

# GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA

ATARI ST

PC ENGINE

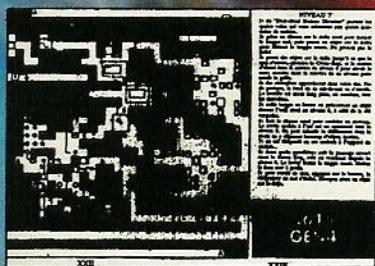
COMPATIBLES PC

SPECIAL MIRRORSOFT



20 PAGES D'EXCLUSIVITES

GUIDE COMPLET DETACHABLE



DE CHAOS STRIKES BACK



ACTION CONCEPT DE TITUS



LE POPULOUS DE L'ARCADE!

N°21 - Avril 90

M 4681 - 21 - 25,00 F



FIRE & FORGET 2



LES MAITRES DE LA STRATEGIE



Map Icons: Pass

- hut
- church
- pylon
- store
- radio
- factory
- house
- warehouse
- police
- heat mine
- headquarters
- spineless plant
- magazine
- settlement
- multiple
- multiple buildings
- REAR SELECT: Full map
- CLOSE MAP

- hut
- church
- garage
- pylon
- factory
- house
- warehouse
- police
- heat mine
- headquarters
- spineless plant
- magazine
- settlement
- multiple
- multiple buildings
- REAR SELECT: Full map
- FOOT MOVEMENT

# LE JEU D'ACTION AVENTURE

# MIDWINTER

## DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île... Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km<sup>2</sup> qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

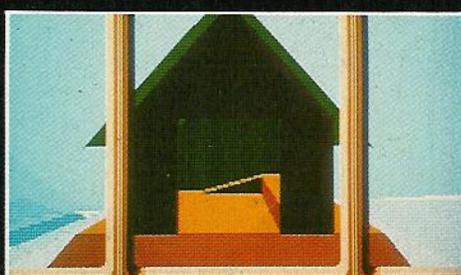
Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée



absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.



## TESTS

10 à 66

### ARCADE/ACTION 10 à 20 ET 64 à 66

Une superbe conversion d'arcade avec Crack Down, un vrai film d'espionnage avec David Wolf: Secret Agent sur PC, de l'aventure avec Colorado le dernier soft de chez Silmarils et de l'arcade rock avec Jumping Jack Son.

### SPORT 22 à 38

Player Manager, l'extension management de Kick Off est encore mieux que prévue, Ultimate Golf de chez Gremlin vient contester la suprématie des Leader Board et autres alors que Skidz vous emmène en skate board ou en bicross nettoyer les environs. A noter le très bon logiciel de side-car, Combo Racer encore une fois de chez Gremlin.

### SIMULATION 40 à 42

Peu de logiciels dans cette catégorie ce mois-ci. Seulement deux, mais deux de qualité. Une super réalisation pour A-10 Tank Killer et un super réalisme pour Tank.

### AVENTURE 44 à 52

Véritable événement, à peine sorti, Maupiti Island est déjà la référence sur ST; vivement la version Amiga. Loom, le nouveau Lucasfilm Games n'est pas en reste et est déjà fantastique sur PC. On rêve de versions ST et Amiga encore meilleures.

### REFLEXION 54 à 62

Ne cherchez plus le remplaçant de Tetris, il est là. Il s'agit de Klax, essayez et vous verrez! De la même veine, E-Motion nous éblouit par sa beauté visuelle et son originalité. Même remarque pour Knights Of The Crystallion.

### CONSOLES 67 à 72

Les tous derniers logiciels disponibles pour la PC Engine de Nec sont déjà testés.

### LE GUIDE COMPLET DE CHAOS STRIKES BACK 77 à 88

Attention, si l'on écrit complet, c'est qu'il est vraiment complet: solution, plans, description des sorts, astuces, bidouilles... Et, ô bonheur suprême, tout ça sous forme de

petit carnet détachable à monter soi-même et à garder en permanence à portée de main. Avouez que l'on pense réellement à vous!

### P.A 94

Sous ces deux lettres et ce point se cache la rubrique petites annonces, tout simplement.

### B.D 95

Et sous ces deux lettres et cet autre point se cache la page bande dessinée de Génération 4.

### BIDOUILLER MALADE 98 à 102

Régulièrement pompée par nos confrères, cette rubrique parle de vies infinies, d'offsets, de Discpac, de Toubab, d'Arioch, de Gillus, etc... Attention, elle a été piégée, les confrères devront faire attention!

### CONCOURS ROCKSTAR 99

Allez, allez, on se dépêche pour gagner le séjour à New-York et tous les autres lots (blousons, casquettes, compacts-dics, synthé...). La date de clôture approche.

### GEN CANCANS 103-104

Vous voulez tout savoir sur le milieu de la micro-informatique ludique, les rumeurs, les projets, les nouveautés... Alors précipitez-vous sur cette rubrique, elle est pour vous!

### LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES 106 à 111

Un tour d'horizon complet sur tous les projets de toutes les compagnies, à l'exception de Mirrorsoft.

## INDEX DES ANNONCEURS

CANAL4	7
CONFORAMA	33
COCONUT	8 - 9 - 69
ELECTRON	149
ELECTRONIC ARTS	21
ELITE SYSTEMS	23 - 27 - 29
FLOOPY	37
FNAC	133
GAME'S	136
INFOGRAMES	157 - 159
INFOMEDIA (CONCOURS ROCK-STAR)	99
LORICIEL	93
MICROMANIA	115 - 117 - 119 - 120 - 121
MICROPROSE	11 - 3
MICRO VIDEO	96 - 97
OCEAN FRANCE	43 - 51 - IV
PSYGNOSIS	57
SILMARIS	39
ST MAGAZINE	107
TITUS	111
UBISOFT	25 - 45 - 53 - 105
	109 - 129 - 137
US GOLD	125 - 139
VIDEO TECHNOLOGIE	13

# GÉNÉRATION

## REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.  
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.  
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire.  
Chef de rubrique: Mic Dax, Philippe Querleux.  
Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.  
Comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil.  
Chef Maquettiste: Michel Lhopitault.  
Maquettiste: Daniel Schindelman.  
Photogravure: AGS (Tour), Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), STRG (Courbevoie), Le Caméléon (Paris)  
Impression: Syma (Torcy)

## ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert.  
Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.  
Tel: 45.22.38.60.

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

Commission paritaire: 69731  
ISSN 0987-870X



## ACCESSOIRES

107

Doit-on encore vous rappeler qu'il vous est possible de commander des T-Shirts ou des reliures Génération 4... Oui?! Vous êtes vraiment étourdis! Bon, alors par la même occasion, on vous dit qu'il y a également des Track-Ball, des CD...

## LES COMPAGNIES FRANÇAISES

112-113

On a vraiment fait le maximum pour vous donner quelques infos ce mois-ci. Le mois prochain devrait être plus prolifique.

## LES PREVIEWS

115 à 162

Du nouveau, rien que du nouveau bien sûr! Un spécial Mirrorsoft de 20 pages, attention ça décoiffe! Et puis vous verrez aussi A.M.C, le dernier soft de Dinamic, Turrigan le nouveau Rainbow Arts...

Les français ne sont pas en reste, loin de là, avec de nouvelles photos d'Unreal et les prochains jeux D'Ubi Soft. A ne pas rater non plus l'évènement Titus qui compte lancer une gamme complète de logiciel. Pour en savoir plus rendez-vous en page 145!



# EDITO

Après avoir rénové la rubrique Test dans le numéro 19, la rubrique previews dans le numéro 20, ce numéro 21 marque le retour de la rubrique de l'Avenfou, sous une forme originale: un mini-guide à monter soi-même. Histoire de commencer fort, nous avons choisi de vous proposer le guide de Chaos Strikes Back. Pour le monter, il suffit de retirer du magazine les douze pages centrales, de les plier dans le sens de la largeur, puis de la hauteur. Coupez alors tout ce qui, sur les bords, empêche d'ouvrir le guide; puis, si vous êtes perfectionniste et outillé, agrafez. Vous avez entre les mains le premier d'une longue série de guides, véritables sésames de mondes merveilleux...

Le mois prochain, nous vous proposerons une rubrique Inspiration plus complète, plus belle. Elle est en cours de rénovation, elle aussi.

Voilà. Nous partons de ce pas au Trade Show, salon londonien d'où nous comptons bien vous ramener un amoncellement de previews qui feront de notre prochain numéro l'ÉVÈNEMENT du printemps ludique à ne rater sous aucun prétexte.

## LES TESTS

Les jeux sont testés par un testeur principal. Celui-ci explique dans son article le sujet du jeu, et donne son avis sur la réalisation, l'intérêt, etc...

Si jamais d'autres testeurs ont quelque chose à rajouter, ou bien s'ils ne sont pas d'accord avec l'avis donné, ils rédigent un contre-avis, qui apparaît alors sur fond coloré. Nous n'avons donc plus trois testeurs pour chaque jeu, comme auparavant. Cette formule prenait trop de place et était trop répétitive, empêchant les testeurs de rentrer véritablement dans les détails d'un jeu.

Par contre, pour conserver l'intérêt d'avoir différents avis sur chaque soft, nous avons désormais un tableau de notes dans l'index des tests. Chaque testeur donne une note sur 5 aux jeux auxquels il a joué. Vous pouvez ainsi repérer rapidement le testeur qui a les mêmes goûts que vous!



## LES PAVÉS DE NOTES

Les pavés de notes sont détaillés à partir du moment où le jeu est sur au moins une page. Sans quoi, vous n'avez, pour les jeux de moindre importance, que la note d'Intérêt. Voici à quoi correspondent les pourcentages:

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



## GEN HIT, GEN D'OR ET GEN GLOK

Les jeux obtenant entre 91% et 100% d'intérêt obtiennent un Gen d'Or. Ce sont les produits qui marquent réellement l'histoire des jeux vidéo, ceux dont on se souviendra encore dans quelques temps.

Le Gen Hit est quant à lui remis aux jeux dont la note d'intérêt varie entre 81% et 90%. Il récompense les bons jeux, sympas, qui ne sont tout de même pas des merveilles de réalisation.

Le Gen Glok "récompense" les très très mauvais jeux, ceux qu'il paraît honteux d'avoir même édités.



## LES PHOTOS

Enfin, les cadres autour des photos sont de couleurs différentes, selon la version photographiée.

- AMIGA: rouge
- PC: orange
- PC ENGINE: violet
- ST: bleu
- ARCADE: noire

# INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
<b>ARCADE/ACTION</b>								
Aquanaut (AM)		2	2	2		2		20
Cloud Kingdoms (ST)				3		3	4	14
Colorado (AM/PC/ST)	4			4		5		18
Crack Down (ST)	4			4	4	5		10
Cyberworld (AM)						0		65
David Wolf: Secret Agent (PC)				5	4	5		16
Escape From Singe Castle (AM)		3	4	2		1		66
Jumping Jack Son (ST)		4	5	4		4	5	64
Lords Of War (AM)		2	3	2		1		19
Kid Gloves (AM/ST)		5	4	3		3		12
<b>SPORT</b>								
Combo Racer (AM)				4		4		22
Cyberball (AM)				3		3		24
Hot Rod (AM/ST)						3		38
Grand National (AM)		3	2	3		2		26
Manchester United (AM)		2		3		4		28
Player Manager (ST)				5		5		34
Skidz (AM)		4	4	4		4		36
Ski Or Die (PC)				2	3	3		32
Soccer Manager Plus (AM)				1		1		31
Ultimate Golf (AM)				4		4		30
<b>SIMULATION</b>								
A-10 Tank Killer (PC)				4	3	4		42
Tank (PC)				5	4			40
<b>AVENTURE</b>								
Dragon Wars (PC)					3			44
Island Of Lost Hope (AM)						2		52
Loom (PC)				5		5		46
Maupiti Island (ST)	5			5	5	5		48
Tangled Tales (PC)				2	2			50
<b>REFLEXION</b>								
E-Motion (AM/ST)		4		5	4	5		54
Fire Brigade (ST)				1	2	2		62
Harpoon (PC)				3	4			56
Hoyles Book Of Games (AM)		4	3	3		3		63
Klax (ST)				5		5		58
Knights Of The Crystallion (AM)				4		4		60

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

## BARÈME

- 0- Minable
- 1- Mauvais
- 2- Moyen
- 3- Sympa
- 4- Bon
- 5- Génial

## TESTEURS

- J.D.: Jean Delaite
- B.F.: Betty Franchi
- R.F.: Robert Franchi
- F.L.: Frank Ladoire
- D.L.: Didier Latil
- S.L.: Stéphane Lavoisard
- P.Q.: Philippe Querleux

# 49<sup>F</sup> SEULEMENT

LE LOGICIEL QUI VOUS PERMET DE TELECHARGER PLUS DE 2 000 LOGICIELS.



Ce kit SM1 de téléchargement vous permet de

télécharger 24h sur 24 tous les logiciels qui vous intéressent.

**SM1 met à votre disposition 24 h sur 24 plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché.**

Tableaux performants, traitements de texte efficaces, langages très professionnels, utilitaires indispensables, graphismes très sophistiqués, jeux complètement fous, ... sur le 3615 SM1 il y en a pour tous les goûts... et tous les micros !

Sont stockés en effet dans les ordinateurs de SM1, des programmes en provenance du monde entier pour COMPATIBLES PC, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH et AMSTRAD CPC.

**SM1 : Plus de 2 000 logiciels gratuits dans tous les domaines.**

Pour constituer le Catalogue SM1, nous avons sélectionné LES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

Nous vous proposons également les "EXCLUSIVITES SM1", véritables perles rares que vous ne trouverez que sur SM1 et une sélection des meilleurs SHARE WARE.

"Musts" du domaine public ou "EXCLUSIVITES SM1", quel que soit le logiciel que vous copiez, il est gratuit et vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

Ainsi, il vous en coûtera à peine plus de 60 francs pour télécharger un excellent logiciel de dessin et moins de 30 francs pour un fabuleux jeu d'aventure.

**Le téléchargement, une formule simple, sûre et rapide.**

Les 2 000 logiciels de SM1 sont accessibles en utilisant votre minitel.

Pour télécharger, vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-minitel (ou d'un modem) et de notre logiciel de téléchargement Quicktel. Une fois votre branchement effectué, connectez-vous sur le 3615 SM1 et choisissez alors le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, le logiciel est copié et vous appartient !

Pour chaque programme, sont précisées les caractéristiques principales et la durée exacte du téléchargement. Vous pouvez ainsi choisir en toute connaissance de cause le logiciel dont vous avez besoin. Avec SM1, vous vous constituez votre propre bibliothèque de logiciels, sans aucun risque... et sans vous ruiner.

**Votre équipement complet de téléchargement dans quelques jours.**

Renvoyez-nous vite le bon de commande joint, accompagné de votre règlement, et vous recevrez sous quelques jours le kit complet de téléchargement SM1 comprenant :

- Le logiciel Quicktel, clé d'accès indispensable au catalogue SM1,
- Le guide du téléchargement pour réussir vos téléchargements dans les meilleures conditions,
- Un large extrait du catalogue SM1 et notamment la liste complète des nouveautés. Vous aurez ainsi tous les atouts en main lorsque vous effectuerez vos premiers téléchargements ! Ne perdez plus un instant ! Renvoyez vite le bon ci-dessous.

☒ MEDIAVENTE

## BON DE COMMANDE

A DECOUPER ET A RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A :  
**CANAL 4 Service SM1, 24 rue du Sentier, 75002 Paris**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Je ne possède pas de câble de liaison minitel micro-ordinateur et je souhaite recevoir le câble avec le kit complet de téléchargement au prix total de 149 F. Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble :<br><input type="checkbox"/> 9 broches <input type="checkbox"/> 25 broches | <input type="checkbox"/> Je possède déjà un câble de liaison micro-ordinateur ou un modem et je souhaite recevoir le kit complet de téléchargement comprenant le logiciel Quicktel, le Guide du Téléchargement, un large extrait du catalogue SM1 pour 49 F seulement. |
|---|--|

JE JOINS MON CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL À L'ORDRE DE SM1.

JE POSSEDE UN

<input type="checkbox"/> PC PS/2 compatible 5 1/4	<input type="checkbox"/> PC PS/2 compatible 3 1/2	
<input type="checkbox"/> AMIGA 500/2000	<input type="checkbox"/> AMIGA 1000	<input type="checkbox"/> ATARI ST
<input type="checkbox"/> AMSTRAD CPC	<input type="checkbox"/> APPLE MACINTOSH	

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

TELEPHONE \_\_\_\_\_ PROFESSION \_\_\_\_\_

merci d'écrire en majuscules.

3615

# SM1

UN SERVICE DE CANAL 4  
24 rue du Sentier, 75002 PARIS



# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT ÉTOILE**  
41, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS (1) 45.00.69.68  
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

**COCONUT RÉPUBLIQUE**  
13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS (1) 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

**COCONUT MONTPELLIER**  
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS  
34000 MONTPELLIER (1) 67.58.58.88  
(FERMÉ LE LUNDI)

**COCONUT GRENOBLE**  
8, COURS BERRIAT  
38000 GRENOBLE  
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		APPLE 2/	
COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :			
	C/D		C/D						
EPYX 21	145/195	CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE)		WINNERS	180	AMERICAN DREAMS	245	ARKANOID	269
DOUBLE ACTION	145/195	LASER	225/269	100 % DYNAMITE	169	EUROPEAN DREAMS	245	BAD DUDES	295
LES MAITRES NINJA	125/175	100 % DYNAMITE	145/190	EPYX ACTION	160	FUNBOX	245	BATTLE OF NAPOLEON	350
LES BARBARES	149/199	COIN OP HITS	125/159	COIN OP HITS	160	LES CLASSIQUES VOL. 1	290	BARD'S TALE	295
6 SUPER CARS	139/189	THRILL TIME GOLD 1	145/189	THE STORY SO FAR VOL. 4	160	LES CLASSIQUES VOL. 2	290	BARD'S TALE 2	295
COIN OP HITS	145/179	THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189	HISTORY IN THE MAKING	249			BARD'S TALE 3	295
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195	THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	169	WEST PHASER	345	CURSE OF THE AZURE BONDS	345
100 % A D'OR	145/195	THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195	LES BEST D'US GOLD	149	ARMADA	345	COLONIAL CONQUEST	295
LES VAINQUEURS	145/195	STARWARS TRILOGY	160/195	TAITO COIN OP	125	A-10 TANK KILLER	345	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
LA COLLECTION CPC	160/225	LES BEST D'US GOLD	149/179	GOLD SILVER BRONZE	145	AMERICAN CIVIL WAR 3	295	CALIFORNIA GAMES	350
LES JUSTICIERS	145/195	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189	TOP 10 COLLECTION	120	BLOCK OUT	345	CHESSMASTER 2000	295
OCEAN DYNAMITE	149/199	TAITO COIN OP	125/165	GAME, SET & MATCH	129	BOMBER	395	CRUSADE IN EUROPE	295
TAITO COIN OP	139/199	GAME, SET & MATCH	129/179	GAME, SET & MATCH 2	149	BLOOD MONEY	249	DRAGON WARS	345
LES BEST D'US GOLD	145/195	GAME, SET & MATCH 2	139/189			BARBARIAN 2	289	DECISION IN THE DESERT	295
GAME SET & MATCH	129/169			ALTERED BEAST	160	BLUE ANGELS	295	FLIGHT SIMULATOR 2	430
GAME SET & MATCH 2	129/169	AFTER THE WARS	140/180	AIRBORNE RANGER	120	BORDINO	295	KING QUEST 3	295
		ACTION FIGHTER	120/169	BATMAN (LE FILM)	120	BATTLE OF BRITAIN	295	KARATE CHAMP + KUNG	
		ALTERED BEAST	140/195	CABAL	110	BATTLE CHESS	245	FU MASTER	195
		BOMBER	140/225	CRAZY CARS 2	120	MECH BRIGADE	350	MIGHT AND MAGIC	395
		BLUE ANGELS	195/145	DOUBLE DETENTE	95	MARBLE MADNESS	295	MECH BRIGADE	350
		BATTLECHESS	145/145	DRAGON NINJA	95	POOL OF RADIANCE	345	PIRATES	295
		BATMAN (LE FILM)	95/145	DOUBLE DRAGON	95	PIRATES	295	ROBOCOP	345
		BARBARIAN 2	95/145	FORGOTTEN WORLD	95	ROBOCOP	345	RISK	345
		BARD'S TALES	65/95	HARD DRIVIN	120	RISK	345	SHOGUN	390
		BARD'S TALES 2	7245	INDY (ARCADE)	99	SHOGUN	390	SILENT SERVICE	295
		BARD'S TALES 3	7245	KICK OFF	120	SILENT SERVICE	295	THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
		CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180	LAST NINJA 2	140	THE HUNT FOR RED OCTOBER	345	TIME OF LORE	345
		CHASE H.Q.	99/149	OPERATION THUNDERBOLT	110	TEST DRIVE	295	TRIPLE PACK	190
		CORSAIRES	95/145	OPERATION WOLF	95	TRIPLE PACK	190	ULTIMA 5	290
		CHASE HQ	95/145	PASSING SHOT	110	ULTIMA 5	290	VICTORY ROAD	295
		CABAL	99/149	RUNNING MAN	120	VICTORY ROAD	295	WINGS OF FURY	275
		CARRIER COMMAND	139/189	ROBOCOP	95				
		CHUCK YEAGER	95/145	STRIDER	95				
		DEFENDER OF THE CROWN	189	SILKWORM	95				
		DOUBLE DRAGON	95/145	SUPER SCRAMBLE	120				
		DRAGON NINJA	89/139	STORMLORD	95				
		FIGHTING SOCCER	99/149	TURBO OUT RUN	120				
		FORGOTTEN WORLDS	99/149	VIGILANTE	95				
		GREAT COURT	145/195						
		GAZZA SUPER SOCCER	139/179						
		GHOULS' N GHOSTS	99/149						
		GALAXY FORCE	99/149						
		GHOSTBUSTERS 2	99/149						
		GUNSHIP	180/239						
		HARD DRIVIN'	99/149						
		HEROES OF THE LANCE	120/239						
		INDIANA JONES (ARCADE)	95/145						
		JACK NICKLAUS GOLF	129/189						
		KNIGHT FORCE	135/175						
		KICK OFF	139/179						
		LE MANOIR DE MORTEVILLE	195						
		LAST NINJA 2	125/145						
		L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195						
		MYTH	109/149						
		MEURTRE A VENISE	195						
		NINJA SPIRIT	99/149						
		NINJA WARRIOR	99/149						
		NEW ZEALAND STORY	95/145						
		OPERATION THUNDERBOLT	99/149						
		OIL IMPERIUM	195						
		P 47	120/149						
		PASSING SHOT	120/169						
		POOL OF RADIANCE	269						
		RAINBOW ISLAND	120/169						
		RICK DANGEROUS	99/149						
		RACK EM	95/145						
		SPACE HARRIER 2	99/149						
		SPIDERMAN	135/175						
		SUPER WONDERBOY	95/145						
		STRIDER	95/145						
		SUFFLEPUCK CAFE	195						
		SHINOBI	95/145						
		SILKWORM	95/145						
		SOCCER MICROPROSE	109/165						
		TEENAGE QUEEN	195						
		TENNIS CUP	165/195						
		TEST DRIVE 2	119/189						
		TURBO OUT RUN	99/149						
		THE INTOUCHABLES	99/149						
		TINTIN SUR LA LUNE	135/185						
		THE TRAIN	65/95						
		VIGILANTE	95/145						
		WILD STREETS	175						
		XYBOTS	99/149						
		3D POOL	99/149						

APPLE 2 GS	
ARKANOID 2	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DESTROYER	345
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	325

MACINTOSH	
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	350
ANCIENT ART OF WAR	350
ARKANOID	350
BALANCE OF POWER 1990	325
CHESSMASTER 2000	390
COLONY	325
DEFENDER OF THE CROWN	345
FLIGHT SIMULATOR	540
GAUNTLET	445
GRAND PRIX CIRCUIT	345
HARRIER STRIKE MISSION	440
MIGHT & MAGIC	495
MEAN 18	350
PIRATES	475
POLICE QUEST	350
PATTON VS ROMMEL	395
SUPER HANG ON	345
SUFFLEPUCK	350
SPACE QUEST 2	350
TETRIS	345

ATARI XL/XE	
AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	95/
BALLBLAZER	160 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	160 K
CHOPFLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	180 K
DONKEY KONG	120 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	120 K
FOOTBALL	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
JUNGLE HUNT	120 K
MOON PATROL	120 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	190 K

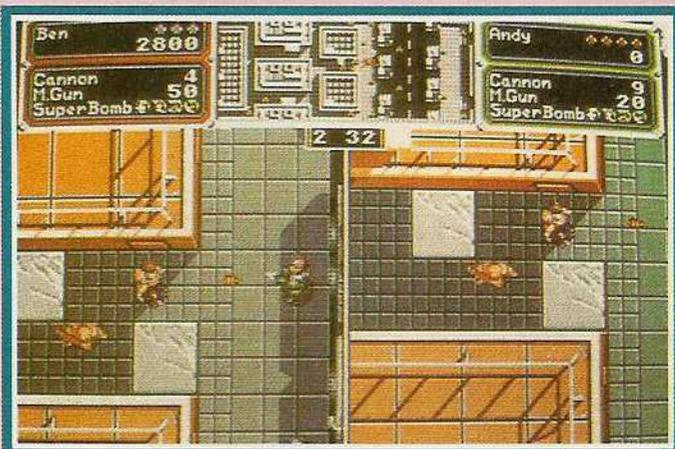


# CRACK DOWN



Ce jeu d'arcade nous arrive sur 16 bits, avec une adaptation tout à fait extraordinaire. La version ST testée est la réplique, sprite pour sprite, du jeu de café. Vous pouvez jouer seul ou en duo, l'écran étant séparé en deux fenêtres. Vous dirigez Andy ou Ben, des mercenaires qui doivent tuer un dangereux criminel. Pour ce faire, vous devez traverser divers complexes, y poser

des charges explosives, et trouver la sortie avant que tout n'explose. Vous devrez détruire ainsi quatre complexes, chacun possédant quatre niveaux. Bien évidemment les niveaux ne sont pas vraiment déserts, et une multitude d'ennemis et de pièges vous bloquent le passage. Il y a tout d'abord les hommes, qui sont de plus en plus dangereux et de plus en plus rapides, au fur et à mesure de votre progression. Certains sont armés de fusils, d'autres ont des lance-flammes, et d'autres encore possèdent des armures et des boucliers qui les protègent de vos tirs (mais pas de vos coups de poings et de pieds en combat rapproché). Vous rencontrez aussi des singes et des chiens, qui se déplacent très vite, et qui vous tuent au moindre contact. Heureusement, vous avez pour vous défendre une mitrailleuse, un fusil lance-missiles et des grenades. Les munitions sont limitées, mais en parcourant les niveaux, vous tombez assez souvent sur des stocks pour vous réapprovisionner. Les grenades permettent de détruire tous les ennemis présents à l'écran. En plus de ces armes, vous pouvez donner des coups de savates pour tuer vos adversaires, mais il faut être juste à côté d'eux, ce qui est bien sûr très risqué. Tout en haut de l'écran, vous disposez d'un scanner, qui vous donne le plan des lieux avec les ennemis, et surtout les endroits où vous devez déposer une bombe. Il suffit de passer sur ces endroits (une grosse croix rouge) pour que vous y placiez une charge à retardement. Une fois la dernière charge posée, vous devez vous précipiter vers la sortie. En plus des ennemis, vous devez éviter des pièges (sol qui s'effondre sous vos pieds, lignes électrifiées, missiles, pont mobile au-dessus d'un précipice, etc.). Les ennemis peuvent même parfois apparaître brusquement à côté de vous, ce qui demande une attention de tous les instants et de bons réflexes. Le jeu à deux est vraiment super, puisque chacun des joueurs déplace son héros, suivant ses mouvements sur sa propre partie d'écran. Chaque partie scrolle en effet suivant les mouvements du joueur concerné. A certains endroits, s'entraider permet d'économiser vies et munitions, et jouer à deux est vraiment plus facile. Les graphismes sont exactement ceux de l'arcade, les sprites très fins et





bien animés. Côté sons et musiques, vous retrouvez là aussi ceux du jeu d'arcade, même s'ils ne sont pas extra super géants. La difficulté est progressive, sauf pour le dernier niveau qui me semble complètement infaisable. Une adaptation très agréable, qui m'a permis de voir enfin tous les niveaux de ce jeu d'arcade, qui m'avait tenu en échec depuis de nombreux mois.

		ST
GRAPHISME		87%
ANIMATION		85%
SON		79%
INTERET		92%
<b>Disponibilité</b> AM : Avril PC : Non prévu ST : Avril		<b>PACKAGING :</b> -/10 <b>DOC :</b> -/10 <b>US GOLD</b>

# KID GLOVES



Avec Logotron, on s'attend toujours à du très bon, mais on ne sait jamais sur quel style de jeu on va tomber. Le seul point commun entre leurs réalisations, c'est qu'elles sont toujours originales et intelligentes. Kid Gloves ne fait pas exception à la règle et nous entraîne dans un monde de plates-formes et de pièges, où la stratégie est toujours présente.

L'histoire commence ainsi: Kid est un petit gars très curieux, qui a été beaucoup impressionné par les récits d'aventure de son grand-oncle, Indiana Stallone (avec un nom comme ça, j'aimerais bien voir à quoi il ressemble!). Mais comment cet illustre aïeul a-t-il pu voir tant de choses, alors que sa famille affirme qu'il n'a jamais dépassé les bornes de son village? La réponse, Kid la trouve un jour en fouillant dans le vieux sac de sport d'Indiana. Ce sac contenait des gants de boxe rouge, tout craquelés. Kid s'empessa d'enfiler les gants, ceux-ci se mirent à briller, et l'enfant se retrouva transporté dans une forêt préhistorique, avec pour toute arme une catapulte et deux pièces de monnaie en guise de projectiles.

Eh bien, maintenant, c'est à vous d'aider Kid à traverser les ans pour retrouver son époque.

A chaque fois que vous finirez un tableau, vous avancerez dans le temps, mais les niveaux ne se passent pas si facilement. Il faut se débarrasser des ennemis, surmonter des obstacles indestructibles, qui vont et viennent dans le jeu, et collecter des clés (ou ouvrir des barrières), de l'argent, des croix de vie (4 croix = 1 vie gratuite), des sorts et des bombes. Dans certains niveaux, vous trouverez des boutiques où vous pourrez dépenser vos économies en achetant des vies, des armes et des sorts.

Kid Gloves offre quelques similitudes avec un autre GEN

HIT, vieux d'un an: Cybermind de chez UBI. A la différence qu'ici l'action n'est pas bloquée à un niveau précis; en effet, on peut sortir de l'écran, ramasser une clé au niveau suivant, et revenir sur ses pas pour rechercher des objets oubliés. De plus, certains monstres ou obstacles apparaissent ou disparaissent après quelques secondes de jeu. Quand vous êtes vraiment coincé, pas de panique, il y a bien un sort ou une bombe pour vous aider à sortir de ce mauvais pas; au pire la touche "retour en arrière" vous ramènera trois écrans en arrière.

Comme vous pouvez le constater, Kid Gloves n'est pas un banal jeu de grimpe, mais une aventure pleine de ressources et d'imprévus, aux graphismes, qui sans être exceptionnels sont variés et très colorés. Je dois avouer que j'y ai déjà passé pas mal de temps sans éprouver la moindre lassitude.

	AM	ST
GRAPHISME	64%	64%
ANIMATION	69%	69%
SON	67%	67%
INTERET	77%	77%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING: 7/10</b>
AM : En vente		DOC : 7/10
PC: Avril		MILLENIUM
ST : En vente		



# 8990 FRs TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR  
TOUJOURS EN VGA COULEUR...



Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !

Cette prouesse nous la devons encore à **PROWIN'S** Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisé sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**.

Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux: lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 périphériques dénombrés à ce jour...

La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo... Si après le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel...

Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacité 1,2 Mo ou 3"1/2 capacité 1,44 Mo...

Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**.

Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles. 1.949 F TTC pour un 20 Mo, 3.390 F TTC pour 40 ou 60 Mo...

La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA... C'est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

**PROWIN'S VGA...  
286-12 LE TOP DES  
C'EST ANNÉES 90**

Pour 8.990 F TTC le **PROWIN'S 286/12 Mhz VGA** se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V.
- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles à plusieurs Méga-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K à 1024 K : 690 F TTC).
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.
- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.
- D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manœuvres.
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

**IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHÉ !**

**CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :**

**AZ COMPUTER BORDEAUX**

15 rue Saint-Rémi - 33000 BORDEAUX  
Tél. : 16-56.51.00.25

**AZ COMPUTER BASTILLE**

35 Bd Bourdon - 75004 PARIS  
Tél. : 40.27.81.07

**AZ COMPUTER St-LAZARE**

58 rue de Rome - 75008 PARIS  
Tél. : 42.93.24.67

**AZ COMPUTER PARIS SUD**

Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin  
91240 St MICHEL SUR ORGE  
Tél. : 60.16.10.18

**AZ COMPUTER BALARD**

99 rue Balard 75015 PARIS  
Tél. : 45.54.24.33/29.52

**AZ COMPUTER LYON**

70/72 Av. Jean-Jaurès - 69007 LYON  
16-78.72.21.10

**AZ SORBONNE**

22 rue des Ecoles 75005 PARIS  
Tél. : 40.51.04.08



# CLOUD KINGDOMS



Voilà un nouveau jeu d'arcade au graphisme typiquement japonais, du genre Bubble Bobble ou New Zealand Story. Vous êtes dans un labyrinthe, et devez trouver un certain nombre de diamants, afin de passer dans un royaume suivant avec d'autres labyrinthes. Le jeu comporte trente-deux royaumes. Vous incarnez une boule qui peut sauter et de temps à autres voler. Dans

certain tableaux, vous devez trouver des clés, qui vous permettent d'ouvrir des portes pour progresser. D'autres vous obligent à chercher des pots de peinture, afin de peindre votre chemin pour progresser. Le jeu étant vu de haut, si vous roulez à côté du chemin, votre personnage tombera dans le vide en poussant un petit cri, tout à fait attendrissant. Vous aurez des bonus à découvrir comme des chaussures pour courir ou pour rebondir, ou des portes secrètes n'apparaissant que dans certains cas. Vous avez des mondes de glace, de cristal, de feu, de lave..., et bien souvent vous vous retrouverez coincé en ayant pris le mauvais chemin. Et comme si cela ne suffisait pas, des boules de billard font la navette dans les labyrinthes, et vous font perdre de l'énergie quand elle vous touchent. A vous de leur sauter par-dessus comme vous devrez le faire avec les cases de vide. Un jeu très prenant, qui à mon avis aura un franc succès dès sa sortie.



	ST								
GRAPHISME	63%								
ANIMATION	71%								
SON	66%								
INTERET	78%								
<table border="1"> <tr> <td>Disponibilité</td> <td>PACKAGING : -/10</td> </tr> <tr> <td>AM : Avril</td> <td>DOC : -/10</td> </tr> <tr> <td>PC : Non annoncé</td> <td>LOGOTRON</td> </tr> <tr> <td>ST : Avril</td> <td></td> </tr> </table>		Disponibilité	PACKAGING : -/10	AM : Avril	DOC : -/10	PC : Non annoncé	LOGOTRON	ST : Avril	
Disponibilité	PACKAGING : -/10								
AM : Avril	DOC : -/10								
PC : Non annoncé	LOGOTRON								
ST : Avril									

Un voyage à New-York, ça vous dit?  
Concours Rockstar, page 99

# DEMOS

## Concours

Réalisez une démo sur votre ST ou sur votre Amiga, et gagnez un Archimedes (modèle A3000) et son moniteur multi-sync, offerts par ASHIV! Nous l'avons constaté, vous serez nombreux à participer, un jury vous départagera en éliminant la meilleure démo sur ST et la meilleure sur Amiga. Le thème de cette démo devra être le 3615 GEN4, vous devez nous l'envoyer le 31 mai dernier délai (3615 GEN4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris).

Q: En quel langage doit-on programmer sa démo? Les programmeurs en GfA seront-ils désavantagés par rapport aux programmeurs en 68000?

R: Qu'importe le langage utilisé, pourvu que le résultat soit beau. Nous n'avons même pas à savoir en quel langage vous l'avez programmé, nous n'en tiendrons pas compte. Bien sûr, le GfA est moins rapide que l'assembleur, mais il existe d'excellents programmeurs GfA et de pitoyables programmeurs en 68000...

Q: Peut-on vous proposer la démo sur une disquette double face?

R: Ah, tiens, nous n'y avons même pas pensé. Vous avez le droit, oui. Mais rappelez-vous que plus votre démo sera importante en taille, moins elle se distribuera. Nous nous chargerons de diffuser les meilleures démos par téléchargement ou sous forme de compilations sur disquette. Résultat, plus c'est court, mieux c'est!

Q: Nous n'avons pas le droit de reprendre des musiques ou des graphismes de jeux du commerce. Mais peut-on reprendre des musiques de film, ou de chansons connues? Peut-on digitaliser des logos de Génération 4? Peut-on reprendre des pages du serveur?

R: A toutes les questions, oui, vous pouvez. Quelle joie.

Q: Et le STE? Comment ça se passe pour le STE?

R: Le STE, c'est un problème à part. D'abord parce que les démos programmées sur un ST(F) ne tournent pas toujours sur STE. Arrangez-vous dans la mesure du possible pour que ça tourne, mais tant pis si ça ne marche pas, on ne va pas en faire un fromage. Par ailleurs, il est carrément interdit d'utiliser les capacités du STE. Vous pouvez réaliser une démo ne tournant que sur STE à la condition que vous fassiez AUSSI une démo tournant sur ST, auquel cas votre démo STE nous mettra de bonne humeur pour juger la démo STF. Rappelons que votre démo devra tourner sur 520 ST(F) ou sur Amiga 500.

Q: Que peut-on écrire dans la démo? Tout?

R: Non, pas tout. Écrire "Je vous encourage à pirater tous les softs qui sortent, et à mettre tous les éditeurs sur la paille", c'est interdit. A part ça, vous pouvez vous présenter, saluer des

copains, etc... A noter que le thème de la démo est le 3615 GEN4...

Q: Si je suis un malfrat, vous allez me dénoncer, non?

R: Non, si vous nous le demandez, nous ne publierons ni vos noms ni vos coordonnées, prenez un pseudonyme. Je parie que vous n'aurez pas de mal à en trouver un.

Q: Peut-on...

R: Stop, si vous avez des questions à poser, écrivez en bal DEMOS 3615 GEN4 sur le serveur ou envoyez-nous un courrier.

Quelques personnes ou groupes ont déjà annoncé leur intention de participer: V8, ST-Connexion, Fallen Angels, Tec (AmigaTBC), the Vegetables, the Kirschwasser Crew, the Overlanders, the Technocrats, Joshua, Phoenix, les MCF, les HMD, Mad Vision, Deus, CMC, Zuul, que ceux qui ont été oubliés nous pardonnent...

NB: Ne reprenez pas des démos déjà existantes en vous contentant de changer des graphismes, nous les connaissons toutes!



**ASHIV OFFRE DEUX ARCHIMEDES!**  
**ASHIV, importateur exclusif**  
**de l'Archimedes en France.**

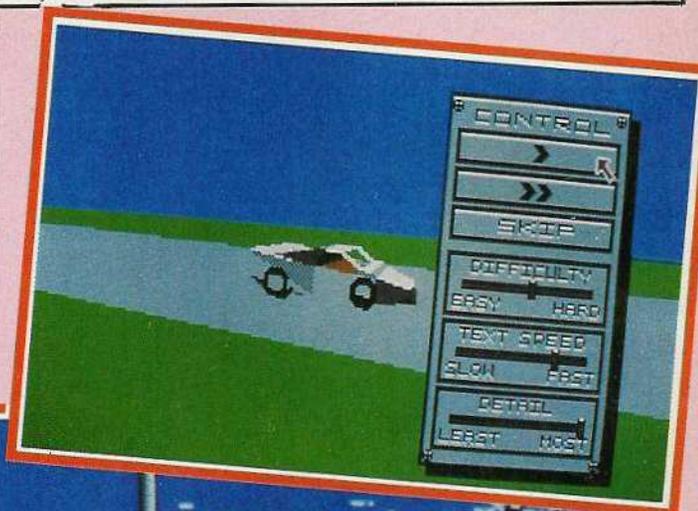
# DAVID WOLF: SECRET AGENT

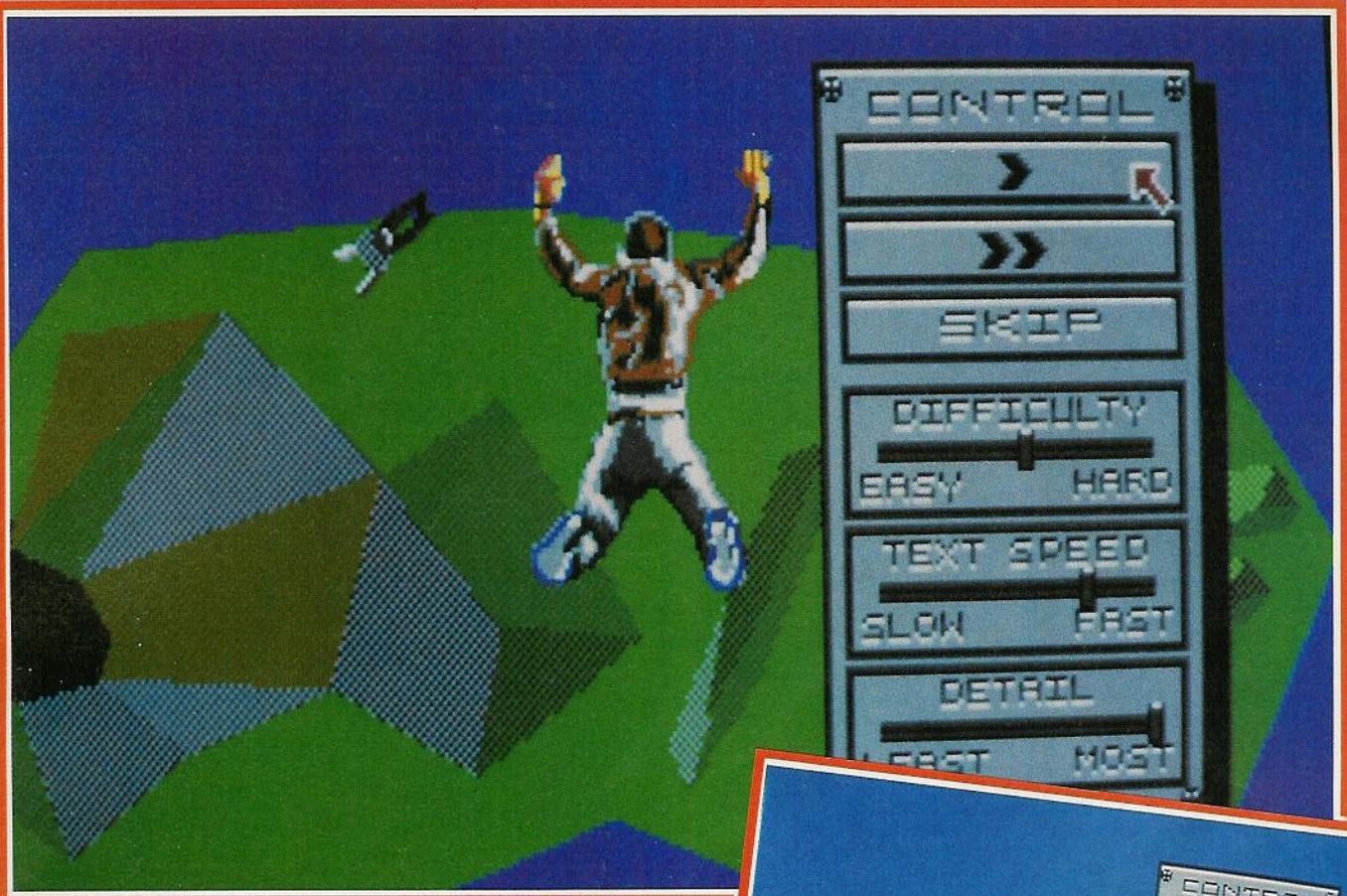


Possédant depuis peu un IBM AT, je ne cesse de m'émerveiller devant la qualité des softs qui sont édités pour cet ordinateur. Après le superbe Die Hard le mois dernier, voici ce que j'appellerais le premier vrai jeu d'action en 3D formes pleines. David Wolf me rappelle par bien des côtés les films mettant en scène le célèbre James Bond 007. Vous êtes en effet un

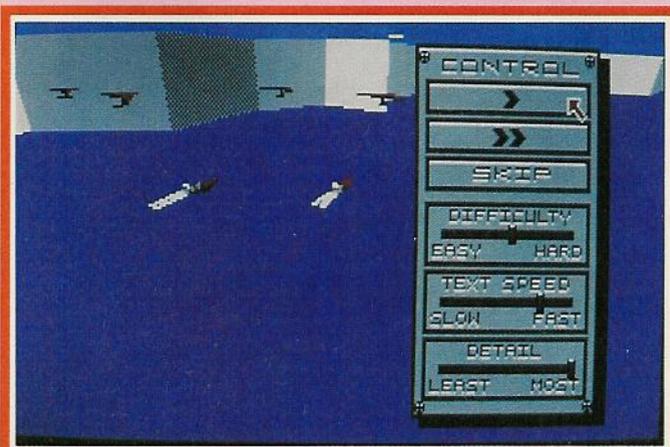
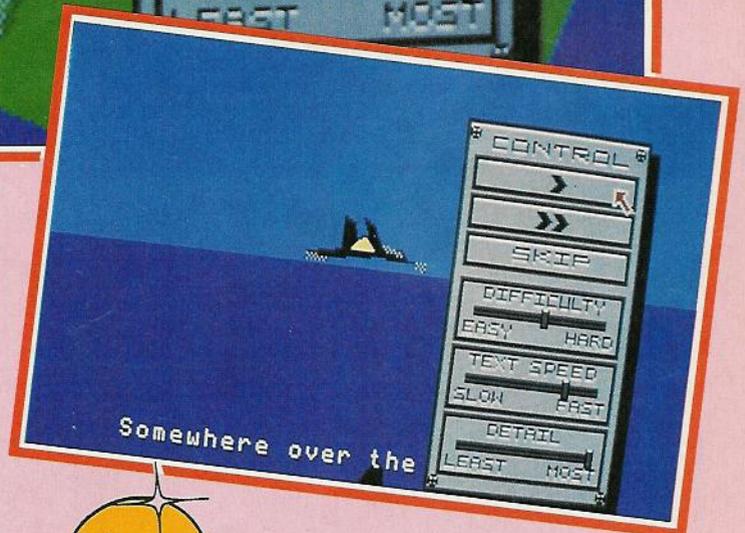
agent secret renommé et, suite à la disparition du prototype d'un bombardier ultrasophistiqué, vous reprenez du service. Votre enquête vous amènera à découvrir la disparition d'une scientifique (une charmante jeune femme d'ailleurs) et une organisation criminelle se cachant derrière tout cela. Suivant vos actions, l'aventure évoluera de façon différente. Si tout se passe bien, David Wolf sera amené plus d'une fois à faire preuve de courage et d'agilité. Ainsi, lors d'un combat en deltaplanes, vous devrez affronter quatre adversaires, envoyés pour mettre fin à votre enquête. Il faut bien utiliser les courants d'air chaud pour reprendre de l'altitude et surtout éviter les collisions. Et puis, vous devrez survivre à deux poursuites en voiture. Heureusement pour vous, votre voiture est un peu spéciale (missile, mitrailleuse, jet d'huile), ce qui vous sauvera, surtout lors-

qu'un hélicoptère vous prendra pour cible. Ayant découvert le repère des criminels, sur une île, vous devrez sauter d'un avion en parachute et atterrir sur le toit d'un camion. Si enfin, vous arrivez à retrouver le prototype volé, il faudra le subtiliser et essayer de fuir avec, ce qui bien sûr n'est pas vraiment évident. Toutes ces phases d'actions (poursuite en voiture, saut en parachute, combat en deltaplane et fuite à bord de l'avion) se passent comme je vous l'ai dit en 3D formes pleines, et je pourrais presque affirmer que l'on se trouve en présence de quatre mini-simulateurs. Pour chacun de ceux-ci, vous avez accès en fait à très peu de commandes (moins de dix pour le plus compliqué), ce qui explique le fait que l'action prime sur le réalisme. Au niveau de la qualité de l'animation et de la rapidité, je ne m'en suis pas encore remis, tellement c'est beau, et ceci pour n'importe laquelle des phases. Le reste de l'aventure alterne des images digitalisées (il y en a 400 !) avec des dialogues et des scènes animées. Ces dernières sont si bien réalisées, que vous avez l'impression d'assister à un véritable mouvement de caméra tiré d'un film. Autre exemple, la scène peut correspondre à ce que voit David Wolf: lorsqu'il court, l'écran saute à chacune de ses foulées).





Les images digitalisées sont elles aussi magnifiques (en VGA couleur, elles sont incroyables), avec des dialogues qui permettent de faire évoluer l'histoire et de comprendre ce qui se passe. Le tout donne un jeu très vivant, à la fois très beau à regarder et très agréable à manier. En exagérant à peine, je dirais que vous avez entre les mains un film sur lequel vous pouvez influencer par vos actes. En ce qui concerne le scénario et les événements, rassurez-vous, j'ai omis volontairement bon nombre de détails. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises avec ce logiciel. Vous pouvez jouer au clavier, joystick ou à la souris, mais personnellement, je trouve que jouer au clavier est plus facile. En plus, à n'importe quel moment, vous pouvez arrêter le jeu et choisir de commencer une des 5 phases d'action au choix. Le jeu continue alors à partir de cette phase, et il considère que vous avez tout réussi jusqu'à cette scène. En plus vous pouvez modifier la difficulté de ces phases, ce qui est une option appréciable. Un jeu surprenant et passionnant. Une superbe réussite. Et tout cela pour un type de jeu jusqu'alors inconnu. Que peut-on demander de plus ?



	PC
GRAPHISME	58%
ANIMATION	93%
SON	51%
INTERET	94%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	<b>PACKAGING : 8/10</b> <b>DOC : 7/10</b> <b>ACTIVISION</b>
PC: En vente	
ST : Non prévu	

## COLORADO

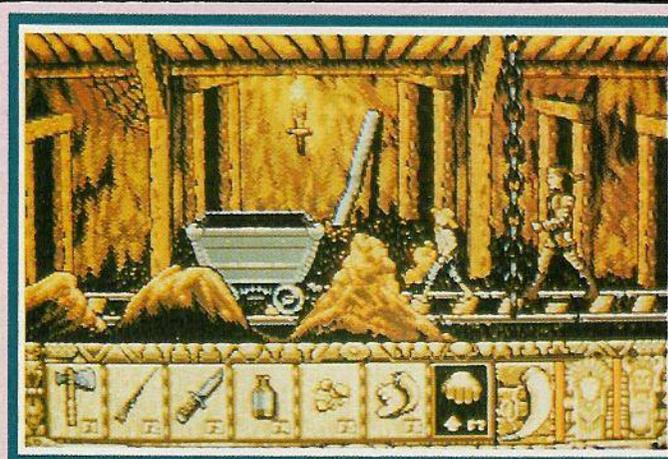


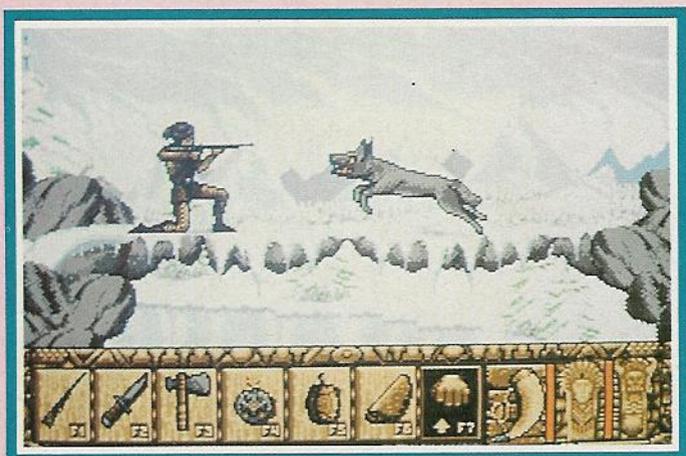
L'action se déroule en 1800 en plein Far West. David O'Brian, un jeune trappeur (par nécessité) chasse le castor dans les Rocheuses. Soudain, il entend un bruit de combat. Un groupe de Pawnees est en train de s'attaquer à un pauvre vieil Indien Cheyenne. Le vieux, attaché à un pieu, se défend à peine des coups portés par ses adversaires. David O'Brian saisit sa fidèle "Betty" et vise le chef des Pawnees. Ce dernier s'effondre comme frappé par la foudre, à la plus grande frayeur de ses hommes qui s'enfuient. Le veillard est un chef, pour qui l'heure était venue de rejoindre le Grand Manitou. Pour remercier le trappeur, il lui donne une carte dessinée sur une peau. Elle mène à la mine d'or de Pocahontas, la mine légendaire des Cheyennes. Laisant le vieil homme rejoindre ses ancêtres sur les Territoires des Chasses Eternelles, vous grimpez dans votre canoé de peau en route vers une grande aventure.

Au niveau équipement, hormis le canoé, vous êtes équipé d'une bonne vieille pétoire (la fameuse "Betty"), d'un couteau, d'une hache et d'un cornet de poudre. Votre sac peut contenir jusqu'à six objets (armes comprises). On peut diriger le personnage au joystick ou au clavier et le tout dans un décor en 3D. C'est-à-dire que vous pouvez, par exemple, passer derrière les arbres afin de sortir de la ligne de tir d'un archer. David O'Brian peut sauter, grimper, s'accroupir, et bien sûr se battre. Il dispose de trois coups: position basse et position haute, plus un autre qui permet de lancer des explosifs.

Colorado est avant tout un jeu d'aventure graphique, dans lequel votre personnage déambule de tableau en tableau. Mais attention, ce n'est pas un jeu linéaire, car certains tableaux offrent de multiples directions possibles. Le trap-

peur traverse de nombreux paysages (plus d'une centaine): montagnes, forêts, canyons, cavernes, cimetière indien, et vous rencontrerez de nombreux adversaires: Indiens, ours, loups... De plus vous trouverez des pépites d'or, de la marchandise indienne que vous pourrez troquer contre de la poudre, des soins, de la dynamite avec un trafiquant nommé Mac Biggle. Mis à part le but premier de votre aventure, vous aurez à effectuer quelques missions, telles que sauver un ami prisonnier des mineurs, sauver un jeune Indien enlevé et se trouvant au sommet d'un pic dans un nid d'aigle, abattre le dernier des loups (avec une balle en argent). De temps en temps, vous aurez aussi à descendre la rivière en canoé. Cette phase est un jeu d'arcade, dans lequel vous aurez à éviter les rochers, les troncs d'arbres, mais aussi à vous battre à coups de pagaie contre les Indiens en canoé, eux aussi. Attention à ne pas rater la zone d'embarcadère, sans cela vous serez précipité dans une gigantesque cascade. Que dire, sinon que le jeu est dans une 3D très bien gérée, avec de superbes graphismes comme Silmarils à l'habitude de nous en présenter. Achetez-le!





	AM	PC	ST
GRAPHISME	86%	86%	86%
ANIMATION	77%	77%	77%
SON	70%	48%	70%
INTERET	84%	84%	84%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : 8/10</b>	
AM : En vente		DOC : 7/10	
PC : En vente		SILMARILS	
ST : En vente			



## LORDS OF WAR



Derrière ce titre se cachent un dragon, des donjons et des sortilèges ! Mais en fait il s'agit d'un casse-briques ! Un casse-briques un peu spécial, car il se joue à 4 (dont 1 ou 2 joueurs). Chacun est dans un coin de l'écran, devant son château, et doit protéger ses murailles. Un crâne sert de projectile, et doit être attrapé et relancé dans les murs des adversaires. De temps en temps, le crâne destructeur s'auréole d'un cercle de lumière, et celui qui le saisit gagne des points de sort. Quand un joueur a suffisamment de ces points, il peut choisir un sortilège : augmenter le temps du round, ralentir ou accélérer la boule... En bas de l'écran, il y a une jauge de temps. Si aucun château n'est détruit avant qu'elle n'arrive à son terme, un dragon apparaît au milieu du jeu, et dévie et accélère la boule. Les murailles les plus solides ne résistent plus bien longtemps...

Lords of War est parti d'une idée intéressante, malheureusement sa réalisation manque totalement d'originalité. Le déplacement des raquettes est trop limité, de même que les possibilités de diriger le projectile. Les sons métalliques sont bien rendus mais sont trop répétitifs. Avec différentes dispositions de châteaux, des obstacles plus variés, quelques tableaux bonus intermédiaires cela aurait pu être très bon.



DIGITAL CONCEPT  
Amiga  
INTERET : 47%

# AQUANAUT



Pour une fois, vous ne pourchassez pas les Aliens dans l'espace, mais dans l'océan, où ils ont réussi à s'infiltrer et même à créer une base. Vous incarnez Rick Flair, le fameux plongeur, et vous devrez nager jusqu'au repaire de Zeekce, le chef ennemi.

Le jeu est partagé en trois sections, accessibles entre elles par des codes. Les deux premières scènes se passent sous l'eau, où

les risques viennent surtout de la faune locale (poissons-épées, requins, méduses géantes, etc.). Chemin faisant, vous collecterez des objets fort utiles pour la suite de l'aventure : appareils techniques, médicaments, explosifs, etc. Et des capsules vous réapprovisionneront en oxygène. La dernière scène se déroule dans la base ennemie, que vous devez détruire.

Aquanaut bénéficie d'une bonne animation, les mouvements du plongeur sont particulièrement gracieux, les graphismes sont beaux et les effets sonores bien adaptés, mais je me suis assez vite lassé de jouer. Je croyais trouver de l'action et de l'aventure, en fait j'ai découvert un shoot-em-up assez mou, et des énigmes quelconques : il ne faut pas être super perspicace pour faire sauter un rocher qui bloque le passage, quand on vient de ramasser de la dynamite ! Tous les objets ne sont, bien sûr, pas si simples à placer mais dans l'ensemble, on ne se fatigue pas trop les méninges.

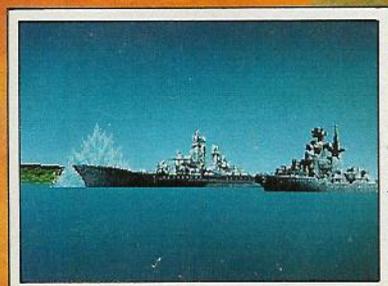


	AM
GRAPHISME	59%
ANIMATION	64%
SON	57%
INTERET	46%
<b>Disponibilité</b>	
AM : En vente	<b>PACKAGING : 7/10</b> <b>DOC : 6/10</b> <b>ADDICTIVE</b>
PC: Non prévu	
ST : En vente	



# 688

# ATTACK SUB



- Nouveaux standards de réalisme, graphiques en 3D et excitation
- Prenez les commandes d'un sous-marin de classe Los Angeles américain d'une valeur d'un milliard de dollars ou d'un Alfa soviétique top secret dans les points stratégiques les plus célèbres du monde.
- 10 scénarios différents avec possibilités de jeu

IBM & AMIGA

Dept. 688,  
Electronic Arts,  
11/49 Station Road, Langley, Nr. Slough,  
Berks. SL3 8YN.  
Tel: 0753 49442

Ces photos d'écran représentent la version IBM. Nous pensons que la version Amiga est encore mieux!

# COMBO RACER



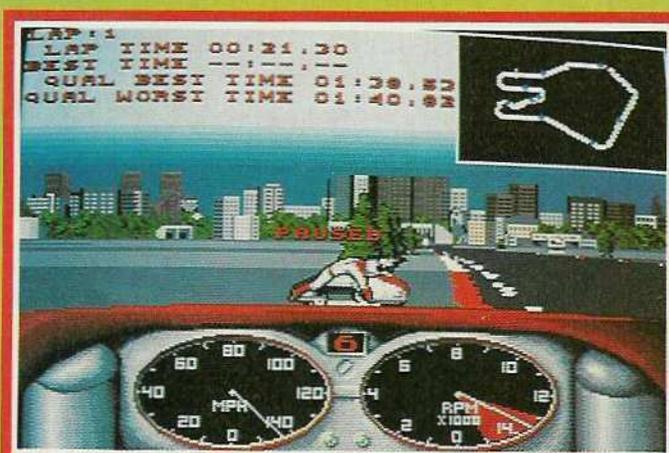
Dans le domaine des sports mécaniques, les logiciels de micro-informatique faisaient la part belle aux deux catégories reine, je veux bien sûr parler de la voiture et de la moto. Les programmeurs de chez Gremlin innovent donc en nous proposant une simulation de course de side-cars. Il faut préciser d'emblée que le jeu autorise deux joueurs simultanément: l'un comme pilote

du side-car et l'autre comme passager ou, plus communément appelé, singe. C'est évidemment en jouant à deux que le jeu est le plus drôle. Au niveau des options, le jeu est très complet, proposant de s'entraîner, de s'aligner sur une seule course ou sur une saison complète, ainsi qu'un grand nombre de circuits différents.

Une fois engagé dans la course, le maniement de votre véhicule, comptant six vitesses, ne pose pas de problème particulier, réagissant instantanément aux sollicitations du joystick. Bien évidemment et pour tirer parti du partenaire, quel que soit le circuit sur lequel se déroule la course, il comporte de nombreux virages tous plus meurtriers les uns que les autres. En effet, si vous jouez tout seul le singe se place correctement dans les tournants, il en est autrement avec deux joueurs. Celui s'occupant du singe devant être très attentif au tracé de la piste. Son rôle consiste à contrebalancer l'inclinaison de la moto et également à limiter au maximum les glissades et travers. Par exemple, dans un virage à droite, le singe viendra se coller derrière le pilote et inversement, il s'éloignera le plus possible du pilote, dans un virage à gauche. Ne croyez pas que le rôle du singe soit secondaire, au contraire! S'il se penche du mauvais côté, le pilote aura toute les peines du monde à redresser sa machine et à rester sur la route. Même remarque lorsque la nature du relief est accidenté. Sur une bosse, par exemple, et au moment où le side-car décolle, le singe doit se placer bien au milieu pour ne pas déséquilibrer l'engin. Son rôle est également capital lors des déplacements d'attardés, une fausse manoeuvre et c'est la sortie de route. Toutefois, si la partie du jeu dédiée au singe est loin d'être négligeable, au bout de quelques parties le joueur s'habitue rapidement à son maniement, anticipe assez facilement ses mouvements et connaît assez vite les moindres astuces. A partir de cet instant, le jeu devient moins attrayant, mais cela dépend aussi des capacités du pilote. Plus ils sera à la limite, et plus le rôle des deux joueurs sera lié et intense.

Au niveau de la réalisation, c'est du tout bon avec une animation quasi irréprochable. Le circuit défile à toute allu-

re et l'impression de vitesse est bien réelle. Côté sons, même remarque, avec par exemple une sonorité de moteur différente pour la partie de la piste en plein air et celle située sous un tunnel. Sinon les montées en régime sont correctement rendues. Dans l'ensemble un très bon soft à conseiller à tous les fous de l'arcade.



	AM
GRAPHISME	62%
ANIMATION	87%
SON	76%
INTERET	79%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	<b>PACKAGING : -/10</b> <b>DOC : -/10</b> <b>GREMLIN</b>
PC: Non prévu	
ST : Avril	

# GHOSTS 'N GOBLINS

TM

Le jeu à sous universellement connu de Capcom GHOSTS 'N GOBLINS™, existe maintenant sous sa version pour ordinateur domestique à 16 bits.

Englobant toutes les caractéristiques du jeu ORIGINAL, GHOSTS 'N GOBLINS reprend chaque détail dans un véritable style à 16 bits.

- Graphiques Amiga tirés directement du ROM à sous
- Sélection pour 1 ou 2 joueurs
- Versions Amiga & IBM PC contenant les six niveaux initiaux
- Plus de 100 écrans à traverser
- Choix entre cinq armes pour le combat
- 28 ennemis à vaincre
- Effet déroulant sous 4 formes différentes

**CAPCOM**

© 1988 Capcom™ USA Inc.  
© 1990 Elite Systems Ltd.

Date de parution  
en Europe 16 Avril 1990

**ATARI ST™**

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

**Commodore™ AMIGA**

(available in 1/2mb or 1mb version)  
TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation

**IBM**

(available in 3 1/2" or 5 1/4", supports CGA, EGA and Tandy)  
TM © Copyright International Business Machines Corporation, 1981, 1987



**elite**

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

# CYBERBALL



À première vue, ce logiciel ressemble de très près au football américain, et si c'est effectivement (presque) le cas, il n'en reste pas moins vrai que Cyberball devrait tout de même plaire à ceux qui, habituellement, n'apprécie guère ce sport. En effet, si Cyberball n'est autre qu'une transposition futuriste du football américain, les règles sont non seulement légèrement différentes, mais

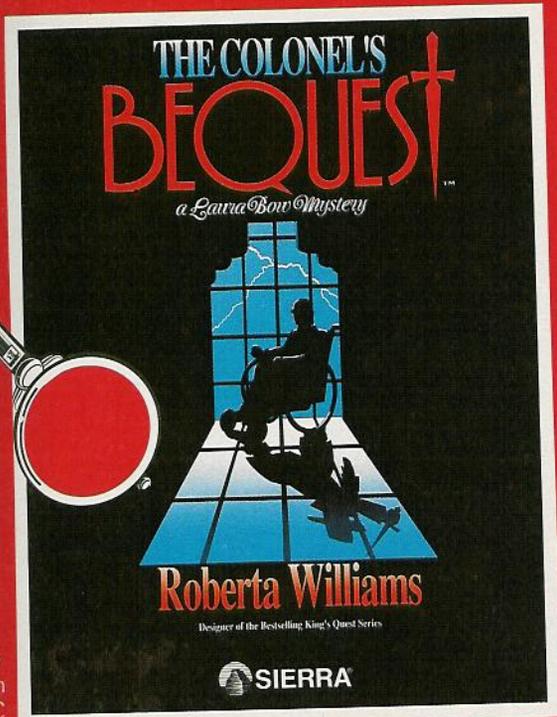
également simplifiées au maximum. L'affrontement entre deux équipes est toujours de mise, mais elles sont constituées non plus de joueurs comme vous et moi, mais de robots de métal ultrasophistiqués. Après avoir choisi votre équipe, le programme vous demande d'opter pour une tactique suivant votre mode de jeu, offensif ou défensif. Pour le premier, deux choix vous sont proposés : le jeu de course où le but est de passer la balle à un arrière, qui devra échapper aux plaquages des adversaires, et le jeu de passe qui consiste essentiellement, pour le receveur, à échapper à la défense, et à se placer à l'endroit prévu pour réceptionner la balle dans de bonnes conditions. En mode défensif, le but est de sacker le quaterback adverse avant qu'il n'ait pu ajuster sa passe, ou de plaquer son receveur si vous n'avez pas réussi à intercepter la balle avant. Là encore, vous avez le choix entre plusieurs modes de défense : "short" (court), "medium" (moyen) et long (long). Chacun déterminant la distance séparant vos défenseurs et la ligne adverse. Pour corser un peu la partie, sachez que la balle évolue au fur et à mesure du jeu. En effet, elle devient de plus en plus chaude pour finalement atteindre un point critique. Pour la refroidir, il faut franchir la ligne de désamorçage (limite correspondant en fait au nombre minimum de yards à parcourir en un nombre donné de lancers). Sinon la balle s'échauffe jusqu'à exploser dans les mains d'un des robots, le détruisant totalement. Il en va de même pour les plaquages : un robot trop plaqué risque de se désintégrer sur place. Mieux vaut le changer avant, mais cela nécessite beaucoup d'argent. Pour vous aider, vous avez à votre disposition le turbopropulseur, arme secrète déclenchée en appuyant sur le bouton de tir, vous permettant d'accélérer le joueur contrôlé pendant quelques secondes. Mais attention, il n'est opérationnel qu'une seule fois par jeu. A utiliser avec parcimonie !

Côté réalisation, c'est correct avec de très bons points comme les sons et bruitages, et d'autres moins bons comme les graphismes. Au niveau de la réalisation, elle suffit au jeu, même si elle peut paraître un peu lente de temps en temps. Dans l'ensemble un bon jeu, reste à voir s'il plaira au public français habituellement très réticent à ce type de sport.



	AM
GRAPHISME	48%
ANIMATION	70%
SON	80%
INTERET	75%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	<b>PACKAGING : -/10</b>
PC : Non annoncé	
ST : Avril	
<b>DOC : -/10</b>	
<b>DOMARK</b>	

# DES JEUX A VOUS GLACER LE SANG



Distribués par  
**UBI SOFT**

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

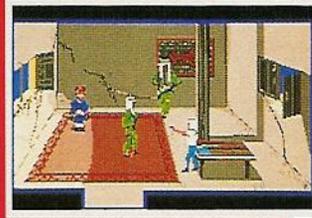
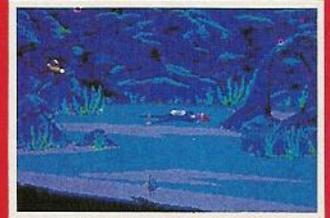


Photo d'écran  
sur PC



Photo  
d'écran  
sur PC



Tous disponibles  
sur PC et  
bientôt sur ST

## ATTENTION ! ÇA VA CHAUFFER

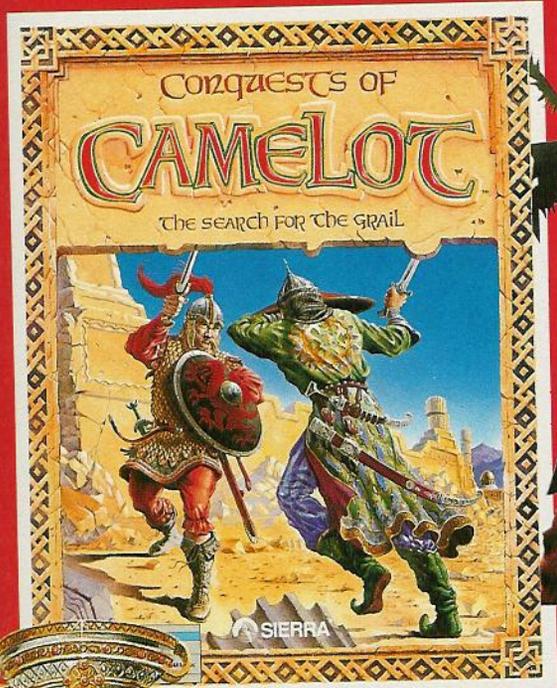


Photo  
d'écran  
sur PC

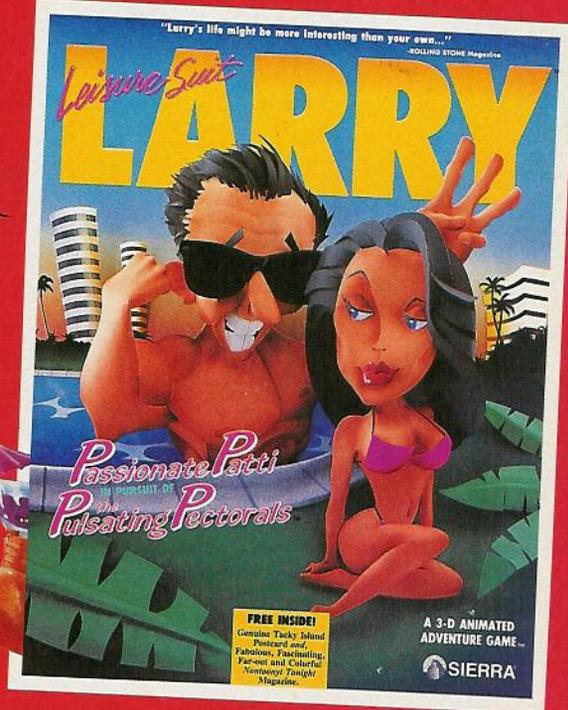
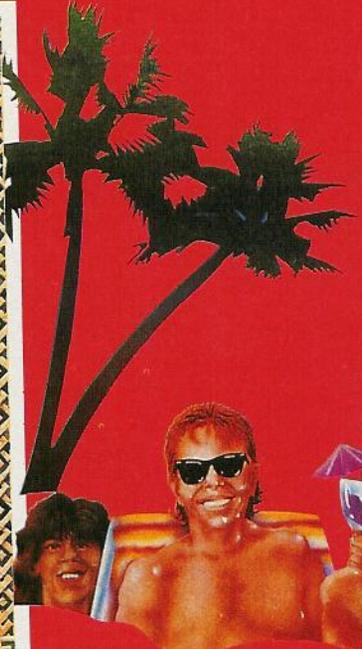


Photo  
d'écran  
sur PC



Sierra

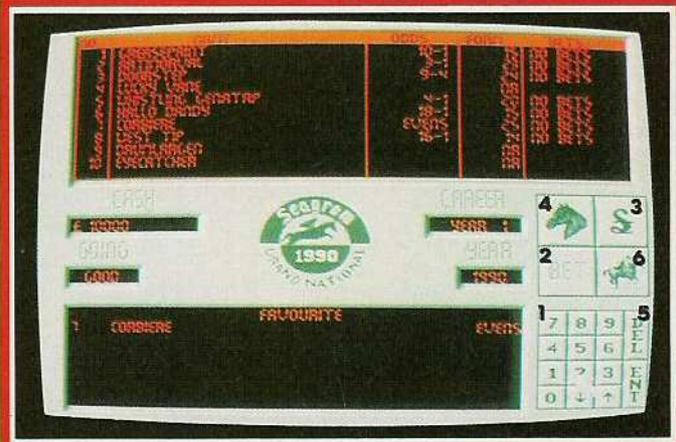
# GRAND NATIONAL



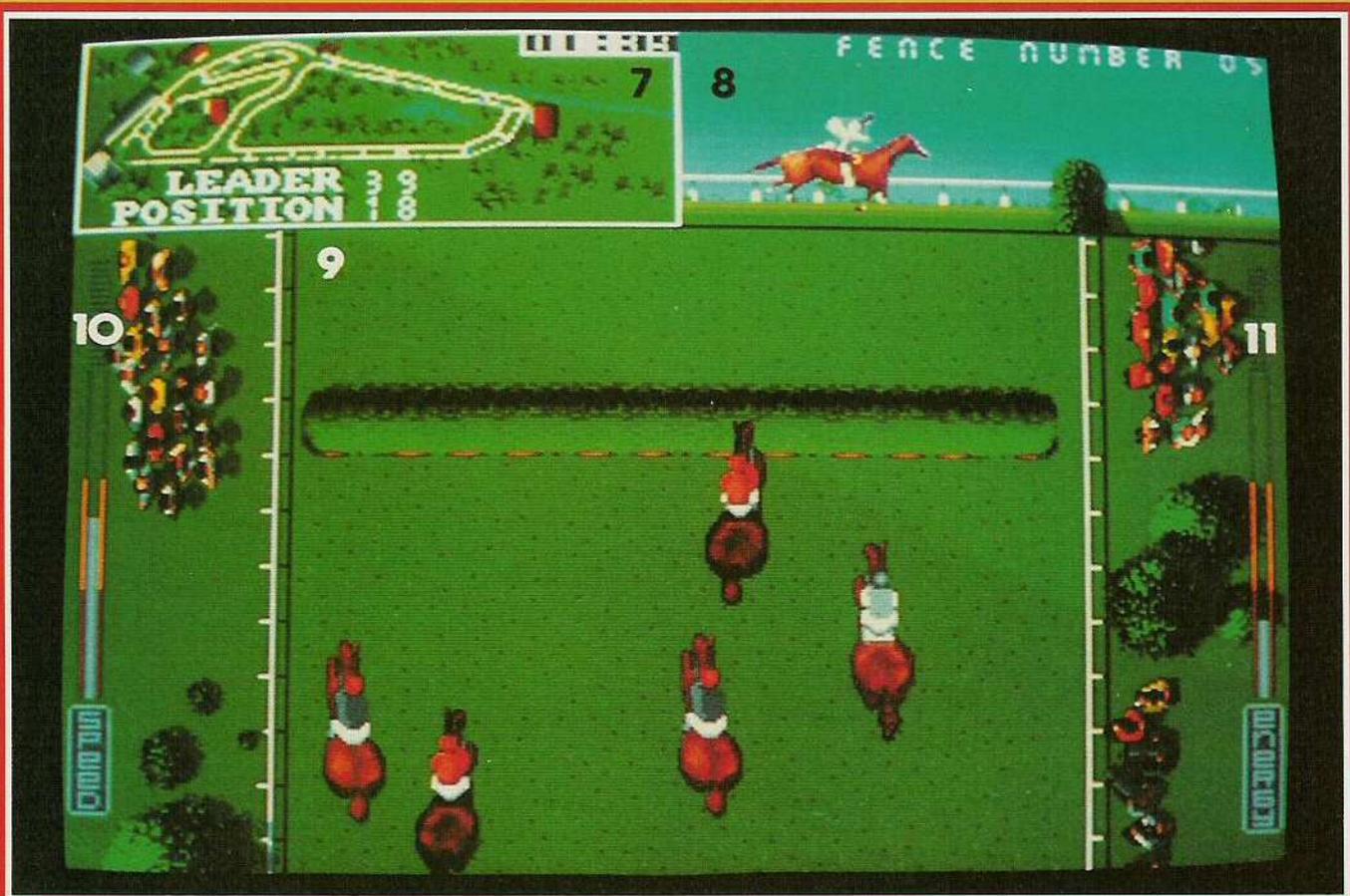
Après CDS et son Double Horse Racing, voici Elite qui se lance sur le turf. Malgré une gestion des options un peu lourde dans la maniabilité et la clarté de l'écriture, Grand National est mieux réussi que son prédécesseur.

Les 10 000£ qui vous sont attribuées au commencement du jeu vont vous permettre, non seulement de parier, mais également d'acheter un cheval et de le faire courir (course qui fera plus souffrir le joystick que le canasson!). Bien sûr, la somme de départ est trop faible pour vous permettre d'acquérir autre chose qu'un tocard, mais si vos paris rapportent, vous pourrez toujours le revendre pour acheter une bête plus rapide. Quant aux paris, il faut tenir compte du terrain, de l'âge, de la côte et de la forme des chevaux avant d'engager son argent. Je vous conseille ensuite de jouer 'placé' et non 'gagnant', si vous voulez retirer quelques sous de votre mise, car les résultats sont souvent hasardeux.

Grand National est le meilleur jeu du genre, mais je doute qu'il puisse vous passionner très longtemps. L'ambiance des courses, ça se recrée difficilement sur micro!



	AM
GRAPHISME	64%
ANIMATION	70%
SON	59%
INTERET	60%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ELITE
PC : Non annoncé	
ST : Non annoncé	



ATARI ST

AMIGA

IBM

C'est notre privilège et notre plaisir de vous présenter les deux titres suivant d'une toute nouvelle gamme de jeux de qualité supérieure que vous pouvez apprécier à l'aide de votre Atari ST/E, Commodore Amigé ou IBM PC.

Conservant leur qualité mais au prix réduit, les titres de la nouvelle gamme de jeux pour 16 bits. Encore qui seront présentés dans les mois qui suivent, ont déjà prouvé leur popularité lors de leur première publication.

Qu'il s'agisse de la version officielle et approuvée d'un classique de salle ou d'une simulation authentique de jeu de sport, vous trouverez sans aucun doute chaussure à votre pied.

Présenté dans un élégant emballage de cristal, et en vente au prix incroyable de FF91.20 chacun des titres publié par les plus grands éditeurs de jeux européens, apporte un complément de valeur à votre portefeuille de logiciels, et il est possible de se le procurer auprès de tous les détaillants sérieux.

Elite Systems Ltd. Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands WS9 8PW England  
Consumer Hot Line (0) 922 743408

# SEULS LES JEUX ELITE SONT ASSEZ BONS POUR QU'ON DEMANDE

**NEU**

**16-Bit  
ENCORE**

**FF91.20**



Frank Bruno  
© 1988 Elite Systems Ltd.  
Beyond the Ice Palace  
© 1988 Elite Systems Ltd.

### Date de parution en Europe

Frank Bruno (IBM PC)	
Europe	7.5.90
UK	23.5.90

Beyond the Ice Palace (ST/Amiga)	
Europe	30.4.90
UK	16.5.90

# ENCORE

# MANCHESTER UNITED



Il faut tout de suite faire un distinguo entre les versions ST et Amiga, cette dernière étant incontestablement la meilleure. En effet sur ST, le déplacement des joueurs souffre d'une certaine lenteur, altérant par la même occasion l'intérêt du jeu. C'est la seule différence qui existe, hormis les sons et bruitages, entre les deux versions.

Au niveau du jeu, Manchester United regroupe à la fois un logiciel de management et un logiciel d'arcade. Avant de débiter un match ou la saison, il vous faut gérer votre équipe, en fonction des diverses possibilités habituellement présentes dans le monde du ballon rond. Vous pouvez acheter ou vendre un joueur, tout en tenant compte de leur cote (il est possible d'influer sur celle-ci en marchandant le prix) et des autres clubs intéressés par l'offre, vous avez la possibilité d'entraîner vos joueurs (qu'il s'agisse d'un simple dégrèvement ou d'une complète remise en forme), vous pouvez connaître l'image de marque de tel ou tel joueur, ainsi que la progression de n'importe quelle équipe, enfin, il vous est possible de personnaliser votre groupe de joueurs et toutes les équipes, en leur donnant le nom souhaité. Dernière précision, vous avez à choisir entre cinq dispositions tactiques différentes, à savoir le 4-4-2, 4-4-3...

Dès lors, le match peut commencer! Sur le terrain, le joueur accompagné de quatre flèches est celui que vous dirigez, et un scanner placé en bas, à gauche de l'écran,

vous renseigne sur le placement de vos joueurs. A vous de tirer parti du mieux possible de ces informations. Un conseil, sur Amiga ne tardez pas à donner la balle à un de vos partenaires, l'équipe adverse (et quelle qu'elle soit) a tendance à contrer la majorité de vos ballons. Tous les coups du football sont permis: dribble, tackle, tir rasant, en cloche, lobe... Au niveau des tackles, si vous en effectuez un trop appuyé, sachez que le joueur adverse peut être blessé et obligé de sortir du terrain. Bien sûr, ce cas de figure peut également vous arriver. Dans l'ensemble un bon jeu, mais pas encore assez pour venir contester la suprématie de Kick Off, et encore moins celle de Kick Off: Player Manager!

	AM	ST
<b>GRAPHISME</b>	77%	77%
<b>ANIMATION</b>	75%	68%
<b>SON</b>	49%	49%
<b>INTERET</b>	77%	77%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : 7/10</b>
AM : En vente		<b>DOC : 7/10</b>
PC: Avril		<b>KRYSSALIS</b>
ST : En vente		



# QUOI QUE VOUS CHERCHIEZ, CHERCHEZ D'ABORD ELITE!

## SPACE HARRIER™

## Grand National OVERLANDER

© 1985, 1989 Sega Enterprises Ltd.

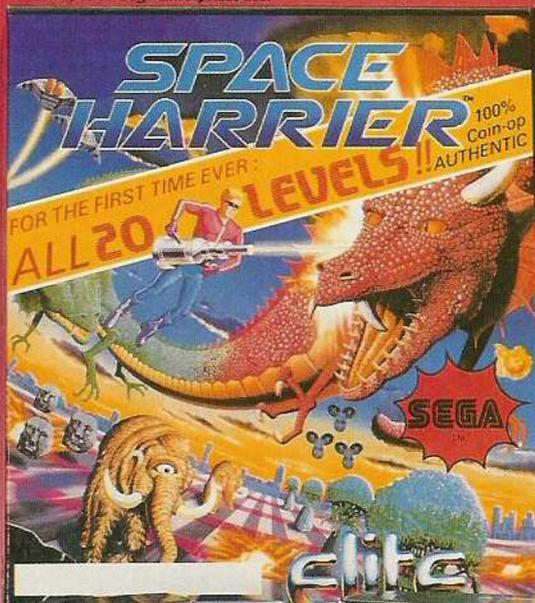
SPACE HARRIER

ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC  
AMIGA  
AMIGA

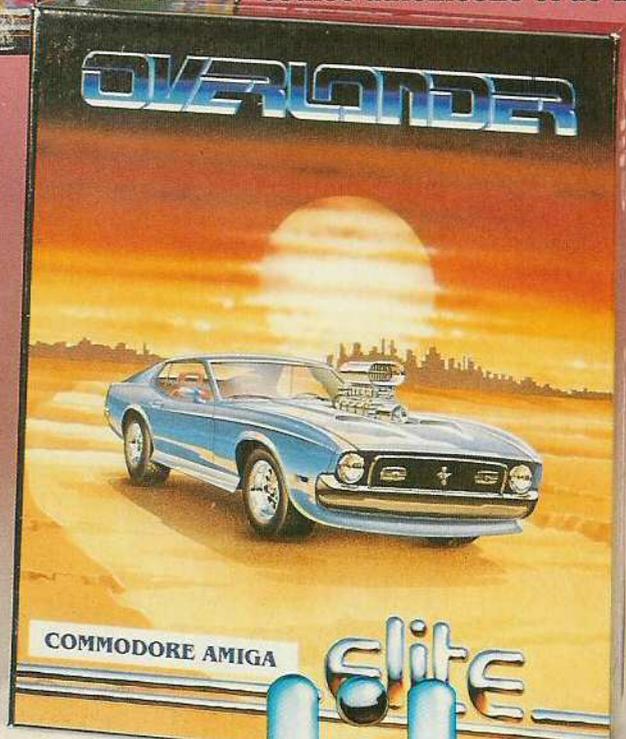
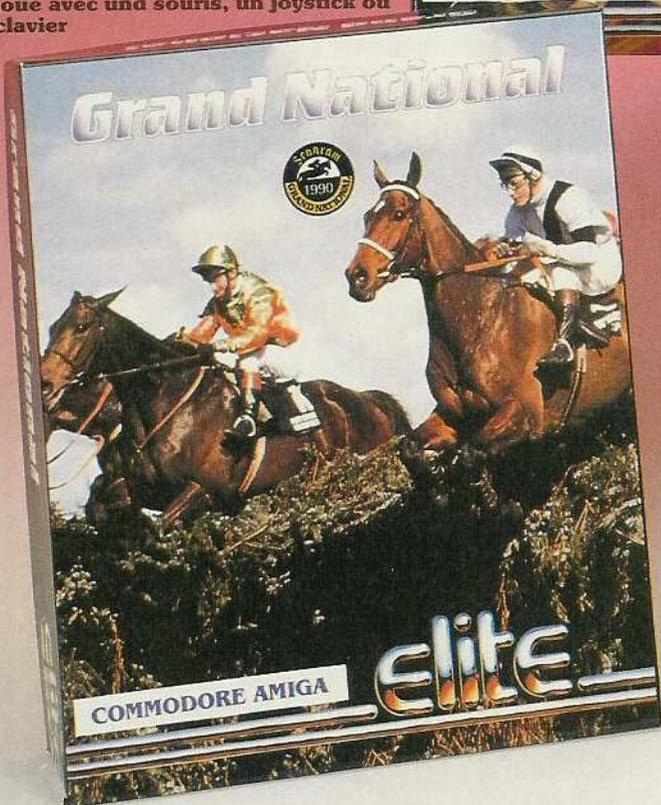
GRAND NATIONAL  
OVERLANDER

Si vous cherchez une combinaison de stratégie et de talents hippiques, "Grand National" devrait vous convenir. Basé sur le concours hippique annuel, nous avons mis toute l'excitation sur ordinateur. Voici un bref aperçu de ce que vous pouvez trouver dans "Grand National":

- Gestion d'étable - achat/vente de chevaux
- Choix entre 1,5 ou 10 années de jeu
- Séquence de pari - accumulation de fonds pour la prochaine saison
- Equilibre de niveaux de vitesse et d'énergie pour terminer la course
- Discours "digitalisé"
- Titre consacré du jeu
- Se joue avec un souris, un joystick ou un clavier



C'est de jeu de salle que vous cherchez, nous vous proposons "Space Harrier". Pour la première fois, nous pouvons vous offrir tous les 20 niveaux tirés des jeux à sous de Sega. Présentés dans leur nouvel emballage pour marquer cette occasion spéciale, "Space Harrier" doit faire partie de la collection à 16-bits de tout un chacun. Pour les fanatiques de la conduite, "Overlander" convient à merveille! Cette version Amiga de "Overlander" a été complètement reconçue et reprogrammée pour s'adapter aux facilités de l'ordinateur Amiga et le résultat en est jeu d'action spectaculaire, rapide, de course automobile et de tir.



# elite

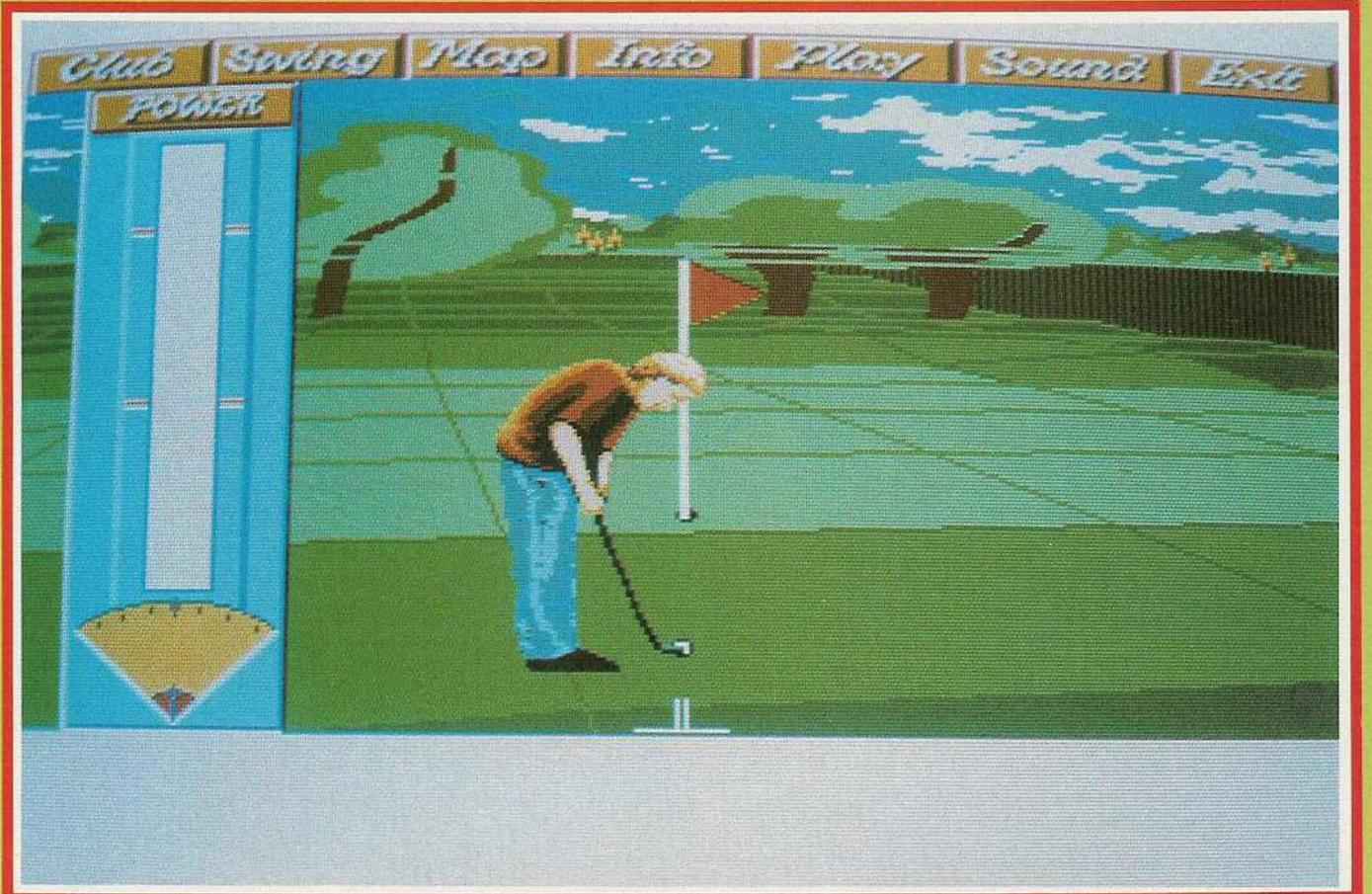
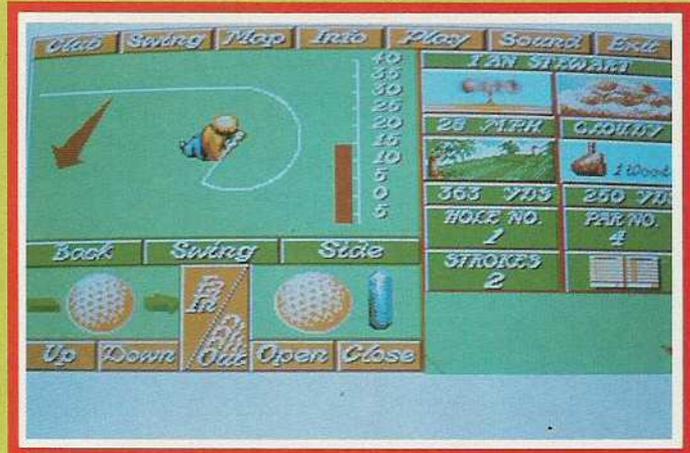
# ULTIMATE GOLF



Depuis un certain temps, les simulations de golf se faisaient rares sur nos micros. Ultimate Golf arrive à point pour nous rappeler que cette discipline a toujours été l'un des supports favoris des programmeurs, et avec bonheur il faut le souligner. D'ailleurs cette toute dernière version se place sans aucun problème parmi les meilleurs logiciels du genre déjà existants, et peut-être même en

première place au niveau des choix offerts au joueur.

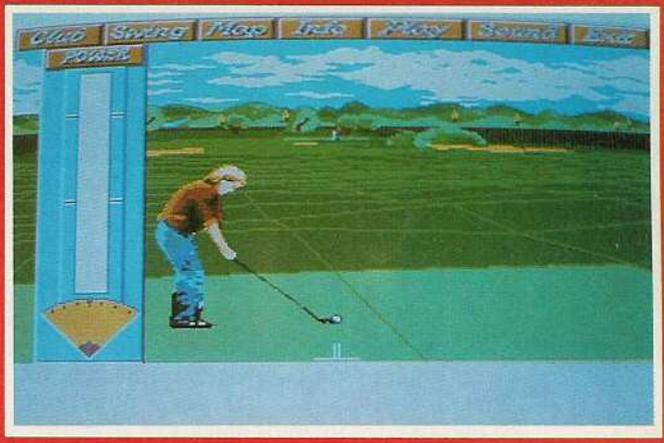
Après avoir opté pour l'une des deux courses proposées par le programme, il est possible de faire le parcours de plusieurs façons différentes. Auparavant, je vous conseille de vous entraîner, croyez-moi cet exercice est loin d'être superflu! Dès que vous commencez à maîtriser un peu mieux tous les paramètres, lancez-vous. Le premier type de jeu est appelé le "Strokeplay": on peut y jouer à deux comme à trois ou quatre joueurs. Le score réalisé par chacun d'entre eux est enregistré pour chaque trou et au final, vous obtenez votre "par" sur la totalité du parcours. Le deuxième type de jeu est appelé "Matchplay": il faut impérativement y jouer à deux ou quatre joueurs. La différence majeure avec le jeu précédent réside dans le système de notation. Ici le bilan est effectué à la fin du parcours, et le programme vous donne le nombre de trous gagnés, ainsi que le nombre de trous perdus. Enfin, vous pouvez choisir l'option "Fourball, Foursome et Greensome": elles se jouent toutes avec quatre joueurs formant des équipes de deux. Dans la première, chaque joueur joue une balle et le



score est noté à chaque trou, la deuxième se joue avec deux balles, et chaque joueur joue alternativement, alors que pour la dernière, chaque participant joue sa balle, et seul celui qui la place le plus près du trou peut continuer pour le terminer. Voilà pour les différents types de jeu. Bien évidemment, il est possible de compliquer légèrement le jeu en décidant de valider les options "vents", "climat" (très influant sur la vitesse de la balle) ou en donnant la possibilité aux joueurs de donner des effets à la balle. Ensuite, il vous faut choisir quatorze clubs parmi dix-sept à emporter.

Une fois en place et le "tee" placé, vous devrez choisir votre club. A cet instant, deux voies s'offrent à vous : suivre les conseils de votre caddie ou décidez vous-même du club à utiliser (un conseil, le caddie se trompe rarement). Pour armer votre swing, le principe est des plus classiques : une barre verticale se trouve à gauche du personnage représentant votre joueur et comporte deux barres horizontales, une pour la moitié, l'autre pour le maximum. Pour orienter votre balle, une sorte de métronome est présent au bas de l'écran, et s'immobilise dès que vous cliquez sur le bouton de la souris, indiquant par là même la direction choisie. Bien sûr, l'idéal est de cliquer au moment précis où le métronome revient en son centre. Afin de jeter toutes vos forces dans votre geste, il faut aller "tutoyer" la barre du haut et parfois même la dépasser. Mais attention dans ce dernier cas, l'erreur admise par le programme au niveau de la direction de la balle sera minime.

Côté réalisation, ce soft fait partie des meilleurs, avec de superbes graphismes. En revanche les bruitages sont quasi inexistantes. Pour l'animation, c'est très bon, puisqu'il s'agit d'une séquence complète d'un swing du fameux Greg Norman digitalisée. Une très grande réussite de chez Gremlin!



	AM
GRAPHISME	78%
ANIMATION	77%
SON	-
INTERET	84%

**Disponibilité**  
 AM : Avril  
 PC : Non annoncé  
 ST : Avril

**PACKAGING :** -/10  
**DOC :** -/10  
**GREMLIN**

## SOCCER MANAGER PLUS



Comparé aux deux autres softs du même type, testés ce mois-ci dans Génération 4, Soccer Manager Plus apparaît assez nul pour ne pas dire plus ! Si les options proposées au niveau du management sont bonnes : achat ou vente de différents joueurs, entraînement, fixation du prix du billet..., la partie réservée au jeu proprement dit est quasi inexistante. Les graphismes du terrain, comme ceux des joueurs, sont d'une pauvreté affligeante, ainsi que les actions du jeu. Seuls quelques bruitages restent corrects ! Franchement on ne s'amuse pas du tout. Devant le très bon Manchester United et l'excellent Player Manager, ce logiciel ne fait le poids. A oublier très vite !

STARBYTE  
 Amiga  
 INTERET: 17%

# 3615 GEN4

**LES INFORMATIONS AU JOUR  
 LE JOUR, SACHEZ QUAND  
 SORT TEL OU TEL LOGICIEL  
 EN TAPANT \*NEW SUR  
 LE MENU GENERAL.**

# SKI OR DIE



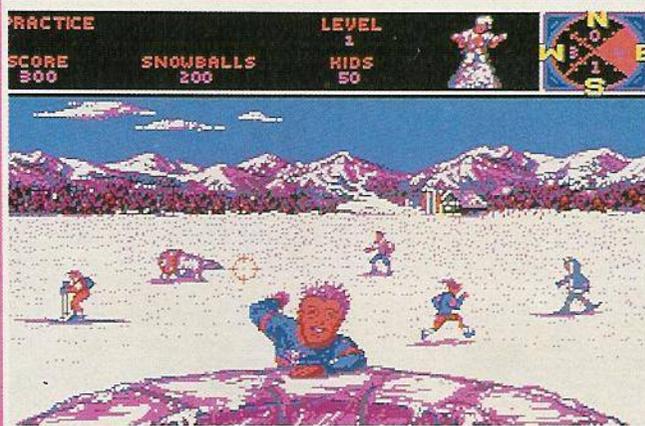
Ski or Die n'est rien de plus qu'une copie de Winter Games, avec des épreuves assez particulières il est vrai! Vous pouvez vous entraîner, concourir dans une ou dans les cinq épreuves proposées (jusqu'à six joueurs). Ces épreuves fournissent le seul élément vraiment intéressant de ce soft, avec un peu d'originalité. Il y a le saut à skis avec figures acrobatiques: flip, saut

écart... Vous avez huit possibilités de figures.

La bataille de boules de neige, consiste à viser diverses cibles et à leur envoyer des projectiles pour les mettre K.O. La descente d'une piste sur une bouée (cette épreuve m'a fait penser à Toobin de chez Domark) est assez sympa. Vous devez non seulement descendre plus vite que votre adversaire (voire éventuellement le pousser hors de la piste), mais vous devez en outre ramasser ou éviter divers objets.

Il y a aussi le skate-board des neiges, où vous devez effectuer un maximum de figures et éviter divers obstacles, dans une espèce de tunnel de glace.

Vous avez enfin la descente d'une piste noire "foncée", avec précipices, obstacles, sauts par-dessus des ravins et portions de pistes bosselées. Vous devez non seulement descendre vite, mais en plus il faut le faire avec style (divers sauts sont possibles, certains étant plus ou moins bien notés). Graphiquement ce n'est pas génial, mais heureusement que l'humour est omniprésent (surtout quand vous vous plantez). De très nombreux gags font de ce soft, un jeu distrayant, qui devrait satisfaire tout le monde. Personnellement, j'aurais préféré voir plus d'épreuves, des graphismes plus jolis et une maniabilité supérieure à ce qu'elle est. Attendons le prochain soft de ce genre.



	PC
GRAPHISME	45%
ANIMATION	71%
SON	-
INTERET	56%

### Disponibilité

AM : Non prévu

PC: En vente

ST : Non prévu

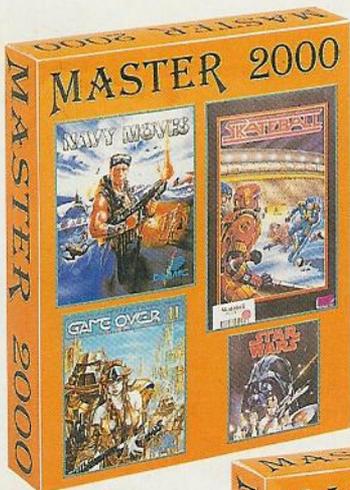
PACKAGING : -/10

DOC : 7/10

ELECTRONIC ARTS



# Des sélections à empiler les compilations

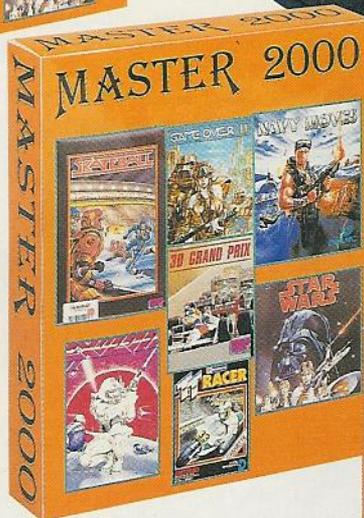


**129F**

En cassette

Compilation 4 JEUX pour SPECTRUM ou COMMODORE C 64

- NAVY MOVES
- SKATE BALL
- GAME OVER II
- STAR WARS



**139F 199F**

En cassette

Compilation 7 JEUX pour AMSTRAD CPC

- SKATE BALL
- NAVY MOVES
- EXOLON
- STAR WARS
- GAME OVER II
- 30 GRAND PRIX
- TT RACER



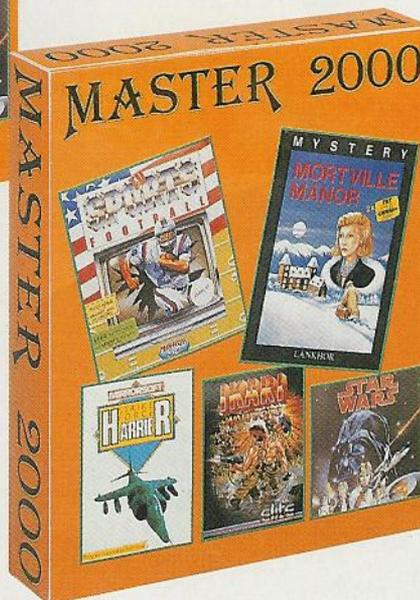
3 CARTOUCHES + 1 MANETTE

**269F**

OFFRE SPÉCIALE

pour ATARI VCS 2600

- GHOSTBUSTERS
- MARIO BROS
- CIRCUS + 2 contrôles manuels
- 1 MANETTE de jeu Ace



**299F**

En disquette

Compilation 5 JEUX pour AMIGA, ATARI ST, PC 5'25, PC 3'50.

- STRIKE FORCE HARRIER
- IKARI WARRIORS
- TV SPORTS: FOOTBALL
- MORTVILLE MANOR
- STAR WARS

Prix valables jusqu'au 31 mai 1990.

# CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

# PLAYER MANAGER



Voici enfin le nouveau programme de Dino Dini, qui, après Kick Off, nous propose un nouveau jeu de foot reprenant les bases de ce dernier, mais y ajoutant une partie de réflexion, avec la gestion de l'équipe.

Vous jouez le rôle de l'entraîneur, qui peut également être joueur, et vous devez prendre diverses décisions chaque semaine, décisions qui joueront un rôle important

dans l'évolution de votre équipe.

Vous pouvez tout d'abord examiner les joueurs de votre équipe. Vous obtenez ainsi leurs caractéristiques physiques, mais aussi leur moral et l'historique de leur carrière. Si un joueur est blessé, on vous donne alors une estimation du nombre de semaines pendant lesquelles il ne pourra pas jouer. De même, si l'un de vos joueurs est sanctionné et expulsé, vous apprenez le nombre de semaines d'arrêt qu'il doit respecter. C'est aussi à partir de cette liste des joueurs que vous pouvez mettre en vente un de ceux-ci, ou reconduire un contrat pour deux, trois ou quatre ans, si le joueur accepte de rester dans votre équipe.

Le second menu vous donne la liste des matchs à jouer, et surtout le classement détaillé dans chaque division.

Le troisième menu permet d'obtenir les résultats de la Coupe qui se joue durant tout le championnat, avec les équipes de toutes les divisions.

Le quatrième menu permet d'apprécier vos résultats. Les dirigeants du club donnent, sous forme de pourcentage, un avis sur votre capacité d'entraîneur. Attention à ne pas les décevoir trop, sans quoi vous serez viré!

A partir de ce menu, vous obtenez également l'histoire du club, ses résultats, et surtout ses finances. Vous avez en effet besoin d'argent pour payer les joueurs, en acheter de nouveaux, etc. Si les banques ne font que de petits prêts lorsque vous commencez en troisième division, elles deviennent plus généreuses lorsque vous montez en seconde, voir en première. D'autres événements agissent sur vos finances, comme les bagarres dans votre stade qui demande des réparations, ou les contrats de sponsoring qui vous fournissent de l'argent.

Le cinquième menu se rapporte à l'entraînement. Vous pouvez entraîner un joueur à une nouvelle position. Parfois, vous découvrirez qu'un arrière très moyen sera un meilleur milieu de terrain, mais c'est une chose rare.

Vous pouvez également entraîner l'équipe à une nouvelle formation, autre que les quatre d'origine. Vous pouvez également, si le temps entre deux matchs le permet, donner

un entraînement supplémentaire à vos joueurs, mais cela n'est pas toujours bon pour leur moral. Par contre, lorsqu'ils sont vraiment désespérés ou fatigués, vous pouvez leur donner quelques jours de repos, cela leur fera du bien. Le sixième menu est consacré à l'achat des joueurs. Vous cliquez sur la catégorie de joueur que vous désirez, le prix que vous voulez mettre, et la liste des joueurs disponibles apparaît. Attention, vous n'avez que l'historique du joueur, et pas ses compétences, pour décider lequel est le meilleur. Une fois votre choix fait, on vous demande un prix. Vous devez alors marchander au mieux pour faire une affaire, mais attention à ne pas fâcher le vendeur, vous ne pourriez pas acheter le joueur avant la semaine suivante!

Le septième menu est celui des tactiques. Il vous permet de comprendre les tactiques habituelles, mais surtout, de créer vos propres tactiques simplement. Vous placez en effet les joueurs sur le terrain, en fonction de l'emplacement de la balle, et déterminez leur mouvement général. C'est simple, mais très efficace...

Le huitième menu permet de commencer à jouer. Là, la liste de vos joueurs s'affiche, et vous devez sélectionner les onze joueurs, plus les deux remplaçants qui vont participer au match, ainsi que la formation à employer. Une fois ceci fait, vous découvrez les caractéristiques et les joueurs de l'équipe adverse.

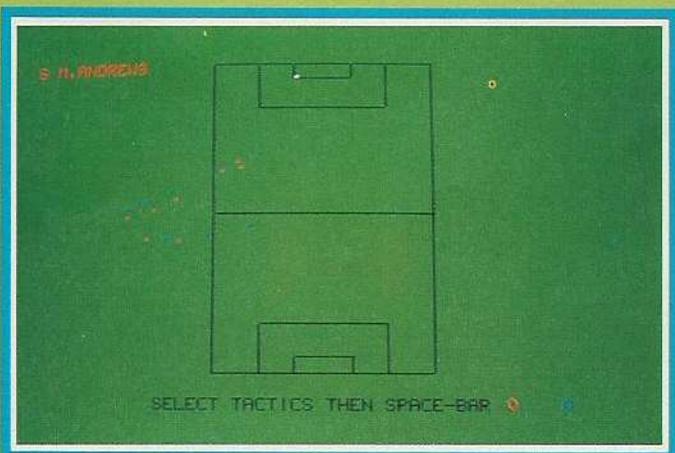
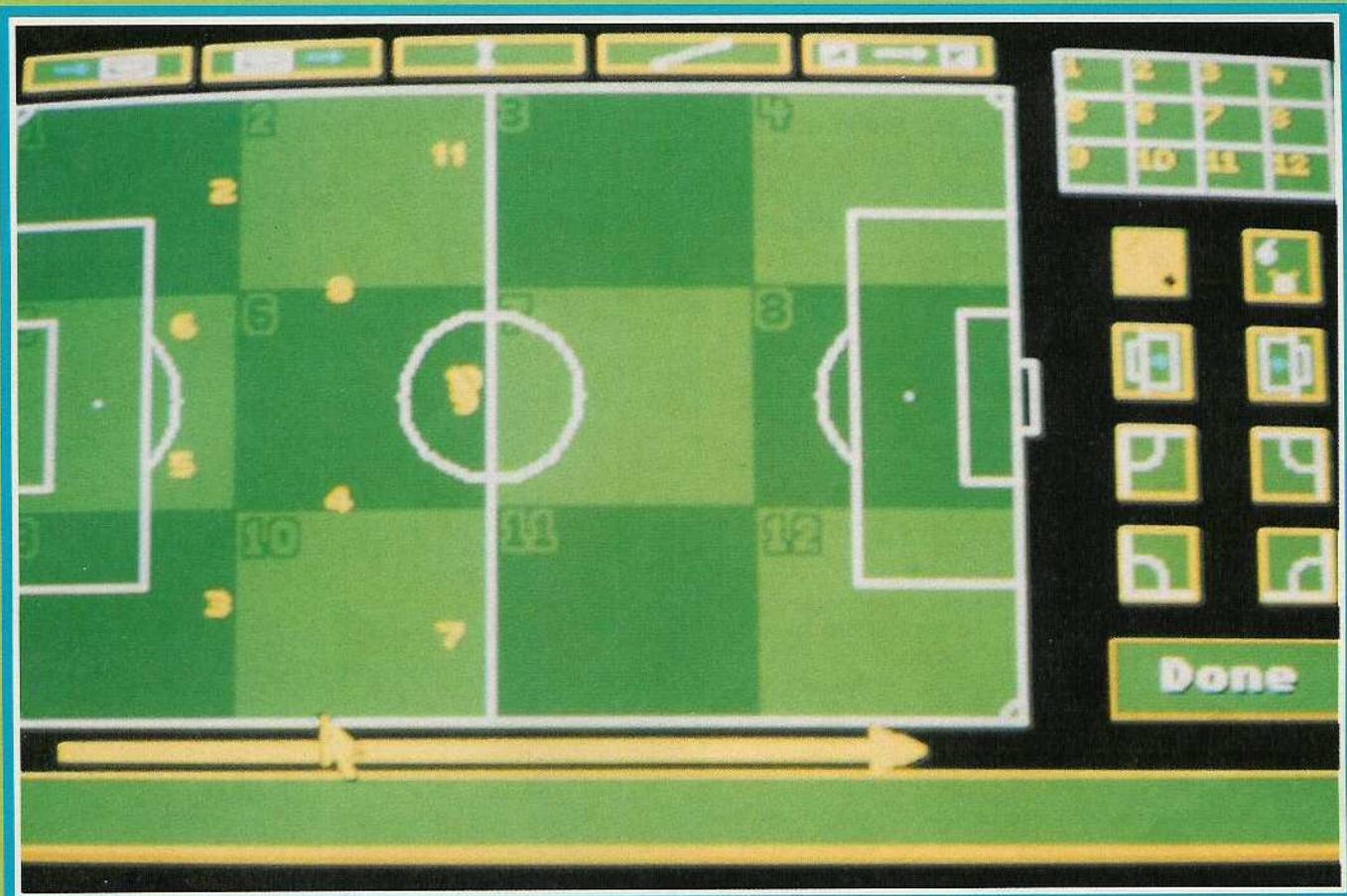
Trois possibilités s'offrent alors à vous... Soit vous demandez le résultat directement sans jouer, et la partie stratégie continue alors, soit vous demandez une partie rapide et vous voyez alors le match, en accéléré, sur le scanner. C'est très drôle, surtout si votre entraîneur est aussi joueur, auquel cas vous dirigez un des petits points.

Enfin, vous pouvez jouer normalement, un match dans le genre de Kick Off. Il y a bien sûr quelques différences. Par exemple, vous pouvez ne diriger que votre joueur, pour plus de réalisme... Les fautes entraînent parfois la blessure d'un joueur, ce qui oblige à le remplacer. Sans quoi, c'est Kick Off, avec moins de bugs!

Enfin, le dernier menu vous permet de sauvegarder votre partie...

En résumé, Player Manager, s'il ne permet qu'à un seul joueur de participer, est tout de même encore mieux que Kick Off, car l'intérêt y est ici plus élevé. C'est dire!





	ST
GRAPHISME	18%
ANIMATION	76%
SON	52%
INTERET	93%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 ANCO
PC: Non annoncé	
ST : Avril	

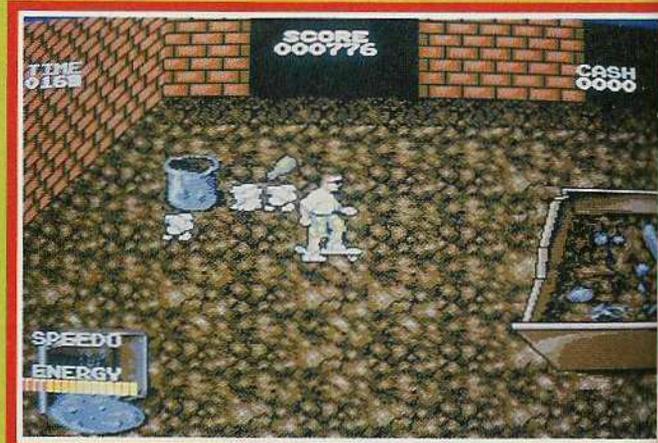
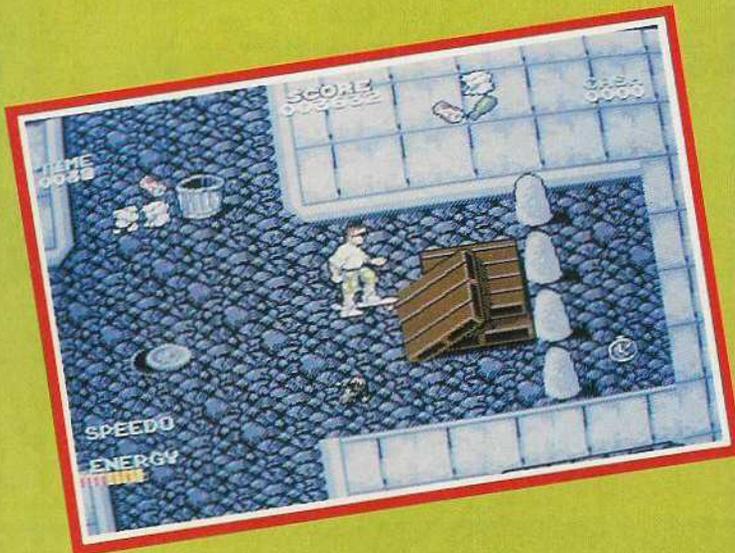
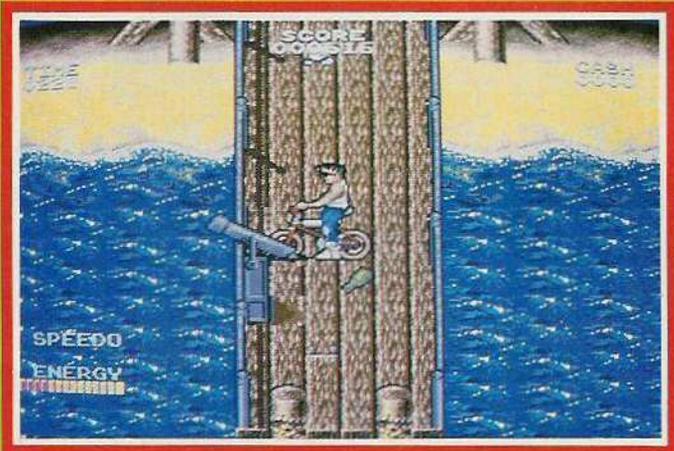
# SKIDZ



Votre petit gars, avec son look très West Coast: lunettes noires, tee-shirt et bermuda à fleurs, doit en faire craquer plus d'une. Mais ce qui l'intéresse, ce ne sont pas les filles, c'est le skate-board ou le vélo-cross. Il a trouvé un job à sa convenance: nettoyer tous les quartiers de la ville avant la venue des vacanciers. Un gros travail en perspective! La rue principale, le parc, le

chantier de construction, Chinatown, le bord du canal et la promenade en bord de mer, tous ces coins sont chargés de papiers gras et autres immondices. Dans chaque quartier, il doit ramasser au moins 75% des débris et les jeter dans les poubelles avoisinantes. Mais pour finir un niveau, il faut également tenir compte de deux facteurs: le temps et l'énergie. Le temps se recharge avec des réveils et l'énergie avec de la nourriture (ou autres bonus). Si le temps vient à manquer, une tête de mort apparaît, commence à tourner autour de notre héros comme un moustique affamé, et lui pompe son énergie. Si la barre d'énergie arrive à zéro, c'est la fin du jeu. Outre les obstacles divers (enfants, animaux, murs, trous...) qui gênent sa progression, notre sportif peut sauter les tremplins et les bords de trottoirs pour gagner des points. Il trouvera de temps en temps des pièces de monnaie, qui lui permettront, entre deux niveaux, d'aller à la boutique compléter son équipement: roues, roulettes, freins, rustines, trousse de secours, casques, genouillères et bouteilles d'eau. Après le travail, l'amusement! Notre play-boy va s'entraîner au terrain de cross en vue du championnat final.

Comment Skidz peut-il tenir sur une seule disquette, cela m'épate, vu la richesse du jeu. C'est du style Paperboy, mais tellement plus varié. Les décors et les personnages sont gros et colorés avec de nombreux détails, et les parcours sont totalement différents. Certains sont entrecoupés de chemins, d'autres bordés d'eau ou surélevés, mais tous ressemblent bien à ce qu'ils sont sensés représenter. Avant de maîtriser parfaitement les parcours et le maniement des véhicules, il y a de quoi s'amuser. De plus, le système de chronomètre rend le jeu hyper-stressant. Bravo à Gremlin, de beaux programmes comme celui-là, j'en testerais bien tous les jours!





	AM
GRAPHISME	69%
ANIMATION	87%
SON	80%
INTERET	83%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	
PC: Non annoncé	
ST : Avril	
<b>PACKAGING : -/10</b>	
<b>DOC : -/10</b>	
<b>GREMLIN</b>	

# ENFIN !

S'abonner à ST Magazine ne relève plus de l'hérésie. Vous trouverez d'ailleurs ci-dessous notre nouveau bulletin d'abonnement, qui vous permet de profiter d'un tarif avantageux, et d'être tranquille pendant un an, votre magazine préféré arrivant tout droit dans votre boîte aux lettres.

NB : les abonnements en cours sont inchangés. Les tarifs précédents ne sont plus valables à la parution de ce numéro.

## Bulletin d'abonnement à retourner à :

Pressimage - Abonnement ST Mag  
19, rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS

Je m'abonne à partir du numéro ..., pour un an (11 numéros) à :

→ **ST Magazine seul.**

Pour ne pas manquer un seul numéro, et être ainsi au courant de toute l'actualité du ST.

- France métropolitaine :** **225 Francs**
- Europe :** **290 Francs**
- Monde :** **330 Francs**

→ **ST Magazine + disquette**

Pour recevoir en plus la disquette du magazine, qui contient tous les listings publiés, ce qui évite de les taper. Les GfA Punks obéissent à la règle. En prime, un coffret ou une reliure pour ranger les numéros de ST Magazine.

Je choisis :  le coffret  la reliure

- France métropolitaine :** **625 Francs**
- Europe :** **690 Francs**
- Monde :** **730 Francs**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....

Règlement :  Chèque Bancaire  CCP  Mandat

✧ Pour l'étranger, voyez les pages boutique ✧

Signature (des parents pour les mineurs) :

# HOT ROD



Hot Rod, c'est la toute nouvelle conversion, signée Activision, d'un jeu d'arcade de chez Sega. Quoi! Vous ne connaissez pas cette machine d'arcade, genre Supersprint, mais avec un terrain qui scrolle, et où quatre joueurs peuvent participer en même temps! Alors j'explique...

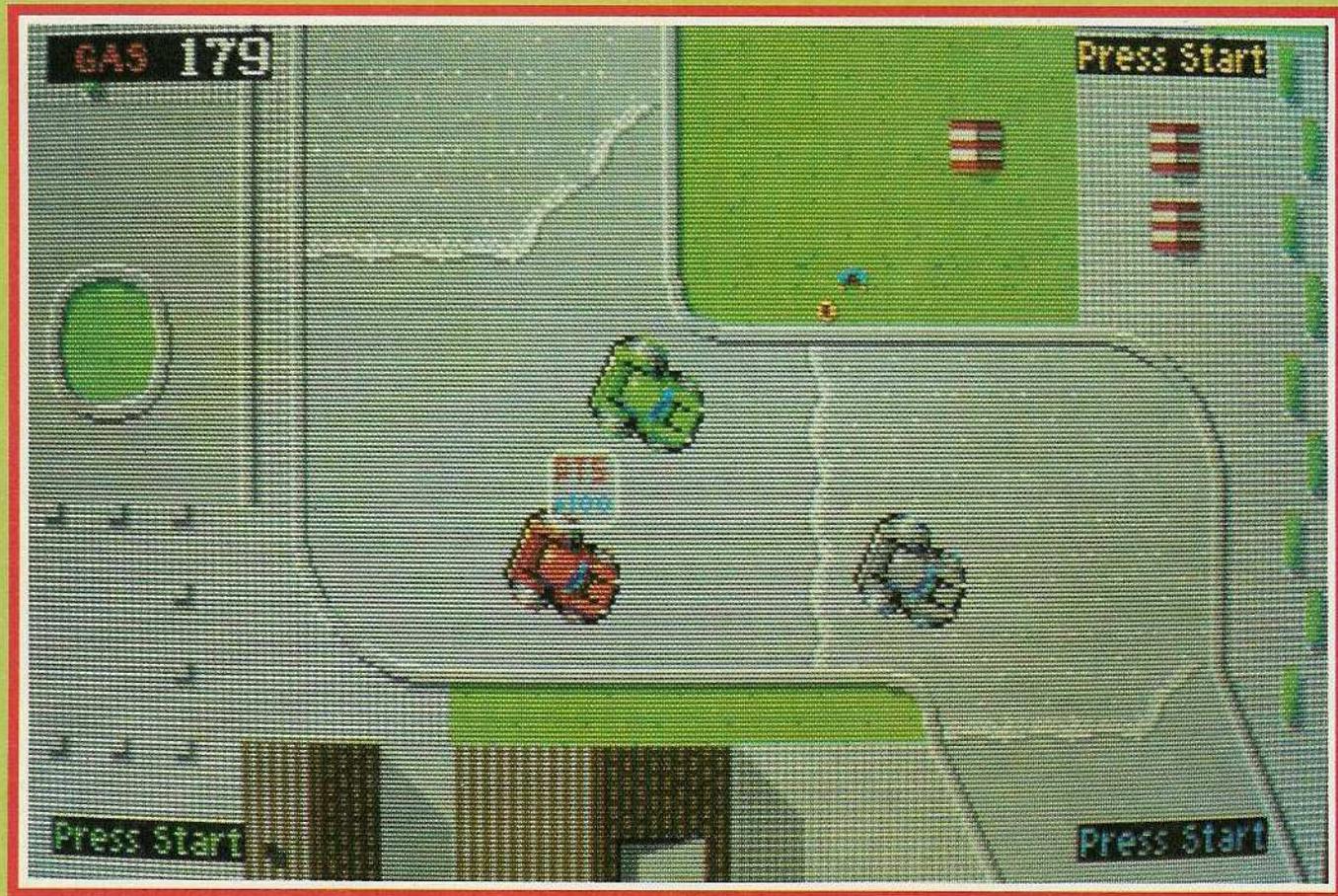
Disons donc que vous dirigez une voiture, sur un circuit plus ou moins complexe, et que vous devez arriver le premier (les trois autres voitures sont commandées soit par d'autres joueurs, soit par l'ordinateur), afin de gagner un maximum d'argent. En effet, après chaque course, vous allez pouvoir équiper votre voiture avec divers accessoires lui permettant d'être plus puissante, plus rapide, plus résistante aux chocs, plus maniable, et j'en oublie. Lors du parcours, vous ne devez jamais être largué au point de sortir de l'écran, sans quoi on vous remet en piste, mais avec 20 unités de fuel en moins... et quand vous n'avez plus de fuel, c'est le Game Over assuré! Heureusement, divers bonis en fuel (et en points), sont à ramasser sur le circuit, et vous récupérez du fuel en fin de parcours, en fonction de votre temps.

Côté adaptation, Hot Rod est bien fait. Il faut dire qu'il est l'oeuvre du programmeur de Gauntlet 2. On retrouve le même système permettant de jouer à quatre joueurs, au joystick. Il suffit d'un doubleur joystick se branchant dans le port imprimante, et disponible chez tous les bons revendeurs. Graphiquement, c'est très simple, comme le jeu d'arcade, avec des musiques sympas et prenantes. Le problème, en fait, vient de la jouabilité... Si vous jouez à plusieurs, il n'y aura aucun problème, je vous promets que

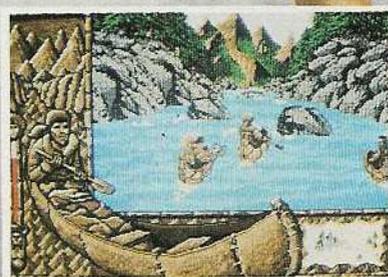
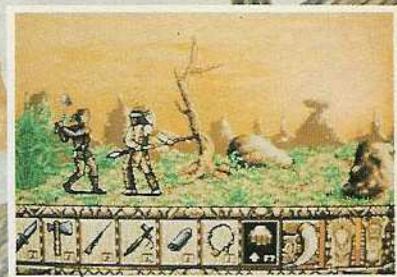
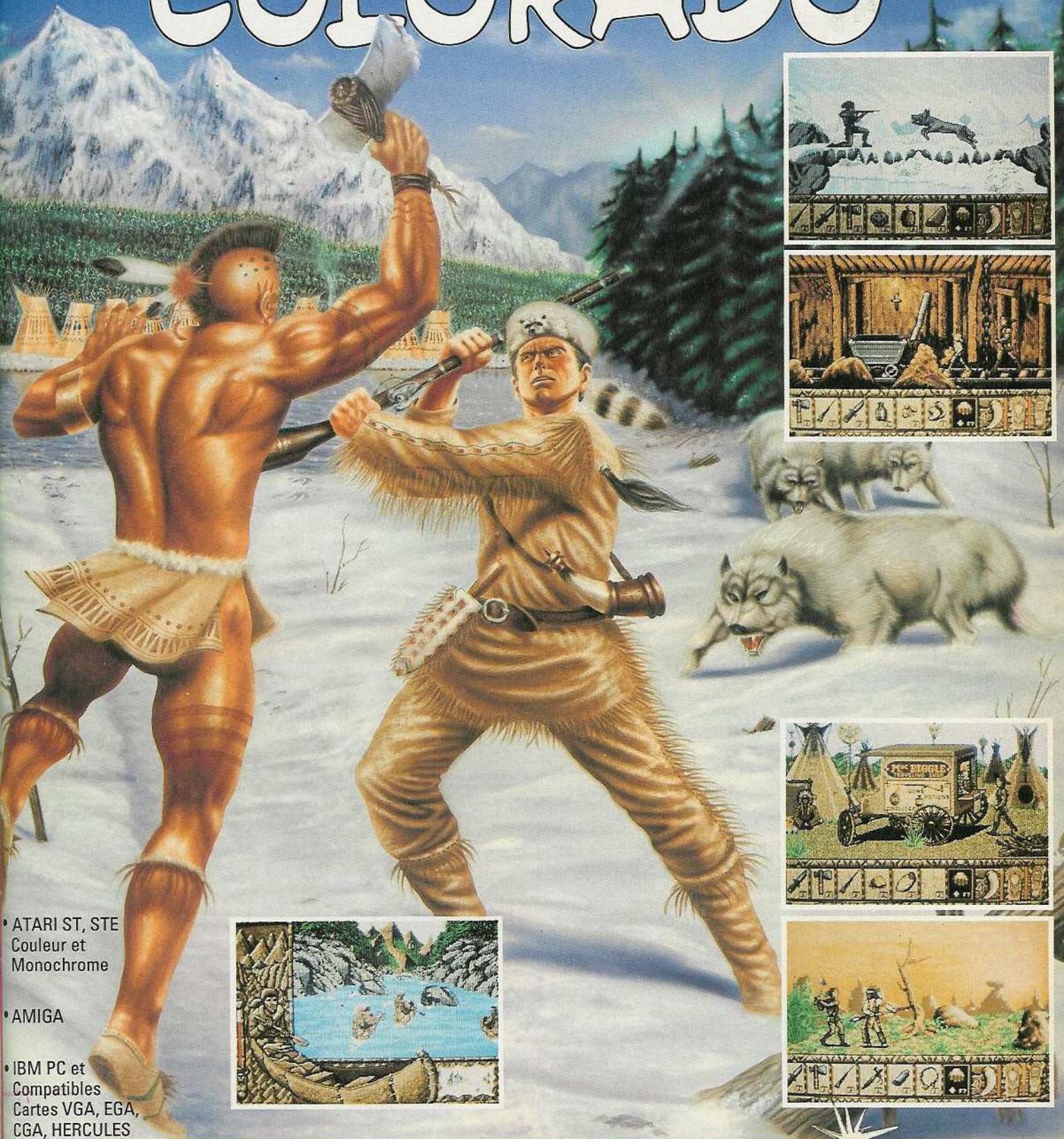
vous allez passer un bon moment! Par contre, seul, même si vous allez vous amuser, le programme vous lassera vite, car il est un peu trop facile. En effet, j'ai largement dépassé le vingtième niveau lors de ma première partie... C'est un peu dommage!

Bref, si vous connaissez des gens qui veulent bien jouer avec vous à Hot Rod, et que vous aimez ce type de jeu, ça ne fait aucun doute, vous allez vous éclater. Par contre, si vous êtes seul, je vous le déconseille.

	AM	ST
GRAPHISME	38%	38%
ANIMATION	69%	65%
SON	66%	66%
INTERET	75%	75%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : 7/10</b>
AM : En vente		<b>DOC : 5/10</b>
PC: Non prévu		<b>ACTIVISION</b>
ST : En vente		



# COLORADO



• ATARI ST, STE  
Couleur et  
Monochrome

• AMIGA

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

 Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

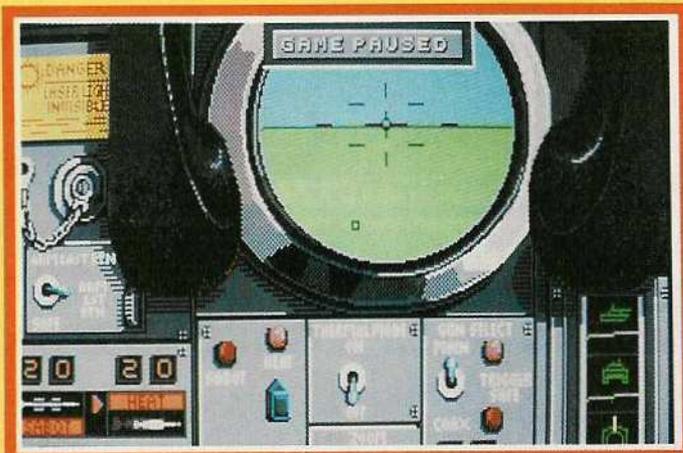
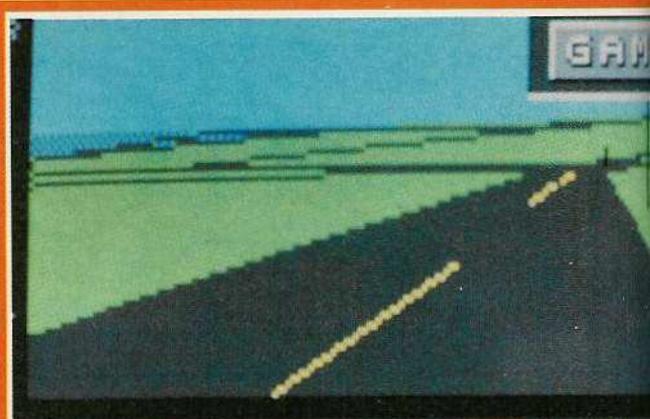
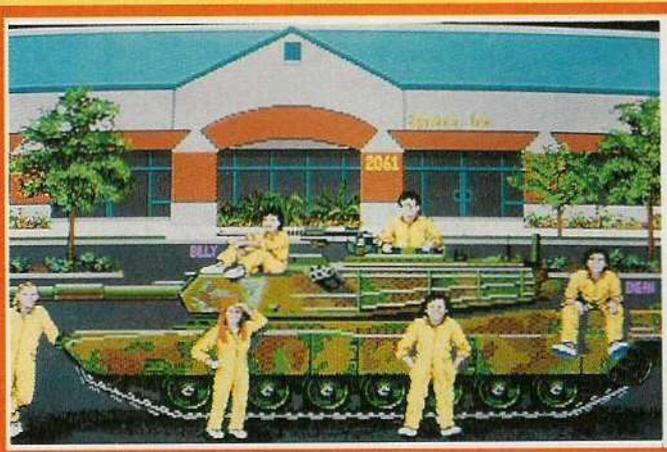
Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

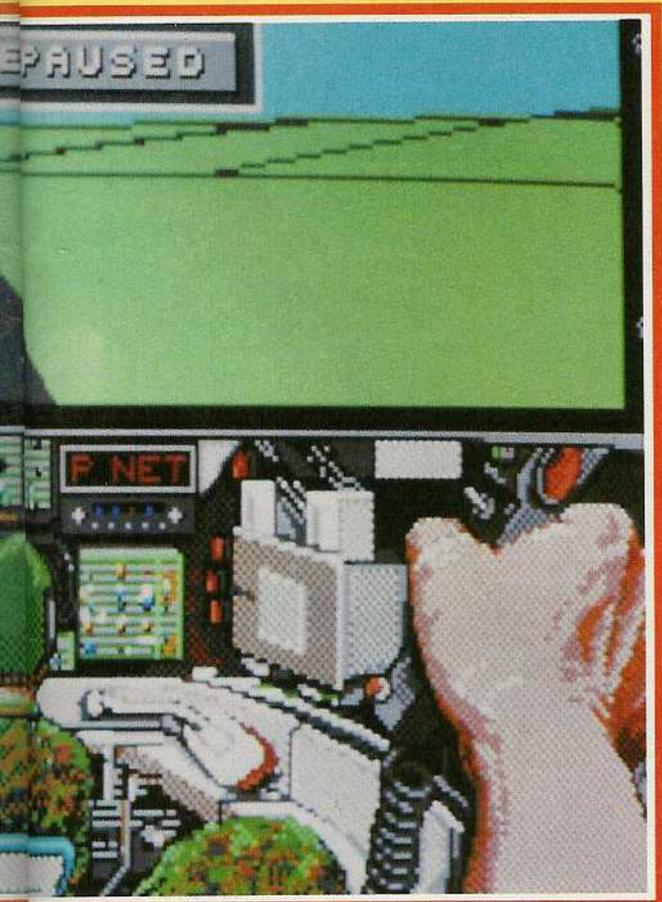
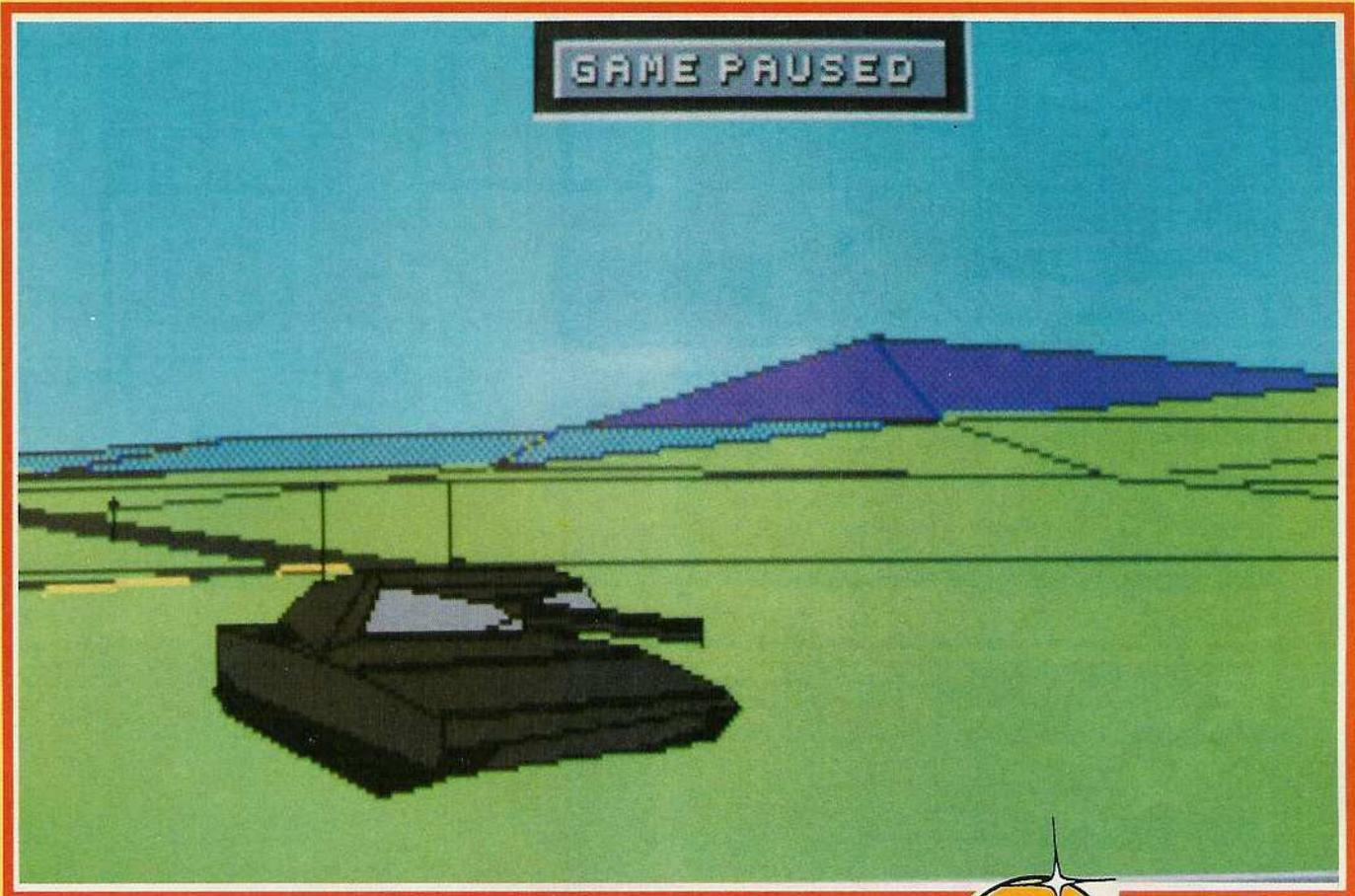
## TANK



Les simulations semblent décidément suivre des phénomènes de modes. Il y a un an de cela, c'était les sous-marins, puis plus récemment les simulateurs de conduite automobile (Vette, Indy 500) et depuis toujours, les simulateurs de vol font fureur. Dernièrement, ce sont plutôt les simulateurs de tanks (M1 Tank Platoon, M4 Sherman) qui ont la vedette. Tank est sans aucun

doute le plus complet, et une fois de plus, vous dirigez des MIAI. Tout d'abord, vous pouvez aborder ce logiciel de trois façons différentes. Vous pouvez y jouer au niveau stratégique, organisant vos unités blindées (et autres), les déplaçant sur la carte, mettant ainsi en valeur le côté wargame du jeu. Vous pouvez y jouer en vous attachant à un groupe, composé de plusieurs chars. Il est alors possible de déployer vos unités et de les diriger individuellement, faisant primer vos talents de tacticiens. La troisième possibilité est sans aucun doute la plus intéressante, puisqu'elle consiste à diriger un tank en temps réel (simulation). Vous pouvez à tout moment, passer d'un niveau de jeu à un autre. Si vous choisissez de diriger un seul tank, vous pouvez agir au choix en tant que conducteur, artilleur ou commandant. Lorsque vous êtes le conducteur par exemple, l'ordinateur s'occupe de gérer l'artilleur et réciproquement. Vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre, suivant la situation. La vue du terrain et des ennemis est en 3 dimensions faces pleines, avec une animation très réaliste et très fluide. Ainsi, lorsque vous utilisez la mitrailleuse, vous voyez même les douilles être éjectées de la culasse. Vos adversaires, tanks, avions, hélicoptères, canons, ... sont eux aussi représentés en 3D. Au niveau des options, là encore ils nous ont comblé. Vous pouvez jouer à plusieurs, en reliant vos PC par modem. Il faut alors choisir votre camp, OTAN ou forces soviétiques. Au niveau des scénarios, vous avez trois terrains de combat. Pour chacun d'entre eux, vous avez le choix entre 5 missions. Tout le jeu est basé sur un système très pratique de menus, sauf pour la simulation. Pour celle-ci, vous pouvez utiliser votre souris, mais surtout le clavier. Par exemple, si vous dirigez le conducteur ou l'artilleur, une même touche peut donc avoir deux fonctions. Très complet, très réaliste, Tank possède en outre une documentation en français très bien traduite et très bien faite. Un logiciel à posséder absolument. A la fois simulateur et wargame, ce soft est une merveille!





	PC
GRAPHISME	61%
ANIMATION	89%
REALISME	85%
SON	90%
INTERET	93%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Octobre	PACKAGING : 8/10 DOC : 9/10 SPECTRUM HOLOBYTE
PC: En vente	
ST : Octobre	

## A-10 TANK KILLER



Eh oui, Dynamix nous présente un nouveau simulateur de vol. Cette fois, vous manoeuvrez un avion (le A-10) spécialisé dans le soutien des troupes au sol et la destruction des tanks. Cet avion possède sans aucun doute le blindage le plus impressionnant de tous les engins modernes, ainsi qu'un canon de 30mm, capable de perforer le blindage de tous les tanks classiques du moment.

Vous pouvez équiper en plus votre appareil avec divers armements (missile Maverick, bombe à guidage laser, bombe Durandal, missile Sidewinder...). Ceux-ci sont plus ou moins efficaces suivant le type de la cible (bâtiment, avion ou tank). Au début, vous avez accès à quelques menus pour choisir la difficulté, de vous entraîner ou de partir en mission. De toute façon, vous devez auparavant faire vos preuves durant une séance d'essai. Vous devez tout d'abord décoller, puis détruire diverses cibles, en utilisant vos différentes armes et en employant des tactiques d'approche assez variées (le plus souvent avec des piqués et des rase-mottes). Ensuite, vous pouvez partir en mission. Il s'agit généralement de soutenir des troupes d'assaut et vous devez donc détruire divers objectifs. Il y a les cibles statiques : bâtiments, terrains d'atterrissage et ponts. Il y a aussi les convois de camions et les unités de tanks adverses. Il y a enfin les avions de chasses et hélicoptères ennemis. Assez classique en ce qui concerne ces missions, ce simulateur l'est tout autant en ce qui concerne les différentes vues et options. Vous avez ainsi 7 vues extérieures de votre appareil et 3 vues internes. Vous avez bien sûr des leurres thermiques, pour tromper les missiles adverses. Tout au long de votre mission, des messages radio vous indiqueront les ordres à suivre.

Assez agréable à jouer, ce simulateur exploite en plus le mode VGA couleur (256 couleurs). Cela donne un certain nombre de pages écrans digitalisées et des graphismes très soignés. Quant à l'animation en 3D, elle est fluide et rapide. Un bon simulateur, bien réalisé, pas vraiment révolutionnaire, mais assez prenant !



	PC
GRAPHISME	80%
ANIMATION	92%
REALISME	88%
SON	51%
INTERET	78%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	PACKAGING : 8/10 DOC : 9/10 ACTIVISION
PC : En vente	
ST : Non prévu	

# LOST PATROL



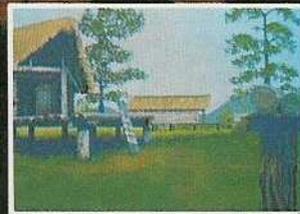
**4 D'OR 90 de GENERATION 4  
pour le Meilleur Graphisme**  
*"Un événement graphique..."*

**GENERATION 4**  
*"Les paysages de ce jeu d'action/aventure sont  
splendides avec des animations soignées"*  
**JOYSTICK**

**NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE**

# ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir... ça et un détachement dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira dont jamais!



# AMIGA



# ATARI ST

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



## DRAGON WARS



Tous les possesseurs de 16 bits connaissent sûrement la saga Bard's Tale, jeux d'aventure interactifs parmi les tout premiers à être désignés par le terme de jeux de rôles. Dragon Wars peut être considéré comme la suite de Bard's Tale II, comme le laisse supposer l'utilitaire, qui permet de reprendre vos personnages ayant survécu à ce logiciel. Vous pouvez aussi créer votre propre

équipe de quatre personnages, chacun étant défini par des talents et des caractéristiques propres. Ces dernières sont la force, la dextérité, l'intelligence, le pouvoir et la constitution. En plus de celles-ci, vous avez des connaissances en certains domaines (magie, ville, montagne,...), des compétences générales (escalade, natation, faire un bandage, ouvrir une serrure, etc.), ou de combats (épées, arcs, masses d'armes, ...). Il existe enfin et surtout des compétences en magie (4 types de magies différentes). Le tout doit donner des personnages différents les uns des autres, et surtout complémentaires. L'aventure commence lorsque, parti pour découvrir de nouveaux mondes, vous arrivez sur une grande île, centre d'un archipel. A peine avez-vous mis les pieds sur cette île, que vous êtes envoyé au Purgatoire, une cité remplie de criminels et d'esclaves. A vous d'en sortir et de comprendre ce qui se passe dans cette contrée. Des intrigues politiques, des batailles, des voyages et de l'aventure, voilà de quoi vous occuper un moment. Vous pouvez engager d'autres personnages ou invoquer (si vous avez le sortilège le permettant, bien sûr) des créatures (élémentaux, animaux, salamandre, etc.). Votre groupe peut au maximum comporter 7 individus, mais attention, seuls les quatre premiers peuvent combattre au corps à corps. Vous découvrirez rapidement que la magie est interdite sur ces îles, et un de vos principaux problèmes sera de trouver des mages prêts à vous l'enseigner. La vue est en 3D, que vous soyez en ville, dans un donjon ou à l'extérieur. Lors d'une ren-

contre, un dessin des créatures rencontrées apparaîtra dans la fenêtre en haut à gauche. Vous pouvez alors, soit attendre, soit combattre, soit utiliser un objet, soit vous enfuir (cette solution est bien souvent la meilleure). Après chaque combat, vous gagnerez un certain nombre de points d'expérience et de l'argent (trop rarement). Bien évidemment, vous trouverez parfois des armes et objets magiques, ou des boutiques pour acheter divers matériels (armes, armures, etc.). Passons maintenant aux choses vraiment intéressantes avec l'utilisation des compétences. En effet, à tout moment vous pouvez utiliser vos talents pour escalader un mur, ou pour crocheter une porte ou un coffre, ou encore pour suivre des traces. Vous pouvez même utiliser votre force pour défoncer un mur ou ouvrir un passage. Bien sûr, ce genre d'action ne marche pas toujours, mais par moments, alors que vous vous croyez bloqué, l'utilisation d'une compétence ou d'un objet peut vous débloquer et vous sauver la vie. Il faut donc faire particulièrement attention aux descriptions des endroits où vous vous trouvez, pour agir en conséquence. D'autre part, les créatures rencontrées ne sont pas toutes ennemies, alors sachez vous montrer diplomate. Le système de jeu a donc été bien amélioré (gestion de la souris, plus d'options), ce qui permet désormais de se trouver en présence d'un véritable scénario sur lequel vous pouvez influencer. Les graphismes sont toujours aussi jolis, les ennemis en particulier, puisqu'ils sont tous animés. Un élément qu'il faut aussi apprécier est le fond sonore (cris, bruits de verrous quand vous ouvrez une porte, etc.), avec des sons très bien digitalisés. Après tous ces compliments, je dois cependant expliquer la note un peu "sévère" que nous avons attribuée à ce logiciel. En effet, les programmeurs n'ont prévu qu'une seule sauvegarde du jeu, et ça, c'est totalement scandaleux! Ainsi après une vingtaine d'heures de jeu, je me suis retrouvé dans une situation inextricable, complètement bloqué. Avec plusieurs parties sauvegardées, j'aurais pu m'en sortir, mais là, j'ai dû tout recommencer depuis le début. En plus, chaque personnage ne peut porter plus de 12 objets, ce qui est nettement insuffisant pour ce genre de logiciel. Il est dommage que de telles erreurs (surtout le problème de la sauvegarde) subsistent dans un soft, qui sinon est très intéressant.



	PC
SCENARIO	80%
GRAPHISME	64%
ANIMATION	66%
SON	63%
COMMANDE	59%
NIVEAU	B
INTERET	76%
Disponibilité	
AM : Avril	PACKAGING : 8/10
PC: En vente	DOC : 8/10
ST : Non annoncé	ELECTRONIC ARTS



# Castle Master



Distribués par

**UBI SOFT**

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

Un nouveau jeu 3D d'action/aventure d'Incentive, réalisé dans le SuperFreescape™ spectaculaire.

Incentive, le groupe qui a rapporté de nombreux prix grâce à d'énormes hits tels que DRILLER, DARK SIDE et TOTAL ECLIPSE, a encore frappé! CASTLE MASTER est le résultat de nombreuses années de travail grâce au système de développement Animated Solid 3D. Cela vous catapultera vers un monde fantastique.

Soyez attentif si vous voulez découvrir les solutions aux énigmes curieuses. Des salles secrètes, des couloirs tournants et des pièges cachés en 3D: Castle Master est sûrement l'action/aventure le plus atmosphérique du genre.

Entrez dans "Castle Eternity" si vous osez! Vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.

## ROLL OF HONOUR

Incentive's past awards include

Crash Readers' Awards  
- Best Graphics  
- Most Imaginative Game  
- Best Overall Game

C & VG Golden Joystick Award

Commodore Computing International Oskar

Amstrad 100% Prix De L'Innovation

Computer Industry Award - 8 Bit Programmers of the Year

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Photos d'écran sur Amstrad, C64, Spectrum, Amiga

Publié par Domark Ltd

Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France

Tel: 16 (1) 48.98.99.00

Programmed by: Incentive Software © 1990 New Dimension International Ltd

  
**incentive**  
The Award Winners

**DOMARK**

Disponible dans les FNAC

et les meilleurs points de vente



## LOOM



Une chose est sûre, nous l'attendions depuis longtemps! Depuis "Indiana Jones: adventure game" (je vous rappelle qu'il a obtenu quatre Quatre d'Or), nous attendons toujours avec impatience les nouveaux softs de chez Lucasfilm Games. Nous vous tenions d'ailleurs régulièrement au courant des évolutions de ce logiciel (que nous attendions vraiment, faut-il vous le rappeler!). Résultat?

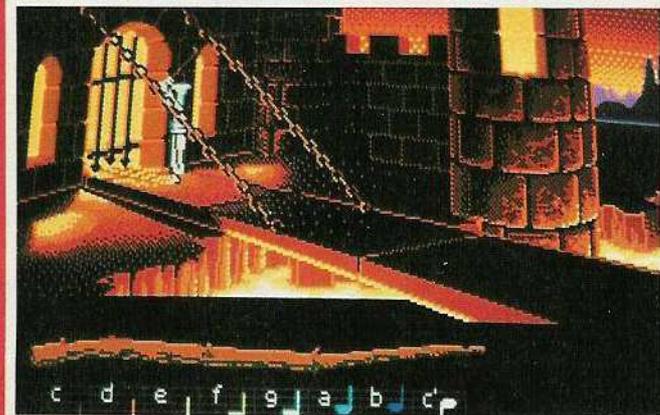
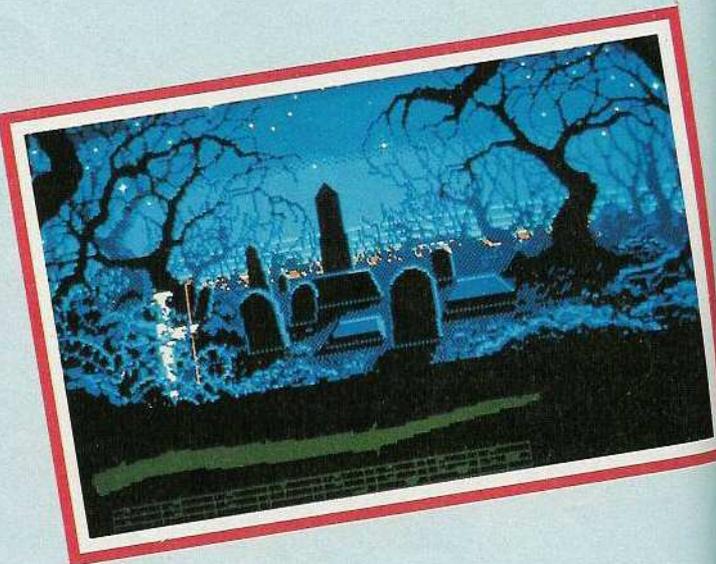
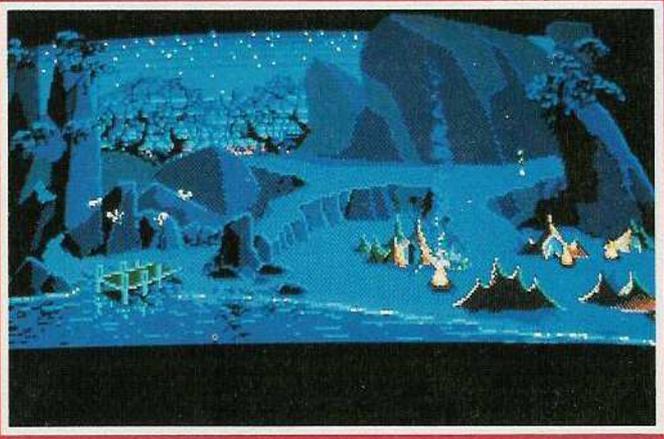
Il tient toutes ses promesses et même plus encore. Le jour de son arrivée à la rédaction, Loom fut testé par Stéphane et moi-même durant une après-midi entière.

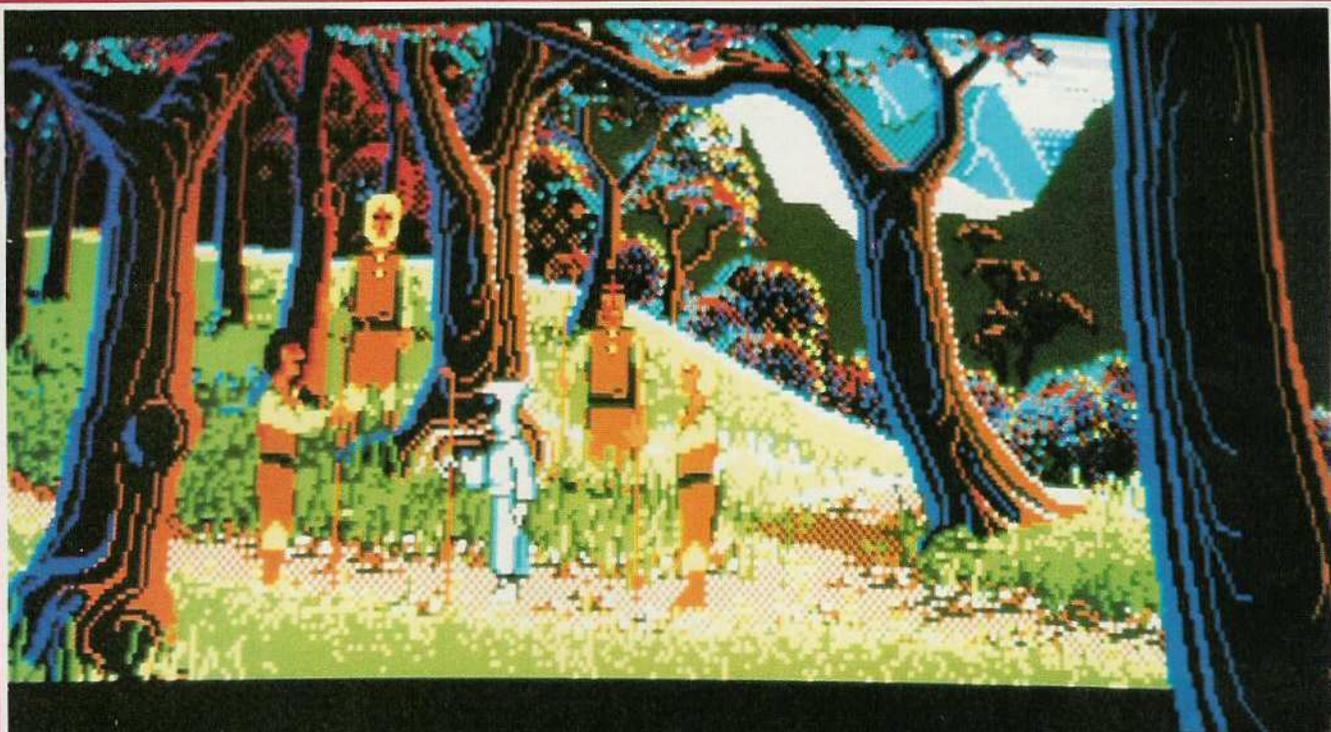
Au début de la partie, Bobbin (c'est vous, membre de la secte des tisserands) se retrouve tout seul au beau milieu de son village ne comptant plus aucun habitant. Ils semblent tous être partis combattre un mal inconnu dont le dessein est d'envahir le monde entier. Votre but est donc de retrouver les habitants de votre village, et de découvrir ceux ou celui qui projettent d'annexer la terre. Dès lors, votre longue quête commence! Durant votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages, plus ou moins hostiles à votre égard, et traverserez de nombreuses contrées, allant des terres côtières aux bordures de plages en passant par de denses forêts.

A la lecture de ces quelques lignes, vous pourriez croire qu'il s'agit d'un jeu d'aventure classique avec, comme moyen d'influer sur le jeu, une habituelle interface syntaxique. Détrompez-vous, s'il s'agit bien d'un jeu d'aventure, Loom introduit un concept tout à fait nouveau sur le plan des commandes. En effet, il s'agit tout simplement d'une interface musicale. En fait, pour interférer sur le monde qui vous entoure, vous allez devoir lancer des sorts, eux-mêmes activés par une suite de quatre notes de musique. Pour cela, et si vous avez choisi le mode de jeu le plus facile, en bas de l'écran, est représenté votre bâton magique avec des lettres (correspondant à une note) sur lesquelles il vous faut cliquer pour générer un son. Si vous choisissez le mode "difficile", les lettres disparaissent. Concernant les sorts en votre possession, ils ne sont pas illimités. Leur apprentissage se fait au fur et à mesure de votre progression. A chaque fois qu'une action déterminante se produit, le programme vous indique le sort lié à celle-ci de manière à vous l'apprendre. C'est pourquoi vous devez vous munir d'une feuille de papier afin de les noter un par un. Précisons qu'en mode "difficile", le jeu devient beaucoup plus ardu. En effet, les lettres n'étant plus inscrites à l'écran, il vous faudra rejouer immédiatement la suite de quatre notes correspondant au sort nouvellement appris pour le reconstituer dans le bon ordre.

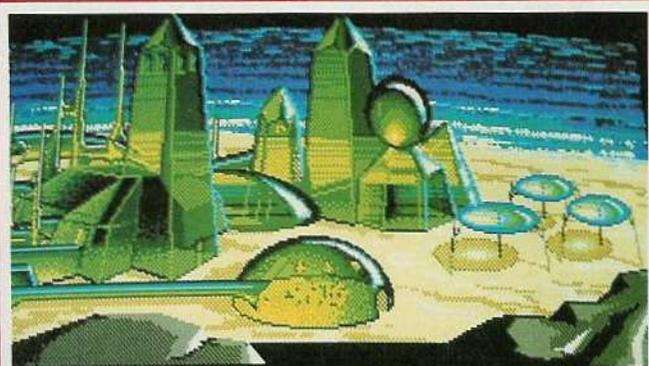
Attention, je vous conseille de ne rien laisser au hasard dès le début du jeu, vous risquez de passer à côté d'un sort qui pourrait vous faire cruellement défaut ultérieurement. Pour vous aider un peu (et parce que Stéphane et moi avons coincé un bon moment à cet endroit), sachez qu'après avoir fait le tour du village et des environs, vous devez remonter sur la colline et utiliser le sort se rapportant à l'ouverture d'un objet en direction du ciel. Vous passerez alors à la deuxième phase du jeu. Autre précision, tous les sorts ou presque peuvent être employés à l'envers. Ils donnent bien évidemment l'effet contraire. Pensez-y par exemple lorsque vous arriverez sur le pont de pierre enroulé autour d'une montagne (stop, maintenant on arrête de vous aider!). Dans l'ensemble, Loom fait essentiellement appel à votre sens de l'observation et de déduction. D'un niveau plus facile qu'Indy, Loom plaira aussi à tout les joueurs souhaitant découvrir le jeu d'aventure en plus des joueurs confirmés.

Au niveau de la réalisation, Loom est exemplaire. Les graphismes sont superbes et l'animation des personnages vraiment très réussie. De plus, le jeu n'est pas dénué d'humour, loin de là. Au bout du compte, un logiciel très excitant qui doit absolument intégrer toute ludothèque digne de ce nom. Et maintenant, devinez le sentiment qui nous envahit à la rédaction,... eh oui, bien sûr, on attend le prochain Lucasfilm Games avec encore plus d'impatience!





**State your business with the  
Guild of Shepherds!**



**CITY OF THE GUILD OF GLASSMAKERS**

SCENARIO

92%

GRAPHISME

87%

ANIMATION

90%

SON

50%

COMMANDE

94%

NIVEAU

B

INTERET

92%

Disponibilité

AM : Mai

PC: En vente

ST : Mai

PACKAGING : 9/10

DOC : 9/10



## MAUPITI ISLAND



Je suppose que vous vous rappelez la fameuse aventure du Manoir de Mortevielle, dans laquelle vous interprétiez le rôle d'un célèbre détective privé nommé Jérôme Lange. Eh bien, deux ans après, Jérôme Lange est de retour, pour une affaire pour le moins bizarre sur Maupiti Island. Rien qu'en regardant la démo, on se rend bien compte du travail titanesque effectué par les

programmeurs. Les graphismes sont plus qu'exceptionnels, et au premier abord on pense tout de suite qu'ils sont l'atout majeur du jeu. Eh bien, détrompez-vous, car la musique est aussi d'une très grande qualité, de part sa variété et le nombre de morceaux différents. Des animations pour le moins géniales parcourent les divers écrans de Maupiti Island. Il faut voir ralentir le ventilateur suspendu au plafond du bar, lorsque vous appuyez sur l'interrupteur: une animation de toute beauté. Les fans du Manoir de Mortevielle n'en croiront pas leurs yeux (et leurs oreilles) en découvrant ce nouveau produit Lankhor, car bien que le fonctionnement soit le même, Maupiti Island possède dix fois plus d'options que son prédécesseur.

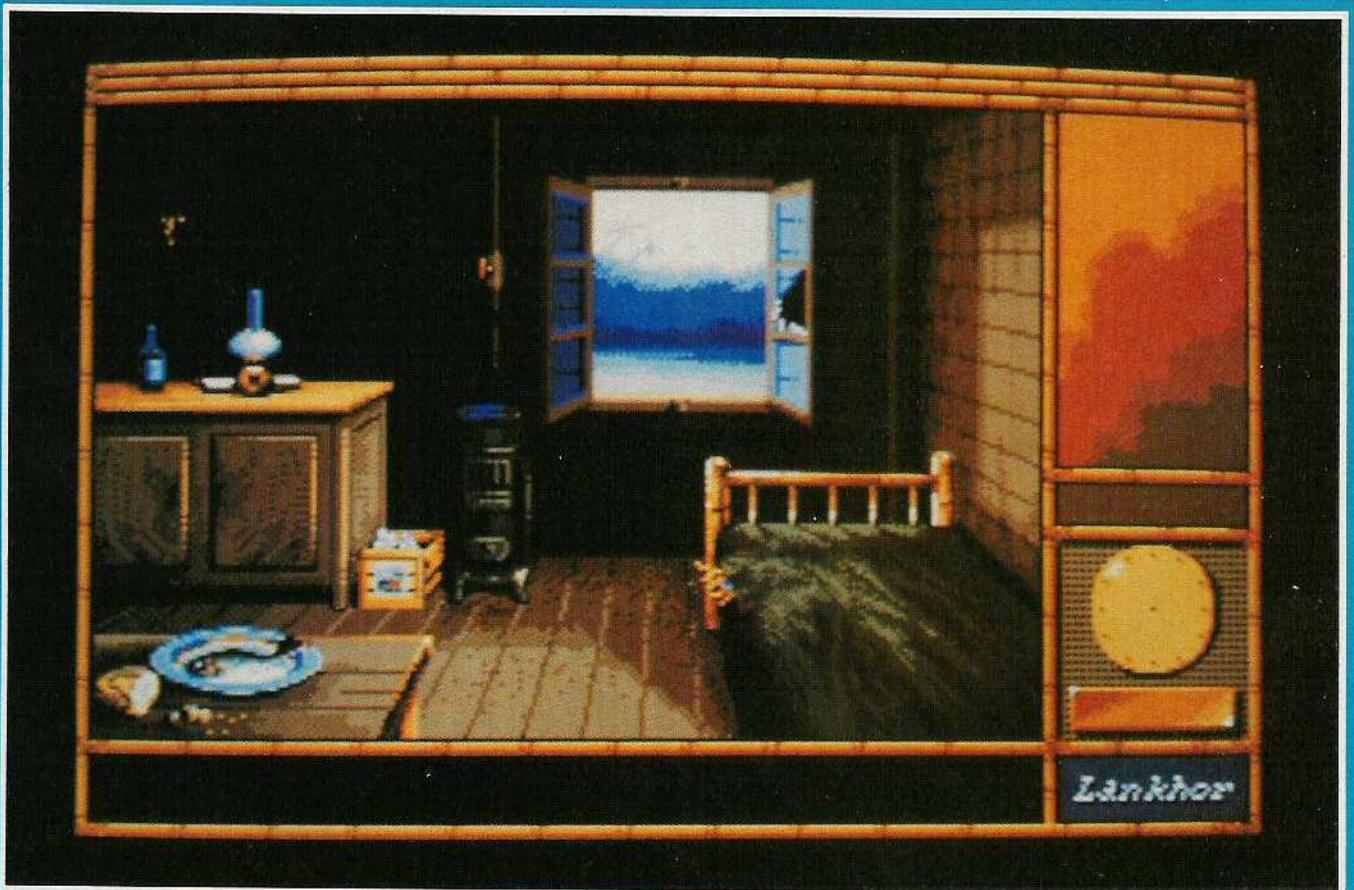
Question scénario, vous ne savez pas grand-chose au début du jeu, si ce n'est que le bateau sur lequel vous vous trouvez a été obligé d'accoster sur l'île de Maupiti, à cause d'un cyclone ravageant la région. Pour les gens pointilleux sur le plan géographique, Maupiti se trouve entre Madagascar et le Japon, et ne fait pas plus de deux à trois kilomètres de long, alors bon courage! A neuf heures du matin, une femme nommée Maguy (et d'une drôle de réputation)

viens vous demander de l'aide, car une jeune fille, Marie, a été enlevée durant la nuit. Elle vous fournit une liste des personnes habitant l'île. Voilà, c'est tout ce que vous savez. De plus, vous ne disposez que de quelques heures avant que le Capitaine ne décide de lever l'ancre en direction du Japon.

Au niveau des actions, Maupiti Island est très riche. Les déplacements sont libres, mais si vous fouillez une chambre et que le propriétaire vous surprend, vous entrez directement en mode de conversation. Une icône représente un mouchoir noué, il permet de connaître les objets que vous avez déposés à l'endroit où vous vous trouvez, donc inutile de se charger comme un mulet. Lorsque vous croisez un personnage, vous avez la possibilité de l'accoster (ce qui n'est pas nouveau), ou bien vous pouvez le suivre (lors d'une filature des plus discrètes). Lorsque vous conversez avec un habitant de l'île, mis à part de le questionner, vous avez la possibilité de mémoriser les phrases de votre choix et de les réécouter ultérieurement, et mieux, de les confronter avec les dires d'une autre personne. Les pots-de-vin sont aussi possibles, ainsi que rouer de coups un personnage (déconseillé sur certains plus forts que vous). Une dernière option est aussi disponible: vous pouvez montrer des objets aux personnes rencontrées (très pratique). Il va sans dire que le mode de conversation est resté le même que pour le premier jeu de Lankhor, les voix sont toujours issues du système de synthèse vocale "made in" Lankhor (450 phrases) et sont encore de meilleure qualité.

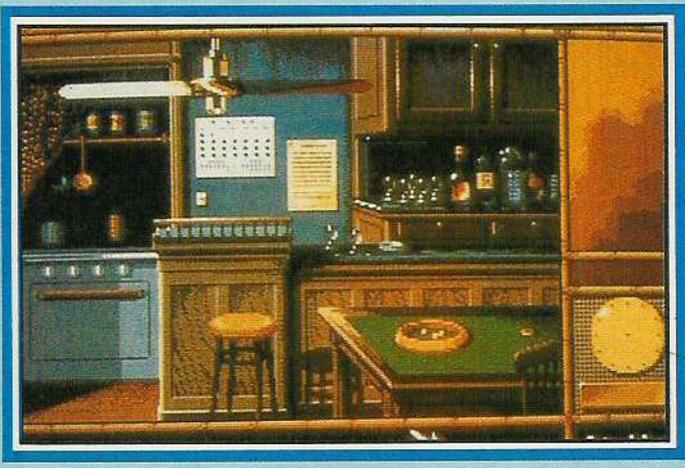
Si vous avez aimé le Manoir de Mortevielle, eh bien ne ratez pas Maupiti Island qui est dix fois (que dis-je, cent fois) meilleur sur tous les points!

Dernière précision: d'après Lankhor, dans le meilleur des





cas, il vous faudra plancher près de 80 heures pour parcourir le jeu de "A" à "Z".  
 jours aussi jolis, les ennemis en particulier, puisqu'ils sont tous animés. Un élément qu'il faut aussi apprécier est le fond sonore (cris, bruits de verrous quand vous ouvrez une porte, etc.), avec des sons très bien digitalisés. Après tous ces compliments, je dois cependant expliquer la note un peu "sévère" que nous avons attribuée à ce logiciel. En effet, les programmeurs n'ont prévu qu'une seule sauvegarde du jeu, et ça, c'est totalement scandaleux! Ainsi après une vingtaine d'heures de jeu, je me suis retrouvé dans une situation inextricable, complètement bloqué. Avec plusieurs parties sauvegardées, j'aurais pu m'en sortir, mais là, j'ai dû tout recommencer depuis le début. En plus, chaque personnage ne peut porter plus de 12 objets, ce qui est nettement insuffisant pour ce genre de logiciel. Il est dommage que de telles erreurs (surtout le problème de la sauvegarde) subsistent dans un soft, qui sinon est très intéressant.



	ST
SCENARIO	98%
GRAPHISME	96%
ANIMATION	90%
SON	95%
COMMANDE	91%
NIVEAU	A
INTERET	97%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	PACKAGING : 7/10
PC: Avril	DOC : 7/10
ST : En vente	LANKHOR



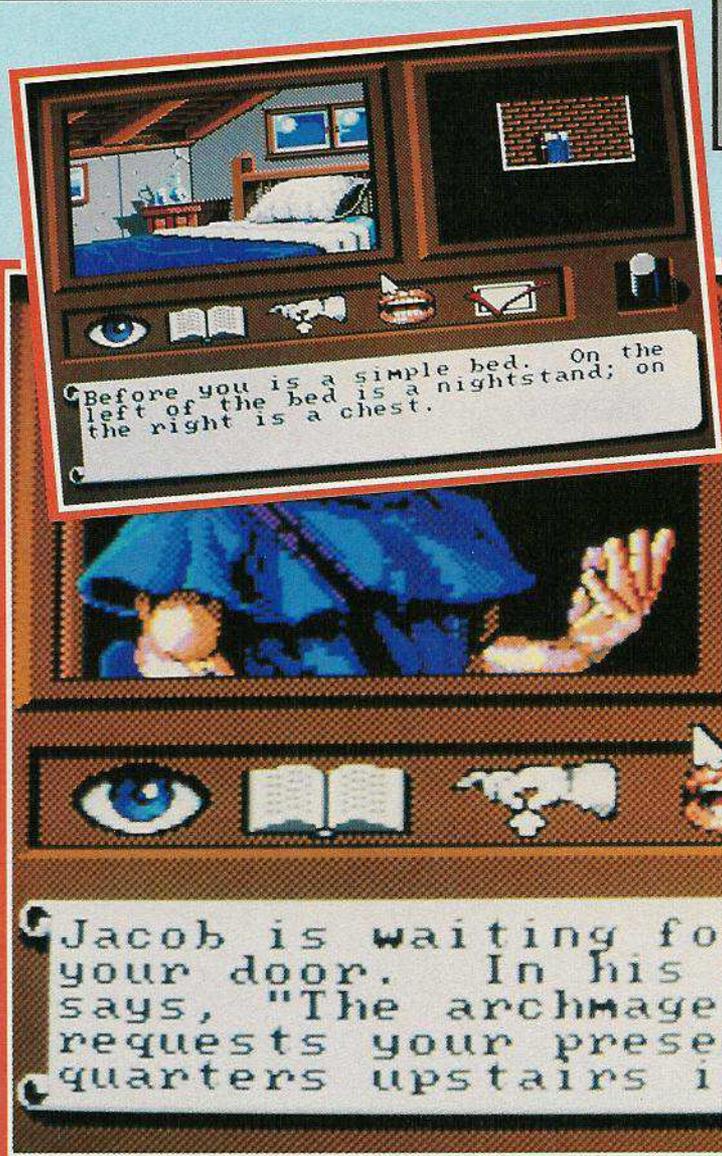


## TANGLED TALES



Cette société, qui s'est révélée maîtresse dans le domaine des jeux d'aventure interactifs, nous propose un soft pour une fois décevant. Vous y jouez le rôle d'un apprenti magicien, qui s'en va parcourir la région pour gagner argent et notoriété. Le monde est de type médiéval fantastique, avec par conséquent magie, monstres, donjons et objets magiques. Le système de jeu

utilise les icônes et par moment le clavier. Très simple à maîtriser, le jeu est tout aussi simple dans son intérêt. Peu d'éléments interviennent dans la définition du personnage, et le monde lui-même est assez petit et incomplet. Les divers dessins qui apparaissent dans les fenêtres sont eux aussi de qualité moyenne. Au niveau du scénario, pas de surprise, puisque c'est en fait une succession de missions à remplir. Pas vraiment mauvais, ce jeu n'apporte en fait aucun élément nouveau ou intéressant, comparé à tout ce qui a déjà été fait. Les débutants dans ce type de jeu peuvent éventuellement s'en satisfaire, à condition de comprendre l'anglais. Un type de soft que je n'aimerais pas revoir.



	PC
SCENARIO	57%
GRAPHISME	59%
ANIMATION	60%
SON	-
COMMANDE	75%
NIVEAU	B
INTERET	68%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Non prévu	PACKAGING : 8/10
PC : En vente	DOC : 7/10
ST : Non prévu	ORIGIN



# 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.

**ocean**<sup>®</sup>

ATARI & AMIGA

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

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

# Je m'abonne à Génération 4

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

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

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

**+ l'autocollant grand format**

**+ 5 autocollants petit format**

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

## Je choisis:

1 an  2 ans

T-shirt  CD laser

France  Europe  Monde

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

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : .....

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

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

Chèque Bancaire  CCP  Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)



## AVENTURE

# ISLAND OF THE LOST HOPE



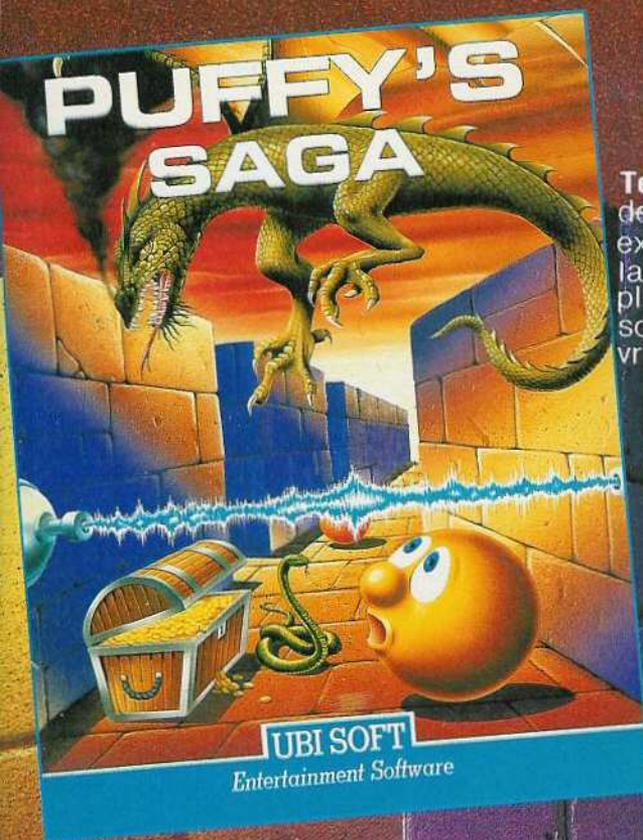
Encore un jeu d'aventure texte non convainquant, réalisé par les auteurs de Dungeon Quest. Cette fois-ci, le jeu se déroule à l'époque des flibustiers, des pirates et des corsaires. C'est donc une grande aventure dans les mers du Sud, dans le genre de l'île au trésor, que tente de proposer ce jeu. Hélas, si les graphismes, sympas tout au plus, recréent parfaitement l'ambiance du jeu, le scénario n'est pas assez original pour retenir l'attention du joueur. Aujourd'hui, pour qu'un jeu d'aventure texte soit intéressant, il faut vraiment que le scénario apporte quelque chose de nouveau au genre! Avec Island Of The Lost Hope, ce n'est pas le cas, et l'analyseur syntaxique à peine correct n'arrange pas son cas. Bref, à éviter!



	AM
SCENARIO	60%
GRAPHISME	43%
ANIMATION	-
SON	61%
COMMANDE	66%
NIVEAU	C
INTERET	49%

Disponibilité	PACKAGING : 7/10
AM : En vente	DOC : 6/10
PC : Non prévu	GAINSTAR
ST : Non prévu	

# PUFFY'S SAGA



UBI SOFT  
Entertainment Software

## NE PANIQUEZ SURTOUT PAS !

Tel est le défi que vous, Puffy, et votre compagne Puffyn, allez tenter de relever dans ce jeu d'arcade stupéfiant. Prisonniers d'un monde extrêmement hostile, vous devez vous frayer un chemin à travers des labyrinthes interminables dans lesquels se tapissent des ennemis plus cruels les uns que les autres. Votre seule chance de vous en sortir est de résoudre des énigmes qui vous permettront de découvrir des armes et d'éviter des pièges mortels.



- AMIGA
- AMSTRAD D-K7
- ATARI ST
- IBM - C 64

Bientôt disponible

• **Foncez** à travers des labyrinthes ou explorez-les en détail pour obtenir le meilleur score possible.

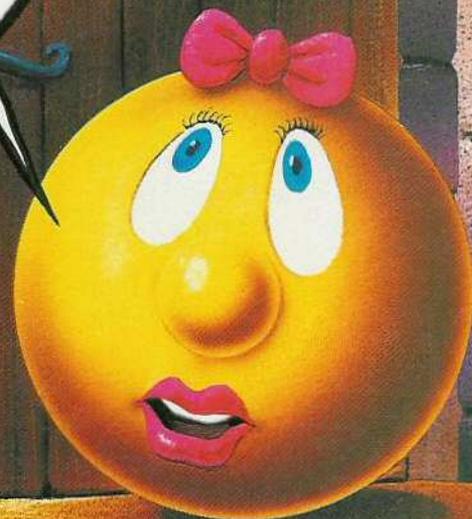


• **Évitez vos ennemis...** fantômes, gouttes d'acide, dragons volants et serpents guettent chacun de vos pas.



• **Parcourez plus de 20 niveaux** différents, et découvrez des passages secrets gardés par des monstres démoniaques.

AU SECOURS  
JE N'EN PEUX PLUS !  
NOUS TOURNONS  
EN ROND  
J'AI BESOIN D'UNE  
CLEF POUR OUVRIR  
LA PORTE !



Screen shots represent Amiga versions : others may vary  
Amiga is a registered trademark of Commodore/Amiga, Inc.

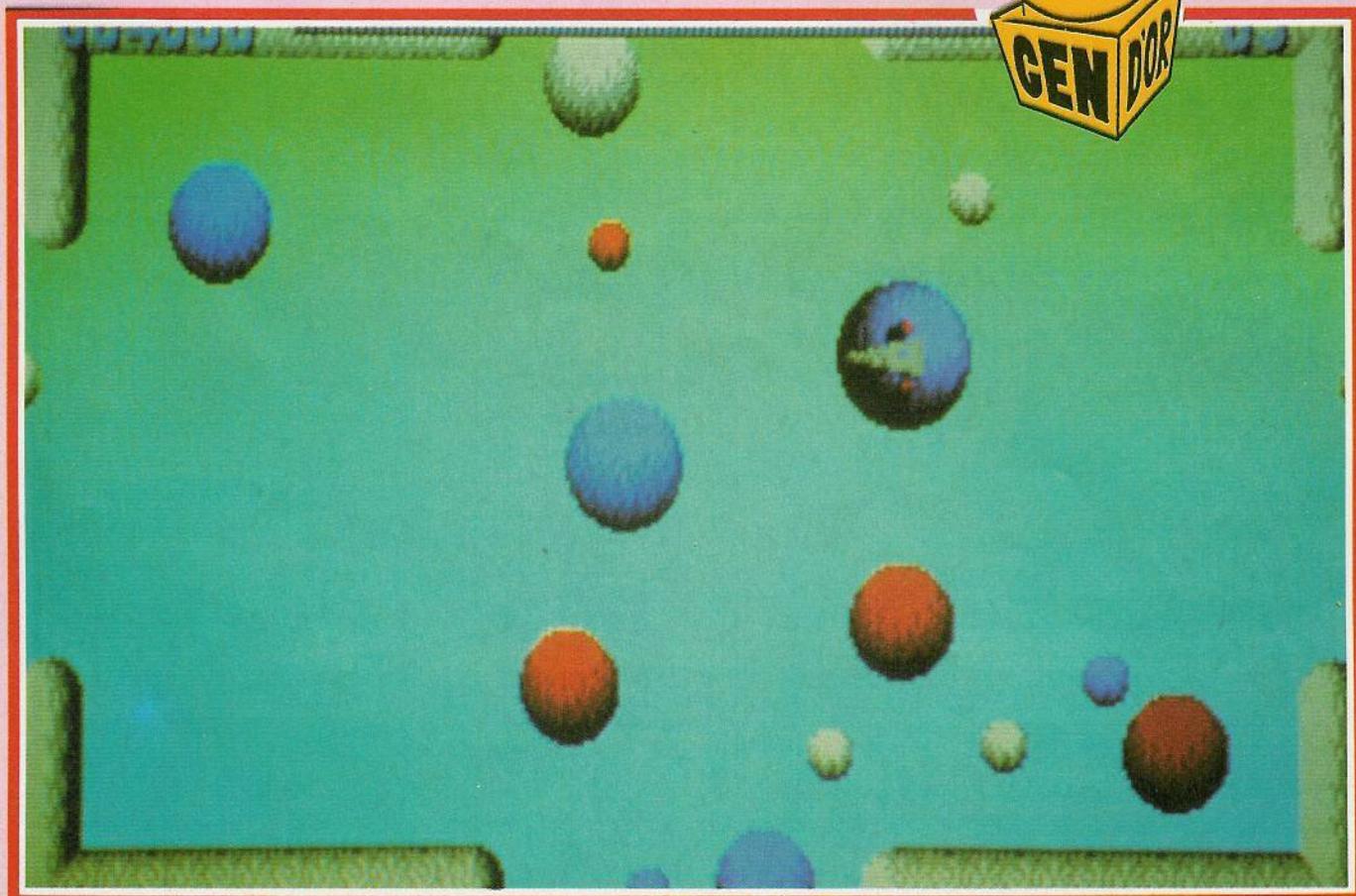
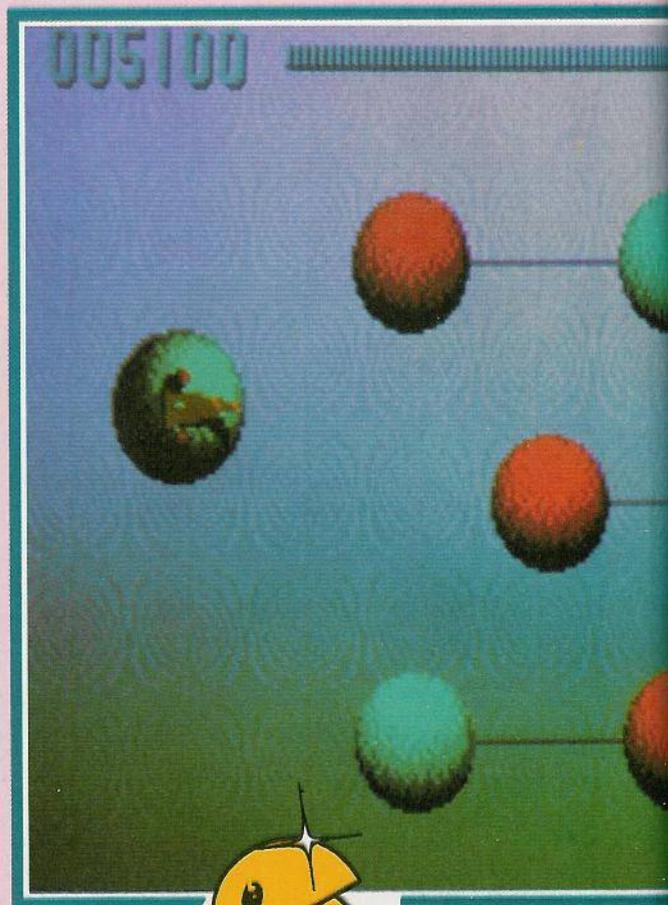
UBI SOFT

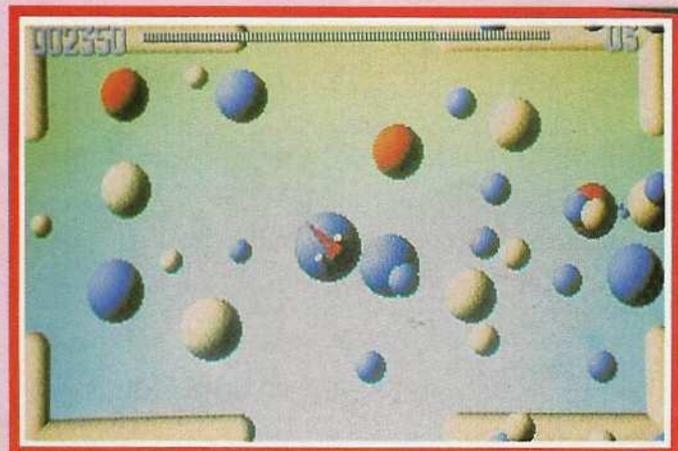
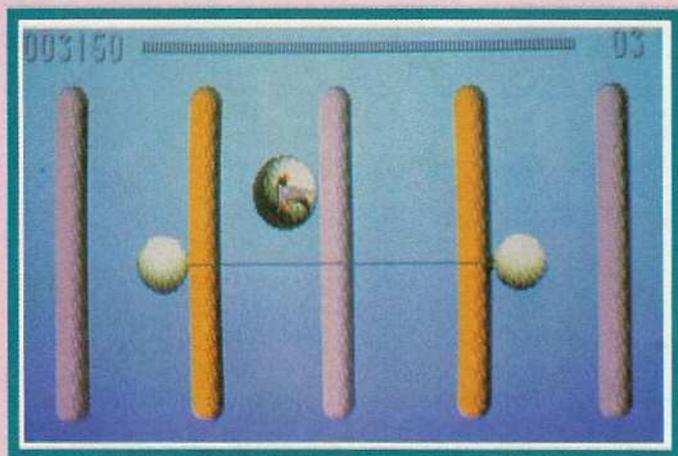
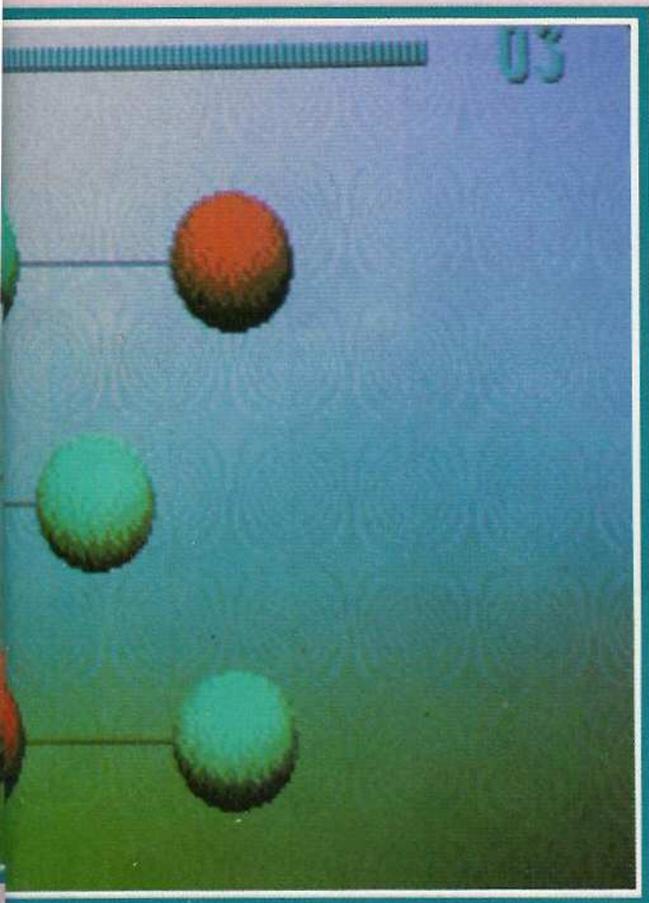
Entertainment Software

# E-MOTION



Voici un jeu, dont il y a deux mois à peine nous ne connaissions pas l'existence. A la vue des premières photos, toute la rédaction l'attendait avec impatience, et le jour de son arrivée ce fut la ruée pour le voir. D'un aspect assez original, le jeu nous parût tout d'abord très étrange et pas facile du tout à manier. Mais une heure après nous y jouions encore, et il n'était plus question d'en décoller. D'une conception très simple, le jeu n'en est que plus diabolique. Il s'agit tout simplement de mettre en contact deux boules (ou deux atomes) de la même couleur, initialement immobiles et placées judicieusement à l'écran, pour qu'elles disparaissent. Facile à dire ! Pour ce faire, vous disposez d'une sorte de petit vaisseau (personnellement, il me fait penser à un shaddock aplati) que vous dirigez à l'aide du joystick, tournant sur lui-même, et capable d'effectuer des demi-tours complets en un quart de seconde. Pour cela il suffit d'incliner la manette vers le bas. Pour avancer, appuyer sur le bouton de tir, mais attention, une pression trop prononcée et vous parcourrez deux à trois fois plus que la distance voulue. Le vaisseau possède une inertie très importante. Et lorsque je vous aurai dit qu'il peut sortir de l'écran, en longueur comme en largeur, c'est-à-dire sortir en haut pour réapparaître en bas, vous aurez compris toute la difficulté du maniement. C'est donc avec cet "engin" que vous irez à la rencontre des boules, et les pousserez afin qu'elles s'entrechoquent. Bien sûr, vous devrez avoir "nettoyer" l'écran dans un temps limité.





Mais ce n'est pas tout, malgré les difficultés de managements, le jeu semblait trop simple au goût de leurs concepteurs, c'est pourquoi ils y ont inclus bon nombre de difficultés supplémentaires. En premier lieu, il faut absolument éviter les collisions entre deux boules de couleurs différentes, elles engendrent une multitude petites boules d'une troisième couleur obstruant ainsi l'écran. D'autant plus qu'après quelques secondes, elles grossissent, formant ainsi d'autres sphères venant grossir le problème initial. Le moyen le plus radical de s'en débarrasser, c'est encore de les englober à l'aide de votre vaisseau, en plus elles vous rapporteront un surcroît d'énergie non négligeable. Mais attention, ce n'est possible que lorsqu'elles sont petites ! Dans certains cas, cette tactique peut d'ailleurs être un moyen de survivre, mais dans cette optique il s'agit de maîtriser au mieux le maniement du vaisseau.

Autre difficulté, les boules sont parfois rattachées par des élastiques plus ou moins longs. Je vous laisse dès lors imaginer leur trajectoire. Ça demande encore plus de concentration. Toujours plus fort, elles peuvent parfois, en plus des élastiques, être séparées par des cloisons plus ou moins longues et plus ou moins nombreuses. Le problème devient alors dantesque. Dernière précision, si vous tardez trop à réussir votre niveau, les boules restant à l'écran finissent par exploser, absorbant ainsi une bonne partie et parfois toute votre énergie. Il fallait bien ça !

Si le jeu seul est déjà génial, à deux joueurs, la partie devient démentielle. En effet, tant que chacun est libre de ses mouvements, il n'y a pas trop de problèmes, mais dès que les joueurs se retrouvent attachés par un élastique, bonjour les dégâts. Dans ce cas, une seule tactique, l'entente cordiale à tout prix !

Sur le plan de la réalisation, E-Motion fait très fort avec son somptueux décor de fond tout en dégradé. A noter que la version ST, même si elle est moins colorée que la version Amiga, s'en tire tout à fait honorablement. Les bruitages sont de très bonne facture, avec toujours un léger avantage pour l'Amiga, et l'animation des atomes très fluide, aussi bonne sur les deux machines. En conclusion, E-Motion est le premier soft de pure réflexion réellement superbe. Qui plus est, il est des plus prenants (je le place personnellement au même niveau que Tetris). Merci US Gold !

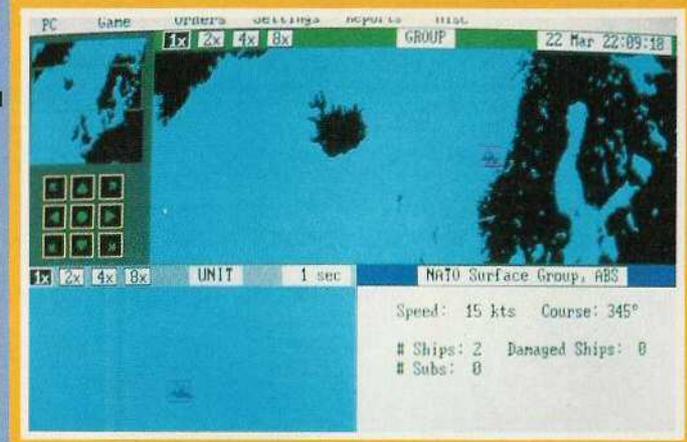
	AM	ST
GRAPHISME	81%	79%
ANIMATION	81%	81%
SON	56%	56%
COMMANDE	74%	74%
NIVEAU	A	A
INTERET	91%	91%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING :</b> -/10
AM : Avril		DOC : -/10
PC : Non prévu		US GOLD
ST : Avril		

## HARPOON

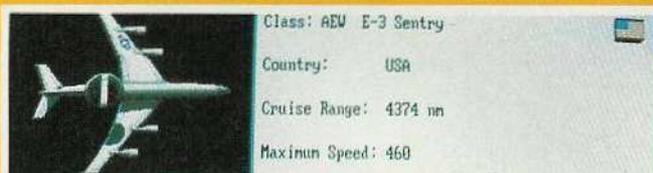


Harpoon est un logiciel de simulation de combats navals des plus réussis. Les programmeurs ont choisi comme sujet, un éventuel affrontement entre les forces de l'OTAN et celles du Pacte de Varsovie dans l'Atlantique Nord. En effet, en cas de conflit Est-Ouest, l'aide militaire américaine serait acheminée essentiellement par voie maritime. Il ne tient donc qu'à vous d'assu-

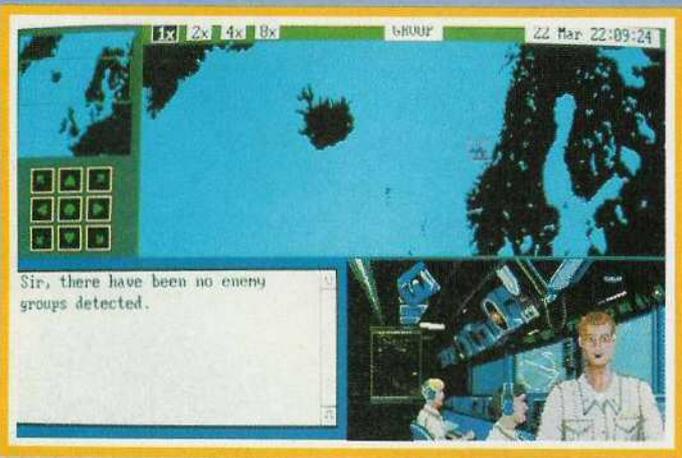
rer aux Européens la suprématie navale. De nombreux scénarios sont proposés. Il y a de simples escarmouches, ou des missions de "routine" (détecter des navires ennemis par exemple), qui permettent de s'habituer au maniement du jeu et au commandement de petites unités. Ensuite, vous pouvez vous attaquer à des scénarios beaucoup plus complexes, mettant sous vos ordres de nombreuses unités. Très complet au niveau des possibilités, ce soft n'est pas cependant trop compliqué. En effet, l'ordinateur gère automatiquement une bonne partie des actions de vos navires. Par exemple, si l'un d'entre eux est la cible de quelques missiles ennemis, il n'attendra pas de recevoir vos ordres pour se défendre. Que vous dirigiez les Russes ou les Européens, il vous faudra faire preuve néanmoins de beaucoup d'intelligence. Vous pouvez organiser vos unités en formation. Chaque groupe ainsi obtenu aura ses particularités. Il y a donc des formations spécialisées dans la détection (petites unités rapides, possédant de bons radars), d'autres spécialisées pour le combat de surface (unités avec porte-avions par exemple), d'autres encore pour détecter et détruire les sous-marins. C'est à vous de bien gérer vos unités, pour quadriller le maximum de terrain. En cas de rencontre d'ennemis, il faut bien souvent faire appel à d'autres unités, plus à même de combattre le type de vaisseau ennemi détecté. L'écran de jeu est composé de plusieurs fenêtres. Il y a tout d'abord les cartes, à diverses échelles. Elles permettent d'avoir une vue d'ensemble ou rapprochée (système de zoom à quatre niveaux) des forces en présence et du terrain. La fenêtre, en bas à droite, sert à donner certains ordres, ou à obtenir des renseignements. Les menus déroulants en haut de l'écran, permettent de donner les principaux ordres et de modifier certaines options du jeu. En cliquant sur un navire, et en demandant un rapport, vous obtenez de nombreux renseignements sur le type du navire, ses caractéristiques, son armement et son état. Très utile, cette option permet de se familiariser avec les navires, et de leur assigner une tâche en rapport avec



leurs capacités. Suivant le scénario, vous pouvez aussi avoir à gérer les forces aériennes rattachées aux porte-avions. Vous pouvez à tout moment, changer l'organisation d'un groupe d'unités, le séparer, lui donner un nouveau cap, une nouvelle vitesse, etc. Attention, car l'utilisation de vos radars vous rend facilement détectable par l'ennemi. De plus, ne vous étonnez pas si certains de vos ordres sont mal interprétés, ce sont les aléas de la guerre. Avec de très nombreuses options, des scénarios intéressants et des difficultés variables, un système de jeu très pratique (surtout avec une souris), et des graphismes agréables, Harpoon est un logiciel qui ne manque pas de qualités. Très convivial, il devrait plaire à tout le monde.



The sophisticated E-3 Sentry Airborne Warning and Control System (AWACS) aircraft is based on the Boeing 707 airframe design, and carries an astonishing array of electronics and surveillance equipment. By taking its usage-mounted radar system to high altitudes, the Sentry can simultaneously track hundreds of air targets. The Sentry's radar system is so powerful, in fact, that three of these aircraft can effectively "look" the entire European border with the Soviet Union. Interestingly, the radar antenna emits so much energy that the system must be turned off while the Sentry is being refueled. If it wasn't, the resulting radiation would literally "fry" the crew of the tanker plane. The E-3 carries four flight crew members and up to sixteen AWACS specialists. These aircraft have no



	PC
GRAPHISME	45%
ANIMATION	-
SON	-
COMMANDE	67%
NIVEAU	B
INTERET	81%

<p><b>Disponibilité</b>                  AM : Non annoncé                  PC : En vente                  ST : Non annoncé</p>	<p><b>PACKAGING : 8/10</b>  <b>DOC : 8/10</b>                  PSS</p>
--	--

# INFESTATION



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

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

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

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

PSYGNOSIS-SFMI

B.P.3

ZAC DE MOUSQUETTE

TEL: (1) 43 35 06 75



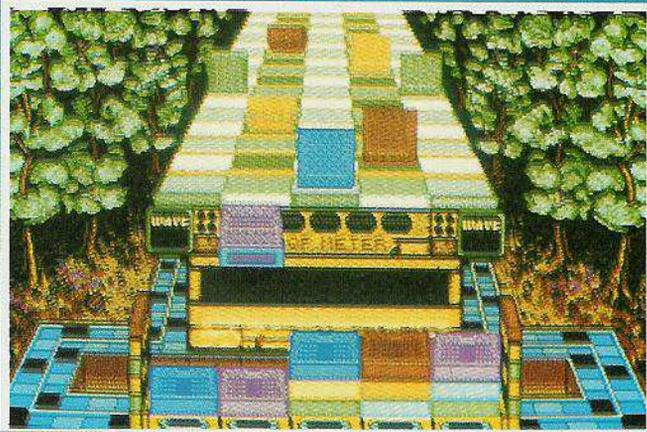
## KLAX



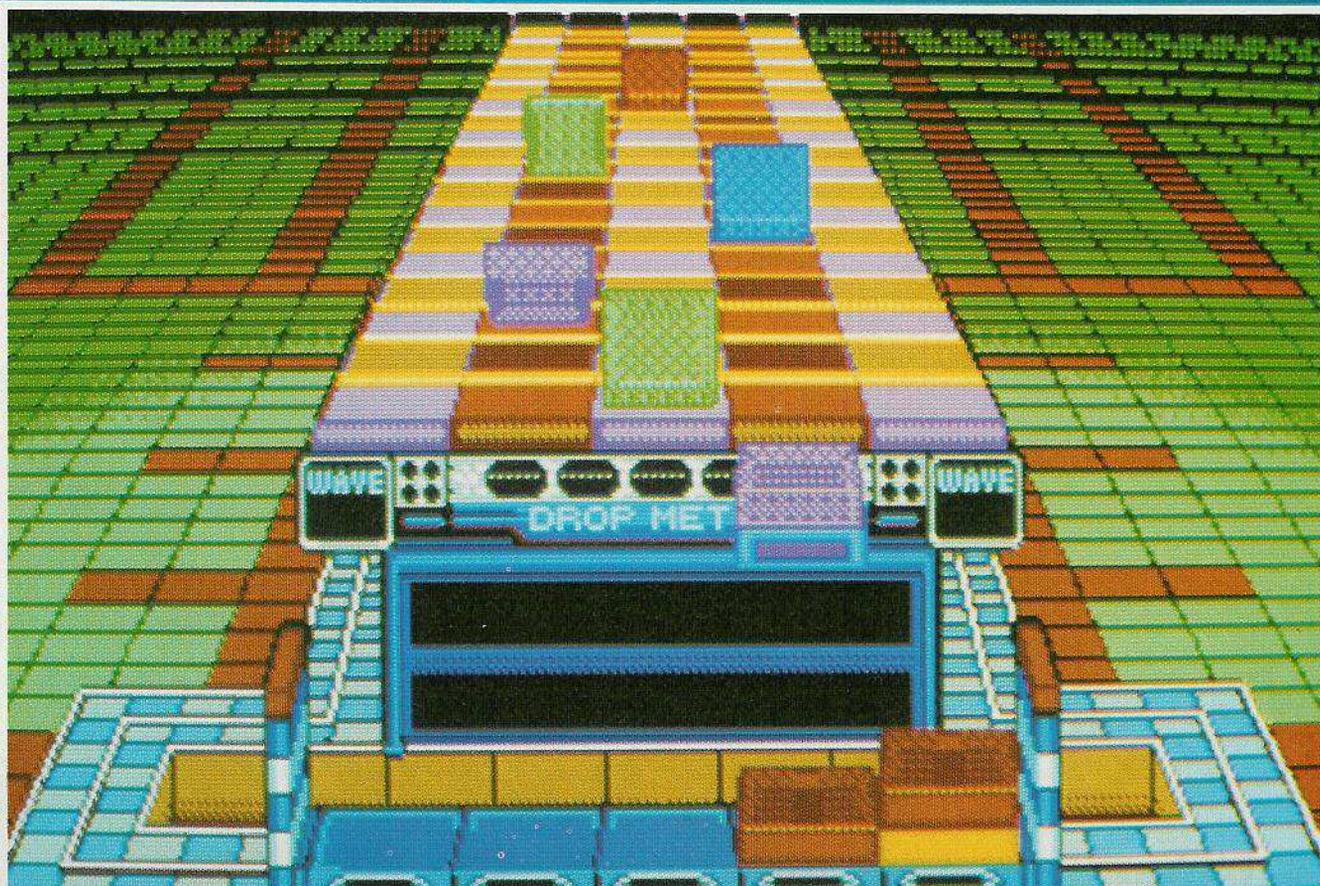
Décidément, l'avènement de Tetris dans le monde de la micro-informatique se fait encore sentir. Chaque nouveau numéro de Génération 4, ou presque, voit un nouveau soft du même genre être testé. Mais cette fois-ci, je n'hésite pas à l'écrire, Klax est d'un concept nouveau! Encore une fois le principe du jeu est très simple: il s'agit d'empiler ou de former une ligne d'au

moins trois pions de la même couleur pour gagner des points. Une ligne pouvant être effectuée horizontalement, verticalement ou diagonalement. Examinons maintenant toute les options et la richesse proposées par un tel jeu.

Il faut préciser d'entrée que Klax se joue sur plusieurs niveaux. Dès que vous atteignez le score requis, pour le premier par exemple, vous passez au second. Les pièces arrivent du fond de l'écran vers vous sur un tapis roulant. A l'extrémité de celui-ci se trouve une raquette que vous dirigez à loisir. Elle peut bouger de gauche à droite. Il suffit de réceptionner les pions et de les faire tomber judicieusement à l'endroit prévu, c'est-à-dire quelques centimètres plus bas, pour en aligner trois de la même couleur. Si c'est assez facile au début, par la suite les choses se compliquent rapidement. D'autant plus que la vitesse d'arrivée de ces points peut tout à coup s'accélérer et devenir carrément démentielle. N'ayez crainte, vous disposez de diverses possibilités, comme de renvoyer un pion vers le fond de l'écran, histoire de vous laisser souffler quelques instants. Malheureusement, vous ne pouvez en repousser plus d'un à la fois, limitant considérablement l'agrément de cette option. En plus, le pion rejeté revient en même temps qu'un (ou plusieurs) suivant. A utiliser avec prudence donc! Autre possibilité de s'en sortir, vous pouvez empiler jusqu'à cinq pièces, mais pas plus, dans votre raquette, et les agencer un par un suivant votre stratégie de



placement. Mais attention, elles retombent dans l'ordre inverse de réception, subtilité dont il faut tenir compte. Mais c'est déjà beaucoup plus utile. Pour obtenir des bonus de points, il vous faudra savoir créer des réactions en chaîne: c'est-à-dire qu'une ligne créée devra en former une autre en disparaissant. Ce n'est certes pas la chose la plus facile. Sachez qu'au niveau de la réception des pions, vous n'avez droit qu'à trois erreurs. Elles sont matérialisées sur le "drop meter" (et par l'intermédiaire de diodes rouges) situé au centre de l'écran. Au bout de trois fautes, le jeu s'arrête. Autre point important du jeu, de temps à autres, vous verrez apparaître un pion clignotant: il s'agit d'un joker, il peut prendre la place de n'importe quelle couleur. Un conseil, essayer d'avoir toujours deux pions en hauteur d'une couleur, et deux pions horizontalement d'une autre couleur: en plaçant ce fameux pion à l'intersection des deux, les deux lignes disparaîtront, vous allouant du même coup un confortable bonus de points. Toujours au niveau des bonus, des figures apparaîtront de temps en temps à l'écran, vous conseillant de former une ligne d'une certaine





couleur, soit en diagonale, soit en hauteur ou en longueur. Si vous y parvenez, à vous les points! De façon générale, apprenez que les lignes formées en diagonale vous rapporteront toujours plus de points que les autres. Mais c'est plus difficile à réaliser, je vous l'accorde. N'oubliez pas, on n'a rien sans rien!

Dernière précision, il est possible de jouer à deux sur deux écrans séparés. A noter que le second joueur peut entamer la partie à n'importe quel moment. Malheureusement il devra se contenter du joystick. Personnellement, pour ce genre de jeu, j'affectionne le clavier, plus prompt à répondre à vos sollicitations que le joystick. Dans tous les cas je vous conseille de jouer à deux, le jeu devient alors carrément grandiose.

Au niveau de la réalisation, le jeu est très fidèle à la version arcade, même si les graphismes sont un peu moins réussis, mais pour ce genre de logiciel on n'en a cure! L'animation des pièces est très bonne et les sons suffisent à agrémenter agréablement le jeu. Selon toute vraisemblance Klax devrait, non pas remplacer Tetris, on revient toujours à ces premiers amours, mais en tout cas le compléter, voire le transcender. Que tous les amateurs de Tetris l'achètent!

	ST
GRAPHISME	70%
ANIMATION	73%
SON	N.D.
COMMANDE	88%
NIVEAU	C
INTERET	96%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	<b>PACKAGING : -/10</b> <b>DOC : -/10</b> <b>DOMARK</b>
PC: Non annoncé	
ST : Avril	

## KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



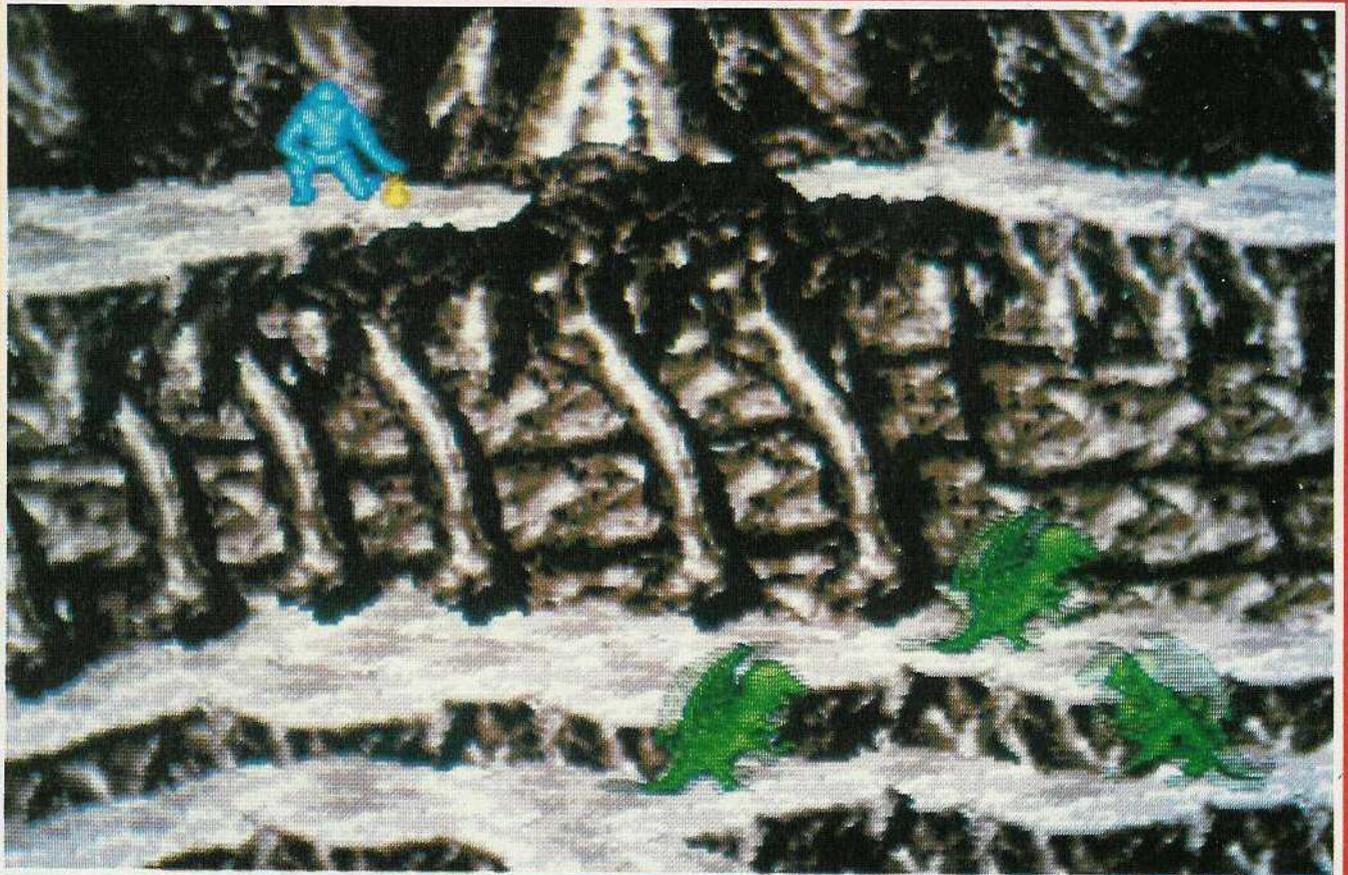
Ne vous y trompez pas, ce logiciel est sans aucun doute le premier d'une nouvelle génération de programmes en provenance d'Angleterre. En effet, le marché anglais semble se tourner résolument vers les machines 16 bits (ce dont nous ne plaignons pas, bien au contraire). Ceci explique la montée en puissance des sociétés anglaises, qui nous proposent des softs de plus en plus réussis sur le plan de la réalisation.

Knights Of The Crystallion fait partie de ceux-là, avec au départ un scénario des plus originaux. Il y a de cela des siècles, un monstre marin gigantesque (plusieurs baleines pouvaient tenir dans sa gueule sans problème) se retrouva coincé dans un canyon, alors qu'il poursuivait une proie. De nombreuses années (c'est-à-dire quelques milliers d'années) après cet épisode de vie sous-marine, l'eau se retira, laissant la place à une vallée verdoyante, au milieu de laquelle le squelette du monstre gisait. Un beau jour, une tribu nomade passant non loin de cette vallée, quelques individus découvrent cette ossature et décidèrent d'en faire leur logis. Ayant baptisé le monstre Oridrid, ils se nommèrent derechef les Oridrids. Malgré les nombreuses années passées par ces hommes dans l'antre de l'Oridrid, certaines parties de son corps demeuraient encore inexplorées. D'ailleurs, les cellules du cerveau de l'Oridrid sont devenues, au fil du temps, de mystérieux cristaux aux pouvoirs magiques.

Vous débutez le jeu comme chef d'une tribu appelée Andremi, et votre but premier est d'assurer la vie de vos pairs en gérant au mieux vos richesses productives. Mais vous poursuivez un autre but : on dit que le cerveau de l'Oridrid (dans ses parties non encore défrichées) renferme certains cristaux donnant naissance à un cheval de cristal. Si jamais vous réussissez à trouver l'un d'entre eux, vous serez accepté parmi les membres du conseil. Tout le jeu consistera donc à retrouver l'un de ces cristaux !

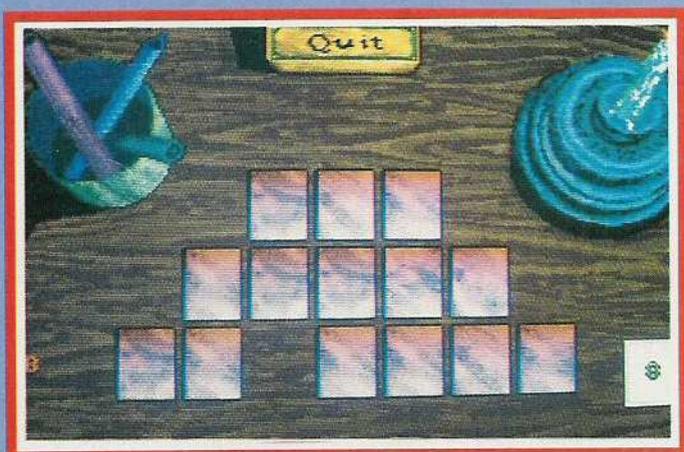
Mais pour le trouver, vous savez qu'il vous faudra descendre très bas dans les profondeurs du Tsimit, non communi désignant le cerveau dans le langage oridrid. Vous savez également que de nombreux ennemis rôdent dans ces parages. Pour vous protéger, il va falloir d'abord trouver l'armure du chevalier Crystallion. Ensuite il vous faudra la charger en énergie, par l'intermédiaire d'une cérémonie appelée le proda, grâce aux cristaux que vous n'aurez pas oublié de ramener du Tsimit. Il suffit de les disposer en cercle pour générer de l'énergie. Attention s'ils sont trop près les uns des autres, ils généreront de nombreuses impulsions de très faible intensité et inversement. A vous de trouver le bon compromis.

En plus des ennemis, vous aurez un autre obstacle à passer. En effet, à chaque fois que vous atteindrez un niveau supérieur dans les profondeurs du Tsimit, les sages vous interrogeront sur votre sagesse par l'intermédiaire du Bosu, jeu rappelant de très loin le tic tac toe. Pour vous aider un peu plus, vous pouvez entrer en contact télépathique avec l'oeuf de Crystallion. Afin de développer cette possibilité, vous devrez vous exercer à l'épreuve du Dekela : un jeu de cartes, parmi lesquelles il faudra retrouver toutes les paires. Plus vous y jouerez, plus votre don deviendra puissant (vous verrez apparaître le chiffre sur la carte), et plus vous serez à même de vaincre tous les dangers vous séparant de l'oeuf.





Sur le plan de la réalisation, Knights Of The Crystallion mérite tous les honneurs. Les graphismes, d'un style assez nouveaux, sont très réussis et haut en couleur (dans l'épreuve du Proda, les dégradés utilisent les 4096 couleurs de l'Amiga), l'animation des personnages est de toute beauté et les musiques comme les bruitages sont exceptionnels. Un sans faute sur tous les points!



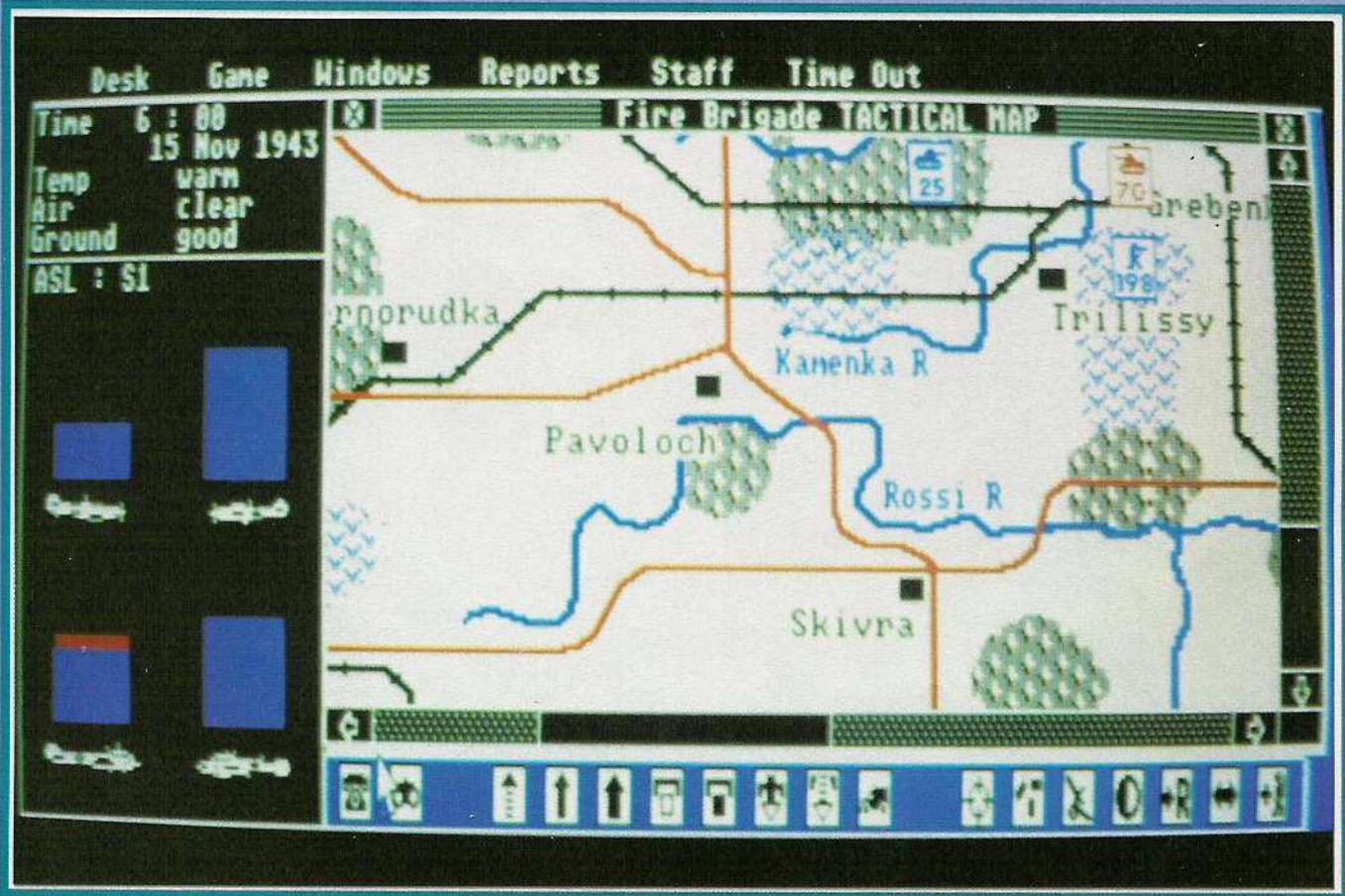
	AM
GRAPHISME	83%
ANIMATION	72%
SON	91%
COMMANDE	81%
NIVEAU	B
INTERET	87%
Disponibilité	
AM : Avril	PACKAGING : -/10
PC: Non prévu	DOC : -/10
ST : Non prévu	US GOLD

# FIRE BRIGADE



La bataille de Kiev, qui, durant l'hiver 1943, fit rage sur le front soviétique, fut sans aucun doute un tournant de la Seconde Guerre mondiale. Avec ce soft, vous revivrez cet événement historique, faisant mieux ou moins bien que les commandants des divisions allemandes ou soviétiques. Vous avez accès au début du jeu, à de nombreux menus pour modifier de très nombreux paramètres. Vous pouvez choisir un des trois scénarios proposés ou opter pour le "tutorial", très utile pour les premières parties. Celui-ci se joue en effet en 8 tours de jeu (moins de 2 heures de jeu), et propose au joueur une petite bataille, ce qui permet de se familiariser avec le système de jeu. Les trois scénarios, eux, reprennent la bataille de Kiev à un stade plus ou moins avancé. Les nombreux facteurs pris en compte font de ce logiciel un modèle du genre, pour ce qui est de la complexité et du réalisme. Le système de jeu utilise à la fois des menus déroulants et des icônes, pour donner des ordres ou obtenir divers rapports sur la situation. Par contre au niveau des graphismes, j'avoue avoir été particulièrement déçu. Utiliser la moyenne résolution (4 couleurs) me semble un choix plus que critiquable. Il en est de même pour l'utilisation des fenêtres sous GEM, et des icônes un peu trop petites. La complexité devrait en outre rebuter tous les amateurs. Il est à espérer que les autres versions 16 bits soient un peu mieux réalisées.

	ST
GRAPHISME	15%
ANIMATION	-
SON	-
COMMANDE	67%
NIVEAU	A
INTERET	72%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Avril	PACKAGING : 7/10 DOC : 8/10 MINDSCAPE
PC: Avril	
ST : Avril	



# HOYLE'S BOOK OF GAMES Vol. 1



Sierra On Line, l'auteur des remarquables jeux d'aventure animés, se diversifie un peu avec cette compilation de jeux de cartes. Hoyle Book Of Games reprend les règles officielles de six jeux, dont certains sont surtout connus outre-Atlantique. Vous pouvez choisir vos adversaires parmi dix-huit personnages, plus ou moins forts selon les jeux, et plus ou moins sérieux dans leurs

remarques. Vous aurez donc le plaisir d'affronter des gens aussi prestigieux que Roger Wilco (héros de Space Quest), le roi Graham ou la princesse Rosella (de la série des King Quest), ou encore le célèbre don Juan Larry Laffer. Le premier jeu à l'affiche est Crazy Eight. La partie tourne autour d'une carte centrale, sur laquelle chacun doit poser une autre carte de même valeur ou de même couleur. Celui qui ne peut fournir a la possibilité: soit poser un 8 (qui sert de joker), et de changer la couleur de la carte centrale pour une qui lui convienne mieux, soit piocher au talon. Le gagnant est bien sûr celui qui, le premier, n'a plus de cartes.

Vous devez sûrement connaître le jeu suivant: Old Maid. Il est connu chez nous sous le nom de Vieux Garçon ou Pouilleux. Les joueurs échangent des cartes en essayant d'écarter des paires de leur jeu, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que "la vieille servante" dans la main du perdant.

Ensuite vient "Hearts". Ça se joue comme la belotte (sans atout), mais contrairement à celle-ci, il faut essayer de ramasser le moins de plis possible, et surtout pas de coeur ou de dame de pique. Il faut donc arriver à se débarrasser au plus vite de ces cartes maîtresses, dès qu'on ne peut plus fournir à une couleur.

Le quatrième jeu: "le Gin Rummy" ne comprend que deux participants (contrairement au rami pratiqué en France). Chaque joueur pioche puis se défause d'une carte, pour arriver à composer dans son jeu des séquences (9, 10 et valet, ou as, 2 et 3) ou des brelans (3 dames, 3 as,...).

Le jeu suivant, "Cribbage" se joue à deux, à l'aide d'un parcours numéroté, sur lequel on avance des pions au fur et à mesure de ses gains. Le jeu est assez compliqué et je ne lui connaît aucun équivalent en France. Il se rapproche un peu du Poker. Il faut former des combinaisons grâce aux cartes posées par l'adversaire: paires, flush, brelans, total de 15 ou 31 points... La manche se termine quand un des pions a atteint le bout du parcours.

Le dernier jeu, "Klondike" est une réussite appelée chez nous: La Française (!). 28 cartes sont placées en 7 colonnes décroissantes, dont seule la dernière carte de chaque colonne est visible. La réussite consiste à sortir les as du tableau et à reconstituer sur chacun une série ascendante de l'as au roi. Pour y parvenir, on compose sur les cartes visibles du tableau des séries descendantes, en alternant les couleurs (valet rouge sur dame noire...), de façon à dégager le bas des colonnes du tableau.

Toutes ces parties se déroulent dans une chaude ambiance, où chacun y va de ses petits sarcasmes (hélas! en anglais), accompagnés de grimaces ou de sourires narquois quand l'adversaire est accablé par le sort! Les jeux sont intéressants, mais je regrette que pour certains (comme Cribbage) il n'y ai pas de sauvegarde prévue, car une partie complète dure plusieurs heures. Sinon le soft est bien réalisé, avec des petites musiques ou des bruitages qui soulignent un bon ou un mauvais coup, et des paramètres de jeu sauvegardables. J'attends avec impatience les volumes suivants, sachant que Sierra est un habitué des séries à rallonge. Bien que je ne pense pas que mon jeu de cartes préféré, le Tarot, y figure un jour...



	AM
GRAPHISME	46%
ANIMATION	-
SON	53%
COMMANDE	69%
NIVEAU	C
INTERET	74%

Disponibilité  
AM : En vente  
PC : Avril  
ST : Avril

PACKAGING : 9/10  
DOC : 6/10  
SIERRA-ON-LINE

# JUMPING JACK SON



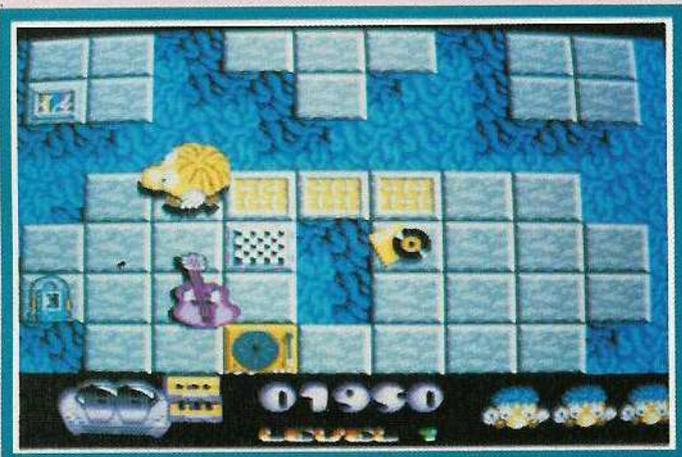
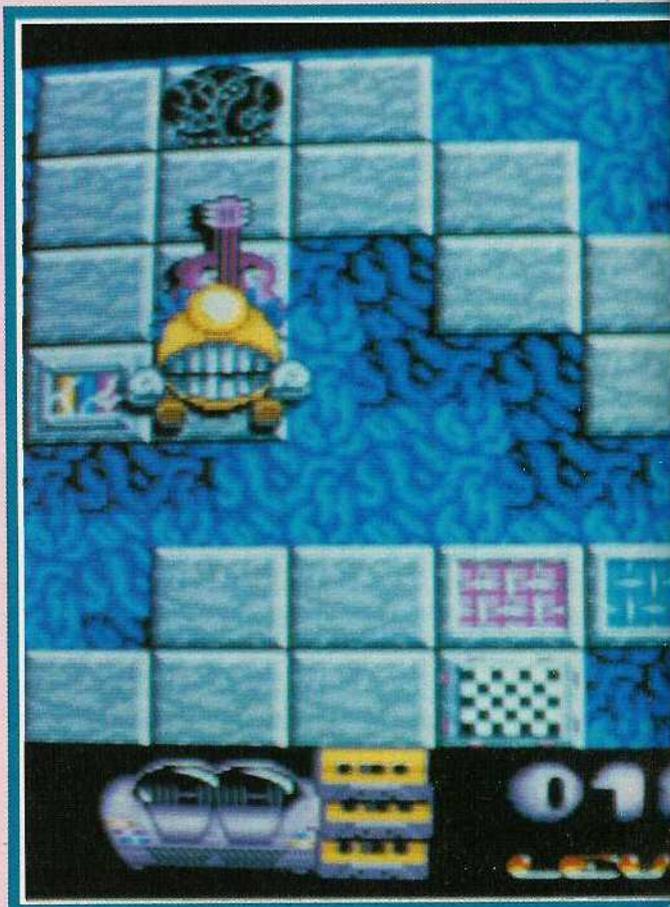
Le scénario de ce jeu est assez étrange, et risque de fâcher Infogrames avec les mélomanes amateurs de musique classique. En effet, l'histoire est la suivante: le rock'n roll est mort. La musique classique a envahi la Terre où ne règnent plus que tristesse et mélancolie. Cela pour reprendre les mots écrits dans la brochure qui accompagne le jeu. Pour sauver la Terre, il vous faut

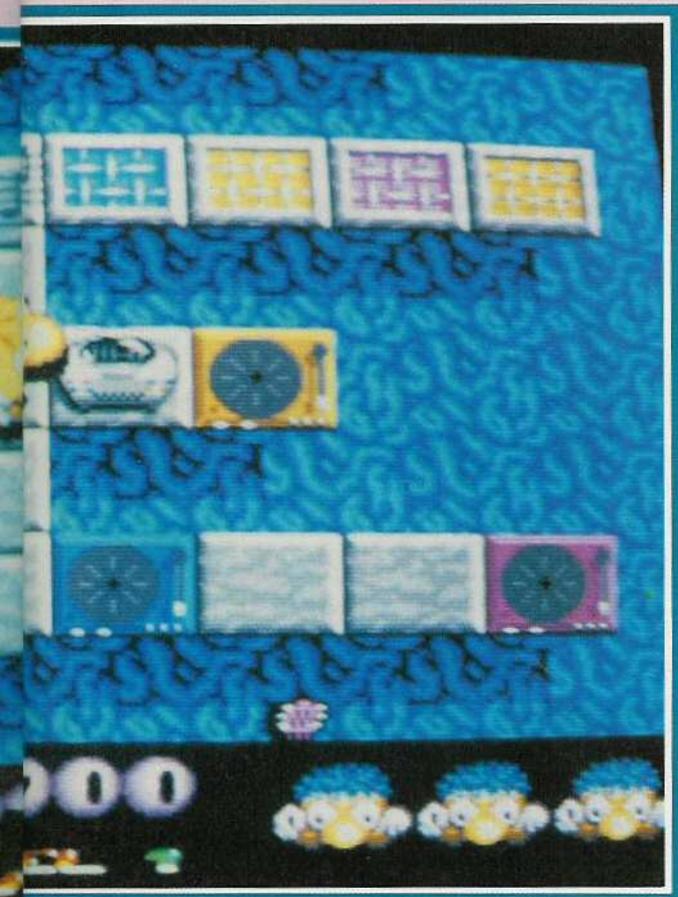
retrouver le premier disque d'Elvis Presley.

En fait, si l'histoire est assez étrange, le jeu ne l'est pas moins. Vous incarnez un étrange personnage rondouillard et chevelu, qui ne cesse de rebondir, et vous vous appelez Jumping Jack du nom du héros de la chanson de Mick Jagger et Keith Richards des Rolling Stones. Vous sautez donc de case en case, à la recherche de cases de couleurs, que vous devrez peindre d'une certaine couleur à la manière d'un Q-Bert (NDLR: tu es toujours aussi clair dans tes explications, à ce que je vois!). Une fois les cases de la même ligne peintes de la même teinte, un disque apparaît. Vous devez alors le prendre, et le porter sur la platine correspondante à la bonne couleur, afin d'écouter la musique. Vous devrez alors rechercher d'autres cases à colorer afin de trouver un deuxième disque, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque tourne-disque ait son disque. Si vous y parvenez, sans vous faire agresser par les instruments de musique qui vous poursuivent, vous passerez alors au level (NDLR: restons simple et écris niveau la prochaine fois) suivant. Au bout de quatre niveaux, vous aurez droit à un code, si toutefois vous faites un bon score au challenge.

Pour vous aider, certains bonus apparaissent, tel le walkman qui vous donne des pouvoirs d'invincibilité et vous permet aussi de changer plusieurs cases de couleur d'un seul coup. Le blouson Perfecto vous donne une vie supplémentaire. Les lunettes noires permettent au héros de faire fuir ses ennemis, alors que la pilule ZZZ, elle, endort les ennemis.

Personnellement, j'avais déjà vu des photos de ce jeu. Mais comme à mon habitude, je ne me laisse guère impressionner par les photos, car bon nombre de jeux, au graphisme alléchant, se sont révélés injouables ou complètement inintéressants. Mais ici, ce n'est pas le cas. Le jeu est superbe et l'on n'a plus envie de le lâcher. Du reste ça m'ennuie de devoir le rendre demain à Gen4 et je serais à la place





des éditeurs, j'en enverrais plusieurs à la rédaction, afin que je puisse en avoir un pour moi... Enfin ne rêvons pas. Je ne dirais qu'un mot pour qualifier ce jeu: génial! Comme quoi on peut faire un hit avec un jeu très simple. La musique est super, les graphismes sont super et tout est super. Du reste, moi aussi je suis super (NDLR: toujours aussi modeste!).

	<b>ST</b>
<b>GRAPHISME</b>	<b>73%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>84%</b>
<b>SON</b>	<b>81%</b>
<b>INTERET</b>	<b>85%</b>
<b>Disponibilité</b>	<b>PACKAGING : 7/10</b>
AM : Avril	<b>DOC : 7/10</b>
PC: Non annoncé	<b>INFOGRAMES</b>
ST : En vente	

## CYBERWORLD



Cyberworld, anciennement prévu sous le nom Paranoia Complex, se déroule dans une cité futuriste, gouvernée par un ordinateur aussi détraqué que paranoïaque. Celui-ci donne à chaque citoyen des missions plus ou moins débiles, visant normalement à faire respecter sa loi dans le complexe. En accomplissant les missions qu'il va vous donner, sans trahir ses doctrines ("Echouer c'est Trahir", et j'en passe), vous montez en grade. Lorsque vous aurez atteint un échelon assez élevé, vous deviendrez trop puissant vis-à-vis de lui, et il donnera comme mission à d'autres de vous abattre. Vous devrez alors trouver un moyen de sortir du complexe, à l'aide d'un droïde. Bien réalisé, Cyberworld aurait pu être sympa, mais la difficulté est très mal dosée. L'effet de frustration du joueur, nécessité par le scénario, est bien trop important, et on n'a rapidement plus envie d'y jouer. Dommage!

MAGIC BYTES  
Amiga

**INTERET: 20%**

**DRAGON'S LAIR:  
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE**



Escape From Singe's Castle est la suite des aventures de Dirk le Téméraire. Là encore, Dirk part délivrer sa chère Daphné des griffes du dragon Singe. Dirk va devoir traverser toutes les pièces du château de Singe et affronter mille morts pour atteindre le cachot où est enfermée sa belle.

La façon de jouer est la même que dans le premier Dragon's Lair: il faut diriger Dirk dans une série de dessins animés, en cherchant le mouvement adéquat, c'est-à-dire en poussant le joystick au bon moment et dans la bonne direction. Quand on a mémorisé chaque mouvement, on peut finir la scène et passer à la suivante. Ce n'est pas captivant, mais l'intérêt réside dans la découverte des séquences, qui sont superbes, et remarquablement animées.

Dragon's Lair est également une curiosité dans le domaine de la technique. D'une part, il utilise les possibilités multi-tâches de l'Amiga (uniquement si vous possédez 1 méga-octet) et peut fonctionner conjointement avec le premier Dragon's Lair (les scènes seront alors mélangées). D'autre part, des options intelligentes viennent renforcer un peu l'intérêt du programme: choix du nombre de vies (3 à 5), flèches indiquant les directions à prendre, flipping permettant de rejouer les tableaux à l'envers, 3 niveaux de difficultés (avec plus ou moins de combats), gestion aléatoire des séquences. Enfin, plusieurs sauvegardes de parties sont prévues, et le programme peut être installé sur disque dur.



Dragon's Lair est donc une remarquable démonstration des possibilités de l'Amiga. Question jeu, l'intérêt n'est pas immense, enfin certains peuvent aimer... Mais si le joueur doit se concentrer sur les mouvements et n'a pas le temps d'apprécier les détails du graphisme, le spectateur, lui ne restera pas indifférent.

	<b>AM</b>
<b>GRAPHISME</b>	<b>88%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>91%</b>
<b>SON</b>	<b>78%</b>
<b>INTERET</b>	<b>46%</b>
<b>Disponibilité</b>	
AM :	En vente
PC :	Non annoncé
ST :	Non annoncé
<b>PACKAGING : 9/10</b>	
<b>DOC : 8/10</b>	
<b>SULLIVAN BLUTH</b>	



# TESTS PC ENGINE

## TIGER ROAD

CAPCOM 1 joueur



Les lecteurs de Gen 4 connaissent sûrement ce jeu qui a été testé il y a plusieurs mois déjà sur micros. Voici maintenant la version NÉC. Accrochez-vous à vos chaussettes, car elle est superbe. En effet, rien à voir avec les versions ST ou Amiga. Nos ordinateurs sont encore une fois laissés sur place avec cette adaptation. Les sprites sont deux fois plus grands, le scrolling sans reproche, et

les décors sont encore plus beaux. Tiger Road a de quoi séduire plus d'un amateur de jeux de tableaux. De plus, pour les chanceux possesseurs de CD-ROM, il est possible de sauver votre position pour reprendre le jeu plus tard. Ces sauvegardes vous permettent aussi de passer des endroits délicats, sans avoir à vous retaper le début du jeu en cas de "Game Over". Vraiment une belle réussite. J'en redemande!



**INTERET: 90%**



# SPACE INVADERS

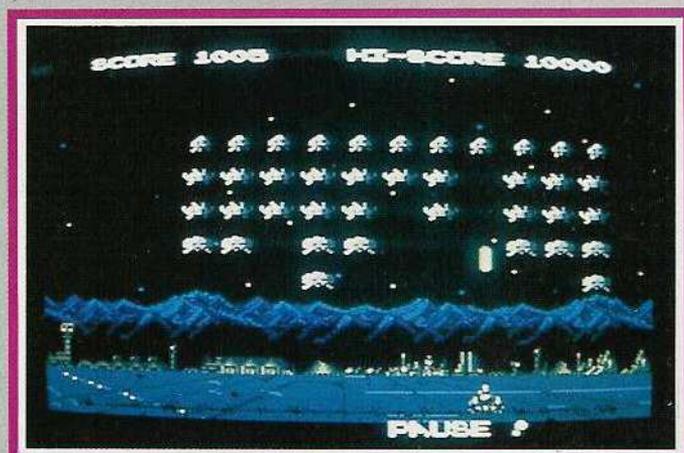
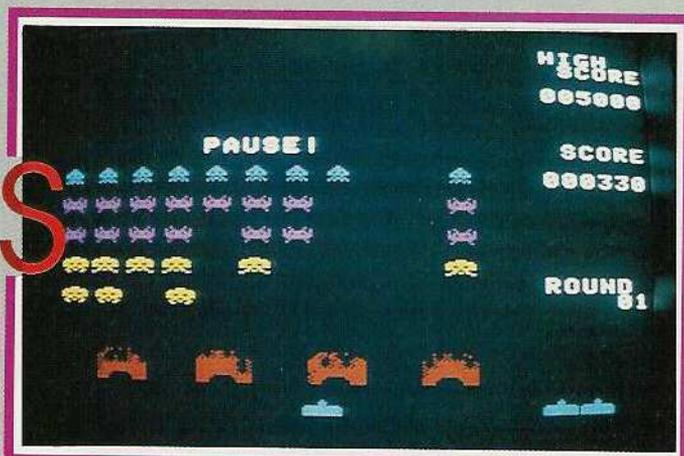
TAITO 1 joueur



Réveillez-vous les nostalgiques. Le vrai Space Invaders est arrivé. En quatre couleurs s'il vous plaît, et avec de jolis sprites carrés, comme on savait si bien les faire il y a dix ans. Décidément, la console NEC ne cessera jamais de me surprendre. Mais ça, c'est le clin d'oeil de TAITO, car il y a une option Space Invaders Plus. Et là, on se retrouve devant un jeu remis au

goût du jour, avec des bonus qui tombent, lorsque vous parvenez à descendre la soucoupe qui passe de temps à autre en haut de l'écran. Un super Space Invaders avec de superbes décors en fond de tableau. Certains bonus que vous récupérez vous permettent d'obtenir un bouclier, ou une super bombe qui éclate en haut de l'écran et retombe en parachute sur les ennemis, ou encore un laser qui trace un trait de bas en haut de l'écran en détruisant tout ce qu'il traverse. Et plein d'autres surprises. Un jeu digne de Galaga 88, qui vous fera passer des heures et des heures à aider David Vincent à empêcher les envahisseurs d'atterrir sur notre bonne vieille planète.

**INTERET : 75%**



# PARANOÏA

NAXAT SOFT 1 joueur



Paranoia est un nouveau clone de R-Type et autres jeux du même genre. Vous conduisez un vaisseau et comme toujours, des ennemis arrivent de partout. A vous de les détruire, et de récupérer les bonus qui vous permettront d'augmenter votre armement et votre puissance de feu. Le jeu n'est pas plus beau que les autres, il n'a rien de plus que les autres. En fait, si j'avais un choix à faire,

je lui préférerais un bon vieux R-Type ou même Heavy Unit qui est mon favori. Le jeu est beau, les graphismes assez fins, mais il n'accroche pas. Je vous ferai grâce du scénario, qui est si peu crédible que je ne vous en parlerai pas. Voilà enfin un jeu que je n'aime pas sur la console Nec.



**INTERET : 40%**

**TOUS  
NOS PRIX  
SONT  
T.T.C.**

# COCONUT



**SPECIAL  
CONSOLE  
DE JEUX**

**COCONUT  
REPUBLIQUE**  
13, bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél. : (1) 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

**COCONUT  
ETOILE**  
41, av. de la Grande Armée  
75016 PARIS  
Tél. : (1) 45.01.67.28  
Métro Argentine

**COCONUT  
MONTPELLIER**  
C.C.<sup>™</sup> Le Triangle - Ni. Bas  
34000 MONTPELLIER  
Tél. : 67.58.58.88

**COCONUT  
GRENOBLE**  
8, cours Berriat  
38100 GRENOBLE  
Tél. : 76.50.99.41

**COCONUT**  
Vente par correspondance  
13, Bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél. : (1) 43.55.63.00

**EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX),  
GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION  
EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.**

## SEGA

- |                          |                           |                             |                           |
|--------------------------|---------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| CONSOLE SEGA..... 990    | CASINO GAMES..... 295     | MONOPOLY (ANGLAIS)..... 255 | THE NINJA..... 255        |
| MASTER SYSTEM..... 1149  | CALIFORNIA..... 295       | CALIFORNIA..... 255         | VIGILANTE..... 295        |
| PLUS..... 1490           | GAMES..... 295            | MIRACLE WARRIOR..... 395    | WANTED..... 255           |
| SUPER SYSTEM..... 1490   | CYBORG HUNTER..... 295    | MY HERO..... 195            | WORLD SOCCER..... 255     |
| PHASER SEUL..... 295     | CAPTAIN SILVER..... 295   | OUT RUN..... 295            | WORLD GRD. PRIX..... 255  |
| PHASER + 3 JEUX..... 345 | CHOPLIFTER..... 255       | PSYCHO FOX..... 295         | WONDERBOY..... 255        |
| LUNETTES 3 D..... 290    | DYNAMITE DUX..... 295     | PHANTASY STAR..... 395      | WONDERBOY 2..... 295      |
|                          | DEAD E AGLE..... 295      | PENGUIN LAND..... 295       | WONDERBOY 3..... 295      |
|                          | DOUBLE DRAGON..... 295    | POWER STRIKE..... 255       | Y'S..... 295              |
|                          | ENDURO RACER..... 255     | QUARTET..... 255            | ZILLION..... 255          |
|                          | F 16 FIGHTER..... 195     | RASTAN..... 295             | ZILLION 2..... 255        |
|                          | FANTASY ZONE 3..... 255   | RAMPAGE..... 295            |                           |
|                          | FANTASY ZONE 2..... 295   | R TYPE..... 295             | JEUX POUR PHASER:         |
|                          | FANTASY ZONE..... 255     | RESCUE & MISSION..... 255   | GANGSTER TOWN..... 255    |
|                          | GOLDEN AXE..... 295       | ROCKY..... 295              | RAMBO 3..... 295          |
|                          | GHOSTBUSTERS..... 255     | SCRAMBLE SPIRIT..... 295    | SHOOTING..... 295         |
|                          | GALAXY FORCE..... 295     | SHANGAL..... 255            | GALLERY..... 255          |
|                          | GOLVELLJUS..... 295       | SHINOBI..... 295            |                           |
|                          | GREAT GOLF..... 255       | SPY VS SPY..... 195         | JEUX                      |
|                          | GREAT FOOTBALL..... 255   | SECRET COMMAND..... 255     | POUR LUNETTES 3D:         |
|                          | GREAT BASKETBALL..... 255 | SUPER TENNIS..... 195       | BLADE EAGLE 3D..... 295   |
|                          | GREAT BASEBALL..... 255   | SPACE HARRIER..... 295      | MISSILE DEFENSE..... 295  |
|                          | GREAT VOLLEYBALL..... 255 | TENNIS ACE..... 295         | OUT RUN 3D..... 295       |
|                          |                           | TIME SOLDIERS..... 295      | POSEIDON 3D..... 295      |
|                          |                           | THUNDERBLADE..... 295       | SPACE HARRIER 3D..... 295 |
|                          |                           | TEDDY BOY..... 195          | ZAXXON 3D..... 295        |
|                          |                           | TRANSBOT..... 195           |                           |
|                          |                           |                             | JOYSTICKS SEGA:           |
|                          |                           |                             | SPEED KING SEGA..... 145  |
|                          |                           |                             | CONTROL STICK..... 145    |

## NINTENDO

- |                          |                          |                         |                        |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------|------------------------|
| CONSOLE DE BASE:         | GOONIES 2..... 345       | RUSH N ATTACK..... 345  | XEVIOUS..... 345       |
| CONSOLE NINTENDO         | GRADIUS..... 325         | RC PROAM..... 325       |                        |
| + 2 MANETTES DE JEUX     | GOLF..... 285            | RAD RACER..... 345      | SERIE PISTOLET         |
| + CABLE PERITEL..... 690 | IKARI WARRIOR..... 345   | SECTION Z..... 345      | DUCK HUNT..... 325     |
|                          | ICE CLIMBER..... 285     | SOCCER..... 285         | GUMSHOE..... 325       |
|                          | ICE HOCKEY..... 285      | SLALOM..... 285         | HOGAN'S ALLEY..... 325 |
| PISTOLET..... 340        | KID ICARUS..... 345      | SUPER MARIO             | WILD GUNMAN..... 325   |
| ROBOT..... 440           | KUNGFU..... 285          | BROS..... 285           |                        |
|                          | LIFE FORCE..... 345      | SUPER MARIO 2..... 385  | SERIE ROBOT            |
| ALPHA MISSION..... 325   | LEGEND OF ZELDA..... 385 | TRACK ANDFIELD..... 385 | GYROMITE..... 345      |
| BALLOON FIGHT..... 285   | MEGA MAN..... 345        | TIGER HELI..... 325     | STACK UP..... 345      |
| CASTLE VANIA..... 345    | METROID..... 345         | TROJAN..... 325         |                        |
| CLU GLU LAND..... 285    | MACH RIDER..... 325      | TOP GUN..... 345        | JOYSTICKS              |
| DONKEY KONG..... 185     | PUNCH OUT..... 345       | TENNIS..... 285         | SPEEDKING              |
| EXCITEBIKE..... 325      | PINBALL..... 285         | URBAN CHAMPION..... 285 | NINTENDO..... 165      |
| GALAGA..... 325          | POPEYE..... 185          | VOLLEYBALL..... 285     | MAX..... 295           |
| GUN SMOKE..... 325       | PRO WRESTLING..... 325   | WIZARD WARRIOR..... 345 | NES ADVANTAGE..... 395 |
| GHOST N GOBLINS..... 325 | ROBOT WARRIOR..... 345   | WRESTLEMANIA..... 345   |                        |

## NEC-PC ENGINE

- |                           |                           |                           |                              |
|---------------------------|---------------------------|---------------------------|------------------------------|
| CONSOLE PC                | GALAGA..... 349           | R TYPE 2..... 449         | CD ROMS:                     |
| ENGINE..... 1490          | GUNHEAD..... 499          | RED ALERT..... 499        | LECTEUR CD ROM..... 3990     |
| ATOMIC ROBO KID..... 499  | HEAVY UNIT..... 549       | ROCK ON..... 449          | ALTERED BEAST..... 499       |
| BIG MAN WORLD..... 299    | HONEY IN THE SKY..... 299 | SHANGAL..... 399          | RED ALERT..... 499           |
| BLOODY WOLF..... 549      | JAPAN WARRIOR..... 499    | SHINOBI..... 549          | SIDE ARM..... 499            |
| BREAK IN..... 399         | KATO AND KASHOW..... 349  | SIDE ARMS..... 449        | WONDERBOY 3..... 499         |
| CHAN AND CHAN..... 499    | KNIGHT RIDER..... 499     | SON SON 2..... 449        |                              |
| CHASE HQ..... 499         | KUNG FU..... 299          | SPACE HARRIER..... 399    | ACCESSOIRES:                 |
| CYBER CROSS..... 499      | LEGENDARY AXE..... 499    | TAITO MOTOR BIKE..... 499 | SUPER JOYSTICK..... 399      |
| DEEP BLUE..... 449        | MOTOR ROADER..... 399     | TIGER HELI..... 499       | JOYPAD + ADAPTATEUR..... 349 |
| DORAMON..... 499          | MR HELI..... 499          | VIGILANTE..... 499        | 2 JOUEURS..... 349           |
| DRAGON SPIRIT..... 499    | NAXAT OPEN..... 449       | WATARU..... 399           | ADAPTATEUR..... 299          |
| DUNGEON                   | NINJA WARRIOR..... 499    | WINNIG SHOT..... 449      | 5 JOUEURS..... 299           |
| EXPLORER..... 499         | P47..... 499              | WONDER MOMO..... 349      |                              |
| F1 PILOT..... 499         | PACLAND..... 449          | WORLD COURT..... 449      |                              |
| F1 TRIPLE BATTLE..... 499 | PC KID..... 499           | TENNIS..... 449           |                              |
| FANTASY ZONE..... 449     | PRO BASKET..... 499       | WORLD STADIUM..... 399    |                              |
| FINAL LAP..... 499        | R TYPE..... 499           | YAKATTI CHUCK..... 299    |                              |

## ATARI 2600

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| BATTLE ZONE..... 120      | MISSILE COMMAND..... 120 |
| BOXING..... 149           | MOON PATROL..... 120     |
| CALIFORNIA GAMES..... 190 | PHOENIX..... 140         |
| DARK CHAMBER..... 149     | POLE POSITION..... 120   |
| DEFENDER 2..... 160       | SOCCER..... 120          |
| DESERT FALCON..... 169    | REALSPORT..... 120       |
| DIG DUG..... 130          | TENNIS..... 120          |
| DOUBLE DRAGON..... 190    | RIVER RAID 2..... 179    |
| DOUBLE DUNK..... 169      | SECRET QUEST..... 169    |
| F14 TOMCAT..... 190       | SOLARIS..... 130         |
| FOOTBALL SOCCER..... 130  | STARGATE..... 140        |
| GALAXIAN..... 120         | SUPER BREAKOUT..... 120  |
| HERO..... 140             | VANGUARD..... 120        |
| JUNGLE HUNT..... 120      | VOLLEYBALL..... 120      |
| MARIO BROS..... 149       |                          |
| MIDNIGHT MAGIC..... 120   |                          |

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00

	NOM _____	TITRES _____	MACHINE _____	PRIX _____
	ADRESSE _____	_____	_____	_____
	TEL. _____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
Date d'expiration _____		Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F		
Signature _____		● Total à payer		
Règlement je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB				
<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)				

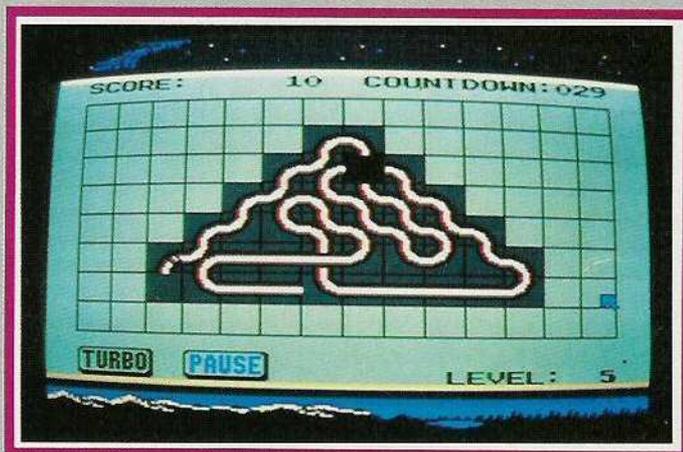
# BLOODIA

HUDSON SOFT 1 joueur



Voici le premier jeu de réflexion sur NEC. C'est très simple: vous avez devant vous un écran rempli de cases vides ou contenant des bouts de circuit et un trou. Une petite boule va circuler dans ce circuit, et il vous faudra mettre ces morceaux de circuit bout à bout, afin que la boule passe dans toute la longueur de celui-ci. Mais la difficulté vient du fait que vous ne pouvez déplacer les cases que d'un cran, à la manière des puzzles dans lesquels vous devez ranger des lettres par ordre alphabétique, en bougeant les colonnes horizontalement ou verticalement.

Au premier abord, le jeu peut surprendre et même décevoir, mais si vous décidez de vous l'offrir, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Un grand nombre d'options peuvent être sélectionnées, comme la musique ou la vitesse. Vous pouvez aussi éditer vos parcours, et un code vous permet de reprendre le jeu à plusieurs niveaux.



**INTERET : 80%**

# CYBER CORE

GAME PRINCESS 1 joueur



Je n'irai pas jusqu'à dire que ce jeu est une fumisterie, mais si vous remplacez la mouche que vous dirigez par un dragon, et les insectes qui vous attaquent par des animaux préhistoriques, vous obtenez un jeu qui se nomme Dragon Spirit. Vous me direz que la même chose arrive tous les jours à des jeux comme R-Type ou Break Out, mais quand même!

Cependant, ceux qui ont adoré Dragon Spirit, et qui l'ont terminé, seront contents de pouvoir jouer à Cyber Core. Personnellement, je préfère un jeu récent et innovateur comme Space Invaders ou Galaga (NDLR: rappelle-nous ton âge, déjà!) que ce remake de déjà vu. Cela dit, les amateurs du genre ne seront pas déçus.

**INTERET : 65%**



# NEW ZEALAND STORY

TAITO 1 joueur



De nouveau ce mois-ci un jeu bien connu sur nos ordinateurs. New Zealand Story n'a pas échappé à la fièvre des consoles. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, on peut le ranger dans la catégorie des jeux de "grimpeur". Vous incarnez un petit oiseau du genre kiwi, et vous devez libérer tous vos frères qui ont été enfermés dans des cages. Bien sûr, toutes sortes d'ennemis

tentent de vous en empêcher. Vous devez ainsi vous défendre contre des fourmis qui lancent des boomerangs, des escargots et bien d'autres créatures. Vous avez même la possibilité de plonger dans l'eau, muni d'un masque et de palmes. Une superbe adaptation qui, une fois de plus, soutient haut la main la comparaison avec les versions 16 bits des ordinateurs, et aurait même tendance à les surpasser.

**INTERET : 80%**



INFORMATIQUE  
IN  
IN  
IN  
IN  
IN  
IN  
IN  
IN  
IN  
INFORMATIQUE

# ULTIMA

5 Bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél. (1) 43 38 96 31  
Fax: (1) 43 38 11 86  
métro République

72/74 Rue de Paris  
59000 LILLE  
Tél. 20 42 09 09  
Fax: 20 57 09 29  
métro gare

Place du Capitole  
35, rue du Taur  
31000 TOULOUSE  
Tél. 62 27 04 37  
Fax: 62 27 10 97

## ATARI 520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

livré avec le Basic Omikron  
520 1040  
3490 F 4490 F

520 STE étendu à 1Mo 3990F

520 STF étendu à 1 Mo  
Nous Consulter  
le STACY est DISPONIBLE  
SMI24 occasion 790F  
Disque dur 30 Mo 3990F  
Souris ATARI 290F  
lecteur interne DF 850F  
Lecteur externe 3 1/2 990F  
Lecteur externe 5 1/4 1700F

## 520/1040 STE

Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

+ moniteur couleur SCI425/1224  
520 1040  
5490 F 6490 F

## ATARI

520STF / 1040STF

Il nous en reste à des prix canons  
Téléphonez nous! Vite

## AMIGA 500

+ 10 Disquettes + CABLE Péritel + 1 Joystick

3490 F

+ ext. 512K 4480F

+ moniteur couleur 1084 6980F

+ disque dur A590 20 Mo 11780F

+ STARTER KIT (10 de texte, dessin, jeux) + 10 Disquettes + CABLE Péritel + 1 Joystick

3990 F

+ ext. 512K 4780F

+ moniteur couleur 1084 7280F

+ disque dur A590 20Mo 12080F

## SOFTS SEGA MEGADRIVE

- SUPER REAL BASKETBALL 520
- NEW ZEALAND STORY 495
- AIR DIVER 495
- GOLDEN AXE 540
- SUPER SHINOBI 508
- GHOULS'N GHOST 495
- RAMBO III 450
- SUPER HANG ON 540
- ALEX KID 450
- THUNDER FORCE 495
- KEN 495
- PRO JOYSTICK 1 490

## NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE 1490 F  
NEC PC ENGINE + 1 JEU 1550 F  
NEC PC ENGINE + 2 JEUX 1790 F

### JEUX NEC

- TIGER ROAD 490
- SPACE INVADERS 490
- CITY HUNTER 490
- NEW ZEALAND STORY 490
- RASTAN SAGA 450
- SUPER VOLLEY BALL 490
- PC KID 450
- GALAGA 390
- BULL FIGHT 490
- CYBER CORE 490
- PARANOIA 449
- CHASE HQ 490
- VIGILANTE 399
- HEAVY UNIT 490
- RED ALERT CD 490
- BLOODY WOLF 495
- TRIPLE BATTLE 399
- DRAGON SPIRIT 399

## NEC II PC GRAFX

C'est Nouveau  
C'est disponible  
En exclusivité chez  
**ULTIMA**  
3490 F  
+ 1 jeu Battle Ace

## PROMO NEC

- GUNHED 420
- GUNHED + KUNG FU 590
- JOYSTICK XI PRO 690

Facilités de paiement: nous consulter

## BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:	Désignation	Prix	Qté	Montant
Prénom:				
Adresse:				
Code Postal:				
Ville:				
Tél.:				
Carte bleue n°:				
Date d'expiration:				
Signature:				
	transport logiciel 25F, matériel 140F Les prix sont ftc, les promos ne sont pas cumulables		Total	

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos. Articles dans la limite des stocks disponibles.

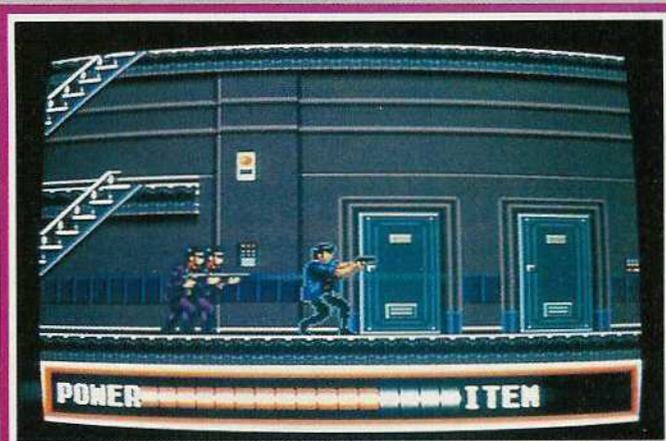
# CITY HUNTER

SUNSOFT 1 joueur



Ça y en a encore un bon jeu! Vous devez délivrer votre chérie. Elle s'est encore mise dans de sales draps. Décidément, on ne peut pas la laisser cinq minutes sans qu'elle fasse des bêtises... Toujours est-il que vous voilà parti à son secours, dans un immeuble plein d'escaliers, de portes, de pièces, de truands qui vous menacent à l'aide de couteaux, de sadiques armés de lance-flammes, ou encore de ninjas collés au plafond comme des araignés. Heureusement pour vous, vous avez une arme: un revolver qui semble-t-il contient un chargeur inépuisable. Il vous faudra bien repérer tous les couloirs, car vous devrez chercher des personnages qui vous fourniront des objets utiles pour votre quête. Repérez bien aussi la petite infirmière qui vous prodiguera des soins lorsque votre vitalité

**INTERET : 85%**



sera au plus bas. Un jeu qui n'est pas sans rappeler Rolling Thunder, testé il y a plusieurs numéros ou plus récemment Persian Golf Inferno. Mais la différence entre ce dernier et City Hunter, c'est la taille du héros et surtout le maniement. Une musique de toute beauté vient ponctuer ce jeu fort réussi. Moi dire que toi y en a devoir acheter ce jeu... Ah mais oui!

Nous tenons à remercier toute l'équipe d'Ultima pour sa collaboration et ses prêts de logiciels nous permettant d'être à la pointe de l'actualité sur la console Nec.

La rédaction



# LIBRICHED

# Dragon Wars





# FIRE & FORGET 2





# GÉNÉRATION 4

# WANTED ISLAND



ABRAHAM

GENERATION 4



# GÉNÉRATION 4



**GÉNÉRATION 4**

CETAL

LA SIMULATION EXTRÊME

# HARRICANA

## RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTRÊME...



PHOTOS ATARI

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1  
LES ETAPES DU RAID :

- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01  
5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02  
10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02  
11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU  
23/02 AU 10/03 :

- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



DISPONIBLE SUR : AMIGA -  
AMSTRAD CPC - ATARI ST -  
IBM PC & Comp.  
DE 149 Frs A 249 Frs  
SELON ORDINATEUR

GRAND JEU HARRICANA  
GAGNEZ :

- 5 super vélos tout terrain !
- 10 fantastiques Buggy radio-commandés !
- 20 sacs de sport LORICIEL !



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



CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

# PETITES ANNONCES

Vous aimez la micro-informatique et le domaine du jeu :

**UbiSoft Entertainment Software** recrute :

-Assistant(e) chargé(e) du suivi de projet. Connaissance technique indispensable du langage de programmation et du matériel micro-informatique.

Vous avez le sens de responsabilité, du contact et un esprit d'initiative :

-Assistant(e) technique ayant une bonne connaissance et pratique micro huit et seize bits (Amstrad CPC, 464, 6128, c64, Spectrum, IBM, Atari, Amiga) et maîtrisant les assembleurs correspondants. Envoyez CV, photo, prétentions à :

**UbiSoft**

1 voie Félix Eboué  
94021 Créteil Cedex.

**Infogrames** recherche :

-programmeur sur PC  
-sur microprocesseur 68000 ayant connaissance du langage C et autres langages de programmation structurée. Gros pari sur consoles, borne d'arcade et CD. Pour tout renseignements :

**Infogrames**

84 rue du 1er Mars 1943  
69628 Villeurbanne Cedex  
Tél: (16) 78.03.18.46.

## AMIGA

Vends originaux pour Amiga: Voyageurs du Temps, Ninja Warriors, Chase HQ, Falcon: 150Fr\$ chaque. Tintin sur la Lune, Manoir de Mortevielle, Navy Moves: 100Fr\$ pièce. Tél: 42.60.19.71 jusqu'à 20h, merci.

Cherche à contacter Van Massenhout. CTG 88-12 Chaumont pour récupérer disquettes prêtées. Ton pote du mess. Christophe Creusot 2 rue du comté de Crignan 84000 Avignon. Tél: 90.87.42.76.

## ATARI

Vends 1040 STF + moniteur SM 124 + citizen 120D + drive extérieur + camera + digit. Pro + nbreux logiciels + docs + livres, revues, joysticks...: 15000Fr\$, TBE. Tél: 64.32.16.01

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur + lecteur externe DF + originaux (GFA3, Degas, D.M, Foft, B.A.T...) +

**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!

livres (GFA, Bible, GEM...) + ST Mag 7 au 34: 5000Fr\$. Yves au 47.33.46.45 après 19h30.

Urgent! Vends Atari 520 STE gonflé à 1 Mo + phaser + logiciels + garantie. Acheeter en novembre 89: 4000Fr\$. Tél: 64.93.30.53

Vends très nombreux originaux pour Atari ST de 60 à 120 Fr\$. Exemples: Phantaisie, Barbarian 2, Arche du Capitaine Blood, Sapiens, Rampage, Kult, Double Dragon, Ange de Cristal, Chess 3D.... Tél: 68.45.31.66

Achète moniteur de préférence atari ou Thomson. Tél après 20h30, André au (1) 43.72.64.64 (Paris).

Vends originaux pour ST: Rugby, Great Courts, Powerdrome, Bismarck, Battle Hawks 1942, Dailey Thompson, Olympic Challenge, Passing Shot: 150 Fr\$ pièce ou 1000Fr\$ le tout. Demander Olivier au (1) 43.33.55.36 uniquement le Week-end. Echanges s'abstenir.

Echange, achète ou vend originaux sur STF, STE et Amiga 500. Cherche aussi contacts. Duchesne David, 2 bis rue Louis David 59155 Faches-Thumesnil. Tél: 2..53.58.52.

Achète sur Paris Atari 1040 STF. Tél: (1) 43.72.64.64 sur répondeur.

Urgent! Vends Atari 1040 STF DF + moniteur couleur Philips + 70 jeux et utilitaires + joystick. Trois mois. Jean-Baptiste, Elancourt. Tél: 30.62.98.98.

Atari ST. Vends lecteur DF, mémoires tout formats, cables, free-boot, disques durs 20 Mo et Hard Copieur très performant. Demander Sébastien au 21.20.59.23

## DIVERS

Vends console Sega + Afterburner + pistolet + lunette 3D + Double Dragon + Shinobi: 3000Fr\$. Tél: 47.47.17.16.

vends console Sega + Wonder Boy 3 + R-Type + Out-Run + Galaxy Force et Hang-On. Valeur: 2200Fr\$ vendu 1300Fr\$. Tél: 60.06.77.94.

Préparations journal DM & Chaos ST/Amiga. Envoyez suggestions, anecdotes, dessins: Tchechovitch Boris, Route de Cros, 30170 St Hippolyte du Fort.

Vends disk de sauvegarde de Dungeon Master avec personnage Master partout pour commencer "CSB" dans de bonnes conditions!! 80.31.60.62 après 18h, sauf Week-end.

Vends Amstrad CPC 6128 Dec 88 état neuf avec nbreux jeux. Manuel d'utilisation. Tél: 30.40.10.95 Alexandre. Prix: 3000Fr\$ à débattre.

Vends Hard-copieur pour copie de sauvegarde. Il copie tout et est très rapide: entre 350 et 450 Fr\$ à débattre. 42.80.43.59, demander Cyril.

Vends sons Synthés-Studio Pros: M1 - ESQ1 - SQ80 - DX7, S, IIFD, TX7, TX802 - D50 - YS100, 200 - B200 - TX81Z - DX11, 21, 27, 100 - D5, D110 - D20, 10 DW8000 - JUNO 1, 2 MKS50 - K1 - K5 - MATRIX 6/1000- CASIO CZ - MT32..Tél: (16) 61.55.17.11. Toulouse.

Vends console Sega + Light Phaser + 30 jeux: Power Strike, Kenseiden, ... Valeur: 7800Fr\$ vendu 4500Fr\$. Tél: 43.07.62.55 Didier à partir de 20h.

# MABAGNOLE™



JEAN-RENÉ,  
TU ROULES EN CONTRE SENS  
SUR L'AUTOROUTE!



PARLE PLUS  
FORT!  
AVEC LA  
MUSIQUE  
J'ENTEND  
RIEN!



TU VAS NOUS TUER!  
TU ROULES A CONTRE-SENS

QU'EST CE QU'ELLE DIT?  
J'ENTEND RIEN! PLOUM PLOUM!



C'EST CON...  
JE SAURAI JAMAIS  
CE QU'ELLE VOULAIT ME DIRE

Hot Joli Bons 90

# MICRO VIDEO

Pour le mois d'avril **MICRO VIDEO** vous propose des extensions memoire ainsi que toute une gamme de peripheriques à des super prix, **ROCKSTAR, MAUPITI ISLAND**, et beaucoup d'autres jeux vous attendent .

**METTEZ UN PC DANS LE ST**

**2490 F**

PC SPEED  
Compatibilité extraordinaire  
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

**PROMO :**

LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE  
3'1/2  
720 KO  
COMPLET AVEC ALIM

**990 F** prix MICRO VIDEO

**METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST**

**790 F**

FM MELODY MAKER  
La cartouche qui transforme votre ST  
en un synthetiseur musical est disponible .

## LES EXTENSIONS DU MEGA ST 1

CE MOIS-CI VENEZ DECOUVRIR LES EXTENSIONS POUR MEGA ST1  
Elles vous permettent d'etendre la mémoire  
de votre MEGA ST1 à **2, 3 ou 4 megas**

Une **EXCLUSIVITE**

**MICRO VIDEO**

GARANTIE 2 ANS

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

# VOUS PROPOSE

## EXTENSIONS LIGNE STF

520 STF	1 Mo	<b>950 F</b>
1040 STF (dans certains magasins seulement)	2 Mo	<b>2490 F</b>
1040 STF (dans certains magasins seulement)	2.5 Mo	<b>2990 F</b>

## EXTENSIONS LIGNE STE

520 STE	1 Mo	<b>890 F</b>
520 STE	2 Mo	<b>1990 F</b>
520 STE	4 Mo	<b>4990 F</b>

## EXTENSIONS MEGA ST

MEGA 1	2 Mo	<b>2490 F</b>
MEGA 1	3 Mo	<b>3990 F</b>
MEGA 1	4 Mo	<b>5490 F</b>

## MICRO VIDEO

testez pour vous tous les jeux du marché, alors donnez nous vos goûts et nous pourrons vous orienter sur les titres qui peuvent vous intéresser, ce mois-ci **MAUPITI ISLAND** la suite tant attendue du **MANOIR DE MORTEVIELLE** est enfin arrivé le graphisme et la synthèse vocale sont au rendez-vous, avec **ROCKSTAR** dirigez votre groupe et faites exploser le top 50 ...

## Disquettes

Double face / Double densité

**6,80 F** L'UNITÉ  
(\* PAR 100)

Disquettes **'TDK'**  
**8,50 F** L'UNITÉ  
(\* PAR 100) **9 F PAR 10**

**11,50 F** L'UNITÉ

Certains produits et certains prix peuvent être différents dans les magasins belges

## MICRO VIDEO

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

PARIS			LYON	TOULOUSE	BORDEAUX
8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19 H Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord			11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74	13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55	3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70
NANCY	METZ	TOURS	PERPIGNAN	BELGIQUE	
55, rue des 4 églises 54000 Nancy ☎ 83.37.06.47	18, rue du pont des morts 57000 Metz ☎ 87.32.16.43	81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40	<b>BRUXELLES</b> 1, rue Dons 1050 Bruxelles	<b>DINANT</b> 21 place communale 5198 Dinant (Anhée)

# ATATRUCS (SUR ST)

Ce mois-ci, vous avez du pain sur la planche. Mais vous aimez ça. Ce que j'aime, moins, personnellement, c'est que nos confrères nous pompent allègrement. Nous avons des preuves, Toubab avait laissé sur le 3615 GEN 4 un Atatruc pour un soft qui n'était pas sorti. Trois semaines plus tard, on retrouve ce même Atatruc chez nos confrères. Ils peuvent agiter leurs bras agités en niant ce pompage, le piège a bel et bien fonctionné. Vous êtes fixés: cet incident prouve une fois de plus que Génération 4 est le seul magazine sérieux, toujours copié, jamais égalé! Comme nous n'avons pas l'intention de passer notre temps à tendre des pièges, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Je ne le répéterai jamais assez: la Boutique de Pressimage (l'adresse est quelque part dans le magazine) vend pour 20 francs le soft DISCPAC, un éditeur de disque bien meilleur que ce qui existait jusque-là. Il tourne en haute et moyenne résolutions, et il ne coûte que 20 francs. STJC l'a programmé tout spécialement à ma demande, et il y a un fichier LISEZ.MOI qui est très complet.

Attention! Pratiquez les Atatrucs uniquement sur des copies de sauvegarde de vos softs ST. Les copies sont autorisées par la loi tant que vous les gardez pour votre utilisation personnelle. Ne touchez J-A-M-A-I-S à vos originaux.

Attention! Gare aux virus. Si vous ne vaccinez jamais vos disquettes (DISCPAC y compris), vous prenez le risque de détruire le boot-secteur du jeu que vous éditez. Heureusement, pour détruire les virus, il y a VIRUS KILLER, un dompub diffusé par la Boutique de Pressimage! Et ça ne coûte que 20 francs (oui, 20), vous auriez tort de passer à côté.

Pour la liste complète des softs de la Boutique, reportez-vous au catalogue, ça ira plus vite et je ne suis pas là pour ça.

## X-OUT

Toubab me prie de vous dire qu'en cherchant 04 B0 00 07 FE 00 et en remplaçant 04 B0 par FF FF (ou par 99 99), vous obtiendrez beaucoup de crédits.

## THE INTRUDER

Veuillez remplacer 53 6E 82 40 par 60 02 82 40. Veuillez remercier Toubab, pour ces (ses) crédits infinis.

## BLACK TIGER

Auriez-vous l'obligeance de suivre les recommandations de Toubab? Editez une copie de sauvegarde du disque 1. Cherchez la première séquence et remplacez-la par la seconde.

Vies infinies:

53 79 00 01 2B 9C

60 04 00 01 2B 9C

Clefs infinies:

53 79 00 01 2B 94

60 04 00 01 2B 94

Potions infinies:

53 79 00 01 2B 98

60 04 00 01 2B 98

Armures infinies (à faire deux fois):

53 79 00 01 2B 96

60 04 00 01 2B 96

Energie infinie (à faire deux fois):

53 79 00 01 2B 9E

60 04 00 01 2B 9E

Arme de départ: la plus dévastatrice:

33 FC 00 00 00 01 2B 9A

33 FC 00 04 00 01 2B 9A

## BLACK TIGER

Et puis si cela ne vous rassasiait pas, Arioeh prend le témoin et vous donne les crédits infinis:

53 79 00 01 2A 50

60 04 00 01 2A 50

Et le zenny infini:

91 79 00 01 2B 92

60 04 00 01 2B 92

C'est ce qui s'appelle un travail d'équipe.

## DAY OF THE VIPER

Je vous serais reconnaissant de bien vouloir éditer la copie du fichier SAVEGAME.D8A qui se trouve dans le dossier LEVELS. En effet, en se positionnant en offset 09 et en remplaçant l'octet s'y trouvant par 80, Toubab remet votre énergie au maximum. De même, ce serait l'offenser que de vous rendre à l'offset 0B sans modifier l'octet s'y trouvant par 01. Grâce à cela, vos dommages sont au minimum.

## BEVERLY HILL COP

Toubab nous fait l'amabilité de nous livrer une petite étude faite sur ce soft.

En voici le résumé:

Vies infinies (jeu 1)

53 79 00 00 0F 06

4A 79 00 00 0F 06

Puis:

30 39 00 00 0F 06

4E 75 00 00 0F 06

Vies infinies (jeu 2):

53 79 00 00 07 AA

4E 71 00 00 07 AA

Temps infini:

33 FC 00 02 00 65 38

33 FC 00 14 00 65 38

Vies infinies (jeu 3):

53 79 00 00 02 1C

4E 71 00 00 02 1C

Temps infini:

33 FC 00 03 00 00 67 EC

33 FC 00 14 00 00 67 EC

## BLOOD MONEY

Non content de nous donner l'Atatruc pour Blood Money, Toubab vous explique comment procéder, bien intentionné qu'il est. Il faut lancer DISCPAC (et lui seul, Discdoctor et Mutil étant dans les choux, bien fait pour eux!), insérer une copie du disque 1, passer en option PHYSIQUE (lecteur 0) puis appuyer sur TAB. Cliquez sur "PISTE" et tapez "04". Il se produit une erreur mais c'est normal. C'est à ce moment que Mutil et Discdoctor partent dans les choux. Positionnez-vous en secteur 9, offset 00EA. Remplacez le 55 6C 00 20 par un 52 6C 00 20. Positionnez-vous maintenant en offset 013E, et changez le 55 6C 00 20 en 52 6C 00 20.

Ensuite, éditez la piste 6, secteur 3. Rendez-vous en offset 7D et changez le 53 6C 00 20 en 60 04 00 20.

Toubab remercie Alain Dozière (ALL), et salue ATAVIK, les DMACON (qui ont sorti leur Second Tune Disc) et félicite GRYZOR, FLIPPER, &CIE. Je ne sais pas si "&CIE" représente bien quelqu'un, mais comme il me l'a écrit comme ça, je le passe tel quel. En tous les cas, je m'associe aux remerciements, aux salutations et aux félicitations: merci, salut et bravo!



# ROCK STAR



## MEGA CONCOURS



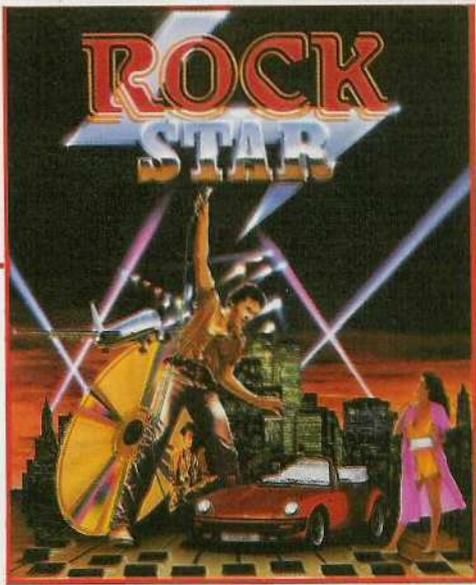
INFOMEDIA

GAGNEZ UN SEJOUR A NEW YORK, UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000 ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS

- 1<sup>er</sup> PRIX - UN SEJOUR A NEW YORK
- 2<sup>ème</sup> PRIX - UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000
- 3<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> PRIX - LE COMPACT DISC ET LA VIDEO ROCK STAR
- 11<sup>ème</sup> au 17<sup>ème</sup> PRIX - LE BLOUSON ROCK STAR
- 18<sup>ème</sup> au 28<sup>ème</sup> PRIX - LE TEE-SHIRT ROCK STAR
- 29<sup>ème</sup> au 40<sup>ème</sup> PRIX - LA CASQUETTE ROCK STAR

### EXTRAITS DU REGLEMENT :

Le concours ROCK STAR est ouvert à tous à raison d'un seul bulletin par personne.  
 Comment participer :  
 Retourner avant le 20 mai 1990, le coupon réponse situé en bas de page dûment complété en répondant aux quatre questions et à la question subsidiaire. Les photocopies et les bulletins raturés ne sont pas acceptés.  
 Le dépouillement aura lieu le 31 mai 1990 en présence d'un huissier.  
 Les gagnants seront ceux qui répondront correctement aux 4 questions et dont la réponse à la question subsidiaire se rapprochera le plus de la vérité. La question subsidiaire ainsi que le cachet de la poste départageront les éventuels ex-aequo et détermineront l'attribution des prix.  
 INFOMEDIA se réserve le droit de suspendre le présent concours sans préavis si des événements indépendants de sa volonté l'y conduisent.  
 Règlement déposé chez Maître Halimi, Huissier de justice à Perpignan.  
 Détail du règlement contre enveloppe timbrée.



- Question 1 :** Quel est le concepteur de la guitare électrique "STRATOCASTER" ?
- Question 2 :** Où a été enregistré l'album des Beatles dont la pochette représente les "fab fours" sur un passage protégé ?
- Question 3 :** Comment s'appelle le premier guitariste du groupe Pink Floyd ?
- Question 4 :** Quel est le nom du sosie de Marc Toesca dans le jeu vidéo ROCK STAR ?
- Question 5 subsidiaire :** Quel sera le nombre total de bulletins réponse reçus par INFOMEDIA au jour du tirage ?

NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CODE POSTAL : .....  
 VILLE : .....

RÉPONSE 1   
 RÉPONSE 2   
 REPONSE 3   
 RÉPONSE 4   
 RÉPONSE 5

Bulletin réponse à retourner à :  
 INFOMEDIA, CONCOURS ROCKSTAR  
 BP 12, 66270 LE SOLER

**P47**

Pour les vies infinies, recherchez la séquence 53 79 00 00 BA FE 6B 1C 0C 79 et remplacez 53 79 00 00 par 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, recherchez 53 79 00 00 DA 2E 36 39 00 00 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 36 39 00 00. Atatruc de Skyrace de HMD.

**SUPER CARS**

Codes à rentrer à la place de son propre nom:

1ère section: FRED

2ème section: ODIE

3ème section: BIGC

Merci Arioch.

**ROTOR**

Voici les codes pour les missions: GOG, LIP, MEW, AWE, TNT.

Voici ceux pour les combat simulator: PIT, GOG, LIP, SLY.

Pour avoir de l'énergie infinie, changez 53 B8 29 D4 par 60 02

4E 71. Pour avoir des vies infinies, changez 53 B8 29 D8 par 60

02 4E 71. Pour avoir du fuel infini, remplacez 53 B8 29 C4 par

60 02 4E 71 (faites,le deux fois). Puis changez 04 B8 00 00 00

0A 29 C4 en 60 06 4E 71 4E 71 4E 71. Enfin, transformez 93

B8 29 C4 en 60 02 4E 71. Et c'est Arioch qui vous fait ce beau

cadeau.

**LOST DUTCHMAN MINE**

Choisissez vous-même, grâce à Arioch, la somme d'argent dont

vous disposerez en commençant le jeu. Editez le fichier

DUTCHMAN.PRG avec Discpac, et cherchez la séquence 23

FC 00 00 00 FA. Remplacez 00 00 FA par 0x xx xx, en sachant

que x xx xx devra être compris entre 0 00 01 et F FF FF.

**DRAKKHEN**

Pasco, d'Antibes, nous donne le moyen de modifier les diffé-

rentes caractéristiques des personnages. Editez une copie de

vosre disque CHARACTERS et remplacez les octets situés aux

offsets donnés ci-dessous par une valeur comprise entre 00 et

FF (pour le trésor, il faut modifier les deux octets donnés, donc

entre 0000 et FFFF).

Pour le premier et le deuxième personnage, positionnez-vous

au secteur 9 de la piste 48. Pour le troisième, secteur 1, piste

49. Pour le quatrième, secteur 2, piste 49.

Caractéristiques	P1	P2	P3	P4
Pts de vie	0053	01ED	0187	0121
Pts de vie max	0055	01EF	0189	0123
Magie	005F	01F9	0193	012D
Magie max	0060	01FA	0194	012E
Force	0046	01E0	017A	0114
Dextérité	0047	01E1	017B	0115
Résistance	0048	01E2	017C	0116
Intelligence	0049	01E3	017D	0117
Instruction	004A	01E4	017E	0118
Chance	004B	01E5	017F	0119
Trésor	0016	01B0	014A	00E4
Trésor	0017	01B1	014B	00E5

**ULTIMA 5**

Grâce à Arioch, ce jeu n'aura plus aucun secret pour vous.

Avec Discpac, modifiez une copie du fichier SAVED.GAM qui se trouve dans le dossier PLAYDISK de votre disquette PLAYER\ UNDERGROUND.

Placez-vous sur l'offset donné dans la première colonne et modifiez l'octet en respectant les valeurs minimales et maximales précisées par Arioch.

VOTRE PERSONNAGE			
Offset	Min	Max	Résultat
00000E	01	63	Force
00000F	01	63	Dextérité
000010	01	63	Intelligence
000011	01	63	Points de magie
000012	0001	270F	Points de vie
000014	0001	270F	Points de vie max
000016	0001	270F	Expérience
000018	01	63	Niveau

SHAMINO			
Offset	Min	Max	Résultat
00002E	01	63	Force
00002F	01	63	Dextérité
000030	01	63	Intelligence
000032	0001	270F	Points de vie
000034	0001	270F	Points de vie max
000036	0001	270F	Expérience
000038	01	63	Niveau

IOLO			
Offset	Min	Max	Résultat
00004E	01	63	Force
00004F	01	63	Dextérité
000050	01	63	Intelligence
000051	01	63	Points de magie
000052	0001	270F	Points de vie
000054	0001	270F	Points de vie max
000056	0001	270F	Expérience
000058	01	63	Niveau

MARIAH			
Offset	Min	Max	Résultat
00006E	01	63	Force
00006F	01	63	Dextérité
000070	01	63	Intelligence
000071	01	63	Points de magie
000072	0001	270F	Points de vie
000074	0001	270F	Points de vie max
000076	0001	270F	Expérience
000078	01	63	Niveau

GEOFFREY			
Offset	Min	Max	Résultat
00008E	01	63	Force
00008F	01	63	Dextérité
000090	01	63	Intelligence
000092	0001	270F	Points de vie
000094	0001	270F	Points de vie max
000096	0001	270F	Expérience
000098	01	63	Niveau

SENTRI			
Offset	Min	Max	Résultat
00012E	01	63	Force
00012F	01	63	Dextérité
000130	01	63	Intelligence
000132	0001	270F	Points de vie
000134	0001	270F	Points de vie max
000136	0001	270F	Expérience
000138	01	63	Niveau

JOANA			
Offset	Min	Max	Résultat
0000AE	01	63	Force
0000AF	01	63	Dextérité
0000B0	01	63	Intelligence
0000B1	01	63	Points de magie
0000B2	0001	270F	Points de vie
0000B4	0001	270F	Points de vie max
0000B6	0001	270F	Expérience
0000B8	01	63	Niveau

GWENNO			
Offset	Min	Max	Résultat
00014E	01	63	Force
00014F	01	63	Dextérité
000150	01	63	Intelligence
000151	01	63	Magie
000152	0001	270F	Points de vie
000154	0001	270F	Points de vie max
000156	0001	270F	Expérience
000158	01	63	Niveau

JULIA			
Offset	Min	Max	Résultat
0000CE	01	63	Force
0000CF	01	63	Dextérité
0000D0	01	63	Intelligence
0000D1	01	63	Points de magie
0000D2	0001	270F	Points de vie
0000D4	0001	270F	Points de vie max
0000D6	0001	270F	Expérience
0000D8	01	63	Niveau

JOHNE			
Offset	Min	Max	Résultat
00016E	01	63	Force
00016F	01	63	Dextérité
000170	01	63	Intelligence
000171	01	63	Magie
000172	0001	270F	Points de vie
000174	0001	270F	Points de vie max
000176	0001	270F	Expérience
000178	01	63	Niveau

DUPRE			
Offset	Min	Max	Résultat
0000EE	01	63	Force
0000EF	01	63	Dextérité
0000F0	01	63	Intelligence
0000F2	0001	270F	Points de vie
0000F4	0001	270F	Points de vie max
0000F6	0001	270F	Expérience
0000F8	01	63	Niveau

GORN			
Offset	Min	Max	Résultat
00018E	01	63	Force
00018F	01	63	Dextérité
000190	01	63	Intelligence
000192	0001	270F	Points de vie
000194	0001	270F	Points de vie max
000196	0001	270F	Expérience
000198	01	63	Niveau

KATRINA			
Offset	Min	Max	Résultat
00010E	01	63	Force
00010F	01	63	Dextérité
000110	01	63	Intelligence
000112	0001	270F	Points de vie
000114	0001	270F	Points de vie max
000116	0001	270F	Expérience
000118	01	63	Niveau

MAXWELL			
Offset	Min	Max	Résultat
0001AE	01	63	Force
0001AF	01	63	Dextérité
0001B0	01	63	Intelligence
0001B2	0001	270F	Points de vie
0001B4	0001	270F	Points de vie max
0001B6	0001	270F	Expérience
0001B8	01	63	Niveau

## TOSHI

Offset	Min	Max	Résultat
0001CE	01	63	Force
0001CF	01	63	Dextérité
0001D0	01	63	Intelligence
0001D1	01	63	Magie
0001D2	0001	270F	Points de vie
0001D4	0001	270F	Points de vie max
0001D6	0001	270F	Expérience
0001D8	01	63	Niveau

## SADUG

Offset	Min	Max	Résultat
0001EE	01	63	Force
0001EF	01	63	Dextérité
0001F0	01	63	Intelligence
0001F1	01	63	Magie
0001F2	0001	270F	Points de vie
0001F4	0001	270F	Points de vie max
0001F6	0001	270F	Expérience
0001F8	01	63	Niveau

## DIVERS

Offset	Min	Max	Résultat
000202	0001	270F	Nourriture
000204	0001	270F	Or
000206	01	63	Clés
000207	01	63	Gemmes
000208	01	63	Torches
000209	01	01	Combat

## CASQUES

Offset	Min	Max	Résultat
00021A	01	63	Leather Helm
00021B	01	63	Chain Coif
00021C	01	63	Iron Helm
00021D	01	63	Spiked Helm

## BOUCLIERS

Offset	Min	Max	Résultat
00021E	01	63	Small Shield
00021F	01	63	Large Shield
000220	01	63	Spiked Shield
000221	01	63	Magic Shield
000222	01	63	Jewel Shield

## ARMURES

Offset	Min	Max	Résultat
000223	01	63	Cloth Armour
000224	01	63	Leather Armour
000225	01	63	Ring Mail
000226	01	63	Scale Mail
000227	01	63	Chain Mail
000228	01	63	Plate Mail
000229	01	63	Mystic Armour

## ARMES

Offset	Min	Max	Arme
00022A	01	63	Dagger
00022B	01	63	Sling
00022C	01	63	Club
00022D	01	63	Flaming Oil
00022E	01	63	Main gauche
00022F	01	63	Spear
000230	01	63	Throwing Axe
000231	01	63	Short Sword
000232	01	63	Mace
000233	01	63	Morning Star
000234	01	63	Bow
000235	01	63	Arrows
000236	01	63	Crossbow
000237	01	63	Quarrels
000238	01	63	Long Sword
000239	01	63	Two
00023A	01	63	Two
00023B	01	63	Two
00023C	01	63	Halberd
00023D	01	63	Chaos Sword
00023E	01	63	Magic Bow
00023F	01	63	Silver Sword
000240	01	63	Magic Axe
000241	01	63	Glass Sword
000242	01	63	Jewel Sword
000243	01	63	Mystic Sword

## OBJETS MAGIQUES

Offset	Min	Max	Résultat
000244	01	63	Invisibility Ring
000245	01	63	Protection Ring
000246	01	63	Regeneration Ring
000247	01	63	Amulet Turning
000248	01	63	Sp. Collar
000249	01	63	Ankh

Pour agir sur les sorts, modifiez les octets situés entre l'offset 00024A et l'offset 000279, sachant que la valeur minimale est 01 et la maximale 63 (en hexa, bien sûr).

PARCHEMINS			
Offset	Min	Max	Résultat
00027A	01	63	Parchemin Light
00027B	01	63	P. Wind Change
00027C	01	63	P. Protection
00027D	01	63	P. Neg. Magic
00027E	01	63	Parchemin View
00027F	01	63	P. Sum. Demon
000280	01	63	P. Resurrection
000281	01	63	P. Neg. Time

POTIONS			
Offset	Min	Max	Résultat
000282	01	63	Potion Blue
000283	01	63	P. Yellow Heal
000284	01	63	Potion Red
000285	01	63	P. Green Poison

REACTIFS			
Offset	Min	Max	Résultat
0002AA	01	63	Sulfuric Ash
0002AB	01	63	Ginseng
0002AC	01	63	Garlic
0002AD	01	63	Silk
0002AE	01	63	Blood Moss
0002AF	01	63	Black Pearl
0002B0	01	63	Night Shade
0002B1	01	63	Mandrake

# GEN CANCANS

## ALICE AU PAYS DE THE PAWN?

Comme vous le savez si vous êtes un fidèle lecteur de Gen4, l'équipe de Magnetic Scrolls, anciennement chez Rainbird, travaille désormais pour Virgin. Il semblerait à ce propos que leur premier nouveau jeu soit basé sur le livre Alice au Pays des Merveilles. Plus de détails d'ici quelque temps!

## WHAT A FINAL CUP!!!

La première coupe de France de football, qui se déroulait le 7 mars dernier au Forum de la Fnac des Halles, s'est soldée par un franc succès. Tous les joueurs sélectionnés (ou presque) sont venus, accompagnés d'un cohorte de supporters (en plus de leurs parents, bien sûr). C'est bien simple, la salle était comble. Après la série des matchs qualificatifs, deux joueurs se sont donc retrouvés en finale devant une salle enthousiaste prête à s'enflammer à la moindre action de but. Il faut préciser que le match était retransmis sur écran géant. C'est après une superbe rencontre que Lopes Paulo s'est imposé face à Charron Sébastien sur le score de 8-3. Bravo aux finalistes, aux participants, à Titus et surtout à Daniel Ederhy, le responsable communication de Titus pour tout son travail d'organisateur et d'animateur. Rendez-vous l'année prochaine !

## CONCOURS PARIS/DAKAR

La première partie du concours organisé par Tomahawk, sur le jeu Paris Dakar, vient d'être reculée de 15 jours, et c'est désormais sur le score que se fait la sélection. La finale aura lieu à l'automne...

## GRAND CONCOURS B.A.T.

B.A.T., 4 d'Or 1989 du meilleur jeu d'aventure interactif, va donner lieu, grâce à Ubi Soft et à la Fnac, à un grand concours. Ce concours aura lieu le 5 mai, de 14h à 19h, à l'Auditorium de la Fnac au Forum des Halles.

Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, une démonstration sera faite sur écran géant.

Les concurrents devront faire le meilleur score possible, voire mieux que les démonstrateurs. Vous y verrez aussi les programmeurs du jeu, qui seront là pour vous aider. D'ailleurs, si vous désirez une dédicace, ce sera le bon moment pour le faire, alors, amenez votre exemplaire de B.A.T. avec vous! Tous les joueurs recevront un prix, avec bien des surprises.

## ENCORE PLUS PORTABLES?

Côté rumeurs, voilà que l'on parle maintenant d'un nouveau modèle pour la Lynx, plus petit. C'est en effet le seul défaut de la console Atari, que de ne pas tenir dans une poche. Voilà donc qui pourrait être bientôt résolu!

## CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Dorénavant, la console Nec PC Engine se nommera la Core GraphX. Pas de panique ! Il s'agit juste d'une remise au goût du jour. D'après les sondages effectués par les dirigeants de la firme Nec, le blanc passe mal au niveau des jeunes. C'est pourquoi la Core GraphX est proposée dans une robe entièrement grise. Avantage certain: c'est moins salissant. Quant aux spécificités techniques, elles ne subissent aucune modification, de même pour la taille puisque la Core GraphX se place sans problème aux côtés du CD Rom dans la petite malette prévue à cet effet!

## LA PC-ENGINE PORTABLE!

Elle est quasi finie, a été réalisée par quelques personnes ayant fait la Lynx d'Atari, et devrait sortir pour Noël, en tout cas aux Etats-Unis. L'écran est petit, en couleurs, et la console accepte les cartouches de la PC-Engine habituelle. Il y aura la possibilité de la brancher, par un câble, sur votre téléviseur! Par contre, le prix annoncé serait de 2000 francs, ce qui paraît un peu excessif!

## ELECTROCOIN DEVIENT INDÉPENDANT

Electrocoin est, en Angleterre, un distributeur de bornes d'arcade particulièrement connu. S'étant rendu compte de l'importance du marché de la micro, la compagnie vient de créer **Electrocoin Software**, qui fera des conversions pour Amiga et ST. S'occupant des machines de chez Taito, Capcom, Data East, Bally, SNK, Irem, Jaleco, Tad Cor., Exidy et Universal, on peut penser qu'elle aura des facilités pour faire de bonnes adaptations. De nombreux produits sont prévus, dont le premier devrait être **Time Soldiers**, pour Amiga et ST. Plus de détails très bientôt.

## APRES NEW YORK, TOKYO

Cela fait maintenant deux mois que, grâce au concours Rockstar, vous avez la possibilité de gagner un voyage à New York. Le mois prochain, nous vous offrirons la possibilité de partir à deux, une semaine, à Tokyo. Rien que ça! Mais vous allez devoir le mériter.

## SULLIVAN BLUTH

Don Bluth, génial dessinateur à l'origine de grands dessins animés comme *Brisby* ou *Fievel*, mais surtout de ceux de *Dragon's Lair* ou *Space Ace*, arrête de travailler pour Readysoft, et a fondé sa propre boîte: **Sullivan Bluth**. *Escape From Singe Castle*, testé dans ce numéro, est leur premier jeu. Comme Don Bluth sort bientôt un dessin animé nommé *Charlie*, on a bien des chances de voir un jeu arriver sous le même nom! On attend impatiemment.

## BLACK RUMOURS

Voici les dernières rumeurs courant sur le *Black Baby*, la fabuleuse console que nous prépare Commodore. C'est une console CD-Rom, qui ressemblerait beaucoup à un Amiga 500 sans clavier. En plus d'être un CD-Rom, ce sera bien sûr également un CD-Audio. Côté joystick, on parle de quatre prise, et d'un joystick infrarouge intégré! De quoi réjouir plus d'un joueur. La date de sortie n'est pas encore annoncée, mais on peut penser que la console sortira avant la fin de l'année, à un prix avoisinant les 5500 francs. Plusieurs produits devraient être disponibles dès la sortie de celle-ci, dont, assurément, des produits *Psygnosis*. D'autres compagnies comme *Cinemaware*, *Ocean*, *Titus*, pourraient suivre de très près. Evidemment, ce ne sont que des rumeurs...

## ENCORE DES RÉCOMPENSES POUR MIRRORSOFT

Le Compact Disc Guinness des Records, produit par Mirrorsoft, vient en effet de recevoir le *Krystie Award*, pour la meilleure intégration de texte, de son et de graphismes. Ce premier CD-Rom comprenait tous les records du fameux livre, avec des animations incroyables, de la musique et des effets spéciaux, et près de 300 photos en couleurs. C'est la version Macintosh qui a été primée, mais une version PC est en cours de développement.

## LOST GRAPHIST

Ian Harling, le dessinateur des magnifiques écrans de *Lost Patrol*, nous a récemment téléphoné, pour nous apprendre qu'ayant terminé tous ses projets, il recherchait actuellement du travail. Editeurs français, vous pouvez le contacter...

Ian Harling  
4 Aberdeen Road  
Redland, Bristol BS6 6HT  
Angleterre  
Tel: 19.44.0272.744.214

## SOYEZ À L'AFFUT, LA LYNX ARRIVE

Atari précipite les choses (et prend ses concurrents de vitesse: *Gameboy* couleur, *Megadrive* et *Sega 8 bits* de poche) pour la Lynx, sa console portable en couleur. Elle doit sortir aux alentours de la mi-avril au prix de 1790Fr\$ avec un logiciel (*California Games*, pour être plus précis). Je vous rappelle que la Lynx renferme un 68000 cadencé à 16 MHz et bénéficie d'un écran couleur LCD rétro-éclairé. Comptez sur nous pour suivre l'évolution de cette console et de son marché dès sa disponibilité.

# NINJA SPIRIT



DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL  
16 (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST,  
Amiga, Amstrad cassette  
et disquette, C64 cassette  
et disquette, Spectrum cassette

ACTIVISION

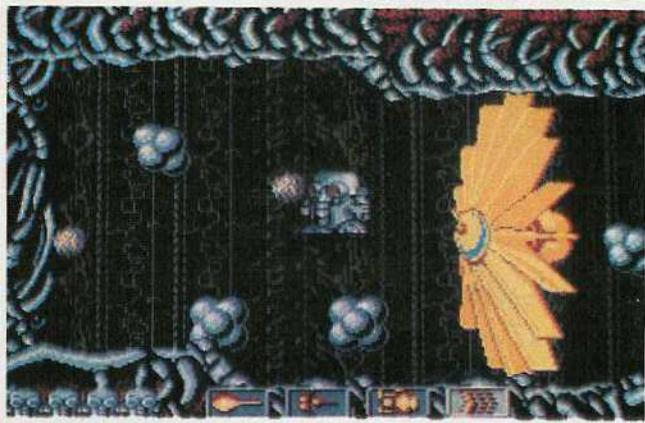
NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

# LES COMPAGNIES ETRANGERES

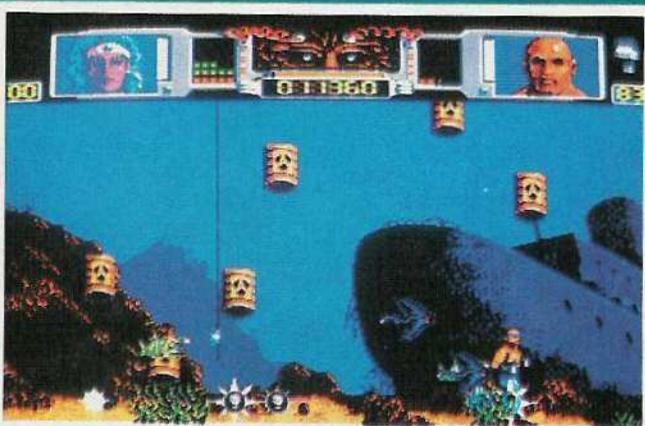
## ACTIVISION

On attend toujours *Warhead* et *Sonic Boom* sur Amiga et ST, qui devraient être en vente quand vous lirez ce numéro-ci. Maintenant, on sait que *Ninja Spirit* et *Atomic Robot Kid* ne devraient plus trop tarder, sur Amiga et ST. Nous devrions aussi avoir bientôt *Hammerfist*, présenté il y a quelques numéros en previews. Ce jeu d'arcade semble particulièrement beau.

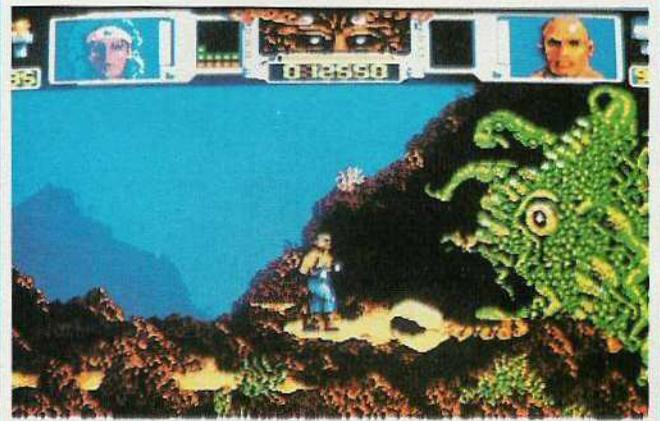
Les titres suivants seront *Dragon Breed*, et surtout, l'excellent *R-Type 2*, dont Activision s'est emparé, logiquement, des droits.



Atomic Robot Kid: un monstre de fin de niveau.

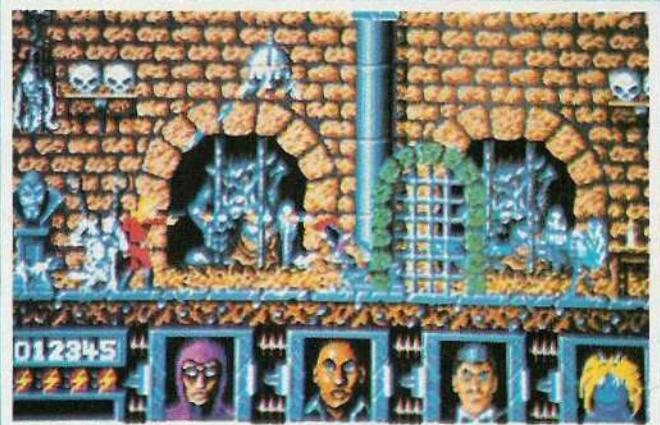


Hammerfist: des ennemis partout!



Hammerfist: le combat n'est pas gagné d'avance.

Enfin, les programmeurs d'*Hammerfist* proposeront, avant l'été, un jeu d'arcade/aventure nommé *Time Machine* et se déroulant à travers le temps, bien sûr!



Defender Of The Earth: Super héros, quel métier!

## ENIGMA VARIATIONS

C'était eux qui avaient réalisé l'ignoble *Gilbert*, mais ils nous promettent beaucoup mieux avec *Defender Of The Earth*, un jeu d'arcade basé sur un dessin animé, reprenant les fameux personnages de *Flash Gordon* et de *Ming*. Le jeu sortira fin mars, et devrait être testé le mois prochain.

**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

**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 !!**

**3 MANETTES EN UNE SEULE**

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

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



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

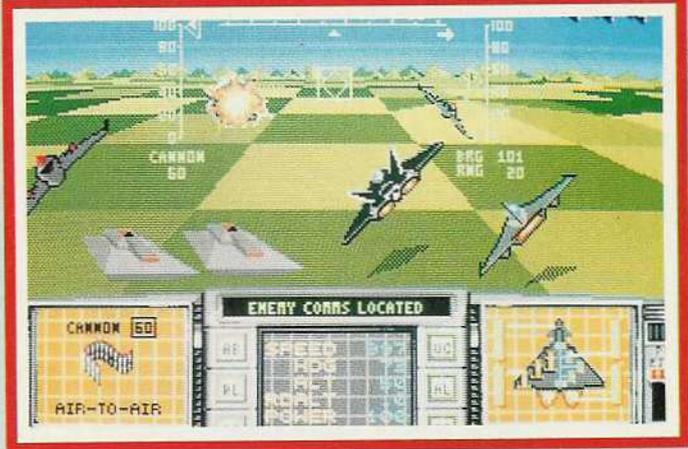
Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir		80	
3 T-shirts		165	
Grand autocollant <input type="checkbox"/>		10	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 <input type="checkbox"/> / CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360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

Attention: Il existe trois tailles différentes de T-shirt, indiquez votre choix ci-dessous. Petit  x... Moyen  x... Grand  x...  
 Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.  
 NOM : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : .....  
 Ville : .....  
 Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

## ELECTRONIC ARTS

Budokan, vainqueur du 4 d'Or 1989 du meilleur jeu de combat, pour sa version PC, arrive sur Amiga d'ici le mois prochain. Autant dire que nous l'attendons impatiemment, surtout que nous vous réservons une bonne surprise à son sujet...

Une autre conversion du PC à l'Amiga, ce sera 688 Attack Sub, qui ne devrait vraiment plus tarder maintenant. Enfin, nous vous présenterons tous les projets d'Electronic Arts le mois prochain.



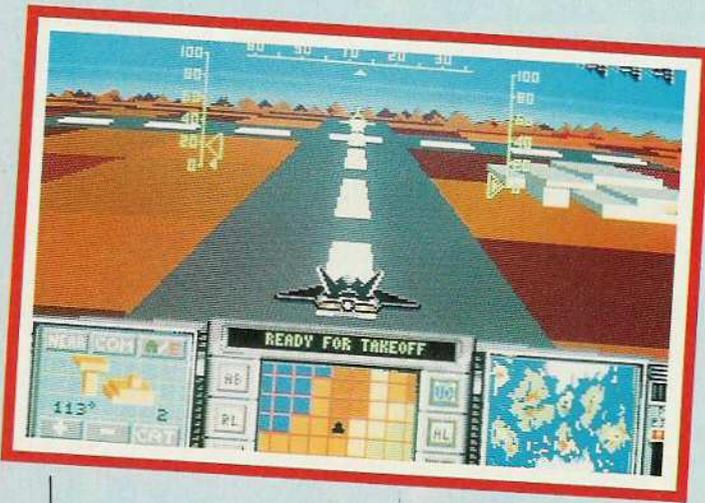
mieux que Top Gun!



mission réussie.



vu d'ensemble de l'espace aérien.



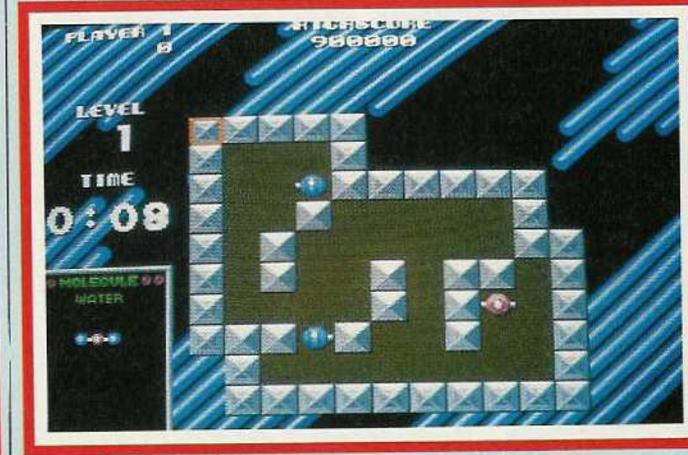
allo, la tour? Répondez!

## DIGITAL INTEGRATION

Après F16 Combat Pilot, voici le tout nouveau programme de cette compagnie spécialisée dans les simulateurs: Advanced Tactical Fighter 2. Le jeu mêle arcade et stratégie, dans une simulation dont le contrôle est assez simple. L'avion que vous pilotez étant ultraperfectionné, les systèmes d'ordinateurs de bord effectueront une multitude de tâches, rendant vos missions plus aisées à accomplir, et vous permettant donc de vous concentrer davantage sur les combats. En effet, vous devrez affronter des avions ennemis, mais aussi des tanks, des navires, ou encore des sous-marins. Le jeu sortira courant mai sur PC et ST, et fin mai sur Amiga.



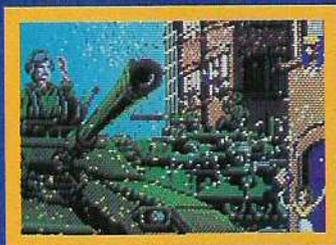
choix de l'armement.



Atomix: la réflexion est de rigueur.

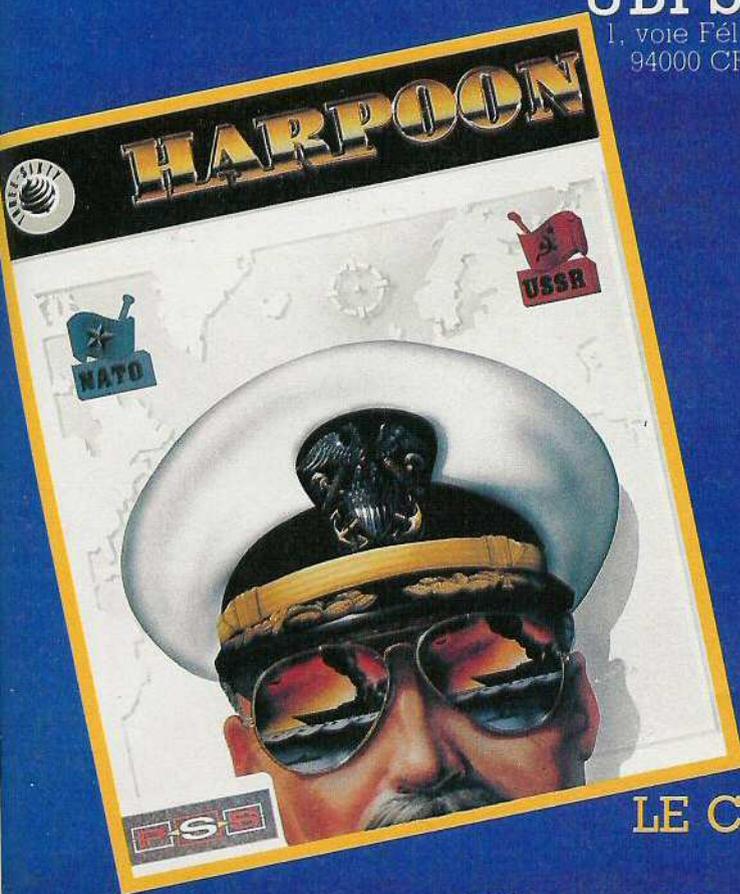
# A L'ATTAQUE !

## TANK LE COMBAT A MORT...



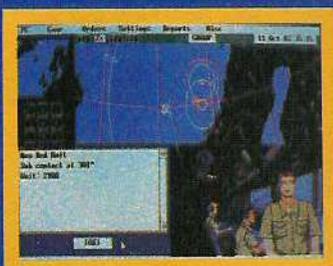
Photos d'écran sur PC

Distribués par :  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94000 CRÉTEIL



Class: Kirov BCB		Country: USSR	
Displacement: 22000 tons		Maximal Speed: 26 kts	
<p>The ultimate realization of the Soviet Rocket Cruiser concept, the Kirov is the most powerfully armed surface warship in the world today. Capable of anti-air, anti-surface and anti-submarine warfare, it can serve as either a task force flagship or as the partner of a Kirov class carrier. Its armament includes hundreds of missiles, guns and mortars, and three helicopters. Costing 40 to 50 billion each, the Kirov is very expensive.</p>			
SECURITY SUMMARY		SECURITY SUMMARY	
Air Radar:	Range: 200	Track Det:	AW: 12
Surf Radar:	40	AS: 20	AS: 20
Subsurf Radar:	5	AS: 140	AS: 22
Passive Sonar:	12	AS: 40	
[L]Unit [E]Inventory [W]Weapon [R]Rest [F]Fire/Info			

Photos d'écran sur PC



## HARPOON

## LE COMBAT DES SUPER PUISSANCES.

## WOLFPACK LE COMBAT NAVAL...

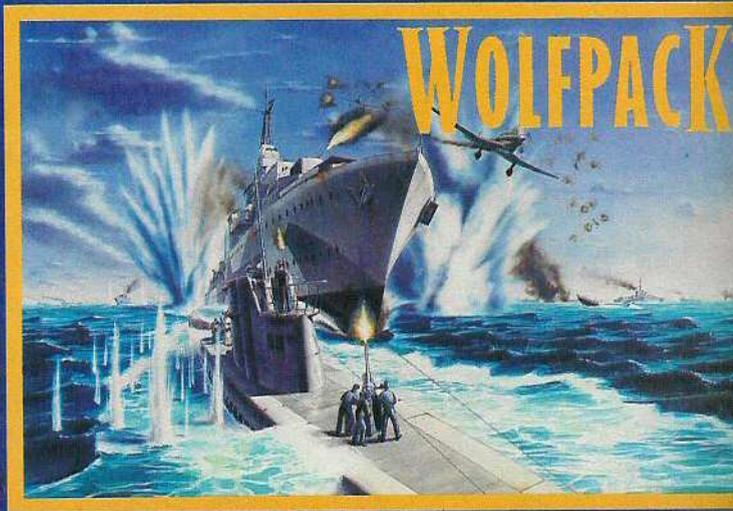
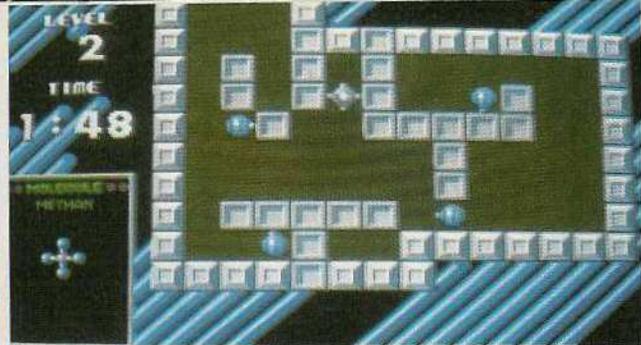


Photo d'écran sur PC

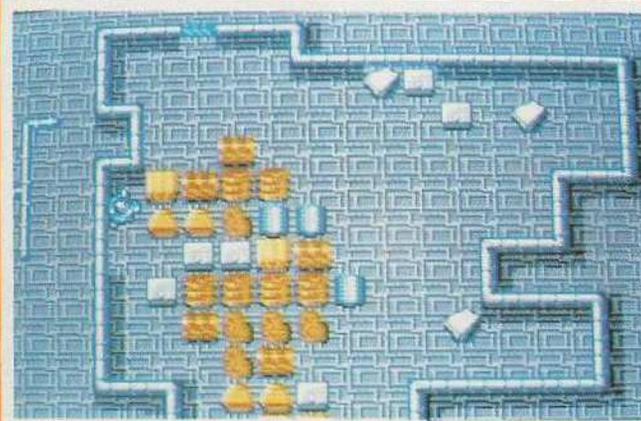


Tous disponibles sur PC !





Atomix: dès le deuxième niveau, ça se complique.



Leavin' Terramis: attention au cul de sac!



Leavin' Terramis: une superbe présentation.

### GRANDSLAM

Deux nouveautés de cette compagnie anglaise nous sont arrivées le dernier jour du bouclage. Il s'agit d'**Atomix**, un jeu de réflexion dans le genre Taquin, où il faut reconstituer en un temps limité une molécule, dont les particules sont éparpillées dans un labyrinthe. L'autre jeu est un shoot'em'up de l'auteur de **Warp**, et se nomme **Leavin' Terramis**.

Les deux jeux sont prévus pour Amiga et ST, et sortiront courant avril.

### GREMLIN

**Ultimate Golf**, testé dans ce numéro sur Amiga, sort sur PC et ST en avril. C'est en mai que sortiront **Venus** et **Federation Quest**, deux jeux présentés récemment en rubrique previews.

### HI-TEC SOFTWARE

**Future Bike Simulator** est une course dans laquelle vous chevauchez votre moto super-perfectionnée à travers des villes, des déserts, des rapides et j'en passe. C'est prévu pour Amiga et ST, d'ici un mois ou deux.

### MICRODEAL

**Goldrunner 3D**, que l'on attendait pour Noël, devrait maintenant sortir avant l'été. Tout ce que l'on en sait, c'est que le programmeur n'est autre que celui de **F29 Retaliator**... Une bonne carte de visite!

### MIRRORSOFT

Les dernières informations et tous les projets de cette compagnie sont présentées en rubrique previews. Quelques projets sont aussi en rubrique cancanes...



Resolution 101: une gestion 3D incroyable

### MILLENIUM

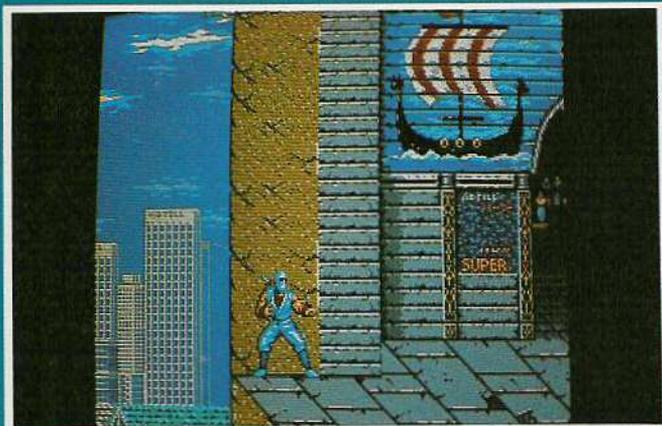
Cette nouvelle gamme de jeux, lancée par Logotron, verra la sortie de **Resolution 101** en mai. C'est le nouveau programme des auteurs d'**Archipelagos**, ça comprend plus d'action que ce dernier, et c'est particulièrement rapide au niveau de la 3D! Un autre soft en 3D, **Thunderstrike**, véritable **Defender** en trois dimensions, devrait en juin faire de **Virus** un mauvais jeu pour ce qui est de l'animation... et c'est peu dire!



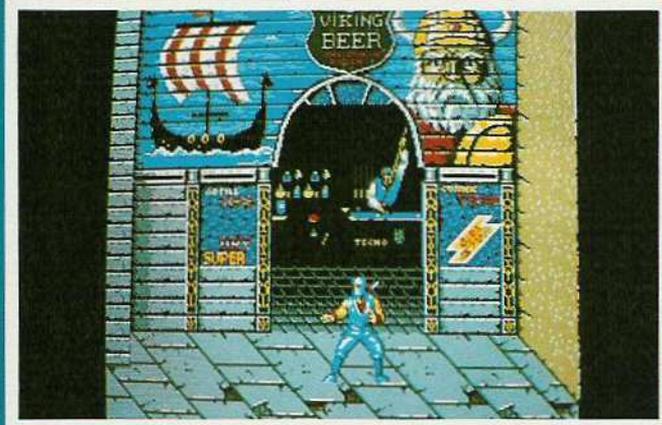
Midnight Resistance: une adaptation micro très attendue.

### OCEAN

Alors que **Lost Patrol** s'apprêtait à sortir, il a été subitement reporté jusqu'à une nouvelle date non annoncée, afin de subir quelques modifications visant à améliorer le jeu... **Shadow Warriors** sera, quant à lui, en boutique vers la fin avril, sur Amiga et ST. **Secret Agent** sera pour Amiga et ST, en mai, la nouvelle adaptation par Ocean d'un jeu Data East (**Robocop**, **Dragon Ninja**).



Shadow Warriors: il est plus prudent de raser les murs!



Shadow Warriors: une adaptation micro d'enfer!

On sait, par contre, les nouveaux jeux d'arcade que la compagnie vient d'acquérir. Il y a **Midnight Resistance**, de Data East, dont la conversion sera effectuée par Special FX, les responsables des Incorruptibles! C'est un jeu dans le genre habituel de Data East (Robocop, Dragon Ninja), où deux joueurs peuvent participer en même temps!

Dû à un retard dans la sortie du film, les jeux basés sur **Nightbreed** ne sortiront que vers la fin de l'été, voire à la rentrée. Plus de détails d'ici là...

**Special Criminal Investigation**, la suite de Chase HQ, est également entre les mains de la compagnie anglaise, mais n'attendez pas une sortie avant Noël 90!

**Narc**, jeu d'arcade simple aux graphismes dévastateurs, serait également en cours de réalisation chez Ocean. Ça fait beaucoup de jeu de tir, mais enfin, qui s'en plaindra?

Enfin, **Robocop 2**, basé sur le film, sera également un des hits assurés de ce prochain Noël...

### PALACE

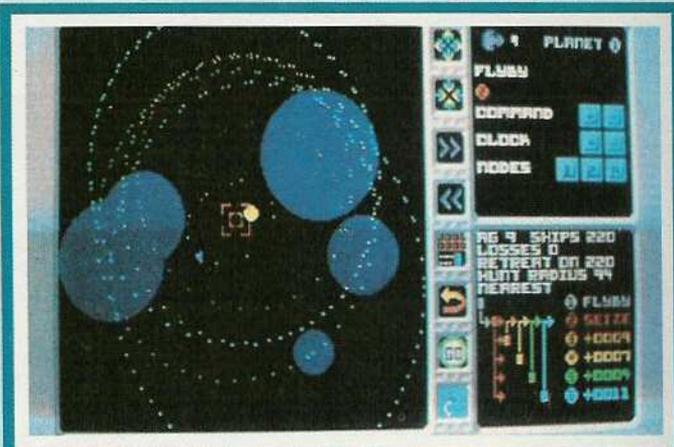
Le prochain jeu de Palace devrait être un tennis dont le nom est encore inconnu. Il sera réalisé par les auteurs de la version 8-bits de Microprose Soccer, même sur Amiga et ST!

**Voodoo Nightmare** devrait arriver d'ici quelque temps sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade/aventure en 3D isométriques.

### PSYGNOSIS

**Infestation**, testé le mois dernier sur Amiga, arrive début avril sur ST. Plus tard dans le mois, nous aurons droit à **Matrix Marauders** sur Amiga et ST, déjà présenté plusieurs fois, mais surtout à **Anarchy**, présenté en rubrique previews.

**Stryx** quant à lui sera en vente sur PC et ST courant mai.



Starlord: on pourra y jouer jusqu'à 16!

### RAINBIRD

Et voici une première image de **Starlord**, le prochain programme de Mike Singleton, l'auteur de l'excellent **Midwinter**. C'est un jeu dans le genre d'Elite, en plus grand, et permettant à plusieurs joueurs de participer en même temps (jusqu'à 16). La sortie devrait se faire avant 1991, sur Amiga, PC et ST...

### SYSTEM 3

Alors que **Last Ninja 2**, **Tusker** et **Myth** ne devraient plus trop tarder pour Amiga et ST, c'est maintenant **Vendetta** qui est annoncé pour bientôt. Le jeu devrait être disponible en juin pour Amiga et ST. Vous y jouez le rôle d'un justicier, dont le but est de retrouver la fille kidnappée d'un ami à lui. Le jeu mélange l'arcade/aventure dans le genre de **Last Ninja**, et la course de voiture, phase durant laquelle vous êtes aux commandes d'une F40!

Après tout ça, **System 3** lancera sa gamme de jeux de sport, avec un tennis en juin, de la boxe en septembre, et du golf pour le début de l'année prochaine.

### US GOLD

**Heavy Metal** a été reporté jusqu'à la fin mars pour Amiga et ST. Test complet le mois prochain!

**Italy 90** est un jeu d'arcade/stratégie, le premier d'une longue série de jeux basées sur la Coupe du Monde!



World Cup Soccer 90: la solitude du goal...

### VIRGIN

**World Cup Soccer 90** est encore un jeu de football profitant de la prochaine Coupe du Monde. Virgin promet des graphismes fabuleux et une animation excellente, avec de l'action comme on a en jamais vu. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST, et sortira fin avril.

# LES COMPAGNIES FRANÇAISES

## TITUS

La version PC de **Wild Street**, quant à elle, sera dans les boutiques en mai.

La prochaine grosse nouveauté, en dehors de la gamme **Action Concept**, présentée en previews, sera **Crazy Cars 3!** C'est un jeu de voiture, et chez Titus, on nous promet la même différence entre le deux et le trois qu'entre le un et le deux. Attendez-vous à quelque chose dans le genre (mais de manière lointaine), de **Chase HQ**, mais se déroulant la nuit. Plus de détails le mois prochain.

## MICROIDS

Toujours rien en vu de leur côté!

## SILMARILS

Ils travaillent sur les softs présentés, de façon exhaustive, le mois dernier!

## LANKHOR

Après avoir remercié le ciel et touché de nos propres mains les disquettes de **Maupiti Island** pour s'assurer de leur réalité, on attend la version Amiga pour dans trois semaines, un mois.

## UBI SOFT

Nous vous présentons quelques uns de leurs nombreux projets en rubrique previews!

## NEW DEAL

Devinez... rien ce mois-ci!

## INFOGRAMES

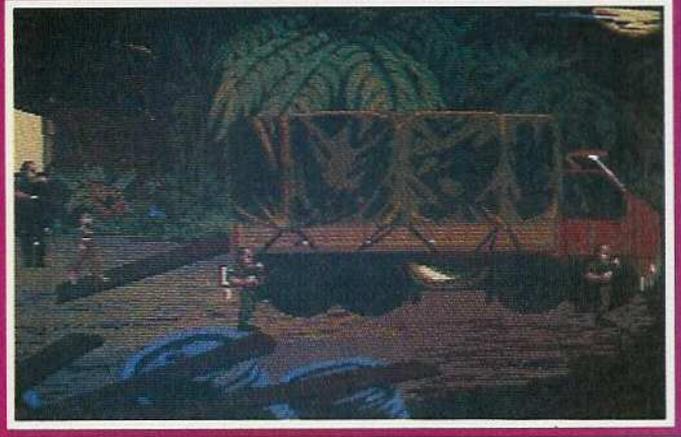
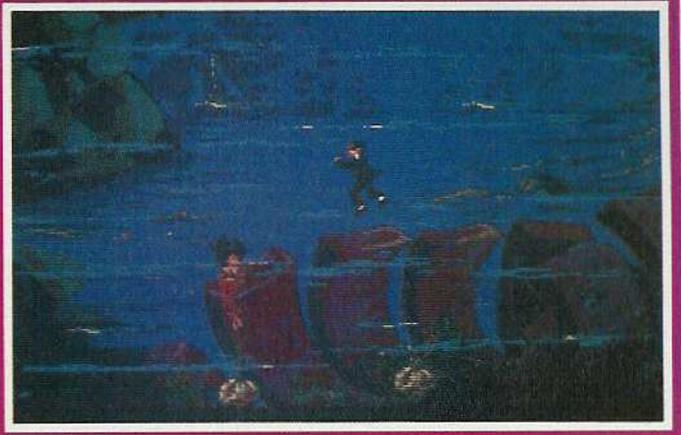
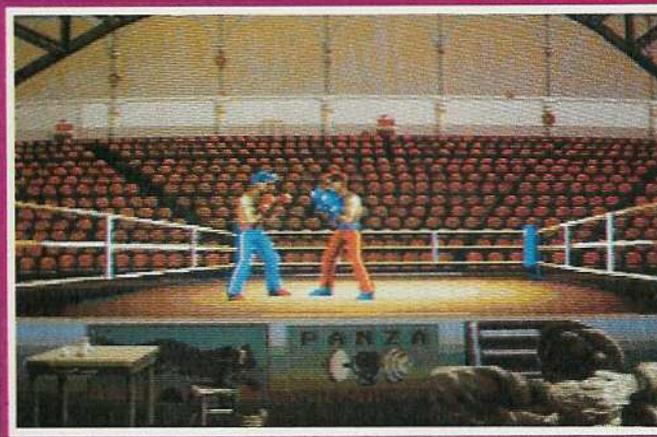
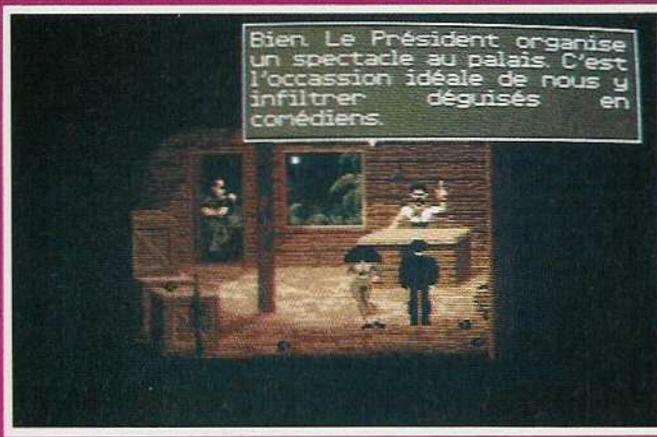
Tout vient à point à qui sait attendre. Rendez-vous le mois prochain!

## DELPHINE

Chez Delphine, rien de bien neuf au niveau des projets. L'enquête policière, que nous vous avons présenté il y a de cela plusieurs mois, se nomme maintenant **Croisière Pour Un Cadavre**. Nous vous la présentons plus en détail en rubrique previews.

Pour ce qui est de **Secret Defense: Operation Stealth**, nous vous présentons encore de nouvelles scènes, et le test sera finalement pour le prochain numéro.





### LORICIEL

Enfin une société sur laquelle nous avons quelque chose à dire, même si ce n'est pas encore l'extase. Il s'agit de **Panza Kick Boxing**, un logiciel de... boxe. Pour recréer à la perfection les mouvements des boxeurs, les scènes ont été filmées puis digitalisées. Regardez les photos, c'est superbe! Si ça bouge bien, et ça nous vous le dirons le mois prochain, ce logiciel devrait être très bien.



### "Nous avons tous la même passion: la MICRO"

TITUS (plus de 50 personnes) installé à Paris, Londres, Los Angeles et Tokyo, est un des éditeurs ludiques le plus dynamique et leader dans la recherche fondamentale sur la jouabilité et les techniques de développement performantes.

TITUS a produit des jeux pour: FM/Towns, CDI, Sega, Amiga, ST/STE, PC, Mac, Amstrad, Spectrum, C64/128, MSX, Thomson...

TITUS est le premier éditeur français habilité à produire des jeux pour consoles Sega.

TITAN est le premier jeu au monde réalisé sur les CDI (les premiers CDI seront disponibles mi 1991) et le premier jeu occidental sur Fujitsu FM/towns.

Pour accélérer cette réussite extraordinaire, l'équipe Création de TITUS recherche des programmeurs 8 bits (6502 ou Z80) et 16 bits (68000 ou 80x86, C) et des graphistes qui voudraient transformer leur passion en profession. Une excellente équipe vous attend pour réaliser ensemble les prochains hits.

Les CV et disquettes sont à adresser au:

Service recrutement, TITUS  
28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny  
Tél: 43.32.10.92.

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

# ST



Le magazine  
de 16/32 bits

N° 39 / 25F  
AVRIL 1990

## ST

Exclusif : PC Ditto II

DynaCADD

ZZ-Volume

HotWire

Quartet

Initiations : GfA,  
68000, Omikron

## AMIGA

Deluxe Video III

Mastersound

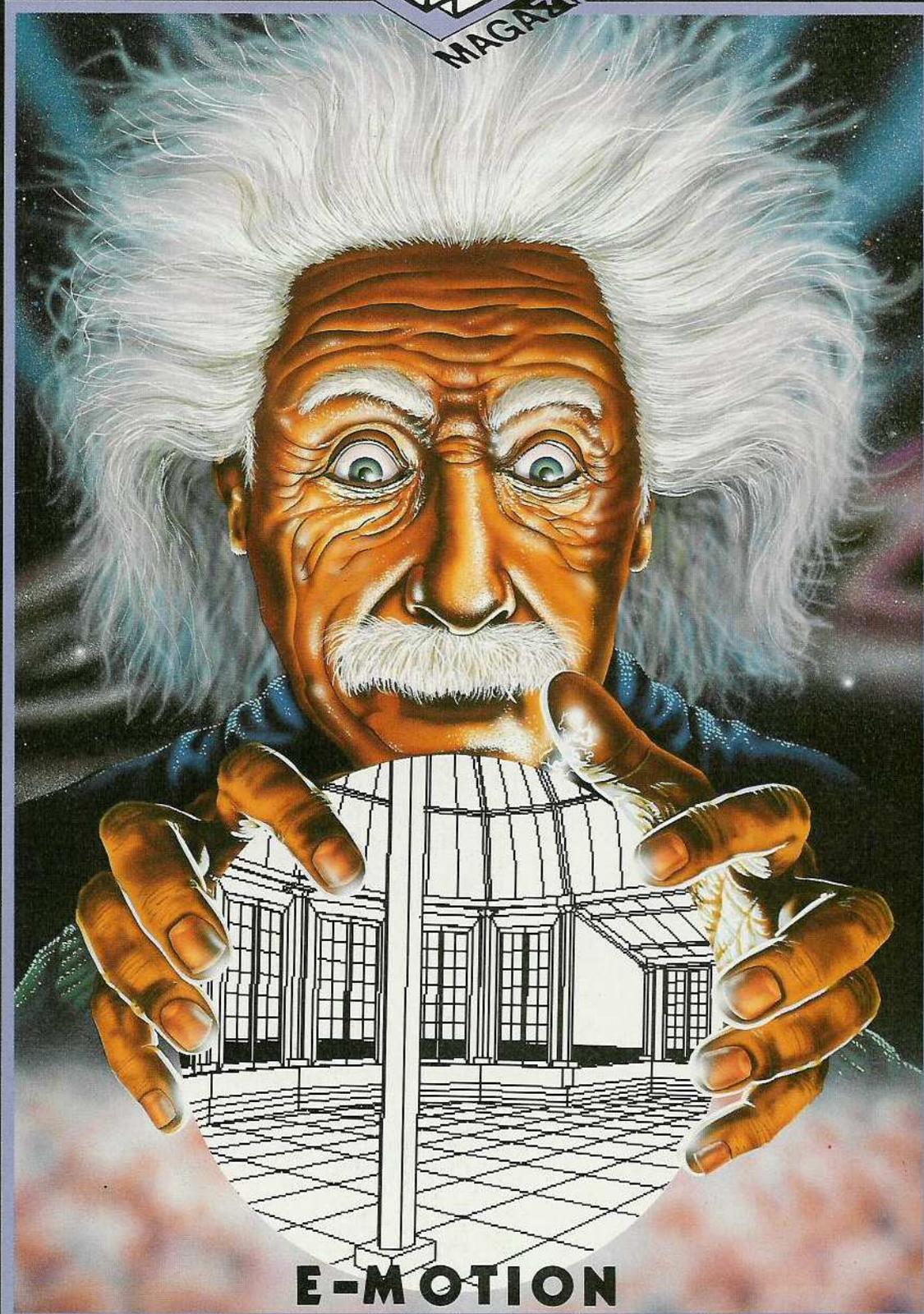
Animation :  
un jeu d'enfant !

Connecter  
un disque dur

## TECHNOLOGIES AVANCÉES

Spécial UNIX

Motorola :  
Stations X



## E-MOTION

M 2907 - 39 - 25,00 F



3792907025008 00390

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

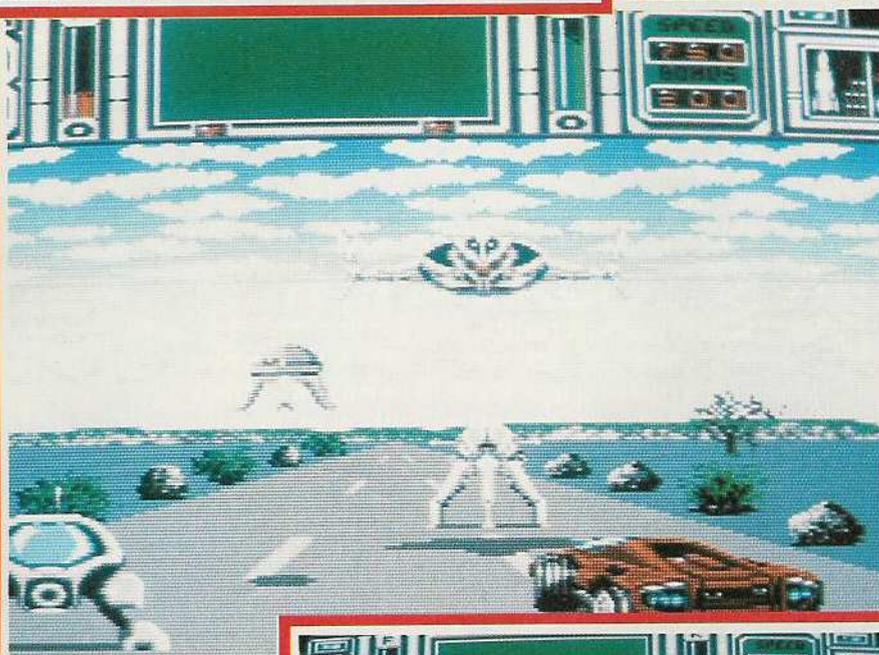
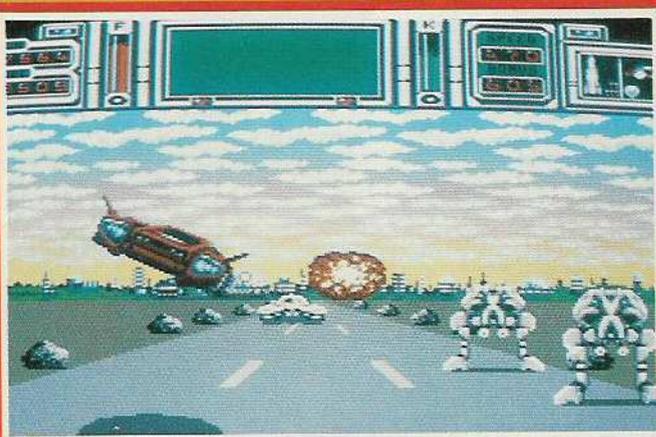
# FIRE & FORGET II

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: Juin

Ce mois-ci, nous sommes en mesure de vous en dire plus sur Fire & Forget II, ayant vu la version Sega 8 bits. Cette dernière est réellement superbe avec un scrolling différentiel hyper-rapide. Au niveau des options, on en sait également un peu plus.

Comme annoncé dans le dernier numéro, la voiture a la possibilité de voler. Pour cela, elle doit atteindre une certaine vitesse et brûlera non plus de l'essence mais du kérosène. Pour se ravitailler en carburant, des bidons sont présents à différents endroits de la route. Il existe d'autres obstacles comme des barrières ou des mines. Ces dernières sont de deux types : les premières, en explosant, vous interdisent toute une moitié de la route alors que les secondes se trouvent au dessus de la route, vous empêchant de voler.

En ce qui concerne la réalisation sur 16 bits, les programmeurs nous ont assuré qu'elle serait aussi bien réussie sinon mieux. On ne demande qu'à les croire! En tout cas, graphiquement (version Amiga) c'est superbe, regardez les photos!



## HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Der-nier
1	F29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
2	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
3	BLAK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	2
4	IVANHOE Ocean (ST, Amiga)	NEW
5	DRAGON'S BREATH Palace (ST, Amiga)	NEW
6	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	10
7	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
8	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	4
9	INDIANA JONES (Avent.) US Gold (ST, PC, Amiga)	11
10	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	5
11	INFESTATION Psygnosis (ST, Amiga)	NEW
12	SHOOT'EM UP CONST. KIT Palace (ST, Amiga)	15
13	GHOULS'N GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
14	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	8
15	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6

### NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SECRET DEFENSE Delphine Cinématique
2	E-MOTION US Gold
3	CRACKDOWN US Gold
4	SHADOW WARRIOR Ocean
5	HEAVY METAL US Gold

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

# SPECIAL MIRRORSOFT

## CINEMAWARE

Spectrum  
HoloByte



L'année dernière, Mirrorsoft conviait de nombreux journalistes de la presse internationale pour dévoiler ses nombreux projets. Souvenez-vous, c'était en mars l'année dernière, et nous vous présentions pour la première fois des softs comme Xenon 2 ou Bloodwych. Devant le succès de cette opération, Mirrorsoft nous conviait cette année à Nice, pour la même chose. Cette année, il y avait plus de produits, et surtout, plus de hits en puissance... N'oubliez pas que Mirrorsoft possède les labels Imageworks, PSS, FTL, Spectrum HoloByte et Cinemaware! Voilà des exclusivités comme on les aime à Génération 4!



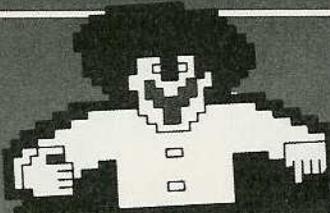
◊ Divers projets ne sont pas encore présentables, mais voici ce qu'il faut attendre.

Chez Imageworks, un jeu d'arcade nommé Up & Away permet à deux joueurs de s'affronter. Les joueurs jouent le rôle de Martiens, à la recherche d'eau sur Terre. Celui qui ramènera sur Mars l'eau nécessaire à la survie de ses habitants, deviendra roi de la planète. Mirrorsoft possède les droits du livre Red Phoenix, du même auteur que Red Storm Rising. Attendons-nous donc à un jeu mêlant simulation et stratégie... Enfin, l'auteur de Waterloo et Austerlitz travaille sur un nouveau wargame, avec un nouveau système de jeu!

Chez PSS, c'est Conflict Europe 2 qui est en cours de développement. Nous espérons pouvoir vous présenter des choses très bientôt.

Chez FTL, Dungeon Master arrive sur PC. Il est aussi beau que sur ST, et possède les mêmes sons que l'Amiga, si l'on possède une interface sonore. A noter qu'une version limitée sera vendue avec l'interface en question. D'autre part, chez FTL, ils travaillent en ce moment sur un utilitaire, qui leur permettra de faire des jeux dans le genre de Dungeon Master, mais beaucoup plus rapidement. L'autre projet, est aussi un jeu dans le genre de Dungeon Master, mais se déroulant dans l'espace, avec un scénario de science-fiction. Inutile de s'énerver, il y a peu de chance pour que ça arrive avant 1991.

Chez Spectrum HoloByte, les versions Amiga et ST de Vette! et Tank sont maintenant prévues pour octobre. Ils ont du retard, mais ils promettent que ce sera fabuleux... Enfin, ils préparent, sur PC dans un premier temps, une simulation d'hélicoptère, et une nouvelle simulation avec deux autres avions!



# MICROMANIA

**ATARI ST - AMIGA**  
**Venez découvrir**  
**les toutes dernières**  
**nouveautés**  
**F 29, Ivanhoé,**  
**Dragon's Breath,**  
**Black Tiger...**

**AMSTRAD CPC**  
**LE MICROCLUB NOUVEAU**

**2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE**  
**POUR 99 F SEULEMENT**

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

- |       |                        |                   |
|-------|------------------------|-------------------|
| N° 1  | Arkanoid 1             | + Arkanoid 2      |
| N° 2  | Gauntlet 1             | + Gauntlet 2      |
| N° 3  | Out Run                | + Road Blaster    |
| N° 4  | Enduro Racer           | + Super Hang On   |
| N° 5  | International Karaté + | + Yie Ar Kung Fu  |
| N° 6  | Gryzor                 | + Green Beret     |
| N° 7  | California Games       | + Winter Games    |
| N° 8  | Street Fighter         | + Tiger Road      |
| N° 9  | Platoon                | + Predator        |
| N° 10 | Crazy Cars             | + Supersprint     |
| N° 11 | Bubble Bobbie          | + Flying Shark    |
| N° 12 | Ace of Aces            | + Infiltrator     |
| N° 13 | Renegade               | + Target Renegade |
| N° 14 | Top Gun                | + Slap Fight      |
| N° 15 | Rolling Thunder        | + Rygar           |
| N° 16 | Daley Thompson         | + Super Test      |
| N° 17 | Matchday 2 (foot)      | + Basket Master   |
| N° 18 | Wonderboy              | + Wizzball        |
| N° 19 | Quartet                | + Rampage         |
| N° 20 | Hypersports            | + Track'n Field   |

**LES POINTS MICROCLUB :** Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

**LES NOUVEAUTÉS**  
**SONT D'ABORD**  
**DANS LES MAGASINS**  
**MICROMANIA !**

*Pour Pâques, des super promotions dans tous les magasins Micromania.*

**MICROMANIA**

au FORUM DES HALLES  
**LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE**  
 spécialisé en logiciels de jeux.  
 135 M<sup>2</sup> DE JEUX pour AMSTRAD,  
 ATARI ST, AMIGA, SEGA  
 PC Compatibles, Thomson... **GENIAL**

**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<sup>e</sup> 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**

# RETOUR VERS LE FUTUR 2

IMAGEWORKS

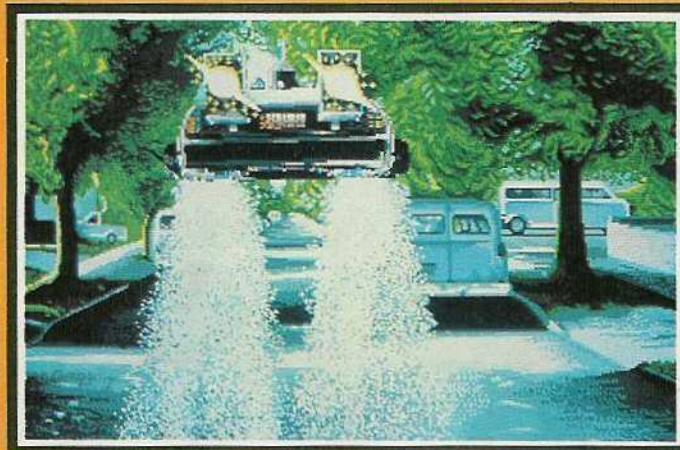
Système: Amiga / ST / PC

Sortie prévue: juin

C'est la première fois que Mirrorsoft s'attaque à la conversion d'un film, et à en voir les premières images, ça ne s'annonce pas mal du tout! Le scénario du film offre la possibilité d'en faire un jeu excellent. Marty, après être revenu dans le présent, part dans le futur, pour influencer la vie de ses enfants. Là, il trouve un almanach donnant les résultats sportifs des années passées, et pense immédiate-

ment à le ramener au présent, pour gagner une fortune. Alors que Doc l'en empêche, Bif, son ennemi d'antan, n'hésite pas à voler la "De Lorean" servant de machine à voyager dans le temps, pour se remettre l'almanach à lui-même, en 1955, et ainsi changer sa destinée. Marty devra alors voyager à travers plusieurs époques pour s'opposer à Biff.

Le jeu reprendra toute l'action du film, avec des images du film, des animations du film, et divers jeux d'arcade, dont un à scrolling en diagonale. A noter que Mirrorsoft dispose également des droits de Retour vers le futur 3, qui devrait sortir cette année en France, et se déroule à l'époque du Far West.



*Le jeu est vraiment tiré du film...*





LES NOUVEAUTES SONT  
D'ABORD CHEZ MICROMANIA



# MICROMANIA

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

## PC COMPATIBLES

### COMPILATIONS

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

### NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
E-MOTION	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	299F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
VOYAGER	199F

### AUTRES NOUVEAUTES

A-10 TANK KILLER	399F
BATTLE OF BRITAIN	299F
COLORADO	269F
CYBERBALL	249F
DARK CENTURY	269F
DAVID WOLF	399F
DUNGEON MASTER	399F
EYE OF THE STORM	249F
FATAL GRAVITY	N.C.
GUNBOAT	299F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
KLAX	249F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LOAD RUNNER	199F
LORDS OF RISING SUN	249F
LOW BLOW	249F
MADEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
P47	249F
PINBALLS SIMULATOR	N.C.
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
POWERBOAT	249F
POWERDROME	249F
SIM CITY TERRAIN EDITOR	N.C.
SKI OR DIE	249F
SPACE ROGUE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

### HIT PARADE

AFTERBURNER	299F
BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
FULL METAL PLANET	299F
GHOSTBUSTERS 2	249F
HARD DRIVIN'	249F
INDIANA JONES (AVENTURE)	299F
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
XENON 2	249F

BARBARIAN 2	299F
CHESS MASTER 2100	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CHICAGO 90	249F
CORVETTE	299F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED	
FRANCAIS	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON "S LAIR	499F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES (ARCADE)	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PARIS/DAKAR 90	245F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SHOGUN	299F
STARTRECK V	249F
STARVEGA	369F
TV SPORT FOOTBALL	299F

## AMIGA

### COMPILATION 1 259F

+SILKWORM	
+DOUBLE DRAGON	
+XENON	
+GEMINI WING	
<b>MAGNUM 4</b>	<b>299F</b>
+OPERATION WOLF	
+AFTER BURNER	
+DOUBLE DRAGON	
+BARBARIAN 2	
+BATMAN THE CAPED CRUSADER	
<b>LES VAINQUEURS</b>	<b>299F</b>
+FORGOTTEN WORLDS	
+THUNDERBLADE+TIGER ROAD	
+LAST DUEL+BLASTEROIDS	
<b>LES GEN' D'OR</b>	<b>249F</b>
+BIO CHALLENGE+R TYPE	
+VOYAGER+INTERNAT. KARATE +	
<b>LES JUSTICIERS</b>	<b>249F</b>
+DRAGON NINJA	
+ROBOCOP +RAMBO 3	

### NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BUDOKAN	249F
COMBO RACER	249F
CRACKDOWN	249F
E-MOTION	249F
HEAVY METAL	249F
IVANHOE	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NINJA SPIRIT	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE:	
OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

### AUTRES NOUVEAUTES

688 ATTACK SUB	249F
ANTAGO	199F
BATTLE OF BRITAIN	249
BLOCK OUT	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DARK CENTURY	269F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAGLE'S RIDER	249F
ESCAPE FROM SINGES...	499F
FATAL GRAVITY	N.C.
GHOST AND GOBBLINS	245F
GRAVITY	249F

### AUTRES NOUVEAUTES

HARRICANA	249F
HOT ROD	249F
IMPOSAMOLE	199F
JACK NICKLAUS GOLF	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KID GLOVES	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
KLAX	199F
LOST PATROL	249F
PIPEMANIA	269F
PIRATES	279F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	249F
POWERBOAT	249F
SCRAMBLE SPIRITS	249F
SIM CITY TERRAIN EDIT.	N.C.
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SONIC BOOM	249F
SPACE ROGUE	249F
THE THIRD COURIER	249F
TOWER OF BABEL	279F
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F

### HIT PARADE

BLACK TIGER	249F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
DRAGON'S BREATH	299F
F29	249F
INFESTATION	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

BEAST(SHADOW OF)	349F
+I T-SHIRT GRATUIT	
BOMBER	299F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GREAT COURTS(PRO T.)	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN'	189F
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OPERAT. THUNDERBOLT	249F
P47	249F
PARIS DAKAR 90	245F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIM CITY	299F
SPACE HARRIER 2	249F
TURBO OUT RUN	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F
WAR HEAD	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F
X-OUT	249F

## LES CLASSIQUES MICROMANIA

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

### PC

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

99F

### AMIGA

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

# ATARI ST



## MICROMANIA

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

### COMPILATIONS

#### COMPILATION 1 249 F

- + SILKWORM
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

#### MAGNUM 4 249 F

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

#### LES GEN' D'OR 249 F

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

#### LES VAINQUEURS 299 F

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

#### LES JUSTICIERS 249 F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

#### COLLECT. PLATINUM 2 249 F

- + IKARI WARRIORS
- + BUGGY BOY
- + SPACEHARRIER
- + BATTLESHIPS + BOMB JACK
- + LIVE AND LET DIE
- + THUNDERCATS
- + BEYOND ICE

#### PREMIER COLLECTION 3 299 F

- + CYBERNOID 2
- + ARCHEPILAGOS
- + QUADRALIEN
- + BATTLESHIP

#### COMPILATIONS (suite)

COMMANDO	269F	TRIAD 3	299F
+Skrull+ Action Service		+BLOOD MONEY	
+Wanted+Warlock's Quest		+SPEEDBALL	
GREMLIN ACTION ST	299F	+ROCKET RANGER	
+Cybernoïd		LES BEST DE US GOLD	299F
+Motor Massacre		+Out Run +1943	
+Technocop		+Street Fighter +Gauntlet 2	
+Artura		SIMULATION HITS	249F
+Deflector		+944 Turbo Cup + Space Racer	
AMERICAN DREAMS	259F	+Mach 3	
+Superski+Opération Jupiter		EUROPEAN DREAMS	259F
+Opération Neptune		+Teenage Queen +Billard Simulator.	
+Bubble Ghost		+Action Service + Bobo	
STARWARS TRILOGY	249F	SUPER QUINTET	259F
+La Guerre des Etoiles		+Les Passagers du Vent 1 et 2	
+L'Empire Contre-Attaque		+Bubble Ghost+Bivouac	
+Le Retour du JEDI		+Warlock's Quest	

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

LES NOUVEAUTÉS SONT  
D'ABORD  
CHEZ MICROMANIA!

### NOUVEAUTÉS (à paraître)

#### A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29	249F
HEAVY METAL	199F
IMPOSAMOLE	199F
IVANHOE	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
NINJA SPIRIT	249F
PINBALL MAGIC	199F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE :	
OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F

#### AUTRES NOUVEAUTÉS

ANTAGO	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGEL	249F
COLORADO	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
FATAL GRAVITY	N.C.
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAVITY	249F
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	249F
HOT ROD	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KID GLOVES	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KLAX	199F
LOAD RUNNER	199F
LOST PATROL	249F
PINBALLS SIMULATOR	N.C.
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SONIC BOOM	249F
STARLIGHT	249F
STRYX	199F
THE THIRD COURIER	249F
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F

#### PROMOTIONS ATARI ST

##### Exemple...

Action Fighter	<del>249F</del>	99 F
Astaroth	<del>185F</del>	99 F
Battlechess	<del>249F</del>	149 F
Bloodwych	<del>245F</del>	149 F
Castle Warrior	<del>259F</del>	149 F
Day of the Viper	<del>249F</del>	149 F
Déjà Vu 2	<del>249F</del>	99 F
Dragon Spirit	<del>199F</del>	99 F
Fighting Soccer	<del>199F</del>	99 F
Hard Drivin	<del>199F</del>	99 F
Hiltstar	<del>245F</del>	149 F
Hound of Shadow	<del>249F</del>	149 F
Hyper Force	<del>249F</del>	99 F
Last Duel	<del>199F</del>	99 F
Mystery of Mummy	<del>249F</del>	99 F
Necron	<del>249F</del>	99 F
Passing Shot	<del>249F</del>	99 F
Powerdrift	<del>249F</del>	99 F
Quartz	<del>249F</del>	99 F
Rainbow Warriors	<del>249F</del>	99 F
Savage	<del>249F</del>	49 F
Sleeping Gods Lie	<del>299F</del>	99 F
Starblaze	<del>249F</del>	99 F
Vindicators	<del>199F</del>	99 F
etc...		

**3615  
MICROMANIA  
C'EST GÉANT!**

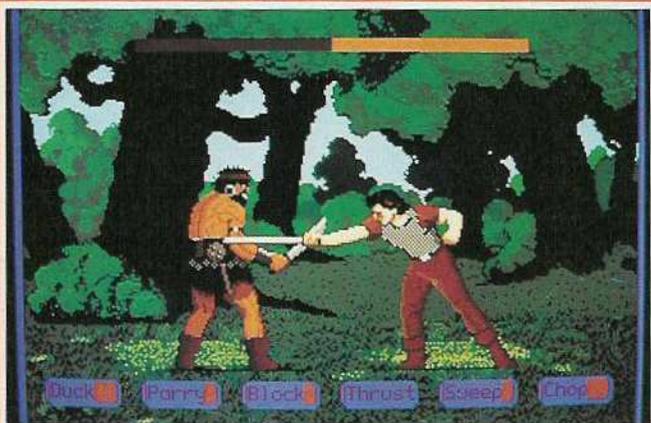
#### ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F



## LES PREVIEWS

# RIDERS OF ROHAN



Le combat est un jeu d'arcade.



Aragorn

Chieftain of the Dunedain of the North and true heir to the throne of Gondor.

As leader of the Fellowship, he chose to pursue the orcs in order to rescue the hobbits, Merry and Pippin.

Aragorn, leader de l'équipe.



Though it gives me untold pleasure to see the great Gandalf prostrate himself before me, do not think that I am therefore less wary. It is said that perhaps only an old and wily dragon can exceed the cunning of a  
-- More --

Gandalf, le plus connu des magiciens.



Eowyn

Sister of Eomer, niece of King Theoden. Though beautiful, Eowyn is a capable warrior and an effective leader.

Admirez les graphismes en PC VGA.

IMAGWORKS

Système: PC / Amiga / ST

Sortie prévue: juin

Voici un nouveau jeu basé sur Le Seigneur des anneaux de J.R.R. Tolkien. Cette fois-ci, nous avons droit à un jeu uniquement basé sur le tome intitulé "Les Deux Tours". Riders Of Rohan est un wargame, qui mélange des éléments d'action avec de la stratégie.

La stratégie consistera à rallier différents peuples et à déplacer vos armées, alors que les jeux d'arcade varieront entre les duels à l'épée, la défense de château, et j'en passe... On y retrouvera les fameux personnages, tels que Gandalf ou encore Saruman, dans des pages graphiques superbes, qui respecteront les descriptions des livres. Enfin, les fans de Tolkien seront heureux d'apprendre que cela n'est qu'un produit, parmi une série de jeux qui seront basés sur Le Seigneur des anneaux.

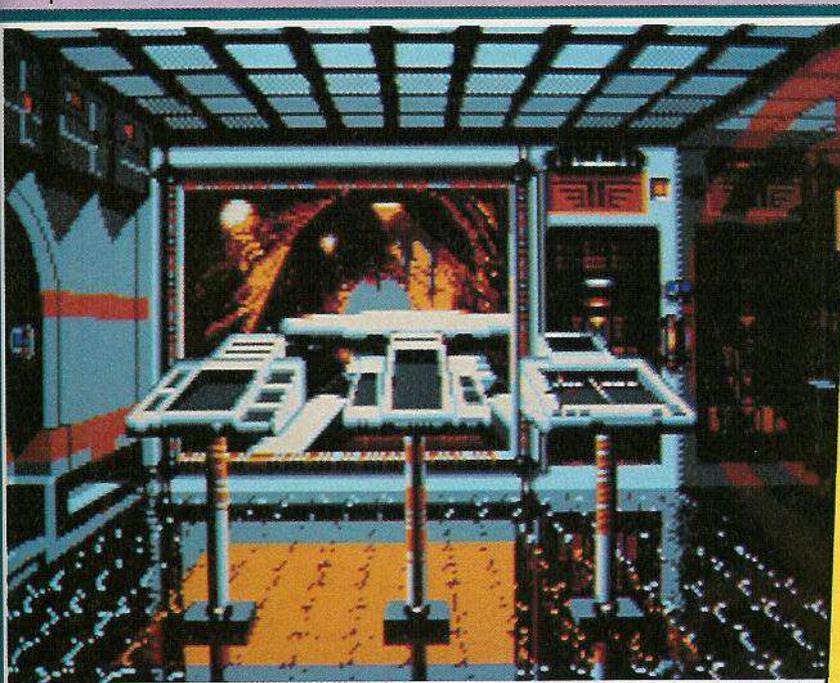


Be silent, and keep your forked tongue behind your teeth. I have not passed through fire and death to bandy crooked words with a serving man till the lightning falls.

## GAGNEZ UN SEJOUR À NEW-YORK!

CONCOURS ROCKSTAR (page.99)

# DUSTER



Des graphismes bien meilleurs que Carrier Command...  
pour un jeu encore plus prenant!



## IMAGEWORKS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: Rentrée 90

Après avoir fait Carrier Command chez Rainbird, et alors qu'ils réalisent en ce moment Battle Command pour Ocean, voici que l'équipe de Realtime, connue pour ses prouesses en matière de 3D, vient de signer avec Mirrorsoft, pour l'édition de Duster.

Le jeu se déroule en 3800 dans une colonie agricole nommée Heaven (Paradis en français). Hélas! la colonie n'est pas aussi idyllique que le nom pourrait le laisser penser. En effet, la planète étant très proche d'un soleil, les formes de vies primitives qui s'y trouvent sont très souvent victimes de mutations. Les mutants se regroupent entre eux et cherchent à détruire les communautés, formant une véritable résistance, et tentant de repousser l'homme.

Dusters, c'est le nom que l'on donne aux chasseurs chargés de résoudre ce problème, ce sont des individus, sans rapport avec le gouvernement, qui font cela à leurs risques et périls, à partir de leur vaisseau.

Duster comprendra évidemment une partie 3D, où les programmeurs de Realtime pourront à nouveau montrer ce dont ils sont capables, mais aussi une partie aventure, où le joueur devra faire son travail de tous les jours, et tenter de décrocher de bons contrats.

Autant dire que l'on peut s'attendre à ce que Duster soit l'un des programmes de 90, surtout que les graphismes du jeu sont largement supérieurs à ce qu'on a l'habitude de voir dans ce type de jeu...

# KILLING CLOUD

IMAGEWORKS

Système : Amiga / PC / ST

Sortie prévue : Rentrée 90



Mirrorsoft, décidément, récupère les meilleures équipes de programmeurs. Après les Bitmap Brothers et Realtime, voici qu'ils viennent d'obtenir Vektor Graphics, l'équipe responsable de Bomber. Elle réalisera Killing Cloud, un jeu d'action et d'aventure se déroulant dans un monde tuturiste.

Killing Cloud se déroule au XXI<sup>e</sup> siècle, alors que San Francisco s'apprête à vivre les plus difficiles moments qu'elle ait connus. La ville est en effet sous la menace d'un nuage toxique qui a déjà décimé la moitié de la population. Vous jouez le rôle d'un membre de la police de San Francisco, et votre but est de résoudre l'énigme que représente ce nuage. Comment est-il arrivé jusque-là? Qui l'a créé? Peut-on sauver d'éventuels survivants?

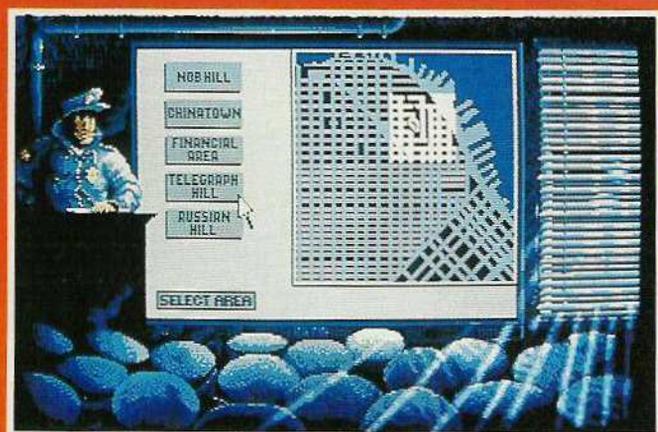
Vous découvrirez vite que là-dessous, se cache un réseau criminel organisé, plein de gens sans scrupules. Votre première mission consistera à retrouver le leader d'un groupe nommé Black Angel... mais n'oubliez pas que la véritable menace vient du ciel.

Killing Cloud devrait être un jeu d'action dans le genre de David Wolf, c'est-à-dire un jeu où les phases d'action sont en 3D. L'équipe de Vektor Graphics promet d'utiliser les technologies avancées développées, pour les simulations de vol ou de conduite, afin de faire un jeu d'action inoubliable. Espérons qu'ils y arriveront!

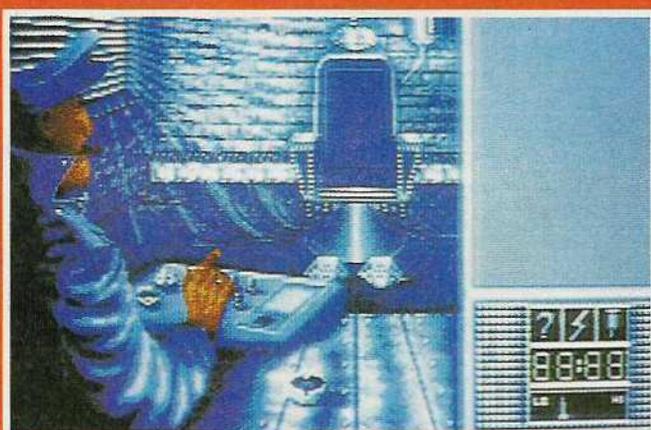
On vous donne votre nouvelle mission...



Le plan du secteur où vous allez agir.



Le choix des armes...



L'écran d'options.

DECOUVREZ LE PREMIER JEU "NEW AGE"

# E-Motion



"E-MOTION est des plus originaux et des plus réussis. L'animation des atomes et le réalisme des interactions entre eux fait en plus de ce soft un plaisir visuel." A 100% HIT dans AMSTRAD 100%

"E-MOTION est un jeu de stratégie qui demande une rapidité de décision et une dextérité certaine." ● TOP du MOIS dans MICRONEWS ● MEGASTAR dans JOYSTICK

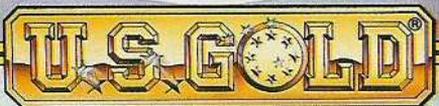
Soyez détendu car E-MOTION est fait pour vous amuser et non pour vous faire enrager, pour développer votre esprit et non pour le faire exploser. E-MOTION (E pour Einstein) vous entraîne dans un univers différent loin du stress et des tensions des années 90. E-MOTION c'est le premier jeu "New Age." Vous pouvez jouer pour gagner ou simplement pour apprécier ce fantastique kaleidoscope multicolore formant un nombre infini de mouvements. E-MOTION est un jeu pour tous ceux qui aiment gagner, mais aussi pour tous ceux qui veulent voir le 21ème siècle!

- 50 niveaux avec 3 catégories de niveau "bonus."
- Des graphismes uniques en retracing (16 bits seulement).
- Des musiques sur 4 voies (16 bits seulement).
- Jouable à 2 simultanément.
- Des mouvements élastiques très réalistes.
- 32 couleurs sur Amiga.
- Bonus secrets cachés.

AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE ATARI ST/STE

AMIGA IBM PC +100% COMPATIBLES

LE JEU QUI APPORTE A LA MICRO CE QUE EINSTEIN A APPORTE A LA PHYSIQUE DES PARTICULES!



# CADAVER



BITMAP BROTHERS

Système : Amiga / PC / ST

Sortie prévue : juin

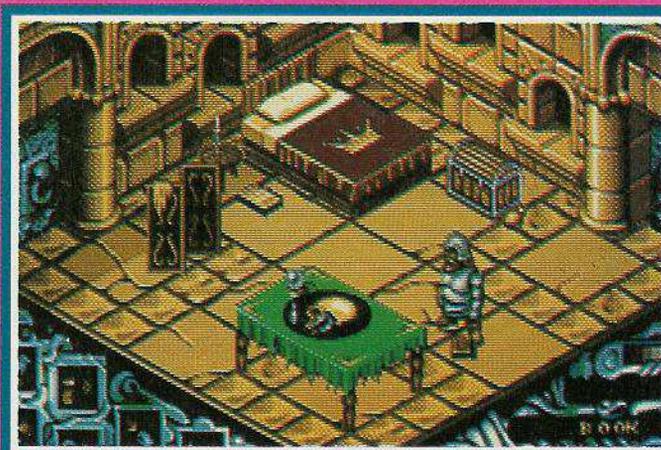
Cadaver, nous vous l'avons déjà présenté, mais étant donné son évolution très rapide, nous pouvons déjà vous en dire plus.

Dans Cadaver, vous dirigez un nain dans un monde en 3D isométriques. Votre but est de retrouver un assassin, qui s'est réfugié dans un château. Vous allez donc devoir explorer le château, ce qui risque de ne pas être évident, puisque celui-ci est réellement immense (il y aura dans les 500 pièces !) Le château a cinq niveaux, mais l'assassin aura toujours de l'avance sur vous. Vous trouverez des indices sur lui, mais il ne sera possible de comprendre le scénario que quelques minutes avant la fin du jeu... Entre-temps, le joueur devra accomplir diverses missions de manière à progresser. Votre nain a même la possibilité de lancer des sorts, mais pourra également utiliser les potions magiques qu'il trouvera tout au long de sa quête. Il pourra également trouver des armes ou armures plus puissantes, ce qui lui permettra d'être plus résistant et plus dangereux. Côté pièges, il y aura des trappes, des passages secrets, des téléporteurs !

Chaque niveau possède une ambiance graphique différente. Le jeu est graphiquement étonnant, avec des animations particulièrement soignées.

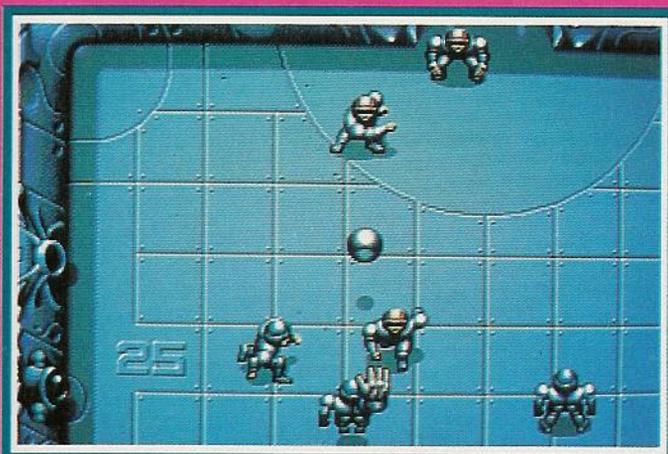
Si le jeu possède des phases d'arcade (pour les combats) et qu'il se joue entièrement au joystick, c'est également un jeu d'aventure. Vous devrez ramasser des objets, les utiliser au bon endroit, résoudre des énigmes, etc. Comme dans Crafton & Xunk, il faudra s'aider parfois du mobilier vous entourant, pour atteindre un objet haut perché.

Bref, Cadaver s'annonce vraiment être l'événement des six premiers mois de 1990, et l'on peut faire confiance au Bitmap Brothers pour en faire un jeu fabuleux !





# SPEEDBALL 2



**BITMAP BROTHERS**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: septembre

Ça ne chome plus chez les Bitmap Brothers! Ils bossent non seulement sur Cadaver, mais aussi sur Speedball 2, et même sur un troisième titre dont la sortie est prévue pour Noël.

Speedball 2, c'est la suite de Speedball, et ça promet d'être encore plus fabuleux! Quelles sont les différences?

Eric Mathews, qui travaille sur le projet, n'hésite pas à déclarer: "Il y aura autant de différence entre Speedball 2 et Speedball, qu'il y en a eu entre Xenon 2 et Xenon." Rien qu'avec ça, je vous laisse imaginer le jeu qu'ils sont en train de nous concocter. Tout ce que l'on sait, c'est déjà que le terrain est bien plus grand. Il est plus haut, et également plus large, et ses limites ne sont pas toujours rectilignes.

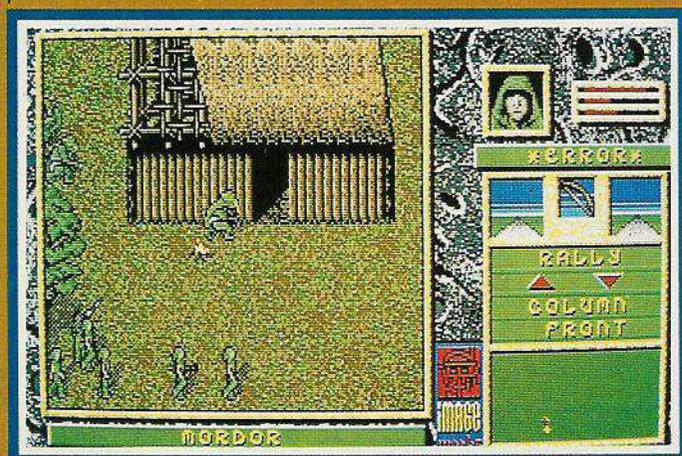
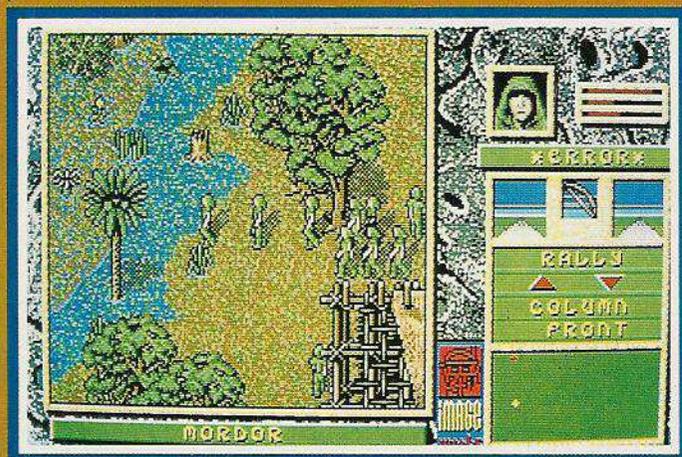
Côté jeu, il faut maintenant créer sa propre équipe. Au début, le joueur a le choix parmi bien des joueurs, étant plus ou moins bons (de une à cinq étoiles), et qu'il achète selon ses moyens. L'influence de ceci sur le jeu, c'est que chaque joueur ira à sa propre vitesse... Le plus souvent, les avants seront rapides, et les arrières lents! Ah oui, il y aura également beaucoup plus d'armes et d'effets spéciaux que dans Speedball, cela va sans dire.

Enfin, un ralenti de l'action est prévu, avec un gros plan sur les personnages se battant. Voilà qui risque de mettre encore plus d'ambiance durant les parties.

Côté graphisme, Speedball 2 est incontestablement plus beau que Speedball, dans un style mi high tech, mi baroque. Eric Mathews explique qu'ils vont, pour la première fois, tirer le maximum des possibilités de l'Amiga, avec des graphismes en 32 couleurs, un scrolling meilleur, et quelques autres améliorations, histoire que la version Amiga soit totalement différente de la version ST.

Speedball avait reçu bien des 4 d'Or en 1988, et on peut donc s'attendre à ce que Speedball 2 cartonne l'année prochaine. Vivement septembre!

## BATTLE MASTER



PSS

Système : Amiga / PC / ST

Sortie prévue : ??

Le but de PSS, avec Battlemaster, est de créer le premier programme graphiquement intéressant, reprenant un jeu de rôle d'heroic-fantasy. Pour ce faire, ils ont mélangé des graphismes dignes d'un jeu d'arcade, un scénario de jeu d'aventure, et la stratégie d'un wargame!

Battlemaster se déroule dans un monde étrange, où quatre races se partagent le pouvoir: les nains, les elfes, les humains et les orcs. Chaque race garde jalousement un morceau d'un joyau, qui doit être réassemblé, afin que le monde ne tombe pas entre les mains du Chaos. C'est à vous qu'est confiée cette tâche, mais ça ne vas pas être bien facile, puisque chaque morceau est incrusté dans la couronne du roi de chaque race!

Heureusement, vous n'êtes pas seul, car pour votre quête, une armée entière est à votre commandement, et vous aidera dans la recherche des joyaux. Durant l'exploration du monde, vous rencontrerez de nombreuses créatures, qui vous aideront ou vous attaqueront.

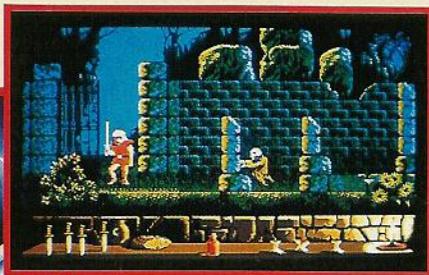
Ce qu'il y a de fantastique avec ce jeu, c'est la vision que l'on a du jeu. Vous dirigez votre personnage dans un monde complètement réaliste, et qui scrolle selon vos déplacements. Dès que vous êtes suivi par votre armée, vous voyez de nombreux personnages à votre suite courir de tous les côtés! Bref, c'est réaliste, en plus d'être beau. Battlemaster est donc un jeu, qui devrait connaître un grand succès auprès des amateurs d'heroic-fantasy bien sûr, mais aussi auprès de ceux appréciant les bons jeux mêlant action et stratégie.

# Sir FRED



FRED : un jeu  
d'arcade  
supergénial !

GEN 4



Les graphismes sont  
superbes, les anima-  
tions ont une tonalité  
très dessins animés.

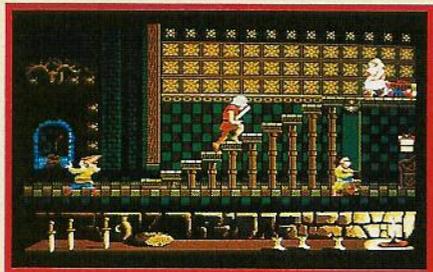
TILT



Plus de 50 tableaux,  
une centaine de per-  
sonnages et monstres  
différents, des décors  
moyenâgeux surpre-  
nants, ce jeu a tout  
pour plaire.

JOYSTICK

Fred, on t'aime !  
MICRONEWS



**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94000 CRÉTEIL

## The Legend

## LES PREVIEWS

# ANTHEADS: it came from the desert 2

CINEMAWARE  
Système: Amiga  
Sortie prévue: mars

Eh oui, voici déjà la suite de l'excellent *It Came From The Desert* (2 Quatre d'Or 1989!). Une suite? Pas vraiment, *Antheads* est plus précisément un data disk. Cela veut dire que vous avez besoin de l'original du premier pour jouer à celui-ci.

Le jeu commence le 1er janvier 1956, à Lizard Breath. Cela fait maintenant cinq ans que les rumeurs les plus folles courent sur le retour des fourmis géantes. Plusieurs personnes disent en avoir vues dans les montagnes, mais la plupart du temps, on parle d'hystérie à propos d'elles... Pourtant, le gouvernement ne fait-il pas des expériences nucléaires dans le désert tout proche depuis quelque temps, prenant bien de l'argent à la ville. On dit même que l'hôpital Melville n'est plus assez financé pour fonctionner correctement. Et pourquoi un camion de plutonium a-t-il été volé? Et voilà que le cauchemar recommence, avec de nouveaux personnages, une nouvelle histoire, mais le même type de jeu bien sûr. *Antheads* sera vendu à un prix peu élevé, et permettra à tous les fans de *It Came From The Desert* de continuer à vivre de terrifiantes aventures...



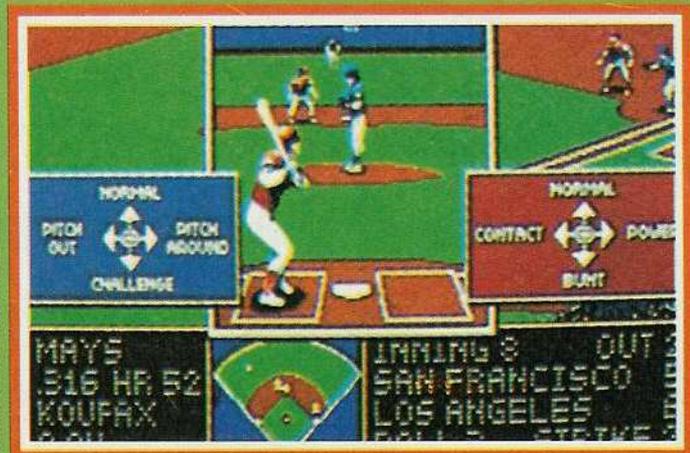
# TV SPORTS BASEBALL

CINEMAWARE  
Système: Amiga / PC  
Sortie prévue: été 90

Après le football américain et le basketball, et en attendant la boxe et le tennis, voici le baseball. Chez Cinemaware, on promet pour ce jeu des graphismes à la hauteur des jeux d'arcade (on veut bien les croire), des sons fabuleux, et toute l'action incessante qui fait le succès des TV Sports.

TV Sports Baseball comprendra bien des données, pour que le jeu soit le plus réaliste possible avec 162 saisons, 30 joueurs par équipe, les 26 plus grandes équipes de base-ball. Il sera donc possible de manager l'équipe, mais les fans d'action pourront uniquement jouer s'ils le désirent.

Les personnages devraient être représentés en grand à l'écran, avec des animations soignées pour les différents coups. Au moment du lancer, il y aura un zoom sur le lanceur et sur le batteur, histoire de pouvoir mieux en profiter!



# WINGS

## CINEMAWARE

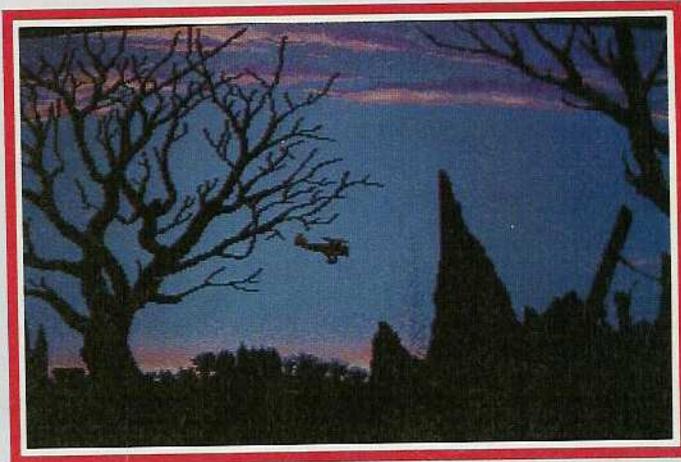
Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: été 90

Wings, c'est le gros projet de Cinemaware, celui dont on parle déjà dans le monde entier. Le jeu se déroule durant la Première Guerre mondiale, en France, et vous jouez le rôle d'un pilote. La durée de vie moyenne d'un nouveau pilote durant la guerre était de trois semaines. Vous, vous allez devoir survivre plus de quatre ans!

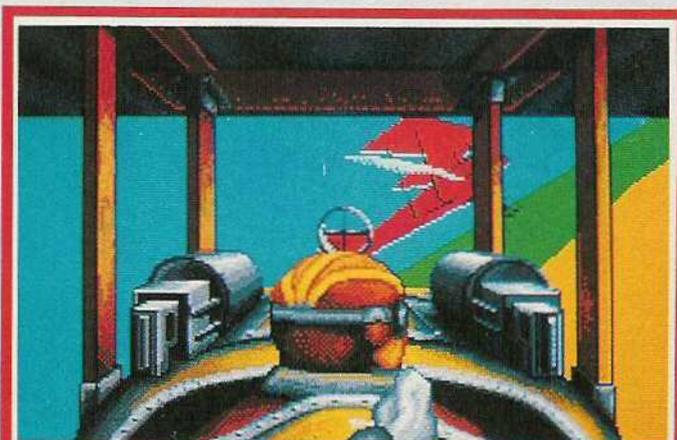
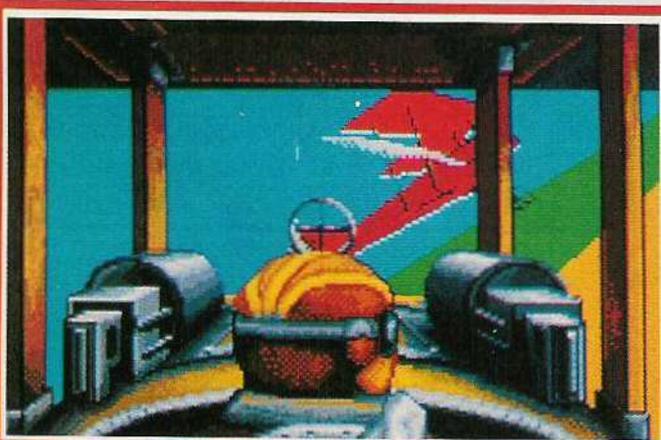
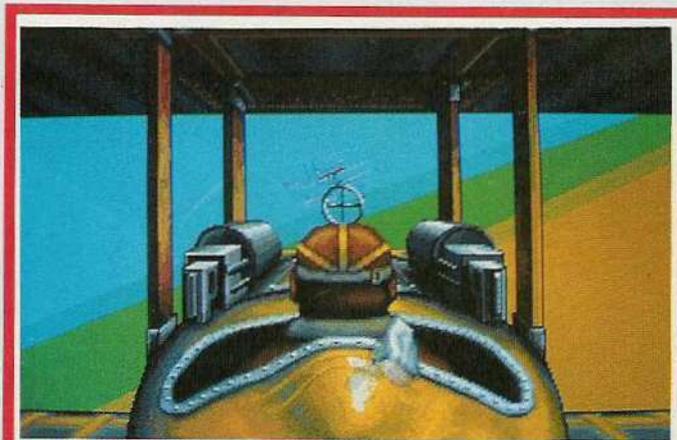
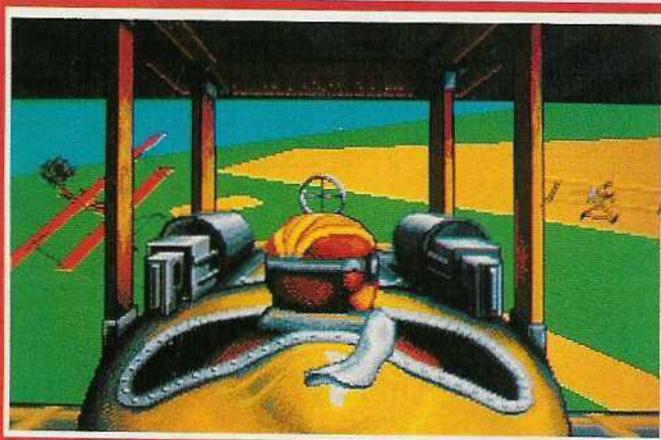
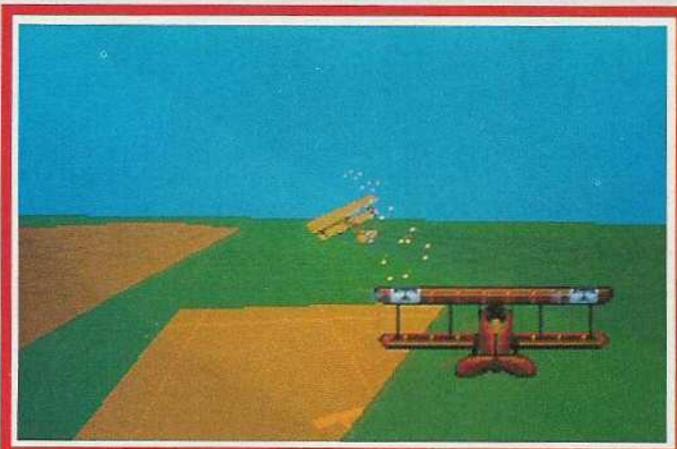
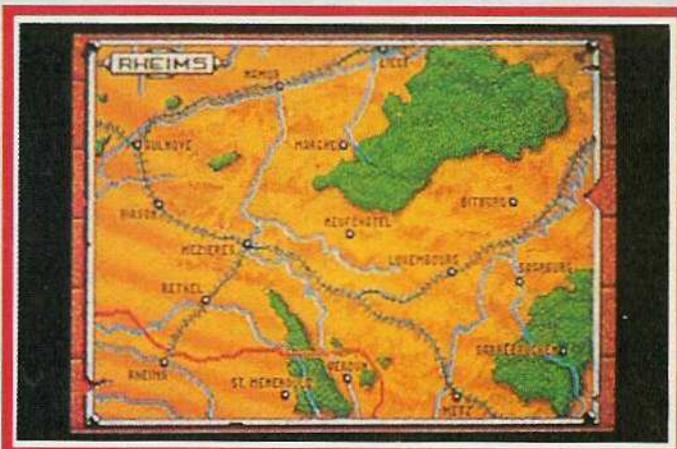
Vous êtes embauché dans le 56e escadron, afin d'écrire un journal relatant tout ce qui se passe. Rapidement, vous serez pris dans une histoire infernale, et ferez vos débuts de pilote lors de diverses missions. Vous décollerez d'aérodromes, bombarderez des installations ennemis, intercepterez des convois, combattrez d'autres avions, dont l'infâme Baron Rouge, contre lequel vous vivrez votre plus incroyable combat. En tout, il y aura plus de 300 missions à accomplir, toutes inspirées de l'histoire de la Première Guerre mondiale.

Côté jeu, cela va vraiment être impressionnant, surtout que le script du jeu a été réalisé par des professionnels d'Hollywood. On n'hésite vraiment plus, chez Cinemaware. Wings propose deux types de phases. Il y a une phase simulation de combats en vol, et des phases d'arcade.



Attention cependant, puisque la phase dite de simulation se joue sans l'utilisation du clavier, ce qui veut dire que le jeu est destiné à tout le monde. Pas besoin de lire un manuel de 300 pages pour jouer, Wings est destiné à ceux qui n'aiment pas les logiciels de simulation trop complexes. 240 missions vous opposeront à d'autres ennemis aériens, dont des avions bien sûr, mais aussi des ballons ! Durant les phases de vol, l'action est vue de derrière le siège du pilote, avec la tête de ce dernier en premier plan. Les graphismes mêlent de la 3D et des sprites, pour rendre l'univers encore plus réaliste. La 3D est superbe, avec des biplans et d'autres avions superbement retranscrits. Ce qu'il y a d'encore plus fou, ce sont les vues extérieures. Si, lors d'une fausse manoeuvre, vous vous retrouvez devant un ennemi, le jeu passe automatiquement en vue extérieure, et on voit l'avion ennemi vous tirer dessus. Il est alors beaucoup plus facile de lui échapper ! De même, lorsque vous abatez un avion, la caméra le suit jusqu'à son explosion au sol. Dans Wings, lors des combats, tout bouge de partout. Des avions explosent, des tirs jaillissent de tous les côtés, des hommes sautent en parachute !

Les missions sont très variées : destruction, reconnaissance, escorte, couler un sous-marin, etc. Les missions de destruction se font sous forme de jeux d'arcade, à scrollings parfois en diagonale, parfois à la verticale. Le seul élément commun à toutes les phases : des graphismes magnifiques ! Un scénario d'enfer, des graphismes dans la lignée des jeux Cinemaware, et des sons à en tomber par terre, devraient faire de Wings l'événement de l'été.



# La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

## **FLIGHT SIMULATOR 4.0**

*Microsoft/PC*

## **ROCK STAR**

*Infomedia/Amiga, ST*

## **BLOCK OUT**

*California Dreams/Amiga, PC*

## **HARRICANA**

*Loriciel/ST, Amiga, Amstrad CPC*

## **GUNHED**

*Nec*

## **LAST NINJA 2**

*System 3/Amstrad CPC, ST, Amiga, PC*

## **FRED**

*Ubi Soft/Amiga, ST*

## **DRAGON'S BREATH**

*Palace/ST, Amiga*

## **WIZARDS & WARRIORS**

*Nintendo*

## **TOWER OF BABEL**

*Rainbird/ST, Amiga*

## **TANK**

*Mirrorsoft/PC*

## **GOLDEN AXE**

*Sega*

## **TERRES & CONQUÉRANTS**

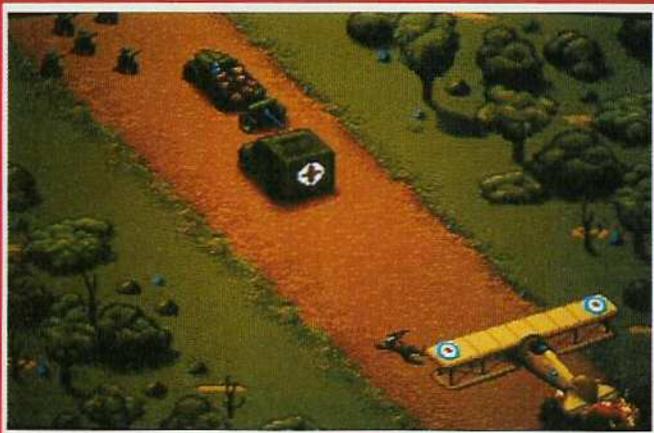
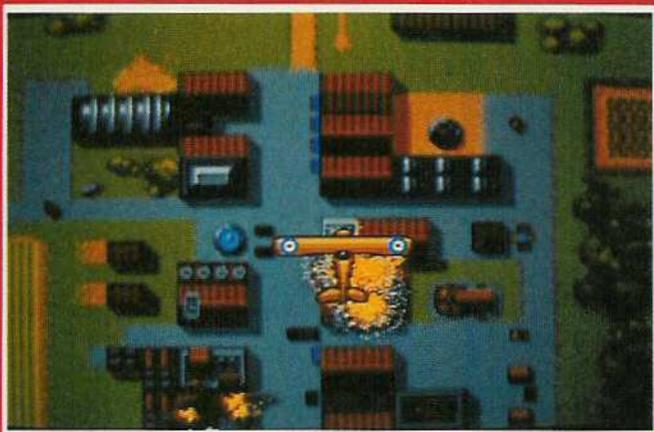
*Ubi Soft/Amstrad CPC*

## **BLACK TIGER**

*US Gold/Amiga, ST*

## **ELVIRA**

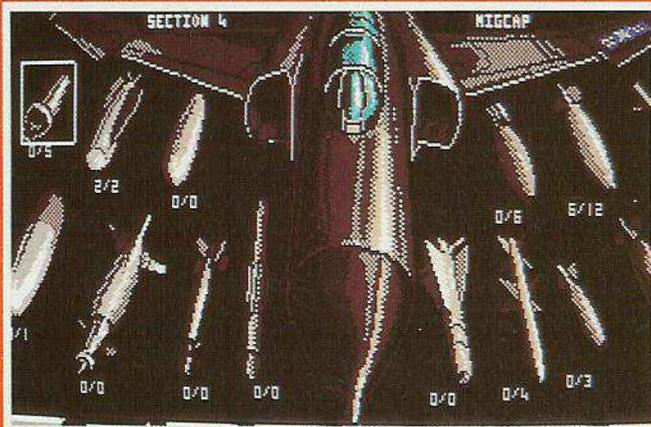
*Horrorsoft/ST, Amiga, PC*



Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

**fnac**

# LES PREVIEWS



**SPECTRUM HOOBYTE**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: rentrée 90

Flight Of The Intruder, c'est le tout nouveau programme des auteurs de Falcon. Le jeu reprendra tous les éléments de réalisme et de vitesse qui ont fait le succès du jeu, et les incorporera dans un jeu de combats d'escadrons complets. Basé sur le best-seller américain du même nom, le jeu se déroule durant la campagne Linebacker, en 1972, dans le nord du Viêt-nam. Le champ de bataille dans



revenir au porte-avions pour vous y poser, ce qui ne sera pas, dans les premiers temps, une mince affaire. Imaginez maintenant ce que donnera le jeu à plusieurs, puisque comme dans Falcon, il devrait être possible de relier plusieurs ordinateurs entre eux, afin de jouer ensemble dans la même escadrille!

Flight Of The Intruder sera également un film cette année, avec Sean Penn, ce qui veut dire que vous n'avez pas fini d'en entendre parler!

Le jeu sortira sur PC d'ici la rentrée, mais il faudra attendre Noël prochain, au mieux, pour le voir arriver sur Amiga et ST.

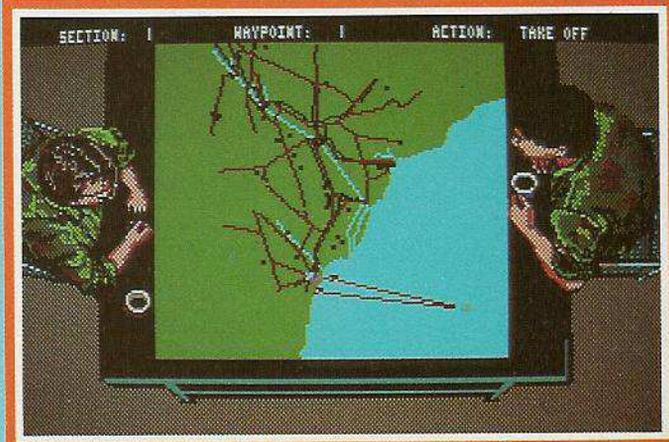
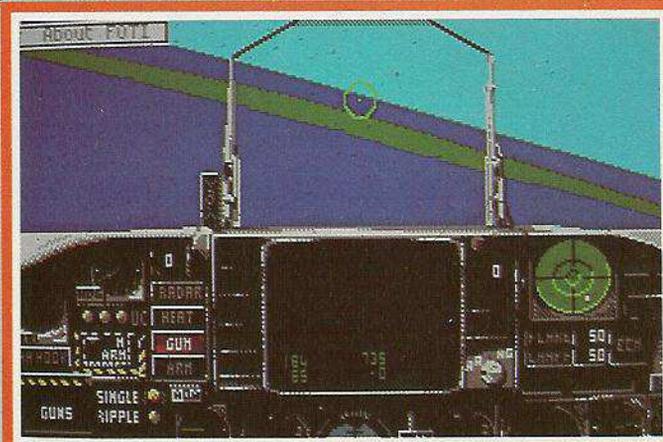
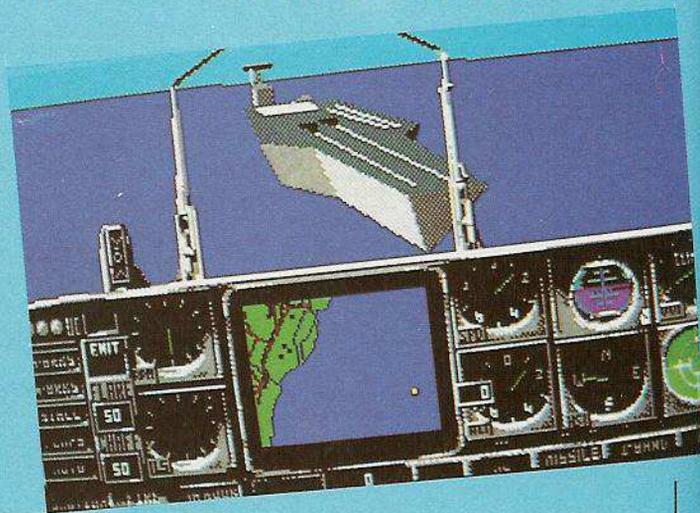
## FLIGHT OF THE INTRUDER

lequel les avions évoluent est totalement vivant, évolutif, et le joueur participe non pas à une mission, mais plutôt à une bataille complète.

Le joueur, en tant que pilote, a le choix parmi deux avions: l'A6 Intruder, ou le F4 Phantom. Mais il est également possible de jouer le responsable de la mission, en restant sur le porte-avions, et en ne faisant que commander les pilotes!

Quoi qu'il arrive, en tant que pilote, vous aurez la possibilité de switcher la vue et les commandes d'un avion à un autre, de manière à contrôler facilement une escadrille complète.

Contrairement aux autres simulateurs existant déjà, il y aura donc une véritable interaction entre les avions d'un même bord. Parfois, lorsque vous serez attaqué, des avions alliés viendront vous porter secours... du jamais vu dans la micro! Après avoir accompli votre mission, vous devrez



# INTERVIEW: PETER BILOTTA

**GEN4:** *Un an après la présentation à Amsterdam, qu'est-ce qui a changé chez Mirrorsoft?*

P.B.: Nous sommes principalement devenus plus forts sur le marché, et nous nous sommes établis parmi les trois plus gros éditeurs européens. On s'est particulièrement concentré sur les développements internes, et je pense que cela va être un succès.

Nous avons poussé notre stratégie à un autre niveau, en ne nous tournant pas uniquement vers les micros, mais en nous intéressant également au marché des consoles, en Europe bien sûr, et nous sommes très attentifs au multimédia, et aux développements que nous faisons en multimédia. Pour ce qui est du marché des jeux, et de son approche, nous tentons d'être différent du reste des éditeurs, le plus souvent possible.

**GEN4:** *Quelques-uns des produits, présentés l'année dernière à Amsterdam, ne sont pas encore sur le marché, d'autres ne sont même plus prévus. Quel est le problème? Qu'est-ce qui s'est passé?*

P.B.: ... Je crois que je n'éditerais pas un produit, si je pensais que ce n'est pas un produit bien adapté au marché. Nous avons l'habitude de faire des produits inventifs, avec une véritable profondeur de jeu, et qui sont très plaisants. Mais parfois, lorsque vous avez un bon concept, et que vous implémentez ce concept, ça ne marche pas du tout! Nous devons alors prendre la décision de continuer ou pas. Il y a des produits qui s'annoncent fabuleux, et qui ne le sont pas au final, et nous les stoppons. Il y en a d'autres qui sont toujours en développement, que nous modifions, et que nous éditerons.

**GEN4:** *Combien de produits devez-vous éditer chaque année, afin d'être une compagnie viable?*

P.B.: Le nombre est relativement faible. Je peux demeurer un petit éditeur, et être "profitable". Le tout, c'est d'être organisé, d'avoir des bases solides, et d'investir dans le futur, afin d'être un grand éditeur. C'est ce que nous avons fait.

**GEN4:** *Puisque nous en sommes au futur, quel est-il selon vous, d'un point de vue matériel. Vous développez sur consoles, mais uniquement sur Séga 8-bits. Avez-vous d'autres projets pour les consoles?*

P.B.: Nous avons des systèmes de développement pour la plupart des produits, mais nous attendons de voir ce qui se passe sur le marché européen. Si nous voyons des opportunités, avec de bonnes machines, qui se vendent bien en Europe, et que les fabricants acceptent notre travail, alors nous serons heureux de développer sur consoles. Si nous voyons des opportunités dans d'autres pays, comme le Japon ou les États-Unis, alors nous vendrons des licences pour nos produits.

**GEN4:** *Cela veut dire que vous développerez également sur PC Engine, Megadrive, ou sur les consoles de poche?*

P.B.: Oui. Pour le moment, par exemple, Cinemaware développe tous ses produits sur PC Engine. Lorsque cela deviendra un marché de masse en Europe, nous pourrons alors le faire par Cinemaware.

**GEN4:** *Concernant les CD, la dernière fois que je suis venu dans vos locaux, il y avait un FM Town. Est-ce que cela voudrait dire que vous avez des projets de jeux Mirrorsoft sur CD?*

P.B.: Oui. Nous travaillons en ce moment au design d'un certain nombre de produits CD, et j'espère que cette année vous verrez les premiers produits arriver.

**GEN4:** *Pour quelle machine? Allez-vous supporter le Baby de Commodore?*

P.B.: Oui, nous l'espérons. C'est une machine qui semble particulièrement intéressante. Mais nous nous intéressons aussi au FM-Town, à la PC Engine.

**GEN4:** *Quels sont les changements du marché anglais, et quel rôle y joue Mirrorsoft?*

P.B.: Je ne considère pas Mirrorsoft comme un éditeur anglais, mais plutôt comme un éditeur européen. C'est très important! Dans chaque pays, nos concurrents commencent à devenir plus forts en ce qui concerne le développement sur 16-bits, alors que pour le moment ils n'étaient bons que sur les 8-bits. Il va donc falloir être compétitif. Nous allons faire des conversions d'un ou deux gros films, et peut-être d'un ou deux jeux d'arcade, et nous continuerons la même stratégie.

**GEN4:** *Quelle est l'importance de la France, pour Mirrorsoft?*

P.B.: C'est, je suppose, le troisième pays le plus important en Europe, pour nous, après l'Angleterre et l'Allemagne. Nous y avons une distribution très bonne, avec Ubi Soft. Ils font du très bon travail pour nous. Nous adorons le marché français parce qu'il adore les jeux! Et, quand vous créez une synergie, tout tourne bien.

**GEN4:** *Quels sont, selon vous, les éditeurs français importants, ceux dont les produits vous paraissent excellents?*

P.B.: Ubi Soft, qui a une bonne réputation, Delphine, une compagnie à la pointe de la création graphique, et Infogrames, qui est un peu comme Ubi. Ce sont les trois qui, d'après moi, joueront un rôle important dans le futur.

**GEN4:** *Passons maintenant aux non-français. Quels sont les compagnies que vous craignez le plus, ceux qui selon vous, seront toujours forts dans quelques années?*

P.B.: Pour ce qui est du marché 16-bits, nous voyons, pour le moment, Electronic Arts, même s'ils n'éditent pas autant de produits que nous. Nous les voyons comme des concurrents qui ont un très fort potentiel. Microprose a un potentiel énorme... Je pense qu'ils ont des projets en développement qui seront très forts! Mais pour ce qui est des plus gros éditeurs, il faut jeter un coup d'oeil à Ocean, Activision et US Gold.

**GEN4:** *Cette année, les compagnies américaines ont eu bien des problèmes avec la micro. Comment se sont comportés vos labels américains (FTL, Cinemaware et Spectrum Holobyte)?*

P.B.: Les trois se sont très bien comportés sur le marché américain. Il semble que les petits éditeurs indépendants aient fait mieux que les plus grosses sociétés. Non, ils se sont vraiment bien débrouillés. Ils se sont chacun établis comme référence dans un genre, et la pénétration du marché américain en a été meilleure.

**GEN4:** *Pendant que nous parlons de Spectrum Holobyte, Welltris est sorti sous leur label aux États-Unis. Qu'en est-il de la distribution de ce jeu en Europe?*

P.B.: Nous avons décidé de ne pas le prendre.

**GEN4:** *Concernant les jeux d'arcade. Vous avez fait Blasteroids, puis Passing Shot. Vous avez de nouveaux projets?*

P.B.: Nous en avons quelques-uns, mais ça n'a pas encore été signé...

## MULTIMÉDIA... KÉSAKO ?

*Dirk avançait sur une étroite corniche alors que trois jeunes dragons phosphorescents s'apprétaient à lui envoyer des jets d'une salive sulfureuse. Un coup de pouce sur le bouton Fire suffit pour que les têtes baveuses s'envolent dans l'abîme. L'oeil gauche toujours en alerte, vous jetez néanmoins des coups d'oeil droit vers une seconde fenêtre, qui présente l'émission télévisée du jour, Astuces et Vies Infinies. Un simple Couper/Coller assure la numérisation, la compression et le stockage sur disque des séquences intéressantes de l'émission. Hélas! un superbe fondu enchaîné remplace alors le visage de Dirk par celui de l'affriolante Miss Marple, annonçant l'heure fatidique de la leçon d'anglais. Quelques mouvements de la souris suffisent pour commander le juke-box du lecteur de CD-Vidéo, et choisir entre la vie quotidienne du tailleur enrichi et l'emploi de l'auxiliaire Do dans les phrases interrogatives. Bien sûr, l'écran n'a rien à voir avec la pauvreté graphique des éducatifs d'autrefois : les meilleurs effets vidéo animent le cours - c'est même le téléviseur du salon qui tient lieu d'écran - tandis que les enceintes de la chaîne hifi enflent démesurément l'accent londonien de Miss Marple. D'ailleurs, le processeur sonore et la bibliothèque de sons, sur CD-ROM, permettent de transformer la nature de cet accent à loisir. La leçon est interactive, et en cliquant à droite, à gauche, on fait apparaître des rappels grammaticaux ou, plus excitant, la bouche pulpeuse de Miss Marple en gros plan (ou celle de Mr Poirot, la pulpe en moins, les dents jaunes en plus), afin de mieux suivre le mouvement des lèvres.*

*Cette alchimie, presque actuelle, combinaison des techniques de l'informatique, de la vidéo et du son, disponible d'un clic de souris, puisant ses ressources dans tous les médias existant, du CD-ROM aux programmes télévisés, c'est le multimédia, qui fera de vous le réalisateur de vos loisirs.*

*GEN4: Avec Retour vers le futur 2, c'est la première fois que vous signez une licence pour un film. Vous pensez que c'est plus valable qu'une conversion d'arcade ?*

P.B.: Je pense que ce sera bon, oui. Nous allons traiter nos conversions de film plus en détails. Cela laisse plus de place à votre imagination, et vous pouvez faire un produit plus intelligent. C'est donc plus intéressant à réaliser.

*GEN4: Vous avez donc les droits de Retour vers le futur 2 et 3, et d'un autre film important, qui sortira à la fin de l'année.*

P.B.: Probablement début 1991, oui. Nous ne pouvons rien dire de plus, tant que ce n'est pas signé.

*GEN4: On a parfois l'impression que des produits complexes, comme Interphase, ne sont pas les hits qu'ils pourraient être! Ce ne sont peut-être pas des produits français...*

P.B.: Interphase ne s'est pas bien vendu partout!

*GEN4: Vous pensez que c'est trop complexe, ou...*

P.B.: Dites-le moi. Qu'en pensez-vous ?

*GEN4: Moi ? Eh bien, c'est un produit que j'aime beaucoup, parce j'adore le Cyberpunk. Mais je dois avouer que pour des non-initiés, c'est un produit dont l'approche est difficile.*

P.B.: Nous avons travaillé énormément sur Interphase. Nous pensions qu'il pouvait être un des logiciels de l'année. Nous avons passé plus de temps dessus, dépensé beaucoup d'argent, et essayé de le rendre le plus grand public possible. Le produit a été particulièrement bien reçu, avec des tests excellents dans les magazines du monde entier. Du côté du public, ça n'a pas été la même chose, et je ne comprends pas pourquoi. Nous allons certainement le relancer... Peut-être n'était-il pas sorti à une période propice ?

*GEN4: L'année dernière, avant le PC Show, il y avait quelques problèmes entre Mirrorsoft et Robert Maxwell. Où en êtes-vous ?*

P.B.: Nous sommes encore là! C'est assez difficile de travailler avec quelqu'un comme Robert Maxwell. Chaque jour, quand vous vous réveillez, vous pensez qu'il peut vendre votre compagnie. Ça ne me dérange pas qu'il puisse nous vendre. Nous faisons du très bon travail, et s'il veut nous vendre, il le fera à un prix très élevé, et alors nous irons dans une autre compagnie où nous pourrions investir nous-mêmes.

En ce moment, il investit dans Mirrorsoft, et il est très content de nos résultats de ces deux dernières années. Et nous sommes heureux de travailler avec lui! C'est un homme très inventif.

*GEN4: Quel est donc le futur de Mirrosoft, vos espoirs pour 1991 ?*

P.B.: J'espère que nous pourrions développer des produits de qualité, comme nous le prévoyons, mais surtout, dans les temps, ce qui est très, très difficile. Je ne mettrais pas un jeu sur le marché tant qu'il ne sera pas de très bonne qualité. J'espère continuer à établir nos différents labels comme des labels de qualité dans leurs spécificités, car nous travaillons beaucoup pour eux, nous croyons très fort en eux. J'espère que nous décrocherons plus de licences et que nous nous installerons sur le marché des consoles et du Multimédia.

*GEN4: Vous semblez croire vraiment au multimédia. Qu'allez-vous faire ?*

P.B.: Eh bien, nous venons de publier le Livre des Records Guinness sur CD pour Mac, et la version PC est en développement. Nous avons déjà reçu une récompense, aux Etats-Unis, pour ce produit.

*GEN4: Pensez-vous que les consoles vont prendre le marché aux micros en Europe, comme elles l'ont fait aux Etats-Unis ?*

P.B.: Non. Les micros sont beaucoup plus ancrés en Europe qu'ils ne l'étaient aux States. J'espère, que les deux peuvent vivre ensemble, en Europe.

*GEN4: OK. Merci beaucoup, et rendez-vous au Trade Show.*

# GAME'S

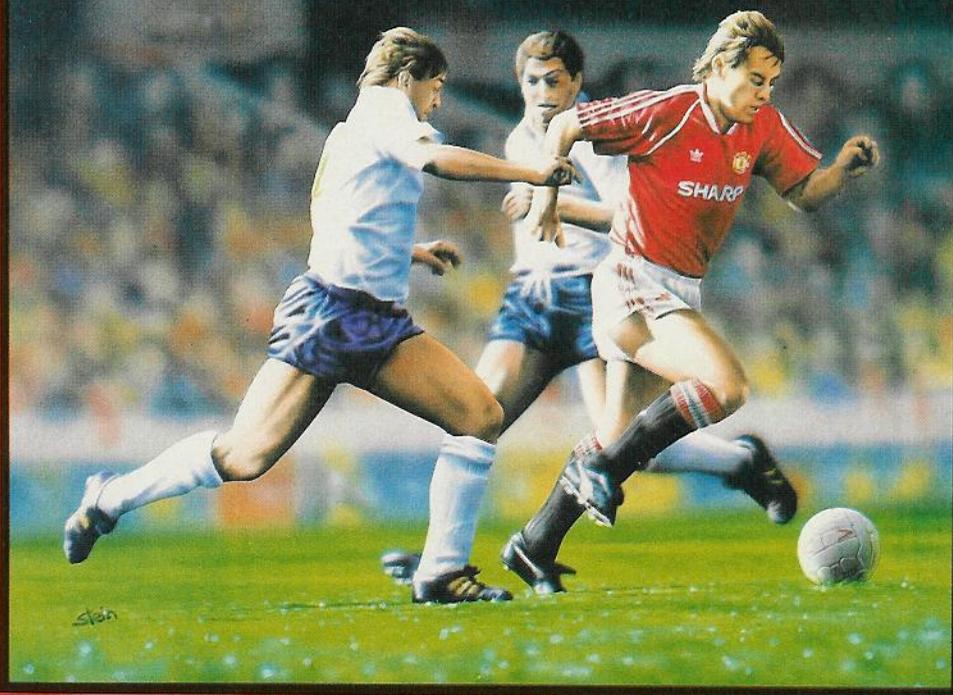
## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

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.

# MANCHESTER UNITED



## LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL



1.5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS.

### CARACTÉRISTIQUES :



1. UN JEU D'ARCADE COMPLET :  
PENALTIES; CORNERS; COUPS-FRANCS; RALENTIS; AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN; ARBITRE; ARBITRES DE TOUCHE.



2. GESTION DU JEU :  
PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE; SÉLECTION D'ÉQUIPE; LISTE DES BLESSÉS; STATUT DES JOUEURS; ENTRAÎNEMENT DES JOUEURS; ARTICLES DE PRESSE; TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE; TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE); CALENDRIER DES MATCHS.



**DISPONIBLE SUR :** AMIGA ET ATARIS.



**BIENTÔT DISPONIBLE SUR :** IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYS-TÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE).

KRISALIS SOFTWARE, TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM S60 2HD



PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA

**KRISALIS**  
SOFTWARE LTD.



**UBI SOFT**

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

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

## MICROSTYLE

Système : Amiga / PC / ST

Sortie prévue : mai

Encore un football, mais pour la première fois depuis bien longtemps, en voici un, qui en plus d'être original, est particulièrement bien réalisé.

International Soccer Challenge possède en effet la particularité de présenter le terrain en 3D, vu de l'arrière du joueur que l'on dirige. Bien sûr, seul le terrain, les buts et les tribunes sont en 3D, les joueurs étant des sprites, beaux et surtout bien animés (il faut les voir tackler!).

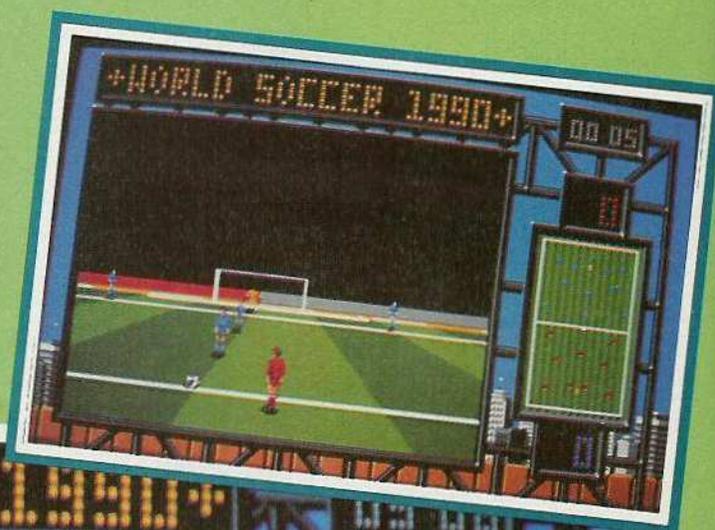
Telle une caméra, lors d'une retransmission de match, la vue progresse au fur et à mesure que vous avancez. A tout moment, vous pouvez changer de joueur, auquel cas la caméra file à toute vitesse vers le nouveau joueur que vous allez diriger. Un scanner permet de mieux s'y retrouver, surtout lorsque vous n'avez pas la balle, et qu'il faut bien se placer pour que votre coéquipier vous l'envoie...

Le jeu permet de jouer une Coupe nationale ou la Coupe du Monde, avec les données de 1990.

Côté réalisation, c'est parfait, avec une 3D magnifique et des animations d'enfer. On se croirait à la télévision, tant

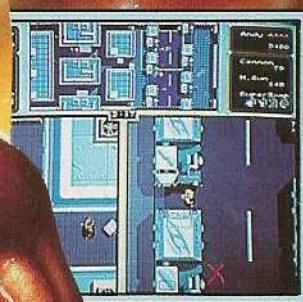
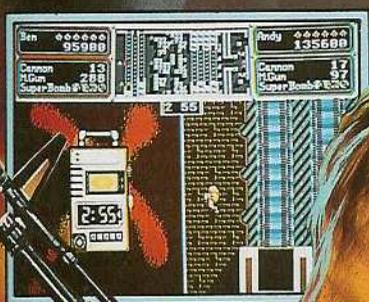
les mouvements des joueurs, et de la caméra qui vous suit, sont réalistes.

Reste que sur la préversion que nous avons essayée, la jouabilité n'était pas encore réglée, et nous ne pouvons donc pas donner notre avis sur ce point. Mais vu la qualité de la réalisation, il serait étonnant que les programmeurs ne réussissent pas à faire du gameplay quelque chose d'exceptionnel!



DANS LA LUTTE POUR LA LIBERTÉ IL N'Y A QU'UNE SEULE LOI ...

# CRACKDOWN™



GBM 64/128  
CASSETTE/DISQUETTE  
AMSTRAD/SCHNEIDER  
FC/PC CASSETTE/DISQUETTE

SPECTRUM 48/128  
4+2 CASSETTE  
ATARI ST DISQUETTE  
CEM AMIGA  
DISQUETTE

## ... TOUPS LES COUPS SONT PERMIS!



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

# SPECIAL UBI SOFT

## KLOR

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre



Icône ou clavier, à vous de choisir...



Dans votre chambre!



Admirez les noms tordus des personnages.



Ce personnage me rappelle quelqu'un.

Dans ce jeu, vous incarnez un représentant de commerce intersidéral, travaillant pour la Yurb Corporation, holding d'appareils ménagers connue de toutes les planètes colonisées. A la faveur d'une panne du réseau informatique de cette société, les dirigeants se sont aperçus qu'un de leurs clients, nommé Monsieur Zonk, achète depuis des années du matériel qu'il ne paye jamais. Afin de solder son compte et de récupérer les 12 millions de crédits dus, votre patron vous envoie auprès de ce fameux Monsieur Zonk. Après un long voyage, vous arrivez enfin dans le secteur SOT-6 près de Klor, la planète habitée par cet homme. Après une brève enquête personnelle, vous apprenez que cet individu est quelque peu étrange et peu fréquentable. Voilà résumé, très brièvement, le scénario de ce logiciel.

Au niveau de la prise en main, Klor réjouira toutes les catégories de joueurs d'aventure. En effet, tout peut se diriger par l'intermédiaire de la souris. Vous pouvez cliquer sur n'importe quel objet à l'écran, et même construire des phrases en cliquant sur des mots pour les assembler. Pour ceux qui préféreraient le clavier, pas de problème: Klor dispose d'un analyseur syntaxique des plus puissants. Jugez plutôt, il comprend les phrases complexes, et il est capable de mémoriser des centaines d'ordres déjà tapés (il suffit d'utiliser les touches du curseur pour les retrouver). Plus fort, il est également capable de gérer plusieurs personnages en même temps, exemple: X, va au temple, ouvre la porte et entre (return), Y va au bar et parle à Z. X et Y agiront de concert, dès lors que le point est ajouté en fin d'ordre. Enfin sachez que dans Klor, toutes les actions peuvent se faire dans le désordre (pas d'ordre imposé) et que jamais le joueur ne se trouvera bloqué. A suivre!

# RANKXEROX

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: avril

Ce soft est tiré de la BD du même nom, dont nous avons parlé (encore une fois) dans notre dossier Cyberpunk du numéro 17. Dans ce jeu vous incarnez Rank, un androïde doté d'une force herculéenne et défenseur des opprimés, des justes, des veuves et des orphelins. Alors que le monde semblait paisible et enfin libre de toute menace, voici qu'une ombre maléfique plane de nouveau sur ce dernier. En effet, le "mal Fushia" et la "psychopeste" s'attaquent aux grandes villes, les anéantissant une à une inéluctablement. Pour le moment aucun vaccin n'a réussi à enrayer cette épidémie.

A la Maison Blanche c'est l'état de siège, car cette fois-ci le mal à directement frappé le président des Etats-Unis. Ne sachant plus quoi faire, les dirigeants s'adressent à vous, en espérant que vous êtes capable de trouver le remède si nécessaire à la survie de l'humanité. Votre périple vous mènera à travers le monde entier, où vous aurez à affronter les ennemis les plus divers et les plus rusés. A vous de l'être plus encore et de sortir des mauvais pas. Pour cela, tous les coups, même (et surtout) les plus vils sont permis. N'oubliez pas, la terre entière vous regarde!

Rankxerox allie l'arcade à l'aventure dans des décors très cyberpunks, assez réussis, avec un bon environnement sonore. Outre certains tableaux, seule la jouabilité n'est pas encore parfaitement réglée. Dans le jeu, sachez que vous pourrez frapper absolument tout ce qui vous entoure. Il vous suffit de vous servir de vos poings ou des objets que vous aurez ramassés. Au niveau du seuil d'énergie, Rank à une manière toute personnelle de "réfaire le plein": il se cogne violemment contre un lampadaire et en retire un surcroît d'énergie. Vous aurez aussi la possibilité de discuter avec de très nombreux personnages, très utiles pour glaner quelques indices.



Sortie du métro... début de l'aventure.



On vous attaque à la tronçonneuse.

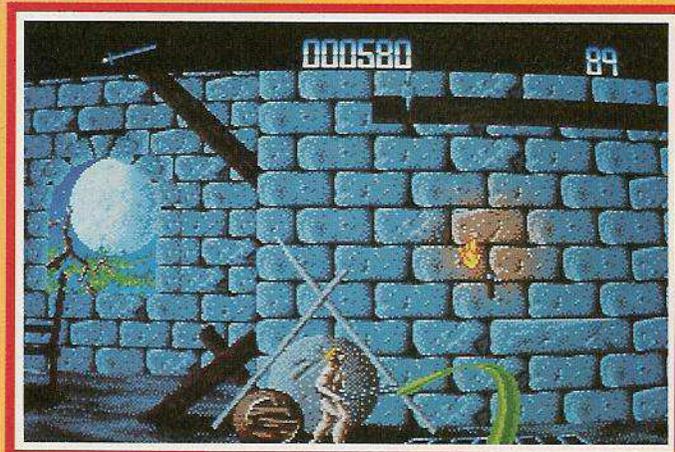
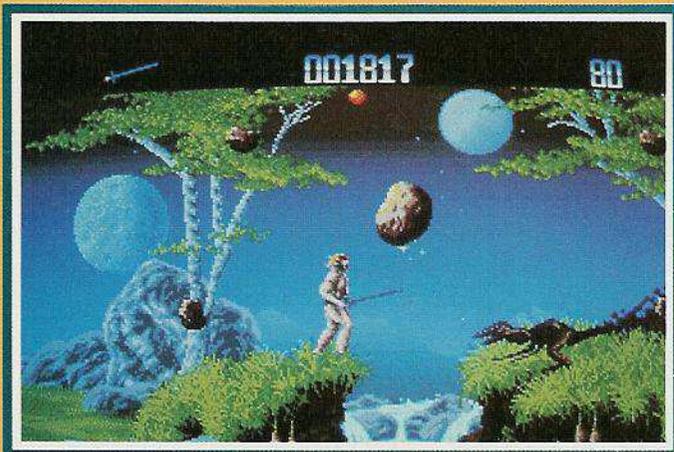
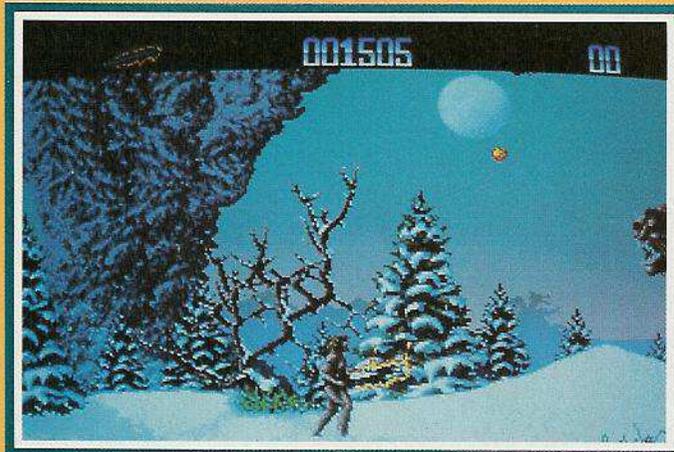
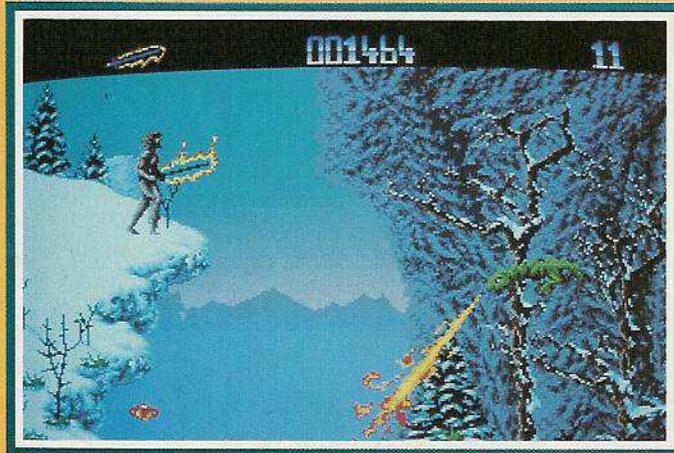
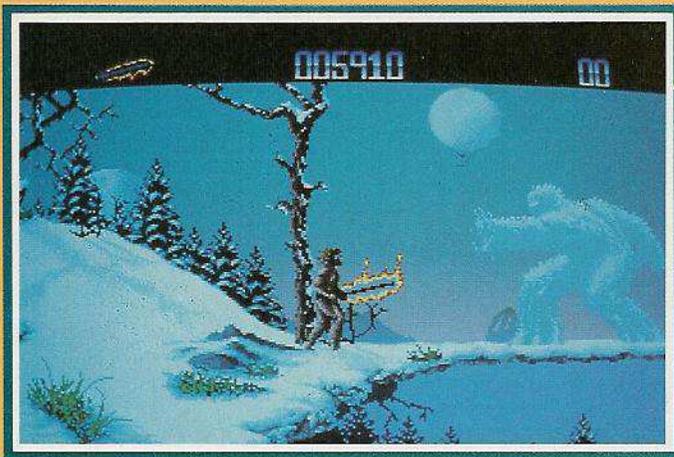


Une rencontre insolite.



**UBI SOFT**  
Entertainment Software

"JEUNE CHEVALIER, VAILLANT,  
BIEN PHYSIQUEMENT (AVANT),  
RECRUTE..."



# UNREAL

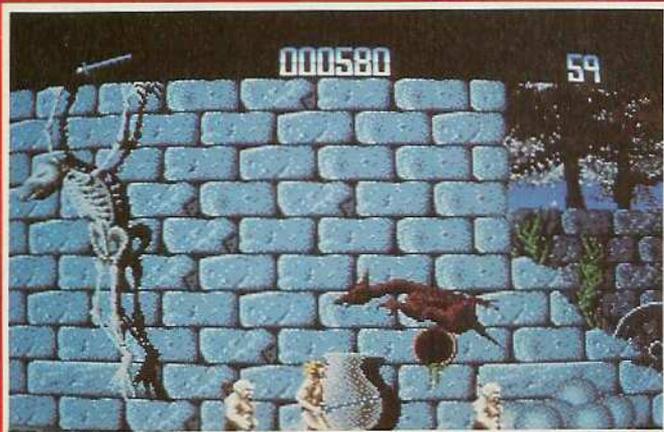
Système : Amiga  
Sortie prévu : avril

Déjà présenté en preview dans le numéro 18 de Génération 4. Il a depuis considérablement évolué et nous sommes en mesure de vous en montrer plus encore.

L'histoire d'Unreal commença il y a de nombreuses années, avec un personnage appelé le Dormeur. A l'origine de toutes les vies et comme de coutume, à chaque fois qu'il ouvrait un oeil, il envoyait son fidèle serviteur (dénomé Fragor) dans la plus lointaine contrée appelée Unreal, afin d'y créer la vie. Fragor partit donc sur le champ avec les neuf oeufs de vies: les quatre éléments que sont l'eau, la terre, le feu et l'air, plus deux grands gardiens et deux garde-fous. Le rôle de ces derniers consistant à maintenir l'équilibre entre le bien et le mal. Arrivant dans la région d'Unreal, Fragor fut heurté de plein fouet par une comète géante. Toutes les forces qu'il détenait furent alors dispersées en millions de petites particules incontrôlées. Celles-ci se répandirent sur pratiquement toute la surface de la planète d'Unreal, de la manière la plus anarchique qui soit, et le monde d'Unreal connut alors le chaos!

Une guerre terrible s'engaga entre les deux gardiens luttant chacun pour le pouvoir. Mais un des oeufs, tombé dans une vallée perdue, échappa au contrôle de ces derniers. Autour de celui-ci la vie se développa, engendrant une race barbare mais néanmoins paisible, insoumise au règne absolu des deux grands guerriers. Un couple, Isolde et





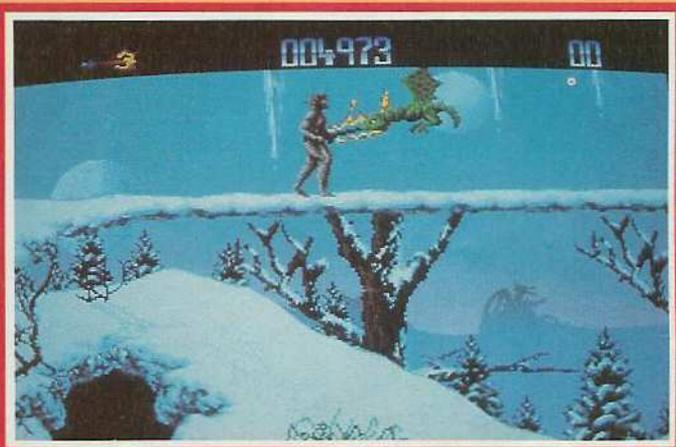
Targan, se prit d'amitié pour un dragon de cuivre (défenseur des justes et des opprimés) venant se reposer près de leur village. Mais un jour où le dragon ne vint pas, Isolde monta sur le plus haut sommet de la vallée et l'appela durant 3 jours et 3 nuits. Ces cris parvinrent à un des serviteurs du grand gardien suprême. Ce dernier l'enleva et la ramena à son maître qui, devant tant de beauté, décida d'en faire sa femme. Au bruit de ces alarmantes nouvelles, le dragon de cuivre s'empressa de prévenir Targan. Réalisant qu'il était à l'origine des malheurs de Targan, il jura de l'aider et de tout tenter afin de délivrer Isolde. Le dragon de cuivre emmena donc Targan chez un vieux magicien, qui n'était autre qu'un des grands gardiens, celui-ci lui prodigua quelques conseils et lui confia l'épée changeante. Cette épée nécessite le ramassage de cristaux disséminés tout au long du chemin, issus de la collision de Fragor et de la comète.

Si le scénario d'Unreal reste classique, sa réalisation en revanche est des plus exceptionnelles. Composé de deux phases bien distinctes, c'est sans doute le plus beau jeu, au niveau des graphismes, jamais réalisé sur Amiga. Les phases en 2D sont proprement somptueuses. Mais les parties en 3D ne sont pas en reste. Même si les graphismes sont moins beaux, la vitesse et la fluidité de l'animation sont réellement fantastiques.

N'allez surtout pas croire que le jeu se résume simplement à avancer et à frapper sur tout ce qui bouge, sans se poser de questions, les programmeurs d'Unreal ont inclus de nombreuses trouvailles et de très nombreux pièges.

Pour vous mettre l'eau à la bouche, nous vous présentons en exclusivité de nouveaux décors d'Unreal, ils parlent d'eux-mêmes !

Si tout se passe bien, test dans le prochain numéro.



...NAINS ET GNOMES SACHANT MANIER JOYSTICK  
(REF.EXIGEES) POUR COMBATTRE HORRIBLE ULTIMOR.  
Envoyez vos coordonnées (+2 timbres à 2F30) à UBI SOFT, 1 voie  
Félix Eboué, 94021 Créteil Cedex,

**Vous recevrez GRATUITEMENT  
une DEMO du JEU !!!**

(version ST ou Amiga; dans la limite des stocks disponibles)

**Sir FRED  
The Legend**

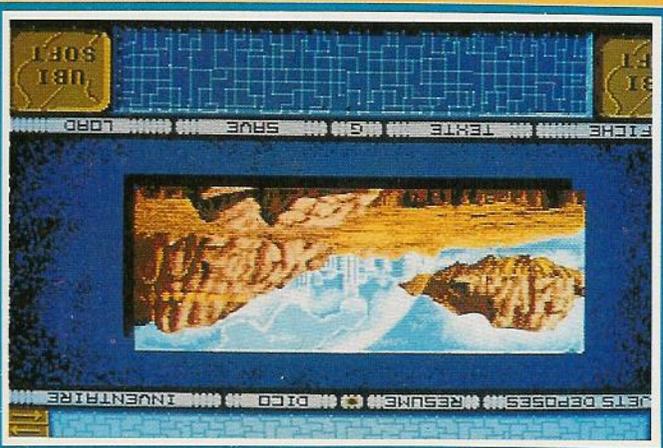
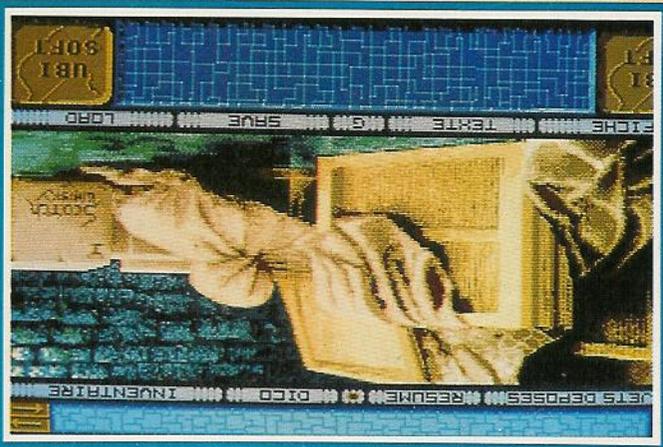
C.L.E.I.A. signifie complexe logique de l'entité informati- que autonom). Votre but est de fuir le plus rapidement possible la city-bulle Cleia, avant qu'un gigantesque météore ne vienne la percuter, l'ancanissant à jamais. L'action se déroule dans la dimension Solists comprenant 40 niveaux et 655 corps célestes. Pour le jeu, deux secteurs nous intéresse plus particulièrement, le secteur EB8-U24 avec trois systèmes: le réseau Mulovska VIII et ses quatre satellites, le système Laponus et ses quatre planètes, et le système Titan Burkivos et son unique satellite. Sachez que les deux premiers sont en guerre avec le dernier, terre d'astile de Zorihos l'étranger. Ce dernier possède une arme redoutable: le Dhét.

Le second secteur est le CC3-U10 composé de la base Androque, la lune Rendil et la lune Kanss. Ce secteur adopte une attitude neutre vis-à-vis du conflit secouant le secteur EB8-U24.

Dans ce jeu le joueur, l'un des rares à connaître la menace qui plane au-dessus de Cleia, aura à se déplacer dans de nombreux lieux. Il pourra trouver, acheter, échanger, et même voler certains objets, qui pourront par la suite l'aider dans son aventure. Il lui faudra faire vite, en effet des morceaux de l'énorme météore ont déjà rayé de la carte la city-bulle de Gohal.

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre

# C.L.E.I.A.

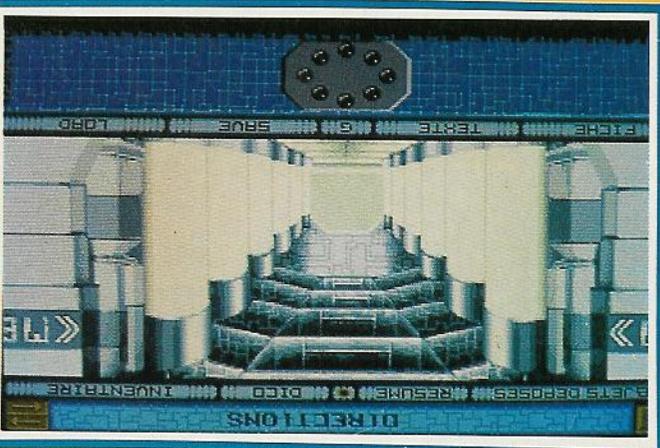


Que je réponde avant le 15 avril et que je participe alors au pré-tirage, qu'il y a plein de nouveaux lots supplémentaires à gagner!!!

## CONCOURS ROCKSTAR

Do you wanna be a Rockstar?

Ha que je veux!



# ACTION CONCEPT



TITUS

Système : Amiga / PC / ST

Sortie prévue : octobre 90

Cela faisait maintenant quelque temps que nous n'avions plus de nouvelles des prochains produits Titus, et pour cause, puisque toute l'équipe préparait en secret Action Concept, un produit qui va révolutionner le jeu sur le marché 16-bits. L'idée de cette gamme de produits date d'octobre, à un moment où la fatigue donnait aux responsables du développement des idées de délire...

Action Concept, c'est une ligne de produits, qui va vous permettre d'acheter des jeux 16-bits à un prix 8-bits. Attention, cela n'a rien à voir avec du budget. Ça n'est pas non plus du scenery disk, parce que la plupart du temps, les jeux et leurs sceneries sont très proches les uns des autres... Bon, soyons plus précis.

Il y aura un premier jeu, appelé **Commando War**, et qui sera à un prix normal. Ensuite, sortiront des disquettes qui nécessiteront **Commando War**, mais qui proposeront un scénario différent, avec des décors différents, des réactions différentes pour vos hommes et vos ennemis : bref, chaque disquette sera un véritable nouveau jeu, mais cette fois-ci pour un prix avoisinant les 150 francs.

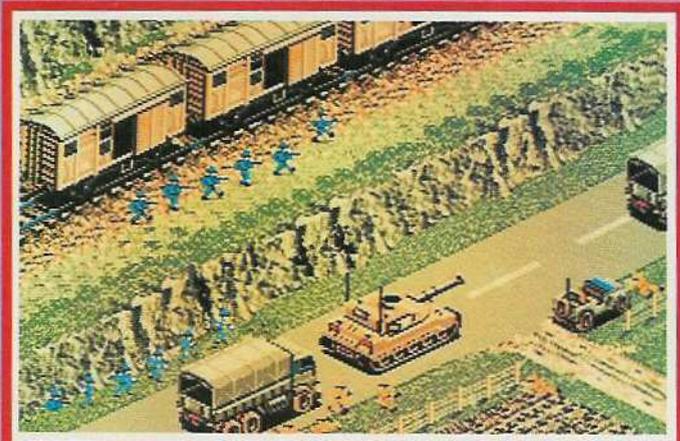
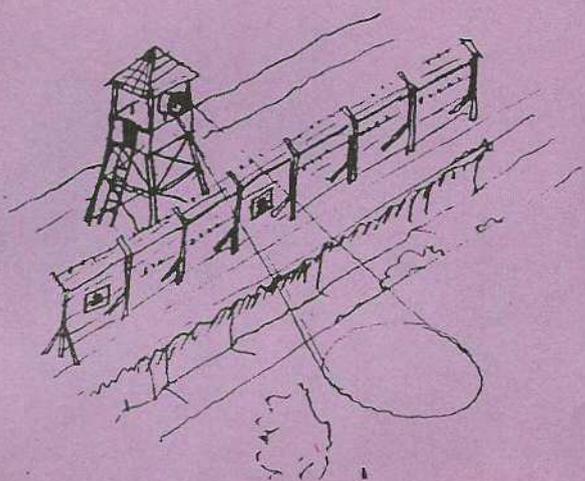
L'idée est géniale, bien sûr, mais est-ce possible? Visiblement, oui, puisque chez Titus, on espère pouvoir sortir en même temps que le premier, 9 disquettes supplémentaires, soit 9 autres jeux, dès le mois d'octobre.

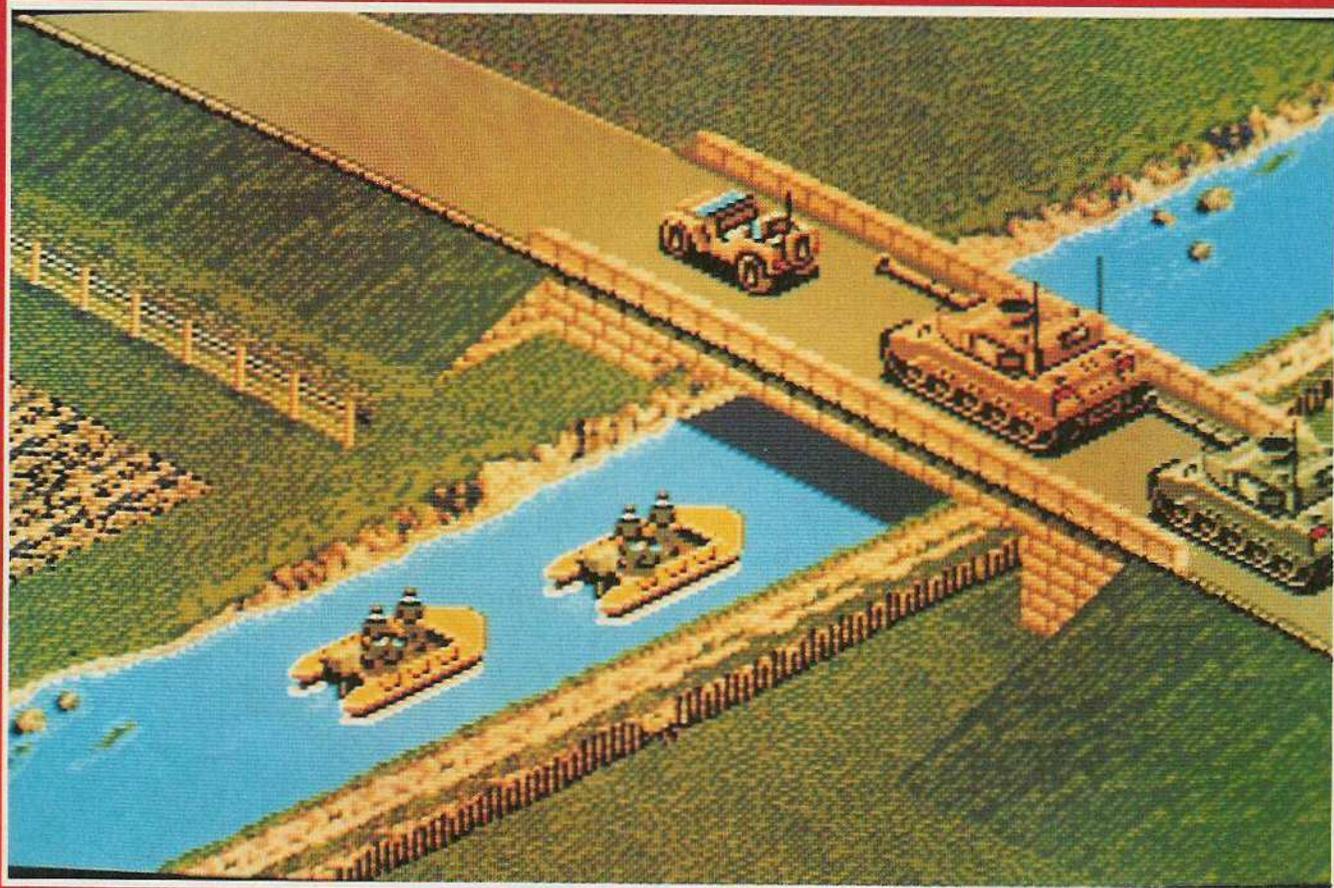
Le but du jeu est de faire une gamme de produits avec lesquels les gens pourront s'éclater. Si tout va bien, Titus sortirait alors régulièrement de nouvelles disquettes, donc de nouveaux jeux.

Ceci peut se faire grâce à une idée simple, mais difficile à réaliser. Le scénario, le gameplay et les réactions de tous les personnages sont codés sur la disquette. Tous les jeux seront en 3D isométriques, et plein écran. Ce sera le seul point commun d'un jeu à un autre. En gros, les seules routines que l'on retrouvera d'un jeu à un autre, ce seront celles qui affichent les décors. A côté de cela, tout sera paramétrable, et l'action n'est donc pas limitée.

Dans **Commando War**, on est le chef d'un commando composé de 11 soldats. En fonction de ce que vous faites, les autres suivent plus ou moins. Il est possible de jouer à deux à la fois, auquel cas chaque joueur dirige un chef avec 5 soldats! Le commando est alors séparé en deux parties, mais qui jouent dans le même but. Une des missions de **Commando War** est de faire sauter un pont. Le premier qui y arrive gagne les points. Les deux commandos seront toujours sur le même écran, pour des raisons évidentes.

Un scenery disk proposera un minimum de 100 écrans, sur lesquels il y aura bien des missions différentes, chacune se déroulant dans un territoire différent. Evidemment, vu la complexité des paysages, et le nombre de sprites à l'écran, il n'y a pas de scrolling, mais on passe simplement d'écran en écran.



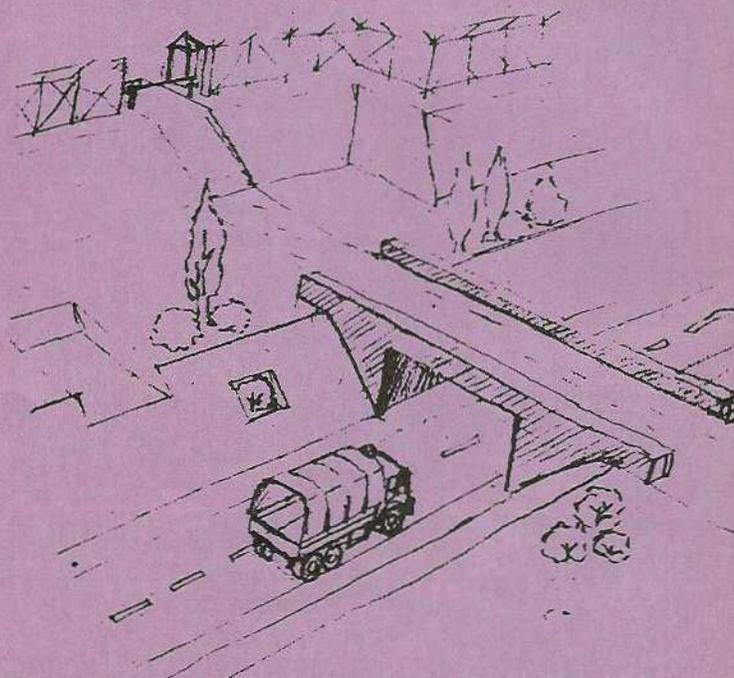


Tout est interactif. Si un ennemi fonce sur votre commando avec un char, et que vous ne bougez pas, les soldats les plus près du char vont se faire écraser. Par contre, il y a de fortes chances pour que les autres s'enfuient en courant! Bref, on n'est pas loin de l'intelligence artificielle, et c'est peut-être la première fois que, dans un jeu d'action, les personnages bougent vraiment en fonction du décor. Sur le pont, il sera possible de se jeter à l'eau. Certains pourront nager, d'autres pas. En un mot, le joueur est quasi libre de faire ce qu'il veut. Ceci est faisable grâce à la taille des personnages. Etant minuscule, il est possible de les dessiner dans des positions très nombreuses, et ainsi, d'avoir des animations variées. Lorsque vous vous faites tuer, vous prenez alors le commandement d'un ex-soldat, qui devient alors chef. De toute manière, le but de Titus est de faire des jeux dans lesquels ça grouille de partout. Encore plus fou!!! Vous pourrez prendre possession du véhicule des ennemis, comme par exemple un camion. Dans ce cas, vos hommes monteront à l'arrière de celui-ci, et vous pourrez alors partir avec eux!

Tout cela étant entièrement codable, et pourra donc changer à chaque nouveau scénario, ainsi les personnages que l'on dirige se comporteront différemment selon les scénarios. Ils pourront accomplir d'autres actions, etc.

En dehors de Commando War, sont prévus divers autres produits, qui n'ont pas encore de noms, et dont les thèmes ne sont pas encore définitifs. Parmi les idées, on parle d'un jeu se déroulant dans la jungle, genre Viêt-nam. Un autre jeu serait basé sur les conquistadores. On pourrait les diriger à cheval, et ils devraient combattre des Aztèques, au milieu d'un décor tout à fait typique.

Il devrait également y avoir un jeu basé sur les Vikings, ou les Romains. Un autre jeu dans le genre de Commando



War se déroulera dans un paysage arctique. Les personnages se déplaceront à skis, mais on y trouvera aussi des Racktracks, des hélicoptères, et même des animaux aussi sauvages que dangereux... Parmi les missions, l'une d'entre elles serait de faire sauter une centrale nucléaire!

Un des projets qui semble être le plus sûr, est celui d'un jeu sur la Guerre 14-18, avec tranchées, personnages équipés de casques à pointe et de masques...

L'un des projets les plus délirants est peut-être celui de la Préhistoire, avec des petits bonshommes en peau de bête,

des mammouths, des dinosaures, et bien sûr, des tribus ennemis.

Il pourrait également y avoir un soft basé sur un coup d'Etat, où il faudrait faire un putsch, en bloquant le palais du gouvernement, etc.

Un projet plus original est celui de Trafalgar, où l'on dirigerait l'équipe des bateaux napoléoniens, lors de la terrible bataille contre les Anglais.

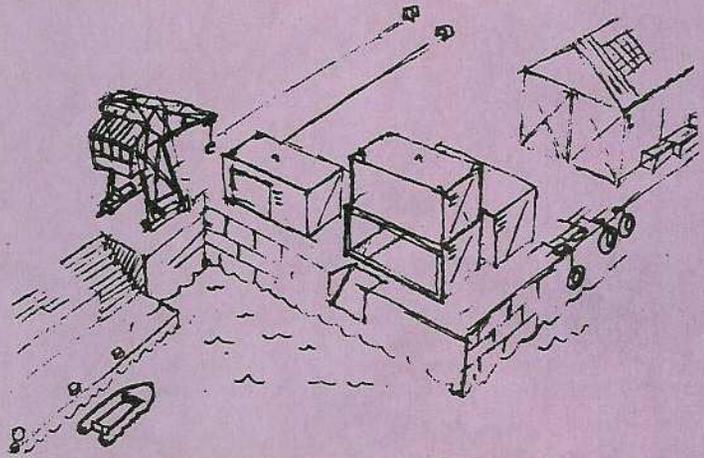
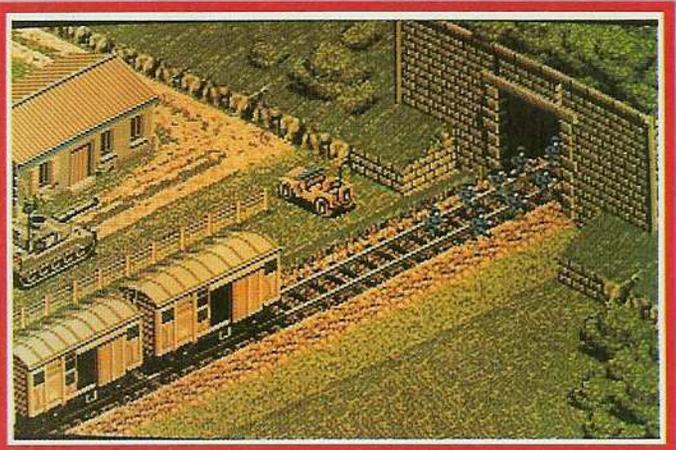
Enfin, il devrait y avoir un jeu de SF, avec une planète peu accueillante, des Aliens un peu partout, et d'autres délires de ce genre.

Afin de réaliser le travail de fou que cela demande, Titus n'a pas moins que cinq graphistes travaillant à temps complet là-dessus. Car, si faire des mondes et coder les réactions possibles des personnages va demander beaucoup de travail aux programmeurs, les graphistes ne seront pas en reste, puisqu'ils devront dessiner les décors pour près de huit mondes différents.

Evidemment, nous avons complètement flashé sur ce projet, tellement il est fou, et tellement les premiers travaux que nous avons pu voir sont sublimes.

Actuellement, le gros travail se fait sur les réactions des personnages et leur codage. Il est en effet prévu de programmer des trucs fous, comme de la haine entre certains personnages d'un même groupe, etc.

Avec des graphismes très soignés, un système de jeu particulièrement original, où le joueur est plus libre que d'habitude, et surtout des gags et des délires constamment, voilà qui devrait faire de la gamme Action Concept un des projets les plus importants de l'année 90. Comptez d'ailleurs sur nous pour vous tenir au courant régulièrement de l'évolution d'Action Concept!



# ANARCHY

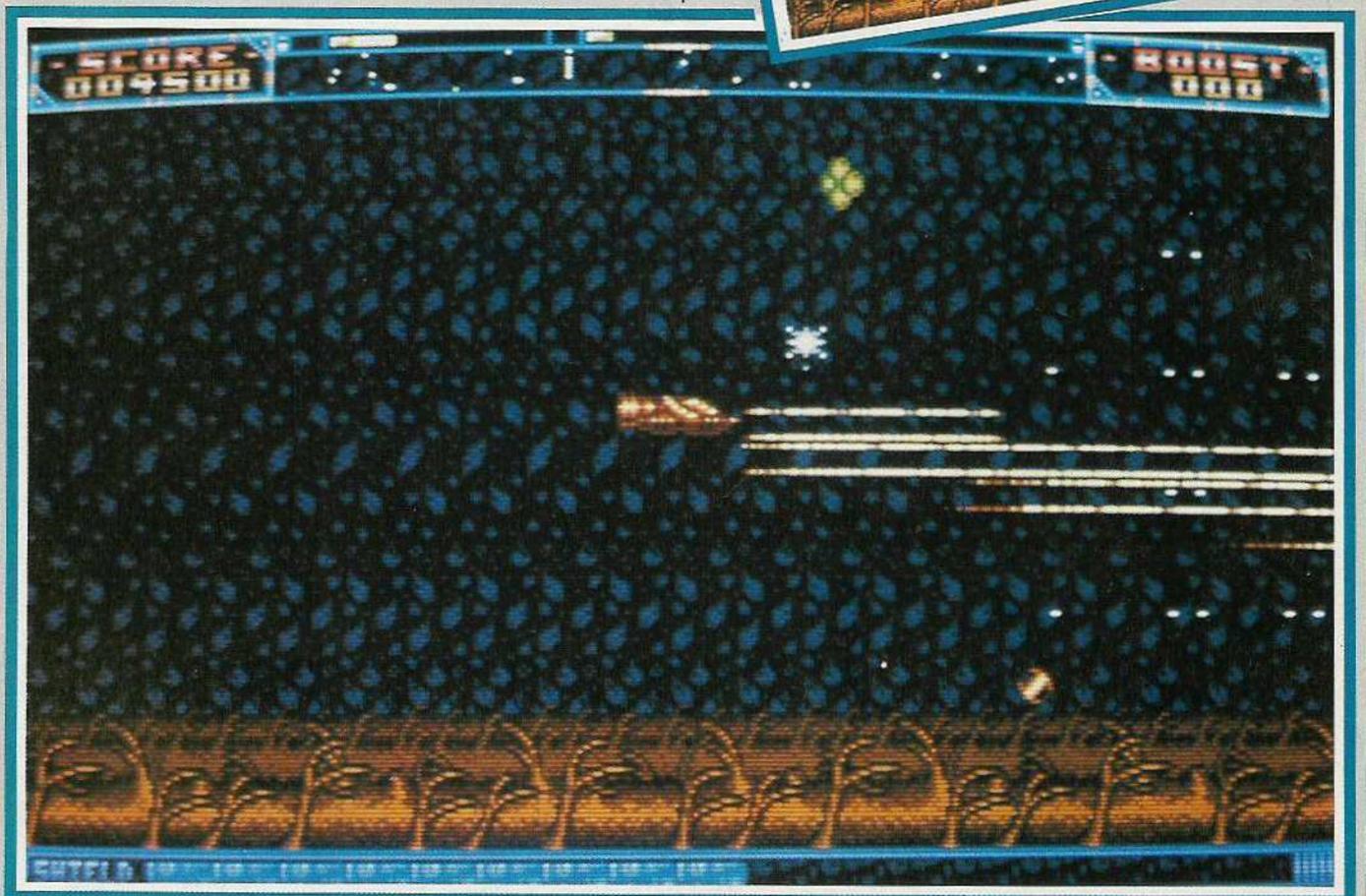
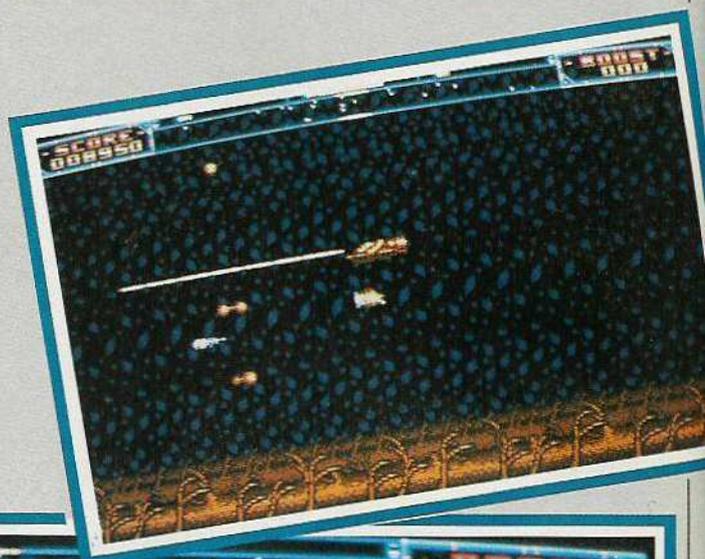
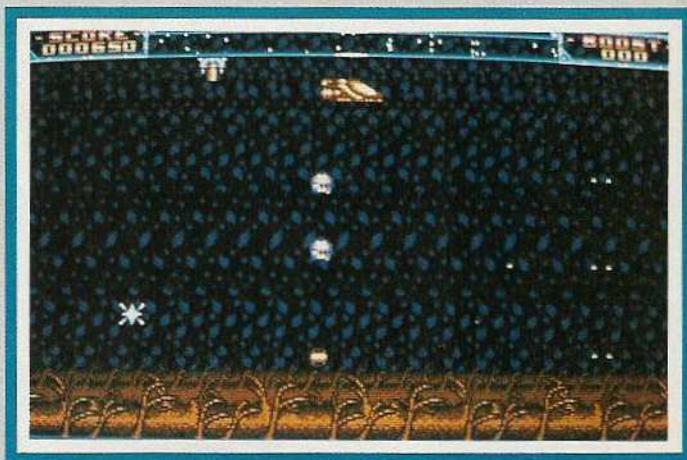
PSYCLAPSE

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Voilà un shoot'em'up entièrement basé sur Defender, avec quelques améliorations notables. Le but du programmeur était de faire un jeu sur ST utilisant un scrolling différentiel multiplan, comme dans Shadow Of The Beast, et c'est pour cela que c'est la version ST qui sortira d'abord. D'ailleurs, la version Amiga en sera bien moins surprenante...

Pour en revenir au jeu, vous dirigez un vaisseau comme dans Defender, vous avez le même genre d'ennemis que dans le jeu de chez Williams, et le même but. Seulement, graphiquement, c'est un peu meilleur, et surtout, les ennemis lâchent des capsules qui vous donnent des armes plus puissantes et divers gadgets de ce genre. Réalisé par l'auteur de Blood Money, Anarchy n'est donc pas d'une folle originalité, mais il saura combler les amateurs du genre...





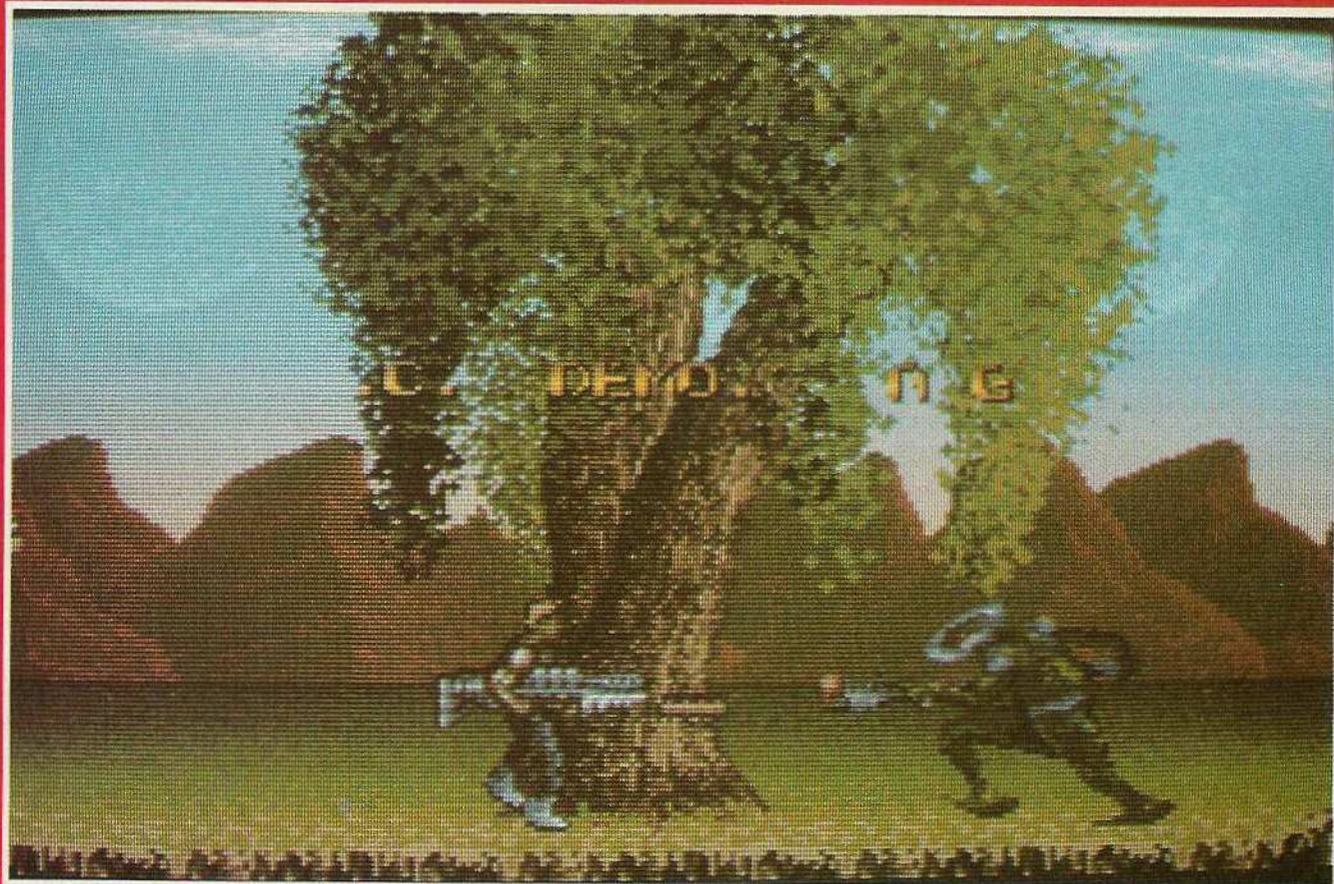
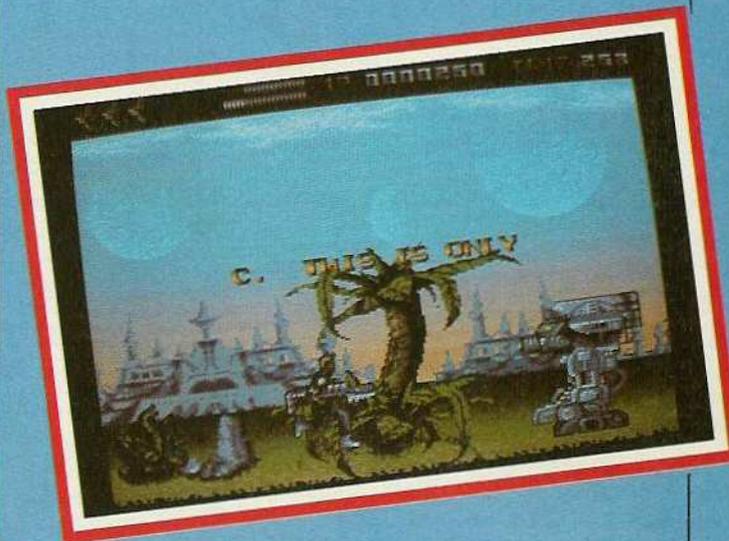
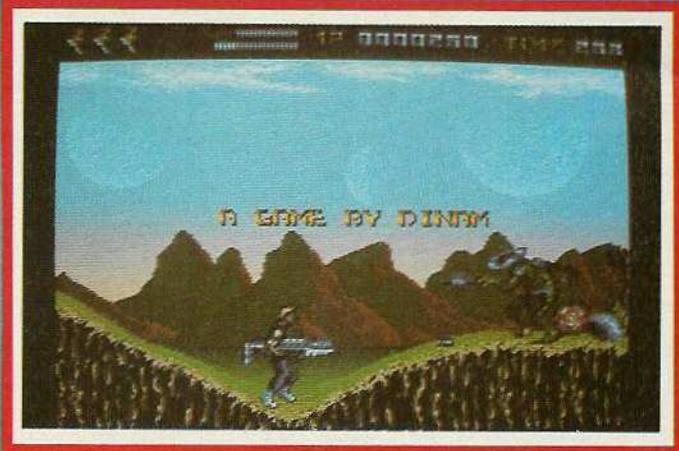
# A.M.C

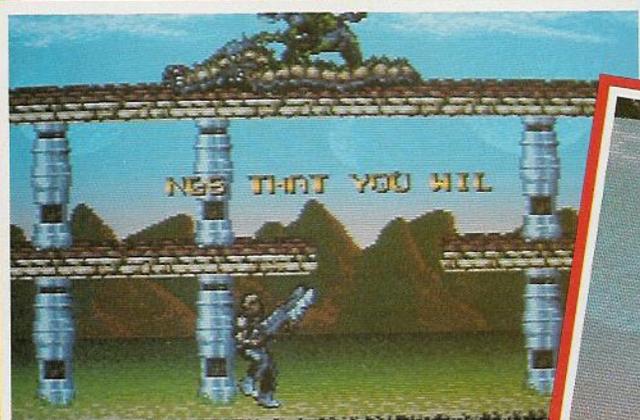
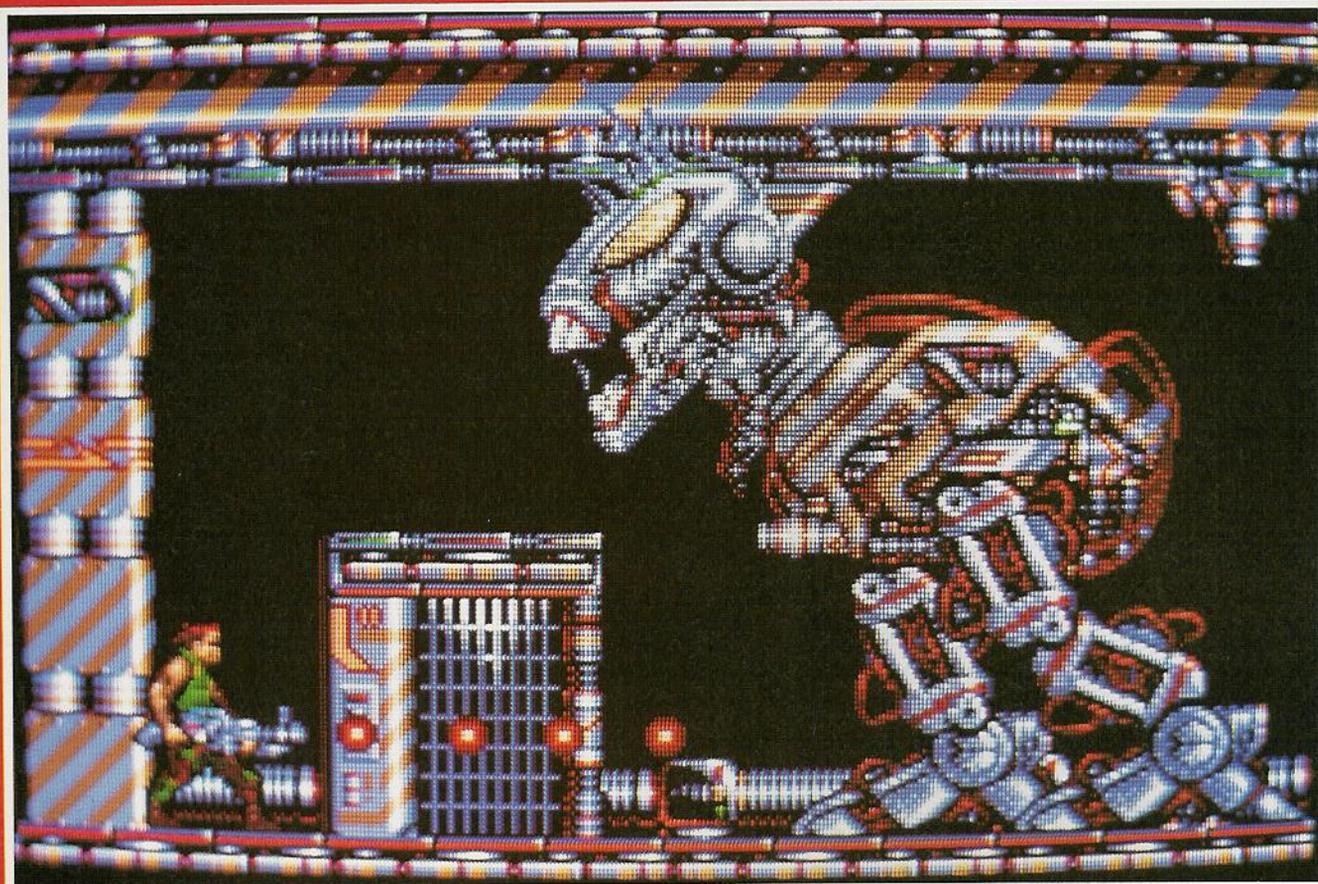
DYNAMIC

Système: Amiga

Sortie prévue: avril

Dynamic, compagnie espagnole qui n'avait rien d'impressionnant il y a à peine six mois, a montré qu'elle évoluait avec After The War, dont la réalisation était de qualité. Avec A.M.C., elle pourrait bien franchir un nouveau pas. Ce jeu a certains aspects techniques qui ne sont pas loin de rappeler Shadow Of The Beast de Psygnosis: scrolling différentiel multiplan, fonds colorés magnifiques, musiques excellentes. Le seul défaut de la version (très peu avancée, je précise) que nous avons vue, était l'animation du personnage et de certains monstres, mais ceci devrait être bien meilleur dans la version finale. En plus, à la vue de la démo, il semble bien que la jouabilité soit particulièrement bonne, ce qui finirait par faire d'A.M.C. un véritable hit. Un programme à suivre de très près...





# CROISIÈRE POUR UN CADAVRE

DELPHINE SOFTWARE

Système : Amiga / ST

Sortie prévue : mai

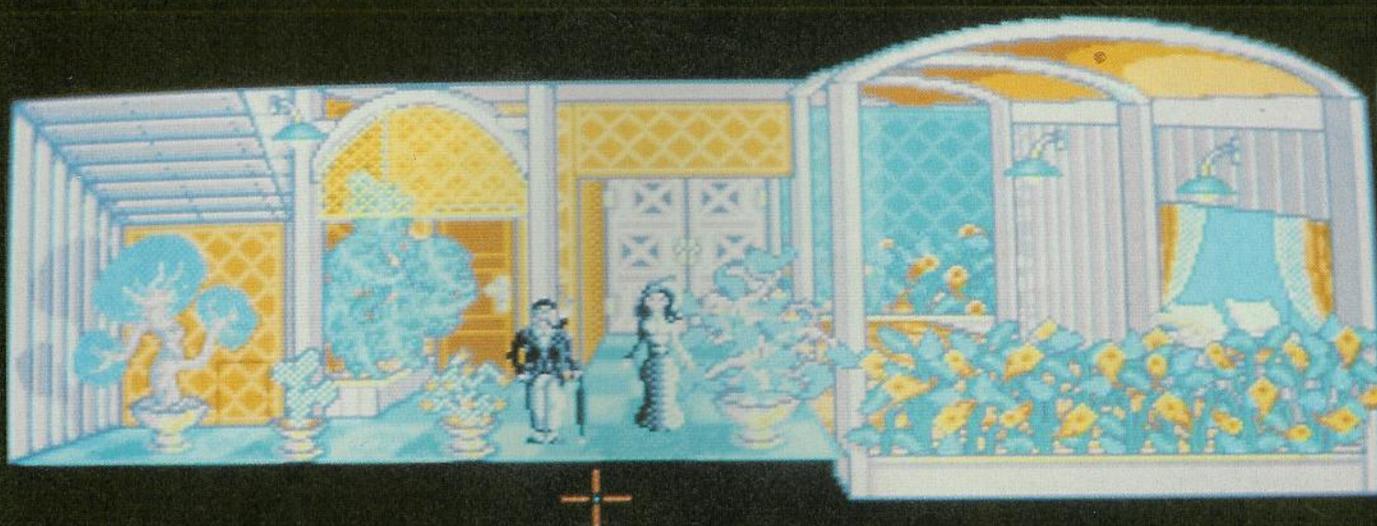
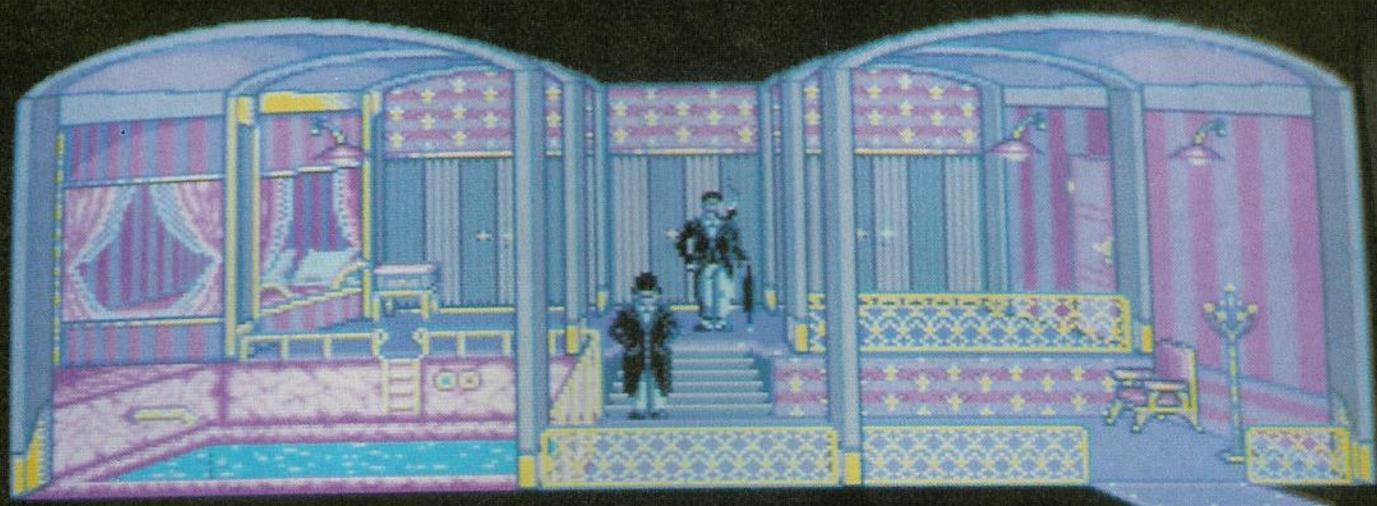
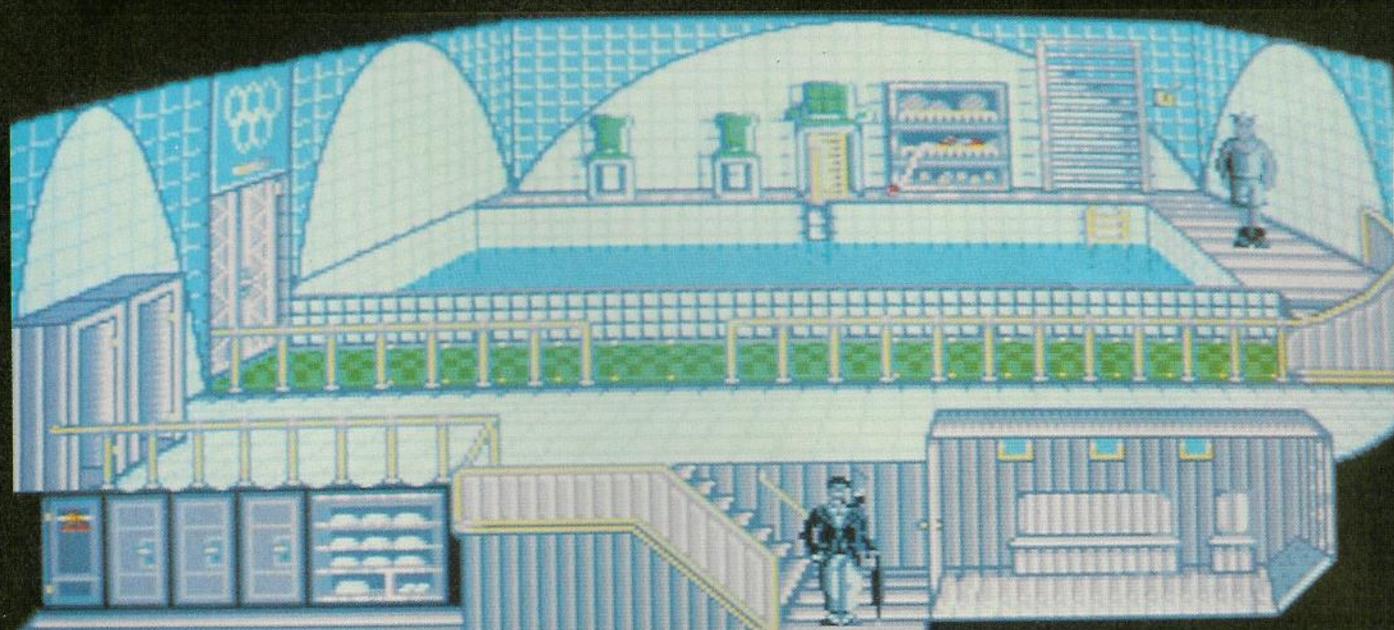
Nous vous avons déjà présenté ce soft, à une époque où son nom n'était pas encore fixé. Si, si ! Vous vous souvenez, de ce jeu d'aventure policier, de la gamme Cinématique, se déroulant sur un luxueux bateau. Eh bien voilà, ça s'appelle désormais Croisière pour un cadavre, et c'est bien avancé.

Côté graphismes, nous vous avons surtout montré l'extérieur du bateau. Admirez les pièces importantes, comme le casino, les chambres, qui sont toutes particulièrement luxueuses.

Côté jeu, tout n'est pas encore fixé, mais la dernière idée en date serait d'avoir non pas une enquête, mais cinq enquêtes, histoire d'avoir un jeu encore plus varié. Rappelons que par rapport aux autres Cinématiques comme les Voyageurs du temps ou Secret Defense, Croisière pour un cadavre est un jeu d'aventure non rectiligne, où la résolution des énigmes ne pourra se faire qu'en discutant avec les personnages, plutôt qu'en explorant tous les lieux et en utilisant des objets. Certes, vous devrez quand même

vous balader à travers le bateau, parfois trouver des clés pour ouvrir des portes, mais il faudra surtout interroger les gens pour progresser. Voilà ! Croisière pour un cadavre devrait sortir à peu près un mois après Secret Defense, pour le plaisir de toutes et de tous.





# TURRICAN

RAINBOW ARTS

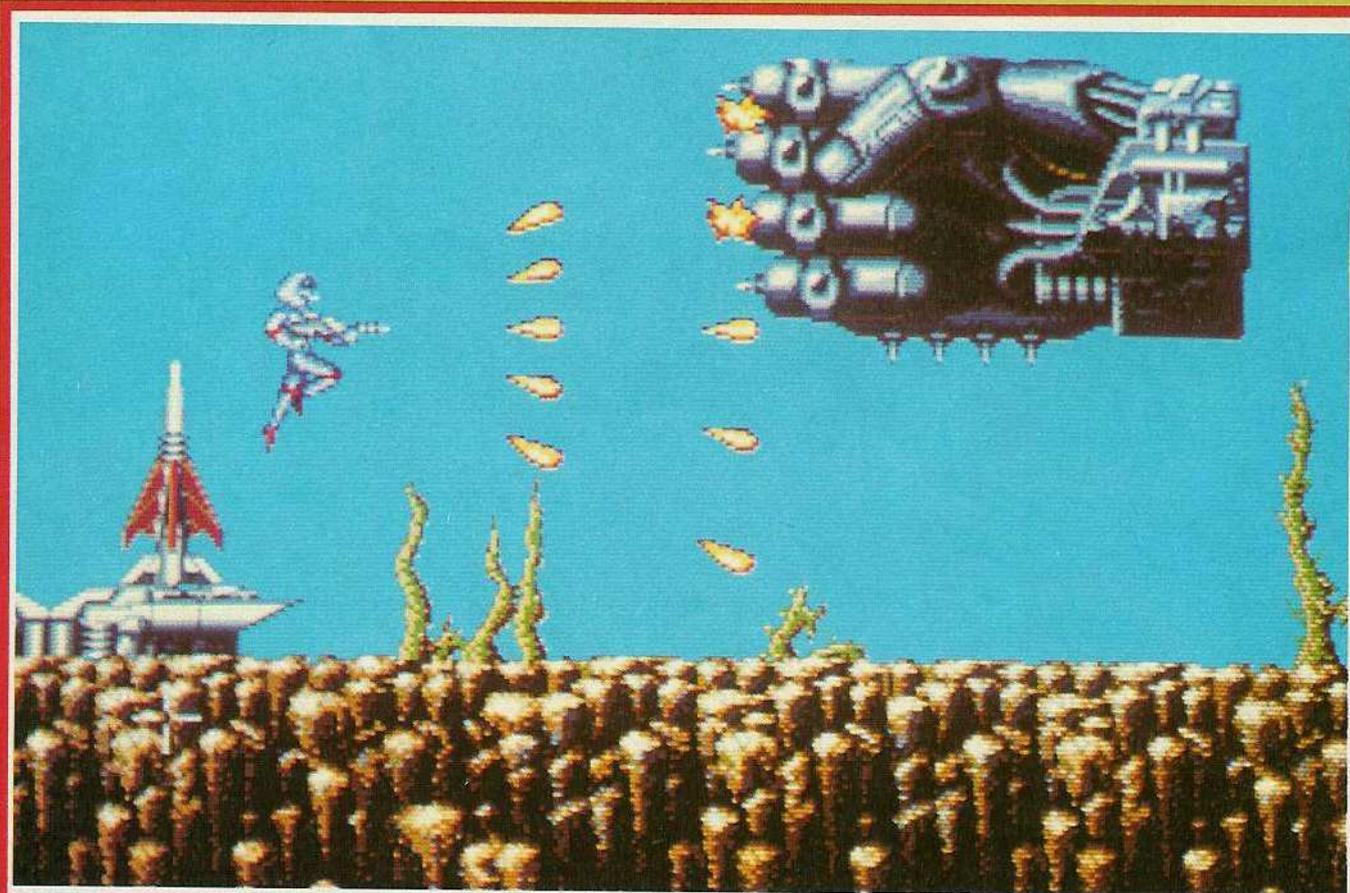
Système: Amiga / PC / ST

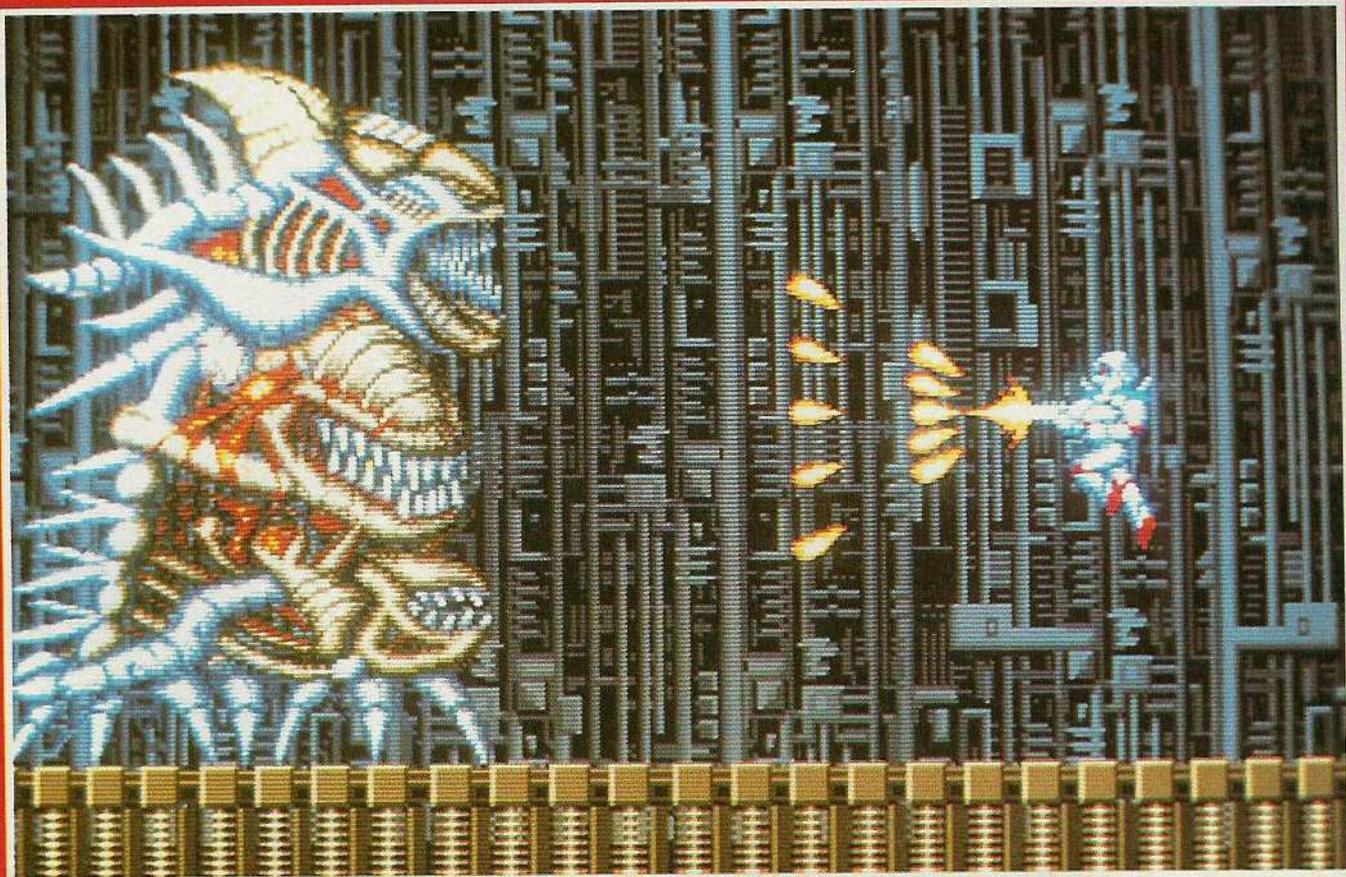
Sortie prévue: avril

Dans Turrigan, vous prenez le contrôle d'un robot, dont la mission est de détruire les nombreux ennemis ayant envahi sa planète. La planète en question, vous allez l'explorer un peu comme dans Strider. En effet, elle est si grande, et vous êtes tellement libre d'aller un peu où vous voulez, qu'il y a bien des chemins pour arriver au niveau suivant. Les ennemis sont variés et originaux, mais vous disposez heureusement d'armes puissantes. En dehors de votre laser d'origine, certains monstres ou cases de bonus libèrent, quand on tire dessus, des petites pastilles qui vous donnent un pouvoir (invincibilité, etc.) ou une arme (tir quadruple, mégalaser, etc.) durant un certain temps.

En dehors de cela, vous disposez de vos propres armes. Tout d'abord, votre fusil laser peut, lorsque vous vous arrêtez, émettre un grand rayon laser qui détruit tout sur son passage. Ce tir très puissant viendra à bout de la plupart des monstres, mais vous ne pouvez avancer quand vous l'utilisez. Vous disposez aussi de mines, que vous pouvez poser au sol, et qui détruisent les ennemis se trouvant sur le sol en question. Une bombe lancée contre un mur détruit les ennemis situés sur ce dernier! Vous avez également une protection, qui balaye l'écran totalement, détruisant ou endommageant fortement tous les ennemis à l'écran. Enfin, vous pouvez vous transformer en une toute petite roue dentelée, pour arriver en certains lieux difficiles d'accès.

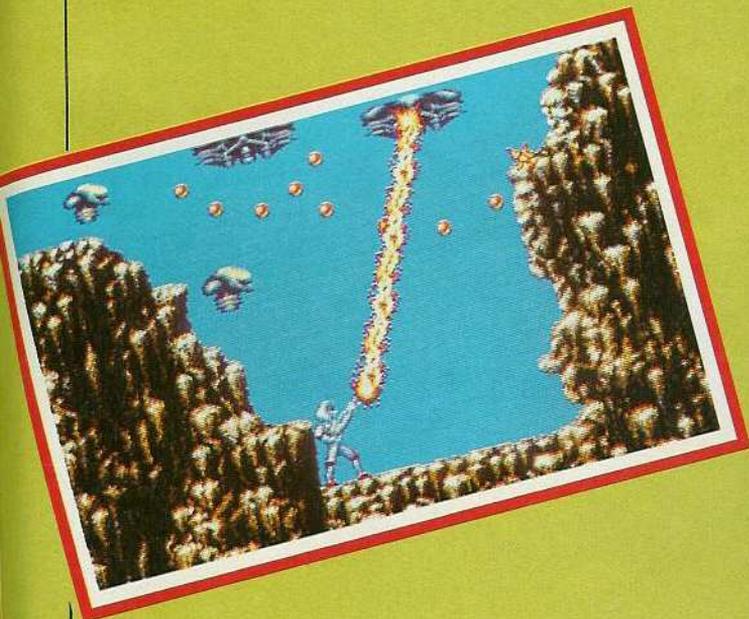
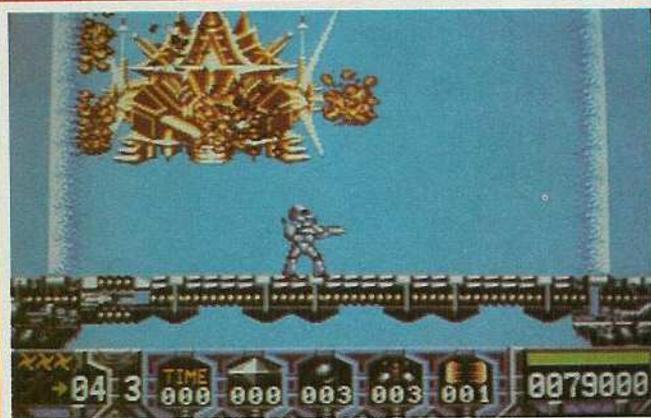
La plupart de ces armes ou pouvoirs sont en nombre limité, et sont accessibles par pression d'une touche du clavier.





Graphiquement, Turricon est particulièrement réussi, mais l'animation n'est pas en reste, surtout pour votre robot dont la marche est superbe. Le jeu est très, très grand, puisque pour faire le premier monde (chaque monde est composé de 3 niveaux), il faut compter 10 minutes... et qu'il y a 5 mondes dans le jeu!

Quoi qu'il en soit, Turricon est une petite merveille de réalisation, de jouabilité, mais aussi d'originalité. Test complet le mois prochain.



## LES PREVIEWS

# LHX ATTACK CHOPPER

ELECTRONIC ARTS

Système: PC

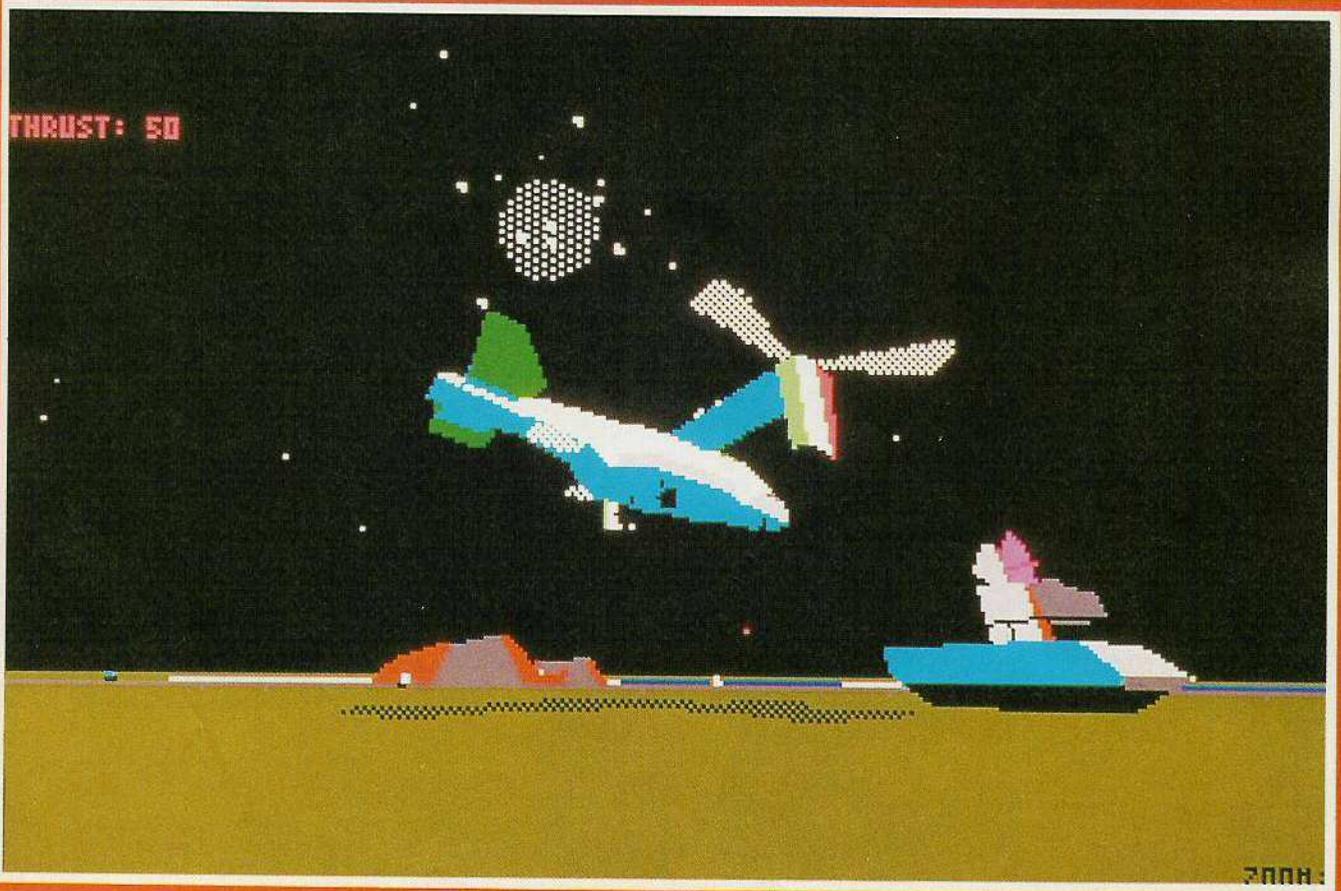
Sortie prévue: fin mars

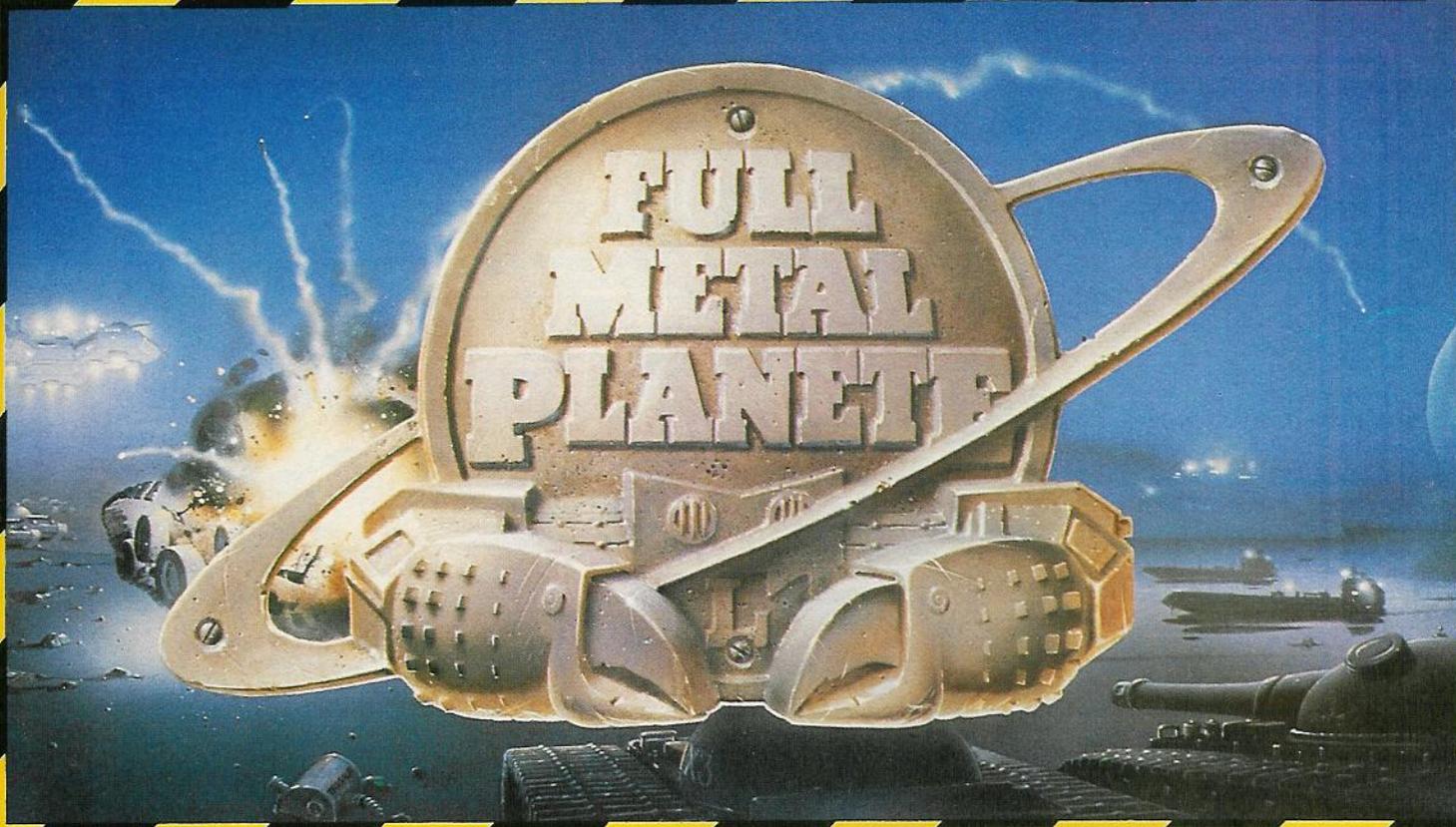
On va finir par croire que les éditeurs de jeux ont des relations plus que privilégiées avec les concepteurs d'avion. Microprose nous avait fait le coup de réaliser un jeu sur le Stealth Fighter, avant même que l'on en ait les spécificités techniques, et voilà que c'est Electronic Arts qui s'y met. Dans cette simulation d'hélicoptère, vous avez la possibilité de voler sur un Apache, un Blackhawk, un Opsrey, mais surtout, sur le LHX, un hélicoptère existant réellement, mais n'ayant jamais été montré au public. C'est à se demander comment ils ont fait?

Bref, LHX propose, comme Gunship, des missions aussi nombreuses que variées, comme détruire des tanks ennemis, escorter des avions, et j'en passe... En plus, il y a trois pays différents et cinq niveaux de difficultés! La 3D est superbe, fluide, et utilise 256 couleurs en MCGA, ce qui donne un réalisme incroyable au niveau des décors. Mais là où LHX dépasse tous les autres softs du genre, actuellement disponibles sur le marché, c'est avec ses vues extérieures, au nombre de 16! C'est la première fois que ceci est fait pour une simulation d'hélicoptère, et il faut avouer que c'est encore plus beau que dans Falcon! Les vues sont variées, parfois originales (l'une d'elles permet de suivre les missiles tirés jusqu'à leur explosion). Là où ça devient fou, c'est qu'en prenant un niveau de difficulté

très faible, et une vue arrière, on se retrouve presque avec un jeu d'arcade genre Afterburner, mais avec un hélicoptère...

LHX Attack Chopper est un soft fabuleux, que nous attendons impatiemment, et que nous vous présenterons le mois prochain...





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

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



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

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



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

Pour en savoir plus : Minitel 36.15 CLUBTATOU.

de leurs propres navettes aux soutes pleines à craquer. Sous vos ordres, toute une armada de ferraille : barges, vedettes, chars d'assaut (dont le fameux T'99 dit "Gros-tas"), crabes transporteurs et la fameuse "Pondeuse-météo". Cette extraordinaire machine, fleuron technologique de la Ludodérium Motors Cie, est capable de transformer le



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

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



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



Figurine incluse gratuitement !

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

Non seulement, l'ordinateur



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



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

joue le rôle d'arbitre mais il vous offre des adversaires toujours disponibles : 6 joueurs-robots ayant chacun leur personnalité et une farouche volonté de vous battre !

Ce jeu comporte en plus un utilitaire graphique (pour personnaliser votre Compagnie !) et des problèmes stratégiques à résoudre pour vous entraîner. Une superbe adaptation du jeu de plateau dans la lignée des jeux créés par l'équipe de Cobra Soft : Bertrand Brocard et Roland Morla.



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

Disponible pour ATARI ST - AMIGA - COMPATIBLES PC.

# INFOGRAMMES



# LES PREVIEWS

# IMPOSSAMOLE

GREMLIN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mai

Impossamole n'est autre que la suite des aventures de Monty, la plus célèbre taupe du monde des jeux vidéo. Mais Impossamole, c'est aussi le retour de l'équipe de Core, les programmeurs qui l'année dernière, ont produit Rick Dangerous et Switchblade.

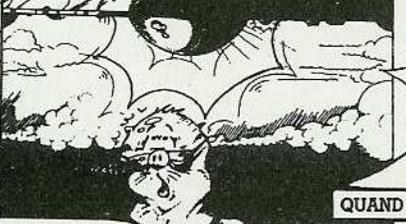
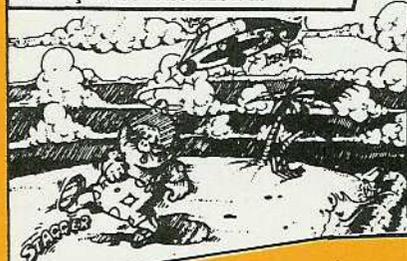
Impossamole est un jeu de tableaux dans le genre de ces derniers, où il faut progresser à travers divers niveaux aux graphismes différents, niveaux composés de nombreux tableaux. La grosse différence avec Impossamole, c'est qu'il est possible à notre héros myope de voler! Normal, c'est un super-héros.

LE CIEL DEVINT NOIR ET LES RONFLEMENTS DE MONTY FURENT INTERROMPUS PAR DE GROS NUAGES NOIRS DANS LE CIEL ...

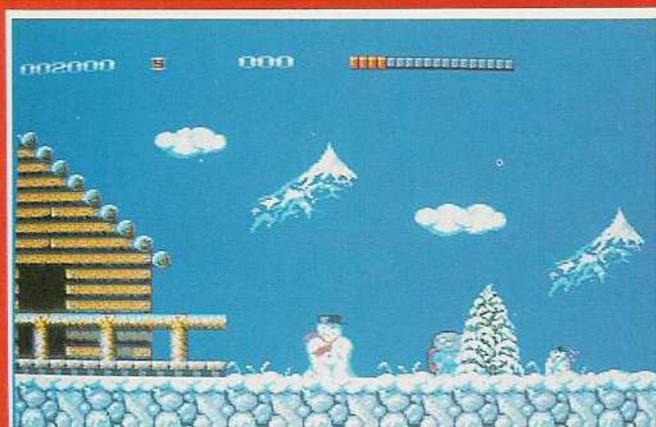


MONTY TITUBA, ERRANT SANS BUT DANS L'ÎLE, NE REMARQUANT PAR LA FORME MENAÇANTE À L'HORIZON ...

J'ESPÈRE QUE C'EST UN MAUVAIS RÊVE" PENSA MONTY



QUAND SOUDAIN, UN ÉCLAIR AVEUGLANT ...





**Rock'n'roll for ever!!!**



Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.



Rempli de performances techniques, **Jumping Jack Son** affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.

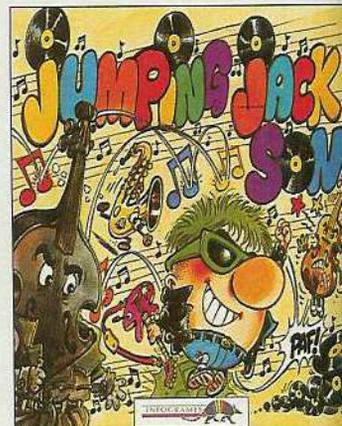
Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).



Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !



**SATISFACTION GARANTEED**



**DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.**

**INFOGRAMMES**





### FIREBIRD

Système : Amiga / ST  
Sortie prévue : mai

Voici peut-être la surprise du mois en matière de jeu d'arcade. Vous qui avez été déçu par Ghouls & Ghost, vous qui n'en pouvez plus d'attendre Ghost & Goblins, Firebird a pensé à vous, car Fire & Brimstone, c'est dans le même genre, ça arrive bientôt, et c'est particulièrement réussi.

Dans Fire & Brimstone, vous dirigez un nain magicien (comme quoi tout fini par arriver!), qui part explorer un monde envahi par le mal, dans le but de l'en défaire.

Avant même que l'on commence à jouer à ce jeu, ce qui frappe rapidement, c'est la sublime beauté des graphismes.

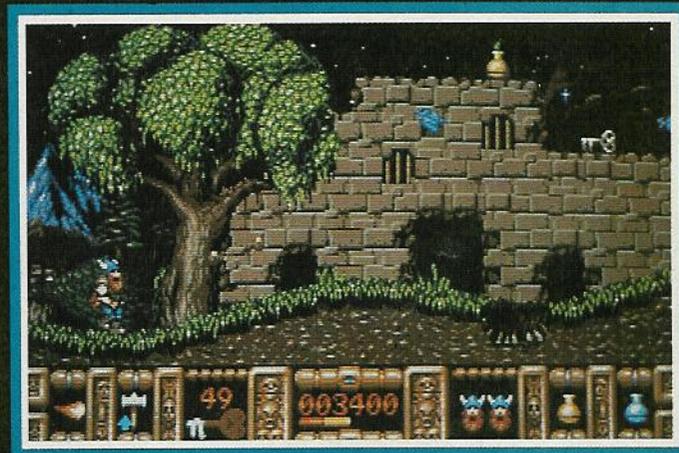
On en a rarement vu d'aussi beaux dans des jeux d'arcade de ce genre!

Le jeu en lui-même n'est pas aussi rapide que les jeux Capcom, et demande un minimum de réflexion. Ainsi, au premier tableau, un ogre bleu dort contre un arbre. Si jamais vous le touchez avec l'une de vos armes, il vous tue sur le coup. Cela veut dire qu'il faut éviter de le toucher, et qu'il est donc possible de le croiser sans problème. Une fois qu'il est parti, on tue un oiseau se reposant dans l'arbre, pour gagner une potion magique. On passe alors au





# STONE



second tableau. Là, il faut lutter contre des hordes de chauves-souris et des pièges. Troisième tableau, une sorcière vous balance des sorts (inversant vos commandes, vous ralentissant, etc.), tandis que les chauves-souris attaquent de plus en plus nombreuses. Dans ce jeu, il faut de l'expérience pour aller assez loin. En fait, à chaque partie, on va un peu plus loin que la précédente, et on finit par bien avancer dans le jeu. Il ne faut pas hésiter à lancer des sorts, comme celui permettant de construire un pont magique pour traverser l'écran et éviter les pièges et obstacles.

Une potion lance un éclair qui tue tous les monstres à l'écran, alors qu'une autre vous donne la possibilité de sauter plus haut.

Non seulement Fire & Brimstone est beau, mais il est en plus très sympathique au niveau du jeu. Voilà qui devrait donc combler les amateurs de ce type de jeu, à condition que la version finale soit un peu plus facile... Mais ça ne fait aucun doute!



# EXCLUSIF! LA PREMIERE SIMULATION DE DRAGON: DRAGONSTRIKE

SSI

Système: PC / Amiga

Sortie prévue: avril

Nous vous en avons parlé il y a quelque temps, et nous sommes maintenant en mesure de vous présenter Dragonstrike, la première simulation de vol... en dragon. Ce sera le tout prochain jeu de la gamme SSI, et il est prévu pour PC fin avril, puis Amiga un peu après.

Ce nouveau jeu viendra compléter la gamme Dragonlance, et se déroule donc à nouveau dans le monde de Krynn. C'est d'ailleurs un dragon de Krynn que vous chevaucherez dans le jeu. Le scénario débute alors que commence la Guerre de la lance. Vous êtes, à ce moment, le seul espoir de victoire, et en temps que brave guerrier, vous allez chevaucher, lors de combats aériens, un véritable dragon. Au fur et à mesure du jeu, vous progresserez et monterez de

niveau, et vous aurez alors la possibilité de monter des dragons plus forts, plus puissants et plus destructeurs.

Vingt différentes missions seront proposées, durant lesquelles vous combattrez aux côtés d'autres dragons bons, contre des dragons ennemis, mais aussi des wyverns, des bateaux, des archers, et même des citadelles volantes! Dragonstrike sera le premier jeu de la gamme AD&D à utiliser la seconde édition des règles du jeu de rôle original.

Le jeu est prévu pour un seul joueur, et propose un mélange de graphismes bitmap et en 3D. Il y aura même une version PC 256 couleurs, ce qui devrait être particulièrement beau. Le test devrait être effectué le mois prochain.



# Pipe Mania!!

## Y JOUER NE SERAIT PAS RAISONNABLE!!

Un "casse tête" diabolique et ultra rapide. ARCADE, STRATEGIE, et HABILETE.  
Destiné à devenir un classique du genre !

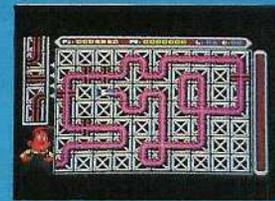
Assemblez les nombreux tuyaux qui apparaissent sur le côté de l'écran pour former une canalisation, tout en essayant de rester à l'écart des égouts. Mais attention, pour y parvenir vous n'aurez pas le droit à l'erreur, une hésitation ou un mauvais assemblage des sections et vous serez happés définitivement dans les eaux sales des égouts saturés !!!

- Mode simple ou expert
- 1 ou 2 joueurs
- Réglage de la vitesse
- 36 niveaux variés et de difficulté croissante
- Super bonus tous les 4 niveaux

Elu à l'unanimité par la presse mondiale meilleur jeu de stratégie et d'habileté:  
● "Un jeu fou, carrément diabolique à deux" (JOYSTICK, PRIX MEGASTAR, 91%, FRANCE) ● (TILT, 18/20, FRANCE)  
● "Meilleur jeu de stratégie 1989" (GAME PLAYERS, primé, USA) ● "Achetez ce jeu et vous ne pourrez plus jamais dormir !" (ZERO MARCH 1990, 92%, ANGLETERRE) ● "Un jeu d'arcade si prenant qu'il devrait porter la mention: Pas d'utilisation prolongée sans avis médical" (C&VG HIT, 94%, ANGLETERRE) ● "Facile d'accès, mais difficile de s'en passer" (ZERO HERO, 92%, ANGLETERRE) ● "Un jeu où l'ACTION ne manque pas" (AMIGA COMPUTING EXCELLENCE, primé 95%, ANGLETERRE) ● "Ingénieux et très prenant, Pipemania est un jeu simple au défi diabolique" (THE GAME MACHINE START PLAYER, primé 83%, ANGLETERRE)...

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, IBM PC, C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM APPLE, MACINTOSH, MSX cassette et ARCHIMEDES.

Superbes adaptations sur tous les ordinateurs sans aucune perte de qualités.



# SHADOW Warriors



SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des Jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!

Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaînes qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.

Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!

Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS - les héros des années 90!



**AMSTRAD  
ATARI ST  
AMIGA**

**ocean**

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