

# E D J J D

Vous avez sous les yeux une maquette presque définitive de Génération 4. Plus agréable à lire, plus colorée, plus originale, nous espérons qu'elle saura vous plaire. Côté previews, on donne dans l'explosion de couleurs, de photos et de pages, avec de nombreux produits présentés en exclusivité. Quelques uns d'entre vous ont protesté contre l'arrivée des consoles dans Génération 4. A l'époque, d'autres avaient regretté que nous n'en parlions plus. Ils n'ont sans doute pas encore vu ce qui fonctionnait sur ces nouvelles machines. D'ailleurs, la place prise par les consoles ne leur retire rien. Enfin, nombreuses sont les personnes qui n'avaient pas lues la présentation des tests, dans le précédent numéro. Le nouveau système de notation y était expliqué, et aussi qu'il n'y avait plus systématiquement trois testeurs pour chaque jeu. Nous refaisons donc le point sur cette rubrique, en introduction des tests. Le mois prochain, nous vous réservons comme d'habitude des surprises. Je ne vous en dit pas plus, mais sachez que les amateurs de jeux d'aventure ainsi que les cinéphiles seront comblés. Et puis, le mois prochain, encore plus de previews...

## REDACTION

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris  
Tel: 45.22.38.60.

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.

Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.

Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire.

Chefs de rubrique: Sophie Dumas (Inspirations)  
Philippe Querleux (Consoles)  
Mic Dax (Télématique)

Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.

Rédacteurs: Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil

Chef Maquettiste: Michel Lhopitault.

Assistants maquettistes: Daniel Schindelman, Christophe Lavergne.

Photogravure: AGS (Fâsches-Thumesnil), Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), STRG (Courbevoie), Delrue (Mons en barreuil).

Impression: Syma (Torcy)

## 3615 GEN4

Responsable du service: Mic Dax.

Responsable du téléchargement: Mic Dax..

Responsable du responsable: Watsit.

## ADMINISTRATION

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

Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert.

## PUBLICITÉ

19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris  
Tel: 45.22.38.60

Chef de publicité: Antoine Harmel.

Assistante: Alexandra.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 1er 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

## TESTS

7 à 58

### ARCADE ACTION

7 à 23

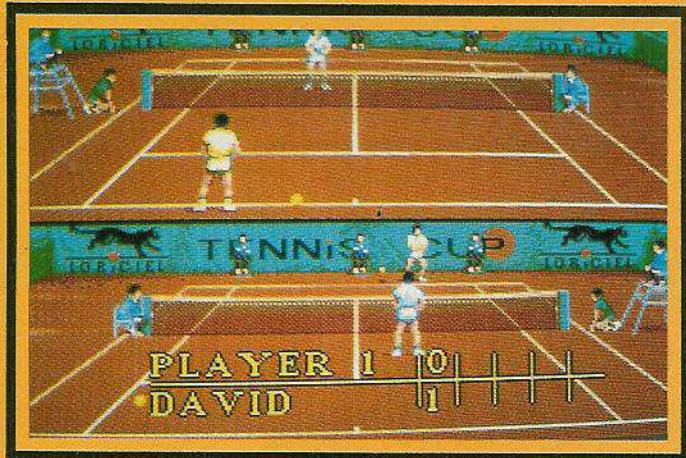
Rainbow Island sort enfin, après six mois d'attente. Il tient toute ses promesses! Black Tiger arrive également et même s'il n'est pas aussi bien réalisé que Forgotten Worlds, ça vaut tout de même le coup d'oeil. Encore une fois, le PC est à l'honneur avec Die Hard, superbe adaptation tirée du film du même nom.

### SPORT

25 à 32

S'il était sorti à temps pour les Quatre d'OR, comme c'était prévu, Tennis Cup aurait sans doute obtenu un prix. En effet, jamais simulation de tennis n'a été aussi bien faite.

La société Cinemaware continue la série des TV Sports et le dernier en date, TV Sports Basketball, est sans doute le meilleur de tous.



### SIMULATION

32

Un seul logiciel dans cette rubrique ce mois-ci, Starvega. 256 couleurs à l'écran, s'il vous plaît!

### AVENTURE

33 à 44

Un événement dans le jeu de rôle: Ultima V! C'est également un monument!

A ne pas oublier aussi le nouveau SSL, Champions Of Krynn et le dernier Origin, Knights Of Legend.

## INDEX DES ANNONCEURS

CHOUETTE	137
DESCARTES	85
ELECTRON	141
ELITE	11-19
FLOPPY	109
GAMES	9-99
HAZARDOUS AREA	63
INFOGRAMMES	83
INFOMEDIA	93
MICROIDS	115
MICROPROSE	7
MICROMANIA	121-123
	125
	126-127
MICRO-VIDEO	42-43
NEW DEAL	31
OCEAN	4 de couv
	53
SILMARILS	17
SFMI	25-33
	39
TITUS	3 de couv
UBI SOFT	15-21-47
	59
	103-131
VIDÉO TECH	2 de couv

# GÉNÉRA

### REFLEXION

45 à 58

De nombreux logiciels ce mois-ci en réflexion et pas des moindres! Jugez donc. Midwinter, le nouveau jeu du créateur de Lord of Midnight!

Infestation, le tout nouveau Psygnosis, oppressant au possible! L'argent et la gloire avec Rockstar, la dernière et déjà célèbre production d'Infomédia. Si cela ne vous suffisait pas, essayez donc Esprit, le nouveau soft des concepteurs de Bolo. Passionnant!

### CONSOLES

60 à 64

Ça bouge dans le milieu de la console: évolution, date de sortie, prix, projets en cours...

Et aussi, les premiers jeux sur CD-Rom. C'est enfin une réalité!

### NOUVELLES VERSIONS

64

Les conversions frappantes de ce mois-ci.

### GEN CANCANS

65-66

Tous les à-côtés du monde informatique. Quelques fois déroutant, souvent surprenant mais, en tout cas, toujours amusant!

### ACCESSOIRES

67

On trouve de tout dans la rubrique accessoires: des T-shirts à l'effigie Génération 4, les reliures Génération 4, le Track-Ball, les CD...

### LA BOUTIQUE

68 à 70

Toutes sortes d'utilitaires et de programmes pratiques pour votre ordinateur. Et tout ça au meilleur prix! Allez, allez, on n'hésite plus, on commande!

### PETITES ANNONCES

79

Ventes, achats... achats, ventes, bref les petites annonces quoi!

### CONCOURS DEMO

80

La date de clôture est fixée au 31 mai, vous avez le temps, mais ne le laissez pas vous dépasser. Deux Archimèdes à gagner, c'est tentant, non?

### BIDOUILLEUR MALADE

81-82

La soluce de l'exercice proposé le mois dernier par Gillus, les vies infinies par le trio Toubab-Arioch-Gillus, et un ataruc pour Chaos Strikes Back!

### INSPIRATIONS

84 à 89

Ce mois de mars marque le grand retour de la rubrique "Inspiration", absente du dernier numéro, faute d'une actualité trop importante.

### LES COMPAGNIES FRANÇAISES

90-91

Tout sur les (quelques) projets des mois à venir.

## LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES 91 à 100

Pas mals de projets en cours, dont les prochains Sierra-On-Line et les très nombreux jeux Electronic Arts à sortir dans les deux mois qui viennent...

## CONCOURS ROCKSTAR 92

De nombreux lots à gagner: un séjour à New-York, un synthé Yamaha DSR 2000, des compact-discs, des blousons, des T-Shirts, des casquettes, des blousons... A vous de jouer maintenant!

## ABONNEMENT 102

Abonnez-vous, vous serez sûr de lire Génération 4. De plus, cela vous évitera les habituelles mais néanmoins terribles bagarres autour des kiosques lors de sa sortie.

## LA REMISE DES 4 D'OR 104-109

Un résumé complet de la soirée des Quatre d'Or qui s'est tenue le 31 janvier à la Locomotive, cérémonie récompensant les meilleurs logiciels de l'année sur 16 bits. Première d'une longue série et une réussite à tous points de vue, cette remise de prix est déjà considérée comme un événement en soi!

## LES PREVIEWS NOUVELLE FORMULE 101-146

Du côté des français, les nouveaux jeux de chez Cryo en mega-exclusivité. Mais aussi, les prochains softs de la toute jeune et très dynamique société New Deal, sans oublier les dernières productions d'Infomédia dont Explora III, logiciel très attendu s'il en est. Pour finir, découvrez tous les jeux Silmarils pour l'entière année 1990, et même le début de 1991.

Côté étranger, il y a déjà le magnifique Ultima VI. Vous verrez également Crack Down signé Arc, les programmeurs de Forgotten Worlds.

Il y a aussi Klax, le nouveau jeu Tengen, qu'on annonce déjà mieux que Tetris. US Gold fait son entrée dans le monde des éditeurs de softs originaux, avec les excellents E-Motion et Knights Of The Crystallion. War Head d'Activision fait encore avancer le niveau des jeux en 3D.



# 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 PAVÉS DE NOTES

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

Voici à quoi correspondent les pourcentages:

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



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

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

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

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



## 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

## HELLRAIDER



Le HMS Raider est un gros vaisseau spatial, qui balaie la surface des planètes en ramassant des diamants. Quand ses soutes sont pleines, on passe à la planète suivante. Pour se défendre de l'ennemi qui convoite sa marchandise, il est équipé de 7 petits canons, et surtout il peut être accompagné d'un avion chasseur rapide et très manoeuvrable. La scène se

déroule sur un écran multidirectionnel. Le programme offre trois options de jeu: vous commandez l'un ou l'autre des deux engins, ou les deux simultanément.

Seul, ou en mode à deux joueurs, celui qui a choisi de commander le gros vaisseau a toutes les chances de mourir d'ennui, tant celui-ci se déplace lentement. A peine un peu plus intéressante est la deuxième option, où l'on dirige le chasseur, car c'est tout de même beaucoup moins bien qu'un jeu de tir classique, les ennemis étant peu nombreux et l'ensemble, graphisme, choix des couleurs, stratégie et bruitage n'atteignant vraiment pas la moyenne.

## TEMPEST



Tempest est un jeu d'arcade aussi vieux que Space Invaders, mais, contrairement à ce dernier, il n'a pas connu le même succès sur micro. Il y a quelques années, Electronics Arts avait édité, sur 8 bits, une version de Tempest, revue et corrigée sous le nom de Axis Assassin, et ce jeu avait connu un certain succès (il faut dire qu'à l'époque on avait moins de

jeux à se mettre sous la dent!). Hélas, Atari Corp. a voulu conserver le Tempest d'origine, ce qui nous donne un jeu simpliste, en trois couleurs (plus le noir du fond), avec des effets sonores primaires. Par contre une sauvegarde des meilleurs scores a été prévue. Les parties sont très rapides (dans tous les sens du terme!): votre engin tourne au bord d'un dessin géométrique en 3D, et tire tant et plus sur des bêtes qui montent. Il faut bien sûr essayer de les dégommer avant qu'elles ne vous atteignent. C'était sympa il y a 8 ou 10 ans, maintenant cela n'intéressera plus que les antiquaires.

ARC  
Amiga / PC / ST  
INTERET: 30%

ARC  
ST  
INTERET: 22%

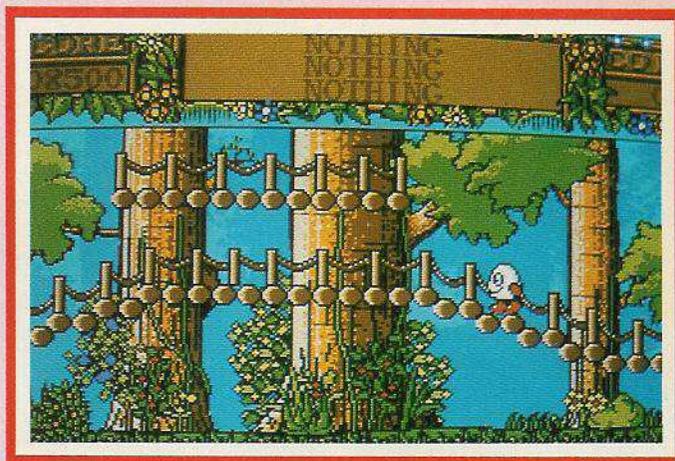
## TREASURE ISLAND DIZZY



Code Masters, le spécialiste des "petits budgets", vient de mettre sur le marché ce jeu d'aventure-arcade. Ici, pas de tir, peu de pièges mortels, mais beaucoup d'astuces et d'explorations. Dizzy est sur une île, à la recherche des trente pièces d'or cachées par le Captain Long John Silver. Les insectes qui peuplent l'île sont espiègles, jugez donc: certains in-

versent les commandes de votre joystick, d'autres ont avalé des pièces... A propos de l'or, il peut apparaître n'importe où!

Plusieurs objets sont indispensables pour continuer le jeu: coffre, tuba, pierre magique, messages... Le bouton feu a plusieurs fonctions: poser, ramasser, utiliser. Il faut donc faire attention dans les manipulations à ne pas poser un objet par inadvertance. L'écran ne scrolle pas, mais en sautant vous pouvez voir ce qui se passe au-dessus de votre tête, et éviter ainsi les pièges. Bref, Dizzi est un jeu de piste agréable avec des graphismes à la New Zealand Story, et à un prix fantastique.



CODEMASTER  
Amiga  
INTERET: 74%



# TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari ST et Amiga

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.

Tel: (1) 45 26 44 14

fnac



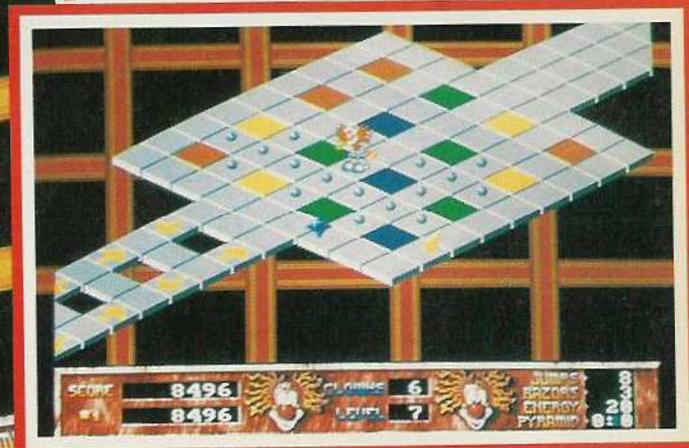
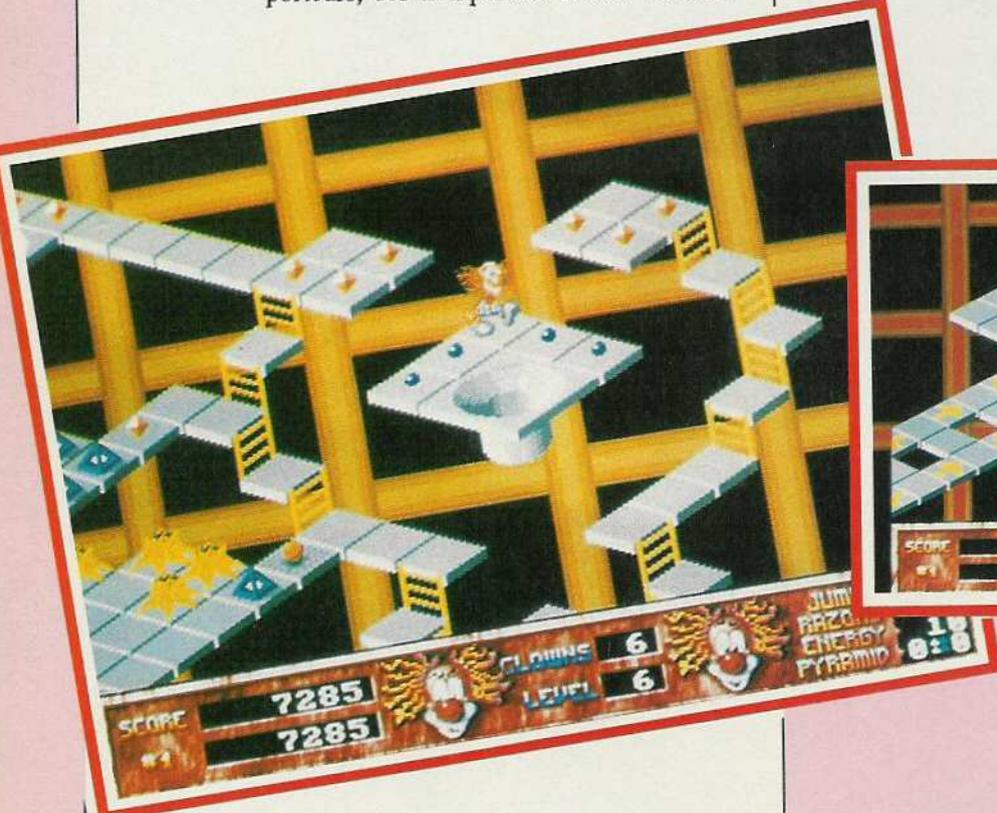
# CLOWN-O-MANIA



Beppo le clown a connu la gloire, il va maintenant connaître la fortune, grâce à une carte ancienne indiquant où trouver des pierres précieuses. Notre clown arrive dans un monde étrange composé de plates-formes, reliées entre elles par des échelles, excepté quelques îlots seulement accessibles par des entonnoirs, des téléporteurs, des trampolines ou des volcans.

dres), le masque de clown qui vous octroie une vie supplémentaire. Grâce à une sauvegarde intelligente des scores, vous pouvez commencer un jeu en partant du dernier niveau atteint.

Je n'ai pas encore complété les 80 tableaux annoncés, mais je peux vous assurer que si les 12 premiers sont faciles, les suivants sont beaucoup plus coriaces. Du côté réalisation, Clown-O-Mania est superbe: les sprites, bien que petits, sont très détaillés et la page de présentation est magnifique, lumineuse et colorée. L'animation est un modèle du genre, elle est rapide, elle coule, et Beppo ne bloque jamais aux échelles. Quant à la musique, elle est bonne, mais un peu entêtante. Bref, Clown-O-Mania est un programme à découvrir, qui chantera les mordus de jeux d'échelles.



Les bijoux sont plus ou moins gros selon leur valeur, mais pour changer de niveaux il faut tous les ramasser. Le jeu n'est pas, comme vous pourriez le penser, un simple remake de Pacman, il est beaucoup plus riche en bonus et en monstres. Tout d'abord, vous pouvez faire des réserves de super bonds, de rasoirs (pour tuer les ennemis), d'énergie et de pyramides. Les super bonds et les rasoirs sont des bonus mobiles, qui cavalent d'un bout à l'autre du jeu. Il faut en attraper un maximum en prévision des tableaux futurs. Les pyramides, quant à elles, sont de deux sortes: les bleues qui servent de barrières contre les monstres, et les blanches qui explosent à la tête des ennemis au moindre contact. Mais le déplacement de celles-ci demande de l'énergie, d'où la nécessité de récolter également des boîtes d'énergie.

Certains étages sont pavés de curieuses dalles: d'accélération, de ralentissement, à sens unique, retournantes (le jeu se retourne et Beppo marche la tête en bas), colorées ou numérotées (10.000 points de prime si vous finissez le niveau avec des couleurs ou des numéros identiques). Enfin, dernier bonus (et non des moins

	AM	
GRAPHISME	75%	
ANIMATION	75%	
SON	73%	
INTERET	80%	
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : /10</b> <b>DOC : /10</b> <b>STARBYTE</b>
AM : En vente		
PC: Non prévu		
ST : Non prévu		

## ROTOR



L'univers impitoyable dans lequel ils vivent, ne laisse guère de choix aux jeunes qui arrivent sur le marché du travail : descendre dans les terribles mines de l'Antarctique, ou s'engager pour le gouvernement dans l'élite des Roto-Raiders où, s'ils survivent, ils pourront connaître gloire et fortune.

Aux commandes de son Rotor, le Roto-Raider a pour mission de s'infiltrer derrière les lignes de l'ennemi, après avoir détruit son premier écran défensif, voler de l'énergie qu'il pourra ensuite utiliser pour son propre compte, en améliorant les performances de son vaisseau, découvrir les dépôts de munitions qu'il tentera de rapporter à la base, et enfin récupérer les cristaux à simulation solaire qui lui fourniront assez de puissance pour rentrer.

aborde l'option 'combat' : plus variés et plus colorés. De plus, les bruitages sont bons et l'accompagnement musical rythmé convient à l'ambiance. L'intérêt du jeu trouve toute sa dimension : les containers d'énergie que vous accumulez vont rendre actif le Transformer : votre soucoupe s'en trouvera plus maniable ou plus robuste ou plus puissante, ou bien encore aura des pouvoirs supplémentaires.

C'est un style de jeu qu'on ne trouve pas souvent sur nos micros (à part quelques nullités) et qui pourtant a ses adeptes, dont je fais d'ailleurs partie. Moi, j'aime ! Je me rappelle avoir passé de bonnes heures de détente avec un programme du même genre sur ST : Oïds, qui était sûrement moins beau, mais offrait le même intérêt. Ça change un peu de l'action à outrance, pour faire place à l'habileté et au self-control.



Un sévère entraînement est nécessaire pour bien manoeuvrer le Rotor : c'est une immense soucoupe volante à forte inertie qui peut tourner autour de son axe ; elle est équipée d'un propulseur qui, selon l'orientation de la soucoupe sert d'accélérateur ou de frein, et doit être utilisé avec modération, si l'on veut s'arrêter à temps avant un obstacle.

La première partie du jeu consiste à maîtriser la soucoupe, et deux stades de progression ont été prévus par le programmeur, avant de passer réellement au combat. Cette première partie est un peu décevante par son graphisme et son intérêt limité, mais elle s'avère nécessaire, car elle permet de se fixer une ligne de conduite. Règle absolue : prendre son temps. Impatients, s'abstenir ! C'est un jeu où le sang-froid et l'habileté priment sur l'action et le réflexe. Tant que vous n'aurez pas acquis ces deux qualités, vous n'accéderez pas à l'option 'combat', car on vous demandera des mots de passe qui ne vous seront communiqués que si vous avez fait vos preuves. Les graphismes sont beaucoup plus beaux quand on

	AM	
GRAPHISME	48%	
ANIMATION	76%	
SON	55%	
INTERET	72%	
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : En vente		DOC : 7/10
PC : Non prévu		ARCANA
ST : Non prévu		

# GHOSTS 'N GOBLINS

TM

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

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

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

**CAPCOM**

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

**ATARI ST™**

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

**Commodore™ AMIGA**

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

**IBM**

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

Date de parution  
en Europe 16 Avril 1990



**elite**

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

# BLACK TIGER



Black Tiger est une conversion d'un coin up qui avait bien marché, il y a déjà quelque temps dans ces endroits sombres et enfumés qui s'appellent "salles de jeux vidéo". Cette adaptation est une réussite, tout comme *Forgotten Worlds* en était une, il y a de ça un an. Les habitués de ce jeu apprendront donc avec joie, que ce logiciel est la réplique exacte de son grand frère.

Les graphismes sont soignés, très colorés et surtout très beaux pour la version ST que j'ai testée. L'animation des sprites et plus spécialement de votre héros est superbe, même s'il faut reconnaître en toute objectivité, qu'ils ne sont pas d'une taille impressionnante. La jouabilité est incroyable, et votre personnage répond au moindre mouvement du joystick, ce qui est indispensable pour progresser dans ce type de jeu. La version testée est très proche de la version finale, et seuls quelques bugs à l'écran apparaissent de temps en temps. D'autre part, le dernier niveau n'est pas fini et les donjons sont vides de tous monstres. Rassurez-vous, la version finale sera finie, et bien finie lorsque vous lirez ces lignes. Le but du jeu consiste à traverser 7 niveaux, en libérant divers magiciens. Les ennemis sont assez variés, mais assez difficile à décrire en quelques mots.

Les magiciens et les démons sont les plus dangereux. Les premiers lancent des sorts qui inversent les commandes du joystick. Les seconds lancent des boules de feu dévastatrices. En plus des divers ennemis, il faut éviter des pièges et surtout se dépêcher, car le temps est limité. Heureusement,



lorsque vous tuez un adversaire, il laisse derrière lui des Zennys, la monnaie locale, ou une clé ou un bonus. Cet argent vous permettra d'acheter à des magiciens, armes, armures, potion et clés. Ces dernières sont utilisées pour ouvrir des coffres qui sont parsemés tout au long des niveaux. Ils pourront contenir des bonus ou des pièges. Vous pouvez aussi trouver des bonus temps, qui ajouteront quelques secondes au compteur. Le scrolling horizontal est parfois multidirectionnel, des sortes de colonnes vous permettent en effet de grimper aux étages supérieurs d'un même niveau. A chaque niveau, vous devez traverser un donjon, peuplé d'une multitude d'ennemis et donc d'autant de trésors. Ce soft est assez facile au début, le nombre de vies étant élevé et les armures protégeant bien. D'autre part, même si les trésors sont placés aléatoirement à cha-





que fois, les monstres et les pièces sont eux toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de ne pas faire deux fois de suite les mêmes erreurs. Les bruits sont corrects, tout comme la présentation, mais je garde de ce logiciel une impression de qualité et surtout de jouabilité.

		ST
GRAPHISME		80%
ANIMATION		83%
SON		69%
INTERET		84%
Disponibilité		
AM : Mars		PACKAGING : -/10
PC : Non annoncé		DOC : -/10
ST : Mars		

## VORTEX



A première vue, ce logiciel semblait être excellent, du moins de très bonne qualité. Si après quelques parties, mon jugement est resté le même au niveau de la réalisation technique, il en est tout autrement pour le jeu proprement dit. En fait l'écran est occupé par une énorme ellipse, ornée de deux plus petites (d'où vous apparaissez) en deux endroits, contenant le Vortex, sorte de masse d'étoiles et de poussières tournant sur elle-même. Votre but est de détruire ce Vortex en le privant de "toute nourriture", c'est-à-dire toute sorte de matière présente à l'écran. Avec cela, votre rôle consiste juste à pousser ces amas de matière contre les parois, sans vous faire aspirer par le Vortex, et en échappant aux nombreux ennemis. Bien entendu, vous pourrez bénéficier de bonus : champ de protection, dédoublement de votre icône... Certains ennemis seront assez difficiles à anéantir, en effet à chaque coup reçu ils éclatent en plusieurs morceaux, ceci trois fois de suite. Ensuite il faudra encore les heurter une ou deux fois avant de les exterminer. Voilà pour le jeu!

La réalisation est dans l'ensemble soignée, surtout pour les bruitages et musiques, ainsi que pour l'animation des nombreux sprites. Eh bien, malgré ces atouts, Vortex est un jeu qui devient vite lassant, voire ennuyeux. Il comporte trop peu d'action et de variantes (méthode de destruction des ennemis trop répétitive) pour accrocher le joueur. On oublie!

Amiga  
INTERET: 43%

TOUTE L'ACTUALITE  
DES JEUX, LA  
RUBRIQUE DE  
L'AVENTURIER FOU,  
LES VIES INFINIES  
SUR AMIGA, PC ET ST,  
C'EST SUR LE  
**3615**  
**GEN4**

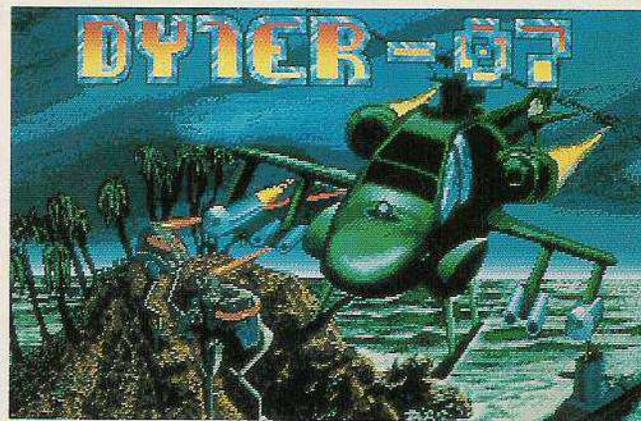
# DYTER 07



DYTER 07 est un appareil très étrange. A première vue, c'est un hélicoptère, mais un hélicoptère assez spécial, car il peut se transformer en amphibien, un petit appareil qui peut aller sur, ou sous l'eau. Vous êtes le pilote de cet engin extraordinaire, et vous avez pour mission de détruire un QG ennemi qui se trouve dans un volcan sur une île. Mais cette île est défendue par une

pléiade de robots et d'ovnis. Il n'est pas question d'attaquer le quartier général avant d'avoir détruit tous les ennemis. Quand vous atterrissez sur une île, il vous est possible de conduire un robot-terrestre qui se trouve à l'intérieur de votre hélico. Tout en défendant votre vie, vous devez aussi libérer des savants, qui sont retenus prisonniers à bord de véhicules ennemis. Chacun de ces savants, une fois ramené à la base, pourra alors équiper le robot-terrestre ou l'hélico de nouvelles armes plus efficaces. Une fois le quartier général ennemi détruit, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la base et repartir pour de nouvelles aventures sur une autre île.

Ce jeu rappelle un peu le célèbre Choplifter, mais juste au début, car après, plus rien à voir. Les vaisseaux sont à mon avis un peu trop petits, et l'on ne distingue pas toujours bien les projectiles que l'on vous envoie, ainsi que les scientifiques que l'on doit sauver. Personnellement, je me suis mis en autofire pour détruire les ennemis. Malheureusement les otages ne sont pas à l'abri de vos tirs, ce qui fait que je n'ai pu ramener aucun savant. Mais je vais persévérer et je finirai bien par terminer une mission. Cela dit, le jeu est quand même très difficile, rien qu'au premier niveau.

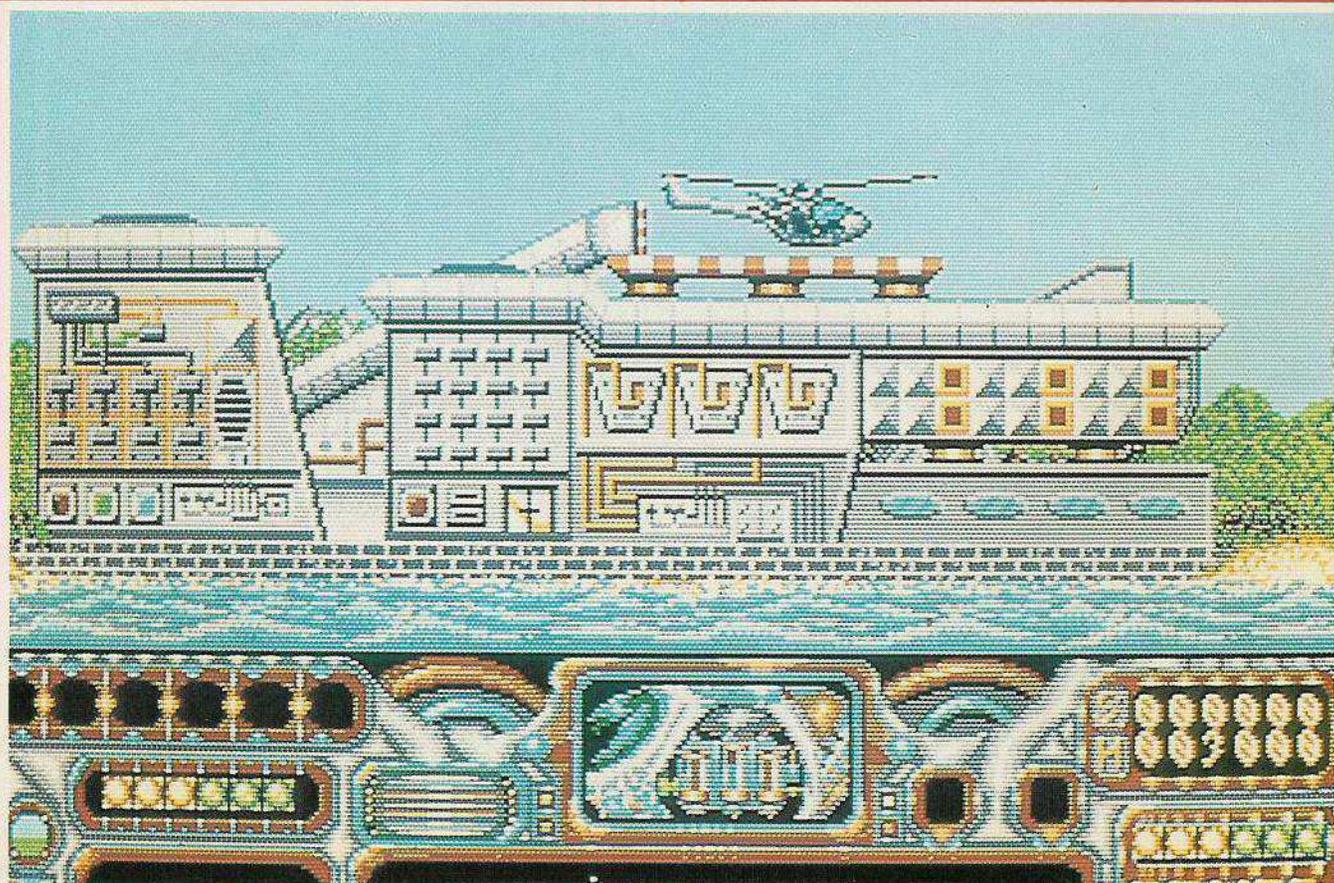


	AM
GRAPHISME	69%
ANIMATION	78%
SON	77%
INTERET	78%

### Disponibilité

AM : Mars  
PC : Mars  
ST : Mars

PACKAGING : 7/10  
DOC : 7/10  
RAINBOW ARTS



# Elvira

mistress of the dark

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



**DISTRIBUE PAR**

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué

94000 CRETEIL

Tél. : 16 (1) 48.98.99.00

Voici le premier jeu de rôle d'horreur.  
Des graphismes et une animation  
extraordinaire.

Des monstres surnaturels et animés.  
Des centaines de lieux aussi différents  
que fantastiques.

Des tas de puzzles à résoudre.

Un véritable challenge pour tous les  
joueurs.

Et bien sûr, la plantureuse ELVIRA.

disponible sur  
ATARI ST - AMIGA  
PC - C64



## SPACE HARRIER II



Space Harrier est de retour pour débarasser la planète de la tyrannie imposée par le Dark Harrier. Pour réussir il faut passer les douze niveaux et leurs terrifiants gardiens. Vous pouvez commencer le jeu à n'importe quel tableau, mais pour finir le jeu entièrement il faut les passer dans l'ordre. Pendant la partie, vous pourrez entrer dans un tour bonus,

et gagner des points et des vies supplémentaires.

Space Harrier n'était pas d'un intérêt fantastique, mais il valait surtout par son graphisme, encore rarement égalé. Alors pourquoi Grandslam s'est-il lancé dans une telle galère : faire un numéro II quasiment identique au premier, avec un graphisme qui ne lui arrive pas à la cheville. Là, franchement ça me dépasse. Le fait d'accéder à tous les tableaux dès le départ, peut être considéré comme une amélioration, mais on retrouve trop souvent les mêmes monstres et les mêmes décors, pour que le challenge soit intéressant.

**GRANDSLAM**  
Amiga / ST  
**INTERET: 35%**

## NITRO BOOST CHALLENGE



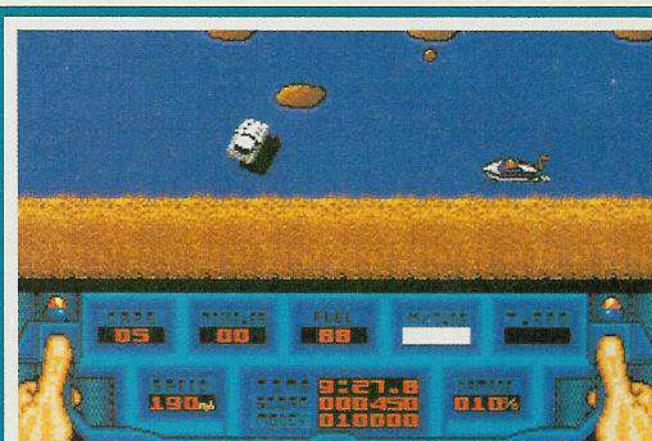
Un rallye piégé et très rapide, en voitures ou en hors-bords, voilà ce que vous réserve Nitro Boost Challenge. A travers les sept étapes : forêts, villes, lacs et rapides, vous devez slalomer entre les obstacles, avec des poursuivants vous harcelant de toute part, même du ciel. Bien entendu, vous courez sans cesse contre la montre, mais il faut tout de même prendre le temps de ramasser les bonus pour enclencher le Turbo. Au niveau de l'équipement offensif, votre véhicule peut tirer en l'air et derrière lui. Quant au maniement de l'engin, il est dommage qu'on ne puisse pas le guider pendant qu'il saute les tremplins, car bien souvent l'atterrissage se fait dans les décors. Nitro Boost Challenge est un jeu sympa mais difficile, où on ne peut progresser qu'après plusieurs reconnaissances de parcours, quand on commence à bien cerner le relief du jeu, à trouver le passage adéquat et à maîtriser le timing des sauts d'obstacles.

**CODEMASTER**  
ST  
**INTERET: 45%**

## FIFTH GEAR

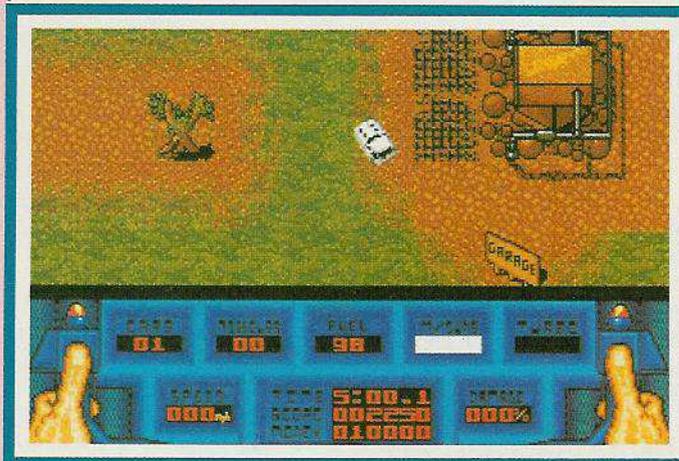


Fifth Gear est un rallye un peu spécial, dans lequel vous dirigez une petite voiture téléguidée. Le parcours est vu du dessus, et le départ et l'arrivée sont sur la même ligne, c'est-à-dire qu'une fois le trajet effectué, vous devez faire demi-tour. La voiture se manie au joystick, et il faut un peu d'entraînement pour la diriger, car les commandes sont celles d'un jouet : vers l'avant ou en diagonale avant pour avancer, et vers l'arrière ou en diagonale arrière pour reculer. Vous commencez la partie avec 10.000\$ en

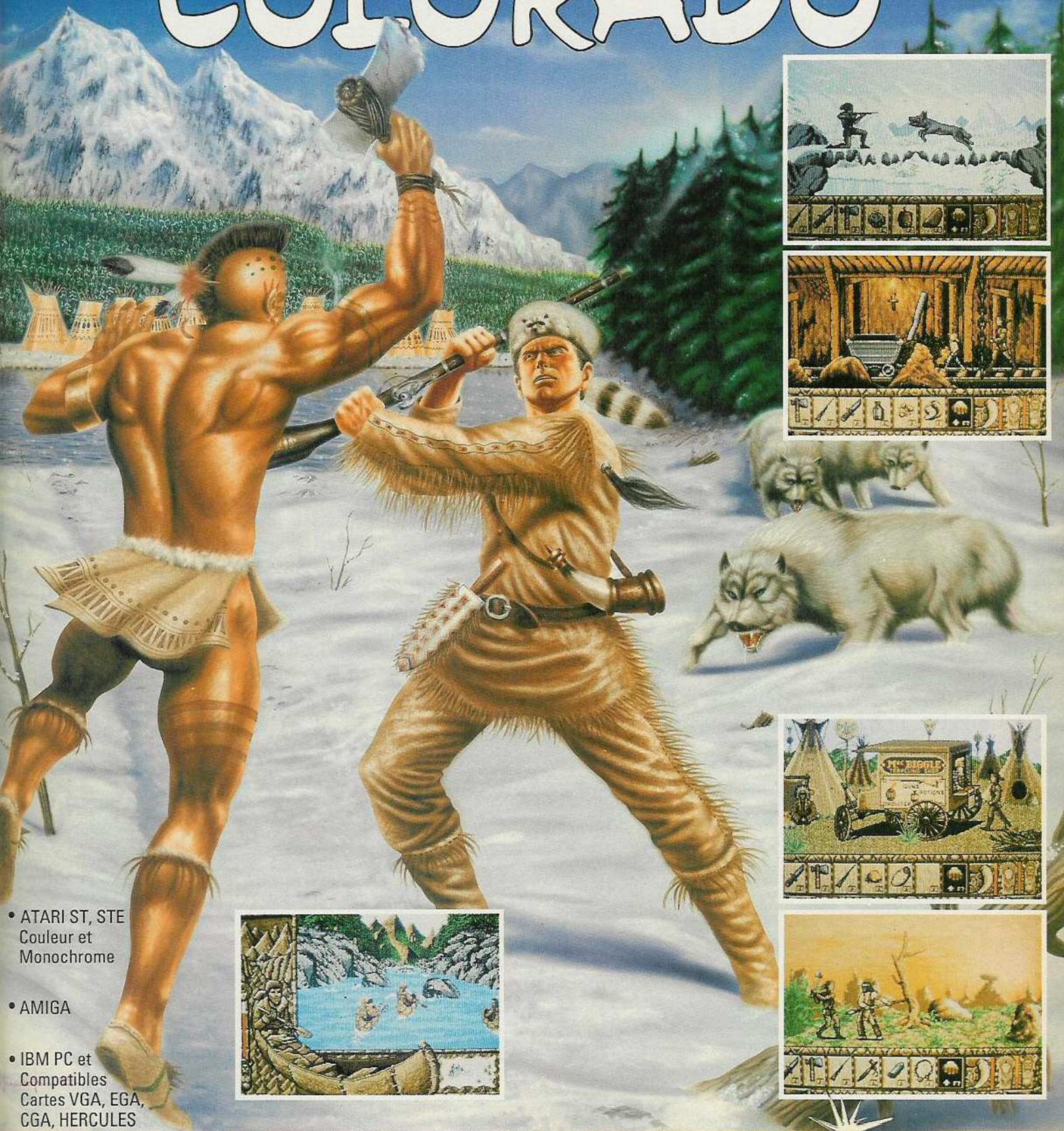


poche qui vous serviront à acheter des équipements, de l'essence et des armes plus sophistiquées dans les magasins et garages du parcours. Vous rencontrerez des concurrents armés et des obstacles. Si votre véhicule enregistre 100% de dégâts, il explose, alors tirez sur les adversaires, et évitez les arbres et autres monticules. Ce n'est pas une conduite sportive mais de précision qu'il faut appliquer. C'est agaçant au début, mais quand on commence à avoir l'auto en main, le jeu devient plus sympathique.

**HEWSON**  
Amiga / ST  
**INTERET: 50%**



# COLORADO



- ATARI ST, STE  
Couleur et  
Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et  
Compatibles  
Cartes VGA, EGA,  
CGA, HERCULES



## Silmarils

# THE PERSIAN GOLF INFERNO

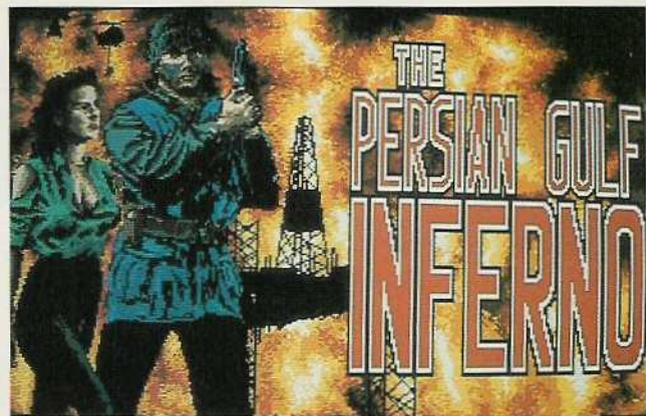


The Persian Golf Inferno vous permet de devenir une nouvelle fois un héros. Un malencontreux accident d'hélicoptère vous a fait atterrir (si l'on peut dire, car en fait l'hélico est tombé dans l'eau) sur une île peuplée de terroristes, qui détiennent plusieurs personnes en otage. N'écoutez que votre bon cœur de patriote, vous vous faites un devoir de libérer tout ce monde-là.

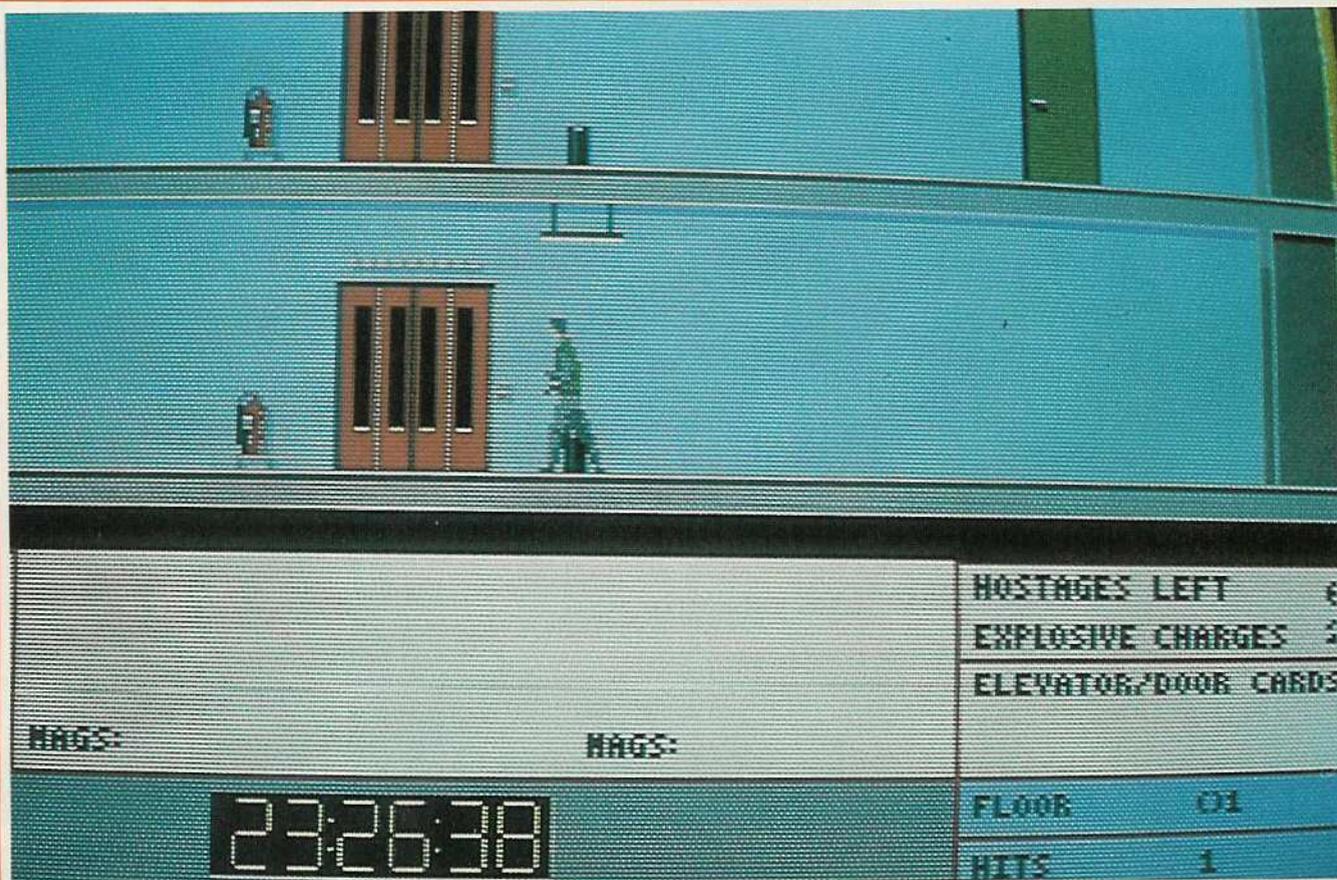
Le malheur, c'est que dans votre crash, vous avez perdu presque tout votre équipement, et il ne vous reste plus qu'un petit pistolet et deux charges explosives. Mais rassurez-vous, car en explorant bien les couloirs de l'endroit où vous êtes, vous parviendrez à trouver des portes, lesquelles, une fois ouvertes ou forcées, vous permettront d'augmenter votre armement.

Les terroristes sont habillés un peu à la façon de ceux que nous voyons à la télé, et ne sont pas très fins, car ils vous font des sommations avant de vous tirer dessus, ce qui vous laisse le temps de leur loger deux balles dans le ventre. L'animation des personnages est très bien faite et très sensible, peut-être trop sensible. Le héros fait parfois un tour sur lui-même avant de prendre la direction que vous désirez. Ses mouvements sont bien décomposés, mais très lents. Le personnage n'est pas sans rappeler le héros de Impossible Mission, mais sans atteindre toutefois sa rapidité de déplacement.

Un bon jeu, mais qui demandera toutefois beaucoup d'efforts pour arriver à manier le héros, et sortir de cet endroit qui ressemble à un véritable labyrinthe.



	AM
GRAPHISME	49%
ANIMATION	77%
SON	68%
INTERET	58%
<b>Disponibilité</b>	
AM : En vente	<b>PACKAGING : 7/10</b> DOC : 7/10 MAGIC BYTES
PC : Mars	
ST : Non prévu	



ATARI ST

AMIGA

IBM

C'est notre privilège et notre plaisir de vous présenter les premiers titres 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 FF, chacun des titres publiés 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.

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

16-Bit

ENCORE



Date de parution en Europe

Battleships - 23/3/90

Ikari Warriors - 26/3/90

# ENCORE

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

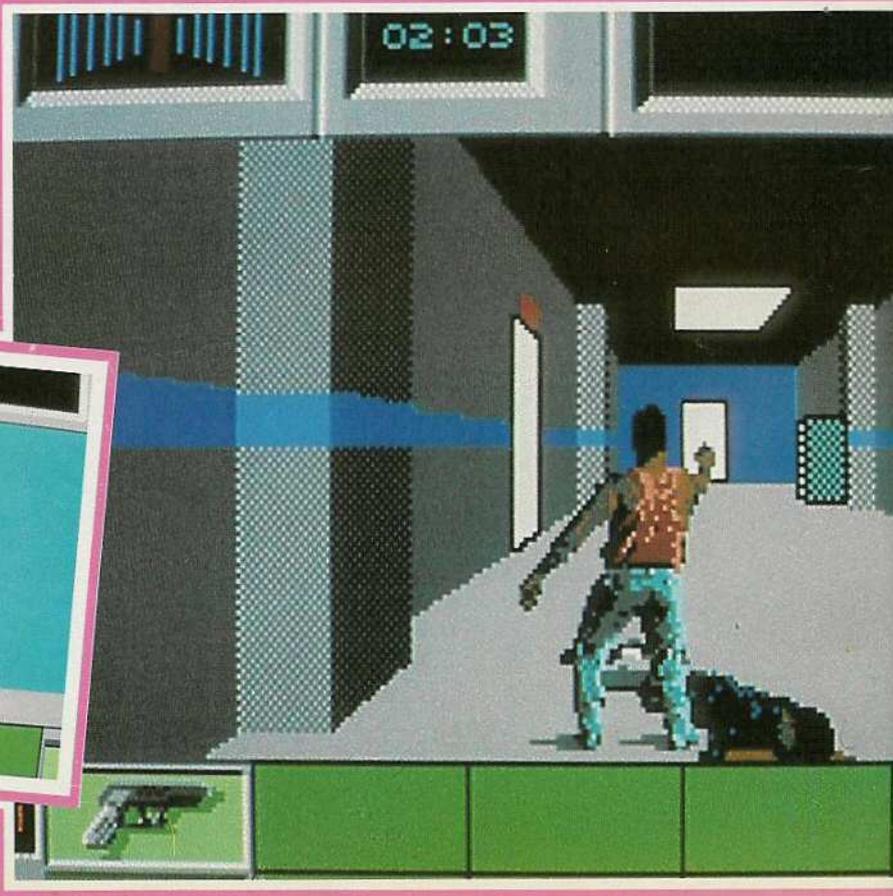
# DIE HARD



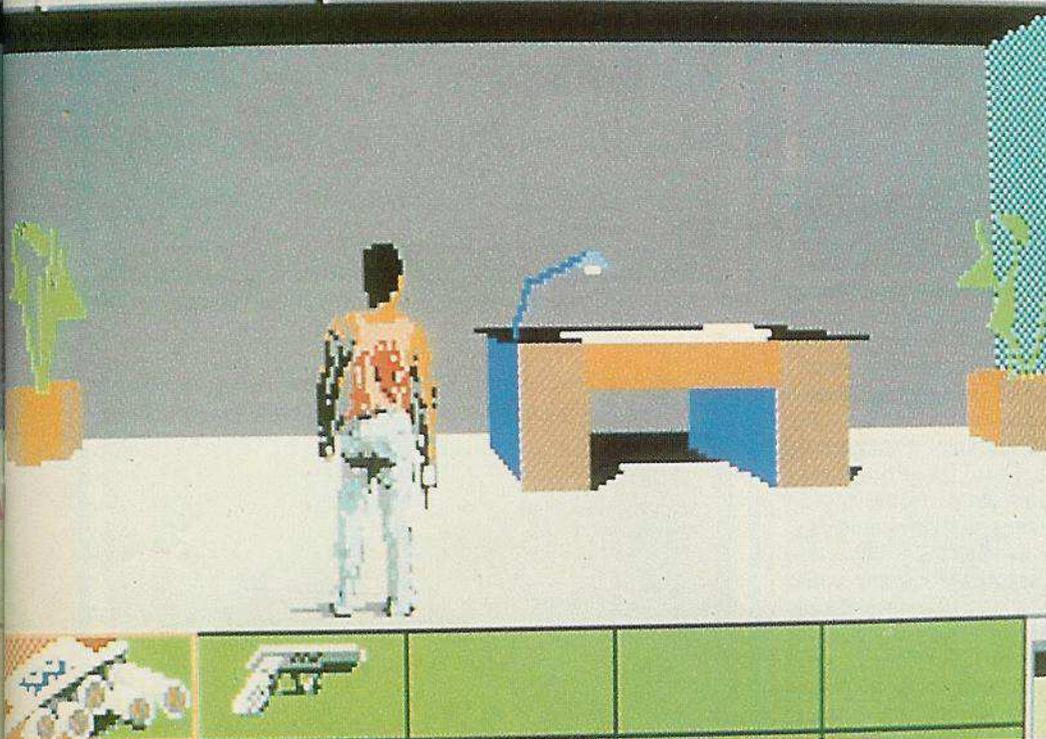
"Die Hard", soit "Piège de Crystal" pour les anglophobes, est un jeu totalement basé sur le film, que ce soit pour l'ambiance, pour le suspens ou pour l'action. Le film, très distrayant, a donné naissance à un logiciel qui ne manque pas, lui non plus, de qualités. Vous êtes John MacLane, alias Bruce Willis à l'écran, flic de l'état de New York, en vacances à L.A. En ce soir de Noël, vous êtes au 32e étage d'un building, invité à une soirée qui se transforme rapidement en une nuit d'angoisse. Un groupe de terroristes envahit le bâtiment, pour voler 600 millions de dollars entreposés dans un coffre. Vous êtes le seul espoir qui reste aux otages, la police ne pouvant intervenir. Le jeu se déroule donc dans les derniers étages de ce building et sur le toit, les lieux étant représentés en 3D faces pleines, de même que le mobilier. Les personnages sont, eux, représentés par des sprites d'une taille assez importante, surtout si vous les laissez s'approcher de vous.

Armé au début de votre arme de service et de six balles, vous pouvez bien sûr trouver de nombreux objets (armes, munitions, trousse de soin, détonateur, explosif, tournevis, radio, nourriture, etc.) qui vous seront très utiles. Pour cela, il vous suffit de fouiller les armoires et les bureaux, ou encore les corps de vos victimes. La radio est très utile, car elle vous permettra d'intercepter les messages que les terroristes échangent ou de parler à leur chef, Hans Gruber. Sur les murs vous avez par endroit des plans de l'étage, ce qui est assez pratique pour se repérer et ne pas se faire coincer dans un cul-de-sac. Le maniement de votre personnage peut se faire entièrement au clavier ou avec l'aide du joystick pour les déplacements et les combats. A

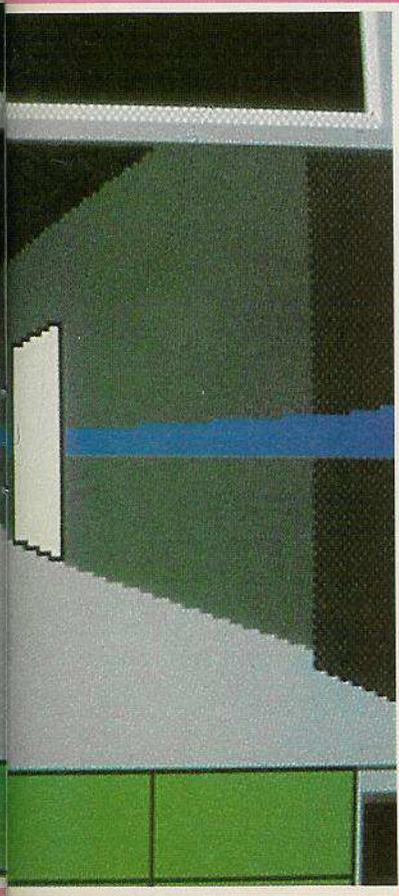
ce propos, vos rencontres avec les terroristes pourront se résoudre de trois façons. Soit vous fuyez, soit vous utilisez votre arme (mais attention, les munitions sont rares), soit vous combattez à mains nues. Ce choix vous donne alors accès à une dizaine de coups (roulade, coup de pied haut, coup de poing, se baisser,...) mais attention, vos adversaires ne sont pas des amateurs (surtout Karl). Pour ajouter encore un peu de stress chez le pauvre joueur, sachez que vous n'avez que vingt minutes, avant qu'une bombe ne fasse exploser l'immeuble. En plus il faut sans arrêt se



02:13



retourner pour ne pas se faire surprendre, et le fait de ne pas savoir exactement où sont vos ennemis rend tout mouvement dangereux. Ce logiciel possède une excellente réalisation, la vue en 3D est superbe et fluide à la fois, et le personnage est très maniable. En fait, l'intérêt premier réside dans une course contre la montre, avec des adversaires qui rôdent dans les couloirs, et l'angoisse d'être découvert à tous moments. Une réussite, à l'image du film, et une difficulté qui s'amenuise au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles astuces.



	PC
GRAPHISME	58%
ANIMATION	91%
SON	51%
INTERET	86%
<b>Disponibilité</b> AM : Non prévu PC: En vente ST : Non prévu	
<b>PACKAGING :</b> 8/10 <b>DOC :</b> 8/10 <b>ACTIVISION</b>	

## La sélection du mois

**Maupiti Island**  
Lankhor / ST, Amiga

**Xenomorph**  
Pandora / ST, Amiga

**Tennis Cup**  
Loricel / ST, Amiga, PC, CPC

**Colonel Bequest**  
Sierra / PC

**After The War**  
Dinamic / ST, Amiga, CPC

**Intruder**  
Ubi Soft / ST

**F-29**  
Ocean / AG, ST

**Ultima V**  
Origin / PC, ST

**Mega Man**  
Nintendo

**Indianapolis 500**  
Electronic Arts / PC

**Fun School**  
Database / ST, CPC

**Rainbow Island**  
Ocean / ST, Amiga, CPC

**Their Finest Hour  
(Battle of Britain)**  
LucasFilm / PC

**PC Kid**  
Nec

**Ivanhoe**  
Ocean / ST, AG

Disponible dans  
toutes les fnac  
et  
fnac Logitec

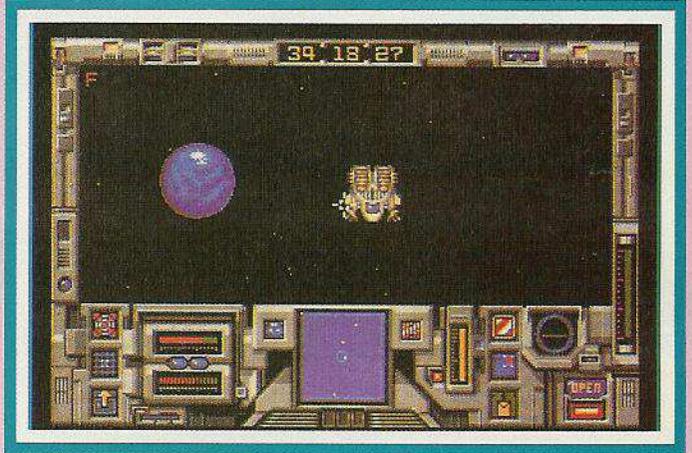
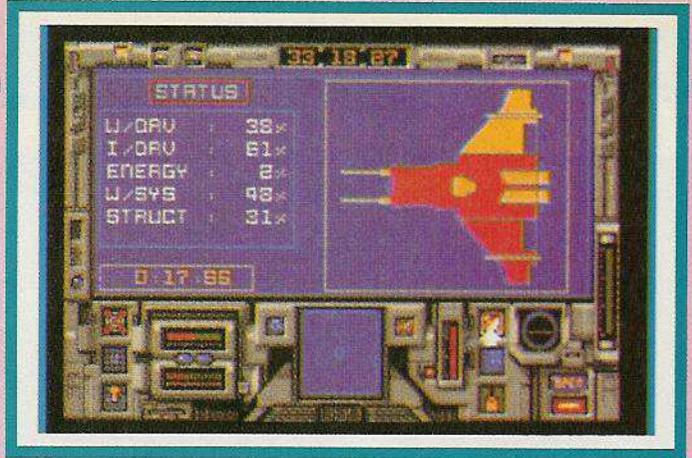
fnac

# ENTERPRISE



Jeu futuriste basé sur la conquête de l'espace et la défense des territoires, Enterprise fait un peu penser à tous ces jeux du genre d'Elite, Foft, mais avec une version plus portée sur l'arcade que sur les transaction économiques. Enterprise ne nous apporte pas vraiment de choses nouvelles, mais reste quand même un jeu très agréable à jouer. D'après le scénario, vous êtes dépê-

ché par la Fédération (et votre vaisseau se nomme Enterprise, vous voyez le clin d'oeil) sur d'autres planètes, afin de rechercher six éléments essentiels destinés à sauver la couche d'ozone de la planète mère Sola III. Pour cela, vous devez parcourir l'espace et scruter les différentes planètes à l'aide d'un scanner (en faisant du rase-mottes). Dans le même temps, les colonies sont sujettes à des attaques d'aliens ivres de destruction. Rassurez-vous car votre vaisseau est très bien équipé au niveau des défenses. Lorsque vous combattez, utilisez avant tout les torpilles à photons (tiens on dirait du Star Trek; NDLR: ça va, on a compris, Jean!) car elles font mouche à tous les coups. Les combats sont souvent mortels, car les aliens arrivent en masse, et sont plus rapides et maniables que votre vaisseau. Heureusement qu'il y a une option de sauvegarde. Je dois dire que j'aime bien Enterprise et je pense qu'il fera un excellent amuse-gueule en attendant le successeur d'Elite: Dominion de Mission Software.



ARC  
ST  
INTERET: 55%

**3615 GEN4**

CHAOS STRIKES BACK: \*KAO

DRAKKHEN: \*DRA

B.A.T.: 3615 GEN4\*BAT

L'AVENTURE: \*AVE

TOUS LES FANS DE JEUX D'AVENTURE  
SE RETROUVENT SUR LE 3615 GEN4!

# DR PLUMET'S HOUSE OF FLUX



Derrière ce titre à rallonge apposé sur un beau packaging (avec enveloppe cachetée et billet vert), se cache un jeu des plus décevants. Les missions sont nombreuses (quatre missions de sept niveaux), mais le hic, c'est qu'elles sont pratiquement identiques. Il s'agit de trouver et de ramasser sept astronautes, en descendant au ras des montagnes, sans les heurter, et en poussant les gaz de

votre vaisseau pour contrecarrer la force de gravité. Et c'est à la fin de chaque niveau que vous rencontrerez le Dr Plummet.

En résumé, je dirais que c'est (mal) inspiré du vieux Thrust et de Oids (sur ST). Concernant les missions, j'exagère un peu en disant que les tableaux sont tous pareils. En fait, les décors changent, ainsi que la force de gravité, et dans certains niveaux des trucs vous tirent dessus. Je ne m'étendrais pas sur la réalisation: la musique est correcte, mais le graphisme, pouah! Des sprites minuscules et unicolores sur des fonds simplistes ou noirs.

Dans le même style de jeu, permettez-moi de vous recommander plutôt l'achat de Rotor, également testé dans ce numéro. Si par contre vous rencontrez le Dr Plummet dans une boutique, ne vous laissez pas tenter par sa belle présentation.

MICRO-ILLUSIONS  
Amiga  
INTERET: 11%

# RAINBOW ISLAND



Pratiquement terminé depuis maintenant environ 6 mois, et d'ailleurs testé dans le numéro 14 de Génération 4, Rainbow Island a vu sa sortie différée en raison de divers problèmes éditoriaux. A l'heure actuelle, tout est réglé, et il peut enfin sortir à la grande joie de toute la rédaction. C'est pourquoi nous vous en reparlons succinctement ici même.

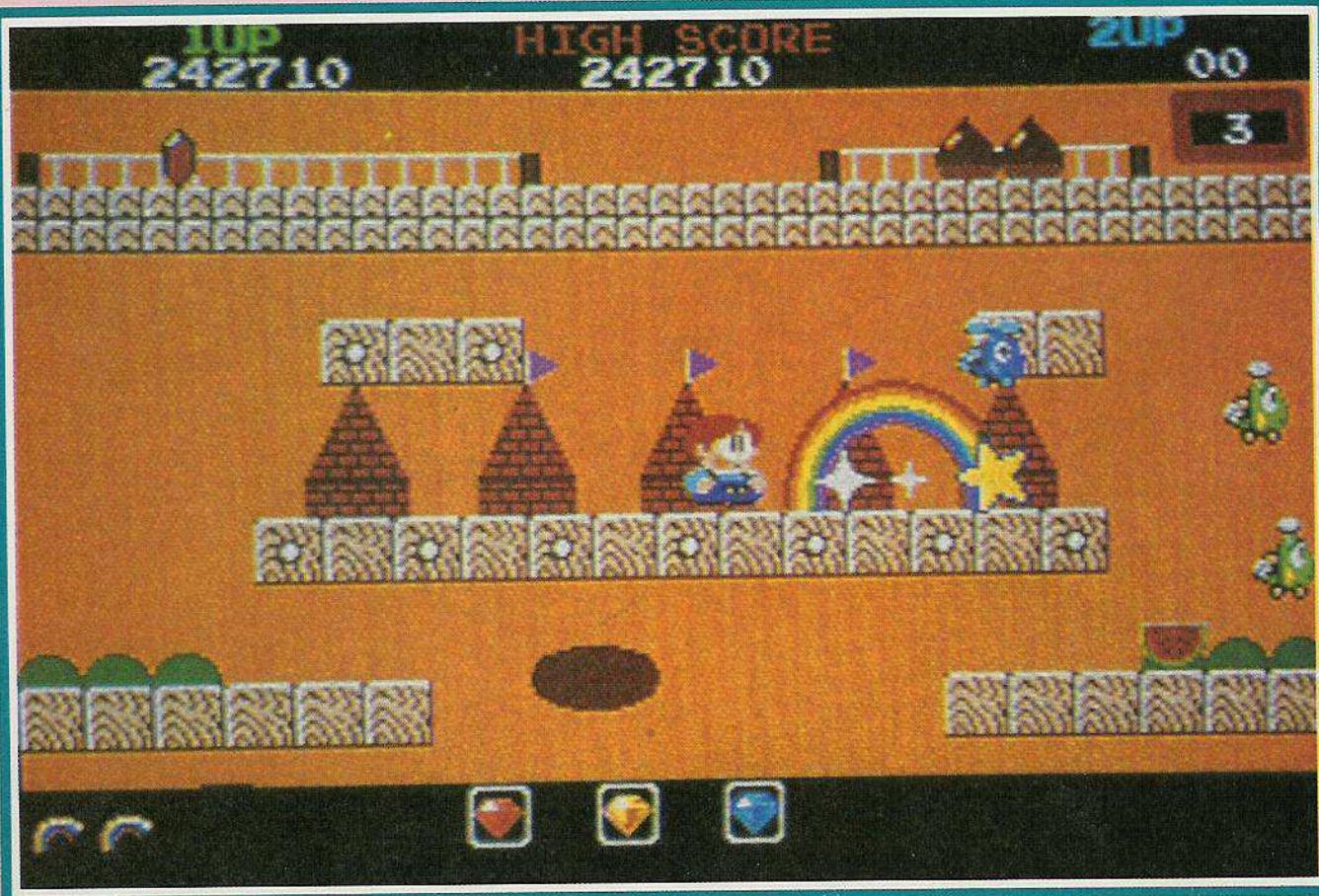
Je vous rappelle que Rainbow Island est la suite du fameux Bubble Bobble. Contrairement à ce dernier, Rainbow Island comporte moins de tableaux (à peu près une trentaine). Malgré tout, cela est compensé par le fait qu'ils sont ici beaucoup plus longs à terminer. Autre changement notable cette fois-ci, c'est sous les traits d'un humain que vous allez évoluer tout au long de la partie. Dans votre marche vers les cieux, vous aurez à vous défendre de bon nombre d'ennemis de toutes sortes, et à ramasser de nombreux bonus. Pour grimper, il existe deux méthodes: sauter, quand c'est possible, d'un morceau de terre à l'autre, ou lancer des arcs-en-ciel qui vous serviront "d'escaliers". Ces arcs-en-ciel peuvent aussi avoir une autre utilité: vous débarrasser des ennemis. Pour cela il suffit de les emprisonner sous l'un d'eux et de sauter dessus. L'arc-en-ciel s'affaissera, transformant par la même occasion l'ennemi en bonus divers: points, doubles-tirs, accroissement de la vitesse de déplacement... Pour corser un peu la difficulté, sachez que pour atteindre le sommet, le temps est limité. En plus, vous rencontrerez tous les quatre niveaux un monstre plus rapide et plus puissant qu'à l'habitude.

Par rapport à la version testée au mois de septembre, aucune modification notable n'est intervenue. Seuls des bruitages ont été rajoutés accentuant encore le côté sonore



du logiciel. Pour les graphismes et l'animation, c'est toujours aussi superbe et proche du dessin animé. Incontournable!

		ST
GRAPHISME		73%
ANIMATION		84%
SON		60%
INTERET		94%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : -/10</b>
AM : Mars		DOC : -/10
PC: Non prévu		OCEAN
ST : Mars		



# STARTRASH



Marble Madness n'a pas fini de faire des émules ! Quatre ans après sa sortie, la société Rainbow Arts sort un logiciel du même type. Que dire d'autre, sinon que ce dernier, même si la réalisation est satisfaisante, n'égale en rien l'original. Le but est simple, réussir à mener votre petite boule au niveau supérieur. Sachez que pour chaque tableau, une clé est absolument nécessaire.

Lesdits tableaux se décomposent de la manière suivante : généralement de forme pyramidale avec plusieurs paliers distincts entre eux, il faut atteindre le sommet au moyen d'escaliers ou de télétransporteurs. Bien évidemment, la route est semée d'embûches de toutes sortes, tels des ressorts ou des personnages malintentionnés prêts à tout pour vous arrêter. En revanche, il est possible de glaner de nombreux points, tout simplement en capturant les poissons qui se trouvent çà et là, ainsi que les journaux placés sur certaines cases. Vous pouvez également ramasser des petites pépites clignotantes se déplaçant sur pratiquement toute la superficie du tableau.

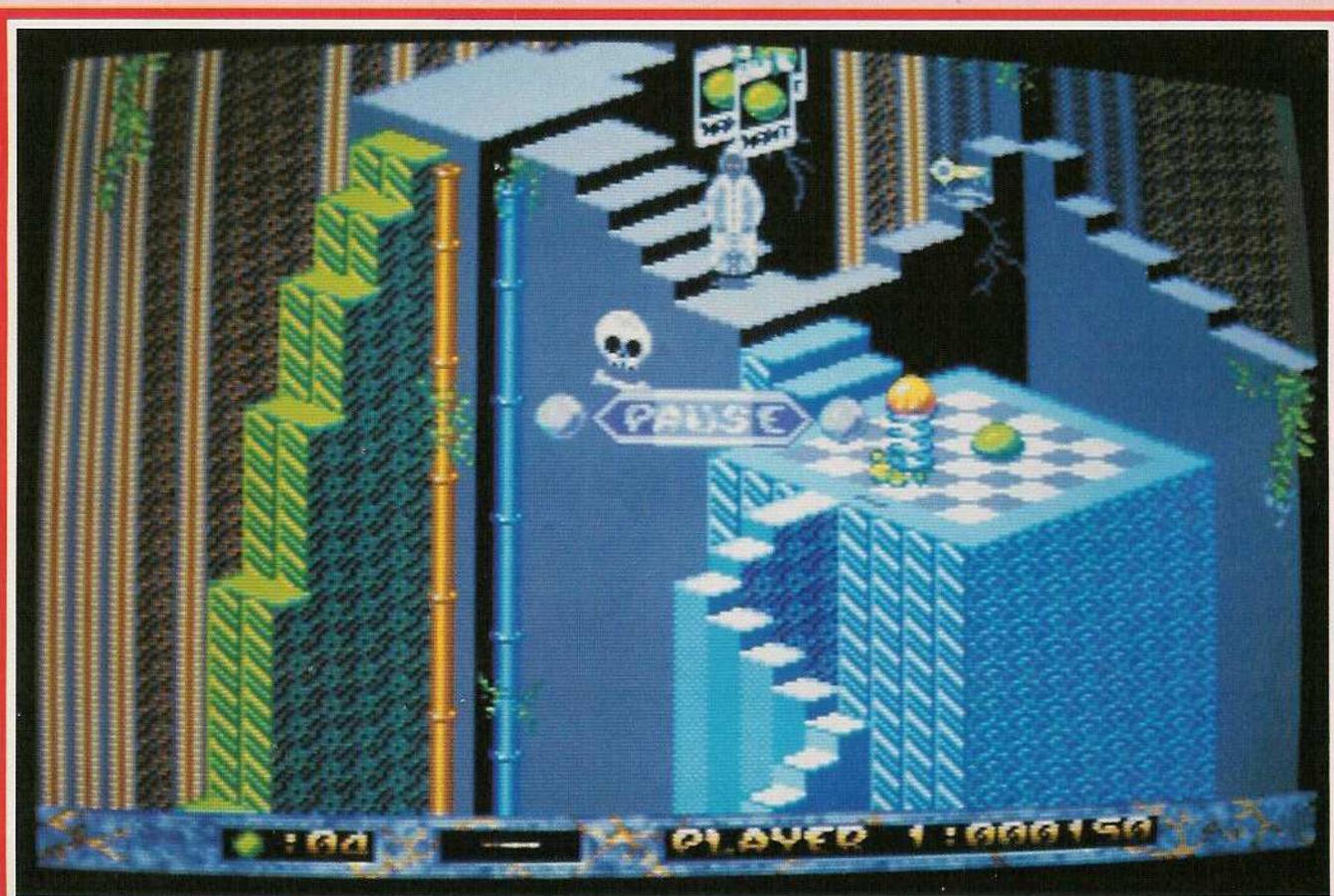
Au niveau du maniement ce n'est pas très facile, du moins au début. Les fausses manoeuvres seront nombreuses et votre boule risque de redescendre plus souvent que vous ne le souhaitez. Toutefois si elle tombe d'une hauteur peu élevée et se retrouve sur le sol, pas de problème, vous pouvez repartir de plus belle. En revanche, si la hauteur est trop grande, elle disparaîtra et vous perdrez des points.

En ce qui concerne la réalisation, elle est dans l'ensemble assez bonne avec une excellente animation des personnages (excepté peut-être celle de la boule), de superbes musiques et de très bons bruitages. Cependant je le répète, la qualité de ce logiciel est tout de même un ton en-dessous de Mar-



ble Madness, notamment pour les graphismes. Et pourtant Marble Madness date maintenant de quatre ans ! Qui sait, le prochain du genre le dépassera-t-il à tous points de vues ? On l'espère de tout coeur !

	AM	
GRAPHISME	65%	
ANIMATION	74%	
SON	79%	
INTERET	61%	
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : -/10</b> <b>DOC : -/10</b> <b>RAINBOW ARTS</b>
AM : Mars		
PC : Mars		
ST : Mars		



# BATTEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT HEAVY METAL™

CBM 64/128,  
AMSTRAD  
CASSETTE,  
DISQUETTE,  
IBM P.C.

Par Bruce Carver, Roger Carver  
et Breat Erickson.

SPECTRUM  
48/128K  
CASSETTE.  
ATARI ST  
AMIGA



**ACCESS™**  
Software incorporated

**OFFRE EXCEPTIONNELLE  
POUR LES  
VERSIONS  
AMSTRAD!**  
LE JEU  
BEACH-  
HEAD  
GRATUIT



© ACCESS SOFTWARE INC. 1990.

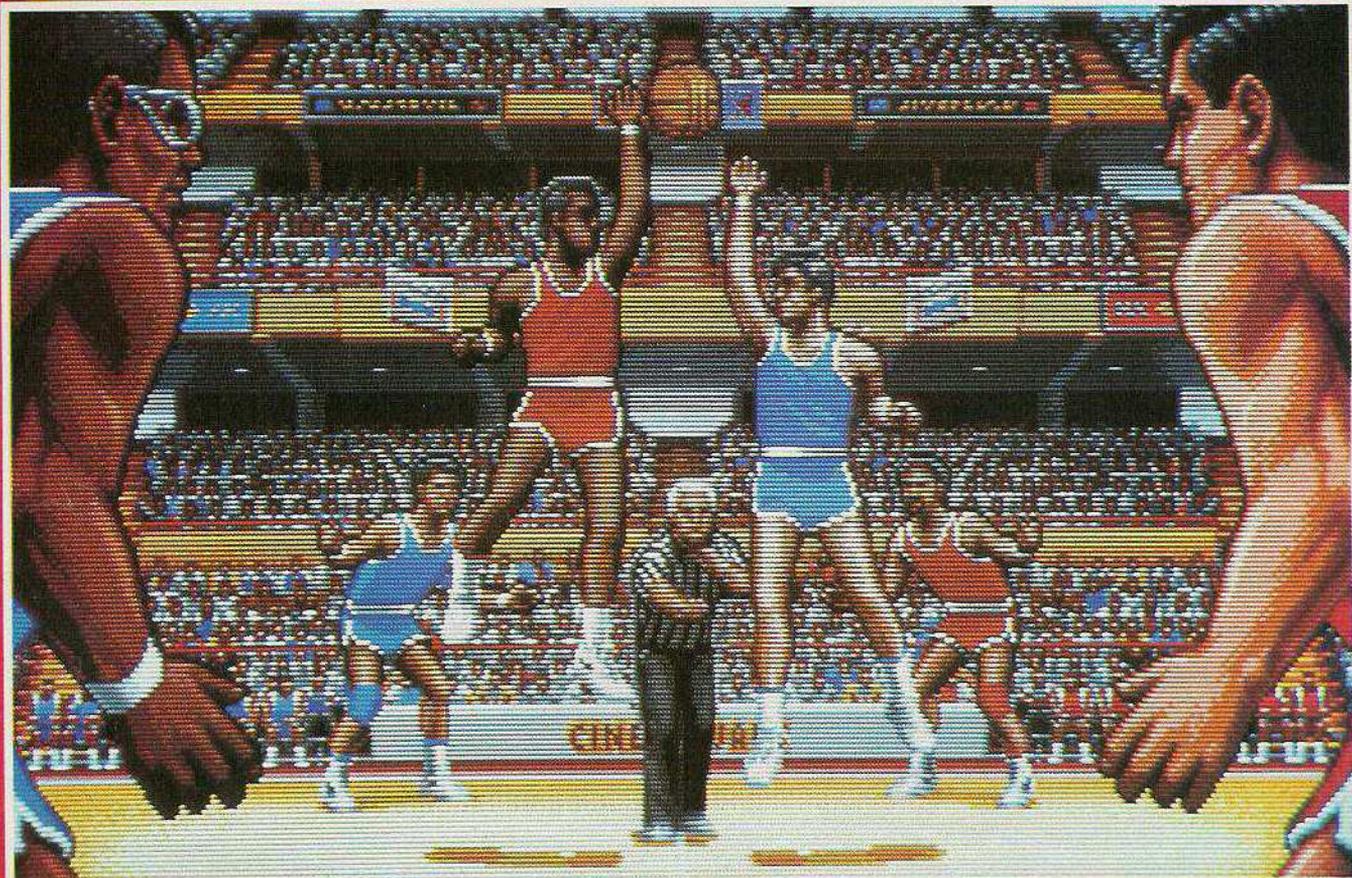
U.S. Gold (France), B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteaufort de Grasse. Tel: (1) 43 35 06 75.

Photos d'écran de formats



Description des jeux sur 3615 Micro Mania.



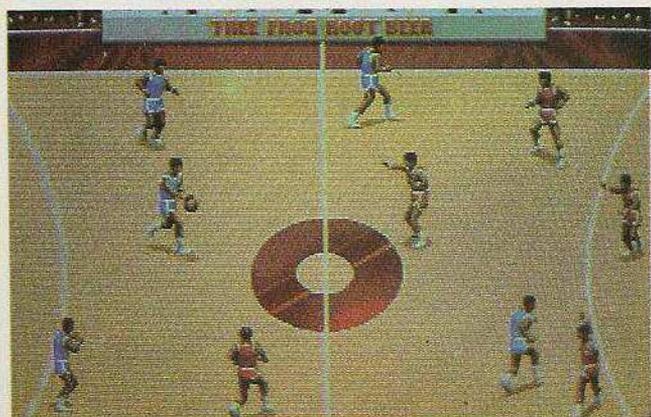


mètres, le jeu est vu du terrain, avec le panier droit devant soi. Dans cette partie, vous pouvez manoeuvrer vos joueurs à votre guise. En fait, les joueurs se démarquent d'eux-mêmes, et l'essentiel de votre travail offensif consiste à éliminer votre adversaire direct, à leur donner la balle dans de bonnes conditions. Croyez-moi, ça n'est déjà pas si facile, et si vous n'assurez pas vos passes, les interceptions seront nombreuses. En défense, sachez anticiper les réactions de vos adversaires, sinon vous verrez un des joueurs adverses partir seul au panier, et marquer un superbe smash à la Mike Jordan. Si vous sentez que la partie vous échappe, vous avez la possibilité de demander un temps mort pour remanier un peu l'équipe (changer le placement des joueurs) ou la modifier. Les fautes sont également gérées par le programme, avec un maximum par joueur fixé à 6 pour un quart-temps de 12 minutes.

Si jamais votre match se terminait par un résultat nul, il est prévu une prolongation de cinq minutes, afin de vous départager pour les matchs de la ligue, et de deux minutes pour les matchs exhibition. Et pour être totalement complet, il est même possible de revoir la dernière action au

ralenti en appuyant sur la touche F10. Mais ce n'est pas tout, sachez que la fatigue influe sur l'efficacité des joueurs, qu'il est possible de sélectionner le mode "passe assistée par l'ordinateur", ou ne contrôler qu'un seul joueur en particulier, ou d'éditer une équipe afin de changer les noms et les compétences de chacun...

En bref, TV Sports Basketball se révèle être le meilleur jeu de basket, en tout cas le plus complet et le mieux réalisé. J'attends avec impatience, dans la même série, le jeu de tennis. Leur version risque de devenir d'emblée la référence en la matière!



	AM
GRAPHISME	92%
ANIMATION	79%
SON	75%
INTERET	92%

**Disponibilité**  
 AM : En vente  
 PC: Mi-90  
 ST : Mi-90

**PACKAGING :** 7/10  
**DOC :** 7/10  
**CINEMAWARE**

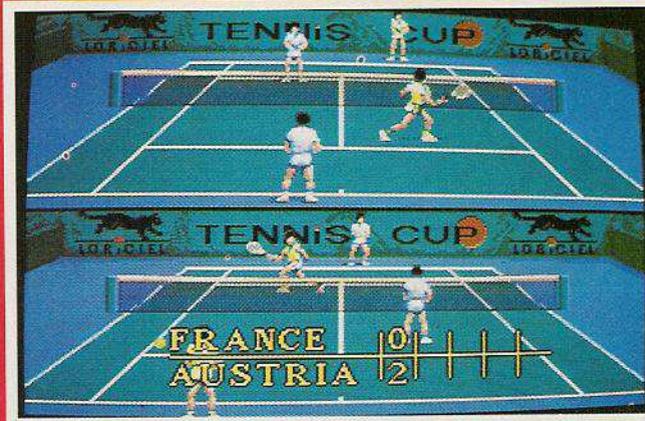
# TENNIS CUP



Jusqu'à présent sur micro-ordinateur, lorsque l'on pensait tennis, on pensait à Great Courts. Dorénavant, et même si ce dernier ne doit pas être oublié, on pensera tout naturellement à Tennis Cup. En effet, ce logiciel est le meilleur du genre jamais sorti! D'une conception tout à fait originale, il a séduit d'emblée l'ensemble de la rédaction.

L'écran ne représente plus comme à l'habitude le terrain vu dans son ensemble, mais est divisé en deux parties, toujours en vue longitudinale, chacune représentant un des joueurs. Néanmoins le joueur adverse est toujours visible. De cette façon les deux joueurs sont constamment au premier plan. Chaque partie de l'écran scrollant indifféremment l'une de l'autre.

Au niveau des options, le soft est très complet. Les quatre levées classiques du grand chelem sont bien évidemment présentes, chacune présentant une surface différente. La terre battue pour le tournoi français de Roland-Garros, l'herbe (rapide) pour le tournoi anglais de Wimbledon, le décoturf pour le tournoi américain de Flushing Meadow et de nouveau l'herbe (beaucoup plus lente cette fois-ci) de Melbourne, le tournoi australien. Outre ces grands rendez-vous, est également prévue la coupe Davis. Cependant celle-ci se déroule d'après un règlement un peu différent de celui habituellement en vigueur. En effet, si vous jouez toujours pour votre pays, les rencontres ne se font pas en cinq matchs au meilleur des cinq manches, mais par éliminations directes lors d'un classique tournoi, à la manière d'une super série. Vous rencontrez donc, au fil des tours, divers pays pour tomber en finale contre l'un des meilleurs. Autre possibilité offerte par le programme: l'entraînement. Il est possible de travailler n'importe quel coup du tennis, contre une machine, afin d'obtenir un pourcenta-



ge plus élevé pour chacun d'entre eux, et ainsi atteindre les sommets du classement mondial. Attention, s'il faut impérativement travailler ses points faibles, rappelez-vous qu'un match se gagne essentiellement en utilisant ses points forts. Sachez qu'il est également possible de jouer à deux, soit en double dans la même équipe, soit l'un contre l'autre chacun dans une équipe. Pour être tout à fait complet, précisons que jouer seul en double est également autorisé. Dans ce cas, votre partenaire n'est autre que l'ordinateur.

Au niveau de la réalisation, Tennis Cup s'avère assez fantastique. La qualité des dessins est exceptionnelle, les meilleurs réalisés jusqu'alors pour un soft de tennis (on reconnaît bien là la patte de Dominique Sablons!). L'animation des personnages est excellente, il faut voir votre joueur armer un coup droit et le décocher avec une violence et une hargne toute sportive. Le seul reproche au niveau de l'animation concerne la position d'attente sur service adverse. Si vous poussez le joystick de gauche à droite, votre joueur ressemble alors plus à un crapaud sautillant qu'à un tennisman, mais c'est vraiment minime et à la limite amusant. Dans l'ensemble, tous les coups du tennis





sont merveilleusement rendus et réalistes. Pour les déplacements, le joueur peut se mouvoir par des petits pas rapprochés, ou alors carrément par de grandes emjambées, si vraiment il est trop loin de la balle. Il s'agit d'ajuster ses coups du mieux possible. Dans n'importe quel cas, le placement est le problème majeur rencontré dans le jeu. Il faut quelques matchs pour véritablement sentir au mieux les trajectoires de la balle et se placer idéalement. Aux niveaux des bruitages, là encore c'est superbe, avec une voie digitalisée annonçant le score à l'intérieur des jeux au fur et à mesure de son évolution. Sinon, les bruits d'impacts des balles sur les raquettes sont, eux aussi, superbement rendus.

En ce qui concerne les différents effets pouvant être imprimés à la balle, ils sont tous là, et assez efficaces, quoique assez difficile à maîtriser, du moins au début. Pour la difficulté, si vous décidez de passer l'entraînement, elle risque d'être assez grande. Personnellement en agissant de la sorte, mon premier match s'est soldé par deux roues de bicyclette (6/0-6/0) et le second par une paire d'échasses (6/1-6/1) toujours en faveur de l'ordinateur. Me décidant enfin à bénéficier de l'entraînement, mon score s'est amélioré de façon sensible même si je continuais à perdre. Depuis je persévère!

En conclusion, Tennis Cup est le "must of the must" des jeux de ce type sur micro. De plus, il comble les quelques lacunes de Great Courts au niveau de l'intérêt du jeu. Dans ce dernier, une fois tous les coups possibles connus, chaque match contre l'ordinateur se soldait par une victoire certaine. Un peu ennuyeux à la longue. Ici, ce n'est pas le cas et ce, pour le bien de tous. A posséder d'urgence!

	AM
GRAPHISME	91%
ANIMATION	86%
SON	83%
INTERET	94%

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

**PACKAGING :** -/10  
**DOC :** -/10  
**LORICIEL**

## GRAND PRIX



Le but essentiel de ce programme est de placer le joueur dans le contexte d'un pilote, lors d'une compétition. Habituellement dans une course automobile, l'utilisateur doit se contenter de conduire vite et bien, afin d'éviter tous dérapages ou accidents. Ici, il faut également surveiller l'état de sa machine, et savoir perdre quelques secondes en s'arrêtant au stand quand le besoin s'en

fait sentir. Les 12 célèbres circuits qui sont proposés offrent des paysages variés, mais le reste est moins palpitant. Dès le départ, le schématisme des voitures est décevant, et le pire, c'est encore le manque de maniabilité et la sensation de vitesse totalement inexistante. On a vraiment l'impression de conduire un tank. Au niveau du jeu proprement dit, il est facile, et en s'appliquant gentiment, on arrive dès les premiers essais à se classer dans le peloton de tête. Comme à mon sens l'intérêt des jeux de course réside surtout dans la rapidité de l'action, je pense que Grand Prix est complètement raté.

ARC  
ST  
INTERET: 20%

# 3615 GEN4

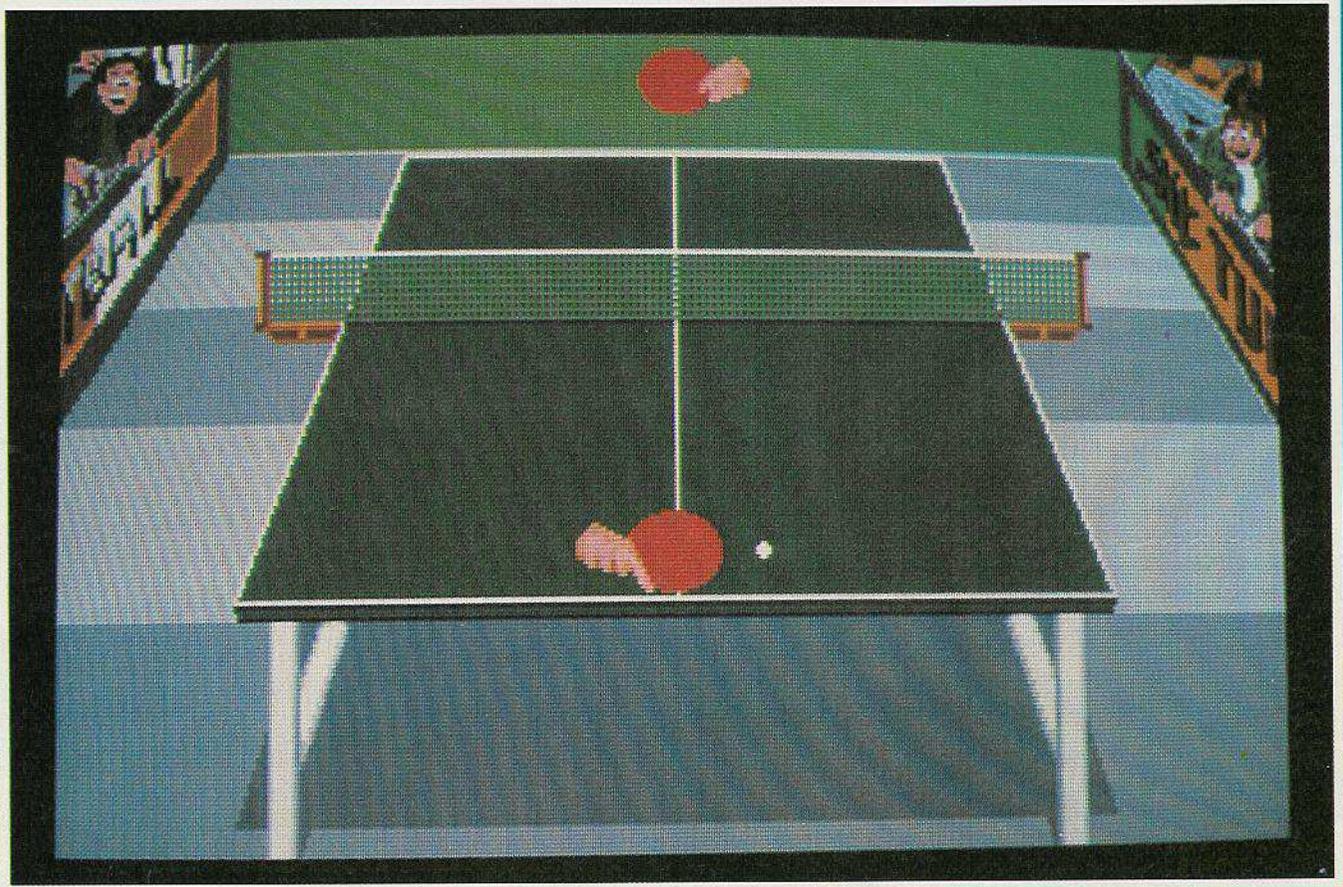
## CONCOURS DE DEMOS

VOYEZ EN PAGE 80 POUR LE  
REGLEMENT COMPLET DE CE  
CONCOURS.

DEUX ARCHIMEDES A GAGNER!

# TENNIS TABLE SIMULATION

qui s'agitent autour de la table... mais on s'y fait. Le programme s'adresse au débutant comme au "pro", le joystick étant plus facile à maîtriser et permettant des échanges plus longs, alors que la souris demande plus de technique. En bref, Table Tennis Simulation offre suffisamment de finesse technique pour que l'acheteur ne s'en lasse pas, et le



Contrairement aux simulations de tennis qui commencent à fleurir sur nos machines, le seul ping-pong qui existait sur ST et Amiga, était à ma connaissance celui inclus dans Indoor Sports. Celui-ci vient étoffer un peu la catégorie!

Table Tennis Simulation est très sophistiqué, comme le prouve les impressionnants tableaux d'options. Tout d'abord, les combinaisons de joueurs: seul ou à deux, on peut s'affronter en simple, en double, ou faire équipe contre l'ordinateur. On peut choisir ses partenaires ou adversaires dans une bibliothèque de 20 pongistes, aux spécialités différentes. Par exemple, pour mes premières parties en double, j'avais pris comme opposants les derniers de la liste (les deux plus faibles), et comme partenaire un des Chinois du début de classement. De cette manière, même en ratant mes engagements j'ai pu gagner quelques parties. Ensuite vient le choix délicat de la raquette et de sa prise en main: en mode normal ou asiatique, lente ou rapide, défensive ou offensive. Puis l'option de jeu: entraînement, match ou coupe du monde avec sauvegarde de votre rang en cours de tournoi. Enfin, dernier critère: le contrôle, joystick ou souris? Au joystick, la raquette se dirige immédiatement sur la balle. Il faut juste choisir le bon mouvement (coup droit, lifté, coupé ou smash). Avec la souris, on doit se positionner correctement et, en combinant les boutons gauche et droite, choisir le bon effet au moment voulu. Au début, on est un peu surpris de voir que seules les mains des joueurs sont représentées sur l'écran, tenant les raquettes

programme est aussi intéressant en solitaire qu'en duo. Le service nécessite de l'entraînement pour aborder les tournois, sans se faire ridiculiser par l'ordinateur.

Le seul petit reproche que je lui ferais, est le contrôle de la balle qui semble parfois bizarre. Les bruitages des coups sont bons et le petit entracte musical en fin de match est amusant.

	AM	ST
GRAPHISME	20%	20%
ANIMATION	55%	55%
SON	59%	52%
INTERET	77%	77%
<b>Disponibilité</b> AM : En vente PC : Non prévu ST : En vente		<b>PACKAGING : 7/10</b> <b>DOC : 5/10</b> <b>STARBYTE</b>



PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

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

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

Carrel



La Malédiction des Templiers



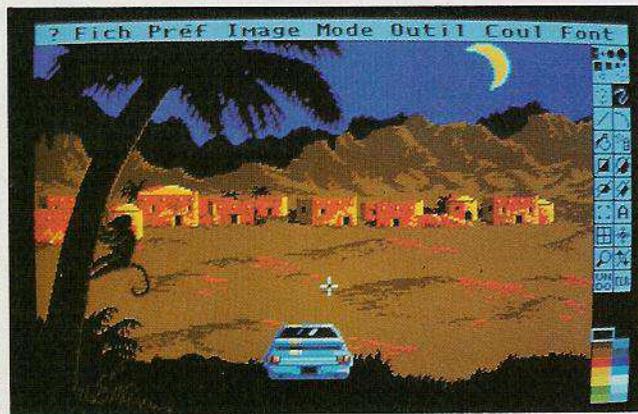
LOGICIEL DISPONIBLE  
SUR AMIGA 500-1000-2000  
ATARI ST-STE

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

## PARIS-DAKAR 90



Vous avez deviné, Paris-Dakar 90 est bien un jeu de course de voitures. Au début, vous sélectionnez votre véhicule parmi trois différents, correspondant chacun à un niveau de difficulté. Dans le mode le plus facile, vous aurez un tout-terrain de série, très fiable mais peu rapide. Ensuite vous passerez sur un véhicule plus rapide mais moins bien équipé, et enfin vous aurez la joie de concourir sur un prototype très fragile du côté mécanique. Il est à regretter l'absence des motos et des camions qui font aussi le Paris-Dakar. Puis vient le départ qui vous



projette directement en Afrique. Ici, six étapes vous attendent. Parmi elles, deux spéciales. Je ne perdrais pas mon temps à vous les décrire, étant donné qu'elles sont toutes identiques. Vous devez "conduire" à travers le désert en suivant une piste (malheur à ceux qui la quittent). Les épreuves spéciales se font en hors piste. Spéciales ou non, le décor est pratiquement le même, c'est-à-dire, très monotone et répétitif. En bref, un jeu qui aurait pu avoir du succès il y a trois ans.

**TOMAHAWK**  
Amiga / PC(H/C/E/V) / ST  
**INTERET: 44%**

## **SIMULATION**

### STARVEGA



Starvega est un jeu français, qui par bien des côtés ressemble à des softs comme Elite ou Starflight. Vous êtes un de ces aventuriers de l'espace, héros ou hors-la-loi, qui parcourent la galaxie de long en large. Au début avec votre seul vaisseau, puis par la suite avec votre flotte stellaire, vous allez découvrir de nouveaux mondes, installer des bases minières, et en extraire diverses matières qui vous rapporteront de l'argent. Votre but est de retrouver vos amis, disparus depuis deux ans, alors que vous croupissiez dans une prison. D'autre part, votre fiancée a été enlevée par votre ennemi personnel, qui malheureusement est un grand ami des pirates. Tout le jeu se déroule à l'aide d'icônes et du clavier, grâce à un système assez complet, une fois que vous le maîtrisez. Si du côté scénario et système de jeu, c'est assez classique (et efficace), il n'en est pas de même des graphismes. En effet, pour une fois ce jeu fonctionne en VGA (sans émuler EGA), ce qui donne des dessins et des couleurs assez fabuleux. En plus, si vous le finissez, une option permet de recommencer le jeu, en modifiant aléatoirement les quelques centaines de paramètres qui influent sur l'histoire. Mon principal reproche concerne la documentation un peu trop sobre et pas très claire. Un bon achat pour les passionnés du genre.



**LORICIEL**  
PC  
**INTERET: 75%**

# DRAGONS BREATH



L'immortalité. La légende raconte que son secret est caché dans la salle du trône du Grand Château sur la Montagne Naine au centre des terres d'Anrea.

Il vous faudra élever des dragons pour en faire une force de combat et conquérir les villages d'Anrea. Collecter les impôts et acheter les ingrédients magiques aux colporteurs afin de jeter des sorts. Enfin, reconstituer le talisman qui vous guidera vers votre but final.

Dragons Breath. Un jeu de stratégie fantastique pour jouer jusqu'à 3 personnes en même temps.

PALACE SOFTWARE/SFMI ZAC DE MOUSQUETTE 06740  
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 45. 35 06 75...

ATARI ST ♦ AMIGA

PALACE

GRATUIT DANS LA BOITE UN  
Livre de Sorts



## CHAMPIONS OF KRYNN



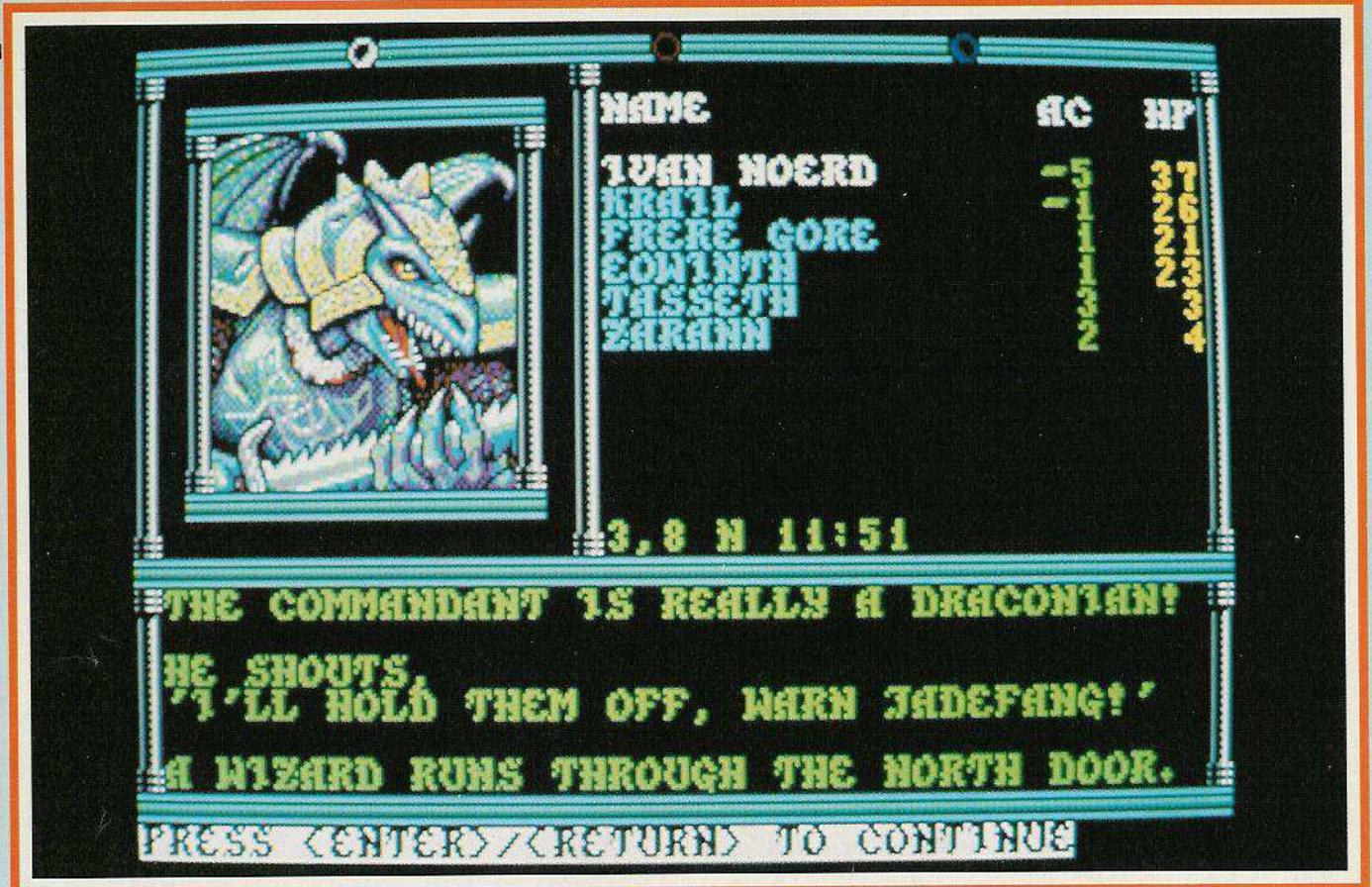
SSI nous propose encore une fois un jeu de rôle, totalement inspiré des règles avancées de Donjons et Dragons, suivant un système de jeu similaire à celui de Pool Of Radiance et de Curse Of The Azure Bonds. Cette fois-ci, par contre, le monde est celui décrit dans la saga Dragonlance, le monde de Krynn, un pays mythique, peuplé d'elfes, de nains, de draconiens et de dragons. Les

divinités, la vie sociale, et surtout la magie, diffèrent quelque peu de celles présentes dans Pool ou dans Curse. Dans ce monde, les forces du mal sont constituées essentiellement par les draconiens, une race d'hommes-dragons particulièrement belliqueuse. Utilisant comme alliés des Dragons maléfiques, ils ont subi très récemment une formidable défaite (cf. "The War Of The Lance"), à cause d'un groupe d'aventuriers, qui par leur courage ont su retrouver les faveurs des divinités bénéfiques et l'appui des Dragons du bien. Suite à cette guerre, des postes de guet ont été installés un peu partout dans la région d'Ansalon, pour prévenir toute nouvelle attaque. Or récemment, au poste de Throthl, se passent de bien curieuses choses. Votre groupe d'aventuriers arrive justement dans ce village. Commence alors pour vous une dangereuse quête, qui vous demandera honneur, courage et chance pour réussir. S'intégrant parfaitement dans l'histoire de ce monde, le scénario est assez complexe, même si à mon goût, il ressemble encore un peu trop à une suite de missions à remplir. Côté gestion du jeu, c'est toujours aussi pratique, et même les combats, oppo-



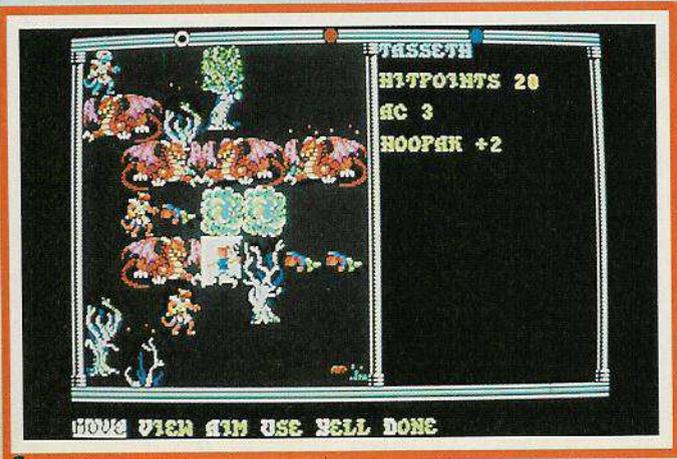
sant votre groupe à une trentaine d'ennemis, peuvent se résoudre en moins de deux minutes, en utilisant la fonction "auto". Personnellement je suis habitué à utiliser le clavier, et l'utilisation de la souris ou du joystick ne m'a pas convaincu. La création des personnages s'effectue toujours suivant le même procédé. Vous choisissez la race, le sexe, le nom et la classe de vos héros, ainsi que leur représentation à l'écran. Un petit utilitaire permet en effet de modifier les sprites (position et couleurs) de chacun de vos aventuriers, ce qui est très agréable pour les individualiser un peu, et les différencier lors des combats. L'ordinateur génère aléatoirement vos caractéristiques, et si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez recommencer l'opération. Une classe importante est celle des Chevaliers, équivalent du Paladin à Donjons et Dragons, guerrier humble et valeureux, pour qui l'honneur est plus important que tout. Un conseil, prenez-en un dans votre équipe, il jouera un rôle très primordial. Votre équipe composée de six individus pourra alors commencer ses tribulations. Il faut bien sûr tout d'abord s'équiper dans l'armurerie la plus proche et apprendre quelques sorts. Vous trouverez de nombreux objets et armes, magiques ou non, tout au long de votre aventure (la plupart sont connus par les Donjonistes), et surtout des trésors (gemmes, argent, bijoux). A force de combattre des ennemis et de résoudre des énig-





mes, vous gagnerez de l'expérience, et vos personnages deviendront de plus en plus puissants. Heureusement, car vos adversaires sont assez mortels. La magie étant essentielle dans ce monde, vous avez intérêt à choisir au moins deux clercs et deux mages dans votre équipe. Par moment, des personnages que vous rencontrez se joindront à vous, mais faites attention, certains peuvent s'avérer être des traîtres. Au niveau des graphismes, en EGA, c'est nettement plus beau que ses prédécesseurs, les dessins étant à la fois plus fins et plus colorés. La vue dans les donjons et en ville est en 3D, et pour l'extérieur vous déplacez votre équipe sur une carte en deux dimensions. Vos ennemis peuvent revêtir bien des apparences: goblins, ogres, morts-vivants en tous genre (les "Death Knights" et les vampires sont à éviter), draconiens (5 types différents), dragons (10 types différents), etc. Chaque créature à ses modes d'attaque et sa tactique de combat, et il vous faudra faire preuve de beaucoup de réflexion et d'un zeste de chance pour gagner certains de ces combats. Vous pouvez alors ramasser argent et surtout objets (anneaux, parchemin, armes, armures, etc.). Attention, comme à AD&D, certains objets sont maudits. Plus beau que Curse, avec un système de jeu que, personnellement, je trouve idéal pour gérer les règles de AD&D, et avec un scénario pour une

fois crédible et intéressant, le tout dans un monde nouveau et merveilleux. Je ne peux que me réjouir de ce logiciel, et souhaiter qu'il aura le succès qu'il mérite.



	PC
SCENARIO	93%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	-
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	A
INTERET	93%

Disponibilité	PACKAGING : 8/10
AM : Mars	DOC : 9/10
PC : En vente	SSI
ST : Avril	

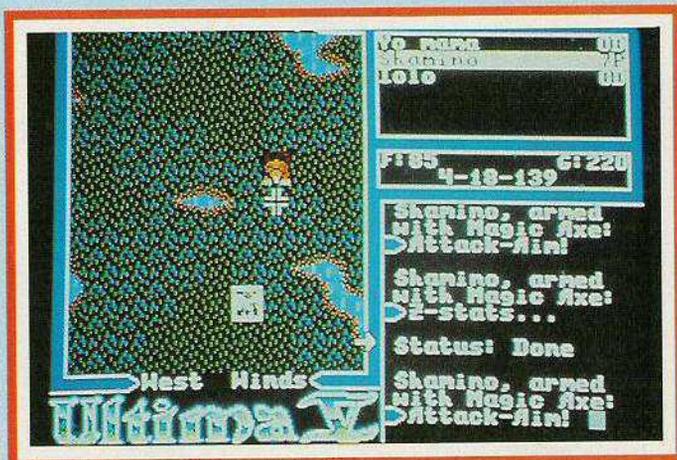


## ULTIMA V



Je ne connaissais la série des Ultima que par oui-dire, et j'ai décidé d'acheter le cinquième volet. Eh bien, ça fait trois semaines que je ne le quitte plus, et c'est à contrecœur que je dois éteindre mon ordinateur afin de taper ce texte. S'il ne tenait qu'à moi, je m'arrêtera ici ! Pour ceux qui ne connaissent pas, Ultima est une série d'aventures (jeux de rôles) médiévales dont

je vais vous résumer les quatre premiers épisodes. C'est l'histoire d'un jeune homme qui découvre un étrange médaillon en se promenant dans la campagne anglaise. Lorsque soudain, dans une étrange lumière bleue s'ouvre une porte. Le jeune homme la franchit et se retrouve plongé dans un autre monde. Dans celui-ci, il est baptisé le British (à cause de ses origines). Grâce à sa sagesse, il devient gouverneur d'une province et reçoit le titre de Lord. Ainsi naquit Lord British. Au même instant, dans une autre partie du royaume, un jeune homme nommé Mondain tue son père, afin de s'approprier une pierre qui donne un pouvoir surnaturel à son possesseur. Il retourne la gemme contre elle-même afin de devenir immortel, mais il n'arrive qu'à une seule chose : ouvrir la porte au chaos et au désordre. Lord British, pour sauver le royaume de Sosaria, doit faire appel à un jeune étranger, afin de détruire la gemme et de le détruire (cet étranger, c'est vous). La victoire est de courte durée car Minax, l'élève de Mondain, a réussi à prendre le pouvoir des esprits du mal sans la pierre. C'est ainsi que Lord British fait à nouveau appel à vous, afin de changer l'histoire et ainsi faire régner la paix sur Sosaria. Sosaria devient un pays uni. Puis un jour, une



île maléfique apparût et vous avez encore été chargé de la réduire à néant, et ainsi périt l'unique descendant de Minax et de Mondain. L'empire fut baptisé Britannia. Puis vint le temps des vertus. Chaque cité représentait une des huit vertus et parallèlement à celles-ci, on découvrait d'anciens donjons possédant les vertus contraires. Ceux-ci furent scellés et la paix revint jusqu'au jour où...

un médaillon bleu apparut sur le mur de votre chambre : c'était un signe de Britannia. En deux-trois mouvements, vous ouvrites un coffre dans lequel se trouvait votre armure et vos effets, et vous vous rendez dans un cercle de pierre. Aussitôt, une porte de lumière se forme vous menant à Britannia. En chemin, vous faites la rencontre de votre ami Shamino, lorsque soudain des formes noires surgissent de l'obscurité : les Shadowlords. Ils lancent un sort sur Shamino qui tombe. Heureusement que vous aviez gardé votre symbole sacré. En le brandissant, les Shadowlords disparurent. Shamino n'étant pas mort, vous vous em-

Trusting your friend's judgment, you hold your many questions until a safer time. Hastily you retrieve the amulet and Ankh that lie at your feet, but before you can move, the very darkness about you begins to swirl and change. Three shapes begin to materialize in the murky gloom. "Shadowlords!" hisses Shamino through clenched teeth. Quickly, he draws his sword and moves between you and the barely discernible shapes.

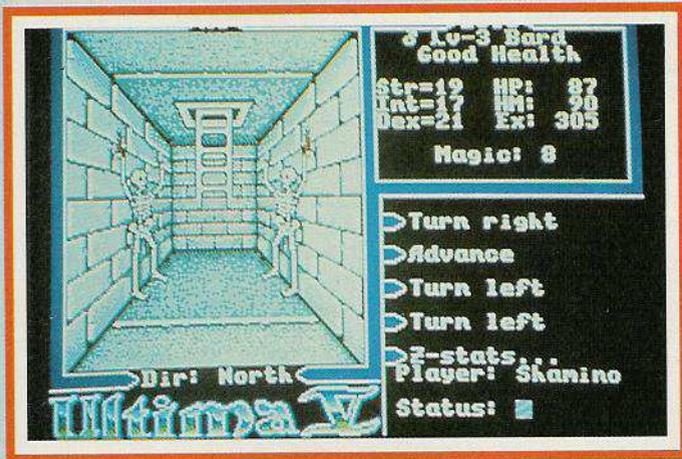


pressâtes de le transporter à la cabane de Iolo (un vieil ami) qui le soigna. C'est ici que commence l'aventure. Au fur et à mesure de votre progression dans le monde, en discutant avec les gens, vous apprenez que Lord British a été enlevé par Blac Thorn, un être maléfique qui contrôle les Shadow-lords. Vous obtenez des renseignements sur les différents shrines ainsi que sur les donjons. Je précise au passage que les codes d'accès à ces endroits n'ont pas changé depuis le quatrième volet de la saga. De plus je ne ferai pas de comparaison avec les précédents, car je n'y ai jamais joué.

Le système de jeu est très simple. Chaque action est résumée par une lettre: A pour attaquer, K pour Climb, etc. Lorsque vous entrez en mode de discussion avec un personnage, prenez votre temps et analysez bien sa réponse, car elle comprend un mot qui déclenche la discussion. Un conseil, commencez toujours par demander le nom de la personne ou bien son métier. S'il parle d'un lieu, questionnez-le sur ce lieu. Et ainsi de suite. Il m'est arrivé de discuter avec un passant durant dix bonnes minutes (tra-



prenez à mixer vos composants afin de préparer une réserve de sorts. Mais pensez aussi à renouveler votre stock chez les pharmaciens. Je ne vous ai parlé que de l'extérieur du monde (très vaste) mais le monde souterrain est aussi vaste, alors à vos plans. Je ne l'ai pas encore exploré, car j'ai déjà plus de cinq missions à l'extérieur. Par contre, je sais que l'on peut y accéder par les chutes d'eau. Voilà, j'arrive à la fin de mon article et j'ai encore plein de choses à vous dire sur Ultima V. Il est préférable que vous les découvriez par vous-mêmes. A mon avis, Ultima V est le meilleur jeu de rôle sorti sur micro. Je viens d'apprendre que le sixième volume est en préparation, alors courage. Pour l'anecdote, sachez que notre rédac'chef a mis plus d'un an à terminer le premier volume, alors bon courage...



duction comprise). Mais attention: soyez honnête et ne mentez jamais, sinon vos vertus en prendront un coup. Le monde d'Ultima est immense mais rassurez-vous, une superbe carte en tissu est livrée avec le jeu. Sur cette carte figurent les principaux lieux (en langage du pays, il faudra donc les traduire). Dans les villes on trouve toutes sortes de commerces: les armureries (armes et armures), les écuries (chevaux), les pubs (repas), les guérisseurs (soins), les pharmaciens (herbes et composants de sorts), les auberges (repas et repos), les chantiers navals (bateaux), les guildes (objets rares et chers)... En traversant le pays, il faudra bien faire attention aux phases lunaires, car des transporteurs apparaissent à des moments bien précis, et vous permettent ainsi de voyager d'un bout à l'autre du pays sans se fatiguer. La Lune est aussi très importante dans la cueillette de certaines racines très rares, pour les sorts. Vous aurez souvent à combattre, car ce monde est froid et cruel. En mode combat, vos personnages se retrouvent face à face avec un certain nombre de monstres. Vous avez la possibilité de tirer à l'arc, de lancer des sorts et de combattre au corps à corps. Si les monstres fuient, ne les poursuivez pas et pensez à vos vertus. Après le combat, certains monstres laisseront apparaître des coffres. Avant de les ouvrir, examinez-les avec le plus grand soin, car il peut y avoir des pièges. Examinez aussi les restes sanguinolents des victimes, car ils recèlent parfois de sacs d'or. Ceux-ci vous permettront d'acheter un équipement plus consistant ou obtenir des renseignements. J'ai parlé des sorts durant le combat, mais il est impossible de lancer un sort non préparé auparavant. Lors des périodes calmes,

	PC	ST
SCENARIO	94%	94%
GRAPHISME	35%	42%
ANIMATION	-	-
SON	60%	55%
COMMANDE	89%	89%
NIVEAU	A	A
INTERET	94%	94%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : 10/10</b> <b>DOC : 9/10</b> <b>ORIGIN</b>
AM : Mars		
PC : En vente		
ST : En vente		

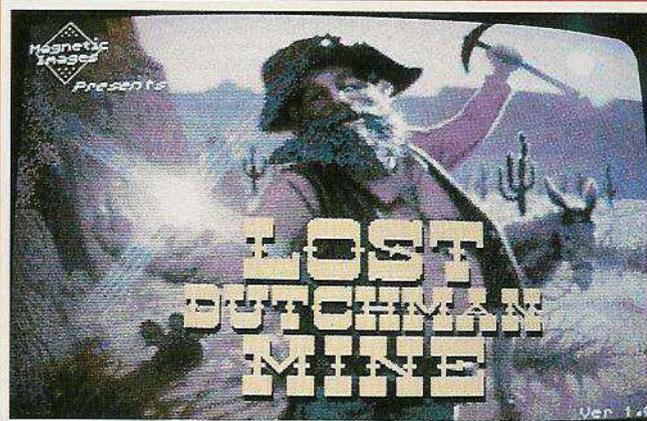


## LOST DUTCHMAN MINE

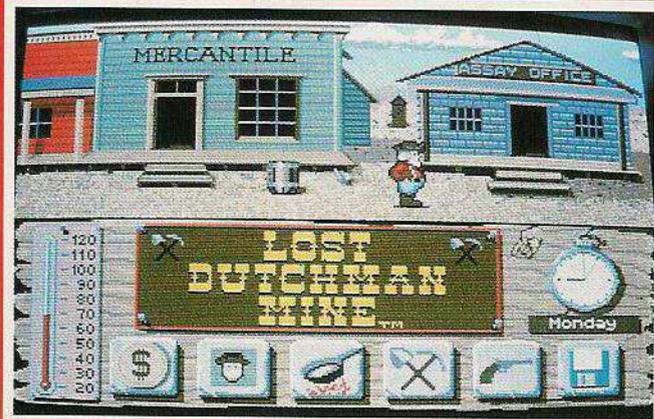


Si vous êtes comme moi un fan de westerns, eh bien, Lost Dutchman Mine est pour vous. Quel plaisir de partir à la recherche d'une mine d'or. Votre but est simple mais difficile: ramasser de l'or, soit en tamisant l'eau de la rivière, soit en dénichant une mine (d'or). Passons maintenant à la surface de jeu. Sur la partie haute de l'écran, vous voyez votre personnage évoluer,

soit dans la ville de Goldfield, soit dans le désert, ou bien encore près d'une mine ou de la rivière. La partie basse comporte les commandes (toutes à la souris). Il y a un thermomètre (très important), une montre, un dollar qui représente votre fortune (en liquide), votre état de santé, un inventaire de votre nourriture, un inventaire des outils, le nombre de cartouches (si vous avez un colt) et enfin un fichier de sauvegarde. La ville de Goldfield comprend un cabinet médical avec un toubib très compréhensif, puisqu'il peut guérir les piqûres de serpents et les blessures par balles à crédit (il n'oubliera pas de se servir lorsque vous aurez trouvé de l'or). La quincaillerie est sûrement la boutique la plus fréquentée de toute la ville, puisqu'elle vend de tout. Vous aurez affaire à elle dès le début du jeu, car vous arrivez en ville avec 250\$ et il faudra bien vous équiper. Un petit mot sur le matériel utile: je vous conseille de prendre une lanterne, une corde, une pioche, une gourde, de la bouffe et un nécessaire pour cuisiner, un tamis, un colt (un peu plus tard) et dès que vous serez un peu plus



rendez-vous à l'étable de la ville. Et enfin, le Saloon où l'on boit, l'on dort (le soir après 6 heures) et où l'on joue au poker (encore un moyen de s'enrichir). Il vous arrivera de faire des rencontres dans le désert (le jeu passe alors en phase d'arcade). Les Indiens chercheront à vous scalper, les truands à vous voler et les serpents à vous mordre. Il y a bien sûr la possibilité de fuir, mais vos possessions en prendront un sale coup. Encore un conseil, surveillez constamment le thermomètre, car plus la température monte, plus vous aurez soif. Lorsque vous serez dans les mines, faites très attention, car de temps en temps, tout s'écroule. En conclusion, Lost Dutchman Mine procure autant de plaisir que de regarder un bon vieux western, sinon plus. Le tout sur une musique country, de quoi quitter son computer afin de reprendre la vieille pioche de son grand-père. Même si les graphismes ne sont pas géniaux, vous vous surprendrez à jouer des heures et des heures.



riche: une mule (voire trois), car vous serez vite débordé par votre or et votre équipement. Le marchand n'est pas comme le docteur, il ne fait pas crédit. Il y a aussi en ville, une boutique où vous pourrez faire analyser votre récolte, mais aussi la vendre (attention aux déceptions). On peut aussi faire valider sa concession si on en trouve une. Il y a également une banque (assez sûre) dans laquelle votre or sera en sécurité. Un journal local vous tiendra au courant de l'actualité de la région, mais aussi des attaques d'Indiens et autres faits pouvant vous concerner. C'est à la prison que sont affichés les portraits des truands recherchés. Si vous en rencontrez un et que vous le battez, vous pourrez ainsi toucher une prime. Pour acheter des mules,

	AM
SCENARIO	45%
GRAPHISME	50%
ANIMATION	51%
SON	55%
COMMANDE	65%
NIVEAU	B
INTERET	74%

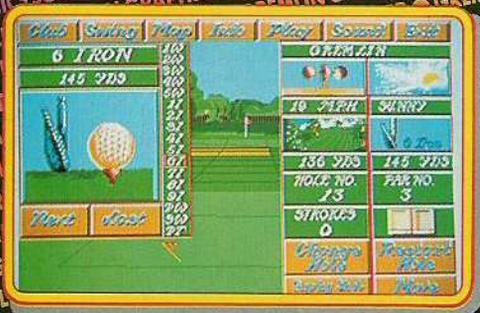
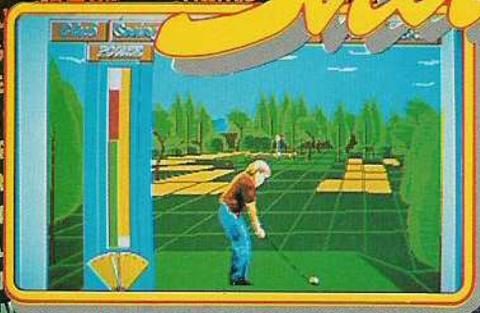
### Disponibilité

AM : Mars  
PC: Non prévu  
ST : Mars

PACKAGING : -/10  
DOC : -/10  
MAGNETIC IMAGES

# Pouvez-vous survivre à Shark Attack Greg Norman's

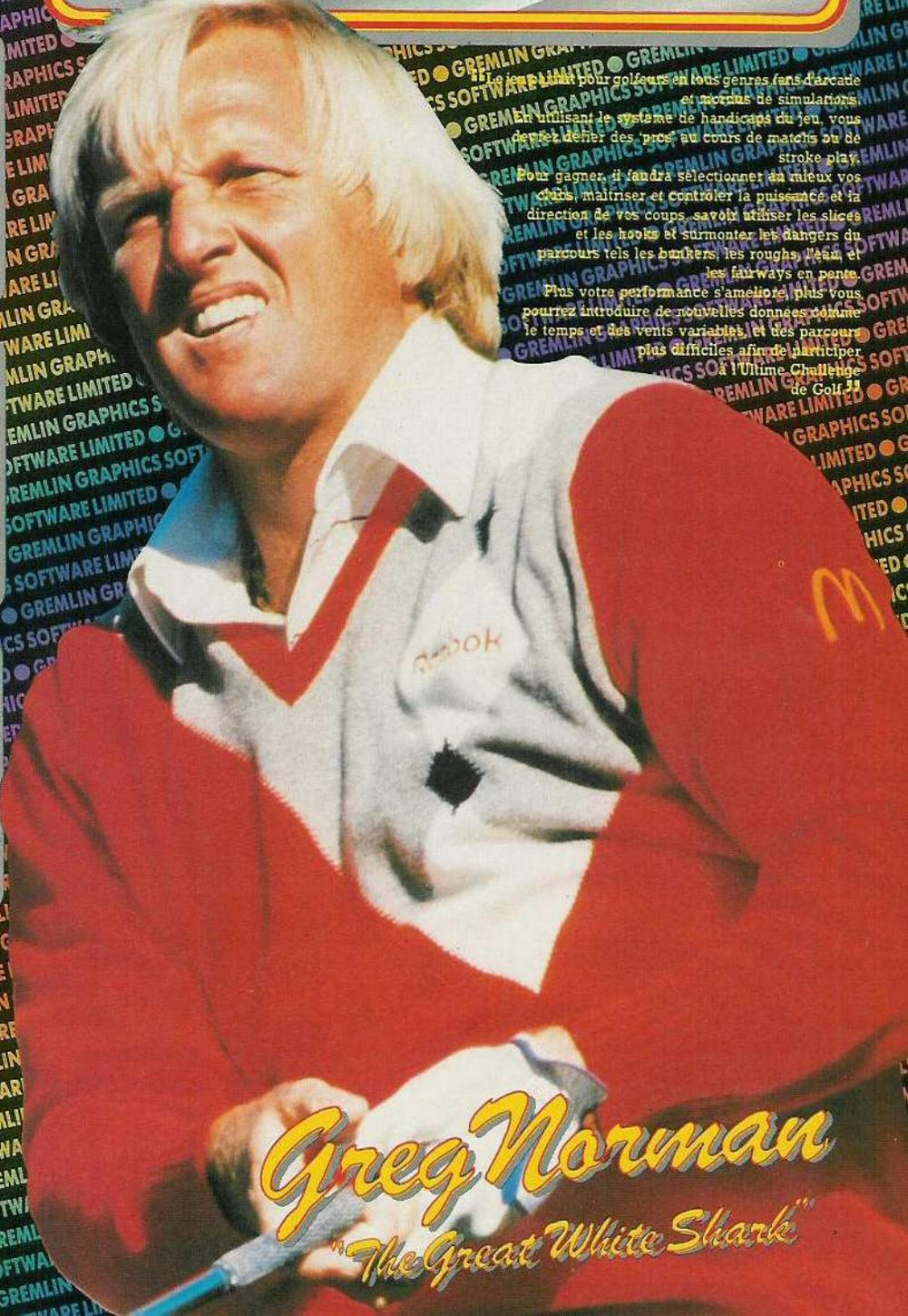
## ULTIMATE GOLF



Photos d'écran de versions différentes  
**ATARI ST**  
**CBM AMIGA, IBM PC**



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



*Greg Norman*  
 "The Great White Shark"

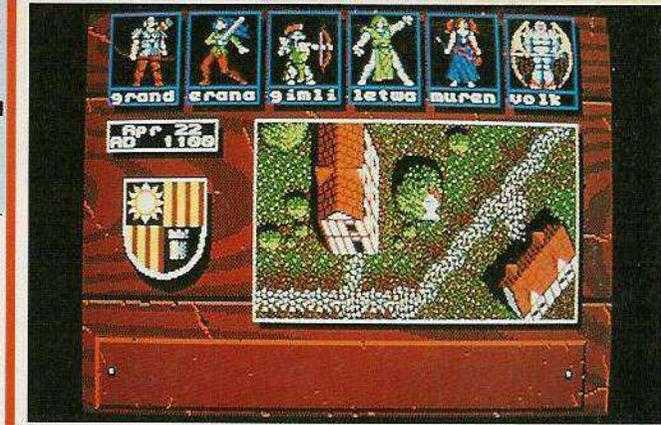


## KNIGHTS OF LEGEND

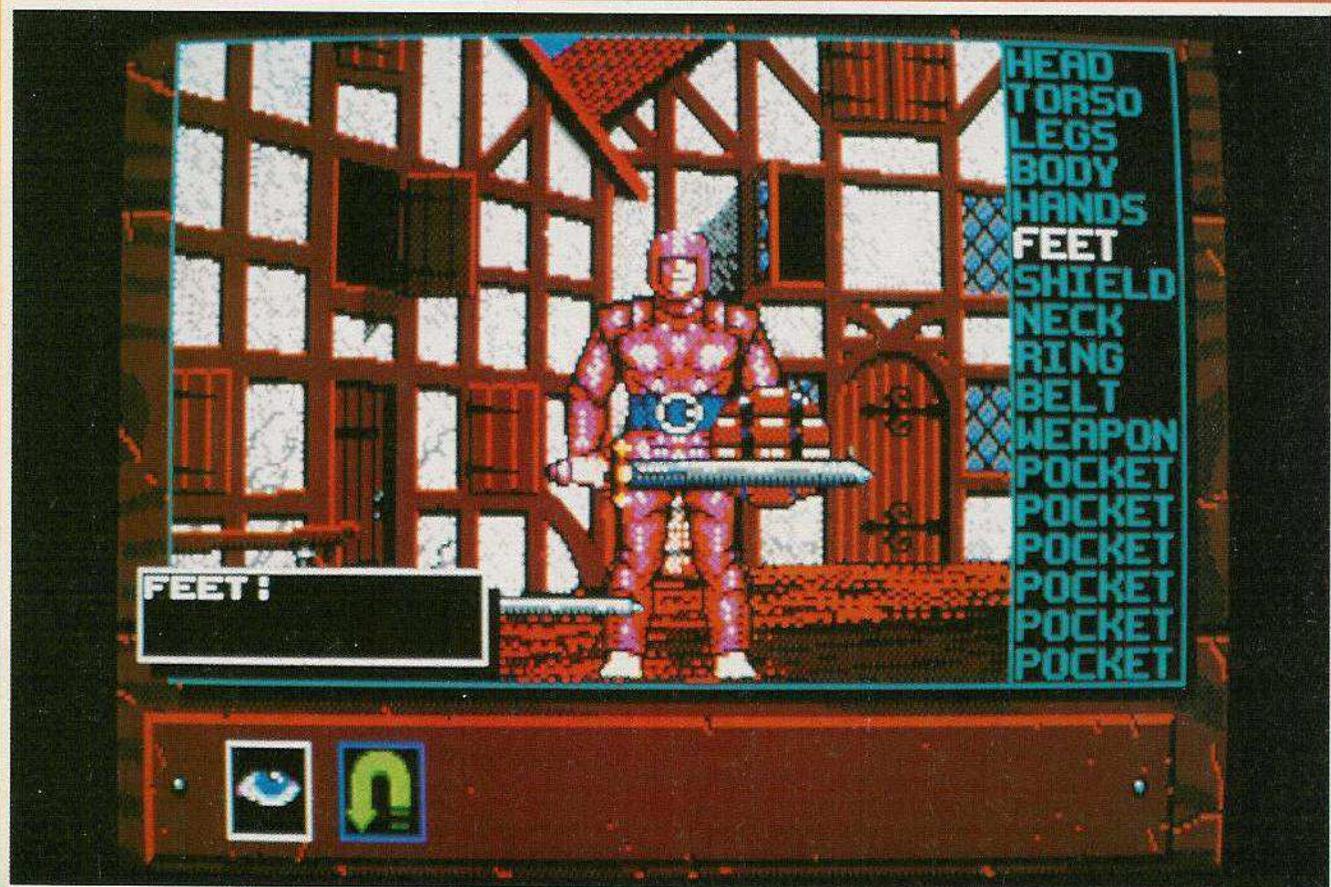


Si vous voulez faire du neuf avec de l'ancien, demandez à Origin, ses programmeurs se débrouillent très bien. Partant du principe que tout le monde connaît aujourd'hui les jeux de rôles, et plus particulièrement ceux du type médiéval-fantastique (la saga Ultima, la saga Bard's Tale, Pool of Radiance, Champions of Krynn,...), il fallait aborder le problème d'une façon originale.

Tout d'abord, il fallait qu'il soit de taille importante (6 disquettes), avec une documentation claire, explicite et pratique, retraçant l'histoire de ce monde et des races. Ensuite, en plus des humains, des nains et des elfes, vous ajoutez une nouvelle race, les Keldens (une race d'humains, possédant des ailes). En ce qui concerne les monstres, rien n'est dit à leur sujet dans la doc, et c'est tant mieux. Il semble en effet que chaque race de monstre possède en son sein différents niveaux. En effet pourquoi dans les autres jeux, tous les ogres ont-ils les mêmes caractéristiques. Ici rien de tel, et il en est de même pour la plupart des races. Et puis, au lieu des classes de personnages classiques (guerrier, mage, voleur ou clerc), pourquoi ne pas en utiliser d'autres. Ils ont donc créé pour chaque race, de nombreux métiers (une quarantaine: barbare, pirate, chasseur, barde, etc.), et suivant le sexe de vos personnages, les carrières accessibles seront différentes. Tous ces métiers font l'objet d'une explication d'une page, expliquant ses buts et ses espoirs. Le système de magie lui aussi est innovateur. Cha-



que sort est composé de plusieurs syllabes, chacune ayant sa propre signification. Ainsi la première syllabe indique-t-elle la race affectée par le sort. Une autre syllabe indique la portée, etc. Le tout donne une magie à la fois complexe et attrayante. Au niveau des objets aussi, les auteurs du logiciel ont fait un effort. Pour ne citer que l'exemple qui m'a le plus frappé, je parlerais des armures qui sont vendues "en pièces détachées". Vous devez acheter les jambières, les chausses, le casque, le torse et d'autres éléments, pour protéger complètement votre héros. En effet lorsqu'un coup est porté, il est localisé (tête, torse, jambe...), et suivant votre protection, il aura diverses conséquences (d'un effet nul jusqu'à la mort). Comme vous le voyez, les possibilités du jeu sont infinies, le réalisme étant cette fois un élément primordial de ce jeu de rôle. Et puis, assez peu de jeux sur PC utilisaient les icônes, alors pourquoi ne pas les incorporer au jeu pour définir ainsi près d'une centaine d'actions (pour combattre, se déplacer, marchander,...). Ces icônes apparaissent bien sûr suivant la situation de votre personnage. Dans une auberge, vos héros pourront se reposer (et par là même sauvegarder une partie), écouter des rumeurs, poser des questions à l'aubergiste ou faire l'inventaire des possessions d'un aventurier. Les villes et l'extérieur sont vus du dessus, votre équipe étant représentée par un heaume. Lors des combats, un zoom est fait sur votre groupe et sur vos adversaires. Ceux possédant la plus grande rapidité agiront en premier. Chacun effectue un genre d'action. Il y a la fuite, le mouvement, le



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

# ST



Le magazine  
des 16/32 bits

N° 38 / 25F  
MARS 1990

**CONCOURS:**  
Gagnez plus  
de 60000 F  
de prix!

## ST

Le Dessinateur

Réseau ARCNET

Créer son langage

Deux cartes  
accélératrices

De nouveaux  
éducatifs

Utiliser la carte  
"BAT"

Multidesk

## AMIGA

Home video kit

Digi-View 4.0

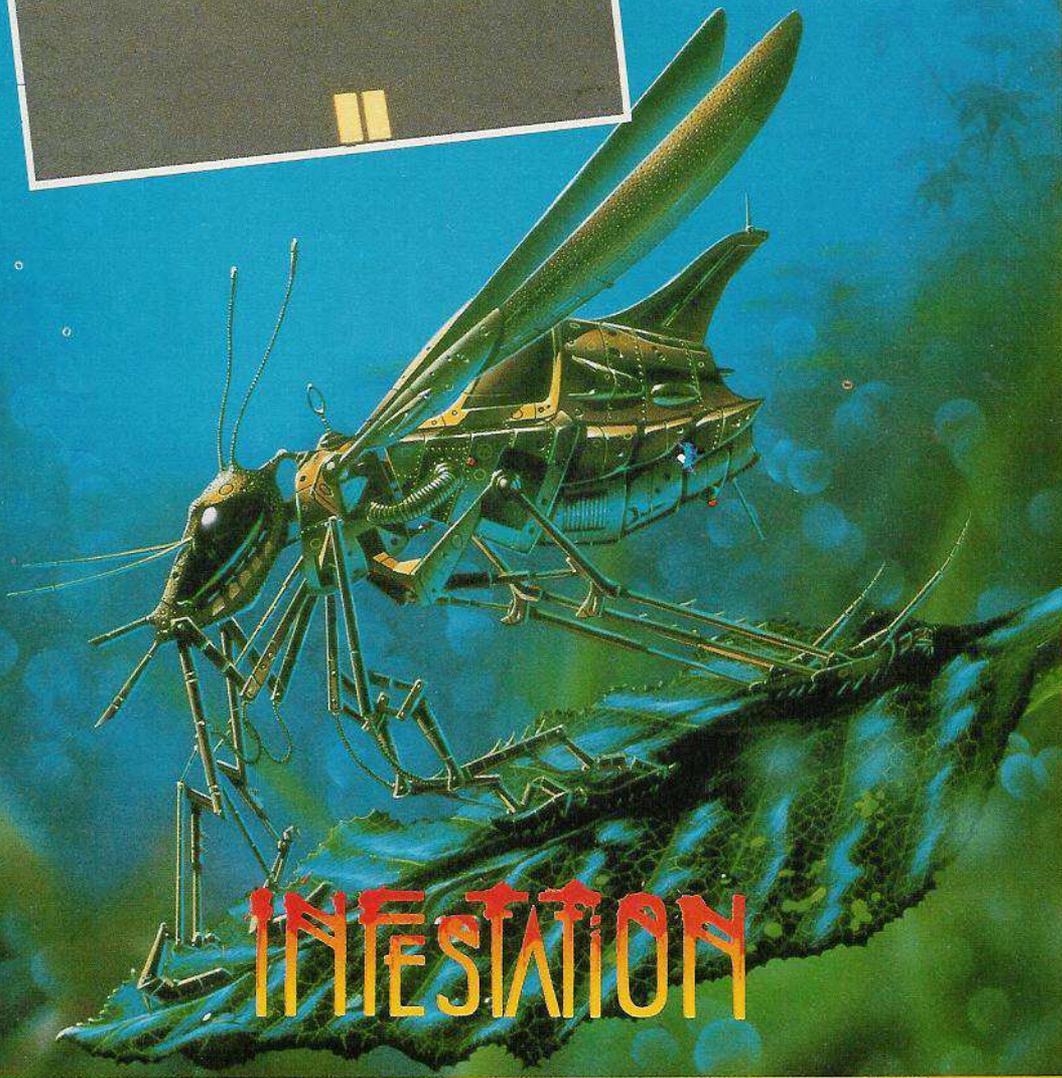
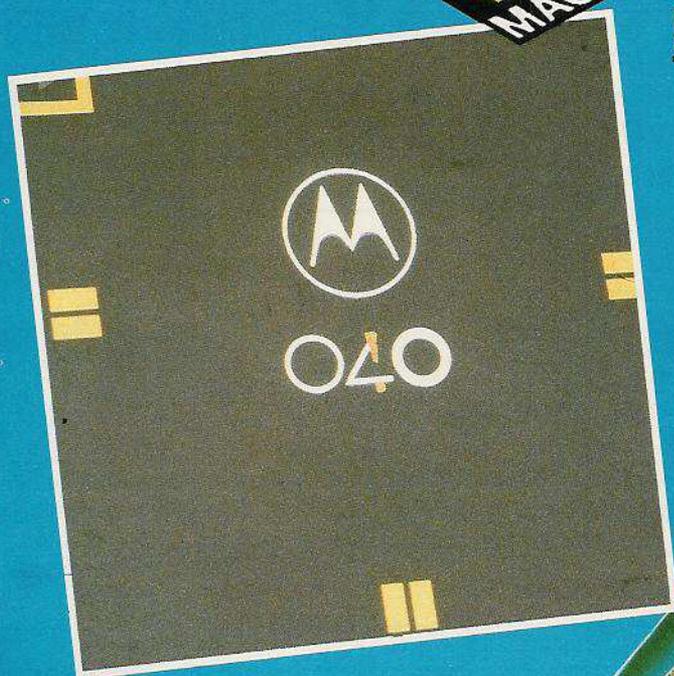
## TECHNOLOGIES AVANCÉES

Sun Microsystems

Open Look

EN AVANT PREMIERE :

# AU COEUR DU 68040



# INFESTATION

M 2907 - 38 - 25,00 F



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

# MICRO VIDEO

Pour le mois de mars **MICRO VIDEO** vous propose des extensions memoire ainsi que toute une gamme de peripheriques à des super prix, **venez voir ROCKSTAR**, le petit dernier d'infomedia

## METTEZ UN PC DANS LE ST

**2490 F**

PC SPEED  
Compatibilité extraordinaire  
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

## PROMO :

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

**990 F** prix MICRO VIDEO

## METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST

**790 F**

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

# LES EXTENSIONS DU MEGA ST 1

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

Une **EXCLUSIVITE MICRO VIDEO**  
GARANTIE 2 ANS

## METTEZ UN MAC DANS LE ST

**N.C.**

SPECTRE GCR  
Disponible avec ou sans les Roms 128K Apple

## ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5' 1/4 **690 F** Lecteur 3' 1/2 **790 F**

Freeboot posé **290 F** Trackball **345 F**

Pistolet pour STE **195 F** Blitter posé **490 F**

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

# VOUS PROPOSE

## EXTENSIONS LIGNE STF

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

## EXTENSIONS LIGNE STE

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

## EXTENSIONS MEGA ST

MEGA 1	2 Mo	<b>2490 F</b>
MEGA 1	3 Mo	<b>3990 F</b>
MEGA 1	4 Mo	<b>5490 F</b>
MEGA 2	4 Mo	<b>2990 F</b>

Profitez des avantages de la gamme **MEGA ST** ..... à des prix MICRO VIDEO

(Clavier détachable, horloge, blitter, slot pour cartes additionnelles)

**MEGA ST 2 Mo\*    MEGA ST 4 Mo\*    PRIX PROMO !**

\* MEGA ST monté en 2 ou 4 Mo par une carte d'extension (exclusivité MICRO VIDEO)

## Disquettes

Double face / Double densité

**6,80 F** L'UNITE  
(\* PAR 100)

Disquettes **'TDK'**  
**8,50 F** L'UNITE

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

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

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

## MICRO VIDEO

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

<b>PARIS</b>				<b>LYON</b>	<b>TOULOUSE</b>	<b>BORDEAUX</b>
8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19 H Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord				11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74	13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55	3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70
<b>NANCY</b>	<b>METZ</b>	<b>TOURS</b>	<b>PERPIGNAN</b>	<b>BELGIQUE</b>		
55, rue des 4 églises 54000 Nancy ☎ 83.37.06.47	18, rue du pont des morts 57000 Metz ☎ 87.32.16.43	81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40	<b>BRUXELLES</b>	<b>DINANT</b>	
				1, rue Dons 1050 Bruxelles ☎ 02 / 648 9074	21 place communale 5198 Dinant ☎ 08 / 261 1451	



# AVENTURE

combat, la magie et les autres. Un mouvement pourra se faire dans une des 8 directions, en marchant, en courant ou en sprintant. Pour la race des Keldens, les options, voler lentement, vite, ou atterrir, existent bien évidemment. Le combat se compose d'une phase offensive et d'une phase défensive. Il existe 8 types d'attaques différentes, plus le tir de projectiles. Il existe 5 modes de défense (se baisser, reculer, sauter,...). Vous ne pouvez bien sûr lancer qu'un seul sort. Le tout donne des rounds de combats assez rapides si vous maîtrisez bien le système de jeu. L'impression qui en ressort cependant, est celle de réalisme, et une note de stratégie est nécessaire lors des batailles. En ville, vous pouvez bien sûr visiter de nombreux lieux, taverne, armurerie, temple, mairie... Vous serez amené à rencontrer beaucoup de gens qui répondront à vos questions (il faut utiliser le clavier), et vous donneront des renseignements essentiels sur de très nombreux sujets. Les graphismes sont eux aussi réussis, surtout au niveau des couleurs, et le maniement du jeu est très agréable avec la souris (au clavier, c'est un peu moins bien). M'inquiétant au début de la lourdeur éventuelle du système de jeu, je me suis en fait découvert une véritable passion pour ce jeu, qui n'a cessé de me surprendre. Le monde est merveilleux et assez crédible, les personnages sont très complets et complètement différents les uns des autres, le système de jeu est très puissant, et le scénario semble lui aussi tenir la route. Pour les connaisseurs, je dirais que Knights Of Legend est au jeu de rôle micro ce que Warhammer est à AD&D. Pour les débutants je conseillerais un autre logiciel, plus simple, ou alors une certaine dose de patience pour assimiler ce logiciel. Moi j'adore.

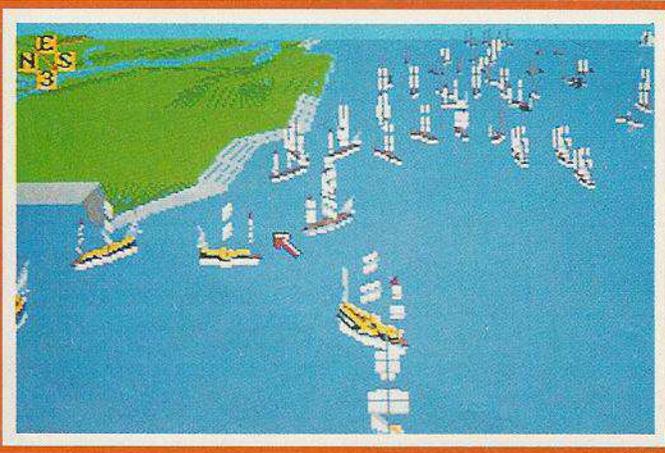
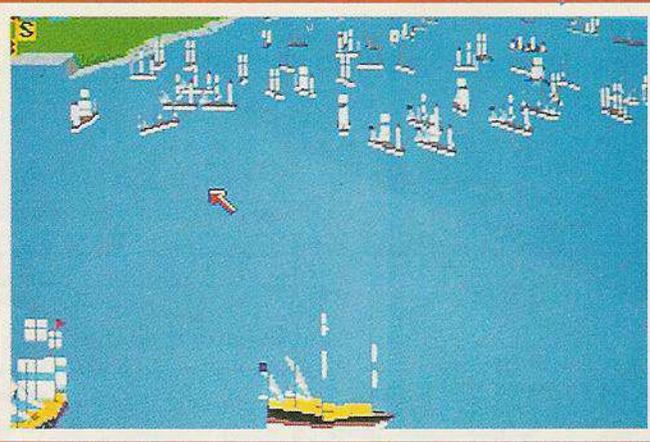
	PC
SCENARIO	85%
GRAPHISME	71%
ANIMATION	-
SON	44%
COMMANDE	93%
NIVEAU	A
INTERET	94%

<b>Disponibilité</b> AM : Mi-90 PC: En vente ST : Mi-90	<b>PACKAGING : 9/10</b> <b>DOC : 9/10</b> <b>ORIGIN</b>
--	---

# ARMADA



Enfin un peu d'innovation dans le monde du wargame. La société Arc, reprend le système de jeu de Borodino, avec une vue en 3D formes pleines du terrain et des bâtiments. L'originalité ne vient pas de là, mais je rappelle que le système de jeu est très réaliste. Vous donnez les ordres grâce à des phrases en anglais, et ces ordres peuvent ne pas parvenir à l'unité à laquelle ils étaient destinés. La nouveauté vient de la bataille et du type de terrain. En effet, Armada retrace la formidable tentative par la flotte espagnole en 1588, de conquérir la Gran-



gne. A cause de rivalités internes et d'erreurs stratégiques, ce fut un cuisant échec. Vous pouvez donc affronter la flotte espagnole ou britannique, lors d'affrontements. Cette idée est assez intéressante, et les blasés illes terrestres pourraient regretter de ne pas avoir fait ce changement. Connaissant bien le système de jeu, j'ai m'a bien occupé pendant quelques soirées.

ARC Amiga / PC / ST <b>INTERET : 76%</b>
--



# REFLEXION

## ESPRIT



Les auteurs du fabuleux casse-brique Bolo sont de retour, dans Esprit, un jeu d'arcade/réflexion qui mettra vos cellules grises au travail.

Dans ce jeu ne fonctionnant que sur moniteur monochrome, vous dirigez une boule, à l'aide de la souris. A chaque niveau, se trouvent des tuiles, retournées, au dos desquelles sont gravés des symboles. Lorsque

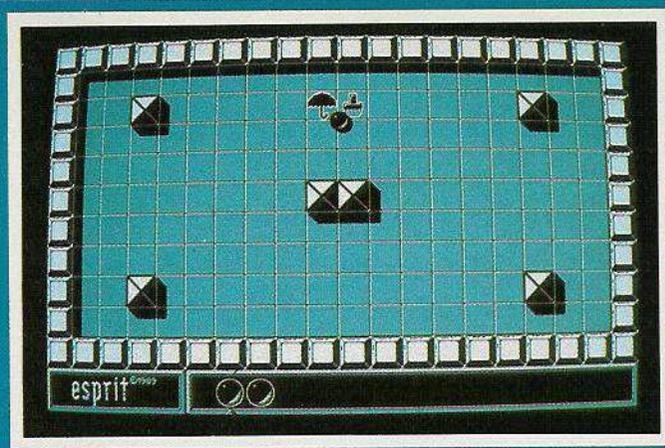
vous touchez une tuile avec votre boule, elle se retourne et dévoile son symbole. Vous devez alors l'associer avec une tuile ayant le même symbole, afin de les éliminer. Une fois que vous avez éliminé toutes les tuiles d'un même niveau, vous passez au suivant.

Les habitués du Memory auront reconnu le principe de base de ce jeu que je déteste. Pourtant, j'adore Esprit. Pourquoi? Tout simplement parce que comme dans Bolo, les auteurs ont ajouté des tonnes de gadgets en tout genre, qui rendent le jeu aussi drôle que prenant.

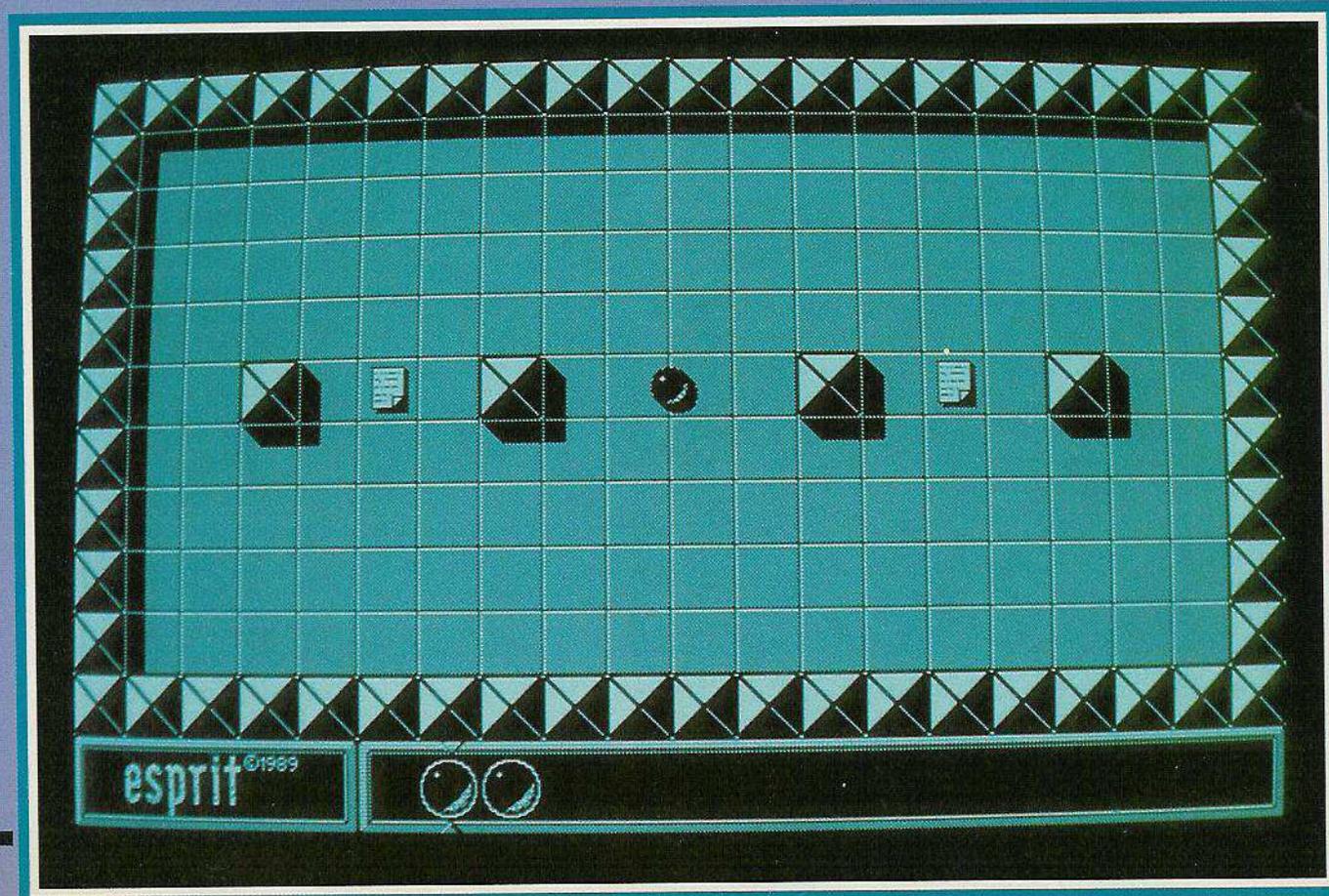
Si les premiers tableaux sont faciles, cela se complique tout de même assez rapidement. Des briques qu'il ne faut pas toucher (sous peine de perdre une vie), aux portes où il faut payer pour passer, en passant par les endroits en pente, les téléporteurs, les passages verglacés, les inverseurs de commandes et j'en oublie, le jeu demande une bonne dose de concentration.

Bref, Esprit est aussi original que drôle, et possède en plus une réalisation particulièrement soignée, surtout pour du monochrome. Les graphismes sont agréables, les sons digitalisés plaisants, et le tout se laisse jouer vraiment facilement. A noter l'heureuse idée des auteurs, qui ont inclus des codes afin que le pauvre joueur n'ait pas à tout recommencer à chaque partie.

Si Esprit demande un minimum de réflexion, son but est quand même largement atteint: divertir.



	ST
GRAPHISME	60%
ANIMATION	75%
SON	67%
COMMANDE	74%
NIVEAU	B
INTERET	80%
<b>Disponibilité</b>	
AM : Non prévu	PACKAGING : 6/10
PC : Non prévu	DOC : 5/10
ST : En vente	



## PRINCE



Prince est à classer dans la catégorie des wargames, même si je préférerais ne pas le classer du tout. Avec une belle présentation (une musique digitalisée superbe) et des graphismes assez jolis, je m'attendais à autre chose que ce système de jeu déplorable. Ma première bataille a bien duré deux minutes, la suivante trois, et les autres pas plus de cinq minutes. Je commençais à peine à déplacer mes troupes, que l'ordinateur m'attaquait déjà. Les armées, fantassins ou cavaliers, sont à l'image du soft, limitées. Le jeu contre l'ordinateur s'avère extrêmement décevant, l'intérêt étant inexistant. Comme quoi, l'habit ne fait pas le moine.



ARC  
Amiga / PC / ST  
INTERET: 28%

## PANZER BATTLES



Panzer Battles est un wargame, prenant pour base historique la Seconde Guerre mondiale, et plus particulièrement, l'influence des unités de blindés sur le front soviétique. Il faut avouer que ce logiciel est sans aucun doute un des plus complexes du genre. De très nombreuses options sont disponibles, et non moins nombreux sont les facteurs qui influent sur vos troupes. Six scénarios sont proposés, mais un éditeur accompagne le jeu, ce qui vous permettra, si vous en avez le courage, de créer vos propres batailles. En ce qui concerne le système de jeu, il faut avouer qu'il n'est pas des plus pratiques. De nombreuses options, entraînant de nombreux menus, qui à leurs tours donnent des sous-menus,... Le tout est assez confus et difficile à maîtriser. La complexité même du jeu n'arrange rien et seuls les vrais "wargamers", les irréductibles du genre pourront lui faire une ovation. Pour les autres, ce ne sont pas les graphismes moyens qui les feront changer d'avis. Un logiciel pour professionnels.

SSG  
PC  
INTERET: 33%

## DELUXE STRIP POKER

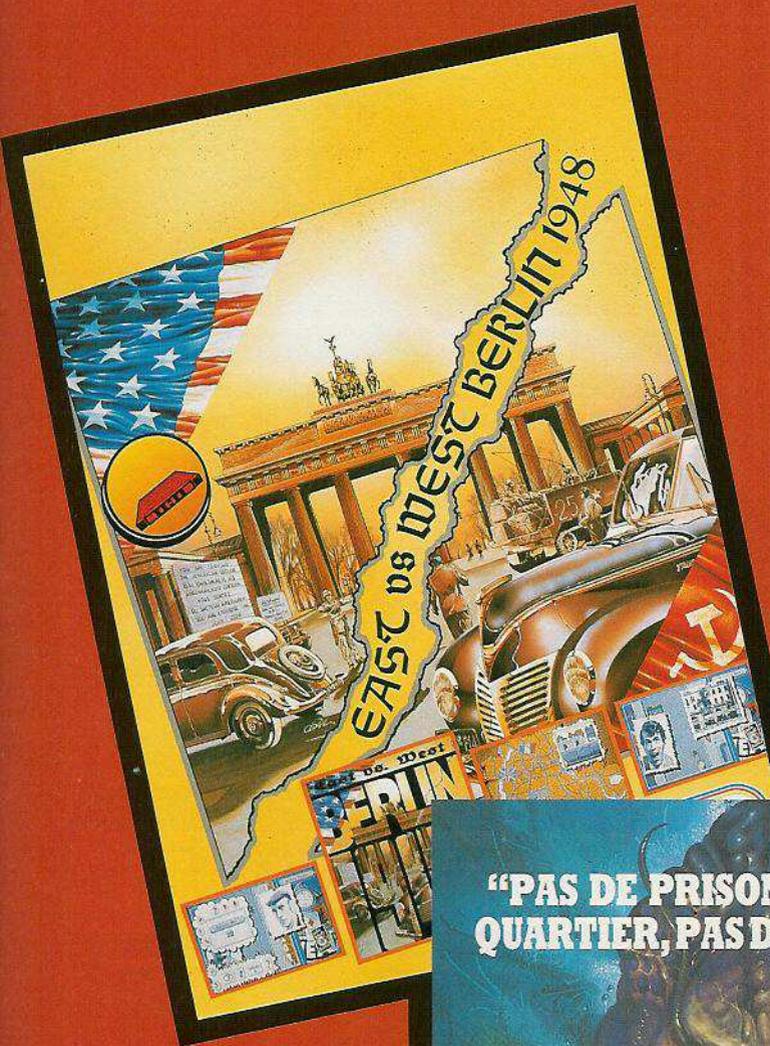


Rien de neuf depuis les anciens Strip Poker. Ici, Suzy et Melissa sont digitalisées. Elles abattent cartes et vêtements au rythme de votre chance, sans toutefois prendre trop de risques au jeu, surtout si vous les affolez dès le départ avec une mise trop forte. Côté réalisation, les seuls bruitages sont le claquement des cartes (pénible au bout d'un moment) et une petite musique dans les phases de déshabillage. Mais où je trouve qu'il y a tromperie sur la "marchandise", c'est que les joueuses sont loin d'être aussi belles que la pin-up qui orne la boîte, entourée de luxueux (et luxurieux) vêtements. La soie et les dentelles ne sont pas au rendez-vous, et Suzy et Melissa bâclent le strip-tease en trois chargements d'images. Comme je ne pense pas que ce soit uniquement le plaisir de jouer au poker qui vous attire, évitez cette version, il y a mieux. Je pense notamment à Teenage Queen qui était bien plus figolé.

CDS  
Amiga / PC / ST  
INTERET: 23%



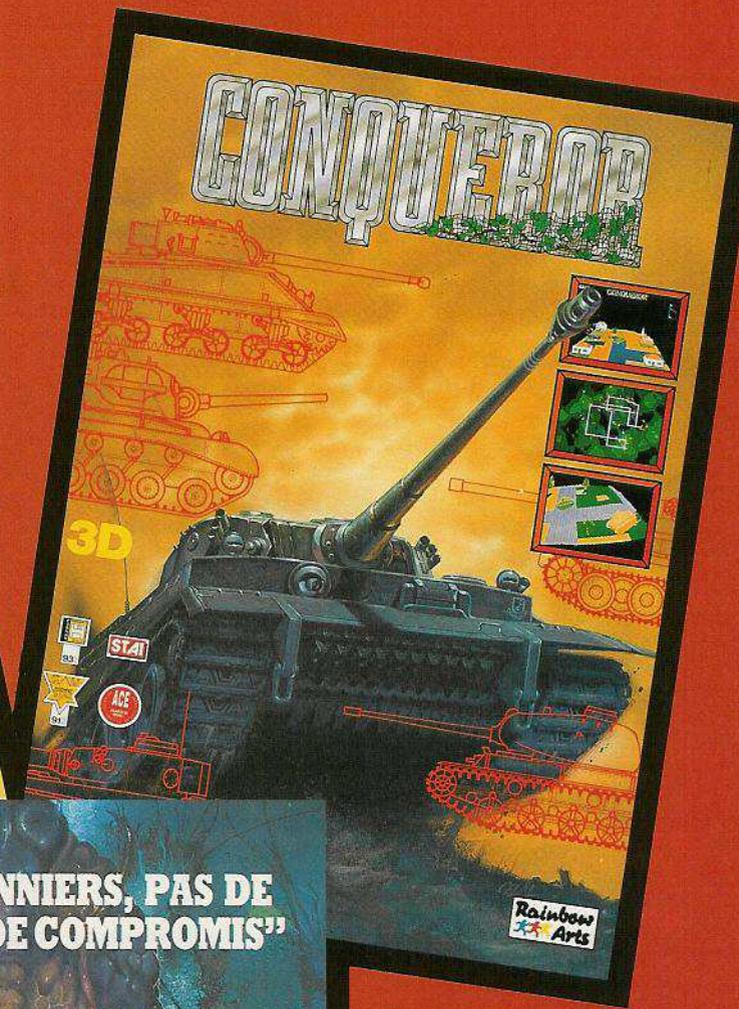
# RAINBOW ARTS PRÉSENTE UN TRIO INFERNAL



Jeu d'espionnage.  
Bientôt disponible sur  
Amiga, Atari ST, IBM PC  
disquette.



Photos d'écran  
X-OUT



Simulation de tank.  
Bientôt disponible sur  
Amiga, Atari ST, IBM PC  
disquette.

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

Le premier jeu d'une génération de logiciels "overkill" vidéo. Une forme d'amusement développée sur ordinateur pour ordinateur.

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

**X-OUT**

Il est venu, des cieux les plus reculés du cosmos, pour épouvanter les professeurs de nos écoles. De tous azimuts sauvages contre une race humaine sans défense naquit la création désespérée d'une planète - le projet Deep Star, l'ultime machine de guerre sous-marine. Les premières confrontations s'avèrent d'une efficacité catastrophique. Cependant, certains gardèrent confiance et essayèrent constamment d'améliorer Deep Star, l'aboutissement ultime de la magie technique de l'homme. A présent Deep Star est entre les mains d'un gladiateur solitaire qui lutte une dernière fois d'arrêter l'invincible - l'agonie frénétique d'une civilisation qui sombre...

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

© Action stratégique sous-marine. © Plus de 50 objets simultanément sur écran. © 48 graphismes couleur. © Délivrance de 50 pics par secondes. © 9 niveaux de 100 écrans chacun. © 46 entraînements différents. © Plusieurs styles de graphismes comprenant ave, feu, cristal. © "Total et vuide" de plus de 25 armes supplémentaires et fonctions multiples. © Configuration en style libre d'arme et satellite.

Action stratégique  
sous-marine.  
CBM 64/128, Amstrad CPC,  
Spectrum cassette, dis-  
quette, Atari ST, Amiga  
disquette.

Édités par RAINBOW ARTS

Distribués par

**UBI SOFT**

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

## MIDWINTER



Voici enfin le nouveau programme de Mike Singleton, spécialiste des jeux de stratégie, auteur du très connu Lord Of Midnight, et plus récemment de War In Middle Earth.

Ce jeu se déroule dans un futur proche. Un météore gigantesque vient frapper la Terre de plein fouet, entraînant dans l'atmosphère une quantité infinie de particules diverses.

En plus de cela, divers cataclysmes arrivent un peu partout de par le monde, dégageant encore plus de fumées et de poussières. Quelques jours après, les rayons du soleil ne parviennent plus à percer la couche de poussière, et la Terre commence alors à se refroidir. Quelques mois après, la totalité de la surface du globe est recouverte de glace. Cette nouvelle période de glaciation a bien sûr entraîné la mort de bien des personnes, mais sur la petite île de Midwinter, se trouve une communauté de survivants, qui se sont regroupés, plutôt vers le nord de l'île.

Et voilà qu'un beau jour, les habitants perdent le contact avec les quelques personnes se trouvant sur la rive sud. Vous êtes envoyé en éclaireur pour tenter de comprendre ce qui se passe, lorsque vous découvrez que l'île est en train d'être envahie par un ennemi aussi mystérieux que puissant. Il possède beaucoup d'hommes, mais aussi de nombreux véhicules, alors que, pour le moment, vous n'avez que vos skis.

Le but de l'ennemi est de capturer vos Heat-Mines, seules sources de chaleur dans ce monde glacé. Dans un premier temps, vous allez devoir alerter la population, et essayer de rallier le maximum de personnes à votre cause. Vous commencez seul, et en pleine région ennemie, mais vous pourrez terminer avec près de 32 personnages sous vos ordres. Les personnages sont définis selon des caractéristiques, dans lesquelles ils sont plus ou moins bons, ce qui fait



**Captain John Stark**  
Peace Officer  
Age 33 years  
Current location:  
Barefoot Valley

In recent years, John Stark has made the FWWF into a disciplined and effective force. He is a fair man but equally a man convinced that his way is best. He has never had much time for romance and many were surprised when he fell for Sarah Maddocks. Stark's nearest friends are Howard Courtenay and Karl Rudzinski.

**QUALITIES AND SKILLS**

Morale	Excellent
Energy	Excellent
Alertness	Excellent
Endurance	Excellent
Sturdiness	Excellent
Optimism	Excellent
Strength	Excellent
Stamina	Excellent
Sharpness	Excellent
Shining	Excellent
Climbing	Excellent
Driving	Excellent
Sniping	Excellent
Sabotage	Excellent

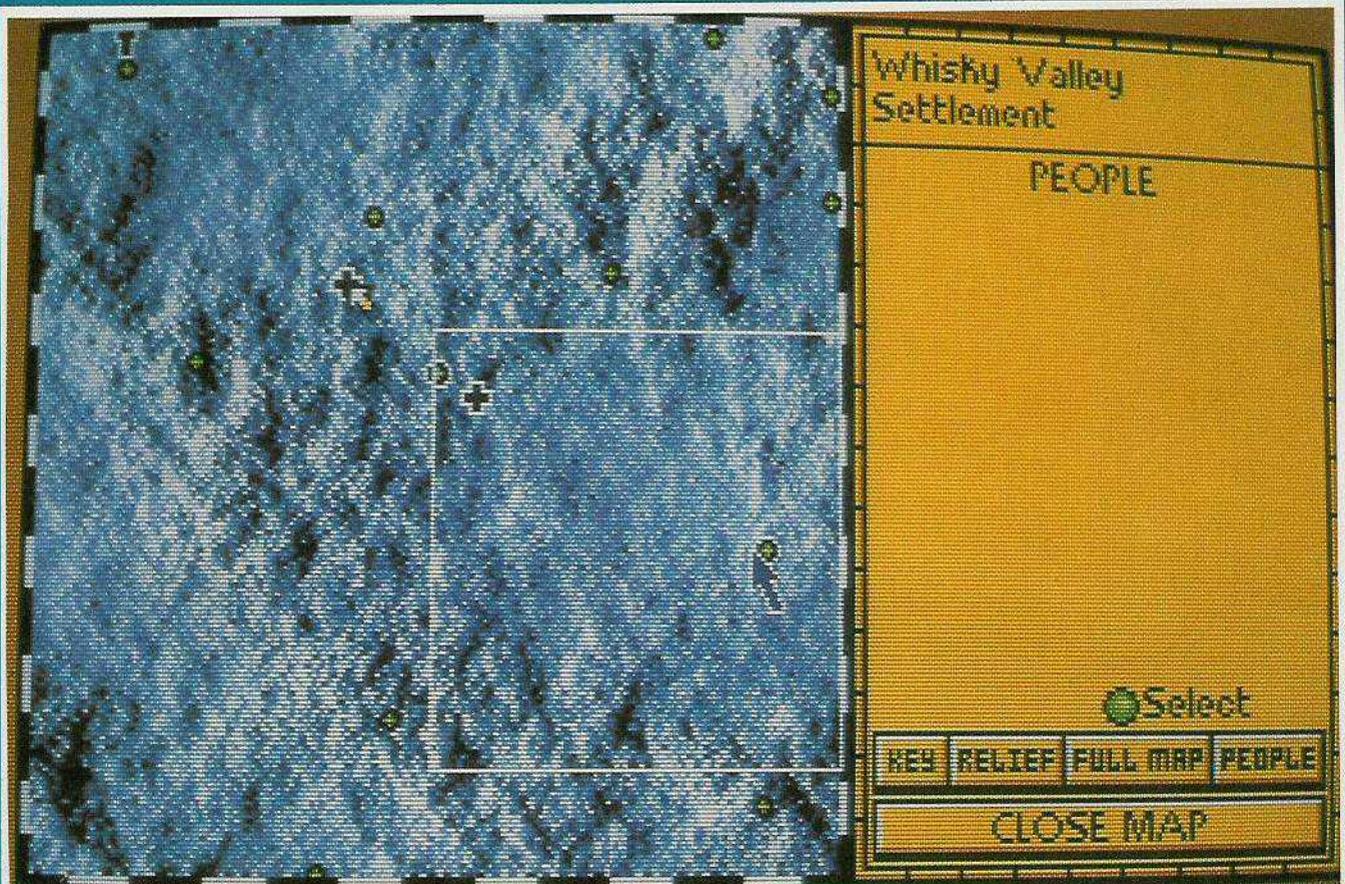


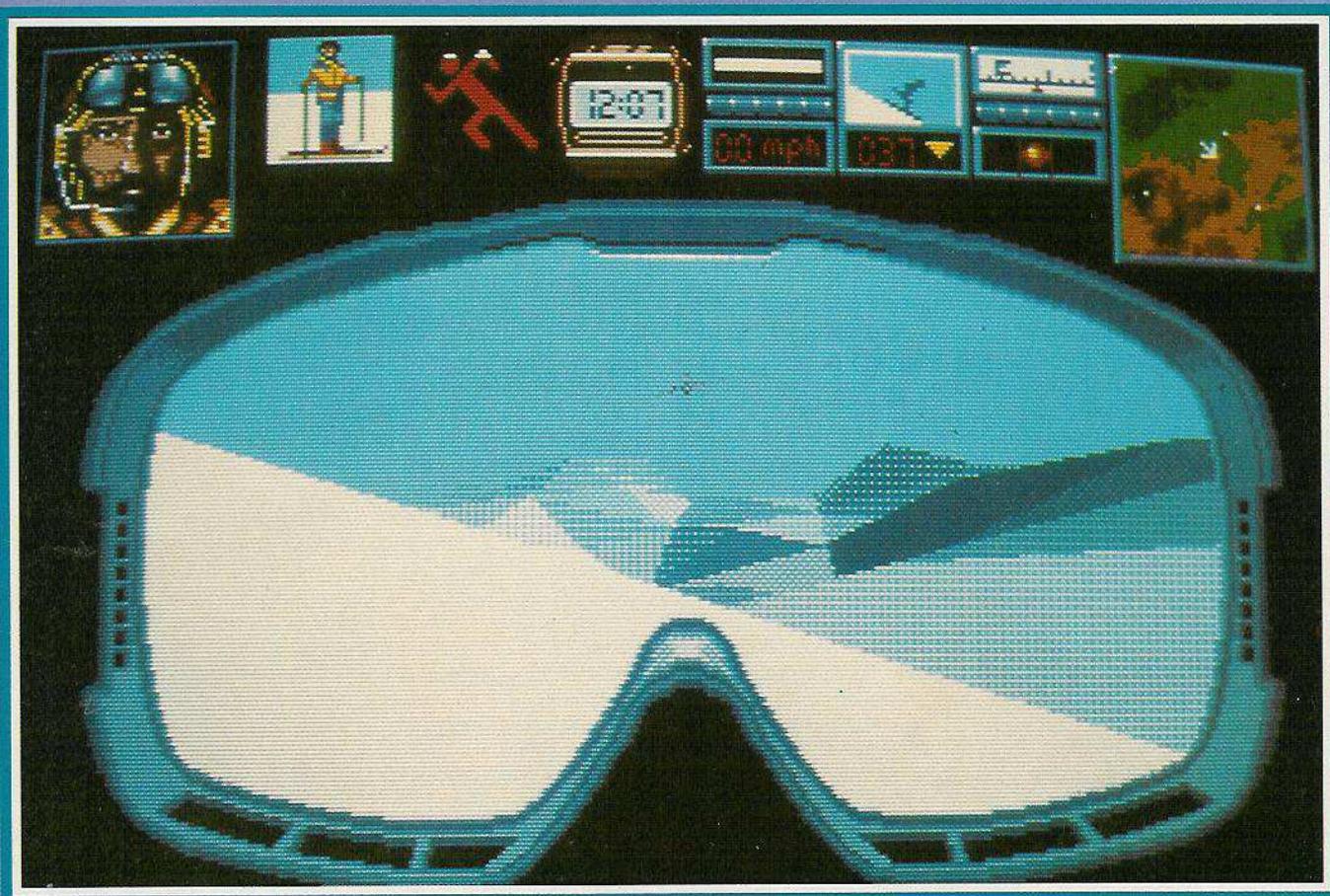







qu'il vaut mieux répartir leurs tâches selon leurs capacités. En plus, ils possèdent un historique, qui n'est pas là pour rien. Par exemple, si quelqu'un refuse de se joindre à vous, vous pouvez toujours essayer de lui envoyer un de ses amis, ça marchera certainement mieux. Attention, car les relations entre personnages deviennent vite complexes... Si, dans un premier temps, vous vous déplacez à skis, vous pourrez trouver d'autres moyens de transport. Si vous arrivez à un garage, vous y trouverez un buggy des neiges. L'avantage de ce véhicule est d'aller vite, d'être plus sûr, et surtout, d'abriter le conducteur du froid. En effet, vous ne pouvez pas skier plus d'une heure dehors, sans mourir de froid! Un buggy des neiges vous facilitera donc la tâche. Arrivé en bas d'une montagne, vous pourrez quitter votre buggy pour prendre le téléphérique, moyen de transport on ne peut plus sûr. Arrivé en haut de la montagne, vous pourrez redescendre de l'autre côté, en empruntant un deltaplane, moyen de transport particulièrement dangereux, mais unique moyen pour aller rapidement d'un point à un autre.





Une fois dans un village, vous pouvez vous reposer, dormir, manger, ou encore utiliser les équipements sur place pour vous recharger en munitions. Vous pouvez également faire sauter certains bâtiments, si vous disposez d'une bonne compétence en explosifs. Ceci empêchera le ravitaillement de l'ennemi.

Enfin, vous pouvez tenter de rallier un personnage à votre cause. Si celui-ci accepte, vous le dirigerez désormais. Vous pouvez donc passer d'un personnage à un autre, facilement. La seule obligation est de respecter l'heure. Il faut faire un point sur la situation de chaque personnage, toutes les heures.

Les phases de déplacement sont de véritables simulations, en 3D, avec un effet de vitesse réussi. L'animation est bonne, et le réalisme des paysages est saisissant. L'environnement sonore n'est pas négligeable non plus. Par exemple, lorsque vous entendez le bruit du moteur d'un buggy ennemi, vous pouvez tourner sur vous-même, et ainsi trouver sa direction exacte, selon le niveau du son.

Il est possible d'intercepter les véhicules ennemis. A skis, vous pouvez utiliser votre arme, que ce soit contre les buggys des neiges ou les divers avions qui vous pilonnent une fois qu'ils vous ont repéré. Vous disposez également de grenades.

En buggy, c'est beaucoup plus simple, puisque vous êtes armés de missiles! Seulement, attention! l'ennemi est intelligent, et il est conseillé de lui tendre des pièges, afin de l'avoir plus facilement.

Réaliste, passionnant, très prenant, Midwinter possède tous les atouts d'un excellent jeu de stratégie. Il a également l'avantage d'être grand public, donc accessible à tous, puisqu'il se joue entièrement par icônes. Comme la réalisation est en plus exemplaire, avec des graphismes et des sons impressionnants, Midwinter est LE jeu à conseiller à tous

en ce moment. Peut-être la plus grosse réussite dans le genre, depuis Carrier Command... Et ce n'est pas un hasard, si c'est à nouveau signé Rainbird!

		ST
GRAPHISME		85%
ANIMATION		94%
SON		64%
COMMANDE		92%
NIVEAU		B
INTERET		96%
Disponibilité		
AM : Avril	PACKAGING : -/10	
PC: Mi-90	DOC : -/10	
ST : Mars	RAINBIRD	



## INFESTATION



Infestation est non seulement le tout dernier programme signé Psygnosis, mais c'est également le nouveau jeu de l'auteur de Voyager. Infestation est un mélange d'arcade, d'aventure et de réflexion, dans un monde entièrement en 3D.

Le jeu se déroule dans un lointain futur, où l'homme est présent dans tous les recoins de la galaxie, sur bien des planètes, où il construit de gigantesques complexes. Sur la planète Xelos, très, très lointaine, se trouve une colonie secrète, Alpha 2, envoyée là pour faire des recherches sur les formes de vies possibles d'une planète avoisinante. Tout allait bien, lorsqu'un jour, un message radio, envoyé de la colonie, expliquait que la base était infiltrée d'aliens. Quelque temps après, on captait un message difficilement compréhensible, parlant de système informatique sans contrôle, et de mystérieux oeufs. Quelques jours plus tard, au cours d'une communication avec un des colons, ont perdu définitivement le contact avec la base. Afin d'aller rapidement porter secours aux colons, on vous envoie vous, seul, sur Xélos. Votre but est de trouver les oeufs en incubation des aliens, et de les détruire, en les enfermant dans certaines zones, et en les gazant avec du cyanure. Une fois ceci fait, vous devrez programmer la destruction de la planète, puis partir avant d'être réduit en poussière...

Le jeu est entièrement vu comme si vous étiez sur les lieux, en 3D formes pleines. Vous avez le loisir d'aller là où vous le désirez, en sachant tout de même que le temps est limité.

Le jeu commence à la surface de la planète, peu avant le lever du soleil. Vous allez devoir trouver un moyen rapide pour rentrer dans la base, sans quoi vous brûlerez rapide-

ment. En plus de cela, la surface grouille de robots et de créatures dangereuses. Vous disposez fort heureusement de votre jetpack, qui vous permet de voler au-dessus de tous ces monstres!

Deux modes sont à votre disposition. Le mode d'exploration permet de se déplacer, et de tourner sa tête dans une direction voulue, alors que le mode tactique ne permet qu'un déplacement simple, mais autorise le tir à l'aide d'un fusil à pulsions.

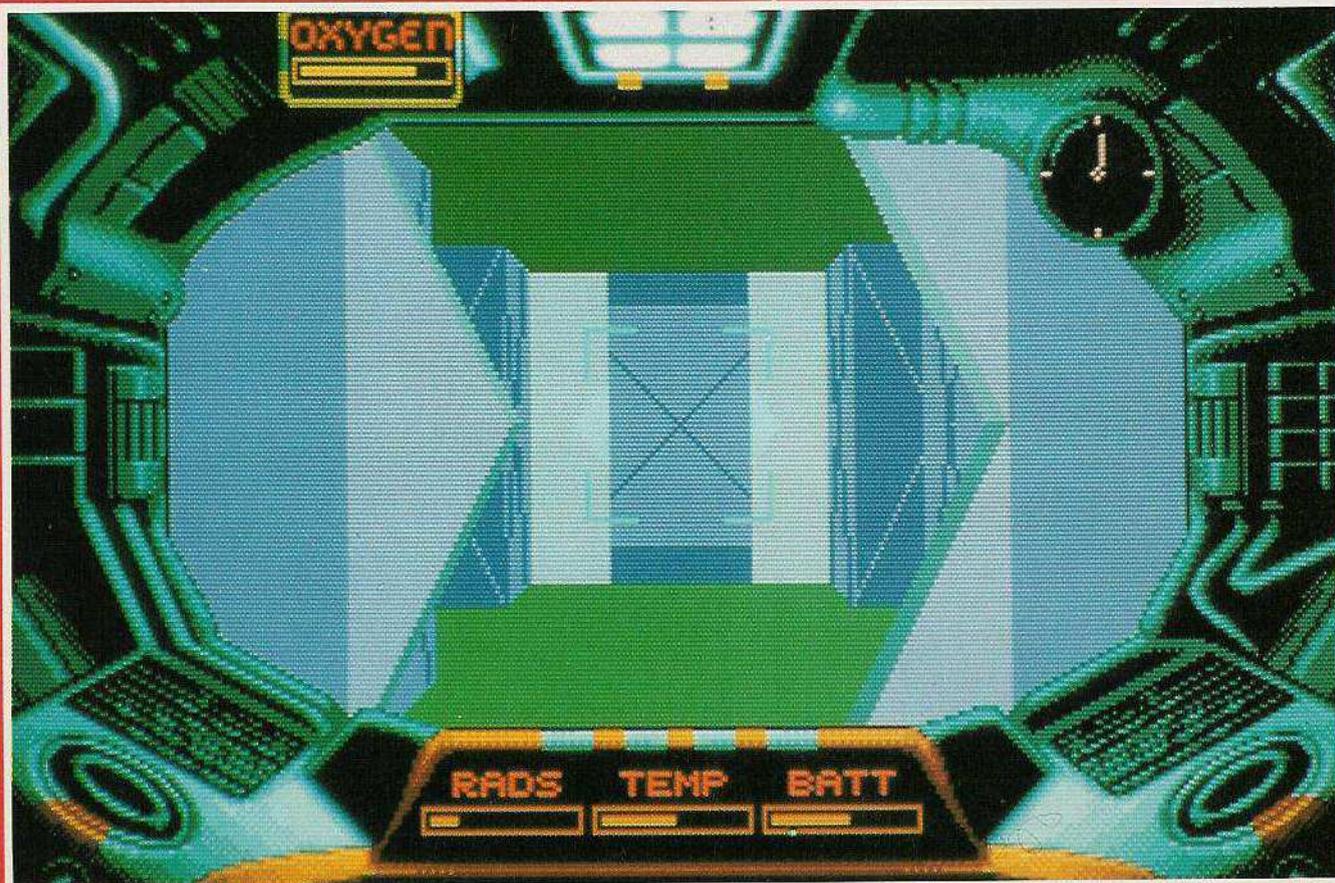
Une fois dans le complexe, vous allez vous heurter à bien des obstacles. Tout d'abord, le lieu est très grand. Les différents niveaux sont connectés par des ascenseurs, alors que des navettes permettent de se déplacer rapidement sur un même niveau. Vous pouvez également marcher, comme tout le monde, et même ramper dans les conduits d'aération. Une pression sur la touche pour se baisser, et le petit conduit en bas du mur vous englobe rapidement... Ça y est, vous rampez dans un labyrinthe de conduits!

Heureusement, un réseau informatique puissant équipe tout le complexe. Connectez-vous à une console, et, si vous possédez un code correct, vous obtiendrez une carte des lieux, ce qui facilite la tâche pour les déplacements. Pour obtenir le bon code, il faudra soit posséder un objet particulier, soit résoudre un puzzle ou une énigme graphique, soit enfin participer à un petit jeu d'arcade, dans le genre Astéroïds!

Histoire de compliquer le tout, il y a des zones de radiations, qu'il vaut mieux éviter, ou traverser rapidement, avec la visière du casque baissée, ce qui oblige un déplacement à l'aveuglette!

A force de vous balader, vous finissez par trouver des oeufs. Ne laissez qu'une issue de sortie dans cette pièce, en fermant les portes de sécurités (que l'on ne peut réouvrir après utilisation), lancez une capsule de gaz, quittez rapidement la pièce et fermez la porte. Vous verrez les oeufs dépérir rapidement.

Votre casque est très perfectionné, puisqu'il vous indique





# PIPE MANIA

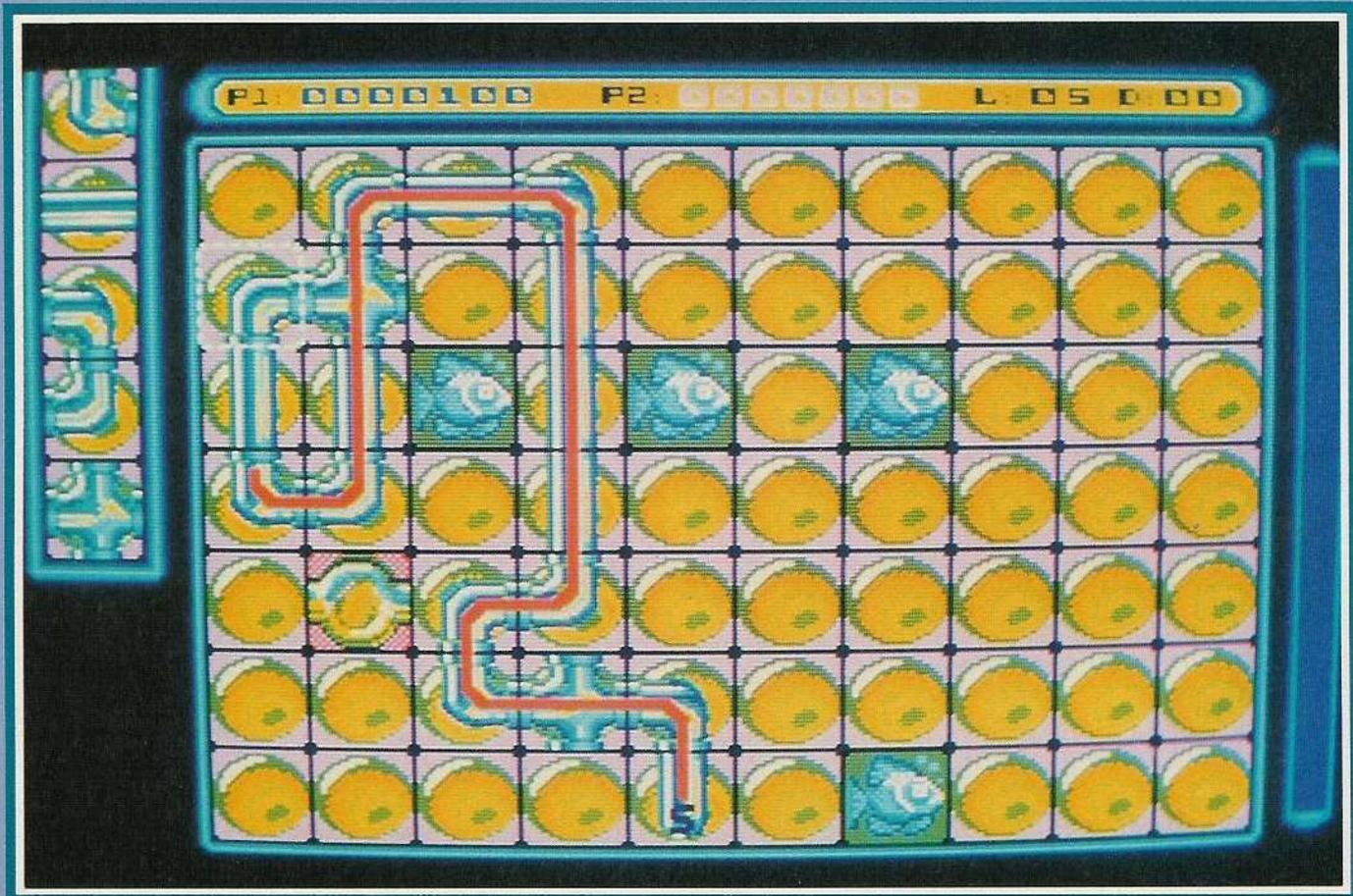


Pas besoin d'être compliqué pour être génial! Tetris en était une preuve, Pipe Mania en est une autre. Ça s'apprend en 10 secondes, ça vous passionne des semaines. Le centre de l'écran se compose d'une grille de 7 carrés sur 10, dont un contient la case de départ. A gauche, une série de pièces en forme de bouts de tuyaux défilent au fur et à mesure qu'on les utilise. A droite,

un sablier commence à se vider. En partant de la case départ, vous devez placer des pièces et former, petit à petit, un pipe-line. Quand le sablier est vide, un robinet s'ouvre et déverse lentement du liquide dans votre assemblage de tuyaux. Mais pendant ce temps, vous pouvez continuer à placer des morceaux et cela jusqu'à ce que le liquide atteigne la fin du circuit.

Au départ de chaque jeu, vous avez un nombre de carrés minimum à placer et si le circuit se coupe avant, vous avez perdu. Par contre, si vous faites un grand parcours avec des lignes qui s'entrecroisent, les points vont pleuvoir.

Tous les quatre tableaux on vous donne un mot de passe (ha! ha!) qui permet ensuite de ne pas recommencer la partie depuis le début. Vous aurez droit également au tableau-bonus, où il faut faire un maximum de points en faisant tomber des pièces du haut de l'écran de façon à former un pipe-line au sol. Au fur et à mesure que l'on progresse, le liquide s'écoule plus vite, et des obstacles apparaissent: cases neutralisées par des dessins, tuyaux à sens unique, tunnel, case d'arrivée obligatoire, etc. Mais ce



# BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



**ENTILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES. ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN-CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS**

**L'ILE DE DOH.**

**ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE RAPIDE... L'EAU MONTE!**



**IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE**

**L'ILE DES INSECTES:**

**TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES TERRIBLES COCCINELLES, LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET ... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!**

**OH, NON,**

**SI SEULEMENT, JE POUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANHS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR**

**L'ILE DES COMBATS,**

**OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE**



**POUR VOLER? PROCHAIN ARRÊT-**

**L'ILE DES MONSTRES-**

**DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES TANTÔMES, DES TROLLS, DES SQUELÉTTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DINER... IL EST TEMPS DE REPRENDRE LA ROUTE!**



TAITO

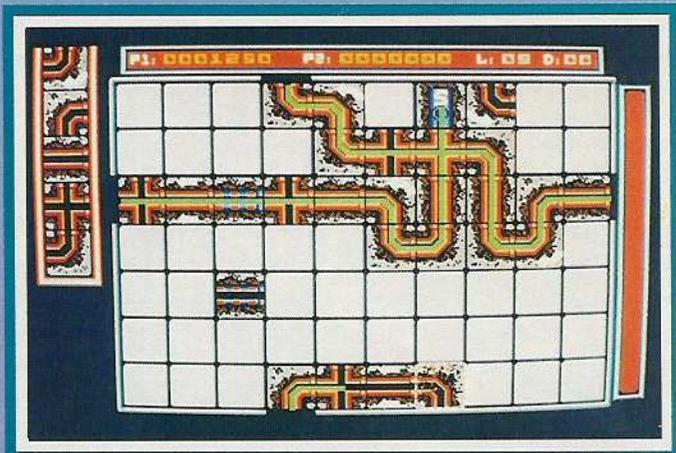
**ocean**

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

**UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE**

**7**

**ILES À VISITER. REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "TUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.**

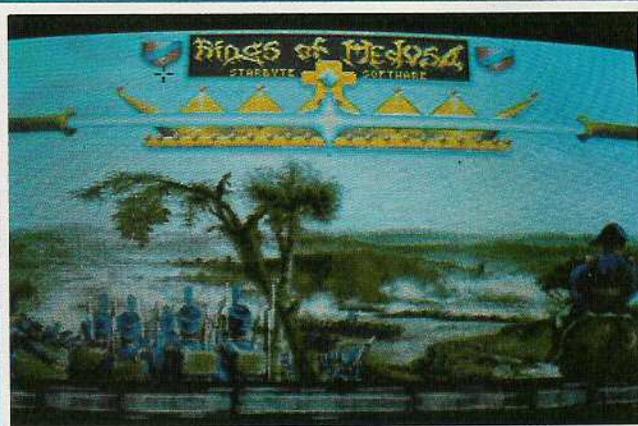


qui est le plus génial, c'est que la difficulté est progressive et bien dosée. En fait, on ne se soucie pas tellement de son score, mais surtout de passer les tableaux et d'atteindre le prochain code. J'ai réussi en une soirée à découvrir 5 mots de passe, par contre, arrivée au 23e niveau j'ai baissé les bras. Mais je réattaque dès que j'aurai fini cet article. Une fois que l'on a maîtrisé parfaitement le jeu, on peut jouer avec l'option "expert", où il faut réfléchir plus vite que son ombre, car les séries de pièces se présentent 2 par 2. Il faut donc faire un choix (très rapide) à chaque case. Il y a également une option 2 joueurs, mais les quelques essais que l'on a fait avec Robert, nous ont mené à un cafouillage inextricable, l'un enlevant les pièces que l'autre venait de poser. Alors, pour éviter toute dispute, on préfère jouer chacun de notre côté: l'un sur le ST, l'autre sur l'Amiga, les deux versions étant identiques.

## RINGS OF MEDUSA



Rings of Medusa est un logiciel assez surprenant. Bien réalisé, avec des graphismes soignés, des sons et une musique sympa, un système d'icônes et de menus assez pratique, j'ai pris plaisir à y jouer. Quand je parle de jolis graphismes, il faut peut-être préciser qu'il n'y a pas de scrollings ou d'animations de gros sprites. Ce jeu étant pour un tiers de la stratégie, pour un autre tiers de l'économie, et pour un dernier tiers de l'aventure, cela semble logique. Vous jouez le rôle d'un prince, qui, ayant perdu son royaume, doit trouver une armée pour reconquérir celui-ci. Votre ennemi est une démonsse très puissante, Médusa, qui grâce à son armée (dragons et au-



tres créatures monstrueuses) écrase tous les royaumes, les uns après les autres. Le seul moyen de la vaincre, serait selon un sage, de retrouver 5 anneaux magiques qui l'affaibliraient suffisamment, pour que votre armée puisse gagner la bataille. Le problème est qu'au début du jeu, vous êtes seul et ne possédez que 1000 pièces d'or. Vous devez donc dans un premier temps, aller en ville pour recruter quelques hommes. Dans chaque village, vous pouvez avoir accès à une dizaine de bâtiments. Au pub vous pouvez jouer aux cartes, gagner beaucoup d'argent ou tout perdre. A la banque vous pouvez entreposer votre argent, faire un emprunt ou carrément l'attaquer. Au magasin vous pouvez acheter nourriture et vêtements (vos hommes doivent être bien traités, sinon ils seront moins efficaces). Enfin à l'ar-

AM

GRAPHISME 23%

ANIMATION -

SON 56%

COMMANDE 74%

NIVEAU C

INTERET 85%

Disponibilité

AM : Mars

PC : Mars

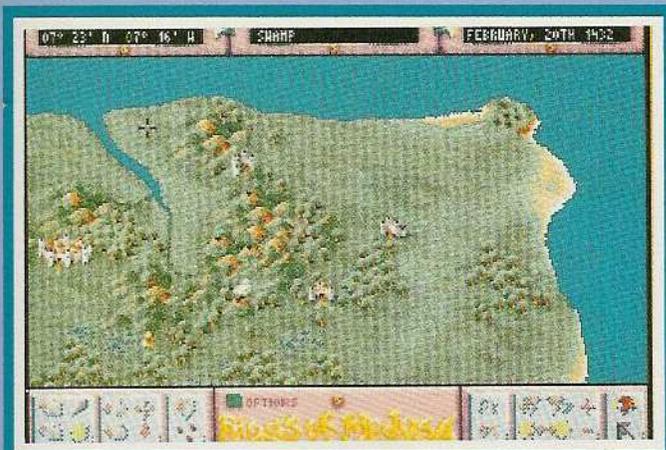
ST : Mars

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

EMPIRE





murerie ce sera bien évidemment les boucliers et les armes. Vous avez aussi le port, le palais, le temple, l'écurie, le parc. Ce dernier est essentiel. C'est là en effet que vous pouvez engager vos troupes. Humains, elfes, nains, trolls, orcs,... peuvent être ainsi recrutés. Vous devez les affecter dans des unités. Il existe ainsi l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie, les sorciers, les éclaireurs et les archers. Chacune de ces unités se comporte différemment en combat. Attention, car il faut que tous les mois, vous payiez vos hommes, que vous les équipiez et les nourrissiez. Lorsque vous avez suffisamment d'hommes et assez d'argent, vous pouvez attaquer des villes ou des châteaux, louer des bateaux pour aller sur des îles, etc. En plus, vous pouvez explorer une région pour trouver des trésors ou des matières exploitables. Il est alors possible d'ouvrir une mine et d'extraire ces matières. Vous pouvez ensuite les revendre et faire ainsi de gros bénéfices. Lorsque vous combattez, vous ne savez pas combien d'hommes sont en face de vous, à moins que vous n'ayez envoyé des scouts au

préalable. Le jeu à la souris est très pratique, mais il vous faudra quelques parties pour découvrir quelques astuces. Assez difficile, vous pouvez sauvegarder à tous moments votre aventure ou en rappeler une. Un logiciel agréable, plutôt destiné aux stratèges, malgré la note d'aventure introduite par la quête des anneaux.

	AM	ST
GRAPHISME	78%	78%
ANIMATION	-	-
SON	68%	78%
COMMANDE	68%	68%
NIVEAU	A	A
INTERET	77%	77%
<b>Disponibilité</b>		<b>PACKAGING : -/10</b>
AM : Mars		<b>DOC : -/10</b>
PC : Mars		<b>STARBYTE</b>
ST : Mars		





## ROCKSTAR

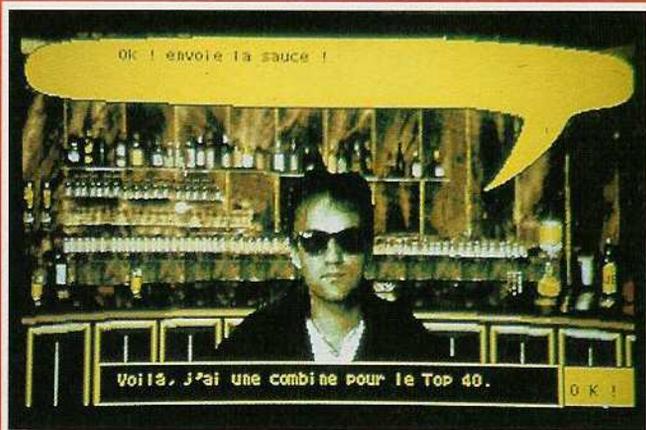


Dans le milieu des jeux de simulations, la société Infomédia fait très fort avec leur logiciel phare du moment, Rockstar. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, de jouer le rôle d'un imprésario dans le milieu du show-biz. Pour camper l'histoire et les personnages, sachez que vous reprenez l'affaire de votre oncle Jones, parti à la retraite. Pour vous faciliter un peu la tâche, votre oncle vous a

légué un certain nombre de titres. A vous de trouver l'interprète idéal et de le mener sur les sentiers de la gloire. Vous pouvez manager jusqu'à trois interprètes à la fois. Personnellement, pour vous initier au jeu et en connaître les moindres subtilités, je vous conseille de commencer avec une seule personne. C'est déjà assez difficile.

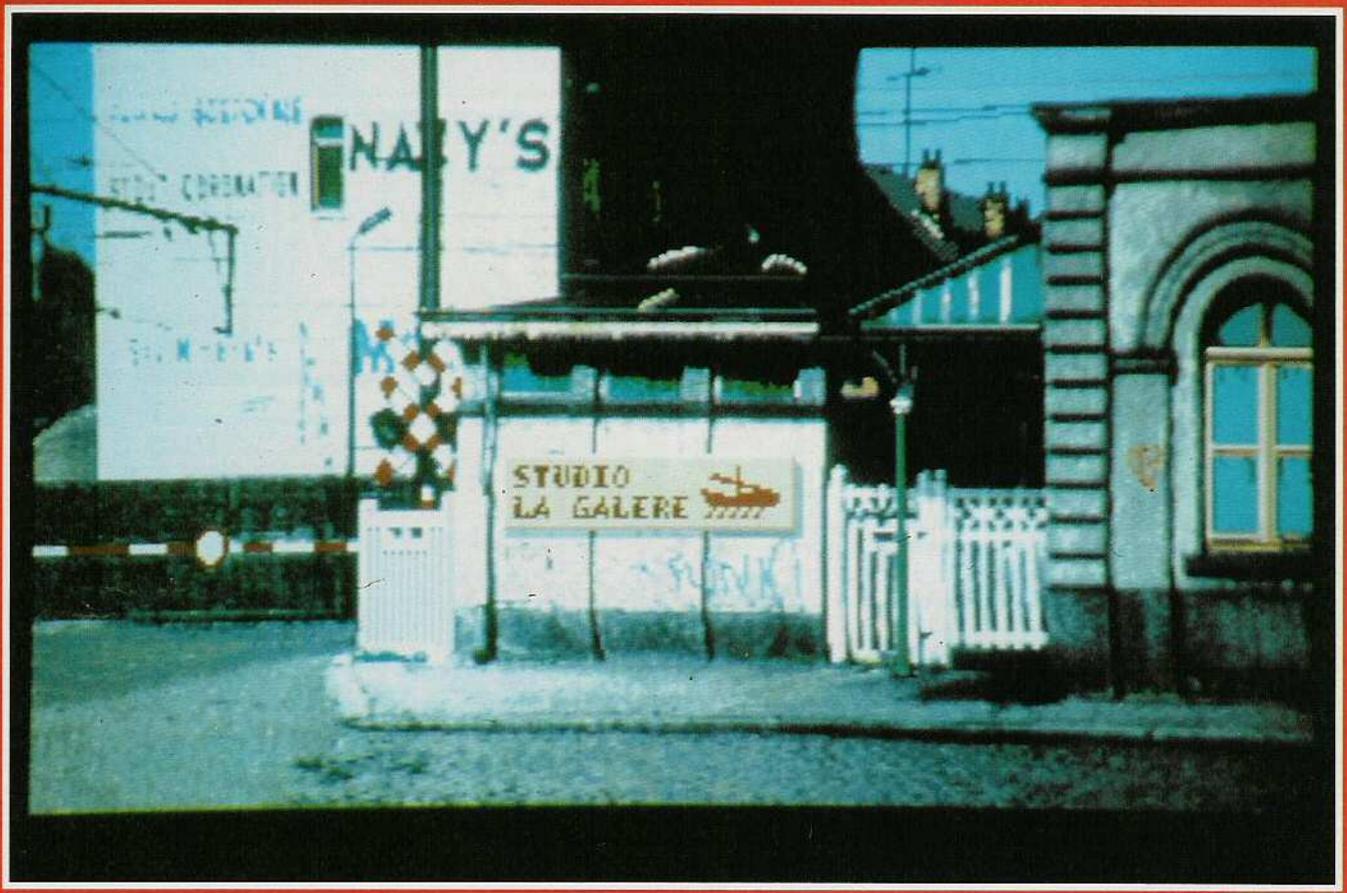
En tant que débutant dans le milieu, vous ne connaissez pas grand monde et ne disposez que de peu d'argent. A vous de gérer au mieux votre patrimoine initial (10000F). Avec cette somme, vous allez devoir prendre des contacts, solliciter des interviews, engager des musiciens, louer un studio et, au fur et à mesure de vos prestations et si tout marche bien, l'argent amassé vous permettra peut-être de tourner un vidéo-clip.

Mais dans un premier temps, vous allez devoir choisir votre lieu de représentation. Bien évidemment, au début seules les petites salles vous seront accessibles. Ensuite, il vous faudra définir votre budget pub et assurer la location de vos instruments. Pour obtenir plus d'argent dès le début du jeu, passez donc un coup de fil au banquier. Il ne refusera pas de vous accorder un petit prêt. Une fois ces quelques problèmes, précédant le concert, réglés, la soirée peut



commencer. Dès cet instant, c'est vous qui êtes aux commandes: vous devez vous occuper en même temps du réglage de la régie, de la sécurité (à prévenir dès que vous apercevez un perturbateur), du réglage de l'image de votre chanteur sur l'écran de contrôle, et enfin veiller à bien accorder le samplight (sorte d'analyseur de spectre) avec l'acoustique de la salle. Le lendemain, les journaux rendront compte de votre prestation et une note globale vous sera décernée. De celle-ci dépendra fortement votre cote de popularité dans la région. Il en est de même pour la qualité de votre musique. Si tout marche comme vous le souhaitez, c'est-à-dire si vous obtenez assez d'argent vous permettant de vous produire dans des salles de plus en plus grandes, vous pourrez enregistrer un disque. C'est une nouvelle fois à vous de vous débrouiller pour engager les meilleurs musiciens au meilleur prix (ils peuvent même travailler bénévolement), ainsi qu'un ingénieur du son. Sans quoi ce sera à vous d'assurer toutes les manipulations de la





régie. A moins d'être un as, le résultat final est rarement très brillant. Ensuite il faut essayer d'obtenir un passage télé, au niveau communication ça ne peut être que bénéfique. Pour tout cela, n'hésitez pas à décrocher votre téléphone et à discuter directement avec les principaux intéressés. Un conseil, n'oubliez que les petits cadeaux sont le meilleur moyen d'entretenir l'amitié et les relations!

Une fois lancé sur le territoire national, vous pouvez tenter de vous implanter dans l'Europe entière. Cependant, sachez que cette nouvelle étape demande des moyens financiers beaucoup plus importants: budget pub, tournage d'un vidéo-clip... Un autre petit conseil en passant: si vous faites un concert dans un pays, votre popularité aura tendance à baisser dans les autres. Le moyen d'y remédier est de décrocher des télés dans ces pays, afin de vous rappeler au bon souvenir du public. De cette façon, vous serez présent partout à la fois. Afin de mieux visualiser votre progression, vous pouvez à tout instant connaître le nombre de disques vendus. Si la conquête de l'Europe ne vous pose pas trop de problèmes, tournez-vous vers le monde entier, vous verrez que c'est une autre histoire.

Côté réalisation, Rockstar bénéficie assurément d'atouts importants avec notamment de superbes musiques sur Amiga. La version ST n'est pas en reste, puisqu'elle propose des mélodies également sur quatre voies. De plus, cette version possède de nombreux bruitages absents de la version Amiga. Concernant les graphismes, les deux versions sont identiques et leur qualité est suffisante pour le jeu. Autre précision, sur Amiga, Rockstar ne demande que très peu de manipulations au niveau des changements de disquettes. Fini les séances de grille-pain! Pour terminer, sachez que le packaging fait lui aussi l'objet d'un effort particulier. Avec le soft est vendue une cassette contenant toutes les mélodies de jeu. Et si vous le désirez, vous pourrez même vous procurer toutes sortes de "goodies" à l'effigie de Rockstar, tels des caquettes, T-shirts, blousons... Et pour

les plus accros, un compact-disque contenant lui aussi toutes les mélodies du jeu, est disponible. Il paraîtrait même qu'il serait en vente, entre autres, à la boutique de Pressimage. Une conclusion s'impose: Bravo!

	AM	ST
GRAPHISME	60%	60%
ANIMATION	-	-
SON	86%	80%
COMMANDE	82%	82%
NIVEAU	B	B
INTERET	93%	93%
<b>Disponibilité</b> AM : En vente PC: Non annoncé ST : En vente		<b>PACKAGING : -/10</b>  <b>DOC : -/10</b>



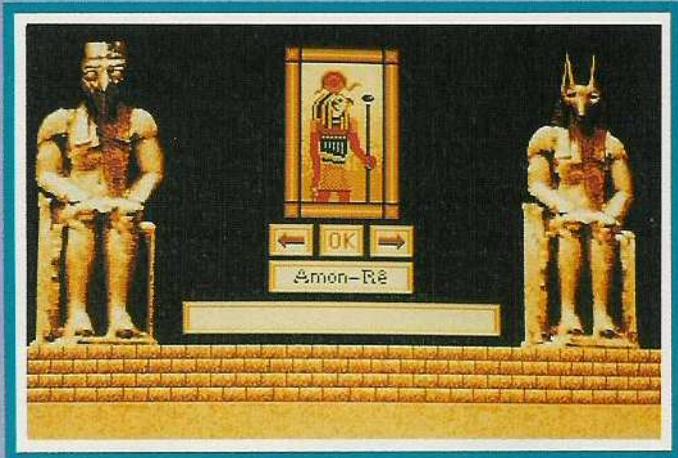
## NIL DIEU VIVANT



Derrière une boîte attirante, se cache un jeu plus que médiocre! A commencer par la documentation: c'est un morceau de papier de quatre pages qui résume très succinctement les différentes phases du jeu. L'histoire, quant à elle, me paraissait alléchante.

Le Pharaon est mort. Seth, le dieu du mal frappe par vengeance, de son sceau, toute la descendance de Pharaon, sauf votre humble personne qui est sous la protection d'Osiris, le dieu de la mort. Osiris vous dote d'un bateau et d'une certaine somme d'argent, afin de vous permettre de vous élever dans la hiérarchie. Votre but est simple: devenir Pharaon. Au niveau du jeu, le jeu fait appel aussi bien à la stratégie qu'à l'arcade.

Sachez que le programme aurait pu être agréable, mais Chip est passé à côté de la plaque, en nous infligeant un jeu plus que raté au niveau des graphismes (excepté sur Amiga) et d'un temps de chargement archilong. Croyez-moi, ne perdez pas votre temps avec Nil dieu vivant, achetez autre chose!

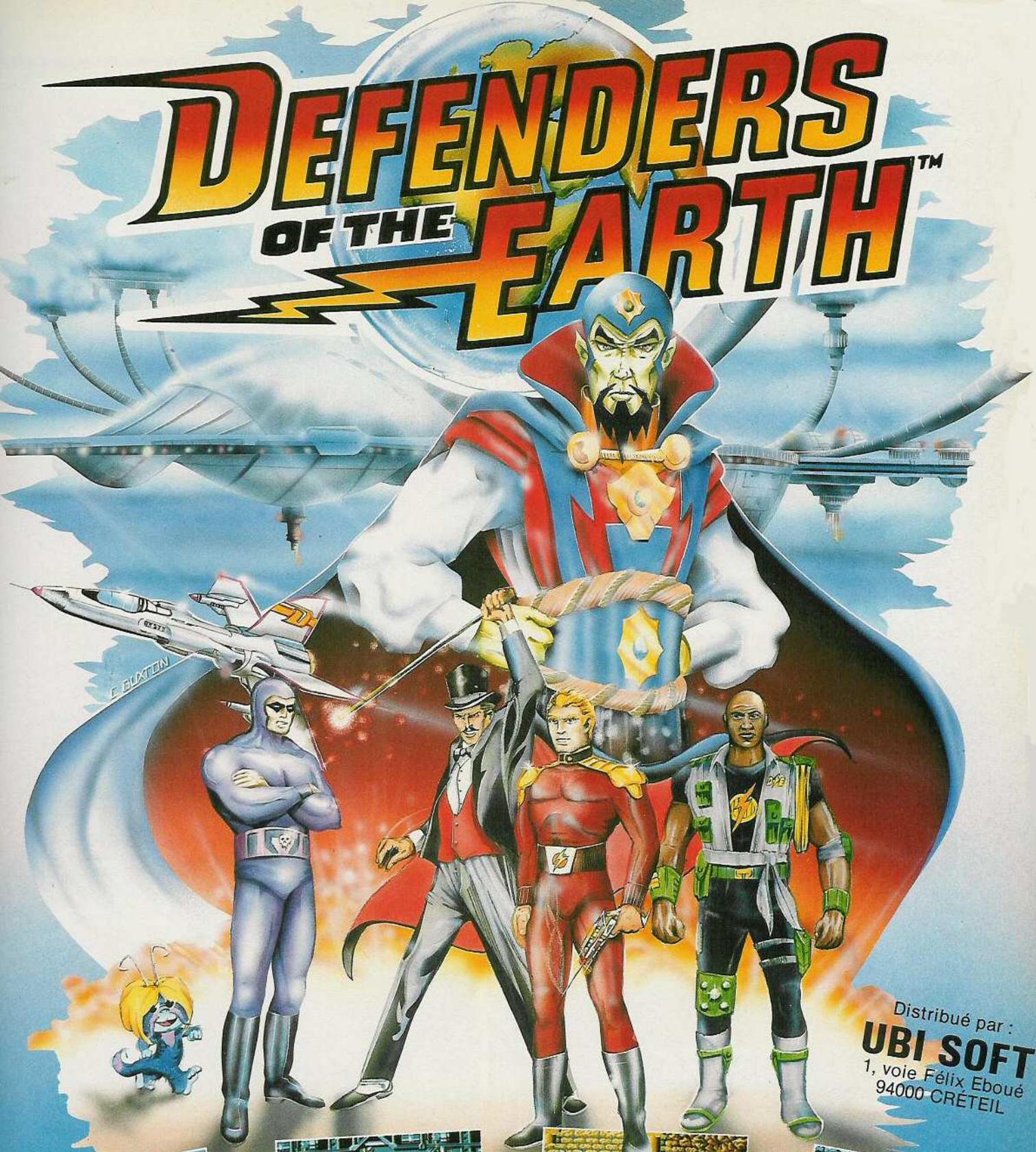


CHIP  
Amiga / PC / ST  
INTERET: 39%

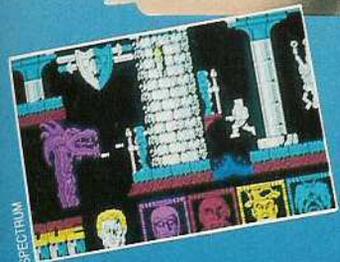
# 3615 GEN4

Les derniers jeux sortis (\*INF), l'aventurier fou (\*AVE), les vies infinies: (\*VIE), la revue de presse: (\*REV), l'Atari ST (\*ST), l'Amiga (\*AMI), les compatibles PC (\*PC), les consoles (\*NIP), Chaos Strikes Back (\*CSB), B.A.T (\*BAT), Drakkhen (\*DRA), les petites annonces (\*PA), les salons (\*SAL), le courrier (\*BAL)...

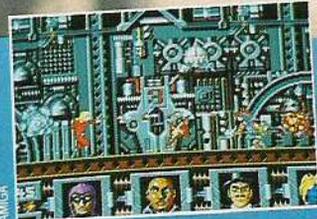
# DEFENDERS OF THE EARTH™



Distribué par :  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94000 CRETEIL



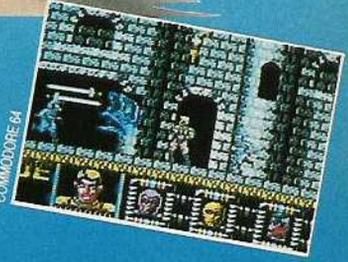
SPECTRUM



AMIGA



AMIGA



COMMODORE 64

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

AMIGA, ATARI ST C64, AMSTRAD CPC  
SPECTRUM 48/128K

© 1990 King Features Entertainment Inc.  
King Features Syndicate Inc. All Rights Reserved.

## ENIGMA VARIATIONS

# LES CONSOLES

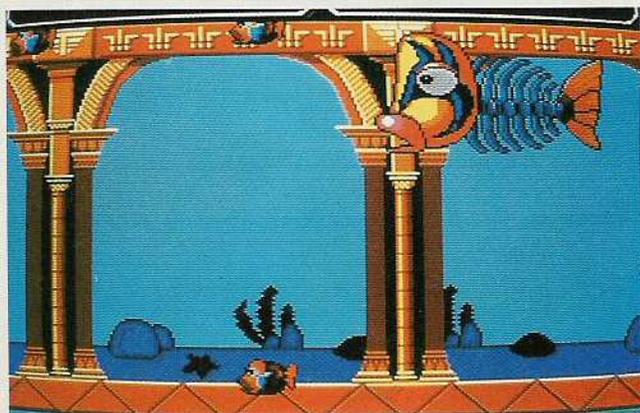
## LES NOUVEAUTÉS

Le CD-Rom de la PC Engine est une petite merveille disponible pour un prix élevé, certe, mais qui a l'avantage d'être le premier disponible sur le marché. Son atout principal est d'avoir des présentations superbes pour les jeux (parfois de véritables dessins animés), avec un son stéréo digne d'un CD audio.

### WONDERBOY III MONSTER LAIR

HUDSON SOFT 1 à 2 joueurs env.500F  
Système: CD-ROM PC ENGINE

J'avais entendu parler de Wonderboy III sur la console Sega 8 bits, mais ce jeu n'a rien à voir avec celui de la NEC. Dans celui-ci, nous retrouvons le petit héros bien connu dans de nouvelles aventures. Des armes galactiques ont été dérobées par des envahisseurs venus d'une autre planète. David Vincent, lui, les a vues. Et il charge Wonderboy (vous) ou alors Wondergirl (elle) de remettre de l'ordre dans tout ça. Si le jeu commence un peu comme un autre de la série, on se rend compte par la suite qu'il a changé. En effet, après avoir affronté toutes sortes d'ennemis et vous être gavé de fruits et légumes énergétiques, vous entrez alors dans une caverne. Une fois à l'intérieur,



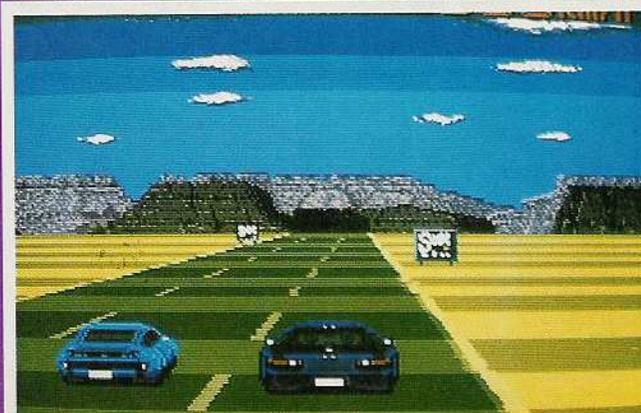
vous vous trouvez à cheval sur un oiseau, et devez détruire des vagues successives d'ennemis avant d'affronter LE Monstre qui garde le passage vers la suite de l'aventure. Si vous réussissez à le vaincre, vous repartez dans une autre région à explorer. Un scrolling vous oblige à toujours avancer et sauter de plate-forme en plate-forme. Grâce à une petite astuce qui m'a été révélée par un bon ami, j'ai pu jouer et terminer ce jeu. Je dois dire que sans code, il me semble impossible de le terminer, à moins d'être né avec un joystick en guise de hochet. Les monstres sont de plus en plus difficiles à détruire. Même si après avoir tué des ennemis vous récupérez une arme plus puissante, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de dextérité pour avancer dans le jeu. A sa fin, vous aurez droit à une bataille dans l'espace, avec un magicien qui chevauche un dragon crachant du feu. Une grande aventure dont vous n'êtes pas près de voir l'issue.

**INTERET : 90%**

### CHASE HQ

TAITO 1 joueur env.500F  
Système: PC ENGINE

Chase HQ, les lecteurs de GEN4 doivent connaître. Si toutefois le test des versions micro vous avait échappé, je vais vous rappeler le but du jeu. Vous êtes un flic. Mais comme l'État vous aime bien, il vous a pourvu d'un super bolide de plus très solide. Votre radio télévision vous informe qu'un bandit se trouve sur la route, et vous devez





le rattraper. Un temps vous est donné pour accomplir votre mission. Une jauge vous indique la distance qui vous sépare de l'ennemi. Votre véhicule possède un turbo que vous pouvez mettre en action un certain nombre de fois, mais chaque collision arrête le turbo. Une fois le véhicule du bandit localisé, vous devez lui rentrer dedans un certain nombre de fois afin de l'endommager et l'obliger à stopper. Heureusement que votre auto est solide.

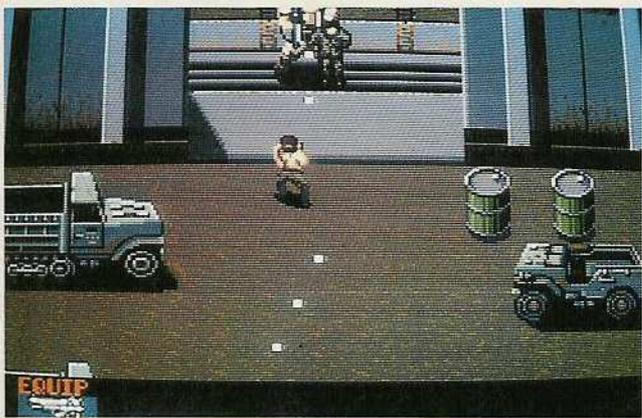
Le jeu est vraiment superbe, et l'effet de vitesse est impressionnant. De plus, chaque fois que vous percutez le véhicule que vous poursuivez, une partie de celui-ci se détache et s'envole. Un léger bug apparaît à l'écran chaque fois que la route fait une fourche, mais il s'excuse vite tant le jeu est réussi. C'est l'une des meilleures courses de voitures disponibles sur micro. Certains le trouveront peut-être facile, mais d'autres penseront le contraire. Mais tout dépend de votre capacité à manier le joystick.

**INTERET : 85%**

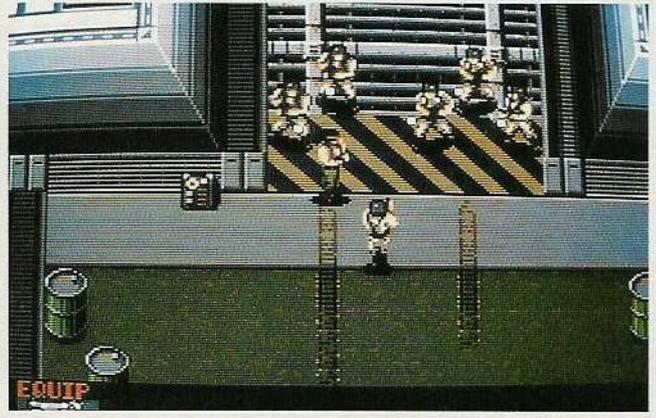
### RED ALERT

LASER SOFT 1 joueur env.500F  
Système: CD-ROM PC ENGINE

Une présentation ressemblant à un dessin animé japonais, quelques paroles dans la langue japonaise et le jeu commence. Un peu comme Rambo, vous êtes chargé de libérer des otages retenus prisonniers dans un camp ennemi. Je dis un camp, mais le mot est bien faible tant celui-ci est grand. Le jeu commence comme un Commando, mais bien des variantes sont apportées aux possibilités du jeu. Certains ennemis une fois morts laissent place à de nouvel-



les armes faisant plus de dégâts. Toujours le même principe de jeu, on tire et une fois arrivé au bout du niveau, on se retrouve devant un super ennemi que l'on doit tuer. Au deuxième niveau, il ne faut plus se contenter de tirer, il faut aussi explorer le terrain, afin de poser des bombes dans tous les endroits où il y a une croix. Au troisième niveau, un scrolling vous force à avancer, et des véhicules arrivent dans tous les sens. Je ne pourrais pas vous décrire



la suite, car cela vous gâcherait le plaisir de la découverte. Mais sachez que le jeu se termine avec une relative facilité. Pour ceux qui aiment Commando ou Rambo, c'est un jeu qui plaira. Mais personnellement, je trouve que l'action est linéaire et l'on se retrouve à faire toujours la même chose.

**INTERET : 60%**

### SIDE ARMS SPECIAL

CAPCOM 1 ou 2 joueurs env.500F  
Système: CD-ROM PC ENGINE





Side Arms Special n'est en fait que le jeu que nous connaissons sur micros et sur Nec, mais en version CD ROM. La différence réside en majeure partie dans la musique qui, là, est vraiment superbe. Mais évidemment c'est un compact disque, donc il n'y a pas de raison de s'étonner. Le graphisme est toujours le même, et le jeu reste aussi agréable qu'en cartouche.

**INTERET: 70%**

### **MOTOBIKE**

TAITO 1 joueur env.450F  
Système: PC Engine

Motobike est la première course de motos sur la NEC. Vous pouvez rouler uniquement, ou bien participer au championnat du monde. Vous avez la possibilité de tout changer sur votre véhicule, depuis les pneus, les freins, jusqu'au moteur pour le rendre plus pointu. Une fois les réglages effectués, il ne vous reste plus qu'à enfourcher votre moto et tenter de vous qualifier. Si vous ne parvenez pas à terminer votre tour en un temps suffisant, une seconde chance vous sera offerte. De votre temps dépend votre place sur la grille de départ. Une fois la course terminée, vous aurez alors votre classement provisoire. Il ne vous restera plus alors, qu'à vous qualifier pour la course suivante dans un autre lieu, sur un autre circuit. Mais attention aux intempéries.

Le jeu est très rapide, la moto répond rapidement aux sollicitations de votre manette, mais personnellement, je préfère Super Hang One. Les graphismes sont assez réussis, et le scrolling assez fluide. Mais je n'ai pas été complètement séduit par ce jeu. Le son n'est pas non plus à la hauteur de la NEC.

**INTERET: 65%**

### **ATOMIC ROBO-KID**

UPL 1 joueur env.450F  
Système: PC ENGINE

Que dire sur ce jeu, si ce n'est que comme d'habitude, vous dirigez un vaisseau, et que comme d'habitude, vous devez faire face à des hordes de vaisseaux ennemis. Comme toujours, certains vaisseaux laissent place, une fois détruits, à une pastille qui augmente votre armement si vous la récupérez, et comme à chaque fois, un gros vaisseau bloque la porte menant au niveau suivant. Un tableau de temps en temps change des autres, et vous propose un duel entre l'ennemi et vous. Des obstacles qui défilent au milieu de l'écran, vous obligent à attendre le moment propice pour tirer sur l'ennemi. Comme toujours, le jeu est très bien réalisé, et très jouable. J'espère que les programmeurs vont un jour nous faire un jeu minable, afin que je puisse changer de disque et critiquer un soft NEC.

**INTERET: 70%**

### **ALTERED BEAST CD**

1 joueur 1 ou 2 joueurs env.500F  
Système: CD-ROM PC ENGINE

Là, cette version CD ROM est assez étrange. Tout d'abord, on est séduit par la présentation, car le jeu vous propose une introduction à l'histoire d'Altered Beast. Les bruitages sont d'une meilleure qualité, et la musique aussi bien entendu.

Mais là où l'on est étonné, et dans le mauvais sens du terme, c'est que la version CD est moins agréable à jouer. En effet, si le jeu sur cartouche était très réussi, la version CD souffre d'un problème: après quelques vagues d'ennemis, le jeu se bloque pour charger une petite suite et coupe le fil de l'action. Ainsi, si vous vous faites attaquer par



quelques squelettes et quelques mort-vivants, le jeu s'arrêtera pour charger les chiens, alors que vous étiez en train de progresser. Ce phénomène est assez désagréable. De même que les sprites, qui, lorsqu'ils sont nombreux à l'écran, se mettent à clignoter. Mais sur la version cartouche, ils clignotaient aussi.

**INTERET: 65%**

### **SUPER VOLLEY-BALL**

SYSTEM V 1 à 2 joueurs env.450F  
Système: PC ENGINE

Après le tennis, voici le volley-ball. Un nouveau sport de balle. Adapté de l'arcade (me suis-je laissé dire) justement par ceux qui l'avaient programmé pour l'arcade. Un jeu superbe. Le plaisir doit être immense à deux, et j'en veux





pour preuve une certaine boutique qui est le rendez-vous des fans de la NEC, dans laquelle on se livre des parties acharnées de volley, avec des revanches au tennis. Le jeu peut sembler complexe au début, car comme d'habitude, les indications des commandes sont en pur japonais, mais avec un minimum d'entraînement, on arrive à maîtriser les joueurs. Et si je me suis fait battre durant le premier set, j'ai écrasé mes adversaires les sets suivants, grâce à des services "smatchés" et des "smatches" percutants. Mais il y a tellement d'options, que si ça se trouve, j'ai pris une option pour débutants. Les matchs amicaux, ainsi que les internationaux, sont possibles. On peut choisir le nombre de points dans un set, et l'on peut même se donner un handicap. L'animation est superbe, quoique un peu saccadée, et le scrolling est comme presque toujours parfait. Encore un HIT. Il n'y a plus qu'à attendre le foot qui ne devrait plus trop tarder.

**INTERET : 90%**

## CHEAT-CODES

**FANTASY ZONE**: Commencez le jeu, puis faites une pause en pressant Run. Pressez alors une fois Fire 1, puis deux fois Fire 2 et mettez le joystick 3 fois vers le haut, 4 fois vers le bas, 5 fois à droite et 5 fois à gauche. Il faut faire ceci à chaque niveau, afin d'avoir toujours des vies infinies.

**GUNHED**: Pour changer le niveau de difficulté, pressez Select puis Fire 1 et Fire 2, une quinzaine de fois, lorsque le titre apparaît à l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir le niveau auquel vous désirez commencer. Allez dans le menu pour le son, et pressez Fire 1 et Fire 2, l'un après l'autre, puis Select quelquefois. Vous pouvez alors choisir le niveau de départ, entre A et FF.

**LEGENDARY AXE**: Pressez le Fire 1 et Select en même temps et mettez le joystick à gauche le plus de fois possible, lorsque le message Game Over apparaît, afin d'avoir de nouveaux crédits.

**NECTARIS**: Voici les codes d'accès des niveaux:

- 1) REVOLT 2) ICARUS 3) CYRAND
- 4) RAMSEY 5) NEWTON 6) SENECA
- 7) SABINE 8) ARATUS 9) GALOIS
- 10) DARWIN 11) PASCAL 12) HALLEY
- 13) BORMAN 14) APPOLO 15) KAISER
- 16) NECTOR

Pour les 16 derniers, utilisez les mêmes codes à l'envers...

# Hazardous area

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

## LES CONSOLES

SEGA  
MEGADRIVE  
+ 1 JEU  
2 490 Frs

PC ENGINE 2  
SUPER GRAFX  
EN DEMONSTRATION

NEC  
PC ENGINE  
+ 1 JEU  
1 790 Frs

## LES MICROS

TOUTES LES NOUVEAUTES POUR

AMIGA

ATARI ST

PC

AMSTRAD

SEGA

## L'ACTUALITÉ

### LA LYNX (ATARI)

Présentée pour la première fois au Salon du Jouet, la Lynx eut un succès important sur le stand Atari. La mauvaise nouvelle est que la date finale de sortie est septembre. Le prix, paraît par contre tout à fait honnête. 1500F pour la console, et moins de 300F pour des jeux d'excellente qualité.

De nombreux éditeurs américains ont annoncé qu'ils développeraient désormais sur cette machine. L'exemple le plus frappant est celui de Tengen, qui pense adapter tous ses jeux, à commencer par **Hard Drivin** et **S.T.U.N. Runner**, qui, connaissant les capacités de la machine pour la 3D, risquent d'en étonner plus d'un.

### LA SEGA MÉGADRIVE

Egalement présentée au Salon du Jouet, la mégadrive est aussi prévue pour septembre, pour un prix avoisinant les 1900F. Il faudra donc encore attendre quelque temps pour

s'éclater avec les super jeux de cette console. Les nouveautés sont désormais nombreuses aux Etats-Unis, avec bien des produits prévus pour la rentrée.

### LA GAME-BOY (NINTENDO)

L'autre petite console de poche sortira également en septembre, au prix de 600F, avec des cartouches aux environs de 250F.

### UNE CONSOLE SEGA PORTABLE

Sega vient d'annoncer la sortie prochaine d'une console portable, avec un écran LCD couleur, et compatible avec l'actuelle Sega 8-bits.

### LA PC-ENGINE

La PC-Engine vient non seulement de connaître une baisse de prix, passant de 1790F à 1490F. De plus, elle possède désormais un boîtier permettant de passer en NTSC sans scintillements à l'écran (mode où l'on retrouve les vraies couleurs des jeux originaux), et de brancher directement sa chaîne hi-fi sur la Nec, via des prises RCA.

## NOUVELLES VERSIONS

Retour de cette rubrique, dans laquelle nous parlerons des nouvelles versions de softs déjà testés, à condition qu'elles diffèrent vraiment des originaux.

**Overlander** (Elite) vient de sortir sur Amiga. Cette course automobile dans le genre de Road Blaster a été bien améliorée par rapport à la version Atari. Le scrolling de la route est excellent, le graphisme est impressionnant, mais le jeu est toujours très difficile, à peine plus jouable que sur ST. On regrettera aussi les pauvres effets sonores... Un beau jeu manquant de jouabilité!

**Space Harrier** (Elite) vient de ressortir sur Amiga et ST dans une nouvelle version comprenant cette fois-ci tous les tableaux du jeu d'arcade. La première version n'en comprenait que 10, celle-ci propose les 20 tableaux d'origine. Pas mal, mais un peu dur.

**Titan** (Titus) est désormais disponible pour Atari ST-E, avec une musique bien meilleure. Sans quoi, le jeu est toujours aussi bon!



# INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
<b>ARCADE/ACTION</b>								
5th Gear (AM/ST)		2	2	2		2		16
Black Tiger (ST)				4	4	4		12
Clown-O-Mania (AM)		4	3	3		2	3	8
Die Hard (PC)				4	4	5		20
Dr. Plummet's House Of Flux (AM)		1	1	0		1		22
Dyter 07 (AM)				3		3	3	14
Enterprise (ST)	3					2		22
Hellraider (AM/PC/ST)			0	1		1		6
Nitro Boost Challenge (ST)		1	1	1		0		16
Persian Gulf Inferno (AM)				2		2	3	18
Rainbow Islands (ST)	3	5	5	5	5	5	4	23
Rotor (AM)			4			3		10
Space Harrier 2 (AM/ST)		1	0	1		1		16
Star Trash (AM)				3		2		24
Tempest (ST)				1		1		6
Treasure Island Dizzy (AM)		3	3	2		2	3	6
Vortex (AM)				1		1		13
<b>SPORT</b>								
Grand Prix (ST)				1		1		29
Paris Dakar 90 (AM/PC/ST)	1			1		1		32
Table Tennis Simulator (AM/ST)		4	3	3		2		30
Tennis Cup (AM)				5		5		28
TV Sports Basketball (AM)				5		4		26
<b>SIMULATION</b>								
Starvega (PC)					3	3		32
<b>AVENTURE</b>								
Champions Of Krynn (PC)				4	5	5		33
Knights Of Legend (PC)				4	5			40
Lost Dutchman Mine (AM)	3			3		3	3	38
Ultima V (PC/ST)	5				4	5		36
<b>REFLEXION</b>								
Armada (AM)				3	3	3		44
Deluxe Stip-Poker (AM/PC/ST)		1	1					46
Esprit (ST)				4		4		45
Infestation (AM)						5		50
Midwinter (ST)				5	5	5		48
Nil Dieu Vivant (AM/PC/ST)	1							58
Panzer Battles (PC)					1			46
Pipemania (AM)		5	4	4		4		52
Prince (ST)					0	0		46
Rings Of Medusa (AM/ST)				3	3	3		54
Rock Star (AM/ST)				5				56

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.

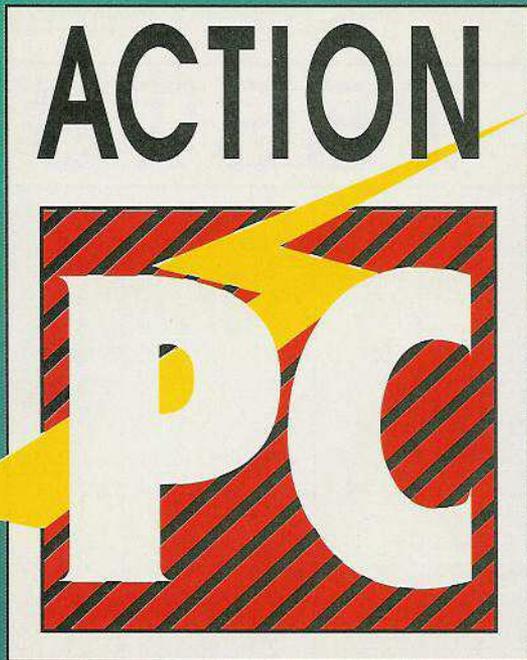
## BARÈME

- 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

SPÉCIAL  
TRAITEMENT  
DE TEXTES



WORDPERFECT / WORD  
WORD SUR DISQUE VIRTUEL

DOPER  
SON PC

LES NOUVEAUTÉS DU FORUM  
LES LIVRES SUR WORD  
ORGANISER UN DISQUE DUR

Le fond

La notion fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Le premier est le titre, le second le chapô, puis vient le contenu de l'article. Les niveaux de lecture sont indépendants les uns des autres dans toutes circonstances, même s'il s'agit d'un livre.

Le lecteur

titre de

Osons

sait en

on disp

Windows

réperto

précis

Le fond

La not

premier

l'article

Le lect

titre d

Osons

sait en

on disp

Windows

réperto

précis

Le fond

La not

premier

l'article

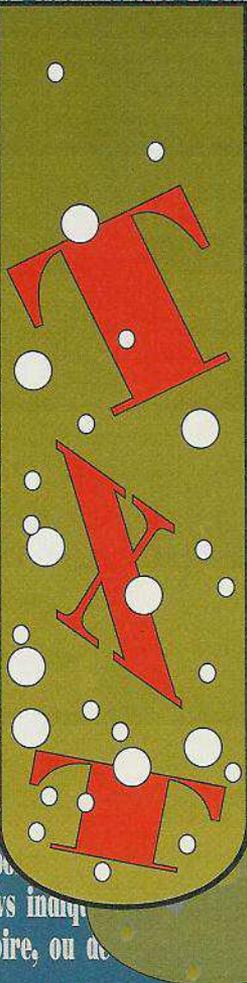
Le lect

titre d

Osons

sait en

on disp



le titre, le second le chapô, puis vient le contenu de l'article. Les niveaux de lecture sont indépendants les uns des autres dans toutes circonstances, même s'il s'agit d'un livre.

en toutes circonstances, même s'il s'agit d'un livre.

Avec un disque dur bien organisé, on peut retrouver facilement le principal de quel programmes

nt à un titre. Par exemple, la présentation graphique. En changeant de magazine, on obtient de nouvelles

our le magazine, on obtient de nouvelles sous-répertoires

ws, on trouve les sous-répertoires

est celle des niveaux de lecture. Le premier est le titre, le second le chapô, puis vient le contenu de l'article.

s niveaux de lecture sont indépendants les uns des autres dans toutes circonstances, même s'il s'agit d'un livre.

e. Avec un disque dur bien organisé, on peut retrouver facilement le principal de quel programmes

nt à un titre. Par exemple, la présentation graphique. En changeant de magazine, on obtient de nouvelles

our le magazine, on obtient de nouvelles sous-répertoires

précisions. Si dans le répertoire Windows, on trouve les sous-répertoires

**OFFRE N°1** **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.  
**65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



**LES AUTOCOLLANTS AUSSI !**

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

**AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**

**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°3** **RELIURES**

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



**le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps"**

**65 ff l'unité (port compris). SUPER !!**

**3 MANETTES EN UNE SEULE**

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

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



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

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 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	
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			

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

NOM : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : .....  
 Ville : .....

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

# RÉSUMÉ ÉTÉ 1989

## CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

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

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

### CONNECTIQUE

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

### DISQUETTES ET LECTEURS

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

### HOUSSES ET SOURIS

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

### DIVERS

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

### LIVRES

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

### ANCIENS NUMEROS

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

### LES DISQUETTES DU JOURNAL

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

### JEUX ET LOISIRS

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

### Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une majoration de 71.16 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société Pressimage

Compte numéro : 20252303  
Banque : SG Louis Blanc  
Code guichet : 03500  
Code "SWIFT" : SOGE FR PP

En N'OUBLIANT PAS DE PRÉCISER A VOIRE BANQUE LE MOTIF de la transaction, par exemple :  
abonnement, achat disquette..

### GRAPHISME

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

## LES NOUVEAUTÉS

VIRUS KILLER	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol. 1	75F
COCKTAILS	95F
SHAFTESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F
HYPER ST	195F
AWELE	75F
PHARM-ASSIST	75F
MATHS-ATARI	75F
MEGABANK II	250F

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

### COMMUNICATION

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

### LA PROGRAMMATION

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

### LE COIN MEDICAL

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

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

### MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAUX 2	75F
CREER LE SON EN GFA	95F
CZ PHONIX	75F
EDITEUR ROLAND D10	195F
INTERMUSIC	195F
FB01 TERMINATOR	195F
INTER-DIGIT	195F
MIXTABLE	95F
MUSIQUE MAESTRO	95F
MYREPLAY	95F
MT 32 EXTENSION	195F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TED	195F
TIREXPLOSION	75F

## VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

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

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

## AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE ST MAG ???

### LE PACK DU SIECLE N°1

Comprend :

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

### NOUVEAUTÉ DU MOIS

KEY-SOUND 75F

### L'AVENTURIER FOU

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

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

### PEDAGOGIE

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

### UTILITAIRES

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



Advanced  
Dungeons & Dragons®  
COMPUTER PRODUCT

# CHAMPIONS OF KRYNN

The first fantasy  
role-playing epic  
set in the AD&D®  
DRAGONLANCE®  
game world!

TSR, Inc.



GENERATION 4

Official  
Advanced  
Dungeons & Dragons



GÉNÉRATION 4



EMOTION



# GÉNÉRATION 4

# WAR MAGE GEM

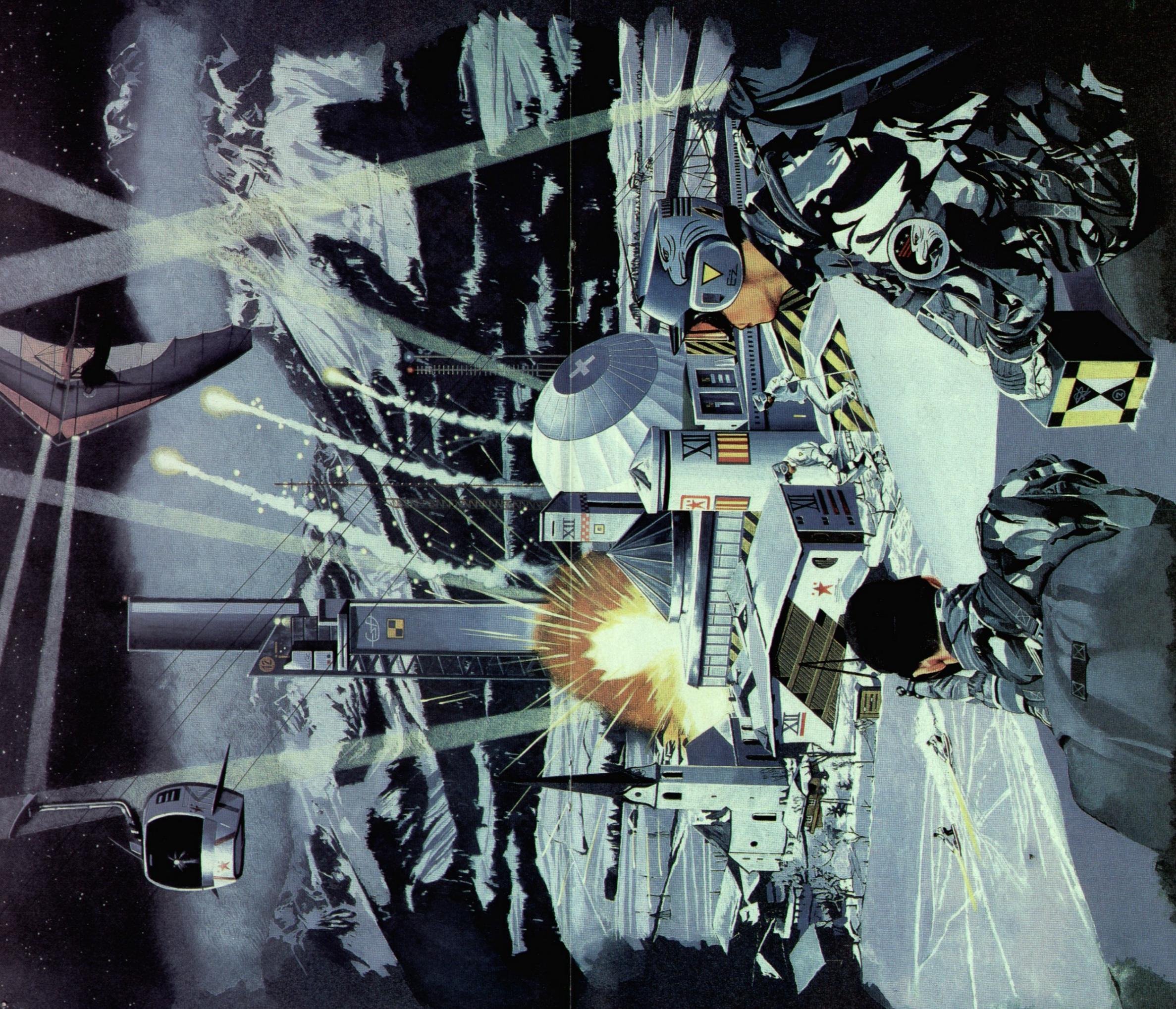


GENERATION 4

# MIDWINTER



MIDWINTER



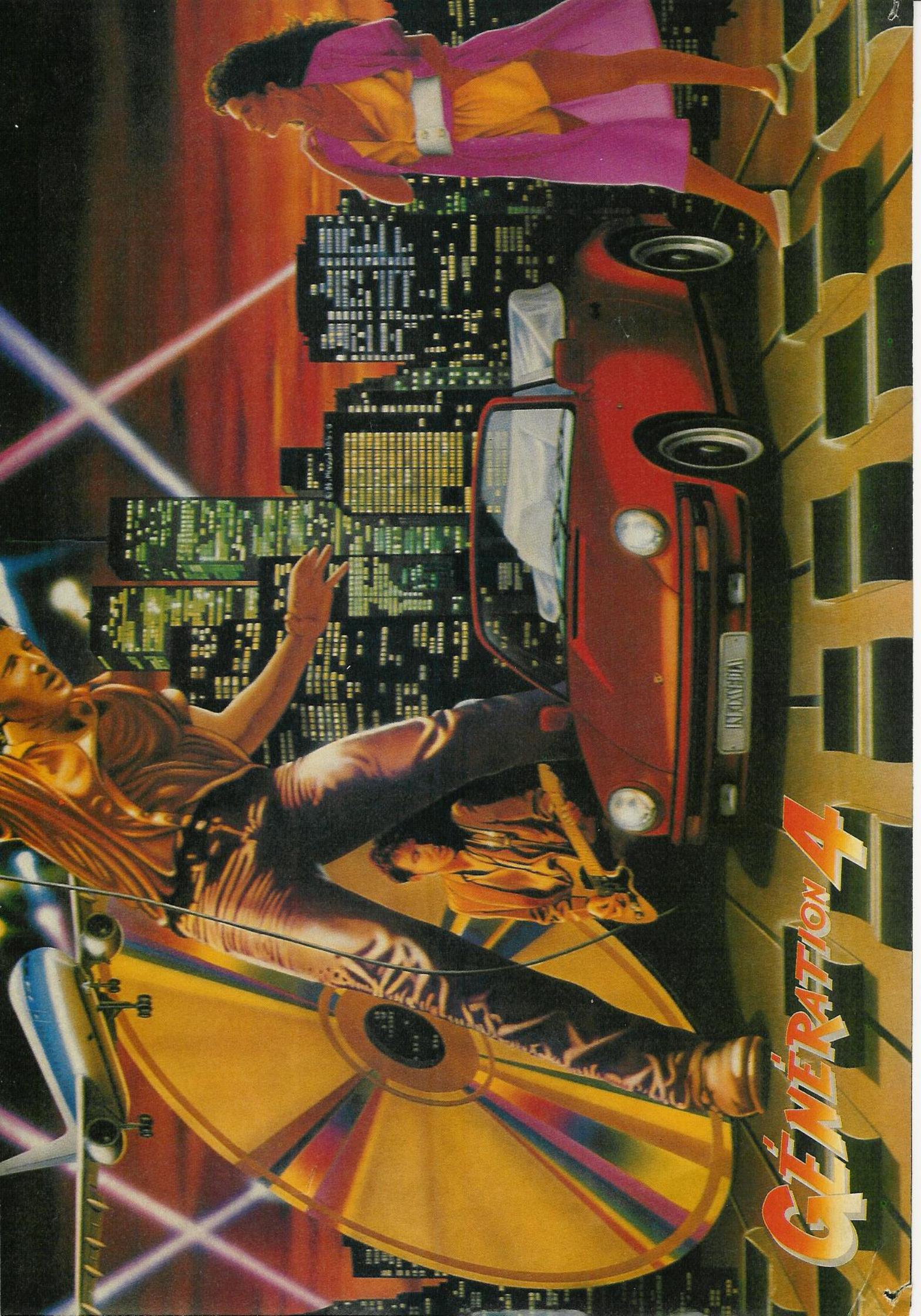
GÉNÉRATION 4



# GÉNÉRATION 4

# ROCK STAR





# GENERATION 4

# STARFLIGHT





**GÉNÉRATION 4**

# PETITES ANNONCES

## GAME'S recherche:

- Pour centre commercial Vélizy II un vendeur confirmé à temps complet

- Pour centre commercial St Quentin en Ivelynes un vendeur confirmé à temps partiel.

Adressez CV + photo à GAME'S, bâtiment SAPS, zone industrielle des Loges en Josas 78350, les Loges en Josas.

## AMIGA

Vends Amiga 500 + écran 1084 + 2 joysticks + 65 disquettes + boîte de rangement. Le tout état neuf: 5200F. Tél: 48.25.28.08

Urgent! Vends A500 cause A2000 + souris + prise péritel pour télé + manuels + 10 disquettes pour seulement 3600F à débattre. Tél: 69.01.75.96 après 20h et demander Bertrand.

Vends Amiga 500 + ext 1 Mo + baffle/ampli 15 W + souris + 3 joysticks + jeux originaux + câble péritel. Tél: (1) 47.49.56.01.

Vends originaux pour Amiga: Defender of the Crown (100F), Barbarian (Psygnosis) (70F). Appeler Jean-François au (16) 81.81.25.48.

Vends interface 512 Ko pour Amiga avec Horloge interne, neuve: 750F. Tél: 69.20.96.86 (Eric).

## ATARI

Vends Atari 520 STF avec garantie, très peu servi + souris + nbreux utilitaires et GFA + 40 jeux environ + 2 joysticks état neuf. Vendu 3600F (valeur:5500F). Demander Jacques au 39.94.13.49 après 19h30.

Vends Atari STE sous garantie (octobre 89) + nombreux jeux: 3200F (paris et région parisienne). Tél à Frédéric au 43.28.94.70.

Vends multiface ST. Prix: 350F. Etat neuf, notice jointe. Contacter Mr Guillou Bernard après 15 h. Tél: 30.74.11.45.

Urgent! Vends 520 STF + moniteur couleur + souris + joysticks + jeux et utilitaires le tout en TBE (garantie encore 5 mois): 4000F. Appeler Philippe au 47.92.35.28 (après 19h).

Vends originaux 520 ST: Fiendish Freddy Big Top o'Fun, Fl6 Combat Pilot, Crazy Cars II, Herd Drivin', Stunt Car. Demander Frédéric au 61.40.96.98 le soir.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance: "Apprenez l'assembleur ST et créez votre propre jeu en 6 mois". Méthode simple et efficace; Demandez moi une documentation. C.Javault 38 avenue Gallilée St Maur au 42.83.50.16 le week-end.

Vends Atari XL + 2 joysticks pour 400F + cassettes de Defender, Tennis ext. 1 cassette pour 100F. Vente séparée possible. Tél: 45.65.91.73 à partir de 19h.

Vends jeux sur ST: Skrull, Foft, Mach 3, Targhan, Chess, Custodian, Double Dragon, Operation Wolf, Fire & Forget, Obliterator: 100F l'unité. Tél: 88.51.05.71.

Vends originaux pour ST de Bloodwych, War in Middle Earth, Zac Mac Kraken, Demon's Winter et Times of lore:

130F pièce + Times of Lore: 130F pièce + Tetris en cadeau pour deux achetés (ou 80F seul). Tél: 20.93.85.56.

## PC et Compatibles

Vends Amstrad PC 1512 SD avec moniteur couleur. Prix: 4000F. Tél: 47.28.77.49, dept 92.

Urgent! Vends Amstrad PC 1512 512 K version monochrome sans la disquette MS-DOS + 10 jeux superbe: Targhan, Knight Force, Double Dragon 1 et 2, Ghostbusters 2... le tout vendu 4500F. Tél: 51.32.15.36 le soir. Ville le chateau d'olone.

Vends originaux sur IBM PC et compatibles (5.25): Double Dragon 2 (200F), Ghostbusters 2 (200F), Speedball (200F), CC2 (200F)... Ecrire à Lejeune Christophe, 12 route des romains, 67260 Sarre-Union.

Vends PPC 640 DD, compatible portable + modem intégré. Logiciels originaux. Documentations diverses. Emulateur minitel. Parfait état. Le tout pour 5000 F. Tél: (1) 47.49.56.01 (après 18h).

Vends originaux pour IBM PC et compatibles. Knight Force (int:84%) 230F au lieu de 330F, Budokan (int:92%) 200F au lieu de 270F. Tél: Thierry au 42.24.95.24 ou écrire: La gaudinette, ch des Aliberts, 13126 Vauvenargues.

Vends PC 1512 HD 20 mono + disque dur 20Mo + joystick: 6000F. Mr Grodziski. Tél: 21.26.82.03.

## DIVERS

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nbreux jeux + nbreuses revues: 2500F et vends imprimante: 1000F. Tél: 48.93.91.90, olivier vers 18h.

Vends console nintendo + 2 jeux: 700F et achèterais un 520 STF double face + 20 jeux pour 2400F (merci). Tél: 48.52.55.31.

Vends 45 jeux originaux avec boîtes et notices dont: Robocop, Falcon, Permis de tuer... A partir de 80F. Demander Stéphane au 47.38.25.90, 1 rue Berteaux Dumas 92200 Neuilly sur Seine.

Le serveur Potiron's Connexion vous accueille en semaine de 22h à 6h et le week-end 24h/24h au 89.48.63.15. Téléchargement, bals,...

Cherche graphistes, musiciens mais surtout bons programmeurs en assembleur pour créer des démos. Orgeron Eric, rue de l'oratoire, 84390 Sault. Tél: 90.64.07.50 le week-end.

Réalise joystick aux formes originales. Pour ne plus avoir le même "joy" que son copain! Contact: Edouard Gonçalves, 23 rue de la Mouillelongue 71200 Le Creusot. Tél: 85.55.54.62 (après 19h).

## PETITES ANNONCES

Ch joint un chèque ou CCP de 50 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de PresseMaga.

ATTENTION: NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ECHANGE DE SOFTS PIRATES. FAITES PASSER!

# DEMOS

## Concours

### DEUX ARCHIMEDES A GAGNER!

Réalisez une démo sur votre ST ou sur votre Amiga, et gagnez un Archimedes (modèle A3000) et son moniteur multisync, offerts par ASHIV! Comme vous serez nombreux à participer, nous serons obligés de vous départager, vous pensez bien! Un jury se réunira donc pour élire la meilleure démo sur ST, et la meilleure démo sur Amiga.

Vous pouvez programmer votre démo en n'importe quel langage, nous ne tiendrons compte que du résultat, de ce que nous verrons sur l'écran. Pour noter les démos, nous tiendrons compte de l'originalité, du travail graphique et sonore, de l'animation, et nous apprécierons tout particulièrement celles mettant en valeur les possibilités de la machine en question.

Votre démo devra tourner sur tous les modèles d'Amiga 500 ou d'Atari

520 ST. Vous nous avez questionné à propos du STE. Vous n'avez pas le droit d'utiliser les capacités du STE. Ou alors, réalisez une version ST et une version STE, celle-ci nous mettra de bonne humeur pour juger la première.

Le thème de cette démo devra tourner autour du 3615 GEN4, notre serveur de plus en plus "sapristi". Vous avez le droit de reprendre les différents logos utilisés dans Génération 4. Attention, toute démo utilisant des musiques ou des graphismes tirés de jeux du commerce seront automatiquement disqualifiées, c'est totalement interdit!

Nous comptons proposer les meilleurs démos en téléchargement sur le 3615 GEN4 ou sur disquette à la Boutique.

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

Vous pouvez écrire ce que vous souhaitez dans votre démo, pourvu

que cela reste conforme à la loi et que le thème reste le 3615 GEN4. Vous avez le droit de vous présenter au public, pas de problème.

Si vous avez des questions à nous poser ou des détails à demander, vous pouvez nous contacter en Bal DEMOS 3615 GEN4 sur le serveur ou par courrier à l'adresse suivante:

3615 GEN4  
19 rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS

C'est aussi à cette adresse que nous attendons vos disquettes, le 31 mai au plus tard.



Quelques personnes ou groupes ont déjà annoncé leur intention de participer: V8, ST-Connexion, the Kirschwasser Crew, les Technocrates, Joshua, the Tec, Vegetables... Au boulot!

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

# LE BIDOUILLEUR MALADE

Nombreux ont été les Ataristes à apprécier l'initiation à l'Atatruc proposée le mois dernier par GILLUS. Vous trouverez à la fin de la rubrique la solution au petit exercice-challenge qu'il nous lançait. Nul doute qu'il récidivera dans peu de temps.

Je ne vous propose que des Atatrucs ce mois-ci, et cela me permet de vous rappeler que vous pouvez acheter pour 20 francs (Seulement 20 francs! Comment font-ils?!?) le soft DISCPAC. C'est un excellent éditeur de secteur, et nous ne bosserons plus qu'avec lui.

## DUNGEON MASTER ET CHAOS STRIKES BACK

CELEBRIMBOR vous propose de doper vos personnages de DM afin de les réutiliser dans CSB. Faites une copie de votre original (Ne bidouillez jamais vos originaux, malheureux!). La sienne, c'est la version française, la 1.3.

Prenez MUTIL et éditez le fichier DUNGEON.DAT. Dans la version française 1.3, vous devrez agir aux adresses suivantes: 12BD (jusqu'à 12CC), 12EB (jusqu'à 12FA), 1345 (jusqu'à 1354), 1389 (jusqu'à 1398), 13AF (jusqu'à 13BE).

Si vous avez une autre version, oubliez ces adresses et recherchez les séquences suivantes:

01 24 01 30  
03 00 02 21  
02 1C 02 1C  
04 2C 03 08  
04 04 01 3C

A chacune des adresses trouvées, tapez: AA 22 AA 22 AA 22. Passez (au curseur) les 3 octets suivants, ne les modifiez pas. Puis écrivez 32 AD 99 (passez un octet) et écrivez 32 AC 99.

Voici ce que ça donne: AA 22 AA 22 AA 22 XX XX XX 32 AD 99 XX 32 AC 99, (16)

XX signifiant que vous ne devez pas toucher à cet octet.

laido, Linflas, Stamm, Tiggy et Gando sont crédités de 999 points de vie, 999 points d'endurance et une force magique quasiment inépuisable. Enfin, vos autres caractéristiques (force, sagesse, dextérité, etc...) seront toutes entre 170 et 210.

Ensuite, sous CSB Utility Disk, vous chargez le fichier DUNGEON.DAT modifié et vous demandez la conversion pour pouvoir profiter de ces personnages sous CSB.

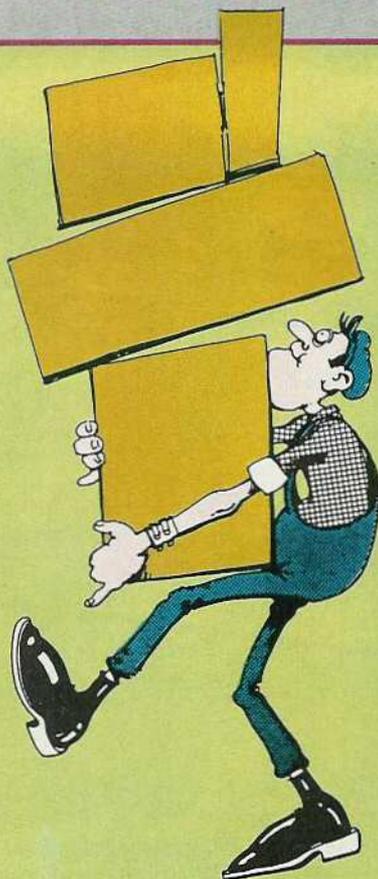
CELEBRIMBOR remarque qu'il vaut mieux ressusciter que réincarner. Super, non? Et pour ceux qui n'auraient rien compris, qu'ils se rassurent, il existe tout plein d'utilitaires dans le Domaine Public, ils seront disponibles sur le serveur dès que le télé-chargement sera prêt (!).

## DOUBLE DRAGON II

Il voulait finir le jeu tranquille, il a cherché les vies infinies, il s'appelle GILLUS. Sur le disque 1, à l'aide de DISCPAC, cherchez la séquence 53390002CA66 et remplacez par 60040002CA66. N'oubliez pas de remplacer 53390002CA67 par 60040002CA67, sinon votre 2ème joueur serait jaloux.

## DARIUS +

Entre deux cours de physique, TOUBAB s'installe devant son ST et cherche des vies infinies, pour notre plus grand plaisir. Avec DISCPAC, cherchez la séquence 536E0F2A et changez-la par 4E714E71.



Entre deux cours de maths, il colle ses yeux au moniteur et cherche l'imperméabilité au décor. Remplacez 61000A94 par 4E714E71. Une bonne chose de faite.

## CORSAIRES

Entre deux accidents de voiture, ARIOCH cherche des Atatrucs, pour notre plus grand plaisir. Voici comment obtenir 2550 points d'énergie dans la première partie. Editez le fichier DATA.1, et remplacez 303C003C33C0 par 303C00FF33C0. Pour les vies infinies dans la seconde partie, éditez le fichier DATA.2 (comme c'est surprenant!), et remplacez 33FC00050002AC22 par 33FCF0000002AC22.

## OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN)

Entre deux conseils sur le serveur, ARIOCH a disséqué Operation Thunderbolt pour vous, et uniquement pour vous. Avec DISCPAC, remplacez 3028000E660E et REMPLACEZ par 303C0240660E. En faisant cette opération deux fois, vous obtiendrez l'énergie infinie. *T03 S=09 L=40*

Voulez-vous des chargeurs supplémentaires?

Rien de plus simple, il suffit de chercher la séquence (sur le disque 1) 317C0005000A et remplacez le 5 par le nombre de chargeurs attendus.

Préférez-vous avoir des chargeurs infinies?

Comme vous voulez, remplacez 5368000A317C0028 par 60024E71317C0028. Vous le faites deux fois, sinon ça ne marche pas.

Souhaitez-vous des roquettes supplémentaires?

3615

GEN4

YABON!



Easy, cherchez 317C0003000C et remplacez le 3 par ce que vous voulez, ça vous regarde.

Jugez-vous que les roquettes infinies sont plus intéressantes? Fastoche, cherchez 5368000C117C0006 et remplacez par 60024E71117C0006. On le fait deux fois, ou bien je ne réponds plus de rien.

Quand je vous disais qu'ARIOCH l'avait disséqué. C'est maintenant au tour des cartouches d'être infinies. Remplacez 536800086606117C par 60024E716606117C. Si vous ne le faites pas deux fois, il ne faudra pas vous plaindre...

#### TEMPEST

Le magicien ARIUCH a cherché un truc pour les vies infinies. D'un coup de baguette magique dans le programme, il a cherché 043900010000224E et transformé le 01 par un 00. Pour les zapps infinies, il a regardé dans sa boule de cristal et a vu 047900010000223C. Il a aussitôt remplacé le 01 par un autre 00.

#### LES PORTES DU TEMPS

C'est un jeu d'aventure, et GILLUS en avait assez de perdre de l'énergie. Il a lancé DISCPAC, a édité le fichier POR et a cherché 91B90003B6DE. Il a remplacé 91B9 par 6004. Puis il a cherché 42B90003B6DE et il a remplacé 42B9 par 6004, en faisant cette modif deux fois.

#### CONTINENTAL CIRCUS

Entre deux greetings, TOUBAB trouve les crédits infinies pour Continental Circus. Cherchez 533900004C45 et changez-moi tout ça par 4E714E714E71. TOUBAB salue tout particulièrement Deff des TCD, le groupe TEC (qui sortira une nouvelle demo en mars) et à Zinc. Saluons-les nous aussi, agissons nos petits drapeaux!

#### CHASE HQ

Entre deux drapeaux, TOUBAB cherche des trucs pour CHASE HQ. Les crédits infinies par exemple; métamorphosez la séquence 53390001B6E0 en 4E714E714E71. Il faut le faire DEUX fois. Pour le turbo infini, cherchez 5379000039F0 et remplacez par 4E714E714E71.

#### STORMLORD

Vies infinies: 536D000A en 4E714E71. Il faut remplacer l'une par l'autre. Devinez laquelle.

#### SOLUTION DE L'EXERCICE PROPOSE DANS L'EXCELLENTE INITIATION AU PATCH DU CELEBRE GILLUS

Je tiens tout d'abord à remercier toutes les personnes qui m'ont écrit sur le 3615 GEN4 et je vais répondre ici à certaines de vos questions...

Oui, vous pouvez prendre MONST2 à la place de MONST ou même tout autre debugger mais, dans ce cas, référez-vous à la documentation de votre debugger.

Oui, vous pouvez prendre MUTIL à la place de DISCPAC ou même tout autre éditeur de disque mais DISCPAC est mieux et le programmeur de DISCPAC est plus sympa que les autres et DISCPAC est essayé et approuvé par GILLUS!

Par contre, vous pouvez appliquer le principe de l'initiation sur d'autres jeux mais évitez de la suivre à la lettre! 2+2, c'est une addition, le résultat est 4. 16+16, c'est aussi une addition, et pourtant cela ne fait pas 4! Les initiations au patch, c'est comme les additions!

#### SOLUTION

Comme dans l'initiation, toute adresse commençant par une \* est donnée en hexadécimal et est à recalculer à partir de l'adresse où s'est logé votre programme. Pour moi cette adresse est toujours \$1E400.

Donc nous voulions empêcher le programme de nous obliger à recommencer plusieurs fois le même tableau sous le prétexte futile et ridicule que nous avons été trop mauvais.

Suivant le même principe (énoncé le mois dernier), nous allons chercher la chaîne "TROP MAUVAIS", donc Get Text TROP MAU et on trouve la chaîne TROP MAUVAIS en \*36616.

On revient au début et on fait un Get Instruction \*36616. On trouve à l'adresse \*20210 un PEA \*36616. On remonte la recherche, et on voit que la routine qui affiche le texte "TROP MAUVAIS" démarre en \*201F6 (CLR.B), car juste avant il y a un BRA.

Donc, dernière opération: Get Instruction \*201F6. Et aux adresses \*20112 et \*2011E on trouve BNE \*201F6.

Voilà, il suffit de les remplacer par des NOP (No Operation, le processeur passe du temps à ne rien faire) et le tour est joué!

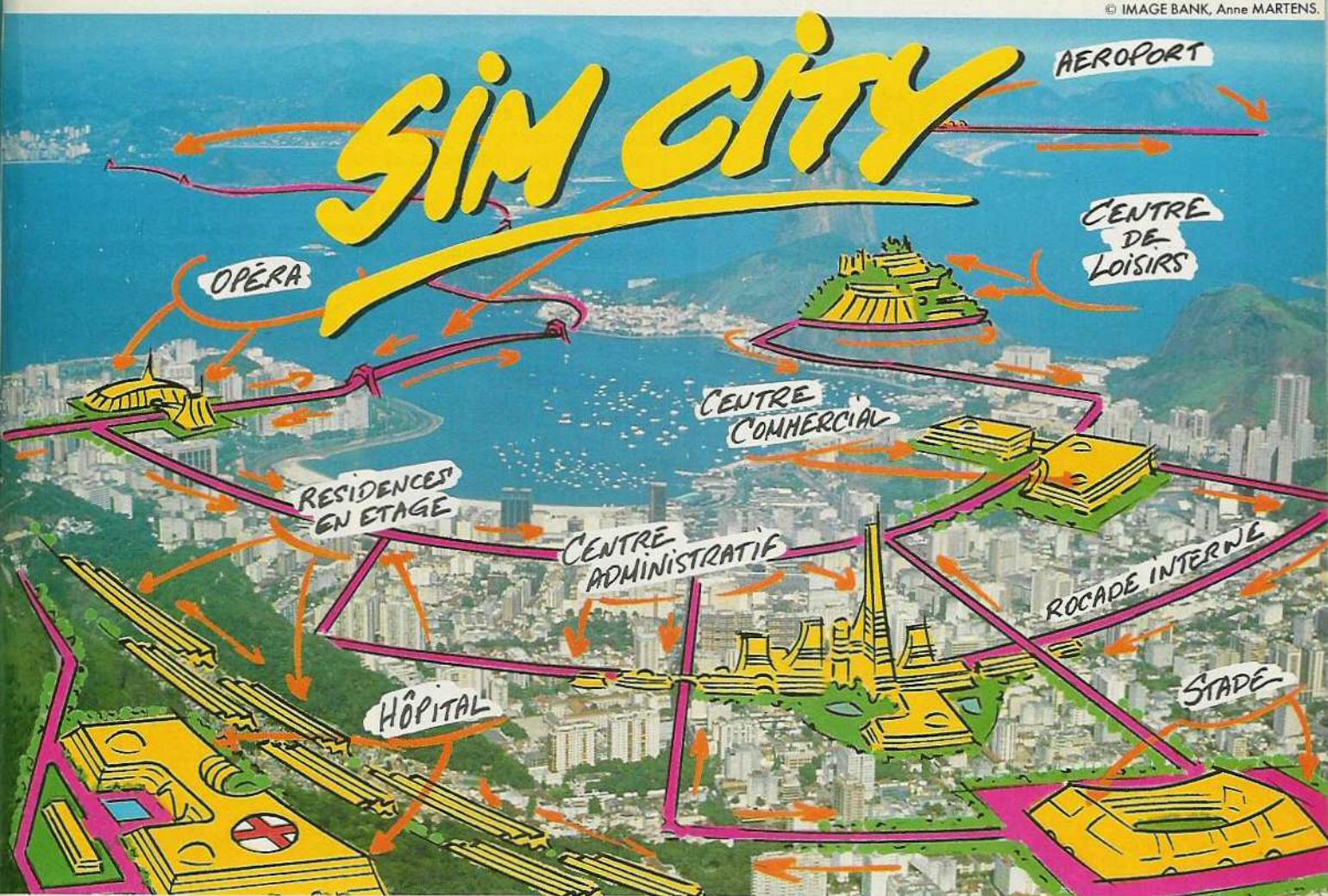
On repère les 2 chaînes à chercher avec DISCPAC:

5300 6600 00E2 et 5300 6600 00D6 (on inclue aussi le SUBQ pour être sûr de tomber sur la bonne chaîne lors de la recherche). Une fois trouvées, on les remplacera par 5300 4E71 4E71.

Ici, dans les octets recherchés, il n'y a pas d'adresse, donc nous n'utilisons pas le petit calcul donné dans l'initiation, qui est à appliquer, je vous le rappelle, uniquement sur les adresses.

Voilà j'espère que vous avez été nombreux à avoir trouvé tout seul...

GILLUS



DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL

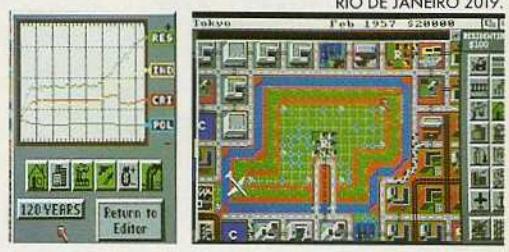
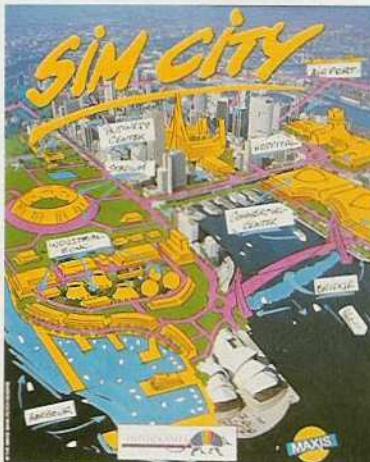
**C**ombien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"  
Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année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

# SIM CITY

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



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



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



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

DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL



# INFOGRAMMES



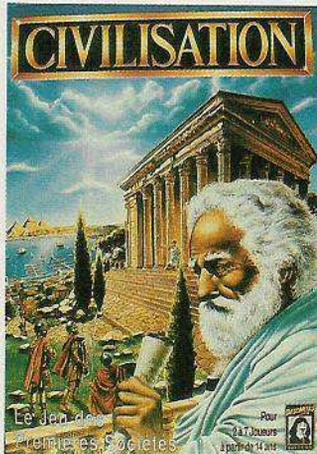
# INSPIRATIONS

## L'ACTUALITÉ DU JEU

### CIVILISATION

Jeu de société

Édité par Jeux Descartes



La version française de *Civilisation*, c'est une occasion de découvrir ou redécouvrir un monument incontournable du jeu de plateau. Ceux qui ont passé des journées et des nuits à bâtir une société prospère me comprennent...

Le jeu est doté d'un système relativement complexe, mais l'innovation de la traduction consiste en une version simplifiée, permettant éventuellement aux débutants de ne pas être dérouterés.

Parlons du contenu de la boîte (massive): la carte, égale à elle-même, représente les pays

riverains de la Méditerranée, berceau de la civilisation indo-européenne, de Carthage à Babylone et de la Mer Noire à la Mer Rouge. Des territoires sont découpés, et les sites des principales cités qui conurent leur heure de gloire tout au long de l'Antiquité - Byzance, Troie ou Tanis (rappelez-vous des *Aventuriers de l'Arche Perdue*) - sont marqués par des carrés noirs, ou blancs pour les villes inondables.

Une deuxième "carte", plus exactement un grand tableau appelé *Table de Succession Archéologique* (ou TSA) sert de repère pour l'évolution de chaque peuple.

Venons-en en effet au jeu lui-même: chaque joueur incarne un peuple, une civilisation (Afrique, Italie, Crète, Asie, Egypte, Babylone, Assyrie, Thrace et Illyrie) et se charge de faire "avancer" celle-ci. L'action débute à l'ère néolithique, et chacun dispose d'un seul pion; il débute en somme à l'état de Tribu. Le principe de progression est simple: à chaque tour de jeu, le nombre des pions est doublé. Le but à atteindre est tout aussi simple: occuper des Territoires, et s'assurer plusieurs sites de ville. Les villes donnent accès au commerce et permettent de franchir la première étape de la TSA. Le commerce est matérialisé par des cartes, représentant les valeurs échangeables de l'époque: sel, tissus, grains, épices... Ces cartes sont distribuées aux joueurs contrôlant des villes, selon le nombre de celles-ci. Les cartes de commerce permettent d'acheter des cartes de civilisation, comme navigation, poterie, philosophie, qui donnent des avantages aux civilisations les possédant et qui sont des conditions de victoire finale.

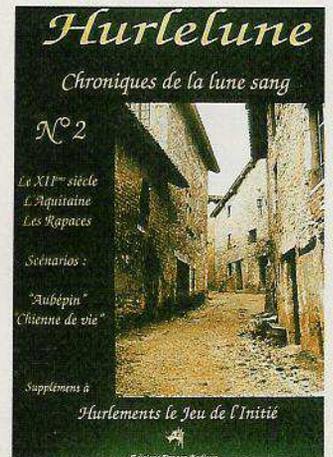
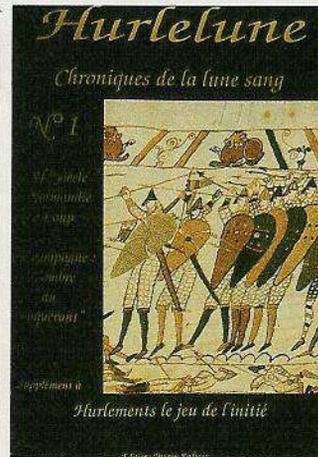
On le voit, le système est assez lourd à gérer, mais en même temps très rigoureux, et une bonne application des règles rend le jeu assez fluide. Il est recommandé, si possible, de jouer à 6 ou 7: cela allonge la durée des parties (jusqu'à 2 ou 3 jours...) mais privilégie la négociation, les alliances, la stratégie de ce jeu tout en finesse; en effet, plus on est de fous, moins il y a de riz: cette célèbre boutade prend toute sa signification, car cette grande carte paraît vite bien réduite lorsque 7 peuples prétendent s'y

faire une place au soleil! Des conflits meurtriers ne tardent pas d'éclater, et il convient de se montrer diplomate, car comme souvent, un joueur trop en avance voit ses adversaires se liquer contre lui et ses chances de victoire s'envoler du même coup.

*Civilisation* est certes un jeu passionnant, dont la traduction s'est faite attendre, mais qui devrait permettre de rajeunir et d'augmenter le public d'inconditionnels jusqu'alors relativement restreint.

T.L.

## HURLELUNE: CHRONIQUES DE LA LUNE SANG (1 & 2)



Édités par Dragon Radieux, ces deux livrets sont consacrés au 11e siècle et 12e siècle, respectivement. Dans chacun d'eux, vous trouverez une étude détaillée de chacune de ces époques tant d'un point de vue social, économique que politique; pas de panique (NDLR: In large friendly letters!), cela n'a rien à voir avec vos livres d'étude: bien écrit, agréable à lire, teinté d'humour et utilisable au cours de vos aventures. Une introduction à chacun des livrets vous replonge dans cette ambiance étrange et envoûtante; après tout l'histoire n'est peut-être pas aussi réelle et rassurante que dans vos manuels d'histoire. Et si... certains personnages de notre histoire de France avaient été d'anciens voyageurs? S'ils avaient rencontré le Veneur?... Rêve ou réalité...

Quoi qu'il en soit dans le premier supplément, vous pourrez aussi trouver un dossier complet sur un animal de légende: le loup. Savez-vous vraiment de quoi il s'agit!? Vous trouverez aussi des aides de jeu pour jouer en campagne, pour développer votre nouvelle et que vous pourrez inclure dans votre campagne et enfin, quatre synopsis pour ceux en mal d'idées ou de rêve.

Dans le deuxième supplément, en plus de l'étude historique, vous trouverez un dossier sur les rapaces, très complet et attractif, mais également des aides de jeu sur certains aspects des personnages, ou encore la meilleure façon de gérer et comprendre le rêve, et de nombreuses réponses aux questions que vous pouvez vous poser (NDLR: 42?). Enfin, trois scénarii conclurent ce deuxième volet. Vous vous en doutez, on a beaucoup apprécié ces deux suppléments que l'on juge à bien des égards indispensables. Entre rêve et réalité, certaines précisions sont vitales pour voyager de l'un à l'autre en tout sécurité, ou presque...

Plus de détails sur Hurlement dans un prochain numéro...

S.D.



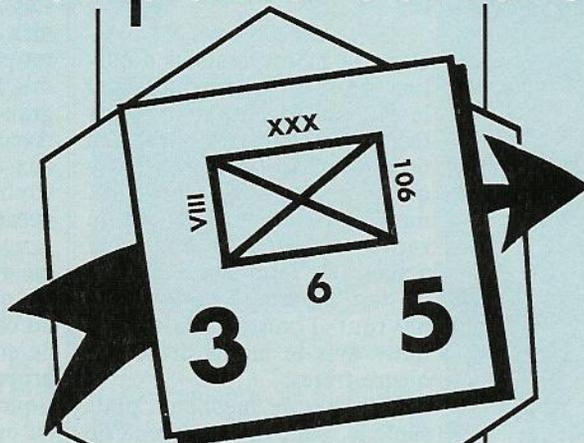
CASUS BELLI



3615 3615  
CASUS AKELA

Organisé par CASUS BELLI  
avec le concours de la FFJDS

# Championnat de France



## de Wargame 1990



Salon des Jeux de Réflexion  
Porte de Versailles - hall 3  
samedi 14 et dimanche 15 avril

### Bulletin d'Inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer avant le 31 mars à Casus Belli Championnat de Wargame, 5 rue de La Baume, 75008 Paris

- Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 60F. Je recevrai un dossier de participation comprenant : règlement, règles compilées et invitation.
- je désire être hébergé gratuitement (dans la limite des places disponibles)
  - nuit du 13 au 14 avril
  - nuit du 14 au 15 avril
  - nuit du 15 au 16 avril
- Je joins dans cet envoi ma réponse au 'Concours Casus Belli - 1941'

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse : .....

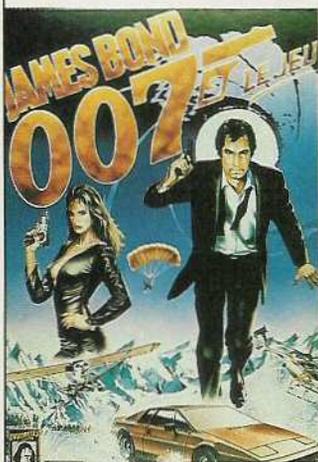
Code postal : ..... Ville : .....

Signature

## JAMES BOND

Jeu de société

Édité par Jeux Descartes



Dans la même maison d'édition, après le jeu de rôle, voici le jeu de plateau ayant pour thème le célèbre 007. On notera sur la (massive) boîte que notre héros est représenté, marketing oblige, l'effigie du représentant et dépositaire actuel de l'inimitable création de Ian Fleming, à savoir le navrant Timothy Dalton, à notre avis le moins drôle des quatre frères.

Mais trêve de méchante plaisanterie, parlons du contenu de cette (massive!) boîte: en premier lieu, une carte austère, représentant notre belle planète, avec en surimpression

des repères (la plupart sont situés dans des villes où 007 a cassé beaucoup de voitures et de vilains) où, je cite "se préparent de monstrueux projets mettant le monde en péril".

Chacun incarne un agent secret, que ce soit Bond ou bien un personnage que les aficionados reconnaîtront comme étant un protagoniste d'un des films de la saga. Les différents agents (12 en tout, dont 6 femmes, qui a dit que les films d'action étaient phalocrates?) vont devoir utiliser au mieux les informations et gadgets qu'ils glaneront (représentés par de petites cartes très "kitch") ainsi que leurs points forts respectifs (psychologie, force ou efficacité, à chacun son truc) afin de neutraliser les criminels tapis dans leurs bases secrètes. Le système d'action est assez simple, mais rapide et aisé à gérer; la partie prend fin, faute de combattants; le plus beau tableau de chasse est déclaré vainqueur, il lui est remis un "permis de tuer".

Un jeu à conseiller aux nombreux fans de 007, qui auront plus de facilité à se plonger dans l'ambiance glacée et sophistiquée sans la légendaire musique!

T.L

## COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK

Supplément à AD&D 2e édition

Édité par TSR

La 2e mouture du vétéran des JDR a redonné un coup de pouce à ce noble vieillard. Rationalisation, restructuration et simplification ont été les maîtres mots de cette nouvelle version, "l'original" commençant, il est vrai, à ressembler à une jungle. Face à la profusion de nouvelles classes et règles optionnelles de tout poil, les "DMG" et "Player", parus en 1989 ont un côté spartiate rassurant; la psychose des additifs, la hantise de ne pas être à jour ne laissaient pas un mois de répit au malheureux DM

soucieux d'actualité!

Du passé faisons table rase! Retour aux quatre catégories

de base: warrior, priest, wizard et rogue sont les nouvelles appellations génériques des classes essentielles qui consistent l'univers de notre bonne vieille héroïc-fantasy.

Ces quatre ensembles ont donné naissance à quatre volumes traitant chacun d'une catégorie de classes: le premier est paru, il traite naturellement du guerrier, figure de proue des aventures médiévales-fantastiques. AD&D2, c'est le grand retour du "trio infernal": guerrier-paladin-ranger. Avec ce "manuel du parfait guerrier", à conseiller vivement aux adeptes de l'étripage méthodique comme à ceux qui souhaitent incarner un vrai personnage sachant allier consistance et finesse, la diversité est à l'honneur; en effet, il vous est loisible de "kiter" votre combattant préféré en lui donnant une origine, un background particulier parmi les quelques 14 types prédéfinis. De l'amazone au pirate, du cavalier au barbare, nombreuses sont les possibilités; ce ne sont pas des classes, ce sont des tendances dues à la provenance de chaque personnage et de ses activités spécifiques; chaque DM est libre d'apprécier l'opportunité de tel ou tel personnage (un paladin-pirate hobbit?).

En-dehors de cette excellente initiative, cet élégant ouvrage (couverture souple "imitation cuir" avec lettrage doré) au design nouveau chez TSR est doté d'éléments intéressants sur les compétences propres aux guerriers, au matériel, mais aussi concernant d'éventuelles campagnes peuplées principalement de guerriers. A noter également des profils "psychologiques" esquissés afin d'aider d'éventuels débutants, qui leur permettront peut-être d'ajouter une touche de ce "role-play" cher à tous.

Un chapitre important est enfin consacré au combat lui-même, avec de nombreuses aides de jeu (pour le combat sans armes notamment, avec des règles simplifiées sur les arts martiaux) abordant à peu près toutes les facettes d'un combat relativement réaliste, sans toutefois trop ralentir le jeu.

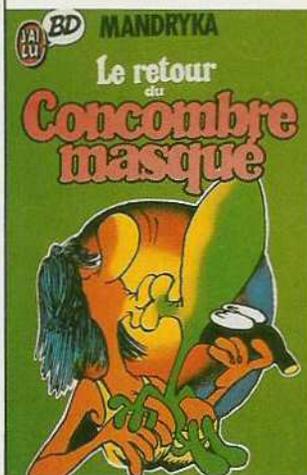
Voilà en bref un supplément qui n'est pas un gadget, à déconseiller cependant à ceux qui maîtrisent mal les règles de base, et qui nous fait attendre avec impatience la parution des autres volumes.

T.L.

## BD

## LE RETOUR DU COMCOMBRE MASQUÉ (MANDRYKA)

J'AI LU BD



Grâce à J'ai Lu BD, mettez un concombre dans votre poche! Il vous est enfin possible de sortir, aux heures de pointe, votre album préféré de votre poche de blouson (ou de treillis...), et de vous gondoler devant les yeux ébahis de vos concitoyens.

Mandryka s'est taillé une place bien à part dans le monde de la bédé, en créant voici 25 ans, l'unique justicier 100% végétal.

Il "cultive", tout au long de ses aventures éminemment potagères, le délire et l'absurde, dotant cet estimable

légume d'un vocabulaire aussi vert que lui; il est notamment l'inventeur du pédalage dans la choucroute, et dispose

d'invectives telles que "huile à pneus" ou "bretzel liquide", qui font passer ce cher Capitaine Haddock pour un séminariste.

L'album du "retour" est, comme son nom l'indique, le deuxième d'une longue série. On y voit peu son fidèle chourave, compagnon de route dévoué; en revanche, on remarque la présence quasi obsédante d'une horde d'éléphants de salle de bains...

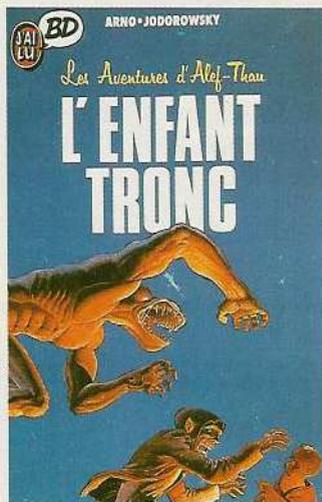
L'art du loufoque est omniprésent, dans les décors, les petits personnages grotesques (qu'on retrouvera chez Gotlib), que sais-je encore.

Le Concombre est devenu un classique, au style inimitable bien que souvent récupéré; chaque relecture est bénéfique, même si elle risque de causer quelques douleurs abdominales...

T.L.

## LES AVENTURES D'ALEF-THAU: L'ENFANT TRONC (ARNO/JODOROWSKY)

J'AI LU BD



C'est en 1982 que ce personnage étrange prend vie, dans les pages du génial et célèbre Métal Hurlant. Fils d'Ada, il naît sans bras, ni jambe; peu importe, aidé par Mirra, animal de légende, il grandit et devient un bel enfant. Son destin est de retrouver l'intégrité de son corps, de conduire un peuple vers la liberté... Son étrange pouvoir mental lui permet de se dédoubler au travers d'un corps fantasmagorique possédant bras et jambes, capable de générer des illusions. De nombreux compagnons l'aideront dans sa quête, au prix de

leur vie. Conte fantastique étroitement mêlé à l'heroic-fantasy, cette saga est l'apologie de la passion romantique, de la violence où s'opposent magie et amour. Cette fable moderne est illustrée par Arno, disciple laborieux (conscient ou non) de Moebius, qui réussit malgré tout à tirer son épingle du jeu. A vous de juger.

S.D.

### RICHARD CORBEN

Pour ce nouveau dossier, un grand dessinateur de notre siècle, un de ceux qui laissera son empreinte dans l'histoire de la bande dessinée, il n'y en a pas tant que ça: Richard Corben.

Né aux USA en 1947, il commence sa carrière dans l'animation aux Studios Calvin Production de 1963 à 1972. C'est en 68 qu'il publie ses premières planches dans le fanzine Comicon. Il entamera sa carrière de dessinateur à cette date. Edité par la presse underground, il publie *Skull*, *Anomaly*, *Death Rattle*, *Fantagor*, et signe Rich Corben ou Gore Corben. Son oeuvre la plus marquante reste *Rowlf*. A partir de 70, il change de maison d'édition pour le groupe Warren, où il fait paraître *Creepy*, *Eerie* et *Wampirella*. Ses premiers longs récits sont publiés en France par Métal Hurlant. On notera *Den* en 73, *Les Mille et Une Nuits* en 79 en collaboration avec le scénariste Jan Strnad, *La Chute de la Maison Usher* en 85.

## OGRE

RICHARD CORBEN



LES HUMANOIDES ASSOCIES

## LES MILLE ET UNE NUITS

CORBEN  
JAN STRNAD



LES HUMANOIDES ASSOCIES

R. Corben entre de plain-pied dans la bande dessinée avec *Rowlf*, puis avec *Den*, dont le premier album lui demande 5 ans de travail. Corben est l'un des premiers dessinateurs à utiliser l'aérographe, le faisant passer maître dans la composition de décors hallucinants et de personnages à l'étrange hyperréalisme. Ces personnages sont généreux dans leurs formes, et d'une complexité mentale très humaine. Il manie différents styles avec brio et génie, passant du noir et blanc à la couleur, de la plume à l'aéro. Tout à fait novateur pour les années 70, il reste extraordinairement moderne. Ses personnages dénudés et leurs problématiques sont intemporels, et expriment une modernité de très loin contemporaine... A suivre.

Dans notre prochain numéro: Suite et fin du dossier Corben.

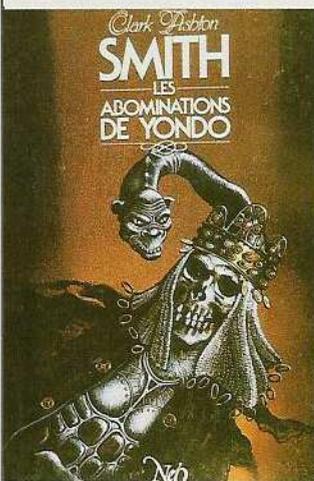
Liste complète des oeuvres de Corben et d'Andréas. Approche d'un nouvel auteur: Pétillon.

S.D.

## BOUQUINS

### LES ABOMINATIONS DE YONDO (CLARK ASHTON SMITH)

Editions Néo



C.A. Smith (1893-1961), peintre, sculpteur, poète, vécut toute sa vie en Californie. Autodidacte, il pratiqua mille et un petits métiers: journaliste, bûcheron, mineur, jardinier, dactylographe... C'est à 35 ans qu'il rédige ses nouvelles fantastiques, plus d'une centaine en 1929 et 1935. Néo vous propose l'intégralité de son oeuvre au travers de sept volumes, soit *L'île Inconnue*, *Ubbo-Sathla*, *L'Empire des Nécromants*, *La Gorgone*, *Le Dieu Carnivore*, *Les Abominations de Yondo* et *Morthylla*. Les décors de ses nouvelles sont luxuriants,

moites, étranges, terrifiants: mondes disparus, engloutis, parallèles. Ils sont tous malsains, d'une angoisse qui s'insinue lentement comme une fièvre. Le style est celui du journaliste incisif, percutant, complété par celui du poète qui lui donne tout son luxe et sa chaleur. Un écrivain fantastique à redécouvrir.

S.D.

## LE DÉMON DES MORTS (GRAHAM MASTERTON)

Editions Néo

Graham Masterton

### LE DÉMON DES MORTS



G. Masterton (1946) commence sa carrière comme journaliste pour devenir très rapidement écrivain. Il publie onze romans fantastiques dont *Le Djinn* (toujours aux Editions Néo) que je vous conseille tout particulièrement. Notre récit, lui, se déroule à proximité de Salem, alors que la femme de notre héros vient de décéder dans un accident de voiture. Un mois plus tard, c'est le plongeon dans l'abîme du fantastique et de l'horreur. Malgré les apparences, ce récit n'a rien à voir avec les soaps opérés de l'épouvante que l'on nous déverse au cinéma ou à

la TV. Bien au contraire, les personnages sont consistants, humains ou presque (tous les personnages de ce type de littérature ne sont pas des teenagers ou des familles américaines grotesques et stupides). Masterton vous emmènera au bout de l'horreur et du drame psychologique avec humour, grincements de dents et sueurs froides, pour finir dans l'apothéose. Peut-être un peu exagéré, à vous de voir!

## LE SCARABÉE (RICHARD MARSH)

Editions Néo

Richard Marsh

### LE SCARABÉE



R. Marsh (1857-1915), écrivain policier de l'ère victorienne (Angleterre) commence sa carrière d'auteur à 12 ans pour la finir à sa mort, en 1915. Dans le domaine du roman policier, il fut l'un des premiers à donner le rôle du héros détective à une femme. Mais ses plus grands succès sont du domaine du policier fantastique, notre ouvrage en étant un parfait exemple. Rédigée dans un style fluide, cette intrigue au suspense contemporain est un savant mélange d'humour, de sensualité, et de terreur, digne des

classiques du genre. Une étrange créature, issue des limbes du temps et de l'Égypte, terrorise et apporte la mort au sein de la meilleure société londonienne à la fin du 19e siècle. L'intrigue est originale, l'étude des personnages est une peinture saisissante de l'époque et de ses moeurs. Un roman dans la plus pure tradition du Roman Populaire, à qui de nombreux écrivains doivent leurs lettres de noblesse.

S.D.

## SOUS LES ARCADES

Le mois dernier, nous n'avions pu vous présenter grand-chose. Ce mois-ci, l'événement se situe au niveau de l'arrivée de nouveautés aux titres déjà alléchants, R-Type 2 et Chase HQ 2. Des jeux qui ne manqueront pas d'être adaptés en cours d'année sur nos micros!

### R-TYPE 2 (IREM)

A première vue, rien ne distingue cet R-Type 2 du premier du nom, en tout cas pas le vaisseau, qui est totalement identique, ni les armes supplémentaires, qui n'ont pas changées.

Par contre, le jeu est graphiquement beaucoup plus beau, et c'est surtout au niveau des tableaux et de la jouabilité que R-Type 2 se distingue du premier, et devient à lui seul un jeu inoubliable. En effet, R-Type 2 est plus agréable à jouer que le premier, même si certains obstacles sont toujours loin d'être évidents à passer. Il faut dire que cette fois-ci, chez Irem, ils se sont éclatés au niveau des idées. Imaginez un niveau où votre vaisseau plonge par moment sous l'eau, histoire d'échapper à des ennemis! R-Type 2 devient à l'occasion le meilleur shoot'em'up du genre, et le plus innovateur de ces derniers temps, uniquement au niveau des tableaux, le reste n'ayant décidément pas du tout changé depuis R-Type...

Note: 9/10

### SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION: CHASE HQ 2 (TAITO)

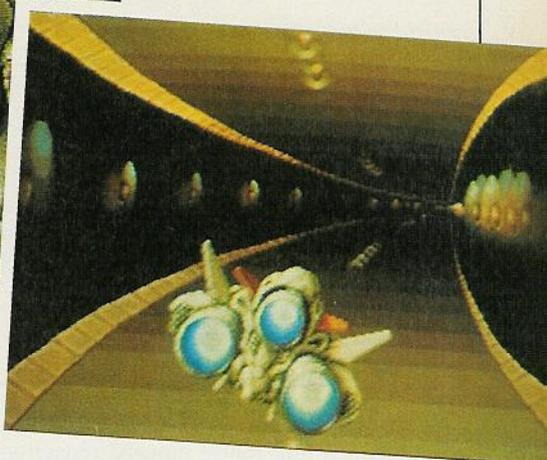
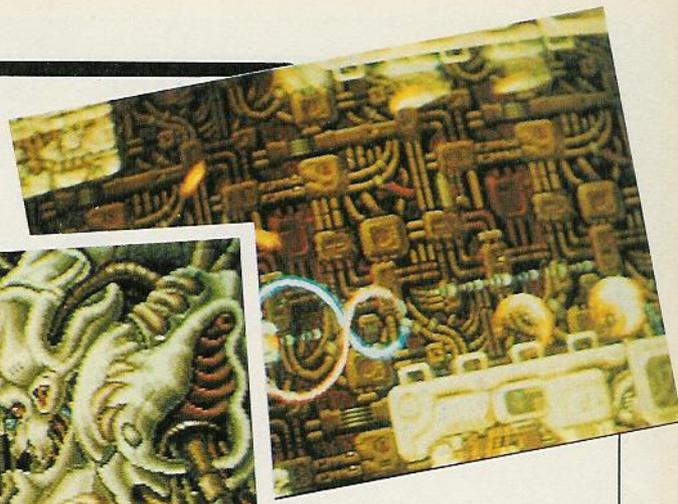
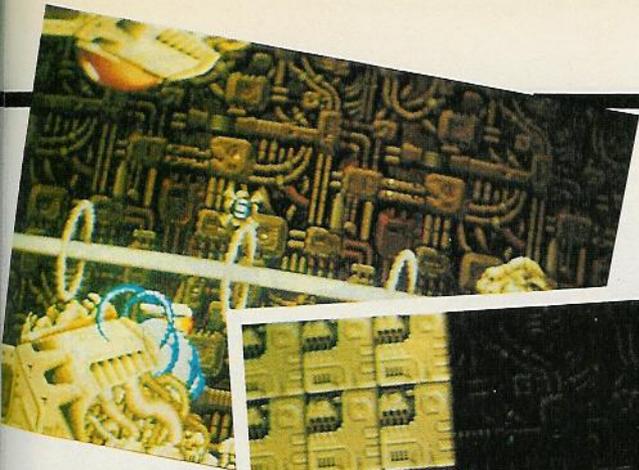
Et voilà. L'inévitable est arrivé, au moment même où les adaptations de Chase HQ sortaient sur nos machines, la seconde mouture de ce jeu était déjà dans les salles d'arcade!

Mais Criminal Investigation est plus qu'un remake, c'est une véritable suite, qui propose bien des améliorations par rapport à l'original.

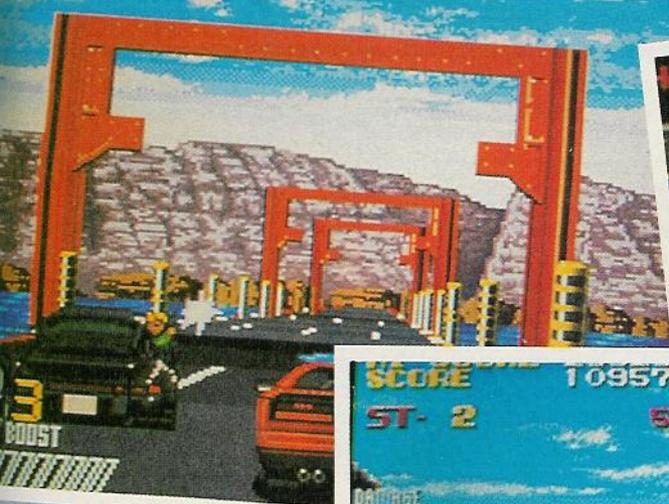
La plus importante des nouveautés, c'est assurément le fait que vous puissiez désormais tirer sur les voitures ennemis. Autant dire que cela renouvelle tout l'intérêt du jeu. Côté améliorations, on compte les changements de temps, la route qui maintenant monte et descend, et les tournants qui sont parfois encore plus mortels que dans Chase HQ. Côté jeu, en dehors du fait que vous pouvez tirer, il faut noter que le bandit à intercepter à chaque niveau est désormais aidé par des complices, que vous devrez éviter ou éliminer au passage! Bref, Chase HQ 2 est plus beau, plus rapide, plus jouable. Mieux, quoi!

Note: 10/10

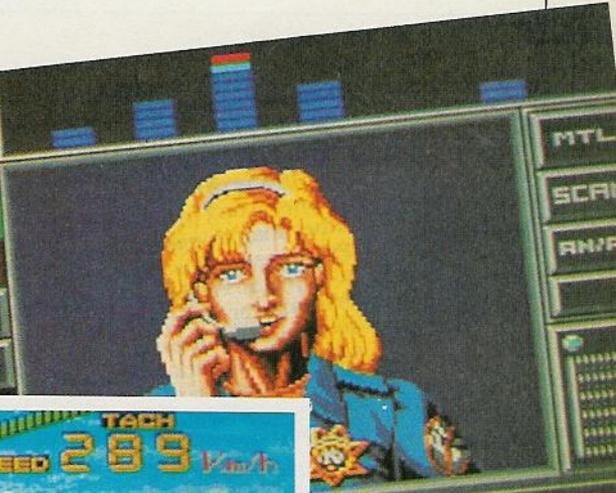




SCORE 2662380  
SCORE 996690  
TIME 09  
TACH  
SPEED 291 Km/h



CHANNEL 4  
AUTO  
BUSV  
CALL  
2 3 4 5  
7 8 9 0



SCORE 1095710  
ST- 2 500 49  
TACH  
SPEED 289 Km/h



'S CAR :  
R BOOF  
OHC 3000CC  
TURBO ENGI

# GEN CANCANS

## NOUVELLE BAISSÉ SUR LA GAME AMIGA 500

Depuis le début février, l'Amiga 500 ne coûte plus que 7180F avec moniteur couleur, et seulement 3690F pour l'unité centrale seule.

Côté extensions, le moniteur couleur vaut maintenant 2500F, et l'extension mémoire, 990F. J'en connais qui vont enfin pouvoir jouer à Dungeon Master.

## GENERATION 4 GRANDIT

Nous avons quitté notre placard rédactionnel pour prendre position dans des locaux beaucoup plus grands et beaucoup plus beaux. De ce fait, notez la nouvelle adresse à laquelle vous pouvez envoyer vos courriers :

**Génération 4**  
19, rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS

## PAS DE CONNERY!

Chez Grandslam, on prévoit de ressortir une nouvelle version de la simulation **Hunt For The Red October**, à l'occasion de la sortie du film, avec Sean Connery dans le rôle principal. Signalons tout de même que le réalisateur n'est autre que l'excellent John Mc Tiernan, à qui l'on doit le bon Predator et le génial Piège de Cristal.

## LES LABELS PC 89

Nos confrères de la rédaction d'Amstrad PC Mag ont remis ce mois-ci les Labels PC 89, récompenses destinées aux meilleurs jeux de l'année passée. Voici les résultats :

Arcade/action: Double Dragon (Melbourne House)  
Arcade/aventure: Indiana Jones & The Last Crusade (Lucasfilm)

Aventure: Le Manoir de Mortevielle (Lankhor)

Réflexion/stratégie: Sentinel (Firebird)

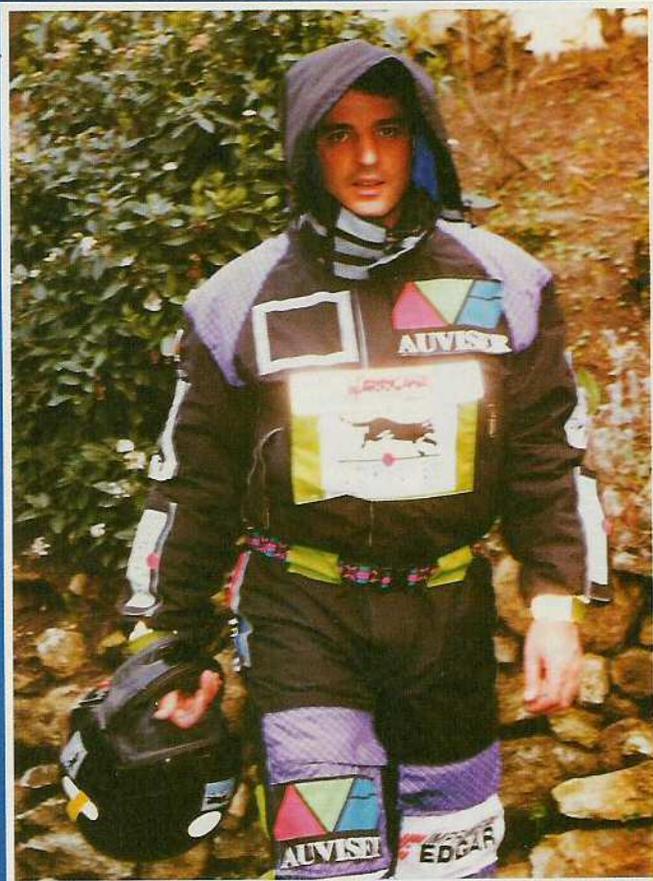
Simulation: F19 Stealth Fighter (Microprose)

Simulation sportive: Ferrari Formula One (Electronic Arts)

Editeur éducatif: Hatier

Label PC de la rédaction: Waterloo (PSS)

Label PC ludique des années 80: Electronic Arts



## ÇA C'EST DU SPONSORING!

Voulant à tout prix faire le maximum pour le lancement du logiciel Harricana, Laurant Weill, PDG de Loricel, prendra part à la fameuse course qui se tiendra dans le Grand Nord Canadien. Nos reporters, toujours à la pointe de l'information, l'ont surpris alors qu'il s'appretait à partir. Revêtu d'une combinaison visiblement encombrante, il était très confiant quant à son obligatoire victoire. Nous lui souhaitons bonne chance, et vous tiendrons au courant de ses exploits sportifs.

## BLACK RAIN

Les films de Ridley Scott, en dehors d'Alien, n'ont jamais été la cible des compagnies de micro. Pourtant, Elite et Entertainment International sont en pleine bataille pour obtenir les droits de son dernier film, Black Rain, afin d'en faire un jeu. Qui obtiendra la license? Réponse le mois prochain!

### COUPE DE BORDEAUX DE PRINTEMPS

Block Note est un revendeur qui, comme nous, adore Kick Off. Il a déjà organisé un premier championnat sur ce jeu en décembre, remportant un vif succès. Du 13 au 17 mars, est maintenant organisé la Coupe de Bordeaux de printemps. 32 participants pourront y prendre part, qui seront qualifiés par éliminatoires si jamais il y avait trop d'inscrits. La gagnant du championnat, disputé sur Kick Off Extra Time, remportera une superbe coupe, à son nom. Vous pouvez vous inscrire à partir du 1er mars, chez Block Note, 100 Cours d'Albret, 33000 Bordeaux, pour la modique somme de 10 francs. Nous comptons sur vous !

### CONCOURS EAGLE'S RIDER

En raison du retard pris par Eagle's Rider, notre concours des mois précédents a été reporté. Je rappelle donc qu'il y a un séjour à gagner au Space Camp de Patrick Baudry, pour deux personnes, et beaucoup de logiciels Microïds. Je vous rappelle donc les questions :

- 1) De quelles couleurs est le vaisseau Eagle?
- 2) Comment s'appelle le réseau des humains qui luttent contre les Cyborgs?
- 3) Quels sont les noms des deux programmeurs de Eagle's Rider?
- 4) Comment s'appelle la technique graphique utilisée pour dessiner l'Eagle en page de garde?
- 5) Combien d'images ont-été nécessaires pour réaliser l'animation de l'Eagle en ray-tracing?
- 6) De combien de radars dispose-t-on dans la partie arcades de Eagle's Rider?
- 7) Combien de personnages différents rencontre-t-on dans Eagle's Rider?
- 8) Quels sont les animaux rencontrés dans le dessin-animé? Question subsidiaire: Combien de sprites ont été nécessaires pour animer l'Eagle dans la page de garde? Envoyez vos réponses à l'adresse du magazine!

### CONCOURS... TOUJOURS!

Les personnes n'ayant pas encore reçu leurs lots pour les anciens concours de Génération 4 sont priés de se faire connaître auprès de la rédaction, en téléphonant au 45.22.38.60.

### CHARTS

Et voici le plus récent Hit-Parade des ventes en Angleterre, toutes machines confondues.

- 1) Chase HQ (Ocean)
- 2) Batman (Ocean)
- 3) Ghostbusters 2 (Activision)
- 4) Paperboy (Elite)
- 5) Turbo Outrun (US Gold)
- 6) Les Incorruptibles (Ocean)
- 7) Hard Drivin (Domark)
- 8) Robocop (Ocean)
- 9) Ghoul's'n'Ghosts (US Gold)
- 10) Operation Thunderbolt (Ocean)

Remarquez l'incroyable présence de Robocop, que l'on trouve dans ce Hit-Parade depuis maintenant plus de 15 mois.

# 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 : .....

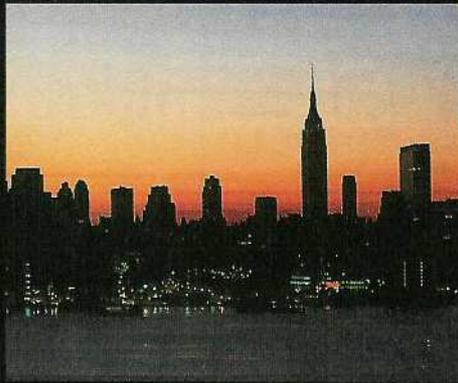
Prénom : .....

ADRESSE : .....

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

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

Chèque Bancaire  CCP  Mandat



# ROCK STAR



## MEGA CONCOURS



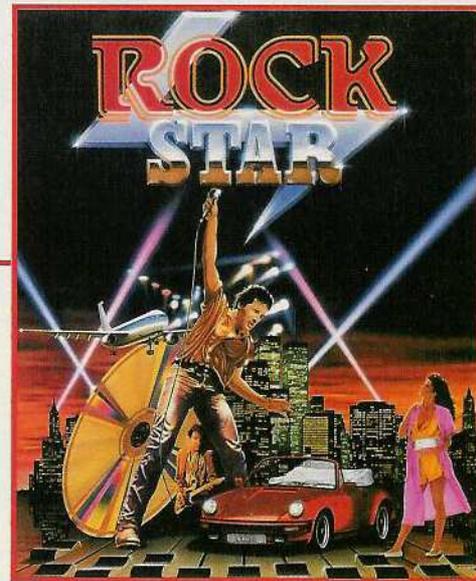
INFOMEDIA

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

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

### EXTRAITS DU REGLEMENT :

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



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

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

RÉPONSE 1   
 RÉPONSE 2   
 REPONSE 3   
 RÉPONSE 4   
 RÉPONSE 5

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

Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE  
AMIGA  
Compatibles PC

# ROCK STAR<sup>TM</sup>

Concept ROCK STAR<sup>TM</sup>

le premier **SOFT OPÉRA**

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le vidéo-clip (en VHS), le tee-shirt, la casquette et les goodies.

Rock Line ☎ 68 34 23 03

Une larme de stratégie, un soupçon d'arcade, quelques gouttes d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant.

Are you ready to Rock'n Roll ?

Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?

Etes-vous prêts à enregistrer le Hit qui plafonnera dans les Tops ?

Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?

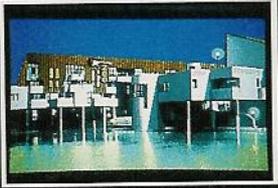
Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?

Si votre seule réponse est "YEAH..."

**Vous êtes ROCK !**

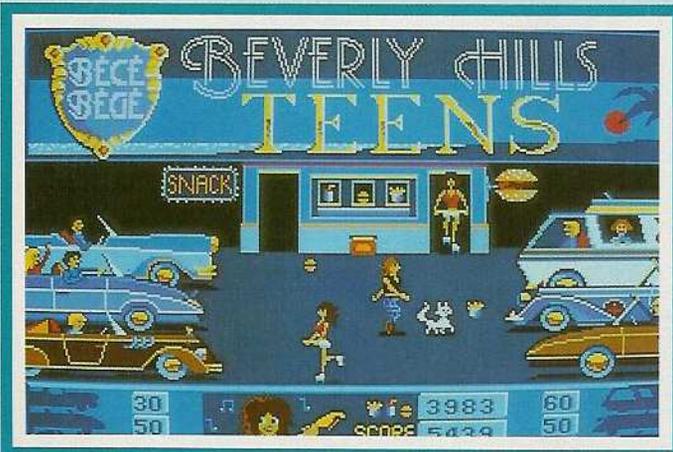
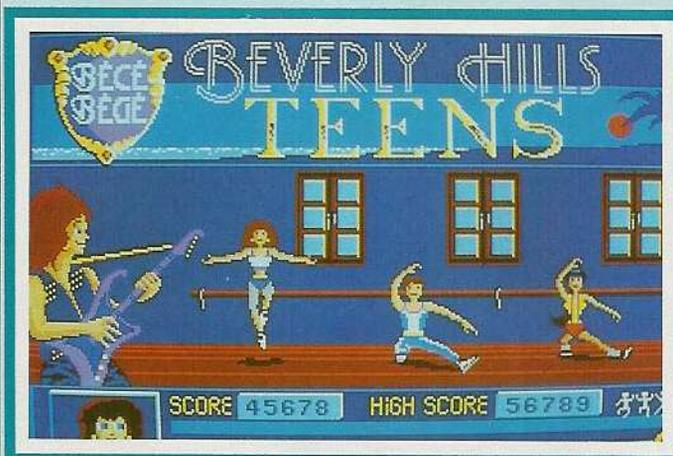
Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR<sup>TM</sup>



INFOMEDIA COMPUTER VIDEO GAME

# LES COMPAGNIES FRANÇAISES



## TOMAHAWK

BC BG est toujours en cours de développement et devrait sortir aux alentours du mois de mars. C'est l'histoire d'une bande d'adolescents évoluant dans le célèbre quartier de Hollywood. Les trois épreuves proposées sont les suivantes: "Aérobic Test" où il faut suivre les mouvements d'un danseur sur un rythme de plus en plus endiablé. "Hamburger Car" qui n'est ni plus ni moins qu'une bagarre de hamburgers et frites se déroulant dans un fast-food. Enfin "Stolen letter" relatant un cambriolage d'une villa d'Hollywood. Nous vous en présentons quelques photos. Quant à **Gobliins**, il devrait arriver quelque temps après.

## MICROIDS

Rien de nouveau depuis le mois dernier, si ce n'est la version Amiga d'**Eagle's Rider** et de **Highway Patrol II** sur PC. **Blue Angel** est toujours en suspend et le logiciel de

squash à peine avancé. D'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous en dire plus, notamment sur les projets de **Microïds**.

## TITUS

A part **Fire & Forget II** en previews dans ce numéro, rien de nouveau. Mais on ne sait jamais ce que nous réserve l'avenir, qui sait?

## SILMARILS

Rendez-vous dans notre dossier spécial **Silmarils** où tout, absolument tout vous est expliqué en détail!

## UBI SOFT

Tout est repoussé pour le mois prochain que se soit pour **Unreal** ou **Rank Xerox**. En conséquence rien pour ce mois-ci. En ce qui concerne **The Reaper**, **Back to the Goldage** et **Shade**, on vous en dit plus le mois prochain!

## LORICIEL

**Panza Kick Boxing** est repoussé pour le mois d'avril voire le mois de mai, juste après la sortie prévue de **Super Skweek**. On devrait pouvoir vous en montrer plus dans le prochain numéro.

## INFOGRAMES

Ce que nous avons vu de **Jumping Jack Son** s'annonce très bien. Test dans le prochain numéro. **Les Toyottes** sont toujours prévues pour fin mars ou début avril. Ensuite suivra **Teenage Queen II** que toute la rédaction attend avec impatience. Entre-temps, ou juste après (la date de sortie n'est pas encore définitive) **Fatal Gravity** devrait faire son apparition. Il s'agit d'un jeu se déroulant entièrement dans un cube en 3D!

## DELPHINE

Cf. Previews! Ça commence à devenir habituel, non?

## LANKHOR

Damned! Malédiction! Nous le tenions presque. Il était au bout de nos doigts. On a failli l'avoir. C'était quasiment fait! Et au bout du compte, on l'a raté!!!! Je parle bien sûr de **Maupiti Island**. Un problème technique d'incroyable extrême ultime dernière minute nous a empêché de le tester dans ce numéro-ci. Mais c'est promis, juré, on le teste le mois prochain. Enfin... pour parer à toute éventualité et conjurer tous les mauvais sorts, la rédaction entière a quand même décidé d'aller brûler un cerierge tous les jours que Dieu fait. Nous aurons vraiment tout tenté!



## NEW DEAL

Si **The Kreeg** est toujours en attente, nous sommes en mesure de vous présenter le tout prochain jeu de cette compagnie. Ce programme d'aventure action ne porte pas encore de nom mais, à en juger par la qualité des graphismes (version ST) il s'annonce très bien. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il est prévu deux scrollings différentiels. On vous en reparle dès que possible.

## 16/32 DIFFUSION

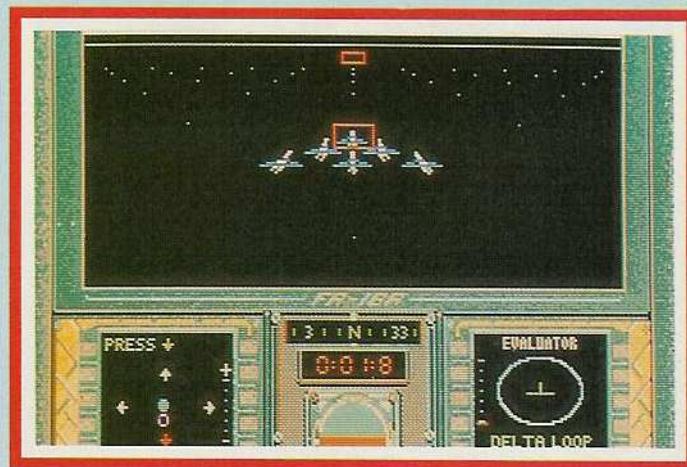
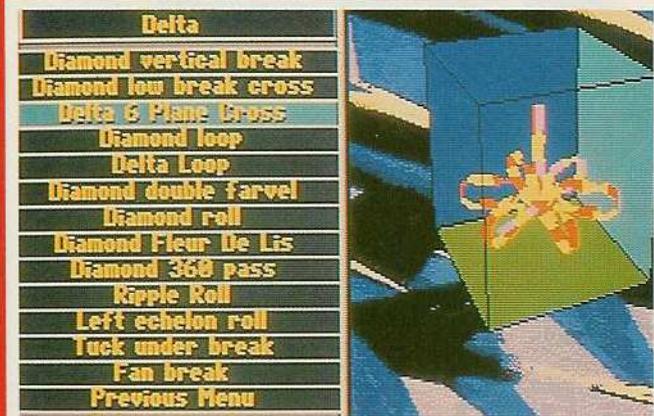
Leur prochain logiciel interfacé pour le West-Phaser porte désormais un nom, il s'agit de **Ghost-Gunster**. Après celui-ci, un autre programme interfacé West-Phaser devrait voir le jour.



# LES COMPAGNIES ETRANGERES

## ACCOLADE

**Jack Nicklaus Golf** sera disponible sur ST en février, en même temps que **Jack Nicklaus Course 1** pour PC et **Blue Angels** sur Amiga. En mars, divers produits arrivent sur PC. Il y a **Eye Of The Storm**, simulation de combats en hélicoptères durant la guerre au Viêt-nam, ainsi que **Power Boat**, une simulation de courses de hors-bords, **Gun Boat**, une simulation de combats de bateaux dans les rivières du Viêt-nam ou du Panama! Prévoir aussi l'adaptation de **Day Of The Viper**, déjà testé sur ST, de



## Blue Angels

**European Challenge**, data disk pour **Test Drive 2** et enfin de **Jack Nicklaus Architect**. Toujours en mars, mais sur ST, nous aurons **Blue Angels**, **Test Drive 2**, **Power Boat** et **The Third Courier**. Sur Amiga, ce seront **Hardball 2**, **Jack Nicklaus International Courses**, **Power Boat**, **Third Courier** et **European Challenge** qui seront à l'honneur. En avril, nous aurons surtout des programmes ST, avec **Muscle Cars**, **Super Cars**, **California Challenge**, **European Challenge** et **Hardball 2**.

## ACTIVISION

**Hot Rod**, l'adaptation du jeu de voitures de chez Sega, est présentée en rubrique previews, ainsi que **Warhead** et **Sonic Boom**. La troisième semaine de mars sera riche en surprises, avec **Bomber Mission Disk**, qui viendra ajouter quelques scénarios à Bomber et surtout à l'adaptation de l'excellent **Ninja Spirit**. Ce que nous en avons vu pour le moment paraît des plus réussis.

## ANCO

**Player Manager** sera disponible sur ST lorsque vous lirez cette rubrique.

## DOMARK

En dehors de **Klax** et **Escape From The Planet Of The Robot Monsters**, présentés en rubrique previews, les programmeurs mettent une touche finale à **Cyberball**, qui devrait être disponible pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. En mars, nous aurons le droit au nouveau jeu des auteurs de **Driller: Castle Master**. Nous avons déjà présenté ce jeu en previews dans notre précédent numéro.

## ELECTRONIC ARTS

Début mars, devrait arriver sur PC le nouveau jeu des auteurs de **Bard's Tale**. Nommé **Dragon Wars**, le jeu est dans le même genre, mais comporte bien des nouveautés et des améliorations. Autant dire que nous sommes impatients de l'avoir entre nos mains.



Escape From Hell

**Imperium**, présenté en previews, sera disponible en mars sur Amiga et ST, puis au début de l'été sur PC.

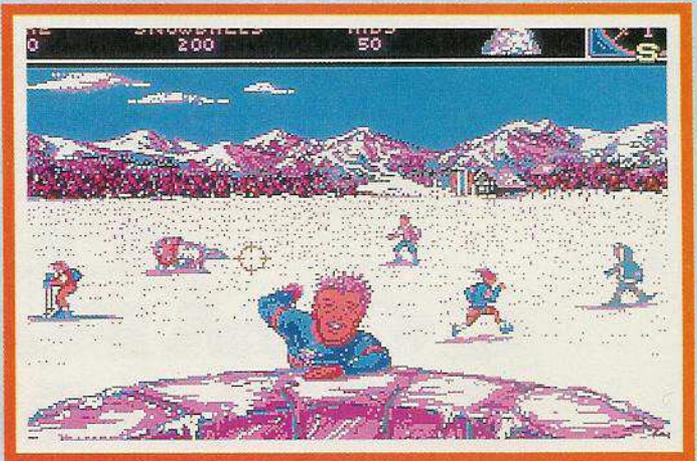
**LHX Attack Chopper** devrait être disponible mi-mars sur PC. Cette simulation de combats vous donne l'occasion de prendre les commandes d'un des quatre hélicoptères proposés. Le jeu propose une vue en 3D impressionnante, 256 couleurs et 12 vues externes! Les missions sont aussi nombreuses que variées, et le jeu s'annonce d'ores et déjà grandiose. A suivre...

Fin mars, ce sera le tour de **Low Blow**, une simulation de combats de boxe pas comme les autres, puisque celle-ci tient compte largement des coups illégaux. En fait, le jeu vous encourage même à tricher, puisque la morale est que "le plus tricheur survivra". Vous devrez combattre un à un les sept meilleurs boxeurs du moment.

Toujours fin mars, et toujours sur PC, sortira **Ski Or Die**. Il s'agit d'une compilation de jeux basés sur la neige, certains sérieux (saut acrobatique), d'autres moins (bataille de

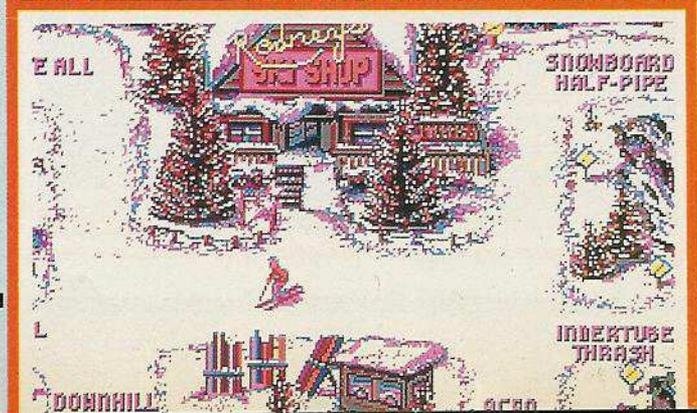


Escape From Hell

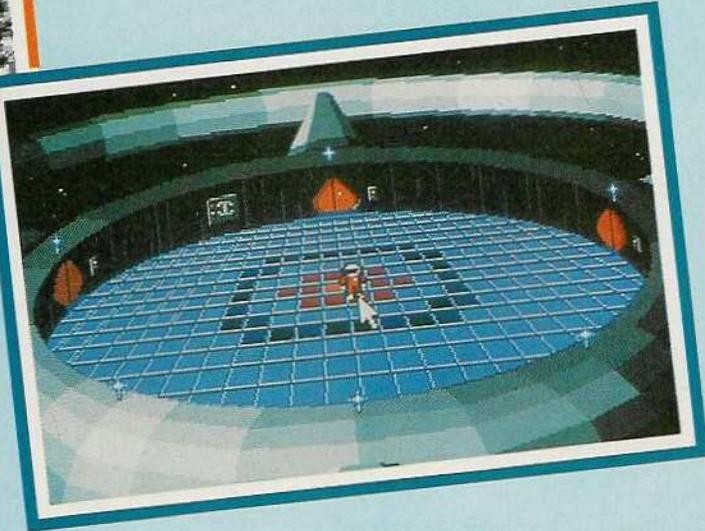


Ski Or Die

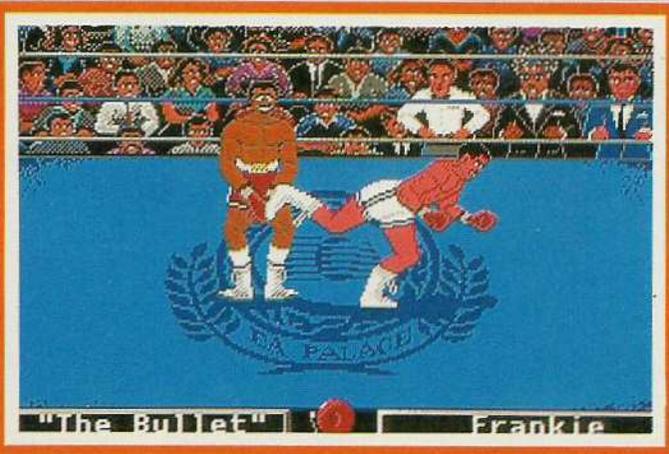
boules de neige). Par l'auteur de **Skate Or Die**, que l'on attend pour Amiga ou ST d'ici quelques mois, le jeu devrait connaître un certain succès auprès des amateurs de jeux à épreuves.



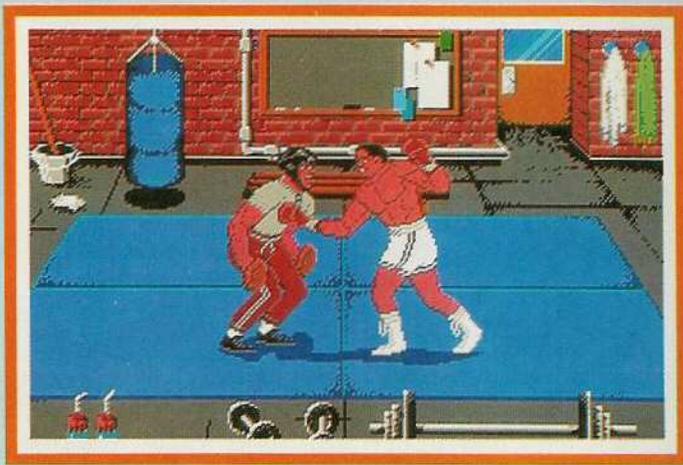
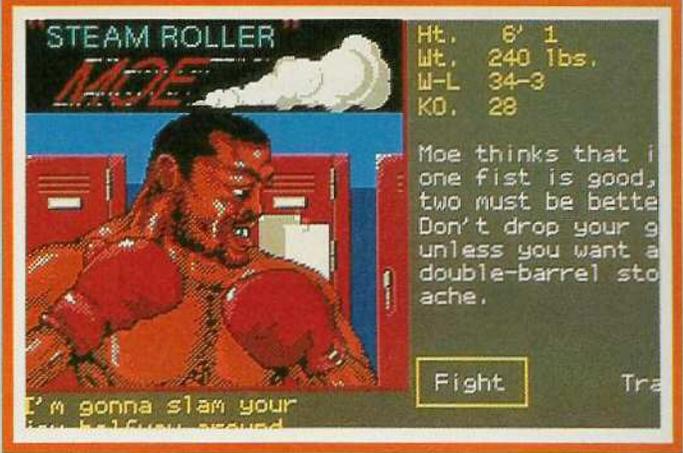
Une nouvelle fois pour PC et fin mars, viendra **Escape From Hell**. Dans ce jeu de rôle, vous devez porter secours à votre petite amie et un copain à vous, qui sont carrément tombés en enfer. Vous allez donc devoir explorer les lieux, qui sont plutôt vastes, afin de les retrouver. Vous devrez explorer des cités perdues, résoudre bien des énigmes, et affronter diverses personnes comme Genghis Khan, Dante, Hitler, Staline, Mozart, Al Capone, et bien d'autres personnages historiques. Bref, ce jeu de rôles promet d'être bien original...



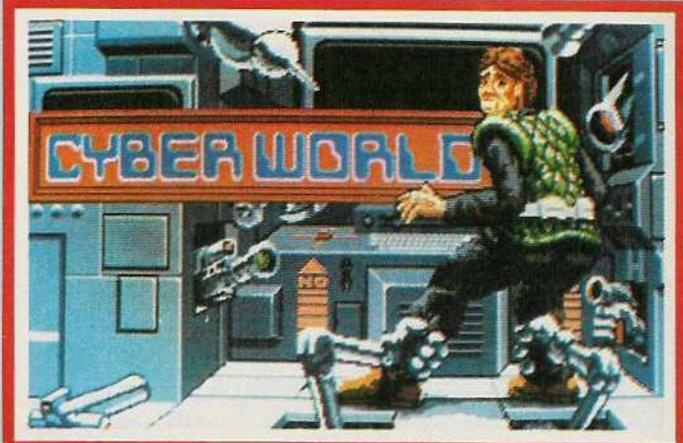
Une dernière fois fin mars, mais cette fois-ci sur ST, nous aurons la version ST de **Starflight**, testé dans notre précédent numéro sur Amiga et PC.



Low Blow



Enfin, en mai, ce sera le tour, pour PC, du nouveau jeu de l'auteur de Defender Of The Crown. Nommé **Emperor Of Rome**, ce jeu mélange habilement aventure et stratégie. Le jeu comprend bien des phases différentes, dont des batailles terrestres ou maritimes, des courses de chars, des combats de gladiateurs, bref, tout ce que l'on trouve dans un "bon" péplum. Votre but: devenir l'empereur de Rome!



### MAGIC BYTES

Cyber World, ex-Paranoïa Complex, sera disponible pour Amiga lorsque vous lirez ces lignes. Une version ST sortira peu après. C'est un jeu d'arcade/aventure dans un monde de fou, dirigé par un ordinateur paranoïaque. Test complet dans notre prochain numéro.



## KRISALIS

Nous avons reçu, le dernier jour, **Manchester United**, mais nous n'avons pas eu le temps de le tester. Cependant, il paraît particulièrement bien, mêlant arcade et gestion d'une équipe de football. Test complet le mois prochain.

## ELITE

**Ghosts & Goblins** sortira durant le mois de mars, sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.



## GREMLIN

Impossamole

D'ici le mois d'avril, devraient sortir **Venus**, **Ramrod**, **Combo Racer** et **Federation Quest**, présentés dans notre précédent numéro. **Impossamole** n'était pas présenté dans notre dossier du mois dernier, mais il sera tout de même disponible sur Amiga et ST en avril. C'est le nouvel épisode des aventures de Monty, la taupe très connue des ex-possesseurs de 8-bits. Après **Auf Wiedersehen Monthly**, voici la taupe super héros de retour, dans une mission consistant à explorer 4 niveaux de grottes, labyrinthes et tunnels pour y affronter bien des ennemis. **Flonk**, quant à lui, sera disponible en juin seulement. Bien des heures de plaisir en perspective!



Combo Racer



## MICROPROSE

Et voici les premières photos de **Microprose Soccer 2**, un produit qui devrait sortir avant le début de la coupe du monde. Pour une fois, la vue est originale, puisque l'on voit le terrain de derrière le joueur, un peu comme dans **Space Harrier**. D'autre part, il est possible de ne diriger qu'un joueur... Si vous n'avez pas la balle, à vous de vous



placer correctement pour qu'un de vos coéquipiers vous l'envoie. Un scanner permet de repérer les joueurs! Selon Microprose, le jeu est d'un réalisme fabuleux, surtout car les joueurs alliés et adverses jouent intelligemment! A suivre...

## MINDSCAPE

A peine **Ultima V** arrivé sur ST, voilà que l'on parle déjà d'**Ultima VI**, sur PC, cette fois-ci. Nous n'avons pu résister au plaisir de vous le montrer en preview.

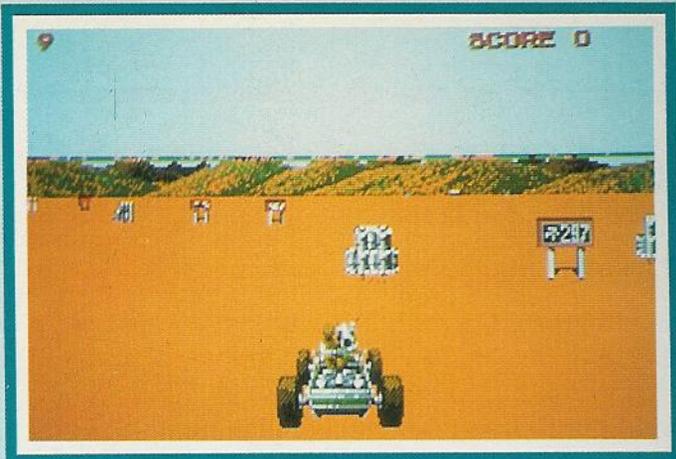
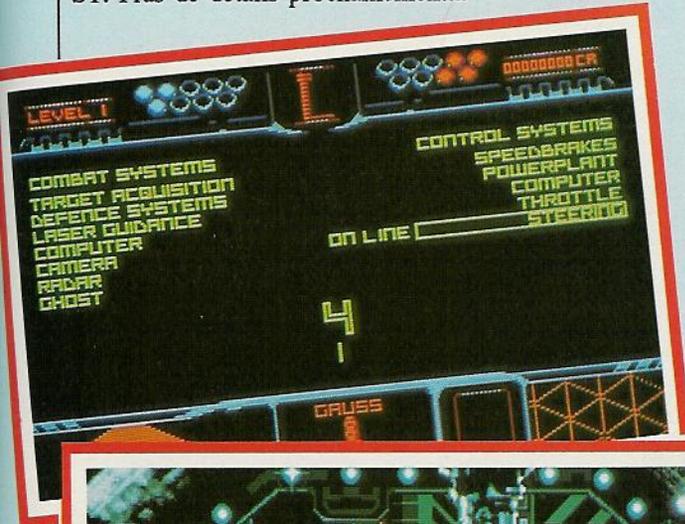
## OCEAN

La compagnie a pris bien du retard sur ses dates de sortie. Ainsi, **F29 Retaliator** est maintenant prévu pour la fin février, alors que **Lost Patrol** vient d'être repoussé pour avoir des textes trop violents... Nous vous présentons en attendant les débuts de l'adaptation de **Shadow Warriors** en rubrique previews, et d'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous montrer **Secret Agent**, et quelques petites choses sur **Nightbreed**, basé sur le film du même nom.

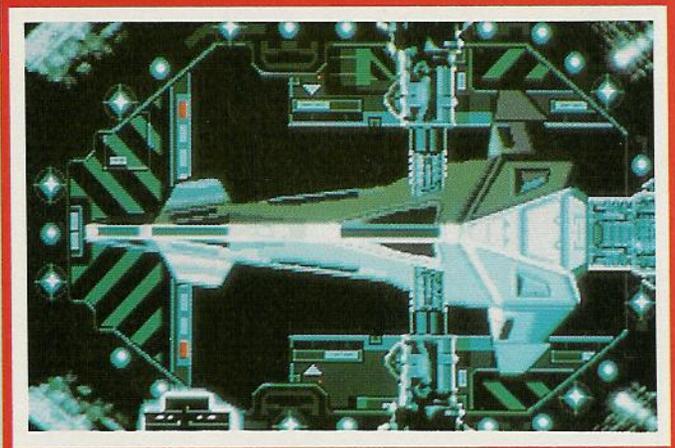
## SSI

**Pools Of Radiance** est toujours en retard, et désormais prévu pour mai sur ST, et juin sur Amiga. En attendant, le

Quelques nouvelles importantes... Sierra est en train de reconverter les jeux fonctionnant selon l'ancien système (avec des graphismes très laids), au nouveau système (avec des graphismes de bonne qualité). D'autre part, la compagnie s'est achetée une machine permettant de dupliquer des Compact Discs. Autant dire que l'on pressent facilement l'évolution future des jeux de la compagnie. Finalement, la compagnie aurait décidé de faire le maximum pour traduire les jeux en français, tout du moins pour les versions ST. Plus de détails prochainement...



### Heavy Metal



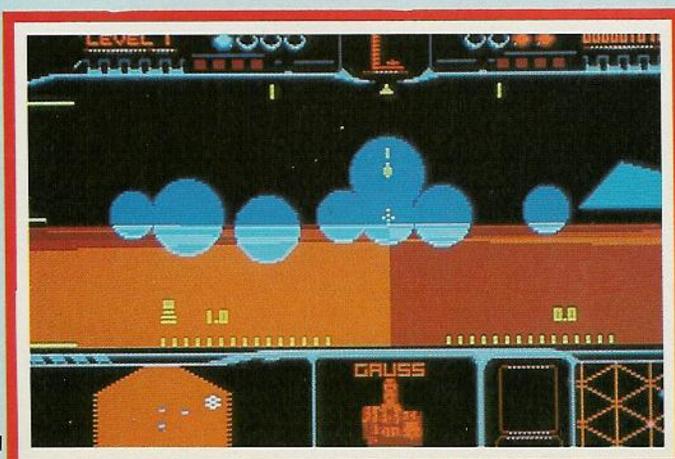
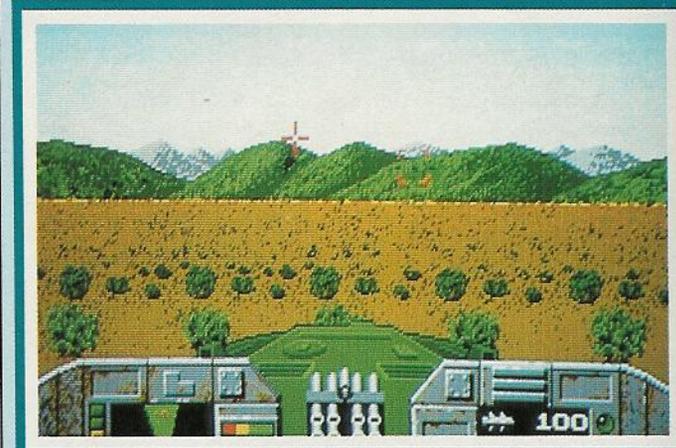
### US GOLD

Nous vous présentons Crack Down, E-Motion et Knight Of The Crystallion en rubrique previews. Quant à Heavy Metal, cette simulation de combats de tanks sera disponible fin février sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.

### PSYGNOSIS

#### Matrix Marauders

Encore et toujours du retard chez Psygnosis. Killing Game Show est maintenant programmé pour une sortie en mars sur Amiga, et Matrix Marauders est prévu pour avril, toujours sur Amiga. Les versions ST de ces softs sortiront un peu plus tard. Enfin, ne vous en faites pas, nous vous donnerons les nouvelles dates de sortie de tous leurs jeux dans le prochain numéro. Nous devrions également pouvoir vous montrer Shadow Of The Beast sur ST, ainsi que Shadow Of The Beast 2 sur Amiga.



# GAMES

## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

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

## RAINBOW ARTS

X-Out, testé dans un précédent numéro, sera disponible sur Amiga et ST quand vous lirez ces lignes. Egalement testé, **Conqueror** sera disponible mi-mars sur Amiga, PC et ST. A la même date, nous aurons le droit à **East Vs West**, un jeu d'aventure retraçant le blocus de Berlin, sur Amiga, PC et ST.

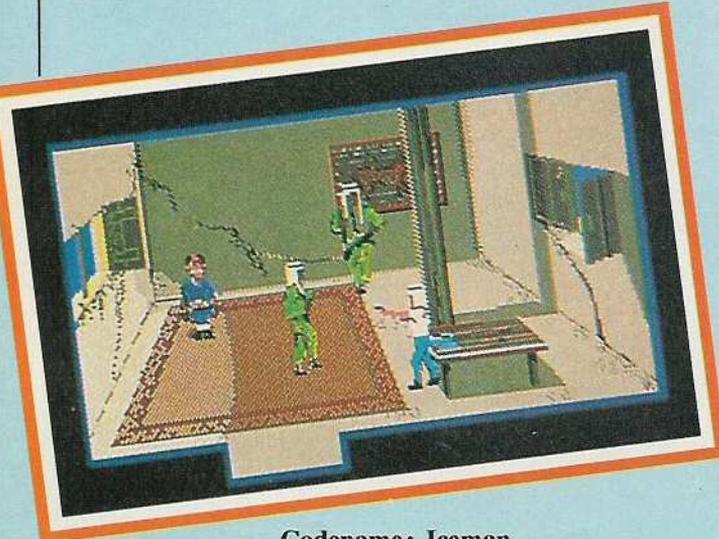
Prévu pour avril sur Amiga, PC et ST, **Turrican** est un shoot'em'up dans un univers de science-fiction. Vous y jouez le rôle d'un héros qui doit chercher et détruire toutes les formes du mal, à travers 13 niveaux, totalisant plus de 1000 écrans. Les niveaux sont toujours différents graphiquement, et vont d'un univers proche du nôtre à des dimensions parallèles loufoques. Le jeu comprend près de 50 monstres variés, des pièges, des passages secrets et des armes supplémentaires fabuleuses, que vous pourrez utiliser. Et si vous êtes assez doué, vous arriverez finalement à Morgul, démon du Mal, que vous devrez éliminer au cours d'un combat qui s'annonce déjà épique.



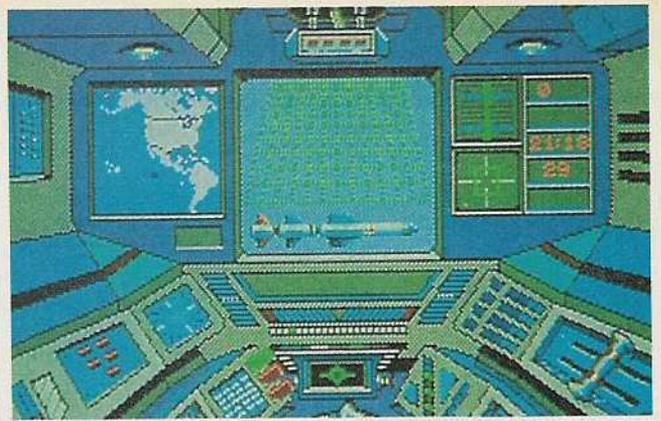
Hoyles Book Of Games

## SIERRA-ON-LINE

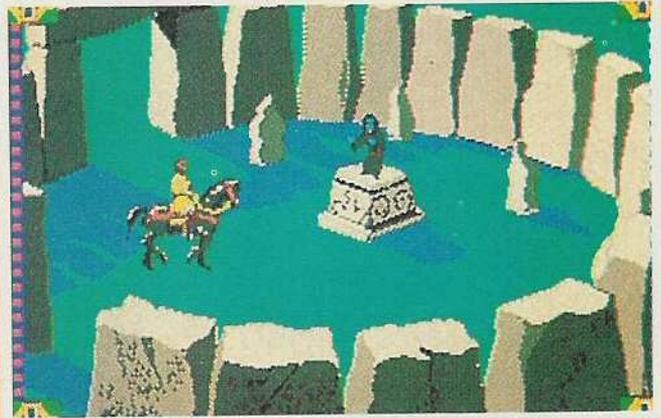
La compagnie américaine a pris bien du retard sur ses parutions Amiga et ST... En février, nous aurons **Hoyle's Book Of Games**, compilation de divers jeux de cartes, sur Amiga et PC, ainsi que **Sorcerian**, un jeu d'arcade/rôle sur PC. **Leisure Suit Larry 3** et **Hero's Quest** n'arriveront qu'en avril sur ST, ainsi que **Hoyle's Book Of Games**. C'est ce mois-là que devraient être disponibles **Codename: Iceman** et **Conquest Of Camelot** sur PC!



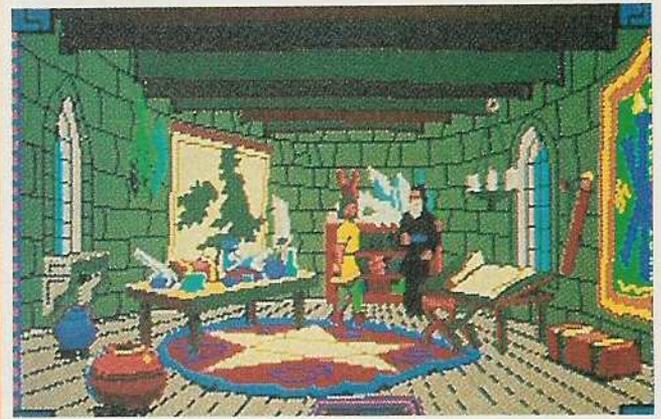
Codename: Iceman



Codename: Iceman



Conquest Of Camelot



Conquest Of Camelot

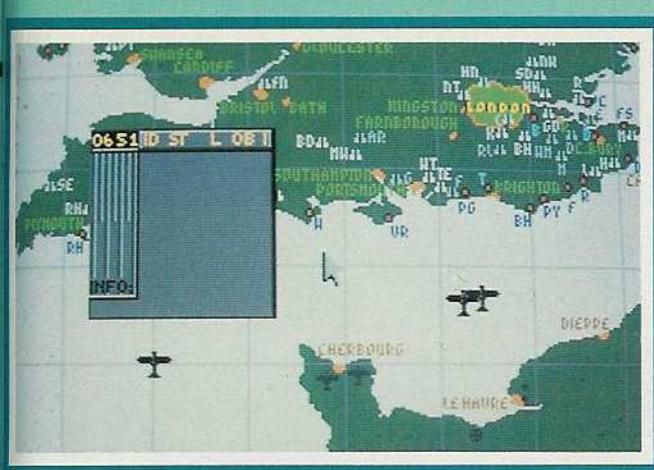
premier volet des aventures dans le monde de Dragonlance, **Champions Of Krynn**, testé dans ce numéro sur PC, sera disponible sur Amiga le 10 mars, puis sur ST le 10 avril. **War Of The Lance**, wargame basé sur le monde de Dragonlance, devrait lui voir le jour en mars, mais uniquement sur PC.

## SYSTEM 3

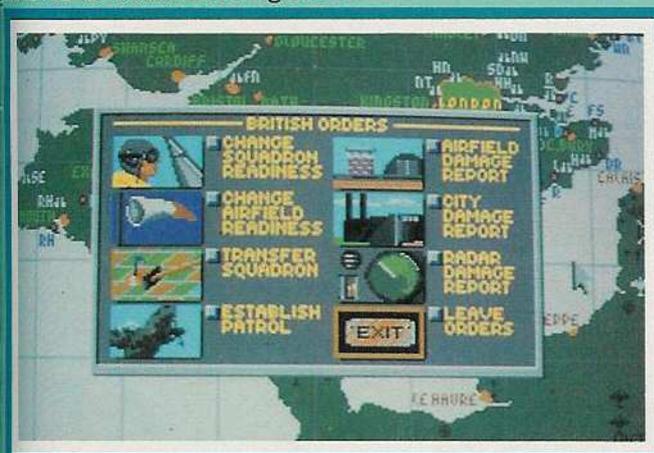
Fin mars, sortira enfin **Last Ninja 2** sur Amiga et ST. Début mars, ce sera **Hammerfist** sur Amiga et ST. Ce jeu a déjà été présenté en rubrique previews.

## TYNESOFT

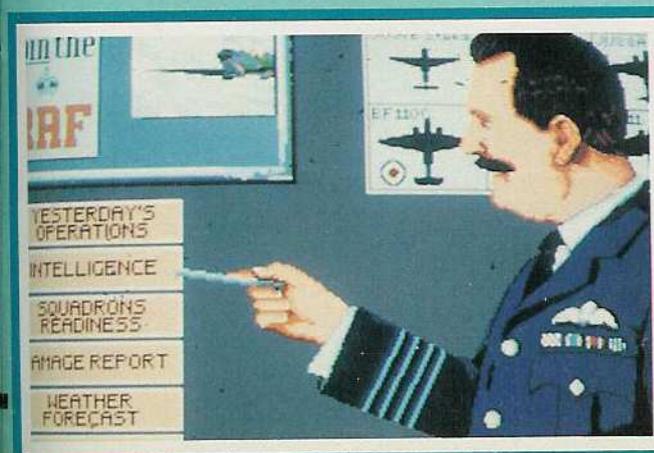
**Elvira** sera disponible le mois prochain, sur Amiga et ST. Jetez-vous sur la preview de ce numéro, si vous n'êtes pas sensible...



Revivez la bataille d'Angleterre



Allemands, en jouant seul contre l'ordinateur vous contrôlez impérativement les Anglais. Au début du jeu, vous avez le choix entre l'option "Historical", avec laquelle vous revivrez la bataille d'Angleterre du début à la fin, ou l'option normal vous faisant jouer cette bataille tiers par tiers. Au niveau des options, The Few s'avère très complet et surtout très pratique à manipuler. Tout se joue à la souris avec un système d'icônes bien approprié au type même de programmation de ce wargame. A tout moment, il est possible d'obtenir diverses statistiques concernant vos troupes ou vos adversaires. D'ailleurs, celles concernant le camp adverse sont généralement faussées (jusque dans une proportion de 20%), de manière à coller encore plus à la réalité de l'époque. Au niveau du jeu, sachez que le climat est géré au jour le jour et fait partie intégrante du jeu et de sa tactique (une attaque est moins probable lors d'un ciel nuageux car plus risquée). L'état des aéroports comme des radars est pris en compte par le programme: au-delà de 50% de dégâts, ils ne sont plus opérationnels. Pour les combats, sachez que ce n'est pas forcément le plus fort qui gagne, d'autres facteurs entrent en ligne de compte. Une fois la partie commencée, tout les paramètres sont gérés en temps réels, avec une journée correspondant à environ deux heures de jeu. Parviendrez-vous au terme de cet affrontement en vainqueur?



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

# Je m'abonne à Génération 4

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

France: 225 francs  
Europe: 285 francs

Deste du monde: 325 francs

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

**+ l'autocollant grand format  
+ 5 autocollants petit format**

France: 475 francs  
Europe: 595 francs

Deste du monde: 675 francs

**Je choisis:**

- 1 an  2 ans
- T-shirt  CD laser
- France  Europe  Monde

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

**NOM** : .....

**Prénom** : .....

**ADRESSE** : .....

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

**Règlement** : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire  
 Chèque Bancaire  CCP  Mandat  
Signature (des parents pour les mineurs)

# LES PREVIEWS

## SHADOW WARRIORS

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Ninjas dont le but est d'anéantir un gang ennemi. Scénario classique qui donne ici lieu à divers combats impressionnants, avec des coups nombreux et variés, et surtout une interaction du personnage sur le décor. Ainsi, bloqué contre un mur, le personnage peut faire un pirouette arrière. Il peut également s'accrocher aux réverbères, grimper en haut des cabines téléphoniques, et j'en passe. Une originalité qui donne tout son intérêt au jeu, en plus du fait de pouvoir jouer à deux en même temps.

Autant le dire tout de suite, ce sont vraiment les débuts de Shadow Warrior que nous allons vous présenter ici. Ce très bon jeu d'arcade est en effet loin d'être terminé, mais nous n'avons pu nous empêcher de vous montrer déjà quelques éléments du jeu.

C'est la version Amiga à laquelle nous avons pu jouer, version qui comprenait déjà bien des graphismes, et toutes les animations du ninja. Par contre, côté ennemis, c'était un peu triste, puisqu'il n'y en avait qu'un. On ne pouvait



Les graphismes sont mieux que l'arcade!



Quelques écrans du second niveau.



jouer que seul, et non pas à deux, comme dans l'arcade et comme il sera possible de le faire dans la version finale.

Graphiquement, c'est aussi beau que le jeu d'arcade, mais ce sont surtout les animations qui sont impressionnantes, tant on retrouve toutes celles de l'original. Espérons que le programme continuera dans la direction prise pour ce début: la qualité.

## THE FEW

NEW-DEAL

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: fin mars

The Few est un wargame qui retrace la bataille d'Angleterre dans son intégralité. Il est possible d'y jouer seul ou à deux, par l'intermédiaire du minitel ou d'un câble série reliant un ST, un Amiga ou un PC. En dernier recours, sachez qu'il est également possible de jouer à deux sur le même ordinateur. Si en jouant à deux, vous pouvez contrôler indifféremment les Anglais ou les

# AU DELA DE VOS REVES

## LA CONSOLE

# PC Engine



SIDE ARMS



VIGILANTE



FINAL LAP



TIGER HELI



DRAGON SPIRIT

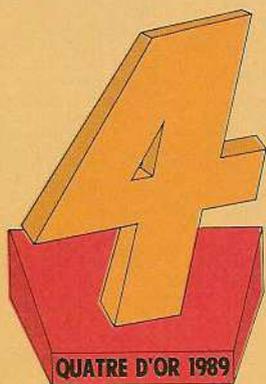
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE  
PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ **1490 FRS TTC**

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

Disponible dans les FNAC  
et les meilleurs points de vente

PC ENGINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC

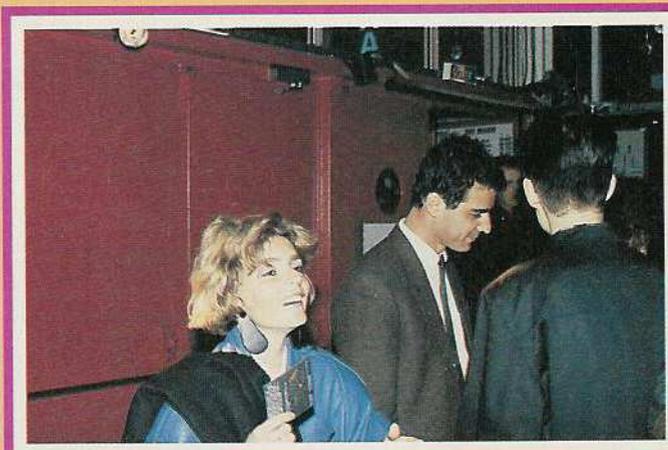


Génération 4 organisait pour la première fois une grande soirée de remise de prix, pour les meilleurs jeux 16-bits de 1989. Vous fûtes particulièrement nombreux à voter, le total dépassant de peu les 800! La soirée réunit, à la Locomotive, l'ensemble des éditeurs français, une majorité des éditeurs étrangers, venus d'Angleterre et des Etats-Unis, mais aussi la presse micro française, quelques lecteurs qui avaient eu la chance de gagner une invitation sur le 3615 Gen4, et bien d'autres personnes venues de secteurs aussi différents que la distribution, le jeu, le cinéma, la radio et j'en oublie...



Les Bitmap Brothers (Imageworks)

Ce sont les **compagnies anglaises** qui s'en tirent le mieux, en récupérant **14 prix**, dont un seul dans une catégorie où il n'y avait que des produits étrangers. Comme quoi même s'ils ont été plus lents à faire des produits 16-bits, ils sont rapidement devenus les meilleurs.



Isabelle Weill (Microïds), Laurant Weill (Loriciel)

Viennent ensuite les **compagnies américaines**, qui prennent **11 prix**, dont deux dans des catégories où se trouvaient seuls des jeux anglo-saxons.

Daniel Edhery (Titus)

Triste bilan pour les **compagnies françaises** qui récupèrent uniquement **4 prix**, dont 3 dans des catégories où il n'y avait qu'eux. Seul B.A.T. réussit à vaincre des produits étrangers. Bravo à lui!

Ce sera donc un peu la déception chez certains Français, qui avaient fini par oublier que la soirée récompensait les produits 16-bits. Les Français ne semblent donc pas utiliser les Amiga, PC ou ST, aussi bien que nos voisins anglais ou que nos cousins américains... Maintenant, ils savent ce qu'il leur reste à faire!



Une petite partie de l'équipe de Gen4



Godefroy Guidicelli (Pressimage), Stéphane Lavoisard

#### MEILLEUR JEU D'ACTION ORIGINAL

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Rick Dangerous (Firebird)</i>	48%	30%	39%
<i>Batman (Ocean)</i>	24%	30%	27%
<i>Twin World (Ubi Soft)</i>	18%	24%	21%
<i>Stryx (Psyclapse)</i>	8%	13%	11%

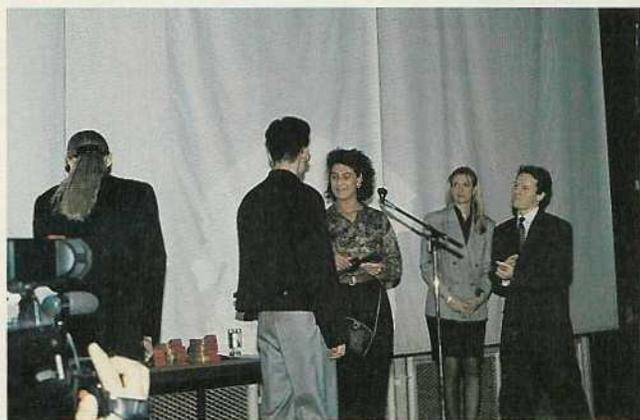
Nous n'avions pas pu départager Batman de Rick Dangerous, et ce furent donc les lecteurs qui décidèrent du vainqueur. C'est Rick Dangerous qui s'en sorti le mieux, d'une manière tout à fait surprenante, puisqu'il totalisa 2 fois plus de votes que Batman!

#### MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Hard Drivin (Domark)</i>	47%	25%	36%
<i>Ninja Warriors (Virgin Games)</i>	23%	29%	26%
<i>Silkworm (Virgin Games)</i>	22%	26%	24%
<i>New-Zealand Story (Ocean)</i>	6%	18%	12%

La rédaction avait un faible pour Ninja Warriors, mais les lec-

teurs votèrent en nombre pour Hard Drivin, lui assurant une victoire aisée. Il est vrai que l'adaptation par Domark d'Hard Drivin est bonne, d'autant plus qu'elle n'était pas facile.



Clare Edgeley (Domark), Yves Guillemot (Ubi Soft)

#### MEILLEUR SHOOT'EM'UP

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Xenon 2 (Imageworks)</i>	69%	45%	57%
<i>Blood Money (Psygnosis)</i>	16%	34%	25%
<i>Bad Company (Logotron)</i>	10%	8%	9%
<i>Quartz (Firebird)</i>	3%	13%	8%

3e meilleur score donné par les lecteurs. Près de 70% d'entre-eux ont voté pour Xenon 2. La rédaction approuve... Les Bitmap Brothers jubilent! Rien à rajouter sur ce résultat des plus logiques. L'année prochaine, les Bitmap Brothers risquent de faire très mal avec Cadaver et Speedball 2!

#### MEILLEUR JEU D'ARCADE/AVENTURE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>It Came From The.. (Cinemaware)</i>	34%	46%	40%
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	45%	9%	27%
<i>Targhan (Silmarils)</i>	14%	24%	19%
<i>Kristal (Addictive)</i>	6%	18%	12%

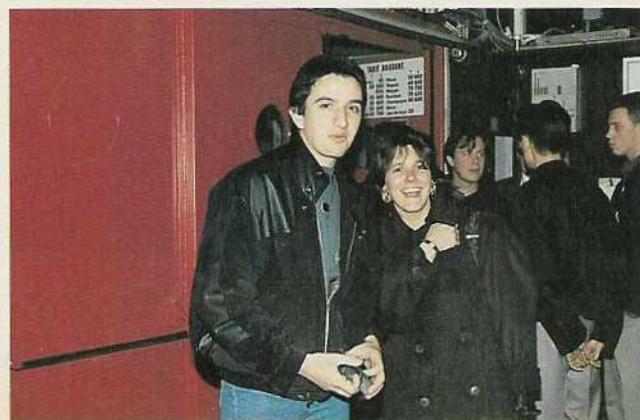
Les lecteurs avaient un petit faible pour Shadow Of The Beast, mais le fort vote de la rédaction pour It Came From The Desert permit au programme de Cinemaware de gagner. Ce dernier est tout de même plus intéressant au niveau jeu que Shadow Of The Beast, superbe, mais trop peu jouable.

#### MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Kick Off (Anco)</i>	38%	70%	54%
<i>Great Courts (Ubi Soft)</i>	28%	14%	21%
<i>Adidas Beach-Volley (Ocean)</i>	24%	6%	15%
<i>Tennis Cup (Loricel)</i>	8%	8%	8%

Lecteurs et rédaction sont unanimes sur le cas "Kick Off", même si la rédaction l'est de beaucoup.

Eric Caen (Titus), Dominique Nicolis (Titus)



## MEILLEUR JEU DE COURSE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Stunt Car (Microstyle)</i>	46%	54%	50%
<i>Chase HQ (Ocean)</i>	26%	18%	22%
<i>Hard Drivin (Domark)</i>	19%	9%	14%
<i>Vette (Spectrum Holobyte)</i>	8%	18%	13%

Encore un jeu qui fait l'unanimité entre les lecteurs et la rédaction, puisque *Stunt Car* totalise une moyenne de 50%. Autant dire qu'il écrase vraiment ses adversaires. Normal, c'est le seul programme de course à vraiment vous remuer les tripes!

## MEILLEUR JEU DE COMBAT

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Budokan (Electronic Arts)</i>	31%	39%	35%
<i>Chambers Of Shaolin (Grandslam)</i>	30%	22%	26%
<i>Wild Street (Titus)</i>	20%	32%	26%
<i>Barbarian 2 (Palace)</i>	18%	4%	11%

Premier résultat étonnant. La rédaction préférerait largement *Budokan*, mais ne comptait pas sur sa victoire, les jeux PC ayant moins de chance de gagner (de par les lecteurs ayant un PC, moins nombreux que ceux ayant un Amiga ou un ST). Pourtant, ce fut aussi *Budokan* que les lecteurs élirent, permettant à ce fabuleux jeu d'arts martiaux de vaincre ses adversaires.

## MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>F29 Retaliator (Ocean)</i>	42%	46%	44%
<i>Falcon (Spectrum Holobyte)</i>	37%	21%	29%
<i>Bomber (Activision)</i>	16%	26%	21%
<i>U.F.O. (Sublogic)</i>	2%	4%	3%

Encore un résultat étonnant. La rédaction, adoratrice de *F29 Retaliator*, le mettait en tête. Le programme n'étant pas sorti, il est très surprenant que les lecteurs votèrent aussi massivement pour lui. Peut-être est-ce dû au fait que le test avait été effectué dans le magazine? Quoi qu'il en soit, *F29 Retaliator* est bel et bien le meilleur de sa catégorie.

## MEILLEURE SIMULATION

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>M1 Tank Platoon (Microprose)</i>	43%	35%	39%
<i>M4 Sherman (Loricel)</i>	38%	36%	37%
<i>Vette (Spectrum Holobyte)</i>	13%	19%	16%
<i>688 Attack Sub (Electronic Arts)</i>	5%	7%	6%

Troisième résultat surprenant, avec un nouveau jeu PC qui gagne. *M1 Tank Platoon* bat de très peu *M4 Sherman*. Si le jeu de Loricel est plus beau, il est vrai qu'il est plus proche du jeu d'arcade/stratégie que de la simulation. La victoire de *M1 Tank Platoon* est donc logique.

## MEILLEURE ADAPTATION

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)</i>	47%	37%	42%
<i>Ghostbusters 2 (Activision)</i>	31%	21%	26%
<i>Batman (Ocean)</i>	15%	31%	23%
<i>Indiana Jones Action (Lucasfilm)</i>	5%	7%	6%

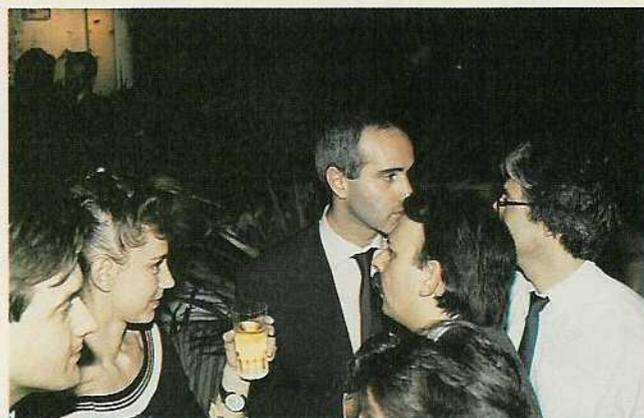
Nouvelle contre-performance de *Batman*, bonne marche de *Ghostbusters 2*, mais raz de marée au niveau des votes pour *Indiana Jones Aventure*, qui gagne très facilement.

## MEILLEUR JEU EN 3D

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Interphase (Imageworks)</i>	17%	25%	21%
<i>F29 Retaliator (Ocean)</i>	19%	17%	18%
<i>Hard Drivin (Domark)</i>	21%	15%	18%
<i>Stunt Car (Microstyle)</i>	20%	14%	17%
<i>M4 Sherman (Loricel)</i>	13%	15%	14%
<i>Drakken (Infogrames)</i>	8%	10%	9%

Une catégorie où les résultats changeaient tous les jours.

Finalement, c'est le vote de la rédaction qui fit la différence, permettant ainsi à *Interphase* de l'emporter... mais les 4 premiers sont très proches les uns des autres.



Sean Brenan (Mirrorsoft), Véronique Gardy (Microprose France), Thomas Ormond (Microprose France), Peter Billota (Mirrorsoft)

## MEILLEUR JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Voyageurs du Temps (Delphine)</i>	78%	42%	60%
<i>Kult (Exxos)</i>	6%	26%	16%
<i>Quête De l'Oiseau Du... (Infogrames)</i>	4%	22%	13%
<i>Explora 2 (Infomédia)</i>	11%	7%	9%

Meilleur score de tous ces 4 d'Or, grâce à un incroyable 78% en vote lecteur, "*Les Voyageurs du Temps*" pulvérise ses adversaires, pourtant de bonne qualité. Il est vrai que le programme de *Delphine* utilise plus les possibilités des machines 16-bits.



Paul Cuisset (Delphine), Michaël Sportouch (Delphine), Eric Chahi (Delphine), Peter Stone (Palace)

## MEILLEUR JEU D'AVENTURE ÉTRANGER

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)</i>	72%	46%	59%
<i>Zak Mac Kracken (Lucasfilm)</i>	16%	22%	19%
<i>Maniac Mansion (Lucasfilm)</i>	8%	14%	11%
<i>Police Quest 2 (Sierra-On-Line)</i>	3%	15%	9%

Le second meilleur score de ces 4 d'Or va à *Indiana Jones*, avec 72% des voix des lecteurs. Un score mérité, même s'il est amplifié par le succès du film! A noter que le second et le troisième sont également des jeux Lucasfilm...

### MEILLEUR JEU D'AVENTURE INTERACTIF

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>B.A.T. (Ubi Soft)</i>	52%	22%	37%
<i>Hound Of Shadow (Electronic Arts)</i>	22%	26%	24%
<i>Drakken (Infogrames)</i>	16%	26%	21%
<i>Hero's Quest (Sierra-On-Line)</i>	8%	22%	15%

Les lecteurs font une nouvelle fois la différence, en votant en nombre pour B.A.T. Remarquez les scores serrés donnés par la rédaction, traduisant l'excellente qualité des quatre nominés. La victoire de B.A.T. est donc d'autant plus méritoire par son score lecteur remarquable.



L'équipe de B.A.T. (Computer's Dream) et d'Ubi Soft

### MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Sim City (Infogrames)</i>	39%	43%	41%
<i>Populous (Electronic Arts)</i>	42%	26%	34%
<i>Full Metal Planete (Infogrames)</i>	12%	16%	14%
<i>Conflict Europe (PSS)</i>	6%	12%	9%

Lecteur et rédaction s'opposent dans le duel Populous / Sim City. C'est la rédaction qui l'emporte et permet à Sim City de gagner. La stratégie y semble en effet bien plus importante que dans Populous.

### MEILLEUR JEU D'ARCADE/STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	31%	29%	30%
<i>North &amp; South (Infogrames)</i>	35%	19%	27%
<i>Interphase (Imageworks)</i>	19%	27%	23%
<i>Infestation (Psygnosis)</i>	14%	22%	18%

Bon résultat de North & South d'Infogrames, mais sur l'ensemble des votes, c'est It Came From The Desert qui sort vainqueur. Quoiqu'il en soit, les nominés sont tous excellents.

### MEILLEUR JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Populous (Electronic Arts)</i>	41%	33%	37%
<i>Sim City (Infogrames)</i>	32%	36%	34%
<i>Archipelagos (Logotron)</i>	11%	21%	16%
<i>Weird Dreams (Rainbird)</i>	15%	7%	11%

Seconde phase du duel Populous / Sim City, avec cette fois-ci une victoire des lecteurs, qui permettent à Populous de gagner ce prix, grandement mérité.



Lesley Mansford (Electronic Arts)

### MEILLEUR GRAPHISME

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Lost Patrol (Ocean)</i>	34%	36%	35%
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	41%	19%	30%
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	14%	32%	23%
<i>Xenon 2 (Imageworks)</i>	9%	11%	10%

Ocean gagne un second prix avec un jeu non sorti, ceci sans aucun doute grâce à un fort vote lecteur, qui ont apprécié notre previews du numéro d'été!

### MEILLEUR SON

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	38%	34%	36%
<i>Voyageurs du Temps (Delphine)</i>	28%	22%	25%
<i>B.A.T. (Ubi Soft)</i>	25%	25%	25%
<i>Quête de l'Oiseau Du... (Infogrames)</i>	6%	18%	12%

Lecteurs et Génération 4 s'entendent sur le meilleur, donnant ainsi facilement la victoire à David Whitaker pour sa fabuleuse composition de Shadow Of The Beast.



Karine Tuchming (Gen4), Thierry Braille (SFMI), Johnattan Elis (Psygnosis), Ian Hetherington (Psygnosis), Albert Loridan (SFMI), Hélène Chartier (SFMI), Bernard Napoli (SFMI), Michaël Sportouch (Delphine), Pete Stone (Palace)

# L'ACTUALITE DES JEUX: 3615 GEN4

### MEILLEURE ANIMATION

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	45%	33%	39%
<i>Dragon's Lair (Readysoft)</i>	32%	30%	31%
<i>Wild Street (Titus)</i>	10%	20%	15%
<i>Ninja Warriors (Virgin Games)</i>	12%	16%	14%

Encore *Shadow Of The Beast*, qui l'emporte une nouvelle fois facilement, et toujours de manière méritée.

### MEILLEUR PACKAGING

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)</i>	37%	35%	36%
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	35%	15%	25%
<i>Battle Of Britain (Lucasfilm)</i>	19%	29%	24%
<i>M1 Tank Platoon (Microprose)</i>	8%	20%	14%

*Indiana Jones Aventure* gagne sans problème, avec sa boîte solide et belle, sa documentation entièrement en français, et le fabuleux carnet du professeur Jones.

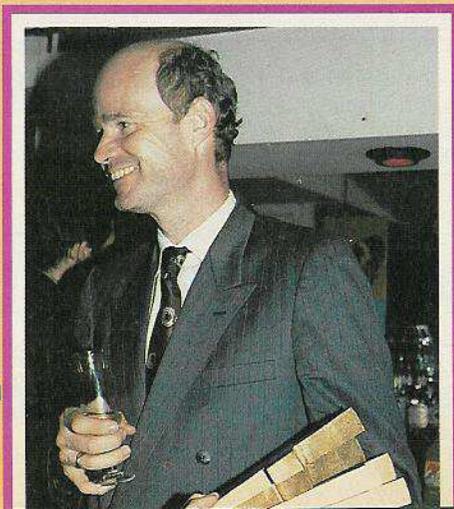


Geoff Brown (US Gold), Stéphane Lavoisard (Gen4)

### MEILLEUR JEU ÉTRANGER

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)</i>	18%	16%	17%
<i>Populous (Electronic Arts)</i>	15%	13%	14%
<i>F29 Retaliator (Ocean)</i>	14%	14%	14%
<i>Xenon 2 (Imageworks)</i>	12%	14%	13%
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	15%	11%	13%
<i>Hard Drivin (Domark)</i>	10%	4%	7%
<i>Bomber (Activision)</i>	6%	8%	7%
<i>Interphase (Imageworks)</i>	1%	11%	6%
<i>Ninja Warriors (Virgin Games)</i>	4%	6%	5%

Une catégorie où les 5 premiers sont très, très proches. *Indiana Jones Aventure* l'emporte sur les autres de très peu, certainement parce que ce fut le premier jeu d'aventure animé en français qui soit grand public. Une victoire qui montre un virement du public français de l'action vers l'aventure!



Doug Glen (Lucasfilm)

### MEILLEURE PRÉSENTATION

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Stryx (Psychapse)</i>	22%	42%	32%
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	31%	17%	24%
<i>Blood Money (Psygnosis)</i>	34%	12%	23%
<i>Infestation (Psygnosis)</i>	12%	26%	19%

La rédaction a quelque peu bouleversé le vote des lecteurs en accordant une très bonne note à *Stryx*, dont la présentation est véritablement fabuleuse. Les lecteurs avaient, eux, un faible pour *Blood Money*.

### MEILLEURE RÉALISATION

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Shadow Of The Beast (Psygnosis)</i>	40%	40%	40%
<i>Dragon's Lair (Readysoft)</i>	26%	22%	24%
<i>Xenon 2 (Imageworks)</i>	22%	18%	20%
<i>Ninja Warriors (Virgin Games)</i>	10%	18%	14%

Le programme qui a le plus émerveillé les lecteurs et la rédaction fut sans aucun doute *Shadow Of The Beast*, qui arrive largement premier.

### MEILLEUR JEU FRANÇAIS

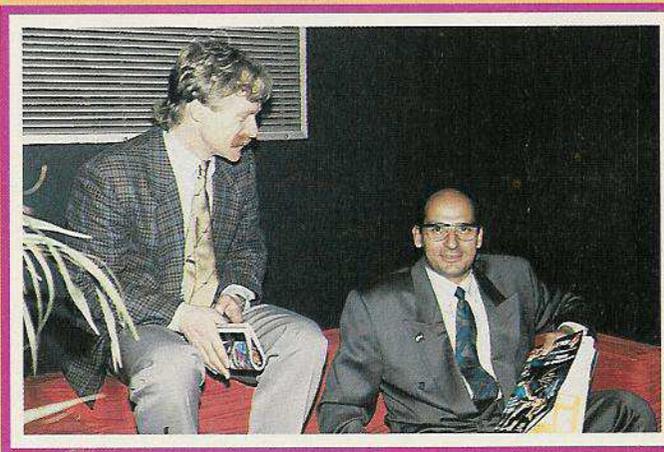
	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Voyagers du Temps (Delphine)</i>	34%	14%	24%
<i>Sim City (Infogrames)</i>	16%	20%	18%
<i>B.A.T. (Ubi Soft)</i>	14%	14%	14%
<i>M4 Sherman (Loricel)</i>	9%	15%	12%
<i>Great Courts (Ubi Soft)</i>	12%	4%	8%
<i>Drakken (Infogrames)</i>	4%	10%	7%
<i>Tennis Cup (Loricel)</i>	3%	7%	5%
<i>Wild Street (Titus)</i>	3%	7%	5%
<i>Kult (Exxos)</i>	1%	5%	3%

Résultat beaucoup moins serré, grâce à un vote massif des lecteurs pour les *Voyagers du Temps*, malgré le très bon *Sim City*. Comme pour la victoire d'*Indiana Jones* en tant que meilleur jeu étranger, cela montre le changement de mentalité du public français.

### MEILLEURE COMPAGNIE ÉTRANGÈRE

	Lecteurs	Gen4	Total
<i>Ocean</i>	44%	26%	35%
<i>Psygnosis</i>	26%	24%	25%
<i>Mirrorsoft</i>	13%	23%	18%
<i>Lucasfilm Games</i>	10%	14%	12%
<i>Electronic Arts</i>	6%	12%	9%

Une victoire sans appel d'*Ocean*, grâce à un fort vote lecteur. Contre-performance de *Mirrorsoft* au niveau des votes lecteurs. La compagnie fait peut-être des jeux qui ne sont pas toujours grand public, contrairement à *Ocean*.



Peter Stone (Palace), Marc Djan (Ocean France)

**MEILLEURE COMPAGNIE FRANÇAISE**

	Lecteurs	Gen4	Total
Delphine Software	35%	19%	27%
Infogrames	18%	32%	25%
Ubi Soft	18%	26%	22%
Titus	17%	10%	14%
Loricel	10%	8%	9%

Bagarre entre la rédaction et les lecteurs. Génération 4 place Infogrames en tête, et les lecteurs Delphine Software. Ce sont eux qui gagneront de deux petits points. Il est vrai que Delphine a plus utilisé les possibilités des Amiga ou des ST, mais cette victoire s'attribue surtout au succès phénoménal des Voyageurs du Temps, comme l'avoueront d'ailleurs Delphine. Ceci conforte l'idée de la compagnie, comme quoi le public français peut très bien accueillir un jeu d'aventure!



Michaël Sportouch (Delphine), Bruno Bonnel (Infogrames)

**PRIX SPÉCIAUX**

*Chaos Strikes Back (FTL)*  
*Indianapolis 500 (Electronic Arts)*

La rédaction de Génération 4 a décidé de remettre des prix spéciaux à des produits qui sont sortis en 1989, alors qu'on ne les attendait pas, et qui n'étaient donc pas nominés. Chaos Strikes Back et Indianapolis 500 étaient inévitables, mais ils pourront quand même être nominés l'année prochaine...

Photos : Frank Ladoire

**CHAOS STRIKES BACK**

Pour avancer dans CSB, il y a beaucoup plus de 1000 messages à lire sur le 3615 GEN4.

Tapez \*CSB sur le menu général.

**3615 GEN4**

**SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!**

**FLOOPY**

**Le Premier Magazine Digital**

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

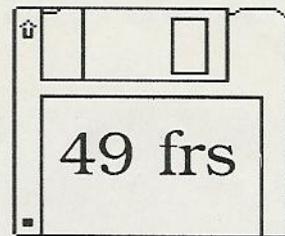
Au sommaire tous les deux mois :

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

**PARTICIPEZ A FLOOPY**

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

**NOUVEAU PRIX !!!**



**LE NUMERO**

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

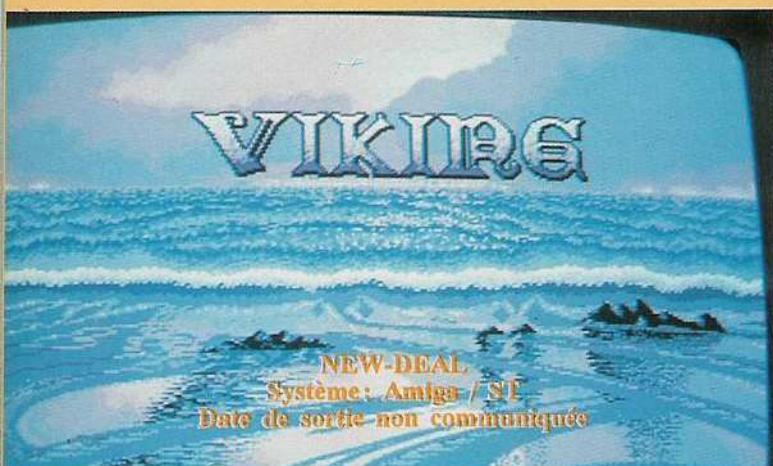
Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter.

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

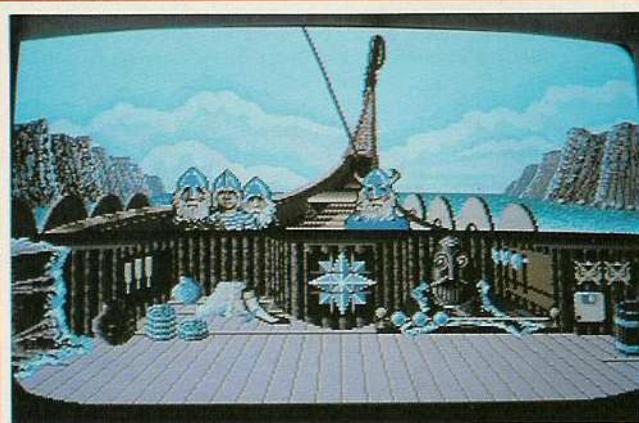
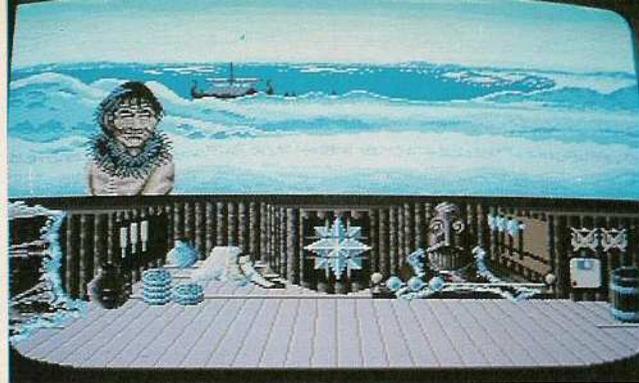
A retourner paiement joint par chèque à :  
**INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.**  
Tél : 68 34 23 03

## LES PREVIEWS



Il s'agit d'un jeu d'aventure que l'on pourrait qualifier d'un nouveau genre. Votre but est tout simplement de mener à bien votre vie de Viking et d'atteindre le paradis des Vikings: le Valaha.

Pour cela, vous allez devoir faire un long voyage dans toutes les régions connues jusqu'alors, ce qui représente un monde immense. Il vous faut donc sélectionner un équipage et construire votre bateau. Attention, la construction de votre navire comme les qualités de vos hommes influenceront sur votre quête. Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages (il y en a plus d'un million) et aurez l'occasion de vous mesurer à d'autres navires lors de plusieurs courses. Vous pouvez également choisir d'aborder un navire. Chaque scène, ou presque, comportera une petite animation et le temps sera constamment géré. A suivre!

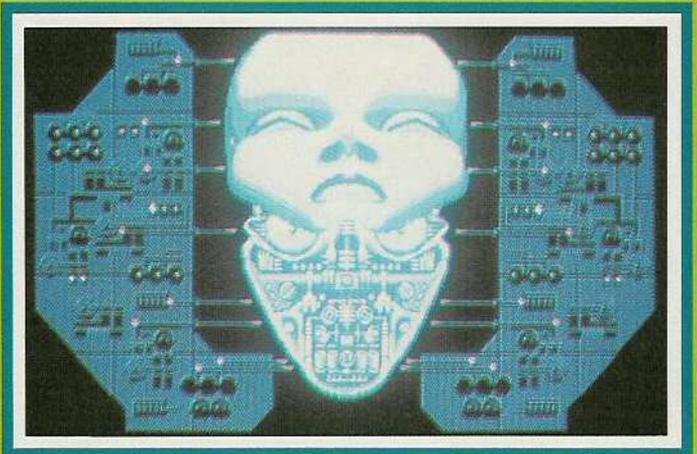


# LES DEUX PREMIERS JEUX DE CHEZ CRYO

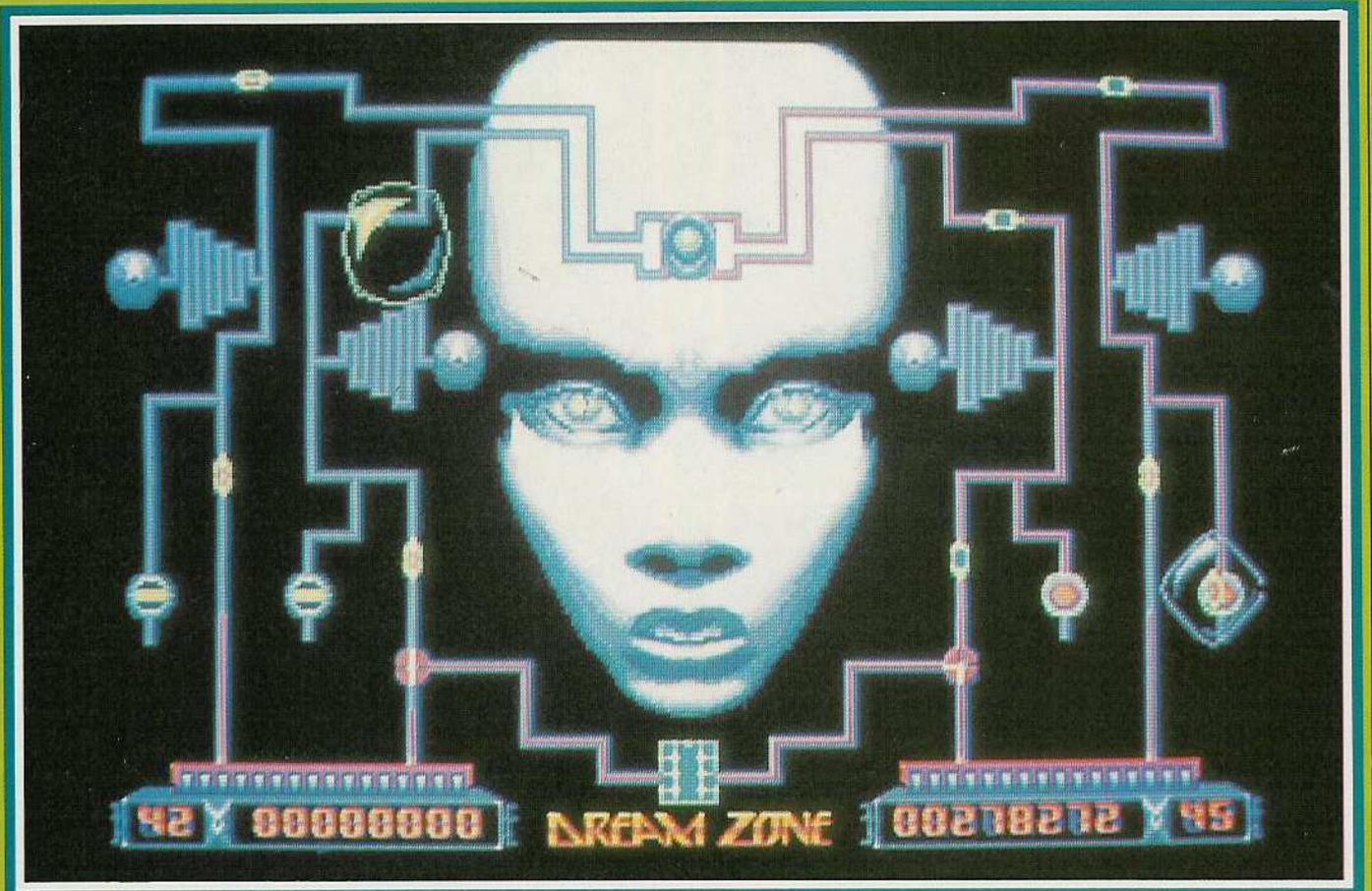
Nous sommes en mesure de vous présenter les tout nouveaux jeux (prévus pour la fin mars-début avril), au nombre de deux, les programmeurs de chez Cryo (anciennement Exxos: rappelez-vous L'Arche du Captain Blood et Kult). C'est tout chaud et c'est dans Génération 4, bien sûr!

Le premier d'entre eux reprend le principe du Brain-Baller, sans aucun doute la partie la plus intéressante du logiciel Purple Saturn Day. Je m'explique: le but est de donner vie à une tête d'humanoïde, jusqu'alors totalement inerte, par l'intermédiaire d'un circuit électrique.

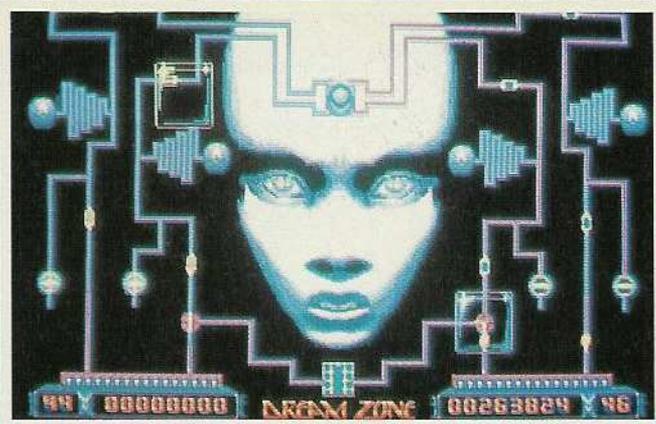
Le jeu se compose de huit niveaux représentant chacun une aire du cerveau: la vision, la folie... La partie peut se jouer à deux, avec un partenaire ou contre l'ordinateur. L'écran de jeu se divise donc en deux zones, chacune reliée au cerveau par un circuit différent, et le but est de lui faire parvenir de nombreuses petites impulsions électriques déclenchant, à chaque fois, une réaction émotionnelle.



Rêve ou réalité...



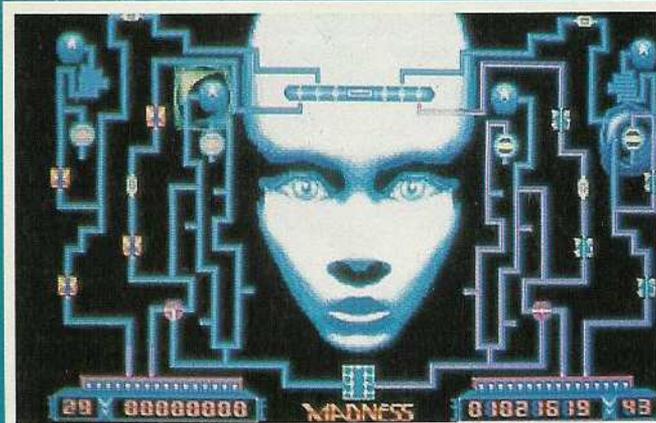
Le premier niveau



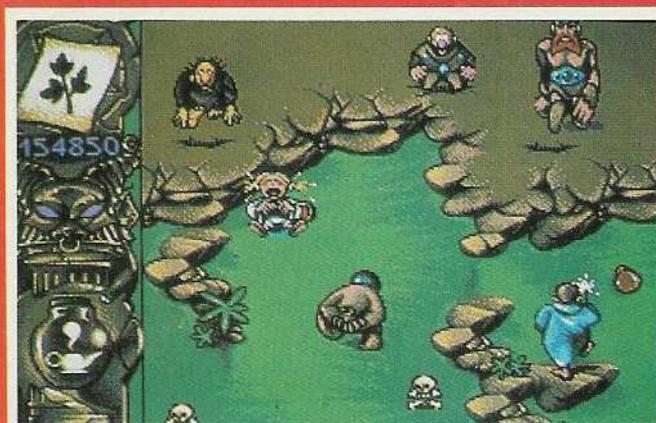
Les expressions du visage...



changent selon l'arrivée des impulsions électriques.



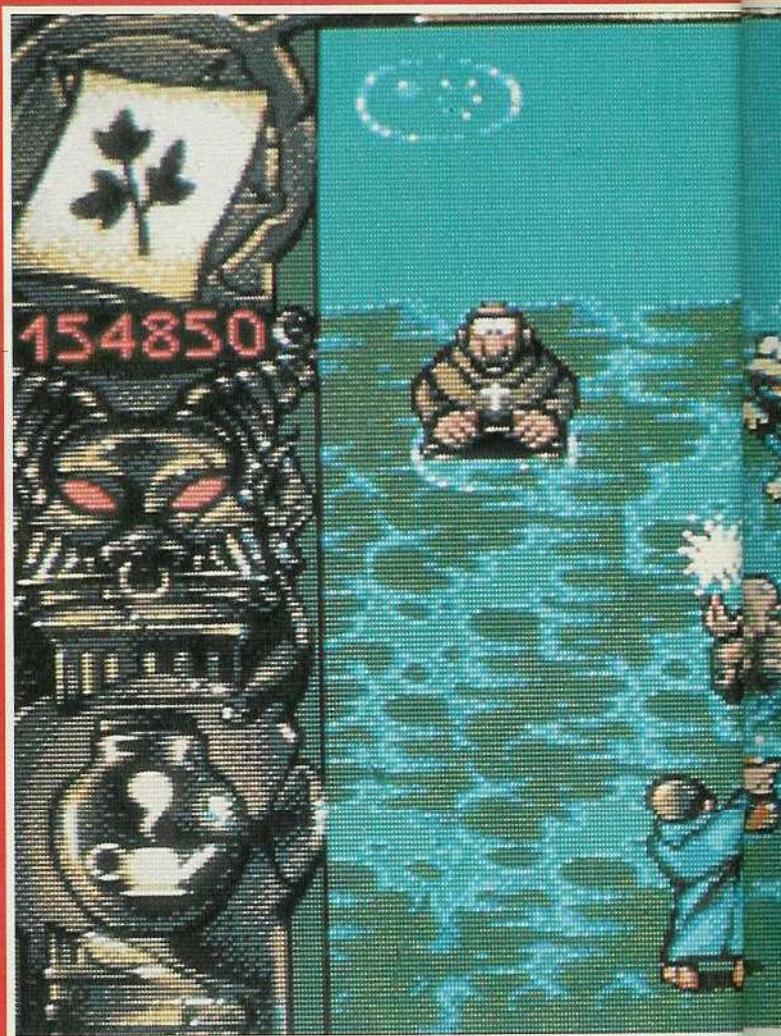
Après le sommeil, le réveil.

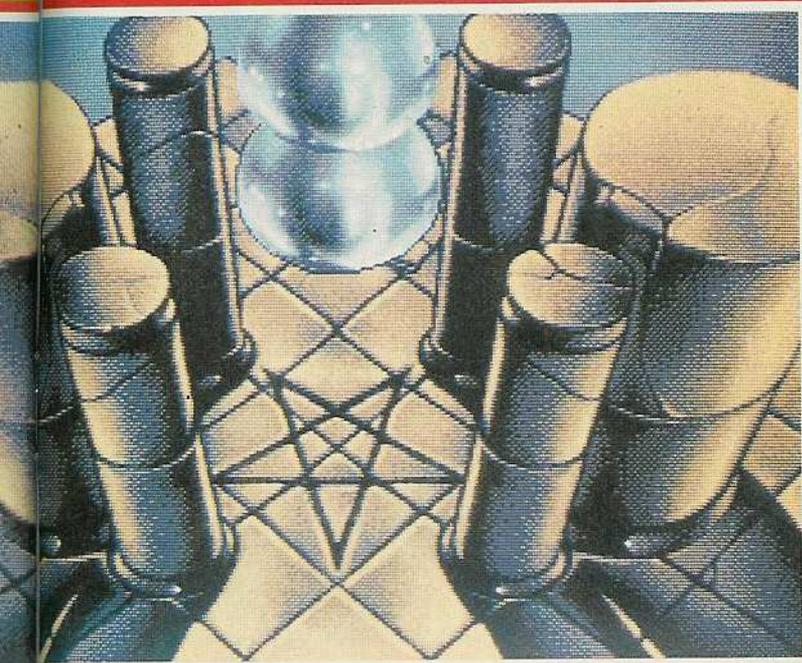


Combat contre un géant.

Mais le cheminement de ces charges électriques, dans un tracé plus ou moins tortueux, est soumis à de nombreux facteurs. Premièrement, il s'agit d'entrer dans le circuit par l'intermédiaire de bornes (qui s'ouvrent et se ferment périodiquement) et de l'activer, en passant tout simplement dessus, pour permettre aux charges de circuler librement. Bien évidemment, le jeu n'est pas si simple. Les difficultés sont nombreuses et variées, à commencer par les fusibles placés çà et là sur le réseau. En nombre insuffisant, il existe deux méthodes pour s'en procurer : aller les voler chez votre adversaire, ou bien les fabriquer en envoyant une charge électrique dans le générateur de fusibles. Là encore il faut avoir auparavant "nettoyé" le circuit pour les mêmes raisons évoquées précédemment. Ensuite viennent se greffer là-dessus la présence de virus. Ces derniers s'infiltrent dans le réseau et détruisent les fusibles ou, dans les niveaux supérieurs, referment les portes bloquant par là même la progression des charges électriques. Ils peuvent également détruire les "doubleurs de charges" (composants autorisant la diffusion d'une seule charge sur deux tracés de circuits différents), fermant ainsi l'accès à une partie du circuit. Pour compliquer encore le jeu, il est possible d'activer les générateurs de virus de votre adversaire, tout simplement en cliquant dessus. Enfin, dernier élément du jeu : le temps. De temps à autres, il est possible d'acquiescer des bonus-temps vous allouant quelques secondes supplémentaires pour terminer un niveau. Cet aspect du jeu prend toute son importance en mode deux joueurs. En effet celui disposant d'un temps supérieur à l'autre peut le gêner, afin de rester seul à l'écran.

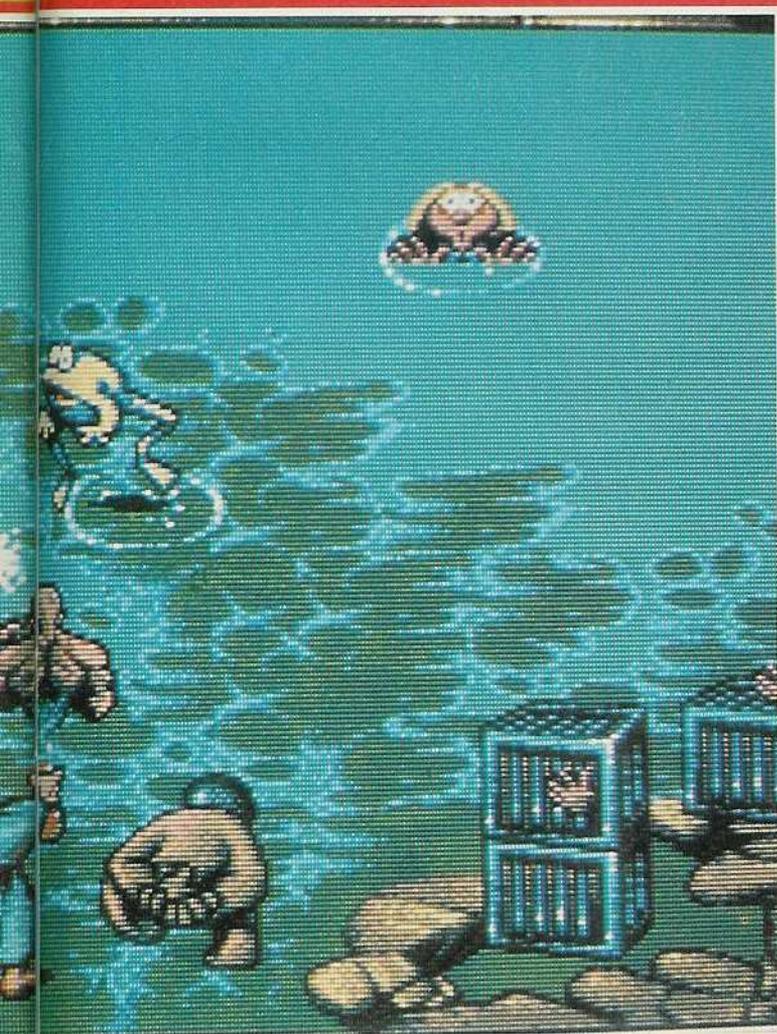
L'image p





ge de présentation vous plonge dans l'ambiance.

Les marais sont mal fréquentés.



En bref ce nouveau logiciel, ne portant pas encore de nom définitif, allie à merveille l'arcade et une bonne dose de stratégie, mélange détonnant s'il en est! Au niveau technique, c'est très réussi, que se soit sur ST, Amiga ou PC. Concernant la version Amiga, elle devrait bénéficier d'un environnement sonore exceptionnel. En effet, la musique sera fonction des impulsions électriques qui arriveront au cerveau, formant ainsi une mélodie aléatoire, mais néanmoins accordée, et ce sans compter la musique de présentation pour laquelle les auteurs nous promettent une surprise. Vivement sa sortie!



Le magicien, près à lancer un sort.



Choix des options.

Le second logiciel présenté, bien qu'il ne soit pas certain qu'il fasse partie du label Cryo, est d'un genre plus classique. Lui non plus, ne porte pas encore de titre définitif. Il s'agit d'un jeu se rapprochant dans son principe d'un Shoot'em up à scrolling vertical. Ici, le vaisseau est remplacé par un personnage (un magicien) et les ennemis par des individus divers. Si le jeu peut paraître classique, il bénéficie néanmoins d'une réalisation exemplaire. Les graphismes sont très fins, très colorés et l'animation est très coulée. Au niveau des options, la principale d'entre elle concerne le jeu à deux joueurs, simultanément sur le même écran. Pour vous défendre, et en plus de votre arme, votre personnage a la possibilité de ramasser des sorts très variés (et en nombre très élevé: plus d'une vingtaine): mur de feu, arme tirant dans toutes les directions, nuages empoisonnés, cônes de glace, emprisonnement, création d'une zone marécageuse, possibilité de se multiplier... A suivre!



Le premier joueur va déposer une bombe.

## US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Encore une adaptation d'un jeu d'arcade Sega, mais cette fois-ci signée US Gold, et surtout Arc, l'équipe de programmeurs qui étaient déjà la cause de l'excellente conversion de Foughten Worlds.

Un ignoble méchant, le docteur K, a créé dans l'immense forteresse qu'il habite, une armée de robots biogénétiques qui devraient lui permettre de conquérir la Terre. L'ensemble des nations apprenant son plan diabolique, envoie 2 agents secrets, Andy et Ben, pour mettre fin aux jours du docteur.

Avant d'en arriver là, vous devrez détruire un à un les 16 niveaux qui forment la forteresse. A chaque niveau, vous devez placer 3 bombes aux endroits marqués d'une croix rouge, puis sortir rapidement avant l'explosion du niveau. Hélas! chaque niveau est envahi d'ennemis en tous genres, de pièges et de passages secrets. Vous devrez donc ne pas hésiter à tirer sur les ennemis, avant qu'ils ne vous abattent. Vous trouverez tout au long de votre quête des armes supplémentaires, parfois bien plus efficaces que vos pistolets d'origine. De toute manière, si jamais vous n'avez plus de munitions, il vous reste toujours quelques super bombes, en nombre très limité, tuant tous les ennemis présents à l'écran. Et puis, si vous n'avez vraiment plus rien, il vous reste vos pieds et vos mains pour mettre K.O. vos adversaires.

En plus de présenter un grand nombre de possibilités pour se débarrasser des ennemis, Crack Down présente également l'originalité d'avoir des personnages qui agissent en fonction du décor. Poussez votre personnage vers un mur, et vous le verrez se plaquer pour éviter les armes.

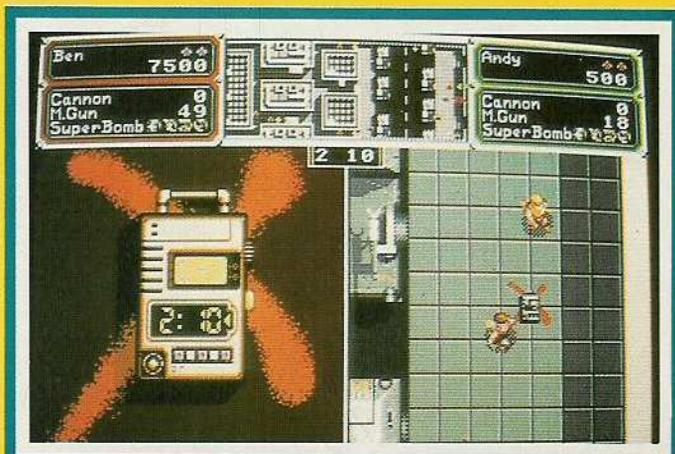
Ce qu'il y a d'intéressant dans Crack Down, c'est que les ennemis réagissent logiquement et intelligemment. On se retrouve donc souvent en train de leur tendre un piège, de les attendre au coin d'un mur pour les assommer dès qu'ils passent.

Evidemment, au fur et à mesure que vous progressez, les ennemis sont de plus en plus nombreux, et les nouveaux adversaires sont toujours plus mauvais...

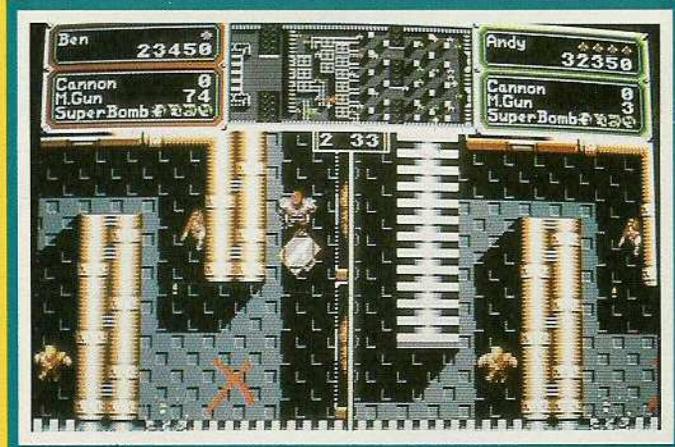
La grosse originalité de Crack Down est de permettre à deux joueurs de jouer simultanément, chacun sur un écran indépendant. Cela veut dire qu'il y a deux écrans de jeu, qui scrollent chacun selon les mouvements du personnage qui s'y trouve. Les joueurs peuvent donc se séparer, pour aller chacun dans une région différente de chaque niveau, histoire d'aller plus vite.

Côté réalisation, l'adaptation de Crack Down est de bonne qualité. Le scrolling n'est pas le plus parfait vu sur ST, mais il passe quand même bien. Côté graphisme, l'adaptation est méconnaissable de l'original... On ne peut donc mieux faire. L'animation des personnages et des sprites

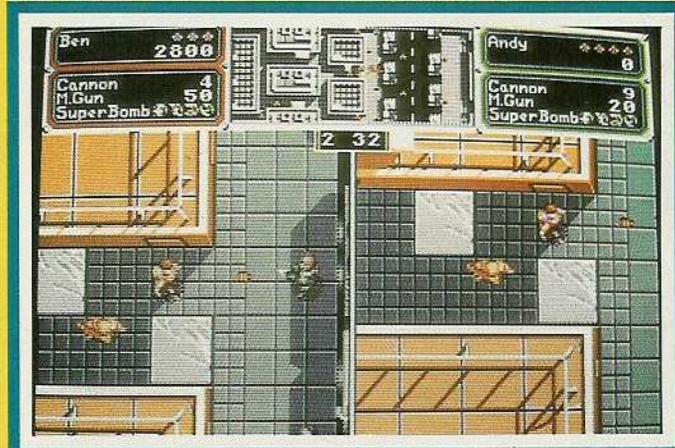
# CRACK DOWN



Il ne reste que 2 minutes 10 pour finir ce niveau.



Le premier joueur se colle contre le mur.



Les ennemis sont de mieux en mieux armés.

étant également de bonne qualité, on est vraiment devant une bonne conversion d'un jeu aussi original que sympa à jouer. Nous n'avons vu que la version ST, et attendons donc avec impatience la venue de la version Amiga pour confirmer les talents du groupe Arc.

# EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

**Nouveau!**  
**TAPEZ**  
**36.15**  
**MICROÏDS**

MICROÏDS  
EAGLE'S RIDER



**36.15**  
**MICROÏDS**

les news, les jeux,  
les concours,  
le téléchargement

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

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

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



**MICROÏDS**

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

# Ultima The False



Vous étiez tranquille, chez vous, lorsqu'un orage éclate,



In a cataclysm of sound and light, a bolt of searing blue fire strikes the earth!

signe de Lord British. Après être passé par une porte...



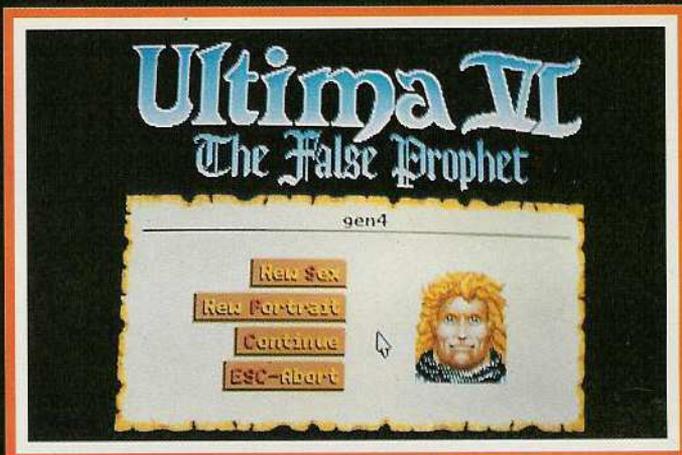
You close your eyes, hoping not to see, but faintly your own curls, the air,

temporelle, vous vous retrouvez en difficulté!

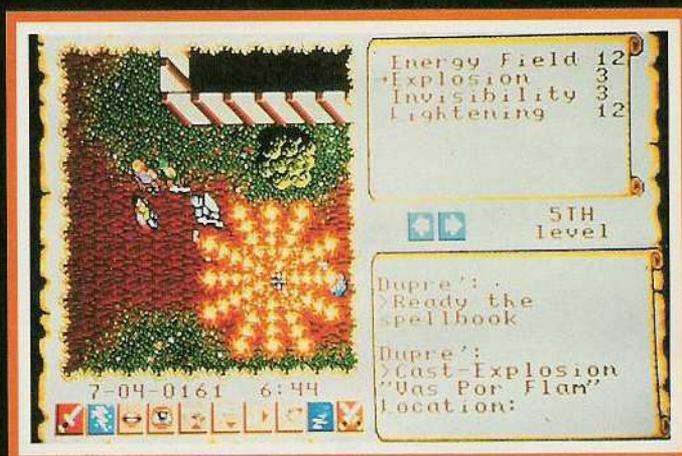


Friendly faces vault from a newborn moongate while a rain of quarrels holds the furious nob at bay. The knight Dupre's sword flashes twice in the darkness, slicing away your bonds!

Vos anciens amis arriveront heureusement à temps.



Des personnages bien plus beaux que dans Ultima V!



Les sorts ont des effets visuels différents.

## ORIGIN

Système: PC

Sortie prévue: avril

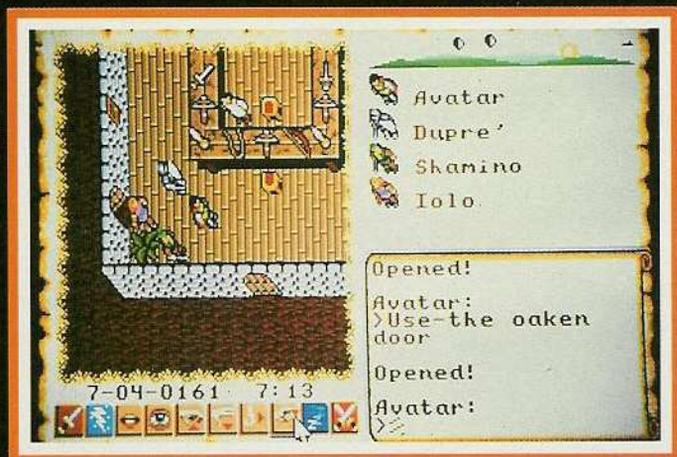
Cela fait maintenant 10 ans que la saga d'Ultima est commencée, et, alors que le 5e épisode vient seulement d'arriver sur ST et Amiga, nous sommes déjà en mesure de vous présenter Ultima VI.

Ce nouveau volume est important à bien des égards. Tout d'abord, c'est le premier Ultima entièrement fait sous PC, et exploitant donc les possibilités de cette machine. Le jeu tourne donc en EGA mais surtout en VGA, avec 256 couleurs à l'écran! Côté son, le soft supporte la quasi-totalité des extensions sonores du PC.

De plus, le jeu en lui-même peut se manoeuvrer désormais entièrement par icônes et menus!

Voilà qui représente donc une véritable nouveauté, pour cette saga en constante évolution, et dont ce nouveau perfectionnement ne sera pas des moindres.

# Ultima VI False Prophet



Aucun doute, c'est beaucoup plus beau qu'avant.



On se demande comment sera Ultima VII?

L'histoire reprend, comme d'habitude, par un appel de Lord British et l'apparition d'un portail, qui vous mène jusqu'à Brittany. Là, en entrant dans une roulotte, vous créez votre personnage, en répondant aux questions d'une bohémienne, qui concocte une potion en fonction de vos réponses. Buvez la potion, et vous voilà à nouveau en plein coeur d'une aventure aussi complexe qu'agréable à jouer. Dans Ultima VI, le monde de Brittany est envahi par une nouvelle race de monstres: les gargouilles. Vous devrez donc non seulement les combattre, mais aussi apprendre tout sur leurs origines et leurs mystères.

Le jeu promet d'être encore plus grand que les deux précédents, avec plus de personnages à rencontrer. Les graphismes ont été largement améliorés, et sont surtout très colorés. Enfin, les effets des sorts sont bien visibles à l'écran, et le jeu est plus facile à jouer, à la souris.

Ultima VI n'est, pour le moment, prévu que pour PC, mais gageons que des versions Amiga et ST devraient sortir dans l'année.



Pour la création de votre perso, vous retrouvez...



L'habituelle bohémienne, dans sa roulotte. Selon vos...

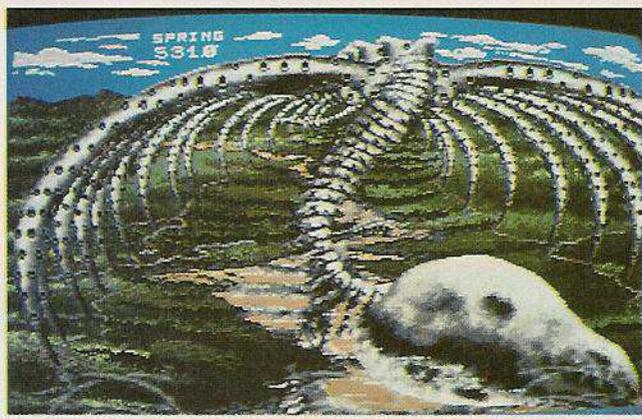


réponses à ses questions, elle compose une potion...



qui vous mènera jusqu'en Brittany.

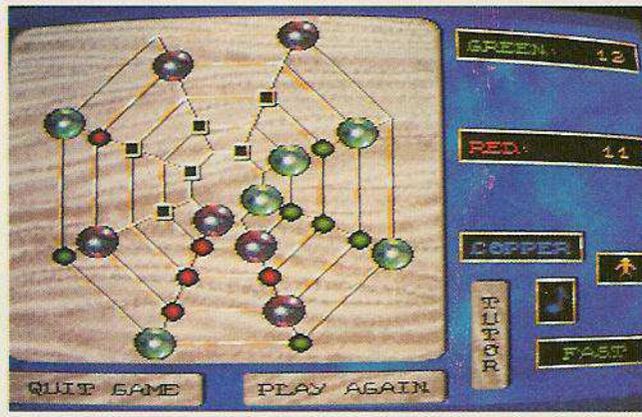
## LES PREVIEWS



La petite maison sous l'Oridrid



Faites des échanges pour gagner de l'argent



Un jeu de pion bien étrange

Un jeu de carte psychique!



# KNIGHTS CRYSTAL

US GOLD

Système: Amiga

Sortie prévue: avril

Dans le cadre des jeux originaux, US Gold fait décidément très fort, tout particulièrement avec ce titre, dont l'auteur n'est autre que celui de Defender Of The Crown. Comme les jeux Cinemaware, il mêle arcade, réflexion et stratégie, selon un subtil mélange particulièrement appréciable.

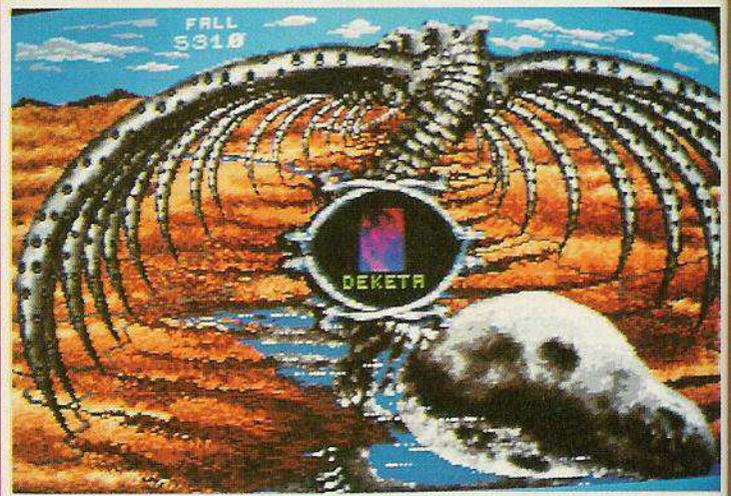
Il y a bien longtemps, un titanesque monstre marin, qui pouvait avaler plusieurs baleines dans sa gueule, poursuivait un cétacé, lorsqu'il se retrouva coincé dans un canyon, où il mourut quelque temps après. Quelques milliers d'années après, la mer s'est retirée, et plus rien ne reste du canyon, mais la gigantesque ossature du monstre marin est par contre encore là.

Découverte par des nomades, la carcasse devint rapidement un abris, et une véritable ville se construisit dans le monstre, que les nomades avaient appelée Oridrid. Eux-mêmes, se firent appelés les Oridrim.

Le squelette est si gigantesque que certaines de ses parties n'ont jamais été explorées. Par exemple, le crâne, à l'intérieur duquel les sages de la communauté ont construit leur temple, le Tsimit, est sensé contenir un très grand réseau de grottes!

Plus étrange encore, les cellules du cerveau de l'Oridrid sont devenues, avec le temps, de mystérieux cristaux qui luisent, créent des faisceaux de lumière, et semblent être à la source d'une magie puissante.

Vous commencez le jeu alors que vous dirigez une com-



Observez le changement des couleurs avec les saisons!

# S OF THE ALLION

munauté, nommée les Andreni. Votre rêve est de devenir un membre du conseil d'Oridrid, mais pour cela, vous devez devenir un chevalier du Crystallion, titre que seuls les plus courageux peuvent obtenir.

Dans un premier temps, vous devrez faire des échanges et du marchandage, pour gagner l'argent nécessaire aux nombreux dons pour le Tsimit. Ensuite, vous pourrez commencer l'exploration des grottes du Tsimit, où vous trouverez des cristaux, mais aussi la mort si vous n'êtes pas prudent. Au plus profond des grottes, au troisième niveau, se trouve un oeuf. Cet oeuf, s'il est correctement utilisé, donnera naissance à un Crystallion, véritable cheval de cristal. C'est votre quête.

Hélas! les grottes sont peuplées de monstres bien dangereux, et même si vous pouvez vous défendre en lançant des boules d'énergie, une armure pourrait vous aider. Trouver une armure magique sera donc votre première quête. Une fois que vous l'aurez trouvée, vous devrez la charger à l'aide de cristaux, au cours d'une cérémonie aussi étrange que grandiose, et où votre réflexion sera mise à l'épreuve.

Vous serez également mis à l'épreuve à chaque fois que vous passerez à un niveau plus profond des grottes du Tsimit, en étant obligé d'affronter les sages à deux jeux de logique: le Deketa et le Bosu.

Très original et bénéficiant d'une réalisation soignée (graphisme étonnant, musique excellente), Knights Of The Crystallion est un jeu qui mélange parfaitement l'arcade, l'aventure et la réflexion. Un grand jeu, qui montre l'excellente orientation 16-bits que prend actuellement le marché anglais.



A l'entrée des grottes du Tsimit.



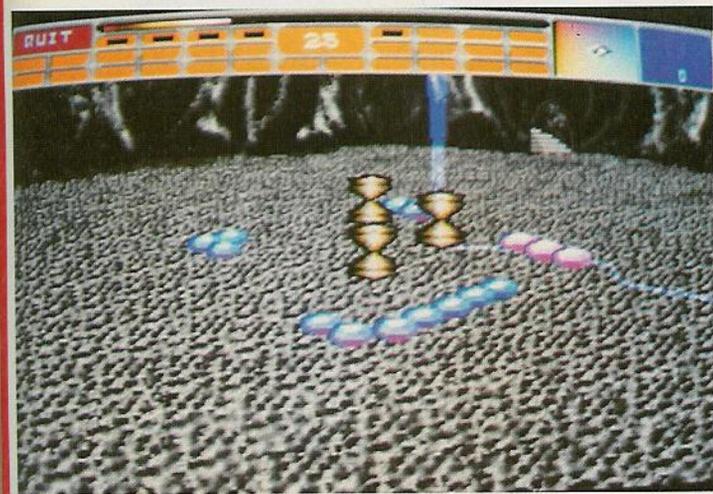
Dans les grottes, vous êtes éclairés uniquement...



par votre armure, et les boules de plasma que vous...



lancez. La même pièce, éclairée.



La cérémonie du Proda: digne de 2001!

# ELVIRA: LA MAISON DES TÈNEBR



Après le très bon, mais un peu difficile, Personal Nightmare, Horrorsoft nous dévoile ici son prochain jeu. Encore plus gore que le premier, Elvira s'annonce d'ores et déjà un grand jeu.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit rigolo, qui a passé une annonce en tant que chasseur de fantômes. Hélas! pour vous, Elvira, descendante d'une sorcière maudite, a déclenché par erreur un mécanisme, qui aboutira sous peu par la réapparition de la sorcière et par l'ouverture d'un passage entre la terre et l'enfer. Elle fait donc appel à vous pour l'aider, mais ne sait pas du tout que vous êtes un charlatan.

Par rapport à Personal Nightmare, Elvira comporte plus d'éléments empruntés aux jeux de rôle, comme la définition de votre personnage selon des caractéristiques.



Vous disposez de quatre coups différents...



pour tuer les monstres lors des combats à l'épée.

# MITRESSE RES

**HORRORSOFT**

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: mars

Le jeu se joue entièrement à la souris, en cliquant sur diverses icônes.

Lorsque le jeu commence, vous êtes devant l'entrée du château, sur le pont-levis. Bien que recommandé par Elvira, vous n'entrez pas comme ça dans son château, puisque les gardes, se moquant quelque peu de vous, vous enfermeront dans un cachot. Plus tard, dans la nuit, la porte de votre cellule grince... s'ouvre et laisse apparaître Elvira, venue vous sauver! Après vous avoir guidé jusqu'à ses appartements, elle vous raconte son histoire, et vous demande de l'aider. Vous acceptez, et vous vous retrouvez rapidement seul, dans le château. Vous aurez à combattre des monstres au corps à corps, résoudre des énigmes, et également utiliser la magie. La boîte d'Elvira contient en effet un grimoire vous donnant la liste des sorts utilisables. Côté graphismes, Elvira est particulièrement soigné, même si le gore domine beaucoup... Des animations réussies viennent améliorer le look général de certaines images.

Notons enfin que la musique est compatible CM32 et MT32, ce qui promet, surtout que les auteurs sont des compositeurs de jazz, faisant partie du groupe de Black Sabbath et Robert Plant. Test complet le mois prochain.



## HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
2	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	F29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
4	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	3
5	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	8
7	GHOUL'S AND GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
8	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
9	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	NEW
10	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	7
11	INDIANA JONES (Avent) US Gold (ST, PC, Amiga)	8
12	BATMAN le Film Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	10
13	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
14	THE STRIDER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	9
15	SHOOTEM UP CONST. KIT Palace (ST, Amiga)	NEW

## LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	MAGNUM 4 : LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	DOUBLE ACTION Ocean
4	LES 100% A D'OR Ocean
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance

**93.42.57.12**

Depuis PARIS 16.93.42.57.12

MINITEL :

**3615 MICROMANIA**

**MAGASINS MICROMANIA  
A PARIS  
ET DANS LA REGION PARISIENNE**

**FORUM DES HALLES**

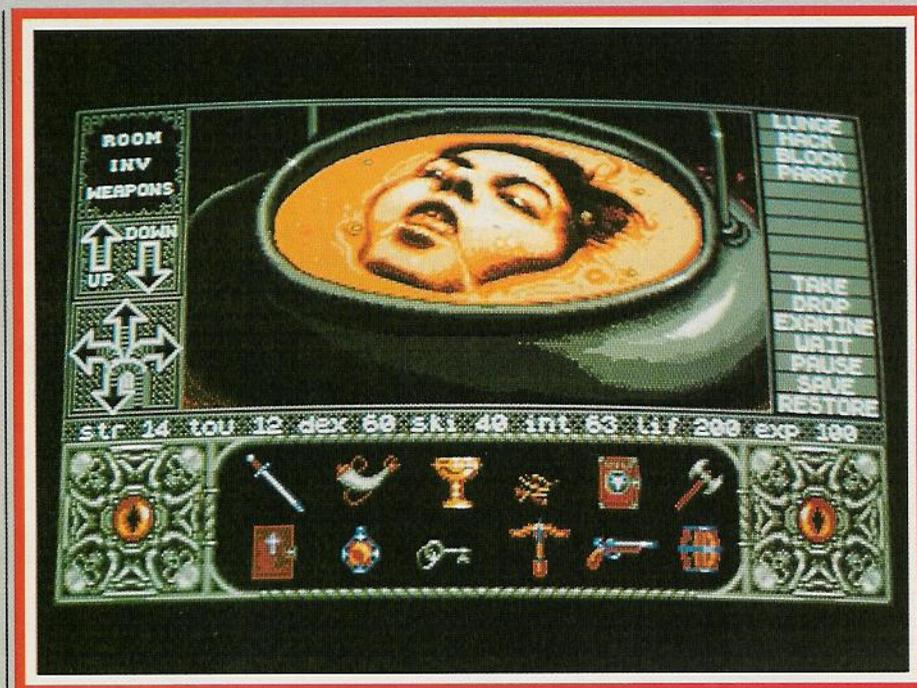
5, rue Pirouette et  
4, Passage de la Réale  
Niveau - 2

Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

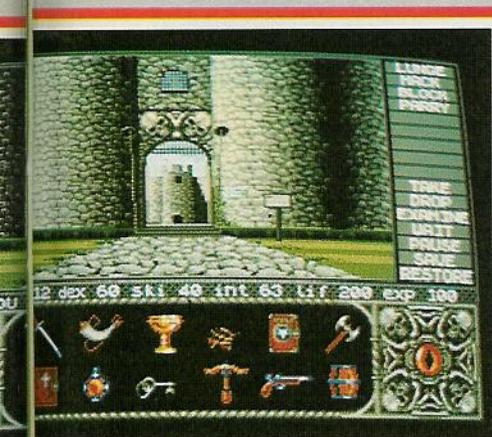
**PRINTEMPS HAUSSMANN**

64, bd Haussmann  
Espace Loisirs sous-sol  
75008 Paris

Métro Havre-Caumartin  
Tél. 42.82.58.36



L'entrée du château, et déjà des problèmes!

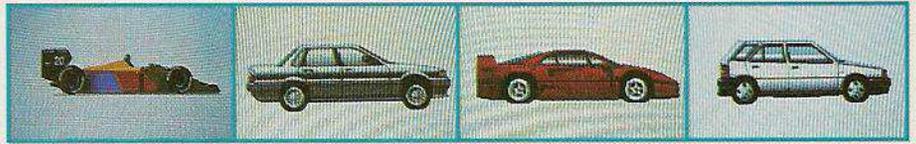


Elvira tient parfois de l'horreur...



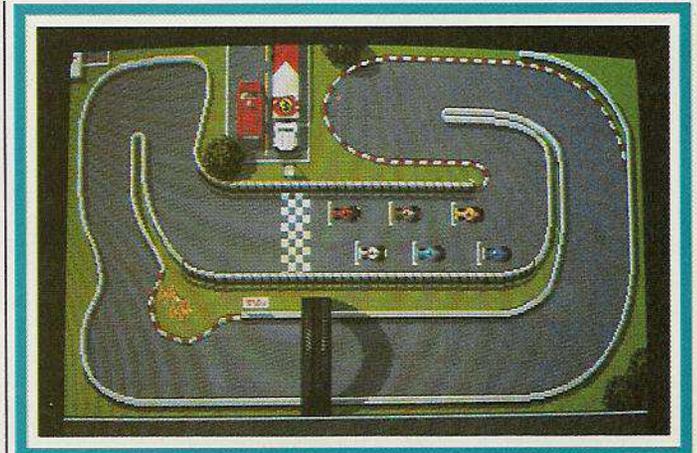
voire du Gore!

# LES PREVIEWS CARS



**Système: ST**  
**Date de sortie non annoncée**

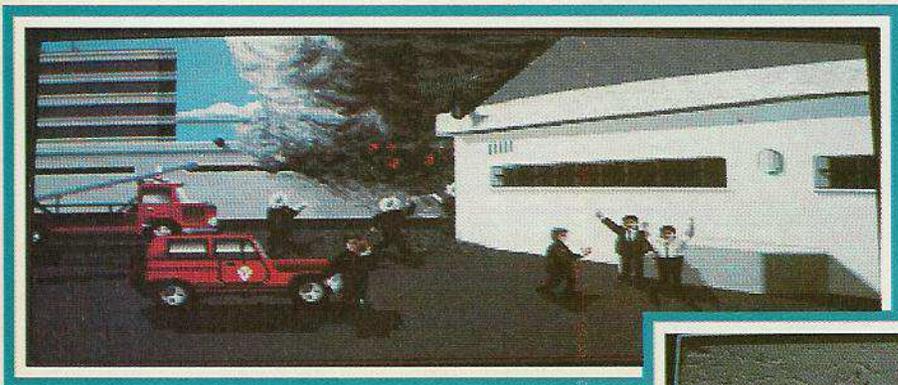
Cars est en quelque sorte le pendant du tout récent, mais déjà célèbre, Rockstar dans le milieu automobile. Sachez d'emblée qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément. Le but est d'ériger une holding industrielle présente dans tous les secteurs de l'automobile. Vous allez devoir créer une gamme couvrant tous les besoins des usagers, mais aussi être présent dans les catégories de pointe, comme les rallyes ou les voitures de course. Vous dirigez la manoeuvre de "A" à "Z": achat des meilleurs ingénieurs (notés dans un ordre décroissant de "a" à "d"), design de la carrosserie, essai en soufflerie, choix de la motorisation (les différents types de moteurs s'échelonnent du 4 cylindres



**Un des jeux d'arcade, pour les courses.**

aux 16 cylindres), définir le meilleur compromis entre la caisse et le moteur... Pour la voiture de course, il vous faut en plus procéder à l'achat d'un pilote. Vous aurez à faire face à tous les problèmes qu'un chef d'entreprise rencontre habituellement: grèves, usure du matériel de production (vous pouvez d'ailleurs choisir d'acheter de nouvelles usines ou d'en renover certaines), incendie...

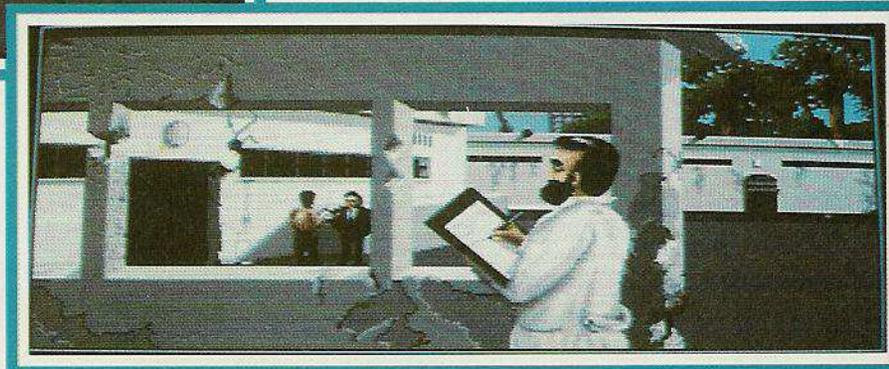
Sur le plan marketing et pour une voiture de tourisme, vous devrez élaborer votre campagne de publicité: radio, télé, affiche, présentation dans un salon... Pour vous aider, vous pouvez même engager un ingénieur marketing. A noter une particularité importante concernant l'essai des voitures, celui-ci se fait lors d'un jeu d'arcade où les concurrents peuvent s'affronter. Il en existe quatre en fonction du type de véhicule: formule 1, rallye, endurance et sport prototype. Dernière chose, le jeu comporte énormément de sons digitalisés et 128 couleurs à l'écran.



et mois heureux arrivent durant le développement.



**Les recherches sont en cours.**





# MICROMANIA

**SPECIAL ANNIVERSAIRE  
FORUM DES HALLES  
DES PROMOTIONS  
GÉANTES!!!  
pour tous les ordinateurs**

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

**Ne manquez pas  
l'événement**

## ATARI ST. Exemple

Action Fighter	199 F	99 F
Astaroth	185 F	99 F
Balance of Power 1990	249 F	149 F
Bloodwych	245 F	149 F
Castle Warrior	245 F	149 F
Darius	199 F	99 F
Day of the Viper	249 F	149 F
Dragon Spirit	199 F	99 F
Dragons of Flamme	249 F	149 F
Eye of Horus	249 F	149 F
Hillsfar	245 F	149 F
Interphase 3D	249 F	149 F
Kult	275 F	149 F
Microprose Soccer	245 F	149 F
Moonwalker	189 F	99 F
Oil Impérium	249 F	149 F
Powerdrift	199 F	99 F
Premier Collection 2	299 F	149 F
Red Storm Rising	269 F	149 F
Stormlord	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	99 F
Etc...		

## AMIGA. Exemple

Battletech	249 F	149 F
Bloodwych	249 F	149 F
Capone (phaser)	199 F	99 F
Castle Warrior	199 F	99 F
Day of the Viper	249 F	149 F
Dragon's of Flamme	249 F	149 F
Fighting Soccer	249 F	99 F
Hillsfar	249 F	149 F
Horse Racing	249 F	149 F
Keef the Thief	249 F	149 F
Moonwalker	199 F	99 F
Mystery of the Mummy	249 F	149 F
POW (phaser)	199 F	99 F
Quartz	249 F	99 F
Questron 2	245 F	99 F
Space Quest 3	299 F	149 F
Star Blaze	199 F	99 F
Etc...		

## AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

### Exemple :

3 D Pool	99/149 F	59/99 F
Barbarian 2	99/ND	59/ND
Forgotten Worlds	99/149 F	59/99 F
Galaxy Force	99/149 F	55/99 F
Heat Wave	99/149 F	59/99 F
La Compil Ocean	99/149 F	55/99 F
MoonWalker	99/149 F	59/99 F
Powerdrift	99/149 F	59/99 F
Run the Gauntlet	99/149 F	59/99 F
The Eliminator	99/149 F	59/99 F
Etc...		

## PC COMPATIBLES

### Exemple :

APB	249 F	149 F
Bar Games	249 F	149 F
Carrier Command	349 F	149 F
Dragons of Flamme	249 F	149 F
Gold Of the Americas	249 F	149 F
Keef The Thief	249 F	149 F
Le Fétiche Maya	269 F	149 F
Moonwalker	199 F	99 F
Neuromancer	249 F	149 F
Oil Imperium	249 F	149 F
OmniConspiracy	349 F	149 F
Ooze	249 F	149 F
Starglider 2	349 F	149 F
Etc...		

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

**GENIAL**

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

### FORUM DES HALLES

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

### PRINTEMPS HAUSSMANN

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

**RAYON  
AGRANDI**

### CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 PRINTEMPS VELIZY

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

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

### PRINTEMPS NATION

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

### CENTRE COMMERCIAL VALENTINE MAGASIN PRINTEMPS

13011 Marseille  
Tél. 91.44.00.66

**A MARSEILLE**

## GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**  
Si un logiciel ne fonctionne pas  
nous l'échangerons **immédiatement**  
contre un logiciel **neuf**

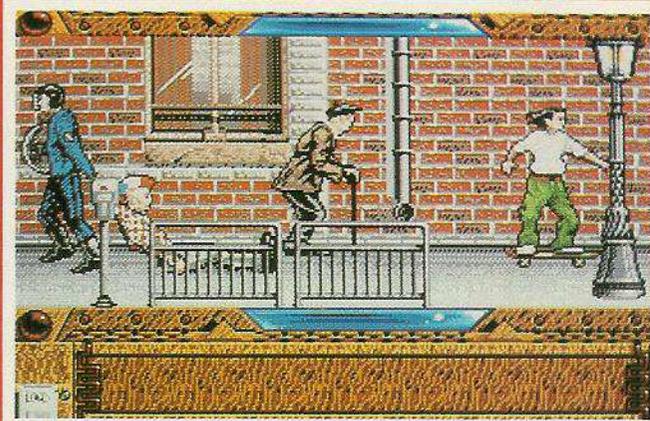
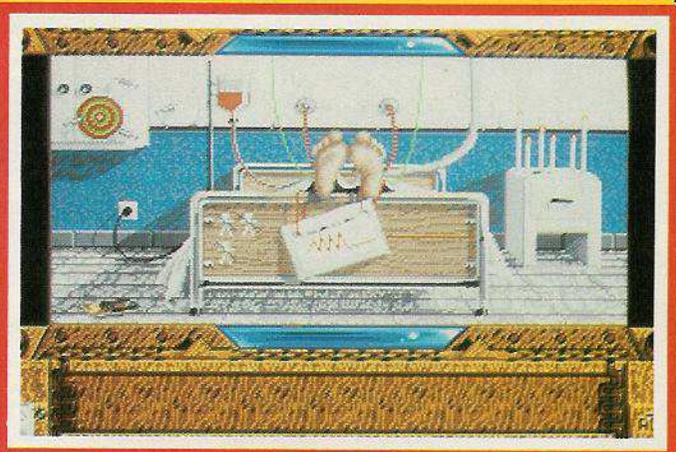
# LES PREVIEWS

## EXPLORA III

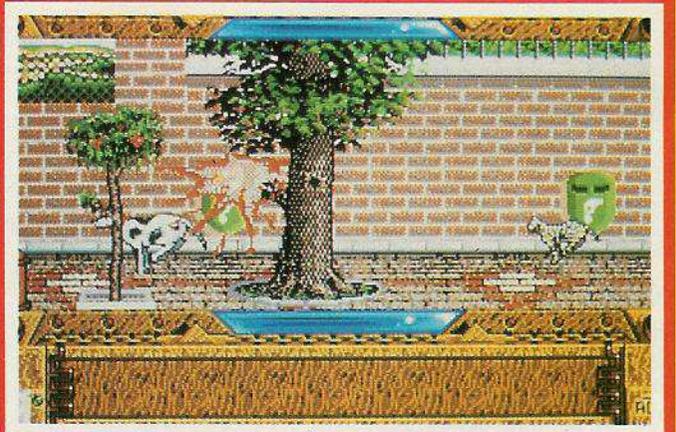
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue fin mars

La saga continue! Ne désespérez plus, le troisième volet de la série des Explora est pour bientôt et s'annonce fabuleux. Rendez-vous compte, le jeu compte déjà près de 300 dessins représentant une vue extérieure, 40 en vue intérieure, plus de nombreux autres concernant le métro, les égouts, le bus... Nous vous en proposons quelques-uns (après maintes péripéties), juste pour vous donner une idée du résultat final.

Sachez également, que pratiquement chaque tableau comporte une animation. L'histoire débute un beau matin, dans une ville imaginaire, alors que notre héros (c'est-à-dire vous), écrivain de son état, ne se doute pas du tout de ce qui va lui arriver. Il ne dispose plus que de trois mois pour terminer son prochain roman, et n'a aucune idée pour le faire.

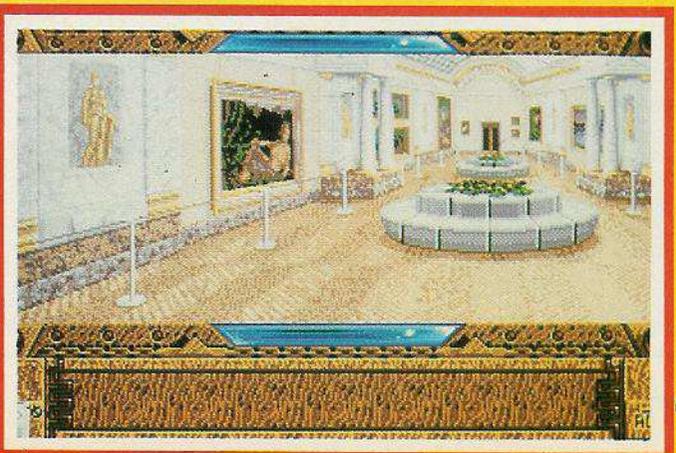
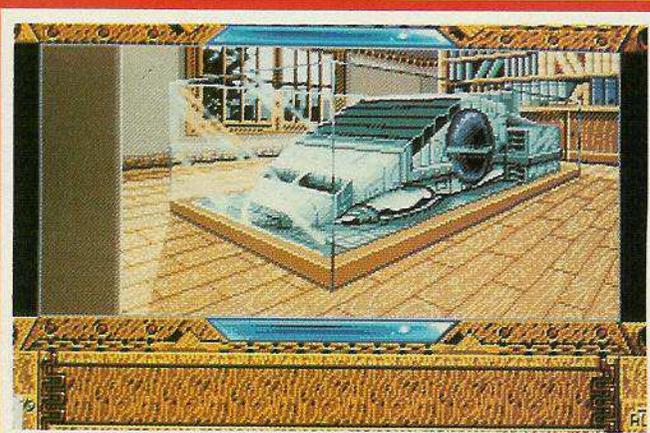


Au niveau de l'inventaire, il apparaît automatiquement dès que l'on emploie l'icône utiliser, et reconnaît aussi automatiquement de quel type d'objet il s'agit. Comme vous pouvez le constater, les programmeurs ont avant tout joué la carte de la simplification. Dernière précision, le jeu comporte également beaucoup de bruitages et musiques. Vous n'avez plus qu'à prendre votre mal en patience.



C'est à cet instant que débute l'aventure. Il va malgré lui être le sauveur de la Terre en la débarrassant d'une secte maléfique (secte du serpent), dont les fidèles ont reçu, lors d'une manifestation initiatique, le pouvoir de se transformer en serpent au venin mortel. Leur unique but est de s'emparer de la Terre entière. Au niveau de l'intrigue, c'est compliqué et plein d'humour! Ne soyez pas surpris de rencontrer le héros d'Explora I et II.

Pour jouer rien de plus simple, tout est géré à la souris par l'intermédiaire de trois icônes: regarder, prendre et utiliser.





# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA DES PROMOTIONS GÉANTES !

## MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

### PC COMPATIBLES

#### COMPILATIONS

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

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

BATMAN CAPED CRUSAD.	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
FULL METAL PLANET	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
...LA MENACE.....	299F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
PINBALL MAGIC	199F
VOYAGER	199F

#### AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	299F
CAPONE (PHASER)	199F
COLOSS. CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DRAGON'S LAIR	499F
DUNGEON MASTER	399F
EYE OF THE STORM	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
LOW BLOW	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
P47	249F
PARIS/DAKAR 90	245F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
POWERDROME	249F
RVF HONDA	269F
SPACE ROGUE	249F
STARTRECK V	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

#### ACCESSOIRES

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

#### HIT PARADE

AFTERBURNER	299F
BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVIN'	249F
INDIANA JONES :	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
XENON 2	249F

#### BARBARIAN(PALACE)

+ ANTIRIAD	289F
BARBARIAN 2	299F
COLONEL'S BEQUEST	449F
CONFLICT EUROPE	249F
CORVETTE	299F
DE LUXE PAINT 2 FR.	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
E.S.S. (HERMES)	295F
FACE OFF	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
MECH WARRIOR	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SAMURAI	295F
SIM CITY	299F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARVEGA	369F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TV SPORT FOOTBALL	299F

## PROMOTIONS MICROMANIA

Exemple :

#### PC COMPATIBLES

APB	249F	149 F
Bar Games	249F	149 F
Carrier Command	349F	149 F
Dragons of Flamme	249F	149 F
Gold Of the Americas	249F	149 F
Keef The Thief	249F	149 F
Le Fétiche Maya	269F	149 F
Moonwalker	199F	99 F
Neuromancer	249F	149 F
Etc...		

#### MAGNUM 4 : LES N°1 299F

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

#### LES VAINQUEURS 299F

+FORGOTTEN WORLDS	
+THUNDERBLADE	
+TIGER ROAD	
+LAST DUEL	

#### +BLASTEROIDS

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

+BIO CHALLENGE	
+R TYPE	
+VOYAGER	

#### +INTERNATIONAL KARATE +

#### LES JUSTICIERS 249F

+DRAGON NINJA	
+ROBOCOP	
+RAMBO 3	

#### NOUVEAUTES (à paraître)

#### A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
HEAVY METAL	249F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
MAUPITI ISLAND	289F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F

#### AUTRES NOUVEAUTES

688 ATTACK SUB	249F
ANTAGO	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLUE ANGEL	249F
COSMOS	249F
DRAGON SPIRIT	299F
EAGLE'S RIDER	249F
HARRICANA	249F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
PARIS DAKAR 90	245F
ROCK STAR (I WAN.)	N.C.
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SPACE HARRIER 2	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
WAR HEAD	249F

### AMIGA

#### HIT PARADE

CABAL	245F
CHASE HQ	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
F29	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
INDIANA JONES:	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
SIM CITY	299F

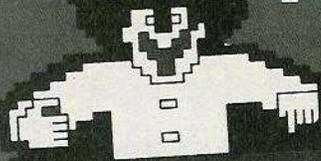
ALTERED BEAST	249F
BAD COMPANY	249F
BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF)	349F
+1 T-SHIRT GRATUIT	
BOMBER	299F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DRIVIN FORCE	269F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GREAT COURTS	249F
(PRO TENNIS)	
GHOSTBUSTERS 2	239F
HARD DRIVIN'	189F
HOUND OF SHADOW	249F
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES:	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
INTERPHASE 3D	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	299F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERB.	249F
PANZER BATTLE	249F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SHINOBI	199F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SPACE ACE	449F
STUNTCAR	245F
STRYX	199F
SUPER WONDERBOY	249F
THE STRIDER	249F
VIGILANTE	149F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

(Dans la limite des stocks disponibles)

#### AMIGA

Altered	249F	149 F
Battletech	249F	149 F
Bloodwych	249F	149 F
Capone (phaser)	199F	99 F
Castle Warrior	199F	99 F
Day of the Viper	249F	149 F
Dragon's of Flamme	249F	149 F
Fighting Soccer	249F	99 F
Hillsfar	249F	149 F
Horse Racing	249F	149 F

Keef the Thief	249F	149 F
Moonwalker	199F	99 F
Mystery of the Mummy	249F	149 F
POW (phaser)	199F	99 F
Quartz	249F	99 F
Questron 2	245F	99 F
Space Quest 3	299F	149 F
Star Blaze	199F	99 F
Etc...		



# 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

### 3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

## LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

### MAGNUM 4 LES N°1 299F

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

### LES VAINQUEURS 299F

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

### LE PHASER

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



349 F

### LES GEN' D'OR 249F

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

### LES JUSTICIERS 249F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

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

BLACK TIGER	199F
CABAL	199F
EAGLE'S RIDER	249F
F29	199F
HEAVY METAL	199F
IVANHOE	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
PINBALL MAGIC	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

### AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F
ANTAGO	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLUE ANGEL	249F
COLORADO	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON SPIRIT	249F
DRIVIN FORCE	269F
GHOST AND GOBLINS	195F
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	249F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
PARIS DAKAR 90	245F
PIPEMANIA	269F
ROCK STAR (I WAN...)	N.C.
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SPACE ACE	449F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
TOYOTTES	
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F
X-OUT	199F

## PROMOTIONS MICROMANIA

### ATARI ST Exemple :

(Dans la limite des stocks disponibles)

Action Fighter	199F	99 F
Astaroth	185F	99 F
Balance of Power ...	249F	149 F
Bloodwych	245F	149 F
Castle Warrior	245F	149 F
Darius	199F	99 F
Day of the Viper	249F	149 F
Dragon Spirit	199F	99 F
Dragons of Flamme	249F	149 F
Eye of Horus	249F	149 F
Hillsfar	245F	149 F
Interphase 3D	249F	149 F
Kult	275F	149 F
Microprose Soccer	245F	149 F
Moonwalker	189F	99 F
Oil Impérium	249F	149 F
Powerdrift	199F	99 F
Premier Collection 2	299F	149 F
Red Storm Rising	269F	149 F
Stormlord	199F	99 F
Tiger Road	199F	99 F
Etc...		

## 1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

### COMPILATIONS

#### PREMIER COLLECTION 3 299F

- +CYBERNOID 2
- +ARCHIPELAGOS
- +QUADRALIEN
- +BATTLESHIP

#### COMMANDO 269F

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

#### GREMLIN ACTION ST 299F

- +CYBERNOID
- +MOTOR MASSACRE
- +TECHNOCOP
- +ARTURA
- +DEFLECTOR
- AMERICAN DREAMS 259F
- +SUPERSKI+OPERATION JUPITER
- +OPERATION NEPTUNE
- +BUBBLE GHOST

#### STARWARS TRILOGY 249F

- +LA GUERRE DES ÉTOILES
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +LE RETOUR DU JEDI

#### LES BEST DE US GOLD 299F

- +OUT RUN+1943
- +STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

#### COLLECTION PLATINUM 2 249F

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

#### PRECIOUS METAL 249F

- +L' ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- +SUPERHANG ON+XENON

#### ARKANOID 2

#### OCEAN 5 STARS 245F

- +ENDURO RACER
- +BARBARIAN+CRAZY CARS
- +WIZZBALL+RAMPAGE
- +THE STORY SO FAR 3 199F

#### THUNDERCATS+SPACE HARRIER

- +LIVE AND LET DIE+BOMB JACK

#### SIMULATION HITS 249F

- +944 TURBO CUP+ SPACE RACER
- +MACH 3

#### EUROPEAN DREAMS 259F

- +TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
- +ACTION SERVICE+BOBO

#### SUPER QUINTET 259F

- +PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
- +BUBBLE GHOST+BIVOUAC
- +WARLOCK WEST

## 3615 MICROMANIA C'EST GÉANT !



# HOT ROD

ACTIVISION  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: début mars

Cette adaptation du jeu d'arcade de chez Sega sera disponible peu après la sortie de ce magazine. Programmé par l'auteur de Gauntlet 2, le jeu permet jusqu'à quatre joueurs simultanés, à l'aide d'une interface joystick se branchant sur le port imprimante.

Hot Rod, c'est un peu comme Supersprint vu en gros plan. Pour simplifier l'adaptation, les versions Amiga et ST de ce jeu ne scrollent plus que verticalement, alors que le jeu d'arcade scrollait dans tous les sens. Quoi qu'il en soit, jouer à plusieurs est toujours aussi drôle. Il faut essayer d'arriver le premier, d'éviter les obstacles, de ramasser les bonus, et surtout de rester dans la course. Après chaque parcours, vous pouvez, si vous avez assez d'argent, équiper votre voiture de divers gadgets la rendant plus puissante. Si les graphismes de Hot Rod ne sont pas extrêmement beau, le jeu est très sympa à jouer, surtout à plusieurs...

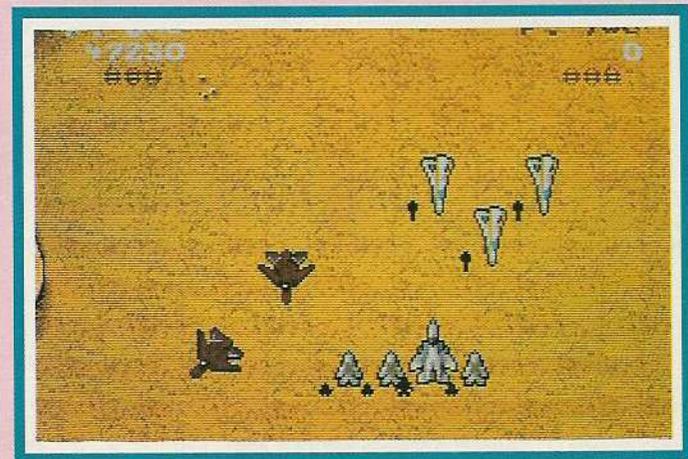
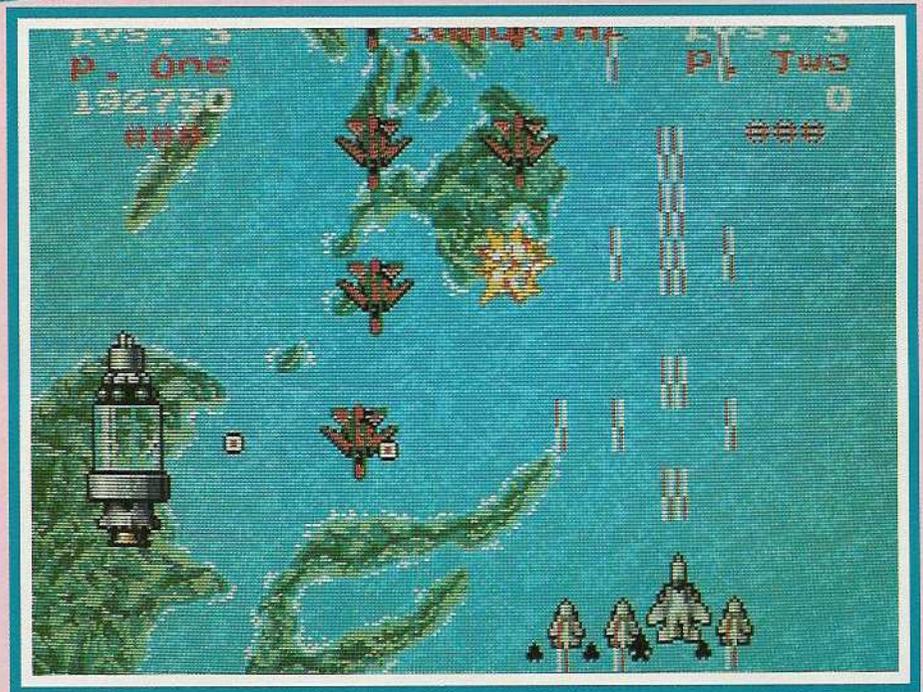


# SONIC BOOM

ACTIVISION  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: mars

Sonic Boom est l'adaptation du jeu d'arcade Sega du même nom. Ce shoot'em'up est vieux de quelques années, et il est donc rare de le trouver encore dans les salles d'arcade.

Votre but est d'éliminer un groupe de fanatiques, qui se sont emparés des principales bases militaires du monde. Afin d'accomplir votre mission, on vous a mis aux commandes du Sonic Boom, le chasseur à réaction le plus puissant du monde. A chaque niveau, vous devez collectionner des parachutes pour augmenter votre énergie. De temps en temps, de plus petits avions viendront vous rejoindre, de manière à augmenter votre puissance de feu, ce qui n'est pas négligeable lorsque l'on voit les énormes engins à détruire en fin de niveaux. Ce shoot'em'up à scrolling vertical possède 6 niveaux, comprenant des décors et ennemis différents, et permettant à deux joueurs de participer en même temps!



# E-MOTION

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

US Gold donne désormais dans des produits très originaux. En dehors de Knights Of The Crystallion, également présenté en previews, voici E-Motion, un nouveau type de jeu se déroulant dans le monde bien étrange des atomes, des particules et des molécules.

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible. Pour cela, il faut à chaque niveau éliminer toutes les molécules de couleur, en connaissant les règles suivantes: deux molécules d'une même couleur qui se rencontrent s'éliminent, alors que deux molécules de couleurs différentes s'entrechoquent en donnant naissance à un atome d'une troisième couleur.

Vous dirigez une sorte de vaisseau, tournant sur lui-même et capable d'avancer dans la direction qu'il vise. Vous pouvez donc pousser les molécules de manière à les faire se rencontrer.

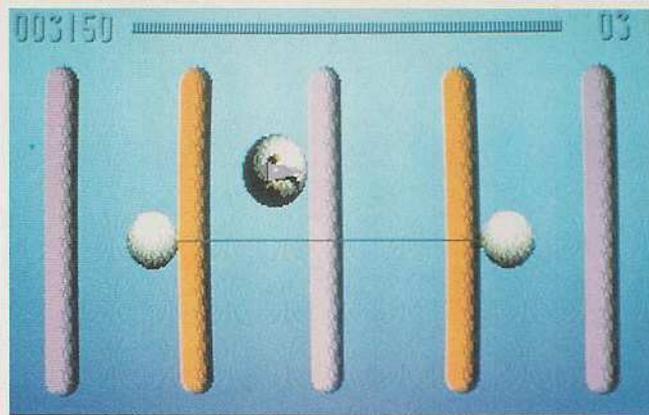
Lorsqu'un atome apparaît, vous n'avez que quelques secondes pour le ramasser, histoire de regagner de l'énergie. Passé un court délai, il devient à son tour une molécule, qu'il va falloir maintenant détruire pour passer au niveau suivant. Ah oui! j'allais oublier de dire que le temps est limité, car si la molécule n'est pas rapidement détruite, elle explose en absorbant l'énergie de votre vaisseau!

Ce qui est fou, c'est que tout ce complique très rapidement. Bientôt, certaines particules sont attachées entre elles par un ou plusieurs élastiques. Dès lors, toucher une particule provoque une réaction en chaîne dans les mouvements, réaction qu'il faudra tenter de contrôler un maximum.

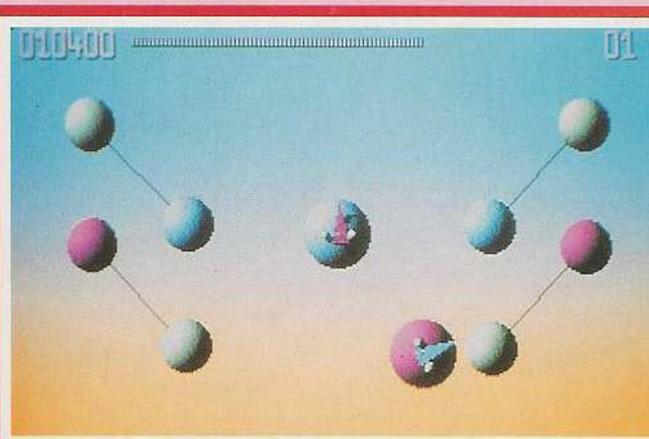
Si le système est très simple à expliquer, il est difficile à comprendre, surtout en voyant les photos.

Histoire d'en terminer avec le jeu, sachez qu'il est possible d'y participer à deux simultanément.

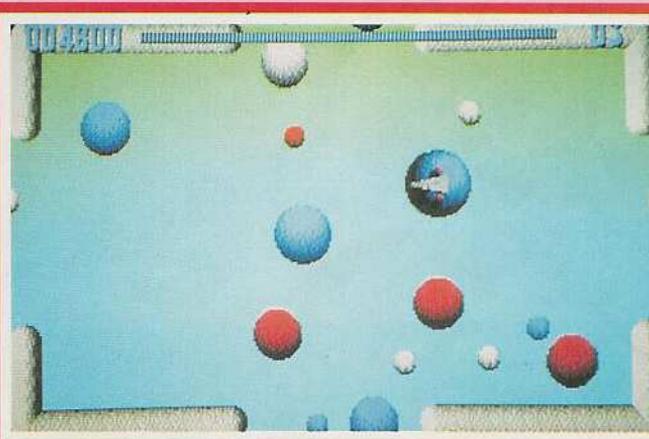
Graphiquement réussi, avec des atomes tracés à l'origine en ray-tracing sur Archimedes, de fabuleux dégradés de couleurs sur Amiga et ST, et un environnement sonore aussi surprenant que le jeu, E-Motion est des plus originaux, et des plus réussis. L'animation des atomes et le réalisme des interactions entre eux fait en plus de ce soft un plaisir visuel. Bref, un vrai jeu 16-bits, comme on aimerait en voir plus souvent!



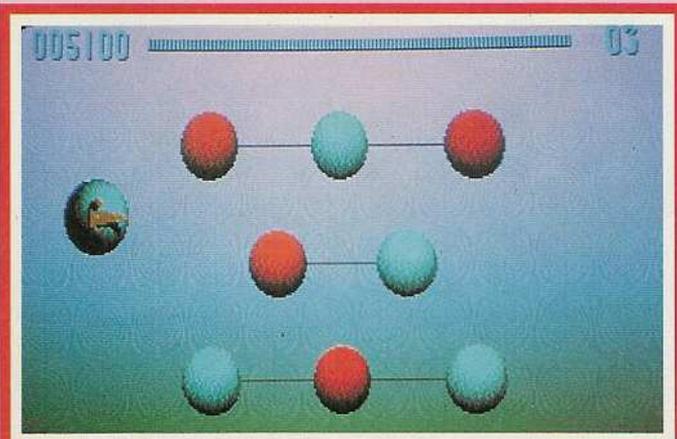
Les obstacles sont plutôt gênants.



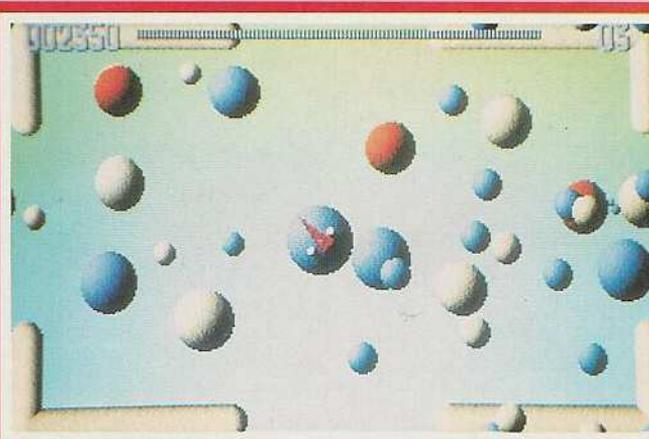
Jouer à deux est un véritable régal.



On peut passer d'un côté à un autre de l'écran.



Des molécules reliées par des élastiques viennent compliquer le tout!



Un moment de panique, un faux mouvement, et les atomes envahissent l'écran.

# IMPERIUM

**ELECTRONIC ARTS**

**Système: Amiga / PC / ST**

**Sortie prévue: mars**

Imperium est un jeu de stratégie qui, s'il a l'air assez austère, à l'avantage de pouvoir être joué par tous. C'est en tout cas la volonté des auteurs d'Imperium.

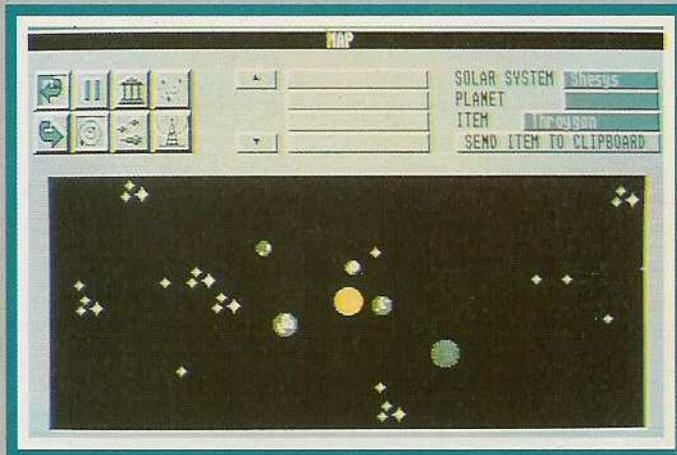
Le jeu commence en 2020, époque à laquelle la Terre n'est qu'une petite partie de l'Empire Intergalactique. Vous dirigez d'ailleurs la Terre, et votre but va consister à étendre votre empire à travers l'univers. Si vous jouez particulièrement bien, vous pourrez peut-être même devenir le dirigeant de l'univers. Tentant, non?

Oui, mais pour en arriver là, il vous faudra maîtriser les trois éléments importants du jeu: l'économie, la stratégie et la politique! Bien sûr, si vous n'êtes pas très doué, vous pourrez toujours demander à des assistants de s'occuper de certains secteurs à votre place, mais comme dit le dicton, on n'est jamais si bien servi que par soi-même!

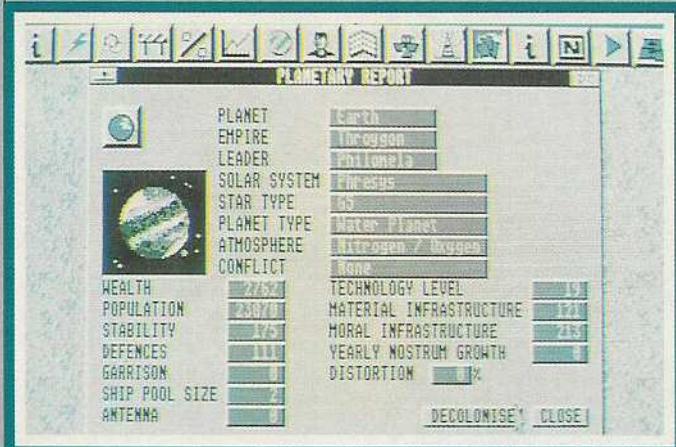
Ce jeu de stratégie est particulièrement complet, puisqu'il simule bien des événements et le développement de l'humanité sur près de 100 ans! Il n'est pas compliqué à jouer, mais étant très peu graphique, il risque tout de même de rebuter les non-initiés. En effet, Imperium se joue la plupart du temps sur des fenêtres de textes, en cliquant sur différentes icônes. Le visage de vos conseillers et la carte

en 3D de la galaxie seront les seuls graphismes que vous pourrez trouver, en dehors de la représentation des planètes et des pages d'intro et de fin.

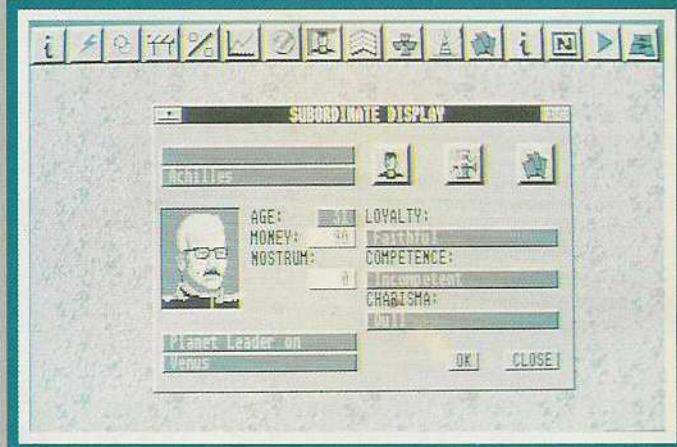
Voilà qui paraît bien triste pour un jeu aussi grand qu'Imperium, mais une chose est sûre: il plaira aux amateurs de stratégie, et aux mégalos en manque de pouvoir.



La carte de la galaxie.



Fiche d'état de la Terre.



Vous choisissez un assistant.



Les événements tournent mal.



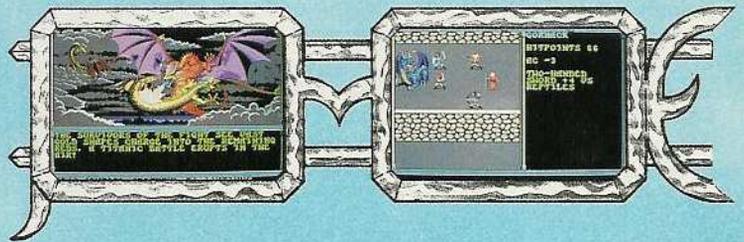
Apocalypse sur la Terre. C'est la fin.

# ACTION, STRATÉGIE, AVENTURE



## CHAMPIONS OF KRYNN

Disponible  
 sur PC,  
 Amiga, C 64



CHAMPIONS OF KRYNN, premier jeu de rôle du monde légendaire de Krynn. Suite de POOL OF RADIANCE et de CURSE OF THE AZURE BONDS. La guerre de la Lance est finie mais le mal est un mauvais perdant. Il veille sans cesse et s'apprête à tout essayer pour reprendre le pouvoir. Son but : rien moins que reconsidérer Takhasis comme la Reine du Royaume de Krynn.

Advanced Dungeons & Dragons  
 OFFICIAL COMPUTER PRODUCT

**HILLSFAR**  
 A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE

Disponible sur ST, PC, Amiga, C 64

HILLSFAR : une cité dans le monde des jeux des magiques Forgotten Realms riche de quêtes et de défis. Chaque visite à HILLSFAR vous grisera de façon différente. Explorez la ville, partez à la rencontre de ses habitants pittoresques, dans les rues ou dans les pubs et découvrez une quête. Transférez votre personnage favori de POOL OF THE AZURE BONDS AD & D ou créez un autre personnage. Pensez vite ! Bougez vite ! Ces mini jeux se passent en temps réel. Si c'est de l'aventure et de l'action que vous voulez, rien de mieux que HILLSFAR !

Advanced Dungeons & Dragons  
 OFFICIAL COMPUTER PRODUCT

**DRAGONS OF FLAME**  
 A DRAGONLANCE ACTION GAME

Disponible sur ST, PC, Amiga

DRAGONS OF FLAME, suite de HEROES OF THE LANCE. La déesse de la nuit et ses compagnons ont conquis une grande partie du Royaume de Krynn. Seuls les Compagnons de la Lance sont capables de sauver les habitants de cette force maléfique. A eux et à vous de faire face au danger et de rompre les chaînes du Mal !



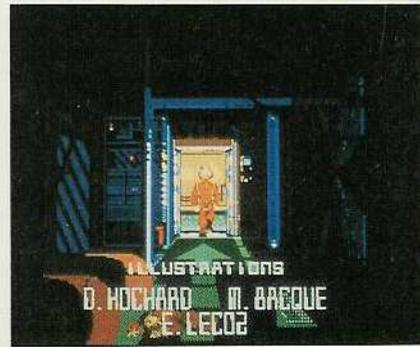
**OFFRE SPÉCIALE SUR ST  
 SÉRIE LIMITÉE  
 2 JEUX POUR LE PRIX D'UN  
 PARMIS HILLSFAR ET DRAGONS OF FLAME**

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

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1990 TSR, Inc. © 1990 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

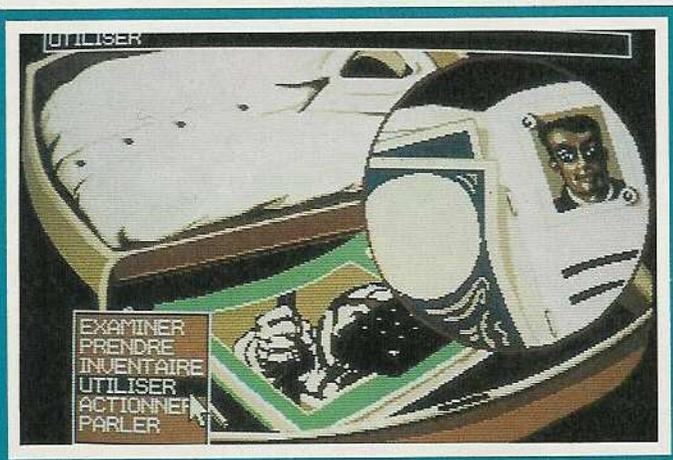
## SECRET DEFENSE: OPÉRATION STEALTH

DELPHINE CINÉMATIQUE  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin mars / début avril

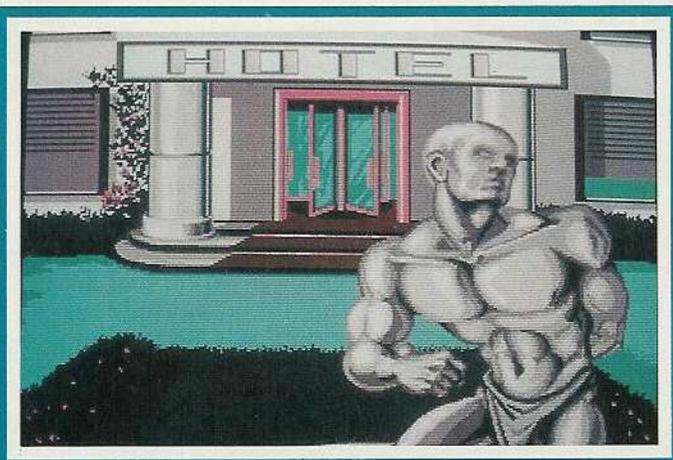


Tout a commencé lorsque le Général Manigua, dirigeant tout à fait sympathique de Santa Paragua, devint soudain un tyran impitoyable. Le pays passa rapidement d'une démocratie à une dictature, sans que personne ne comprenne réellement ce qui s'était passé.

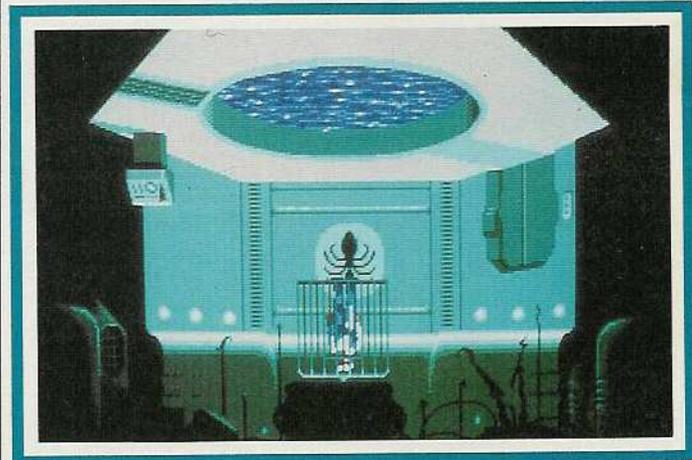
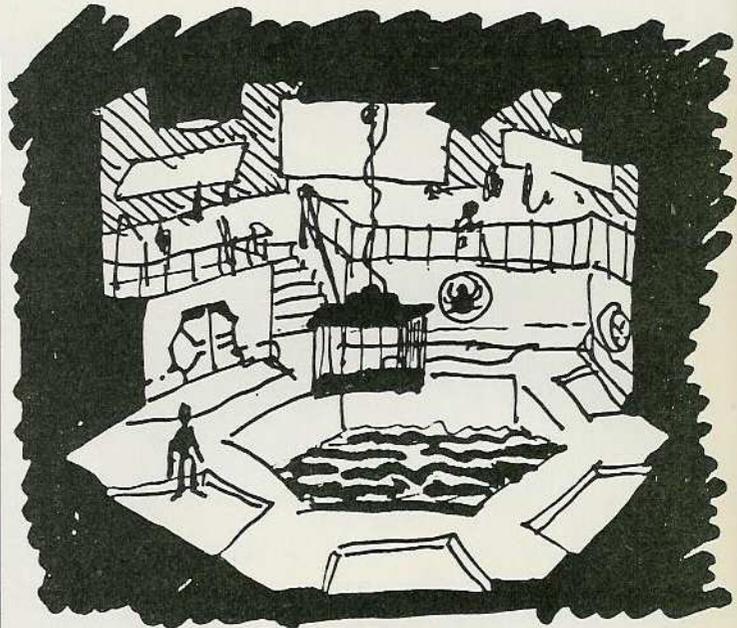
Quelque temps après, le gouvernement américain aide la rébellion en lui fournissant des armes et des vivres. C'est alors que l'avion ultrasecret des Etats-Unis, le Stealth, est dérobé à l'US Air Force. Cet avion est le nec plus ultra des engins d'interception, et il ne faut surtout pas qu'une nation étrangère s'en empare. Tout semble indiquer que le Santa Paragua est derrière tout cela, et donc les Russes! Histoire de mener plus loin l'enquête, la CIA décide d'envoyer son meilleur agent, John Glames, sur les lieux.



Votre indispensable mallette de voyage...



L'entrée de votre hotel

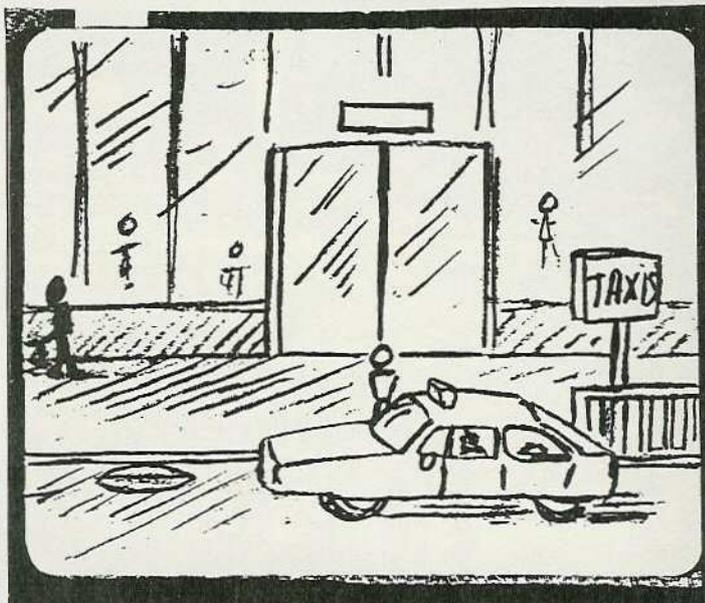


Un moment difficile à passer

Le jeu commence après une impressionnante introduction, résumant la situation au moment où vous arrivez à l'aéroport, votre mallette bourrée de gadgets en tous genres. Votre premier problème consistera à passer la douane, visiblement violemment anti-américaine! Plus tard, vous rejoindrez votre hôtel, découvrirez la vérité sur le colonel Manigua, arriverez jusqu'à la base secrète d'une organisation terroriste internationale, plongerez dans l'océan, combattrez un requin, échapperez à de terribles piranhas, poursuivrez un espion en scooter des mers, et j'en passe...

Votre enquête vous mènera en bien des lieux différents, et vous devrez utiliser toute votre intelligence, vos gadgets et vos réflexes, pour venir à bout d'Opération Stealth. Divers jeux d'arcade sont prévus pour venir détendre le joueur, dont la course-poursuite en scooter des mers, qui sera vue en 3D, comme dans Afterburner!

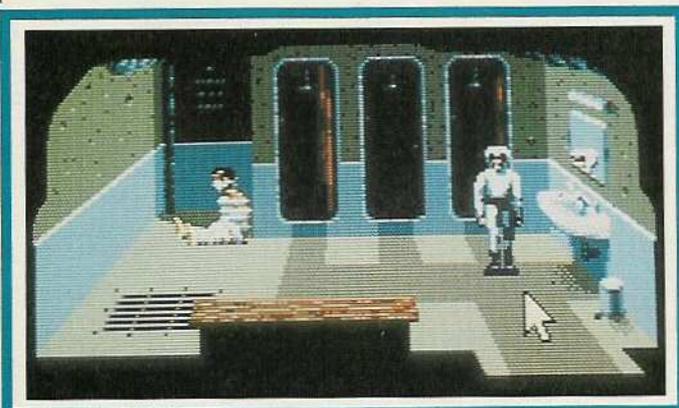
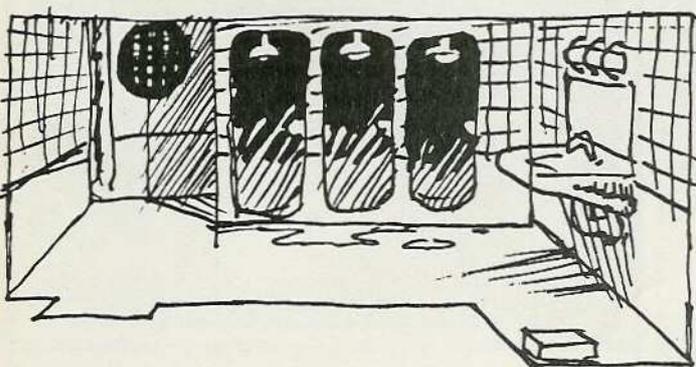
Avec son scénario digne des meilleurs James Bond, des graphismes à vous couper le souffle (d'un style BD très prononcé!), et de l'humour à tout va, nous espérons que Secret Defense sera encore meilleur que les Voyageurs du Temps. Le système de jeu, bien amélioré par rapport à ce dernier, devrait le permettre d'autant plus. Opération Stealth devrait être testé dans notre prochain numéro, et disponible fin mars.



Bienvenue à Santa Paragua...



Le taxi permet de voyager d'un lieu à un autre

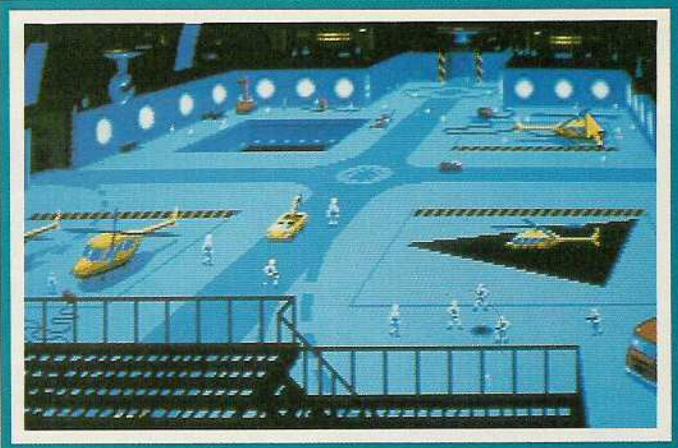
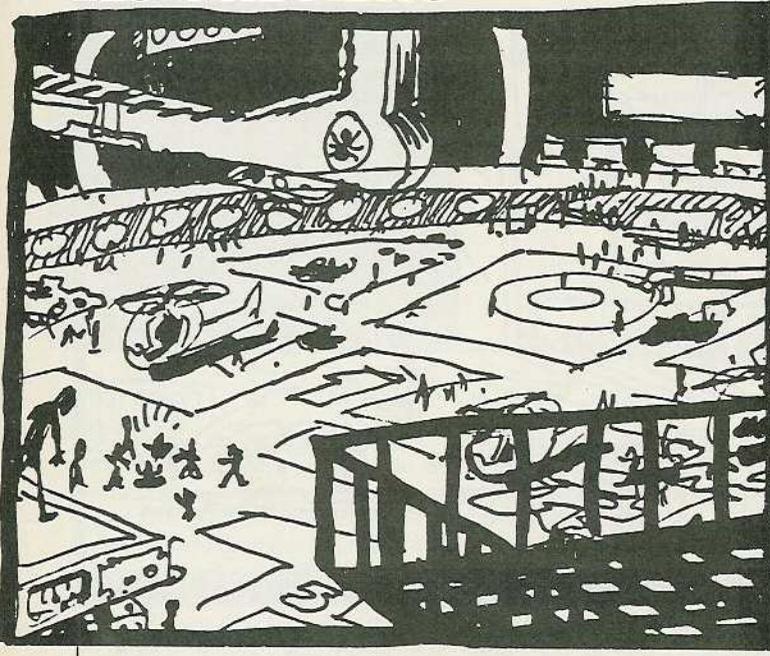


En voilà un qui ne parlera plus d'ici tôt

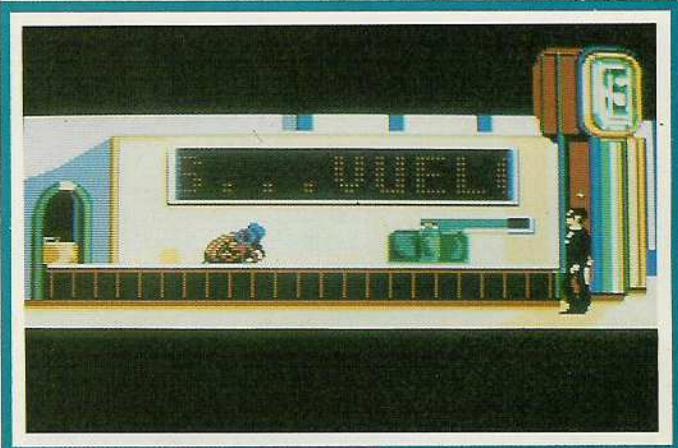


Les petits objets sont désormais affichés en gros plan

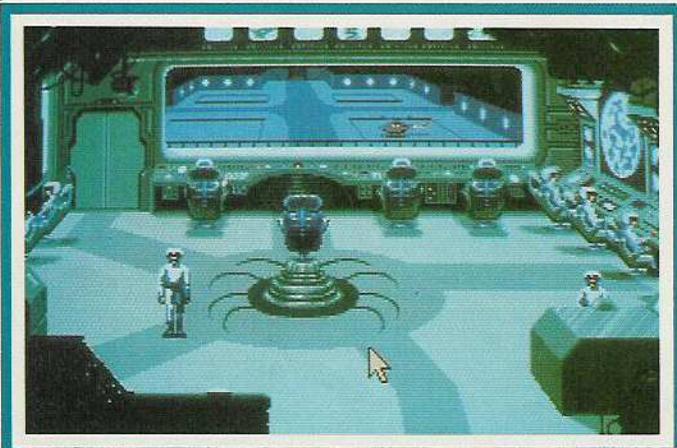
# LES PREVIEWS



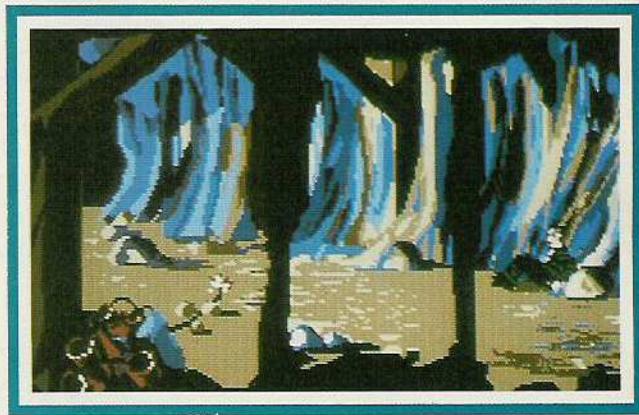
Un réseau de banditisme international



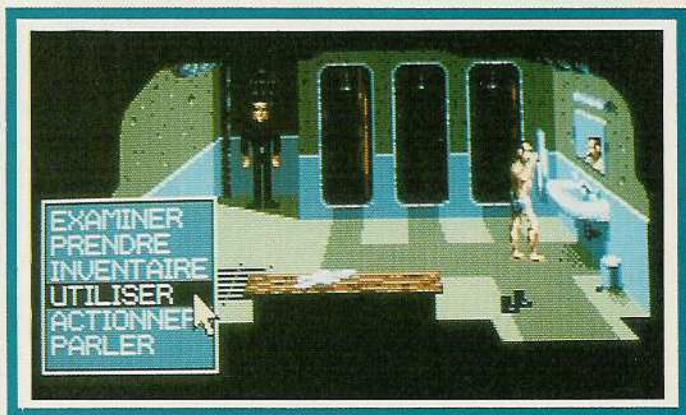
Mais où est donc passée votre valise?



La salle du Spyder!



Accueil chaleureux lors du passage à la douane



Dans des grottes...

# KLAXX

**DOMARK**

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: début avril

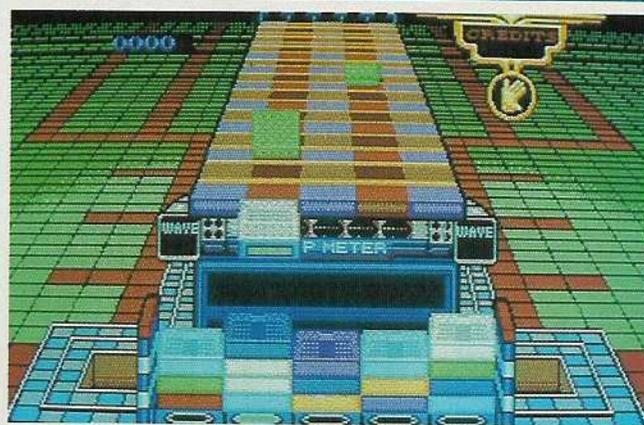
Et voici une première mondiale, signée Domark. C'est en effet la première fois qu'un jeu d'arcade et son adaptation micro seront disponibles au même moment sur le marché.

Klax est un jeu basé sur un concept très simple, mais particulièrement prenant, un peu dans le genre de Tetris.

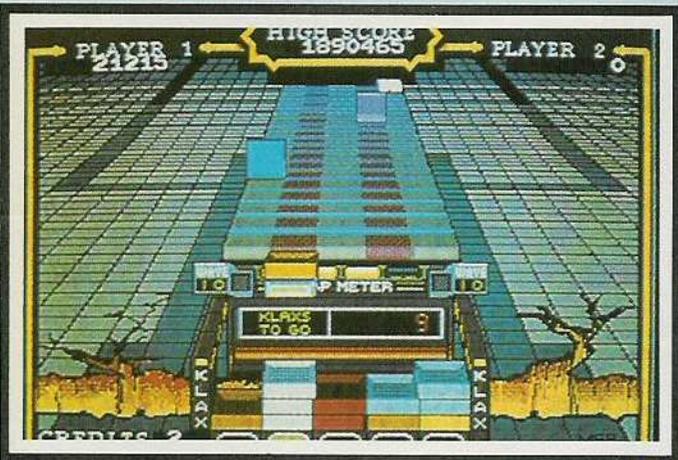
Des tuiles colorées arrivent du fond de l'écran vers votre raquette. Vous devez les attrapper puis les renverser dans les colonnes en dessous. Le but est de les déposer, de manière à former des lignes de trois tuiles de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Dès que ceci arrive, les trois tuiles en question disparaissent, et le jeu continue. Si le jeu est particulièrement simple au début, tout se complique rapidement, lorsque les tuiles arrivent de plus en plus vite, et qu'elles sont de nombreuses couleurs différentes.

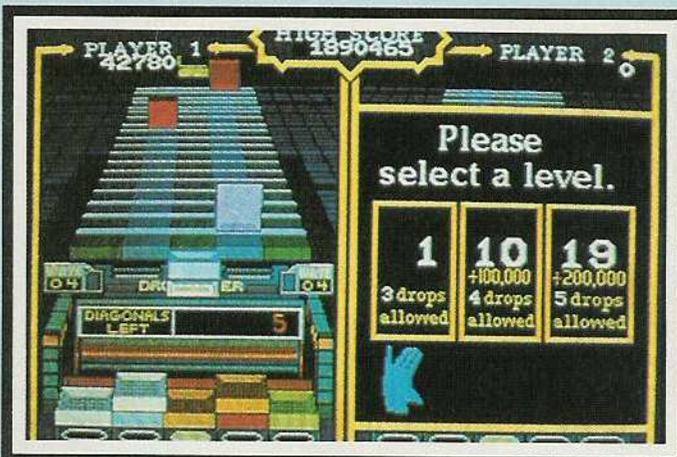
Vous avez toutefois la possibilité de relancer les tuiles étant sur votre raquette au fond de l'écran, ce qui ne fait que retarder l'échéance... Mélange de casse-brique et de Tetris, Klax risque d'avoir un succès fou, surtout que la conversion est bien réussie.



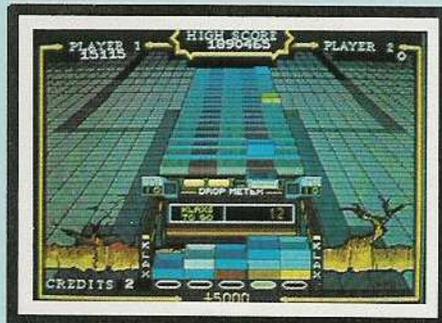
Le jeu se complique en fonction des couleurs



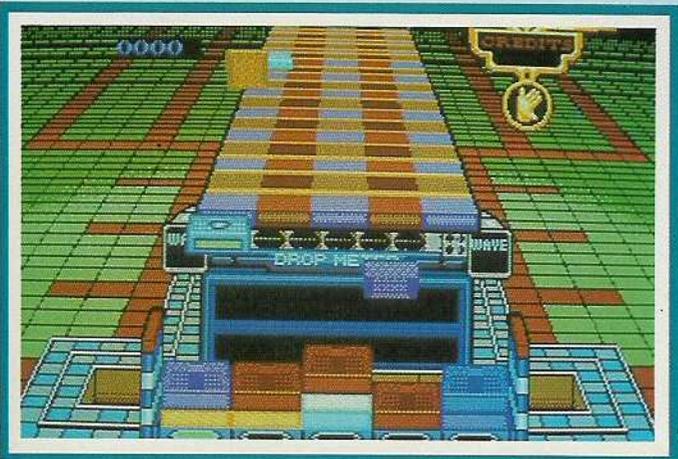
Exemple d'un Klax blanc en hauteur



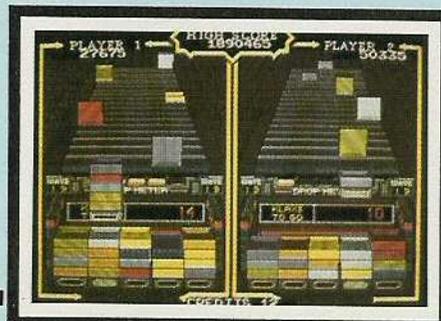
Le second joueur peut commencer quand il veut



Ici, un Klax bleu en diagonale



La version ST du même jeu



Il est possible de jouer à deux en même temps

## LES PREVIEWS

# WARHEAD

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: fin février

Warhead se déroule au 21e siècle, après que la Terre ait été attaquée par une horde d'extraterrestres insectoïdes. Ces derniers ont tué des millions d'humains et détruit tous les pays.

Vous faites partie des survivants qui ont monté un mouvement de résistance, et vous allez voler le Foe 57 aux envahisseurs. Ce vaisseau spatial, transporteur d'armes, a la capacité de voyager plus vite que la lumière.

Le jeu est un mélange d'aventure et de simulation de vol, le tout étant représenté entièrement en 3D. Le jeu est composé de 39 missions, chacune étant plus dure que la précédente.

Chaque mission vous oblige le plus souvent à quitter la station spatiale, à voyager jusqu'à un endroit précis, puis à détruire les ennemis qui s'y trouvent.

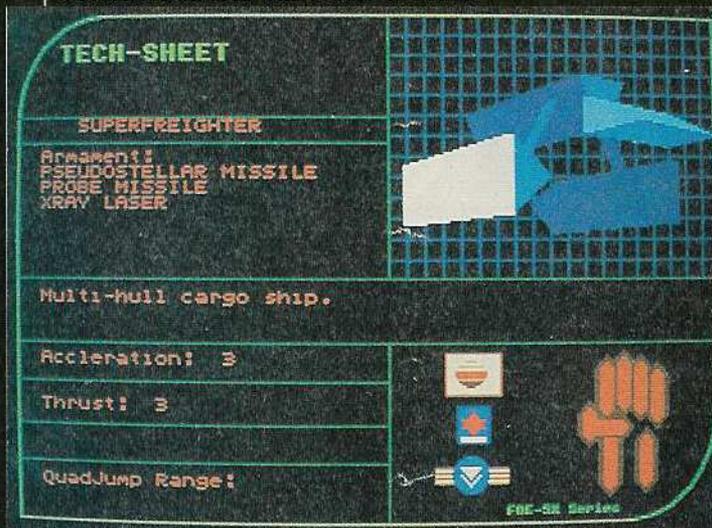
Au cours des missions, la trame du scénario général de Warhead se découvrira peu à peu.

Côté réalisation, le jeu est superbe, avec une phase 3D particulièrement impressionnante, où les objets sont complexes et bien animés. Les amateurs du genre apprécieront les missiles guidés que l'on voit partir lentement, freiner pour viser leur cible puis foncer.

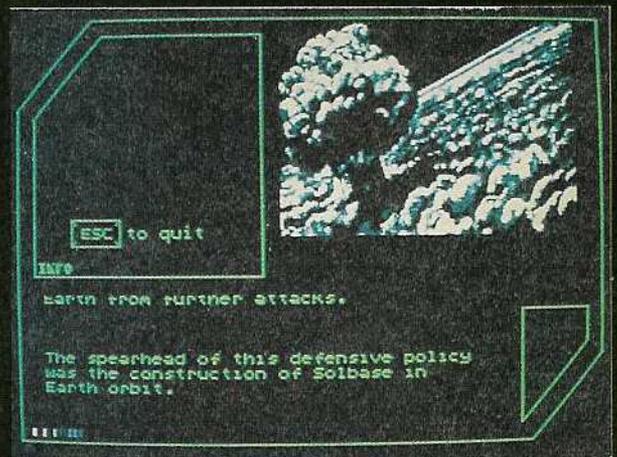
Le jeu permet bien des possibilités. Par exemple, vous pouvez écouter les émissions radio de l'ennemi. Dans l'un des scénarios, cela vous permettra d'apprendre le lieu où se trouvent les extraterrestres...

Bref, Warhead semble bien être un jeu ayant tout pour plaire. Nous devrions le tester dans le prochain numéro.

Présentation des vaisseaux ennemis



Rentrer dans la station demande de la technique

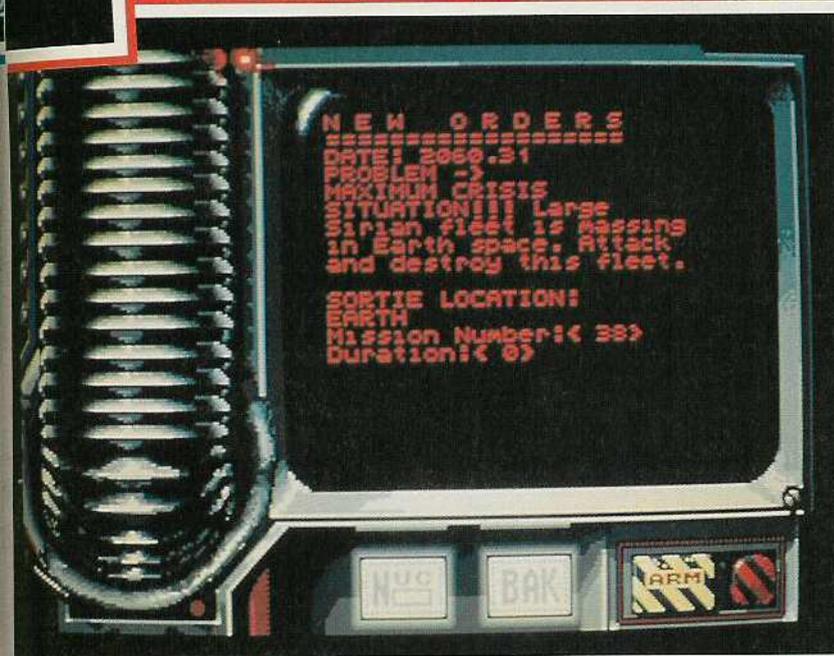


Résumé rapide du scénario

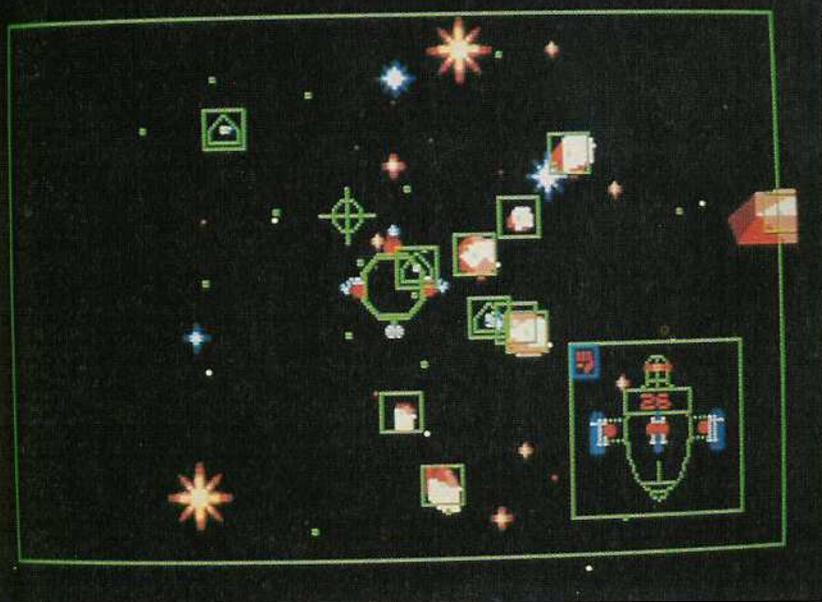




Carte de la galaxie



Une des 40 missions Dans l'espace, il faut se repérer rapidement



**CHOUETTE  
INFORMATIQUE**  
Boîte Postale 42  
67340 INGWILLER  
Tél.: 88 895 241  
Fax : 88 895 230

**Bonnes fêtes de Pâques...**

**MiniMAX - GigaMAX**  
Les Cartes Modulaires

AMIGA 500 Réf.0002  
MiniMAX Type 0 peuplée de 512 K  
extensible à 2MO avec horloge.  
**1199 FFRS**

AMIGA 500 Réf. 0010  
MiniMAX PLUS 2MO peuplée de  
2MO, avec horloge (permet l'emploi du BIG  
AGNUS et de la RAD):-ROM 1.3 nécessaire  
**3049 FFRS**

AMIGA 500 Réf.0400  
MiniMAX PLUS 1 MO+ BIG  
AGNUS et Kickstart 1.3-Vous  
disposerez de 1. MO de chip RAM  
**2599 FFRS**

AMIGA 2000 Réf.0103  
GigaMAX 2MO 2MO extensible à 8 MO  
par palier de 512 KO jusqu'à 6MO. La haute  
technicité de Gigatron à petit prix....  
**3640 FFRS**

AMIGA 2000 Réf.0101  
GigaMAX 1 MO Oui vous avez bien lu!  
1MO.... extensible à 8 MO par palier de  
512 KO jusqu'à 6 MO.... Pour le prix de ....  
**2832 FFRS**

AMIGA 500 Offre Pâques 1  
1 MiniMAX Type 0 512 KO (extensible  
à 2MO) + 1 lecteur externe 3"1/2.  
**1998 FFRS**

AMIGA 500 Offre Pâques 2  
1MiniMAX Type 0 512 KO (extensible à  
2MO) + 1 lecteur externe 5"1/4.  
**2348 FFRS**

AMIGA 500 Offre Pâques3  
1 MiniMAX PLUS 1 MO + 1 Double  
Disque - Disque dur 20 MO /Carte 2MO non  
peuplée + 1 BIG AGNUS  
**6503.50 FFRS**

ATARI  
7500 Lecteur externe 3"1/2 949 FFRS  
7501 Lecteur externe 5"1/4 1299 FFRS  
7502 Lecteur interne 3"1/2 859 FFRS  
8200 Souris ATARI 312 FFRS

AMIGA  
0504 Lecteur externe 3"1/2 949 FFRS  
0505 Lecteur externe 5"1/4 1299 FFRS  
0506 Lecteur interne 3"1/2 859 FFRS  
1200 Souris AMIGA 312 FFRS

Nom.....Prénom.....

Age..... Adresse.....

.....CP..... Ville .....

.....exemplaire(s) Référence n .....

Prix total..... Frs Date.....

O Chèque joint (pas de frais de port pour  
les commandes supérieures à 1000 Frs)

O Contre remboursement - frais de port  
en sus

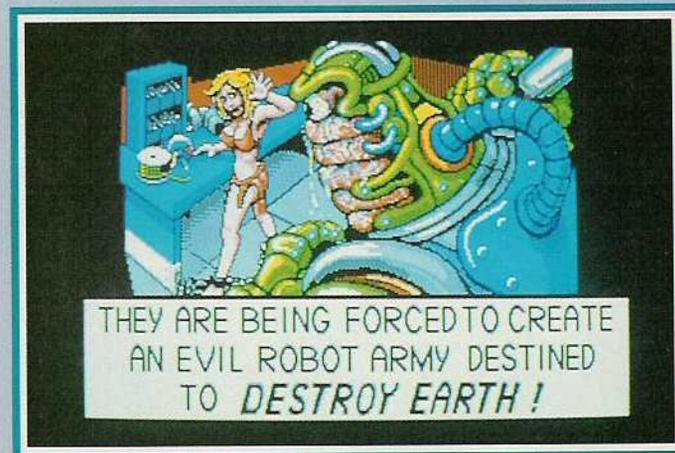
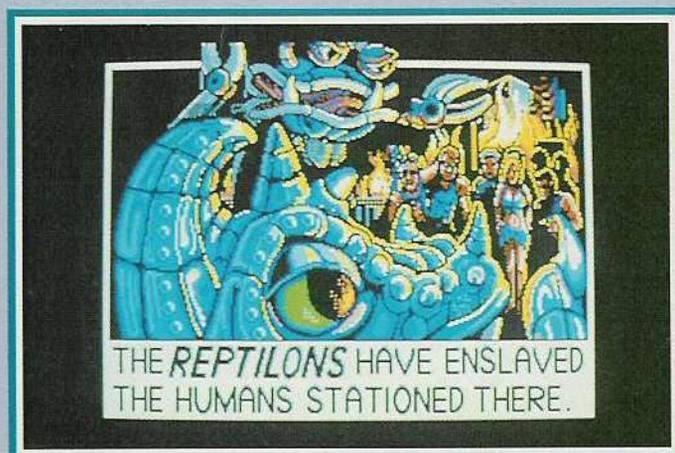
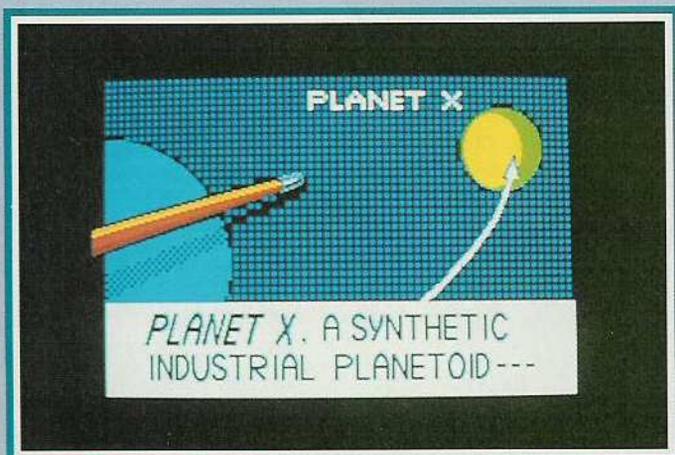
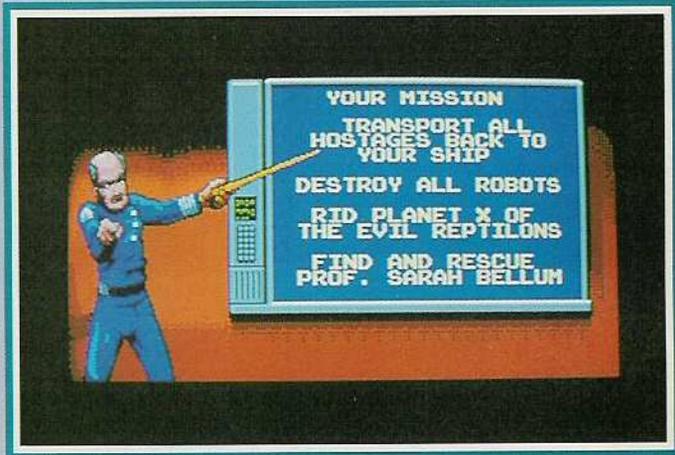
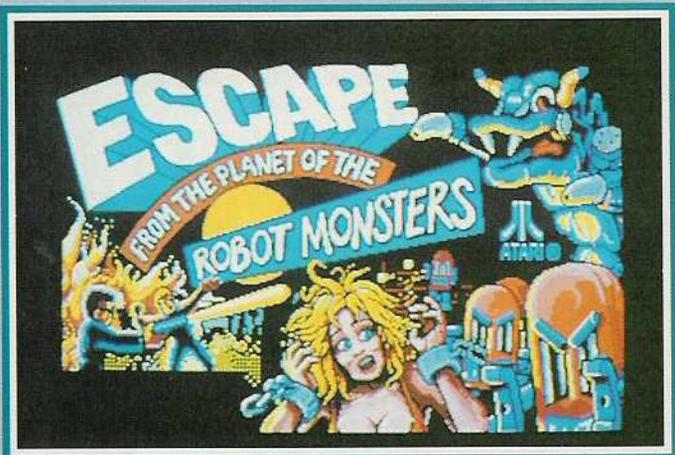
Signature obligatoire (du représentant  
légal pour les mineurs).....

Je dispose de 7 jours pour résilier ma  
commande ( lettre recommandée en AR)

Signature obligatoire (du représentant  
légal pour les mineurs).....

# ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE  
ROBOT MONSTERS



## DOMARK

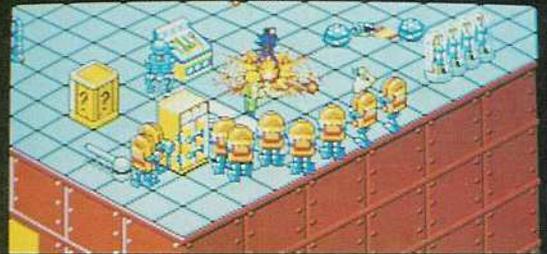
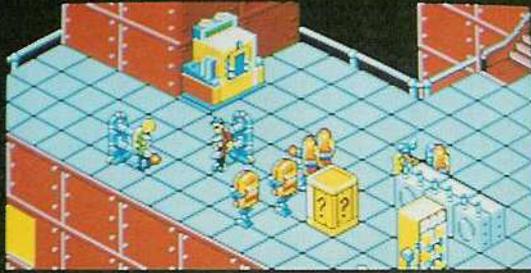
Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars

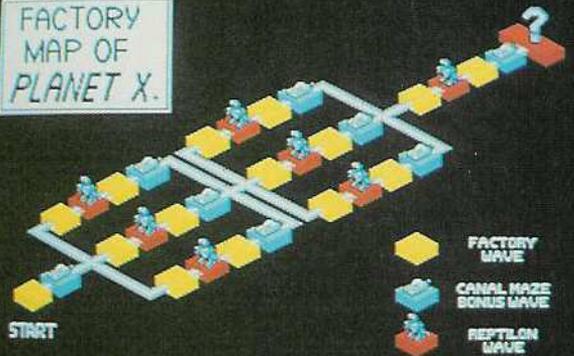
L'adaptation de cet excellent jeu Tengen est presque terminée, et sera disponible très bientôt sur Amiga et ST. Ce jeu d'arcade, jouable seul ou à deux simultanément, retrace les aventures de deux héros sortis tout droit d'une bande dessinée. C'est d'ailleurs le style général du soft, où d'affreux extraterrestres ont envahi une planète et obligent les humains à construire des robots destinés à détruire la Terre. Après une présentation résumant la situation, le jeu commence. Présenté selon une vue en 3D isométrique, le jeu comporte des sprites assez petits, mais bien animés. Les deux joueurs guident leurs personnages à travers chaque niveau, en détruisant les robots de tous genres qui se mettent en travers de leur chemin. Ils doivent également détruire et fouiller les armoires, où ils trouvent de la nourriture, des bombes et des armes spéciales. Leur but principal reste bien sûr de délivrer les otages des robots. Le jeu est bourré de gags visuels qui rendent le jeu encore plus délirant. Il faut parfois trouver un mécanisme permettant d'ouvrir une porte ou de mettre en route un escalator, afin de passer au niveau suivant. A chaque fin de niveau, il faut traverser en vaisseau spatial un labyrinthe de tunnels, donnant sur le secteur suivant.

Très sympa à jouer et réussi graphiquement, *Escape From The Planet Of The Robot Monsters* semble particulièrement réussi, et surtout très sympa à jouer.

PREPARE FOR  
BATTLE WITH THE  
EVIL REPTILON!  
USE YOUR  
BOMBS!



FACTORY  
MAP OF  
PLANET X.



# LES PREVIEWS

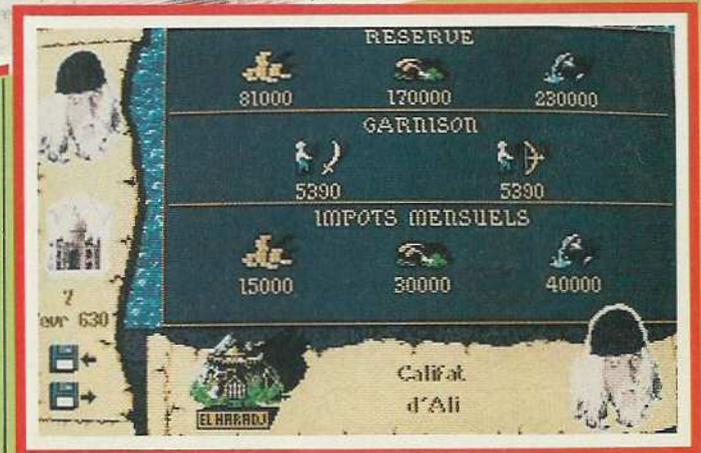
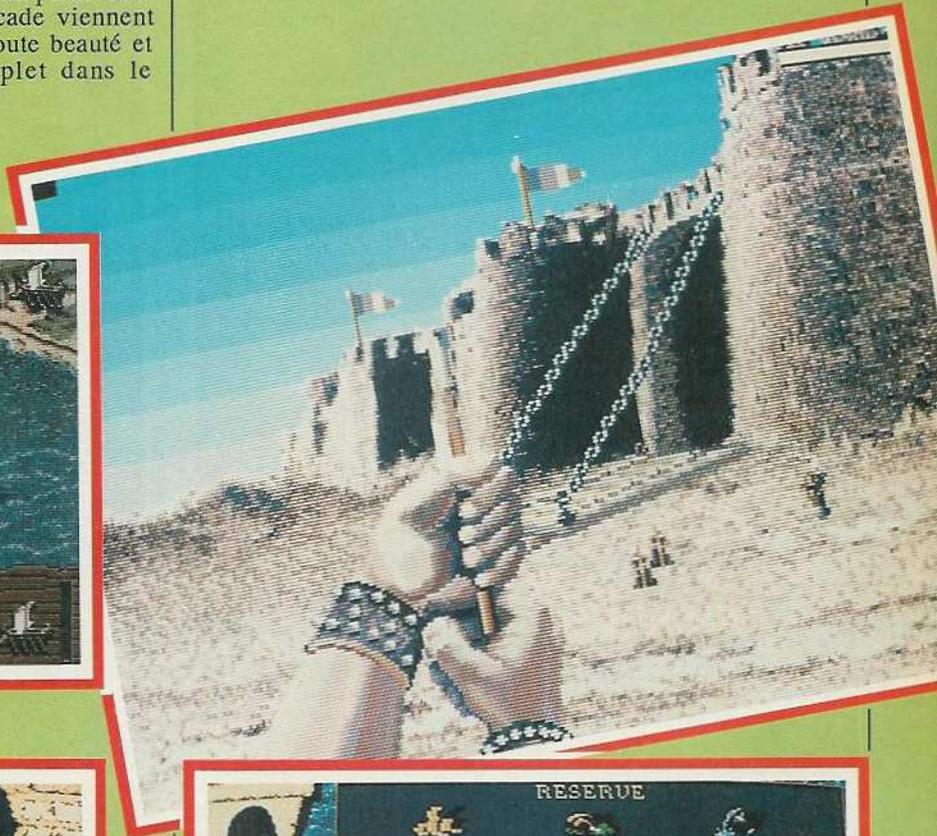
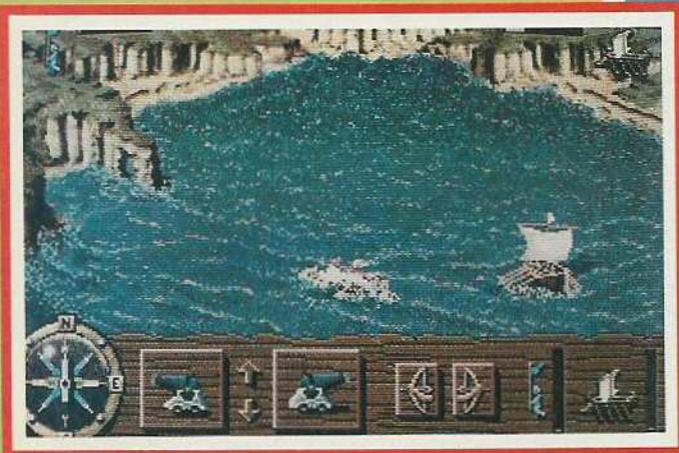
# KHARAKHAN

CHIP

Système: Amiga / PC / ST

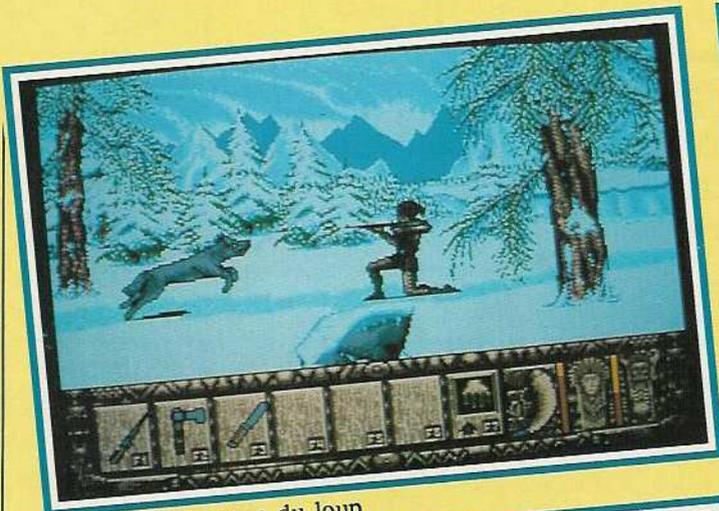
Sortie prévue: mars

Incarnant l'un des quatre khalifs de cette région, votre but est de devenir le meilleur d'entre eux et d'être aimé de votre peuple. Pour cela, vous devrez conquérir un maximum de citadelles, et donc lever une armée, former des caravanes ou des convois de bateaux... Cependant, il existe un autre moyen d'annexer une ville, il suffit d'employer des moyens plus subversifs tels: l'espionnage, le terrorisme... Comme vous pouvez vous en douter, tout ceci coûte de l'argent. Heureusement que chaque mois, votre peuple vous verse un impôt normalement suffisant pour vos dépenses. Mais attention, si celui-ci perd la confiance qu'il a en vous, il ne vous versera plus un centime. Il existe aussi une option télex, une fois activée, vous serez tenu au courant régulièrement de tout ce qui se passe dans le pays. A noter que plusieurs scènes d'arcade viennent agrémenter le jeu. Les graphismes sont de toute beauté et le jeu s'avère sympa à jouer. Test complet dans le prochain numéro.

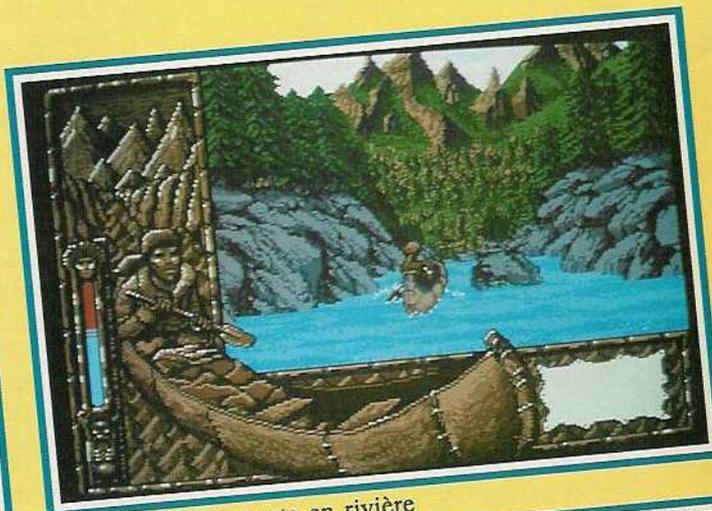




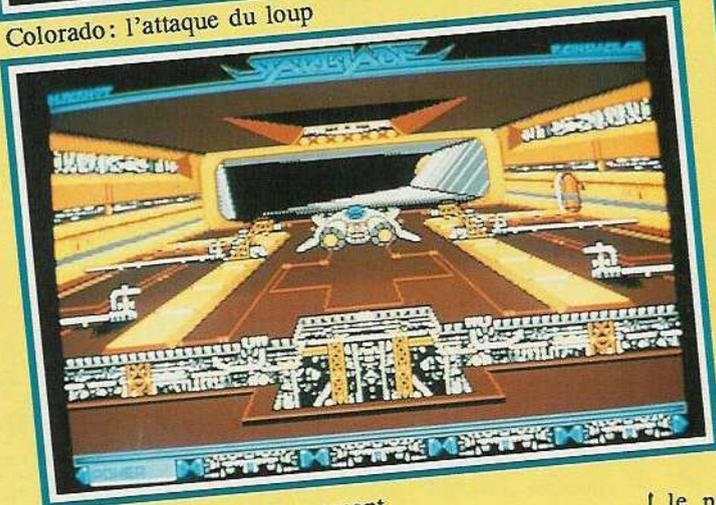
## Special Silmarils



Colorado: l'attaque du loup



Colorado: la descente en rivière



Starblade: l'aire de lancement



Starblade: scène de combat spatial

Depuis 1987, année de création de Silmarils (avec Manhattan Dealers), cette société nous propose des logiciels de plus en plus élaborés et travaillés (rappelez-vous du très beau Targhan). En 1990, elle semble avoir atteint un certain niveau de qualité dans leurs produits et leur rythme de croisière au niveau de la sortie des softs. Cette année devrait compter pas moins de cinq programmes (peut-être sept) de la part de Silmarils. Le temps était venu de faire un tour d'horizon (presque) complet de leurs projets.

Le premier d'entre eux est du type aventure action et porte

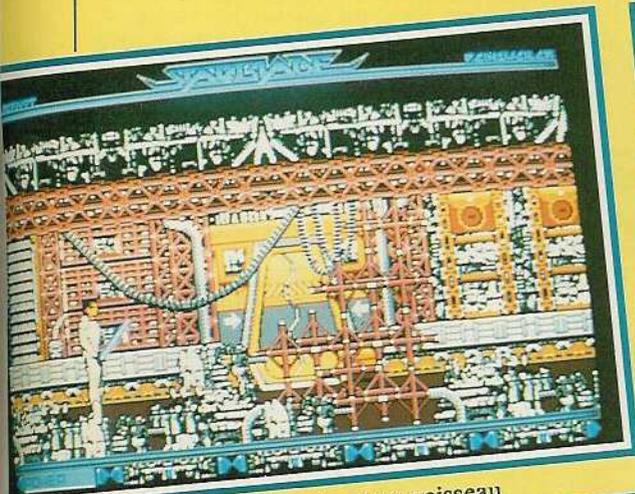
le nom de Colorado. L'action se déroule dans l'état d'Amérique du même nom et vous met en scène à l'époque des Peaux-Rouges. Vous évoluez dans un superbe décor dans lequel vous pouvez vous déplacer en profondeur. Il s'agit de délivrer un pauvre papouze qui a été kidnappé par un aigle et emmené dans son nid. Vous aurez à affronter de nombreux ennemis (Indiens, loups, ours...) et à passer de non moins nombreuses épreuves (descente d'une rivière en canoé, escalade de parois rocheuses...). Pour vous défendre, vous disposez d'un fusil, d'un couteau et d'une hache. Bien sûr, les munitions ne seront pas illimitées, ce sera à vous de trouver les objets adéquats que vous pourrez échanger chez le marchand du coin, contre ce dont vous aurez besoin. A noter que la version Amiga bénéficie

de quelques retouches au niveau des graphismes, et d'une refonte total au niveau des sons et bruitages. Sortie prévue en mars.

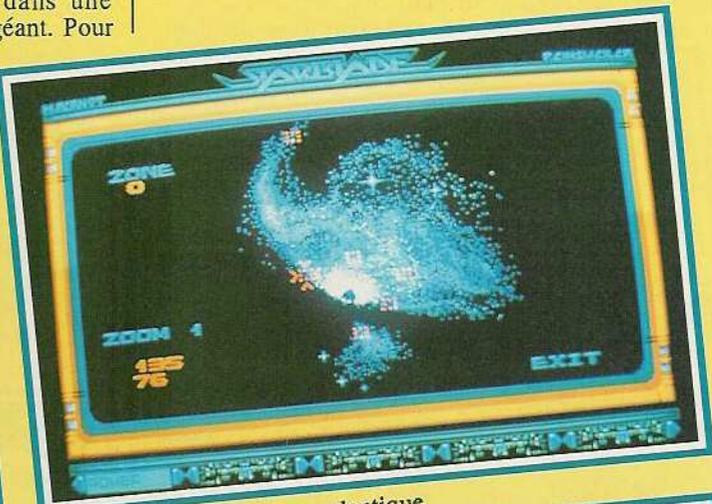
Le deuxième logiciel qui fera suite chronologiquement à Colorado est **Starblade**, jeu d'aventure arcade réalisé par les auteurs de Targhan. L'histoire se passe en l'an 3001 dans la galaxie d'Orion, envahie par une force psychique jusqu'alors inconnue. Le seul homme capable de sauver la galaxie, le professeur Julius Mad Brain, a été assassiné. Heureusement, avant de mourir, il a pu localiser la planète d'où provient cette force. Du nom de Cassandra, elle abrite le cerveau-femelle générateur de ces forces du mal. Les coordonnées de cette planète sont stockées dans une banque mémoire codée et gardée par un droïde géant. Pour

accéder, affronter le droïde, et progresser dans l'aventure, le joueur doit explorer une quinzaine de planètes, et retrouver plusieurs disquettes contenant toutes les informations nécessaires à sa quête. Ces dernières ont été disséminées par le professeur Julius juste avant sa mort.

Le voyage d'un lieu à l'autre de l'aventure s'effectue par l'intermédiaire du **Starblade**, fabuleux vaisseau spatial. Dans celui-ci, le joueur peut se déplacer et accéder à toutes les salles: poste de pilotage, coursives, salle des machines, poste de combat, hangar, sas...). D'ailleurs le joueur est parfois obligé de parcourir son vaisseau en large et en travers, des aliens pouvant s'introduire dans les coursives à



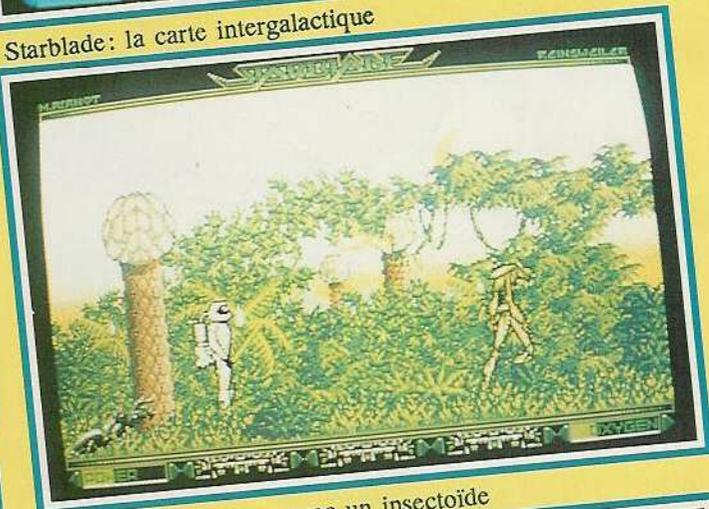
Starblade: dans les coursives de votre vaisseau



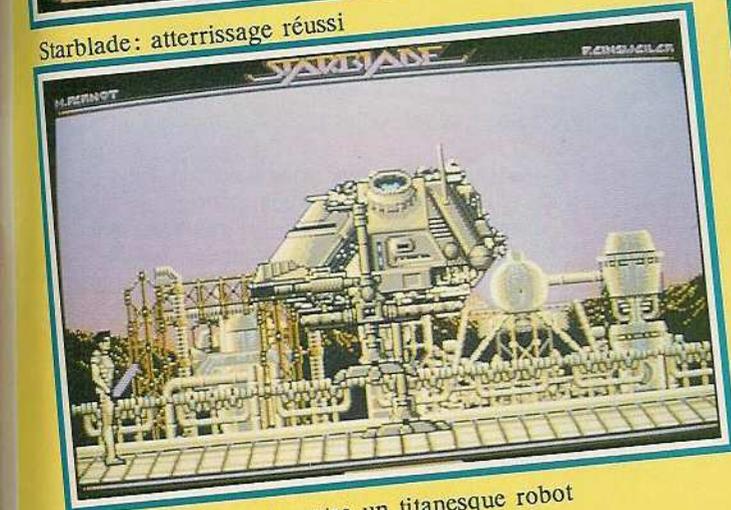
Starblade: la carte intergalactique



Starblade: atterrissage réussi



Starblade: rencontre avec un insectoïde



Starblade: combat contre un titanesque robot



Starblade: que la force soit avec toi...

# LES PREVIEWS

tout moment. De temps en temps, des vaisseaux ennemis, klingons (ça ne vous rappelle rien?), attaqueront le vaisseau. Le combat se déroule alors en 3D, lors d'une phase d'arcade. Pour définir les coordonnées d'une planète à visiter, rien de plus simple, il suffit d'afficher la carte spatiale et de choisir une destination. L'atterrissage sur cette dernière se fait à l'aide d'une navette.

Concernant le Starblade, le joueur devra parer à toutes ses défections éventuelles et réparer dans les plus brefs délais. Il est aussi possible de s'équiper d'armements divers ou de stocker des marchandises, afin de commercer ultérieurement. En effet, sur chaque planète (ayant chacune une production caractéristique), on peut rencontrer des marchands ou bien utiliser le troc directement avec les habitants. Il est également possible de se battre (à l'épée laser, la grenade, le pistolet...), et de tuer les personnages rencontrés afin de les dépouiller.

Au niveau de la réalisation, Starblade est magnifique, avec de somptueux graphismes et un monde à explorer immense (plus de 200 écrans rien que pour les planètes et 40 pour

magiciennes, et bien sûr aux éléments déchaînés. Ce n'est qu'après vingt ans et de nombreuses aventures, que vous parviendrez à rentrer chez vous. Au niveau de l'Histoire, avec un grand "H", sachez que toutes les aventures relatées dans le programme sont authentiques, en tout cas elles sont fidèles au livre: combat contre le Cyclope, rencontre sur les îles volcaniques avec le dieu des vents Eole, aventure avec Circé la magicienne, descente aux enfers et traversée du Styx, pièges des sirènes, combat contre Charybde le dragon et Scylla le tourbillon, et finalement rentrée à Ithaque.

Au niveau du jeu, le joueur devra, avant d'embarquer, choisir son équipage, prévoir la nourriture et l'eau, et veiller au moral des troupes. Pour les déplacements, ils se feront soit à pieds, soit en bateau, avec la possibilité d'activer ou non les rameurs, de lever ou baisser les voiles ou encore de monter à la vigie. Une partie orientation sera également présente, pour retrouver les différentes îles sur



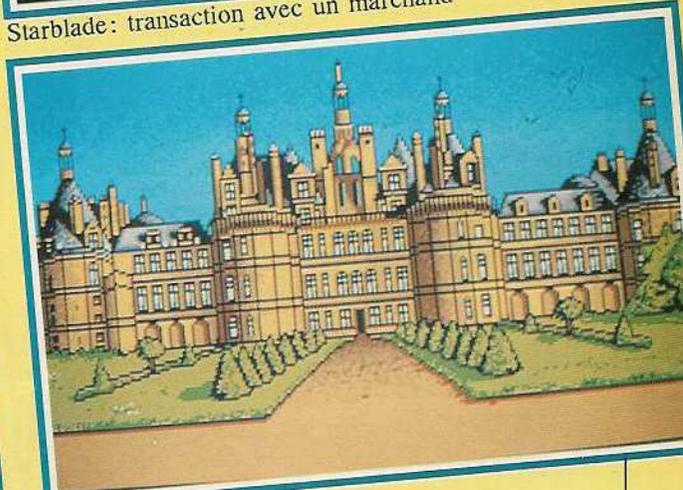
Starblade: utilisez rapidement votre pistolet paralysant



Starblade: transaction avec un marchand



Odyssee: Ulysse affrontant le chant des sirènes



Marignan: 1515

le vaisseau). Nul doute que ce soft devrait faire un carton dans les ventes lors de sa sortie. Il faudra quand même patienter jusqu'en avril.

Ensuite ce sera l'Odyssee, un jeu d'aventure action, réalisé lui par les auteurs de Colorado. Comme on pouvait le supposer, ce jeu retrace les principales aventures d'Ulysse, personnage que vous incarnez, tirées de l'oeuvre d'Homère. En rentrant à Ithaque, royaume d'Ulysse, après l'attaque et la prise de Troie, vous vous retrouvez confronté à la colère de Poséidon, que vous avez osé offenser. Vous serez opposé aux déesses ensorcelantes, aux

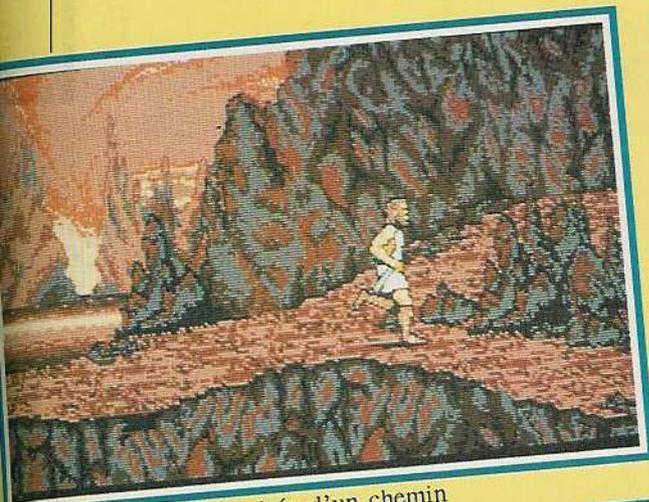
lesquelles se déroulent les différentes aventures de l'histoire. Pour le personnage, il se déplacera comme dans Colorado, dans un décor en 3D. De nombreux mouvements lui sont déjà autorisés: il peut courir, s'accroupir, se battre, ramasser ou poser des objets... De la même veine que Colorado, ce logiciel s'annonce très bien et devrait, encore une fois, plaire au plus grand nombre.

Vers la fin de l'année, c'est un tout autre type de jeu que nous préparent les programmeurs de Silmarils. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, d'un jeu dans le même style que Dungeon Master. Tous les ingrédients du jeu de rôle sont réunis: choix du personnage (guerrier, magicien, elfe...), capacités propres aux personnages (force, agilité...) et com-

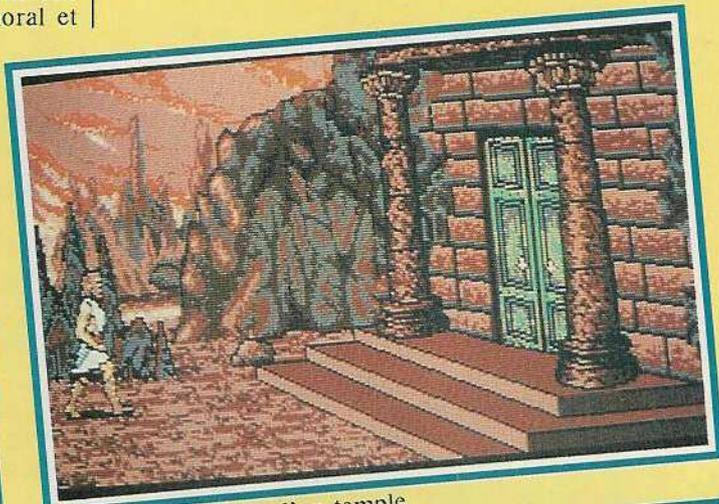
pétence (escalade, soins...), utilisation de la magie, possibilité de dialoguer (avec des menus déroulants), gestion des ressources (nourriture, argent, eaux, armes...), combats, pièges et énigmes... Les personnages auront la possibilité de se déplacer dans divers décors, allant du château au champ de menhirs, en passant par le pays des glaces. Pour une fois, l'histoire semble tenir la route. En tout cas, ce sera toujours mieux que pour Dungeon Master ou Chaos Strikes Back, avec un scénario tenant sur un ticket de métro. En résumant, sachez que le chaos vient de s'abattre sur le pays, et qu'une guilde de grands sages s'est formée et réfugiée dans les profondeurs d'une ville souterraine. Votre but, et celui de toute votre équipe, est d'intégrer cette guilde. Pour y parvenir, vous allez devoir réussir une quête initiatique montrant votre bravoure, votre moral et

Starblade. Le thème du jeu n'est pas totalement arrêté, mais les auteurs semblent s'orienter vers une aventure dans une forêt mythique (style Stormlord ou Fred) ou vers un jeu relatant une expédition militaire américaine au Viêt-nam. Dans le second cas, nous vous présentons (avant tous les autres, comme d'habitude dans Génération 4) les premières ébauches des graphismes. Mais rien n'est définitif. Qui sait, peut-être feront-ils, et le jeu sur le Viêt-nam, et le jeu d'aventure dans le style de Fred. Il ne faut jurer de rien.

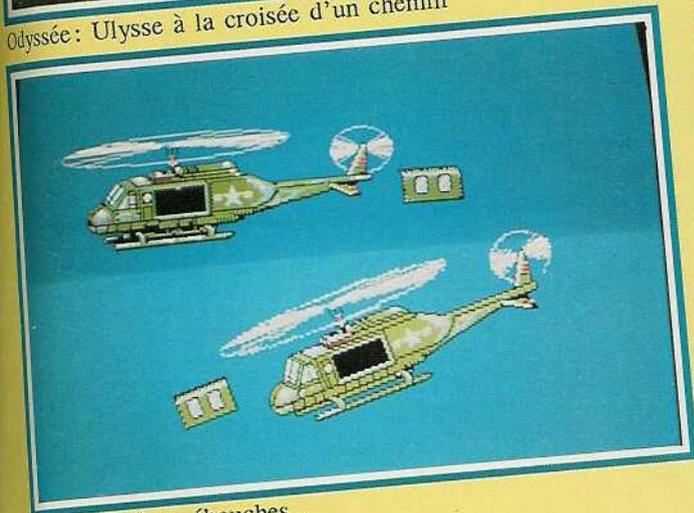
Mais ce n'est pas tout, nous sommes en mesure de vous présenter ce qui sera sans doute le premier jeu de Silmarils pour l'année 1991. Il s'agit d'un jeu de gestion à 1 ou



Odyssee: Ulysse à la croisée d'un chemin



Odyssee: A l'entrée d'un temple



Les premières ébauches...



du jeu sur le viêt-nam.

vos sagesses: il s'agit de retrouver un peuple disparu à la suite de la guerre.

S'il tient toutes ses promesses, et avec la qualité de production Silmarils, ce logiciel au nom non définitif de Nirvana, risque de faire énormément parler de lui. Comptez sur nous pour vous tenir au courant des moindres évolutions du projet.

Pour le second semestre 90 sont également prévu deux logiciels. Le premier d'entre eux est Targhan II, suite des aventures du célèbre barbare. Il explorera de nouvelles contrées, de nouveaux décors, et se déplacera et se battra à l'aide de son dragon avec des phases d'arcade en 3D style Space Harrier. A suivre de près!

Le second programme est un autre jeu d'aventure-action, et sera sensiblement de la même qualité que Colorado ou

plusieurs joueurs. Chacun pourra interpréter un des personnages suivants: François 1er, Charles Quint, Henry VIII, le Pape ou le doge de Venise. Le jeu sera un mélange de wargame, de gestion économique, religieuse et sociale, et de jeu de rôles (compétences des personnages et des peuples). Entièrement gérée grâce à la souris, toutes les commandes se feront à la souris, avec les cartes évoluant dans le style de Populous. Un superbe soft en perspective, à suivre également de très près!

Comme vous pouvez le constater, du côté de chez Silmarils, l'année s'annonce prometteuse. Après vous avoir présenté leur production dans sa totalité, nous ne manquerons pas de nous attarder sur chaque produit lors de leur sortie, et de vous en parler en détail. Une dernière précision: tout ces logiciels sont prévus sur Amiga, PC et ST.

## FIRE & FORGET II

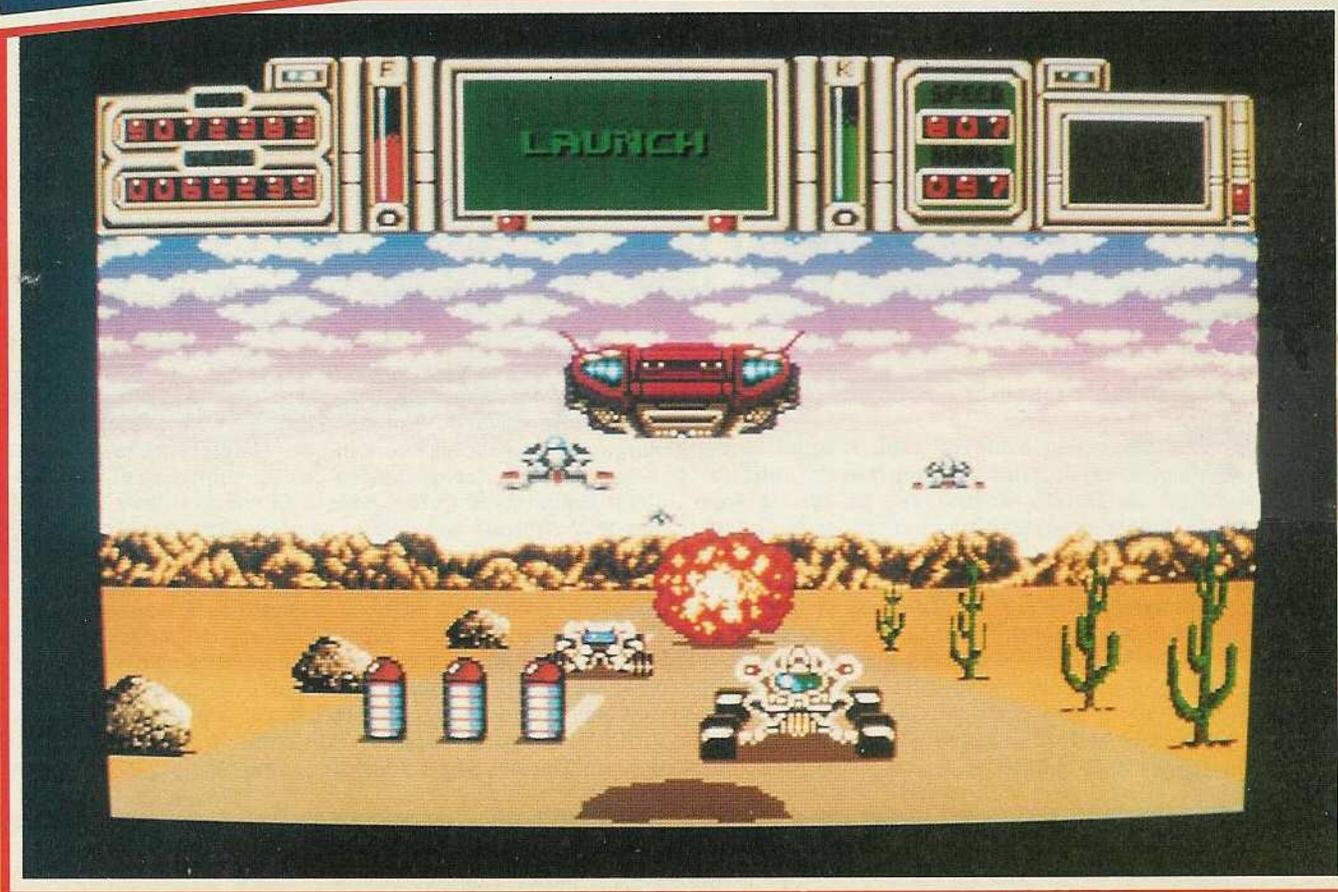
TITUS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue début mai

A bord d'un super véhicule (il peut non seulement rouler mais aussi voler), super équipé de super armes (mitrailleuse, lance-missiles), vous avez pour mission de détruire un convoi, et plus particulièrement sa tête, avant que celui-ci n'arrive en ville et ne détruise tout. Pour corser la difficulté, ce convoi possède une certaine avance sur vous et le rattraper ne sera pas la chose la plus facile.

Côté jeu, c'est le délire le plus total. Il y a par exemple un ennemi qui, si vous ne le tuez pas rapidement, se colle à votre voiture et pompe votre fuel. Abattez-le dès qu'il part, sans quoi vous tomberez rapidement en panne sèche. Le jeu est plein de délires de ce genre, ce qui est vraiment bien. Voilà un soft qui s'annonce très bien, en tout cas les graphismes sont superbes!



**ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!**

# **Player Manager**

**CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!**

■ La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.

■ Possibilité de définir votre propre tactique.

■ Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.

■ Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.

■ Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les requins survivront!!!

■ Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.

■ Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.



## ■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours le même joueur ou celui le plus près de l'action, ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

## ■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Quatre tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez voir votre tactique en action à l'aide des lignes de trajectoires.

## ■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. Il vous faudra réussir le plus vite possible.

## ■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivité, qualité de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'âge, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

**PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!**

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

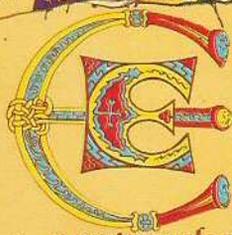
**ANCO**

**AMIGA - ATARI ST**

Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC  
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

# Ivanhoe



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

**IVANHOE - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!**

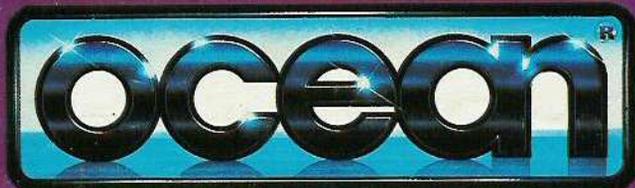


"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif." Generation 4 - 97%



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

ATARI ST  
AMIGA



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