'a pas été oubliée. La 3D est excellente, avec plus de décors et de détails que dans Archipelagos, et l'intérêt paraît énorme. On l'attend impatiemment!



SPECIAL GREMLIN

Cela faisait maintenant quelque temps que Gremlin n'avait pas édité de jeux importants. Or, subitement, de nombreux projets nous sont parvenus, nous semblant tous particulièrement bons. Du coup, voici tous les produits en question, mis à part Ramrod, déjà présenté bien des fois en previews, et dont nous vous présentons ici deux nouveaux tableaux.



FLONK

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / ST

Flonk est un jeu prévu pour deux joueurs, et se déroulant dans un monde en 3D. Chaque joueur dirige une boule, et à pour but de quitter le tableau, après avoir retrouvé et éliminé l'autre joueur. Mais ils commencent en des lieux opposés dans le monde en 3D dans lequel se déroule le jeu. Le monde en question est composé de plaques sur lesquelles

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

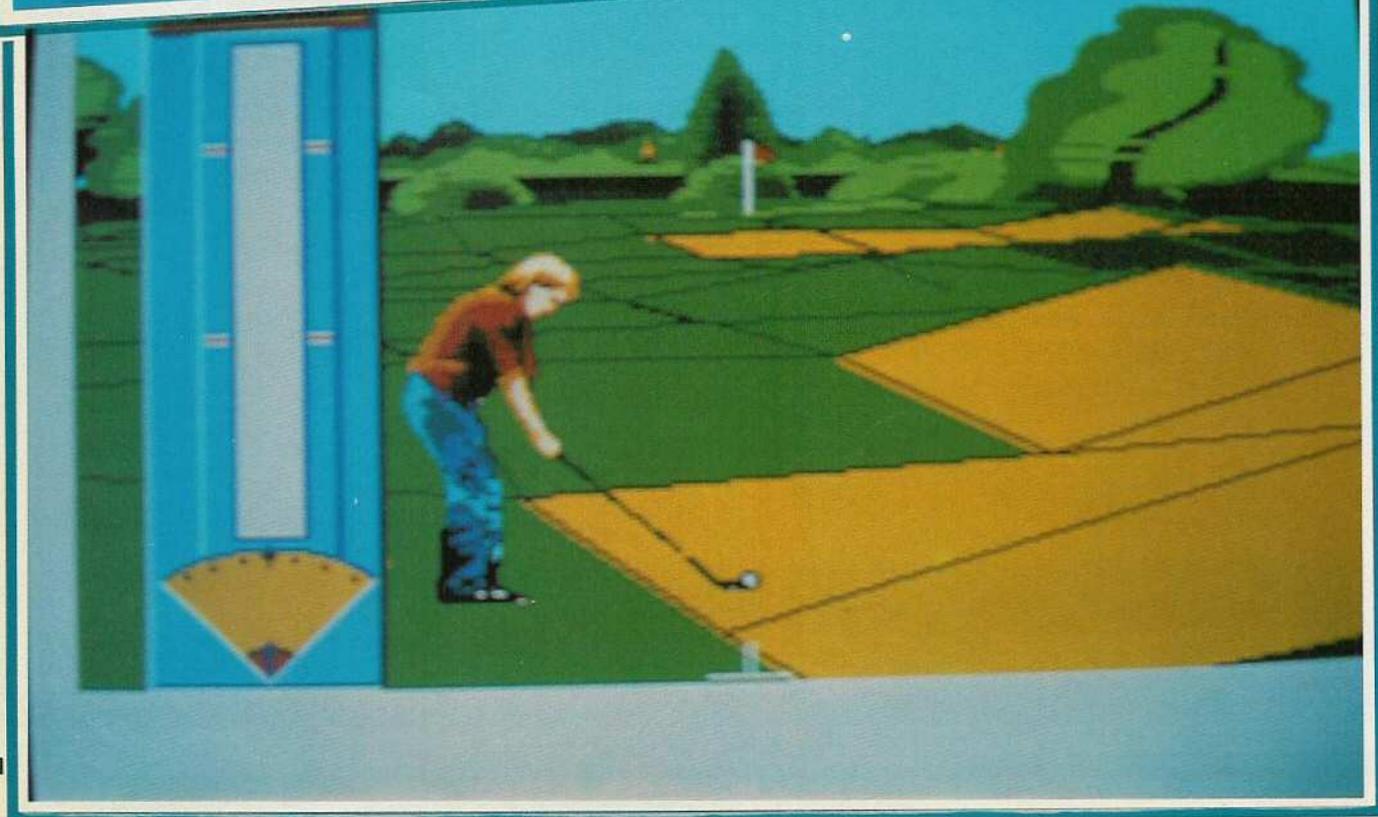
les les boules sautent. Certaines plaques ont des pouvoirs particuliers, comme celles qui permettent de monter rapidement de niveau. Flonk est un jeu qui va très vite, et qui est bien réalisé. Les auteurs ont, fort heureusement, prévu une option permettant de jouer seul contre l'ordinateur, mais le jeu est vraiment plus prenant lorsque l'on joue contre un adversaire humain, chacun jouant sur une moitié d'écran!



ULTIMATE GOLF

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

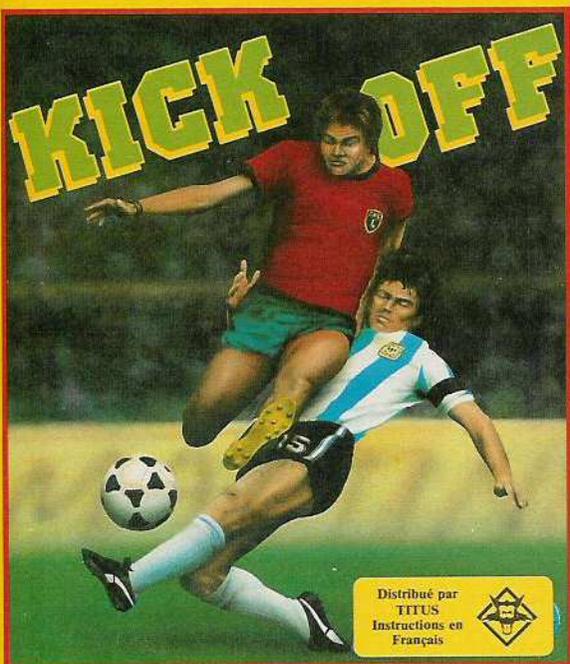
Après Jack Nicklaus, c'est au tour de Greg Normal de sponsoriser une simulation de golf! Ultimate Golf, signé Gremlin, reprend tous les ingrédients des jeux déjà existants, et y ajoute un réalisme plus poussé, ne serait-ce que par le relief du terrain, tout à fait bien rendu par la 3D. Les options sont nombreuses, puisque vous avez le choix entre plusieurs clubs et plusieurs frappes de balle. Au moment de frapper la balle, il s'agit, comme dans Leader Board, d'une question de timing pour réussir ou rater son coup! Côté options, vous avez le choix entre avoir ou non du vent, les effets des intempéries, etc. Livré avec deux parcours de 18 trous à l'origine, Ultimate Golf devrait être régulièrement complété par des Data Disks de nouveaux parcours.



TITUS

présente avec la participation de
FR3 - FNAC - Commodore - GENERATION 4 :

1ère Coupe de France de football sur Micro-ordinateur



⚽ 32 titulaires et 32 suppléants seront tirés au sort pour les 1/16 de finale qui se dérouleront le Mercredi 7 Mars 1990 à l'auditorium de la FNAC des Halles à Paris.

⚽ Chaque titulaire rencontrera son adversaire, à l'occasion d'un match d'une durée de 10mn. Le match se déroulera à partir du logiciel **KICK OFF** sur des ordinateurs Amiga 500 avec 2 joysticks.

⚽ Les participants seront convoqués par courrier après tirage au sort. Le vainqueur se verra remettre un ordinateur Amiga 500 et chaque participant, un cadeau (softs, abonnements..).



DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS LE 15 FEVRIER 1990 !!



Bulletin de participation pour le tirage au sort des 32 titulaires et de 32 suppléants de la 1ère coupe de France de football sur micro-ordinateur à renvoyer à :
TITUS / Coupe de France 28 ter Avenue de Versailles 93220 Gagny.

NOM : _____ PRENOM : _____

AGE : _____ autorisation des parents pour les mineurs

ADRESSE : _____

Code Postal : _____ VILLE: _____



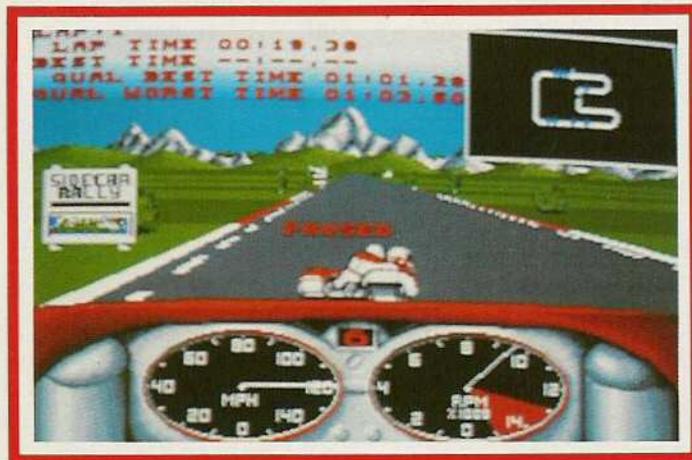
COMBO RACER

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / ST

On pensait avoir eu jusqu'à aujourd'hui toutes les courses possibles et imaginables, mais Gremlin a encore trouvé, a innové en présentant, avec Combo Racer, la première course de side-cars.

O.K., vous allez dire qu'il n'y a que le sprite qui change, et que Combo Racer est comme n'importe quelle autre course de motos. Eh bien non! Votre side-car est loin de réagir comme une moto, encore plus lorsque deux joueurs participent en même temps. Dans ce cas, l'un des deux joueurs conduit la moto, alors que l'autre, dans le side-car, doit se pencher correctement afin de faire tourner l'engin plus vite.

Combo Racer ne se distingue pas que par cela, car c'est aussi une course particulièrement bien réalisée, avec une animation réussie donnant une réelle impression de vitesse. Sans quoi, toutes les options habituelles de ce genre de jeu se retrouvent dans Combo Racer!



SKIDZ

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

Skidz est un mélange de Skate Or Die et de Paperboy. Le but du jeu est de traverser des niveaux en planche à roulettes ou en vélo-cross. Vous devez éviter toutes sortes d'obstacles comme des passants, des chiens, des bouches d'égouts et j'en oublie. Il faut ramasser tous les bonus de chaque tableau afin de pouvoir passer au suivant. Avec un scrolling multidirectionnel bien fait, et une jouabilité d'enfer, voilà un jeu qui plaira à tous les amateurs de sports californiens!



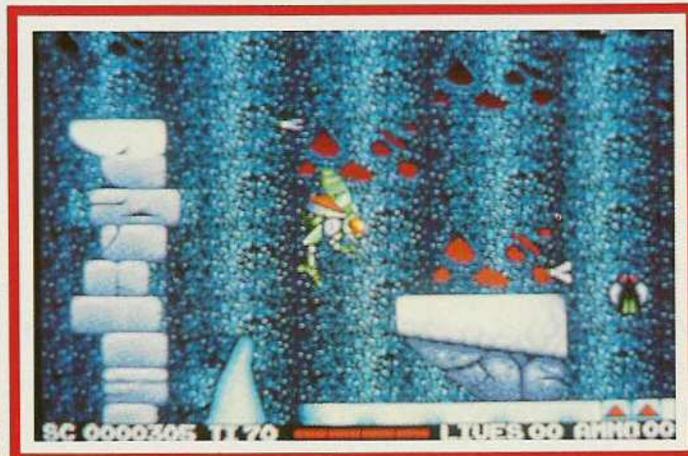
VENUS

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

Venus est un shoot'em'up à scrolling horizontal, mais scrollant également verticalement, le tableau étant souvent plus haut que celui de votre moniteur.

Dans ce jeu, vous dirigez un insecte à travers divers tableaux très organiques! Il y a bien des obstacles et ennemis à détruire, plus des gadgets un peu partout. Ainsi, certaines dalles au sol vous retournent et vous éjectent au plafond, vous obligeant ainsi à complètement changer votre manière de jouer.

Très bien fait et ayant des graphismes particulièrement soignés, et des animations particulièrement impressionnantes, Venus à l'énorme avantage d'être un shoot'em'up très innovateur. Regardez... et admirez!



DEMOS

Concours

Deux Archimèdes à gagner!

Vous aviez été nombreux au Salon de la Micro 89 à nous proposer vos talents, étonnés de voir sur écran géant la démo que le groupe V8 nous avait permis de vous montrer. C'est le moment pour vous de nous montrer ce dont vous êtes capables. Avec un Archimède à la clé, excusez du peu!

Sur le modèle des démos-intros existant déjà sur ST et sur Amiga, nous vous demandons de réaliser avant le 31 Mai un "clip" sur le thème du 3615 GEN4.

Nous tiendrons compte des capacités respectives des deux machines, c'est pourquoi il y aura deux gagnants: l'un sur Atari ST, et l'autre sur Amiga, ASHIV et Génération 4 offrant à chacun un lot comprenant un Archimède A3000 et un moniteur multisync.

Vous avez tout à fait le droit de nous proposer plusieurs réalisations, pourvu qu'elles soient originales et personnelles. Attention, les démos comportant des musiques ou des graphismes repris sur des jeux du commerce seront automatiquement disqualifiés.

Car à l'issue de ce concours, Pressimage se réserve le droit de proposer les meilleures démos en téléchargement sur le 3615 GEN4 ou à les diffuser par disquette à la Boutique du même nom.

Toutes les techniques de programmation et tous les langages sont acceptés, à condition que les démos tournent (au moins) sur tous les modèles d'Amiga 500 ou d'Atari 520 ST. Pour noter les clips, le Jury tiendra compte

de l'originalité, du travail graphique et sonore, de l'animation, et appréciera particulièrement ceux mettant en valeur les possibilités de la machine en question.

Les résultats seront publiés dans Génération 4 et sur le serveur 3615 GEN4. Toutefois, de par le caractère un peu spécial de ce concours, nous nous engageons à ne pas dévoiler les coordonnées de ceux des participants qui nous le demanderont, en respectant par ailleurs la plus grande discrétion quant à leur identité.

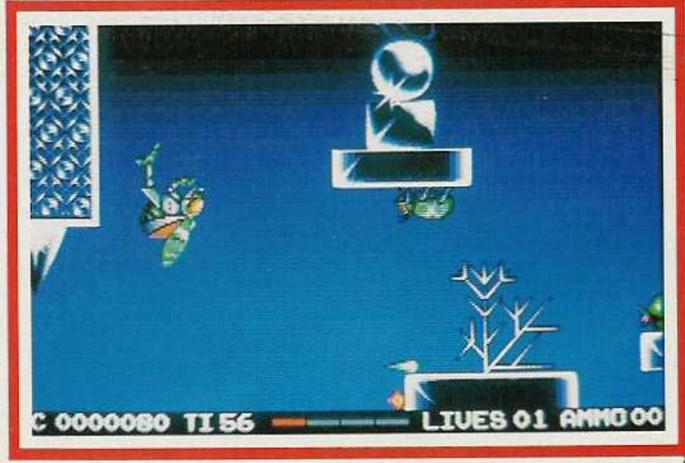
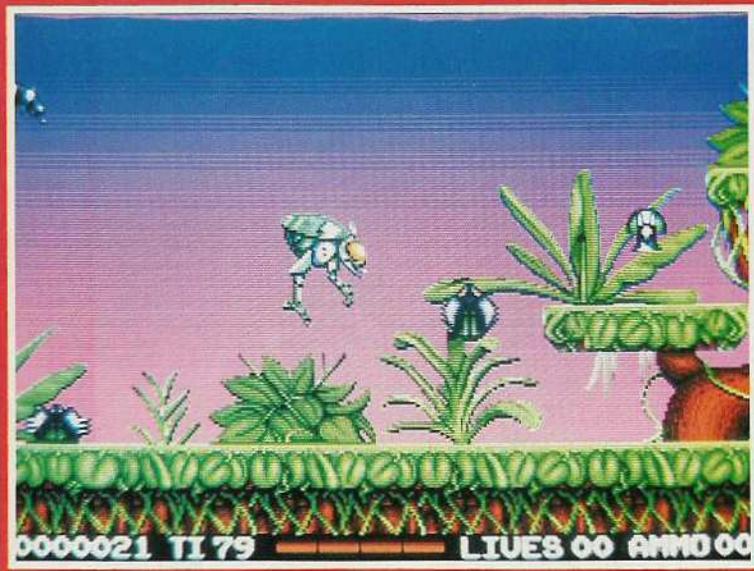
Vous êtes libres d'écrire ce que vous souhaitez dans votre démo, pourvu que cela reste conforme à la loi et que le thème reste le 3615 GEN4. En clair, vous avez le droit d'écrire des messages personnels et de vous présenter au public.

Si vous voulez des renseignements supplémentaires, écrivez en Bal DEMOS 3615 GEN4 sur notre serveur de plus en plus "Sapristi!", ou bien envoyez un courrier à l'adresse suivante, à laquelle nous attendons aussi vos disquettes (le 31 mai au plus tard):

PRESSIMAGE (3615 GEN4)
19 rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

A présent, au boulot, et que les meilleurs gagnent!

**Offerts par ASHIV,
importateur exclusif de
l'Archimède en France.**



FEDERATION QUEST

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / ST

Voilà peut-être le jeu le plus important de tous. Contrairement à ce que l'on pourrait penser en ayant lu le titre, ce n'est pas un jeu dans le style des Sierra-On-Line. Federation Quest est beaucoup mieux que cela: c'est un Dungeon Master se déroulant dans un univers S.F., un peu comme Xenomorph, présenté lui aussi en previews dans ce numéro. Le scénario est d'ailleurs très semblable, puisqu'il s'agit une nouvelle fois d'une histoire d'aliens. Votre vaisseau

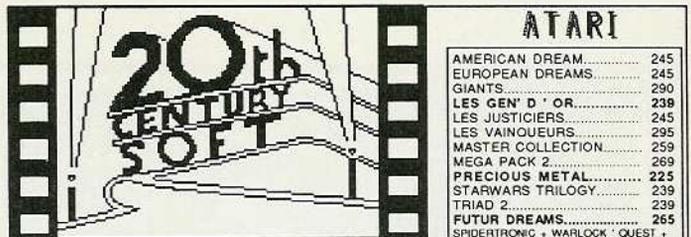
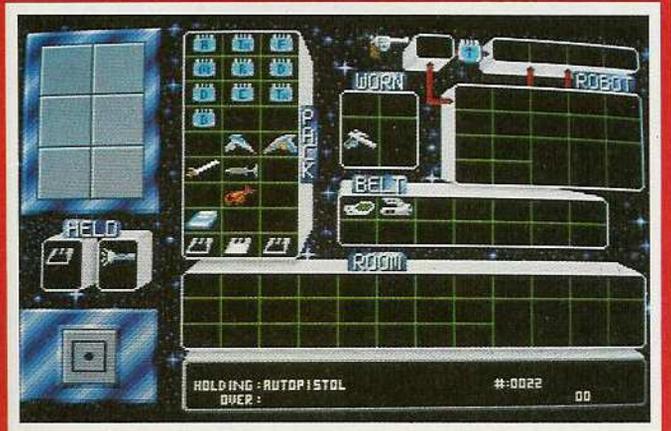
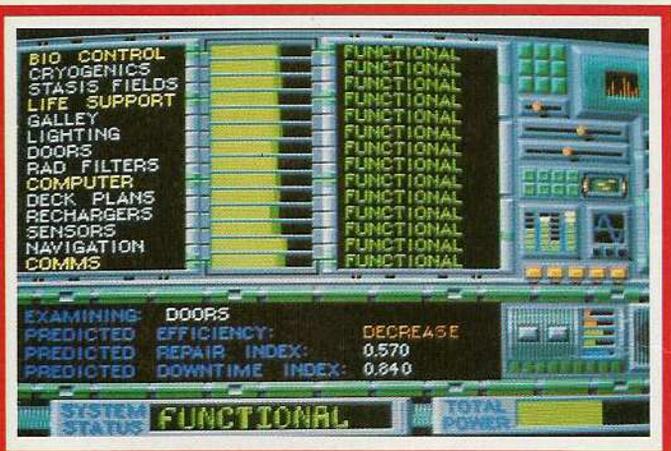
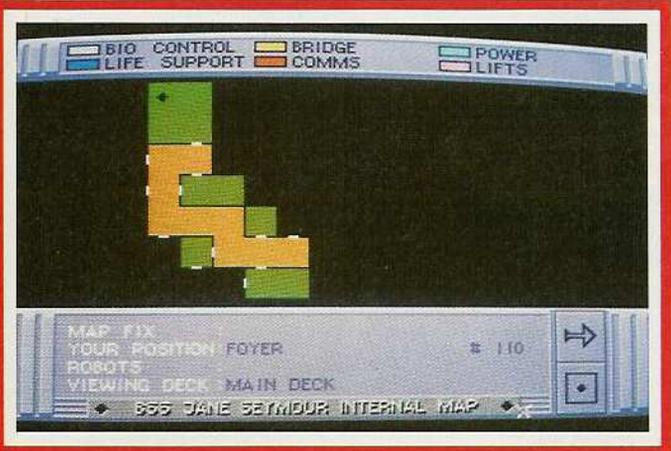
transportait bien des espèces de monstres et aliens différents dans ses soutes, quand un problème technique a enclenché l'alarme, qui a déclenché l'ouverture des portes. Du coup, le vaisseau est envahi de bestioles en tout genre, et votre but va être de récupérer ces charmants aliens, et surtout de réparer leurs dégâts, sans quoi vous n'atteindrez jamais votre destination.

Côté jeu, on est très proche de Dungeon Master. Représentation en 3D des lieux, monstres animés, décors variés et très colorés sont choses courantes. Il n'y a pas de sorts, mais les armes disponibles sont très puissantes, ce qui limite la durée des combats. Côté énigme, tout est basé sur le système de protection mis en place, soit par des passes, soit par des ordinateurs. De nombreuses options permettent

d'observer l'évolution des capacités de votre personnage, mais aussi de gérer l'inventaire des objets dont vous disposez.

Les robots que vous pouvez prendre avec vous compliquent le tout, puisqu'il est possible de les programmer pour qu'ils parcourent les couloirs du vaisseau, ramassent des objets ou combattent à votre place!

Très bien réalisé, Federation Quest s'annonce très prenant, et devrait un peu bouleverser un genre qui s'était, jusqu'à aujourd'hui, limité à l'heroic-fantasy.



ATARI

70.46.20.48

AMIGA	PC COMPATIBLES	ATARI
COMPUTER HITS 2.....199	EUROPEAN DREAMS.....249	AMERICAN DREAM.....245
EUROPEAN DREAMS.....245	FUN BOX.....258	EUROPEAN DREAMS.....245
LES GEN' D'OR.....238	MACADAM BUMPER, MAXI	GIANTS.....290
LES JUSTICIERS.....245	BOURSE + BILLARD SIMUL.	LES GEN' D'OR.....238
LES VAINQUEURS.....295	PC GOLD HITS.....189	LES JUSTICIERS.....245
THRILL TIME.....289	SAC A DOS MICROWORLD449	LES VAINQUEURS.....295
PRECIOUS METAL.....225	SIMULATION PACK.....249	MASTER COLLECTION.....259
		MEGA PACK 2.....269
		PRECIOUS METAL.....225
		STARWARS TRILOGY.....239
		TRIAD 2.....239
		FUTUR DREAMS.....265
		SPIDERTRONIC - WARLOCK - QUEST -
		PURPLE SATURN DAY - GENIUS
		MAGNUM 4.....289
		BARBARIAN 2 + OPERATION WOLF +
		DOUBLE DRAGON - AFTER BURNER
		SIMULATION PACK.....249
		SUPER SKI - IRON TRACKERS + 500CC
		THRILL TIME.....289
		BUGGY BOY + IKARI WARRIORS -
		BATTLESHIPS + BEYON ICE PALACE +
		THUNDERCATS - SPACE HARRIER - LIVE
		AND LET DIE + BOMB JACK
		MICROWORLD.....449
		SAC A DOS + KICK OFF + TETRIS
		ADV ART STUDIO + TV SPORT FOOT
		CHESSMASTER 2000 - NAVY MOVES

LES MEILLEURS GICII L'AN 89		
ARCHIPELAGOS.....210	ARCHIPELAGOS.....199	ARCHIPELAGOS.....199
BOMBER.....285	BATTLE OF BRITAIN.....289	B.A.T.....349
CHAMBERS OF SHAOLIN.....269	BOMBER.....339	BLOOD MONEY.....229
DRAKKEN.....289	BUDOKAN.....279	BOMBER.....285
FALCON.....289	F15 STRIKE EAGLE No2.....339	CHAMBERS OF SHAOLIN.....215
F 29.....239	FERRARI FORMULE 1.....229	DRAKKEN.....269
GREAT COURTS.....225	GREAT COURTS.....249	F 29.....229
HARD DRIVIN.....195	INDIANA AVENTURE.VF.....285	FALCON.....199
INDIANA AVENTURE VF.....245	INDIANAPOLIS 500.....249	FERRARI FORMULE 1.....225
INTERPHASE 3D.....239	M1 TANK PLATOON.....389	GREAT COURTS.....235
IT CAME FROM DESERT.....289	SIM CITY.....285	HARD DRIVIN.....189
KICK OFF.....249	SHADOW OF THE BEAST.....285	INTERPHASE 3D.....235
NEW ZELAND STORY.....239	U.F.O.....369	KICK OFF.....225
POPULOUS.....220	VETTE.....289	NEW ZELAND STORY.....179
SIM CITY.....285		POPULOUS.....215
SHADOW OF THE BEAST.....285		STUNT CAR.....235
VOYAGEURS DU TEMPS.....279		XENON 2.....220
WILD STREETS.....255		VOYAGEURS DU TEMPS.....239
ZAC MC KRACKEN.....249		ZAC MC KRACKEN.....199

ADIDAS GOLDEN SHOES.....239	688 ATTACK SUBMARINE.....239	ADIDAS GOLDEN SHOES.....189
AUSTERLITZ.....289	ABRAMS BATTLE TANK.....239	AUSTERLITZ.....289
BATMAN MOVIES.....239	AIRBONE RANGERS.....232	BATTLE HAWKS 1942.....229
BATTLE HAWKS 1942.....210	AUSTERLITZ.....289	BLOODWYCH.....229
BATTLE VALLEY.....210	BATTLE CHESS.....285	CHASE HO.....189
BLOODWYCH.....245	BATTLE HAWKS 1942.....229	CHICAGO 90.....239
CHASE HO.....239	BUFFALO BILL'S.....259	DARK CENTURY.....259
CHICAGO 90.....239	CARRIER COMMAND.....299	DOUBLE DRAGON 2.....189
CRAZY CARS 2.....229	CHICAGO 90.....239	DUNGEON MASTER VF.....235
DAY OF THE VIPER.....269	CHUCK YEAGERS 2.....185	DYNAMITE DUX.....169
DELUXE PAINT 3.....690	COLONY.....320	E.S.S. HERMES.....279
DOUBLE DRAGON 2.....189	DEMON'S WINTER.....285	EYE OF HORUS.....239
DRAGONS OF FLAME.....269	E.S.S. HERMES.....289	F 16 COMBAT PILOT.....220
DRIVIN FORCE.....269	EXPLORA 2.....329	FALCON MISSION 1.....185
DUNGEON MASTER VF.....269	EYE OF HORUS.....289	FIENDISH FREDDYS.....249
EXPLORA 2.....289	F 16 COMBAT PILOT.....220	FLIGHT SIMUL II V.FRA.....345
F16 COMBAT PILOT.....239	F 19 STEALTH FIGHTER.....359	FOFT.....220
FALCON MISSION.....189	FAST BREAK.....239	FULL METAL PLANETE.....239
FLIGHT SIMUL II VF.....345	FIENDISH FREDDYS.....320	GAZZA SUPER SOCCER.....259
FIENDISH FREDDY.....299	FLIGHT SIMUL III VF.....389	GHOLS N' GHOSTS.....189
FULL METAL PLANETE.....239	GATO.....115	GHOSTBUSTER 2.....229
GAZZA SUPER SOCCER.....255	GHOSTBUSTER 2.....110	GUNSHIP.....220
GRAND PRIX CIRCUIT.....229	GRAND MONSTER SLAM.....265	HIGHWAY PATROL 2.....235
HOUD OF SHADOW.....249	GRAND PRIX CIRCUIT.....229	HOUD OF SHADOW.....235
INDIANA AVENTURE VF.....245	GUNSHIP.....299	INDIANA AVENTURE VF.....239
INTERCEPTOR.....229	HERO'S QUEST.....369	INDIANA ARCADE.....139
JET.....339	JET FIGHTER.....359	IRON LORD.....269
KULT.....245	KING QUEST IV.....245	KULT.....249
LA LEGEND DU DJEL.....220	KNIGHT FORCE.....255	KNIGHT FORCE.....249
LES INCORRUPTIBLES.....239	KULT.....245	LA LEGEND DU DJEL.....215
LES PORTES DU TEMPS.....275	LA LEGEND DE DJEL.....245	LA QUETE DE L'OISEAU.....239
MANIAC MANSION VF.....239	LA QUETE DE L'OISEAU.....239	LES PORTES DU TEMPS.....269
MICROPROSE SOCCER.....229	LEISURE SUIT LARRY 3.....299	LES INCORRUPTIBLES.....189
NIL DIEU VIVANT.....299	LIFE DEATH.....259	MANIAC MANSION VF.....239
NINJA WARRIOR.....195	MANIAC MANSION VF.....239	NIL DIEU VIVANT.....229
NORTH & SOUTH.....249	NIL DIEU VIVANT.....299	NIL DIEU VIVANT.....290
ONSLAUGHT.....189	OIL IMPERIUM.....249	NINJA WARRIOR.....195
POPULOUS SCENARIO.....95	POPULOUS.....239	NORTH & SOUTH.....245
RICK DANGEROUS.....229	RICK DANGEROUS.....249	OIL IMPERIUM.....199
RIV HONDA.....249	ROMMEL.....289	ONSLAUGHT.....189
SAFARI GUNS.....285	SAFARI GUNS.....299	PASSING SHOT.....169
SHINOBI.....179	STEEL THUNDER.....245	PIRATES.....210
SPACE ACE.....429	TEST DRIVE 2.....245	POPULOUS SCENARIO.....89
STRIDER.....229	THE CYCLES.....269	RICK DANGEROUS.....220
STRYX.....195	TRIVIAL PURSUIT.....299	RIV HONDA.....239
STUNT CAR.....239	WATERLOO.....239	SAFARI GUNS.....269
SWITCHBLADE.....239	ZANY GOLF.....269	SHINOBI.....189
SWORD OF TWILIGHT.....235	ARCADE COLLECTION.....319	STEVE DAVIS SNOOKER.....195
TEST DRIVE 2.....275	IKARI WARRIORS + GAME OVER 2	THE STRIDER.....185
THE CYCLES.....269	+ NAVY MOVES + STARS WARS	TV SPORTS FOOTBALL.....220
TINTIN SUR LA LUNE.....235	STRIKE FORCE HARRIER	TWIN WORLD.....245
VIGILANTE.....159		VIGILANTE.....129
WATERLOO.....245		WATERLOO.....239
XENON 2.....245		WILD STREETS.....255

FRAIS DE PORT GRATUIT
A PARTIR DE 500 F
D'ACHAT

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



PREVIEWS

ROCK STAR

INFOMEDIA

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: 10 février

Très attendu, Rock Star tient toutes ses promesses, et va faire beaucoup parler de lui dans les semaines à venir. Je vous rappelle le thème du jeu: vous reprenez l'affaire de votre oncle, lequel officiait dans le milieu du show-bizz, et votre but est de devenir un grand imprésario, voire le meilleur. A vous de dénicher le, ou les artistes en herbe (jusqu'à trois), et d'en faire de grandes vedettes connues du monde entier. Tout ceci serait assez simple à réaliser, si vous disposiez de capitaux importants, malheureusement, au début de la partie vous ne pouvez compter que sur un pactole de 10000F. Vous allez donc devoir passer par tous les échelons, du petit spectacle de province au méga concert retransmis dans le monde entier.

Vous démarrez donc avec votre poulain et devez choisir son premier lieu de passage. Bien sûr, dans un premier temps, vous ne pourrez accéder qu'aux petites salles contenant peu de places. Définissez votre budget pub, louer des instruments et rendez-vous sur scène. A partir de cet instant, toute l'organisation repose sur vous. Il vous faut veiller à ce que l'image de votre chanteur soit parfaitement centrée sur le moniteur de contrôle, intervenir dès qu'un excité se manifeste

(la mort d'un spectateur peut anéantir totalement une carrière), régler les potentiomètres de la régie son et surtout harmoniser le "sampling" (analyseur de spectre) avec l'acoustique de la salle. Suivant votre prestation, une note globale vous est attribuée, ainsi que vos gains éventuels. Après chaque concert, vous pouvez visualiser votre cote de popularité, ainsi que la qualité de votre musique. Après quelque temps, l'enregistrement d'un disque s'avère indispensable. Encore une fois, c'est à vous d'engager les musiciens, et de trouver l'ingénieur du son capable de produire un morceau de qualité. Pour cela, utilisez le téléphone. Si vous vous débrouillez bien, certains pourront travailler bénévolement pour vous. Il s'agit d'entretenir les relations au moyen de divers cadeaux ou d'un sens aigu de la diplomatie. De fil en aiguille, vous décrocherez des contrats de plus en plus intéressants, et des salles de plus en plus grandes. Une fois votre notoriété nationale bien assise, tentez une percée en Europe. Mais n'oubliez pas, vous devrez mettre des moyens beaucoup plus importants: budget promotionnel conséquent, tournage d'un vidéo-clip... Si tout marche bien, vous verrez vos ventes de disques grimper dans les "charts" européens. Et enfin, troisième et dernière étape, la conquête du monde entier. Ayez toujours à l'esprit que votre cote de popularité baisse avec le temps. Multipliez les concerts ou bien

alors décrochez des passages TV, le public ne doit pas vous oublier. Au niveau de la réalisation, ce produit fait partie des meilleurs, avec une bande son de très bonne qualité, même sur ST (musiques sur 4 voies) et de bons graphismes. Cette dernière, bénéficiant d'ailleurs de quelques bruitages supplémentaires par rapport à la version Amiga (sons de piano dans le bureau, par exemple), ainsi que certains petits plus: une fonction pause dans la séquence du concert ou la possibilité donnée au joueur de se faire des cadeaux à lui-même. Concernant les possesseurs d'Amiga, les programmeurs ont pensé à eux: si ceux-ci possèdent deux "drives", le jeu tenant sur quatre disquettes (trois sur ST), ne leur demandera que très peu de manipulation, en effet le programme reconnaît la présence d'un second lecteur de disquettes.

Le packaging a été aussi très étudié, avec une cassette contenant toutes les musiques du jeu fournie dans la boîte. Mais ce n'est pas tout, vous pourrez trouver chez les revendeurs les plus branchés, les casquettes Rock Star, les tee-shirts Rock Star et même les blousons Rock Star. Pour couronner le tout, la sortie du jeu est couplée avec la sortie du compact disc, disponible également chez ces mêmes revendeurs et à la boutique de Pressimage. Voilà ce que l'on appelle un produit fini!

DERNIERE MINUTE

Dès le mois prochain, vous pourrez participer au grand concours Rock Star et gagner de nombreux lots. Le premier recevra un superbe synthétiseur (portable) Yamaha DSR 2000. Les suivants ne seront pas oubliés et recevront des tee-shirts, des compacts, des casquettes, des blousons, des jeux... Révisez vos classiques, les questions porteront sur le milieu de la chanson.



HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F 29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
2	CHASE HQ Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	3
4	TURBO OUT RUN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
5	GHOULS'N GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	2
6	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
7	LES VOYAGEURS DU TEMPS (ST, Amiga) Delphine Cinématique	3
8	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	11
9	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	NEW
10	INDIANA JONES (avent.) US Gold (ST, PC, Amiga)	8
11	BATMAN le film Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	10
12	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
13	THE STRIDER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	9
14	WILD STREETS Titus (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
15	NINJA WARRIORS Virgin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	MAGNUM 4 : LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	DOUBLE ACTION Ocean
4	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance

93.42.57.12

Depuis PARIS 16.93.42.57.12

MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES

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

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

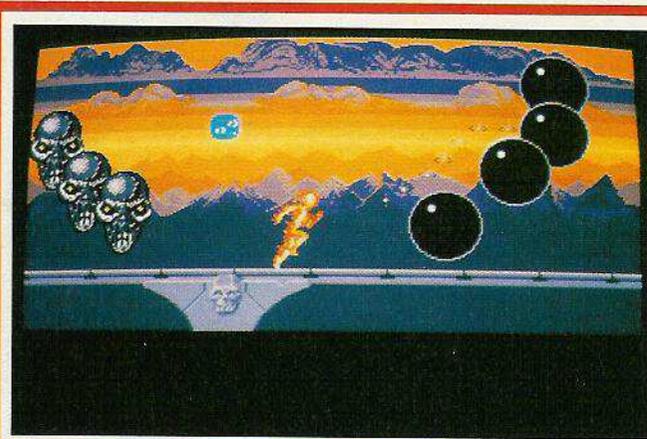
SOPHELIE

NEW DEAL

Système: Amiga

Sortie prévue: fin février

Avec Sophélie, c'est un superbe logiciel que la jeune société New Deal nous concocte. Essentiellement sur Amiga, ce jeu comporte six scrollings multiplans, une très belle musique de présentation et des personnages bien animés. L'histoire est simple, la déesse que vous incarnez a eu une aventure avec un homme, chose formellement interdite au royaume des dieux. Cet acte, ô combien défendu, déclencha la colère de vos pairs, qui décidèrent de vous bannir, en



vous laissant toutefois une chance de regagner leur estime et toute leur considération. Pour cela, vous devez, dans chacune des quatre épreuves proposées, retrouver les douze écussons représentant les douze signes zodiacaux. Ce scénario donne lieu à un jeu de tir, dans lequel vous dirigez un personnage différent lors de chaque tableau. Dans le premier vous êtes transformé en oiseau, en cheval pour le deuxième et en tigre pour le troisième. Quant au quatrième et dernier, vous dirigez une femme en feu avançant sur un pont. Bien sûr, bon nombre d'obstacles seront présents sur votre chemin, et récolter les douze écussons s'avérera difficile, mais comme à l'habitude, certains écussons vous donneront des armes supplémentaires, afin d'augmenter votre puissance de feu ou votre agilité. Classique mais bien réalisé... et donc efficace.

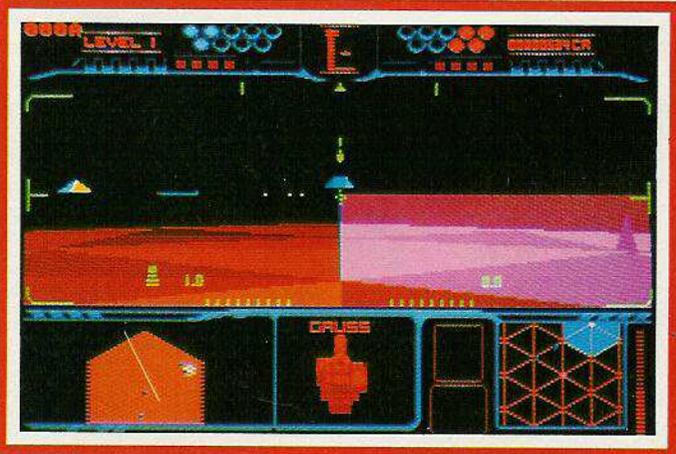
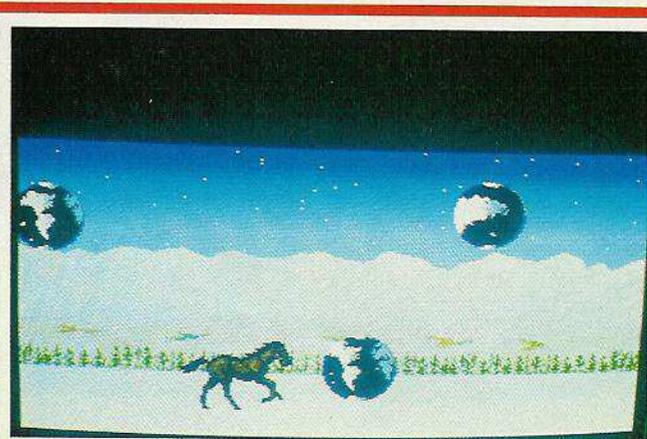
MATRIX MARAUDERS

PSYCLAPSE

Sortie prévue: février

Système: Amiga

Matrix Maurauders, c'est l'un des seuls prochains jeux de Psygnosis que nous n'avions pas pu vous présenter le mois dernier, faute de photos. Il s'agit d'un jeu en 3D, mélange des motos de Tron et de stratégie. Le but est de tracer des murs sur une grille prédéfinie, de manière à capturer des secteurs, un peu comme au jeu de Go. Vous disposez fort heureusement d'une batterie d'armes différentes, de façon à éliminer vos adversaires. La 3D est particulièrement rapide, et le jeu bien prenant, même s'il est un peu complexe à comprendre au début.



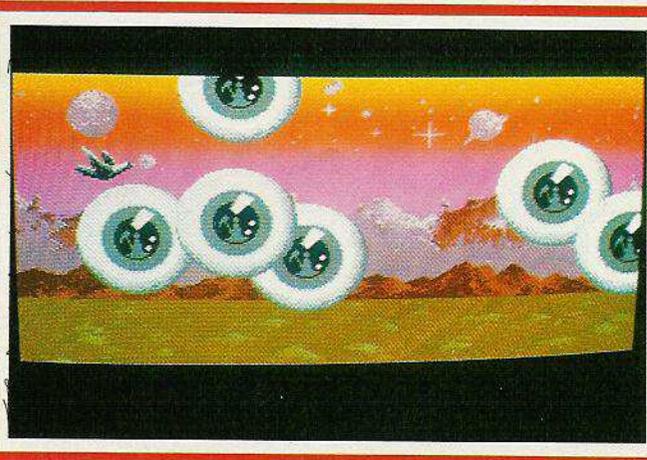
LOOM

LUCASFILM GAMES

Système: PC

Sortie prévue: février

Malédiction, ce logiciel d'aventure, initialement prévu pour le mois d'octobre, sortira finalement en mars sur PC, et avril ou mai sur Amiga et ST. Néanmoins le jeu s'annonce toujours fantastique, et nous n'avons vu que la version PC! Cette dernière bénéficie d'une réalisation exemplaire, avec de somptueux graphismes et une très bonne animation des personnages. Je vous rappelle brièvement la trame de l'histoire. Bobbin, c'est vous, membre de la secte des Tisserands, va se retrouver au beau milieu de l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal. Au début de la partie, vous vous retrouvez seul dans votre village déserté de tout ses habitants. Ils semblent avoir tous mystérieusement disparus. C'est le début de votre longue quête.



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

ST

au studio:
AVALON
au bureau:
SCRIPT
au magasin:
GESTOCKS 90
au dessin:
DRAW et DALI
Carte entrées-
sorties

AMIGA

Minimax+
Arexx

Emulation
PC facile

MAC:

Initiation-Hypercard
Transferts sur ST

**NOUVELLES
TECHNOLOGIES:**

Maitriser UNIX
Programmer
par objets

M 2907 - 37 - 25,00 F



3792907025008 00370

ST

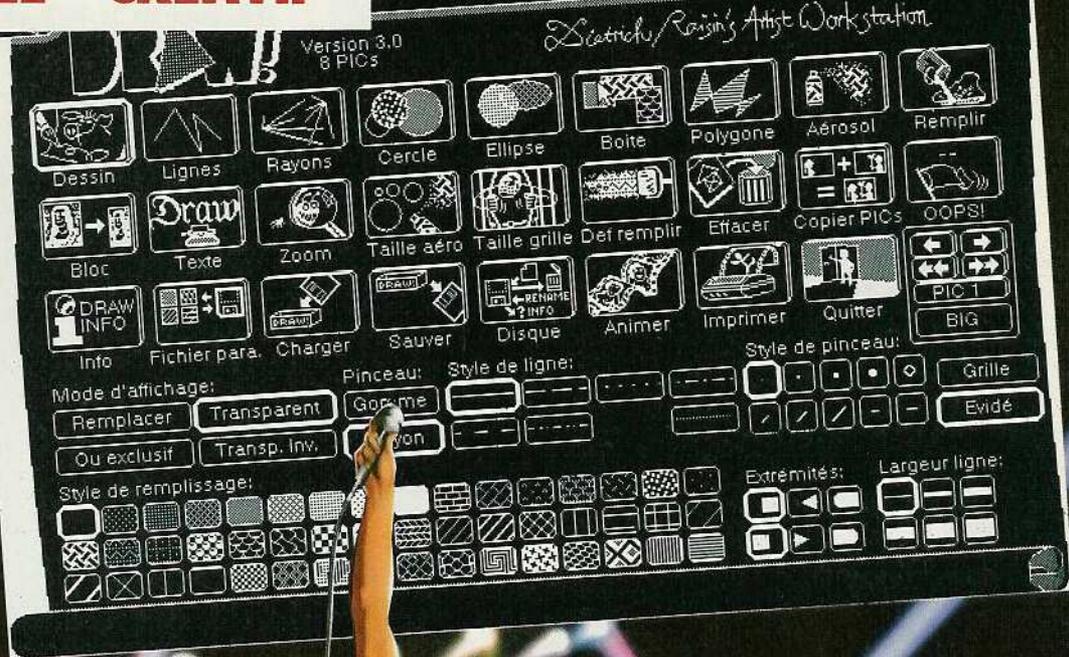


MAGAZINE

Le magazine
des 16/32 bits

N°37 / 25 F
FÉVRIER 1990

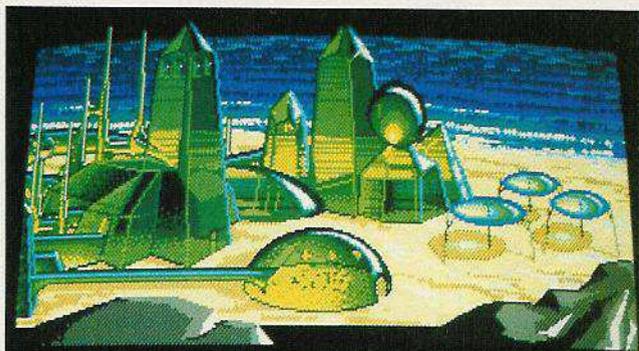
LE "CREATIF"



**L'événement !
ROCK STAR
le 10 février
sur ST et AMIGA**

LE "FUN"

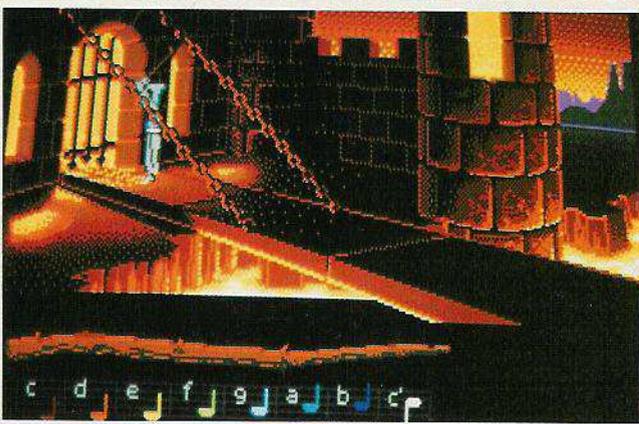
BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE : 7.50FS



CITY OF THE GUILD OF GLASSMAKERS



State your business with the Guild of Shepherds!



anglaise, le jeu est fourni avec une cassette ou un compact disc relatant l'histoire de Loom, espérons que la version française bénéficiera des mêmes attentions avec une traduction complète des dialogues. Dans le cas contraire, le jeu perdrait beaucoup de son charme. Aux dernières nouvelles, la société Ubi Soft, distributrice de Loom, prospecterait chez les comédiens débutant pour réenregistrer les dialogues. Espérons que ce projet aboutisse totalement!

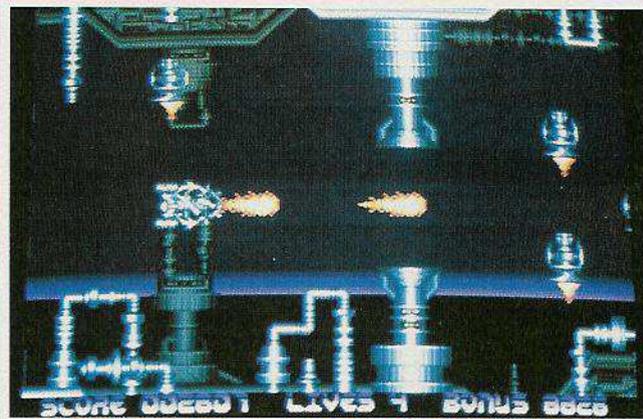
YLIAD

UBI SOFT

Systeme: Amiga

Sortie prévue: fin février

Très proche de R-Type dans le style, Yliad risque bien d'être le prochain hit dans la catégorie des shoot'em up. En effet, ce dernier bénéficie d'une superbe réalisation. Graphismes superbes, animation très fluide avec scrolling différentiel et bruitages de bonne qualité. Au fur et à mesure de votre progression, vous récolterez de nouvelles armes vous permettant d'accroître votre puissance de feu. L'une d'entre elles vous donnera un laser, une autre un triple tir, et une autre encore un rayon transparent. Une fois le premier niveau franchi, vous aurez la possibilité de vous téléporter dans un des quatre mondes proposés. Et le jeu recommence. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, le problème vient de la difficulté, trop importante à mon goût. Dernier reproche, les armes ramassées ne se cumulent pas!



Je vous rappelle que Loom introduit un concept nouveau dans le jeu d'aventure informatique. En effet, tout se déroule par l'intermédiaire d'une interface musicale. En bas de l'écran se trouve une portée comportant huit notes, chacune associée à une lettre. Cette portée va vous permettre de lancer des sorts (composés de quatre notes), et ainsi d'accomplir bon nombre d'actions. Munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier, car tous les sorts que vous allez apprendre pourront vous servir durant tout le jeu. Avec ce principe, aucun mot à taper à l'écran, et votre réussite dépendra essentiellement de votre sens pratique. Par exemple, si vous êtes bloqué, ne sachant pas quel sort utiliser, ou ne connaissant pas le sort approprié à la situation, essayez donc d'utiliser ceux que vous connaissez à l'envers. Le résultat est souvent probant! Dans la version

NIGHTBREED: LE JEU D'ARCADE

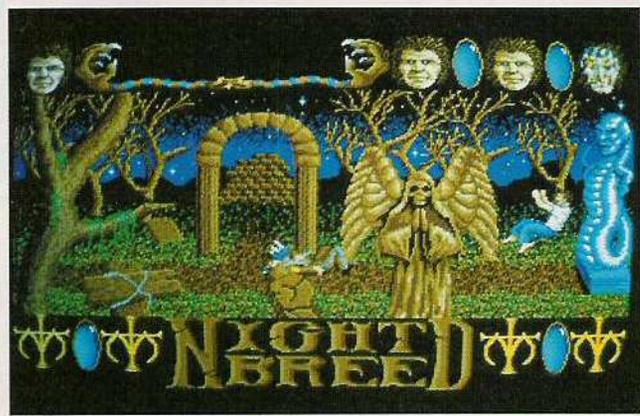
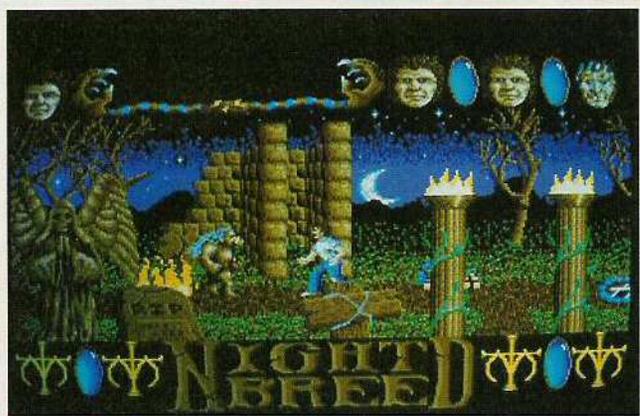
OCEAN

Sortie prévue: fin février

Système: Amiga / ST

Nightbreed, c'est le nouveau film de Clive Barker, réalisateur de Hellraiser et Hellbound (en V.F., Les Ecorchés! Pfft!). Ce film d'horreur sortira prochainement en France, et nous ne manquerons pas de vous en reparler, surtout que l'acteur principal n'est autre que David Cronenberg, réalisateur particulièrement apprécié au sein de la rédaction (Scanners, Dead Zone, La Mouche, etc.)

C'est le film comprenant le plus de monstres, car il se déroule dans la ville d'accueil de ces derniers, la mythique Midian. Autant dire que le film est assez gore, et que le jeu d'arcade/aventure reprend tout à fait l'ambiance du film. Beaucoup plus de détails dans le prochain numéro.



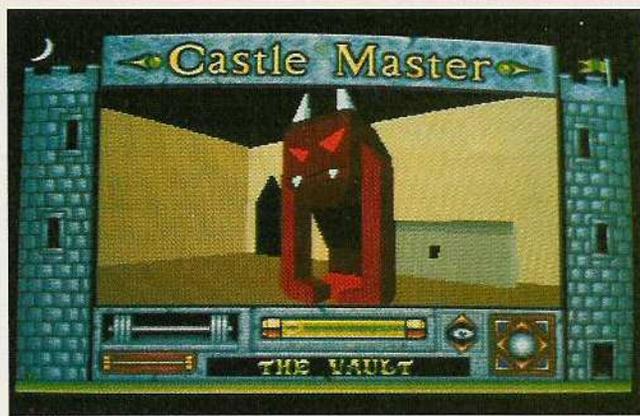
SPECIAL DOMARK

CASTLE MASTER

Sortie prévue: février

Système: Amiga / ST

Incentive, ça vous dit quelque chose? Cette équipe de programmeurs avait édité Driller sous son propre label, puis Dark Side et Total Eclipse chez Microprose, et sont



finallement arrivés chez Domark, qui s'occupe maintenant d'éditer les produits Incentive.

Castle Master est un programme dans la tradition des produits précédents. Entièrement en 3D, le jeu vous propose des énigmes, mais, et c'est là la nouveauté, également de l'action. Le but du jeu est de détruire tous les esprits qui hantent un château, ce qui, vous l'avouerez, n'a rien d'original. Mais la réalisation est bonne, la 3D ayant été améliorée depuis les derniers Incentive.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Sortie prévue: février

Système: Amiga / ST

L'adaptation de ce récent jeu Tengen arrive déjà sur nos micros. Le jeu d'arcade était l'un des plus sympa de ces derniers mois, proposant un style B.D. des années 50 particulièrement approprié au thème du jeu. Vous devez libérer des otages sur la planète des monstres-robots. Le jeu est dans un monde en 3D isométrique, dans le genre de Crafton & Xunk, mais est totalement basé sur l'arcade. Il faut, certes, trouver à chaque niveau certains trucs pour passer au niveau suivant, mais cela se limite la plupart du temps à appuyer sur un interrupteur pour mettre en marche des escalators, etc. Entre chaque niveau, il y a une phase de bonus, où les deux héros doivent trouver la sortie d'un labyrinthe qu'ils parcourent en mini vaisseaux. L'intérêt du jeu, en dehors de son graphisme très BD, est qu'il est plein de gags visuels, obtenus grâce à une animation très sympa. Mais le mieux, c'est que l'on peut jouer à deux à la fois, ce qui est toujours particulièrement drôle. Un bon jeu d'arcade... une bonne adaptation.



SPÉCIAL CINÉMATIQUE

Partie 2

Retardée par deux fois, voici enfin la suite de notre dossier sur les jeux Cinématiques. Notre première partie était consacrée à un jeu policier, que Delphine éditera vers avril. Aujourd'hui, nous parlerons du tout prochain jeu de Delphine, un jeu d'espionnage dont le scénario vient tout droit de l'imagination fertile du créateur des Voyageurs du temps :

SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH

Après le tabac des Voyageurs du temps, les responsables de Delphine Software ont décidé qu'il fallait offrir un second produit Cinématique encore meilleur que leur premier, histoire de montrer, une bonne fois pour toutes, qu'il dominait le genre. C'est donc avec Secret Defense, sous-titré Operation Stealth, que ceci a été décidé. Comme vous vous en doutez, Secret Defense est le terme générique que l'on risque de retrouver dans une grande série, dont le second volet devrait même voir le jour cette année, après les Voyageurs du temps 2. Chez Delphine, on va plus vite que chez Sierra!

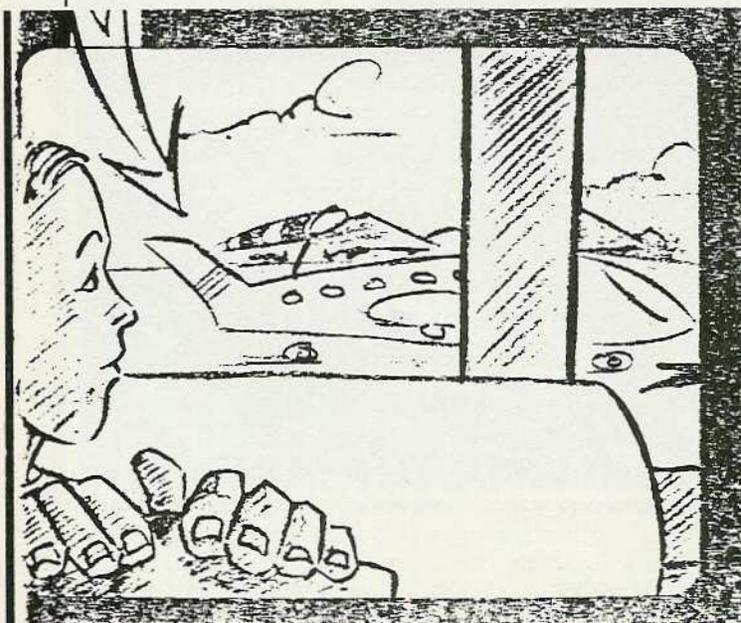
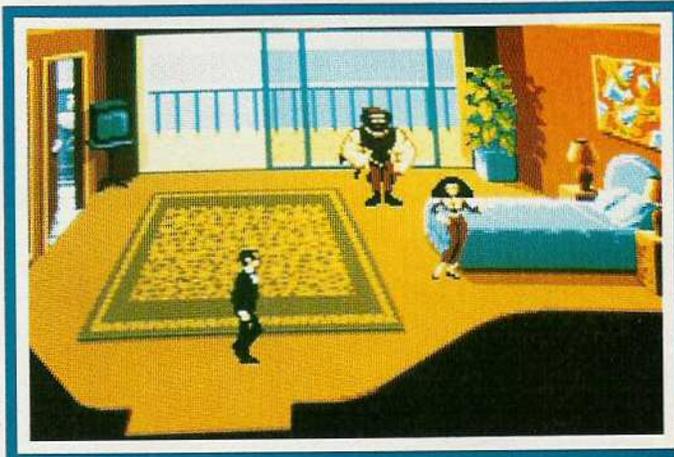
Mais les programmeurs des Cinématiques ont quand même tiré parti des quelques défauts des Voyageurs du temps. Dans les prochains Cinématiques, ce ne sera plus la peine d'être à côté d'un objet pour accomplir une action s'y rapportant. De même, finis les objets détectables sur un seul pixel! Bref, le système s'améliore, et on nous promet d'ailleurs des améliorations constantes.

Un autre point important est l'apparition des dialogues par l'option Parler, mais je vous en dirai plus dans notre

prochain numéro. En attendant, voici quelques détails sur le scénario.

Vous jouez le rôle de John Glames, agent de la CIA. Un avion ultrasecret, le Stealth, vient d'être dérobé à l'US Air Force. Indétectable aux radars, pouvant voler à très basse altitude, et possédant un armement destructeur, il ne doit surtout pas tomber entre les mains d'une nation étrangère. Alors que les Américains soupçonnent le KGB, les agents de la CIA semblent croire que c'est le général Manigua, dictateur à la tête de Santa Paragua (faut-il que je vous donne le continent?), qui est à la base de tout.

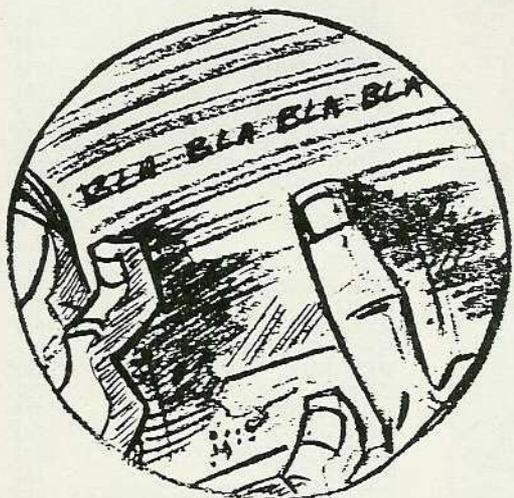
Le jeu commence au moment où vous arrivez à l'aéroport de Santa Paragua, et ce n'est que le début d'une longue histoire, où le KGB aura son mot à dire, ainsi qu'une mystérieuse organisation, dont les limites seront très difficiles à cerner. Votre mission ne sera pas de tout repos, mais vous serez fort heureusement aidé par vos fabuleux gadgets, qui pourront vous tirer d'affaire dans les moments



les plus délicats. Le jeu vous entraînera sur terre, dans les airs, sur l'eau et même sous l'eau... Autant dire que vous n'êtes pas au bout de vos aventures!

Côté réalisation, presque rien n'a changé depuis les Voyageurs du temps, mis à part les améliorations citées ci-dessus. Cependant, afin de proposer un programme dans un style différent des Voyageurs, le graphiste n'est pas le même. Ici, deux personnes ont participé: l'un s'occupe particulièrement des décors, alors que l'autre se spécialise sur les personnages. Il faut dire que c'est la graphiste à qui l'on doit déjà les dessins d'Ocean pour Beach-Volley ou Ivanhoé, ce qui explique le style BD des personnages de Secret Defense.

Bref, je vous laisse admirer les premiers écrans, qui n'ont rien de définitifs, les sprites n'étant pas encore assez nombreux pour varier les personnages! Profitez-en pour regarder les mêmes images, telles qu'elles étaient prévues sur les scripts! Ah oui, désormais, chez Delphine, tout jeu est entièrement fait en script avant la réalisation. Un sérieux qui ne pourra qu'accroître la qualité de produits déjà renommés.



LE CONCOURS CINEMATIQUE AURA FINALEMENT
LIEU SUR NOTRE SERVEUR, 3615 GEN4,
DURANT LE MOIS DE FEVRIER!

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989 CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

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

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

CONNECTIQUE

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

DISQUETTES ET LECTEURS

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

HOUSSES ET SOURIS

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

DIVERS

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

LIVRES

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

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

ANCIENS NUMEROS

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

LES DISQUETTES DU JOURNAL

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

JEUX ET LOISIRS

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

GRAPHISME

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

LES NOUVEAUTES

VIRUS KILLER	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol.1	75F
COCKTAILS	95F
SHAFTESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F
HYPER ST	195F
AWELLE	75F

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
GFM KIT	95F
GFA TINY	75F
HELP 69000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR	75F
LIBRAIRIE OMIKRON I	75F
LIBRAIRIE OMIKRON II	75F
LIBRAIRIE PASCAL OSS	75F
LOGO Français BASIC Corrige	75F
OSCAR OMIKRON	75F
SOURCES C	75F
SOURCES PASCAL	75F
STOOLS	75F
KIT GFA-LINK - ST GFM	195F
KIT GFA LINK - ST MASTER	195F
KIT GFA-LINK - ST MATHI-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: HOMÉOPATHIE	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
FBI 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 28% 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

PHARM-ASSIST	75F
MATHS-ATARI	75F
MEGARANKII	250F
KEY-SOUND	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	155F
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	205F
AUTOMATE	75F
CHECK DISK	100F
CLUSFAT	95F
GENIALOGIES	195F
GESFAM II	195F
GFA SIELL	75F
GUTEMBERG	195F
IBM-ST DISK	95F
ICONES	75F
IMPORT-PP	95F
INITPATH	145F
JOSHUA'S UTILITIES	75F
L'ETUDIANT	195F
MECAKEY	145F
PLOT IT	145F
RAM DISQUES	75F
SUPER FORMATEUR	75F
SUPER SELECTEUR	95F
THE EXTENDER	75F
TOUCHES MORTES	75F
UTILE V2.00	75F
	95F



REFLEXION WALLSTREET

MAGIC BYTES env.200F 1 à 4 joueurs

Système: Amiga / PC (C/E/V/H)



Wallstreet est un jeu instructif et réaliste, sur l'argent et les cours du change. Au départ, un test de dix questions sur la connaissance de la Bourse déterminera le pécule qui vous est attribué pour vous lancer dans les affaires (de 5000 à 50000\$). Le but du jeu est d'obtenir un portefeuille d'un million de dollars avant la fin de la partie (c'est aux joueurs de

fixer le temps de jeu). Chaque participant peut, à son tour, consulter les nouvelles économiques et politiques diffusées par les journaux ou par télex, qui l'aideront dans le choix de ses transactions (une rubrique Infos permet d'analyser les termes techniques des communiqués). Ensuite, le joueur a dix secondes pour effectuer un placement (c'est peu, mais cela simule bien le stress des places financières). S'il vend, un message l'informerá de la réussite ou de l'échec de sa transaction. S'il achète, les actions seront portées sur son portefeuille, et par la suite le paiement des dividendes sera automatiquement crédité à son compte. L'argent dont dispose le joueur peut être placé sur un livret de caisse d'épargne, dans un fond d'investissement, ou converti en marks, dollars, or, argent fixe, bons du Trésor, emprunt d'État.

En dehors du côté jeu, Wallstreet permet de gérer réellement un portefeuille boursier, de corriger et d'actualiser les cours, et de comptabiliser les dividendes obtenus.

Wallstreet possède un gros atout, c'est d'être le seul jeu de Bourse existant en France sur ST et Amiga. Il est très complet, car il est tout à la fois un éducatif, un jeu et un mini-tableur qui peut servir aux boursiers pour administrer

leurs actions. Les quelques reproches que je peux lui faire, sont de prendre des libertés avec certaines traductions, ce qui rend les messages de presse encore plus sibyllins pour les non-initiés. Autre défaut: le temps imparti pour répondre au test du début. En vingt secondes, on a du mal à analyser les phrases proposées, et bien souvent l'écran s'efface avant qu'on ait pu tout lire! Mais cela dit, Wallstreet est très intéressant et passionnera tous les futurs investisseurs.

	AM	PC
GRAPHISME	54%	54%
ANIMATION	-	-
SON	-	-
COMMANDE	71%	71%
NIVEAU	B	B
INTERET	77%	77%
Disponibilité		PACKAGING : 8/10
AM : En vente		DOC : 7/10
PC : En vente		
ST : Fin janvier		



SIMULATION MECH WARRIOR

ACTIVISION env.250F 1 joueur

Système: PC



Activision nous avait proposé il y a peu de temps, sous le label Infocom, le jeu d'aventure Battletech. Avec Mechwarrior, il nous replonge dans l'univers violent de ces robots gigantesque, dans une véritable simulation de combats de robots!

Au début du jeu, vous commencez seul, mais après quelques scénarios effectués, vous pourrez recruter des collaborateurs,

acheter d'autres Mechs (les robots en question!) et le jeu deviendra alors d'autant plus stratégique!

Chaque partie commence dans une ville. C'est ici que vous pourrez recruter d'autres membres pour vos combats, mais c'est également le lieu où vous pouvez consulter un réseau télématique, vous donnant des informations de toute la galaxie, mais aussi vos messages personnels.

Au bar, vous apprendrez des rumeurs et des informations non officielles, qui pourront s'avérer parfois bien utiles.

Dans le garage pour Mechs, vous pourrez faire réparer partiellement ou totalement votre robot, refaire le plein de munitions, et même vendre votre Mech! Enfin, lorsque vous aurez assez d'argent, vous pourrez acheter d'autres Mechs, plus puissants.

Nous en arrivons à l'option la plus intéressante, celle que l'on utilise le plus souvent, et consistant à demander une mission. L'une des Maisons dirigeant le monde vous propose diverses missions, plus ou moins dures et plus ou moins payées. A vous de choisir celle convenant le mieux à votre expérience et à votre équipement. Une fois ceci fait, vous pouvez partir pour un petit voyage dans la galaxie, jusqu'à la planète où va se dérouler l'action.

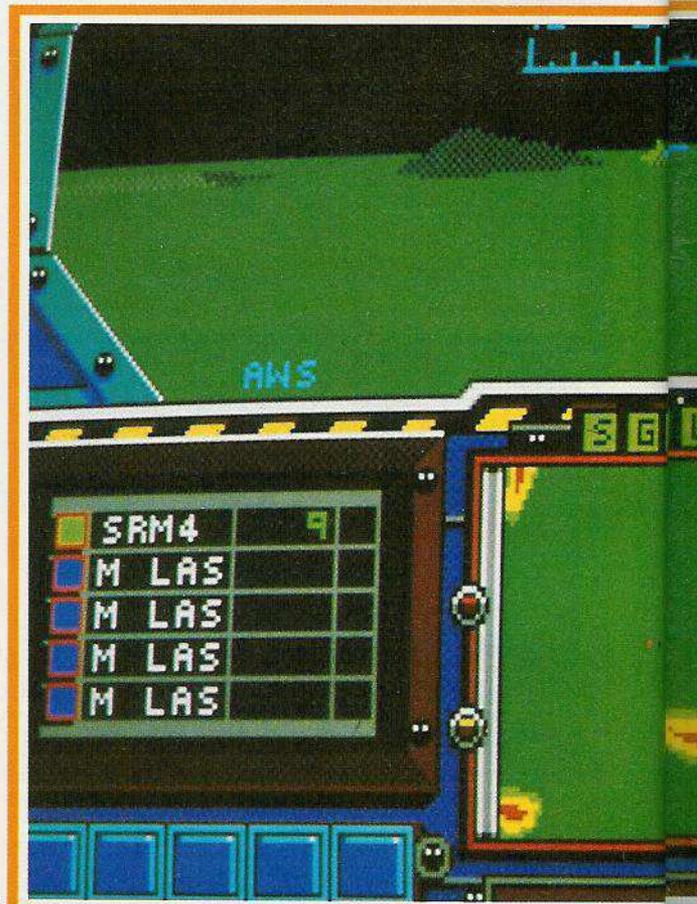
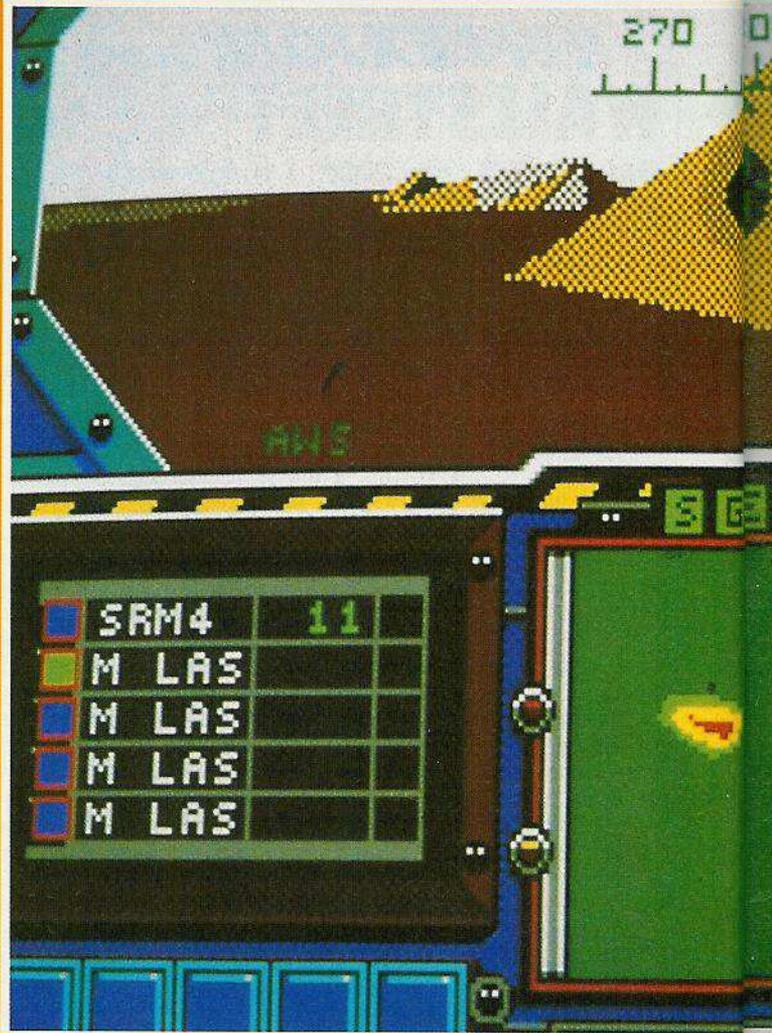
Le combat peut enfin commencer... Vous obtenez une vue de la surface de la planète, comme si vous étiez dans le cockpit du robot. Différents indicateurs vous permettent de vous repérer, le plus important étant la carte sur laquelle apparaissent tous les robots de la région. Un sélecteur d'armes permet de voir les munitions qu'il vous reste pour chacune d'elles, alors qu'un indicateur de chauffe et de dégâts vous donne une idée de l'état de votre robot.

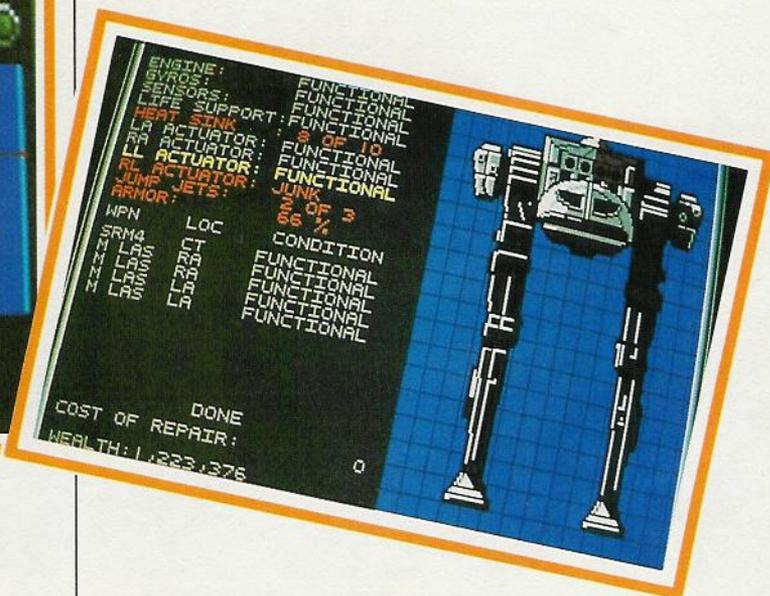
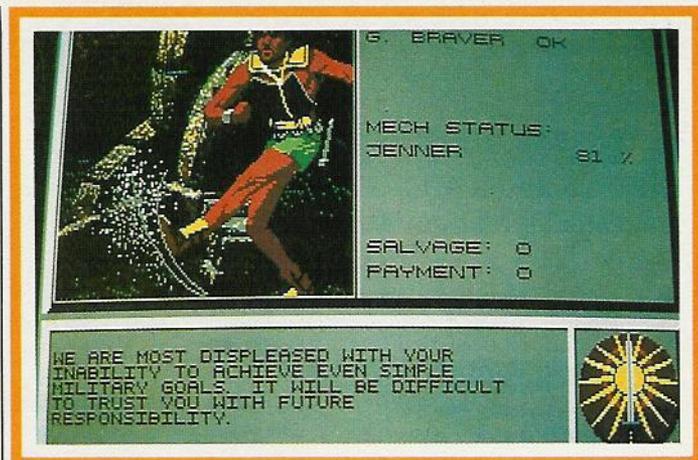
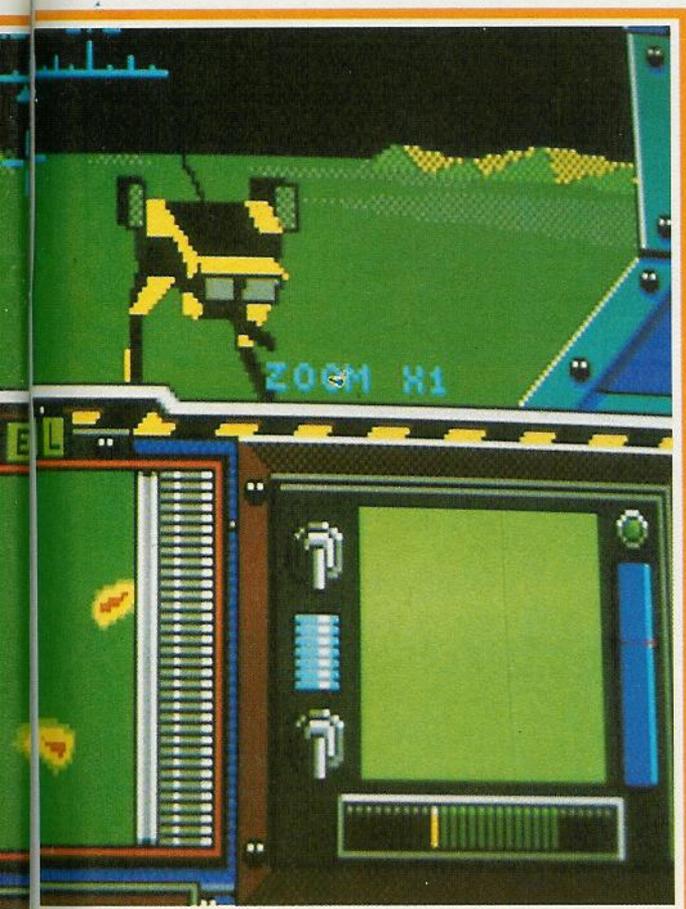
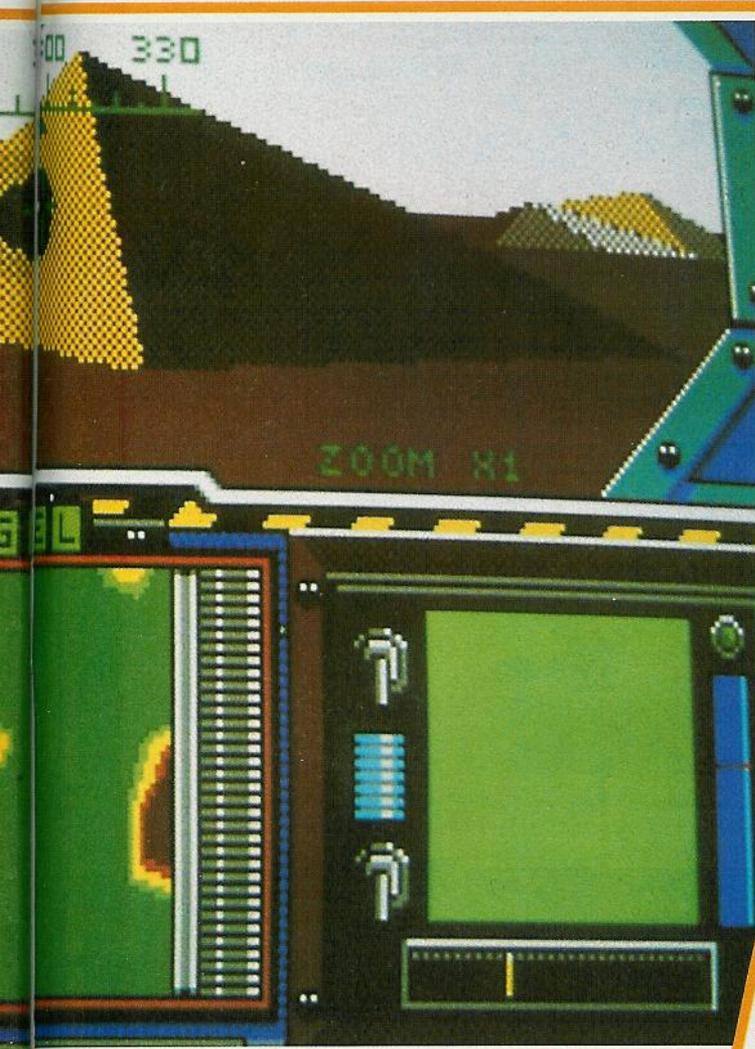
Vous avez la possibilité d'utiliser toutes les armes en votre possession, et côté mouvement, d'avancer, tourner, reculer. Il est aussi possible de tourner uniquement le torse de votre robot, telle une tourelle de char. Mais le plus impressionnant des mouvements est le saut! Votre robot se baisse pour prendre une impulsion qui le projette dans les airs. Autant dire qu'il n'y a rien de mieux pour surprendre vos ennemis!

Si les premières parties sont un peu difficiles, on apprend vite à éviter de combattre les ennemis de front, et l'on progresse alors rapidement. Dès que l'on peut se permettre d'avoir plusieurs Mechs, le côté stratégique du jeu devient plus important. Vous pouvez alors, à partir d'une carte stratégique, donner des ordres généraux aux différents robots (initiative personnelle, embuscade, attaque d'un robot, etc.)

Ne croyez quand même pas que ceci est facile, car commander un Mech en combat, cela veut dire connaître les fonctions de près de 40 touches!

Les décors et robots sont entièrement en 3D, ce qui veut dire que l'animation est particulièrement fluide, et ceci, même sur un PC peu rapide. Bénéficiant d'une réalisation irréprochable, Mechwarrior est même largement plus intéressant que bien des simulateurs que nous avons pu voir...





	PC
GRAPHISME	71%
ANIMATION	89%
REALISME	91%
SON	51%
INTERET	92%
Disponibilité	PACKAGING : 7/10
AM : Non prévu	DOC : 7/10
PC: En vente	
ST : Non prévu	

REFLEXION DEATHTRACK

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: PC (H/C/T/E)



Après des jeux comme Chase HQ ou Hard Drivin, on pouvait s'attendre à ce que les jeux de courses automobiles soient un peu ternes. Avec Deathtrack, il n'en est rien, puisque ce dernier est encore mieux que les deux hits précédemment cités.

Deathtrack, c'est Mad Max en 3D, Car Wars pour ceux qui connaissent l'excellent jeu de plateau. Le but du jeu, dans chaque course, est d'éliminer un maximum d'adversaires, que ce soit en les poussant hors de la route, en crevant leurs pneus, en larguant des mines sous leur châssis, ou encore en leur tirant dessus à l'aide de rayons à particules, lasers, missiles et mitrailleuses. Autant dire que Deathtrack n'est pas un jeu de tout repos, car si vous pouvez accomplir ceci, vos adversaires peuvent le faire, aussi bien entre eux, que contre vous! Accessoirement, il est conseillé de rester sur la route, qui tourne parfois violemment, afin de pouvoir toujours rouler à pleine vitesse. Au fur et à mesure que votre voiture prend des dégâts, ses performances sont de moins en moins bonnes, jusqu'à être un vrai veau lorsque tout sera en panne ou cassé!

Heureusement, vous avez la possibilité d'aller dans les stands pour réparer, refaire le plein d'essence et de munitions, voire pour s'équiper avec de nouvelles armes. Vous devez essayer d'arriver en tête de chaque course, si possible en ayant tué le maximum d'adversaires. Meilleure est votre position, meilleure sera la récompense, et l'argent est plus qu'important dans Deathtrack, puisqu'il vous permet de vous équiper et de réparer les dégâts! De temps à autre, on vous donnera une mission, consistant à éliminer un adversaire précis, ce qui vous rapportera une grosse prime, si vous y réussissez!

Mais rentrons plus dans les détails... Vous avez le choix entre trois voitures, chacune ayant des qualités et des défauts. Une fois votre voiture achetée, vous pouvez aller au garage, où il sera possible d'acheter divers équipements, comme des moteurs, freins, transmissions, pneus, ailerons, armure. Chaque équipement existe en plusieurs modèles plus ou moins puissants, et plus ou moins chers. C'est également ici que vous pourrez venir réparer vos pièces défectueuses, entre deux courses. Une fois ceci fait, vient le moment important de la visite de l'armurerie. C'est à ce moment-là qu'il va vous falloir décider des armes que vous désirez, et de leur type, chaque arme ayant trois niveaux d'efficacité, plus ou moins chers.

Les Caltrops sont des rangées de clous qui endommagent les pneus, les freins, la transmission et le moteur! Les lasers, eux, sont assez puissants, mais vous n'avez le droit qu'à un nombre de tir limité par course, les batteries s'usant particulièrement vite!

La mitrailleuse est gratuite, mais pas les munitions, qu'il vous faudra acheter régulièrement. Les mines sont un





moyen efficace pour se débarrasser des poursuivants, déchiquetant les voitures qui passent dessus. Les missiles sont très pratiques, car lancés au bon moment, ils détruisent la cible désirée à coup sûr! Evidemment, les missiles sont des armes assez chères, mais l'efficacité est garantie. Les rayons à particules sont pratiques, car ils ne nécessitent pas de batterie ou de munitions, et ils sont donc toujours disponibles. Seulement, ils ne permettent pas un tir soutenu, puisqu'il faut attendre quelques secondes entre chaque tir!

Les pointes sont carrément sur votre voiture. Ses rangées de piques vous permettent de transpercer le moteur, le réservoir et l'armure des voitures dans lesquelles vous rentrez! Les terribles Terminators sont des armes fabuleuses. Ce sont des bombes placées sur des planches à roulettes équipées de moteur. Lâchez-en une, et elle part tout droit, jusqu'à ce qu'elle rencontre un concurrent, qui explosera immédiatement. Enfin, les pointes se mettent sur vos roues, et permettent de déchiqueter les pneus des adversaires qui passent un peu trop près de vous!

Durant les courses, vous obtenez une vue en 3D de l'intérieur de votre voiture, avec également une vue de ce qui se passe derrière vous, dans le rétroviseur. Un indicateur de dégâts permet de repérer rapidement les problèmes de votre voiture, tout comme la jauge du réservoir qui permet de mesurer le carburant qu'il vous reste. Diverses lumières et compteurs indiquent également le nombre de tours accomplis et restant à parcourir, les munitions pour chaque arme disponible. Rajoutez sur le tableau de bord une carte du circuit, avec les positions des divers participants, et un écran où apparaissent la tête et le nom du concurrent juste devant vous. Pour les mauvais pilotes, il existe un pilotage automatique, mais il ne remplacera jamais un pilote adroit, de même que le viseur automatique n'est pas aussi efficace qu'un tireur d'élite!

L'impression de vitesse est fabuleuse, presque aussi bonne que sur Indianapolis 500, mais ici, votre voiture décolle en haut des côtes, ce qui est impressionnant. Encore mieux, la 3D est superbement gérée, puisque vous verrez, dans votre rétroviseur, les voitures faire de même, lorsqu'elles arriveront en haut de la côte. Larguez un Caltrop sous un adversaire, et admirez la gerbe d'étincelles. Deathtrack est le meilleur jeu de course/combat, même sur un PC de base! Il demande quelque temps pour être maîtrisé, de nombreuses touches devant être utilisées pour bénéficier de toutes les options. Grandiose!

	PC
GRAPHISME	76%
ANIMATION	94%
SON	51%
INTERET	89%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 7/10
PC : En vente	
ST : Non prévu	
	DOC : 7/10



AVENTURE WINDWALKER

ORIGIN env.300F 1 joueur
Système: PC (E/V/MCGA)



Les jeux d'arts martiaux sur PC commencent à devenir légion et, au niveau de la qualité, l'exceptionnel côtoie le pire. Windwalker fait partie de la seconde catégorie. Passons très vite sur le scénario d'une tristesse désolante: vous devez, après un long apprentissage de l'art de combattre, partir en quête à travers l'Orient, afin que celui-ci retrouve sa

sérénité et sa grandeur d'antan. Rien que de très banal dans l'ensemble. Mais en plus, la réalisation de ce logiciel est loin d'être à la hauteur. Exceptée les pages de présentation, splendide, les graphismes sont tout juste moyens et l'animation assez saccadée. De plus, en mode déplacement, le jeu se déroule dans une minuscule fenêtre, et les personnages sont seulement représentés par leur tête. Décevant! Malgré le nombre de personnages rencontrés et l'immensité du monde à découvrir, je me suis très vite ennuyé ferme. Seul le packaging est réussi, notamment avec la présence d'un "I Ching", livre prétendant répondre aux questions tourmentant sans cesse l'individu, et d'une superbe documentation. Mais c'est tout!

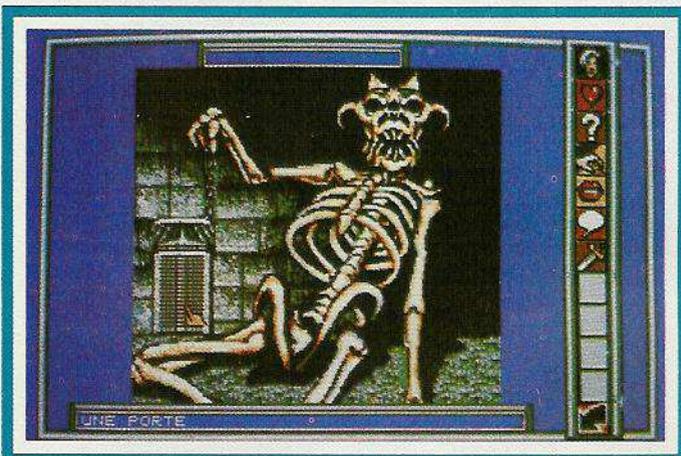
NECRON APTOR QUEST

16/32 EDITION env.200F 1 joueur
Système: ST



"Si votre ramage se rapporte à votre plumage..." vous connaissez sûrement cette tirade de Jean de La Fontaine. Eh bien, elle explique assez fidèlement ce que je pense de Necron. Premièrement, la boîte en plastique n'est pas pratique à ouvrir. Ensuite, le titre est illisible et le dessin sur la doc est très moche. Par contre les trois photos du jeu sont assez alléchantes.

Le jeu, parlons-en! Façonné de manière à faire BD avec des décors et des personnages statiques. Il n'y a aucune animation, si ce n'est les épées lorsque vous combattez. Les combats: beurrrrk! Vous ne les dirigez pas, et seuls les personnages plus faibles que vous peuvent être vaincus (quelle mentalité!). Quant au scénario, c'est à croire que chez 16/32, c'est le Moyen Age, puisqu'il paraît que l'action se déroule aujourd'hui et je ne vois que des barbares. D'accord, une porte temporelle s'est ouverte, mais quand même, je ne suis pas un sauvage (et vous non plus, je pense!). Je terminerai par un conseil, afin de franchir le trou sur le passage nord, ramassez des planches à l'extérieur du château.



	PC
GRAPHISME	47%
ANIMATION	51%
SON	58%
INTERET	27%
Disponibilité	
AM : Février	PACKAGING : 8/10
PC: En vente	DOC : 9/10
ST : Non prévu	

	ST
GRAPHISME	63%
ANIMATION	-
SON	58%
INTERET	32%
Disponibilité	
AM : Non annoncé	PACKAGING : 7/10
PC: Non prévu	DOC : 7/10
ST : En vente	



AVENTURE

BLOODWYCH DATA DISK: VOLUME 1

MIRRORSOFT env.250F 1 ou 2 joueurs

Système: ST



Il est rare de voir une extension paraître aussi peu de temps après la sortie d'un logiciel. Cette disquette propose des nouveaux étages à explorer pour vos personnages et elle est à Bloodwych ce que Chaos Strikes Back est à Dungeon Master. Vous pouvez toujours y jouer à deux en même temps, encore que pour ce type de jeu il est assez difficile de réunir

régulièrement deux personnes pendant des dizaines d'heures. En ce qui concerne le jeu, deux ou trois nouveautés ont été ajoutées, comme par exemple: une nouvelle classe de magie, composée de 8 sorts particulièrement puissants, et la possibilité de recruter certaines créatures dans votre groupe, qui elles ne peuvent pas monter de niveaux et ne récupèrent pas de points de vie en dormant. Sinon pas grand chose de plus et c'est bien dommage. Il est conseillé d'avoir des personnages de niveau 14 ou plus, car au début de l'aventure, vous vous retrouvez dépossédé de tout votre matériel, et seule votre magie vous sauvera. Côté scénario c'est totalement ridicule, d'autant plus que le système des dialogues ne semble toujours pas avoir été exploité comme il le faudrait. Cette extension ressemble beaucoup trop à Chaos Strikes Back, et j'espère que les futures disquettes apporteront beaucoup plus d'améliorations que celle-ci. Décevant! Je préfère me replonger dans Chaos Strikes Back.

	ST
SCENARIO	51%
GRAPHISME	66%
ANIMATION	68%
SON	57%
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	62%

Disponibilité
 AM : Mars
 PC : Non annoncé
 ST : En vente

PACKAGING : 8/10

DOC : 8/10

MINES OF TITAN

INFOCOM env.250F 1 joueur

Système: PC



Mines Of Titan est un nouveau jeu Infocom, graphique, comme toutes leurs productions récentes. C'est un jeu d'aventure interactif de science-fiction, se déroulant sur Titan, un des satellites de Saturne. Votre but est de pouvoir accumuler assez d'argent pour quitter la planète, et vous allez devoir remplir une mission afin de vous faire assez d'argent.

La mission consiste à créer un groupe d'aventuriers pour aller explorer d'anciennes mines d'hydrocarbure, où sont enfouis des secrets d'une valeur inestimable. Le jeu

présente la surface de la planète dans un genre Ultima, mais les phases d'exploration des lieux se font comme dans Bard's Tale, avec une vue en 3D. Le jeu est assez bien fait, particulièrement prenant, mais ne s'adresse qu'aux fans de ce type de jeu, et aux pros de l'aventure!

	PC
SCENARIO	68%
GRAPHISME	63%
ANIMATION	65%
SON	11%
COMMANDE	70%
NIVEAU	B
INTERET	57%

Disponibilité
 AM : Non prévu
 PC : En vente
 ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10





AVENTURE STARFLIGHT

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC



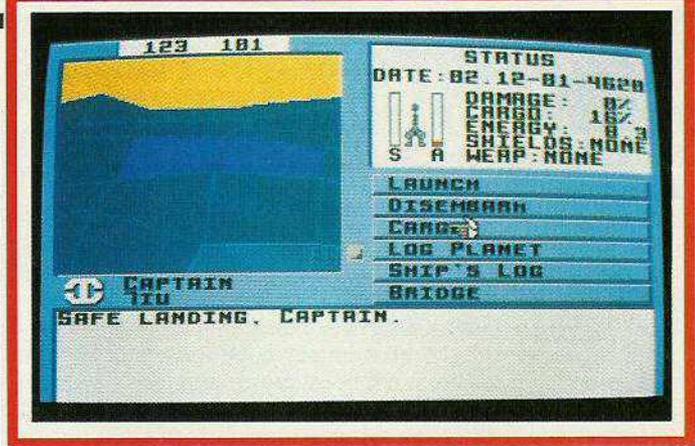
Starflight est surtout nouveau sur Amiga, la version PC étant sortie il y a bien longtemps, et ayant déjà eu un succès important.

Ce jeu d'aventure interactif de science-fiction reprend, côté jeu, les Elite, Foft, Star Trek et autres softs du genre, pour ce qui est de l'exploration d'un univers inconnu.

Par contre, côté scénario, Starlight propose bien des originalités.

L'histoire se déroule sur une planète nommée Arth, où les habitants vivaient encore avec une science peu avancée il y a 40 ans. Quelques années avant le début de notre histoire, des archéologues découvrent un antique réseau de galeries souterraines, qui fut un jour habité par des humains, des velox, des elowans et des thrynn, bref, par les différentes races que l'on trouve aujourd'hui sur Arth. Mais les archéologues trouvèrent aussi un gigantesque vaisseau spatial, nommé Noah 2. Une vieille légende racontait qu'Arth n'était pas le berceau de la civilisation, et qu'au temps du Grand Empire terrien, un vaisseau, le Noah 2, aurait été envoyé sur Arth pour coloniser la planète. Pour la plupart, c'était un conte pour enfants, une histoire de science-fiction. Evidemment, la découverte du réseau souterrain, et surtout du vaisseau spatial, créa une polémique!

Les documents trouvés dans les ruines, montrèrent que la Terre avait un jour été au centre d'un Empire gigantesque, allié avec les races elowan, thrynn et velox. Mais un jour, des ennemis d'autres races, les gazurtoids, uhleks et spemins, balayèrent rapidement les forces de l'Empire terrien. La destruction totale de la Terre ne tarda pas, mais peu avant, plusieurs vaisseaux colonisateurs furent lancés vers

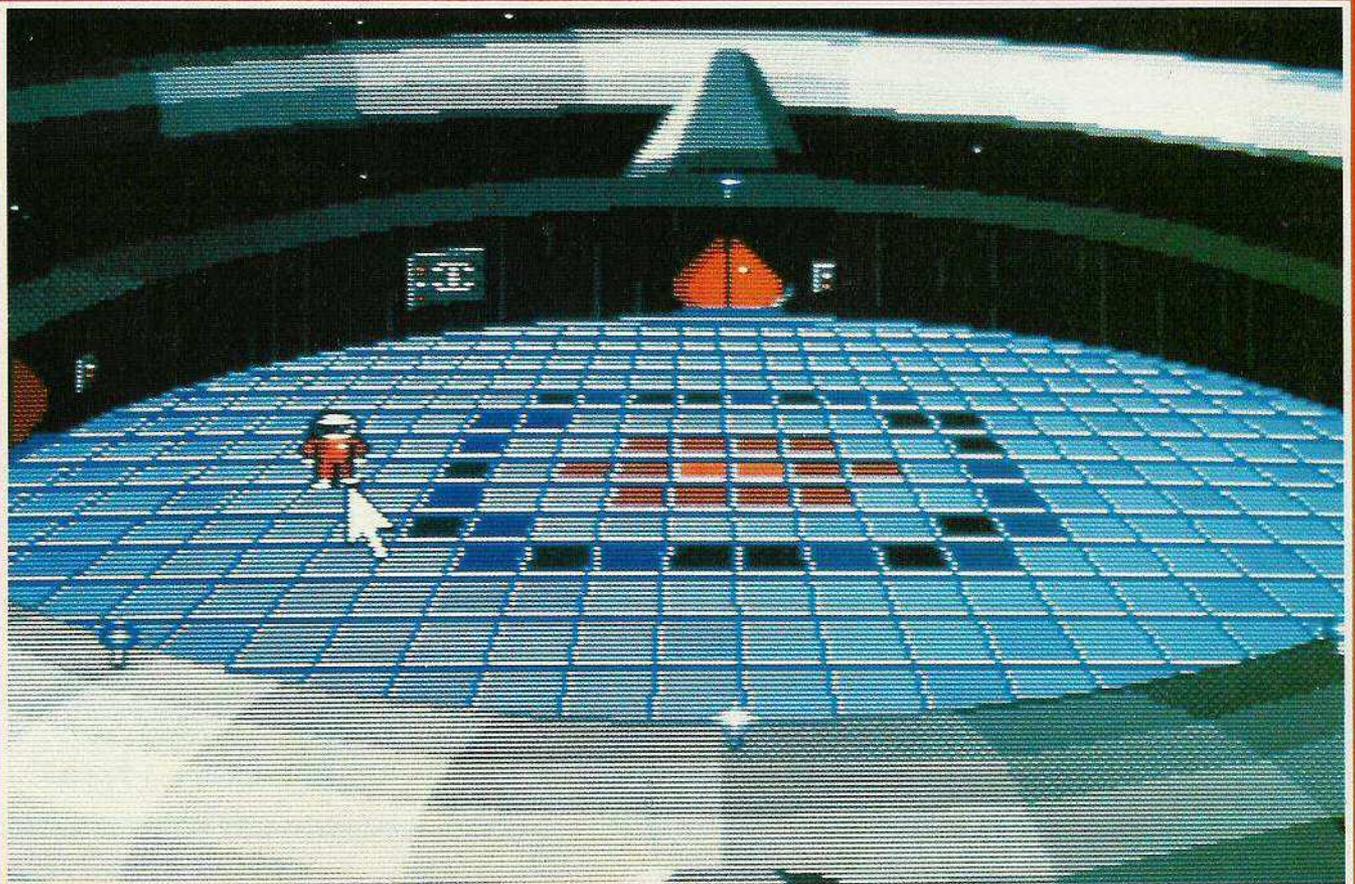


diverses destinations. Le Noah 2 atterri alors sur Arth, et fut à la base de l'actuelle culture de ce monde.

En étudiant le Noah 2, les scientifiques d'Arth purent comprendre la technologie, permettant de construire des vaisseaux allant plus vite que la lumière, ce qu'ils firent rapidement. Cela ne pouvait mieux tomber, car les envahisseurs spemins arrivaient à nouveau, et sans ces vaisseaux, la défaite était sûre.

Votre but est de partir d'Arth avec une équipe d'aventuriers, afin d'explorer l'univers voisin. Votre mission est de localiser des planètes colonisables, de ramener des échantillons de chacune d'elles, ainsi que des êtres vivants, de découvrir des nouvelles races, de prendre le contact avec elles, de ramener des éléments de technologie supérieure, ou encore des vestiges de civilisations disparues. Autant dire que cela vous laisse le choix entre bien des missions!

Mis à part les humains, les autres races demandent à être décrites. Les velox sont des sortes d'énormes insectes intelligents, surtout doués dans les tâches demandant de l'agilité ou de la force. Les thrynn sont des reptiles carnivores, assez gros. C'est une race d'intellectuels, ce qui en fait d'excellents diplomates. Les elowans sont des plantes de 1 à 2 mètres, capables de mouvements. Enfin, les androïdes ne sont pas une race, mais sont quand même disponibles. Ils sont utiles pour la navigation et les manoeuvres.





Vous devez, en premier lieu, créer une équipe de six aventuriers, en choisissant leur nom et leur race. Après cela, nommez chaque personne à un poste bien précis, en essayant de profiter des spécialités de chacun. Avoir à la fois des elowans et des thrynnys n'est pas toujours une bonne idée, ces deux races étant loin de pouvoir coexister. Côté jeu, il faudra compter sur des phases stratégiques pour les combats, des phases d'explorations pour les voyages dans l'espace où sur les planètes. Une des phases les mieux réalisées concerne les discussions avec les races extraterrestres que l'on rencontre un peu partout. Divers questions et sujets de conversations sont à la portée d'un clic souris, les extraterrestres répondant dans un jargon parfois à la limite du compréhensible. Il faudra pourtant faire attention à ce qu'ils vous diront, sans quoi vous ne comprendrez pas l'un des gros mystères de l'univers... Côté réalisation, Starflight n'a rien d'exceptionnel, il est même assez moyen. Cependant, le jeu en lui-même étant très intéressant, voire captivant, les amateurs seront comblés. A ne pas mettre tout de même entre les mains de débutants!

STARFLIGHT 2

ELECTRONIC ARTS env.250F 1 joueur
Système: PC



Eh oui, sur PC, ils ont quand même un épisode d'avance! Starflight 2 reprend le même univers que le premier jeu, et y apporte quelques améliorations. Votre vaisseau peut désormais faire des bonds en hyperspace, ce qui permet tout de même d'aller beaucoup plus vite lors des déplacements.

Deux événements importants se sont passés depuis Starflight. L'endurium, carburant anciennement utilisé par tous, a été interdit, étant à la base de la création d'un phénomène aussi destructeur qu'étrange. Si la consigne est à peu près suivie de tous, il n'en est rien pour certaines races, qui l'utilisent toujours, mettant en danger des régions entières de la galaxie. Mais le plus gros problème vient une nouvelle fois de l'envahisseur: les spemins. Ces derniers viennent d'obtenir d'on ne sait où, une technologie encore plus avancée, leur permettant d'avoir de nouvelles armes encore plus destructrices, et une source illimitée d'un nouveau carburant. Le jeu commence, alors qu'ils viennent d'envoyer un ultimatum à Arth, demandant à la planète de se rendre, sans quoi ils sèmeraient la mort partout! Heureusement, les savants d'Arth ont repéré la région d'où provient cette technologie avancée. On y accède par un trou noir, et la dernière chance d'Arth est de vous envoyer, vous et votre équipage, dans cette région, afin que vous rapportiez la technologie nécessaire pour faire face aux spemins. Bonne chance!

	AM	PC
SCENARIO	90%	90%
GRAPHISME	78%	70%
ANIMATION	69%	68%
SON	12%	08%
COMMANDE	87%	87%
NIVEAU	B	B
INTERET	83%	83%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : En vente		DOC : 7/10
PC : En vente		
ST : Mars		

	PC	
SCENARIO	83%	
GRAPHISME	73%	
ANIMATION	68%	
SON	10%	
COMMANDE	87%	
NIVEAU	B	
INTERET	81%	
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : Non prévu		DOC : 7/10
PC : En vente		
ST : Non prévu		



AVENTURE

FINAL COMMAND

UBI SOFT env.250F 1 joueur

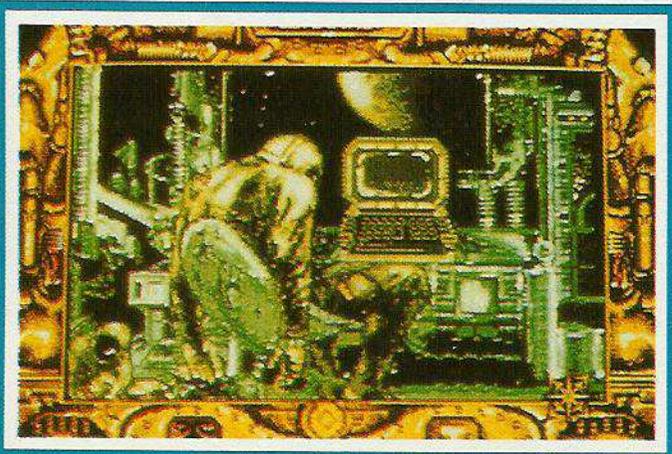
Système: Amiga / ST



Année 2171, la population humaine a colonisé de nombreuses planètes, et s'est trouvé de ce fait de nouveaux ennemis, les Horgants, une race extraterrestre belliqueuse. La planète Ipsos III est devenue un centre expérimental, où savants et chercheurs humains sont sur le point de construire un télétransporteur interplanétaire, découverte qui mettrait fin à la guerre froide. Quand soudain, plus de nouvelles de cette planète. Le vaisseau militaire Centaure, envoyé pour voir ce qui se passe, cesse lui aussi de répondre aux messages de la fédération. Dernier espoir, vous, agent YG 30, qui êtes transporté à bord du Centaure, pour mener une enquête dangereuse sur un monde mystérieux. Au début du jeu, vous disposez d'un laser, d'un casque télépathique, et d'un ordinateur personnel qui vous décrira les lieux et les objets trouvés. A bord du vaisseau spatial, il faut d'abord trouver un moyen pour se rendre sur Ipsos III, et y découvrir ce qui se passe. L'écran principal montre la pièce que vous voyez. En cliquant une fois sur certains détails des décors, vous pouvez obtenir la description de l'objet, de la machine, du bâtiment, et de la personne ainsi désignés. En cliquant à nouveau dessus, vous pouvez ramasser un objet, mettre en route un ordinateur ou abaisser une manette. Pour vous déplacer, il suffit de cliquer sur une des sorties. En bas de l'écran, deux icônes vous aideront. Le premier permet d'interroger votre ordinateur pour savoir dans quel genre de lieu vous êtes. Le deuxième vous permettra d'accéder aux objets que vous possédez et de les utiliser. L'enquête est assez difficile, et survivre n'est pas du tout évident. Les graphismes et les effets sonores sont tous les deux de très bonne qualité, vous plongeant dans une atmosphère d'angoisse, qui n'est pas sans rappeler l'ambiance d'Aliens (tout comme le scénario dans une certaine mesure). Le système de jeu est dans l'ensemble très convivial, mais de temps en temps, une malheureuse erreur de quelques pixels au moment d'un cliquage, met un terme à une aventure qui s'annonçait prometteuse. Tout au long du jeu, vous allez trouver des issues ou des panneaux fermés, et le seul moyen de les ouvrir sera d'utiliser la bonne carte d'identification, alors cherchez partout pour trouver un maximum d'objets avant de trop vous avancer. Un bon soft, qui malheureusement



est trop difficile. Heureusement que l'on peut sauvegarder l'aventure à tout moment, et il faut espérer que la version finale sera épurée des quelques petits problèmes de gestion du système de jeu.



	AM	ST
SCENARIO	78%	78%
GRAPHISME	71%	71%
ANIMATION	-	-
SON	76%	72%
COMMANDE	67%	67%
NIVEAU	A	A
INTERET	78%	78%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Février		DOC : -/10
PC: Non prévu		
ST : Février		



DUNGEON QUEST

GAINSTAR env.250F 1 joueur
Système: Amiga



Dungeon Quest est un jeu bien étrange, reprenant le genre des jeux d'aventure texte, qui semblait quelque peu disparaître ses derniers temps. Chaque lieu est illustré d'une image assez sympathique, et de sons digitalisés stéréo, histoire de rajouter encore un peu d'ambiance.

Le jeu se passe dans un monde moyenâgeux, et vous commencez votre quête dans une forêt. Vous découvrirez rapidement un village, entièrement désert, puis un château, tout autant inhabité. Vous l'avez compris, une malédiction frappe la région, et c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de combattre le mal pour rétablir l'ordre.

Dungeon Quest se dit être un jeu original, se moquant des jeux d'aventure classiques. Je dois avouer que dans certaines pièces, les actions habituelles de ce type de jeu amènent à des phrases bien drôles... Mais d'un autre côté, si Dungeon Quest se moque d'un genre, il en fait pourtant partie, la résolution de ses énigmes demeurant particulièrement classique. Bref, la réalisation est bonne mais le scénario ne m'attire point.

AM

SCENARIO

63%

GRAPHISME

78%

ANIMATION

-

SON

68%

COMMANDE

66%

NIVEAU

B

INTERET

65%

Disponibilité

AM : En vente
 PC: Non prévu
 ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

GENERATION 4 VOUS PASSIONNE

LISEZ AUSSI

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.

ACTION PC

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

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. Trois cents pages 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

CHAOS STRIKES BACK

FTL env.250F 1 joueur
Système: ST

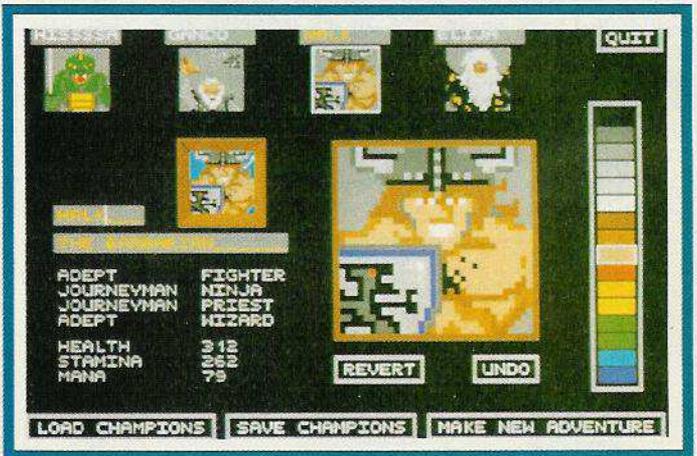


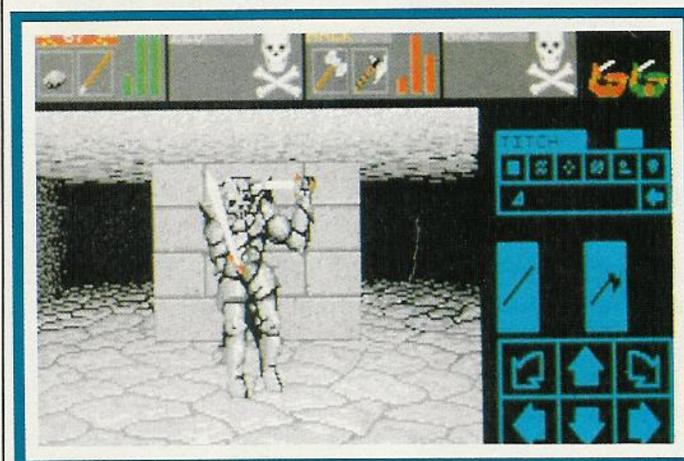
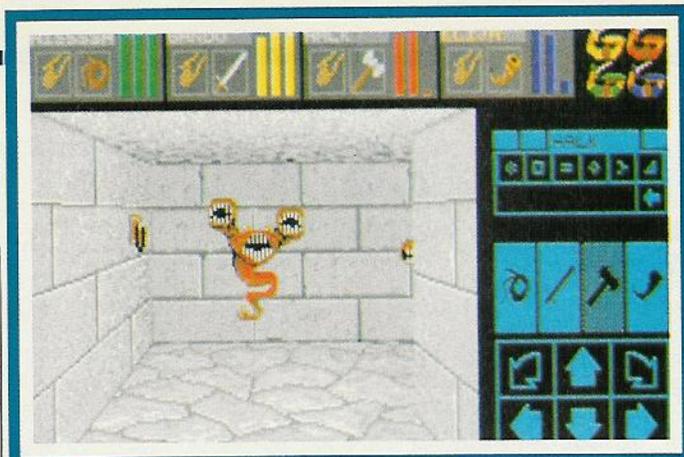
Chaos Strikes Back est la suite de Dungeon Master, suite que nous attendions depuis de nombreux mois. La nouvelle m'est à peine parvenue, que je me suis précipité chez mon revendeur, obtenant de justesse le dernier exemplaire de CSB. De retour chez moi, j'ai parcouru rapidement la documentation fournie avec le soft. Première surprise, il n'y

avait aucune explication sur le système de jeu, et surtout sur les différents sorts: il m'a fallu reprendre mes vieilles notes parcheminées, qui m'avaient permis de finir Dungeon Master. Pour ceux qui n'ont pas joué à DM, je leur conseille de se procurer la solution, et surtout la liste des sorts (NDRL: Génération 4, numéro 9), sinon ils ne pourront pas y jouer. La seconde surprise vient du scénario, puisque le Seigneur du Chaos est de retour, vous défiant de venir l'affronter dans son nouveau château. Celui-ci est composé de quatre labyrinthes, chacun se référant plus ou moins à une classe de personnage (ninja, guerrier, prêtre et magicien), et chacun donnant accès à un morceau de Corbum, source de toute magie, et donc du pouvoir du Seigneur du Chaos. Vous pouvez reprendre votre équipe "victorieuse" de DM, à condition que tous vos personnages soient au moins "Master" dans une ou deux classes (sinon cela ne vaut pas le coup). Ne tenez pas compte des objets et armes que vous possédez, car au début du donjon, vous vous retrouvez dépouillé de toutes vos possessions. Si vous le voulez, vous pouvez former votre équipe en parcourant un hall, où reposent de nombreux héros. Ce ne sont pas les mêmes que dans DM, et vous pouvez en ressusciter quatre pour créer votre équipe.

Avant de débiter l'aventure, vous avez sur la disquette "Utilitaires", un programme, qui vous permet de changer le nom de vos aventuriers, et surtout de les redessiner pour les personnaliser un peu. Sur cette même disquette, se trouve également une aide aux joueurs, sous la forme d'un oracle. Si vous l'utilisez sur une de vos sauvegardes, vous obtiendrez des renseignements sur les monstres, pièges et astuces, sous forme de petites énigmes, très faciles à comprendre. Comme vous risquez d'être assez souvent bloqué dans le jeu, je vous conseille fortement d'utiliser cette aide qui, entre nous, est une idée géniale.

Le système de jeu est exactement le même que dans Dungeon Master, géré entièrement par la souris, même si pour les déplacements, l'utilisation du clavier est plus pratique. Vous voyez les couloirs et les salles en 3D, vos personnages se déplaçant toujours à deux de front. Il est indispensable de faire des plans précis, et ceci nécessite l'utilisation d'une boussole (à vous de la trouver). En effet, un escalier, qui est dirigé vers l'est, peut très bien aboutir dans un couloir orienté vers le sud ou l'ouest. D'autre part, certaines dalles vous téléportent, d'autres vous orientent en sens inverse, et d'autres encore vous font tourner d'un quart de tour sur vous-même, alors faites attention. Un peu partout, vous trouvez des portes et des grilles. Certaines sont ouvertes, d'autres fermées à clés (chaque serrure demande une clé





bien particulière), d'autres encore nécessitent d'être défoncées à coups de hache, ou grâce à un sort (ouverture ou boule de feu), et d'autres, enfin, sont ouvertes grâce à un mécanisme plus ou moins complexe. Il vous faudra bien sûr éviter de nombreux pièges (surtout des trappes), mais quelquefois, il sera nécessaire de tomber dedans, pour déclencher un mécanisme ou trouver un objet. Vous rencontrerez bien sûr des monstres, le plus souvent inconnus des adeptes de DM, mais ils sont surtout en plus grand nombre (il peut vous arriver de rencontrer cinq, voire sept dragons, à un même niveau), essentiellement à cause de générateurs de monstres, qui créent sans arrêt de nouveaux ennemis.

En ce qui concerne les objets, vous retrouvez les mêmes que dans DM, plus quelques nouveautés, le tout donnant accès à de nombreuses armes, armures, et objets magiques de tous genres (anneaux, baguette de sort, potions). Il faut, bien sûr, regarder avec attention les murs, pour trouver divers boutons qui ouvrent des passages secrets. A tout moment, vous pouvez sauvegarder votre partie, et je vous conseille d'utiliser plusieurs sauvegardes. Les graphismes sont toujours aussi réalistes, rendant parfaitement l'ambiance angoissante de ces couloirs interminables et malfamés.

Dès les premières secondes de l'aventure, vous vous retrouvez dans une situation difficile, entouré de monstres, dans l'obscurité et sans arme. Ne paniquez pas, et utilisez au mieux la magie. D'autre part, essayez de vous débrouiller pour que vos aventuriers progressent dans les quatre classes. Ne laissez pas toujours les deux mêmes personnages à l'avant pour combattre au corps à corps. Faites que tous vos héros utilisent les deux types de magie. Pour bien commencer le jeu, je vous conseille de vous procurer un compas, une corde, et surtout des fioles qui vous permettront de soigner vos aventuriers. Bon, je vous laisse, et je repars dans les dédales de

Chaos Strikes Back, il me semble avoir aperçu le Seigneur du Chaos, quelque part dans les étages supérieurs... Aussi passionnant et prenant que Dungeon Master, Chaos Strikes Back m'a fait complètement plonger dans un donjon aussi mortel que tordu.

	ST
SCENARIO	50%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	72%
SON	65%
COMMANDE	95%
NIVEAU	A
INTERET	96%
Disponibilité	
AM : Fin février	PACKAGING : 5/10
PC : Non prévu	
ST : En vente	
DOC : 4/10	

COLONEL'S BEQUEST

SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: PC



Un nouveau jeu de chez Sierra, c'est toujours un plaisir immense, la joie de découvrir un nouvel univers. Mais avec Colonel's Bequest, le plaisir est double, puisque Sierra donne dans un genre jusqu'alors jamais abordé dans ce type de jeu: l'énigme policière.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Laura Bow, une jeune universitaire, étudiant à l'université de la Nouvelle Orléans. La présentation explique les événements qui vont vous plonger dans cette abominable histoire. Votre amie, Lillian Prune, doit aller chez son oncle Henri au week-end prochain. Ayant peur de s'ennuyer, elle vous invite à se joindre à elle.

La demeure de l'oncle Henri se situe sur une île, au beau milieu des marécages. Le seul moyen d'y parvenir est le bateau, et c'est donc ainsi que vous arrivez, de nuit, sur l'île. Le pilote du bateau repart aussitôt après, ne vous laissant aucune chance de repartir avant son retour... L'oncle Henri se fait appeler le colonel Dijon, en souvenir du passé, où il officiait dans l'armée. Les deux héroïnes avancent alors vers la demeure, quelque peu apeurées par le lieu lugubre et le tonnerre qui gronde. Une fois dans la maison, vous êtes accompagné par Jeeves, le valet, jusqu'à la table où toute la famille est déjà réunie. S'y trouvent: Ethel Prune, la mère de Lillian, Gertrude Dijon, veuve du plus jeune frère du colonel, Gloria Swansong, fille de Gertrude et nièce du colonel, Rudolph Dijon, fils de Gertrude, frère de Gloria et neveu du colonel, Clarence Sparrow, avoué du colonel, et enfin le docteur Wilbur, médecin personnel du colonel.

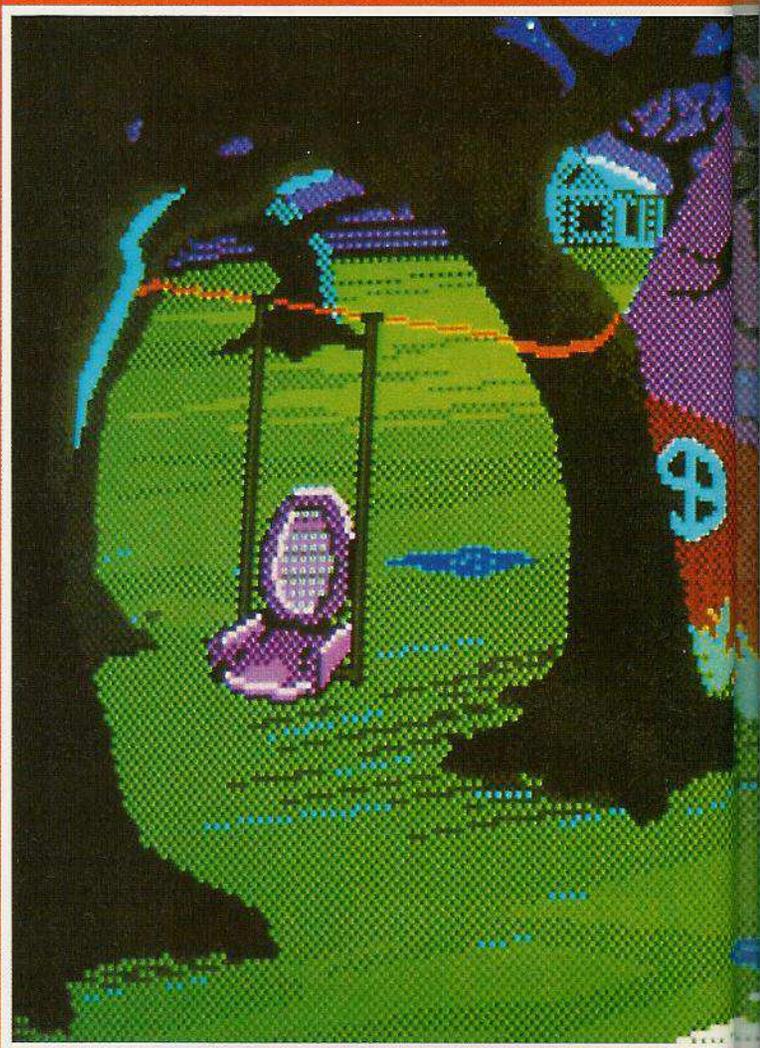
Le colonel arrive alors en chaise roulante, poussé par Fifi, la servante française. Le colonel explique qu'il se sent vieux et qu'il risque de mourir prochainement. Puis, il explique que sa fortune sera partagée équitablement entre toutes les personnes présentes ici, à votre exception évidemment. Après quoi, il se retire. Immédiatement après, des disputes éclatent à table sur le mérite de chacun, et vous décidez de vous retirer dans votre chambre. Il est 19h30, et Lillian vous conseille d'explorer la maison et le jardin.

Le jeu commence à ce moment-là. Il est différent des autres jeux Sierra dans son déroulement. Le scénario est en fait divisé en huit actes, se déroulant tous sur l'île. Des événements arrivent à certaines heures, que vous soyez ou non présent dans la pièce où ils se déroulent. A la fin de chaque acte, une pendule résonne et vous donne l'heure. La plupart du temps, chaque fin d'acte sera marqué par un assassinat!

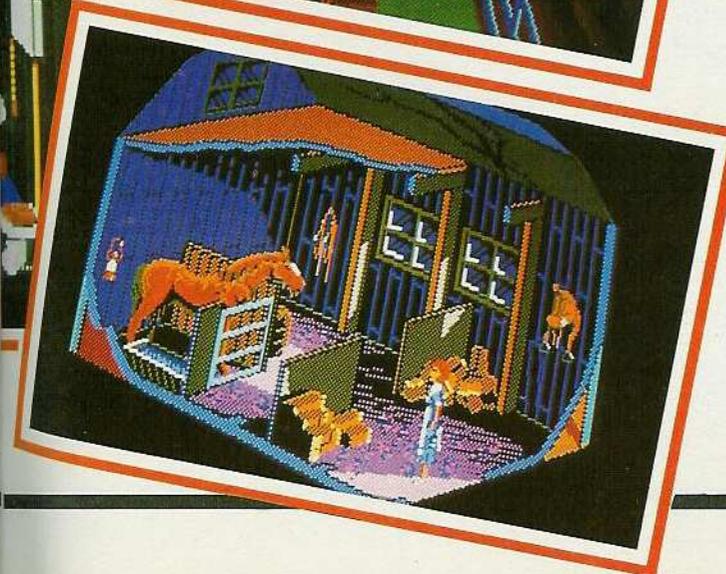
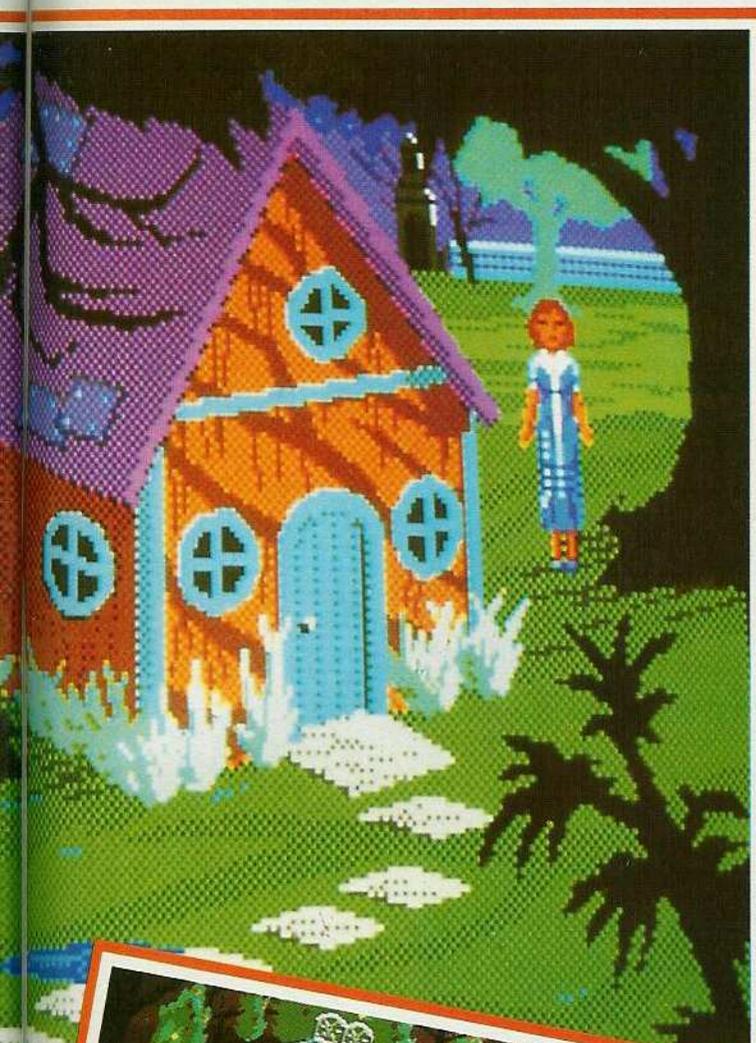
Vous allez enfin pouvoir diriger Laura à travers l'ensemble de la demeure. La maison comprend deux étages et un grenier, dont l'accès est limité à une seule pièce, la chambre de Fifi. Une autre porte donnant sur le grenier est constamment fermée, et trouver rapidement un moyen d'y entrer sera considérablement important pour le déroulement de l'énigme. L'un des personnage habite également à la cave.

Dehors, bien des lieux sont intéressants. Il y a un cimetière, une église, une écurie, un atelier, une maison pour enfants, un clocher, plusieurs jardins, un puits, la maison de la servante noire et j'en passe!

Rapidement, en faisant le tour des pièces de la maison, vous vous rendez compte que nous n'êtes pas la bienvenue. A chaque fois que vous pénétrez dans une pièce, les



personnes qui s'y trouvent stoppent leur conversation, vous priant de bien vouloir les laisser seules. Inutile de leur poser des questions, en tout cas pour le moment, elles ne vous répondraient pas. Les seules bribes de conversation,



que vous entendez, tournent toujours autour du même sujet: l'héritage.

L'inévitable arrive rapidement, avec la découverte d'un accident. En entrant dans la chambre de Gertrude, vous découvrez une pagaille folle. La fenêtre est ouverte, et en vous penchant, vous apercevez, par terre, une silhouette. Devant la porte de la chambre, vous retrouvez un mouchoir, puis, après être descendu dehors, à l'aplomb de la fenêtre, le corps de Gertrude. Accident ou meurtre? La réponse viendra rapidement, puisqu'en revenant quelques secondes plus tard sur le lieu, le temps d'avoir été cherché quelqu'un, le corps n'y est plus. Encore plus étrange, la chambre est en parfait état lorsque vous y remontez. Du coup, personne ne prête attention à vos élucubrations. Ne vous énervez pas, cela se passera pour chaque crime commis. Des crimes, j'en ai compté neuf lors de ma première partie, mais il pourrait y en avoir plus.

Ce qu'il y a de fou, c'est que lorsque vous êtes dans une pièce, vous voyez parfois, par la fenêtre, passer la silhouette de l'assassin (en partant du point de vue qu'il n'y en a qu'un, ce qui est loin d'être sûr!). Notez bien les personnes présentes à ce moment-là, elles ont des chances d'être innocentes. Autant dire que la nuit va être un véritable enfer pour vous, découvrant des cadavres régulièrement, et n'arrivant pas à alerter les autres. Le pire, c'est qu'en enquêtant, rien qu'un peu, vous finirez par ne plus faire confiance à personne, certains ayant un passé chargé de méfaits, d'autres cherchant à se venger.

J'ai joué 8 heures de suite à Colonel's Bequest, et je suis arrivé au bout du dernier acte. Là, j'ai découvert celui que je crois être l'assassin, mais je n'avais pas amassé assez de preuves, et j'ai cru l'histoire qu'il me racontait. Je n'ai donc pas pu le faire arrêter. Bref, j'ai perdu. Là, votre carnet de notes apparaît, et vous donne accès à bien des renseignements. Vous découvrez que le scénario est 100 fois plus complexe que ce que vous imaginiez, et vous recommencez, en espérant découvrir toujours plus de choses.

Colonel's Bequest est fabuleux. C'est, selon moi, le meilleur jeu Sierra-On-Line fait à ce jour. Des graphismes soignés, un son génial si vous disposez d'un synthé. A posséder d'urgence!

	PC
SCENARIO	96%
GRAPHISME	69%
ANIMATION	71%
SON	32%
COMMANDE	75%
NIVEAU	A
INTERET	95%

Disponibilité AM : Mars PC: En vente ST : Février	PACKAGING : 9 / 10 DOC : 8 / 10
---	--

GEN CANCANS

200000 AMIGA 500 EN ANGLETERRE

Commodore Angleterre vient d'annoncer la vente du 200000e Amiga 500. C'est un score assez considérable, surtout si on le compare au parc français de cette machine. Il faut dire que le ST n'est pas aussi bien installé là-bas qu'en France. Mais quand même!!!

LE RETOUR DE DON BLUTH

Il semblerait que Don Bluth, le génie de l'animation à qui l'on doit Dragon's Lair et Space Ace, travaille en ce moment sur de nombreux jeux pour nos machines. Espérons seulement que la jouabilité deviendra un critère important dans ses prochaines réalisations, les deux premières étant techniquement parfaites, mais vraiment peu intéressantes à jouer.

INDUSTRY AWARDS 1989

En Angleterre, les éditeurs ont réussi à avoir une remise de prix officielle pour les meilleurs jeux de l'année.

Voici les résultats:

Programmeurs de l'année: Bullfrog, pour Populous (Electronic Arts)

Meilleur jeu original de 1989: Populous (Electronic Arts)

Meilleur éditeur: Ocean

Meilleur jeu d'aventure: Indiana Jones Adventure (Lucasfilm)

Meilleur jeu étranger: Les Voyageurs du Temps (Delphine)

Meilleure conversion 16-bits: Operation Thunderbolt (Ocean)

Meilleur programme de loisir: Incorruptibles (Ocean)

Meilleure adaptation: Batman (Ocean)

FRÉMISSEMENTS OU TENDANCE AFFIRMÉE?

Depuis quelques mois, on assiste à un léger changement de positionnement marketing de la part de certains éditeurs. L'univers des consoles semblent les intéresser. Par exemple, la société Psygnosis développerait sur la Nec (et pas sur les autres consoles). Certains ont même franchi le pas en signant pour la Sega 8-bits. En France, c'est Titus avec Fire & Forget II dans un premier temps et peut-être Wild Street par la suite. Pour le Royaume-Uni, il s'agit d'US Gold avec Indiana Jones, Gauntlet, Paperboy et un quatrième titre, et de Grandslam avec Flintstone.

Deux autres éditeurs sont actuellement en pourparlés, il s'agit de Mirrorsoft et de Virgin. Lorsqu'on leur demande d'où vient cet intérêt certain pour les consoles, le piratage revient constamment en tête des considérations. Les pirates semblent être allés trop loin.

TITUS SUR TOUS LES FRONTS

Non content de développer pour la console 8-bits de chez Sega, Titus pourrait adapter un de ses jeux sur la console 16-bits Mégadrive. On se renseigne au plus vite et on vous tient au courant des événements.

TITUS... DÉFINITIVEMENT

Le logiciel Titan de la société française Titus est le (tout) premier produit totalement fini pour le CDI. Philips et Sony s'en disputeraient les droits âprement. Titan a également été réalisé pour le FM Town, fabuleux ordinateur, en vente uniquement, pour l'instant, au Japon. Ses caractéristiques techniques font rêver: le microprocesseur est un 386

avec toutes les routines de scrolling, de rotation et de zoom d'écran câblé en hard, 32000 couleurs à l'écran, 8 voix stéréo, 890 sprites affichables à l'écran et bien sûr le CD est présent. Seul handicap, le prix trop élevé (environ 20000F) même au Japon. Mais les tout nouveaux modèles FM Town, déclinés en bas de gamme, devraient recentrer le tir et offrir des prix beaucoup plus raisonnables.

PRÉVOYANT

C'est le moins que l'on puisse dire! La console 16-bits n'est pas encore sortie en France, que Sega étudie déjà la console 32-bits prévue pour 1995. Elle devrait inclure un CD. Quant à savoir s'il s'agit d'un CD Rom ou d'un CDI, aucune idée. En tout cas, sachez qu'au niveau des possibilités, ce devrait être beaucoup mieux que la machine d'arcade Winning Run et beaucoup plus rapide. Rendez-vous compte, tout ça dans son salon! Mais où s'arrêteront-ils?

COMMODORE SUR LA BRECHE...

A la présentation de leur console, du nom de code Commodore 65, il y a environ cinq mois, l'enthousiasme de la presse américaine envers Commodore avait été plutôt modéré, pour ne pas dire nul. A la suite de ça, la société aurait pris peur, et aurait tout chamboulé pour développer au pas de charge le nouvel Amiga. Cette nouvelle bête se positionne sur le marché des consoles et possède bien des atouts, jugez donc! La carte mère est celle d'un Amiga 500 avec un méga de mémoire chip, à laquelle un lecteur CD a été rajouté. Précisons que ce lecteur peut lire les CD audio. Le look est d'ailleurs celui d'un CD audio de salon. Cette machine est livrée sans clavier ni lecteur de diquettes, et sans écran, mais possède, sur la face arrière, toutes les prises d'un classique Amiga, plus une, spécialement dédiée à l'adjonction d'un clavier. La date de sortie est prévue aux Etats-Unis pour l'été 90 et le prix annoncé est de 800 à 1000 \$ (entre 4500 et 6000F). Je vous laisse imaginer la qualité des jeux qui pourrait voir le jour. Enfin des jeux entièrement en mode Ham, en effet la mémoire ne serait plus un obstacle. Certains éditeurs seraient intéressés, et pas des moindres, puisque l'on parle de Psygnosis. Encore une fois, le piratage serait très difficile à pratiquer, voire impossible.

Avis aux amateurs du ballon rond.

Le mercredi 7 mars prochain, Titus organise avec la participation de la FNAC, Commodore France et DVLM (Drevet vend la mèche) une grande compétition de football... sur micro. En fait, il s'agit d'un grand tournoi de Kick Off rassemblant 32 participants, tirés au sort, et offrant de nombreux lots. Le premier d'entre eux étant un Amiga 500, honnête non? Cette manifestation se tiendra en lieu et place de la FNAC des Halles. Absolument toutes les modalités de participation sont précisées dans la page concours présente dans ce numéro de Génération 4. Le grand instigateur de ce projet, Daniel EDERHY de chez Titus, nous a demandé de préciser, qu'il n'a jamais été, qu'il n'était pas (mais alors pas du tout, du tout!), et qu'il n'était nullement prévu qu'il soit un jour attaché de presse, mais bien responsable de la communication. Voilà qui change tout! Désormais nous le verrons arriver dans nos salles de rédaction avec un oeil nouveau.

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 Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous. Petit x... Moyen x... Grand x...
 Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.
 NOM :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal :
 Ville :
 Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire.
 Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

PETITES ANNONCES

ATARI

A vendre Atari 520 STF (encore garantie six mois) + moniteur couleur + nombreux logiciels originaux. Prix: 4500F. Tél: 43.88.19.25 après 20h.

Recherche vendeurs et techniciens de maintenance. Matériels Atari et/ou Amiga. Téléphoner au 43.57.48.20.

Sentimentaux s'abstenir! Achète 1500F 520 STF + 20 disks. Berna 15 passage du génie 75012 Paris.

Vends originaux sur ST: African Raiders, Barbarian I et II, Led Storm, Spy vs Spy, Championship Wrestling, World Games, Winter Games, Winter Olympiade, Super Cycles, Bobo: 50F. Contacter Arnaud au 42.94.13.11 après 19h.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. N'hésitez plus: "Crez votre propre jeu en 6 mois". Méthode simple et efficace. Demandez moi une doc au 42.83.50.16 le W-E. Cédric Javault, 38 av Galilée, 94100 St Maur.

Vends originaux pour Atari ST 150F le jeu ou le tout pour 1000F: Les Voyageurs du Temps, Falcon, Battletech, Avanced Art Studio, Foft, Heros of the Lance, Millennium 2.2, Jeanne D'arc, Laser Studio, Tanglewood, Stellar Crusade, L'arche du Capitaine Blood, Elite. Ecrire à Mesaris Marc 2chemin des deux portes 13500 Martigues.

Vends 1040 ST(oct 85): 3000F. Digit vidéo: 1000F. Digit audio: 300F. 5.25 80 p sans alimentation: 800F. Originaux -50%. Paris Eric au 43.64.71.65.

Vends originaux pour Atari ST: Iron Lord, Hard Drivin', Rock n' Roll, Explora II, Galaxy Force, Robocop, Operation Wolf de 80 Frs à 120 Frs. Pour copies de sauvegarde, vends un Hard-Copieur: 450 Frs. Daniel au 20.56.37.79.

Vends 1040 + SM 124: 4000F. Originaux "rédacteur", "Becker text". Sons synthé studio: M 1, V 50, DX 7, S, II FD, TX 802, D 5, 10, 20, 110, TX 81Z, DX 11, DW 8000, K1, K5, MATRIX 6, 1000, D 50, YS 100, 200, B 200, MT 32, JUNO 1, 2, CZ Casio, DS 8...Tél: (16) 61.55.17.11.

Vends Atari 520 STF DF + Freeboot + joystick + 70 jeux et utilitaires + revues et livres. Prix: 2500F. Tél: 44.58.11.34 (Chantilly).

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. Méthode simple et efficace: "Créez votre propre jeu en moins de 6 mois". Cédric Javault, 38 av Galilée 94 100 St Maur. Tél le week-end: 42.83.50.16.

Vends imprimante laser Atari SLM 804 cause double emploi état neuf. Prix: 6000F. Tél: 20.06.53.12.

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + joystick + logiciels. Etat parfait: 5000F à débattre. Tél: 66.39.29.47. 30 130 Pont St Esprit.

Vends prgs Atari ST originaux (Voyageurs du temps, Drakkhen, Stunt Car, ...). Tél: 87.88.00.69 après 18h.

Vends originaux pour ST 10F pièce: Tiger Road, Batman (the caped crusader), Stargoose, Fernandez Must Die. Demander JB au 66.32.08.98.

Vends Atari 520 STF + logiciels + souris: 1900F à débattre. Tél: 68.60.06.97. Demander Emmanuel.

Vends originaux ST: Xénon, Masque +, Test Drive, Marble Madness + nbreux autres de 50 à 100F. Tél: 45.80.41.09. Demander Goery Valance.

Le catalogue IFA de logiciels du domaine public pour Atari ST et compatibles PC est disponible gratuitement. Demandez le à IFA, 59 680 Cerfontaine ou sur notre serveur minitel au 27.65.58.11.

Recherche extension mémoire 512 Ko pour Atari 520 STF. Tél: 28.27.55.94 après 19h. Demander Jérôme.

Vends originaux, achète ou échange sur Amiga 500 et Atari ST originaux entre 60 et 100F. Mr Manzoni Alain, 35 rue de Larrey 21 000 Dijon. Tél: 80.43.22.76.

Vends Atari 520 STF + Moniteur 1425 SC + 120 jeux + GFA + 2 joysticks + une souris + des revues: 4000F. Tél: 20.46.36.62.

Vends jeux ST avec boîte et docs: Galaxy Force (120F), Ringside (100F), Altered Beast (120F), Forgotten World (100F), Thunder Blade (80F), Dragon Ninja (100F), Targhan (120F), Chambers of Chaolin (150F) ou le tout pour 650F. Deamnder Benjamin au 47.47.19.07.

Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 novembre 89 (sous garantie) + softs + 40 disks vierges + joysticks: 5800F (valeur: 7000F). Tél à Frédéric au 48.43.17.37.

Vends 520 STF + lecteur externe + logiciels + multiface + joystick + souris (excellent état). Le tout pour 4000F à débattre. Patrick Blanc, Buffet de la gare 73 100 Aix les Bains. Tél: 79.35.06.65.

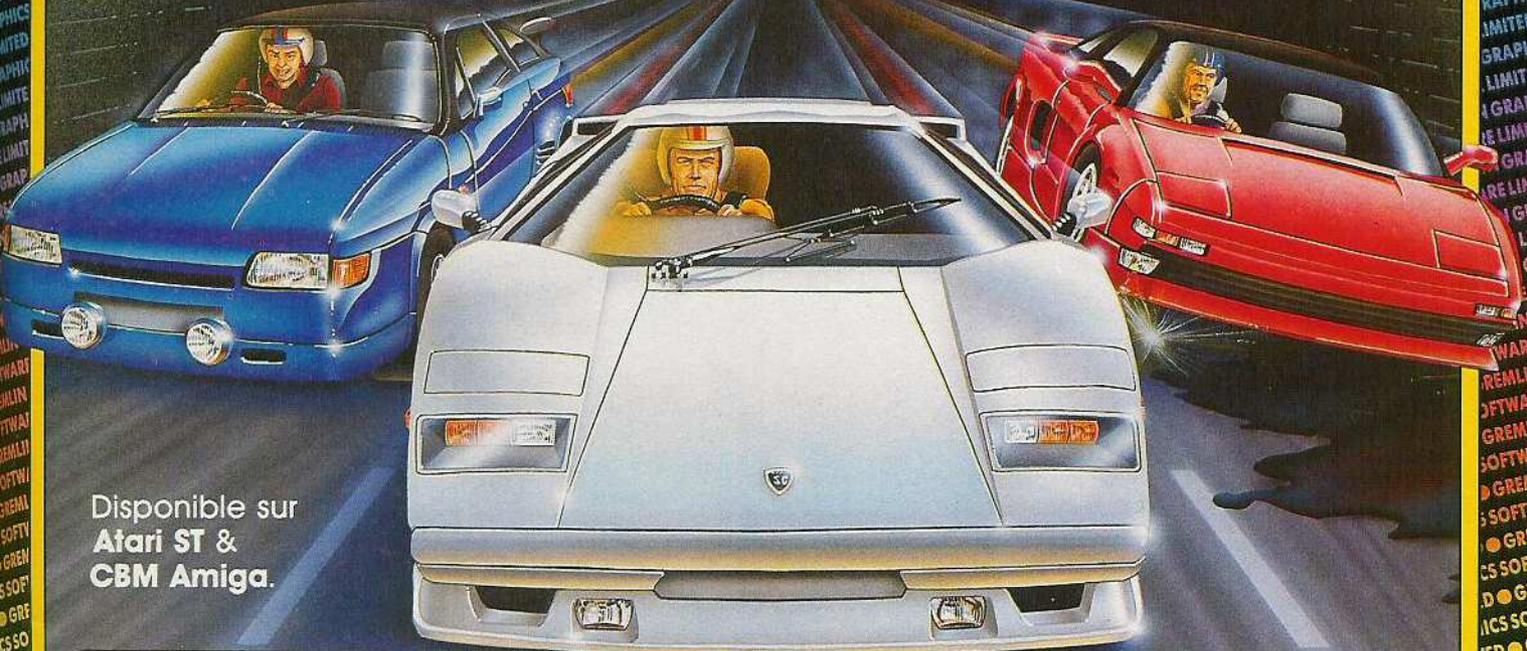
Vends pour Atari logiciels originaux: Sherman (140F), Budget et analyse (100F), Elite (50F), Comptes (50F), Atacompte (50F), Gestfam (50F), Sub Battle (50F). Tél: 88.69.44.97.

Vends Atari STE encore sous garantie acheté en octobre 89 + nombreux originaux: 3500F. Demander Eric au 39.91.28.55 après 20h.

Atari ST, vends Hard Copieur très performant, cables, mémoires tous formats et freeboots. Tél: 21.20.59.23 demander Sébastien.

LE TEST ULTIME POUR LE JOUEUR SUBLIME

SUPERCAR



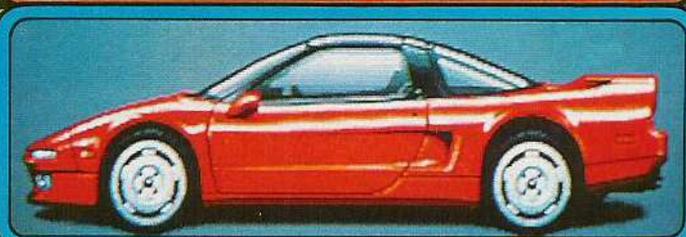
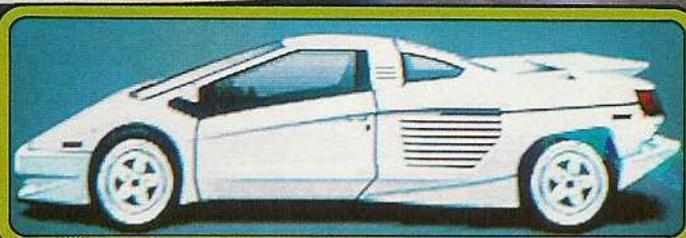
Disponible sur
Atari ST &
CBM Amiga.

Lancez-vous à travers 27 étapes d'horreur sur la route nationale, vous engageant à chaque kilomètre dans un combat motorisé.

Mais auparavant visitez le magasin pour choisir votre voiture. Ensuite arrêtez-vous au garage pour l'équiper avec les extras de votre choix - missiles avant ou arrière, blindage latéral, direction assistée, moteur turbo et frein antidérapant. Mais vous devez faire un choix, votre budget est limité.

Puis prenez la route et préparez-vous au combat, en utilisant votre talent, votre détermination et votre pouvoir d'endurance pour atteindre le défi final de Supercar.

Ecrans tirés des version Amiga.



Vends jeux sur Atari ST 1040. Double Dragon (60F), Test Drive (60F), Tiger road (80F), Forgotten Worlds (80F). Demander Julien au 43.79.98.88.

Vends Atari 520 STF lecteur double face + moniteur couleur le tout en excellent état, très peu servi. Valeur: 5000F vendu 3700F avec 3 joysticks neuf et environ 30 jeux et éducatifs originaux. Tél: (1) 46.22.15.51.

AMIGA

Recherche vendeurs et techniciens de maintenance. Matériels Atari et/ou Amiga. Téléphoner au 43.57.48.20.

Club Amiga de démos de jeux, domaine public + journal/Disk + demo hybride 2. Envoyez 3 disks (1=frais de port) ou écrire pour doc à DISKMAG, 61 route de Valbonne, 06 130 Grasse.

Vends originaux sur Amiga: Foft, Kick Off 150F ou échange contre compilation. Tél: 21.81.00.23 après 19h. Demander Olivier.

Vends originaux pour Amiga: Hard Drivin', Meurtres à Venise, defender of the Crown, Mercenary, Gunship, Test Drive (100F l'unité ou le tout à 500F). Appeler Yann au 43.98.24.69 après 20h30.

Vends Amiga 500 (1 méga) + écran 1084 S + lecteur Disk + joystick + souris + nombreux logiciels. Janvier 89 (factures). Prix: 6800F. Tél: 78.36.27.52.

Vends Amiga 500 + extension mémoire A501 + deuxième drive + joysticks + doc + nombreux originaux + gadgets. Tél: (16) 40.76.78.47.

Urgent! Vends Disque dur A590 pour Amiga (20 Mo) octobre 89: 4000Frs. Stéphane au 64.97.94.27. Excellent état!

Vends originaux: Blood Money, Forgotten World: 100F pièce, Deluxe Paint II: 200F, Boite pour 40 disks 3.5, Génération 4 (n° 1 à 18) + 2 reliures: 200F. Mauger Philippe, impasse du Coteau 76 470 Le Treport.

TY Sport Football Club (Amiga): cherche joueurs sérieux pour compétition. Tél: 44.40.05.19.

Les collections Fish (1-260), Amicus, Tbag et des mégademos, jeux, slides-schow, musiques, utilitaires (ray-tracing) du domaine public sont disponibles. Recevez notre catalogue gratuit de plus de 400 disks du domaine public en joignant une enveloppe timbrée à cette adresse: FD, BP 18, 59115 Leers.

IBM et Compatibles

Vends originaux pour IBM PC et compatibles: Indy G.A (Int: 100%, 200F), Budokan (Int: 94%, 200F), Great Courts (Int: 92%, 180F). Tél: Laurent au 53.71.51.52 (Week-end) ou écrire: L. Lefebvre 22 rue Rocques, 47000 Agen.

DIVERS

Vends console SEGA + 6 jeux (Afterburner, Hang On, Kenseiden, Wonder Boy, Outrun, zillion II) + 1 manette (speedking) le tout: 1200F (valeur: 2200F. Demander Philippe au 46.64.51.78.

Sons synthés studio: V50, M1, M1 R, D50, DX7, S, II FD, D5, 10, 20, 110, K1, K5, DW8000, TX81Z, DX11, ESQ1, SQ80, MATRIX6, YS100, YS200, B200, DX21, 27, 100 JUNO1, 2 MKS50, CZ CASIO... Disk Atari, K7, FD... Tél:(16) 61.55.17.11.

Achète TV couleur 20-25 cm Pal-Secam + CPC 6128 ou Atari 520 STF. Raphael Berna:(1) 43.72.64.64. (répondeur).

Vends disquettes vierges: 3.5 SF: 5F, DF:6F sans marques. 5.25 DF:2F (100 minimum). Tél:(1) 48.49.86.41.

Réalise joystick au formes originales. Pour ne plus avoir le même "joy" que son copain! Contact: Edouard Gonçalves, 23 rue de la mouillelongue, 71 200 le creusot. Tél: 85.55.54.62.

Vends console Nec + 4 jeux et originaux sur Amiga (Hard Drivin...). Tél: 50.45.80.17 de 18h à 20h.

Affaire en or!!! Vends moniteur SC 1224 (couleur) & SM 125 (monochrome). Téléphoner vite (vite!) au (16) 96.23.21.70 (Province. Demander Stan.

Vends imprimante Thomson PR 90612 neuve: 1000F. Moniteur Thomson couleur: 500F. Tél: 25.79.91.88.

Vends Amstrad CPC 6128 neuf TBE peu servi + 21 jeux + périphérique + doc + cables. Prix: 3100F. Tél: 32.41.21.40.

Developpeurs travaillant avec Infogrames et Ubi Soft recherche 1 graphiste sur Atari ou Amiga (en 320 x 200, 16 couleurs) au style réaliste et futuriste. Emploi immédiat. Renseignements: Fabrice Delauré, 19 rue du XI Novembre, 33150 Cenon. Tél: 56.86.36.91.

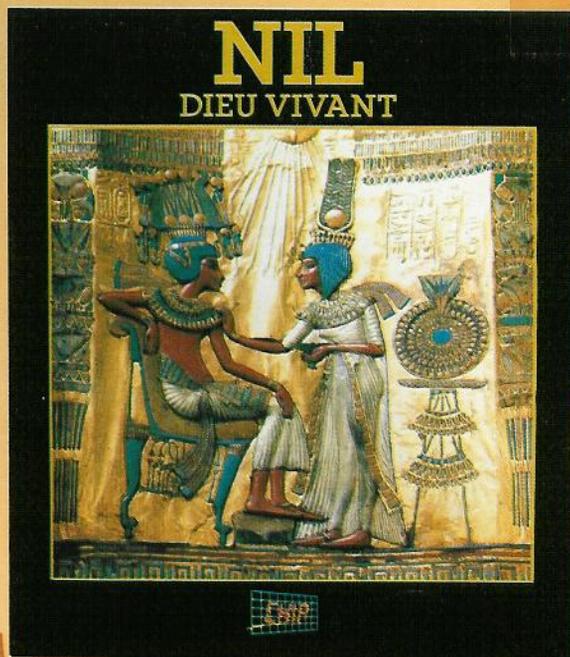
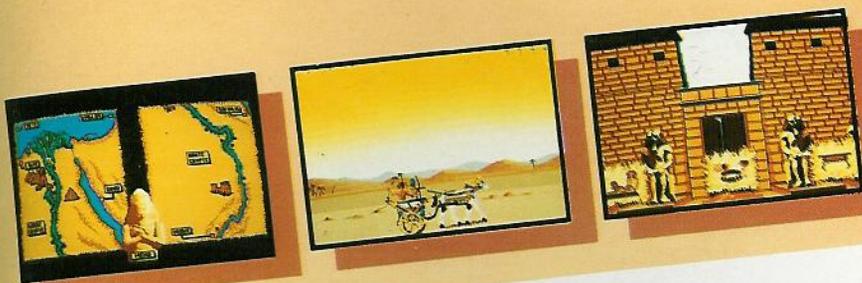
	_____

PETITES ANNONCES	_____
Cl-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!

NIL DIEU VIVANT

AMIGA
ATARI ST
PC & COMPATIBLES

Le Roi d'Egypte n'est plus. OSIRIS, souverain des morts, le conduit vers son tombeau, la grande Pyramide. SETH, roi du désert, puissant Dieu du mal, pousse les grands royaumes à éliminer les héritiers du Pharaon défunt. Vous incarnez un jeune prince qui se dissimule parmi le peuple. Aidé des dieux, vous décidez de vous hisser socialement, et de démontrer votre capacité à reprendre votre bien, le trône du Pharaon.

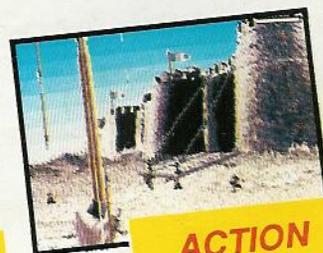


KHALAAN

La province de KHALAAN est partagée entre quatre puissants Califes. Une grande rivalité existe entre eux, car tous désirent imposer leur autorité. Mais un vieux sage révèle une prophétie annonçant l'arrivée d'un envahisseur. Seul, le Calife qui réussira à écarter cette menace, pourra prétendre au titre de Grand Calife. Vous êtes un de ces Califes et vous décidez d'affronter mille et un périples pour repousser l'envahisseur. Grâce au déploiement stratégique et tactique de vos armées, à vos dons de négociateur et à votre talent de fin diplomate, vous deviendrez peut-être Grand Calife de KHALAAN.



AVENTURE



ACTION



ARCADE



STRATEGIE

AMIGA
ATARI ST
PC & COMPATIBLES



CHIP

Tel.: (1) 45 09 19 99

F2A

RETALIATOR



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



U.S. AIR FORCE

ocean[®]

ATARI & AMIGA

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