

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - CONSOLES - COMPATIBLES PC

DÉMENTS :

Unreal
Ultima VI
Railroad Tycoon
Operation Stealth

GUIDE D'INDIANA JONES AVENTURE

SOLUCE DES VOYAGEURS DU TEMPS

TRUCS POUR MAUPITI ISLAND

PREVIEWS :

4D Boxing :
on s'y croirait !
Battle Command :
après Carrier Command.
Midnight Resisitance
et Sly Spy :
deux super adaptations.
Robocop 2 :
toujours plus fort !
Skid Marks :
mieux qu'Hard Drivin ?
Wonderland :
le retour des aventures
Magnetic Scroll.

N°23 - MENSUEL - Juin 90

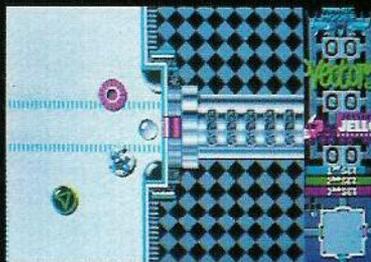
M 4681 - 23 - 25,00 F



GAGNEZ UN MAGNÉSCOPE

C'EST NOTRE IDÉE D'UN SPORT. NE CLIGNEZ PAS DES YEUX !

PROJECTYLE



- ★ Défilement multidirectionnel rapide.
- ★ Jeu à 3 joueurs, Ligue de 8 joueurs.
- ★ Joueurs informatiques comme adversaires de combat.

ST + AMIGA

ELECTRONIC ARTS 11-49 STATION ROAD LANGLEY NR SLOUGH BERKS SL3 8YN TELEPHONE 0753 49442

ELECTRONIC ARTS™

EDITO

Devant l'abondance de mégajeux, nous avons été obligés de modifier quelque peu la rubrique Test de Génération 4. Désormais, les jeux moyens et mauvais ne seront plus testés que rapidement, dans une rubrique nommée En Bref! Le gain de place obtenu nous servira à mieux vous montrer les meilleurs jeux du moment, en leur consacrant non pas 2, mais 4 pages de tests! Ce mois-ci, nous commençons avec Ultima 6, Secret Défense, Unreal et Railroad Tycoon...

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques au sujet de ce changement.

Du coup, nous n'avons pas eu le temps de lancer la rubrique remplaçant Inspirations. Elle sera par contre à coup sûr dans le prochain numéro, qui, je vous l'annonce, sera normalement le meilleur numéro de Gen4! Il sera gros, c'est une chose... mais vous y découvrirez également les tests de tous les jeux de l'été, les previews sur les mégaproducts de la rentrée, des trucs, astuces et soluces comme jamais, des nouveautés concernant notre Sapristi de serveur 3615 Gen4, des concours, des posters, du cinéma, des nouvelles machines, et je dois encore oublier une ou deux petites surprises qui vous attendront fin juin, chez votre libraire.

GÉNÉRATION 4 NUMÉRO 24... L'ÉVÉNEMENT!

Stéphane Lavoisard

COMMUNIQUÉ

ATTENTION

ON NE « JOUE » PAS AVEC LA MEGADRIVE

VIRGIN LOISIRS S.A. et SEGA Enterprises Ltd souhaitent attirer l'attention des consommateurs sur le point suivant.

Il apparaît que depuis quelques temps certains revendeurs proposent à la vente, sous l'appellation MEGADRIVE, un produit non conforme aux normes SEGA. Ces consoles proviennent d'importations non autorisées par le constructeur et ont fait l'objet de modifications non agréées et non contrôlées.

PAR CONSÉQUENT,

- 1 ■ Ces consoles ne sont couvertes par aucune garantie du constructeur et aucun Service Après-Vente ne sera assuré par VIRGIN LOISIRS.
- 2 ■ Ni VIRGIN LOISIRS, ni SEGA ne peuvent être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, des dysfonctionnements pouvant survenir à l'appareil lui-même ou au téléviseur sur lequel il aura été connecté.
- 3 ■ Les cartouches actuellement vendues avec cet appareil sont incompatibles avec la version française de la MEGADRIVE développée par SEGA.
- 4 ■ Aucun revendeur n'est autorisé à utiliser les éléments distinctifs de la marque SEGA ou à se prévaloir d'un quelconque accord avec SEGA Enterprises ou à prétendre commercialiser la version française de la MEGADRIVE.

Nous engageons donc les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection. Une version spécifiquement française de la MEGADRIVE sera effectivement manufacturée par SEGA et commercialisée par VIRGIN LOISIRS à partir du mois de Septembre 1990.

SEGA[®]

DISTRIBUÉ PAR



8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS ☐ Tél. (1) 42.78.98.99 ☐ Fax: (1) 42.78.95.50 ☐ Téléc: 240439

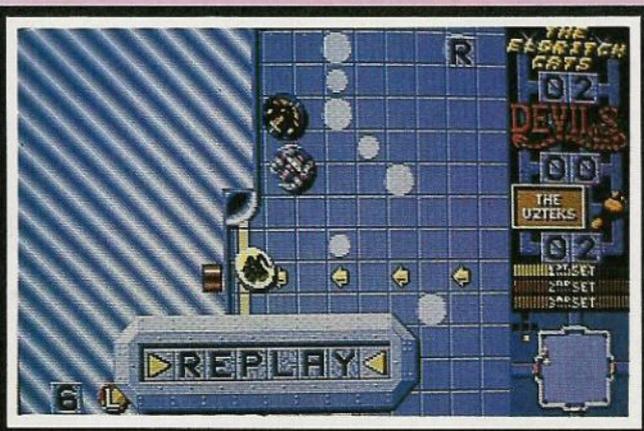
GÉNÉRATION

TESTS 7 À 59

ARCADE/ACTION

8 À 37

Avec le superbe Unreal, la société Ubi Soft s'affirme au niveau de l'édition. Ne manquez pas Resolution 101, le nouveau logiciel des auteurs d'Archipelagos. Le nouveau Steve Back est arrivé, il s'agit de Fire & Brimstone et c'est superbe! À découvrir également, Projectyle, dans le style de Speedball.



SPORT

32-33

Le jeu de tennis le plus ludique vient de sortir, il se nomme Tie-Break.

AVENTURE

38 À 49

Dernier de la saga, Ultima VI est sans aucun doute le plus abouti. A posséder absolument! Après Les Voyageurs du temps, Delphine Software nous propose Secret Defense. Il est plus complet et encore plus beau graphiquement! Découvrez aussi Anthheads, la suite d'It Came From The Desert.

RÉFLEXION

50 À 59

Premier jeu à sortir sous le label Cryo, Extase est une totale réussite, surtout sur Amiga! Avec Railroad Tycoon, tous les fans de Sim City, et les autres, vont être comblés. Reviver, du 19e siècle à nos jours, la passionnante épopée du chemin de fer.

CONSOLES

60 À 72

Une nouvelle formule pour les tests Nec ce mois-ci, accordant plus de place aux bons jeux et... moins aux mauvais! Grand Zort... c'est le second jeu disponible pour la SupergraphX et bien sûr, il est testé dans Génération 4.

CONCOURS NINJA SPIRIT

74



REDACTION

Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau,
75018 Paris. Tel: 45.22.38.60. Fax: 45.22.70.31.

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.

Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.

Éditeur: Stéphane Lavoisard

Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire.

Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Philippe Querleux,
Mic Dax.

Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.

Rédacteurs: Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi,
Didier Latil.

Chef Maquettiste: Michel Lhopitault.

Maquettistes: Daniel Schindelman, Christophe Lavergne.

Assistés par Chantal Nouet et Maryse Mondain-Ségnac.

Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge),

GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoise),

Delrue (Mons en barreuil).

Impression: Syma (Torcy)

3615 GEN4

Responsable: Mic Dax / Assistant: Watsit

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert.

PUBLICITÉ

Chef de publicité: Antoine Harmel.

Advertising: Antoine Harmel.

Assistante: Alexandra Guillard.

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

Dépôt légal: 2er trimestre 1990.

Toute reproduction de textes ou de documents, même
partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents
implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication
dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

GÉNÉRATION 4, membre inscrit OJD.

Commission paritaire: 69731.

ISSN: 0987-870X

Bienvenue à Andy



ÉDITION GÉNÉRATION 4

GUIDE COMPLET D'INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE 77 À 88

La série continue!

P.A 91-92

Elles ne sont pas gratuites, non! Mais ce sont les meilleures!

RUBRIQUE AVENFOU 93 À 95

La solution complète des Voyageurs du temps, plus la lettre de Jérôme Lange. Les fanas d'aventure sont gâtés dans ce numéro-ci!

BIDOUILLEUR MALADE 98-99

Des Cheat-codes, des trucs, des astuces... Habituel, en somme!

EN BREF 100 À 103

Dans cette nouvelle rubrique, incluant la feue rubrique Updates, seront traités tous les softs ne méritant pas de tests approfondis. Bien sûr, la rédaction est seule juge du choix des logiciels!

LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES 104 À 115

Rien de moins qu'un tour d'horizon sur tous les projets des éditeurs.

LES COMPAGNIES FRANÇAISES 115-117

Peu de choses ce mois-ci, même si on y découvre les premières photos de Welltris.

ACCESSOIRES 116

Vous pouvez et vous devez commander les reliures Génération 4, les T-shirts Génération 4...

SOUS LES ARCADES 119

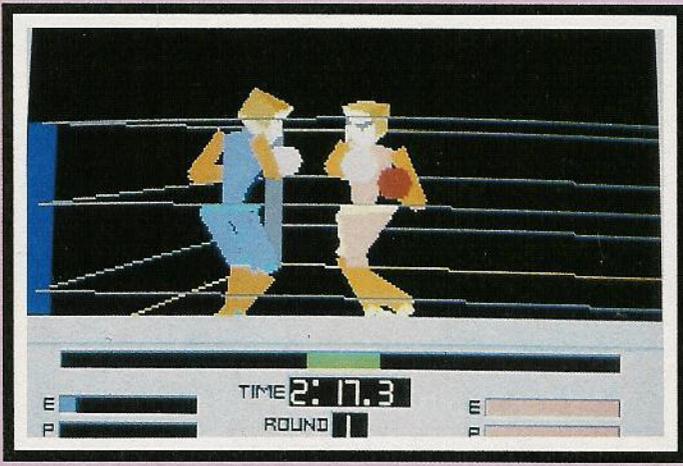
LA CONSOLE SNK 120

En exclusivité dans Génération 4, l'essai et nos premières impressions sur cette fabuleuse console.

GEN CANCANS 122

LES PREVIEWS 124 À 162

De nouveau une très riche rubrique previews avec ThunderStrike de chez Millenium, Skid Marks de chez Mindscape, un jeu dans le genre d'Hard Drivin et 4D Boxing, un fantastique jeu de boxe toujours de chez Mindscape. Mais surtout, vous pourrez découvrir les nouveaux jeux Ocean avec entre autres Robocop 2 (en exclusivité), Midnight Resistance, Sly Spy, Battle Command...



INDEX DES ANNONCEURS

COCONUT	69-158	MICRO-VIDÉO	96-97
CRÉPUSCULE	159	SALON DE LA MICRO	79
ELECTRON	151	SFMI	57-107
ELECTRONIC ARTS	111		136-137
ELITE	11-39		147-164
FNAC	27	SILMARILS	45
GAME'S	157	TITUS	163
GÉNÉRATION 4	13-155	UBISOFT	7-51-92
INNELEC	121		105-113
LORICIEL	9		123-141
MICROMANIA	135		143
	127-129	ULTIMA	61
	130-131	VIRGIN	3-24-25

INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
ARCADE/ACTION								
Dynasty Wars (ST)	4			3	3	3		12
Extase (AM/PC/ST)				5		5		30
Fire & Brimstone (AM/ST)	4			4		5		10
Hammerfist (AM/ST)		5	4	4		4		20
Projectyle (ST)	5			3		5		36
R.O.T.O.X. (AM/ST)				4		4		28
Resolution 101 (AM/ST)	5			5		5		22
Starblade (AM/PC/ST)	4	3		4		4		34
Time Soldiers (ST)	2			3	3	3		8
Unreal (AM)				5		5		14
Wipe Out (AM)		3	2	2		2		18
SPORT								
Tie-Break (AM)		5		5	5	5		32
AVENTURE								
Anheads (AM)						5		38
Herewith The Clues (AM)				4		3		44
Operation Stealth (AM/ST)				5		5		46
Ultima VI (PC)	5			5	5	5		40
REFLEXION								
Balance Of The Planet (PC)				3	3	3		50
Fire King (PC)				2	3			56
Nuclear War (AM)				4		4		58
Railroad Tycoon (PC)				5	5	5		52

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

GUIDE DE GÉNÉRATION 4

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 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

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

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.



Devenez chasseur de primes et sauvez la ville des mains des criminels. Parcourez les superbes graphismes 3D et affrontez vos ennemis dans des combats à mort !

RESOLUTION 101 - Une simulation ultra rapide d'engin du futur.

Le top de la jouabilité dans les "Track'em down" !

Disponible fin mai, sur AMIGA, ST et PC



Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX



MILLENNIUM

TIME SOLDIERS



Time Soldier est ce que l'on pourrait appeler un soft temporel, puisque vous faites partie de la brigade du temps et que vos missions se déroulent dans le passé. Jusqu'à présent, ce genre de jeu était classé dans la catégorie Aventure. Time Soldier, c'est un jeu d'arcade. Le système ressemble à Ikari Warriors sauf que l'on y joue tout seul. Les graphismes sont quand même plus réussis et l'animation est beaucoup plus fluide.

Au niveau du scénario, il vous suffira de suivre les indications des personnes rencontrées. Dès le début du jeu, vos supérieurs vous expédient à la recherche d'une personne qui se trouve retenue à l'époque préhistorique. Mais, comble de malchance, ils ne peuvent pas vous y transférer directement. Il vous faudra passer par différentes époques afin de délivrer d'autres personnes, qui elles connaissent le truc qui vous permettra d'atteindre le premier personnage cité (ouf!).

La projection temporelle vous amène en Rome antique. Bien sûr, vous êtes assailli de toute part par des types vêtus de drôles de fringues qui vous balancent des haches, et, chose bizarre, des missiles (à moins que ce ne soit des lances?). Encore une erreur anachronique de cette époque: un dragon. Je ne savais pas que Jules César avait une armée de dragons à sa suite. A mon avis, c'est la preuve qu'il existe bien, une déchirure temporelle. J'en reviens donc à mon premier personnage à délivrer. Une fois trouvé, ce dernier vous indique qu'il faut vous jeter dans un

téléporteur, afin de rejoindre une autre époque où vous demanderez l'aide d'un autre type. Et ainsi de suite. Une fois arrivé à la Préhistoire, vous aurez à affronter un véritable monstre (un dur à cuire). Et voilà, gagné! Eh bien non, car vous aurez à repartir vers une autre époque afin de sauver un autre individu...

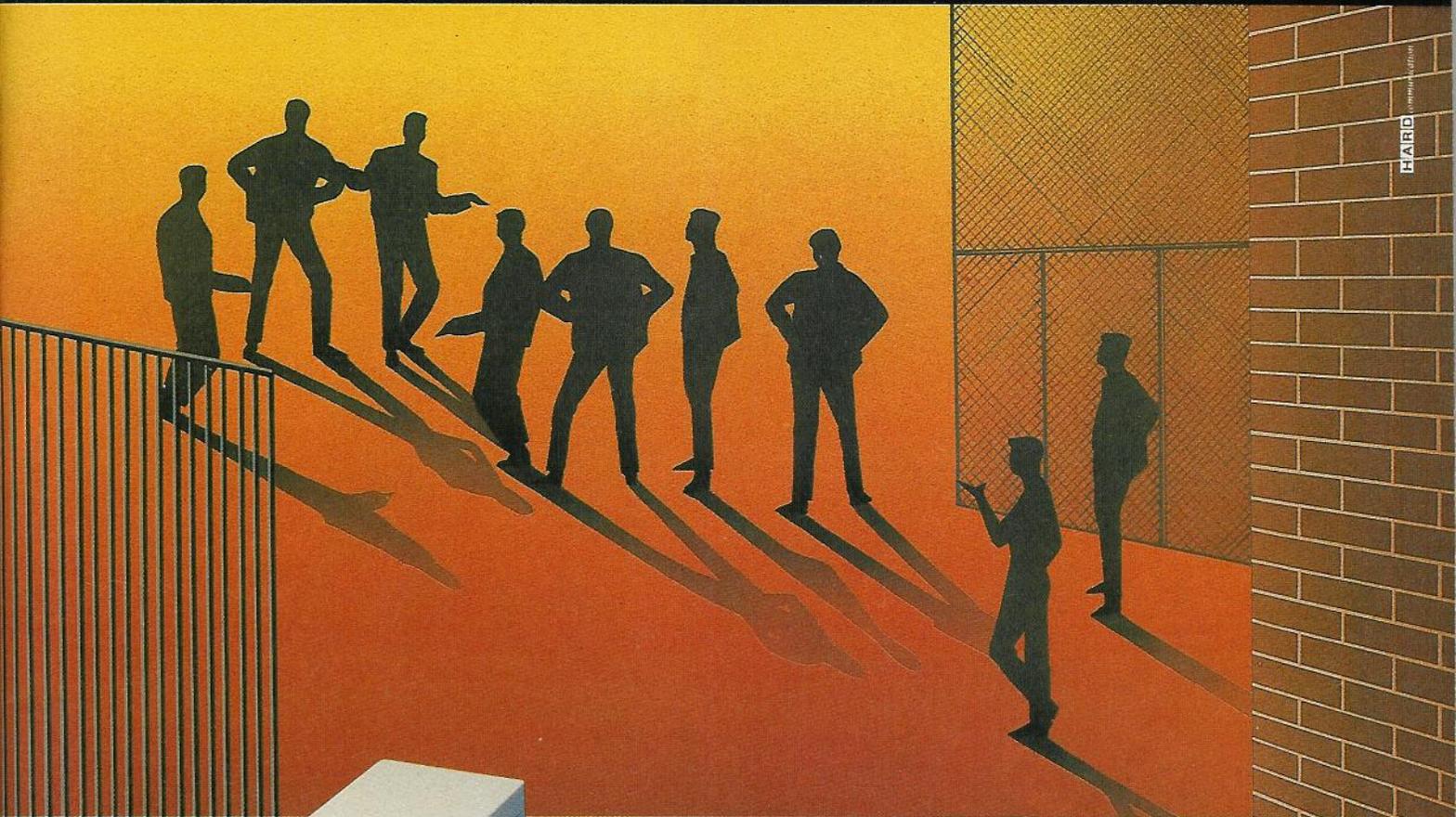
Time Soldier est en soit un bon kill'em all. Il a tout pour plaire: des armes différentes (du laser aux missiles multidirectionnels), des boucliers de protection, des gadgets. Il détient une grande dose d'humour dans ses anachronismes. Il plaira beaucoup aux amateurs du genre.

	ST
GRAPHISME	54%
ANIMATION	62%
SON	52%
INTERET	74%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 ELECTROCOIN
PC: Non prévu	
ST : Juin	



CUMANA ET INNELEC PRESENTENT :

"DRIVE SIDE STORY"



STARRING :

**Les lecteurs de disquettes Cumana
qui se connectent à tous les micros .**

Avec eux, tout change. La capacité mémoire augmente.
Le chargement s'accélère. La duplication entre les formats 3" 1/2 et
5" 1/4 est assurée et réciproquement. En version interne ou externe,
ils sont beaux, peu encombrants, silencieux et pas chers du tout.

Avec comme partenaires :

Les ordinateurs Amiga, Amstrad PC 2000, Atari, IBM PC/XT/AT
et compatibles, IBM PS/2 et compatibles, qu'ils complètent
merveilleusement.

PRODUCTION

CUMANA

DISTRIBUTION

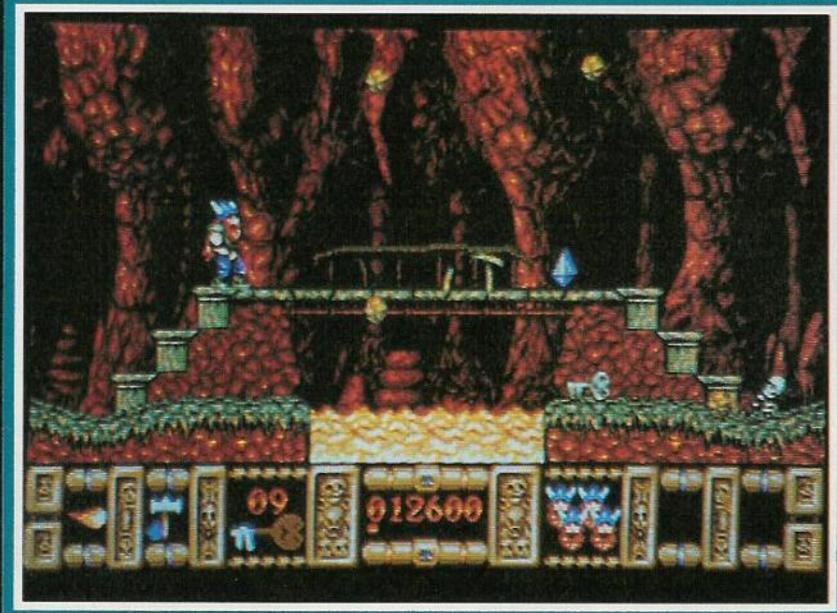
INNELEC

Centre d'Activités de l'Ourcq
45, rue Delizy - 93692 Pantin Cedex
Tél. 48 91 00 44 - Télécopie : 48 91 29 12

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

DANS LES 3500 SALLES DU RESEAU INNELEC (REVENDEURS ET RAYONS SPECIALISES DE AUCHAN, BOULANGER, BHV, CARREFOUR, CONFORAMA, CONNEXION, CONTINENT, CORA, EUROMARCHE, FNAC, GALERIES LAFAYETTE, HYPERMEDIA, MAJUSCULE, MAMMOUTH, MONTLAUR, NAZA, PLEIN CIEL, RALLYE, SEQUENCE, TANDY).

ARCADE / ACTION



Après un mauvais Ghouls & Ghosts et un très moyen Ghost & Goblins, Firebird nous propose un dérivé de ces deux jeux, mais cette fois-ci particulièrement réussi. Pas étonnant, car derrière lui, on retrouve une des stars des programmeurs 16-bits: Steve Bak.

Dans Fire & Brimstone, vous jouez le rôle d'un nain qui doit traverser le royaume des Vikings pour aller jusqu'au plus profond des enfers afin de tuer Héra, maîtresse des maléfices, et d'annihiler la menace qu'elle fait peser sur le royaume.

Afin d'atteindre son but, ce nain devra traverser quatre régions envahies par le mal, qui sont Alfheim, Vanaheim, Nidavellir et Muspell. Au bout de son périple, il devra affronter Héra et, s'il gagne, refaire le chemin en sens inverse pour revenir chez lui!

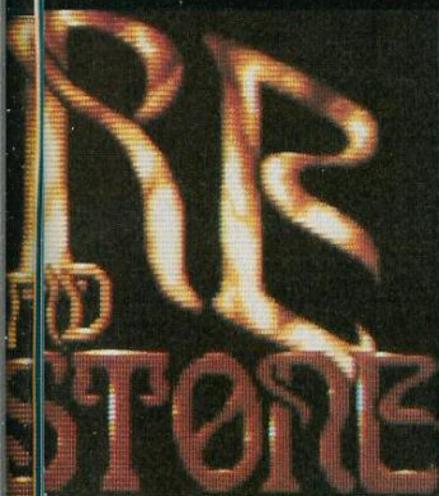
Seulement le jeu est loin d'être aussi simple que prévu, car si au niveau des graphismes, du scénario et des monstres, le jeu est très proche des jeux d'arcade Capcom, ici, il y a en plus un élément de réflexion.

Côté arcade, c'est assez simple. Vous dirigez votre nain, qui dispose de deux armes pour éliminer ses adversaires, la barre d'espace permettant de passer de l'une à l'autre. En chemin, vous trouverez de nouvelles armes, plus puissantes.

Côté réflexion, il y a bien des choses à faire. Tout d'abord, inutile de tirer sur tout ce qui bouge, vous le comprendrez dès le premier tableau. Un ogre bleu dort sous un arbre. Passez sans le frapper et tout ira bien, mais donnez-lui un seul coup et il vous fera rejoindre le paradis des nains! Ce n'est qu'un exemple, mais bien des monstres demandent un peu de réflexion afin de les éliminer sans risque.

Il y a également des obstacles apparemment insurmontables, qui peuvent être passés soit en utilisant des éléments du décor (un trône à ressort vous permet de bondir au-dessus d'une plante mortelle), ou bien en utilisant la magie. Au cours du jeu, vous ramassez en effet des fioles de diverses couleurs. Selon la couleur, vous provoquerez un éclair tuant (ou blessant) tous les monstres à l'écran, illuminerez les pièces sombres, fabriquerez un pont magique permettant de passer au-dessus des obstacles... Là où le jeu





niveau, vous avez la possibilité de recommencer au début de ce niveau.

Ajoutons à cela que la réalisation du jeu est parfaite, surtout au niveau des graphismes qui sont splendides, que ce soient les décors (parfois animés) ou les sprites des nombreux monstres !

se complique, c'est que certains obstacles ne peuvent être franchis que par magie, et si vous avez utilisé votre fiole au tableau précédent, vous n'avez plus qu'à recommencer votre partie. A ce niveau, Fire & Brimstone se rapproche un peu plus de Barbarian de Psygnosis, auquel il ressemble même très fortement à partir du troisième niveau, où des pièges se déclenchent à chacun de vos pas.

Pour passer d'un niveau à un autre, il faut reconstituer une clé dont les morceaux sont éparpillés dans les décors, et tuer le monstre final (une plante carnivore gigantesque au premier niveau, des tombes rebondissantes au second...).

Fire & Brimstone est un excellent jeu, mais sachez que vos premières parties seront crispantes, tout d'abord parce que l'on meurt vite, et puis parce qu'on se retrouve parfois coincé en utilisant incorrectement une fiole ! D'autre part, chaque fois que vous perdez une vie, l'ordinateur vous replace au tableau précédent, ce qui complique encore la progression. Cependant, avec un peu de persévérance, vous finirez par franchir les deux premiers niveaux... A partir du troisième, ça devient l'enfer, mais tout le challenge est là ! Fort heureusement, lorsque vous perdez une partie à un

	AM	ST
GRAPHISME	90%	90%
ANIMATION	86%	86%
SON	78%	68%
INTERET	92%	92%

Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Juin	DOC : -/10
PC : Non annoncé	FIREBIRD
ST : Juin	



DYNASTY WARS

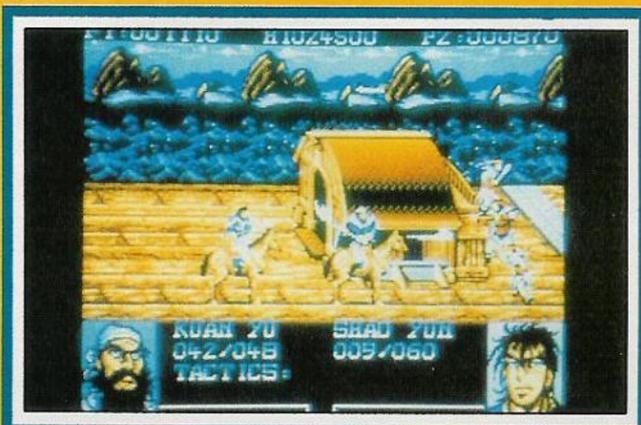


La scène se déroule dans la Chine médiévale. Le pays est calme et la vie se déroule dans la sérénité. Le pays est tenu depuis des centaines d'années par la famille de l'empereur Kei Han. Jusqu'au jour où des hordes barbares viennent semer le désordre et provoquer la chute de la dynastie Han. De nombreuses années plus tard, un descendant de l'empereur Kei décide de venger

l'honneur de sa famille et de débarrasser la Chine de ces Seigneurs de la Guerre qui continuent leurs ravages. Ce jeune homme se nomme Lui Bei. Hormis son fidèle destrier, son épée et un pouvoir surnaturel, il ne dispose que de son courage et de trois amis fidèles. Kuan Yu est le plus instruit de la bande et le plus versé dans les arts de la magie. Mais cela ne l'empêche pas de se défendre à l'aide d'une hallebarde. Shang Fei, lui, est un modèle de courage qui est entré dans les légendes chinoises, puisqu'il a défait des armées entières en défendant un pont avec l'aide de sa fameuse hallebarde à la lame en forme d'éclair. Le dernier est aussi un personnage de légende, puisqu'il s'agit du plus grand guerrier de tous les temps. Il répond au nom de Sho Yun et c'est par la lame de sa longue lance qu'il exprime ses opinions. Leur but est d'arriver à la citadelle des Seigneurs de la Guerre. Mais le pays est long à traverser et les embûches ne manqueront pas.

Dynasty Wars est tiré de l'arcade (du même nom) qui est vraiment un jeu fantastique. L'adaptation sur ST est très réussie malgré des graphismes assez loin de l'arcade (enfin, pas trop loin tout de même), mais cependant très beaux, elle est dotée d'une animation très fluide et d'un bon scrolling différentiel. On ne peut y jouer qu'à deux joueurs : c'est dire que tous les guerriers ne figureront pas à l'écran. C'est dommage, car le jeu est très difficile (aussi dur que la version d'arcade) mais reste cependant jouable et d'un intérêt élevé. De temps en temps, lors des phases difficiles, des sorts seront accessibles aux héros (du type : fireball, chute de pierres...). De plus, ils pourront recharger leurs pouvoirs en ramassant des boules bleues qui se trouvent dans des jarres. Ils obtiendront aussi des pouvoirs plus destructeurs pour leurs armes. D'ailleurs, à propos des armes, les personnages peuvent doser la force de leurs coups en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de tir du joystick, comme dans R-Type.

En face de vous se trouve un ennemi bien entraîné et supérieur en nombre, parmi lesquels on pourra reconnaître des archers, des fantassins, des cavaliers, des assassins qui se glissent sous votre cheval pour vous désarçonner. A la fin de chaque niveau vous aurez aussi à affronter un général, Seigneur de la Guerre. Il y a au total huit niveaux, alors bon courage. Une très belle adaptation pour les fans de dessins animés japonais (coucou Sophie!). Alors, à quand les Chevaliers du Zodiaque.



	ST
GRAPHISME	77%
ANIMATION	78%
SON	59%
INTERET	78%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 US GOLD
PC : Non annoncé	
ST : Juin	

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

NOUVEAU !

ATARI LYNX

1490 F

Console portable + 4 jeux (California games)

**PROMOTION
DU MOIS ***

SEGA

Pistolet + 1 Jeu (Rescue Mission)

~~368 F~~

299 F

* Dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/06/90

Bientôt sur vos machines

	ATARI ST	PC	CPC
KICK OFF 2	199	249	99/149
SHINOBI		249	
KLAX	199	249	99/149
EDITION N°1	249	269	99/149
BATTLE OF BRITAIN	299		
ELVIRA	299	299	
LEISURE SUIT LARRY 3	399		
FIRE AND FORGET 2	269		139/179
DRAGON'S STRIKE		299	
ESCAPE FROM THE PLANET	199	249	99/149
BOMBER			149/199
TURRICANE			99/149

La selection GAME'S

au meilleur Prix

DRAGON'S BREATH	Atari ST	219	299
MIDWINTER	Atari ST	309	289
MAUPITI ISLAND	Atari ST	319	289
TENNIS CUP	Atari ST	259	249
NINJA SPIRITS	CPC Disque	159	149
ASTRO MARINE CORPS	CPC Disque	199	179
SILVER COLLECTION	CPC Disque	219	199
FLIGHT SIMULATOR 4	PC	499	469
LOOM	PC	369	349
ULTIMA VI	PC	319	299

(Dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/06/90)

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté.

Tous les jeux sont garantis échange.

GAME'S sélectionne aussi les meilleurs jeux sur AMIGA et COMMODORE 64

Cagnes-sur-mer
67, Bd du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
St-Quentin Yvelines
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

UNREAL

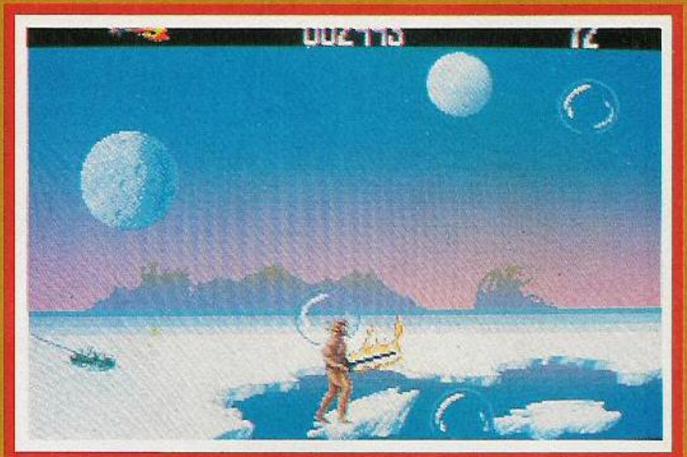


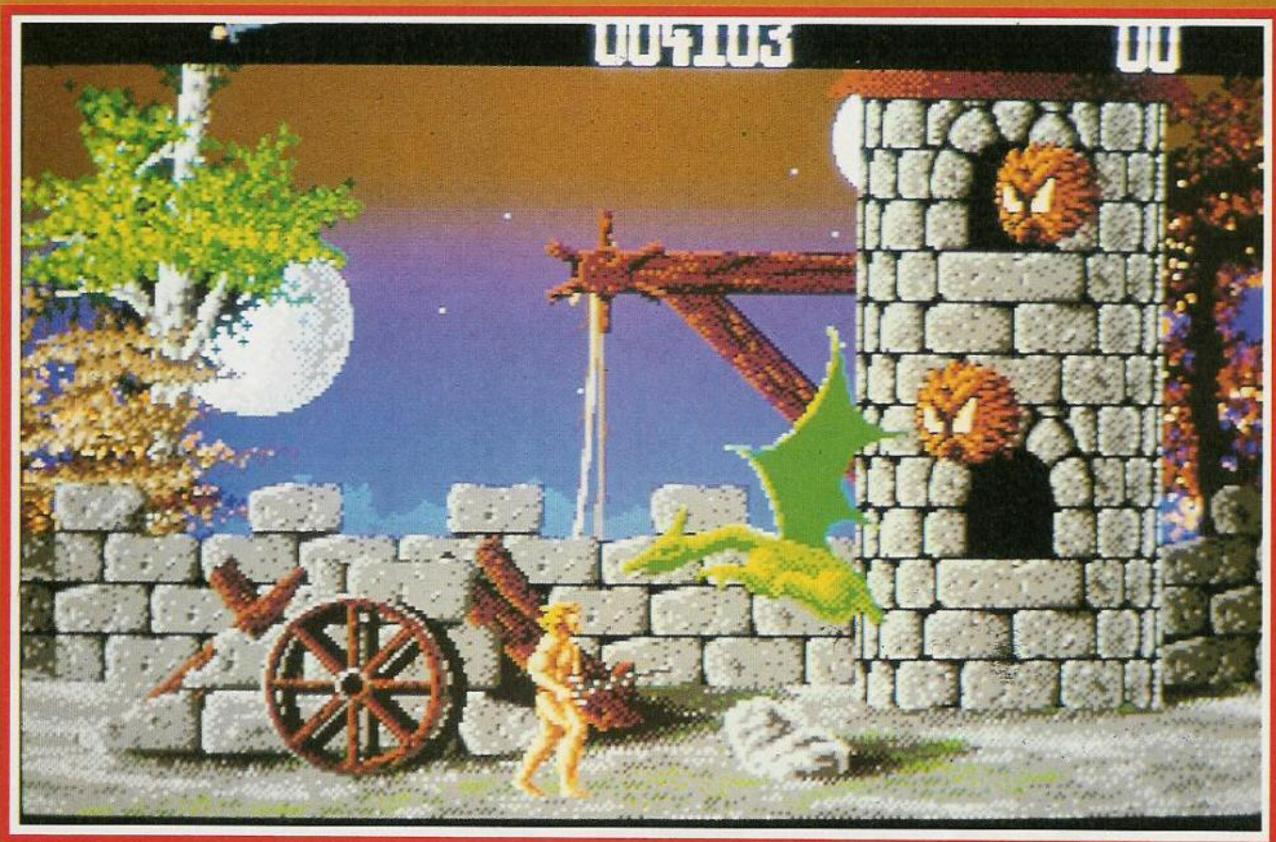
Il est enfin terminé! Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Unreal se sera fait attendre un long moment. Jugez plutôt, nous l'avions aperçu en septembre 89 au PC Show de Londres où déjà la phase 3D nous avait largement impressionné. Deuxième étape en décembre dernier, avec une large preview dans le numéro de janvier où nous présentions la phase 2D. Enfin troisième et dernière partie consacrée à Unreal dans le numéro d'avril avec de nouvelles photos. Finalement la sortie est maintenant prévue pour la mi-juin et le jeu est sans aucun doute l'événement de cette première moitié d'année 90 en matière de jeux d'arcade.

La naissance d'Unreal

L'histoire débute avec le Dormeur, créateur de toute vie dans l'univers. Se réveillant une fois de plus et comme à son habitude, il envoya son fidèle compagnon et serviteur, répondant au nom de Frigor, aux frontières du monde connu pour apporter la vie sur une nouvelle planète, Unreal.

Suivant les recommandations de son maître, Frigor emporta avec lui les oeufs de la vie, les quatre éléments indispensables à toute forme d'existence (l'eau, l'air, la terre et le feu), plus les deux grands gardiens, nommés ainsi car chargés de maintenir l'équilibre entre le Bien et le Mal. Après de longues années de vol, Frigor arriva





enfin en vue d'Unreal. Malheureusement, alors que ce dernier s'apprêtait à atterrir, une comète géante vint le heurter de plein fouet, libérant par la même occasion en plusieurs millions de particules toutes les forces détenues par Fragar. Ces dernières se répandirent sur pratiquement toute la surface d'Unreal, et ce qui devait être un véritable paradis se transforma en un enfer. En effet, les différentes particules s'associèrent de façon anarchique, contre les lois de la nature. La vie fut engendrée, mais de quelle manière... Sans la présence de Fragar et son contrôle, les deux gardiens luttèrent pour s'approprier les nombreuses formes de vies, amenant Unreal au bord du chaos.

Par chance, un des oeufs tomba dans une petite vallée perdue, où il fut à l'origine d'une forme de vie totalement insoumise au contrôle des gardiens. La race engendrée par cet oeuf resta cachée dans la vallée pendant des siècles, labs de temps pendant lequel les gardiens (possédant le don de se transformer en eau, air, terre ou feu, origine de leur immense pouvoir) avaient réussi, chacun dans sa zone, à établir leur hégémonie sur Unreal. C'est dans cette contrée que Isolde et Targan virent le jour. La vie se déroulait paisiblement jusqu'au moment où un dragon de cuivre (défenseur des justes et des opprimés) se réfugia sur leur terre. Le dragon, à la vue d'Isolde et Targan, fut assez surpris de sa découverte et les prit très vite en amitié. Depuis ce jour, le dragon venait souvent se reposer dans cette vallée accueillante. Pourtant, un jour qu'il tardait à venir, Isolde s'en inquiéta, et montant sur le plus haut point de la vallée, elle l'appela durant trois jours et trois nuits. Cela eut pour effet de parvenir aux oreilles d'un des serviteurs des grands gardiens qui passait par là. L'apercevant, il décida de l'attraper et de l'amener à son maître. Ce dernier, devant tant de beauté, décida de la prendre pour épouse. En échange de son accord, Isolde lui fit promettre de ne



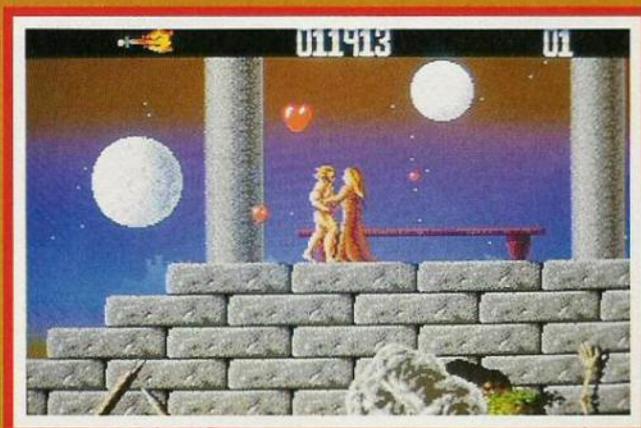
pas toucher à la vallée. Ayant accédé aux désirs de la belle, le grand gardien décida de la date du mariage, dans 21 jours très exactement.

La nouvelle parvint aux oreilles du dragon de cuivre qui s'empressa de prévenir Targan. Se sentant coupable du triste sort d'Isolde, le dragon de cuivre jura de tout faire pour aider Targan à délivrer la jeune fille. Sa première action fut de conduire Targan chez un magicien, jadis déchu par le Mal. Toutefois, il put prodiguer quelques conseils à Targan. C'est comme cela que Targan apprit que pour vaincre, il lui fallait détruire les quatre éléments de vie. De plus, des mains du magicien, il reçut l'épée changeante tirant son pouvoir de mystérieux cristaux. Ainsi armé, Targan commence son long périple...

couleurs en premier plan. Le résultat est tout simplement phénoménal, autorisant des dégradés de couleur encore jamais vus dans un jeu. En revanche, côté sons, Beast avec des digitalisations à 20 KHz garde un avantage. A noter que pour les possesseurs d'une extension mémoire, une ambiance sonore composée de bruitages en rapport avec l'action (cris des animaux, sifflement du vent, roulement des tonneaux...) accompagnera le joueur durant toute la partie. Dans le cas contraire, le joueur aura droit à de la musique.

Unreal ou le plus beau jeu sur Amiga?

Ce qui frappe dès le chargement du jeu, c'est la qualité de la réalisation. Dès la présentation, on tombe sous le charme de la pureté de la musique (tous les instruments sont digitalisés à 14 KHz) et la beauté des graphismes. Immédiatement, la comparaison avec Shadow Of The Beast vient à l'esprit, et force est de constater qu'Unreal lui est supérieur sur le plan des graphismes et de la jouabilité. Rendez-vous compte, dans les phases 2D le jeu comporte un scrolling différentiel avec 32 couleurs en fond, plus 32





La fameuse 3D...

En plus des phases de jeu se déroulant en 2D, les programmeurs ont inclus dans le jeu de multiples phases en 3D (respectivement au nombre de trois et cinq). Eh bien, encore une fois il s'agit de la meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour avec toujours 32 couleurs en fond. La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable, et si sur les photos les graphismes semblent être assez grossiers, une fois en mouvement cet aspect s'estompe entièrement et le résultat est superbe. Nul doute que si d'autres logiciels avaient bénéficié de cette technique (Space Harrier par exemple), ils auraient connu un meilleur sort. Dans tous les cas, c'est encore un domaine dans lequel Unreal devient d'emblée la référence.

Plus qu'une simple démo...

Mais la grande force d'Unreal réside en sa jouabilité. Les programmeurs ne sont pas tombés dans le piège de Beast, c'est-à-dire produire un logiciel parfait techniquement, mais totalement injouable et dépourvu d'imagination. Au contraire, l'écran est constamment animé, et pour progresser le joueur devra déjouer bon nombre de pièges. En effet, pratiquement chaque tableau nécessite d'avoir accompli une tâche bien précise auparavant. Par exemple (et parce que nous sommes restés bloqués sur ce point), pour franchir le pont incandescent, il faut tremper son épée dans l'eau afin de pouvoir ensuite éteindre le feu. A vous de passer avant que les flammes ne se raniment.

	AM	
GRAPHISME	95%	
ANIMATION	94%	
SON	94%	
INTERET	95%	
Disponibilité AM : Juin PC : Non annoncé ST : Non annoncé		PACKAGING : -/10 DOC : -/10 UBI SOFT

Il en va de même pour les ennemis. Possédant leur propre tactique d'attaque et leurs propres armes, pour les détruire chacun d'entre eux requiert une technique particulière.

Au final

Unreal s'impose sans aucun doute comme le meilleur jeu d'arcade sur Amiga. C'est en effet le seul ayant réussi le parfait amalgame entre, d'une part la jouabilité, et d'autre part une somptueuse réalisation. Quand on sait que les programmeurs en sont à leur premier programme, on ne peut que rester admiratif et les encourager à réaliser très vite leur prochain projet, Unreal 2.

WIPE OUT

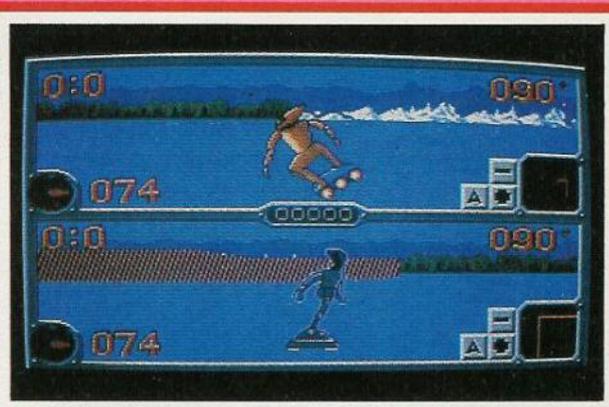


Wipe Out est le plus grand championnat intergalactique de skateboards. Mais comme l'action se passe au 30e siècle, les planches à roulettes ont beaucoup évolué. Celles-ci sont sur coussin d'air et laissent derrière elles une traînée qui se cristallise et forme un mur d'énergie.

Les courses se déroulent dans une arène fermée où, vous et votre adversaire devez, dans cet espace restreint, essayer d'encercler l'autre d'un mur pour réduire son espace vital et l'obliger à se scratcher. Autour de l'écran principal, où vous voyez votre évolution en 3D, se trouve un plan du jeu vu de dessus, qui vous permet d'avoir un plus grand aperçu du terrain.

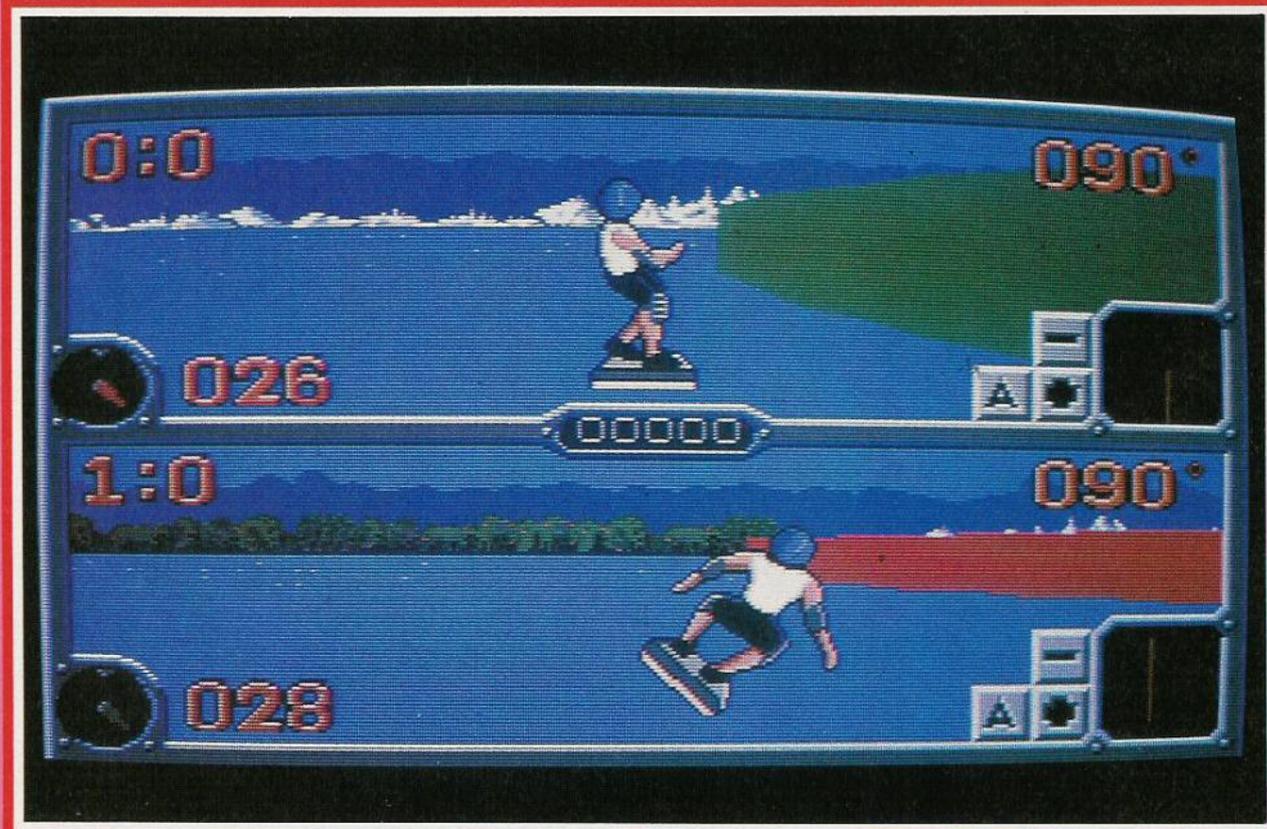
Si vous avez bonne mémoire et si ma description du jeu n'est pas trop confuse, Wipe Out doit vous rappeler quelque chose... Allez, je vous aide: la solution se trouve dans Gen 4 numéro 1... Eh oui! Wipe Out est un remake d'Extensor, avec tout de même un gros effort graphique et sportif, puisque là, vous pouvez effectuer un véritable tournoi contre des adversaires de plus en plus forts, en sauvegardant votre position sur disquette.

Les victoires rapportent de l'argent, servant à payer les déplacements vers d'autres planètes et à améliorer le matériel en achetant des turbos ou des skateboards plus maniables et plus rapides. Wipe Out est un programme complet et bien réalisé. Si on se pique au jeu en cherchant à monter dans le classement, cela peut même être passionnant. A essayer avant d'acheter!



	AM
GRAPHISME	47%
ANIMATION	63%
SON	72%
INTERET	69%

<p>Disponibilité AM : Disponible PC : Non annoncé ST : Non annoncé</p>	<p>PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 GONZO GAMES</p>
--	---

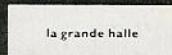


LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

HAMMERFIST



L'action se déroule en 2215. Le maître du Centre Holographique a conçu un hologramme (composé d'un homme et d'une femme) particulièrement puissant. L'homme, Hammerfist, est robuste et personnalise la force, et la femme, Metalisis, est fine et d'une agilité extrême. Mais l'ordinateur qui commande l'esprit de l'hologramme est détraqué, et les deux êtres en profitent pour essayer de retrouver leur propre identité en détruisant le Centre.

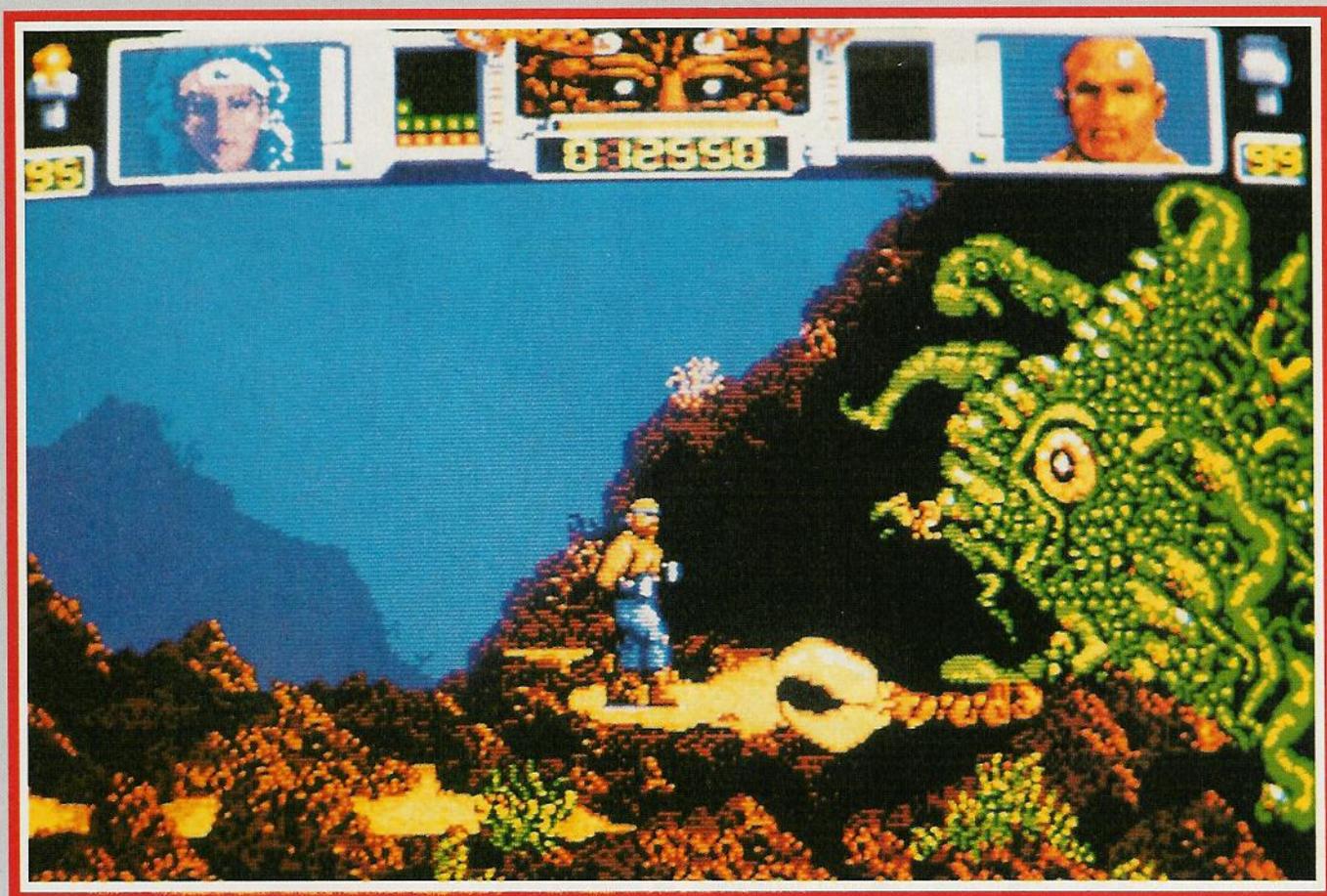
Vous allez les aider à traverser les 128 tableaux qui les séparent du but final. Chacun d'eux est fermé par un système de sécurité qu'il faut désactiver, en dégommant assez d'ennemis et d'objets, pour passer au niveau suivant.

Pour mener à bien votre mission, vous devrez changer de personnage suivant la situation: utiliser Hammerfist lorsqu'il y a trop d'ennemis à l'écran, ou Metalisis pour atteindre les plates-formes élevées.

Quand vous tuez un extraterrestre, des capsules-bonus apparaissent. Suivant le symbole dessiné dessus, elles rechargent vos armes ou vous redonne de l'énergie. Lorsque aucune arme n'est sélectionnée, Hammerfist donne des coups de poing ordinaires, cependant il peut également se servir d'un laser à longue portée ou du poing-piston qui brise les obstacles et sert de bouclier. De même, Metalisis peut effectuer plusieurs sortes de sauts.

La puissance du Maître du Centre Holographique vous suit durant tout le jeu, et il obtient de la force grâce aux bonus non collectés. Une fois que sa barre d'énergie est complè-





te, tous les bonus seront négatifs et déchargeront vos batteries. Ils sont alors représentés par une capsule à tête de mort, qu'il ne faut pas ramasser.

Hammerfist est superbe, avec des décors très variés (il est digne de figurer dans une salle d'arcade!). Le contrôle du joystick est complexe, car il comporte une grande variété de mouvements accompagnés de double et même de triple pressions du bouton feu, mais en persévérant un peu on arrive à jongler avec tout ça. La combinaison des deux personnages permet d'obtenir une action et une destruction efficace, et rend le jeu beaucoup plus prenant qu'un simple shoot'em-up.



	AM	ST
GRAPHISME	78%	78%
ANIMATION	81%	81%
SON	72%	62%
INTERET	85%	85%
Disponibilité AM : Disponible PC : Non annoncé ST : Disponible		PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ACTIVISION

RESOLUTION 101



En guise d'introduction, je ne vous dirais qu'une seule chose: Résolution 101 est le dernier produit des programmeurs d'Archipelagos. A vous d'en tirer les conclusions qui s'imposent!

Ici, pas question d'îles avec des invasions de virus bizarroïdes. Le conseil d'État vient de voter une nouvelle loi: Résolution 101. Cette loi a été créée afin de pallier à la sur-

population carcérale. Désormais, un criminel de bas niveau a les moyens de se racheter en effectuant des missions pour le gouvernement. Votre tour est enfin arrivé. On vous convoque au bureau du shérif de Los Envegas où l'on vous apprend que vous devez procéder à l'arrestation de dangereux criminels s'adonnant au trafic de la drogue. Toby Komazuki exerce dans le quartier Est, Johnny Psychops dans le Sud, lord Camamile à l'Ouest et enfin Jake Joukowski détient le quartier Nord. Il vous faut saisir les cargaisons de drogue afin d'obtenir des preuves suffisantes à leur arrestation, puis les détruire. Si vous réussissez votre mission, c'est-à-dire terminer les douze tableaux, vous serez libéré de toute contrainte judiciaire, sinon retour en taule, et pour de bon cette fois-ci!

Dans Los Envegas, tout le monde circule dans des véhicules plus ou moins bien armés. Le gouvernement a mis à votre disposition une Theta 4000. Cette "voiture" est montée sur coussins d'air et propulsée par un moteur turbo. Votre armement de base consiste en une mitrailleuse légère automatique, ainsi qu'une armure de titane. En ville se trouve quelques magasins dans lesquels vous pouvez vous équiper un peu mieux. Il est possible de récupérer de l'argent grâce aux doses de drogue que vous réquisitionnez aux dealers (après les avoir abattus).

La ville est représentée par un décor en 3D (du même type qu'Archipelagos) sur lequel figurent les rues, les bâtiments, les lacs, les rivières, et même les buissons et les lampadaires, certains de ces éléments étant des sprites. Le tout animé d'une façon plus que remarquable (c'est même mieux que dans la réalité). Pour en revenir aux commerçants, il faut que vous repérez le complexe commercial sur votre plan de la ville, afin de partir à la recherche de ce bâtiment. Ce ne sera pas facile car ils se ressemblent presque tous. Il existe trois types de commerces: les équipements de protection chez Mabel's "Odds'n Ends", les moteurs (il n'en existe, en fait que d'une sorte) chez Henry's Status "Engine" Ship, et enfin les armes chez Old Timer Clive's "Smoking Gun" Shop.

Il faut vous avouer que la mission ne sera pas des plus faciles, car les chefs des gangs seront protégés par des tueurs d'élite qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour vous faire la peau. Pendant ce temps, d'autres iront disperser de la drogue un peu partout.

Lorsque vous aurez abattu un véhicule ou un droïde receleur (vous ne risquez pas de les manquer, il n'y a que ça),

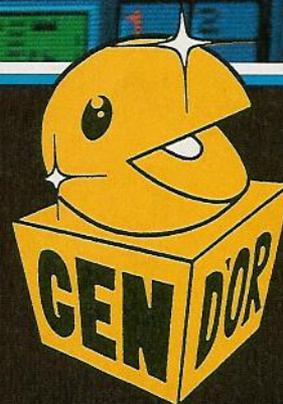
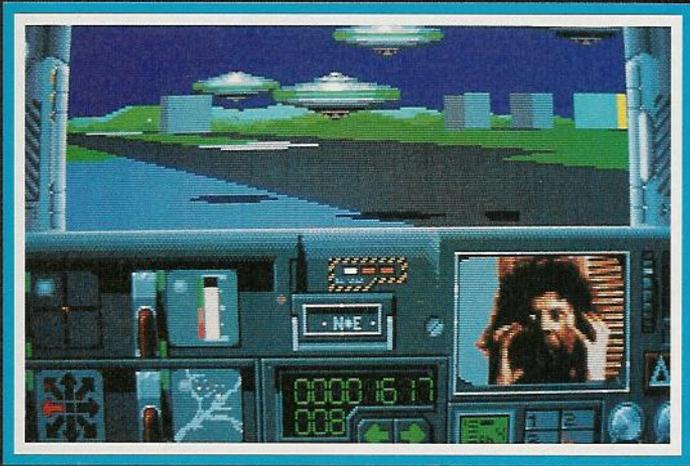
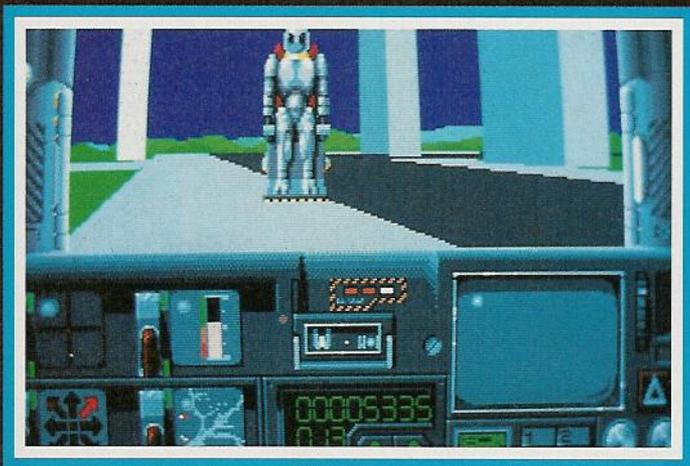


il larguera un container rempli de drogue. Il ne vous restera plus qu'à passer dessus pour le ramasser et ainsi vous constituer un petit pactole (de preuves, bien sûr).

Lors des niveaux plus avancés, les trafiquants ne se contenteront pas de fuir, ils vous tendront des pièges. Si vous poursuivez le patron et que celui-ci se dépêche de tourner à un coin de rue afin de se cacher derrière un bâtiment, faites un détour de l'autre côté, car il se peut qu'il ait largué quelques mines et que sa bande de tueurs soit là pour vous attendre. D'ailleurs, vu l'ambiance générale du jeu, vous n'aurez aucun mal à devenir vraiment paranoïaque. Tout le monde est contre vous!

Et pour renforcer le tout, sur votre tableau de bord se trouve un écran de télévision en liaison directe avec le dealer en chef. Lorsque vous abattez un de ces trafiquants, il a le visage déformé d'horreur, mais lorsque celui-ci vous joue un bon tour, vous le voyez éclater de rire et vous narguer (le tout en images digitalisées). Les visages des trafiquants ont été très bien choisis, car ils sont vraiment affreux (j'espère que je ne fais pas une gaffe).

Que dire d'autre sinon que vous avez la possibilité de sauver à la fin de chaque phase, et que le seul moyen de traverser un lac ou un cours d'eau, est de le faire à grande vitesse, sinon vous donnerez le bonjour aux poissons. Bref, il s'agit du meilleur jeu que j'ai testé CES mois-ci!



	AM	ST
GRAPHISME	80%	76%
ANIMATION	90%	90%
SON	73%	59%
INTERET	93%	93%
Disponibilité		PACKAGING : -/10 DOC : -/10 MILLENIUM
AM : Disponible		
PC : Eté 90		
ST : Disponible		

EXTASE



CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là,
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu,
un Sourire Etrange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...



DROID ECSTASIS



FEAR



MADNESS

VISION CONTROL

DREAM ZONE



IDEAS STIMULUS

MYSTIC CRISIS



CRY OF LOVE

ATARI AMIGA PC & COMPATIBLES AMSTRAD

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERDULOT** PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET**
 GRAPHISME **MICHEL RHO** SON **STEPHANE PICQ** MUSIQUE
PH. EIDEL & A. DEVOS: THE BULGARIAN VOICES REMIX **REMI HERDULOT**
 EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME ARCADE/STRATEGIE

CRYO

DISTRIBUÉ PAR



8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS Tél. (1) 42.78.98.99 Fax: (1) 42.78.95.50 Télex: 240 439

DEMONS

CONCOURS

Le concours Démon est fini, vous ne pouvez plus participer, c'est trop tard. Nous n'avons pas encore décidé quels sont les gagnants, nous vous le dirons dans le prochain numéro, puisque nous n'avons pas encore reçu toutes les propositions. Nous n'avons pas résisté au plaisir de vous en présenter quelques-unes. Comme vous pouvez le voir, le Jury va avoir beaucoup de mal à départager les participants! Bravo et merci à eux! Rendez-vous au mois prochain!



La sympathique démo du groupe The Corporation, sur Atari.



La démo Amiga de, de, de... je ne sais plus!



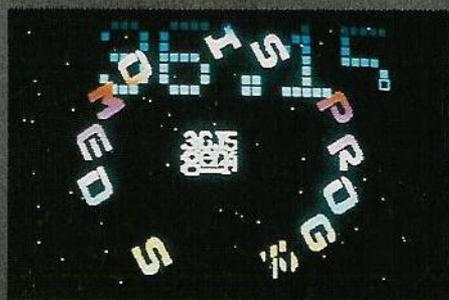
Un bel écran sur Amiga, réalisé par Oscar.



L'impressionnant écran de Nicolas Rougier (célèbre Punchiste) et de Patrice Borne, sur ST.



Deux photos extraites de la démo du groupe TEC (from V8), qui comporte 7 écrans, et qui nous a été envoyée dès les premières semaines du concours.



Voici trois extraits de l'une des meilleures démos que nous avons reçues sur ST. Elle a été réalisée par le groupe belge TRB, et elle comporte 9 écrans, presque tous accompagnés de musique Soundtrack sur 4 voies!

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 Amiga 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 sensés.

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



Overlander
© 1988 Elite Systems
International Ltd.

Bombjack
© 1988 Elite Systems
International Ltd.

Date de parution en Europe

Overlander (ST only)
Europe 4.6.90
UK 20.6.90

Bombjack (ST/Amiga)
Europe 4.6.90
UK 20.6.90

encore



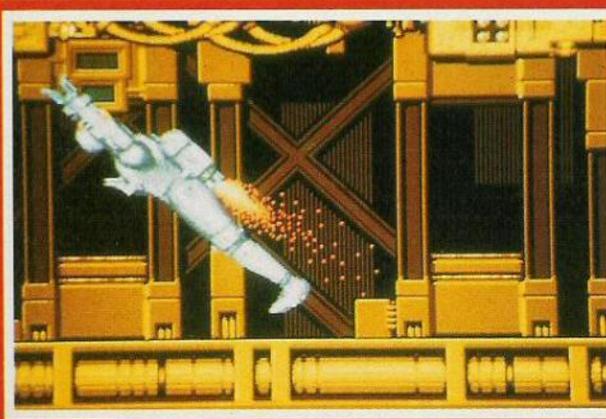
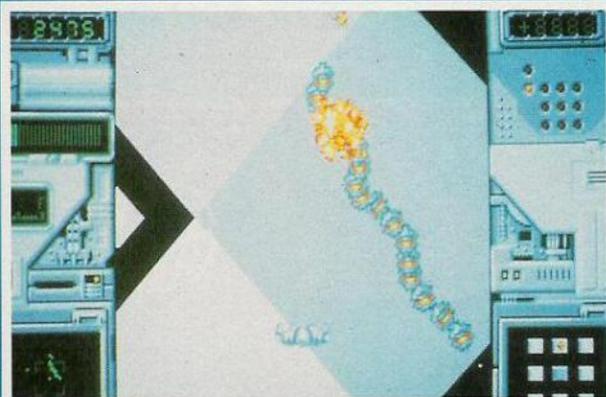
US Gold persiste dans les jeux originaux et innovateurs! Après E-Motion et Knights Of The Crystallion, c'est au tour de Rotox. Ce dernier né ne ressemble en rien à ce qui s'est fait jusqu'à présent, du moins sur le plan de la réalisation avec un tout nouveau procédé baptisé "le Rotoscape". Contrairement à l'habitude où le personnage évolue dans un monde statique, cette fois-ci l'écran

entier bouge autour du joueur, et ce sur 360 degrés. Le jeu étant en 3D et vu d'avion.

Dirigeant le dernier modèle des robots ultraperfectionnés destinés à être mis en service très prochainement, vous devez avant tout faire vos preuves en combattant toutes sortes d'ennemis sur dix niveaux. Attention, faire ses preuves signifie vaincre à tout prix! Aucune erreur ne vous est permise, et en cas d'échec vous seriez irrémédiablement mis à la casse tel un amas de ferraille. Chaque niveau est composé de plusieurs plates-formes que vous devez parcourir et "nettoyer" des occupants qui s'y trouve. Seulement voilà, un problème subsiste: si certaines des plates-formes sont facilement accessibles (via un système de plaques tournantes ou pivotantes), d'autres sont totalement isolées et, au premier coup d'oeil, impossibles à atteindre. En fait, il existe des passages les reliant aux autres, mais ceux-ci ne s'activeront qu'une fois qu'une zone (ou plus exactement une plate-forme) de jeu sera totalement vierge d'ennemis. En agissant de la sorte, vous activerez peu à peu ces différents passages et vous pourrez vous déplacer sur l'entière surface de jeu. Une fois votre mission remplie, vous passerez automatiquement au niveau suivant.

Les ennemis rencontrés sont nombreux et variés. Vous aurez à combattre des "serpents" de l'espace, des monstres..., mais vous devrez aussi détruire des mines ou des tourelles. Au début de la partie, vous n'êtes armé que d'un fusil laser, mais au fur et à mesure de votre progression, vous récolterez des armes supplémentaires, tels un lanceur de grenades explosives, un tir omnidirectionnel ou plus intéressant, un jet-pack. Ce dernier vous permettra de vous élever au-dessus du sol et ainsi d'atteindre une plate-forme encore inexplorée. Le jet-pack est sans aucun doute un élément très important dans le jeu, et le posséder facilite grandement les choses. En effet, même si tous les passages sont activés, certains n'en reste pas moins très difficiles, voire impossibles à franchir (imaginez deux plaques rectangulaires tournant, suivant un axe différent, de manière asymétrique et de vitesse asynchrone! Si, si, ça existe). Au niveau du maniement du personnage, une période d'adaptation est nécessaire. Pour éviter les tirs ennemis par exemple, il est parfois nécessaire de se reculer tout en tournant le corps, alors qu'à d'autres moments, une légère rotation du personnage sur lui-même suffira à esquiver les coups.

Au niveau de la réalisation, ROTOX intègre les meilleurs, avec tout d'abord une somptueuse présentation, et ensuite une très bonne animation. Mais le point fort du jeu provient surtout des bruitages, sur la version Amiga bien sûr, avec des sons digitalisés à partir de la bande sonore du film "La Planète interdite". Côté graphismes, c'est correct, de même pour l'animation. En résumé, un très bon soft avec une mention spéciale pour la version Amiga!



	AM	ST
GRAPHISME	62%	62%
ANIMATION	77%	77%
SON	89%	55%
INTERET	81%	81%
Disponibilité		PACKAGING : -/10 DOC : -/10 US GOLD
AM : Disponible		
PC : Non annoncé		
ST : Disponible		

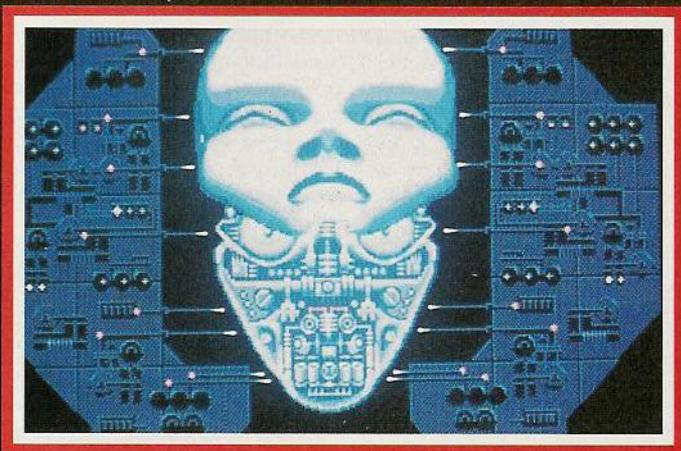
EXTASE



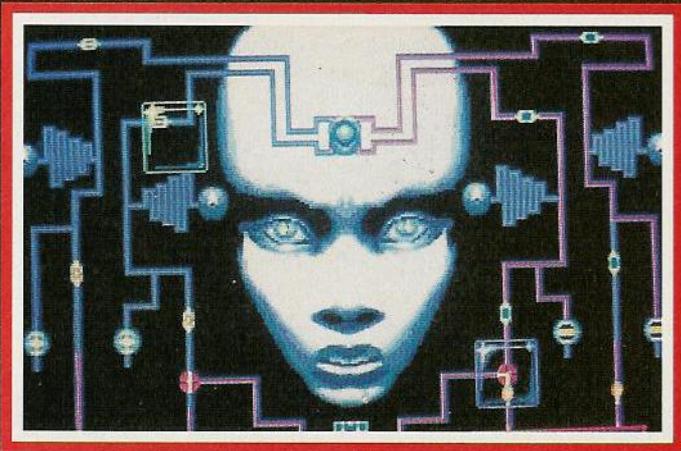
Présenté en preview dans le numéro 20 de Génération 4, Extase est maintenant disponible pour nos micros. Je vous rappelle que ce jeu (de chez Cryo, anciennement Exxos) reprend en grande partie le principe de Brain-Baller initialement développé pour le logiciel Purple Saturn Day. Avec Extase, le but est simple: donner la vie à une tête d'humanoïde par l'intermédiaire d'un circuit

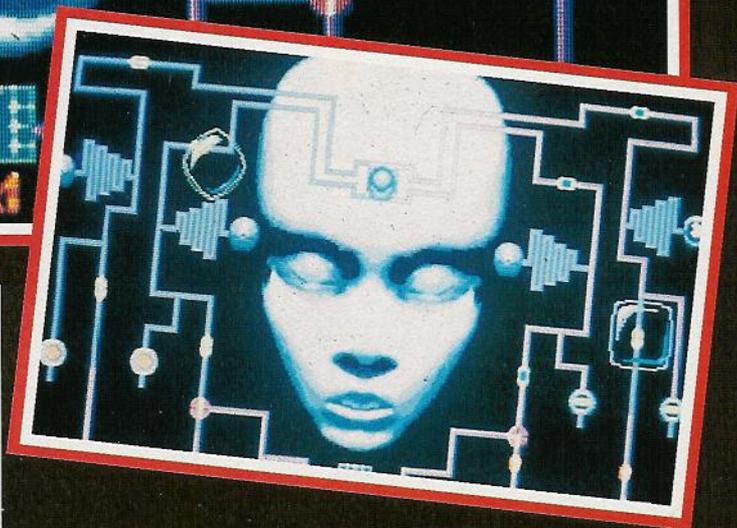
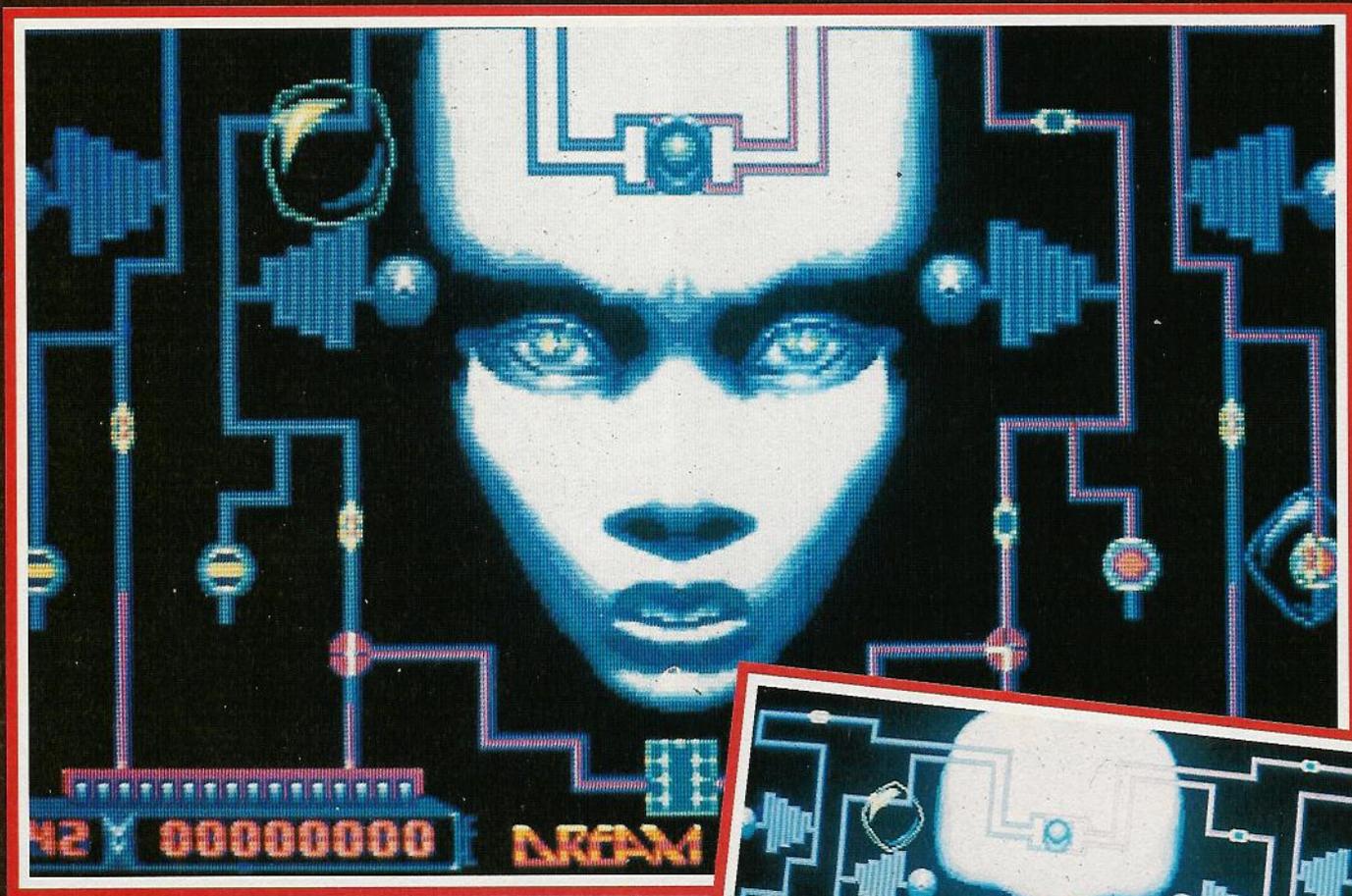
électrique. Ce processus d'éveil se fait en plusieurs étapes (huit au total) représentant chacune un état émotionnel donné et se rapportant à une zone bien précise du cerveau: la vision, la folie, l'amour...

Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, et c'est le premier qui arrive à activer la tête de l'humanoïde, pour chaque zone, qui gagne. Chaque niveau est une véritable course contre la montre et un gigantesque jeu de construction. Je m'explique: les charges électriques ne peuvent circuler librement dans le circuit que si celui-ci a été préalablement "nettoyé". Pour ce faire, rien de plus simple, il suffit de déplacer votre curseur sur la totalité du réseau, la couleur de ce dernier passant du bleu au rouge. Le but premier est donc de s'infiltrer dans le circuit afin de procéder à ce nettoyage. Dès cet instant, les difficultés commencent: les "portes d'entrées" ne sont pas constamment ouvertes et vous devrez guetter le moment propice. Deuxième obstacle à la libre circulation des impulsions électriques: les virus. Ils sont générés à chaque fois que vous intervenez sur le circuit. Vous pouvez les détruire en cliquant dessus, mais vous n'en aurez pas toujours le temps et une fois dans le circuit, ils se déplacent rapidement et détruisent les fusibles placés çà et là, empêchant par là même les charges électriques de parvenir au cerveau. Pour remédier à cette lacune, il est possible d'activer une usine à fusibles en cliquant tout simplement sur un aiguillage. Ce dernier détournant une partie des charges électriques vers cette usine. Dans les niveaux supérieurs, d'autres éléments viennent accroître la difficulté du jeu. En premier lieu, les interrupteurs: en passant dessus, les virus les ferment et bloquent le cheminement des impulsions électriques. A vous de les rouvrir en cliquant (encore une fois) dessus. Ensuite, les doubleurs de charges permettant d'envoyer une impulsion électrique sur deux parties différentes du circuit: ils sont soumis au même traitement de la part des virus. Sachez qu'il est également possible de gêner son adversaire en lui volant ses fusibles, en lui générant des virus ou en l'empêchant de se déplacer. Voilà pour le principe du jeu!



Amiga ST, PC





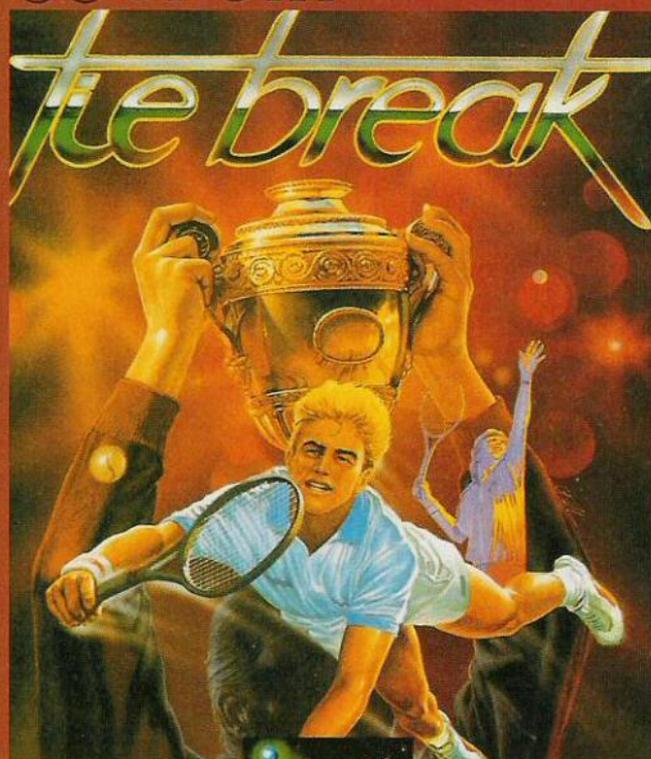
Sur le plan de la réalisation, il s'agit de faire un distinguo entre les différentes versions. Si sur le plan des graphismes, PC, ST et Amiga se valent, il en est tout autrement au niveau de la musique. En effet l'Amiga bénéficie, hormis une superbe présentation incluant les chants bulgares, d'une musique interactive de très haute qualité. Chacune des actions du joueur est associée à un son venant se greffer sur un thème de fond. Le résultat est saisissant, donnant une mélodie toujours parfaitement accordée. Ambiance garantie! Bien sûr, en mode deux joueurs, la mélodie suivra l'un des deux, évitant ainsi toute cacophonie. Sur ST, c'est déjà nettement moins bon et je ne parlerai pas de la version PC. C'est pourquoi seule la version Amiga bénéficie d'un Gen d'Or.



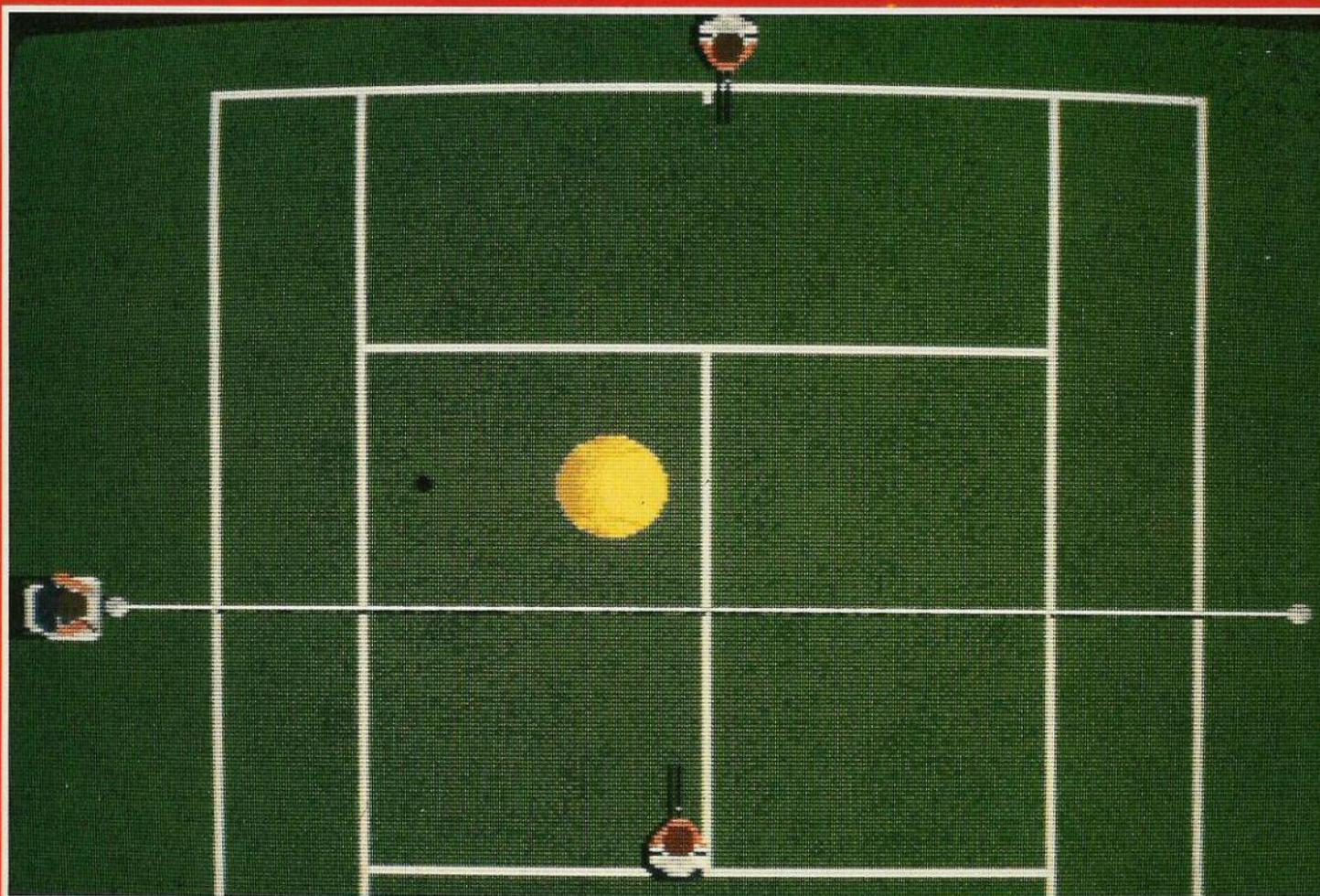
	AM	PC	ST
GRAPHISME	69%	69%	69%
ANIMATION	72%	72%	72%
SON	93%	35%	56%
INTERET	91%	82%	82%

Disponibilité
 AM : Disponible
 PC : Disponible
 ST : Disponible

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
VIRGIN LOISIRS



Cette année 1990 aura vu fleurir bon nombre de logiciels de sport, et le tennis est sans aucun doute le support le plus utilisé, après le football bien sûr (Coupe de Monde oblige), par les éditeurs. Dans ce cas, pas facile de se démarquer des produits de ses concurrents, surtout que Great Courts et encore plus Tennis Cup ont atteint des sommets au niveau de la simulation et de la réalisation. Ce n'est donc pas sur le plan du réalisme qu'il convenait d'attaquer le problème, et les programmeurs de Starbyte l'ont bien compris en nous proposant un logiciel de tennis très orienté arcade, laissant de côté l'aspect simulation. Ils ont avant tout misé sur le "fun" et le résultat est fantastique: Tie-Break est tout simplement au tennis ce que Kick Off est au football, représentant le jeu, et surtout, le plaisir à l'état pur. Tout d'abord, le court est vu d'avion laissant apparaître l'entière surface du terrain et les deux joueurs. Voilà qui augmente sensiblement la lisibilité du jeu. Cela vient ensuite du système de jeu, qui tranche radicalement avec ce que nous connaissions jusqu'alors. Cette fois-ci, vous ne dirigez plus le joueur (mais si, mais si!), ce dernier se plaçant toujours de la meilleure façon par rapport à la balle. Vous avez tout de même le choix de monter à la volée si vous le souhaitez. Mais votre véritable rôle consiste à vous occuper du timing du joueur. C'est vous qui tenez la raquette et décidez du moment de la frappe de balle. A cet instant précis, vous contrôlez aussi



la longueur de la balle. De cette façon, il est possible de réaliser tous les coups du tennis: coup droit long croisé ou court décroisé... de même avec le revers. Petite précision, le lob est également permis.

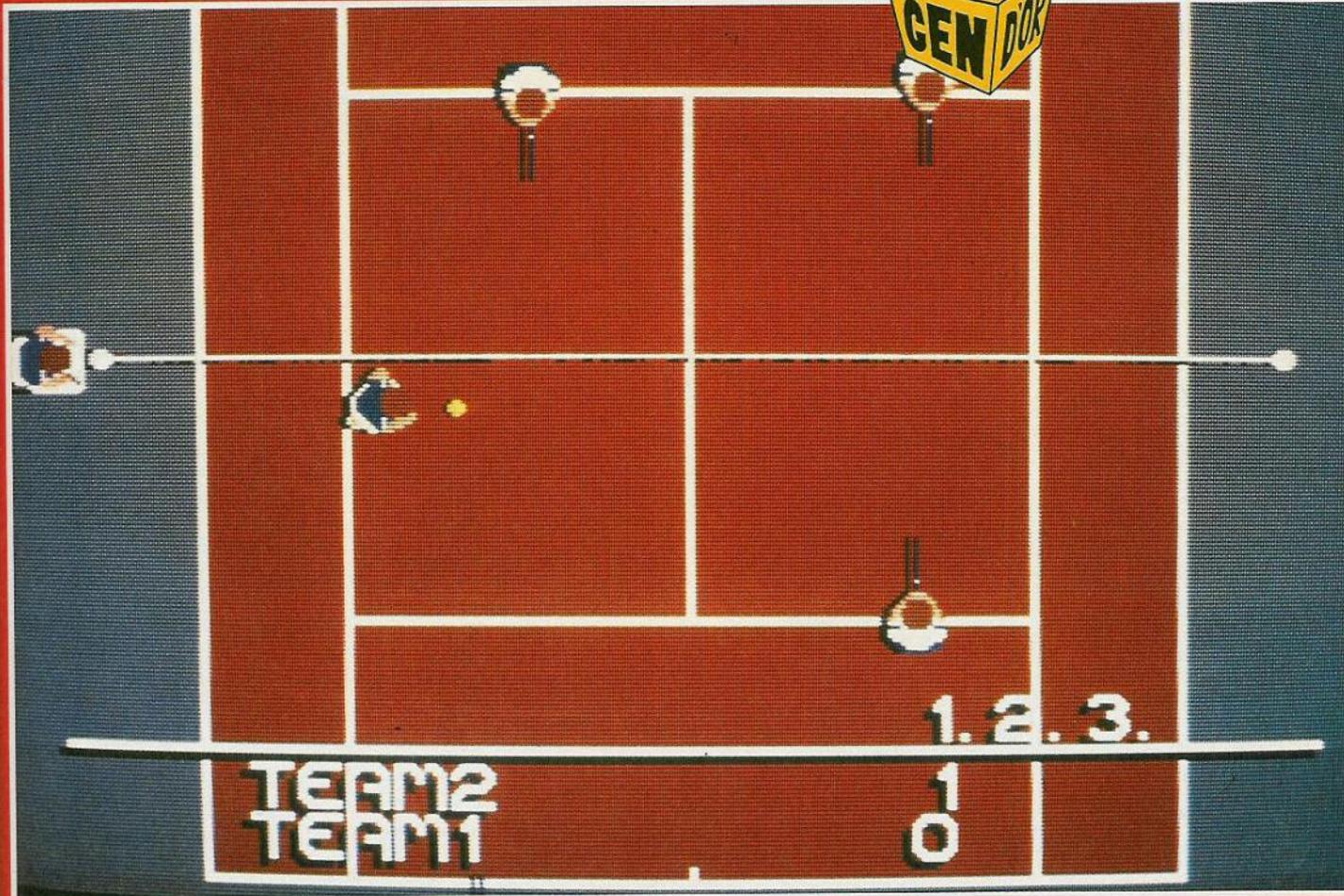
On retrouve les options habituelles de ce type de logiciel, jeu simple ou en double, avec toutefois quelques nouveautés. En plus de l'entraînement, il est possible de participer aux quatre tournois du grand chelem, au Masters, ainsi qu'à la Coupe Davis. Vous pouvez aussi créer une équipe allant de 2 à 16 joueurs. Si vous vous retrouvez à plusieurs autour de Tie-Break, libre à vous de monter de toutes pièces un tournoi, en définissant au préalable le nombre de joueurs dirigés par l'ordinateur et le nombre de joueurs dirigés au joystick (le jeu supportant quatre joueurs simultanément avec un classique doubleur de joystick). Dans ce cas, votre tournoi pourra comporter jusqu'à 45 matchs. Autre élément novateur, le choix de la raquette. Celui-ci intègre la tension du cordage et la superficie du tamis.

La réalisation de Tie-Break est excellente même si les graphismes ne font pas partie des meilleurs réalisés pour ce genre de jeu. Le scrolling est de bonne qualité, idem pour les bruitages et l'action très soutenue, ne laissant guère de répit au joueur. Les changements de côté (hyperrapide) et l'attente du joueur au service sont souvent l'occasion de se détendre un peu, ne serait-ce que quelques secondes.

En bref, même si la réalisation est en-deçà de Great Courts ou Tennis Cup, Tie-Break est largement plus amusant à jouer et c'est bien là l'essentiel!

	AM	ST
GRAPHISME	39%	39%
ANIMATION	76%	76%
SON	61%	61%
INTERET	92%	92%

Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Juin	DOC : -/10
PC: Non annoncé	OCEAN
ST : Juin	



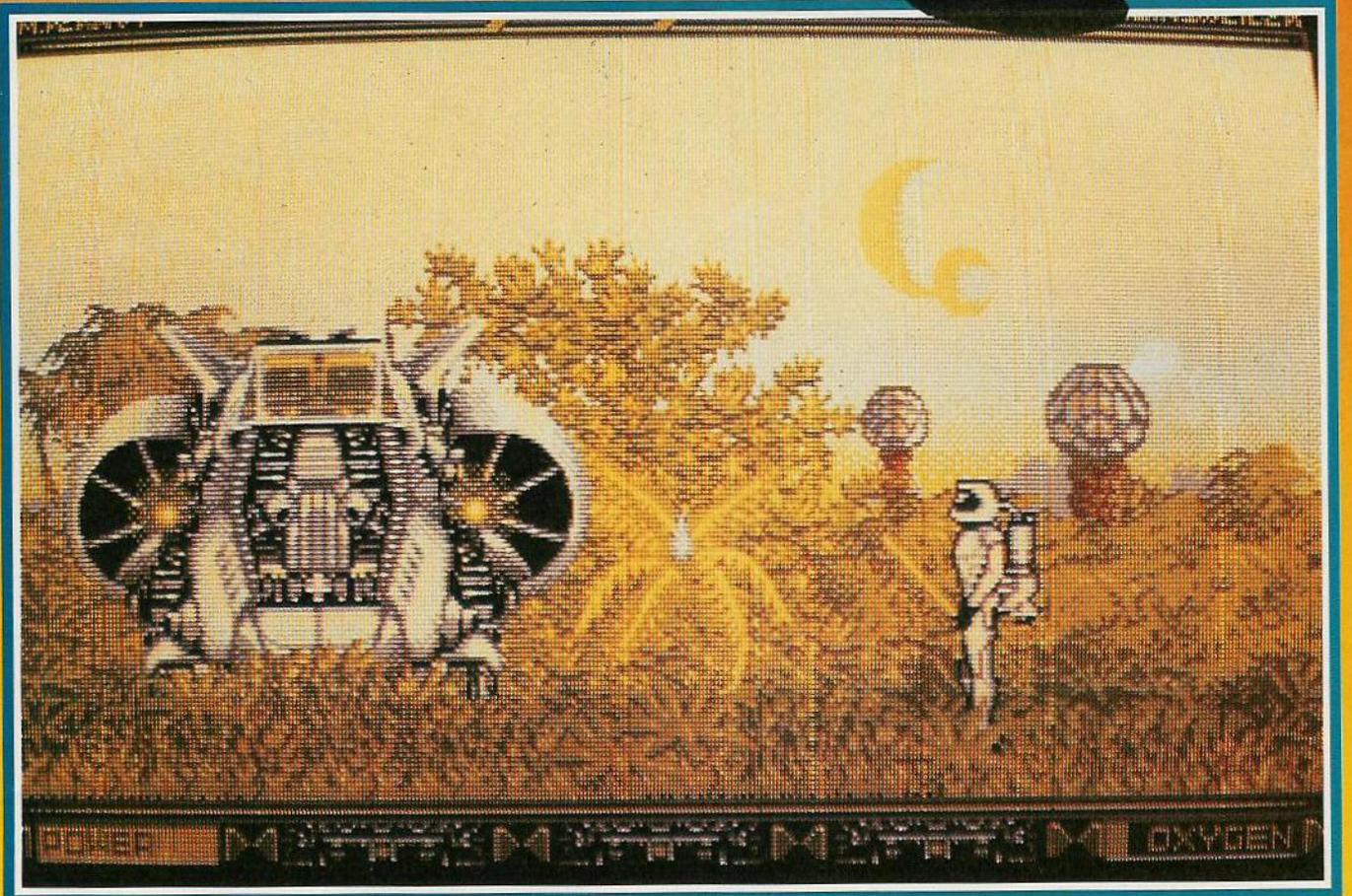
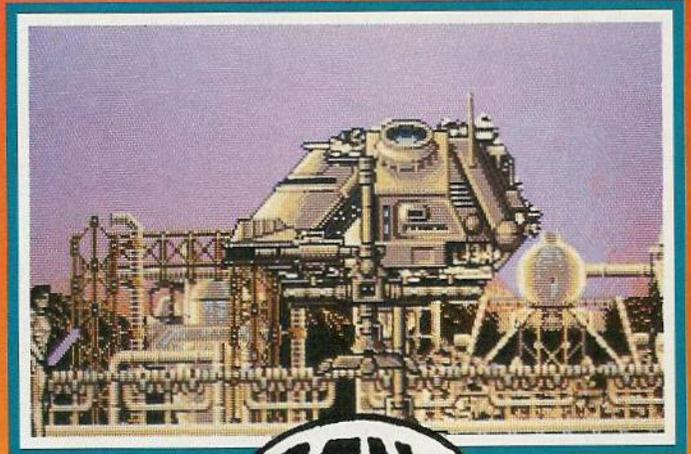
STARBLADE

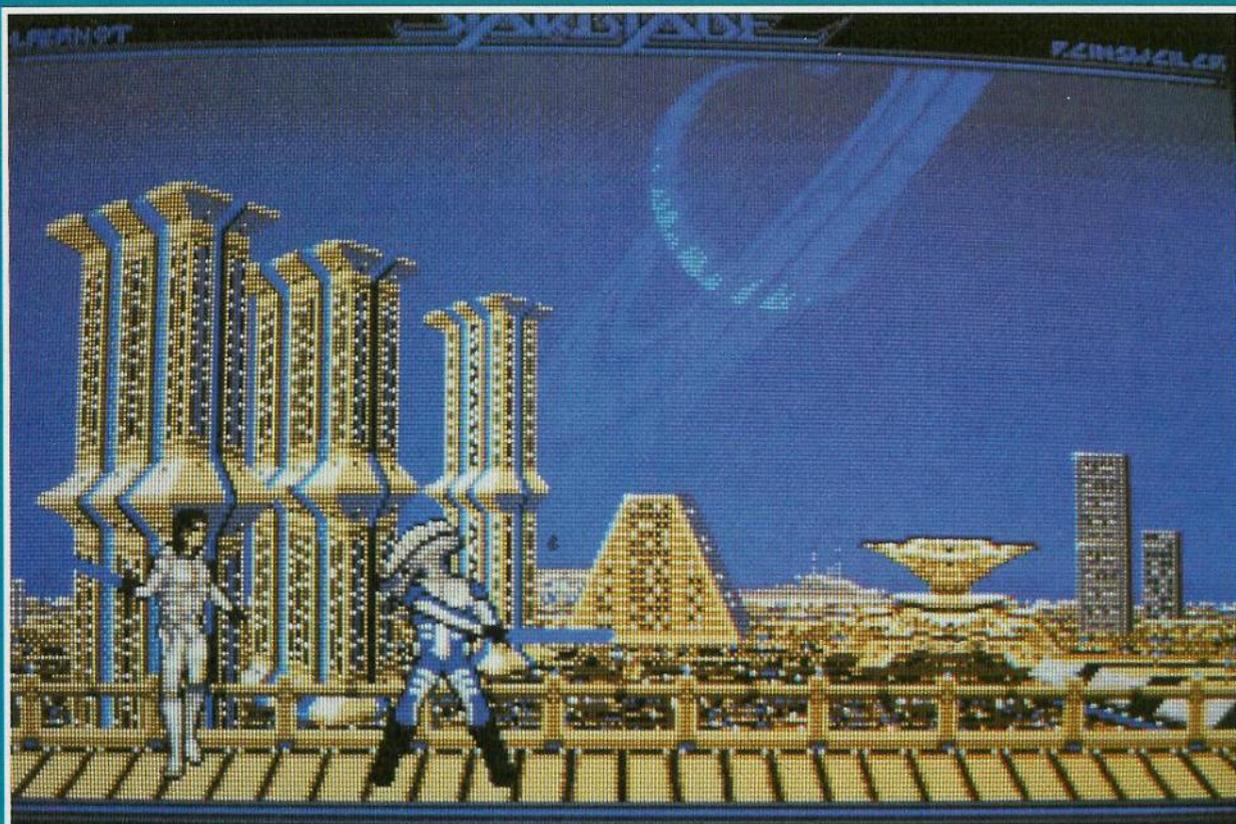


Tiré de la grande saga des héros de chez Silmarils, Starblade vous transporte en 3001. L'homme a étendu son domaine à d'autres galaxies et compte prospérer encore plus loin. Mais, en cette époque, l'Humanité se porte plutôt mal, car une race, les Céphalhydres, en provenance de Cassandra se sont appropriés le système d'Orion. Aïe!

De plus ce sont de redoutables conquérants, presque aussi voraces que l'être humain. Le seul moyen d'en venir à bout est de détruire le mal à sa source en liquidant la mère pondeuse qui est le cerveau des Céphalhydres. Le seul moyen d'arriver jusqu'à elle est de retrouver les cartes magnétiques du professeur Julius Mad Brain qui contiennent les coordonnées de Cassandra, la planète mère des envahisseurs. Mais il faudra aussi renforcer votre capacité psychique afin de résister aux assauts du cerveau mère.

Au niveau équipement, vous êtes hors du besoin, étant donné que vous avez des grenades à votre disposition ainsi qu'une superbe épée laser (la même que Luc Skywalker: bleue). Mais votre arme la plus redoutable est en fait votre





vaisseau spatial. Il s'agit plutôt d'un grand complexe volant. De votre poste de pilotage, vous avez accès aux soutes et à la salle des machines par deux téléporteurs, le reste du chemin se faisant à pied (environ 40 écrans). Méfions-nous des extraterrestres qui hantent les couloirs du Starblade. L'ordinateur de bord vous rend compte des dégâts et de l'approvisionnement de vos réserves énergétiques ainsi que de votre armement. Vous pouvez aussi rechercher les différentes statistiques des planètes du système, afin d'établir un plan à la fois stratégique et économique. En effet, vous faites aussi du commerce, il faut bien payer le carburant et les diverses réparations du vaisseau. La stratégie commerciale reste toujours la même depuis Elite: vendre des produits frais dans les cités industrielles et des produits finis aux planètes en développement. Pour aller d'une planète à une autre, rien de plus simple. Il suffit de la sélectionner sur la carte et d'activer les moteurs, soit en hyperspace, soit à vitesse plus raisonnable. Sachez qu'en hyperspace, vous avez moins de chance de vous faire attaquer par des vaisseaux céphalhydres, mais en revanche, vous gaspillez plus de carburant. En cas de combat dans l'espace, le tableau de bord se transforme en radar avec une vue en 3D de l'espace. Bien entendu, vous avez pris le soin de baisser vos boucliers. Une fois les ennemis repérés, laissez parler votre canon à protons. Dans l'espace on rencontre aussi bien des extraterrestres que des champs de mines et d'astéroïdes. Je trouve que ce sont les mines les plus destructrices.

Une fois sur la planète, vous avancez de tableaux en tableaux à la manière de Colorado et de Targhan (mais sans icônes). Les combats sont rapides et meurtriers alors faites attention! C'est ici que vous pourrez vendre et acheter des marchandises, mais aussi vous trouverez des armes et des cartes qui vous serviront par la suite. Starblade est le jeu le plus complet que l'équipe de Silmarils ait fait jusqu'à présent. Le jeu est fort bien réussi tant sur le plan de l'animation que sur le plan des graphismes. Côté scénario, au début du jeu, vous naviguez un peu dans le brouillard, mais dès que vous avez trouvé une piste, ça devient du gâteau. Allez, un petit truc: au début, vous aurez à combattre un robot géant, n'insistez pas si vous ne possédez pas de mine AD-02, la vie est si courte... Et si par hasard, vous tombez en rade dans l'espace, lancez un SOS et un vaisseau viendra vous remplir le réservoir. Un dernier mot, sur la musique du générique: elle est purement géniale, et je l'ai écoutée sur ST, alors imaginez ce que ça doit donner sur Amiga. Maintenant, il ne nous reste plus qu'à attendre le prochain Silmarils: l'Odysée.

	AM	ST
GRAPHISME	89%	87%
ANIMATION	80%	80%
SON	76%	71%
INTERET	82%	82%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 SILMARILS
AM : Disponible		
PC : Disponible		
ST : Disponible		

ARCADÉ / ACTION

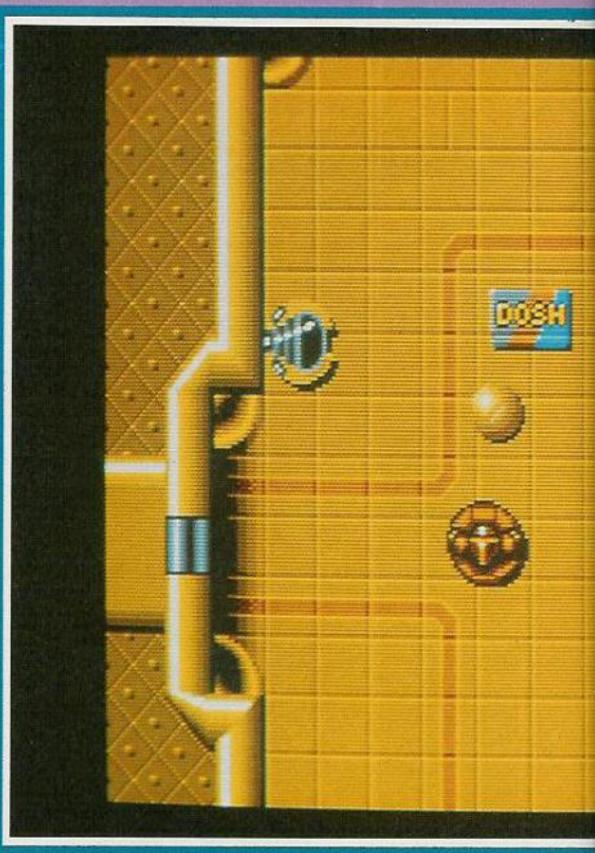
PROJECTYLE



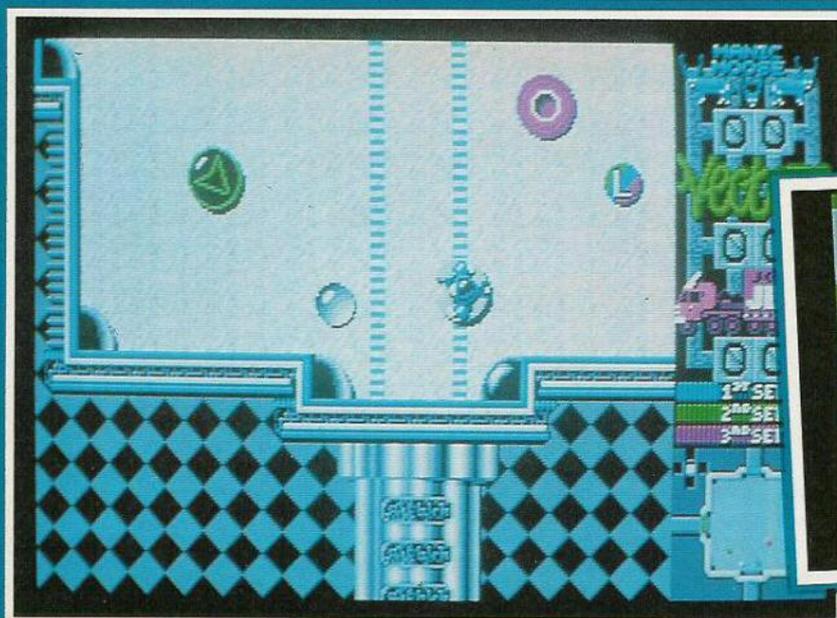
Généralement, on joue à un bon jeu d'arcade pendant un ou deux mois, et puis un nouveau prend la relève. Mais il y a des exceptions du type de Speedball, Kick Off, des jeux que l'on n'oublie pas et que l'on ressort souvent. De plus ces jeux se jouent avec une frénésie hors du commun. Je me rappelle avoir cassé deux joysticks à Speedball. Eh bien, je tiens à remercier Electronic Arts pour ce nouveau jeu que le monde de la micro n'est pas près d'oublier. J'ai nommé: Projectyle!

L'action se déroule dans le futur. Huit équipes s'affrontent par groupes de trois sur huit terrains différents. Chaque équipe étant avantagée lorsqu'elle joue chez elle. Avant de vous parler du déroulement du jeu, laissez-moi dire quelques mots sur les graphismes. Sur ST, on a l'impression de jouer sur de l'Amiga, tellement c'est beau. Certains terrains ont un scrolling multiplan qui vous donne une sensation de vertige. Au niveau des musiques (toujours sur ST), elles ont été créées à partir de Maestro et c'est fabuleux, de plus, il y en a vraiment beaucoup et tout ça sans chargement supplémentaire. Bien, revenons au terrain. Il est composé de cinq zones. Dans les trois premières zones (haut, droite, gauche) chaque camp à ses buts, la quatrième (toujours au centre) est le lieu où le jeu démarre à chaque but marqué, et enfin la cinquième zone, appelée Frantic, (toujours en bas) est composée de trois zones de buts appartenant aux trois équipes en jeu. Dans chaque zone, il y a un joueur de chaque équipe. Les zones sont reliées entre elles par des couloirs. Le but est de marquer le plus de buts possibles tout en défendant sa zone. Un match se déroule en trois tiers temps, chacun divisé en 64 unités de temps (un peu plus long que des secondes).

Au menu principal, vous avez accès aux différentes musiques, au Top Goal Scorer qui vous indique les meilleurs joueurs (toutes équipes mélangées) de la saison, au tableau des meilleures équipes, aux options de chargement et de sauvegarde et à la sélection du type de jeu: League (de 6 à 21 semaines), Sudden Death (tournoi éliminatoire en 9 matches) et le mode solo (jusqu'à trois joueurs). En mode League ou Sudden Death, il est possible de jouer jusqu'à huit joueurs ce qui promet de superbes tournois en perspective. Et enfin, vous avez un mode Options où tous les éléments du jeu sont paramétrables (je dis bien tous!). Les huit équipes sont The Eldritch Cats (GB), The Uzteks (GB), Sledge Hammers (EU), Manic Moose (USA) mon équipe préférée, Vectors (Arcade games), Jovian Jello Jug-

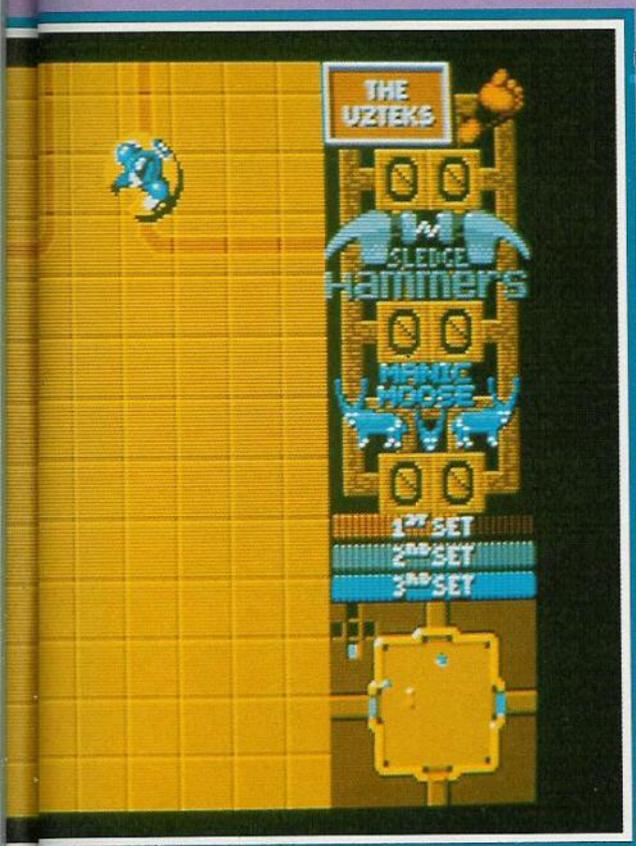


ques, au Top Goal Scorer qui vous indique les meilleurs joueurs (toutes équipes mélangées) de la saison, au tableau des meilleures équipes, aux options de chargement et de sauvegarde et à la sélection du type de jeu: League (de 6 à 21 semaines), Sudden Death (tournoi éliminatoire en 9 matches) et le mode solo (jusqu'à trois joueurs). En mode League ou Sudden Death, il est possible de jouer jusqu'à huit joueurs ce qui promet de superbes tournois en perspective. Et enfin, vous avez un mode Options où tous les éléments du jeu sont paramétrables (je dis bien tous!). Les huit équipes sont The Eldritch Cats (GB), The Uzteks (GB), Sledge Hammers (EU), Manic Moose (USA) mon équipe préférée, Vectors (Arcade games), Jovian Jello Jug-



DEPLOY YOUR PLAYERS (POSITIONS SHOWN ARE FOR SET 1)

				Vectors	Battle Zone 3rd Friends Somewhere In Time And Space...
ROJO	AZUL	MARRON	AMARILLO	THE VECTORS	
FRANTIC ATTACK 1					
Beta: 57	Power: 50	Slide: 42	Boing: 36	Neur: 54	
Beta: 61	Power: 47	Slide: 50	Boing: 37	Neur: 52	
Beta: 40	Power: 26	Slide: 1	Boing: 1	Neur: 58	
Power: 41	Slide: 74	Boing: 74	Neur: 77		
PLAN	DEFEND		CENTRE	ATTACK 1	
MARRON	DORADO	PLATEADO	VERDIE	TRAIN	
FRANTIC ATTACK 2				FRANTIC	EXIT
Power: 22	Slide: 23	Boing: 23	Neur: 23		
Power: 42	Slide: 42	Boing: 42	Neur: 42		
Power: 44	Slide: 44	Boing: 44	Neur: 44		
Power: 33	Slide: 33	Boing: 33	Neur: 33		
Power: 40	Slide: 40	Boing: 40	Neur: 40		



gernauts (Jupiter), Devils (Hell) et enfin Terminators (Bahkoad Rheeda). Chaque équipe est composée de huit joueurs prétrisés. Avant un match de league, on passe en mode de composition des équipes. Il faut choisir cinq joueurs et déterminer leur zone d'affectation. Ensuite, vous avez 100 points qui vous permettront d'augmenter les compétences de certains joueurs (déjà tous différents). Ces critères sont la vitesse, l'accélération, la décélération, le rebondissement et la masse. Lors des autres matchs si vous voulez augmenter vos compétences, il faudra ramasser des poids de valeur lors des rencontres. Une fois votre équipe composée, il est temps d'assister à la rencontre hypermédiatisée, bien entendu.

La balle est au centre, les joueurs sont sur leurs disques flottants, prêts à foncer. C'est parti! Les trois joueurs se ruent sur la balle et celle-ci explose littéralement sous la violence du choc. Le coup est à rejouer. Cette fois-ci, les Vectors ont la balle et la dirigent vers la zone des Manic Moose. Changement de zone (très rapide). Le défenseur des Manic Moose entre en action, juste à ce moment-là, l'attaquant des Terminators vient de récolter une pastille Freekick qui vient d'apparaître sur le terrain. Tous les autres joueurs sont immobilisés et un chrono décompte neuf secondes. Les Terminators en profitent et marquent. La foule est en délire. Et pendant que les équipes se remettent en place, on assiste au replay de l'action. Et c'est reparti! De temps en temps, des effets apparaissent sur le terrain, certains n'agissent que sur le joueur, alors que d'autres font de l'effet à tout le monde. On peut augmenter ou diminuer son pouvoir (accélération), son facteur de rebondissement (boing), son slide (ralentissement). Il existe aussi des effets spéciaux: les buts sont scellés, téléportation dans la Frantic Zone, l'immobilisation des autres joueurs, balle imprévisible, la balle s'envole, l'endurance du joueur augmente (définitivement) et on récolte aussi des points pour entraîner son équipe.

Le jeu est tellement violent que parfois les joueurs ne peuvent plus jouer à cause de leurs blessures (ici pas d'arbitres). Il faut les remplacer. Lorsque la balle arrive dans la Frantic Zone, tout le monde s'active à la repousser le plus loin possible de sa zone de but, car chacun est en danger ici. Pour commander les joueurs, rien de plus simple. Déplacer le joystick dans la direction voulue et pousser le palet avec son joueur. Si celui-ci est loin ou si vous voulez éclater un type qui est maître de la balle, il suffit d'appuyer sur "feu" et votre personnage ira se jeter sur la balle de toutes ses forces (avec un angle de 45°).

Outre les atouts de Speedball et de Kick Off, Projectyle est doté de superbes graphismes et d'une animation hypergéniale. Je sais que je n'arrête pas de dire que ce jeu est génial, mais je n'avais jamais gagné contre l'ordinateur jusqu'à présent. Lorsque vous jouez à Projectyle, tout peu arriver (même de gagner une league). Je doit avouer que depuis que je l'ai, j'y joue en moyenne quatre heures par jour. Encore plus qu'un jeu, Projectyle est un état d'esprit. Ça m'étonnerait qu'Electronic Arts ne nous sorte pas un Projectyle II dans un avenir proche. Encore merci!



	ST
GRAPHISME	76%
ANIMATION	92%
SON	89%
INTERET	94%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ELECTRONIC ARTS
PC: Non annoncé	
ST : Juin	



ANTHEADS



Voici deux nouvelles disquettes venant prolonger la durée de vie de *It Came From The Desert*, pour ceux qui auraient terminé l'excellent jeu de Cinemaware. L'histoire reprend, 5 ans après les terribles événements qui ont marqué la petite ville de Lizard Breath. Depuis quelques temps, des essais nucléaires dans le désert ont provoqué des événements bien étranges chez les

habitants de la ville, et feront rapidement réapparaître les fourmis géantes.

Certains habitants avouèrent durant leurs discussions qu'ils se sentent malades depuis quelques temps, et vous découvrirez, à votre grand dam, que les fourmis peuvent maintenant prendre possession des personnes, ce qui vous réserve bien des surprises... Enfin, un truand notoire venant de voler un camion de plutonium s'arrêtera en ville, compliquant encore plus votre tâche!

Côté graphismes, sons et jouabilité, *Antheads* est exactement comme *It Came From The Desert*, avec 2 phases d'arcade en plus, que je ne peux vous expliquer sans trop révéler le scénario. Mais ce qui est encore mieux, c'est que ledit scénario est bien plus complexe que celui de *It Came From The Desert*, et vous permettra donc de passer plus de temps sur ce jeu fabuleux!

AM

SCENARIO

92%

GRAPHISME

92%

ANIMATION

81%

SON

89%

COMMANDE

90%

NIVEAU

C

INTERET

92%



Disponibilité

AM : En vente

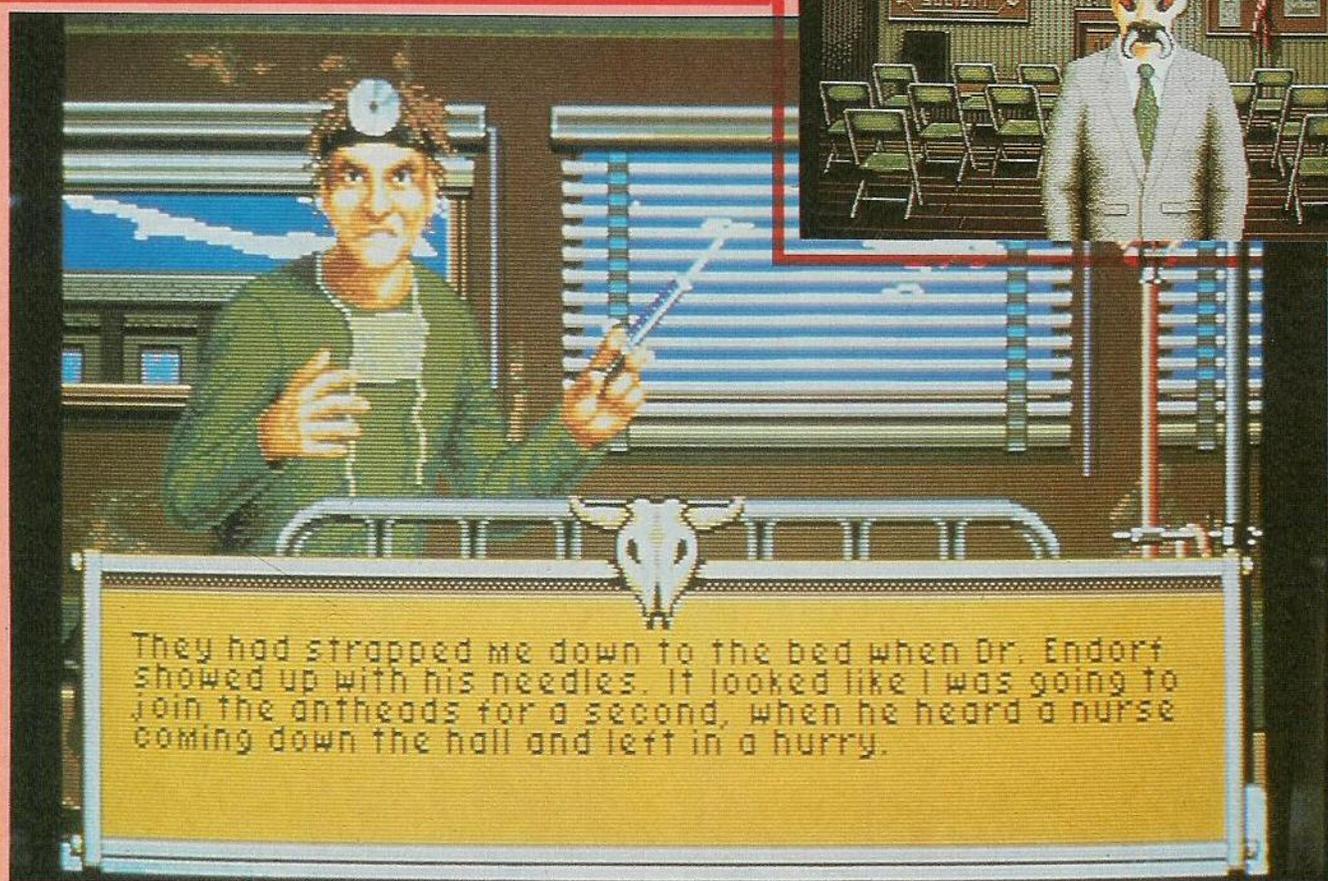
PC : Non annoncé

ST : Non annoncé

PACKAGING : 7/10

DOC : 6/10

CINEMWARE



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!



Ultima VI The False Prophet



Le jeu de rôle sur ordinateur a véritablement commencé avec l'apparition du premier épisode de la Saga Ultima, édité par Origin, il y a près de dix ans. Depuis, les épisodes se sont succédés, avec à chaque fois des améliorations, tant au niveau technique qu'au niveau du scénario. C'est donc avec un immense plaisir, que nous allons vous présenter le dernier volet de cette saga, devenue LA référence en matière de jeux d'aventures interactifs sur micro.

De Ultima I ... à nos jours

Ultima VI se déroule dans le monde de Britannia, un royaume médiéval, peuplé d'humains, mais aussi de monstres en tous genres.

Au cours des trois premiers épisodes, vous vous êtes opposés à Mondain et à sa disciple, Minax, de puissants sorciers, combattant leurs séides de trolls, de goblins, d'ogres, de morts vivants et de dragons... Dans Ultima IV, vous étiez parti en mission sacrée, retrouver Le Codex, le livre de l'Ultime Sagesse. Il vous avait fallu développer pour cela 8 qualités essentielles (humilité, spiritualité, vaillance, honneur, esprit de sacrifice et de justice, honnêteté, compassion) pour devenir l'Avatar, l'ultime héros, seul capable de réussir cette quête. Ultima V vous a opposé à Blackthorn et aux 3 Shadowlords, pour retrouver votre roi bien-aimé, Lord British et le rétablir sur son trône.

Ultima VI vous replonge au royaume de Britannia, pour écarter une nouvelle menace. En effet, votre roi vous convoque d'urgence pour combattre des créatures démoniaques, les gargouilles. Dès votre arrivée en Britannia, vous êtes attaqué et lors du combat, vous entrez en possession d'un livre qui sera à la base de votre aventure.

Au commencement...

La présentation du jeu commence avec une scène animée, extraordinaire pour ceux qui possèdent une carte couleur VGA (car en 256 couleurs) et superbe pour les autres.

Un menu vous offre alors plusieurs choix. Vous pouvez ainsi transférer votre personnage de Ultima IV ou de Ultima V, ou en créer un nouveau. Si vous faites ce dernier choix, vous pénétrez alors dans une roulotte de bohémienne (nouvelle scène animée). Là, une femme vous pose un certain nombre de questions, pour tester votre personnalité et définir ainsi vos caractéristiques (force, dextérité, intelligence, points de magie...). Ensuite, vous pouvez choisir la dernière option, "partir à l'aventure", qui restaure la dernière partie sauvegardée, et vous plonge à nouveau dans le monde fabuleux de Britannia.



Initiation à Ultima...

Pour ceux qui ne connaissent pas Ultima, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'aventure interactif. Vous y dirigez de 1 à 8 personnages, dans un monde fantastique. Chacun des personnages possède son propre nom et des compétences qui le différencient des autres (plus ou moins fort, rapide, intelligent, résistant...). Chacun de vos personnages peut effectuer diverses actions comme combattre un monstre ou parler à quelqu'un. Il faut combiner toutes ces actions pour survivre dans ce monde et remplir votre mission. Discuter avec les gens est essentiel. Vous obtenez ainsi renseignements, armes, fournitures en tous genres et nourritures.

Ultima VI, un nouveau concept ?

Ultima VI propose bien des innovations par rapport à son prédécesseur. Le système de jeu, tout d'abord, a été complètement remis à neuf, avec essentiellement l'utilisation de la souris et des icônes, le clavier ne servant presque plus. En bas de l'écran, des icônes vous permettent respectivement, d'attaquer une cible, de lancer un sortilège, de parler à un personnage, d'examiner quelque chose, de prendre un objet ou d'en abandonner un, de déplacer quelque chose, d'utiliser un objet, d'établir un campement, de passer du mode combat au mode déplacement et inversement.

L'utilisation d'une icône demande généralement un complément d'information. Ainsi, lorsque vous choisissez d'attaquer un monstre, il faut ensuite préciser la cible. De même, quand vous prenez un objet, il faut cliquer sur l'icône "prendre" et ensuite cliquer sur l'objet en question. Pour utiliser une clef sur une porte, il faut donc placer votre personnage à côté de celle-ci. Ensuite, il faut cliquer sur l'icône utiliser, passer en mode inventaire, cliquer sur la clef et enfin cliquer sur la porte. Si c'est la bonne clef, elle s'ouvrira, sinon, rien ne se passe. Rassurez-vous, cela paraît contraignant au premier abord, mais en pratique c'est très facile et ultra-rapide. D'autant plus que des messages apparaissent dans la fenêtre texte, vous indiquant ce qu'il faut faire. Le système permet donc d'effectuer énormément d'actions différentes, encore plus que dans les versions précédentes.

L'inventaire d'un personnage (en cliquant sur le bouton droit de la souris) reprend celui de Dungeon Master. Votre personnage est représenté, avec ses protections (bouclier, armure, collier, chausses et casque), ses armes et anneaux, et ses possessions dans le sac à dos.



Les déplacements et les combats

Si vous êtes en mode déplacement, c'est votre personnage que vous déplacez, les autres suivant automatiquement. Vous pouvez ainsi mettre n'importe lequel de vos aventuriers en mode solo. Les autres restent alors où ils sont, et vous ne dirigez plus que ce personnage. Cela permet de partir seul en éclaireur ou d'ouvrir un coffre sans que les autres soient à proximité (certains coffres sont en effet piégés), ou d'aller chercher un trésor lorsque vous êtes invisible...

En mode combat, vous dirigez votre personnage, et les autres combattent automatiquement, suivant les directives que vous leur avez données dans leur inventaire. Celles-ci sont : faire retraite, déborder, attaquer, attaque suicide, rester en arrière ou passer en commande manuelle. Cette dernière option vous laisse alors maître des actions de ce personnage dans un combat.



Encore plus d'interaction dans les dialogues...

Le principal intérêt des précédents Ultima, résidait dans leur scénario et dans les "dialogues" que vous pouviez avoir avec les gens. Comme auparavant, lorsque vous parlez à quelqu'un, vous pouvez l'interroger sur son nom, son métier et divers sujets. Dans ses réponses, certains mots sont mis en valeur. Cela signifie qu'en interrogeant la personne sur ce mot, elle vous donnera des renseignements complémentaires, mais attention, car tous les mots susceptibles d'être intéressants ne sont pas écrits en rouge (ce serait trop facile). Avec les marchands, aubergistes et taverniers, vous pouvez en plus commercer, achetant armes, nourriture, composants... ou revendre divers objets très recherchés. Certaines personnes se joignent même à votre groupe d'aventuriers, mais quoiqu'il en soit, ils sont tous représentés par un visage différent dans la fenêtre de dialogue, et réagissent différemment.



En plus, les diverses personnes à qui vous vous adressez vous posent parfois des questions et vous proposent des missions. D'autre part, étant l'Avatar, le héros national, nombreux sont les gens qui vous connaissent déjà. En outre, depuis votre dernière aventure, vous retrouvez des amis à des postes hauts placés (maire d'une ville, forgeron, barde, etc.) et lors de certaines discussions, les membres de votre groupe n'hésitent pas à intervenir, pour parler eux-mêmes avec ces personnes.

Tout cela donne une atmosphère réaliste et prenante, les gens ayant continué à vivre et à évoluer depuis votre dernière aventure. Il en est de même pour Britannia. Les villes se sont développées, des routes, un musée, une librairie, des ports ont été construits. Un monde vivant et plein de surprise, pour une histoire assez complexe et pleine de rebondissements.

Le monde

Comme auparavant, vous pouvez traverser villes, plaines, mers et déserts, et surtout pénétrer à l'intérieur des bâtiments, des caves et des donjons. Dans ces lieux et dans quelques édifices, vous pouvez tomber sur un passage secret (une très légère imperfection du mur vous indique sa localisation), synonyme de richesses, de monstres et de pièges.

Le monde est très, très vaste, d'autant plus que vous risquez d'être amené à franchir les limites de Britannia et à visiter celui des gargouilles.

Vous pouvez à l'occasion utiliser des bateaux (barque ou navire de guerre) sur l'eau et des chevaux sur terre. Certains endroits inaccessibles et importants, nécessitent l'utilisation d'une montgolfière. Cette fois-ci, il faut la construire (ce qui va vous donner quelques missions à accomplir). Il faut trouver quelqu'un capable de tisser la toile du ballon, trouver assez de soie pour le faire, trouver les plans de la nacelle...



Les objets

Vous allez trouver de très nombreux objets. Certains sont carrément inutiles, d'autres qui semblent inintéressants se révèlent indispensables. Vous pouvez prendre la plupart des objets, du moment que vous n'êtes pas trop chargé. La plupart des meubles, plantes et objets de décoration peuvent

être déplacés. Des fois, vous pouvez trouver sous l'un de ces objets ou derrière, un autre objet ou un passage secret. Vous pouvez même faire du commerce, achetant à bas prix à un endroit, pour revendre plus cher à un autre.

Et la magie...

La magie est à peu près la même, avec ses 80 sorts différents. Vous devez pour apprendre un sort, trouver quelqu'un qui puisse vous l'enseigner (chaque magicien ne connaît que quelques sorts), trouver ou posséder un livre de sort, acheter le sort en question et enfin posséder les bons ingrédients (vous pouvez les acheter ou les trouver dans certains donjons). La magie est aussi présente dans divers objets (potions, anneaux, armes, armures, baguette de sorts...) et quelques endroits et monstres.



Ultima VI, une prouesse technique

Les principales améliorations proviennent des graphismes qui sont enfin à la hauteur de l'intérêt du jeu. L'utilisation de la carte VGA couleur est un événement à lui tout seul. Les graphismes sont merveilleux, avec des décors fins et colorés, des sprites détaillés et toujours animés. Ceux qui possèdent un écran couleur VGA peuvent enfin bénéficier des 256 couleurs affichables simultanément.

De même, si vous possédez un synthétiseur ou un expan-



deur sonore Midi, vous pouvez configurer le jeu en MIDI, les musiques étant prévues pour cela. Vous obtenez alors des sons d'une qualité superbe. Il est bien sûr possible de jouer au clavier, mais c'est un peu moins prenant qu'avec la souris.

Le système de jeu est parfait, fiable, puissant et pratique. Il est à noter que la documentation est un peu sobre au vu des possibilités du jeu, et les débutants n'auront d'autre recours que de trouver une aide de jeu ou une solution de Ultima V ou IV, pour bien assimiler l'utilisation du jeu.

En conclusion...

Rarement je n'ai pris autant de plaisir à jouer à un jeu. J'avais adoré les deux précédents épisodes, et celui-ci leur est nettement supérieur, tant techniquement que du point de vue de l'atmosphère et du scénario. Une superbe réalisation qui va m'occuper durant tout l'été. L'évènement de ce milieu d'année sur PC, un achat indispensable, pour peu que vous maîtrisiez l'anglais.



	PC
SCENARIO	95%
GRAPHISME	87%
ANIMATION	85%
SON	60%
COMMANDE	91%
NIVEAU	A
INTERET	97%

Disponibilité	PACKAGING : 10/10
AM : Novembre	DOC : 9/10
PC (H, C, E, V, M, T) : En vente	ORIGIN
ST : Novembre	





HERE WITH THE CLUES

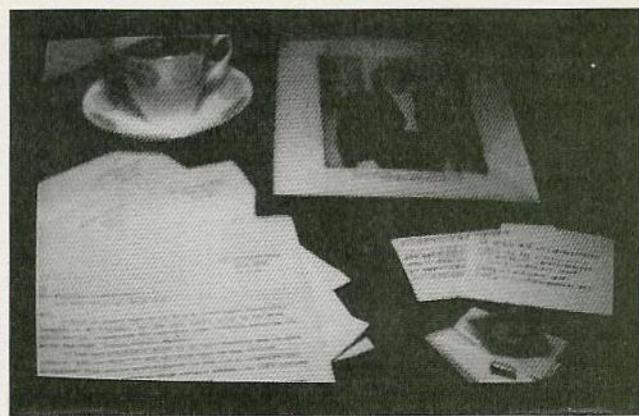


Heureuse initiative que celle de la société CRL! Certes, demander au joueur d'incarner un détective dans une affaire de meurtre n'est pas nouveau dans le fond. Mais c'est bien dans la forme que ce logiciel diffère! En effet, cette fois-ci l'ordinateur sert uniquement de support à l'intrigue, dont tous les éléments ont été digitalisés.

En fait, tout se passe comme si le joueur se retrouvait devant son bureau, possédant tous les éléments du dossier. A lui de trouver le coupable en examinant scrupuleusement les rapports de ses assistants et les différentes pièces à conviction en procédant par élimination.

En fait, l'histoire de ce meurtre est simple. Lors d'une soirée au célèbre bar Milky Way, le tenancier, Serge Orloff est retrouvé mort, abattu de deux balles dans le dos. Cette affaire, qui aurait pu n'être qu'un banal fait divers, cache en vérité un complexe réseau de terroristes. En effet le Milky Way servait de lieu de rencontre pour différents membres de l'IRA (l'armée secrète irlandaise). Le soir du meurtre, une réunion devait avoir lieu, réunion connue de la police anglaise. Cette dernière avait d'ailleurs prévu une intervention. Malheureusement, quelques minutes avant d'entrer dans le bar, les policiers (civils) en faction près de l'établissement eurent la désagréable surprise de voir la clientèle sortir précipitamment. En entrant dans celui-ci pour se rendre compte de la situation, ils trouvèrent le corps inanimé de Serge Orloff. C'est à cet instant que votre enquête commence!

La réalisation du soft est correcte avec de très nombreuses images digitalisées (toutes en noir et blanc) mais comme déjà cité précédemment, dans ce logiciel, l'ordinateur sert simplement de support et cet aspect passe au second plan. Idée intéressante, si vous pensez avoir résolu cette intrigue, écrivez à CRL. Si votre raisonnement est exact, ils vous le feront savoir et vous recevrez un prix, s'il est faux ou incomplet, une disquette contenant des informations supplémentaires et expliquant complètement l'histoire vous sera envoyée. Pour tous les fans d'Agatha Christie!



"Scab" Wilson & "Mug" Masters
Photograph No.6

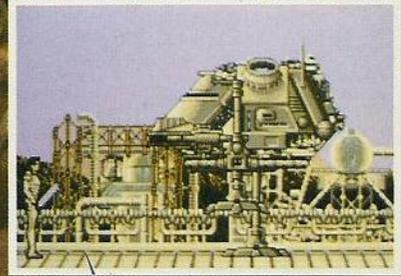
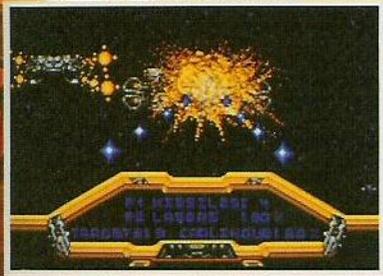


Exhibit B
Cigarette Butts

	AM
SCENARIO	92%
GRAPHISME	45%
ANIMATION	-
SON	78%
COMMANDE	86%
NIVEAU	A
INTERET	76%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 CRL
PC : Non prévu	
ST : Non prévu	

STARBLADE

- 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



AVENTURE



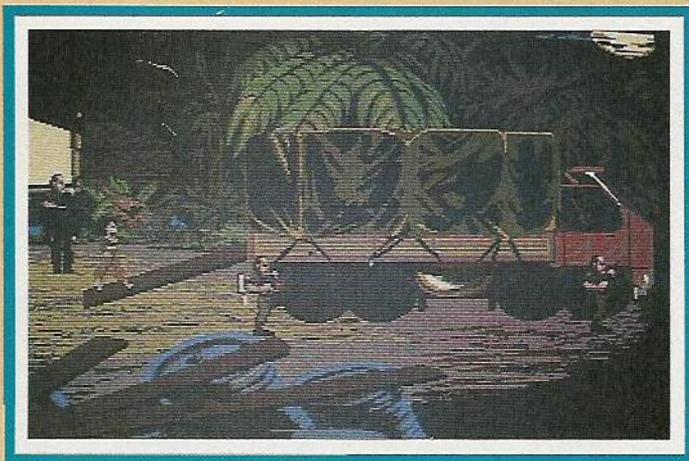
Après Les Voyageurs du temps, voici enfin le deuxième jeu d'aventure de la gamme Delphine Cinématique. Plus complet, plus complexe, plus beau et plus prenant, il devrait connaître un succès encore plus important que Les Voyageurs du temps...

De la science-fiction à l'espionnage

Opération Stealth s'inscrit totalement dans la lignée des James Bond, et son personnage, John Glames, lui ressemble d'ailleurs étrangement... Clin d'œil au héros de Ian Fleming, il se présente toujours en disant "Mon nom est Glames; John Glames". On y retrouve également les nombreux moyens de locomotion de ce type de film: avions, taxis, scooters des mers, sous-marins, hélicoptère, jets...



Le Stealth, avion supersophistiqué vient d'être dérobé aux Américains, et étant le meilleur agent de la CIA, vous voilà sur ses traces! Votre enquête vous mène au Santa Paragua, pays d'Amérique du Sud typique (le soleil, la plage, la drogue, la guérilla...), dirigé par un dictateur étrange. Ce dernier, au moment de son élection, était le plus sympathique des hommes. Une fois élu, il devint un véritable tyran et tua toute sa famille! La CIA soupçonne le dictateur d'être derrière cette affaire, mais pense également que le KGB n'y est pas pour rien. Il sera d'ailleurs



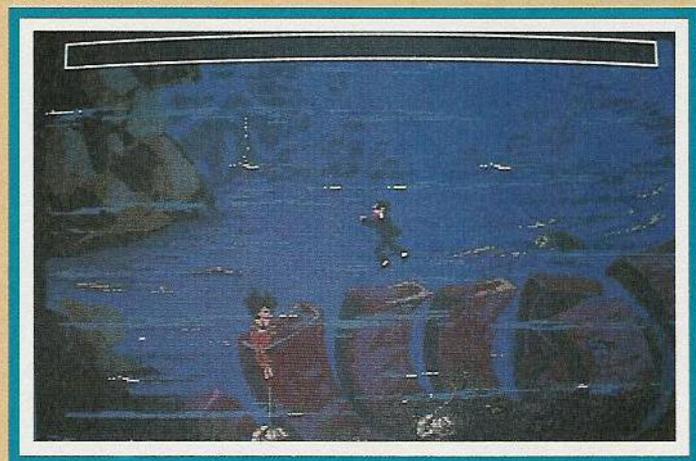
difficile de tirer tout cela au clair avant la moitié du jeu, car agents du KGB et tueurs professionnels du dictateur se succèdent à un rythme infernal! Au bout du compte, vous



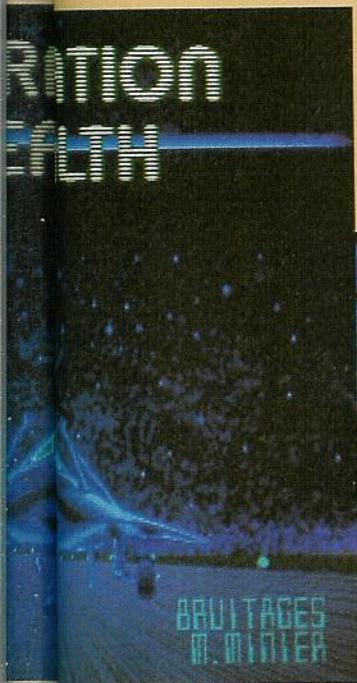
découvrirez une organisation terroriste internationale, le Spyder, qui, comme son nom l'indique, s'étend à travers le monde. Ajoutez à ceci que la fille du dictateur, seule personne de sa famille encore en vie, essaye de vous tuer, et qu'une tierce personne se fait passer pour vous, et voilà qui brouille bien les pistes. Heureusement, pour vous aider, vous disposez d'un grand nombre de gadgets...

Ah les gadgets!

Partie intégrante de la panoplie de l'agent secret, les gadgets ont une importance primordiale dans le jeu, de nombreuses scènes ne pouvant être passées qu'avec leur aide. Cela va de la mallette à fond secret au stylo cracheur



d'acide, en passant par le rasoir microphone, le bracelet gonflable, le falsificateur de passeport, la montre-treuil et j'en oublie... Leur utilisation n'est pas toujours des plus aisées, mais se révèle toujours étonnante.



Un système amélioré

Rappelons, pour les rares personnes qui ne connaîtraient pas le système de jeu des Voyageurs du temps, que vous dirigez votre personnage à la souris, dans un décor en 3D (votre personnage passe derrière certains objets, peut les contourner, etc.). En cliquant sur le bouton droit de la souris, un menu apparaît avec les verbes permettant d'accomplir une action. "Examiner" décrit quelqu'un ou quel-



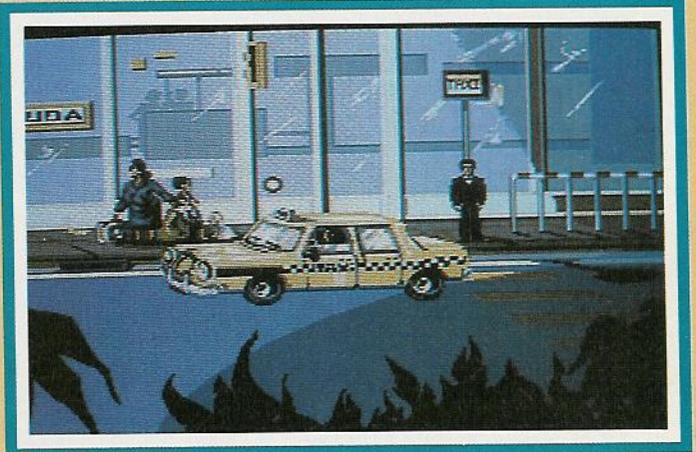
allumer, pousser, etc.), "Utiliser" permet d'employer un objet sur un autre ou sur une personne, "Inventaire" donne la liste des objets dont vous disposez, et enfin, "Parler" permet de discuter avec les personnages que l'on rencontre. C'est donc un système particulièrement simple, et qui ne limite en rien les actions accomplissables.

Par rapport aux Voyageurs du temps, Secret Défense possède un système de jeu bien meilleur. Tout d'abord, les petits objets, représentés par un pixel à l'écran ont totalement disparu. Dans Secret Défense, ils sont présentés en gros dans un encart ou sur un bord de l'écran, histoire que vous

ne les ratiez pas. Ensuite, vous n'avez plus à être à côté d'un objet pour l'examiner ou l'actionner, le personnage s'en rapproche tout seul dès que l'action est demandée. Mais la modification la plus importante est, qu'il est désormais possible d'actionner, d'examiner ou d'utiliser les objets que l'on porte sur soi! Ça n'a l'air de rien, mais cela permet d'accomplir des actions plus complexes, et de rendre le jeu un peu plus difficile.

Le jeu

Secret Défense est plus long et plus complexe que les Voyageurs du temps. Il faut dire que ce dernier tenait sur deux disquettes, simple face, sur ST, alors que l'on en est maintenant à trois disquettes, double face, pour Secret Défense! Autant dire qu'il y a vraiment bien plus de cho-



ses. Le scénario est moins linéaire que dans Les Voyageurs, ce qui fait que vous pouvez vous balader à un endroit et, si vous y êtes bloqué, vous pouvez retourner en un autre lieu pour continuer votre enquête. Le scénario est également plus complexe, et il faudra un bon bout de temps avant que vous ne compreniez tout ce qui se passe autour de la disparition du Stealth. Les personnages rencontrés dans le jeu ont des caractères forts, dus en partie au graphisme particulièrement dynamique du jeu.

Les scènes d'arcade

Tout le monde se souvient, dans Les Voyageurs du temps, de la phase d'arcade où il fallait éliminer les troupes Crughons. Eh bien, Secret Défense comporte plus de ces petites scènes d'arcade qui viennent détendre le joueur, et lui changer un peu les idées.

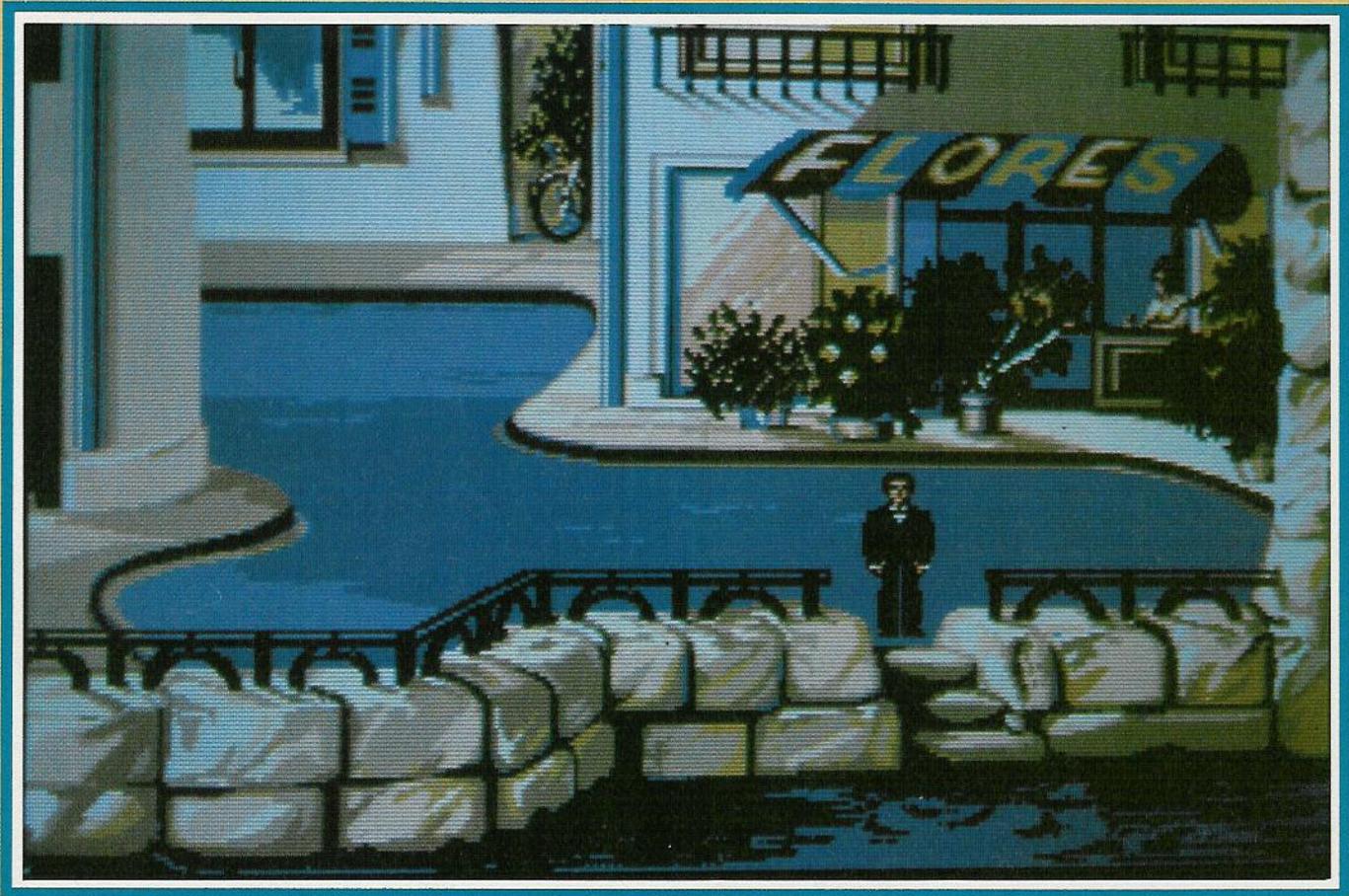


Ça commence par une épreuve de plongée, où vous devez sortir d'une grotte en nageant sous l'eau et en remontant au bon moment afin de récupérer votre souffle.

Dans une ambassade, vous devrez traverser un labyrinthe sur plusieurs niveaux. A chaque niveau, vous devez trouver une clé, puis atteindre la sortie, en évitant les nombreux

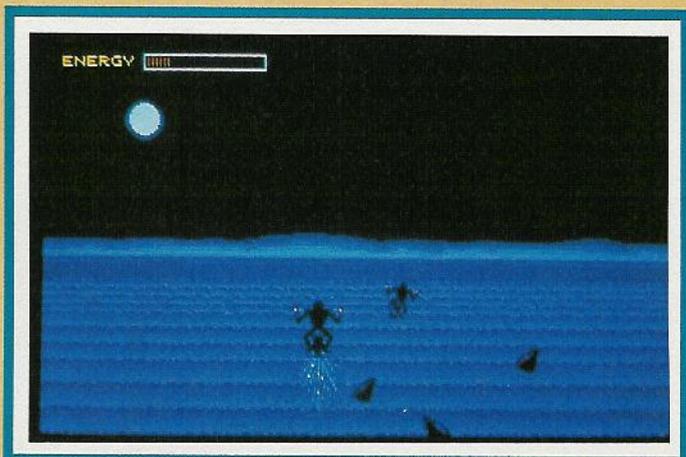
Graphismes et animations

On retrouve le style de Michèle Baqué, déjà à l'origine des graphismes d'Ivanhoé et de Beach-Volley, ce qui donne au jeu un ton très proche du dessin animé. Mais le style d'Imaginex (qui a également travaillé sur Rank d'Ubi Soft)

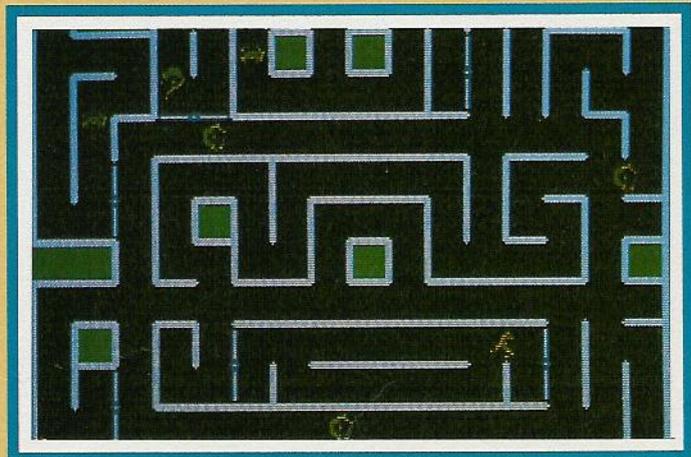


gardes qui arpentent les couloirs. Fort heureusement, vous avez la possibilité de faire tourner certaines parois pour modifier le parcours du labyrinthe et surtout, se débarrasser des gardes!

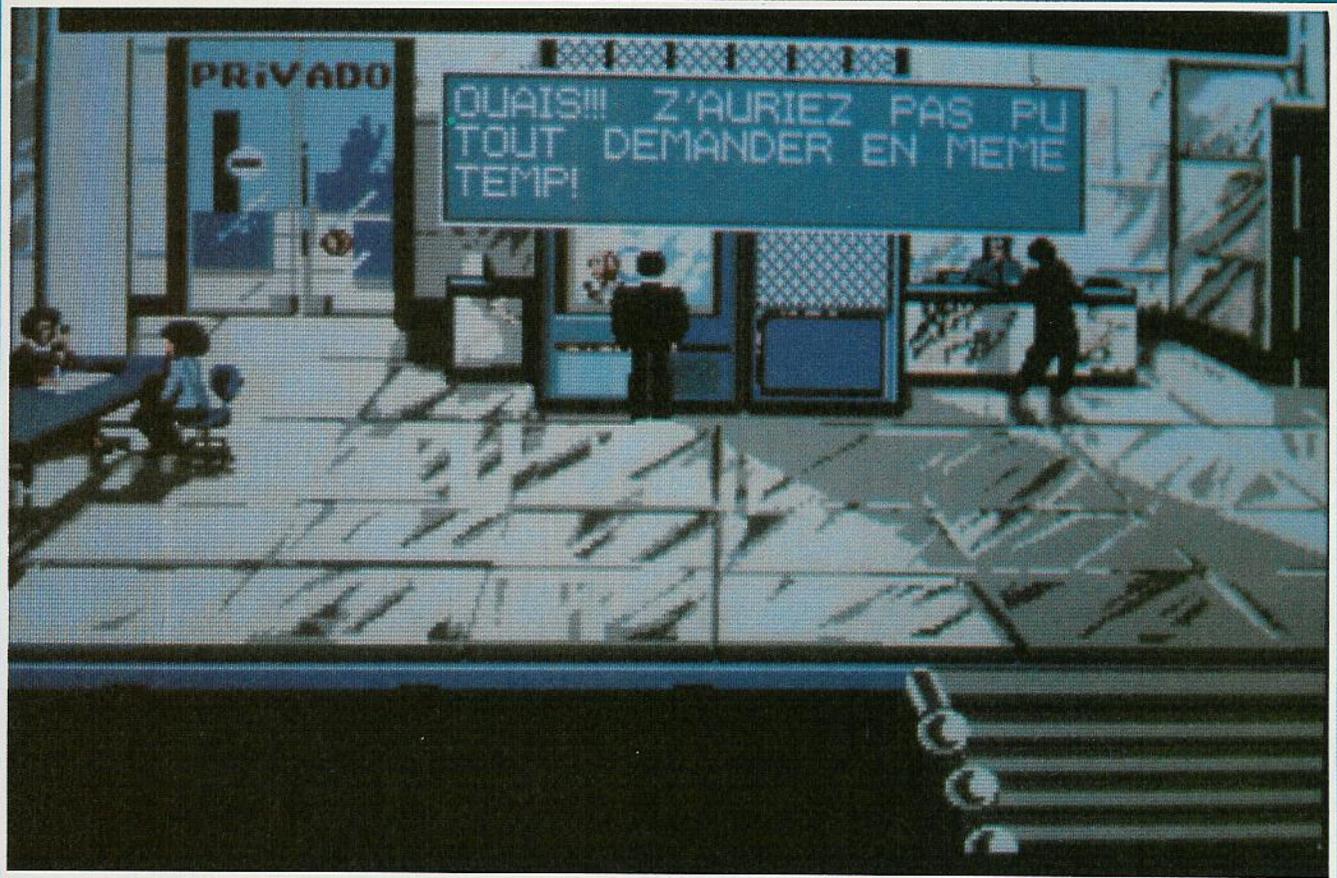
Plus tard, vous participerez à une course-poursuite en scooter des mers. Attention, c'est une épreuve vraiment très difficile, et qui demande beaucoup d'entraînement!



Enfin, vous aurez une nouvelle phase de labyrinthe, mais avec une vision limitée à votre entourage proche, histoire de compliquer la chose!



est également impressionnant, donnant au jeu un look propre. Mais il y a surtout beaucoup plus d'animations que dans Les Voyageurs du temps, puisqu'on voit le héros grimper les escaliers, nager, s'essuyer, creuser, ce qui n'était pas le cas dans Les Voyageurs! A noter également la présentation, longue et démente (tout comme la scène finale du jeu), sur laquelle Emmanuel Lecoz (graphiste de Castle Warrior) a participé. Au total, on a droit à des images somptueuses où les animations sont parfaitement intégrées.



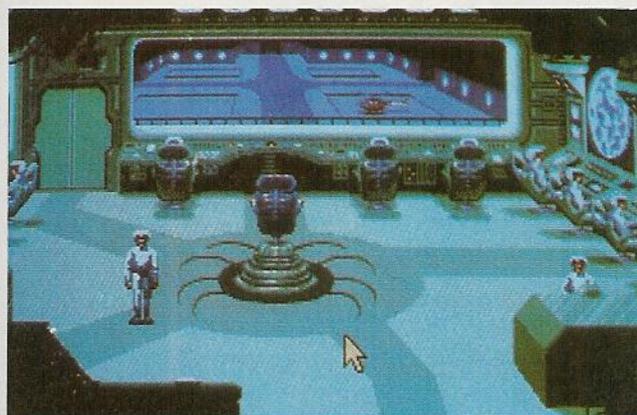
Enfin midi!

Côté sons, Secret Défense est encore plus fou que Les Voyageurs du temps. On retrouve des musiques d'enfer, des bruitages excellents, mais la grosse nouveauté vient du fait que les musiques sont Midi, et sont donc encore plus belles si vous possédez un synthétiseur. Quoi qu'il en soit, c'est sans aucun doute ce qui se fait de mieux en matière de musique et bruitage, et autant dire que l'ambiance du jeu en bénéficie largement!

Un jeu parfait?

C'est la question que l'on peut se poser. Avec des graphismes d'enfer, une musique et des bruitages déments, un système de jeu ayant fait ses preuves et déjà amélioré, plus un scénario qui tient la route, on peut se demander ce qui pourrait se faire de mieux. Chez Delphine, on prévoit une

option d'aide incorporée au logiciel pour le futur, ainsi qu'un système de dialogue plus complet. En attendant, Secret Défense comblera les amateurs de jeu d'aventure, aussi bien débutants que confirmés, qui entreront avec délice dans les aventures de John Glames.



	ST
SCENARIO	94%
GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	92%
COMMANDE	95%
NIVEAU	C
INTERET	97%



Disponibilité
 AM : Début juin
 PC : Non annoncé
 ST : Début juin

PACKAGING : -/10
DOC : 8/10
 DELPHINE

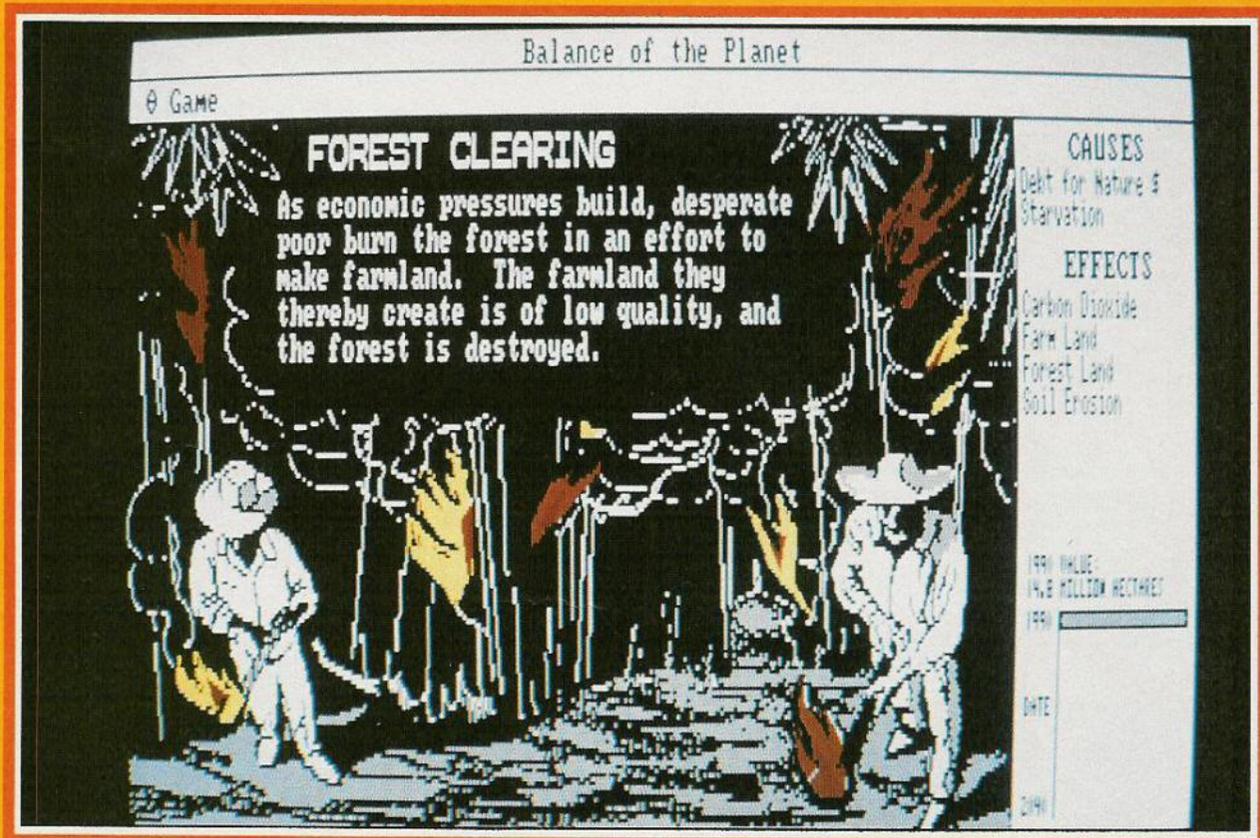
BALANCE OF THE PLANET



Après les deux versions de "Balance of Power", où vous deviez gérer la politique mondiale sur notre planète, voici "Balance of the Planet", un logiciel qui va vous permettre de gérer l'écologie de la Terre. Vous pouvez en effet agir sur une trentaine de paramètres principaux, chacun de ceux-ci agissant à son tour sur des dizaines de facteurs internes ou externes. Vous pouvez d'un côté augmenter ou baisser des taxes (sur le logement, sur les hydrocarbures, sur la production industrielle, sur la production de viande...) et de l'autre, modifier votre budget de recherche (sur l'énergie solaire, nucléaire et hydro-électrique...) ou pour le déboisement ou encore pour les centres de recyclage... Chacun de vos choix vous place sur une page écran vous expliquant en quoi consiste ce paramètre. Vous avez alors accès à des renseignements sur les autres facteurs qui seront modifiés et qui en dépendent. Ceci vous permet de voir globalement l'interaction entre tous les facteurs. Je qualifierai ce logiciel d'excellent jeu éducatif pour adulte, avec des explications assez intéressantes sur chaque paramètre. Si vous augmentez la taxe sur les pesticides par exemple, cela va entraîner d'un côté la baisse de certaines pollutions (de l'air, de l'eau). Par contre, cela va diminuer la production de céréales et par conséquent augmenter la famine. Le niveau de vie va baisser... Bref, toute une série de réactions sont à prévoir et il est même possible de voir

des formules "mathématiques", qui servent à calculer tel ou tel facteur. Les graphismes sont vraiment laids, et le système de jeu est constitué d'une suite de menus, heureusement gérés à la souris. Une bonne simulation écologique.

	PC
GRAPHISME	40%
ANIMATION	-
SON	-
COMMANDE	78%
NIVEAU	A
INTERET	69%
Disponibilité	
AM : Non annoncé	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ACCOLADE
PC (C, E, V): Juin	
ST : Non annoncé	



**VOTRE LUTTE... GIGANTESQUE, VOTRE PUISSANCE...
GARGANTUESQUE, VOTRE LUTTE... GENOCIDE !!!**

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

**UNE FOIS QUE VOUS AVEZ FAIT
FACE A LA HORDE D'ETRANGERS**

X **DES
CENTAURES
D'ALPHA, VOUS
SEREZ PEUT-ÊTRE
PRÊT A CONFRONTER LES
ANGOISSES ET LES
CAUCHEMARS EN
TOUT GENRE !**

Distribué par
UBISOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
(16) 1.48.98.99.00



TURRICAN



PHOTOS D'ECRAN DE DIVERS FORMATS

La légende raconte l'histoire du redoutable MORGUL aux trois têtes et de son pouvoir sur les ténèbres cauchemardesques et angoissantes. Elle raconte également sa mort. Mais le diable est de retour pour assombrir l'existence de l'homme et faire régner la terreur... MORGUL est de retour ! Vous êtes le seul à pouvoir le repousser, vous êtes le seul à avoir assez de courage et de force pour combattre ce démon...

- 13 niveaux avec plus de 1300 écrans • 10 systèmes d'armes de haute technicité (explosifs-ligne à haute tension, etc) • scrolling multidirectionnel (CBM 64-8 directions) à 50 images par seconde) • innombrables bonus et niveaux supplémentaires (chambres secrètes, tunnels obscurs, système de pipe-line...) • effets spéciaux impressionnants (orage, tempête, pluie...) • 50 différents personnages • liste de scores • jusqu'à 20 différents airs de musique (version Amiga) • jusqu'à 30 différents sons.



"Côté réalisation, c'est superbe ! Les graphismes sont très bons, l'animation multi-directionnelle est très fluide, de même pour celle des personnages".
GENERATION 4



DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST,
CASSETTE ET DISQUETTE C64 CASSETTE
ET DISQUETTE AMSTRAD ET SPECTRUM



L'ULTIME SHOOT'EM UP FUTURISTIQUE

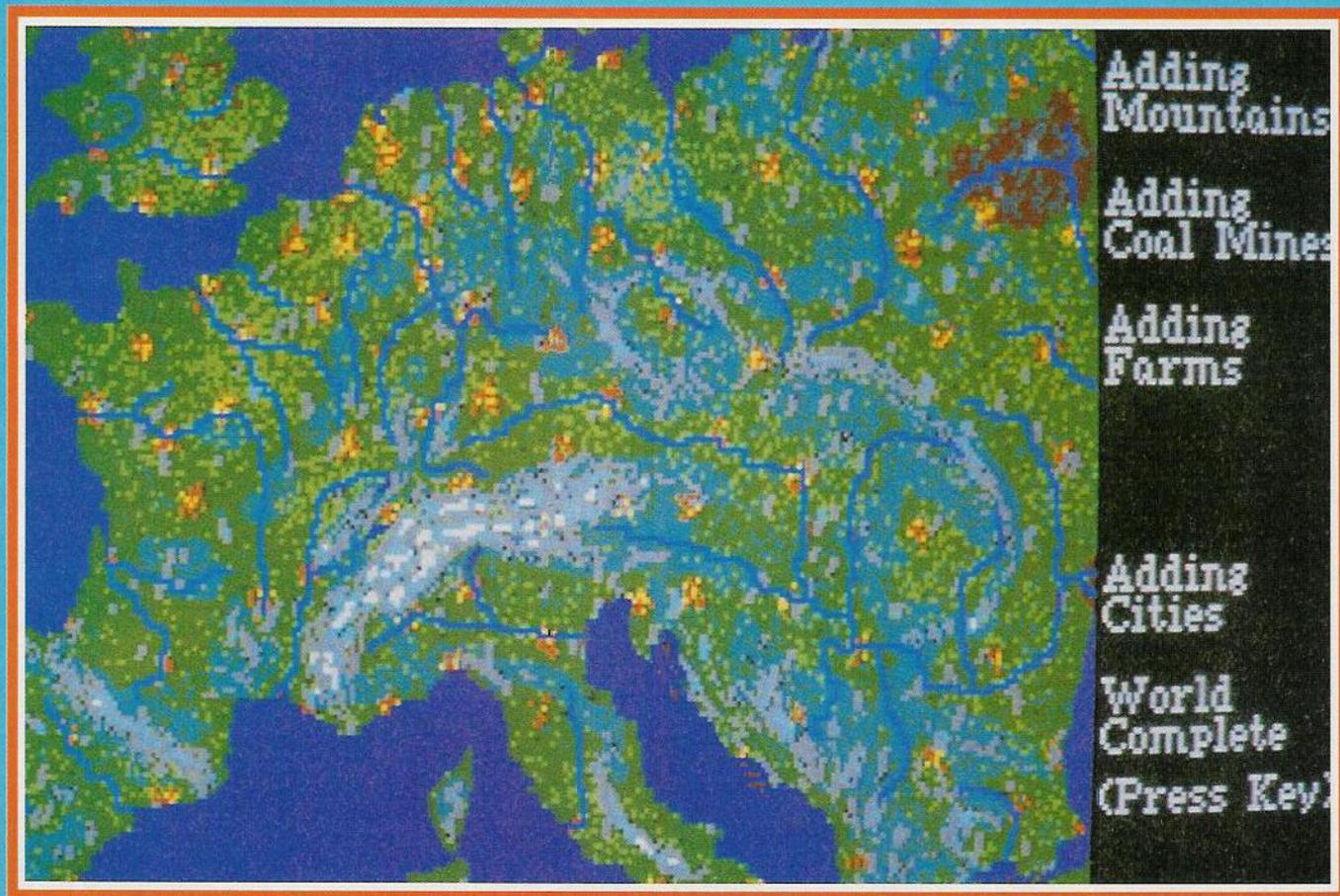
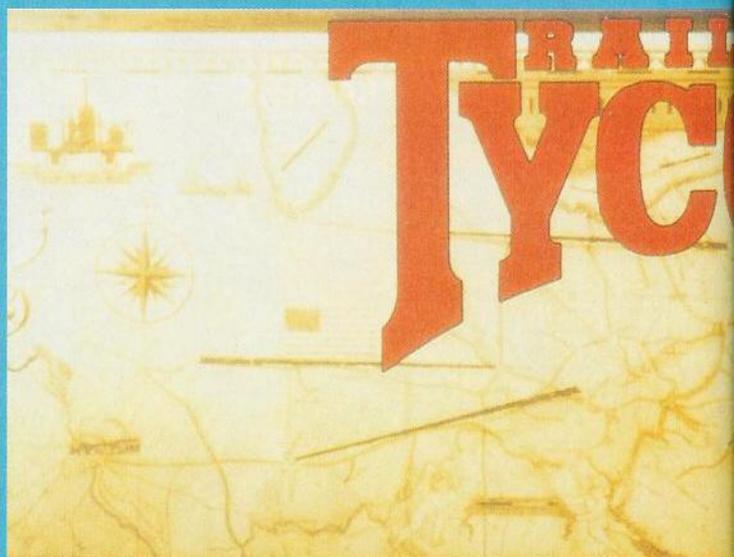


Passionnés des jeux de stratégie et de gestion économique, Microprose s'est encore penché sur votre cas pour éditer un logiciel qui risque de faire beaucoup d'adeptes, au vu du formidable succès de Sim City.

Railroad Tycoon est une simulation très complexe d'une société de chemin de fer. Vous en êtes le directeur et devez au fil des années vous développer pour acquérir le monopole du transport ferroviaire.

Aux débuts du chemin de fer...

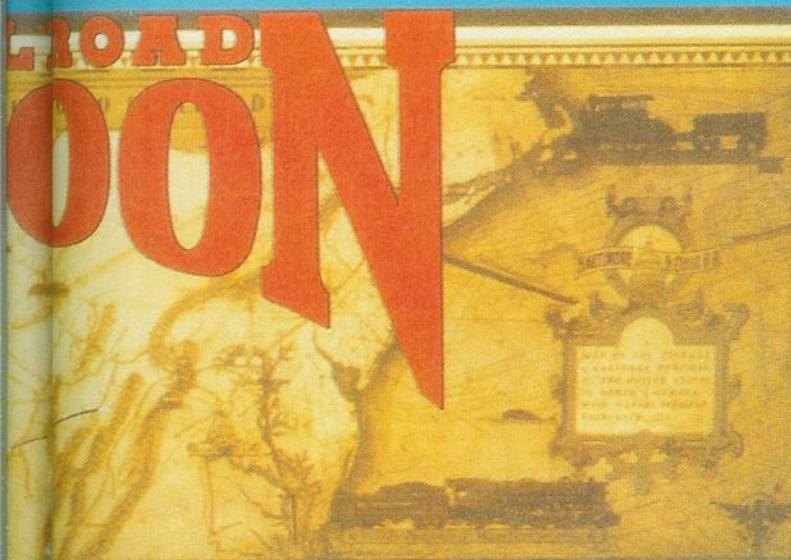
Ce jeu commence au tout début de l'épopée du chemin de fer, soit 1828 pour l'Angleterre, 1900 pour l'Europe, 1866 pour l'Ouest Américain et 1828 pour le Nord-Est des USA. Côté réalisme, rien n'a été oublié puisque fleuves, montagnes, forêts et villes sont représentés exactement tels qu'ils étaient à l'époque. Les villes sont en fait peu développées et il ne tiendra qu'à vos installations ferroviaires de permettre le développement des diverses zones industrielles. De même au niveau technologique et économique, vous retrouvez les problèmes de l'époque, avec les locomotives



à vapeur, les crises économiques, et les guerres. Au fur et à mesure des années, tout cela changera. De nouvelles locomotives seront créées, allant plus vite pour moins cher. Les productions des villes aussi évolueront, des biens essentiellement agricoles au début, puis vos trains transporteront de plus en plus de produits manufacturés, chimiques, etc. D'autres sociétés ferroviaires se créeront, devenant de sérieuses rivales ou des filiales de votre compagnie.

Au début du jeu...

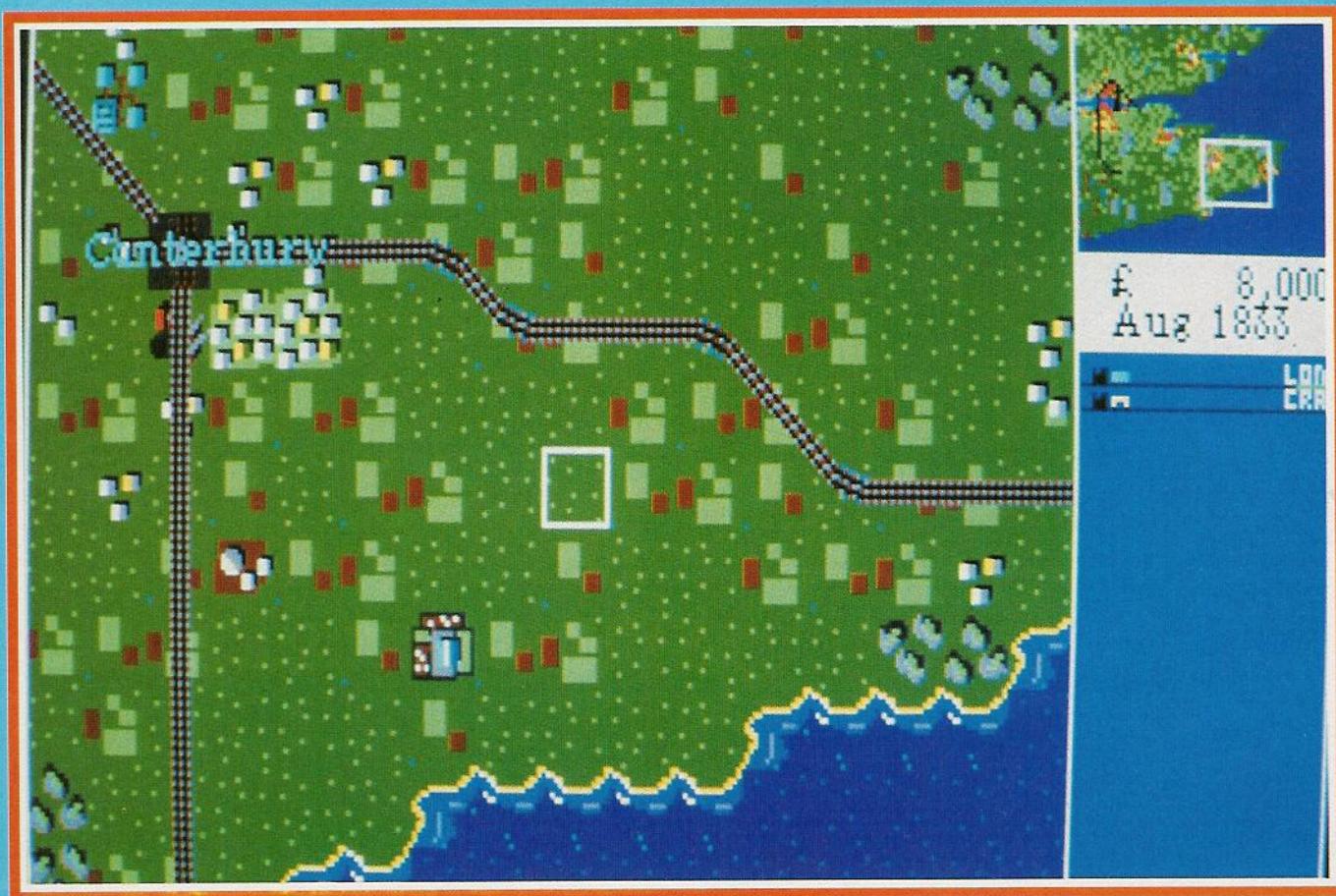
Après avoir choisi la région, vous devez choisir le niveau de difficulté, et seulement alors commencerez-vous à jouer. Vous êtes en possession d'une certaine somme d'argent et de 100% des actions de la compagnie au départ. Vous devez d'abord construire une station, si possible près d'une ville naissante. Ensuite, vous construisez votre première



ves est limité au début, mais au cours des décennies, de nouvelles machines vous seront proposées. Les marchandises et passagers transportés vous rapporteront de l'argent. Vous pouvez alors le réinvestir, soit pour entretenir votre matériel et le réactualiser, soit pour développer votre empire, soit pour spéculer en Bourse. De même, vous devez payer pour entretenir vos lignes et vos trains. Vous pouvez aussi développer vous-même des zones industrielles en construisant des usines.

Le jeu dans son ensemble...

Outre construire différentes lignes, vous avez accès à de très nombreux autres menus et options. Il y a tout d'abord toutes les options concernant la configuration du jeu (pause, vitesse variable du jeu, sauvegarde et bien d'autres). Il y a aussi les différents niveaux de cartes (échelles variables), permettant de voir une région particulière ou tout le pays. De même il y a les cartes stratégiques, où seuls les éléments d'ordre économique apparaissent (lignes ferroviaires, centres industriels, mines de charbons, puits de pétroles...). Ces cartes sont d'une importance cruciale, et



ligne et une deuxième station à l'autre bout. Il faut ensuite mettre en chantier le train qui parcourt cette ligne. Vous devez acheter la locomotive, puis définir le type des wagons qui y sont attachés. Il y a en tout plus d'une vingtaine de wagons différents (passager, postal, produits chimiques, pétroles, charbon, produits finis, coton, bétail...) et suivant la demande sur la ligne en question, vous devez utiliser les wagons correspondants. Le choix des locomoti-

en cliquant sur les divers éléments dessinés, vous obtenez de nombreux renseignements indispensables. En plus, vous devez gérer vos finances. Vous pouvez vendre vos actions ou acheter celles d'une compagnie concurrente. Vous retrouvez alors tous les phénomènes de spéculation boursière. De même, vous pouvez contracter un emprunt, avec des intérêts plus ou moins élevés.

Le système de jeu

Le système de jeu est comparable à celui de Sim City. Vous pouvez jouer à l'aide du clavier ou en combinant clavier et souris. Une bonne partie de l'écran est occupée par une carte régionale. En cliquant sur ses divers éléments, vous obtenez des renseignements. Si vous cliquez sur un élément topographique (plaine, montagne, forêt, rivière) ou



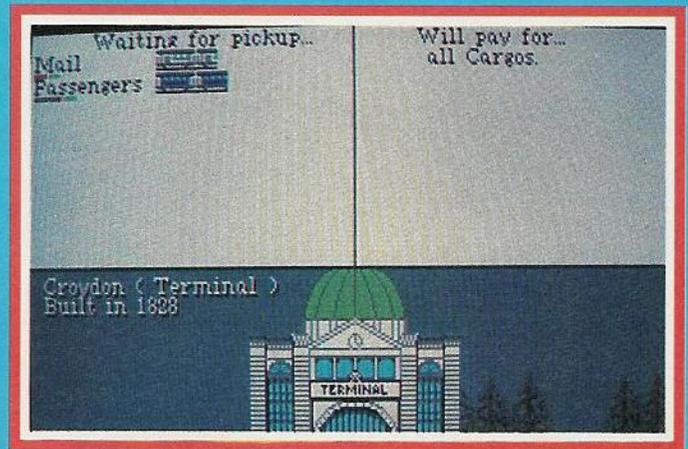
sur une région agricole (ferme), vous obtenez le prix de la parcelle de terrain et son type. Une option permet aussi de voir la dénivellation du terrain (cote de niveau), pour que vous puissiez choisir des zones peu élevées (cela revient moins cher). Si vous cliquez sur un élément économique (mines, villes, usines, ports, puits de pétrole, etc.), vous obtenez les mêmes renseignements avec en plus un bilan de ce que produit cette zone (charbon, pétrole, produits manufacturés...) et de ce dont elle a besoin (coton, charbon, passagers...). En examinant ainsi les zones proches de vos gares, vous saurez quels types de wagon il faut utiliser en importation et en exportation. Vous pouvez ainsi optimiser votre système ferroviaire.

Pour construire une ligne ferroviaire, vous devez utiliser le clavier numérique, chaque touche correspondant à une

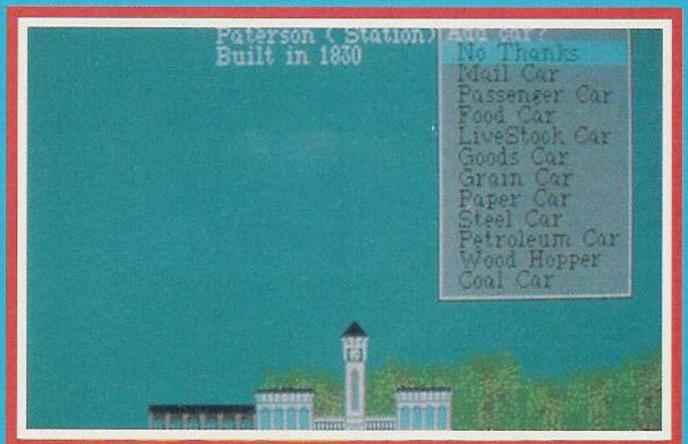


direction. Si vous passez sur une rivière, vous devez échauffer un pont (en bois, en pierre ou en métal) et en montagne, vous pouvez creuser un tunnel.

En cliquant sur une gare, vous obtenez la description de celle-ci avec les marchandises qui y sont en attente d'embarquement et les marchandises qui sont nécessaires en ville.

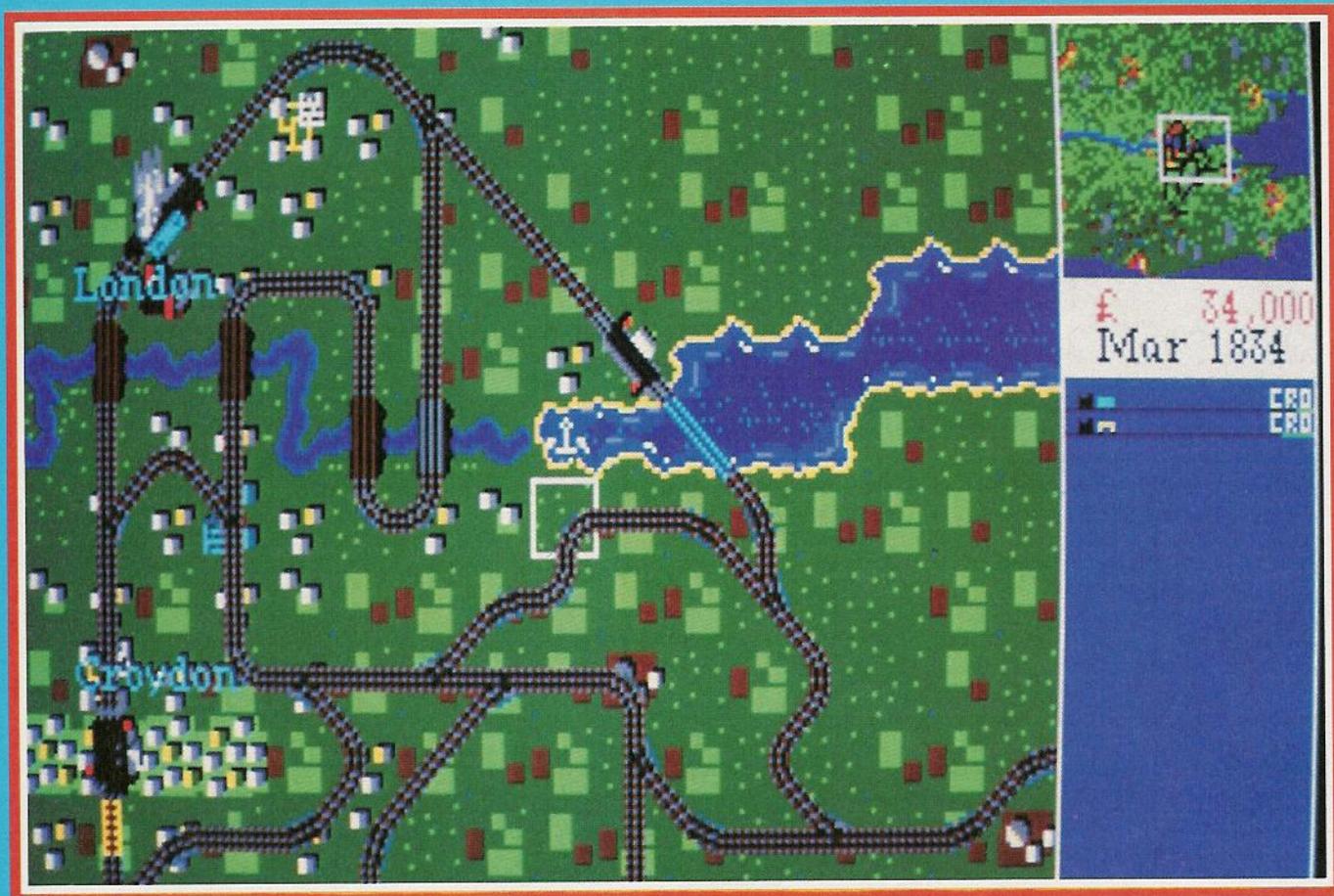


En cliquant sur un train, vous obtenez sa description technique (locomotive, wagons, vitesse, marchandises à bord...) et aussi son trajet. A chaque arrêt, vous pouvez modifier les wagons qui sont utilisés (pour répondre ponctuellement à la demande).



Les menus

En haut de l'écran, quelques menus déroulants permettent d'accéder à toutes les autres options. A noter le menu "rapports", qui vous donne des renseignements sur vos agissements, votre efficacité, sur l'histoire...



Graphismes...

S'ils ne sont pas extraordinaires, les graphismes sont cependant sympathiques, avec quelques animations et une représentation du terrain très claire. La souris permet de sélectionner la plupart des options et le système de jeu est relativement simple et surtout très pratique.



Un intérêt complexe

Très complet, ce logiciel offre beaucoup plus de possibilités que Sim City. Là aussi, vous pouvez avoir quelques problèmes (collision, concurrents déloyaux...), qui viennent pimenter le jeu. Cependant, en plus de la construction pure et simple (enfin presque), vous avez tout le côté gestion du capital et surtout gestion de vos trains. Heureusement, la documentation est à l'image du jeu, bien faite, claire et pratique. Une superbe réalisation pour un jeu passionnant, demandant stratégie, réflexion et intelligence. Le "must" du genre.

	PC
GRAPHISME	65%
ANIMATION	60%
SON	-
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	96%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 9/10 DOC : 9/10 MICROPROSE
PC (C-E-V-M): En vente	
ST : Non prévu	

FIREKING

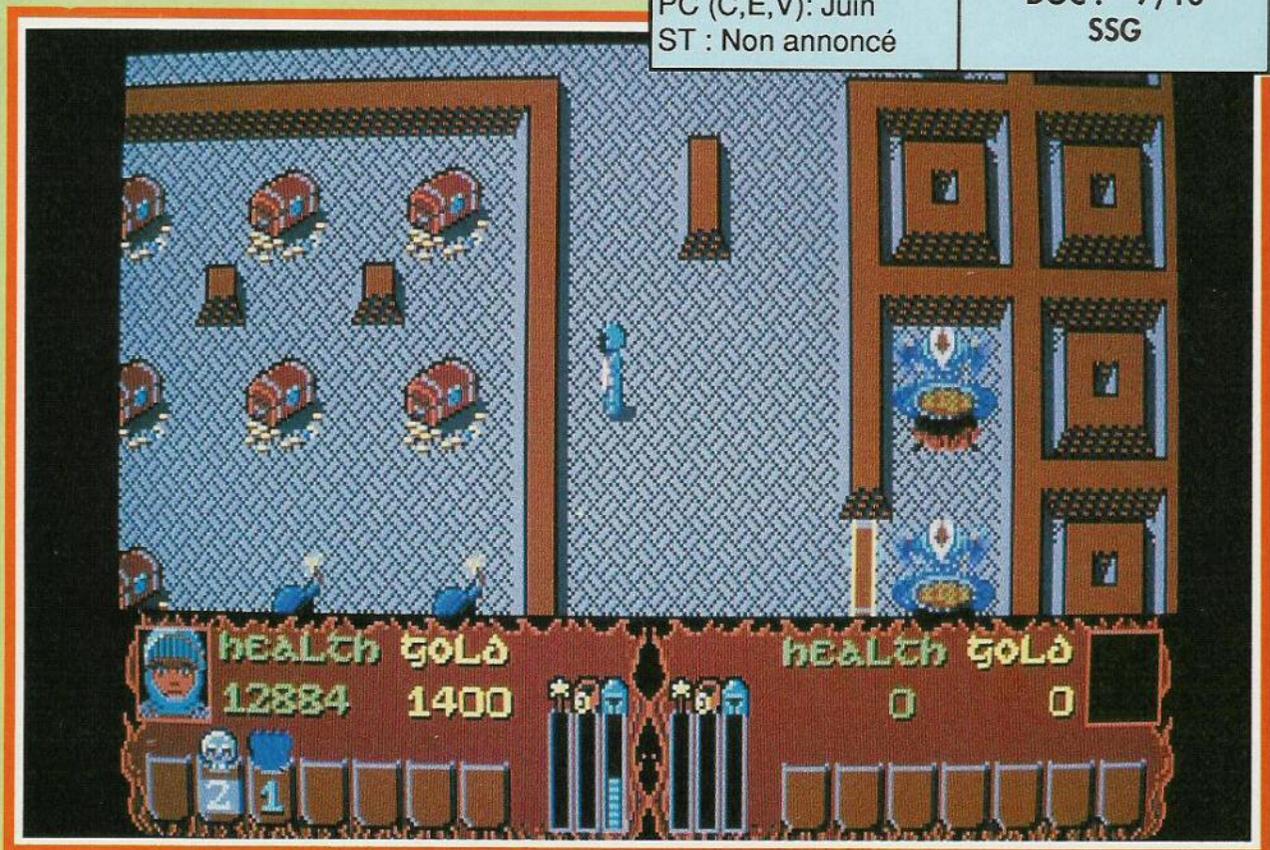


Avant de parler du jeu en lui-même, je tiens tout particulièrement à parler de sa présentation. Graphiquement, c'est à l'image d'un jeu, moyen. Par contre, pour une fois, la musique est formidable sur PC. Non, non, je ne plaisante pas ! La digitalisation est très bien faite et c'est un plaisir pour les oreilles que d'écouter cette présentation sur PC. Pour en revenir au jeu, il ressemble par bien des côtés au jeu Sorcerian, testé dans notre dernier numéro. Il s'agit en effet d'un jeu d'arcade/aventure, l'arcade primant énormément sur le scénario. Après avoir sélectionné votre personnage parmi les six proposés au début du jeu, vous partez à l'aventure, dans un monde médiéval, peuplé de fantômes, sorciers et monstres en tous genres. Se jouant entièrement au clavier ou au joystick, le jeu est très maniable, grâce à un système de jeu très simple. En plus des déplacements, vous pouvez en effet tirer (à vous de trouver une arme puissante), ou bien utiliser un objet, c'est tout. En touchant un personnage à l'écran ou certains objets, d'autres possibilités vous seront offertes (discuter, acheter, lire, répondre à une énigme, prendre un objet...). La simplicité du jeu et de sa gestion, font énormément penser à des jeux tels que Super-Wonderboy ou bien Son Son II sur console de jeu Nec, sauf que le terrain est vu du dessus. Les graphismes sont eux aussi très simples et c'est dommage, car avec de meilleurs graphismes, ce logiciel aurait pu devenir un bon jeu. Son grand intérêt reste que l'on peut y jouer à deux en même

temps, chacun dirigeant un personnage. Les deux joueurs se déplaçant dans la même fenêtre, la lisibilité devient alors critique. En résumé, un jeu agréable, facile, accessible à tous, pour peu que vous ayez des notions d'anglais.

	PC
SCENARIO	78%
GRAPHISME	40%
ANIMATION	59%
SON	68%
COMMANDE	70%
NIVEAU	B
INTERET	64%

Disponibilité AM : Non annoncé PC (C,E,V) : Juin ST : Non annoncé	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 SSG
---	---



DÉTRUISEZ OU SOYEZ DÉTRUIT.

VANUS

THE FLYTRAP

Dans un combat sans merci, vous affrontez des hordes d'insectes meurtriers, à travers 50 niveaux et 10 mondes différents. Votre survie dépend de votre capacité à maîtriser les commandes d'une super mouche et de l'habileté avec laquelle vous utilisez toute une gamme de super armes et bonus.

PHOTOS D'ECRAN DE
DIVERS FORMATS.

DISPONIBLE SUR
CBM AMIGA ET
ATARI ST

GREMLIN
GREMLIN - S.F.M.I. B.P.3,
ZAC DE MOUSQUETTE 06740,
CHATEAU NEUF DE
GRASSE, FRANCE.
Téléphone:
(1) 43 35 06 75

ILLUSTRATION:
PETER ANDRYS JONES
© G. EDWARDS LTD

NUCLEAR WAR



Un jeu à l'humour aussi noir que dévastateur sur la guerre atomique peut-il exister? Après avoir joué à Nuclear War, il n'y a plus de doute!

Après une introduction cataclismique, vous devez choisir le nombre de joueurs (1 à 4), et chaque joueur choisit un leader (Ayatollah Kookamanie, Ronnie Raygun, Jimy Farmer...).

L'ordinateur complète les équipes avec ses propres leaders afin de toujours avoir quatre participants. Les hostilités peuvent alors commencer.

Chaque leader doit, à son tour de jeu, déterminer l'action qu'il veut faire. Il peut développer l'industrie de son pays, ce qui permet d'avoir de plus grosses villes, donc d'attirer la population, et surtout de construire des avions, armes, missiles et autres engins dévastateurs. Il est également possible de faire de la propagande radio dans un pays ennemi, afin de faire venir de la population du pays en question jusqu'au vôtre. Avoir beaucoup d'habitants est un point essentiel de la stratégie de Nuclear War, car pour résister aux attaques nucléaires, il faut avoir le plus de monde possible!

Il est donc possible de lancer des raids aériens sur les villes ennemies, voire de lancer des ogives nucléaires. Pour éviter de s'en prendre deux fois plus en retour, il est conseillé de construire auparavant un système de défense, ce qui permettra peut-être de détourner les missiles ennemis de leur cible.

Bref, Nuclear War est un wargame simple d'utilisation, au thème facile d'accès et donc bon pour les débutants en la matière.

Graphiquement, Nuclear War est particulièrement réussi, avec des graphismes colorés et des animations de tous les côtés. Le jeu n'est pas mal non plus au niveau du son, mais ce qui est remarquable, c'est qu'il s'agit du premier wargame drôle, où le score se compte en millions de morts!





	AM
GRAPHISME	73%
ANIMATION	69%
SON	68%
COMMANDE	90%
NIVEAU	C
INTERET	85%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 8/10 DOC : 7/10 US GOLD
PC : Non annoncé	
ST : Non prévu	



TESTS PC ENGINE

PSYCHO CHASER

NAXAT SOFT 1 joueur



Dans Psycho Chaser, vous incarnez un robot qui doit détruire des ennemis venant à sa rencontre. En fait, si vous remplacez le robot par un vaisseau, vous obtenez alors un shoot'em up traditionnel du genre R-Type ou Gunhed. Le scrolling est comme d'habitude parfait et le jeu est très agréable. L'idée de prendre un robot est assez originale, mais le jeu reste connu et archiconnu.

Comme toujours, il plaira aux passionnés du genre, mais je lui préfère Gunhed.

J'ai oublié de vous dire que comme habituellement, des bonus vous permettent d'augmenter votre armement. Étonnant non ?

INTERET : 60%



SHANGHAI 2

HUDSON SOFT 1 joueur



Je pense que depuis la sortie de Shanghai sur micros, beaucoup de gens ont découvert le jeu de mah-jong. Bien que cela me semble assez difficile, je vais tenter de vous expliquer les règles de Shanghai. Cela risque d'être folklorique.

Sur votre écran, des dominos sont entassés. Ne vous laissez pas impressionner par les dessins qui sont dessus, ils n'ont rien de compliqué. Chaque dessin se retrouve sur deux ou quatre dominos. Il suffit de les mettre par paires pour les enlever de l'écran. Le but du jeu étant de parvenir à enlever tous les dominos. Pour l'instant, c'est simple, mais ce n'est pas tout. En effet, vous ne pouvez retirer que les dominos qui peuvent bouger latéralement, et qui n'ont rien pour les bloquer au-dessus. Ainsi, les dominos des côtés droit et gauche peuvent être retirés, alors que ceux du haut et du bas doivent attendre de pouvoir glisser par la droite ou par la gauche. J'espère que vous m'avez suivi, sinon il existe des livres traitant du sujet qui vous permettront de comprendre la règle.

Toujours est-il que ce jeu est un jeu de réflexion (NDLR: Tu as toujours été très observateur!). Dès le début du chargement, une musique provenant du CD Rom distille un son reposant et apaisant, qui vous mettra dans les meilleures conditions pour entrer dans le jeu. Une page d'options vous permet de régler les paramètres du jeu, tels que la vitesse de déplacement du curseur, le niveau de difficulté, le choix des dessins sur les dominos et le niveau de jeu. Une fois cela réglé, dès que les dominos sont posés, vous avez accès à des menus qui vous permettent de choisir le type de jeu (marathon ou contre la montre), ainsi que différentes "donnes" de dominos. Chacune de ces donnes porte un nom d'animal typiquement chinois comme "dragon, scorpion, singe..."

Le dernier menu, lui est le plus important. Il vous permet d'obtenir un coup de main de la console, qui vous indique alors les dominos qu'il est possible de retirer. Il vous permet aussi en cas de blocage de revenir autant de coups en arrière que vous le souhaitez. Il vous permet aussi de recommencer le tableau au début. Graphiquement, Shanghai II se rapproche de la version Amiga, et dépasse cette dernière de très loin au niveau musical, mais cela uniquement grâce à la présence du son "laser". Les mordus du genre doivent absolument se le procurer, mais attention, car aussi beau qu'il soit, ce jeu est quand même beaucoup trop cher.

INTERET : 85%

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

ULTIMA Games



21 rue de Turin
75008 Paris

Métro Rome-Liège-Europe

Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

VENTE REPRISE ECHANGE

Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

+ LOCATION DES JEUX POUR LA CONSOLE NEO GEO SNK

Consoles, accessoires

Coregraphx	1490F
Coregraphx + 1 jeu	1590F
Coregraphx + 2 jeux	1690F
Coregraphx + 3 jeux	1790F
Supergraphx	2490F
Supergraphx + 1 jeu	2890F
XE1 pro joystick	750F
Explorer 1 joystick	590F
Joystick infrarouge	490F
Doubleur joystick	199F
Quadrupleur joystick	249F
Correcteur de couleur	350F

Jeux Nouveautés

Xevius	390F
Soccer	390F
Grand Zort	390F
Fort of Nicholas	390F
Space adventure	390F
Free dust story	390F

SEGA MEGADRIVE

Mégadrive + 2 jeux	1890F
Two in One joystick	590F
Joystick universel	390F

Jeux Nouveautés

DJ boy	450F
Monaco GP	450F
Batman	450F
Final Blow	450F

Plus de 30 titres neufs ou d'occasion en stock

SEGA 8 BITS

Sega Master system + 1 jeu	749F
Sega Master system Plus	1049F
Sega Super Master	1399F
Light Phaser	269F

Jeux nouveautés

Basketball nightmare	295F
Dead angle	295F
Golden Axe	325F
Altered Beast	325F
Dynamite Dux	325F
Ghostbusters	295F
Shinobi	325F
Scramble spirits	295F
YS	325F

Consoles, accessoires

Nintendo Console simple	690F
Nintendo Action Set	990F

Jeux Nouveautés

Castle Warrior	395F
Air Wolf	395F
Dragon ball	395F
Goonies II	395F
Ghost n'Goblins	395F
Life force	375F
Megaman	375F
Rygar	395F
Robo warrior	395F
Super Mario 2	395F

EN EXCLUSIVITE
CONSOLE NEO GEO SNK
16 bits, Motorola 68000 + Z80,
65536 couleurs -> 3990 Francs
jeux: Magic Road, RIDING HERO, NAM,
BASEBALL PRO, TOP PLAYGOLF, DE 42
A 60 MB DE SOFT EN CARTOUCHE

ATARI LYNX

LYNX + 4 jeux	1790F
Electroc	280F
Blue Lightning	280F
Gates of Zendocon	280F
Chip's Challenge	280F
Gauntlet	280F
Rampage	280F
ATARI 800XL	189F
ATARI 2600	490F

PROMOS DU MOIS

NEC PC 1 + 1 jeu	1490F
Monster path (Nec)	180F
Dragon Spirit (Nec)	180F
Mr Komatsu (Mégadrive)	250F
Joystick pro 1	440F
CD ROM NEC	NC

LES PLUS ULTIMA GAMES
Nouveautés chaque semaine en exclusivité
Le plus vaste choix Les meilleurs prix
Rachat comptant de tous les consoles et jeux Nec, Sega, Atari, Nintendo

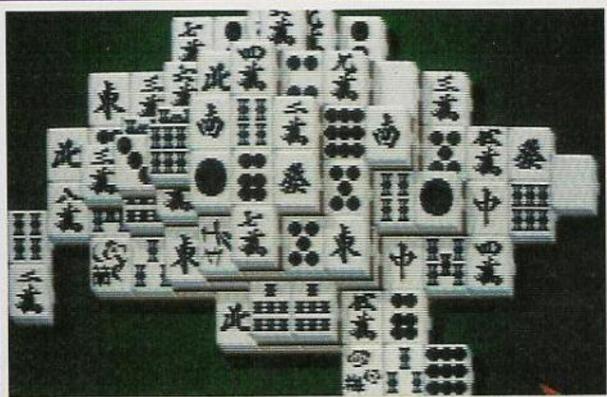
Le CLUB ULTIMA GAMES
Pour l'ouverture du Temple nous vous offrons en
Mai la carte Ultima Games (prix 100F), vous
bénéficiez ainsi de remises, des nouveautés en
priorité, de la possibilité de procéder aux échanges
et de gagner un jeu gratuit pour l'achat de 5 jeux.

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:				

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont TTC, les promos ne sont pas cumulables



SPLATTER HOUSE

NAMCO 1 joueur

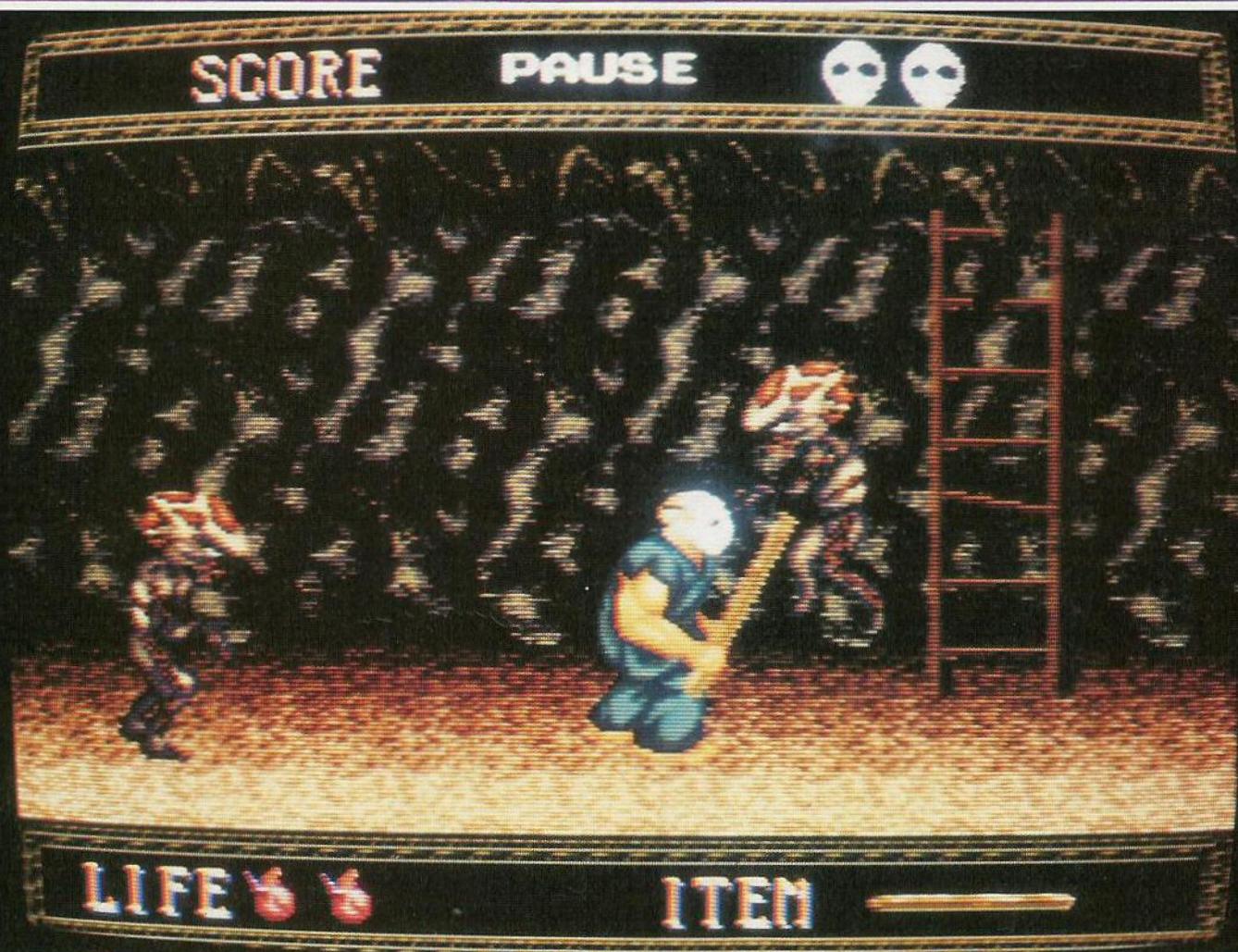


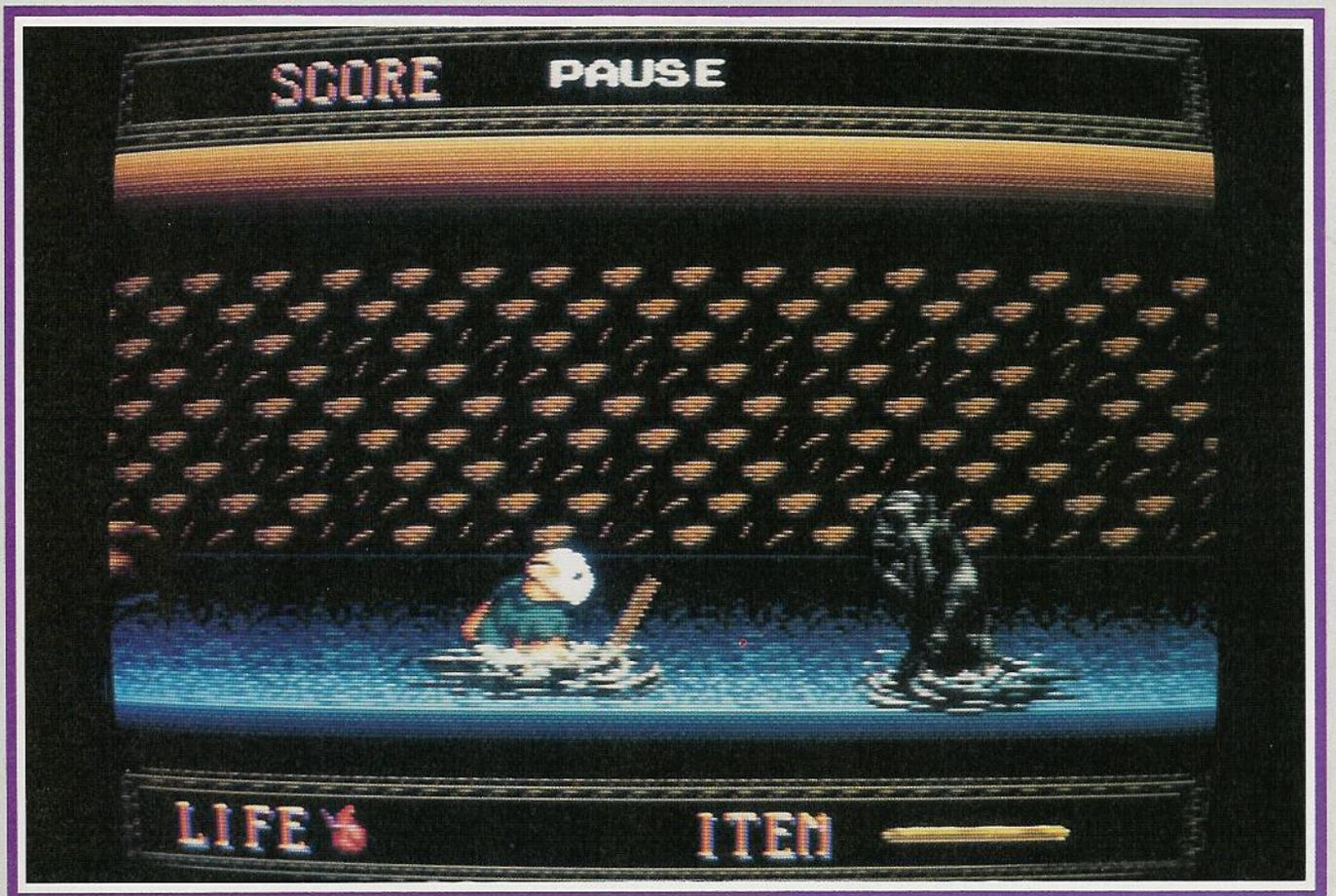
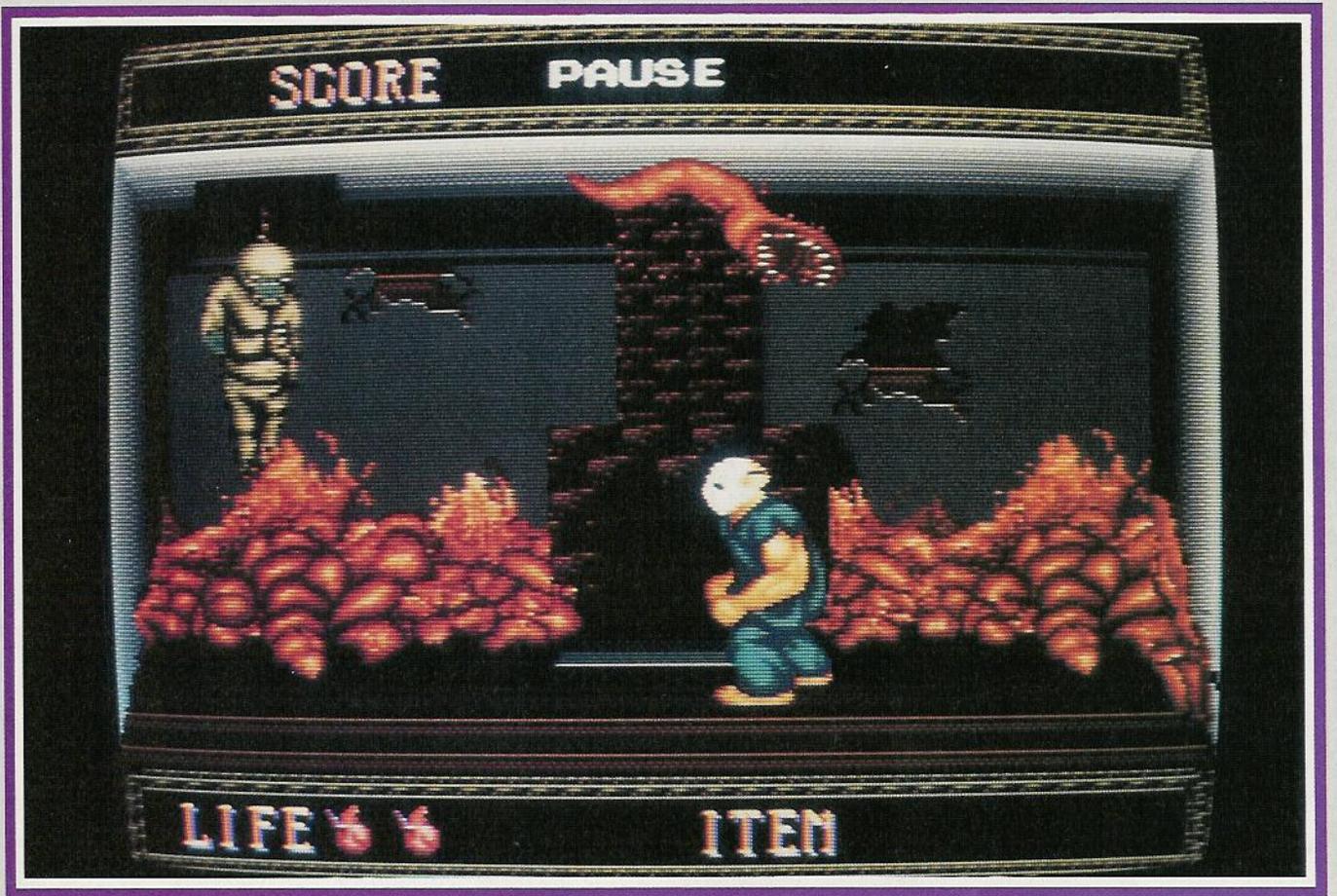
Vous jouez ici le rôle d'un méchant qui doit lutter contre de plus méchants encore. Largement inspiré de Vendredi 13, le héros est un grand colosse avec un masque sur la figure. Les arts martiaux n'ont pour lui aucun secret et il devra se défaire de toutes sortes d'ennemis gluants et répugnants, grâce à ses poings et à ses pieds. Toutefois, si en chemin Jason trouve des armes, il pourra toujours les ramasser afin de les utiliser contre ses ennemis. Ses ennemis, parlons-en: des zombies tout droit sortis de la nuit des morts vivants, des cadavres qui vomissent un liquide acide faisant des mares que Jason devra sauter, des monstres ayant subi des mutations génétiques. Si notre héros réussit à éliminer toute cette racaille qui en-

combre son chemin, il se retrouvera alors dans une pièce, où les meubles et les accessoires qui la composent prendront vie et l'attaqueront. Certains passages sont remplis de lames qui tournent sur le sol, et Jason devra faire preuve de sang-froid pour les traverser sans se faire toucher.

Graphiquement, ce jeu est très bien fait et les créatures sont répugnantes à souhait. Les armes sont très diversifiées, et vont du morceau de bois au fusil à pompe, en passant par les cailloux que vous pouvez lancer sur les ennemis. Les ennemis eux aussi sont très diversifiés, et ils ont vraiment de sales têtes, tout au moins quand ils ont des têtes, car le premier gros ennemi, lui, a un sac au-dessus du cou et vous attaque à l'aide d'une tronçonneuse. Un jeu amusant et assez difficile.

INTERET : 81%



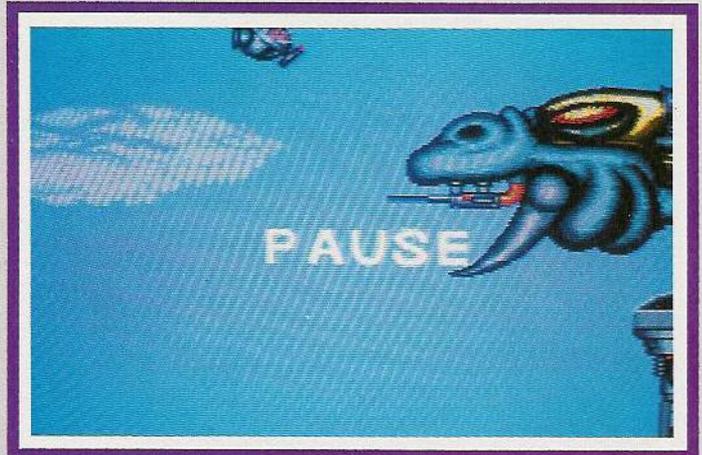


BARUMBA

NAMCO 1 joueur



Barumba est un nouveau shoot'em up. Mais celui-ci a une chose en plus. Vous dirigez une sphère dont les canons peuvent tourner sur 360 degrés. Vous devez suivre le scrolling de l'écran et éviter de vous faire prendre dans des culs-de-sac. Vous devez détruire toutes sortes d'ennemis qui vont du vol de canards aux méduses, en passant par des pluies d'astéroïdes et des scorpions. Certains de ces ennemis laissent des bonus vous fournissant des réserves d'énergie pour vos armes. Les boutons 1 et



POWER DRIFT



ASMIK 1 joueur



Power Drift, la plupart des lecteurs de Gen4 doivent le connaître. En effet, ce jeu a été testé il y a quelque temps sur nos micros. Sur la Nec, il est un peu mieux fait, même si les décors sont encore un peu fouillis. Parfois, on a du mal à voir où l'on est et l'abondance de couleurs vives dérange un peu. Mais le jeu est quand même très plaisant et supérieur aux versions ST et

Amiga. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, ou qui ne lisent pas à fond notre magazine, si toutefois il en existe, sachez que Power Drift est une course de voitures qui se déroule sur des pistes assez accidentées. Le but du jeu est de parvenir à la fin de la course en étant dans les trois premiers, faute de quoi vous serez éliminé. Les premières courses sont relativement simples à gagner, mais à partir de la quatrième, c'est une autre paire de manches.

INTERET : 53%

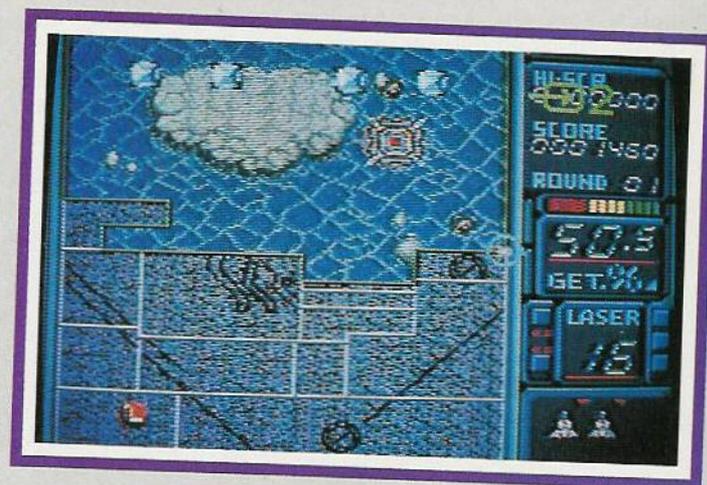
VOLFIEV

TAITO 1 joueur



Ce jeu est connu sous le nom de Qix sur ordinateurs et dans les salles d'arcade. Le but, il est très simple à comprendre, mais pas tellement à expliquer. Vous dirigez un petit vaisseau et devez décrire des rectangles et des carrés en partant d'un bord de l'écran. Chaque figure terminée occupe un pourcentage de l'écran. Vous devez donc arriver à dépasser 75% de l'écran, sans que les ennemis qui traînent dans cet écran ne touchent votre tracé avant que vous ayez terminé celui-ci. Vous pouvez enfermer des bonus dans vos figures (les carrés et les rectangles), et ceux-ci vous permettront d'obtenir un laser ou d'autres armes. Plus vos figures dépassent les 75% et plus vos bonus sont importants. Une petite astuce consiste à faire de toutes petites figures, afin d'enfermer l'ennemi dans l'espace le plus restreint sans toutefois clore cet espace, et une fois son espace diminué vous fermez et le tour est joué. Me suis-je bien fait comprendre? Un bon jeu, mais qui n'a pas eu le succès escompté.

INTERET : 55%



FORMATION SOCCER

1 à 4 joueurs



Il est superbe!!! Je vais vous faire baver, car malheureusement ce jeu est arrivé en trop petite quantité et il n'y en a pas eu pour tout le monde. Mais avec un peu de chance, entre le moment où j'écris ces lignes et la sortie du numéro de juin de Gen4, le jeu sera à nouveau disponible.

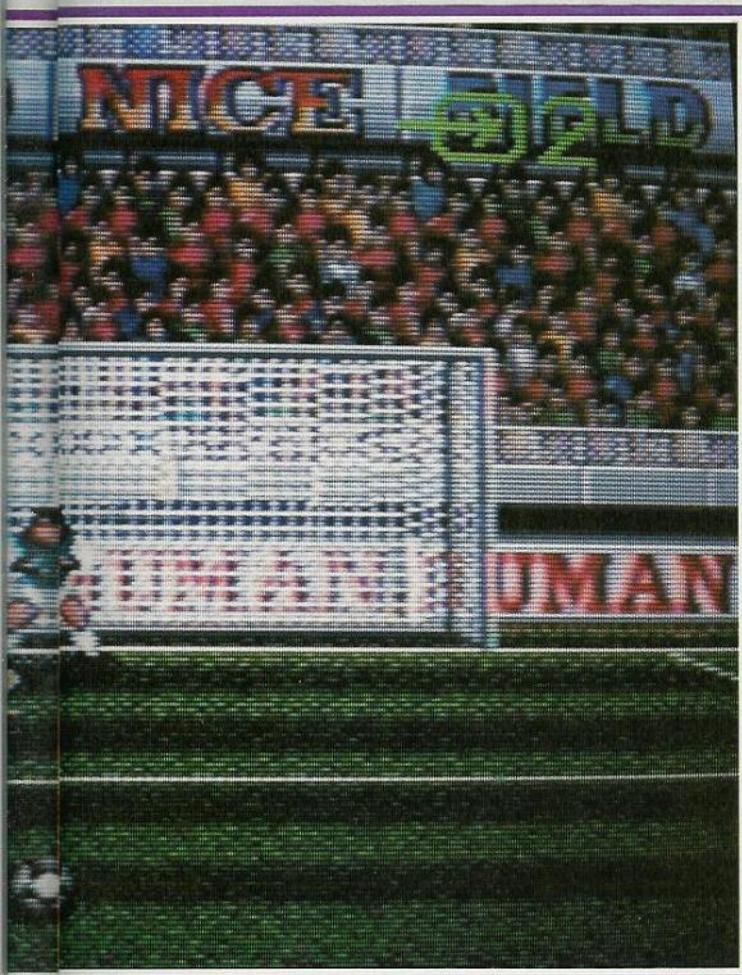
Après la page de présentation, vous avez la page de sélection des options. Première option, le nombre de joueurs: un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre, ou les deux contre l'ordinateur ou encore deux contre deux. Ensuite, le choix de la commande du gardien de but: automatique ou manuel. Dans le premier cas, vous n'avez pratiquement rien à faire et dans l'autre, vous dirigez le goal à l'aide de la manette. Vient ensuite le choix de vos équipes. Là, un grand nombre de pays sont disponibles. Vous avez le choix ensuite entre exhibition et Coupe du Monde. Il ne vous reste plus maintenant qu'à choisir la durée des mi-temps et c'est parti.

Maintenant, passons aux commandes des joueurs. Lorsque vous êtes en possession du ballon et que vous voulez faire une passe, en pressant la touche RUN vous sélectionnez le joueur auquel vous allez envoyer la balle. Les passes se font à l'aide du bouton de tir 2. Le bouton 1 lui sert à tirer. Les deux boutons de tir servent aussi à intercepter le ballon, soit en faisant des amortis de la poitrine, soit en tacklant les joueurs adverses. Suivant la position du joueur et le bouton sur lequel vous appuyez, vous avez également la possibilité de faire des retournés. En fait, presque tout y est. Je terminerais en ajoutant qu'il est possible de donner de l'effet à vos balles en inclinant le joystick au moment du tir. Je ne peux pas vous dire si ce jeu est meilleur que Kick Off, car je n'ai pas assez pratiqué Formation Soccer pour porter un tel jugement, mais ce que je peux dire, c'est que si Kick Off n'existait pas, ce serait sûrement la meilleure simulation du genre sur micros et consoles. A quatre, ce jeu risque d'être une source de rigolade et de disputes, car les premières parties sont loin d'être évidentes et il faut un long entraînement pour pouvoir tirer profit de toutes les possibilités de Formation Soccer.

Un petit post-scriptum... Je ne sais pas si en prenant l'équipe du Portugal il est possible de rentrer des buts de la main. Mais je ne vois pas pourquoi ce serait impossible, car le jeu est si près de la réalité...

INTERET : 96%





SOKOBAN

1 joueur



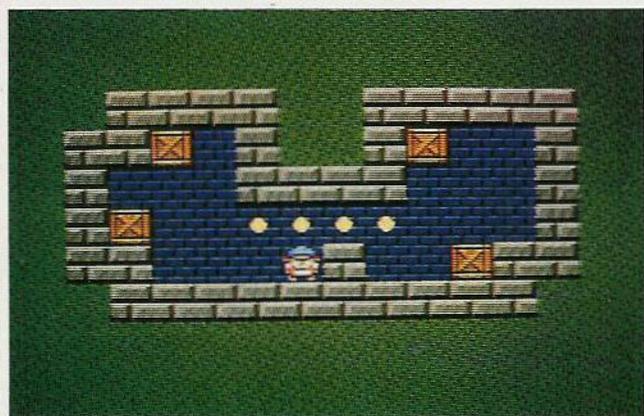
Sokoban est un jeu assez étrange et qui peut aussi bien plaire à certains qu'énervé les autres. Le but du jeu est simple : vous devez pousser des caisses afin de les placer sur les marques prévues à cet effet. Jusque-là, rien de bien sorcier, mais vous ne pouvez en aucun cas tirer ces caisses. Ce qui fait qu'il vous faudra bien étudier votre coup pour parvenir à terminer un tableau.

Ces tableaux eux, sont en très grand nombre et j'en veux

pour preuve le mot de passe pour le 247e tableau que mon copain et voisin a eu la gentillesse de me révéler.

Côté manèment, vous avez un bouton qui vous sert à accélérer quand vous ne poussez pas une caisse, un autre vous permet de revenir en arrière en cas de mauvaise manœuvre. Les autres font apparaître les options. Celles-ci vous permettent de recommencer le tableau, entrer un mot de passe pour vous rendre au niveau désiré, et aussi de zoomer l'écran afin de voir le tableau en entier.

INTERET : 59%



BEBBALL

HUDSON SOFT 1 à 2 joueurs



Beball, c'est génial. Vous incarnez une petite fille qui doit pousser des boules de différentes couleurs jusqu'à des cases. Etant entendu que chaque couleur de boule correspond à une case. Le tout serait simple, si vous ne deviez vous méfier des divers animaux qui traînent dans les labyrinthes. Pour vous défendre, vous pouvez alors pousser les boules avec violence, pour qu'elles percutent ces animaux. Certains de vos ennemis doivent être atteints plusieurs fois avant de disparaître, mais ils ne meurent pas définitivement et ne tarderont pas à réapparaître. Vous pouvez aussi pratiquer des ouvertures dans les murs en lançant les boules contre les parois. Parfois, les cases ne sont pas visibles et ce n'est qu'en ramassant un bonus que vous pourrez les faire apparaître. Certains bonus vous permettent de tuer tous les ennemis d'un seul coup, d'autres de les arrêter durant quelques secondes. Chaque tableau terminé vous donne accès à un code. Bien pratique pour ne pas avoir à recommencer depuis le début. Le seul problème, c'est de ne pas perdre la liste de vos codes.

INTERET : 76%



BLUE BLINK



HUDSON SOFT 1 joueur



J'ai découvert récemment que ce jeu était tiré d'un dessin animé qui sévit sur la Cinq. Malheureusement, ou heureusement, je ne sais pas encore, je ne suis arrivé que pour le générique de fin de l'épisode. Mais je ne vais pas vous raconter toute ma vie. Quoique, si vous insistez...

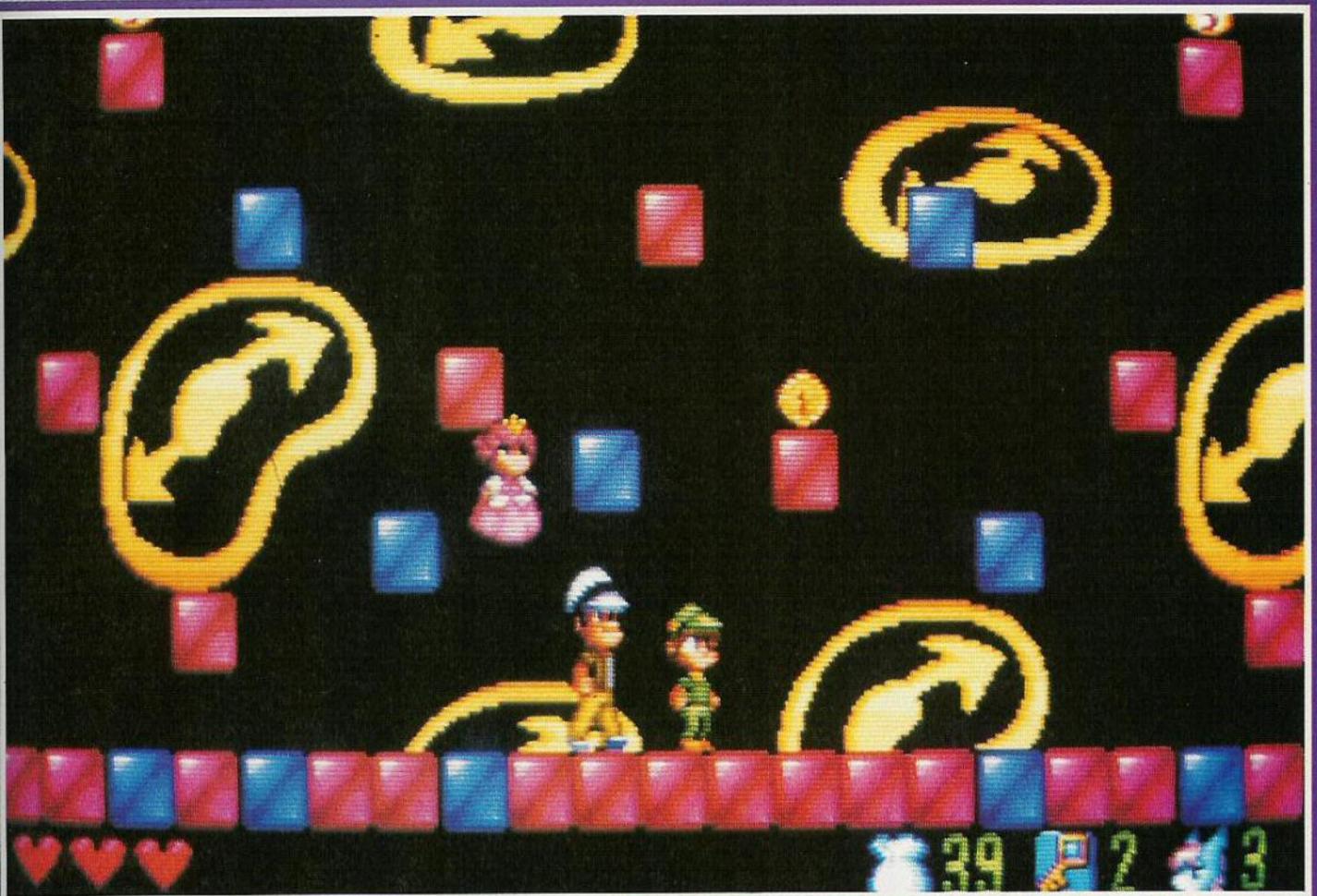
Enfin toujours est-il que vous avez là un jeu qui reprend le style Mario Bros. Vous conduisez un camion qui arrive dans une ville. Cette ville est composée de plusieurs quartiers, et dans l'un de ces quartiers se trouve une porte cadenassée. Arrivé dans le premier quartier, vous dirigez alors un petit groupe de trois personnages. Vous devez conduire ces trois héros à travers de nombreux pièges en ramassant les objets qui vous seront peut-être utiles. Des clés vous permettent d'ouvrir des coffres, d'autres bonus vous rendent immortel pendant quelques secondes, d'autres immobilisent vos adversaires et d'autres encore tuent tous ceux qui sont présents à l'écran. Chacun des personnages que vous choisissez de diriger possède des caractéristiques. Ainsi, un héros sautera plus haut que les autres, un autre possédera une arme plus efficace... Il vous faut découvrir la clé qui ouvre le cadenas (le plus souvent, elle apparaît après que vous ayez tiré sur un endroit précis du décor). Une fois cette clé découverte,



vous devez vous rendre dans le quartier où se trouve la porte cadenassée, et entrer pour livrer bataille au monstre qui tenait la ville sous son emprise. Une fois celui-ci détruit, il ne vous reste plus qu'à vous rendre à la ville suivante et l'aventure continue. Comme toujours, on retrouve les mêmes graphismes que dans les jeux japonais. A croire qu'ils pensent que nous sommes tous fait pareil, avec la même tête. Cela dit, le jeu est très amusant et très prenant. Moi, je l'adore!

Dernière minute... J'ai enfin vu ce dessin animé et c'est nul. Je me suis même forcé à en regarder un deuxième épisode. Je préfère de loin le jeu.

INTERET : 89%



TESTS SUPERGRAFX

GRAND ZORT

HUDSON SOFT 1 ou 2 joueurs

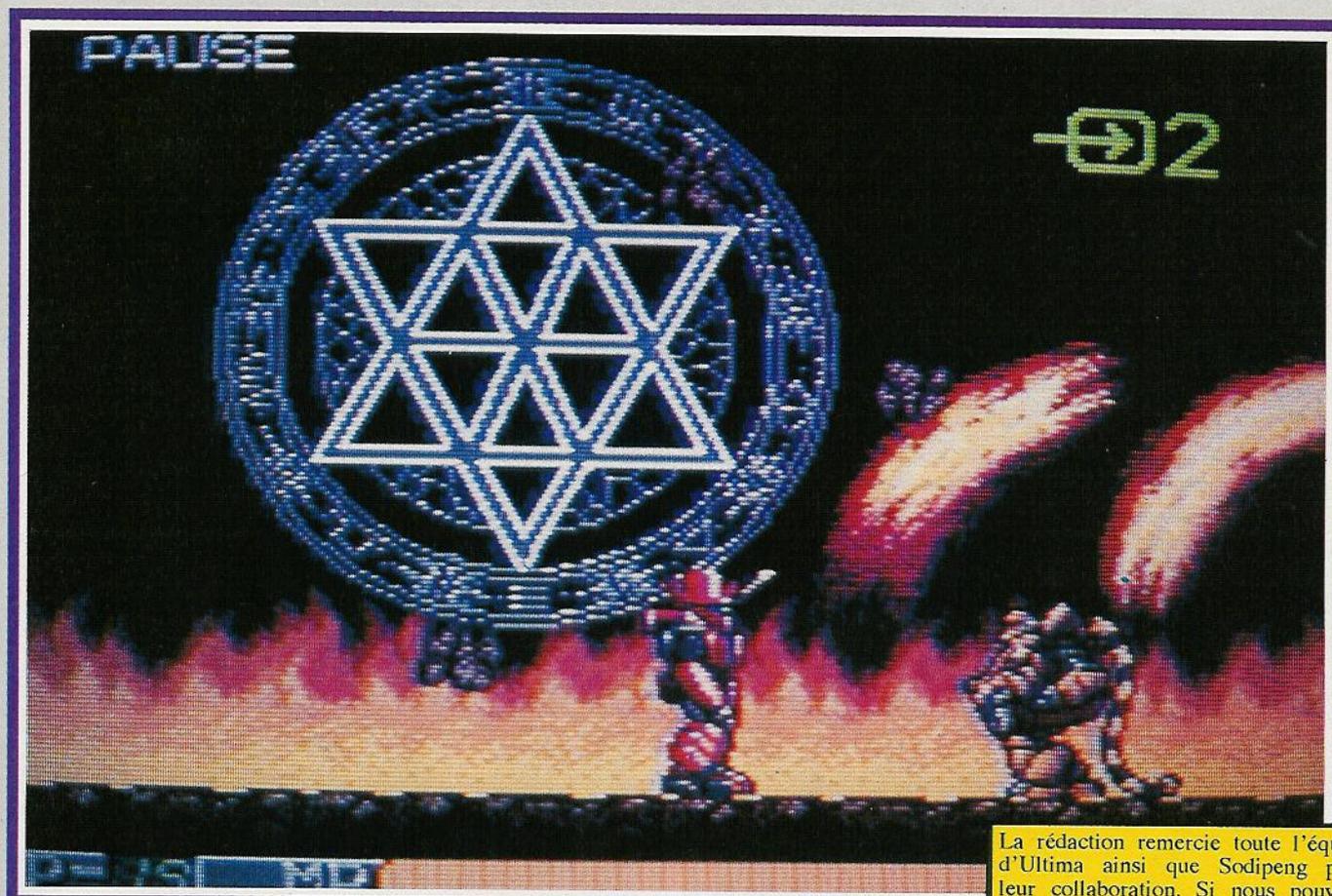
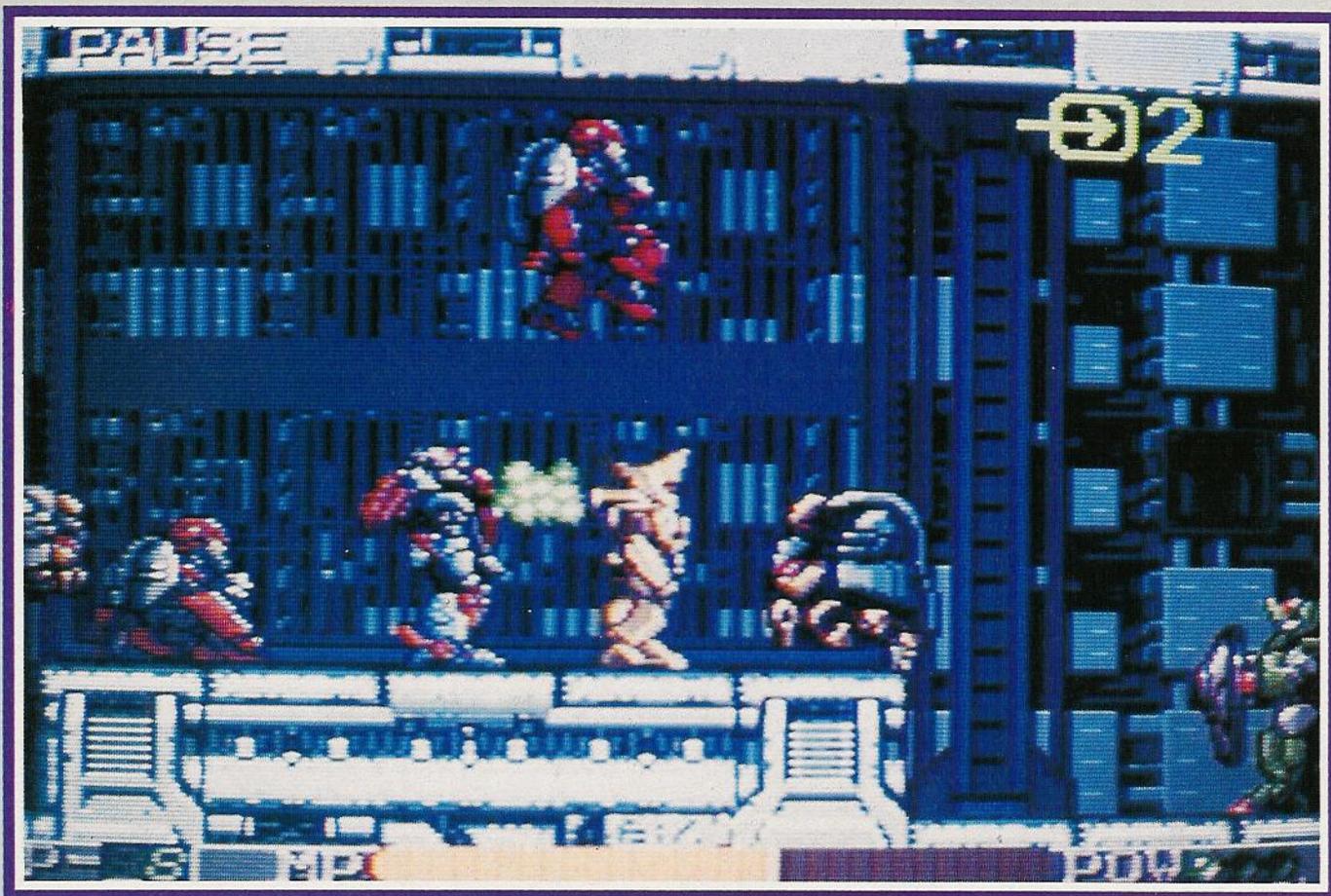


Enfin en voilà un. Un quoi ? Eh bien un jeu pour cette superbe machine qu'est la SupergraphX. Ce logiciel va vous faire craquer. Personnellement, je me le suis offert uniquement parce que c'était le premier jeu en vente pour Nec 2. Je l'avais même acheté sans le voir (NDLR: Toujours aussi réfléchi à ce que je vois!). Mais après l'avoir essayé, je m'en serais voulu d'être passé à côté de ça. Il est superbe, il est magnifique et n'ayons pas peur des mots, c'est le plus beau jeu qu'il y ait sur console.

Mais parlons un peu de cette perle. Vous dirigez un personnage en armure un peu comme un bioman. Mais ce héros peut changer d'armure et ainsi avoir de nouveaux pouvoirs. Avec l'armure rouge, votre personnage donne des coups d'épée et peut faire trembler le sol. Avec l'armure verte, son arme change et l'épée devient alors un arc, alors que son armure lui permet de voler durant un court moment. L'armure bleue change l'arme que vous possédez en une lance. Vous avez alors un champ de force en forme de bulle tout autour de vous. Pour détruire vos adversaires, vous devez leur donner des coups avec vos armes ou encore leur sauter dessus. Mais je vous déconseille la dernière solution qui est vraiment risquée. Vous vous promenez donc dans un décor superbe et devez éliminer les personnages qui viennent à votre rencontre. Certains donnent des coups d'épée et d'autres vous lancent des projectiles. De temps à autres, un lapin arrive et si vous détruisez celui-ci, il laisse en disparaissant une pastille d'énergie. Arrivé au bout du chemin que vous avez à parcourir, vous tomberez face à une créature (ou plusieurs) qu'il vous faudra mitrailler sans relâche jusqu'à sa mort. Les monstres qui gardent l'accès au niveau suivant ne sont pas trop difficiles à détruire, et il vous suffira d'observer un peu leurs déplacements pour arriver à vous en débarrasser. Un conseil: fouillez bien à fond chaque niveau, car vous y trouverez des bonus qui vous donneront des vies supplémentaires (il n'est pas rare d'arriver à posséder quinze à vingt vies) ou des bonus qui augmentent la protection de votre armure. Celle-ci sera alors argentée ou dorée, suivant le bonus que vous récolterez. Les scrollings sont de toute beauté et les décors de ce jeu rappellent un peu ceux de Shadow of the Beast (NDLR: Tu exagères un peu!). Le quatrième niveau du jeu se passe dans la jungle et là, on se rend vraiment compte de la puissance de la SupergraphX. Certains des monstres qui terminent un niveau sont vraiment simples à détruire, pour peu que vous ayez pris le bon personnage, mais d'autres ne sont pas évidents et pour certains, il vous faudra attendre qu'ils sautent pour vous retrouver en dessous afin d'atteindre une partie de leur anatomie que je ne nommerais pas ici.

INTERET: 94%





La rédaction remercie toute l'équipe d'Ultima ainsi que Sodipeng pour leur collaboration. Si nous pouvons parfaitement suivre l'actualité des consoles Nec, c'est un peu grâce à eux!

GRAND CONCOURS SODIPENG

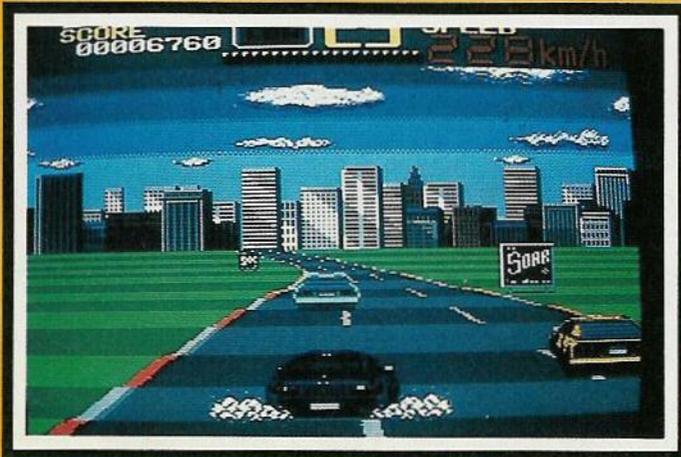
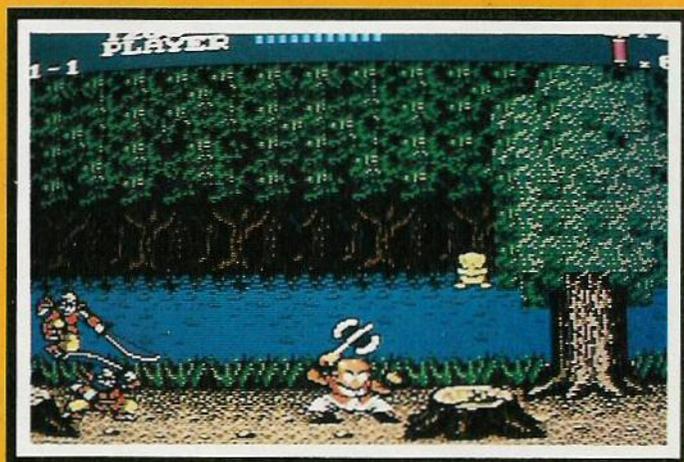
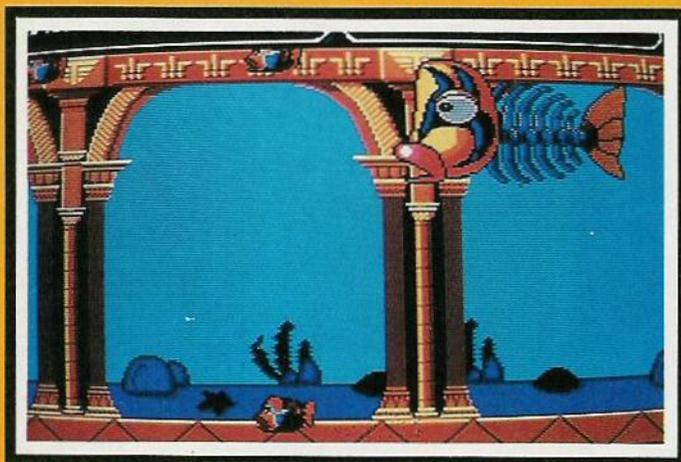
**Gagnez deux
Coregrafx!**



**Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez
d'une console? Ne cherchez plus!**

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper *Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



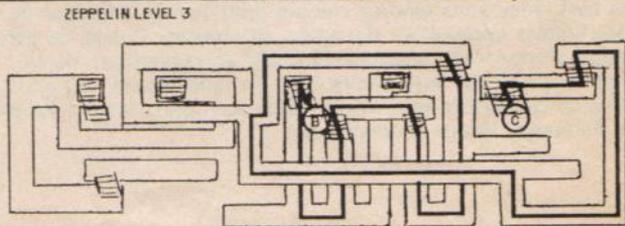
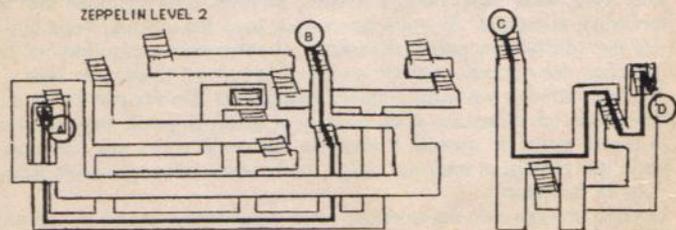
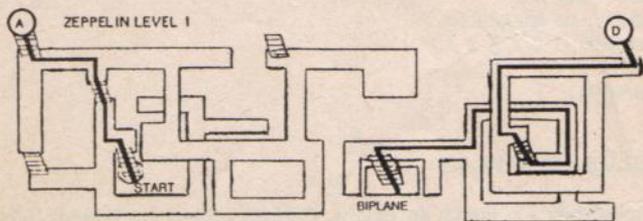
STY WARS



UNREAL



PLANS DU ZEPPELIN



GUIDE DE L'AVENFOU N°3

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Comme tous les jeux d'aventure de Lucasfilm Games, Indiana Jones & The Last Crusade peut être terminé de bien des façons. Afin de vous aider à terminer ce jeu, ou à en découvrir toutes les facettes si vous l'avez déjà terminé une fois, nous vous proposons dans ce carnet des aides détaillées pour chaque lieu, ainsi que des plans!
Que demander de plus?

Quand vous êtes bloqué, cherchez dans le guide une question se rapportant à votre problème, et regardez dans un miroir pour obtenir des astuces. Si vous ne voulez pas avoir la réponse immédiatement, ne lisez que la première astuce, et ainsi de suite jusqu'à tout savoir!

Barrage 7

Garde: "S'il vous plaît, sortez de cette voiture luxueuse."

Décors: un lac

Maison: une cabane

Dialogue: 1

CC: C

Corruption: 150 marks

Barrage 8

Garde: "Halte! Quittez votre voiture et venez ici"

Décors: un lac

Maison: un immeuble

Dialogue: 1 2 2 2 2 1

CC: B

Corruption: 1

VOLER EN BIPLAN

Lorsqu'Indy s'échappe de Berlin, il devra utiliser un biplan. Indy pilote l'avion alors qu'Henry tente de descendre les avions ennemis. Plus vous descendez d'avions, et plus vous avancez sur le territoire allemand. Si vous descendez tous les avions, vous finirez par tomber en panne d'essence et retrouverez rapidement le plancher des vaches... Pas de panique, Indy s'en tirera très bien.

Au tout début, vous vous rendrez compte qu'il n'est pas facile de descendre les ennemis. A ce propos, il serait sage de sauvegarder la partie avant de monter à bord du biplan. Il n'y a pas une stratégie qui marche à tous les coups, mais voici celle que nous trouvons la meilleure:

Essayez toujours de commencer avec votre avion centré à l'écran. C'est facile au début, puisque vous commencez au centre, mais plus tard, vous vous rendrez compte qu'il faut se dépêcher de se repositionner après avoir descendu un ennemi. Quand un avion ennemi s'approche, regardez la croix se rapprocher de lui. Il s'agit du point que vise Henry avec sa mitrailleuse. Juste avant que la croix n'arrive sur l'avion, faites décrocher l'avion! La plupart du temps, Henry le descendra.

CC: C
Corruption: I

Barrage 2

Garde: "Halte! Venez ici immédiatement."
Décors: un lac
Maison: un immeuble
Dialogue: 2 3 1
CC: A
Corruption: 150 marks

Barrage 3

Garde: "S'il vous plaît, sortez de cette voiture luxueuse."
Décors: un lac
Maison: une cabane
Dialogue: I
CC: B
Corruption: 50 Marks

Barrage 4

Garde: "Halte! Venez ici immédiatement."
Décors: une colline
Maison: un immeuble
Dialogue: 2 1 1 1
CC: C
Corruption: I

Barrage 5

Garde: "Stop. Venez jusqu'ici!"
Décors: une colline
Maison: une cabane
Dialogue: 3 3 2
CC: A
Corruption: 50 marks

Barrage 6

Garde: "Halte! Quittez votre voiture et venez ici"
Décors: un lac
Maison: un immeuble
Dialogue: 1 2 2 3 1
CC: D
Corruption: I

AIDES

ÉTATS-UNIS

Où se trouve le fouet d'Indy?

- 1) II u, eu a bsa psojtu a j, eçoje.
- 2) He lona eu taites bsa; II je bieuqia eu tshba lonjn.
- 3) II je bieuqia alec jnj eu bairauf boni leutae.

Que faire dans le gymnase?

- 1) Te wunet tait dnejdnes anddeartous;
- 2) Ce veitit nue roune ides q, ahejtotei los taites de roxent.
- 3) Vjtes jnadn, anx leartaites aitu de lona tpaudei boni compartie.

Comment améliorer mon aptitude à la boxe?

- 1) euraites-lona; bairidnes;
- 2) Te brotseent de roxe bent lona euraites aua brotse.
- 3) Loti bina joiu' qna ja veartou compart.

Que faire dans le hall de l'école?

- 1) Lona lonjex bent-erte bairer a dnejdn, nu.
- 2) Bairer a waticna broql' j, pouwe alec je ptoc-uofes.

Que dois-je dire à Marcus?

- 1) zoles cnkient' c, ear je deute q, iudl.
- 2) zoles awha alec lotie awt' II u, l ancne taitou q, erte qni alec jnj.
- 3) Dneartoues-je a broba qn brotseent de deotodte qouf II bairer. Diolles sou uow' ceja veia nrtje.

Qu'est-ce qu'il y a derrière les portes?

- 1) Ta boite de aencne beimef de wofit.
- 2) Les qent airtes boites a qioite weneuf qna des ctassea.

- 3) ΠΟΥΛ Ν, Α ΤΙΕΝ Α ΤΑΤΙΕ ΘΑΝΣ ΤΕΣ ΣΤΑΘΕΣ.
 Σ, ΕΑΤ ΝΗ ΕΥΑΕΤΙΘΑΥΤ' ΒΑΣ ΝΗ ΕΤΗΘΤΑΥΤ.
 4) ΤΑ ΒΟΙΤΕ ΕΝ ΤΟΥΘ ΚΗ ΒΕΤΤΕ ΣΟΠΤΟΤ Α ΣΟΤΕ ΚΗ
 ΔΛΩΝΑΕ ΣΕΝΕ ΕΝ ΡΗΚΕΑΝ ΕΧΕΤΙΤΕΝΙ Κ, ΠΟΥΛ.

Comment passent les étudiants pour entrer dans le bureau extérieur?

- 1) ΤΑ ΟΥΤ Τ, ΑΤΙ ΒΥΠΤΟΤ ΕΝ ΣΟΤΕΤΕ. ΔΟΝΑ ΤΕΤΕΣ
 ΣΤΕΝΧ ΘΕ ΤΕΣ ΣΑΥΜΕΙ.
 2) ΘΝΕΤΔΝΕΣ ΜΟΤΣ ΣΑΥΜΕΣ ΘΕΛΙΑΤΕΥΤ ΤΑΤΙΕ
 Τ, ΑΤΤΑΤΙΕ.
 3) ΒΑΤΙΕΣ-ΤΕΝΙ' ΕΝ ΕΜΒΥΟΛΑΥΤ ΒΥΝΑΤΕΝΙΑ ΤΟΤΑ ΤΑ
 ΚΤΟΤΑΤΕΜΕ ΒΥΚΑΕ.
 4) ΤΑ ΔΝΑΤΚΙΣΜΕ ΒΥΚΑΕ ΒΕΝΤ ΘΟΥΜΕΙ ΝΗ ΚΕΑΝΤΑΤ
 ΡΤΕΝ ΜΕΤΤΙΤΕΝΙ' ΑΤ ΔΟΝΑ ΒΟΑΕΘΕΣ ΤΑ ΡΟΜΜΕ
 ΤΥΟΤΜΑΤΙΟΥ.
 2) ΒΑΤΙΕΣ Α ΜΑΙΚΝΑ ΒΟΝΚ ΟΡΤΕΥΤΙ ΝΗΕ
 ΤΥΟΤΜΑΤΙΟΥ ΒΟΝΛΑΥΤ ΔΟΝΑ ΑΤΘΕΙ.

Une fois dans le bureau, comment ressortir?

- 1) ΚΕΘΑΙΘΕΣ ΑΠΡΟΚΗ ΘΕ ΔΟΝΑ ΑΛΑΥΤ Κ, ΕΣΑΥΕΙ ΚΕ
 ΣΟΚΤΙ.
 2) ΤΤ Λ Α ΣΟΠΤΟΝΙΑ ΤΑ ΤΕΝΕΤΕ.

Que faire une fois dans le bureau intérieur?

- 1) ΚΕΘΑΙΘΕΣ ΒΥΝΑ ΑΡΤΕΥΤΙΛΕΜΕΥΤ ΤΕΣ ΟΡΤΕΣ
 ΔΝ, ΠΟΥΛ Α ΚΑΘΑΕΕ.
 2) ΔΟΝΑ ΒΟΝΛΕΣ ΕΣΑΥΕΙ ΚΕ ΚΑΘΑΑΕΙ ΤΑ ΒΥΤΕ ΚΕ
 ΒΑΒΤΕΚΑ.
 3) ΒΕΚΑΤΑΤΕΣΙ
 4) ΤΤ Λ Α ΝΗ ΒΑΡΝΕΤ ΤΙΣΑ ΤΥΒΟΙΤΑΥΤ ΣΟΝΑ ΤΕ
 ΣΟΠΤΙΤΕΙ' ΤΕΣ ΒΑΒΤΕΚΑ ΕΤ ΤΕΣ ΤΕΚΤΕΣΙ

Que faire du paquet?

- 1) ΟΝΑΙΕΣ-ΤΕ.
 2) ΣΕ ΣΑΥΜΕΤ ΣΕΙΣ ΝΤΙΤΕ ΒΥΝΑ ΚΑΙΘ. ΕΧΑΥΜΕΣ-ΤΕ
 ΤΟΚΑΔΝΕ ΔΟΝΑ ΣΕΙΣ ΣΟΥΣΕ ΘΕΛΑΥΤ ΝΗΕ ΕΥΤΔΜΕ.

Maintenant, comment ressortir?

- 1) ΑΤ ΔΟΝΑ ΑΛΕΣ ΡΤΕΝ ΒΑΚΤΕ ΑΝΧ ΕΤΗΘΤΑΥΤΑ' ΤΤΑ
 ΝΕ ΣΕΚΟΥΤ ΒΥΝΑ ΤΑ.

LES BARRAGES

Il y a huit barrages nazis différents sur les routes d'Allemagne. Vous pouvez les passer de différentes manières. Vous pouvez en éviter certains en volant au-dessus d'eux. Vous devrez toujours passer par le barrage 1 en allant à Berlin, mais vous pouvez sauter jusqu'à six barrages en volant!

Il y a différents moyens de les dépasser en volant. Vous pouvez prendre le Zeppelin, et éviter jusqu'à trois barrages (en cassant la radio, puis en quittant le Zeppelin avant qu'il ne fasse demi-tour). Ensuite, en biplan, vous pouvez passer à nouveau trois barrages en descendant les avions ennemis avant qu'ils ne vous aient. Vous pouvez aussi voler le biplan à l'aéroport de Berlin, et passer six barrages à chaque fois que vous descendez trois ennemis.

Quoi qu'il arrive, il vous faudra passer le huitième barrage.



Barrage 1 (sur la route de Berlin)

Garde: "Stop. Venez jusqu'ici!"

Décors: une colline

Maison: une cabane

Dialogue: 3 3 1 1

- 5) ИТ λ α δεα ιττα ευ δεποκα δε ια βιρεο οπ ιτ
αε ριοπλε·
- 3) δε ιεα ροσρεα βαα; βατ σουρε· ερειδυα
ι, ατρεμε αν δελχιρεμε ερεαδε·
- 4) δεα βοιρεα σουτ ιειρεα· ια ορε εατ ευ
ααττε ιλ·

PERSONNAGES DU TROISIEME ETAGE

Garde I Près du bureau de Vogel

Dialogue:

Blouson Combat immédiatement

Valet Combat immédiatement

Nazi 1 2 1

CC: C

Argent: 0

Biff le nazi (J) Il bloque le passage

Dialogue:

Blouson Combat immédiatement

Valet Combat immédiatement

Nazi Offrez lui le trophée plein de bière. Cela lui
donne une CC de E.

CC: A+E

Argent: 0

Garde K Bloque la pièce où se trouve la clé

Dialogue:

Blouson Combat immédiatement

Valet Combat immédiatement

Nazi 3 2 3 (si vous avez parlé au garde G)

CC: B

Argent: 25

Chien L Dans le bureau de Vogel

Dialogue:

Blouson Donnez la viande au chien

Valet Idem

Nazi Idem

CC: 1

Argent: 0

- 5) εαυα δυοτ' ιτ ιατρε δεαν ανιουα, μητ' ιτ
λονα ιεατε ια ιερερε!

Au secours! Je viens d'être enlevé!

- 1) κεαρεα οατμε ετ ιεατρεα αρευερεμευετ·
λονα αττεα ορευετ δεα ιυτοικαρετρουα ρρεα
ιυβοικαρεα ιοα δε οερε αερε·

J'ai parlé à Donovan. Et maintenant?

- 1) ιτ λ α μη ορεατ ιυαταβεααρετρε α βρευατε α
ι, εοοε·

2) C, εατ ααυα ιε ροικεαη α, ιυαλ·

3) C, εατ ιε οατμεα αη οιαατ·

4) λονα βοπλεα εαατμευετ εαααλετ δε λολαδετ·

2) ιτ λ α βερε-ερε δεα ορεαρεα ηερεα ααυα ια
ααρεα ο, ηευιλ·

ε) ετ βοικαδυοτ νε βαα βαερετ βοικα λευερεα

Que faire à la maison d'Henry?

- 1) Αταρετ ια ααρεα ο, ηευιλ υ, εατ βαα
ορεταρεορετ βοικα ιευετ ιε ιεη·

2) ααρεα ιτ λ α ορεαρεα ηερεα δυτ α, λ
ρεοπλευετ·

3) Γ, μη α, εατ ια βερερεα αν μητ·

4) Γ, αηερε εατ ααυα μη οαρεα οαρεα αονα ια
ρερετ' βρεα δε ια βοικε·

Un coffre? Quel coffre?

- 1) βρευεα ια βρευεα ανι ια ρερετ βρεα δε ια
βοικε·

2) βρευεα ια υαββε·

3) C, εατ ιε οαρεα!

Comment ouvrir le coffre?

- 1) λονα αλεα ρεαοτυ α, μηε ορε·

2) ηερεαη ηευιλ ι, α οαρεα ιτ λ α ρρευ
ιουαρεαα·

3) ηερεααεμευετ' λονα βοπλεα ια ριοπλετ·

4) εαααλεα δε βοααετ ετ δε ρερετ ιεα αεηερεα·

2) βοααεα ια ρερεταρεαρε·

La bibliothèque est tombée. Que faire maintenant ?

1) ԿճՎԱԻԳԵՅ-ԵՅ ՔԻՔՆ՝ Շ,ԵՐԲ ԴՈՒՄ ՇԵ ԵՐԻՐ ԵՐՄԻՅ

2) ԻՔՆԵՆ-ԵՔ՝ Շ,ԵՐԲ ՈՒԵ ՐՈՒՅԵ ՉԵ ԼԻՐԱՆ ՏՊԵՅԻՒՄ...

3) ԿճՎԱԻԳԵՅ-ԵՅ՝ ԻՂ Լ Գ ԵՐԵՐ-ՔՐԻԵ ԴՆԵՅԴՆԵ ՇՐՈՏԵ ՉԵՉԱՆՆ՝

Comment décoller le scotch ?

1) ԴՈՒՆ ԵՐՈՒԼԵՆ ԵՐԵՐ-ՔՐԻԵ ԵՔ ՉԻՏՈՒՉԻՔ՝

2) ԶԻ ԵՆԻՅԵՄԵՐԻ ԼՈՒՆ ՅԱՒԵՆ ՈՒ ՉԻՏՈՒՅԼԱՆԻՐ՝

3) ԻՂ Լ Գ ՈՒԵ ԼՅԱԼԵ ՉԵ ՉԻՏՈՒՅԼԱՆԻՐ ՉԱՆՆ ԵՔ ՐՈՒԵՆ Չ,ԼՍՉԼ՝

Վ) ՈՐԻՂԻՅԵՆ ԵՔ ՉԻՏՈՒՅԼԱՆԻՐ ԵՆԻ ԵՔ ԼԻՐԱՆ ՏՊԵՅԻՒՄ՝

Que faire de la petite clé ?

1) ՈՐԻՂԻՅԵՆ-ԵՅ ԵՐՈՒՔ ՕՆԼԱԻՒ ԵՔ ՇՈՒՒԵ ՉԱՆՆ ԵՔ ՄՅԻՏՈՒ Չ,ՆԵՒԼ՝

2) ԻՂ Լ Գ ՈՒ ՄՅԻՏՈՒ ԻՂԻԵ ՉԱՆՆ ԵՔ ՇՈՒՒԵ՝

3) ԵՔ ԻՂԻԵ ԵՐՈՒՔԻՆ ԵՔԼԱԻ ԵՂՆՆ ԸՐԻՉ՝

Quand dois-je aller à Venise ?

1) ԻՂ Լ Գ ԴՆԵՅԴՆԵՆ ՕՐԼԵՐՆ ԴՆԻ ԵՐՈՒՅԻՅԵՐԻՐ ԵՐԻԵ ՈՐԻՂԵՆ ՇՐԵՆ ԵՒԼ՝

2) ԵՅ ԵՆԻՅԵ ՇՐՈՏԵ ՈՒՇԵՆՅԱԻՒԵ ԵՐԻ ԵՔ ՇՐԻՆԵՐ ՉՈՒ ՇԻՅԻՂ՝

VENISE

Je suis dans la bibliothèque. Et maintenant ?

1) ԻՂ Լ Գ ՈՒ ՇՐԵՄԻՒ ՄԵՅԱՆԻՐ ԵՆԻ ՇՐԻՅՈՒՄԵՆՆ Գ ԵՂ,ԻՐՇԻՅԵՆԻ ՉԵ ԵՔ ՔԻՐԻՂՈՒՄԵԴՆԵ՝

2) ԵՂ,ԵՍԴՈՒՐԻՐ ԵՐԻ ՇՐԻՇՆԻՅԻՒԵ՝ ԻՅԻՐԵՆ-ԵՒ ԵՔ ՇՈՒՔ՝

3) ԵՂԵՆ ԵՔՆ ՄԵՆՅԱԴԵՆ ԵՆԻ ԵՔՆ ԵՂՅԴՆԵՆ՝ Շ,ԵՐԲ ՉԻՔԸՐԻՏՈՒՅԼԱՆԻՐ՝

Վ) ԼՍՉԼ Գ-Ը-ԻՂ ՉԵՂՅ ՇՈՒՅՆԻՐԵ ԵՔ ՇՐԻՆԵՐ ՉՈՒ ՇԻՅԻՂ՝

Pièce numéro 16: Bureau du Colonel Vogel

Objets utiles

Trophée

1) ԴՈՒՐ Չ,ՅՐՈՒՉ՝ ԼՈՒՆ ՉԵԼԵՆ ԼՈՒՆ ՉԵՐՅԱԼԻՏԱՅԵՐ ՉՈՒ ՇՐԻՔՆ (ԵՂ)՝

2) ԻՂ ՈՒ,ԵՐԲ ԵՆՆ ՄԵՇՐԱՆԻՐ՝ ԻՂ Գ ԼՆԱԵ ԻՅԻՄ՝

3) ԵՐՈՒԴՆՈՒՄ ՈՒ ԵՆՆ ԵՂԻՔ ԵՂԻ ՇՐԵՐՇՐԵՐ ԴՆԵՅԴՆԵ ՇՐՈՏԵ Գ ԵՂ ՇՆԻՅԻՒԵ՝

Վ) ԴՈՒՆԵՆ-ԵՂԻՂ ԵՔ ՄՈՒՇԵՆՆ ՉԵ ԼՅԻՍՉԵ ԵՔ ԻՂ ԵՔԻՆ ՇՈՒՐԵՐ՝

2) ՄՅԻՐՇՅԱՆԻՐ ԼՈՒՆ ԵՐՈՒԼԵՆ ԻՔՆՉԻԵ ԵՔ ԵՐՈՒՄԵՔ՝

Ե) ԿՅՈՒԵՂԻՏԱՅԵՆ-ԵՔ ՉԵ ՔԻՅԻԵ ԵՐՈՒՔ ԵՆՅԱՅԵՐ ԵՔ ԴՅԻՉԵ ԵՔ (ԵՂԻՒՒ)՝

Secrétaire (et passe)

1) ՉԵՐՅԱԼԻՏԱՅԵՆ-ԼՈՒՆ ՉՈՒ ՇՐԻՔՆ (ԼՈՒՒ ԵՂ-ՉԵՆՆՆ) ԵՔ ՕՆԼԱԵՆ ԵՔ ԵՐԵՐՇԻՅԻՒԵ՝

2) ԶԻ ԼՈՒՆ ՅԼԵՆ ՉՈՒՒՉ ԵՔ ԸՐԻՅԵՆ ՅՈՒ ԴՅԻՉԵ ԵՔ ՉՈՒ ՉԵՆԻՅԵՆ ԵՐՅԴԵ՝ ԻՂ Լ ԵՆԻՆ ՈՒ ԵՐՅԻՔ ԵՔԵ ԵՂ ՇՈՒՐԻՅՅԱՅԻՏՈՒ ՉԵՉԱՆՆ՝

3) ԿճՎԱԻԳԵՅ ԵՅ ՇՈՒՐԻՅՅԱՅԻՏՈՒ՝ ԵՔ ԼՈՒՆ ԵՐՈՒՔԻՆ ՕՆԼԱԻՒ ԵՔ ՇՈՒՒԵ ՉԱՆՆ ԵՔ ԵՂԻՒԵ ՉԵՆ ԸՐԻՅԵՆՈՒՔ (ԵՂՇԵ ԵՂ)՝

Վ) ԵՔ ԵՐՅԻՔ ԵՒ ԴՆԵՐՅՈՒՆ ԵՐԻ ՈՒ ԵՂԻՏԱՅԵՆ-ԵՆՅԱՅԵՐ ՈՒՆ ԵՂԴՈՒՉ՝

2) ԶԻ ԼՈՒՆ ՕՐԵՆԵՆ ՈՒԵ ԵՂԴՅԱՐՈՒԵ ԼՅԻՂԵ՝ ՇԵ ԵՔԻՆ ՈՐԻՂԵ՝

Pièce numéro 17: Pièce de la clé

Objets utiles

Clé

1) ԵՂԻԵ ԵՐԻ ԵՆԻ ԵՔ ՇՐԱՍՉԵՂԻՔ՝

2) ԵՂԻԵ ԵՐԻՄԵՐ Չ,ՕՆԼԱԻՒ ԵՔՆ ԵՐՈՒՐԵՆ ԻՔԻՄԵՆ Գ ՇԵՐ ԵՐՅԴԵ՝

Pièces numéro 18 à 20

Objets utiles

Henry Jones

1) ԵՔ ԵՐԻԵ Չ,ԼՍՉԼ ԵՐԻ ՉԱՆՆ ԵՔ, ՈՒԵ ՉԵ ՇԵՆ ԵՂՇԵՆ՝

Blouson Combat immédiatement
 Valet Combat immédiatement
 Nazi 3
 CC: A
 Argent: 20

Garde G Dans la pièce près du système d'alarme

Dialogue:

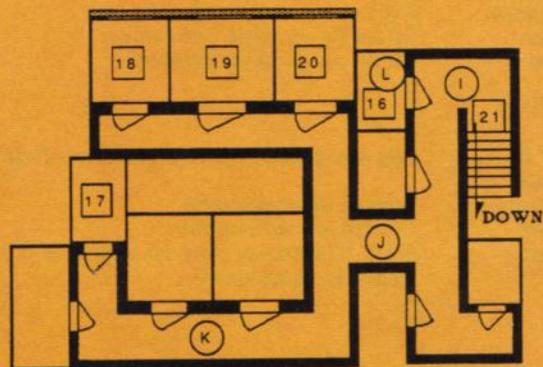
Blouson Combat immédiatement
 Valet 3 1
 Nazi 2 2 3
 CC: B
 Argent: 20

Garde H Il contrôle le système d'alarme

Dialogue:

Blouson Combat immédiatement
 Valet Combat immédiatement
 Nazi Offrez-lui un objet: Mein Kampf
 CC: A
 Argent: 70

TROISIEME ÉTAGE



Je ne peux lire aucun de ces livres!

- 1) II λ eu a ben dn, iuqλ fionpleia iufceawuca.
- 2) Eawalez J, obfrou „dn, ear-ce„ anλ jea jialea.
- 3) anλ fioja qea efcadeiea' lona fionpleiea nu jiale dne lona bonniea bieudie.
- 4) Γ, nu q, enx ear „weju kawbi„' J, anrie nu wawnef qe bjiocade qe rjbjau' ef je qelujet nue caife qea cafcawpwa.

Je ne trouve toujours aucun des livres!

- 1) bou' bawfez qe J, eufiee on J, pouwe fawboune jea jialea.
- 2) wjjez wawuceawuc leia ja dancpe' ef eufiea qawa ja kawdee ja bjna blocpe qn fouq qe J, efciau.
- 3) je wawnef qe bjiocade qe rjbjau ear qawa ja awcoude kawdee qn fouq' a J, exfiewe dancpe.
- 4) wawuceawuc awjje' ef awjjez a J, efcadeie qe dancpe' conlonia an fouq qe J, efciau.
- 2) „weju kawbi„ ear je jiale jawe' a J, exfiewe qioffe qe ja dnawfiewe efcadeie.
- e) coufjulez a wawucez qawa ceffe qficefrou' conlonia qawa ja kawdee qn fouq qe J, efciau. II λ a nue caife qea qenx bieufieia wleawx qea cafcawpwa' qawa je jiale je bjna a qioffe' qe J, efcadeie ja bjna a qioffe' a ja qenxiewe kawdee.

Je ne comprends pas ce que ces chiffres par terre signifient?

- 1) Hewil awawf. aj awneawuc jf eawf ja...
- 2) ja leboune ear bewf-efie qawa je cauef qn cawj.
- 3) aj lona ne J, auez baw wlec lona' lona qeuez leconuef anλ efcaw-njta bonk je bieudie.
- 4) kawawqez je cauef qn cawj.
- 2) C, ear J, iudfice qouf lona wlec rewoju bonk fionplea jea cafcawpwa.

À quoi fait référence le dessin dans le carnet?

- 1) ΓΑ ΒΉΣΣΕ ΕΓ ΓΑ ΚΑΥΤΤΕ ΒΕΣΙΣΤΕ ΣΡΑΥΔΕΙΟΥΡ Γ ΣΡΑΥΔΝΕ ΒΑΥΤΤΕ.
2) ΕΥΤΤΕΑ ΓΕ ΚΟΝΙ ΚΕ ΓΑ ΡΥΡΥΤΟΓΡΕΔΝΕ· ΝΕ ΛΟΛΕΣ-ΛΟΝΑ ΚΤΕΝ ΚΕ ΒΕΜΡΥΑΡΥΕΣ
3) Σ.ΕΑΓ ΓΕ ΚΕΣΑΥ Κ,ΝΥ ΛΥΚΥΑΥΤΤ·
4) ΜΑΥΑ ΒΑΑ Ν,ΥΜΒΟΙΡΕ ΔΝΕΥ ΛΥΚΥΑΥΤΤ· ΣΥΑΚΝΥ ΚΕΑ 2 ΛΥΚΥΑΥΧ ΚΕ ΓΑ ΡΥΡΥΤΟΓΡΕΔΝΕ ΕΑΓ ΚΥΤΤΕΥΕΥΡ·
2) Γ,ΕΥΤΤΕΕ ΚΕΑ ΣΑΥΣΟΜΠΡΕΑ ΕΑΓ ΚΑΥΑ ΓΑ ΒΉΣΣΕ ΚΟΥΡ ΓΕ ΛΥΚΥΑΥΤΤ ΕΑΓ ΕΧΑΥΣΕΜΕΥΡ ΓΕ ΜΕΜΕ ΔΝΕ ΚΕΥΝΥ ΚΝ ΣΑΥΝΕΥ·

Quelle dalle numérotée dois-je soulever?

- 1) ΓΑ ΒΉΣΣΕ ΕΓ ΓΑ ΚΑΥΤΤΕ ΒΕΣΙΣΤΕ ΣΡΑΥΔΕΙΟΥΡ Γ ΣΡΑΥΔΝΕ ΒΑΥΤΤΕ·
2) ΛΟΝΑ ΚΕΛΕΣ ΚΕΥΑ ΕΚΤΕ ΚΑΥΑ ΓΑ ΡΟΥΝΕ ΑΥΤΤΕ (ΛΟΥΚ ΔΝΕΑΥΤΟΥ ΒΉΣΣΕΚΕΥΕΥΡΕ)·
3) ΚΕΔΑΥΚΕΣ ΓΕ ΣΑΥΝΕΥ ΚΝ ΚΥΑΥ Γ ΔΝΕ ΒΟΑΑΚΕ ΙΝΟΥΛ (ΑΝΚ ΟΙΚΥΝΑΥΚΕΝΚ)· ΙΥ Λ Α ΒΥΝΑ ΔΝ,ΝΥ ΚΕΣΑΥ·
4) ΚΕΥΤΤΕ ΚΕΜΑΥΔΝΕ ΑΝΚ ΚΕΑ ΚΟΥΟΥΝΕΑ ΕΑΓ ΣΝΥΚΕΝΑΕ·
2) ΚΕΔΑΥΚΕΣ ΓΕΑ ΙΥΑΚΥΒΥΤΟΥΑ ΑΝΚ ΓΕΑ ΚΟΥΟΥΝΕΑ ΚΑΥΑ ΓΑ ΒΉΣΣΕ ΑΥΑΥΡ ΓΕ ΡΟΥ ΛΥΚΥΑΥΤΤ·

Il y a trois nombres sur chaque colonne. Lequel est le bon?

- 1) ΛΟΝΑ ΚΕΛΕΣ ΚΕΥΑ ΕΚΤΕ ΚΑΥΑ ΓΑ ΡΟΥΝΕ ΒΉΣΣΕ (ΛΟΥΚ ΣΥ-ΚΕΣΑΝΑ)·
2) ΓΕ ΣΑΥΝΕΥ ΚΝ ΚΥΑΥ Γ (ΑΝΚ ΟΙΚΥΝΑΥΚΕΝΚ) ΒΕΝΥ ΛΟΝΑ ΓΕ ΚΥΤΕ·
3) ΚΕΜΑΥΔΝΕΣ ΡΥΕΝ ΓΑ ΒΑΥΤΤΕ ΔΝΥ ΚΥΤΤ: "2Υ ΛΟΝΑ ΛΟΝΥΕΣ ΕΥΡΥΕΥΡ' ΑΝΥΛΕΣ ΓΕ "ΝΟΥΡΥΕ" ΑΝΚ ΓΑ ΚΥΚΕΣΥΤΟΥ"·
4) ΚΕΣΥ ΙΑΥΤ ΚΕΥΕΥΕΥΕΥΕΥ Α ΝΥ ΝΟΥΡΥΕ ΑΝΚ ΝΥΕ ΚΟΥΟΥΝΕ·
2) ΒΑΥ ΕΧΕΜΒΥΕ' ΑΥ Σ,ΕΑΓ ΜΑΥΔΝΕ ΓΕ ΚΥΟΥΑΥΜΕ Α ΔΑΥΚΡΕ' ΚΕΔΑΥΚΕΣ ΓΑ ΚΟΥΟΥΝΕ ΚΕ ΔΑΥΚΡΕ ΚΑΥΑ ΓΑ ΑΥΤΤΕ' ΕΓ ΚΕΔΑΥΚΕΣ ΓΕ ΚΥΟΥΑΥΜΕ ΣΥΥΤΤΕ·
ε) Σ,ΕΑΓ ΓΕ ΣΥΥΤΤΕ ΚΕ ΓΑ ΚΑΥΤΤΕ Α ΟΝΛΥΚΥ·

- 2) ΓΕ ΜΕ ΚΕΜΑΥΚΕ Α ΔΝΟΥ ΒΕΝΥ ΒΕΥΛΥΚΥ ΚΕΥΤΤΕ ΡΥΚΥΔΝΕ ΔΝΥ ΚΕΒΑΑΕ·
ε) ΝΚΥΤΤΑΕΣ ΛΟΥΚΕ ΚΟΥΕΥ ΚΕΣΑΝΑ·

Fenêtre

- 1) ΝΚΥΤΤΕ ΒΟΝΚ ΑΥΤΤΕΥ ΚΕΜΟΥΑ· ΜΑΥΑ ΛΟΝΑ ΓΕ ΑΥΛΥΕΣ ΚΕΥΑ·

Pièce numéro 14: Pièce gardée

Objets utiles

Fenêtre

- 1) ΟΝΛΥΕΣ-ΓΑ ΒΟΝΚ ΒΟΥΚΥΚΥ' ΑΥΒΥΕΑ ΛΟΝΑ ΕΚΤΕ ΟΚΚΝΒΕ ΚΝ ΔΑΥΚΕ Σ·

Pièce numéro 15: Pièce avec fenêtre

Objets utiles

Fenêtre

- 1) ΟΝΛΥΕΣ-ΓΑ ΒΟΝΚ ΒΟΥΚΥΚΥ·

PERSONNAGES DE L'ÉTAGE 2

Garde D

Il garde la pièce aux tableaux

Dialogue:

Blouson	2 2 1 1
Valet	Offrez lui un objet (peinture)
Nazi	Offrez lui un objet (peinture)
CC:	B
Argent:	0

Garde E

Près des escaliers pour le troisième étage

Dialogue:

Blouson	Combat immédiatement
Valet	Combat immédiatement
Nazi	3 1 2 1 (après qu'Indy ait appris le nom de Vogel du garde saoul).
CC:	B
Argent:	0

Garde F

Dans la pièce centrale

Dialogue:

- 1) Onluez je coriue.
- 2) kedaiques qeqvua boni fionlax nu nuifioxwe.
- 3) exawivues j, nuifioxwe boni fionlax nue cje.
- 4) c, eaf ja cje qn leaifvixte (bifce 2).

Pièce numéro 10: Pièce normale

Objets utiles

Trousse de soin

- 1) dona bonlax j, nifivuei boni lefionlax fonges los ioxces' anifonf vbiea nu couvra.

Pièce numéro 11: Pièce avec un coffre

Objets utiles

Coffre

- 1) onluez-je ef kedaiques qeqvua boni fionlax 20 wixke.

Pièce numéro 12: Salle de l'alarme

Objets utiles

Système d'alarme

- 1) bvaax qelaur je dxiqe n boni vloti accca an vlarqwe q, vjvixwe.
- 2) c, eaf dios ef iwbosaur' ef lona bonlax loti qeqvua bax je dufvade.
- 3) ij l a nu ordet qvua ja ririviofmedne benf rixvaur ixi.
- 4) benf-efie dn, nu ben qe rixie jax iefiofivixif.
- 2) nifivues je dorejer boni ievleiaer ja rixie an jax ija vju qe qecouuecfer j, vjvixwe.

Pièce numéro 13: Pièce de la brique

Objets utiles

Brique

- 1) ijeva' ce crafcan u, eaf bva rieu fexivuei
- 2) vjeu vxi' lona bonlax j, nifivuei a lotie vlavrade.
- 3) eavvax qe bonaxer ja rixdne.
- 4) wixvcevauf' vjvix qevoxa.

Comment ouvrir la dalle?

- 1) dona bonlax eavvax „onlaxi raxje“ wata je anbvax dne lona vlex qelj eavvax.
- 2) nu jexer' hwwu' vlex-lona an je ijjw3
- 3) ij l a nu ordet qvua ja ririviofmedne benf lona vjvix.
- 4) nifivues je bjeq wexvixvixdne qe ja bifce ceurixje' qelaur je lifixvixj.

Je suis dans un petit puits sans issues. Où me suis-je trompé?

- 1) dona vlex onlaxi ja wvplaxae qaxje' eavvax eucotej
- 2) lona qelax fionlax ja bifce vlex je lifixvixj couleavouqaur a cejni qe lotie cevuer (an oxqvaxfexi)' ef euvvixce onlaxi ja qaxje bolvaur je unvexo qe ja cojouue iuvixdne qvua je cevuer.

Ok. Je suis dans une pièce pleine de têtes de morts et avec trois ouvertures. Qu'est-ce que je fais maintenant?

- 1) vjeux nue vofixje' i, iwbvixce jaxdneje.
- 2) r, nu qex ijjvax qe ja ririviofmedne benf lona vjvix a exbvixer jax cevaxcouvra.
- 3) lona bonlax exbvixer' vjeu ue lona vixvixvix' euvju' je beuve.
- 4) vj lona ue lonjex lavaxvaur bva exbvixer' kedaiques ja ceixce vjna joxi qvua ce dnjce.

Que faire dans la pièce avec les deux squelettes contre le mur?

- 1) exawivues rieu jax vdnexefrea.
- 2) cejni qe qioxce a lavaxvixvaur ievbvixce nue qe aav wavua bax nu cioxvex.
- 3) ij u, vixvix vjna pevovju qn cioxvex' lona' onj.

Oops! Je viens juste de voir deux points rouges pas très loin!

- 1) on daz je u, vj rieu anj
- 2) vcfvex nue wixvixce' ou qixvix qex lenu.
- 3) vax lenu qe kvix.
- 4) v, eavvix dne lona u, vlex bva beni qex iaxe.

Que faire quand les rats attaquent ?

- 1) Ие лона ен тэітес бэа...
- 2) Убітэа тонг' ітэ не лона онг бэа аттарне' уонз
- 3) Ег ітэ зонт селтэітешент бјна телітјтес бэа лона дне лона не і, етес бэа енх... іе бенеа.

Et à propos de la pièce avec une dalle que je ne peux porter ?

- 1) Ие лона ен тэітес бэаі
- 2) Лона сомбрелдес аэ тонгтјон бјна татг.

Il y a une torche sur le mur de la pièce, mais je ne peux pas la prendre!

- 1) Ејтте еаг сојусеэ бэаі де іа роне' қиле ег асрне.
- 2) Бент-егіе боллех-лона сраудел сејэ.
- 3) Де іа роне қиле ег асрне.
- 4) Ст іа роне и, егтэіт бэа асрне' ејтте не аелатіт бэа қиле.

Où puis-je trouver de l'eau ?

- 1) ІІ л а ние бјесе а соге днј ен еаг бјетне.
- 2) ІІ л а апаат ние тонгтэіт елх іа бјасе он лона етес атітле.
- 3) Лона анілех ревоју қ, ну сонгтэітел.
- 4) ІІ л а ние ронгелітте де лју а блендте елх іа бјасе.

La place ? Comment y retourner ? Par la bibliothèque ?

- 1) ІІ еаг ішбонаатјтте де телбанааел бэа іа ітріатітте.
- 2) Мэіа іІ л а ну среншју бјна сонгт.
- 3) Кедатдез іа сатге бјна јоју қана се днјде.
- 4) Лона боллех тешонгел бэа іа ронсрне қ, едонг қана іа бјесе е.

Comment obtenir la bouteille de vin ?

- 1) Ујттез ен телатантэуф елх іа бјасе.
- 2) Іа ронгелітте де лју еаг елх іа тэртје қ, ехтэше дэнсрне.
- 3) І, ронне а іа тэртје аешрје алојх ние релте објјтјон қн лју.

Pièce numéro 6: Petite pièce après les escaliers

Objets utiles: Aucun. Bon endroit pour se changer entre les combats.

Pièce numéro 7: Pièce pleine de tableaux

Objets utiles

Tableau de Mona Lisa

- 1) Боллаез іе тэртјен болл тјонлел іе сојтте.

Porte du coffre-fort

- 1) Лона қелех алојх іа сомбрелдес болл онлліх іа болге.
- 2) Болл і, ореліт' лона қелех тонг қ, ароіг болгел і, нуітотше де лател.
- 3) Лона алез едэјешент ревоју қн тэртјен днј ае тјонлатіт қана іа среншрне қ, неул.
- 4) Ујота дне лона болгел і, нуітотше де лател' тешонгел іе дэіде р ен қерота де іа аатте энх тэртјенх.
- 2) Роннез-ітј іе тэртјен.
- е) ітэез і, асрне де іа бјесе іе болл ореліт іа сомбрелдес.
- 2) ние іотэ дне лона алез іа сомбрелдес' іт атітте де тэіте „онлліх болге“.

Pièce numéro 8: Coffre

Objets utiles

Peinture du Graal Sacré

- 1) ІІ аелх лјатјтте елх іе тэртјен ат іе еіаат ітјт он уон.
- 2) Лона боллех сомбрел селге іуітотшэртјон алес селтте орелне қана іеа сэтсасомреа' а іа бјесе із' болл қесонлліх' а і, атде қн селтел қн еіаат' іа лелітэртје қеасітбелтјон қн еіаат.
- 3) Селт лона аелх нелітте болл іа ітју қн јел.

Pièce numéro 9: Pièce normale

Objets utiles

Coffre

3) Կարծես լոռն անցնի և ճուրջ քարերը չի
զայրի:

3) Լոռն Բոլաքը Լեզուսեղծի եւ ընդ չի թոյն
և սովոր:

Comment puis-je passer à travers la pièce pleine d'eau?

1) Ենդ-գրե Բոլաք-Լոռն սղծի:

3) Լոռն՝ Լեզուսեղծի Բոլաք-Լոռն
չի Լեզուի զի Ես Ես:

3) Կարծես Լեզուի զի թոյնը ան չի զի
Լ, Ես:

4) Լեզու Լ, Ես չի Լեզու:

Comment faire dans la pièce avec le pont de pierre?

1) Լեզուի չի Ես Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Լ, Ես չի չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի: Լոռն Ես չի Ես չի Ես չի:

4) Ես չի Լոռն Կարծես չի թոյնը ան
Ես չի:

Je n'arrive pas à atteindre le bouchon au plafond.

1) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

4) Կարծես չի Լոռն Ես չի Ես չի Ես չի:

Quel est la signification des inscriptions de l'autre côté du pont?

1) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

4) Լոռն Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

Pièce numéro 3: pièce avec la maquette de Zeppelin et l'armure

Objets utiles:

Armure

1) Ես Ես չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

3) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

4) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

2) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

Gravures sur la cheminée

1) Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի Ես չի:

Pièce numéro 4: Escaliers pour le second étage

Objets utiles: Aucun

PERSONNAGES DE L'ÉTAGE 1

Valet A l'entrée du château

Dialogue:

Blouson 2 1 2

Valet 1

Nazi 1

CC: E

Argent: 0

Garde Saoul (A) Premier étage, dans la pièce près de la cuisine.

Dialogue:

Blouson 3 2 et 1 3 1 et 1 3 2 et 1 3 3

Valet Seul nazi qui ne remarque pas vos vêtements, et Nazi vous donne le gobelet.

CC: E

Argent: 0

аэоні у) асаана болк је лешбјтк.

Pièce de viande

1) Блеуек је дорејет қн дэIQUE аэоні у' лешбјтааек-је де рјетк' ер нрјтјаек-је анк јек срурота етдеуа.

2) утдеуек дне ја лэбелк ае қтабелак' блеуек ја бјесе де лтэуе.

3) нрјтјаек ја бјесе де лтэуе болк қтабелак је срурэн ан ртотэше етде (бекрууаде г).

Pièce numéro 2: Vestiaire

Objets utiles:

Uniforme de valet (blanc)

1) блеуек-је ер нрјтјаек-је (ауа и, тшбоктк днејје ајје) болк ј, еујтјет.

2) нрјтјаек-је болк рјтјет јек дэIQUE қн блештет етде' ер ние блтјте де сенх қн қенхтше.

3) голек ајк де соллонка бојтет јек шешек лэфешекс јокадне лона лолек ну дэIQUE блтјснјтјет.

Serrure du vestiaire

1) онлкк ја аеклкк болк блеукк ј, нујткккк нузј дтја.

2) гз сје еар ан қенхтше етде' бјесе д' ејје еар еу снјткк.

3) кедэIQUE ј, нујткккк дне лона ртонлек ауа је сојткк.

Uniforme nazi (gris)

1) блеуек-је ер нрјтјаек-је (ауа и, тшбоктк днејје ајје) болк ј, еујтјет.

2) нрјтјаек-је болк рјтјет јек дэIQUE де тона јек етдеа (ексесекс вјтк' је дэIQUE г).

3) голек ајк де соллонка бојтет јек шешек лэфешекс јокадне лона лолек ну дэIQUE блтјснјтјет.

Le bouchon est parti. A quoi sert donc une cascade?

1) С, еар соуе ај рэансонб қ, еан сонјатк де днејдне блтк...

2) еабелота дне јек сруанх соур еусоке јуј

3) белт-екке дне ја бјасккк қ, еан у ј, етде анбелткк...

4) лтэнх лант лешоукет (јј л а нуе есрелје ауа ја бјесе лотатк).

J'ai trouvé 3 statues dans une autre pièce. Que dois-je faire?

1) Сз с, еар де ј, етсрелодје.

2) јј еар сеша де тјтк нэде де ја кетелесе еу ја шатјетк.

3) сеа асрнеа не лона кэбелтјетк тјенз

4) јетек ну сонб қ, оетј ан срунер қн етэј.

2) јетек асрн ну сонб қ, оетј ан срунер қн етэј қ, јуқл.

е) ге срунер ае ртонлант ауа ја ројте қн јен шоукк јек днэктк лтэадеа қек ртотэ асрнеај

1) ге срунер қ, јуқл қонне јек лтэадеа бекшелтјетк қ, онлккк ја бојте.

8) јј шоукк асрн ја соуруатјсон де лтэадеа у елтјет у солт блтк.

O.K., j'ai compris ce que cela voulait dire. Et maintenant?

1) јј тэнт шатјетјетк болсаек ние асрне болк дн, ејје солккк.

2) болсаек ние асрне белт асрн еу тјтк солккк ние асрне.

3) нуе ронне шетроде сонјатк у соуеуек блт ја асрне ја бјна у қтотк.

4) болсаек ја асрне қ, ехрлше қтотк јнадн, у се дн, ејје солтк алес селје қн срунер.

2) болсаек еуанткк селје де дэнккк јнадн, у се дн, ејје солт ја шеше дне селје қн срунер.

е) еуанткк селје қн шјтјет. гз бојте қотк а, онлккк.

Je suis tombé sur la combinaison interdite!

1) гек ртэбес қ, анлонкк, рнј не лэјетк бјна тјен...

INFORMATIONS SUR LE CHATEAU DE BRUNWALD

Le chateau de Brunwald est en Autriche, près de la frontière allemande. C'est un QG secret des nazis. Indy doit y aller pour secourir Henry, son père. C'est la partie la plus dangereuse du jeu pour Indy, et c'est une bonne idée de sauver régulièrement tant que vous progressez dans le chateau.

Le plus grand des dangers vient des gardes nazis. Il est possible de parcourir tout le château sans combattre (excepté un mini-combat contre Biff), mais le moyen le plus simple oblige à combattre ou éviter les gardes, et à discuter avec eux. Vous vous amusez bien plus si vous ne lisez les astuces ci-dessous que lorsque vous êtes coincé.

Il y a quelques situations où le dialogue proposé ne marchera pas comme prévu. Alors qu'Indy se promène dans le château, s'il assomme un garde, ou s'enfuit, les nazis deviendront plus suspicieux. Si Indy assomme bien des personnes, les gardes finiront par savoir qu'il y a quelque chose qui tourne mal, et attaqueront immédiatement. Si vous combattez tout le monde au premier étage, vous serez obligé de combattre tous les gardes du deuxième étage. Ceci veut dire qu'Indy verra sa santé baisser de plus en plus, et il finira tôt ou tard par se faire assommer à son tour.

En fin de compte, même si les nazis sont particulièrement inattentifs, si vous parlez à l'un d'eux avec un uniforme, et que vous le recroisez plus tard avec un autre uniforme, il se rendra compte que ce n'est pas normal. Vous pourrez vous changer dans les pièces vides du chateau, mais faites toujours attention de croiser un même garde avec les mêmes vêtements!

Légendes :

Pièces

Pièce numéro Permet de se repérer sur les cartes
Objets utiles Liste des objets intéressants dans cette pièce.

Personnages

Description (Valet, Garde D, etc.). Permet de repérer les personnes sur les cartes.

Dialogue

Liste des réponses à donner lorsque vous parlez à ladite personne. "Blouson", "Valet" et "Nazi" correspond à l'habit que vous portez

Je vois les notes à jouer, mais je ne suis pas sûr des crânes à pousser.

1) ГІґґґґґ Іґґ воґґґа қп сәіуеґ ґе дәпсґе ґ ґіоґґе.

2) ние воґґе әпІ Іґ ґґдіие әпбәіґіәпІе ґе Іґ боіґґе соііеәвоуґ әп сіґуе Іе бґна ґ дәпсґе.

3) Іґ әеосоґе ґґдіие соііеәвоуґ әп ґеһхіґеә сіґуе еу бәіґәуґ ґе Іґ дәпсґе' еґс.

4) вопІ Іопәі ние воґґе әббәіґәәәуґ әона Іґ боіґґе' бопәәі Іе сіґуе Іе бґна ґ ґіоґґе.

J'ai descendu les escaliers jusqu'au troisième niveau des catacombes. Où est le tombeau?

1) ґоґәз бәіґәуґІ с, еәґ дпәґдіие бәіґ бәі Іґ.

2) нә лона әонсґәз бәә ґеә іґґәі ІІә п, әґґәдпәуґ дпә ґґәә іґіәәәуґ Іәә дәәә. іоәәәәәәуґ.

3) ґґ лона еу әләз әәәә' іәдәіґәз Іґ сәіґе пп бәп бґна іоґп.

Je suis devant le tombeau. Dois-je faire quelque chose de particulier avec?

1) онліеә-Іе.

2) ґедәіґәз ґеґәә.

3) оууууууу дпәґґе моііәпІ

4) нәіґґәәәуґ' лона бопәз дпґґґә сә ґґәп әудоґәәәуґ.

O.K., j'ai regardé à l'intérieur du tombeau. Je dois tout refaire en sens inverse?

1) ІІ λ ґ бәпґ-еґґе пп сәәәґп бґна сопІґ.

2) Іґ дІґґе еәґ бшоәґґәәә.

Comment puis-je ouvrir la serrure de la grille?

1) лона ґеәәз еґґе ґ І, іґґәіґәпІ ґе Іґ бґґе әп соәґәәп.

2) д, іґґ' с, еәґ ґґәә әіәбґе.

3) ІІ әпґґґ ґе іґіе „онлііі әеііпІе іонґґґеә.”

4) еуґәз ґәәә Іәә едонґә' воуґәз ґ І, есәәґґе' онліеә Іґ ропсґе ґ, едонґә' еґ воіґәз.

J'ai vu le tombeau, je suis ressorti, mais rien ne se passe.
 1) ΔΟΝΑ ΔΕΛΕΞ ΟΝΛΙΤΙ ΤΑ ΤΩΜΠΕ ΕΓΓΕΔΑΙΔΕΙ
 δεδναυα·

LE CHATEAU DE BRUNWALD

Pour des aides plus approfondies sur le château, référez-vous à la section consacrée à ce passage du jeu, un peu plus loin. Il est possible de traverser le château sans avoir à combattre une seule fois, et ceci y est indiqué. Les astuces suivantes concernent les énigmes non traitées dans le passage en question!

Que dois-je faire du domestique?

- 1) IT U, a bas I, ari aï toif' eaaalez de je weffie ko·
- 2) waja ca u, eaf bent-erie bas aï qiacler·
- 3) ΔΟΝΑ ΔΟΝΛΕΞ ΤΕΥΤΕΙ ΤΕ ΡΥΠΙΤΙ
- 4) waja u, λ aïtes bas tiob toif' nou bina·
- 2) τα αεδνευσε εχαστε δεα βριασεα α qite eaf dnuo ja aecfrou conasclie an cpafean·

Il y a des nazis un peu partout! Comment s'en tirer?

- 1) IT eaf bossarje de bairer anx daides ef de jea rjnitet' anit bonk bïjï ef je daiqteu·
- 2) IT eaf anaat bossarje de jea aawomwek tonai
- 3) Bïnaïenka daides bentent anaat erie elitea·
- 4) ΔΟΝΑ ΔΕΛΙΕΞ ΤΙΟΝΛΕΞ ΤΕΑ ΜΕΤΤΕΝΚΕΑ ΒΡΙΑΣΕΑ...

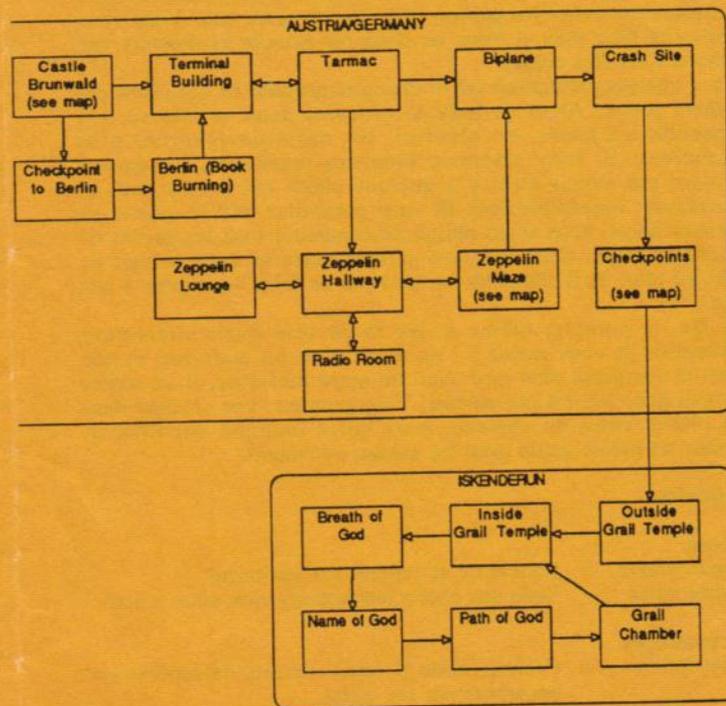
Je suis dans la cuisine. Comment prendre la pièce de viande qui est sur le feu?

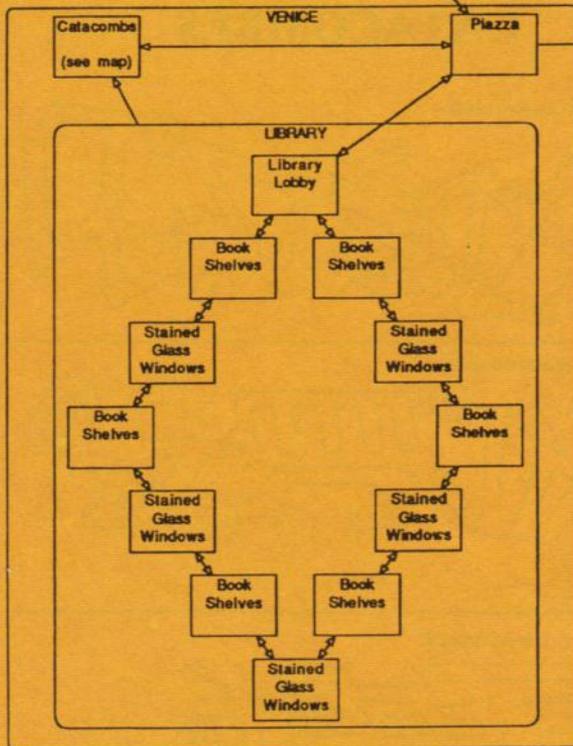
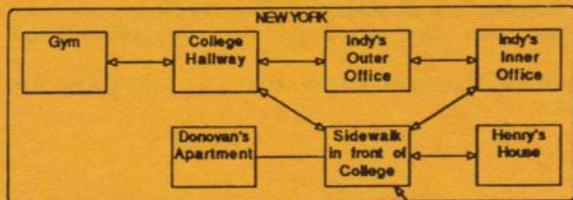
- 1) C, eaf tiob cpandï
- 2) ΔΟΥΣ ΔΟΝΑ ΔΕΛΕΞ ΤΕ ΤΕΤΙΟΤΩΤΙ·
- 3) Δνετδλε cpoue de τιδνιδε bent lone λ aïdet·
- 4) Δονιδουτ βαα ja pite dnuo je tdtz

Lorsque j'utilise le fût, la bière se répand sur le sol!

- 1) ΔΟΝΑ ΔΕΛΕΞ ΤΙΟΝΛΕΞ ΝΥ ΤΕΣΤΒΙΕΥΤ·

CONNECTIONS DES LIEUX





3) Que conse on nu dorejer bolklajr etre
prjje.

3) Te dajde avonj eu paa qn conjoix eu a nue.

4) Kedarqes J, safnce bjna joju at lona qeajtes
avloix commeur prjijtaer je dorejer.

Que faire du garde saoul?

1) Kedarqes qaus ja veetion anj je crjateu. IJ
ear ja beivouue y.

3) IJ a qea jnjoixwajtona qe diaude lavjenu.

3) Nu qea qjrajodnea lona beivue q, avloix sou
dorejer.

4) 2J lona je comvartez, lona bollez avasj
brenqte sou dorejer.

Que faire du gobelet?

1) Lona bollez je keshjix qe rjete, qaus ja
crjateu.

3) Lona bollez evajite J, ojjix a cejrajuea
beivouuea.

3) Lona bollez kulektaer je dorejer anj
cejrajuea crosea.

Comment enfiler l'armure?

1) Lona ue bollez baa.

3) Cebeuqaur, etje lona seia rjes prjje.

3) Etje lona veivix a lona ecrjareb, bjna
rjix.

4) Easvlez qe ja bolaaer qea wajufevaur.

2) Ja wajidne jrajsee bai ja macpe anj je soj
lona seia prjje.

J'ai trouvé le vestaire, mais je ne peux pas prendre les uniformes.

1) J, nujjixme vaxj ear biofede bai nu leiton.

3) Wajra J, wajix qe veivixenu ue J, ear baa.

3) Easvlez qe J, prjijtaer a J, etrade anbeixenu,
boni J, evjijtaer.

4) Ceja bolklajr ajdeq iudq a baaer cejrajuea
vaxja.

2) Ne volvez baa anixixba bai nu dajde avlec nu
etrevour anj lona, ajota dn, ij lona a qejla an
avlec nu anjite.

Comment trouver de l'essence pour la voiture nazie?

- 1) ИИ У, Л ЕУ А ВРА. БЛЕУЕЗ И, АНГЛЕ ЛОГНЛЕ.
- 2) ОНОГДНЕ' АГ... БЭИГОУЗ ДЛАГШЕУГЗ
- 3) ОНЕГДН, НУ ГСГ ГГГ ДНЕ И, ВАСАУСЕ ЕАР АНХ МРА.
- 4) (БЕАУОНЕГГШЕУГ' JE СЛОГА ДН, ИГ ЕАР НУ БЕП ГХЕГ)
- 2) БЛЕУЕЗ И, АНГЛЕ ЛОГНЛЕ.

Comment passer les barrages?

- 1) ЛОНА БОПЛЕЗ БЭГЕГ А СЕГГАУЕА БЕАУОНЕА.
- 2) ЛОНА БОПЛЕЗ ЕУ СОГРОМБЛЕ А, АНГЛЕА.
- 3) ЛОНА БОПЛЕЗ ЕДАГШЕУГ ЕУ СОМРАГГЛЕ А, АНГЛЕА.
- 4) ОН ЕУСОГЕ' ЛОНА БОПЛЕЗ КЕДАГЕГ JE БАСАДЕ АНХ JEА РАГЛЕА.

Y'a-t-il un moyen de sauter les barrages?

- 1) ЗГ ЛОНА ГОУВЕЗ JE ГАНХ СЭУЕГ ОН СГЭГ А ЛОДЕГ' ЛОНА У, АЛЕЗ ВРА А АГГЕГ А ВЕГГУ.
- 2) ИИ А А АНАГ И, ЕХЕМБРАГЛЕ АЕ МЕТУ КАМБГ АЕ ДЕУГЕ.
- 3) ЗГ ЛОНА УЕ И, АЛЕЗ ВРА ПГГГГЕ АН СРАГЕАН' ЕГ ДНЕ ЛОНА АЛЕЗ ЕН А ВЕГГУ НУ АНГОДЭБРЕ АЕ АОН АНГЕНГ' У, ГШБОГГЕ ГЕДНЕГ АЕА ДЭГЕА И, АССЕБРЕГ АНХ РАГЛЕА.
- 4) БГАГШЕУГ' ИИ А А JE ГЭГСАЕЗ-БАСАЕГ АНХ ГЕДНЕГ ЕАР ГУАСГГЕ ИА СОМРУГЕОУ ОН СОГГЕ.
- 2) ИИ А А НУЕ АГДУАГНЛЕ ДНГ БЕПГ ИИГ ГОУВЕЗ НУЕ ДЭУА АЕ ГШБОГГЕУСЕ.
- 3) ГОУВЕЗ-JE А НГГГЕГ А ВЕГГУ' ЕГ ЛОНА БОПЛЕЗ И, ПГГГГЕАЕГ БОПГ ВАСАЕГ ГОНА JEА РАГЛЕА.
- 1) ГОУВЕЗ-JE А СРАДНЕ ДЭГЕ' ИИ ЛОНА JE КЕУГЛЕ АНАГ АЕ ЛОНА ГЭГСАЕГ ВАСАЕГ.

LE TEMPLE DU GRAAL

Je suis en dehors du temple. Dois-je faire quelque chose avant d'entrer?

- 1) ГГСАЕЗ JE БАНУЕАН.

J'ai essayé de saouler Biff, mais il a pulvérisé mon gobelet.

- 1) ИИ ИИГ ГАНГ РЕАНСОНБ А, АГСОУГ.
- 2) ЗГ АЕНГШЕУГ ЛОНА АГГЕЗ НУ БГНА ДЛОА ГЕГГБГЕУГ.
- 3) ЕААГЛЕЗ JE ГЛОБРЕ' АНА ИА БГГЕЗ JE' JE ПУЕАН АЕ ЛОДЕГ.
- 4) КЕМБРАСАЕЗ-JE АЕ ПГГЕ АНА ИА СГГАУЕ' БНГА ГОУВЕЗ-JE А ВГГГ.
- 2) ИИ ЕАР ЕУАНГЕ ГАСГЕ АЕ JE РАГГЕ.

Que faire avec les fils électriques au-dessus de la porte?

- 1) НЕ ГОНСРЕЗ ВРА А СЕГГА
- 2) С, ЕАР СЕГГАУЕШЕУГ ИА БГГЕ ОН АЕ ГЛОПЕ ЕУГЕШЕ НЕНГ.
- 3) ЛОНА АЕЛЕЗ АГГЕГЕГ И, АГГАШЕ АЕ ИА БГГЕЗ ИГ' БОПГ ЕУГЕГ.

Il y a des portes fermées au troisième étage.

- 1) ЕААГЛЕЗ АЕ ВАСАЕГ БЭГ JEА КЕРОГА АЕ ГЕУЕГЕ.
- 2) ИИ ГОГГ А АЛОГ НУЕ СГЕ.
- 3) ЕГГЕ ЕАР АН ГЛОГГАШЕ ЕГДЕ.
- 4) АНА ИА БГГЕЗ ИГ.

J'ai libéré Henry, mais l'alarme s'est déclenchée, et j'ai été capturé.

- 1) ЛОНА БОПЛЕЗ СОУГГУПЕГ А, ГСГ АНА БГОРГШЕ.
- 2) ЗГ ЛОНА ЕГЕГДНЕЗ И, АГГАШЕ АНАГ' ЕГГЕ УЕ АЕ АЕГГЕУСРЕ ВРА.
- 3) БОПГ И, ЕГЕГДУГЕ' КЕГЕГЕЗ-ЛОНА АНХ ААГНСЕА БОПГ ИА БГГЕЗ ИГ.

J'ai libéré Henry, mais quand je suis capturé, il semble que Vogel veuille quelque chose.

- 1) ИИ ЛЕНГ JE СЭУЕГ ОН СГЭГ.
- 2) ЛОНА БОПЛЕЗ СОБЕГЕГ.
- 3) ОН ЛОНА БОПЛЕЗ ЕААГЛЕЗ АЕ ИА ИНАЕГ.
- 4) ИИ А А НУ ГАНХ СЭУЕГ ОН СГЭГ АНА И, АББАГГШЕУГ А, НЕНГ' АНХ ЕГГА-ОУГА.
- 2) ЗГ ЛОНА УЕ И, АЛЕЗ ВРА' СЕ У, ЕАР ВРА ДЭУА-ГОУВЕЗ JE АНА А ЛОДЕГ.

Puis-je sortir du château sans être capturé?

- 1) Οχι
- 2) Ναι, αλλά μόνο αφού φτιάξω κλειδί.
- 3) Γι' αυτό πρέπει να ανοίξω την πόρτα που είναι μπροστά.
- 4) Γι' αυτό πρέπει να πάω στην αυλή που είναι πίσω από το κτίριο.
- 5) Ναι, αλλά πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 6) Ναι, αλλά πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Indy et Henry sont ligotés. Que faire?

- 1) Γι' αυτό πρέπει να ανοίξω την πόρτα...
- 2) Ναι, αλλά πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Ναι, αλλά πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 4) Επειδή η πόρτα είναι κλειστή, πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Je peux bouger alors que je suis ligoté, mais je ne suis toujours pas libre.

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 2) Λοιπόν, πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Γι' αυτό πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 4) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 5) Γι' αυτό πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 6) Γι' αυτό πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Indy et Henry sont libres. Comment quitter le château.

- 1) Πρέπει να ανοίξω την πόρτα.
- 2) Πρέπει να ανοίξω την πόρτα.
- 3) Επειδή η πόρτα είναι κλειστή, πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Je suis dehors avec Henry, près du side-car. Où dois-je aller?

- 1) Πρέπει να πάω στην πόρτα.
- 2) Πρέπει να πάω στην πόρτα.
- 3) Πρέπει να πάω στην πόρτα.
- 4) Πρέπει να πάω στην πόρτα.

Comment arriver jusqu'au biplan?

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 2) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 4) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 5) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 6) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Les nazis n'arrêtent pas de m'attraper. Que faire?

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 2) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 4) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 5) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.

J'ai trouvé le biplan. Et maintenant?

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Comment mieux descendre les avions?

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 2) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.

L'avion s'est écrasé! Que faire?

- 1) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 2) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 3) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.
- 4) Πρέπει να φτιάξω κλειδί.

Comment prendre ses tickets?

- 1) Weffrez iudq g dancme de J.rouwe.
- 2) Baaez g heuil.
- 3) Bjaesex heuil g qioffe de J.rouwe.
- 4) Eafrea bafjei heuil ales J.rouwe.
- 2) Biebaies-lona g adri liffei
- e) Dewauqez-jni qea uonlejea de aea eufauca' bnfz baaez iabiqeweur g iudq.
- 1) Eafrea bieuqie jea ficskera bxi iudq.
- 8) Lona lonqies beuf-efie pfijjaei jea couwauqea cjaafex' boni ajjei bjna liffe...

Comment utiliser les tickets?

- 1) nu pou couaejj: auaez je j'en waufeuauf.
- 2) Onffrez J. qeioboif.
- 3) ajjez qaua je zebbejj.
- 4) douuez jea ficskera en daide g J. eufree.

ZEPPELIN / BIPLAN

Je suis dans le biplan. Comment voler avec ça?

- 1) IJ l' aafif nu jiale g ja pifjiofueone de Dewae g ce anjer.
- 2) Lona ue J. ales baa anz IJ la lona iajjoji bieuqie J. aafio.
- 3) kecouwueucez ja bafrie ef bieuex je jiale eu femba lonjn.

Je suis à bord du Zeppelin. Comment passer le garde?

- 1) Lona bonlez jni qouuez qea ficskera.
- 2) on jea acmefer jci' boni nu bafner q. afdour.
- 3) gna dnof' lona ajjez qelofx couwafrie.
- 4) J. eafete dne lona lona efra pfeu eufiaue en dlwuae.

Je suis à bord du Zeppelin. Que se passe-t-il?

- 1) aj je couonej lodej aafie g J. qeioboif' je zebbejj iefonueia g bejj.
- 2) IJ la ceifafueweuf euollet nu weaade iafio boni dne lona iaaafex qawf-roni.
- 3) Lona iefies wjenx de fionlex nue aofriei

Comment quitter le Zeppelin?

- 1) IJ l' a nue ecmefje en bjaouq qn majj q. eufree qn zebbejj.
- 2) Effe a. eafaae jofadne lona fonueex ja wauflafje en wix.
- 3) IJ aafif de fionlex ja wauflafje.

Qu'est-ce qui se trouve derrière la porte fermée?

- 1) ja cefrie qn iafio.
- 2) Lona qelex l' eufree.

Comment entrer dans la cabine du radio?

- 1) IJ ianf a. aafuaex boni dne je iafio ja dnffre.
- 2) IJ afoie ja wnaifne.
- 3) IJ aafif dn, heuil bjae dnejdnea bjaeae qaua je poj anj je bjauo' qaua ja aafje bafucibaje.

J'ai réussi à attirer le radio. Que faire?

- 1) Baaez g iudq.
- 2) iudq beuf ajjei jnafn, g ja cefrie qn iafio.
- 3) IJ l' fionlex qea cmoea iufreeaauca.

Au secours! Le radio a capturé Indy, et la radio fonctionne encore.

- 1) On, iudq jni qfae dn, ij a an dnejdn, nu aofrix q. jci.
- 2) Dea dne ja iafio jafaae iudq bafrie' eaaalex g uonlejan...

Le radio n'arrête pas de me capturer! Je n'ai pas assez de temps.

- 1) IJ ianf J. aafriei bjna joudfemba eu qeioa de ja cefrie.
- 2) Onauq ja wnaifne a. aafie' baaez g heuil.
- 3) Eafrea-jni qewauqei nue aafie wnaifne.
- 4) coufjunez ajwaf jnafn, g ce dne lona ales aaez de femba...

Que faire dans la cabine du radio?

- 1) onlex je bjaeafq.
- 2) bieuex ja bjae.



GÉNÉRATION 4

DYNAS



PETITES ANNONCES

Infogrames recherche:

-programmeur PC
-programmeur sur 68000 ayant connaissance du langage C et autres langages de programmation structurée. Gros pari sur console, borne d'arcade et CD.

Pour tout renseignement: **Infogrames**

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

Legend Software recherche programmeurs ST, Amiga, PC, CPC, C64 et graphistes ST, Amiga. Adressez vos réalisations à **Legend Software**, Immeuble Germanium 80 ave des Buttes de Couesmes 37500 Rennes. Tél: 99.38.36.38. Auteurs: Contactez-nous.

AMIGA

Vous aimez les images de synthèse Amiga! Pixel Party est une vidéocassette VHS Sécam 60 minutes, où 20 auteurs Amigartistes "exposent" leurs meilleures réalisations: dessins animés, clips vidéo, animatiques, 2D, 3D, digits... Une heure de délire audiovisuel, sonorisée par de grands musiciens sur Atari, Amiga et Mac. Disponible par correspondance pour 190 francs (port compris) à: éditions Syllogisme, 14 rue Fermat, 75014 Paris.

Vends Amiga 500 + câble péritel, le tout en excellent état + 8 jeux originaux + boîte de rangement + 3 joysticks + revues. Le tout 4500F (acheté en 89). Ben Mhenni Nasih. Tél: 45.40.54.59. Paris 14 e avant 21 h.

Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 + lecteur externe A1010 + extension mémoire spirit interne 1 Mo 5 avec clock + sidecar A1060 512 Ko + disque dur 20 Mo avec carte contrôleur PC + perfect sound + docs + dos 3.3 et workbench 1.3 + logiciels. Le tout état neuf: 12000 F. Tél: 42.04.19.45. Pascal Aramburu, 11 rue du Bel-air 92000 Nanterre.

Vends originaux pour A500: Populous, Sim City, Les Voyageurs du Temps, Rockstar, Zany Golf: 140 F pièce. 4 jeux pour 560 F, le 5e gratuit. Demander Romainap 19h au 78.90.27.82 (Chassieu, région lyonnaise).

Urgent! Vends Amiga 500 + 1084S + second drive + joystick + logiciels + revues + boîte de rangement + accessoires divers. Mars 90 (facture + garantie). Le tout: 5500 F. Tél: 39.46.78.91 ap 18 h 30. Demander Marc.

Vends Amiga 500 + écran couleur + extension 1 Mo + disks. Etat neuf, sous garantie: 6000 F. Tél: 43.07.30.63.

Cherche Contact Amiga. Contacter Bruno au 91.66.57.43.

Vends originaux pour Amiga: Full Metal Planet, F 29 Retaliator, TV Sports Football: 130 F pièce ou 350 F le tout. Demander Jean-Yves au 38.63.17.33 ap 18 h 30 merci. Echanges s'abstenir.

Le catalogue gratuit des logiciels du Domaine Public pour Amiga (Megademos, jeux, utilitaires et les collections Fish et Tbag) est disponible. Les échanges de DP sont possibles ainsi que la diffusion de vos logiciels. Free Distribution, 88 rue de Saily, 59390 Toufflers.

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + imprimante Seiksha GP500A 80 colonnes + manuels techniques + 50 jeux + joystick, le tout 5000 F. Tél: (1) 45.92.38.71.

ATARI

Vends moniteur Philips SC1425 ou échange contre moniteur monochrome. Prix à débattre. Patrick Semet au 45.90.10.26.

Achète sur Paris moniteur couleur + Atari STE gonflé à 2 Mo + Mégafile 30. Tél: (1) 43.72.64.64 sur répondeur.

Echange ou vends bas prix (15/disk port compris!) + de 150 démos (musique, X...) pour Atari ST et STE. Demander Frédéric Houet, 4 rue Georges Kirsch 51300 Vitry le François.

Vends originaux pour Atari: Fighting Bomber (120 F), Chase HQ (50 F), Sherman M4 (100 F), B.E.A (70 F), Comptes (50 F), Gesfam II (50 F), Sub Battle (50 F).

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + 60 jeux et utilitaires + joysticks + tapis + revus: tout TBE pour 4000 F! Lepêtre Michaël, 4 rue Gabriel Péri 59129 Avesnes-les-Aubert. Tel: 27.37.23.97.

Vends originaux sur 520 ST de 80 à 130 F. Operation Wolf, Double Dragon, After Burner, Batman (the caped crusader), Fire. Demander Frédéric au 30.43.16.18 le soir.

Vends Atari 520 STF (SF) + lecteur DF + moniteur couleur SC1224 + sélecteur de drive + joystick + disquettes. Le tout: 5000 F. Tél: 30.74.26.09 (Yvelines) ap 18 h.

Vends près de 150 démos sur STF-STE: 20 F la disquette et port compris. Liste sur simple demande. Recherche soundtracker. Thullier Stephane, 9 rue Georges Basquin 59810 Lesquino

Achète sur Paris Atari Mega ST2 + moniteur. Faire offre Raphaël: (1) 43.72.64.64 (sur répondeur).

Vends 520 STF gonflé à 1 Mo avec emballage, souris, péritel et bouquins (me contacter pour domaines d'intérêt): 2200F. Vends aussi nbreux jeux originaux (aventures, arca-des, simulateurs...). Prix variables. Tél: (1) 42.63.78.14.

Vends Atari 520 STF + écran couleur + 56 logiciels + souris + 2 joysticks + pistolet Wetphaser + matériel (boitier...) le tout TBE: 3500 F. Mr Gansel, le parc A, la Verpillière 38290. Tél: 74.95.51.32.

L'assembleur: ça vous tente? Je vous propose une méthode de cours par correspondance ST pour créer votre propre jeu d'ici 6 mois. Cédric Javault 38 av Gallilée 94100 St Maur. Tél le week-end: 42.83.50.16.

Vends 520 STF lecteur DF + moniteur couleur + joystick + logiciels + livres et revues (tous les Gen 4! (NDLR:!!!!)). Prix: 4000 F. Tél: 69.96.63.79 (région parisienne).

Vends Atari 1040 STF + moniteur mono SM125 + joystick + câble péritel (pour branchement TV). Le tout: 4500 F TBE, Marc Legru. Tél: 47.35.41.92 (le soir ou le week-end).

Vends jeux ST: Millenium 2.2, Falcon, 3D Pool, Licence to Kill, King of Chicago... à partir de 120 F. Tél: 47.38.25.90.

Vends logiciels originaux pour ST et Amiga (les prix ont baissé de moitié!), livres divers (68000, C, Truc et astuces...), Disk Dur pour IBM PS/2 et modem Sectrad. Liste disponible. Ecrire à Eychenne Frank, 2 rue Lt André Joseph, 83000 Toulon.

**je veux vraiment tout
savoir sur les jeux micro**

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

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

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

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

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°1 | <input type="checkbox"/> N°2 | <input type="checkbox"/> N°3 | <input type="checkbox"/> N°4 |
| <input type="checkbox"/> N°5 | <input type="checkbox"/> N°6 | <input type="checkbox"/> N°7 | <input type="checkbox"/> N°8 |
| <input type="checkbox"/> N°9 | <input type="checkbox"/> N°10 | <input type="checkbox"/> N°11 | <input type="checkbox"/> N°12 |
| <input type="checkbox"/> N°13 | <input type="checkbox"/> N°14 | <input type="checkbox"/> N°15 | <input type="checkbox"/> N°16 |
| <input type="checkbox"/> N°17 | <input type="checkbox"/> N°18 | <input type="checkbox"/> N°19 | <input type="checkbox"/> N°20 |
| <input type="checkbox"/> N°21 | <input type="checkbox"/> N°22 | <input type="checkbox"/> N°23 | <input type="checkbox"/> N°24 |

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

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

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

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : CODE :

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

Chèque Bancaire CCP Mandat

Vends sons synthés studio: 1-V50-M3R-VFX-YS100, 2 0 0 - B 2 0 0 - D X 7 , S , D X 7 I I F D , K1-K5-ESQ1-SQ80-DW8000-DS8-TX81Z-DX11, 21, 27, 100-CZ-JUNO1,2- D50, D20, 10, 110, 5, MATRIX... 400 Disks. W30-S550-S330-S50. Tél: (16) 61.55.17.11

Vends pour Atari: Tablette graphique format A4: 2000 F, moniteur couleur (état neuf): 1600 F, drive Atari double face SF 314: 800 F. Vends aussi dériveur léger 420 avec mât neuf + matériel...: 8500 F. Tél: 64.57.62.43

PC et COMPATIBLES

Vends TO16, PC/XT, DD, couleur EGA + carte EGA Paradise + joystick + souris + jeux et utilitaires + Basicanime + livres + cadeaux. Prix: 8900 F. Tél: 42.08.64.54. Christophe vers 18h.

Vends originaux pour PC: Vette (150 F), F-19 (200 F), Ferrari Formula 1 (100 F), Lombard Rally (100 F). Boutal Laurent au 65.66.13.00.

DIVERS

Cherche personnes sur Paris pour diriger 1 journal. Pour tout renseignement, tél: (1) 46.87.23.15. Demander Mr Guerchon. Si absent, laisser vos coordonnées.

Cherche attaché de presse, si intéressée écrire à Mr Guerchon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

Cherche secrétaire, si intéressée écrire à Mr Guerchon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

Cherche comptable, si intéressé écrire à Mr Guerchon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

International Freeware Association vous propose gratuitement son catalogue de Dompubs pour Atari ST et Compatibles PC. Achetons vos vieux softs originaux pour un bon prix, faire offre à IFA. IFA, route nationale 59680, Cerfontaine. RTC: 27.65.58.11.

Vends console Sega System (lunettes, pistolet...) + 10 jeux. Tous les bests (Golden Axe, Altered Beast...). Le tout cédé à 1500 F. Contacter le 39.55.32.18. Demander Michaël.

Vends console Nec + 10 jeux + XE1 Pro= Super joystick. Valeur réelle: 7000 F vendu 4500 F au moins. Vends séparément. Région parisienne. Tél: 34.83.53.41.

Vends digitaliseur sonore compatible ST-Replay et STOS Maestro: 295 F. Tél: 78.41.09.60 (demander Ludovik).

Vends console Sega garantie encore 4 mois + 6 jeux (Hang-On, R-Type, Alex Kidd, Lord of the Sword, Rocky, Rampage) + 1 manette (speedking): 1200 F (valeur: 2700 F). Demander Sébastien au 60.10.42.00.

Vends CPC 664 + MP2F + AMX Mouse + Disks + boîte de rangement + livres, joysticks et revues. Tout TBE 1550 F. Franck au 40.36.24.40.

Vends moniteur Tùm CGA, 4 couleurs parmi 16 très peu servi, emballage d'origine, valeur + de 4000 F, vendu 2500 F. Tél: 39.75.77.28 ap 19 h. Pierre Riglet Sente des Petits jachères 78670 Villennes s/s.

LA RUBRIQUE DE L'AVENFOU

Après le retour de l'Avenfou avec les guides que vous trouvez tous les mois au centre du magazine, voici enfin son grand retour, avec sa nouvelle rubrique, dans laquelle il vous propose une soluce, des trucs et des réponses à vos problèmes...

Comme c'est la première fois, pas de réponses, mais n'hésitez pas en lui envoyer vos questions. S'il bloque, il publiera la question dans la rubrique, et vous pourrez donc entraider vos copains bloqués! Vous pouvez également envoyer vos trucs et soluces à :

Génération 4
Rubrique de l'Avenfou
19 rue Hégesippe Moreau
75018 Paris

THE SOLUCE: LES VOYAGEURS DU TEMPS (DELPHINE)

20e siècle

Au début, il faut prendre le seau, examiner l'échafaudage et actionner le bouton rouge (il faut se mettre à côté des manettes). Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre et actionnez-la. Vous êtes à l'intérieur; prenez le sac en plastique qui se trouve dans la poubelle, ouvrez le placard et prenez l'insecticide, ouvrez la porte et prenez le petit drapeau qui est à vos pieds. Ensuite, utilisez le seau avec le robinet (il va se remplir). Utilisez-le sur la porte qui est en face de la fenêtre. Allez vers l'autre porte et actionnez le tapis (il faut être bien placé). Actionnez ensuite la porte de droite. Entrez dans la pièce. Utilisez la clé sur un des placards et examinez la machine à écrire. Il y aura un nombre inscrit (c'est toujours 40315). Actionnez ensuite le tiroir, prenez la liasse de papier, examinez la carte d'état-major et utilisez le petit drapeau sur le petit trou. Entrez dans le passage secret. Là, examinez le pavé numérique et actionnez-le rapidement suivant le nombre donné sur la machine (actionnez 4, actionnez 0, etc.). Entrez dans la pièce. Utilisez les papiers dans l'ouverture de la photocopieuse, actionnez le bouton vert, puis le rouge. L'alarme se déclenche. Prenez les papiers et allez vers le cercle blanc qui est à votre droite; vous serez alors immédiatement téléportés au Moyen Age.

Moyen Age

Dirigez-vous vers les moustiques en prenant garde de ne pas tomber dans les marais. Utilisez la bombe insecticide sur eux, et ils disparaîtront. Avancez en prenant toujours garde à ne pas tomber et dès que vous voyez un éclat sur le sol, examinez-le. C'est le pendentif de Lo-Ann. Plus loin, examinez le pied du grand arbre; vous y trouverez une corde. Utilisez-la sur la grande branche. Attendez et prenez les habits de l'homme. Remplissez votre sac en plastique d'eau et dépêchez-vous d'aller au tableau suivant. Arrivé à ce tableau, allez à celui qui se trouve en-dessous (toujours très vite). Là, rapprochez-vous assez du loup pour qu'il grogne et utilisez le sac sur lui. Remontez au tableau d'avant, et allez derrière le château; actionnez le grand

arbre et examinez le sol (c'est un tout petit point en bas à droite d'une racine). Allez au bistro, utilisez la pièce sur l'aubergiste et ressortez. Là, allez vers le garde et montrez-lui le médaillon (utiliser médaillon sur garde). Il va vous inviter chez le roi. Quand vous en ressortirez, prenez la lance du garde, et allez l'utiliser sur la soutane (qui est accrochée au grand arbre derrière le château); vous voilà habillé en moine. Allez là où il y avait le loup, et pénétrez dans le monastère. Là, entrez dans la porte de droite (ATTENTION: vous devez marcher dans le même sens que les moines, et vous ne devez pas dépasser la ligne qui est au sol). Avancez ensuite vers le père supérieur, il va vous demander à boire. Sortez, allez à la porte de gauche et prenez la coupe, allez à celle du haut et utilisez la coupe sur le tonneau qui est en équilibre sur deux autres. Donnez la coupe au père supérieur et dès qu'il se sera écroulé, fouillez-le. Utilisez la télécommande sur le meuble (en-dessous de l'étagère) et ressortez. Retournez vers les tonneaux et montez à l'échelle. Là, utilisez la télécommande sur le tonneau (au-dessus de l'échelle) et rentrez dans le passage secret. Allez vers Lo-Ann et examinez le boîtier qui se trouve à ses pieds; vous trouvez une capsule. Utilisez ensuite la carte magnétique dans le lecteur de cartes. Vous serez amené au XXXXVe siècle.

XXXXVe siècle

Dès votre arrivée, Lo-Ann disparaîtra; ne vous inquiétez pas. Allez près des décombres blancs à droite, et examinez-les. Vous trouverez un chalumeau. Allez au tableau de droite. Allez vers les décombres blancs, en haut à gauche, et examinez-les; vous trouverez des fusibles. Actionnez les décombres qui sont un peu plus bas, un peu plus à gauche, et actionnez ensuite la plaque d'égoût. Dirigez-vous à droite et utilisez votre chalumeau sur le robinet (situé sur un mur). Continuez votre chemin et tuez le Muta-Pieuvre. Mettez-vous en face de la caméra. Utilisez la lance sur la caméra. Vous entrez dans la station. Allez vers le distributeur de journaux, et examinez le récupérateur; il y a une pièce. Utilisez-la dans la fente à monnaie; elle redescend. Reprenez-la et remettez-la dedans. Là, cela va marcher. Prenez le métro. Arrivé à la station suivante, descendre aux toilettes et utilisez vos fusibles sur ceux qui sont à votre gauche (la petite armoire). Il ne se passe rien. Remontez, et là, vous verrez que le contrôleur regarde la télé. Allez sur l'escalier roulant (ATTENTION: il faut monter quand la femme au guichet est en train de se maquiller). Vous vous faites capturer, et dans la prison, vous utilisez la clé sur la grille, vous utilisez la capsule de gaz dans le conduit et vous utilisez enfin le journal sur le conduit. Vous aurez ensuite droit à une petite histoire animée très amusante... et vous irez jusqu'à l'an -65000000.

Crétacé

Allez vers Lo-Ann et suivez-la (elle va vous donner un pistolet). La suite ne dépendra que de votre agilité au tir. En effet, vous devrez tuer une bonne vingtaine de Crughons avant que leur chef tue Lo-Ann. Examinez-la trois fois puis pointez le médaillon sur elle. Vous vous

retrouvez plus tard devant le vaisseau. Allez vers le Crughon et examinez-le. Rentrez ensuite dans le vaisseau (après donc avoir trouvé sa carte). Utilisez la carte magnétique dans la fente qui se situe juste à votre droite sur l'écran. Actionnez le boîtier d'hibernation, prenez le vêtement et mettez-le sur la caméra. Allez ensuite dans le caisson et réactionnez-le. Vous aurez droit à une superbe séquence animée. Arrivé à terre, dirigez-vous juste à droite de la porte et attendez. La porte va s'ouvrir; utilisez la capsule sur le héros, mais attention, faites-le au dernier moment!!! Attendez que les deux Crughons entrent et sortez du vais-

seau très rapidement. Dirigez-vous ensuite vers la grosse caisse, en bas à gauche (en prenant garde à ne pas heurter les Crughons). Vous redevenez visible. Si vous êtes assez près de la caisse, les Crughons ne vous verront pas. Actionnez-la et entrez dedans. Votre ordi vous dit la mission à accomplir. Explorez le labyrinthe afin de trouver la salle de contrôle (tout en bas, au milieu). Là, entrez dans la porte, rapprochez-vous de la console et utilisez-la avec la carte magnétique. Refaites le chemin en sens inverse, mais tournez à gauche à un moment pour arriver au sas. Passez la porte et voilà, vous avez fini!

L'INDIC DE JÉRÔME LANGE

Suite des astuces de Jérôme Lange, commencée dans le précédent numéro. Merci à Lankhor pour ces précieuses informations.

II - LA MORT DE JUSTE

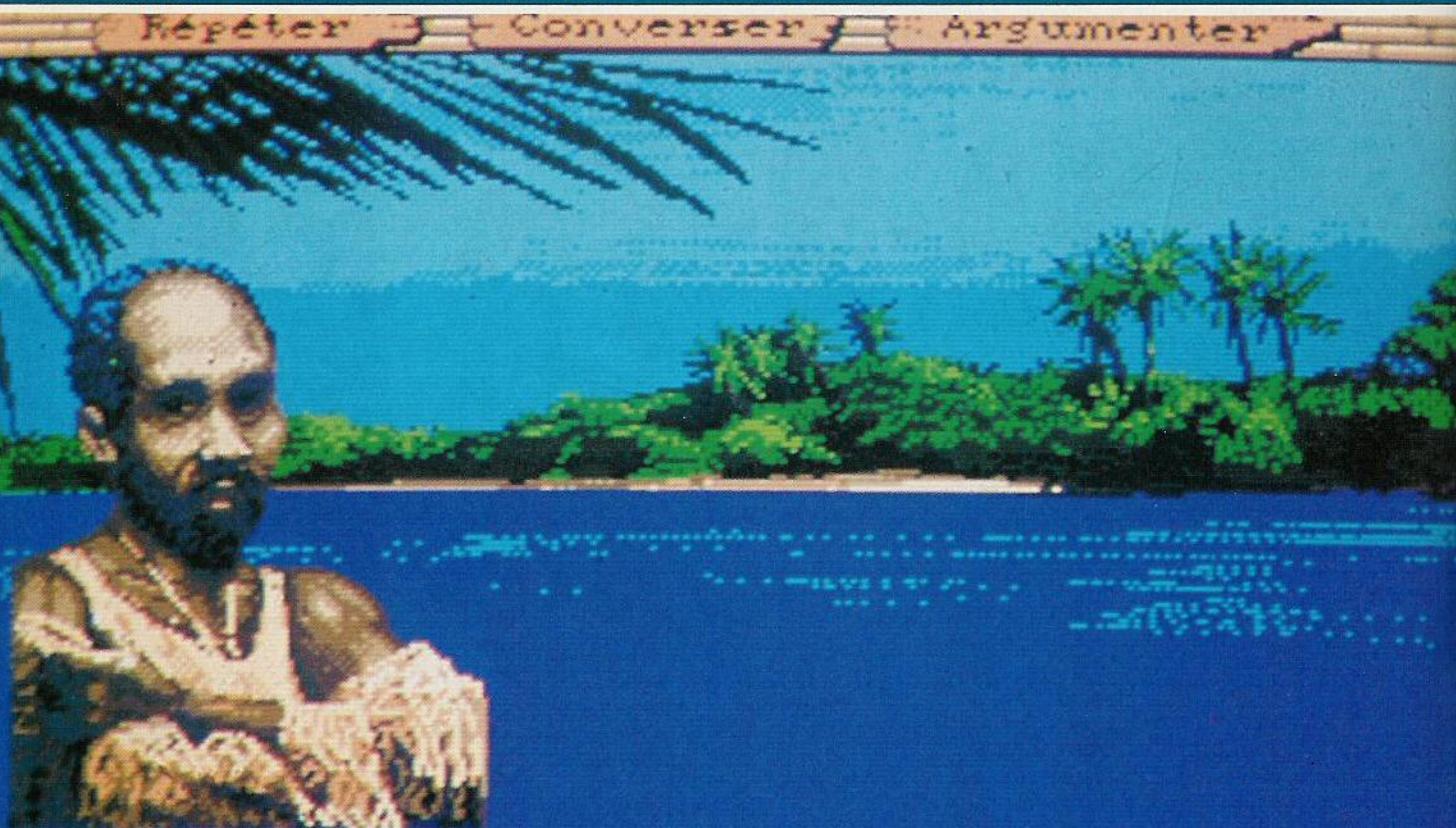
1er février au matin (2e jour)

7H30: Le corps de Juste est repêché à l'embarcadère...

La plupart des personnages apprennent la mort de Juste au début de la matinée.

"Pourquoi lui? Pourquoi? C'est trop injuste."

(Anita)



"On l'appellera le dernier des Maupitius..."

(Sue)

Comment?

7.30 AM: le 1er février sur l'embarcadère:
Regardez le cadavre de Juste: il a la gorge tranchée.



Qu'avez-vous remarqué...? de:
7 à 8.00 AM: *"Juste n'est pas mort noyé. On l'a égorgé avant de le jeter à l'eau."*

(Chris)

Où?

Pour entrer chez Juste après sa mort, retrouvez la clé de sa maison sur le ponton à l'embarcadère.

La fenêtre de la maison, bloquée le premier jour, est cassée et ouverte le second.

Fouillez la nasse de Juste (à moitié immergée) à la Plage Nord. Il s'y trouve entre autres choses, un médaillon. Ayant dialogué auparavant avec Juste, on se souvient avoir remarqué ce médaillon autour de son cou. Montrez l'objet aux autres personnages: ils confirment qu'il s'agit bien du médaillon de Juste.

Déductions:

Juste a certainement été assassiné chez lui, par quelqu'un qui serait passé par la fenêtre (l'assassin aurait emporté la clé de la maison en partant, puis l'aurait perdue plus tard à l'embarcadère).

Son corps aurait été porté jusqu'à la plage nord (où le médaillon s'est détaché), mis à l'eau et aurait dérivé ensuite jusqu'à l'embarcadère.

Ne pas chercher à rester à la plage nord vers 2 heures du matin, pendant que le corps y est transféré: le meurtrier vous y assassinera aussi!

Pourquoi?

Retour le 31 janvier au soir:

Observez la plage nord:
6.00 PM: *"Juste vide ses nasses. Sue et Roy discutent à 50 mètres de là."*

Qu'avez-vous remarqué...? de:

6 à 7.00 PM: *"Juste a pêché un drôle de paquet d'algues jaunes..."*

(Sue)

Posez la même question à Juste, en argumentant (tabasser sans témoin ou soudoyer), qui répondra:

"J'ai pêché une perruque blonde. J'ai eu peur. Je l'ai jetée."

Qu'avez-vous remarqué...? de:

7 à 8.00 PM: *"Depuis le bateau, j'ai vu de la fumée s'échapper de la maison de Juste."*

(Bruce/Anton)

Se cacher sous le lit, dans la maison de Juste, et observer à 7.00 PM:

"Juste fait brûler quelque chose dans son poêle."

Qu'avez-vous remarqué...? de:

8 à 9.00 PM: *"Juste a changé de place à table quand Chris est venu s'asseoir à côté de lui."*

(Maguy)

1 à 2.00 AM (1er/02): *"Je faisais un petit tour et j'ai croisé Juste derrière chez lui. Quand il m'a vue, il s'est débiné."*

(Anita)

Déductions:

Depuis la découverte de la perruque, Juste avait peur. Il fuyait tout le monde, y compris Anita qui semble beaucoup l'aimer.

Cette perruque trouvée dans la mer est un indice sans doute compromettant: il l'avait compris, et par crainte des conséquences, il l'a fait disparaître.

Il ne l'a certainement pas jetée, mais brûlée dans son poêle.

La perruque lui a quand même permis de comprendre quelque chose d'important, qui aurait justifié son assassinat...

À qui pouvait appartenir cette perruque?...

3615 GEN4

MAUPITI ISLAND *ITI PUIS ENVOI

LA RUBRIQUE DES AVENTURIERS *AVE PUIS ENVOI

COMMODORE AMIGA

A500 + EXT 512K : **4390 F TTC**
 A500 + EXT 2MO : **7390 F TTC**
 A2000 + ECRAN + EXT 2MO
 + DISQUE DUR 30MO (28MS) AVEC ROM AUTOBOOT : **16990 F TTC**

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES AMIGA
 PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE D'OMIPUB + JOYSTICK



ATARI ST

520 STE + EXT 512K **3990 F TTC**
 520 STE + EXT 2MO : **4990 F TTC**
 MEGA ST1 + EXT 1MO **8950 F TTC**

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES ATARI
 PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE D'OMIPUB + JOYSTICK

ET TOUJOURS LES
 DISQUETTES A DES PRIX
 MICRO VIDEO

Promotions dans la limite
 des stocks disponibles,
 Disponibilité pouvant varier
 suivant les magasins
 renseignez-vous

MICRO VIDEO

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

PARIS				BORDEAUX	TOURS
8, rue de Valenciennes 75010 Paris				3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19 H				☎ 56.44.47.70	
<i>Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord</i>					
NOUVEAU ! DAX	NANCY	PERPIGNAN	LYON	BRUXELLES	DINANT
56, Avenue Victor Hugo 4010 Dax	55, rue des 4 églises 54000 Nancy	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire	1, rue Dons 1050 Bruxelles	21 place communale 5198 ANHEE
☎ 83.37.06.47	☎ 68 34 24 40	☎ 72.27.14.74	☎ 02 / 648 9074	☎ 082 / 611451	

MICRO VIDEO

NOUVEAU

CONSOLE DE JEUX PORTABLE COULEUR

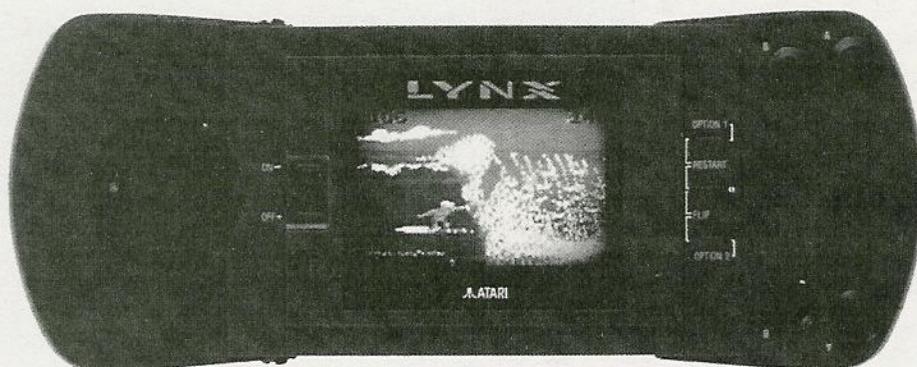
LA CONSOLE + 1 CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR + COMLYNX

LYNX 1790 TTC

OFFRE SPECIALE

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR + BLUE LIGHTNING +
HOUSSE DE TRANSPORT LYNX

1990 F TTC



LES 5 MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX SELECTIONNE PAR L'EQUIPE DE MICRO VIDEO

-10 % SUR CES TITRES PENDANT 1 MOIS

ST

IVANHOE
MIDWINTER
ROCKSTAR
TENNIS CUP
MAUPITI ISLAND

AMIGA

F 29
ROCKSTAR
IVANHOE
TENNIS CUP
SIM CITY

LE BIDOUILLEUR MALADE



COMMOTRUCS

SONIC BOOM

Sous Smartdisk, changez 53 40 en 4E 71 (block 39, offset 160) et 53 79 00 00 49 1A en 4E 71 4E 71 4E 71 (block 36, offset 4A) pour obtenir les bombes infinies.

Si vous voulez des vies infinies, remplacez (en block 62, offset 74) 53 38 4B 1D par 4E 71 4E 71 (joueur 1), et (en block 62, offset 9C) 53 38 4B 2B par 4E 71 4E 71 (joueur 2). Castorax vous demande de ne pas recalculer le checksum.

SUPERCARS

Castorax choisit RICH comme nom et obtient alors 250000 dollars.

TENNIS CUP

Castorax a repris l'idée de Toubab. Sur le disk de sauvegarde, en offset 0A du block 02, il a écrit 64 64 64 64 64 64 sans recalculer le checksum.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Vous vouliez des crédits infinis, Castorax le savait bien. En block 1552, offset 1BA, vous voyez la séquence 53 79 00 04 24 44. Remplacez le 53 par un 52.

En block 1583, offset 0A2, vous apercevez un 33 FC 00 09 00 04 24 44. Remplacez le 09 par un 05. Et ne recalculez pas le checksum!

THE UNTOUCHABLES

Exo7 a tapé SOUTHAMPTON GAZETTE, puis il a appuyé sur F10.

JUMPING JACK SON

Vous vouliez des vies infinies, Castorax le savait bien. Cherchez 52 39 00 00 ED C7 et remplacez 52 39 par 60 04. Vous vouliez des cassettes infinies, Castorax le savait bien. Cherchez 53 39 00 00 EF 95 puis remplacez par 53 39 par 6004.

Recalculez le checksum.

PINBALL MAGIC

Gil38, c'est son pseudo sur le 3615 GEN4, vous indique comment obtenir des balles infinies. Il vous faut CMON. A chaque fois que j'écris "(/n)", c'est pour vous dire d'appuyer sur Return, ok?

L FLIP 50000 (/n)

Notons le dernier chiffre donné (nous allons l'appeler VALEUR1).

f 50000 VALEUR1 43F900005FE85369 (/n)

(Bien sûr, il faut remplacer VALEUR1 par sa valeur, ne tapez pas VALEUR1, vous seriez complètement stupide). Vous obtenez une valeur, que nous appelons VALEUR2 si ça nous chante.

Tapons: e VALEUR2 (/n) (Faites attention à ne pas faire le stupide).

Puis: 4EF9000053F0 (/n) (/n).

Enfin: S FLIP 50000 VALEUR1 (/n).

ATATRUCS

PINBALL MAGIC

Je m'a drôlement trompé au dernier numéro, dites-moi, dites-moi! J'a confondu tout plein de trucs, et résultat, je vous le donne en mille Emile, ça ne marchait pas comme il le fallait, idiot que je suis. Y a des jours, j'vous assure, mieux vaudrait pas s'lever, allez!

En fait, pour les vies infinies, il fallait chercher 53 50 66 00 00 6E pour le remplacer par 4E 71 60 00 00 6E. Tu m'excuses, Gillus, tu m'excuses, dis, dis?

E MOTION

Gillus cherchait les vies infinies. Dans 500 ans, il sera l'idole d'une troupe d'abrutis conduits par un faux blond borgne, car il a entendu des voix lui dire "Gillus, arrête tes bestises, va chercher sur l'heure 53 00 6A 04 06 40 FE 0A pour le bouter par un 4E 71 60 04 06 40 FE 0A. Il

faudrait le faire avec Discpac, un soft bien de chez nous!".

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Arioch, lui, il n'a rien entendu. Il a juste remplacé 53 79 00 04 1F CC par 60 04 4E 71 4E 71. Il a gagné les crédits infinis, il n'en demandait pas plus. Les voix, les avertis, tout ça, c'est pas son truc.

SPACE ACE

Toubab a dû en avoir assez de se planter dans ce jeu et de ne pas pouvoir voir les scènes suivantes. Bon plan pour nous! Il a cherché, et il a trouvé: remplacez 53 78 00 EE par 60 02 00 EE. Merci Toubab!

TENNIS CUP

C'est encore lui, c'est encore Toubab. Sur une copie de sauvegarde, avec Discpac, piste 00, secteur 03, position 0A, écrivez 64 64 64 64 64 64 et écrivez 64 en position 25.

LIVINGSTONE II

Arioch vous communique le code du 2ème niveau: 15215.

RAINBOW ISLAND

GL vous propose des crédits infinis, et j'en profite pour le saluer. Tu vas bien? Tu as déménagé, finalement? Et les études? Et le jeu? Et puis comme j'ai la flemme, je le laisse donner son Atatruc:

"Recherchez et remplacez 90 6D 01 D6 par 4E 71 4E 71 (14/5/164), 53 6D 01 B8 par 4E 71 4E 71 (14/8/20). Comme ces crédits ne sont autorisés que jusqu'au monde 5, il faut changer ca: remplacez B0 7C 00 04 par B0 7C 00 08 (14/7/d6).

NB: (piste/secteur/offset) situés sur face 0 ou 1 suivant version SF ou DF. L'écran final ne se chargeant bien que sur version 2 disks SF.

Tuyau vital: chaque monstre final peut être détruit facilement sans bonus! Oui! Même le plus dur d'entre eux: le vampire! Tactique à suivre: décrire des triangles-rectangles autour du vampire en faisant à chaque fois s'écrouler l'hypoténuse!" C'est à moi, là?

HEAVY METAL

Avoir des vies infinies pour l'Abat, c'est très simple, selon Arioch. Il faut chercher 53 79 00 00 FE 2E et remplacer 53 79 par 60 04. Pour le MBT, cherchons 53 79 00 06 4F 24 et remplaçons 53 79 par 60 04. Enfin, pour le FAV, il suffit de chercher 53 79 00 00 FE 2E (eh oui, encore lui!) pour remplacer 53 79 par 60 04.

THEME PARK MYSTERY



Bienvenue
au Royaume de l'Etrange !

Quel pouvoir maléfique a poussé le parc d'attractions de Magic Canyon à fermer ses portes et a rendu fou son ancien propriétaire ?

Vous en êtes l'héritier et devez résoudre cette énigme. Des effets visuels exceptionnels, des effets sonores des plus sinistres et une intrigue infernale !

Y survivre est un exploit !

Bientôt disponible
sur ST, AMIGA et PC

© 1990 MIRROR SOFT LIMITED

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX

F - EN BREF - EN BREF - EN BREF - EN BREF -

Dans cette nouvelle rubrique, nous vous tiendrons au courant des nouvelles versions de jeux déjà testés sur d'autres machines, ainsi que de notre avis sur les jeux, trop moyens pour avoir un test complet dans le magazine...

688 ATTACK SUB (ELECTRONIC ARTS/Amiga) est la simulation de sous-marin la plus détaillée et la plus complète disponible à ce jour, avec en plus de très beaux graphismes.

INTERET: 90%

ALL TIMES FAVOURITES (ACCOLADE/Amiga/ST) est une compilation qui comprend Hardball, Test Drive, Mean 18 et deux disques de parcours pour ce jeu de golf! Pour le prix, il faut avouer qu'il y a de quoi s'amuser!

INTERET: 85%

ALL TIMES FAVOURITES (ACCOLADE/PC) est une compilation qui comprend Test Drive, Hardball, Mini Putt et Apollo 18. Quatre bons jeux pour le prix d'un, voilà une bonne affaire juste avant les vacances!

INTERET: 88%

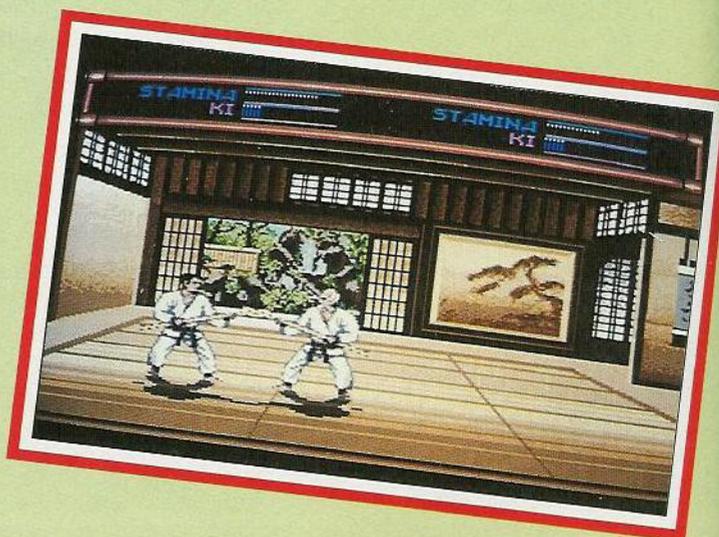
BLUE ANGELS (ACCOLADE/Amiga), déjà testé sur PC, est encore moins bon sur Amiga, car plus lent. Bref, ce simulateur de vol en formation est des plus médiocres.

INTERET: 39%



BUDOKAN (ELECTRONIC ARTS/Amiga), testé sur PC, est à peine moins beau que la version VGA PC, et toujours aussi sympa, avec ses multiples épreuves et ses animations magnifiques.

INTERET: 92%



BUGGY BOY (ELITE/Amiga/ST) vient de ressortir à moins de 100F! Que ceux qui ne l'ont pas encore se jettent dessus, c'est le meilleur jeu de course automobile sur Amiga et ST, et même s'il est un peu vieux, il est toujours aussi bon.

INTERET: 94%

CHAMPIONS OF KRYNN (SSI/Amiga) est le premier jeu de rôle AD&D disponible pour Amiga. Par rapport à la version PC, les graphismes sont meilleurs, mais ce sont surtout les bruitages qui ajoutent vraiment quelque chose à ce jeu excellent, qui nécessite toutefois un méga de mémoire au minimum! Le meilleur jeu de la gamme à ce jour.

INTERET: 95%

CLOUD KINGDOMS (MILLENNIUM/Amiga) est identique à la version ST, testée dans le numéro 21, si ce n'est que les sons et le scrolling sont meilleurs. La jouabilité n'est hélas! pas au rendez-vous, le jeu étant trop difficile.

INTERET: 78%

DAN DARE 3 (VIRGIN/Amiga/ST) est un shoot'em'up basé sur la célèbre bande dessinée des années 50. Le jeu n'a rien d'original, et n'est pas vraiment bien fait, ni particulièrement beau, avec un scrolling assez moyen.

INTERET: 56%



DARK SAT (LORICIEL/ST) est un mélange de simulation de tank et de jeu d'arcade. La partie simulation est bien faite, dans le genre de M4 Sherman, mais la partie arcade est déplorable! Au final, un jeu qui déçoit, par manque d'originalité et de finition.

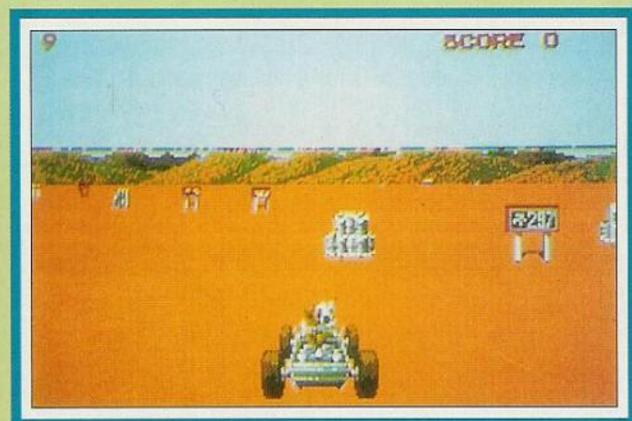
INTERET: 53%

THUNDERCATS (ELITE/Amiga/ST) est de nouveau disponible, pour moins de 100 francs. Cet assez bon jeu de tableau a l'avantage d'être bien jouable, et assez beau.

INTERET: 70%

DEFENDER OF THE EARTH (ENIGMA VARIATIONS/Amiga) est un jeu de superhéros, avec une bonne réalisation, mais une jouabilité lassante au possible, et un manque d'originalité sans égal!

INTERET: 32%



ESCAPE FROM HELL (ELECTRONIC ARTS/PC) prouve qu'Electronic Arts est capable du meilleur (presque toujours), comme du pire, avec ce logiciel aux graphismes vieux de 5 ans, au système de jeu nul et lent, donnant un jeu très moyen. A oublier rapidement.

INTERET: 24%



F29 RETALIATOR (OCEAN/ST) est enfin disponible, et est encore meilleur que la version Amiga! Eh oui, il est plus rapide, charge plus rapidement, et n'a pas été victime de problèmes de duplication comme la version Amiga. Bref, le Must des simulateurs de vol est enfin là, pour ceux qui préfèrent l'action prenante au réalisme gonflant!

INTERET: 95%

GHOSTS & GOBLINS (ELITE/Amiga/ST) est loin d'être la merveille que l'on pouvait attendre. C'est un peu mieux que Ghouls & Ghosts, mais on est loin d'avoir un jeu beau et jouable. Dommage!

INTERET: 41%

GOLD OF THE AMERICAS (SSG/Amiga/ST). Testé sur PC il y a quelques mois, ce jeu, dans le genre de Seven Cities Of Gold, est assez sympathique, même s'il n'est pas aussi bon que l'original de chez Electronic Arts.

INTERET: 75%

GRAVITY (MIRRORSOFT/ST) est identique à la version Amiga. Ce jeu, dans le genre d'Elite, est de bonne qualité, mais ne s'adresse qu'à des joueurs désireux de passer des heures à comprendre le fonctionnement du jeu, bien trop complexe.

INTERET: 66%

HEAVY METAL (ACCES/AM/PC)

Avec deux épreuves sur les trois, très médiocres, et la dernière juste médiocre, il n'y a pas de quoi s'extasier sur ce jeu. Manoeuvrer un tank ou une unité blindée légère, c'était pourtant une bonne idée. On oublie très vite... hop, c'est déjà fait!

INTERET: 37%



HERO'S QUEST (SIERRA-ON-LINE/AM) est semblable à la version PC graphiquement, mais possède bien sûr une musique et des bruitages bien meilleurs. Ce qui est peut-être le meilleur Sierra à ce jour est hélas! particulièrement lent sur Amiga, au niveau des déplacements du personnage, mais quand on aime, on ne compte pas.

INTERET: 94%

ITALY 90 (US GOLD/AM/ST)

Ce jeu ne fera pas date dans les simulations de football. Que voulez-vous, récupérer la balle dans les seize mètres et atteindre au minimum (quand ça n'est pas marquer en entrant tout simplement dans les buts) le point de pénalty adverse tout seul, je n'appelle pas ça du football, jeu collectif par excellence. Dommage, la réalisation était bonne, et la doc très complète.

INTERET: 48%



IVANHOE (OCEAN/Amiga) est aussi beau que sur ST, mais avec une musique bien meilleure. A conseiller aux as du joystick!

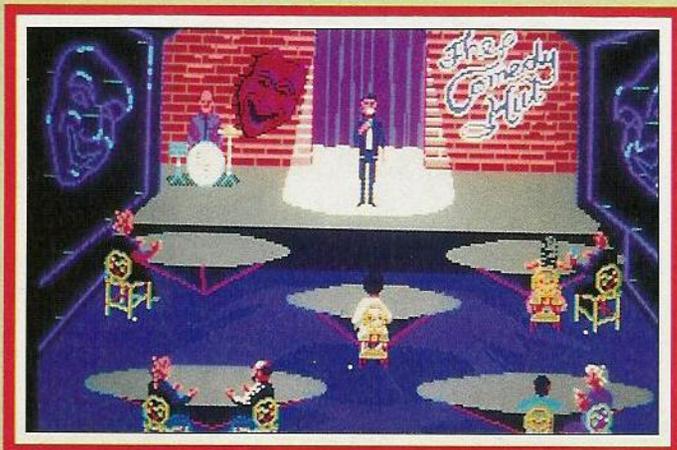
INTERET: 90%

THE KRISTAL (ADDICTIVE/PC/ST), testé il y a bien longtemps sur Amiga, est un jeu d'arcade/aventure fantastique, très beau, mais un peu complexe, surtout pour les personnes ne maîtrisant pas très bien la langue anglaise.

INTERET: 84%

LEISURE SUIT LARRY 3 (SIERRA-ON-LINE/Amiga) est encore plus drôle que le précédent mais un tantinet plus difficile aussi. Graphismes de qualité, avec de bons sons, mais en anglais uniquement.

INTERET: 93%



MANHUNTER IN SAN FRANCISCO

(SIERRA-ON-LINE/Amiga) est toujours aussi laid, mais également aussi prenant que sur PC et ST. Pour ceux qui ont aimé Manhunter: New-York, et n'ont pas peur de se replonger dans un jeu aussi étrange!

INTERET: 82%

MAUPITI ISLAND (LANKHOR/Amiga) est en tout point identique à la version ST, la version Amiga bénéficiant bien sûr de bruitages et de musiques de meilleure qualité. En fait la vraie nouveauté, c'est que cette version soit si rapidement disponible, à la plus grande joie des possesseurs d'Amiga.

INTERET: 97%



MIDWINTER (RAINBIRD/Amiga) est enfin là, après avoir fait un carton sur ST. Rien de changé pour cette version (hormis quelques bruitages bien sûr!), puisque la 3D est toujours aussi géniale et le packaging aussi fantastique. Avis aux amateurs!

INTERET: 96%

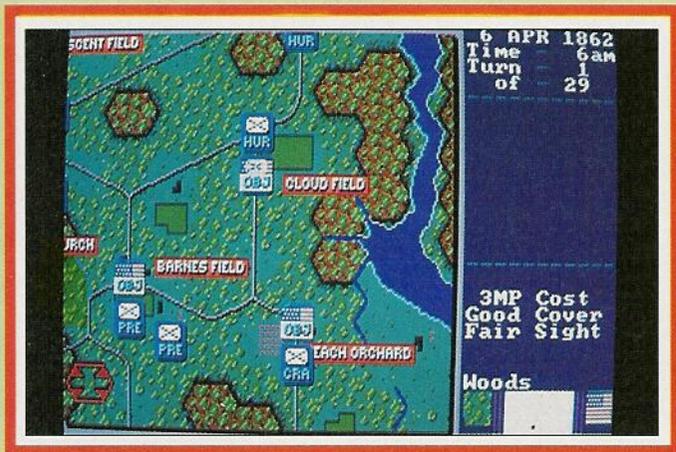
MIGHT & MAGIC 2 (NEW-WORLD COMPUTING/Amiga/PC) est un jeu de rôle bien fait, mais qui n'apporte rien de bien neuf dans le genre. Moins bien fait que Bard's Tale, il n'est pas plus original ni innovateur. On attend mieux de nos jours...

INTERET: 65%



DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR (SSG/PC) est encore un wargame, avec malheureusement rien de bien intéressant. Les scénarios sont classiques, tout comme les graphismes et le système de jeu est assez lourd.

INTERET: 55%



WORLD CUP SOCCER: ITALIA 90 (VIRGIN/Amiga) est encore un jeu de foot, et toujours le même refrain! Malgré quelques innovations (vues différentes lorsqu'un joueur se présente devant les buts par exemple), ce jeu de football n'est toujours pas à la hauteur de Kick Off. Ça n'est pourtant pas faute d'essayer.

INTERET: 46%



MINDROLL (THALAMUS/Amiga/PC) est un jeu dans le genre de Cloud Kingdoms, sorte d'arcade/réflexion. C'est à ce titre moins bien fait que le jeu de Millenium, et somme toute peu prenant. Bref, un jeu moyen.

INTERET: 61%

PIRATES (MICROPROSE/Amiga), adapté sur toutes les machines du marché, est enfin disponible sur Amiga. Il faut bien avouer que cette version est sans aucun doute la meilleure de toutes. Tous les graphismes ont été retravaillés, de même pour les bruitages, et au final le résultat est fantastique. Une véritable conversion en somme!

INTERET: 90%

POWERDROME (ELECTRONIC ARTS/PC) est encore plus rapide que sur Amiga et ST. Cette course de vaisseaux spatiaux sur circuits est particulièrement prenante.

INTERET: 90%

SHINOBI (VIRGIN/PC) était déjà moyen sur Amiga et ST. Sur PC, c'est carrément catastrophique, puisque le jeu est laid et presque trop dur! Dommage.

INTERET: 53%

THE THIRD COURIER (ACCOLADE/Amiga/ST), testé sur PC, est un jeu d'aventure / espionnage assez original, et pas trop mal réalisé, mais hélas! pas des plus prenants.

INTERET: 68%

TURBO CUP 2 (LORICIEL/PC) est une version améliorée de Turbo Cup pour PC, proposant 2 circuits supplémentaires, fonctionnant en CGA et EGA. C'est assez laid, surtout au niveau des décors, et l'animation est loin d'être bonne, même sur un 386! Dommage.

INTERET: 33%

**QUAND ON VEUT SAVOIR SI
TEL OU TEL SOFT EST ENFIN
SORTI, ON COMPOSE LE:**

3615

ON TAPE:

GEN4

ON RENTRE SON:

PSEUDO

PUIS ON TAPE:

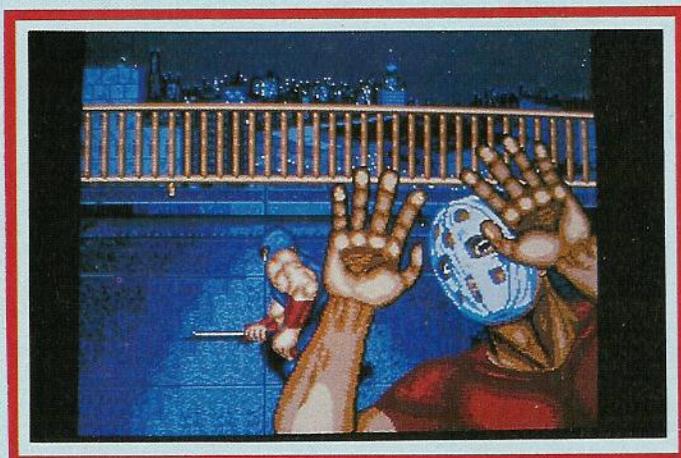
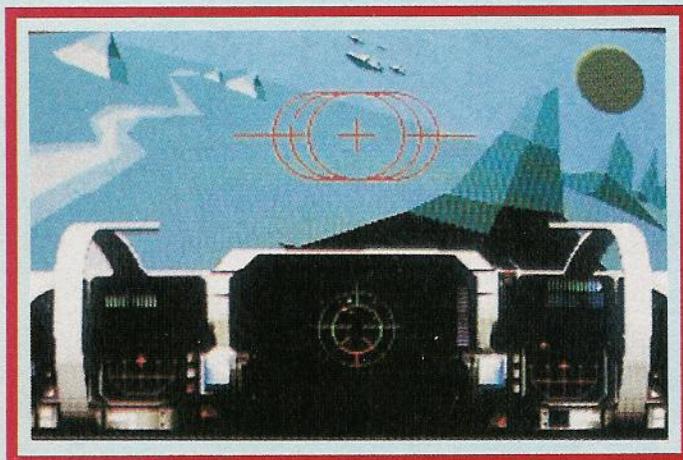
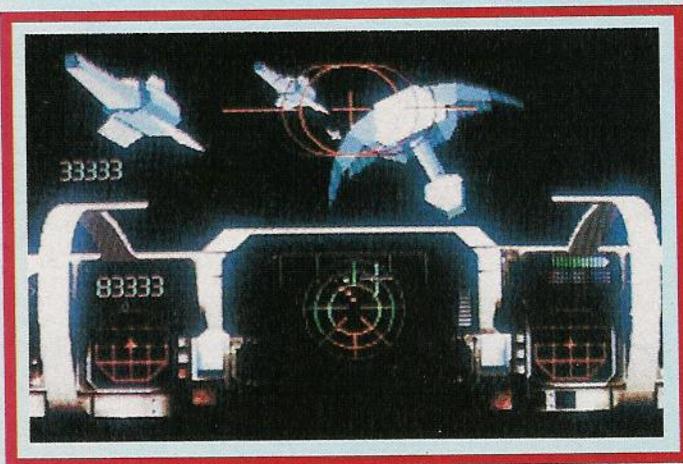
***NEW**

LES COMPAGNIES ETRANGERES

OCEAN

Notre preview d'Epic dans le dernier numéro a fait beaucoup de bruit. Jamais nous n'avions reçu autant de courrier, de coups de téléphone et de messages sur minitel concernant un jeu! Epic, qui devrait maintenant sortir fin août/début septembre sur Amiga et ST sera, vous l'avez compris, un des softs de 1990. Voici deux nouvelles photos, en attendant de pouvoir vous en présenter beaucoup plus...

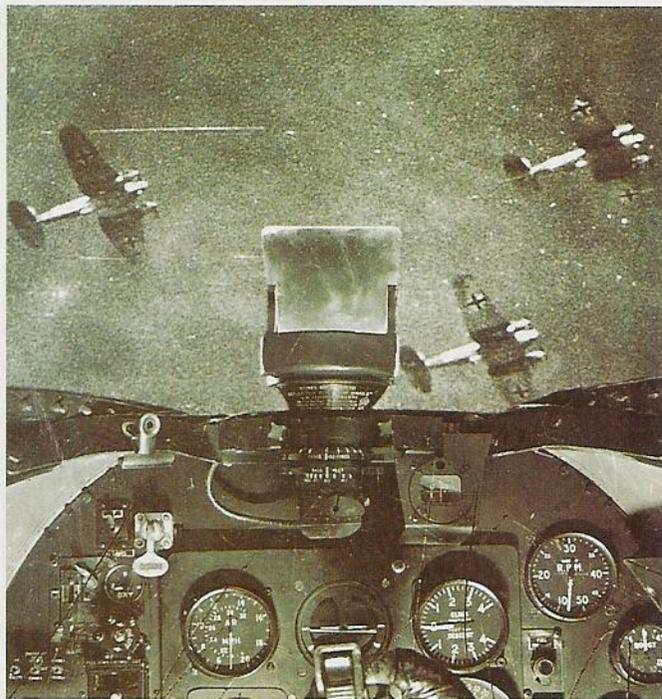
Shadow Warriors n'est pas arrivé à temps pour être testé, mais voici quelques photos de la présentation sur Amiga, qui est au pixel prêt celle de l'arcade!



DYNAMICS

Red Barron est un jeu d'action et d'aventure retraçant les aventures d'un héros, aviateur durant la Première Guerre mondiale. Attendons-nous à quelque chose dans le genre de Wings. Prévu pour PC dans un premier temps, puis sur Amiga plus tard.

Rise Of The Dragon sera un jeu d'aventure, le premier de Dynamix! Si c'est aussi beau que David Wolf, ça promet! On vous présente ces produits dans notre prochain numéro.



THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse était comparable à être dans une ruche d'abeilles.

C'est exactement ce que vous ressentez lorsque vous jouez avec "Their Finest Hour : The Battle of Britain". Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.

The Battle of Britain possède toutes les caractéristiques applaudies chez Battlehawks 1942, la précédente simulation aérienne de Lucasfilm.

LE RÉALISME EST CARRÉMENT INCROYABLE

Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de Battle of Britain.



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

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRÂCE AU MAGNÉSCOPE INTÉGRÉ



La meilleure façon de connaître la RAF est d'être artilleur dans la Luftwaffe.



Revoyez vos combats de n'importe quel angle - même du point de vue d'une bombe.

Pour faire monter votre taux d'adrénaline, nous avons ajouté tout une cacophonie de sons : vrombissement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitrueuses.

haut de votre Stuka hurlant, réduisez en poussière des installations au sol. Ou encore, volez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dornier Flying Pencil, ou Heinkel Spade.

De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera

Disponible sur PC
Prochainement sur ST
et Amiga



Vous voulez montrer à vos copains comment vous avez abattu Flying Pencil grâce à votre tir dévié ?

The Battle of Britain vous permet de sauvegarder sur disquette vos combats les plus mémorables et les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image.

VIVEZ LE COMBAT DES DEUX CÔTÉS

Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans votre légendaire Spitfire. Ou alors, testez vos compétences aux commandes de l'ennemi juré de Spitfire, le redoutable Messerschmitt 109. Du

plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifierez vous le cours de l'histoire ? Et si vous n'aimez pas le hasard, The Battle of Britain vous permet de changer de camp.

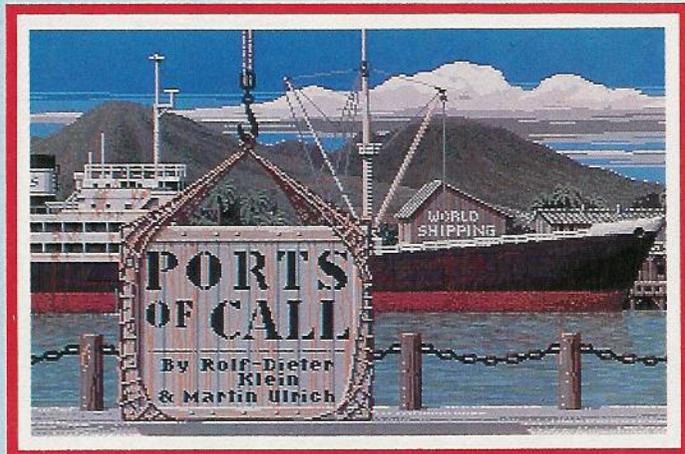
LUCASFILM™
GAMES



Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

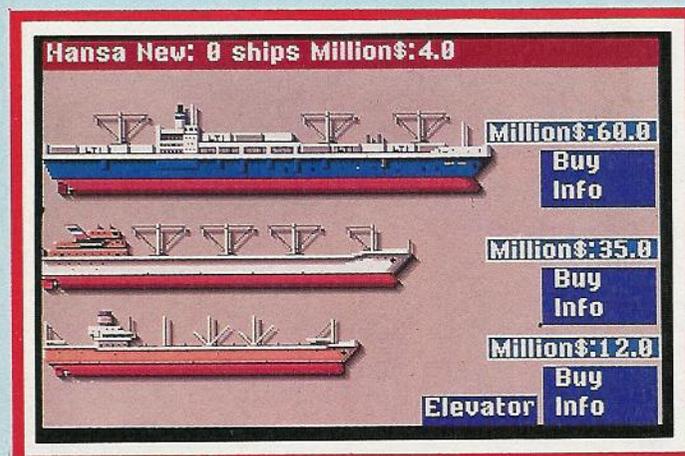
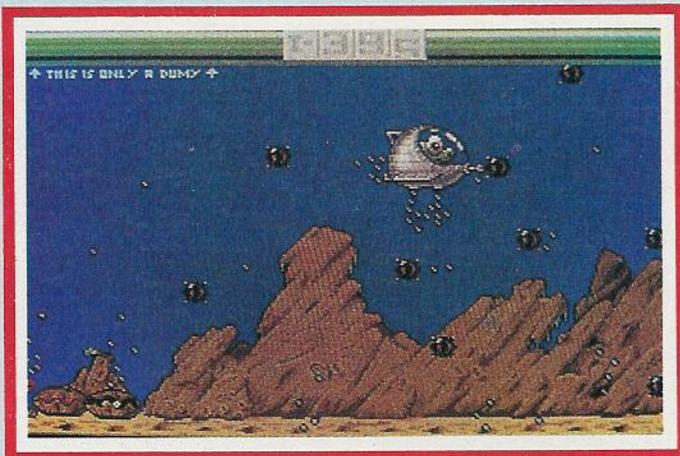
DISC COMPANY

L'excellent **Ports Of Call** ressortira en septembre sur Amiga, et arrivera enfin sur PC. Plus d'informations d'ici là!



HEWSON

Le prochain Hewson devrait être pour Amiga et ST, **Future Basketball**. C'est du basket-ball, mais avec des armes à ramasser pour intervenir plus franchement dans le cours du jeu! Bref, on dirait Speedball pour le basket, et ce ne sont pas les graphismes qui vont me faire mentir...



SIERRA-ON-LINE

Si les Sierra ne sont toujours pas disponibles sur ST, ils ne devraient vraiment plus tarder, parce que le mois prochain, nous serons en mesure de vous présenter les prochains Sierra, qui devraient sortir d'ici la fin de l'année. On compte pouvoir vous montrer **Space Quest IV**, **Stepmother Goose**, **King's Quest V** et **Hero's Quest II**...

Nebulus 2 ne devrait plus trop tarder à sortir sur Amiga et ST. La suite du très fameux jeu d'arcade semble encore meilleure, et nous l'attendons avec grande impatience. **Scavenger** est le nouveau programme de John Philips (Nebulus, Eliminator) et il s'agit d'un shoot'em'up temporel! Sortie sur Amiga et ST pour fin juillet!

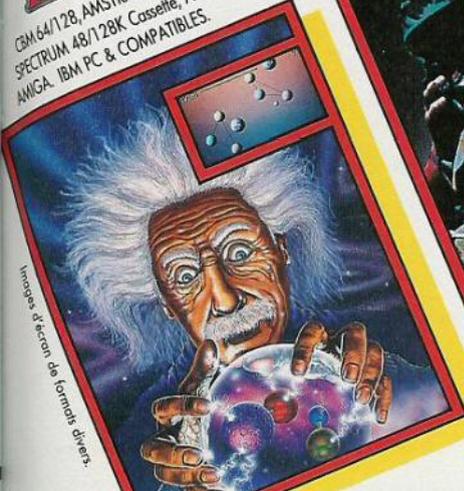




U.S. Gold Ltd. (France) 065 00 Valbonne.
Tel. (1) 43 35 06 75.
Description des jeux sur
3635 Micromania.

Découvrez Gold dans les Rues...

E-motion™
CBM 64/128, AMSTRAD Casette & Disquette,
SPECTRUM 48/128K Casette, ATARI ST,
AMIGA. IBM PC & COMPATIBLES.

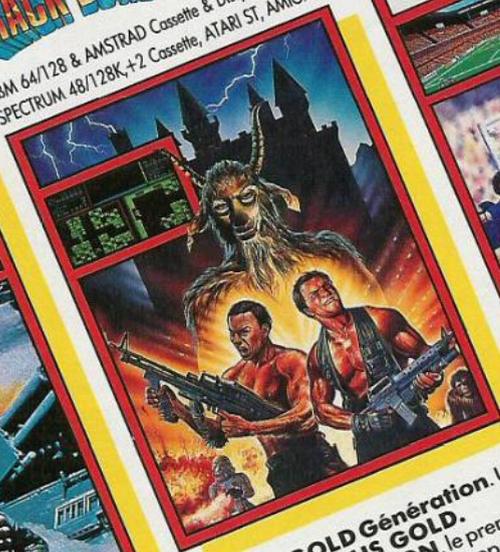


Images d'écran de format divers.

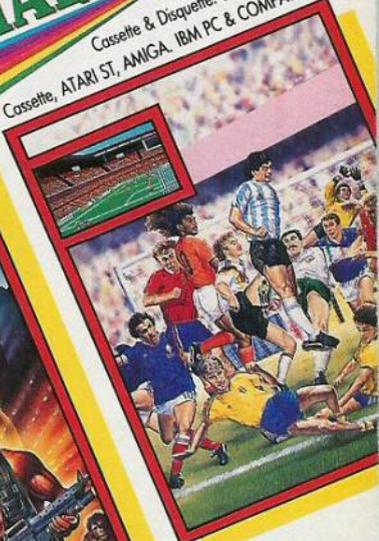
HEAVY™ METAL
CBM 64/128, AMSTRAD Casette & Disquette,
SPECTRUM 48/128K Casette, ATARI ST, AMIGA.
IBM PC & COMPATIBLES.



CRACK DOWN™
CBM 64/128 & AMSTRAD Casette & Disquette,
SPECTRUM 48/128K +2 Casette, ATARI ST, AMIGA.



ITALY 1990™
Casette & Disquette. SPECTRUM 48/128K,
CBM 64/128 & AMSTRAD
Casette, ATARI ST, AMIGA. IBM PC & COMPATIBLES.

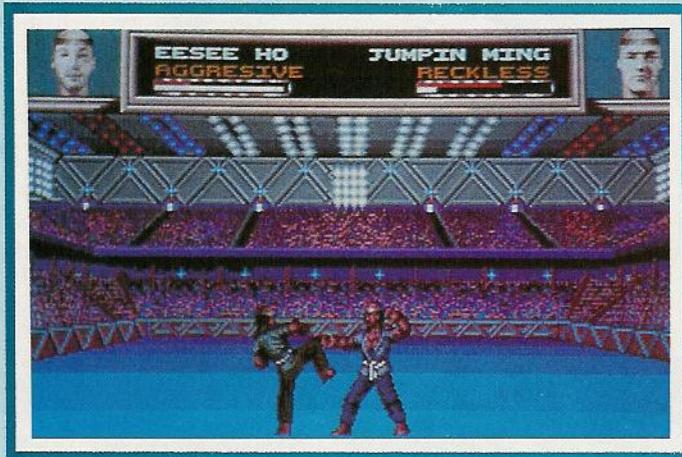


Si tu veux du fun, de l'action et du challenge, tu es de la **GOLD Génération**. Un scénario d'enfer et des graphismes de folie sont le tempo d'un jeu de **US GOLD**. Aujourd'hui la **GOLD Génération**, c'est **E-MOTION**, le premier jeu "New Age", qui a apporté aux jeux vidéos ce que la théorie d'Einstein a apporté à la Physique des particules. C'est aussi, **CRACKDOWN**, la perfection des jeux d'arcade avec un tempo très rock. C'est encore, **HEAVY METAL**, le simulateur de char d'assaut qui comble les bleus comme les vétérans. C'est enfin l'ultime jeu de football, la fantastique simulation de la Coupe du Monde, **ITALY 1990**. Branches maintenant ton micro sur le beat **US GOLD**, tu fais partie de la **GOLD Génération**.



FIREBIRD

Cela fait maintenant un an que nous vous avons présenté les premières photos d'**Oriental Games**. Le jeu n'est toujours pas sorti, mais on a des chances de le voir avant l'été, sur Amiga et ST.

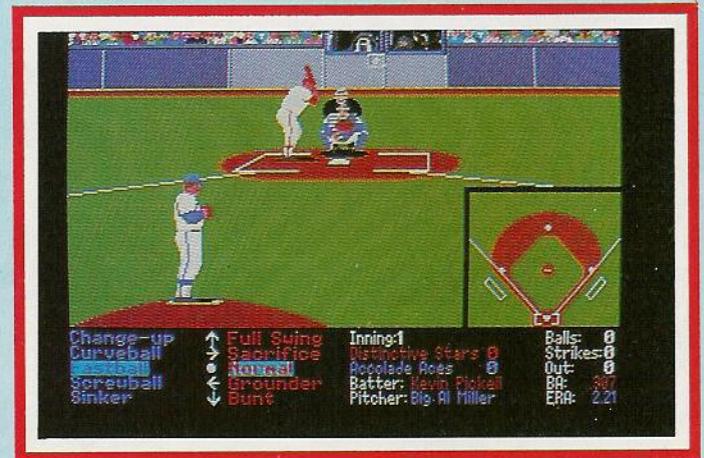
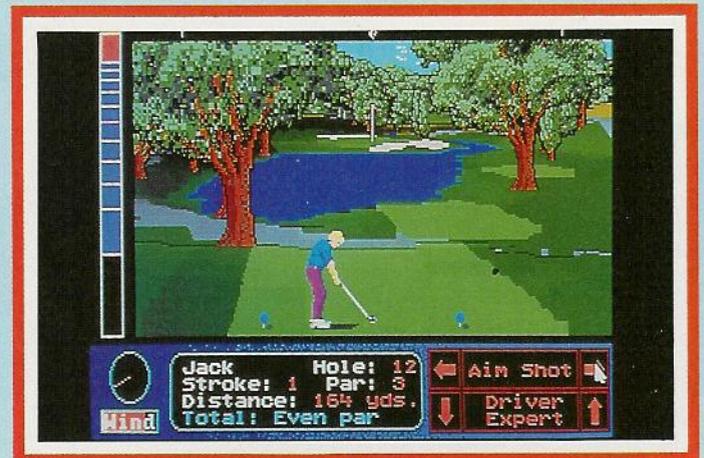


ACCOLADE

European Challenge arrive sur Amiga ce mois-ci, tout comme **Hardball 2**. **Powerboat USA**, testé dans notre précédent numéro sur PC, sera également disponible sur Amiga et ST d'ici la fin du mois! Ce sera ensuite le tour de **Day Of The Viper** sur PC, et de **Blue Angels** sur ST! Fin juin, vous aurez droit à **Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design** sur Amiga et PC. En juillet, de nouveaux titres arrivent avec **Search For The King** et **Jack Nicklaus 1990 Champ Courses** sur PC, ainsi que **Bar Games** sur Amiga.



Enfin, en août viendront **Mistaken Warrior**, **Stratego** et **Altered Destiny** sur PC, mais on ne sait encore trop de quoi il s'agit!



MINDSCAPE

Bad Blood, présenté dans notre précédent numéro en rubrique previews, ne sortira que fin mai sur PC, et un peu plus tard sur Amiga et ST. Test complet dans notre prochain numéro. Il en est de même pour **Guns & Butter**, le nouveau programme de Chris Crawford, complètement dans la lignée de **Balance of Power**, et qui a allié l'économie aux facteurs politiques, sur PC dans un premier temps.

GRAND CONCOURS

NINJA SPIRIT

GRAND CONCOURS

Combattez les redoutables ninjas et devenez maître des arts martiaux!



QUESTIONS

- 1) Combien y a-t-il de photos d'écran sur la boîte de Ninja Spirit?
- 2) Parmi les 4 noms suivants, lequel n'est pas un art martial?
 - Kendo
 - Aikido
 - Tai Kuendo
 - Kintso
- 3) Qui est actuellement au cinéma le nouveau héros de Kung Fu?

Renvoyez les réponses et vos coordonnées complètes sur cartes postales à :

Génération 4
Concours Ninja Spirit
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

1er prix : un magnétoscope

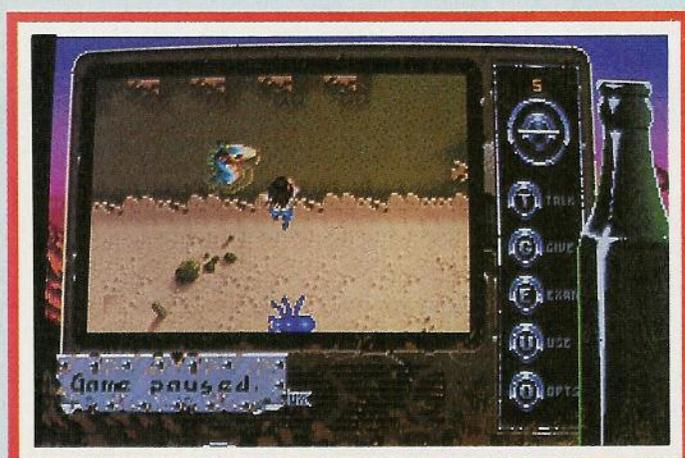
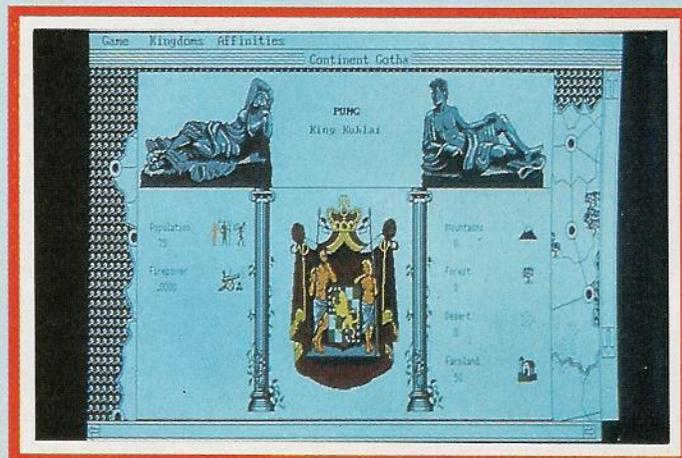
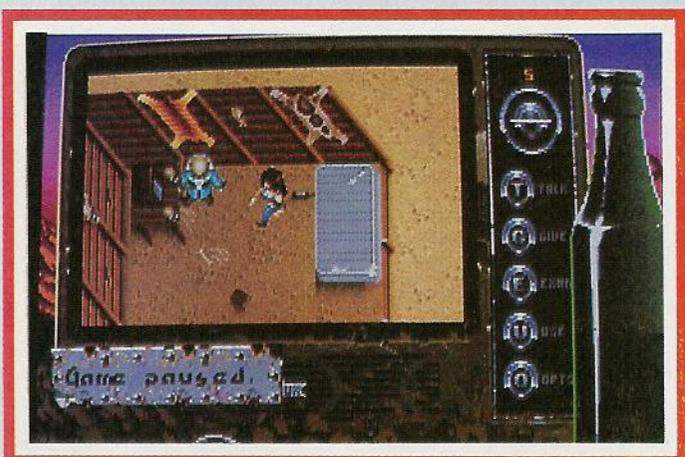
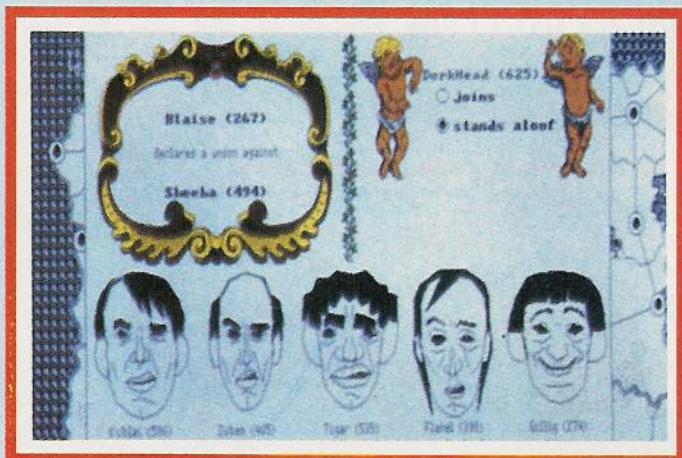
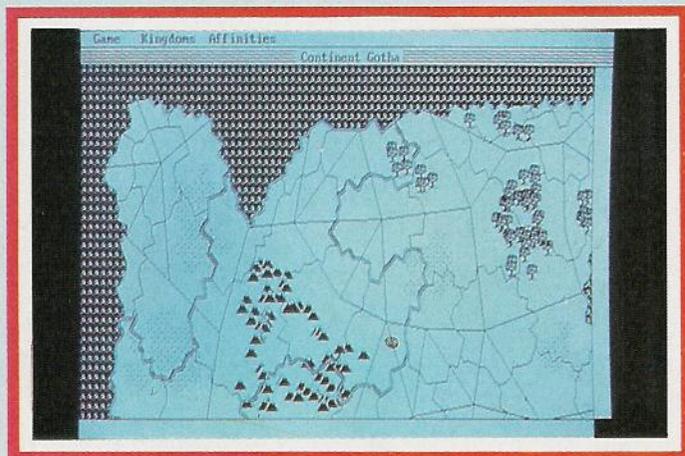
2e prix : K7 vidéo de films de karaté

3e-4e prix : un sweat Ninja Spirit

Et d'autres supers cadeaux...

Concours UBI SOFT organisé avec Génération 4. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Date limite de participation : 31 juillet 1990.

Ultima V devrait être désormais disponible sur Amiga, alors qu'Ultima VI, testé sur PC dans ce numéro, sortira sur Amiga et ST en novembre.

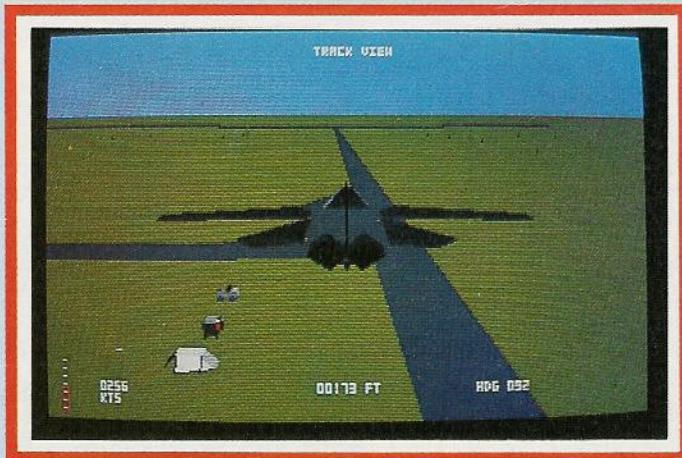
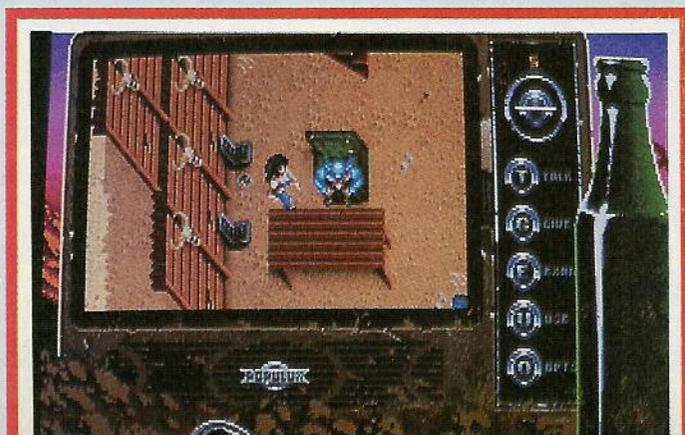


ACTIVISION

En juillet, nous aurons droit à **Fighter Bomber Advanced Mission Disk**, première disquette de nouvelles missions pour Bomber sur Amiga, PC et ST. 16 missions vous attendent, d'un rendez-vous terroriste en sous-marin à une prise d'otage dans un aéroport civil!

Fokker sera le prochain jeu de Glynn Williams, le génial auteur de l'excellent Warhead. Cette fois-ci, vous piloterez un vieux coucou de la Première Guerre mondiale!

Bonne nouvelle pour les amateurs de jeux d'arcade, c'est l'équipe de Arc Developments (Forgotten Worlds, Crack Down) qui s'occupe de la conversion de **Dragon's Breed** sur Amiga et ST. Ça sortira à la rentrée!



ELECTRON

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

SOLDES folles!

Jusqu'au 30/06/90
PRIX EXCEPTIONNELS*

SUR
STE/MEGA ST
COMMODORE AMIGA
PERIPHERIQUES
LOGICIELS ST/AMIGA/PC
MATERIEL PC XT/AT/PORTFOLIO
MONITEURS
CONSOLES
SEGA/MEGADRIVE
NEC PC ENGINE
LYNX ATARI
XE GAME ATARI
CARTOUCHES
DISQUETTES VIERGES

*dans la limite des stocks disponibles

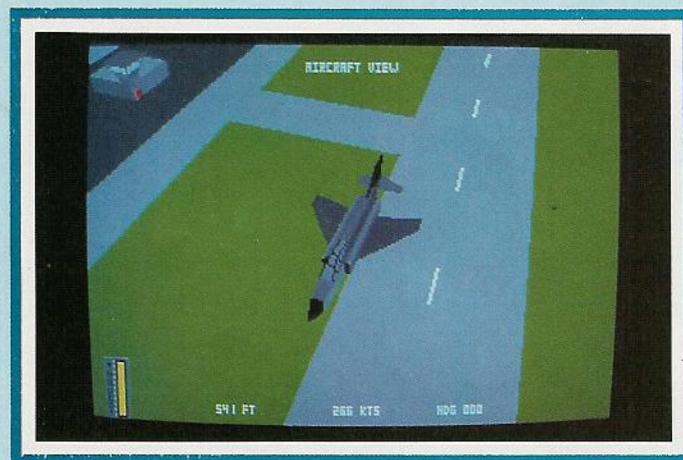
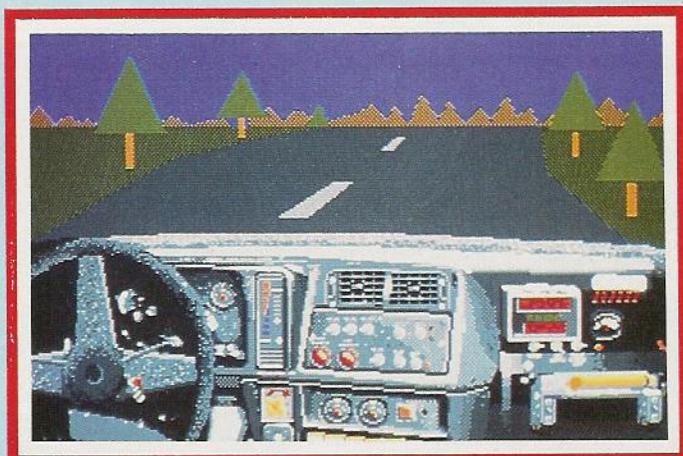
TEL: (1) 42 27 16 00
3615 ELECTRON



THALAMUS

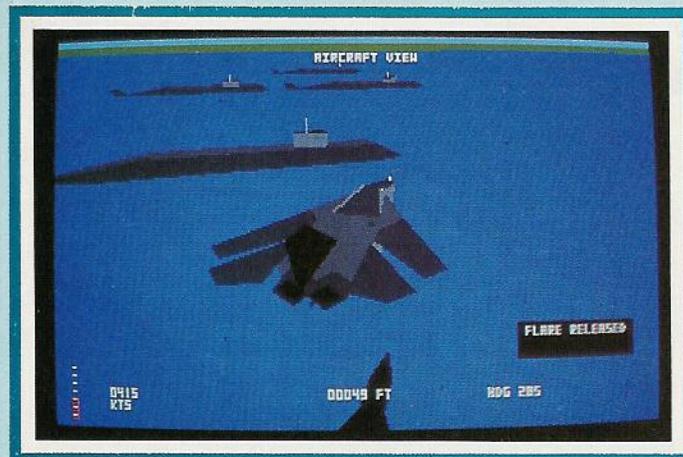
La compagnie vient d'obtenir la licence de Ford pour une simulation de rallyes, entièrement en 3D, avec 50 images seconde! Nommé **Q8**, le jeu se déroule sur 3 rallyes différents, et donne toute liberté au joueur qui pilote l'engin! Prévu sur Amiga, PC et ST pour début juin.

Restrictor, jeu fait par Arc, mélangeant 3D et sprite, entre Outrun et Galaxy Force!



ELECTRONIC ARTS

Nombreux sont les produits prévus chez Electronic Arts d'ici les vacances... **PGA Tour Golf** sera disponible sur PC en juin, et est une simulation de golf. Elle devrait être d'excellente qualité, puisque le PGA, organisme officiel du milieu du golf, supporte le produit. Test complet le mois prochain.



MICROPROSE

C'est maintenant sûr, **F19 Stealth Fighter** devrait sortir sur ST puis Amiga au début de l'été! Ce simulateur de vol a tellement fait parler de lui sur PC qu'on est impatient de le voir arriver sur ces machines... Les programmeurs devraient ensuite s'attaquer à l'adaptation de **F15 Strike Eagle 2**, toujours sur Amiga et ST, mais mieux vaut ne pas prévoir pour le moment une date de sortie.

Normalement, **M1 Tank Platoon**, 4 d'Or 1990 de la meilleure simulation sur PC, devrait sortir sur Amiga et ST pour la fin de l'année... si tout va bien!



PLACE, PLACE, PLACE

*Aux logiciels
A tous les logiciels...*

Au Virgin Megastore Marseille



MEGASTORE

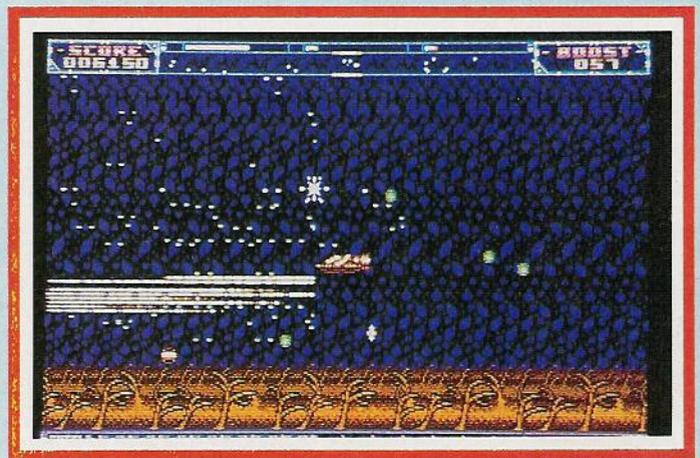
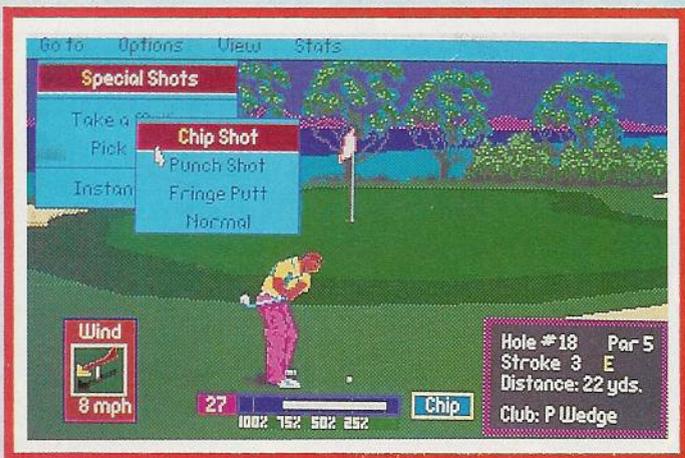
VIRGIN MEGASTORE PARIS

52/60 Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS

VIRGIN MEGASTORE MARSEILLE

75, rue St Ferreol
13006 MARSEILLE

OUVERTS TOUS LES JOURS JUSQU'A MINUIT



SPECTRUM HOLOBYTE

A10-WARTHOG et **Ah-64A Apache** seront les deux prochains simulateurs de vol de Spectrum Holobyte, et pourraient bien sortir d'ici la fin de l'année sur PC, avec des versions Amiga et ST pour un peu plus tard!

PSYGNOSIS

Anarchy, remake de Defender à la sauce Psygnosis arrive très bientôt sur Amiga et ST, avec un scrolling différentiel dont vous me direz des nouvelles!

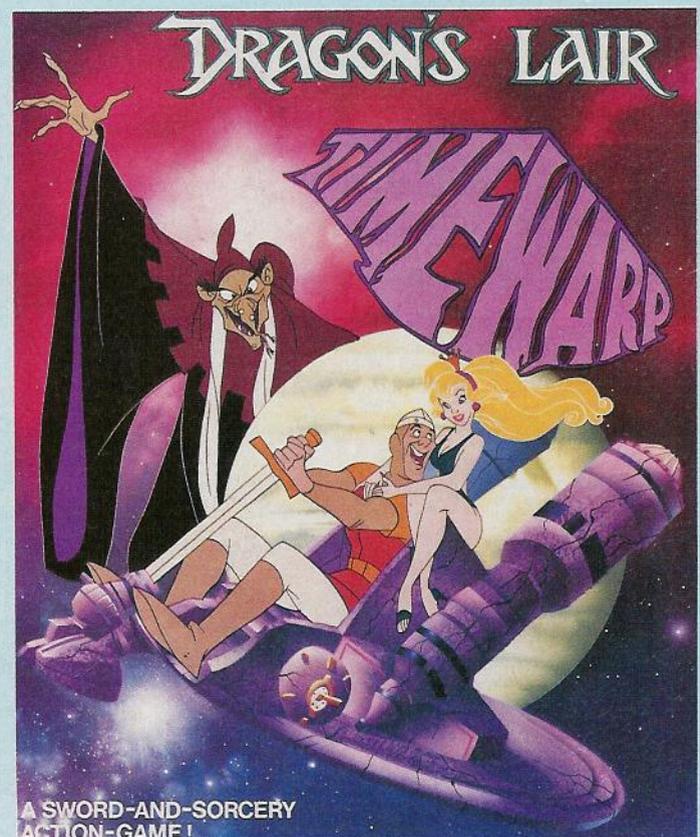
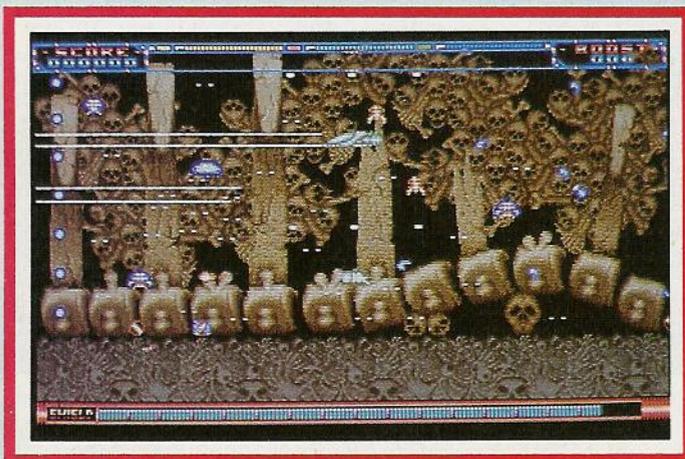


MIRRORSOFT

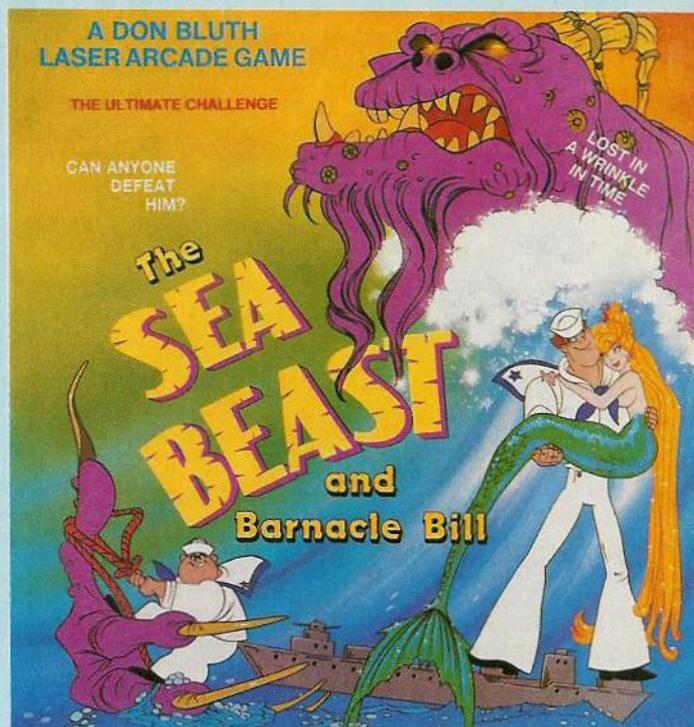
Si vous lisez régulièrement Génération 4, vous devez savoir que de nombreux produits de Mirrorsoft sont prévus pour cet été. Normalement, nous les testerons dans notre prochain numéro, et présenterons de manière détaillée ceux qui sortiront plus tard... J'ai bien dit normalement!

SULLIVAN BLUTH

La nouvelle compagnie de Don Bluth, a qui l'on doit déjà **Dragon's Lair: Escape From Singe Castle** (qui doit sortir prochainement sur ST), vient d'annoncer qu'elle travaillait en ce moment même sur quatre nouveaux projets! Il y aura d'abord des suites, avec **Dragon's Lair: The Legend**, **Dragon's Lair 2: Time Warp** et **Space Ace 2: Borf's Revenge**, mais également un nouveau héros dans **The Sea Beast & Barnacle Bill**. Ils nous promettent une jouabilité encore meilleure, mais on attend de voir un des jeux pour juger si c'est vrai.



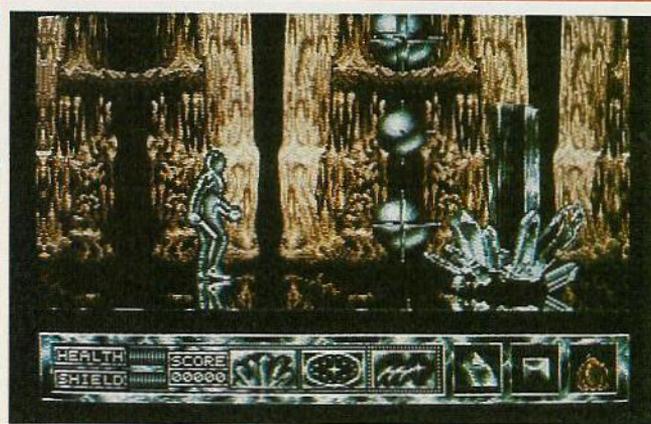
En attendant d'en savoir plus, sachez que **All Dogs Go To Heaven**, jeu pour les plus jeunes, basé sur le dessin animé Charlie Mon Heros sortira sur Amiga et ST le mois prochain.



LES COMPAGNIES FRANÇAISES

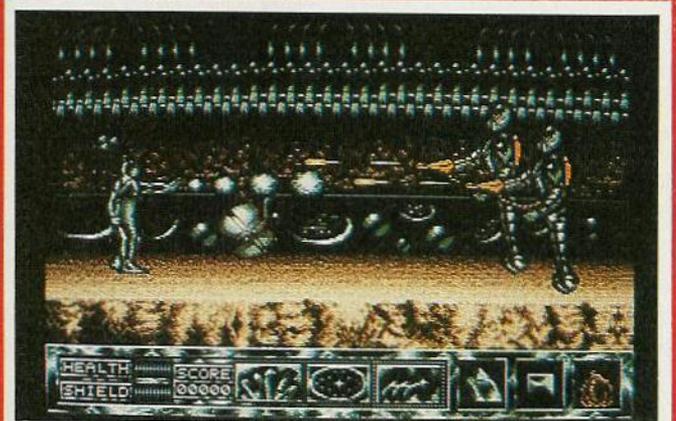
NEW DEAL

Vicking est présenté en preview! Quant à **Darkland**, le projet avance, nous vous en présentons d'ailleurs de nouvelles photos ce mois-ci. Le but du jeu est tout simplement de retrouver des morceaux de cristaux. Votre quête vous amènera à traverser de nombreux paysages, tous peuplés de monstres assez hostiles. Regardez, c'est sur ST (en attendant la version Amiga) et c'est déjà très beau. Quant à **Bio Shoot**, la programmation est en cours. Il s'agit d'un shoot'em up en 50 images par seconde, comportant quatre niveaux. Plus de détails le mois prochain!



TITUS

Ils sont en retard chez Titus, le test de **Fire & Forget II** est repoussé d'un mois, et en ce qui concerne **Crazy Cars III**, rien n'est encore visible. Sur un autre terrain, Titus lance ses compilations 16 bits. La première d'entre elles comporte trois logiciels et est entièrement dédiée au football. Elle se nomme **World Cup Compilation** et intègre LE jeu de football, la référence en la matière, je veux bien sûr parler de **Kick Off**. A l'approche de la coupe du monde, voilà une idée qui devrait marcher, d'autant plus qu'un livret contenant toute la chronologie des matches se déroulant en Italie est fourni.



OFFRE N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.

65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port



LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

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

OFFRE N°3

RELIURES

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



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

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE N°2

☆ 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).

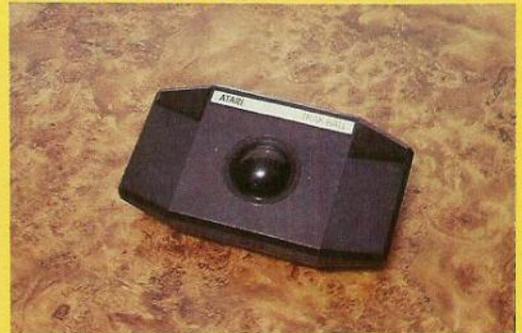
OFFRE N°4

3 MANETTES EN UNE SEULE

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 Ff +15ff de port

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



Super Nouveau Chouette Facile C'est possible...

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

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

NOM :

Prénom :

Adresse :

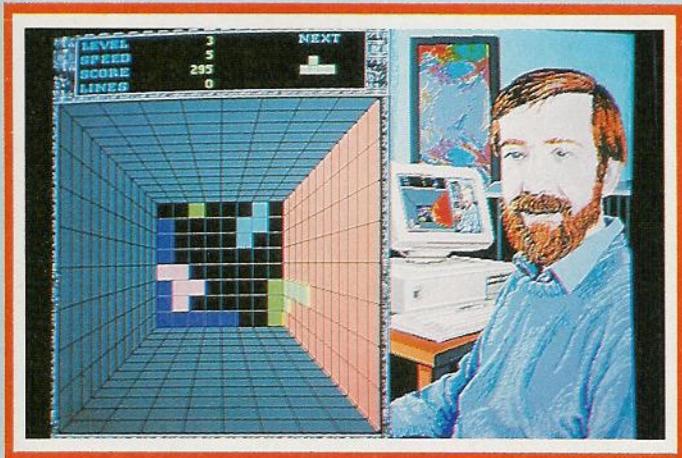
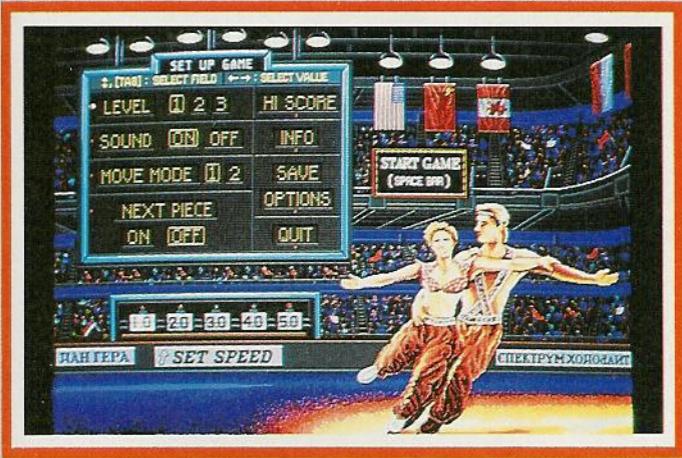
Code Postal :

Ville :

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

INFOGRAMES

Aucune nouvelle de Call Of Cthulhu! A croire que le projet est au point mort. En revanche, Welltris arrive! Je vous rappelle que c'est le tout nouveau logiciel de l'auteur de Tetris et que c'est en 3D. Le jeu est vu du dessus, formant une cage, et consiste toujours à réussir le maximum de lignes (en fait, en 3D ces lignes correspondent à des étages). Mais cette fois-ci, les pièces descendent en longeant les parois de la cage et le jeu consiste à les orienter correctement pour qu'elles puissent s'insérer dans les pièces déjà placées.



COKTEL VISION

Deux nouveaux éducatifs ce mois-ci, il s'agit de Horizon CE1 et Horizon CE2. Destinés aux enfants de 7 à 9 ans, ces deux logiciels leur proposent d'approfondir leurs connaissances dans quatre matières : les mathématiques, le français, la géographie et les sciences naturelles. Disponibles sur PC.

MICROIDS

Tout ce que l'on peut vous dire en attendant le mois prochain, c'est que cette société prépare activement la suite de Grand Prix 500. S'agissant toujours de motos, ce logiciel sera radicalement différent de son prédécesseur. Plus de détails sur ce jeu (et les autres) le mois prochain.

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

Je m'abonne à Génération 4

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

France: 225 francs

Europe: 285 francs

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,
 Rue 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)

S
T
M
A
G
A
Z
I
N
E

J
U
I
N

9
0

N
O
4
1

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX

Le magazine
de 16/32 bits



N° 41 / 2
JUN 1990

ST

Le CeBit '90 : Suite
Débutants :
Les Imprimantes
"Canvas" :
Les couleurs du STE
Le point sur les
Extensions Mémoire
ST Replay 4
Le Minitel 2
Calamus Font Editor

AMIGA

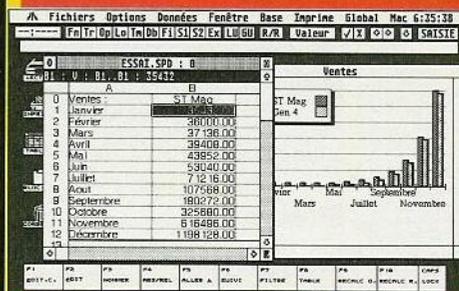
Des fichiers en 16
millions de couleurs !
Bidouille :
Anti-Flicker pas cher
Quartet

Cartouche :
la "Nordic Power"

**TECHNOLOGIES
AVANCÉES**

Le "RISC" IBM
Convention UNIX 90

LE REDACTEUR 3



K-Spread 4

Outline Art

Bureautique et PAO :
la nouvelle vague

M 2907 - 41 - 25,00 F



BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE : 7.50 FS

SOUS LES ARCADES

PANG

De chez Mitchell Corp, Pang fait partie de ces "nouveaux" jeux d'arcade privilégiant la jouabilité et le plaisir de jouer, plutôt que la technique et la réalisation. Le principe de jeu est très simple: devant parcourir le monde à bord de votre avion, notre personnage doit s'arrêter lors de nombreuses étapes pour réussir le challenge qui lui est proposé. Celui-ci est toujours du même ordre, détruire toutes les boules rebondissantes se trouvant à l'écran.

Au début, seules quelques boules seront présentes mais plus le joueur progressera et plus les difficultés seront grandes: le nombre de boules augmentera, et des plates-formes (certaines pouvant être détruites) déviant le parcours de ces boules apparaîtront... Mais le plus grand danger provient des boules elles-mêmes. En effet, si pour les détruire il suffit de tirer dedans, ces dernières éclatent en se dédoublant et ce, trois fois de suite, la taille des boules obtenues diminuant de moitié. Faites le compte, une seule boule génère huit petites boules. Autre difficulté, le rebond est proportionnel à la grosseur de la boule. Je vous laisse imaginer dans quelle situation le joueur peut se retrouver s'il persiste à tirer sur toutes les boules. L'écran devient vite surchargé et c'est la mort assurée. En fait, la tactique est simple: suivre une boule et détruire petit à petit toutes les boules qu'elle génère sans s'occuper des autres.

Si pour débiter, le jeu dispose d'un seul tir, la destruction des boules procure de nombreuses armes supplémentaires: double tir, persistance du tir, bouclier protecteur, horloge gelant tout mouvement (sauf le joueur, bien sûr) à l'écran pendant quelques secondes...

En définitive, un super jeu aux somptueux graphismes (les fonds sont splendides) qui est déjà en cours d'adaptation pour nos micros. Devinez chez qui...? Si vous lisez attentivement Génération 4, avouez que la réponse est facile!

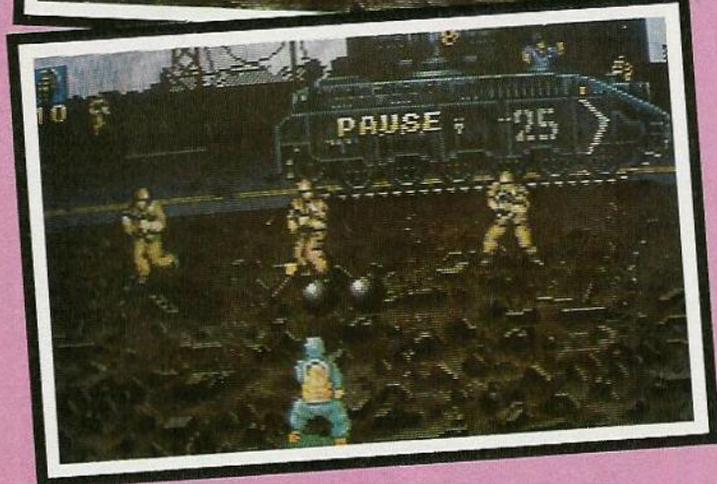


NEO-GEO A PARIS!

Nous vous en parlions le mois dernier en vous précisant que cette machine aurait peu de chance d'être disponible en France. C'était sans compter sur la passion du jeu des responsables de la boutique Ultima. A peine est-elle sortie au Japon que ces derniers pensait à l'importer dans notre pays. C'est maintenant chose faite puisque vous pouvez la découvrir, en exclusivité, chez Ultima Games. Et si vous le souhaitez, vous pouvez même en acheter une, il vous en coûtera près de 4000 francs. Sur le plan technique, peu de précision si ce n'est qu'elle renferme un 68000 cadencé à 12 Mhz et un Z80 à 4 Mhz. Pour le reste, la doc en japonais ne nous a pas permis d'en savoir plus. En revanche, une agréable surprise se présente sous la forme d'une prise péritel permettant de connecter cette console à n'importe quelle télé ou moniteur (nul besoin de posséder une TV NTSC). Au niveau des couleurs, ça fonctionne correctement, toutes les teintes ressortant sans problèmes.

En ce qui concerne la disponibilité des softs, vous devrez pour l'instant vous contenter d'un seul jeu. Il s'agit de Nam 1975, un logiciel se rapprochant fortement d'Operation Wolf. Il faut bien avouer que la réalisation fait penser à un jeu d'arcade : le jeu comporte des sprites énormes et l'animation des personnages est exemplaire. Côté graphismes et bruitages, encore une fois, la comparaison avec un jeu d'arcade s'impose. C'est bien simple, il n'y a aucune différence notable. Petite précision, la capacité de la cartouche est de 46 mégas bits (et non des méga-octets), ceci expliquant en partie cela ! Mais aussi énorme que cela puisse paraître, il s'agit d'un tout "petit" jeu, les cartouches pouvant atteindre 330 mégas ! Bien évidemment, toute cette débauche de mémoire se paye et il vous faudra déboursier environ 2000 francs pour acquérir Nam 1975, les prix variant bien sûr suivant les cartouches (je n'ose imaginer le prix d'un jeu de 330 mégas). Pour pallier ce problème, la boutique Ultima envisage d'instaurer un service de location de cartouches, permettant de démocratiser un peu plus la diffusion de la console SNK.

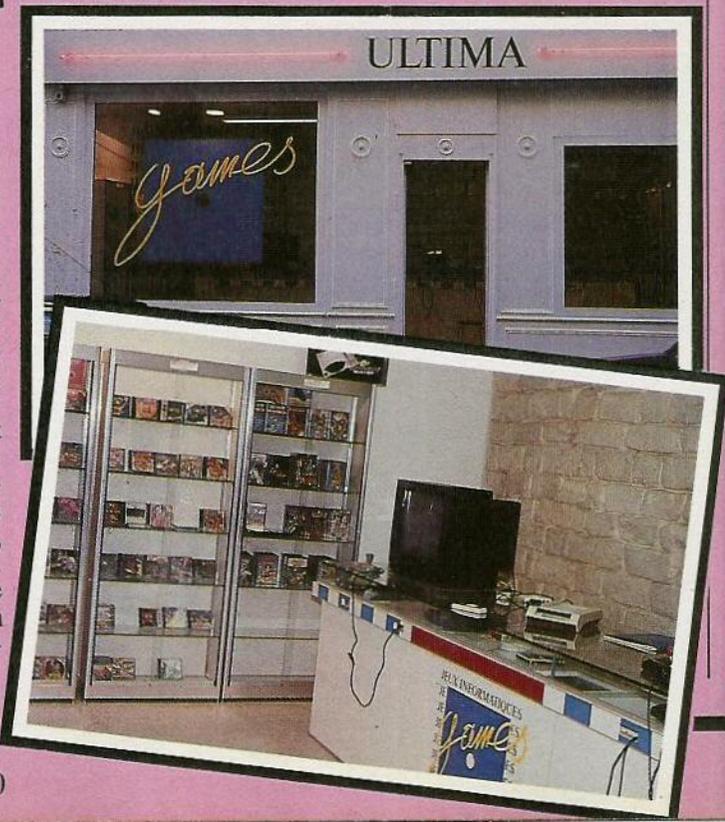
Concernant les nouveautés, sachez qu'une quinzaine de titres devraient être disponibles très prochainement (sans doute avec les vacances) parmi lesquels Top Playergolf, Magic Road, Riding Hero, Baseball Pro... et il est prévu environ trente titres d'ici la fin de l'année. A suivre!



ULTIMA 4

Une nouvelle boutique, dédiée uniquement aux consoles, vient d'ouvrir ses portes. Il s'agit d'Ultima Games.

Si vous allez vous promener du côté de la place de Clichy, allez faire un tour au 21 rue de Turin, et vous y découvrirez alors un choix assez énorme de jeux sur Nec et sur Mégadrive. Un coin échange vous propose une quarantaine de titres sur Nec et près d'une vingtaine sur Megadrive, ainsi que sur Sega et Nintendo 8 bits. Attendez-vous à une grande claque vers la fin du moi de mai, car ils attendent la fameuse console SNK, et vous pourrez alors louer les titres qui sont disponibles sur cette fameuse machine. L'accueil y est chaleureux, et j'y ai même vu plusieurs bandes de jeunes squatter les manettes pendant pas mal de temps, sans voir les vendeurs s'énerver et les mettre dehors. Sympa non? D'autre part, ils n'hésitent pas à vous faire des démos de tous les jeux qui vous intéressent sans aucun problème. De plus, eux, ils vous laissent essayer vous-mêmes les jeux. Une affaire à suivre!



LE NUMERO D'ETE SERA MONSTRUEUX !

Le prochain numéro sortira fin juin / début juillet, et ce sera un numéro double pour les mois de vacances. Vous y trouverez :

- DES CONCOURS ET DES PRIX FABULEUX...
- LES TESTS DE TOUS LES GRANDS JEUX DE L'ÉTÉ.
- GÉNÉRATION, LE RETOUR D'INSPIRATIONS À LA PUISSANCE 10!
- UN AN APRES LE DOSSIER INDIANA JONES, RETOUR DU CINÉMA DANS GÉNÉRATION 4.
- TOUS LES PROJETS DES PLUS GRANDS ÉDITEURS PRÉSENTÉS DANS UNE RUBRIQUE PREVIEWS INCROYABLE.



GEN CANCANS

L'AN CORE

Core, l'équipe de développeurs a qui l'on doit Rick Dangerous, Skidz, Impossamole, Dynamite Dux, Switchblade, devient un éditeur à part entière. Dès qu'ils auront terminé Rick Dangerous 2, ils commenceront à éditer leurs premiers produits...

NEC ATTACK

Le fameux constructeur de la PC-Engine, mais aussi de CD-Rom, de lecteurs de disquettes et j'en passe, s'attaque carrément au marché du jeu, après avoir racheté 15% des parts de Cinemaware! Il est vrai que la compagnie américaine développe en ce moment même 6 produits pour la console PC-Engine, dont TV Sports Football, TV Sports Basketball... Cinemaware a également annoncé que son premier jeu pour la Megadrive sortirait début 91.

SULLIVAN BLUTH FRAPPE FORT!

La compagnie de Don Bluth vient d'annoncer qu'elle développerait ses titres sur de nouvelles machines. Dragon's Lair, Space Ace et les autres devraient donc apparaître rapidement sur FM Towns, sur console NEC (en CD-Rom), sur CD-I et, tenez-vous bien, sur Game Boy! Je vois mal comment faire revivre les aventures de Dirk en monochrome, mais s'ils y arrivent, chapeau!

C'ÉTAIT B.A.T.

Le concours B.A.T. qui se passait le mois dernier à la Fnac s'est particulièrement bien déroulé. Les candidats se bousculaient pour tenter d'établir le meilleur score, aidé par les programmeurs du jeu. De nombreux lots furent distribués, dont des jeux mais aussi des journées à Aquaboulevard. Les 5 premiers (Marchandise Alexis, Hassan André, Bob Olivier, Devin Laurent et Pascaud Lionel) ont même gagné un an d'abonnement à Génération 4. Les veinards...

TITUS SOUS LES ARCADES

On sait de sources sûres que Fire & Forget 2, que nous devrions tester dans notre prochain numéro sur Amiga, PC et ST sortira sous peu dans les salles d'arcades, au Japon uniquement dans un premier temps. Il s'agit d'une version améliorée du jeu micro, et nous espérons pouvoir vous le présenter tôt ou tard. Bravo à Titus qui devient le premier éditeur français à avoir un jeu édité en salles d'arcades.

3615 GEN4

DEUX CONSOLES NEC A GAGNER,
OFFERTES PAR SODIPENG!

TAPEZ *NEC SUR LA PAGE PRINCIPALE.

(Désolés pour le retard
du mois dernier...)



KICK OFF 2



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

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITE STRATEGIQUE SUPERBE PRECISION-REEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

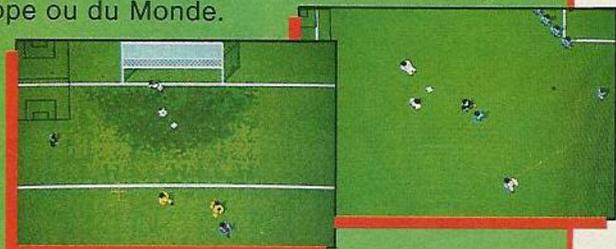
Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :

- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matches en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".



- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour créer une atmosphère d'un réel match de football !**
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilité par la suite de charger des disques édités pour des événements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD



ANCO

FLIMBO'S QUEST

Voici le tout nouveau programme de chez System 3, un jeu dans le genre de Rainbow Islands ou de Wonderboy In Monsterland, mais bien plus beau!

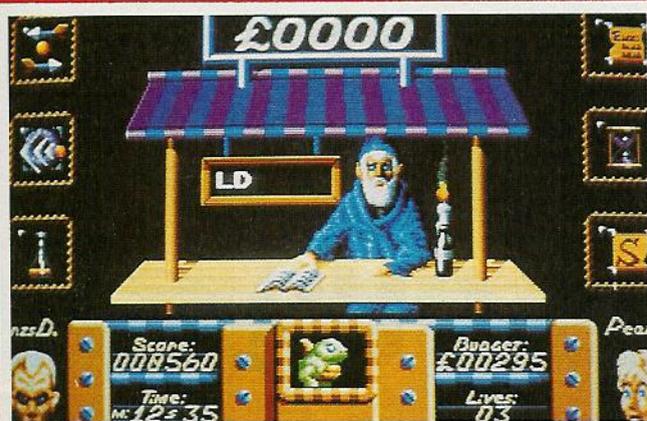
Vous dirigez le petit personnage qu'est Flimbo, dans sa quête pour délivrer sa fiancée Pearly, capturée par un savant fou. Hélas! sur son chemin, il devra éviter ou affronter les mutants qu'envoie le savant afin de le retarder. En effet, les minutes sont comptées pour Pearly, et il vaut mieux ne pas perdre trop de temps.

Ce jeu de plate-forme est composé de sept niveaux magnifiques scrollant horizontalement (avec un scrolling différentiel sur Amiga). A chaque niveau, vous devez reconstituer le mot de passe permettant d'arriver au niveau suivant, et donc trouver les monstres connaissant un morceau du mot de passe. Éliminez-les, récupérez les parchemins qu'ils laissent en disparaissant, et une fois le mot entièrement reconstitué, rendez-vous à la cabane du magicien afin de passer de niveau. N'oubliez pas non plus que ce dernier peut vous vendre des morceaux du mot, et même des armes magiques puissantes et utiles. Comme dans tous les jeux de ce type, vous pourrez trouver des salles secrètes recelant d'importants trésors.



Flimbo's Quest est un jeu superbement réalisé, particulièrement mignon, et disposant de tous les ingrédients pour en faire un hit dans le genre.





**TOP 15
Tous Ordinateurs**

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F29 RETALIATOR Ocean (ST, PC, Amiga)	1
2	IVANHOE Ocean (ST, Amiga)	2
3	ITALY 90 US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
4	E-MOTION US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	3
5	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	4
6	DRAGON'S BREATH Palace (ST, Amiga)	7
7	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	5
8	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	6
9	INFESTATION Psyginosis (ST, Amiga)	15
10	ULTIMATE GOLF Gremlin (ST, PC, Amiga)	9
11	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	8
12	HEAVY METAL US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
13	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	13
14	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
15	DOUBLE DRAGON II Virgin (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW

**NOUVEAUTES
A SURVEILLER**

1	SHADOW WARRIORS Ocean
2	SECRET DEFENSE Delphine Cinématique
3	DYNASTY WARS US Gold
4	TIE BREAK Ocean
5	SECRET AGENT Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

**MAGASINS MICROMANIA
A PARIS ET DANS
LA REGION PARISIENNE**
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
et 4, Pass. de la Réale
Niveau - 2 • Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

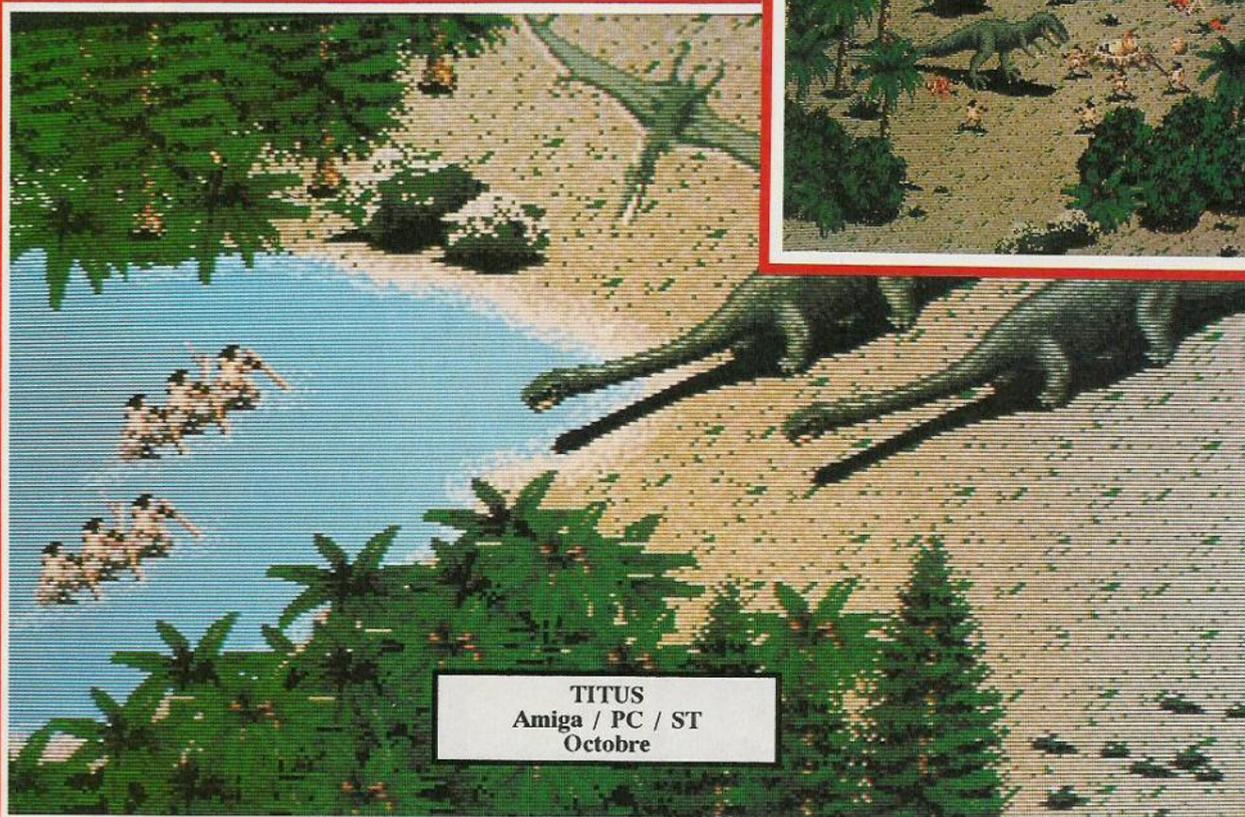
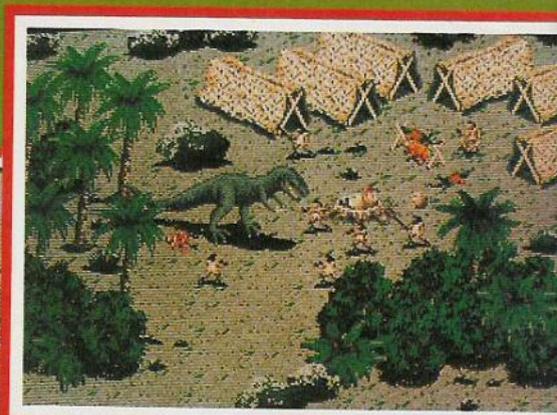
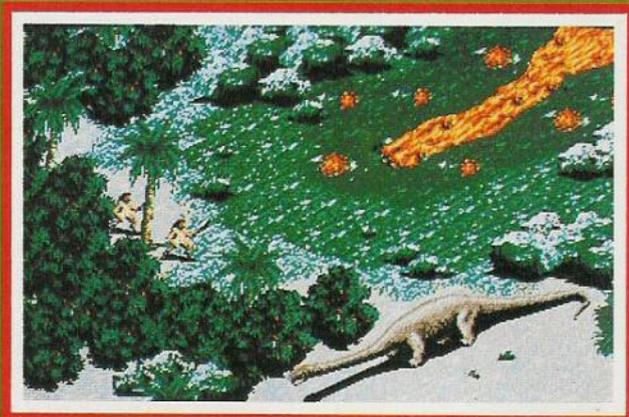
**NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

ACTION CONCEPT

Troisième coup de projecteur sur l'ambitieux projet de Titus. Une nouvelle fois, nous vous en rappelons le principe. Basé autour d'un programme principal accompagné d'une première disquette de scénario lors de l'achat, Action Concept permettra par la suite aux possesseurs de ce programme de tout simplement changer complètement d'univers et donc de jeu en achetant une autre disquette de scénario (neuf différentes sont prévues). Tous les scénarios sont en 3D isométrique.

En France, le premier scénario fourni sera Commando War (traité dans les deux précédents Génération 4). En revanche, aux Etats-unis et en Allemagne, la disquette fournie avec le programme traitera de la pré-histoire. Ce sont les photos que nous vous présentons ce mois-ci. Lors de notre première rencontre, les graphistes nous ont annoncé leur intention d'atténuer au maximum l'aspect (assez géométrique) de la 3D isométrique. Aux vues des graphismes présentés le mois dernier, ils étaient déjà sur la bonne voie mais cette fois-ci le pari est totalement gagné. Un grand bravo !

Aux dernières nouvelles, l'équipe de Titus aurait commencé la phase de codage des personnages (caractère, résistance, obéissance...). Dans tous les cas, ça s'annonce encore mieux que prévu et nous l'attendons avec une impatience grandissante.



TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre



MICROMANIA

NON STOP aux Champs Elysées

**Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours/7 jusqu'à 22 h,
même le dimanche**

**MICROMANIA au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE**
spécialisé en logiciels de jeux.
135 m² de JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST,
AMIGA, SEGA, PC COMPATIBLES,
Thomson...

NOUVEAU

**Un super rayon de consoles de jeux:
PC Engine de NEC, LYNX de Atari,
GAMEBOY de Nintendo,
de MEGADRIVE de Sega.**

FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA OUVRE UN NOUVEAU MAGASIN AUX CHAMPS ELYSEES

où vous trouverez tous les derniers logiciels
pour Atari ST, Amiga, PC, Amstrad,
et tous les derniers jeux pour consoles :
GAMEBOY de Nintendo, LYNX de Atari,
PC Engine de NEC, MEGADRIVE de Sega.

**Pour fêter l'ouverture,
MICROMANIA offre des cadeaux
déments à tous les clients du
magasin jusqu'au 30 Juin.**

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

**RAYON
AGRANDI**

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

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

**Le plus grand choix de logiciels
sur le sud-ouest parisien
+ de 2500 jeux en stock**

PRINTEMPS NATION

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

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

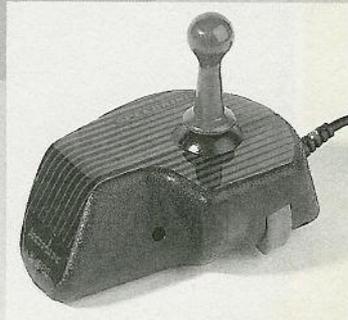
A MARSEILLE

PROMOTION SPECIALE



**LA MANETTE 99 F
QUICKJOY 3
SUPERCHARGER**

**LA MANETTE 99 F
KONIX
SPEEDKING**



DEMENT !

**10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD
GARANTIES A VIE 99 F**

**10 DISQUETTES
AMSTRAD 195 F**

INTERNATIONAL 3D TENNIS

Après Great Courts, Tennis Cup, Tie-Break et en attendant Great Courts 2, voici un nouveau tennis, réalisé par l'équipe ayant produit Microprose Soccer!

Celui-ci, au moins, se démarque des autres en proposant une vue inhabituelle du terrain et des joueurs, puisqu'il est entièrement en 3D. Evidemment, les graphismes vectoriels sont bien moins jolis que ceux de Tennis Cup, mais au niveau de l'animation et du réalisme, il faut avouer que c'est quelque chose!

En dehors de ça, il faut noter qu'il est possible de voir le terrain selon 10 vues différentes, et qu'il est même possible de faire tourner la caméra autour du terrain comme on le veut (on peut ainsi placer la caméra sous le terrain et regarder vers le haut pour un effet étonnant).

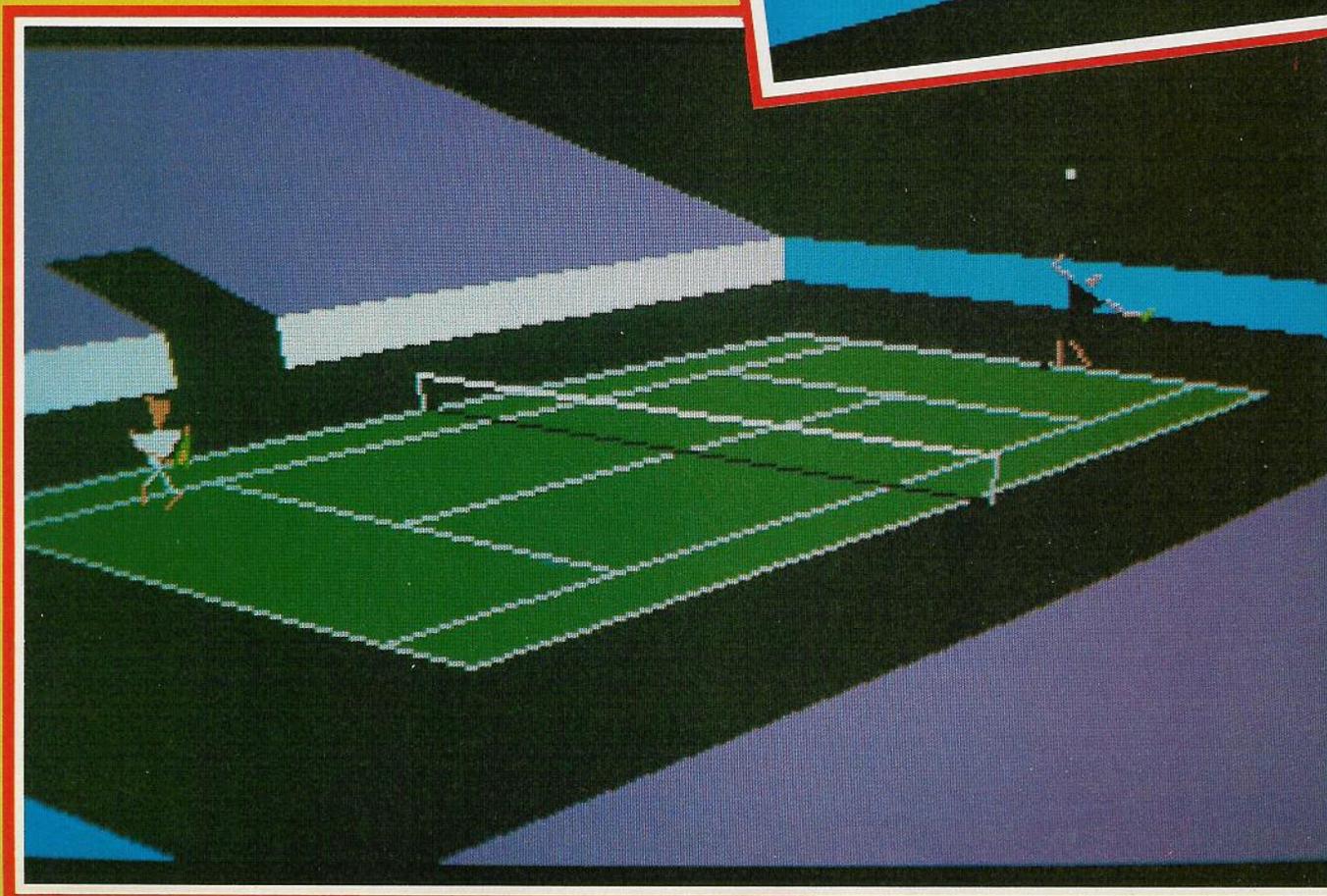
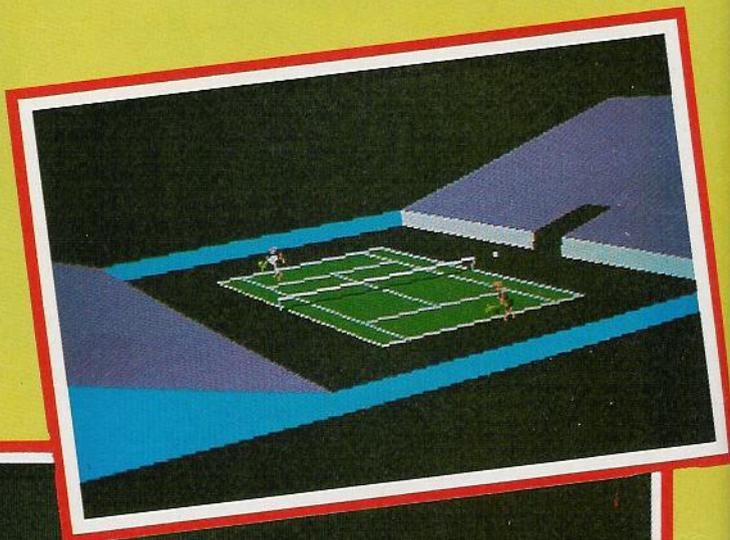
Côté jeu, c'est assez simple, puisque le joueur se déplace tout seul, et qu'il se met à clignoter au moment même où vous devez frapper la balle. Selon votre timing, vous réussirez ou non votre coup. Si vous êtes au niveau amateur, vous ne contrôlerez alors que la direction du coup, mais au niveau semi-pro, vous pourrez aussi jouer sur la force du coup, et finalement, au niveau pro, vous pourrez effectuer des lifts et des chops!

Il est possible de jouer seul (le jeu comporte 64 adversaires classés sur 16 niveaux de jeu) ou à deux, sur herbe, terre battue, revêtement synthétique ou ciment (ce qui influence réellement la jouabilité), et même de sauvegarder une partie à n'importe quel moment.

Encore plus fou, le jeu offre la possibilité de participer à 22 tournois par saison, parmi les 72 proposés, tous étant basés sur de vraies données, au niveau terrain mais aussi au niveau dotation en prix!

Ce tennis étonnant détrônera-t-il à son tour Tie-Break, meilleure simulation de tennis depuis ce mois-ci? Réponse le mois prochain.

PALACE
Amiga / ST
Juin



NON STOP aux CHAMPS ELYSEES
 Vous pouvez maintenant acheter vos jeux
 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même
 le dimanche ! **AMIGA**

ÉLU
 MEILLEUR PRÉFÉRÉ
 par les Lecteurs de
AMSTAR



MICROMANIA

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

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
 +DOUBLE DRAGON
 + PLATOON
 + CRAZY CARS
 + DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
 +GREEN BERET
 +GRYSOR
 +ARKANOID
 +WIZZBALL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BATMAN CAPED CRUSADER 199F
 EAGLE'S RIDER 249F
 FIRE AND FORGET 2 269F
 LES VOYAGEURS DU TEMPS
 ...LA MENACE..... 299F
 ITALY 90 249F
 PINBALL MAGIC 199F
 SHINOBI 249F
 ULTIMA V 299F
 VOYAGER 199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL 259F
 BAD BLOOD 349F
 BATTLE MASTER 299F
 BLADE WARRIOR 249F
 BUBBLE + 229F
 CASH FLOW 259F
 CENTURION 249F
 CIRCUIT EDGE 299F
 COLOSSUS CHESS X 249F
 CYBERBALL 249F
 DANDARE 3 249F
 DUNGEON MASTER 399F
 EAST V WEST 249F
 EUROPEAN CHALLENGE 119F
 ESCAPE FROM HELL 249F
 ESCAPE FROM THE PLANET 249F
 EXTASE N.C.
 EYE OF THE STORM 249F
 FIRE KING 249F
 GUNBOAT 299F
 HARRICANA 249F
 HIGHWAY PATROL 2 249F
 INTERPHASE 3D 249F
 KLAX 249F
 LORDS OF RISING SUN 249F
 MADDEN FOOTBALL 249F
 MIDWINTER 349F
 MIGHT AND MAGIC2 299F
 P47 249F
 PGA GOLF 249F
 PINBALLS SIMULATOR 275F
 PLAYER MANAGER 269F
 SPHERICAL 249F

MANETTE KONIX 195F
 MANETTE KONIX
 +CARTE 295F
 QUICKJOY M5 199F
 10 DISQ 51/4 DF.DD. 49F

AUTRES NOUVEAUTES*

STARBLADE 269F
 ULTIMATE GOLF 249F
 WELLTRIS 259F
 WORLD CUP SOCCER 90 249F
 WILD STREETS 269F

HIT PARADE

BOMBER 349F
 BUDOKAN 249F
 DOUBLE DRAGON 2 249F
 DRAKKHEN 339F
 E-MOTION 249F
 FULL METAL PLANET 299F
 INDIANA JONES (AVENTURE) 299F
 INDY 500 249F
 LXH ATTACK CHOPER 399F
 M1 TANK PLATOON 399F
 POPULOUS 249F
 POPULOUS DATA DISC 99F
 STARLIGHT 2 249F

BARBARIAN 2 299F
 BATTLE OF BRITAIN 299F
 CHESS MASTER 2100 249F
 CODENAME ICEMAN 449F
 COLORADO 249F
 CONQUEROR 249F
 CONQUEST OF CAMELOT 449F
 DAVID WOLF 399F
 DE LUXE PAINT 2 ENHANCED
 FRANCAIS 985F
 DEATH TRACK 299F
 DIE HARD 299F
 F19 STEALTH FIGHT. 385F
 HARD DRIVIN' 249F
 HIGHWAY PATROL 2 249F
 LEISURE SUIT LARRY 3 445F
 LOAD RUNNER 199F
 LOOM 349F
 LOW BLOW 249F
 M1 TANK (MIRRORSOFT) 349F
 MECH WARRIOR 299F
 NORTH AND SOUTH 259F
 OUT RUN 199F
 PIPEMANIA 269F
 POP UP 209F
 POWERBOAT 249F
 POWERDROME 249F
 ROBOCOP 199F
 SIM CITY 299F
 SIM CITY TERRAIN ED. 229F
 SHOGUN 299F
 SKI OR DIE 249F
 SORCERIAN 449F
 WOLF PACK 349F

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

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS
 + COMPACT DISC
 "LA MENACE"
299 F

EDITION SPECIALE

SHADOW OF THE BEAST
199 F

OFFRE SPECIALE

**POUR FETER L'OUVERTURE
 DU MAGASIN MICROMANIA
 CHAMPS ELYSEES**

(Valable dans tous les magasins
 Micromania et en vente par
 correspondance jusqu'au 30 juin)

LES GEN D'OR 149F
 LES VAINQUEURS 149F
 LES NUMEROS 1 149F

ACTION D'ENFER 249F

+DOUBLE DRAGON+ PLATOON
 + CRAZY CARS+ DALEY THOMP.
COMPILATION 1 259F
 +SILKWORM+DOUBLE DRAGON
 +XENON+GEMINI WING
LES JUSTICIERS 249F
 +DRAGON NINJA+ROBOCOP
 +RAMBO 3

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

COMBO RACER 249F
 DYNASTY WARS 249F
 FIRE AND FORGET 2 269F
 FLOOD 249F
 INTERNATIONAL 3 D TENNIS 249F
 KLAX 199F
 LOST PATROL 249F
 MATRIX MARAUDERS 249F
 MAUPITI ISLAND 289F
 NUCLEAR WAR 249F
 PROJECTYLE 249F
 SECRET AGENT 249F
 SECRET DEFENSE...
 ..OPERATION STEALTH 299F
 SHADOW WARRIORS 249F
 TIE BREAK N.C.
 TOYTOTES 229F
 VENUS 199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL 259F
 BATTLE MASTER 299F
 BEVERLY HILLS 199F
 BLADE WARRIOR 249F
 COSMOS 249F
 CHUCK YEAGER 2.0 249F
 DRAGON FLIGHT 299F
 DYNAMIC DEBUGGER 249F
 EAST V WEST 249F
 ESCAPE FROM THE PLANET 199F
 EXTASE N.C.

AUTRES NOUVEAUTES *

F19 STEALTH FIGHTER 289F
 FEDERATION QUEST... 249F
 FIRE AND BRIMSTONE 249F
 HALL OF MONTEZUMA 249F
 HARRICANA 249F
 IMPERIUM 249F
 KING ARTHUR 249F
 LEISURE SUIT LARRY 3 399F
 MIGHT AND MAGIC 2 299F
 POLICE QUEST 2 249F
 POP UP 209F
 POWERBOAT 249F
 SKATE OR DIE 249F
 SKIDZ 199F
 STARBLADE 249F
 STARTRASH 199F
 THEME PARK MYSTERY 249F
 THE THIRD COURIER 249F
 TURRICAN 249F
 ULTIMA V 299F
 WELLTRIS 259F
 WORLD CUP SOCCER 90 199F
 INT. SOCCER. CHALL. 249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB 249F
 BUDOKAN 249F
 CRACKDOWN 249F
 CYBERBALL 199F
 DRAGON'S BREATH 299F
 E-MOTION 249F
 F29 249F
 ITALY 90 249F
 IVANHOE 249F
 MIDWINTER 289F
 PIRATES 249F
 PLAYER MANAGER 269F
 RAINBOW ISLAND 249F
 SHERMAN M4 249F
 TENNIS CUP 249F

ANTHEADS DESERT DATA D. 149F
 BATTLE OF BRITAIN 299F
 BLACK TIGER 249F
 BUBBLE + 229F
 CABAL 245F
 CHASE HQ 249F
 COLORADO 249F
 DAN DARE 3 199F
 DE LUXE PAINT 3 749F
 DE LUXE VIDEO 3 785F
 DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
 FULL METAL PLANET 249F
 GRAVITY 249F
 HAMMERFIST 249F
 HEAVY METAL 249F
 IMPOSSAMOLE 199F
 INDIANA JONES(AVENTURE) 249F
 INFESTATION 249F
 KNIGHTS OF CRYSTALLION 299F
 IT CAME FROM THE DESERT 299F
 KICK OFF 269F
 LES INCORRUPTIBLES 249F
 NINJA SPIRITS 249F
 NINJA WARRIORS 199F
 OCEAN BEACH VOLLEY 249F
 OPERATION THUNDERBOLT 249F
 PINBALL MAGIC 199F
 PIPEMANIA 269F
 POPULOUS 249F
 POPULOUS(DATA DISK) 99F
 ROCK STAR (I WAN.) 295F
 SIM CITY 299F
 SIM CITY TERRAIN ED. 229F
 TV SPORT BASKETBALL 249F
 ULTIMATE GOLF 249F
 WAR HEAD 249F



ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

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

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

LES GEN' D'OR 249F 149F

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

LES VAINQUEURS 299F 149F

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

LES NUMEROS 1 249F 149F

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

COMPILATION 1 249 F

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

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
- + ARCHIPELAGOS
- + QUADRALIEN
- + BATTLESHIP

ACTION D'ENFER 249 F

- + DOUBLE DRAGON
- + PLATOON
- + CRAZY CARS
- + DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS 249 F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

TRIAD 3 299 F

- + BLOODY MONEY
- + SPEEDBALL
- + ROCKER RANGER

LES ACCESSOIRES ST

- 10 DISQ 3 1/2 DF.DD. 99F
- Double prolongateur de Manette et souris 75F
- Adaptateur ST Joueurs 59F
- Manette SPEED KING 99F
- Manette US GOLD 109F
- Manette PRO 5000 129F

- CHEETAH MACHI 129F
- CHEETAH 125+ 85F
- QUICKJOY JUNIOR 59F
- QUICKJOY JUNIOR STICK 69F
- QUICKJOY 2 PILOT 79F

MANETTE SPEEDKING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

- QUICKJOY TURBO 99F
- QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
- QUICKJOY VI JET FIGHTER 149F
- QUICKJOY V SUPERBOARD 199F
- QUICKJOY INFRA ROUGE 399F

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

- CABAL 199F
- COMBO RACER 199F
- DYNASTY WARS 199F
- F29 249F
- FIRE AND FORGET 2 269F
- FLOOD 249F
- LOST PATROL 249F
- KLAX 199F
- LEISURE SUIT LARRY 3 399F
- SECRET AGENT 199F
- SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH 299F
- PROJECTYLE 249F
- SHADOW WARRIORS 199F
- VENUS 199F
- INTERNAT. 3 D TENNIS 249F
- INT. SOCCER CHALL. 249F
- TIE BREAK N.C.

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

- ALPHA WAVES MENTAL 259F
- BATTLE MASTER 249F
- BEVERLY HILLS 199F
- BLADE WARRIOR 249F
- BLOCK OUT 249F
- BLUE ANGELS (ACCOL.) 249F
- CHUCK YEAGER 2.0 249F
- COSMOS 249F
- CYBERBALL 199F
- DRAGON FLIGHT 249F
- DRIVIN FORCE 269F
- DYTER 07 249F
- EAST V WEST 249F
- ESCAPE FROM THE PLANET EXTASE N.C.
- F19 STEALTH FIGHTER 289F
- FEDERATION QUEST 249F
- FIRE AND BRIMSTONE 249F
- GHOST AND GOBLINS 195F
- HEROES QUEST 349F
- IMPERIUM 249F
- KILLING GAME SHOW 249F
- MATRIX MARAUDERS 249F
- PINBALLS SIMULATOR 275F
- POP UP 209F
- POWERBOAT 249F
- ROCK'N ROLL 199F
- SCRAMBLE SPIRITS 249F
- SKATE OR DIE 249F
- SKIDZ 199F
- STARBLADE 249F
- STAR TRASH 199F
- THEME PARK MYSTERY 249F
- THE THIRD COURIER 249F
- TURRICAN 249F
- WORLD CUP SOCCER 90 199F

LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE" 249F

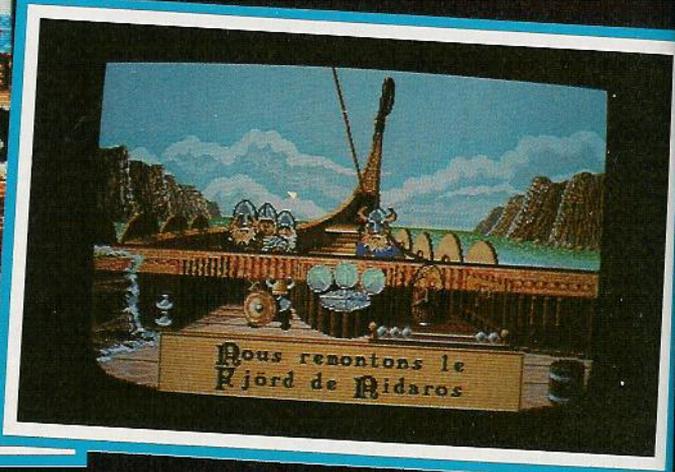
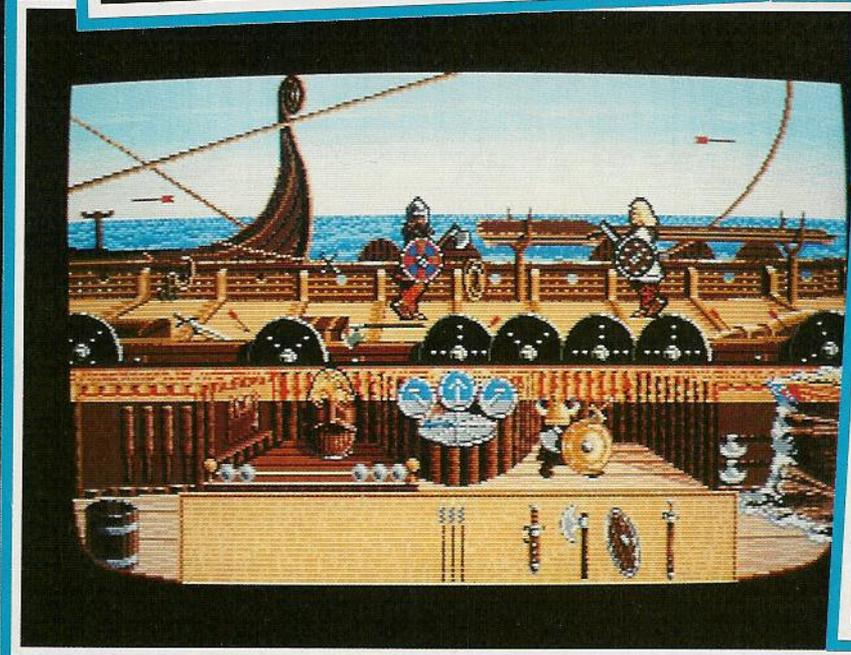
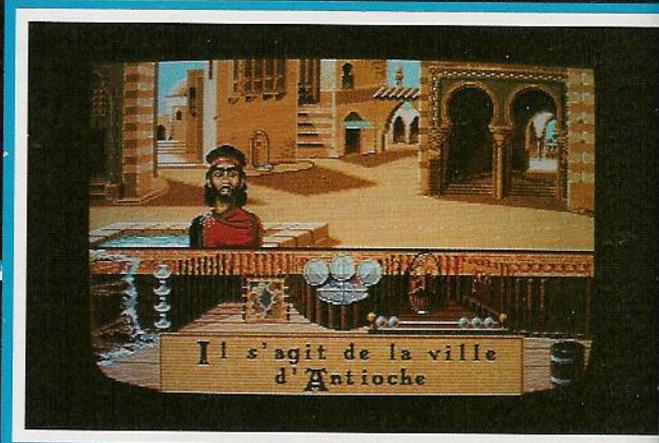
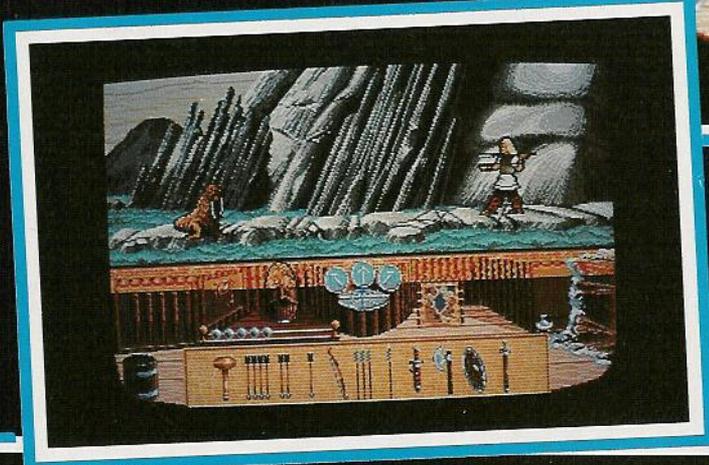
HIT PARADE

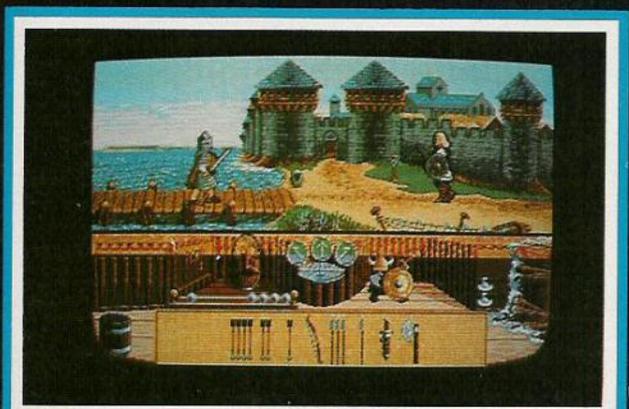
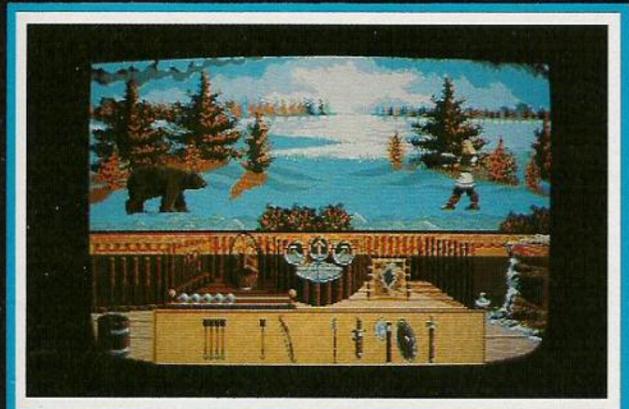
- BLACK TIGER 199F
- CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER) 225F
- CRACK DOWN 199F
- DRAGON'S BREATH 299F
- E-MOTION 199F
- HEAVY METAL 199F
- IMPOSSAMOLE 199F
- ITALY 90 249F
- IVANHOE 199F
- MAUPITI ISLAND 289F
- MIDWINTER 279F
- PINBALL MAGIC 199F
- PLAYER MANAGER 269F
- RAINBOW ISLAND 199F
- SIM CITY 299F
- TENNIS CUP 249F

- ANARCHY 199F
- BATMAN (LE FILM) 199F
- BATTLE OF BRITAIN 249F
- BUBBLE + 229F
- CHASE HQ 199F
- COLORADO 249F
- CONQUEROR 249F
- DANDARE 3 199F
- DOUBLE DRAGON 2 199F
- DRAKKHEN 299F
- DUNGEON MASTER 245F
- DUNGEON MASTER EDIT. 95F
- EAGLE'S RIDER 249F
- FULL METAL PLANET 249F
- GHOULS'N GHOSTS 199F
- GOLD OF THE AMERICAS 249F
- GRAVITY 249F
- HAMMERFIST 249F
- HARRICANA 249F
- INDIANA JONES (ARC.) 199F
- INDIANA JONES (AVENT.) 249F
- INFESTATION 249F
- JUMPING JACK SON 229F
- KICK OFF 269F
- KICK OFF EXTRA TIME 149F
- KID GLOVES 249F
- LES INCORRUPTIBLES 199F
- NEVERMIND 199F
- NINJA SPIRITS 249F
- NINJA WARRIORS 199F
- OCEAN BEACH VOLLEY 199F
- OPERATION THUNDERBOLT 199F
- P47 249F
- PIPEMANIA 269F
- POPULOUS 249F
- POPULOUS (DATA DISK) 99F
- ROCK STAR (I WAN...) 295F
- SEUCK 299F
- STARFLIGHT 249F
- STRYX 199F
- THE STRIDER 199F
- TURBO OUT RUN 199F
- TV SPORT FOOTBALL 249F
- ULTIMATE GOLF 249F
- WARHEAD 249F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

VIKINGS





Original que ce jeu ! Ici point de but avoué, pas de mission particulière à remplir... Il s'agit juste d'écrire la plus belle des sagas de guerriers vikings. Répondant au nom d'Erik, Leif ou Thorwald, vous partez avec votre équipage à bord de votre drakkar, que vous aurez pris soin de construire suivant vos plans, vers l'aventure et de nouvelles contrées. Mais votre départ est soumis à des règles bien précises. Vous devez avant tout demander, auprès du conseil des sages de votre village ou auprès des prêtres, une mission d'initiation. Elles sont au nombre de quatre : devenir le champion du village, chasser le renne ou le morse, régater avec un adversaire, ou porter un présent ou un message à un chef de village voisin. Une fois celle-ci remplie, vous pourrez partir sur les mers et visiter de nombreuses régions. Jugez-en plutôt ! Vous traverserez 13 mers différentes (mer Baltique, mer du Nord, Manche, détroit de Gibraltar...), vous naviguerez sur 72 fleuves et leurs confluent (des fjords des pays nordiques au Nil de la chaude Egypte, accostez sur plus de 60 contrées, îles et pays (Nouveau Monde, Groenland, Occident, Afrique, Perse...), et visiterez plus de 200 villes, villages ou abbayes (Byzance, Paris, Canterbury...). En tout, près de 5376 lieux différents. Le jeu compte également plus d'un million de figurants : des Vikings, des commerçants, des paysans, des moines, des musulmans, des Byzantins, des Tartars...

Tout au long de votre périple, vous aurez à affronter de nombreux dangers, tels les éléments : la mer déchaînée, la banquise, le froid, le brouillard, la tempête... Vous devrez aussi échapper, lors de régates aux pirates vikings dont le seul but sera de vous piller.

Au niveau des actions, une grande liberté vous est donnée, puisque bon nombre de missions vous sont proposées : chercher un présent exceptionnel pour votre roi, découvrir des terres lointaines, assiéger Paris ou Byzance, délivrer un personnage, rapporter une corne de Licorne.... Au bout du compte, peut-être atteindrez-vous la demeure des dieux Thorn et Odin.

Attention, à chaque instant il vous faudra prendre soin de votre équipage, le nourrir, le motiver... A l'heure de votre mort, un bilan de votre vie établira votre capacité à intégrer ou non le Walhalla, paradis des Vikings. Pour la réalisation, cela semble excellent avec de très bons graphismes (32 couleurs sur Amiga comme sur ST). Pour le reste, attendons le mois prochain pour juger !

NEW-DEAL
Amiga / ST
Septembre

THUNDERSTRIKE

Déjà présenté en preview le mois dernier, le test de ThunderStrike est repoussé au mois prochain. En attendant, nous sommes en mesure de vous en dire plus sur le jeu et de vous montrer de nouvelles photos d'écran (de la version PC).

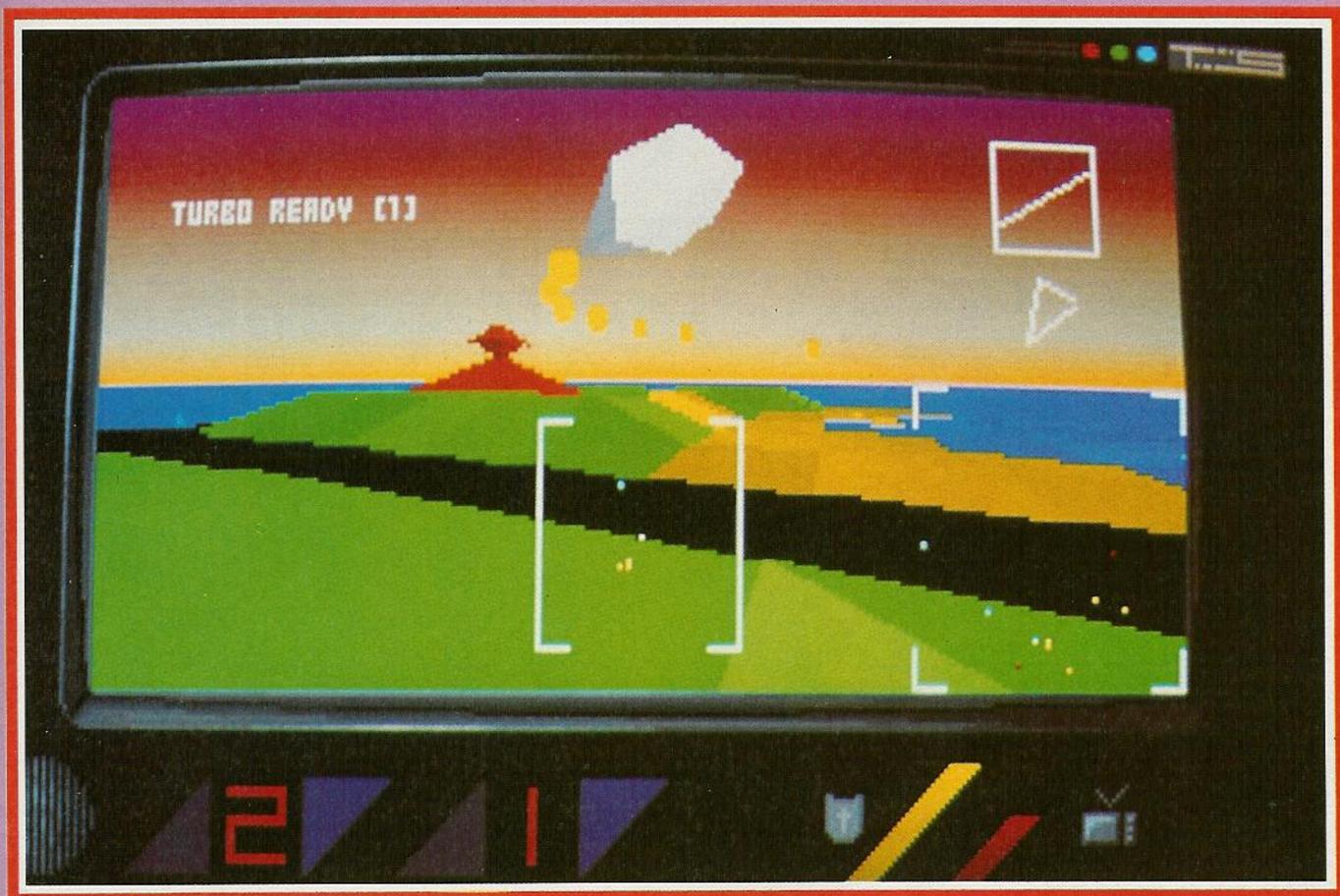
L'action se déroule au 23e siècle, en 2238 très exactement, et regroupe de très nombreux pilotes de toutes les galaxies. C'est à l'initiative de la firme MegaCorp Industries qu'ils se sont tous réunis pour un immense combat de gladiateurs. En effet, chacun d'eux doit affronter l'ordinateur dans un combat singulier, le théâtre des opérations ressemblant à une arène. Chaque combattant a le choix de son vaisseau parmi les cinq proposés (tous de la classe ThunderStrike) possédant chacun des caractéristiques différentes. Certains disposent d'un meilleur coefficient d'accélération, d'autres d'une maniabilité accrue... Une fois son appareil choisi, les règles sont simples: préserver ses installations des avions télécommandés ennemis et détruire les générateurs adverses (tant qu'ils seront activés, ces derniers enverront des avions). Le nombre de chacune de ces constructions est indiqué en bas de l'écran. Attention, ces avions bénéficient des derniers progrès techniques en matière d'armement. Hormis vos installations, ils n'hésiteront pas à vous attaquer afin de vous empêcher d'atteindre les générateurs. Veillez à maintenir l'énergie de vos boucliers sinon c'est la mort!

Dès qu'un avion se trouve au-dessus d'une de vos installations, il essaiera de la désactiver. Pour l'en empêcher, vous devez le rejoindre et le détruire en moins de quinze secondes. Une fois que vous avez "nettoyé" une zone, vous passez au niveau suivant, ou plutôt à l'arène suivante, toutes caractérisées par un relief différent. C'est également l'occasion pour vous d'équiper votre vaisseau de nouvelles armes, leur puissance variant suivant votre prestation. Mais attention, c'est aussi valable dans l'autre sens. En effet, si toutes vos installations ont été détruites, votre vaisseau perd certaines de ses armes ou de ses spécificités. Autre moyen de se procurer des armes supplémentaires, ramasser les pastilles laissées par les vaisseaux ennemis détruits. Certaines apportent un surcroît de puissance, d'autres vous permettent de récupérer plus vite de l'énergie, d'autres encore vous octroient un double-tir... Pour vous repérer dans l'aire de jeu, un scanner présent à la droite de l'écran vous indique, par l'intermédiaire de points jaunes, l'emplacement de vos adversaires et, via des points bleutés, les avions positionnés sur une de vos installations.



MILLENNIUM
Amiga / PC / ST
Juin





Dernière difficulté, l'Audimat! Eh oui, vos combats sont retransmis en direct sur le réseau télévisé 23 et le score d'écoute dépend essentiellement de vous. Si l'action se révèle insipide, les spectateurs auront tôt fait de zapper sur une autre chaîne. En revanche, plus le combat est âpre, l'action soutenue et le suspens présent, plus le taux d'audience grimpe en flèche.

Sur le plan de la réalisation, la version PC est exceptionnelle avec de superbes graphismes (pour de la 3D, j'entends) en VGA et une animation fantastique (sur un 386 bien sûr!). Un nouveau palier pour les jeux en 3D est sans aucun doute franchi! Le vaisseau se manie à la souris et répond parfaitement. La caméra étant placée à l'arrière de celui-ci, les effets sont garantis. Je vous assure que ça décoiffe! Les versions Amiga et ST devraient suivre de très près. Les programmeurs travaillent actuellement dessus pour obtenir un résultat le plus proche possible de la version PC. Test complet et comparatif le mois prochain!



LES CRIMES DE NOTRE SIECLE !

A la poursuite de

CARMEN SANDIEGO

dans le monde ...



IBM, MAC,
AMSTRAD CPC,
AMIGA, ATARI.

Explorez les plus grandes villes du monde à la poursuite des malfrats les plus recherchés de la planète! Attrapez l'Atlas de Poche, meilleure source d'informations pour un policier comme vous, dès qu'un des 1000 indices géographiques et culturels vous échappe... Capturez les membres du gang CARMEN; le commissariat Interpol vous le rendra dès lors que vous détiendrez le mandat d'arrêt du bon suspect et que vous saurez là où il a caché son trésor. Testez vos connaissances en famille ou entre amis!



ROUGE & DR

UN LOGICIEL BRÖDERBUND: 47 52 00 30

Deja le

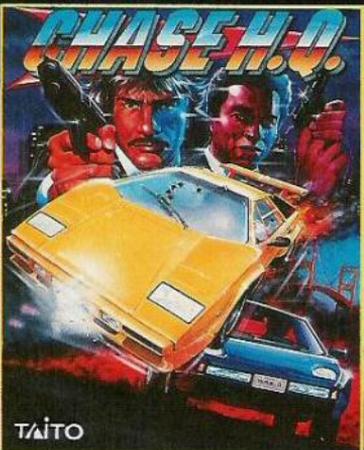
M C



Il n'existe aucun endroit où vous pouvez éviter... **SLY SPY**
 Sa carte de visite est une invitation à danser avec le danger. Entrez dans l'existence explosive d'un agent secret à travers ce thriller d'arcade/action qui vous laissera à peine le temps de reprendre votre souffle! Disponible sur Amstrad k7 et disquettes, Atari ST/STE et Amiga



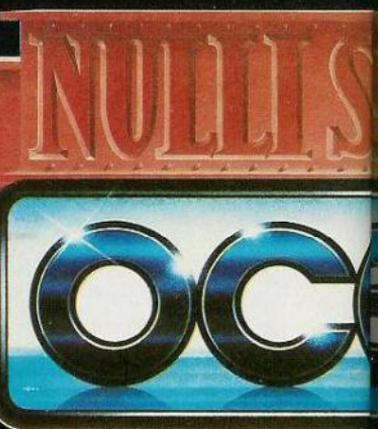
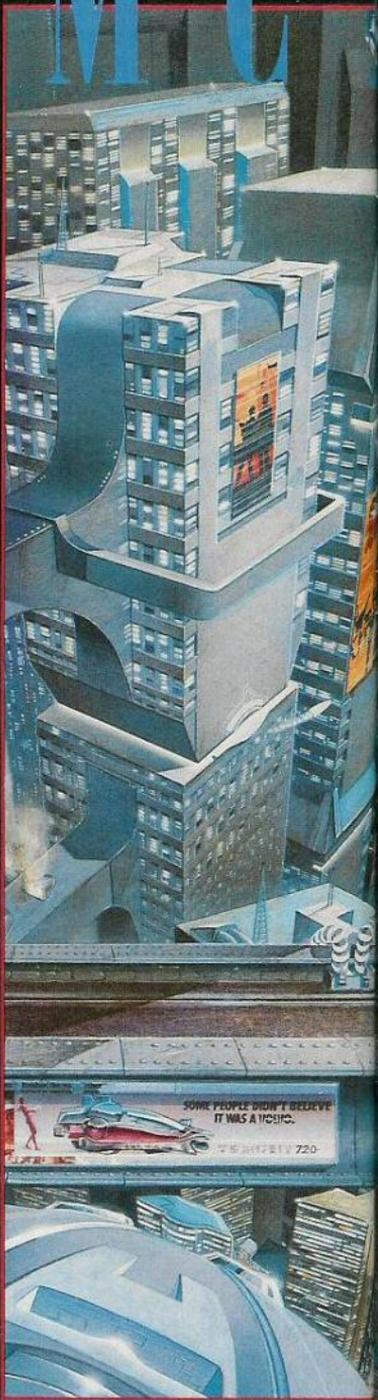
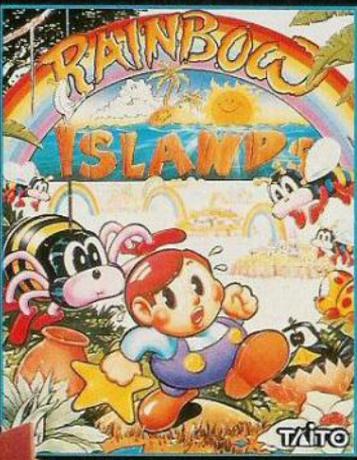
DATA EAST



La plus rapide la plus passionnante des simulations de voiture en 3D jamais réalisée. Prenez le volant de votre Porsche Turbo à la poursuite de dangereux criminels conduisant de véritables bolides. Vous manquez de temps ? Il vous suffit d'activer votre super turbo et vous serez plaqué au fond de votre siège!



Sautez de l'île de Doh vers l'île des Monstres où vous rencontrerez Doh en personne, mais aussi des insectes bouronnants, des jouets bizarres, des machines de combats mortelles, des monstres ou des créatures légendaires et folkloriques pour entrer dans le monde des ténèbres et affrontez ses habitants!
 Un jeu original qui vous propose 7 îles à visiter, reproduisant fidèlement le "fun" et l'incroyable jouabilité du hit d'arcade. Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga.

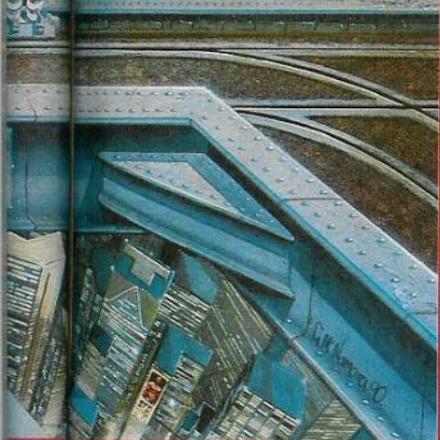


FUTUR!



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

F29 RETALIATOR - Le ciel est désormais votre univers. "Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, visuellement époustouflant."



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 en innovant par son interactivité avec les décors! Les techniques dévastatrices du Ninjitsu ont traversé les guerres médiévales... et maintenant elles revivent dans les métropoles américaines. Un millénaire entier de secrets du Ninjitsu dans vos mains... le coup de pieds arrière "Phoenix", le triple enchaînement de directs, la prise de torsion du visage et bien d'autres techniques vous donnent un formidable arsenal de suprenants enchaînements.

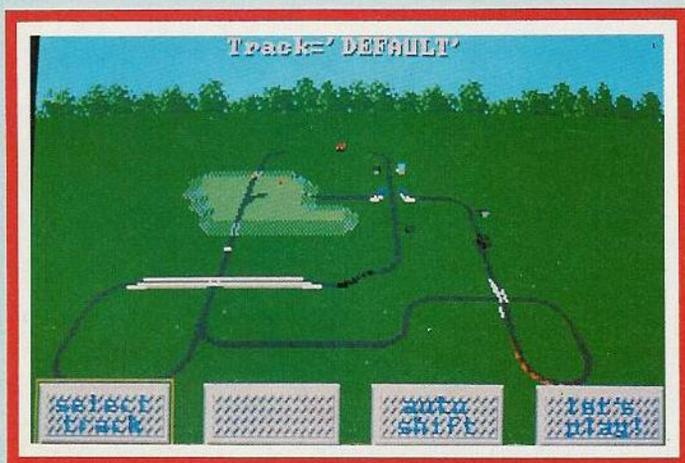
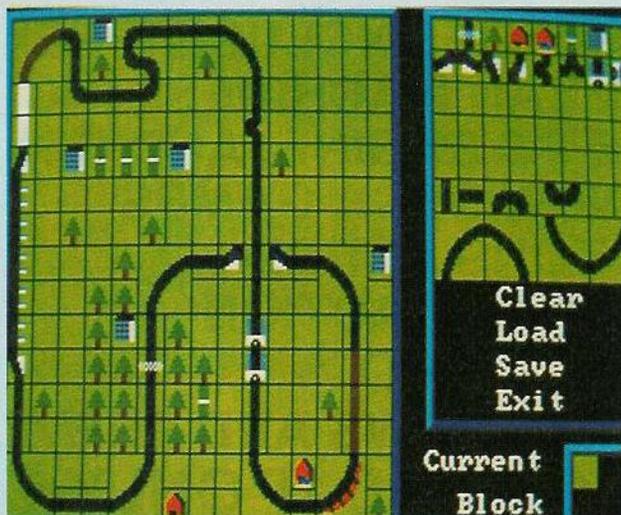
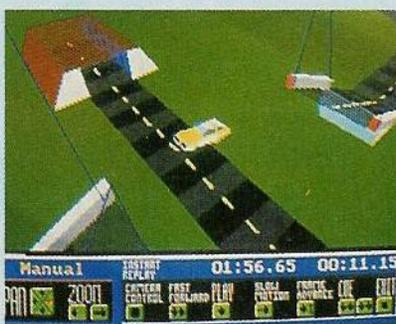
En tant que Maître du Ninjitsu, vous pouvez descendre dans la rue.

SHADOW WARRIORS le héros des années 90 disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga



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

SKID MARKS



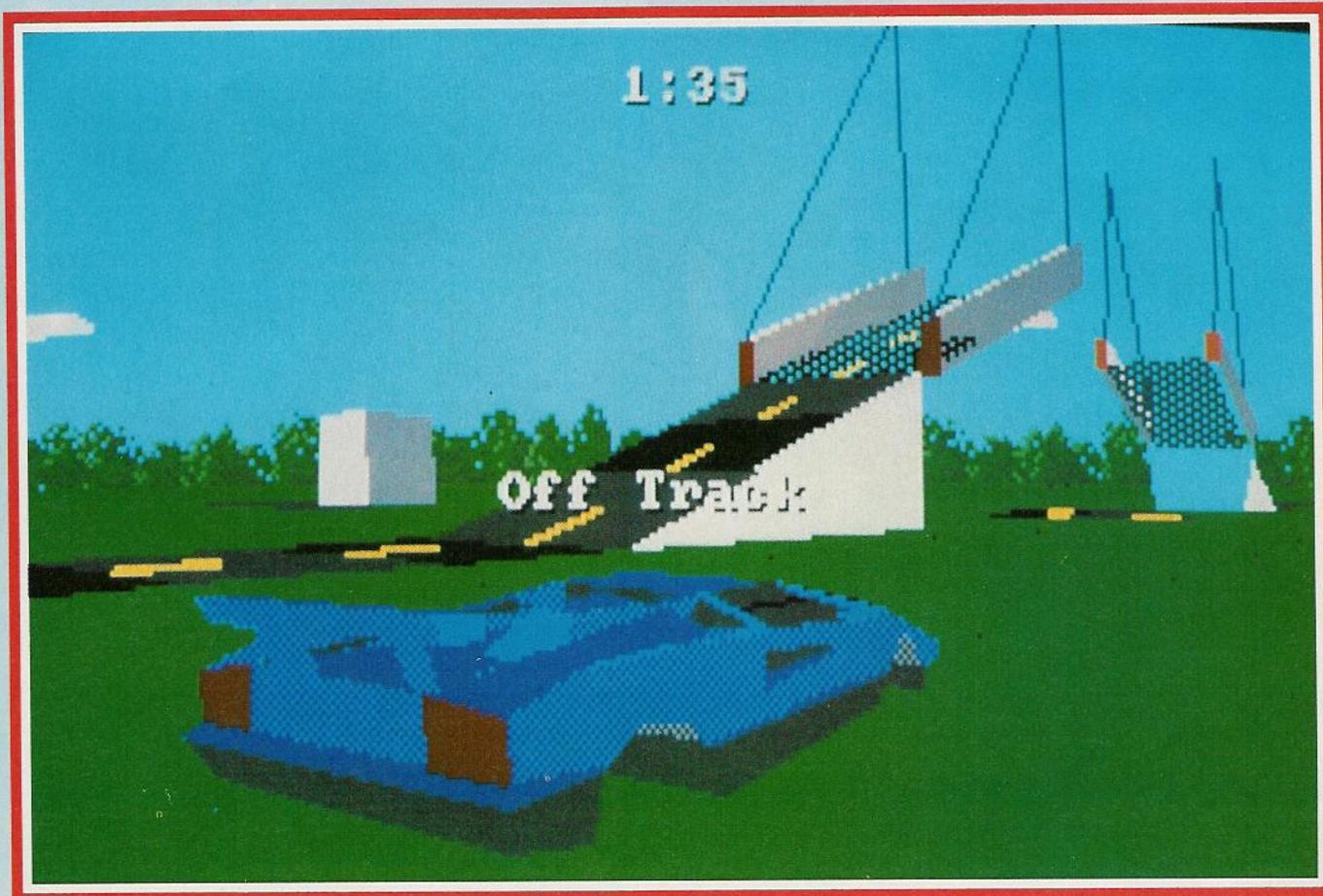
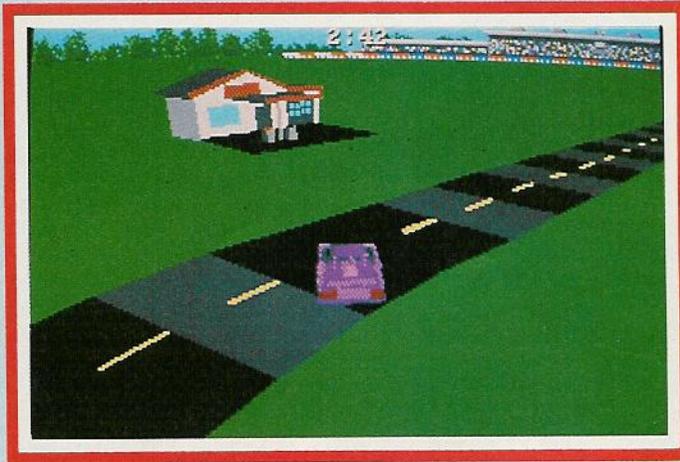
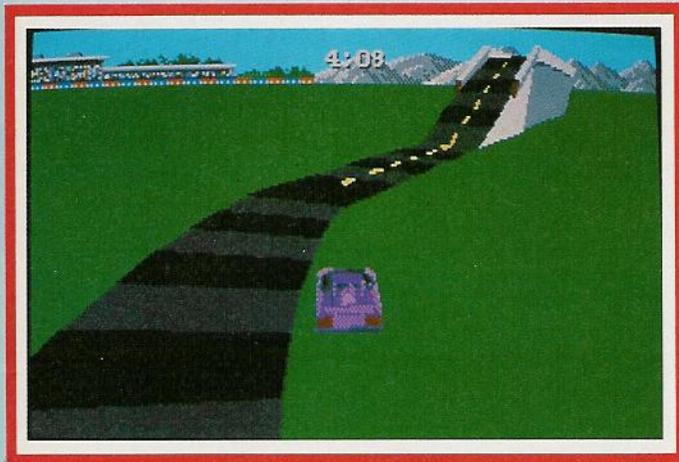
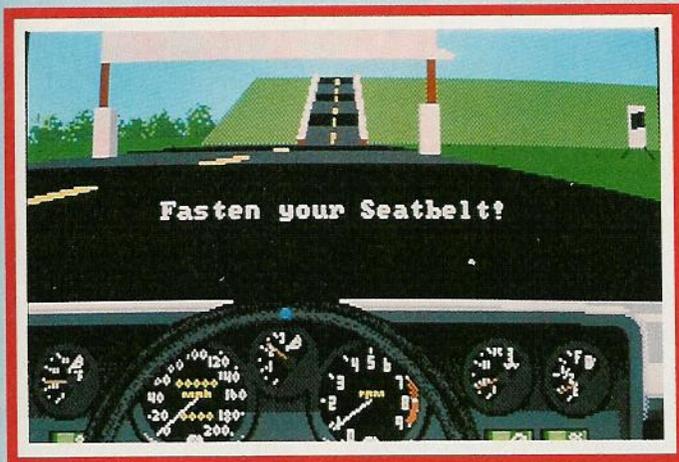
Les courses d'automobiles n'ont pas fini d'inspirer les éditeurs, et le tout dernier à avoir cédé se nomme Mindscape. Arrivant après les autres, ce tout nouveau logiciel reprend les différents aspects ayant fait le succès des Hard Drivin ou autre Indianapolis 500. En effet, le premier circuit proposé ressemble comme deux gouttes d'eau à celui d'Hard Drivin, dans le tracé et dans l'emplacement des décors. Pour ce qui se rapproche d'Indianapolis 500, on retrouve l'option magnéscope permettant de revoir tout ou partie de votre course.

Avant de pouvoir vous retrouver sur le circuit, il faut auparavant choisir votre véhicule parmi plusieurs modèles tous plus puissants les uns que les autres (Lamborghini, Ferrari, Corvette...). Une fois votre voiture sélectionnée, vous vous retrouvez aux commandes et cette fois-ci, le jeu vous fait irrémédiablement penser à Test Drive. En fait, ce n'est pas pour rien que l'on retrouve pratiquement le même tableau de bord, il s'agit de mêmes programmeurs (rassurez-vous, il en est tout autrement pour l'animation).

Une fois la première enclenchée, votre véhicule démarre et le paysage commence à défiler. Malgré l'extrême sensibilité du volant, rester sur la route s'avère assez simple (tout est relatif!). Encore une fois, les obstacles rencontrés semblent provenir tout droit d'Hard Drivin avec un tremplin, un pont, un looping... En revanche, Skid Marks comporte un plus, ce sont les différentes vues en caméra de votre voiture: vue arrière, de côté, d'hélicoptère... A noter aussi qu'il est possible, au cas où le tracé vous déplairait, de se construire soi-même un circuit avec le "Track Editor". Dans la version finale, d'autres options devraient être implantées telles d'autres vues caméra, la possibilité d'avoir du trafic ou non, un nombre de circuits plus important, d'autres éléments de décor (tunnel par exemple), une possibilité de compétition via un championnat...

Sur le plan de la réalisation, cela s'annonce excellent avec de bons graphismes et une superbe animation (très smooth) même si elle n'atteint pas la célérité d'Indianapolis 500.

MINDSCAPE
PC /Amiga / ST
Juin / Rentrée / Rentrée



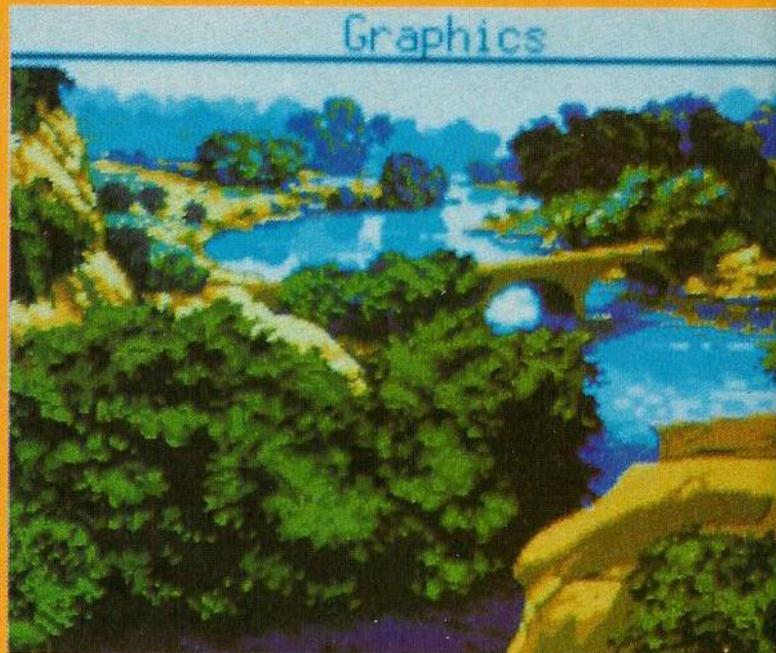
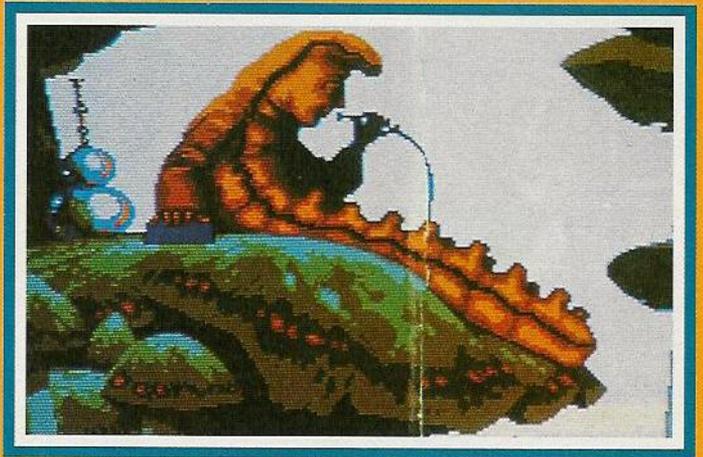
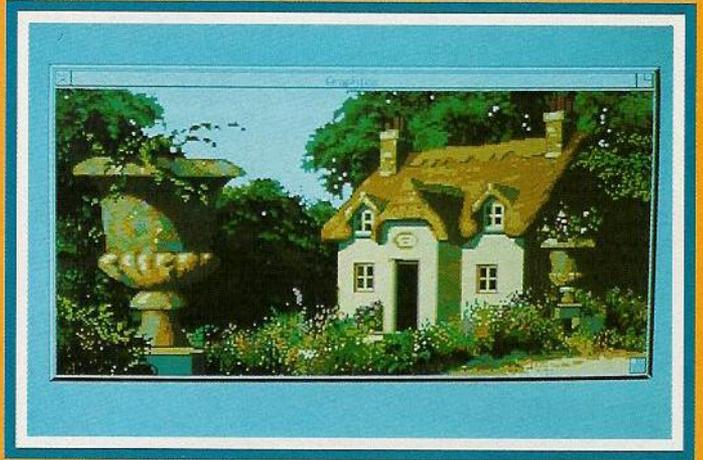
Wonderland

L'équipe d'Anita Sinclair, à la base de The Pawn, Guild Of Thieves, Jinxter, Corruption ou Fish travaillait depuis deux ans à un nouveau type de jeux d'aventure! Le premier jeu arrive enfin, entouré de bien des mystères...

Si le principe est encore un peu secret, quelques informations ont tout de même filtré çà et là, comme le fait que le jeu soit basé sur un système de fenêtre très proche du Gem. Anita Sinclair dit d'ailleurs du nouveau système que cela se rapproche un peu des Cinemaware. La principale innovation, qui va réjouir ceux qui ne sont pas des fans de jeux d'aventure avec interpréteur, est qu'il n'y a plus rien à taper au clavier. Le jeu se contrôle entièrement à la souris, par l'intermédiaire de menus, ou en cliquant à l'écran. Toujours mieux pour les débutants en matière de jeux d'aventure, Wonderland s'occupe de tracer les plans, et vous aide lorsque vous êtes coincé.

Le scénario est simple, mais dévastateur, car basé sur les deux livres du génial Lewis Carroll: *Alice au Pays des merveilles* et *De l'autre côté du miroir*. Non, je ne parle pas des bouquins de la Bibliothèque rose, mais bel et bien de ces deux contes décrivant les moeurs et les coutumes de l'Angleterre de la Belle Epoque, et contenant entre autres des démonstrations mathématiques (si vous ne connaissez que la version Disney, lisez d'urgence les versions originales de ces chefs-d'oeuvre).

Côté graphisme, c'est encore plus beau qu'avant, mais il y a maintenant plus de 100 images plein écran pour les lieux (là où The Pawn en comptait 25), dont certaines sont animées!



VIRGIN
Amiga / PC / ST
Juin

The Ultimate Animated Interactive Adventure

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR[®]

SULLIVAN BLUTH
INTERACTIVE MEDIA, INC.



Atari ST Screen Shots



Atari ST Screen Shots



DRAGONS LAIR

"Certainement le jeu le plus impressionnant que vous n'avez jamais vu." Commodore Computing International
 Pouvez-vous guider Dirk the Daring à travers les pièces du château et les cavernes, dans sa mission qui est de sauver la Princesse Daphne des griffes du diabolique Singe le Dragon? Jamais auparavant les joueurs n'ont joui d'une telle animation dans le domaine du logiciel; Chaque écran défile doucement, semblable à la qualité des graphismes de dessins animés.

"L'animation est époustouflante, et les personnages sont animés d'une telle façon que vous croyez regarder un dessin animé" ST/Amiga Format
 "Brillant... Superbement animé" The Games Machine

Maintenant disponible sur Atari ST (512K limité à un lecteur simple face)
 Atari STE
 et très bientôt IBMPC & COMPATIBLES
 Amiga (A500-A1000-A2000)

SPACE ACE

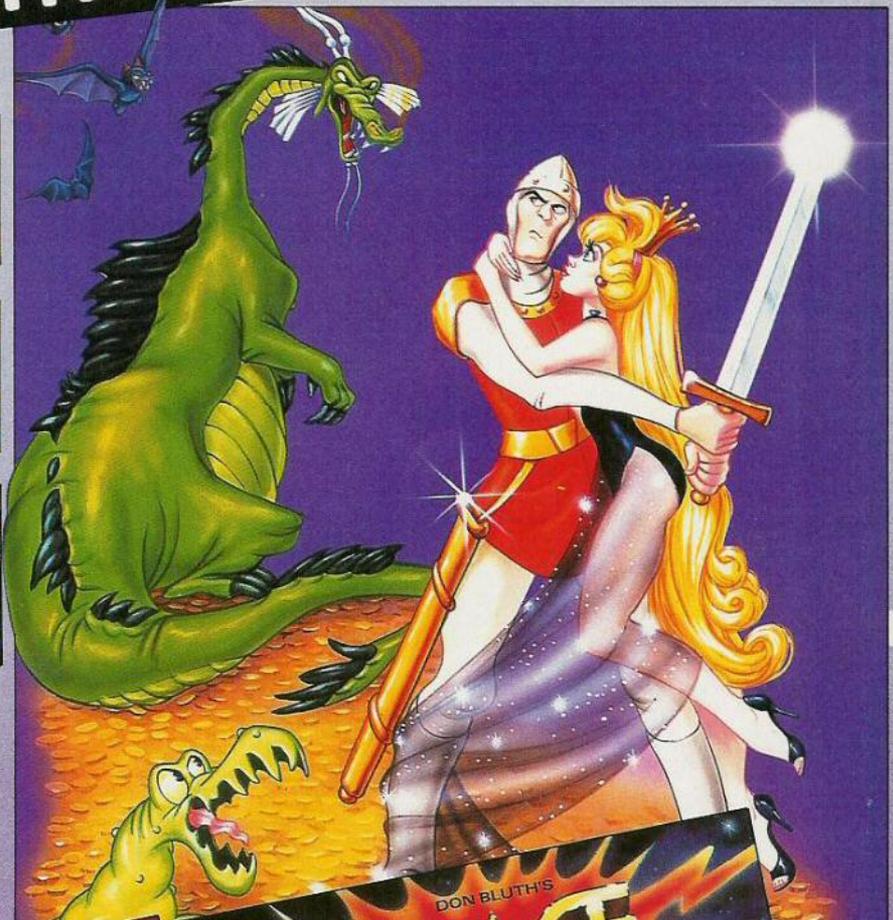
"Très impressionnant... L'animation est absolument incroyable / C'est comme si vous regardiez un dessin animé." Prix de Games Machine Star Player
 Maintenant disponible sur Atari ST (512K limité à un lecteur simple face)
 Atari STE
 et très bientôt IBMPC & COMPATIBLES
 Amiga (A500-A1000-A2000)

ReadySoft Inc. 30 Wertheim Court, Unit 2 Richmond Hill, Ontario, Canada L4B 1B9
 Tél. (416) 731-4175 Fax : (416) 764-1867

"Dragon Lair" and "Space Ace" are registered trademarks owned by Bluth Group, Ltd. © 1989 Bluth Group, Ltd. used under license from Bluth Group, Ltd. All programming, source code, artwork and graphics © 1989 Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character Designs © 1989 Don Bluth. ALL RIGHTS RESERVED.



ReadySoft Inc. 30 Wertheim Court, Unit 2 Richmond Hill, Ontario, Canada L4B 1B9



Atari ST Screen Shots

DON BLUTH'S

SPACE ACE

Distribué par
UBI SOFT
 1, voie Félix Eboué
 94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

RAIDERS

Inspiré du krach boursier survenu en octobre 87, Raiders va être l'occasion pour les investisseurs en herbe de s'initier aux mécanismes financiers. Héritant d'une somme de 100 000 francs, votre but sera de constituer un portefeuille de titres et de le faire fructifier. Pour cela, deux marchés s'offrent à vous: le marché au comptant et le marché à terme. Le premier autorisant les opérations d'achats et de ventes à paiement immédiat et le second les opérations à paiement différé. Pour éclaircir les choses, sachez qu'il est possible d'acheter ou de vendre, et étant débité ou crédité le lendemain (la semaine suivante dans Raiders), c'est le marché au comptant, et qu'il est possible d'acheter ou de vendre des titres et de les payer ou d'être payé ultérieurement (le dernier jeudi du mois), donc de spéculer.

Pour des raisons de simplicité, le logiciel s'en tiendra à ces deux marchés et aux actions, laissant de côté les obligations.

Le nombre de sociétés cotées en Bourse est de 150, réparties en 8 secteurs d'ac-

tivités: "Biens de consommation", "Constructions", "Services publics"...

Afin d'investir au meilleur risque, des informations sont disponibles sur chaque société et évoluent chaque semaine en

fonction de la politique et de l'économie mondiale. Ces infos sont de deux types: écrites (dans la Corbeille, Journal boursier), ou parlées (présentées par un journaliste TV). En étudiant minutieusement toutes ces révélations et en tenant compte des rumeurs, à vous de prendre des parts dans tel ou tel secteur d'activité.

On retrouve toutes les règles en vigueur au palais Brongniart: les frais d'achat et de vente sont ceux du marché français, de même pour les impôts... Sur le plan de la réalisation, Raiders bénéficie des meilleurs graphismes connus pour un logiciel de ce genre et bien sûr de la fameuse synthèse vocale "made in Lankhor". C'est ainsi qu'en cliquant sur n'importe quelle icône, une voix synthétique vous expliquera en détail à quoi elle se rapporte. Il est possible de jouer à quatre simultanément et de définir soi-même la fin de partie: atteindre une somme d'argent donnée ou fixer la date de l'ultime opération financière. Test complet le mois prochain! (si tout va bien!!)

SERVICES PUBLICS

Titre	Quantité	Cours	% Var.	Ste
VRUM	200	30	- 9.1	
S. H. T. P	20	620	- 2.4	
NAVI GOR	1	485	- 8.5	
R. O. C. A.	50	306	-15.0	
S. B. D	1	616	-7.3	
NI VERT	10	729	-17.1	
COMMUNIC	75	234	- 1.1	
NOVOS	100	169	11.9	
FRANCE. 1	1	147	-11.0	
DACOR	1	522	7.9	
MEDCLUB	1	553	- 1.7	
MIKEL	50	344	- 5.5	

INFORMATIONS

LA CORBEILLE

EUROPE: Consensus sur la défense européenne. Les responsables se sont mis d'accord sur un concept d'armements communs.

LANKHOR
ST / Amiga
Juin / Rentrée

MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

ELORMA

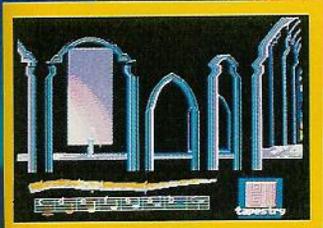


Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVE BIENTÔT SUR AMIGA
ET ATARI ST EN FRANÇAIS

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guilde. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites même du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange dissimine les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.



Photos d'écran sur PC

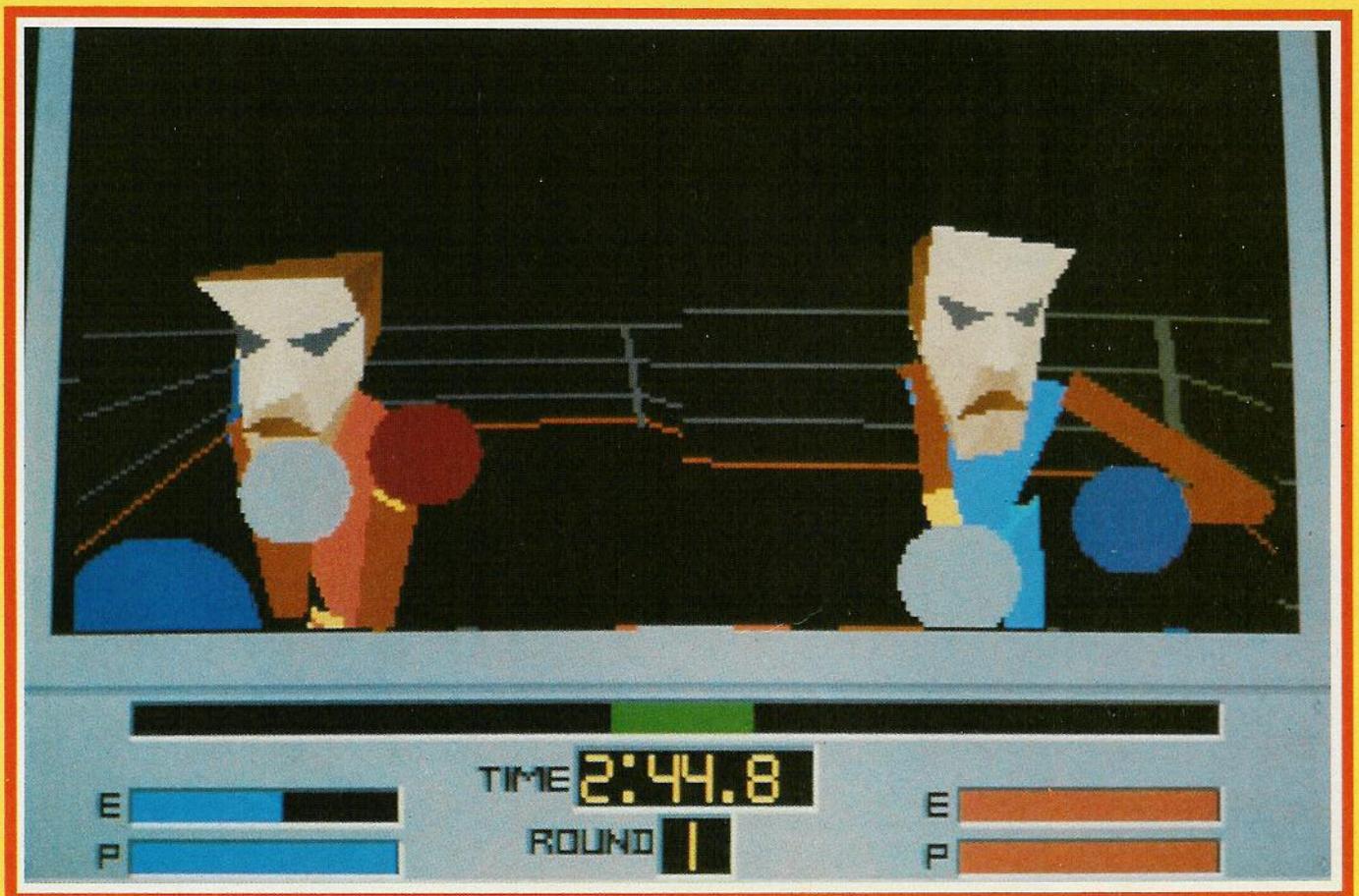
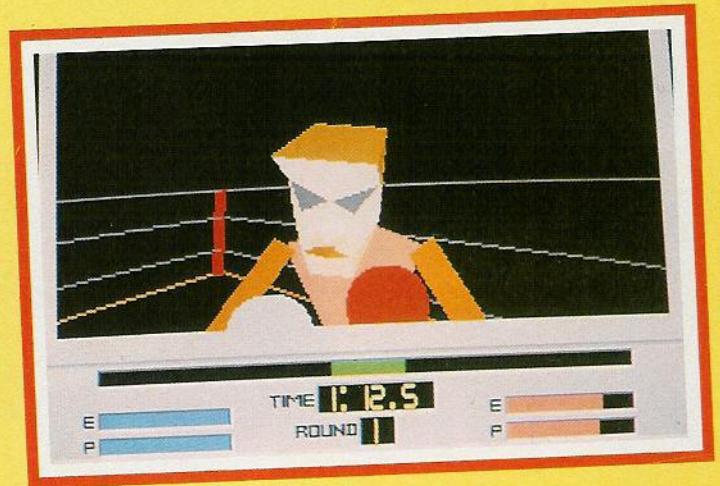
LUCASFILM
GAMES™

et les meilleurs points de vente
Disponible dans les FNAC

4D BOXING

L'effet de surprise a joué à fond! N'ayant jamais entendu parler de ce logiciel auparavant, son arrivée à la rédaction ne déclencha aucun mouvement d'enthousiasme, pour ne pas dire plus. Vu les précédents jeux de boxe sur ordinateur (excepté Low Blow), cette réaction se comprenait fort bien. Eh bien, sachez que nous nous étions trompés sur toute la ligne et les premières images du jeu furent accompagnées d'un silence total, tellement la découverte et l'émerveillement étaient grands. 4D Boxing est tout simplement fantastique!

Entièrement en 3D (malgré le titre), l'écran se compose de deux combattants et d'un ring, rien de plus. Cette "pauvreté" des graphismes (voulues bien évidemment) autorise une fluidité des gestes et une richesse dans les coups de boxe encore inégalée. En effet, ce qui frappe le plus, c'est le réalisme du jeu. Les personnages sont constamment en



mouvement, sautillant sur place, dandinant de la tête et réajustant sans cesse leur garde. Après quelques minutes de jeu, on s'aperçoit que tous les coups du noble art sont possibles: directs, crochets, uppercuts... Il est également possible de tourner autour de son adversaire, de feinter et d'esquiver les coups. Mais je le répète, le plus impressionnant provient de l'animation des personnages. En effet, 4D Boxing est sans aucun doute le logiciel se rapprochant le plus des mouvements humains. Je vous assure que je ne plaisante pas! Il faut voir un des combattants encaisser un direct en pleine figure, celle-ci virevoltant sous la puissance du coup. On s'y croirait!

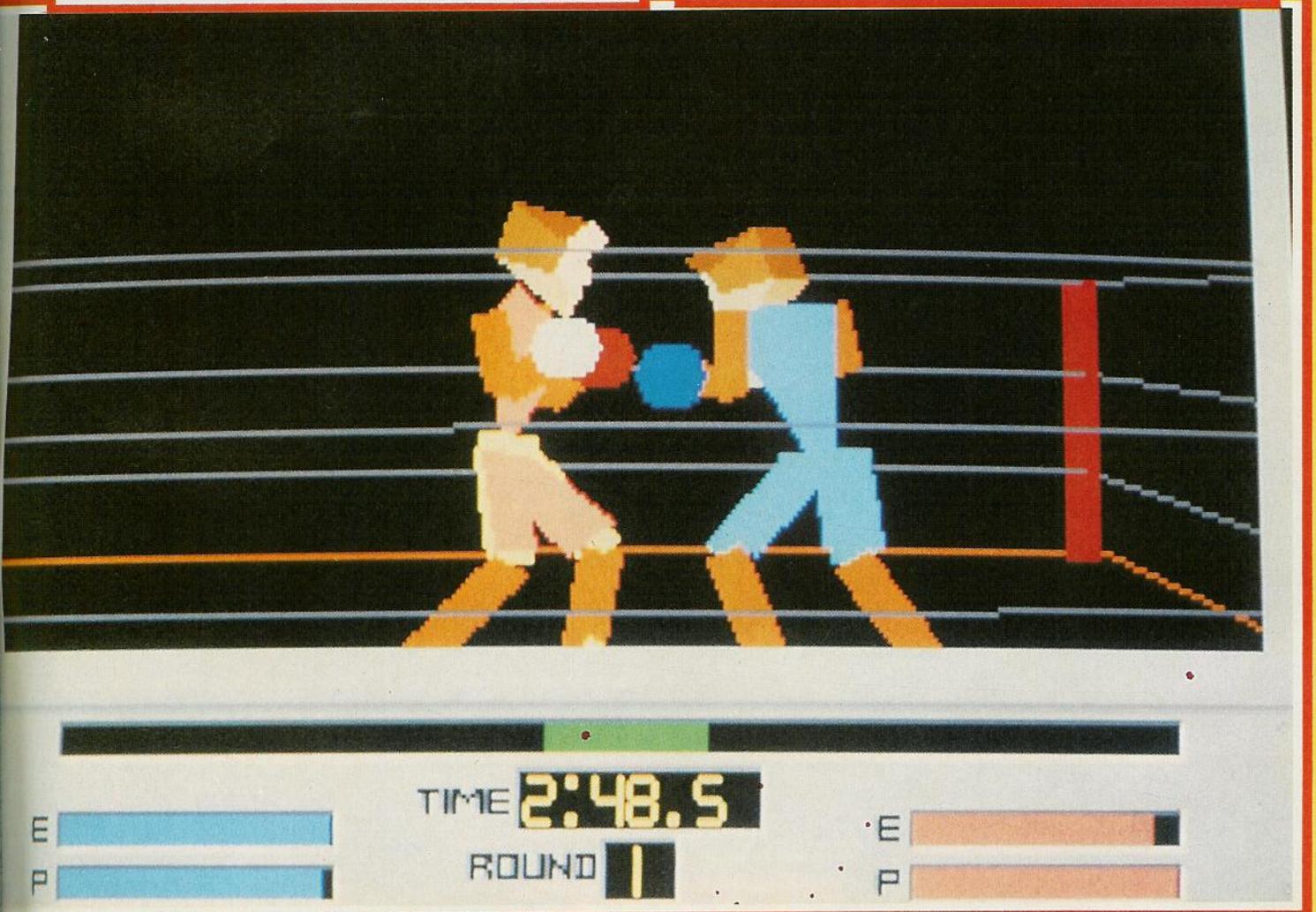
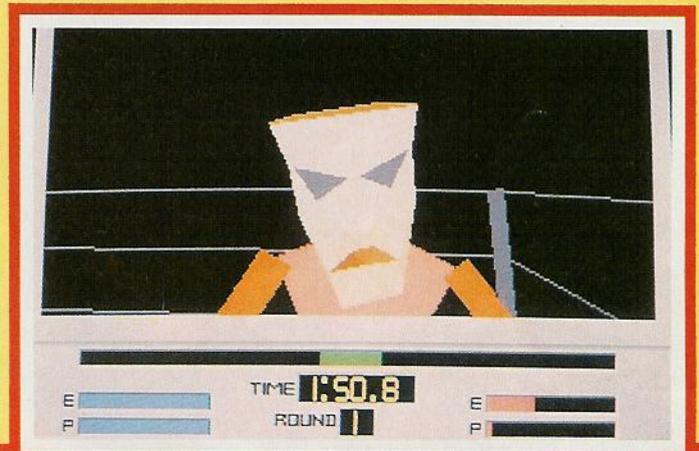
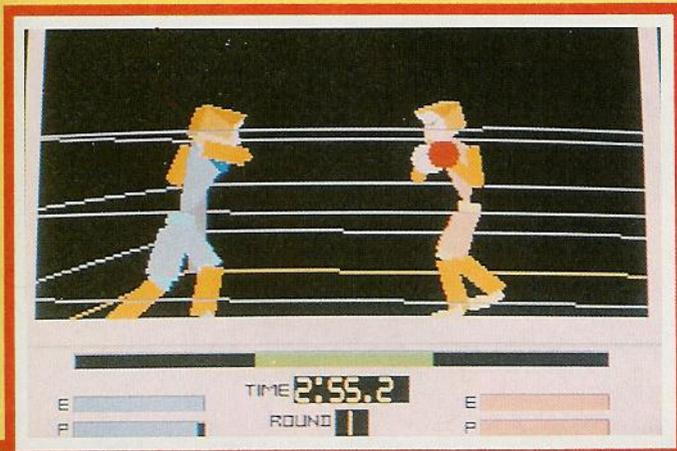
De même lors d'un K.O., le boxeur s'écroule sur le ring de tout son poids pour terminer le nez sur le sol ou les bras en croix.

Autre particularité, le logiciel possède de nombreuses vues,

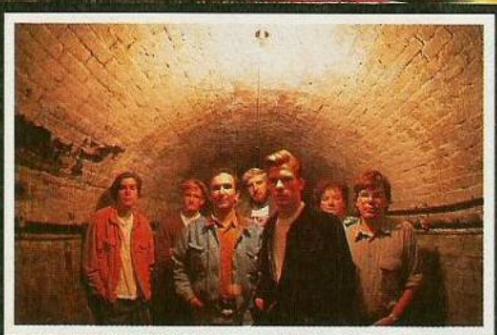
la plus impressionnante vous plaçant à la place d'un des combattants. A partir de ce moment, vous voyez votre adversaire juste devant vous ainsi que le mouvement de vos poings. Si vous vous retrouvez au tapis, vous verrez alors les cordes et votre opposant au-dessus de vous, vous contemplant de toute sa hauteur. Une autre vue permet de visualiser les deux boxeurs simultanément à l'écran, chacun dans une fenêtre distincte.

Espérons que dans sa version finale (que nous attendons avec une vive impatience!), le logiciel autorisera le jeu à deux joueurs, comme il est prévu! En un mot, extraordinaire!

MINDSCAPE
PC
Été 90



FLOOD



Voici enfin le nouveau programme de l'équipe de Bullfrog, les auteurs du fameux Populous!

Il s'agit d'un jeu d'arcade dans le genre "jeu de plateau", particulièrement jouable et sympa, car bourré d'humour.

Flood est un jeu relatant les aventures de Quiffy, le dernier des Bloobies, une race quelque peu étrange. Le royaume souterrain de Quiffy a été envahi par des hordes de créatures mauvaises, détruisant tout sur leur passage. Et, histoire de compliquer le tout, voilà qu'une inondation s'est produite, et que le niveau de l'eau monte peu à peu!

Le joueur contrôle Quiffy dans sa quête pour s'échapper des réseaux souterrains de cavernes, et trouvera en chemin des passages secrets, des énigmes. Flood comprend plusieurs niveaux différents et un système de mot de passe permettant de revenir au dernier niveau joué.

Dans le genre de New Zealand Story, Bubble Bobble ou Rainbow Island, Flood s'annonce comme l'un des jeux de tableaux de l'année! Test complet dans notre prochain numéro...

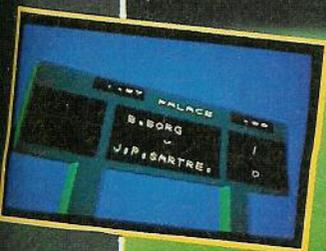


ELECTRONIC ARTS
Amiga / ST
Juin

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS REALISE PAR SENSIBLE SOFTWARE/PALACE, EST UNE SIMULATION DE TENNIS REVOLUTIONNAIRE. L'UTILISATION INNOVATRICE DES GRAPHISMES VECTORIELS DONNE AU JEU UNE JOUABILITE JAMAIS ATTEINTE ET UN NOMBRE D'OPTIONS SANS PRECEDENT.

AUST. OPEN - MELBOURNE
PRIZE MONEY: \$810000
6 ROUNDS
5 SETS ON CEMENT
ENTER TOURNAMENT
MONEY BREAKDOWN
RESELECT TOURNAMENT



Screenshots
various systems.

- Système d'animation fantastique en 3D et en temps réel.
- 4 niveaux de jeu - amateur, semi-pro, pro et as.
- Choix de l'angle de vue à partir de 10 caméras placées autour du court. Le choix est infini sur ST et Amiga.
- Apprenez à jouer lifté ou choppé.
- Véritable contrôle de la direction de vos coups.
- 1 ou 2 joueurs.
- Possibilité de sauvegarder le jeu.
- 64 adversaires programmés classés en 16 niveaux de jeu.
- 72 tournois proposés, tous basés sur les grand rencontres du tennis mondial (surface, dotations en prix).
- 4 surfaces de court -herbe, terre battue, synthétique et ciment-qui influent réellement sur le style de jeu.
- Images digitalisées (St et Amiga).
- Voix digitalisées du juge arbitre de Wimbledon (St et Amiga).
- Possibilité de participer à 22 tournois par saison contre les meilleurs joueurs mondiaux et gagnez un million de dollars.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

PALACE

SPECIAL OCEAN

Après quelques problèmes dus à des retards accumulés sur des produits comme Ivanhoé, F29 Retaliator ou Lost Patrol, Ocean révèle enfin ses premiers produits de 1990.

Après Epic le mois dernier, dont ni le facteur ni la standardiste ne se sont encore remis, et en attendant Total Recall (basé sur le méga film de Paul Verhoeven) et Navy Seals (film avec Tom Cruise) pour la rentrée, voici quelques projets en cours de réalisation.

D'autres encore doivent rester secrets pour le moment, mais comptez sur nous pour vous en informer au plus vite!



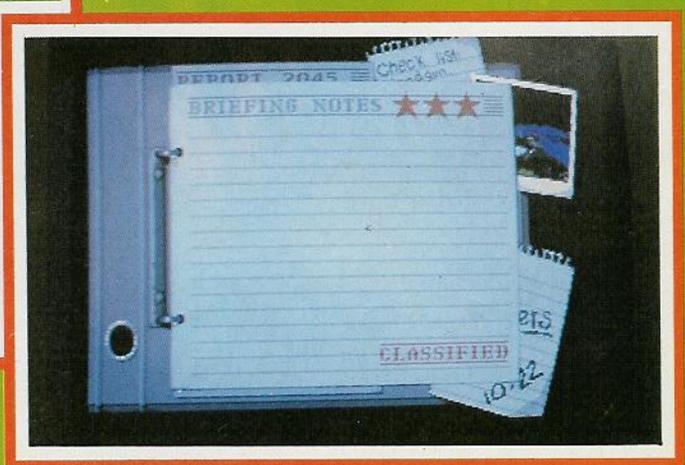
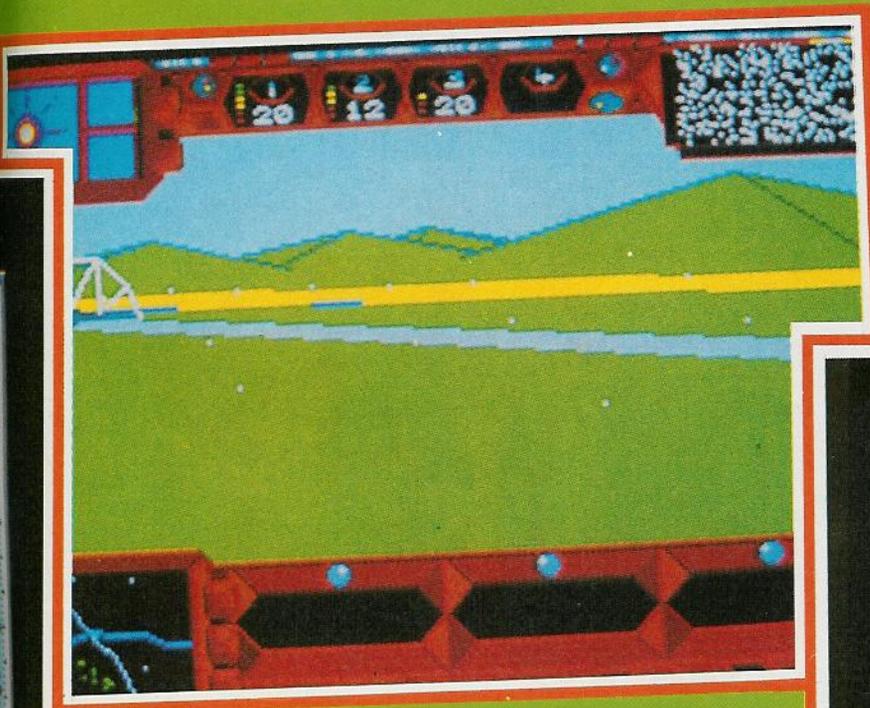
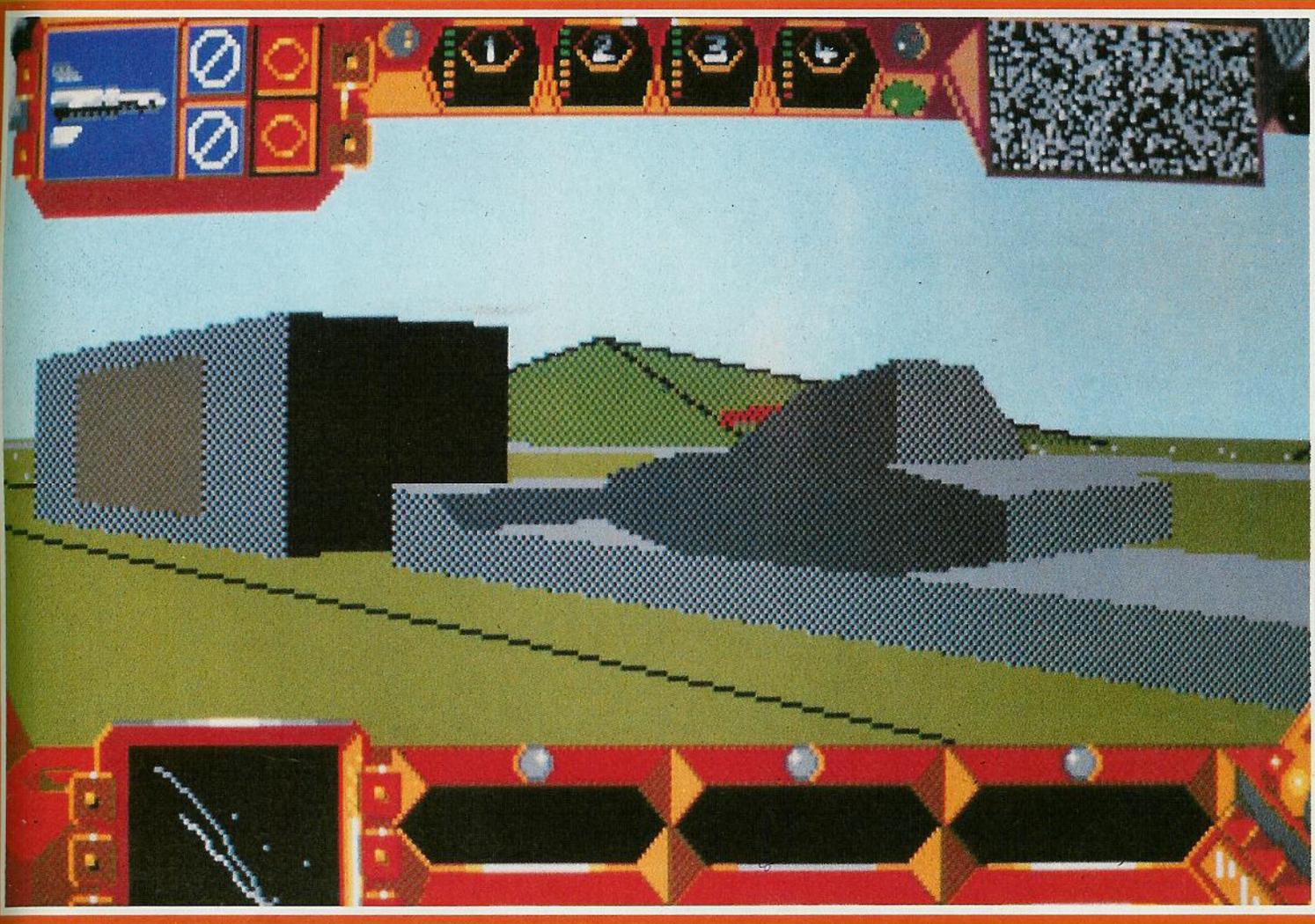
Battle Command, c'est le tout nouveau programme de la célèbre équipe de Realtime, les concepteurs du non moins célèbre Carrier Command.

Dans ce jeu, vous contrôlez un tank futuriste très perfectionné, et qui peut être équipé de bombes, missiles, mortiers, etc. Le jeu se contrôle à nouveau uniquement par l'intermédiaire de nombreuses icônes qui permettent de faire des actions complexes assez rapidement!

La 3D est encore plus impressionnante que dans Carrier Command, puisque les décors sont bien plus fouillés et précis. La stratégie est moins importante, le jeu étant plus basé sur les combats que sur une véritable tactique, d'autant plus que vous êtes seul contre toute une armée de blindés ennemis. Mais il n'y a pas que des blindés, puisque vous devrez également faire face à des forces aériennes, comme des avions et des hélicoptères.

La seule stratégie réelle est présente en raison des collines et du système radar. Un ennemi planqué derrière une colline ne reçoit pas votre écho radar, et inversement. Cela veut dire qu'il est tout à fait possible de tendre des pièges... ou de tomber dans ceux de l'ennemi! En plus, le radar n'indique que les cibles se situant devant vous, ce qui n'arrange rien.





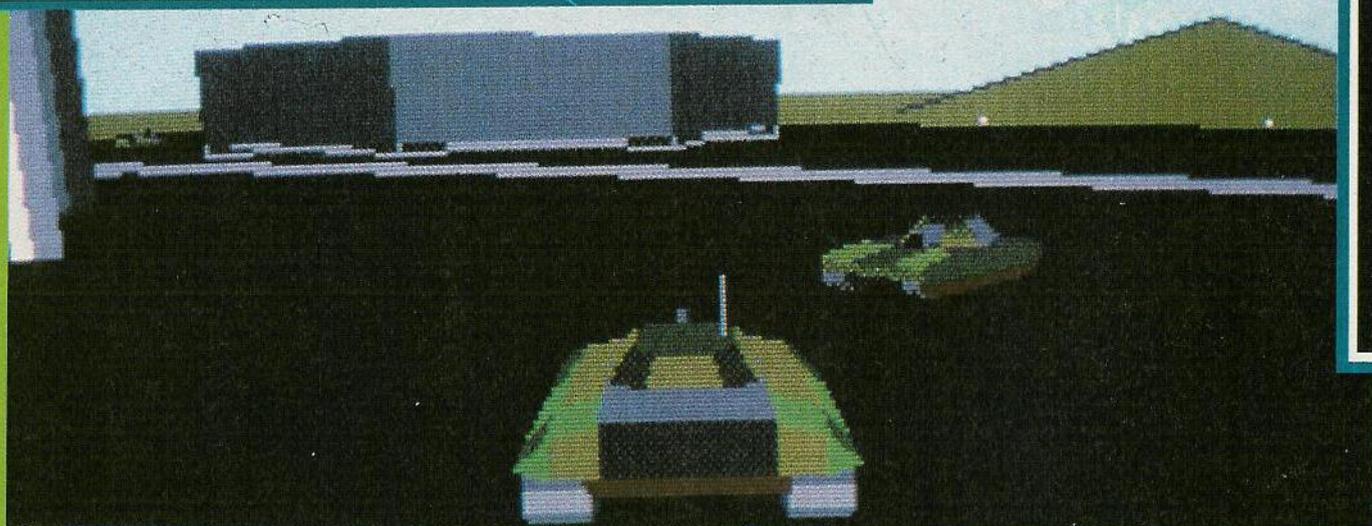
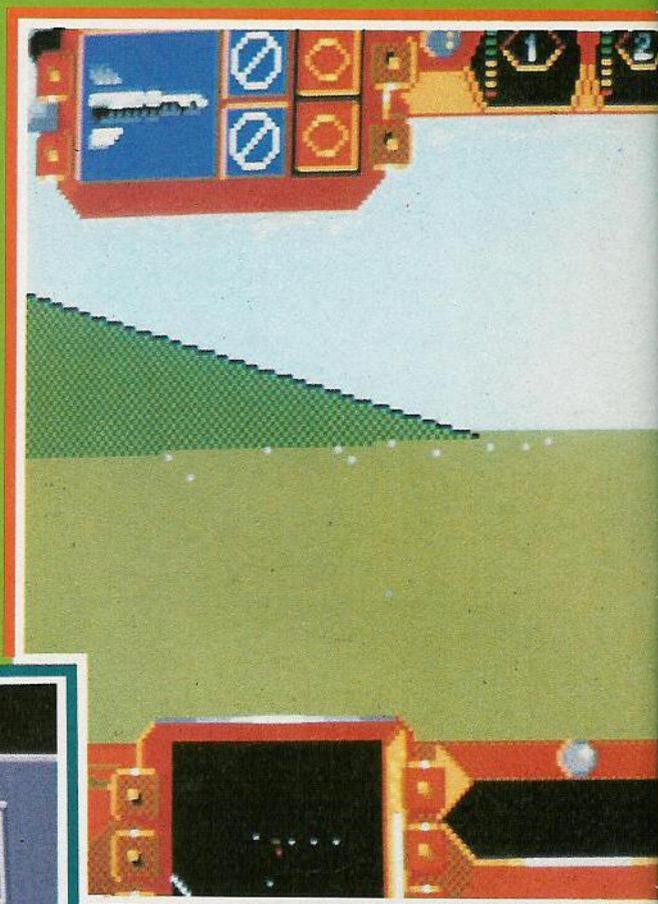
Vous disposez de nombreuses vues extérieures, à partir desquelles il est possible de faire un zoom avant ou arrière sur le terrain, ce qui permet bien des visions du jeu possible.

Le jeu comporte plusieurs missions différentes, chacune se déroulant dans un décor à part entière (attaque d'un complexe industriel, d'un port militaire...), et pouvant être jouée de jour ou de nuit!

Ce qui est agréable lorsque l'on joue à Battle Command, c'est que l'on a vraiment l'impression d'avoir affaire à des ennemis intelligents. Ainsi, si un tank vous fonce dessus au tout début, après l'avoir touché deux fois, il sera plus prudent. Touchez-le une nouvelle fois, et le voilà qui fuit en zigzagant pour éviter vos tirs, qui passe derrière une colline, ou qui plonge dans un bois pour se mettre à l'abri de votre feu!

La version PC que nous avons vue est évidemment la plus impressionnante, la 3D étant particulièrement fluide, mais la version ST est tout de même excellente, car aussi rapide!

Au final, Battle Command, c'est un peu plus que Carrier Command sur terre, et si le jeu a gardé bon nombre d'ingrédients du premier, il apporte bien des nouveautés qui en font un nouveau hit en puissance.



COMMANDER PAR
TELEPHONE AU:
64.30.34.83
CREPUSCULE RECEPTION S/48H

AMIGA

PC-compatible

ATARI

COMPILATION 1	255
LES BEST D'US GOLD	340
LES GEN D'OR	240
LES JUSTICIERS	240
LES VAINQUEURS	290
MAGNUM 4	290
TRIAD 3	295

ACTION D'ENFER	245
AMERICAN DREAMS	240
EUROPEAN DREAMS	240
FUNBOX	240
PC HIT 2	220
SIMULATION HIT	245

COLLECTION PLATINUM 2	245
COMPILATION 1	245
LES GEN D'OR	240
LES JUSTICIERS	240
LES VAINQUEURS	240
MAGNUM 4	245
PREMIER COLLECTION 3	335
TRIAD 3	295

BATTLE OF BRITAIN	195
FEDERATION QUEST	245
FIRE AND FORGET 2	285
ITALY 90	240
IVANHOE	245
LOST PATROL	190
OPERATION STEALTH	295

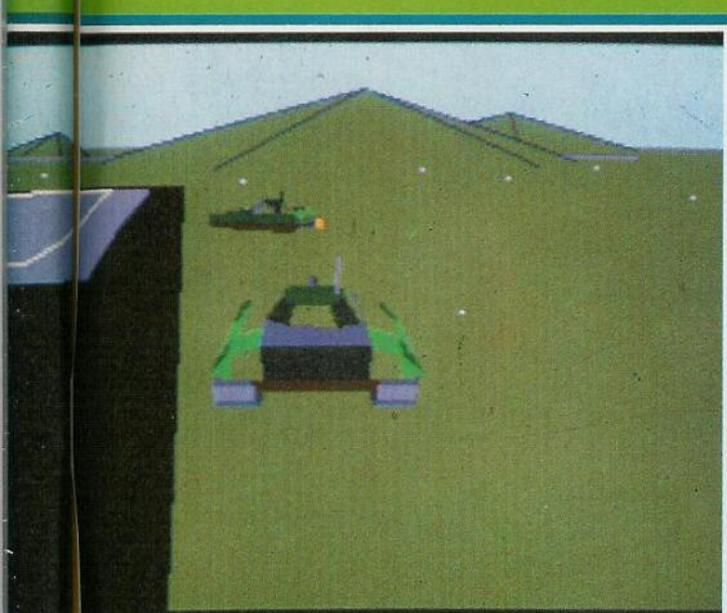
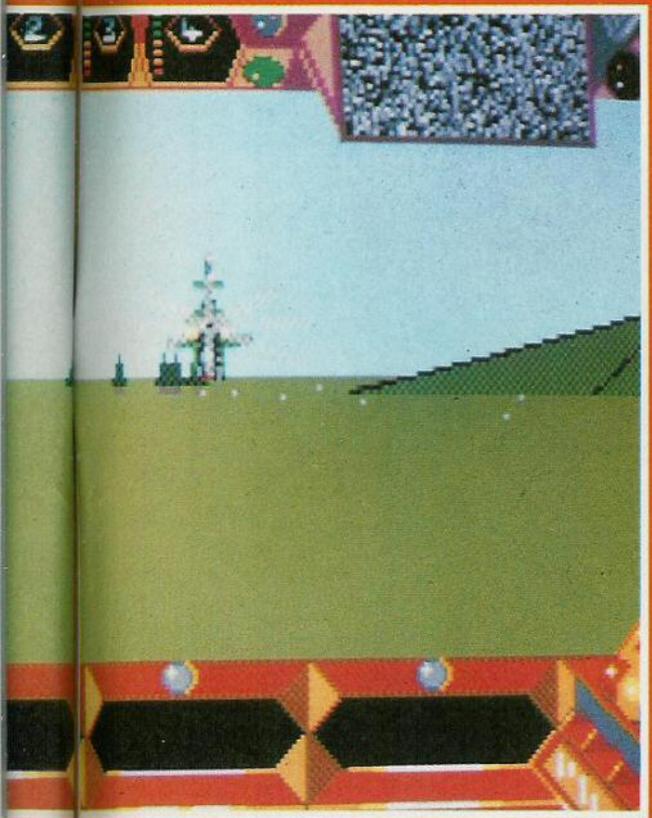
BATMAN CAPED CRUSADER	195
DUNGEON MASTER	395
E-MOTION	240
F29	245
FIRE AND FORGET 2	285
MIDWINTER	345
SHINOBI	240
ULTIMA V	290
VDU TEMPS LA MENACE	290

F29	240
FEDERATION QUEST	245
FIRE AND FORGET 2	285
INTSOCCER CHALLENGE	245
ITALY 90	195
LOST PATROL	190
OPERATION STEALTH	295

AMC	270
ANTIHEADS DATA DISK	145
BATTLE SQUADRON	280
BEVERLY HILLS	280
BLACK TIGER	195
BLUE ANGELS (ACCOL)	240
BOMBER	245
BUDOKAN	290
CABAL	245
CASTEL MASTER	240
CHASE HQ	245
CYBERBALL	240
COLORADO	195
COMBO RACER	245
CONQUEROR	245
CRACK DOWN	240
DANDARE 3	245
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON'S BREATH	190
DRARKHEN	290
ESCAPE FROM PLANET 255	
FALCON MISSION DISK 1	195
F29	190
FRED	245
FULL METAL PLANET	245
GHOST AND GOBLINS	240
GHOULS'N GHOST	240
GRAVITY	240
HARD DRIVIN	240
HARRICANA	290
HEAVY METAL	240
IMPERIUM	240
IMPOSSAMOLE	245
INDJONES AVENTURE	195
INFESTATION	245
INTSOCCER CHALLENGE	240
IT CAME FROM DESERT	245
JACK NICKLAUS GOLF	295
JUMPING JACK SON	240
KICK OFF	225
KICK OFF EXTRA-TIME	260
KLAX	190
MATRIX MARAUDERS	245
MAUPTI ISLAND	285
MIDWINTER	280
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	290
OCEAN BEACH VOLLEY	245
PIPEMANIA	265
PIRATES	245
P47	240
POPULOUS	245
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT	245
RAINBOW ISLAND	240
ROCK STAR	298
SECRET AGENT	245
SHADOW WARRIORS	245
SIM CITY	240
SIM CITY TERRAIN ED	190
STARBLADE	245
STUNT CAR	270
TENNIS CUP	240
TOWER OF BABEL	240
TREASURE TRAP	290
TURRICAN	290
TV SPORT BASKETBALL	245
ULTIMATE GOLF	245
ULTIMA V	290
WARHEAD	245
WEST PHASER	340
WORLD CUP SOCCER 90	195
XENOMORPH	240
XENON 2	280
X-OUT	190
688 ATTACK SUB	240

A.10 TANK KILLER	395
AFTER BURNER	295
BAD BLOOD	345
BARBARIAN'S 2	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BLADE WARRIOR	245
BLOOD MONEY	245
BOMBER	345
BUDOKAN	245
CASTEL MASTER	290
CHESS MASTER 2010	245
CYBERBALL	245
CODE NAME: ICEMAN	445
COLLOSSUS	245
COLORADO	245
CONQUEROR	245
CONQUEST OF CAMELOT	445
CORVETTE	295
DANDARE 3	245
DAVID WOLF	395
DEATH TRACK	295
DIE HARD	295
DOUBLE DRAGON 2	240
DRAGON'S LAIR	445
DRAGON WARS	290
DRARKHEN	255
EAGLE'S RIDER	240
ESCAPE FROM HELL	245
ESCAPE FROM PLANET	245
F19 STEALTH FIGHT	380
FULL METAL PLANET	255
GHOSTBUSTER 2	245
GUNBOAT	220
HARD DRIVIN	240
HARPOON	295
HIGHWAY PATROL 2	245
INDJONES ARCADE	195
INDJONES AVENTURE	285
INDIANAPOLIS 500	245
INTERPHASE 3D	245
INTSOCCER CHALLENGE	245
KHALAAN	290
KLAX	240
LEISURE SUIT LARRY 3	360
LHX ATTACK CHOPER	390
LOAD RUNNER	190
LOOM	190
LORDS OF RISING SUN	245
LOW ELOW	240
M1 ABRAMS TANK	345
M1 TANK PLATOON	385
MECH WARRIOR	295
NORTH AND SOULTH	255
OUT RUN	195
P47	245
PINBALL MAGIC	195
PIPEMANIA	265
POPULOUS	240
POPULOUS DATA DISK	85
POWERBOAT	245
POWERDROME	245
ROBOCOP	195
SHOGUN	295
SIM CITY	240
SIM CITY TERRAIN ED	190
SORCERIAN	445
STARBLADE	265
STARFLIGHT 2	245
STARFLIGHT V	245
TV SPORT FOOTBALL	290
ULTIMATE GOLF	245
VOYAGER	195
WOLF PACK	345
WORLD CUP SOCCER 90	245
WILD STREETS	285

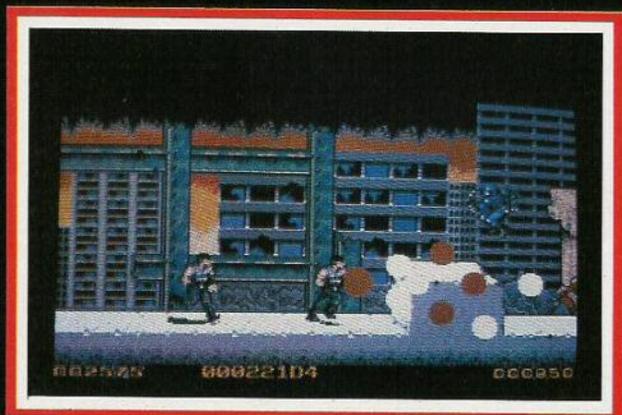
AMC	220
BATMAN (FILM)	190
BATTLE OF BRITAIN	240
BLACK TIGER	295
BOMBER	280
CABAL	190
CASTEL MASTER	245
CHAOS STRIKES BACK	220
CHASE HQ	190
CYBERBALL	195
COLORADO	240
COMBO RACER	195
CONQUEROR	245
CRACK DOWN	195
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	290
DRARKHEN	255
DUNGEON MASTERS	240
EAGLE'S RIDER	240
E-MOTION	190
FULL METAL PLANET	245
GAZA	265
GHOSTBUSTER 2	235
GHOST AND GOBLINS	190
GHOULS'N GHOST	190
GRAVITY	240
GREAT COURT	240
HARRICANA	240
HOT ROD	240
HOUND OF SHADOW	245
IMPOSSAMOLE	195
INDJONES AVENTURE	240
INFESTATION	240
IVANHOE	220
JACK NICKLAUS GOLF	195
JUMPING JACK SON	220
KHALAAN	290
KICK OFF	240
KICK OFF EXTRA-TIME	145
KID GLOVES	240
KLAX	190
LEISURE SUIT LARRY 3	340
LOAD RUNNER	190
MAUPTI ISLAND	265
MIDWINTER	255
NEVER MIND	195
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	195
OCEAN BEACH VOLLEY	195
PINBALL MAGIC	190
PIPEMANIA	265
P47	240
PLAYER MANAGER	265
POPULOUS	220
POPULOUS DATA DISK	90
RAINBOW ISLAND	280
ROCK STAR	195
SECRET AGENT	190
SHADOW WARRIOR	240
SHERMAN M4	195
SHINOBI	240
SIM CITY	440
SONIC BOOM	240
SPACE ACE	295
STARFLIGHT	240
SUPER WONDERBOY	195
TENNIS CUP	220
THE STRYDER	190
TOWER OF BABEL	290
TURBO OUT RUN	285
TURRICAN	195
TV SPORT BASKETBALL	240
VROOM	195
WARHEAD	240
WORLD CUP SOCCER 90	195



OCEAN
Amiga / PC / ST
Été 90

retourner à: **CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY**
 NOM/PRENOM.....
 ADRESSE.....
 VILLE..... CODE POSTAL.....
 PRIX..... TEL.....
 NOM DU JEU..... MODE DE PAIEMENT
 CHEQUE BANCAIRE
 C.C.P
 FRAIS DE PORT..... +15F..... C.REMBOURSEMENT
 (Prevoir 20 f de frais)
 TOTAL..... SIGNATURE :
 VEUILLEZ JOINDRE A CE BON DE
 COMMANDE VOTRE REGLEMENT
 AMIGA PC.COMP ATARI

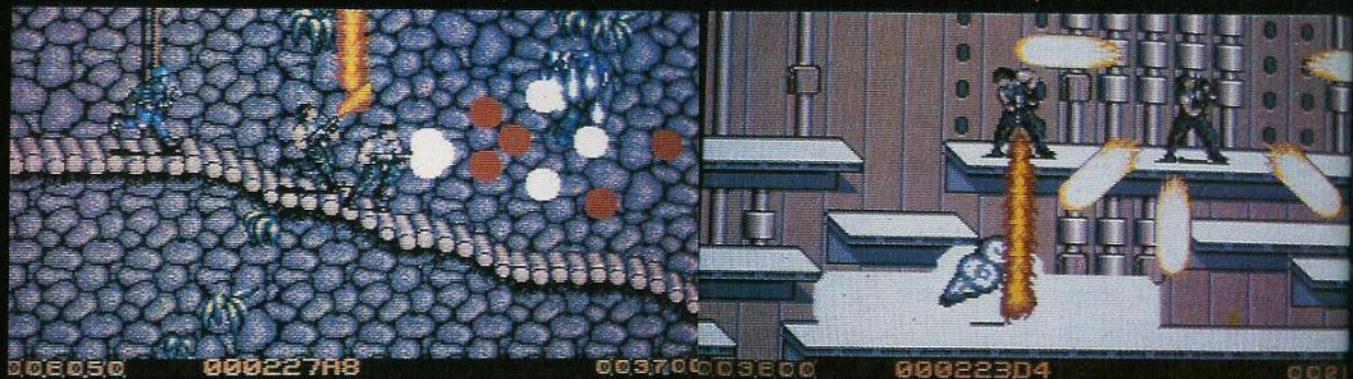
MIDN RESIS



Après avoir vu Shadow Warrior et Sly Spy: Secret Agent, voici le troisième jeu d'arcade en cours de réalisation chez Ocean, par l'équipe de Special FX, les auteurs de Batman: Caped Crusader et des Incorruptibles!

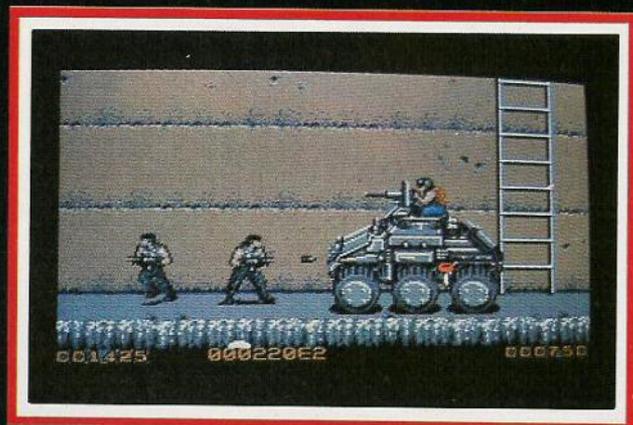
Midnight Resistance est un jeu guerrier avec une vue en coupe, des niveaux bondés d'ennemis variés, des armes supplémentaires incroyables et d'énormes engins motorisés. Seulement, jusqu'à aujourd'hui, aucun jeu de ce genre n'avait été réellement réussi, et c'est donc avec beaucoup de plaisir que l'on découvre que Midnight Resistance est vraiment excellent.

Tout d'abord, côté graphisme, c'est assez proche du jeu d'arcade original, ce qui est toujours un bon point. D'autre part, il est toujours possible d'y jouer à deux en même temps, ce qui n'est pas mal non plus. Enfin, on retrouve

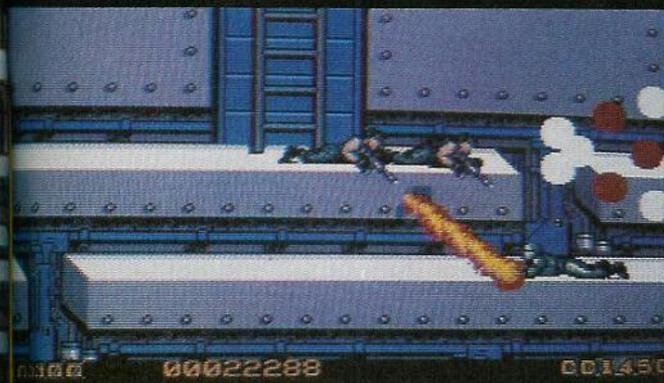


NIGHT STANCE

tous les décors du jeu d'arcade, tous les niveaux, et surtout, pour la première fois, les armes supplémentaires n'ont pas l'air ridicule : le lance-flammes a l'air d'un lance-flammes, les bazookas tirent d'énormes projectiles, bref, il y a ici de quoi contenter tout un régiment de militaires. Etant le premier jeu réussi dans le genre, et comportant un nombre important de niveaux, Midnight Resistance devrait donc connaître un succès important auprès des amateurs de jeux de ce genre, dont nous faisons partie.



OCEAN
Amiga / ST
Juillet



ROBOCOP 2



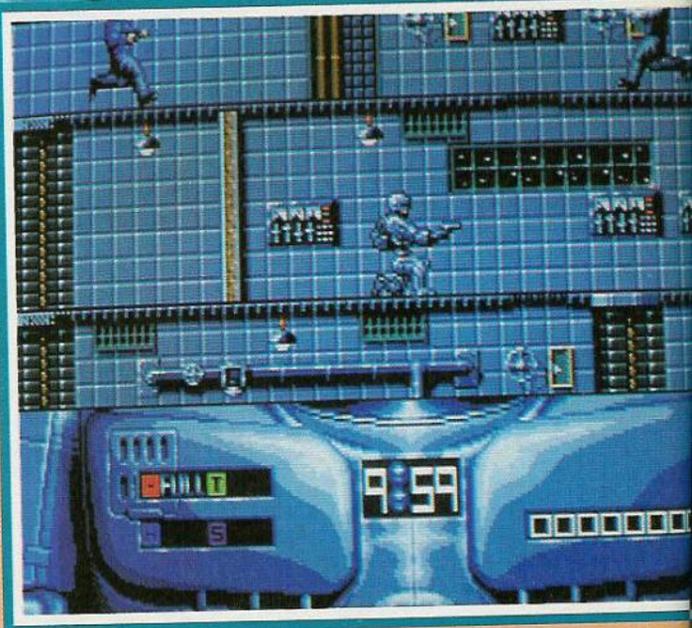
Robocop 2, le film, sortira d'ici la fin de l'année sur nos écrans. Réalisé par Irvin Kershner, le spécialiste des suites (on lui doit L'Empire contre-attaque), le scénario a été écrit par Frank Miller, l'homme qui redonna vie à Batman! On peut donc en attendre beaucoup de choses, surtout que l'on sait déjà qu'il y a un second Robocop dans le film, d'où son nom...

Robocop 2, le jeu, c'est l'occasion pour Ocean de prolonger l'incroyable succès du premier jeu, toujours classé parmi les 10 meilleures ventes de jeux depuis sa sortie il y a bien longtemps!

Le jeu reprend le principe général du premier au niveau des phases d'arcade. Bien sûr, le jeu est plus beau, mieux fait, et comporte un côté aventure plus poussé. En effet, il faudra parfois utiliser des objets pour réussir à passer certains obstacles...

Il y a toujours des phases de réflexion entre chaque niveau, mais elles sont une nouvelle fois mieux réalisées et plus intéressantes.

Voilà, c'était un premier aperçu de ce que devrait être Robocop 2, mais soyez sûr que nous vous en reparlerons tôt ou tard.





OCEAN
Amiga / ST
Fin d'année

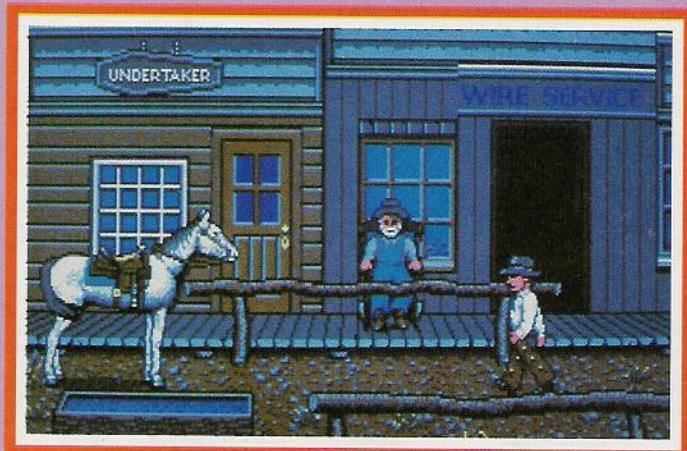
GAME'S

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.

BILLY THE KID

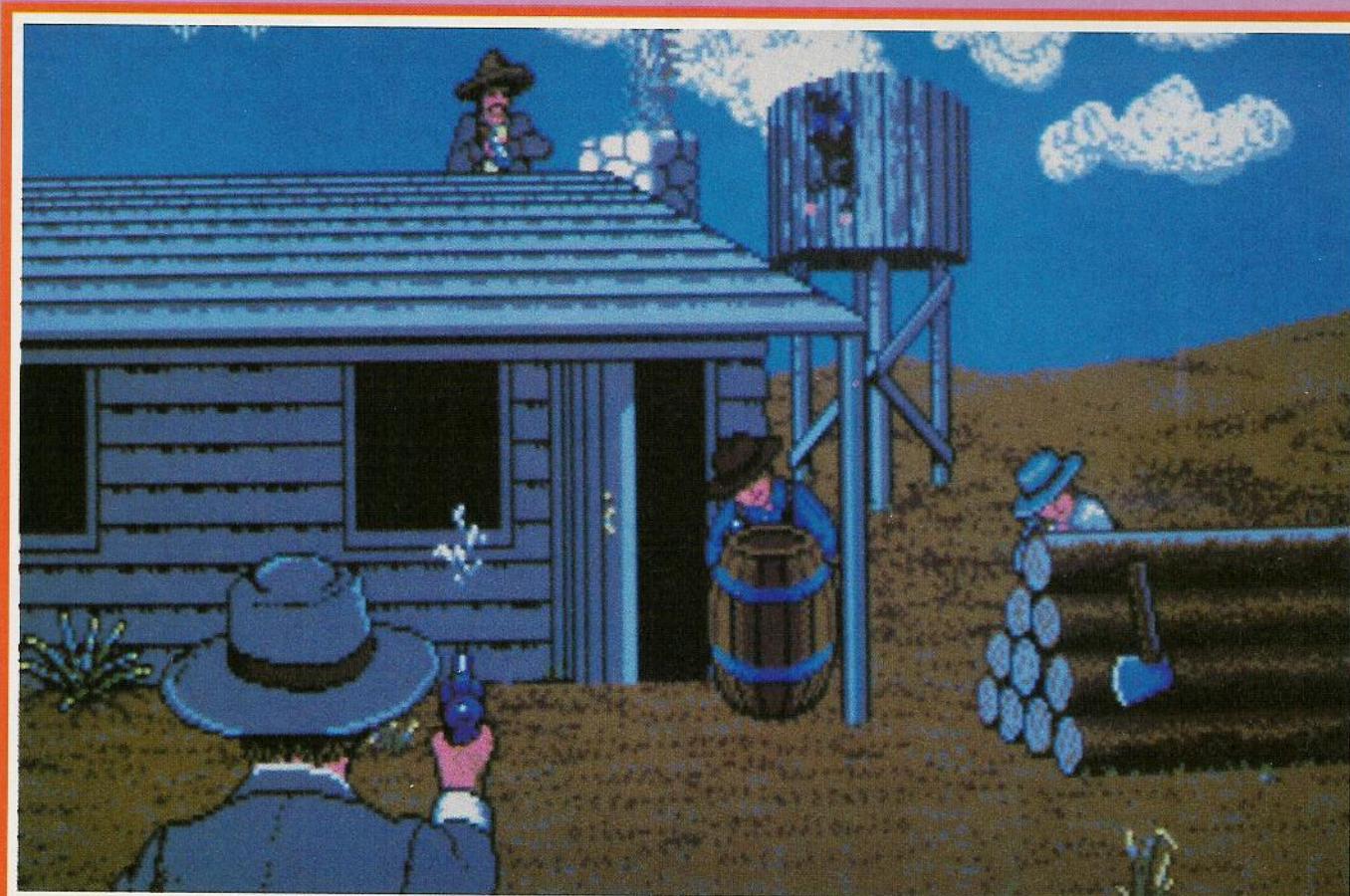
Billy The Kid, c'est le tout nouveau programme de l'équipe de Level 9, les auteurs de Knight Orc, Gnome Ranger ou Ingrid's Back. Un nouveau jeu d'aventure textuel? Pas du tout, Level 9 a changé de cap, et donne maintenant dans des jeux plus proches des Cinemaware.

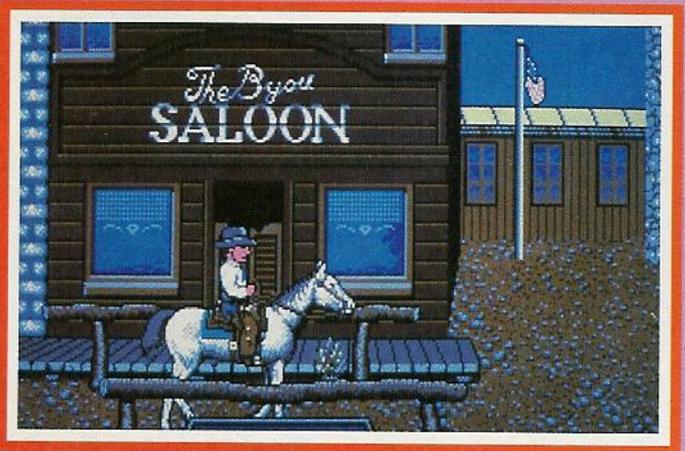
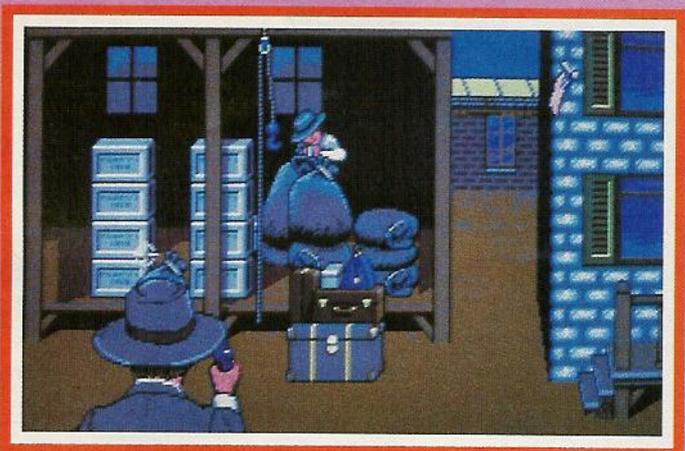
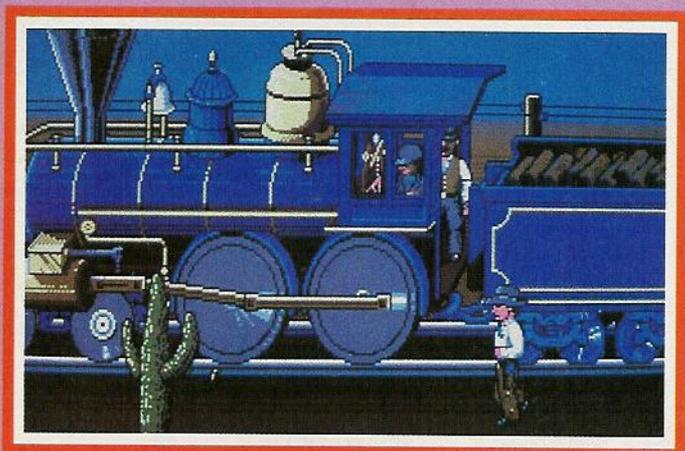


Dans Billy The Kid, vous pouvez jouer le rôle soit de Billy The Kid, soit du shérif Pat Garret. Il sera même possible de jouer à deux en "linkant" deux ordinateurs, et chacun assumera l'un des deux rôles!

Le jeu en lui-même est un mélange de divers jeux. Sur une carte animée générale de la région, vous choisissez le lieu où vous désirez aller. Selon ce qui s'y passe, vous serez plongé en pleine fusillade dans un jeu dans le style de Corruption, dans un cambriolage de banque, une attaque d'Indiens, une bagarre dans un saloon et j'en oublie. Un jeu que nous n'avons découvert que sur PC pour le moment, mais qui s'annonce des plus sympathiques.

OCEAN
Amiga / PC / ST
Rentrée 90





La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

RAILROAD TYCOON

Microprose/PC

BLUE LIGHTNING

Atari/Lynx

ESCAPE FROM PLANET OF ROBOT MONSTERS

Domark/ST & Amiga

DRAGON FLIGHT

*Grand Slam/ST & Amiga,
à paraître sur PC*

KICK OFF 2

Anco/ST & Amiga à paraître sur PC

SHADOW WARRIOR

Ocean/ST, Amiga, Amstrad

FIRE & BRIMSTONE

Firebird/ST & Amiga

EXTASE

Cryo/ST, Amiga, PC, Amstrad

RINGS OF MEDUSA

Starbyte/ST & Amiga

RESOLUTION 101

Millenium/ST & Amiga

F-19

Microprose/ST, Amiga & PC

RYGAR

Tecmo/Nintendo

FINAL COMMAND

Ubi Soft/ST & Amiga

DYNASTY WARS

US Gold/ST, Amiga, Amstrad

FIRE & FORGET 2

Titus/ST & Amiga

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

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. Cal Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél : 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPLIATIONS CD:

100% A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES BARBARES	149/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199

A.M.C.	125/175
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BAR'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HO	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145

ESCAPE FROM THE PLANET

ETRANGES AFFAIRES	ND/220
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS 'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HAMMERFIST	95/145
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HEAVY METAL	95/145
HOT ROD	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INDY THE LAST CRUS. (ARC.)	95/145
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P 47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	145/195
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SONIC BOOM	99/149
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

IBM ET COMPATIBLES

COMPLIATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245

BLOCK OUT	345
BLOOD MONEY	249
BOMBER	349
CARRIER COMMAND	345
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEOUEST	445
COLORADO	265
CONQUEROR	260
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRACKKHEN	260
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295

F19 (MICROPROSE)	385
F29 RETALIATOR	249
FEARY TALES ADVENTURE	395
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ) 250	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FORGOTTEN WORLDS	245
FULL METAL PLANET	260
GHOST 'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNBOAT	225
GUNSHIP	225
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245

LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	245
M1 TANK PLATOON	399
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	245
NORD ET SUD	259
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINDBI	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STREET ROD	295
STRIDER	245
STUNT CAR RACER	249
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
XENOMORPH	295

'MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISC. DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3'5" DF	990

AMIGA :

AMIGA 500	3690
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABAL PERILET	150
EXTEN. 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3'5"	990

IMPRIMANTES :

STAR LC10 II	1990
STAR COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290

JOYSTICKS :

QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING KONIX PC	245

DISQUETTES VIERGES :

3'5" NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3'5" MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5'1/4" NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3'5" DF2, LES 10	190

COMMODORE 64

COMPLIATION :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYN. (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILogy	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
THRILL TIME PLATINIUM	145/189

AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARBARIAN 2	95/145
BAR'S TALE 2	ND/245
BAR'S TALE 3	ND/245
BAR'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BATTLECHESS	ND/145
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HO	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZURE BOND	ND/269
CYBERBALL	169/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590

GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HAMMERFIST	ND/169
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLS'FAR	ND/225
HOT ROD	95/145
INDY (ARCADE)	115/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHOOT 'EM UP CONSTR. KIT	195/245
SOCCER MICROPROSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	ND/245
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREET	120/160
WINDWALKER	ND/245

SPECTRUM

COMPLIATIONS :

100% DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180

AIRBORN RANGER	120
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
RUNNING MAN	120
SILKWORM	120
SPIDERMAN	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
SUPER SCRAMBLE	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

SPECIAL JUIN
LA FORCE DE LA MICRO
DANS LES MAGASINS COCONUT
DES JEUX A 50 F
 40 F
 30 F

ATARI ST/STE

COMPILATIONS :	
5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVORITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	295
LES GEN'S D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL 3	289
A.M.C.	
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	225
AFTER THE WAR	249
ATOMIX	195
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BLACK TIGER	199
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	249
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
CODEMANS ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	295
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYTER 07	195
E-MOTION	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR II, VF	345
GHOST 'N GOBLINS	199
GHOSTS 'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	195
IVANHOE	195
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	195
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MANIAC MANSION	249
MAUPTI ISLAND	269
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	199
NINJA WARRIOR STF	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	245
SONIC ROOM	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARLIGHT	245
TENNIS CUP	295
TOWER OF BABEL	249
TURRICAN	199
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

ALL TIME FAVORITES	295	IMPOSSAMOLE	195
FLIGHT COMMAND	325	INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
LES BEST D'US GOLD	345	INFESTATION	245
LES GEN'S D'OR	245	INTER. SOCCER CHALLENGE	249
LES JUSTICIERS	245	IRON LORD	285
LES VAINQUEURS	295	ITALY 90	249
MAGNUM 4	295	IVANHOE	245
688 ATTACK SUB	245	JACK NICKLAUS GOLF	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249	JUMPING JACK SON	245
AFTER THE WAR	245	KICK OFF 2	195
ATOMIX	195	KICK OFF EXTRA TIME	149
BATTLE OF BRITAIN	295	KICK OFF	245
BATTLE SQUADRON	285	KID GLOVES	245
BLACK TIGER	245	KLAX	195
BLCKD OUT	249	KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249	LAST NINJA 2	245
BOMBER	295	LEDE RUNNER	199
CABAL	245	LOST DUTCHMAN MINE	245
CARTHAGE	245	LOST PATROL	245
CASTLE MASTER (VF)	269	MANCHESTER UNITED	295
CHAMBERS OF SHAOLIN	260	MANIAC MANSION	285
CHAMPION OF KRYNN	295	MAUPTI ISLAND	289
CHASE H. O.	245	MIDWINTER	295
CHESS PLAYER 2150	289	NINJA SPIRIT	245
CLOUD KINGDOMS	249	NINJA WARRIOR	195
COLORADO	245	OPERATION STEALTH	295
COMBO RACER	245	OPERATION THUNDERBOLT	245
CONQUEROR	245	PINBALL MAGIC	195
CRACK DOWN	249	PIPE MANIA	269
DAN DARE 3	195	PIRATES	245
DEFENDER OF THE EARTH	199	PLAYER MANAGER	269
DOUBLE DRAGON 2	195	POPULOUS	225
DRAGON FLIGHT (VF)	325	POPULOUS DATA DISK	95
DRAGON'S BREATH	289	POWERBOAT	249
DRAGON'S FIGHT	245	RAINBOW ISLAND	195
DRAGON'S LAIR 2	445	RINGS OF MEDUSA	295
DRAKKHEN	260	ROCKSTAR	285
DUNGEON MASTER (VF)	295	SHADOW WARRIORS	195
DYTER 07	245	SHERMAN M4	245
E-MOTION	245	SIM CITY	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295	SIR FRED	245
EMLYN HUGHES SOCCER	245	SKIDZ	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195	SONIC ROOM	245
F29 RETALIATOR	249	SPACE ACE	445
FALCON (VF)	295	SPACE HARRIER 2	195
FALCON MISSION	195	STARLIGHT	245
FINAL COMMAND	245	TENNIS CUP	295
FIRE BRIMSTONE	249	TOWER OF BABEL	249
FIRE BRIMSTONE 2 (VF)	335	TURRICAN	199
FULL METAL PLANET	260	TV SPORT BASKETBALL	289
GHOST 'N GOBLINS	245	ULTIMA 5	275
GHOSTBUSTERS 2	239	ULTIMATE GOLF	245
GHOULS 'N GHOSTS	245	VENDETTA	245
GRAVITY	245	WARHEAD	245
GREAT COURTS	245	WORLD CUP SOCCER 90	199
HAMMERFIST	245	X-OUT	195
HARRICANA	245	XENOMORPH	245
HEAVY METAL	245	ZOMBI	245
HEROES QUEST	345		
IMPRIUM	249		

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

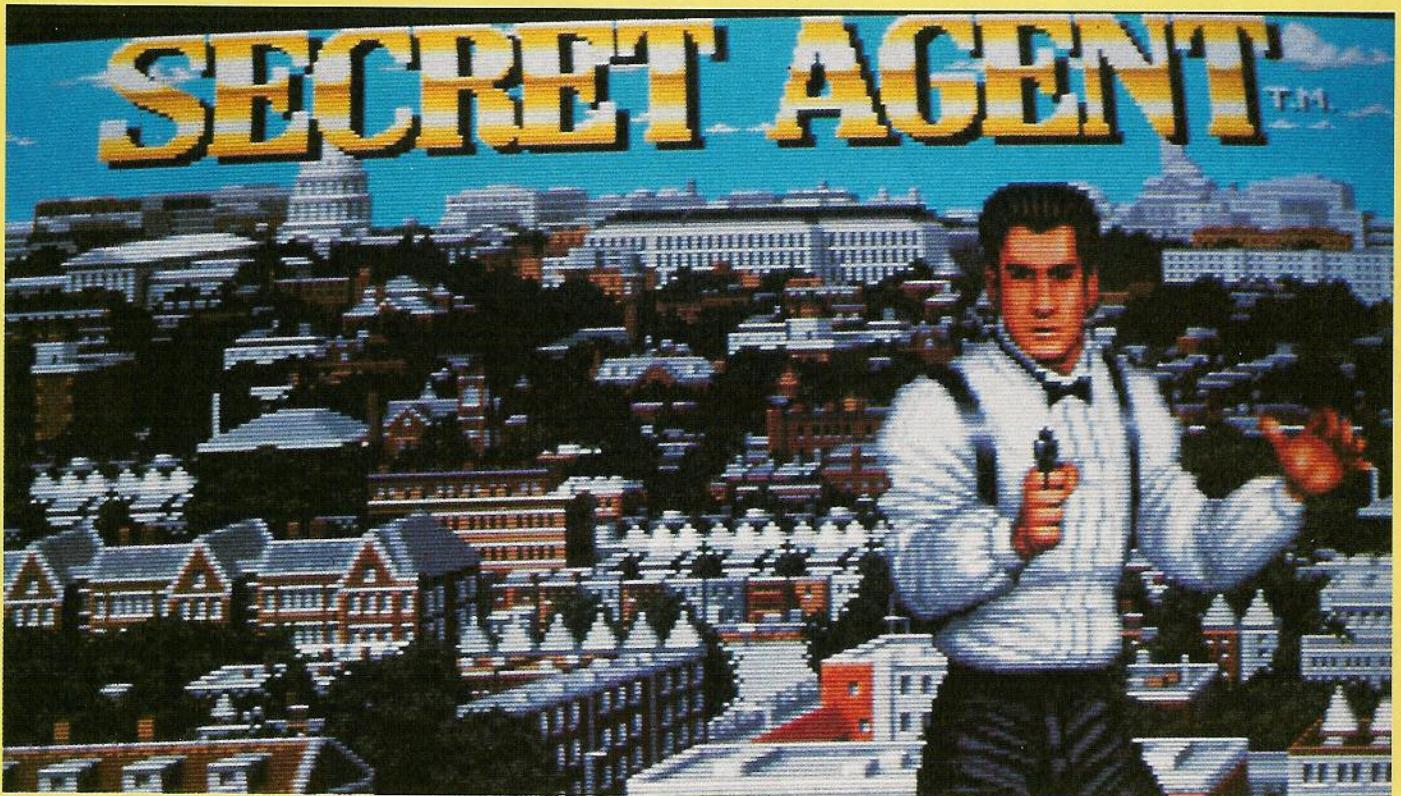
VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
 13, bd Voltaire
 75011 PARIS
 tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
 INFORMATIQUE

NOM	TITRES	PRIX
ADRESSE		
VILLE	CODE POSTAL	
Tél		
Participation aux frais de port et d'emballage		+15F
Préciser : <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer :		
Réglement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre <input type="checkbox"/> CB		
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb);		
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX		
<input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> AMSTRAD CPC <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM <input type="checkbox"/> PC ET COMPATIBLES		
carte bleue	Date d'expiration -- / --	
Signature:		



Voici à nouveau un jeu Data East adapté par Ocean. Sly Spy est un jeu somme toute assez classique, mais qui a l'avantage d'être composé de nombreuses phases différentes.

Dans la première, vous sautez en parachute et devez tuer les espions envoyés à votre poursuite, avant de pouvoir vous poser en ville, là où votre mission commencera réellement.

La seconde phase rappelle un peu Rolling Thunder, si ce n'est que le décor ne scrolle qu'horizontalement. Vous devez y éviter des chiens, et combattre des ennemis plus ou moins forts.

Vous enfourchez votre moto lors de la troisième phase, dans le but de rattraper une voiture pleine d'espions. En plus, vous allez devoir éliminer le tueur à moto de l'ennemi ainsi que les agents équipés de Jetpack qui sillonnent le ciel de la ville, avant d'atteindre la voiture, protégée par quatre types tirant à la carabine ou au bazooka... Mieux vaut éviter les tirs en se couchant avec la moto !

La phase suivante se déroule dans un sous-marin, et ressemble à la seconde, sauf que cette fois-ci, le terrain scrolle dans toutes les directions, et il y a bien plus d'ennemis !

La programmation de Sly Spy sur Amiga et ST en était là lors de notre passage chez Ocean, mais si vous connaissez le jeu d'arcade, vous devez savoir qu'il y a encore bien des phases, dont une de plongée sous-marine avec des espions et des requins, et une poursuite en voiture !

Si Sly Psy n'a rien d'un jeu original, il compile bien des jeux en un seul, et il est donc particulièrement attractif et sympa à jouer. En plus de cela, la réalisation est particulièrement bonne, ce qui en fait le meilleur jeu du genre. Bons scrollings et beaux graphismes sur ST, 32 couleurs et sons d'enfer sur Amiga : que demander de plus ?

OCEAN
Amiga / ST
Juin





PLOTTING

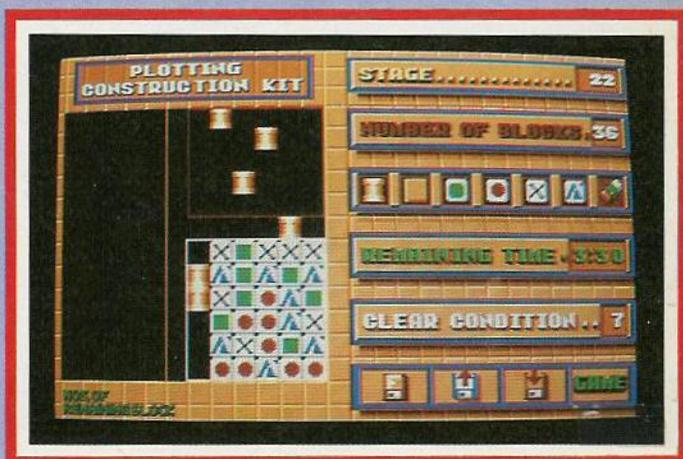
Présenté en rubrique "sous les arcades" le mois dernier, Plotting est déjà en previews ce mois-ci. L'adaptation micro ne s'est pas faite attendre! Et devinez le nom de la société ayant racheté les droits...? Ocean, bien sûr! De toute façon, lorsqu'il s'agit d'une adaptation de jeu d'arcade, il suffit de citer Ocean, la réponse étant bonne dans neuf cas sur dix. Cette société a en effet acquis la grande majorité des droits des adaptations des jeux d'arcade.

En ce qui concerne le jeu, il est pratiquement identique à la borne d'arcade, c'est dire sa qualité générale. Si vous n'avez pas lu le Génération 4 du mois dernier, je vous en rappelle brièvement le principe. Accrochez-vous, l'explication du jeu n'est pas des plus aisée.

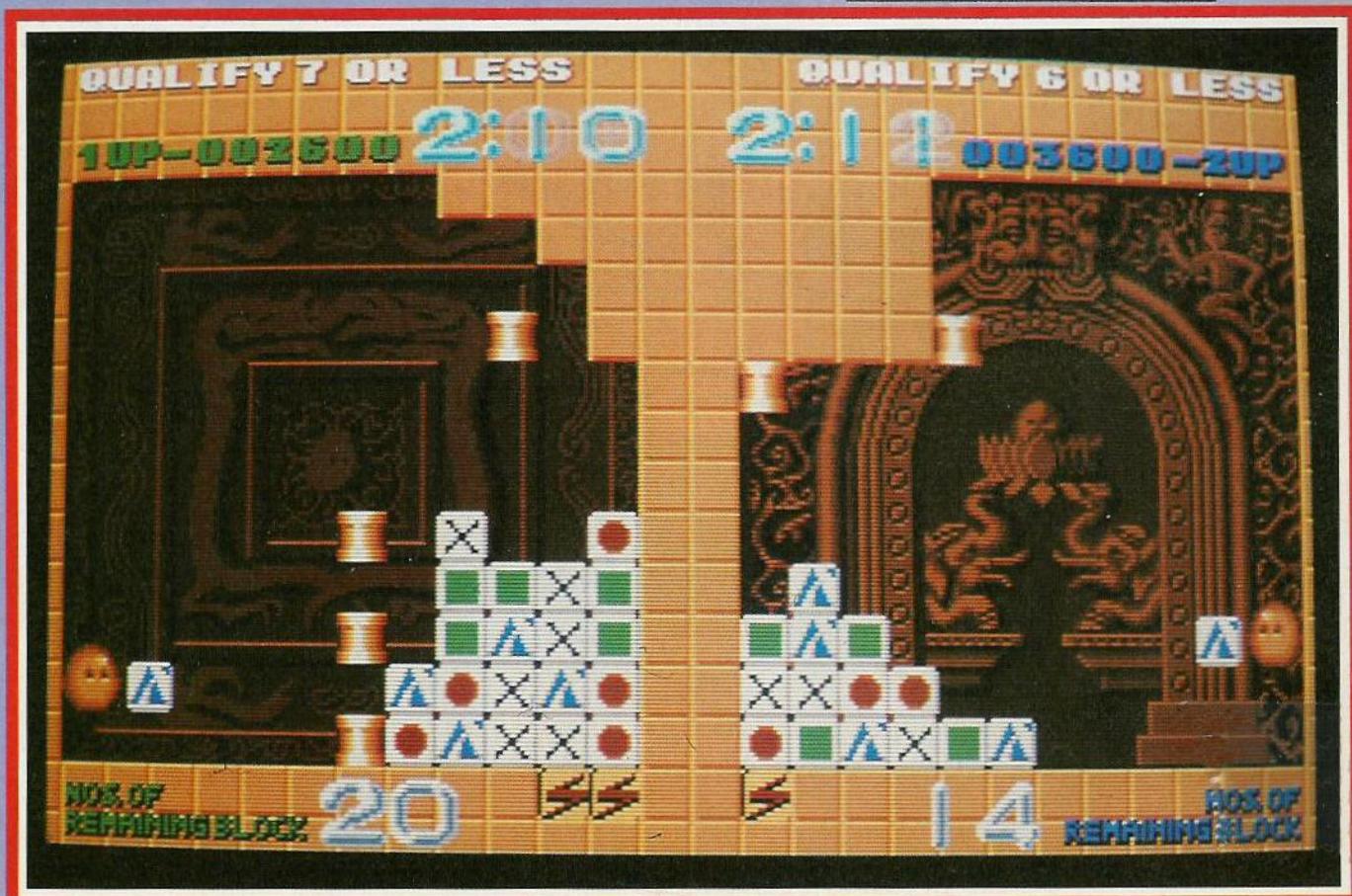
Pouvant se jouer seul ou à deux, il s'agit d'éliminer un nombre donné d'éléments (en fait des petits carrés) marqués d'un symbole (il en existe plusieurs) à l'aide d'une raquette en un temps limité. Une fois lancée, celle-ci prendra le symbole de l'élément touché, et en cas d'erreur (c'est-à-dire qu'elle a été lancée vers un élément portant un symbole différent par exemple), la raquette vous reviendra. Vous avez droit à trois erreurs. En revanche, si elle touche un ou plusieurs des éléments correspondant au symbole, elle les éliminera. A chaque fois que vous éliminez un ou plusieurs éléments et si après ceux-ci, le symbole est différent, elle l'adoptera. Et ainsi de suite. Dernière précision, seuls deux côtés du carré sont accessibles. Pour atteindre le côté supérieur, il suffit de faire rebondir la raquette sur le haut du décor. Dans les niveaux supérieurs, des nouvelles difficultés apparaissent, tels des tonneaux vous empêchant

d'atteindre telle ligne ou telle colonne. A noter la présence d'un "Construction Kit" avec lequel il est possible d'éditer ses propres tableaux.

En bref, un super jeu de réflexion avec une très bonne réalisation (bons graphismes et bons bruitages). A coup sûr, un super hit en puissance.



OCEAN
Amiga / ST
Été



ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET™

LE CONVOI DE LA MORT™

II

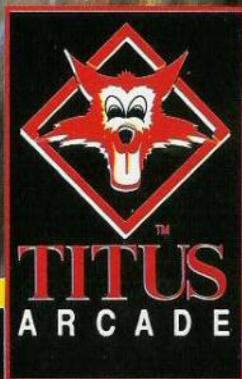
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUGHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTIFUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick... dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

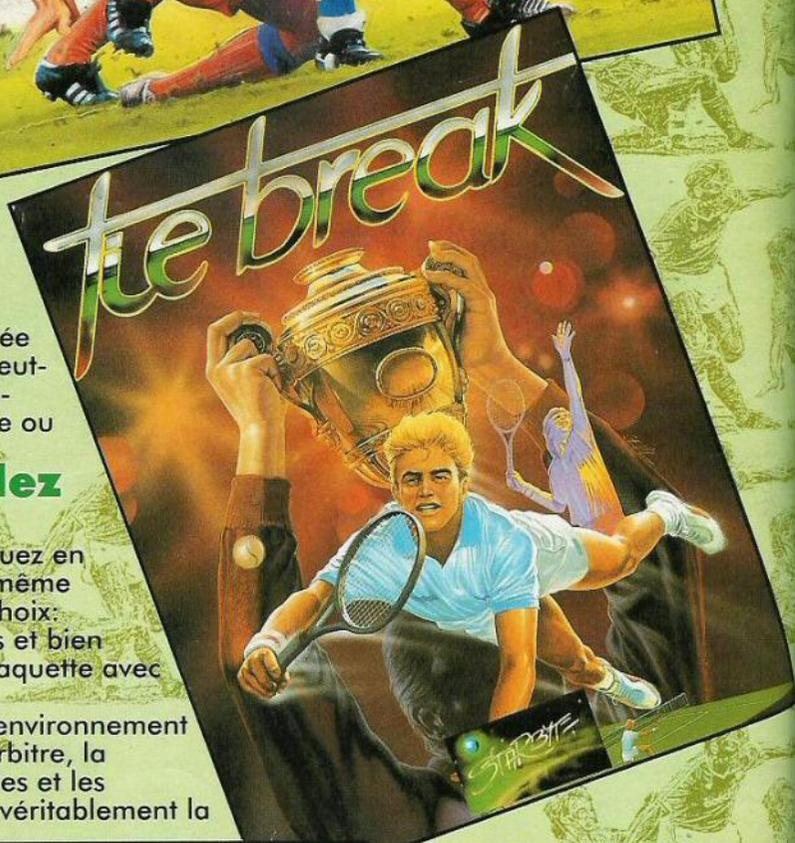
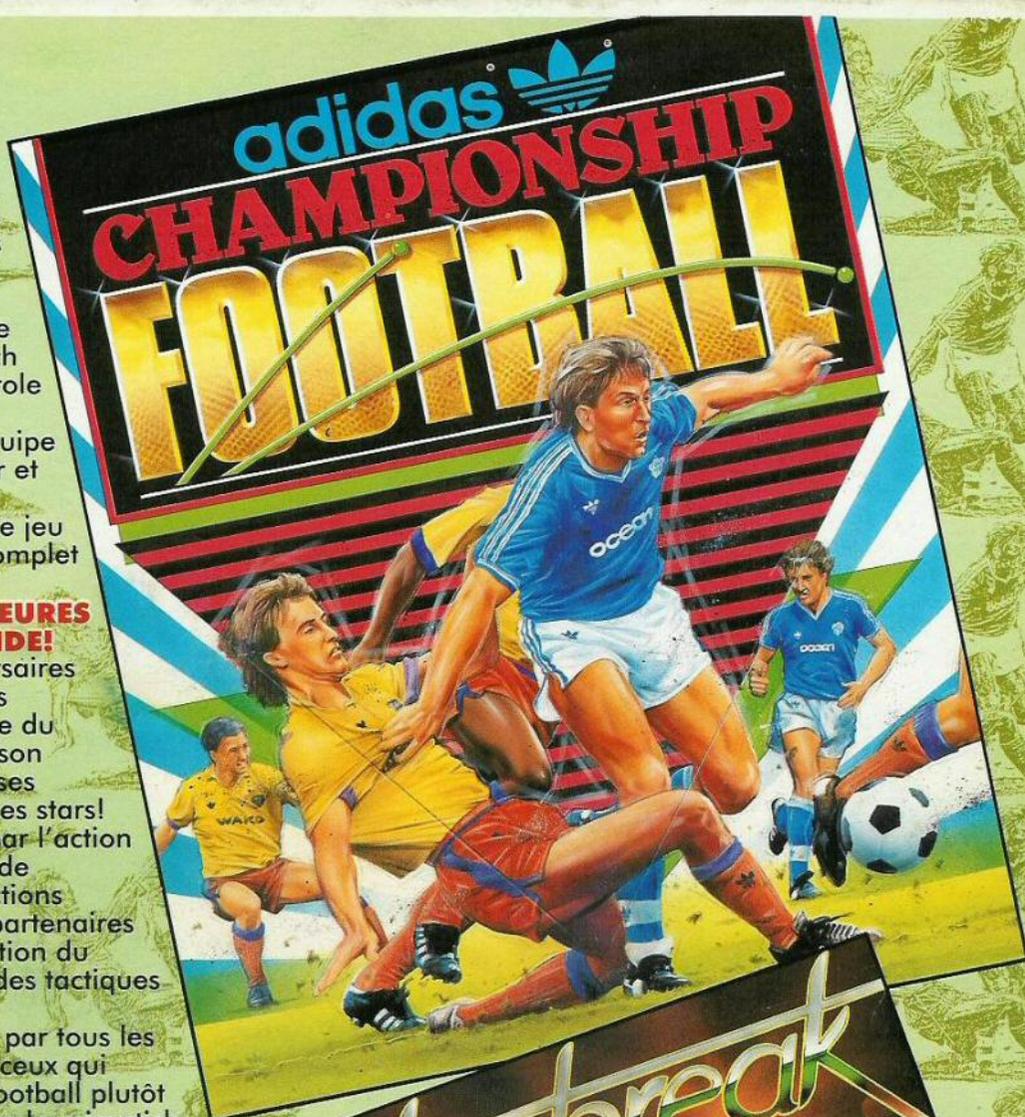
vous faites le jeu!

Une balle lifée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon-pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?...

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arrêtent pas là- jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes! Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclut l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.

Amstrad
Atari ST Amiga



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