

DISQUETTE
INCLUSE

CD - AMIGA - ATARI ST - PC COMPATIBLES - MACINTOSH - CONSOLES

GÉNÉRATION

BIDOUILLES
Another World
Hare Raising Havoc
Cheat-Modes

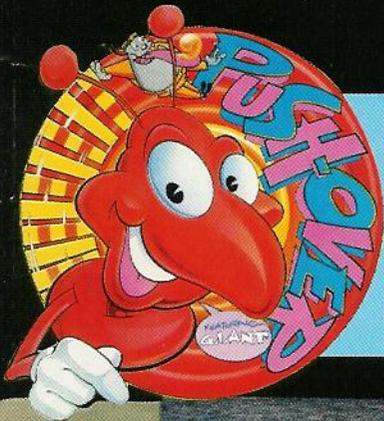
TESTS

BARGON ATTACK
EPIC PC
RAMPART
INDY 4 : ACTION GAME
PERFECT GENERAL



CRAZY CARS 3 / JAGUAR XJ220

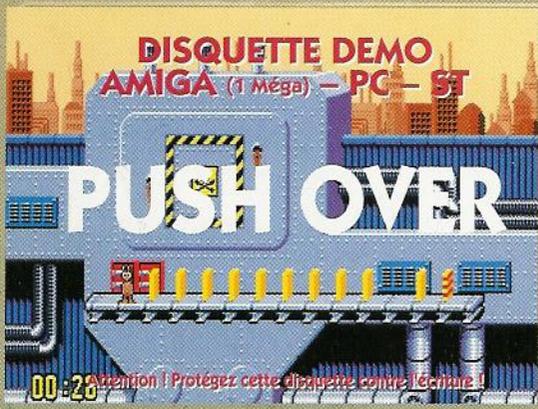
le match !



PUSH-OVER
le nouveau
lemmings ?
LE TEST, LA DEMO



DOSSIER CD
CD-ROM,
CDTV, CD-I
Les jeux et
programmes
les plus fous !



GENERATION 4 - N° 45
JUIN 92 - 30 Frs
Suisse : 9FS - Belgique : 219 FB
Canada : 7.50 \$C

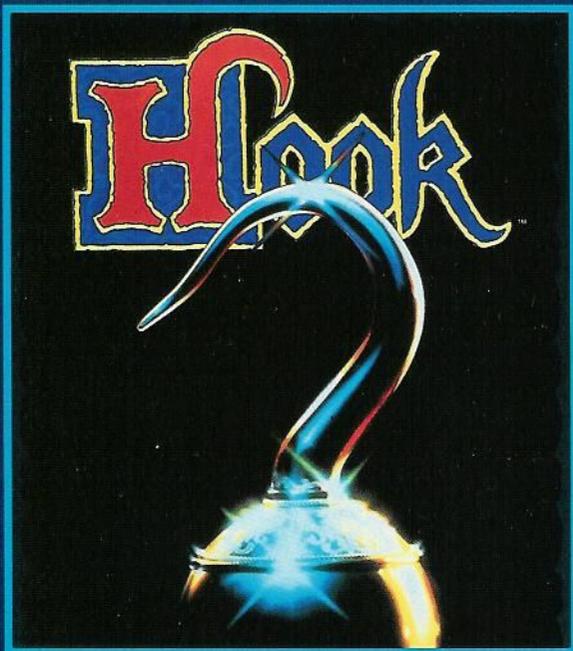
M4681 - 45 - 30,00 F



SOLUCES : HEIMDALL, BEHOLDER 2, STAR TREK

PLONGEZ DANS

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



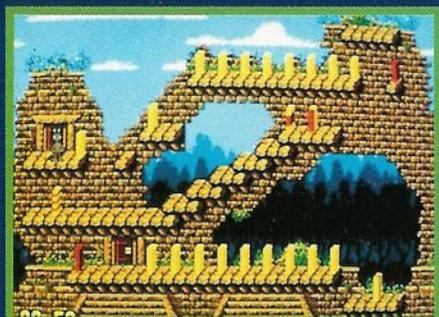
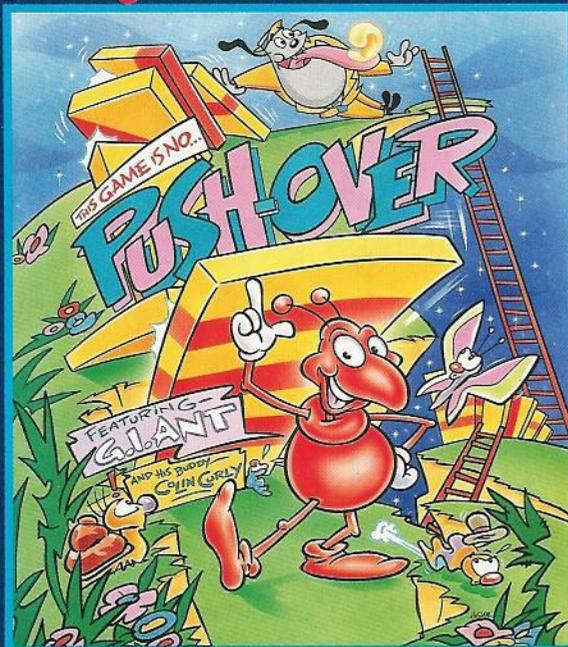
Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure interactif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

LE MAGAZINE JOYSTICK a dit: "Hook est un jeu d'aventure très impressionnant."



LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héros à passer les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précédent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."



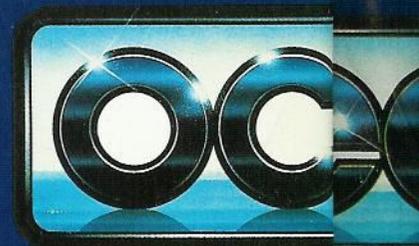
DES E

OO

fac

AGITA UIS 19

ATAR AM
IBM PC PAT



OCEAN E LIMIT
25 BOULEVARD R - 750
TEL: 476x 4227

N L'IMMENSITE

S EUX

oon

fac

AGITA PUIS 1954.

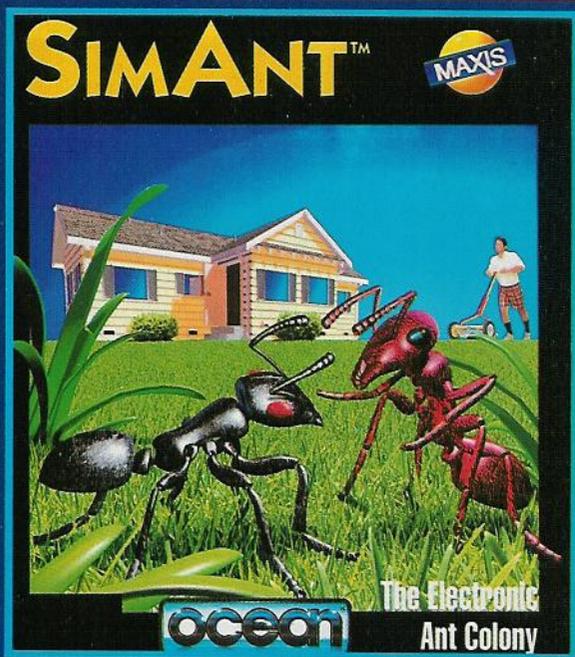
TAR AMIGA
PC & PATIBLES



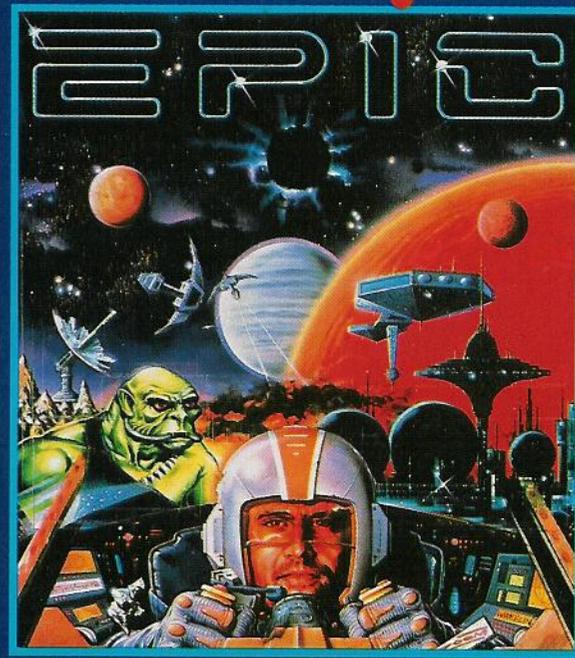
OCEAN RE LIMITED
EVAP ER 75017 PARIS
EL: 476 X: 42279573

APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut développer la colonie, la nourrir, et la protéger contre les agressions extérieures.
JOYSTICK MEGASTAR 94%:
"SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu."



EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grâce à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.
JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%





COOL. HYPER COOL.



BW'S Hollywood

Bluffés ! Au lycée, ils sont tous bluffés. Quand ils m'ont vu arriver sur mon BW'S Hollywood... Imaginez ! Un look super sympa, un moteur franchement nerveux, un autoradio FM stéréo... Même le prof de maths, il n'en revenait pas. Jamais il ne m'aurait cru capable de faire une si bonne opération. Faites vous-même le calcul : démarreur électrique + transmission automatique + freinage efficace + éclairage puissant = y'a pas de lézard, ça roule. En toute liberté, en musique... en toute sécurité. Question de confiance. En fait, quand on y réfléchit bien, mon BW'S Hollywood, c'est moi qu'il épate le plus.

L'ESPRIT YAMAHA

Motor France

PRECONISE POUR SES MOTOS **Mobil**

BW'S

HOLLYWOOD
Chewing Gum

FINANCEMENT

Assistance 24/24

ASSURANCE AVS

TOUT SUR YAMAHA

3 6 1 5 YAMAHA INFO

BW'S Hollywood est une série limitée.

La moto est un plaisir, gardons-le intact. Pensez à votre sécurité, à celle des autres et au respect de l'environnement.

EDITO



Vous avez entre vos mains une nouvelle formule de Génération 4, comportant plus de tests, plus détaillés et plus clairs au niveau des versions testées. Pour la seconde fois dans l'histoire de Génération 4, nous baissons l'échelle de notation ! Finis les 90% intempestifs, aujourd'hui, il faut un vrai chef d'œuvre pour obtenir de telles notes. En contre-partie, le Gen d'Or est remis aux produits qui obtiennent au moins 80% d'intérêt. Plus de tests, c'est bien, mais avec des dossiers en plus,

c'est mieux. Ainsi, dans ce numéro, vous avez le droit à trois dossiers très variés. Côté previews, changement de politique. Il y en aura moins, mais les produits présentés bénéficieront d'une place plus importante pour laisser la place de s'expliquer dans d'épiques interviews. Seulement 4 jeux ce mois-ci, mais pas de panique... nos envoyés spéciaux sont d'ores et déjà à travers le monde pour vous déguster des produits incroyables pour notre numéro d'été. Saluons à l'occasion l'excellent Man-X qui rejoint l'équipe de Génération 4, après des vacances unanimement méritées en Thaïlande, et qui m'a déjà parlé de dossiers fabuleux pour les mois à venir... On pourrait croire que du coup, nous vous proposerions

moins de trucs & astuces, moins de soluces, moins de news, de consoles... Et bien au contraire, il n'y en a jamais eu autant dans Gen4. C'est pourtant simple; ce numéro de Génération 4 est plus volumineux que les précédents. Tout en gardant une disquette de démo pour vos Amiga, PC et ST. Tout en ayant une maquette plus dynamique. Et ce n'est rien, comparé à ce qui vous attend le mois prochain, pour notre numéro double d'été.

PS : Bon courage à ceux qui passent des exams, et rendez-vous le mois prochain pour un numéro exceptionnel !

Stéphane Lavoisard

8 DISQUETTE GEN4

Toutes les instructions pour comprendre et découvrir **Push Over**, un jeu Ocean dans la lignée des fameux Lemmings de Psygnosis.

10 COURRIER DES LECTEURS

12 INITIATION AU PC

Une nouvelle rubrique pour enfin comprendre le fonctionnement de votre PC.

13 CLUB GEN4

16 NEWS

La **Super Nintendo** présentée à Orlando, tous les jeux du mois prochain, des news incroyables.

32 TOP GEN

Vos jeux préférés sur Amiga, PC et ST. Continuez à voter!!!

33 GEN & RIK

L'index des jeux de ce numéro, le guide des tests et les jeux favoris de nos vénérés testeurs.

34 TESTS

Jaguar XJ220, la référence en matière de course, **Bargon Attack**, un jeu d'aventure français super sympa, **Rampart**, l'adaptation du jeu d'arcade, **Epic**, enfin testé sur PC, **Push-Over**, le nouveau lemmings, **Heroes Of The 357th**, le dernier simulateur de combat du moment... Que de hits pour votre machine!

82 DOSSIER : CARTES SONORES

La grande question des possesseurs de PC actuellement est de choisir une carte PC, devant un nombre croissant de cartes aux apparences très semblables. Gen4 vous guide...

85 DOSSIER : JOUER SUR MAC?

Le **Macintosh** fait son entrée dans les colonnes de Génération 4. On commence par un dossier, et à partir du mois prochain, les meilleurs jeux seront testés.

88 DOSSIER : L'ANNEE CD

CD-Rom, CDI ou CDTV... Les premiers produits sont là! Génération 4 vous dévoile tout, dont les merveilleux **Spaceship Warlock** ou le superbe **Mystery Of Kether**, à sortir sur CD-I.

114 LE BIDOUILLEUR MALADE

Suite de nos astuces pour **Another World**, de nombreux trucs et astuces, mais aussi la solution complète de **Hare Raising Havoc**.

124 L'AVENTURIER FOU

Suite et fin de la solution de **Star Trek**, suite également de **Eye Of The Beholder 2**, et début de la soluce d'**Heimdall**.

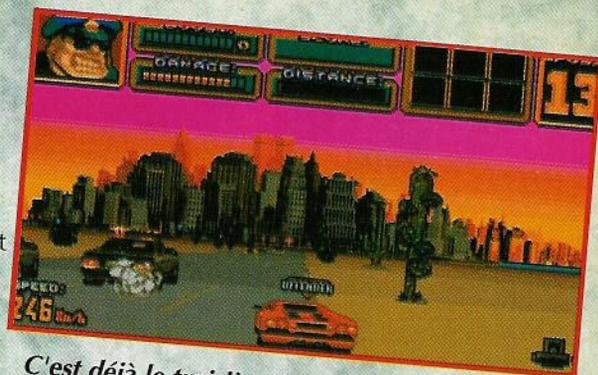
134 PREVIEWS

Découvrez deux jeux de rôle superbes, **Prophecy Of The Shadow** et **L'Oeil Noir**, un jeu allemand particulièrement prometteur. **Crazy Car 3** de Titus va-t-il battre les records de ses deux prédécesseurs. Assurément, s'il on en croit sa réalisation. Enfin, Première est le tout prochain jeu d'arcade de Core Design.

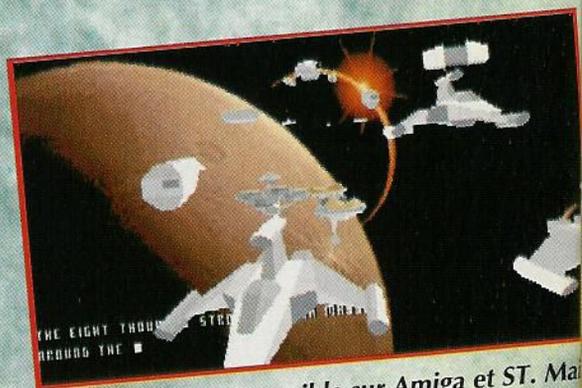
147 CONSOLES

Les meilleurs news sur consoles. A vos manettes !

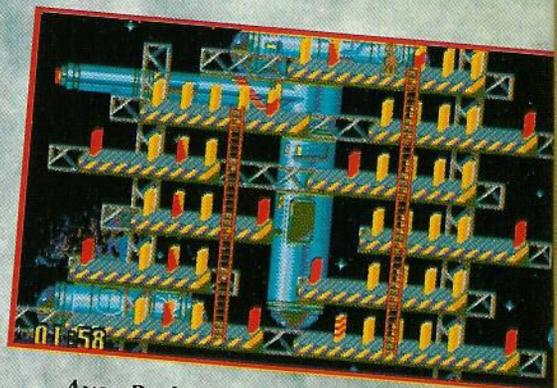
160 BOUTIQUE DE PRESSIMAGE



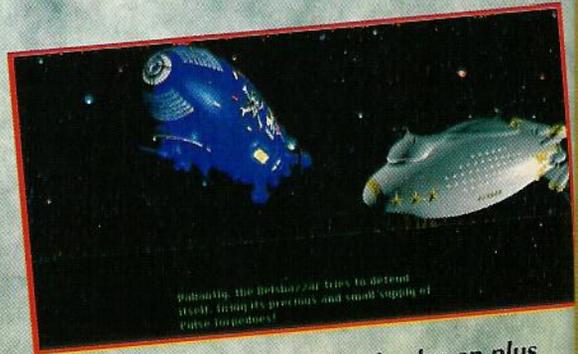
C'est déjà le troisième Crazy Car, mais pas le premier hit de la part de Titus! Preview p.144 !



Epic est enfin disponible sur Amiga et ST. Mais la grande nouveauté est la version PC, qui est assurément le plus beau produit du moment!

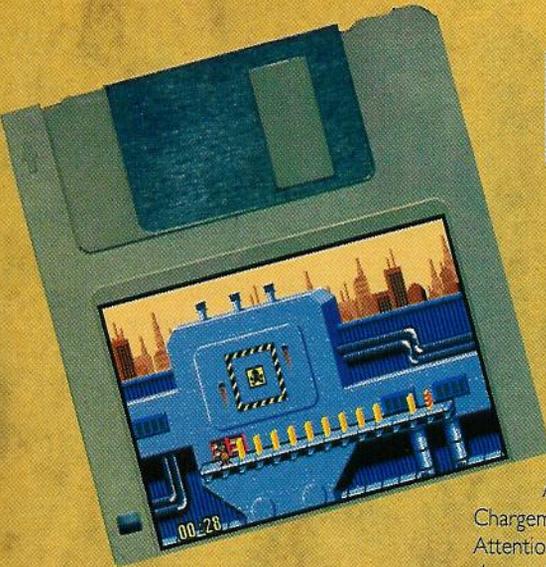


Avec Push-Over, Ocean espérait battre Lemmings. Ca nous faisait bien rigoler. Le problème, c'est qu'ils ont peut-être réussi ! A vous de voir avec notre disquette de démo.



Les jeux CD-Rom sont de plus en plus développés; Spaceship Warlock est un modèle du genre. Il n'est que sur Macintosh, mais ça tombe bien, nous commençons à en parler ce mois-ci dans un dossier spécial!

OPERATION DISQUETTE PUSH-OVER



La touche ESCAPE permet de sortir d'un niveau ou du jeu, sur l'écran de présentation. La touche "P" donne accès à un menu explicatif des divers dominos utilisés.

ATARI ST

Chargement :

Attention. Protégez votre disquette. Attention, si vous laissez un joystick branché, il se peut que la démo plante. Donc, enlevez votre joystick, mettez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

Jouer :

Les touches "flèches" permettent de déplacer le curseur et votre personnage. La touche CLEAR HOME permet de prendre ou de déposer un domino, alors que la touche ESPACE permet de pousser une pièce. ESCAPE permet de sortir d'un niveau ou du jeu lorsque vous êtes sur l'écran de présentation. La touche "P" donne accès à un menu explicatif des divers dominos utilisés.



Vous dirigez le petit personnage à l'aide des quatre touches flèches du clavier.

Lorsque vous êtes devant un domino, vous pouvez alors le prendre en pressant la touche "Espace". Pour le déposer, appuyez là encore sur espace. Si vous êtes à côté d'un domino, vous pouvez le pousser en appuyant "Return" et sur la touche "flèche" qui vous oriente vers la pièce. La touche "P" donne accès à un menu explicatif des divers dominos utilisés.

Le but du jeu

Il est très simple. Vous devez organiser la disposition des dominos, pour que en une seule poussée, vous les fassiez tous tomber et en particulier le domino "trigger", qui ouvre la porte vers le prochain niveau. Attention, vous n'avez droit qu'à une poussée et le domino précédemment cité doit être le dernier à tomber.

standard: il tombe dans une direction

stopper: il arrête la chute d'un domino.

splitter: il se sépare en deux dominos lorsqu'il est touché.

exploder: il explose lorsqu'il est touché et détruit le sol sous lui.

delay: ce domino ne tombe qu'après un délai de une seconde

bridget: ce domino se transforme en pont lorsqu'il tombe à proximité d'un précipice.

vanish: il disparaît lorsqu'il est touché.

trigger: il ouvre la porte vers le niveau suivant

ascender: il défie les lois de la gravité, monte vers le plafond pour pousser des dominos apparemment inaccessibles.

tumbler: ce domino ne cesse de se déplacer, jusqu'à ce qu'il touche un stopper ou qu'il atteigne un précipice.

Avant de faire quoi que ce soit avec la disquette, protégez-la en écriture. Mettez la petite languette noire dans une position telle qu'un petit trou carré apparaisse sur un coin de votre disquette. C'est fait ? C'est sûr ? Alors on continue !

Ce mois-ci, pas de jaloux, puisque possesseurs d'Amiga, de ST et de PC se retrouvent à égalité avec trois niveaux jouables du jeu de réflexion de chez Ocean.

Amiga (1 Mega seulement)

Chargement :

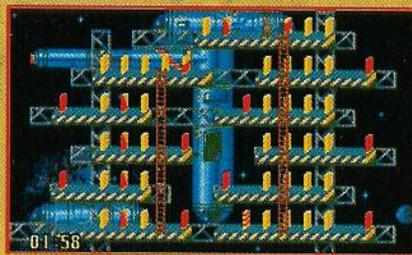
Mettez la disquette dans votre lecteur et allumez votre Amiga.

Jouez à partir de la disquette, après vous être assurée qu'elle soit protégée contre l'écriture de données.

Jouer :

Il faut utiliser un joystick, pour choisir dans un premier temps, sur l'écran de jeu, lequel des trois niveaux vous allez affronter.

Ensuite, il suffit de diriger votre personnage avec la manette de jeu. Le bouton sert à prendre ou à déposer un domino. En combinant le mouvement du joystick vers un côté et une pression sur le bouton, vous poussez le domino vers lequel vous êtes orienté.



PC ET COMPATIBLES

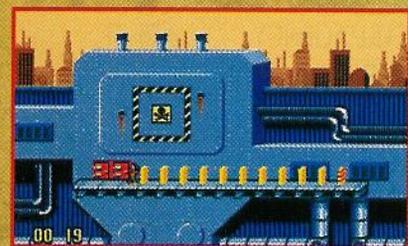
Chargement :

Protégez votre disquette contre l'écriture.

Il suffit de placer votre disquette dans votre lecteur 3,5 pouces. Mettez vous sur l'unité en question ("A" ou "B").

Tapez "PUSH" et patientez quelques secondes. Vous allez arriver sur un écran pour configurer le jeu en fonction de votre ordinateur. Si vous utilisez le clavier, les touches "flèches" déplacent le curseur sur l'option qui vous intéresse. Appuyez alors sur "Return". L'option "Start game" permet de commencer une partie.

Jouer :



19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tel: (33)(1) 45.22.38.60.
Fax: (33)(1) 45.22.70.31.

REDACTION

Directeur-adjoint des rédactions

Stéphane Lavoisard

Rédacteurs en chef

Frank Ladoire (Consoles)

Didier Latil (Micro-Informatique)

Stéphane Lavoisard (Coordination)

Rédacteurs

Olivier Canou, Gilles Joliton, Philippe Querleux,

Yann Renouard, Christian Roux

Illustrateur

Olivier Frot*

Rédacteurs Graphistes

Maquette, création artistique

Responsable : Marie Priester

Séverine Dreux-Besnard, Jacques Abiven

Infographie, Vidéo

Godefroy Luong

Flashage

Jean Minthe

PUBLICITE

Directeur

Antoine Harmel

Tel: (33)(1)45.22.38.60.

FABRICATION

Chef de Fabrication

Jacques Gouffé

Secrétariat de Fabrication

Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES

Responsable

Olivier Lepotvin -TE 73-

Tel: (33)(1)45.22.38.60.

PROMOTION

Responsable

Véronique Gardy

Club Génération 4

Jérôme Forneris

TELEMATIQUE

Jacques Caron, Christopher Ravenscroft

COMPTABILITE

Chef comptable

Isabelle Clochette

Assistée de

Charles Convalot, Paulette My (Comptabilité)

Claudine Varin (Comptabilité Clients)

Jannick Brohan (Secrétariat)

DIRECTION EDITORIALE

Directeur de la Publication et des rédactions

Godefroy Giudicelli

Directeur délégué

Patrick André

Génération 4 est une Publication de Pressimage, SARL au capital de 250.000 francs. Siège social et principal établissement:
19 rue Hégésippe Moreau - 75019 Paris.

Commission paritaire N°69731

ISSN 0987-8700X

Dépôt légal 2ème Trimestre 1992

Ce numéro comporte un encart de 2 pages, non foliotées, inséré entre les pages 66 et 67. Le chien Colin Curly, apparaissant en couverture dans l'illustration de Push-Over est Copyright et Trademark 1987 par Smiths Crips Limited.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, quel les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40. Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

GÉNÉRATION 4

N° 45

CARNET D'ADRESSES

Bonjour la grosse tête! Voici les différentes adresses où nous écrire. Il est inutile de nous écrire en joignant des timbres pour la réponse, nous ne répondons pas par courrier. Il est strictement inutile de nous téléphoner pour des questions, nous ne répondons pas au téléphone. Il est totalement inutile de venir à la rédaction pour nous poser des questions. Nous ne voyons personne. Nous sommes désolés, mais nous sommes archi-débordés (+Banzaï et Supersonic). Bref, pour joindre la rédaction, et pour avoir des news plus régulièrement, une seule solution: 3615 GEN4

Courrier des lecteurs

Génération 4, Courrier des lecteurs
19 rue H. Moreau, 75018 PARIS

Correspondance Abonnements

36 rue de Picpus, 75012 PARIS
Tel: (1) 43.22.00.60.

Aventurier Fou / Bidouilleur

Génération 4, Avenfou
19 rue H. Moreau, 75018 PARIS

Boutique de Pressimage

210 rue du Faubourg Saint-Martin,
75010 PARIS
Tel: (10) 46.07.21.97

Top Gen

Génération 4, Top Gen
19 rue H. Moreau, 75018 PARIS

Club GEN4

Club Gen4, Mr. Jérôme Forneris
19 rue H. Moreau, 75018 PARIS

INDEX DES PUB

20TH CENTURY	91	MICROPROSE	93-95
3615 DOMPUB	119		117
A.D.B.	163	MICROSWEET	123
ARCADE	115	MICRO VIDEO	111
ATARI	143	MINDSCAPE	29
CANAL 4	65	NESLE	21
DELPHINE	61	OCEAN	2-3-27
FAIR PLAY	109		38-39-164
FNAC	157	PEARL AGENCY	70-71
FUNWARE	145	PEUGEOT	9
INF. DECLIC	135	POWER COMP.	103
INFOGRAMES	137	SEGA FRANCE	25
INNELEC	23	UBI SOFT	43-47
JESSICO	133		49
KOMELEC	121	ULTIMA GAMES	19
LANKHOR	99	YAMAHA	4

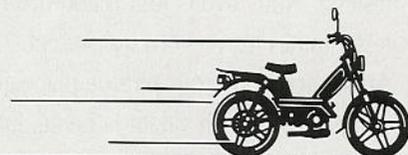
*Depuis que je peux partir dans les étoiles,
sans être retenu par le dernier métro, je vais
plus loin dans mes élucubrations amoureuses.*



On n'imagine pas à quel point deux roues et 49 cm³ peuvent augmenter un quotient intellectuel, enrichir une culture générale ou donner des dons pour le tennis, la boxe et en même temps le violon ou la danse moderne. Lycée, expos, ciné, piscine, café, boums... En cyclo Peugeot dès 14 ans sans permis tout est permis ! Il y a 3500 concessionnaires Peugeot pour avancer dans la vie.

LES 103 DE PEUGEOT.

100 % d'autonomie dans 49,9 cm³



PEUGEOT



Génération 4

Courrier des Lecteurs

19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

LES PAS CONTENTS

Ce mois-ci, dans Gen4, un courrier des lecteurs spécial mécontents. Il ne faut pas croire en effet qu'un magazine ne reçoive que des lettres de félicitations.

Vous nous écrivez aussi pour dire ce qui ne va pas dans le magazine et dans un accès d'honnêteté incompréhensible, nous avons répondu à quelques unes de vos critiques.

LETTRE DU MOIS

■ *Salut à tous !*

Je vous écris pour vous faire part de quelques remarques. Pourquoi un jeu qui sort sur ST, adapté de la version Amiga ou PC n'est-il pas testé (Leander, Elvira, Tobï, First Samurai...)?

Pourtant les jeux PC, adaptés d'une version Amiga, ou vice et versa, sont testés eux. C'est pour cela que j'en vient à la triste conclusion que vous abaissez, à un bas niveau, l'ordinateur le plus répandu en France (environ 400 000 unités), l'Atari ST. Mis à part cela, je trouve votre carard vraiment génial (pour ne pas dire le meilleur).

Fabric C. (Epinal)

S'il est vrai qu'il nous arrive d'oublier de tester une version ST d'un jeu déjà sorti sur une autre machine, le contraire est aussi parfois vrai dans l'autre sens (version ST ou PC non testés). Nous avons tout d'abord un manque de place pour tester toutes les versions qui sortent.

Aussi accordons nous plus de place aux nouveaux jeux et aux adaptations qui en valent la peine. En parler ensuite, un voire

deux mois après la sortie nous semble alors peu utile. Nous essayons aussi, lorsque nous testons un jeu sur plusieurs machines, de définir les différences techniques propres à chaque version, nous évitant par la même de faire trois fois le même pour te prouver le contraire, tu pourras voir que dans ce numéro de Génération 4, nous avons testé Leander sur ST, Grand Prix sur ST, Mega-lo-mania sur PC, Covert Action sur Amiga, Eye Of The Beholder 2 sur Amiga...

Et toc !

■ *J'achète Gen4 depuis plusieurs années et j'ai longtemps considéré le journal comme le meilleur de sa catégorie. Mais je dois dire à regret, que Gen4 est maintenant en queue de peloton. Exagérée ma lettre ? Quelques exemples, parmi d'autres, qui justifient mon jugement.*

Lire Gen4 donne l'impression que vous avez du mal à écrire suffisamment d'articles pour le remplir. Il y a de moins en moins de tests (regardez ce que font vos concurrents !) et ceux-ci sont généralement succincts. Autre problème, les photos d'écrans, elles sont globalement sombres et d'une netteté douteuse. J'ai l'impression qu'à trop vouloir diversifier vos activités (Cassette vidéo, Club...) vous délaissez un peu Gen4.

Enfin, ajouter une disquette, que l'on paye d'ailleurs, ne suffit pas à réhausser la qualité du journal. Je vais continuer à l'acheter un mois ou deux, en espérant un changement rapide.

Joel L. (Le Chambon Feugerolles)

Que de critiques ! Pour répondre à ta première remarque sur le nombre de tests, décroissant selon toi, il faut d'abord savoir que les mois de février, mars, avril sont généralement relativement pauvres en actualité. Comptes le nombre de tests micros dans un Gen4 et dans les magazines concurrents et tu réaliseras que la différence n'est pas toujours au désavantage de Gen4 (au contraire même), comme tu sembles le soutenir si vigoureusement.

D'autre part, des tests de quatre page sur les très bons jeux, ne me semblent pas vraiment donner l'impression que l'on a du mal à écrire les articles ! Dernier point, nous préférons parler rapidement, voire pas du tout, des jeux qui n'en valent pas la peine ou qui ne sont que des adaptations. Pour ce qui est de la qualité des photos, j'avoue que sur un ou deux numéros, nous avons eu quelques problèmes de scannage et d'impression, qui sont désormais résolus. La diversification des activités gravitant autour de Gen4 n'affectent en rien ce dernier, puisque le Club, la cassette vidéo, Oxygen... sont sous la responsabilité de gens extérieurs à la rédaction du magazine. Enfin, pour ce qui est de la disquette, je trouve que payer 5 francs de plus, pour avoir une disquette et surtout des démos jouables de jeux, n'est pas trop cher.

D'une part, tu vas t'amuser un bon moment avec et d'autre part, elle te permet de découvrir un jeu génial et de t'en donner une meilleure idée que n'importe quel test de 10 pages ne pourrait le faire. Tu peux donc décider d'acheter un jeu sans vraiment te tromper sur son intérêt, ce qui te fait économiser dans l'absolu, au moins trois cents francs (prix moyen d'un jeu).

J'espère que les changements que tu ne manqueras pas de remarquer dans ce numéro te feront changer d'avis.

■ *Salut GEN4, voici quelques questions:*

— *Planet Side et Microcosm sortiront-ils sur CD Rom Amiga ?*

— *A-t-on une chance de voir un jour des jeux comme Wing Commander 2 ou Ultima Underworld sur CD Rom Amiga ?*

— *Que deviennent Lightquest, Chaos Engine, Apocalypse et Captive2 ?*

— *Pourquoi Psygnosis réédite-t-il Dungeon Master sur Amiga ? Est-ce une nouvelle version au niveau graphique ?*

Un Fan de Didier

Planet Side et Microcosm, ainsi que bon nombre d'autres produits Psygnosis, sortiront sur CDTV (en fin d'année), et par conséquent sur CR Rom Amiga (puisque'il y a compatibilité totale). Pour ce qui est de Wing Commander 2 et d'Ultima Underworld, la sortie du produit pour CDTV est beaucoup moins sûre, Origin n'étant pour l'instant pas très chaud pour cette machine.

Par contre, Wing Commander sur Amiga devrait enfin être montré pour la première fois à Chicago ! Chaos Engine, prochain produit des Bitmap Brothers, n'est prévu aux dernières nouvelles que pour septembre. Lightquest est pour le moment un projet sans futur, et Apocalypse, maintenant chez Virgin, est prévu pour le début 93.

Captive 2 est toujours en développement, mais nous vous en parleront plus amplement dans le prochain numéro. La version Amiga de Dungeon Master qui ressort est toujours la même, Psygnosis estimant que ce jeu est toujours compétitif face à ses concurrents (Eye Of The Beholder 1 et 2, Black Crypt).

■ *J'ai un problème avec un jeu, vendu sur Génération 4. J'ai en effet un Amiga et après avoir fini le premier niveau de Fire & Ice, le jeu se termine. Que se passe-t-il ?*

N'oubliez pas de lire ce qu'il y a marqué sur la disquette, sur la couverture et sur la page d'explication. Les jeux présents sur la disquette de Gen4 ne sont que des démonstrations jouables. Vous pouvez donc y jouer seulement quelques temps, sur un niveau ou plusieurs, seule une toute petite partie du jeu étant présente. Le jeu complet ne peut être acheté que chez un revendeur. D'autre part, faites attention, à toujours mettre la languette de protection sur votre disquette pour empêcher l'écriture d'informations. Sinon, vous pouvez endommager les données présentes sur la disquette, ce qui rendrait les démos inutilisables !

■ *Cher Gen4, j'aimerais savoir pourquoi vous continuez à mettre des rubriques sur les consoles ? Il y a d'autres magazines pour cela. Y aurait-il prochainement des versions ST de Star Trek et de Wing Commander (1 et 2) ? Vous devriez faire une rubrique spéciale compilations.*

Anonyme

La rubrique console reste dans Gen4 pour plusieurs raisons. Certes, vous pouvez maintenant acheter Supersonic (Megadrive, Game Gear, Mastersystem) ou Banzai (Super Nintendo, Nintendo, gameboy) pour avoir toute l'actualité console Sega ou Nintendo (pour seulement 10 francs). Les possesseurs de Lynx, de Néo Géo et de consoles Nec existent cependant bel et bien, et ils ont le droit eux aussi d'être informés des produits qui sortent pour leur machine respectives. D'autre part, les gros produits Super Nintendo et Megadrive méritent d'être traités dans Gen 4, les possesseurs de micros ayant en plus une de ces consoles étant assez nombreux. La rubrique est plus petite certes, mais elle existe toujours.

INITIATION AU PC

Vous êtes très nombreux à nous poser des milliards de questions sur les PC et compatibles. Il faut avouer que les termes propres à ces machines sont nombreux et souvent incompréhensibles pour les non-initiés, voire pour ceux qui croient tout connaître. Voici donc une présentation très sobre (contrairement à son auteur), pour vous familiariser avec le vocabulaire des PC...

PC KESAKO ?

Nous employons sans arrêt le terme de PC pour décrire certains ordinateurs, mais de quoi s'agit-il en fin de compte. Le "PC" est une norme d'ordinateurs instaurée il y a déjà longtemps par IBM pour définir le "Personal Computer" ou micro-ordinateur familial. Très rapidement, de nombreux constructeurs ont copié ces machines, assurant à leurs produits une compatibilité (plus ou moins grande) avec les modèles originels d'IBM. D'où leurs noms de compatibles. Très souvent meilleur marchés (trois ou quatre fois moins chers parfois), ces Compatibles offrent des capacités et un fonctionnement globalement similaire à ceux d'un IBM PC. Nous avons donc pris l'habitude de désigner par "PC et compatibles", voire par "PC" tout simplement, l'ensemble de ces ordinateurs.

286, 386, SX, DX, XT, AT... DZ3889GFH ?????
"...testé sur un 386 DX... alors que sur 286...".
Ce genre d'expressions n'est pas sans vous interpeller quelque part. En fait, c'est assez simple, encore que... Par 286, sont désignés les ordinateurs utilisant un microprocesseur Intel 80286 (cf le Motorola 68000 pour ST et Amiga). Les 386 correspondent bien sûr aux machines à base de microprocesseur 80386... Pour ce qui est des termes SX et DX, très à la modes en ce moment, ils sont utilisés pour différencier les ordinateurs 16/32 bits et les vrais ordinateurs 32 bits (les cartes DX), plus rapides. De même XT et AT désignaient respectivement les ordinateurs 8 bits et les 16 bits. Pour ceux qui s'aviseraient de me poser la question, je dis STOP. Je ne dirais pas ce qu'est un BIT. Na !

Ecran, disque dur, lecteur de disquette...

En général, un PC est constitué dans sa configuration de base:

- d'un écran (Hercules, CGA, EGA, VGA...)
- d'un clavier
- d'une unité centrale
- d'un disque dur (entre 20 et 300 Mo)
- d'un ou de deux lecteurs de disquette (3,5 pouces ou 5,25 pouces)

- d'une souris
- d'un système d'exploitation DOS

Le système d'exploitation DOS.

Pour fonctionner, tout ordinateur doit pouvoir effectuer un certain nombre d'opérations: lire et écrire sur une disquette, afficher des symboles et des couleurs sur un écran, se rendre compte lorsque vous appuyez sur une touche, copier un fichier... Chaque ordinateur doit donc posséder une interface qui exécute tout cela: c'est ce que l'on appelle le Disk Operating System ou DOS pour un PC. Sur Atari ST, il s'agit du TOS (Tramiel Operating System) et sur Commodore Amiga vous avez le Workbench...

Il se peut que vous entendiez parler du "DOS 4" ou "DOS 5". Ces dénominations désignent les différentes versions de ce système d'exploitation. Le "DOS 5.0" est la version qui est désormais vendue avec les PC. Le DOS 5 est plus complet, plus rapide et mieux fait que ces prédécesseurs.

Unité centrale, disque dur, écran...

4201	CPI	6404	01.07.91	13:00
4208	CPI	720	01.07.91	13:00
5202	CPI	396	01.07.91	13:00
ASSIGN	COM	6367	01.07.91	13:00
DRIVER	SYS	5460	01.07.91	13:00
GRAFTABL	COM	11221	01.07.91	13:00
GRAPHICS	COM	19886	01.07.91	13:00
GRAPHICS	PRO	21232	01.07.91	13:00
EXE2DIN	EXE	8504	01.07.91	13:00
EXPAND	EXE	14743	01.07.91	13:00
JOIN	EXE	17902	01.07.91	13:00
LCD	CPI	10755	01.07.91	13:00
LOADFIX	COM	1139	01.07.91	13:00
LISEZMOI	TXT	15170	01.07.91	13:00
APPNOTES	TXT	2964	01.07.91	13:00
PRINTER	SYS	18820	01.07.91	13:00
REPLACE	EXE	20306	01.07.91	13:00
SUBST	EXE	18430	01.07.91	13:00
TREE	COM	6965	01.07.91	13:00
COMMAND	COM	48931	01.07.91	13:00
DOSSHLL	INI	17357	12.05.92	18:21
		78 fichier(s)	2053060 octets	
			95797248 octets libres	

C:\DOS>

L'unité centrale est le boîtier qui contient tous les composants de l'ordinateur: microprocesseur, processeurs, résistances, cartes vidéos...

La grosse différence entre un PC et un ST par exemple, vient de la modulabilité du PC. Vous pouvez en effet enficher diverses cartes dans des emplacements prévus à cet effet sur la carte mère, les Slots. Vous y insérez ainsi une carte vidéo, une carte sonore...

De nombreux standards ou modes vidéos existent pour les PC. Il faut bien sûr avoir la carte et l'écran correspondants. Par ordre

croissant de qualité, vous avez:
mode HERCULES: 720X348 points (pixels) en 2 couleurs

mode CGA: 320X200 points en 4 couleurs.

mode EGA: 320X200 points en 16 couleurs.

mode TANDY: iem que le mode EGA.

mode VGA: 640X480 en 16 couleurs ou MCGA.

mode MCGA: 320X200 en 256 couleurs.

Autre avantage, un PC est toujours livré avec un disque dur. Le problème résultant vient du fait que pratiquement tous les jeux doivent être installés sur ce disque dur avant de pouvoir y jouer. En général, le processus d'installation est très simple, un programme s'appelant INSTALL (neuf fois sur dix) s'occupant de tout faire. Vous n'avez qu'à répondre à un certains nombre de questions pour que le jeu exploite au mieux les capacités de votre machine.

FICHIERS PARTICULIERS :

DRIVERS

Il s'agit de petits programmes qui s'occupent de la gestion de divers périphériques. Une fois installés, ils restent en mémoire et permettent par exemple d'utiliser une souris, une carte sonore, un lecteur CD ROM... Ils sont généralement spécifiques à chaque type de matériel. Par exemple, un driver de CD ROM Sony ne marche pas avec celui d'un lecteur NEC ou Philips...

.BAT, .COM, .EXE...

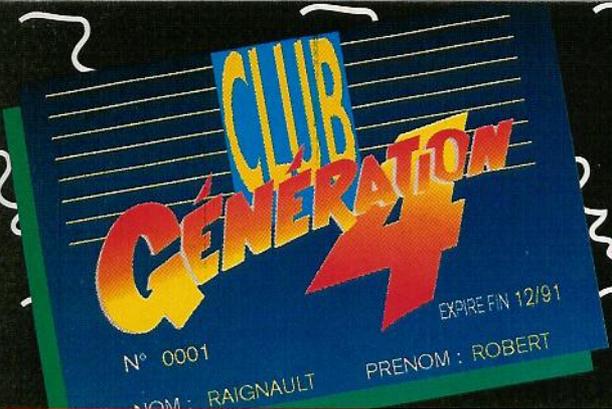
Les fichiers suivis de ces extensions sont dits exécutable. En tapant leur nom puis "Entrée", ils déclenchent généralement un processus. Le plus utile est bien sûr le lancement d'un jeu ou son installation.

CONFIG.SYS

Ce petit programme, se charge automatiquement au lancement de votre PC. Il permet de définir divers paramètres concernant votre machine. Vous pouvez ainsi indiquer le type de votre écran, le clavier que vous avez (français = AZERTY, américain = QWERTY), la mémoire que vous allez utiliser...

AUTOEXEC.BAT

Il s'agit d'un fichier qui s'exécute automatiquement au démarrage de votre ordinateur. Il permet généralement d'installer des Drivers qui vous permettent par exemple de gérer la souris, mais aussi de modifier le message qui s'affiche sous DOS (ex: C:



DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GÉNÉRATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrirons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club.
 Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

✓ Les cadeaux d'adhésion

Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit, un des packs présentés ci-contre et crac !

✓ Les cadeaux surprises du club

On aura d'autres super-cadeaux tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander. Les frais de port seront à votre charge.

✓ Les démos gratuites des nouveaux jeux

Renvoyer le coupon démo pour recevoir en avant-première la démo de votre choix. SIM-PLIS-SIME !

✓ Des prix réduits sur tous les produits du club

Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !

✓ Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !

✓ DES RÉDUCTIONS SUR TOUS LES PRODUITS DANS LES MAGASINS AGREES CLUB GEN4

LES REDUCS, C'EST PARTI !

NOUVEAU

GENERATION 4 et les professionnels de la vente (magasins et VPC) se sont associés pour vous proposer des tas de réductions sur les produits dont vous rêvez. Vous allez pouvoir bénéficier de réductions de 3 à 10% sur les consoles, les micros et leurs périphériques, les accessoires, la connectique, les cartouches, les softs et les livres.

COMMENT ? Sur présentation de la carte de membre et d'une pièce d'identité.

OU ? Dans tous les magasins portant sur leurs devantures l'auto-collant « POINT DE VENTE AGREE » et chez tous les véricistes où vous trouverez la mention « AGREE CLUB GEN4 ».

Si vous souhaitez qu'un de vos magasins préférés soit AGREE CLUB GEN 4, nous vous encourageons à nous communiquer ses coordonnées.

Pour connaître la liste de nos partenaires, tapez 3614 G4.

TROP C'EST TROP !

Les adhérents dont les numéros de carte vont de 801 à 850 recevront le Pin's que voici :

Merci à :



INFOS

Vous avez jusqu'au 18 juin pour nous renvoyer vos bulletins. Passée cette date les bons de commande cadeaux et démos ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envois sont de 30 jours minimum.

NOUVEAU

Enfin une formule club pour l'étranger !

PACK 1

Une reliure Génération 4 (valeur 65 F), sept numéros de Génération 4 (valeur 175 F) (précisez les numéros désirés en annexe du bulletin d'adhésion) + port gratuit !

PACK 2

2 disquettes à choisir dans les produits CLUB, 3 N° de Gen4 + 2 N° spécial poster (valeur 200 F). Précisez les N° désirés sur le bulletin

PACK 3

Cinq disquettes à choisir dans les produits CLUB (valeur 200 F) + port gratuit !

PACK 4

Cinq pin's différents (valeur 150 F), deux numéros spéciaux et poster de Génération 4 (valeur 20 F) + port gratuit !

PACK 5

Huit numéros de comics différents (Strange, Nova, ...) (valeur 120 F) + port gratuit !

GRATUIT

BULLETINS (adhésion simple, abo-adhésion, cadeaux, démos)

Nom : _____ n'oubliez pas d'inscrire votre N°

Prénom : _____ N° Carte : _____

Adresse complète :

Adhésion 150 francs
 Adhésion + Abonnement
 (170 francs pour l'étranger)

400 F pour 11 numéros
 (582 francs pour l'étranger)

650 F pour 22 numéros
 (896 francs pour l'étranger)

J'adhère au club GEN4, je recevrai bientôt ma carte de membre du club (valable 1 an), ainsi que le pack n° _____

(Pour le pack n° 1, 2 et 3 je choisis les numéros suivants : _____)

Je paie par chèque bancaire à l'ordre de Pressimage. Signature (des parents pour les mineurs) _____

Remplissez les coupons qui vous consernent

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants, sera affichée sur notre serveur 3614 G4, à partir du 26 de chaque mois.

Réf.1 : _____

Réf.2 : _____

Réf.3 : _____

COUPON DEMO

Parmi les démos proposées, j'ai choisies une (et une seule). Dans la mesure des stocks disponibles.

Amiga

ST

PC

LIRE ATTENTIVEMENT

LES CADEAUX DU

CLUB

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, puis attendre le tirage au sort pour savoir si vous avez gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez notre serveur 3614 G4 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. **BONNE CHANCE.**

PARTENAIRE DU MOIS

Offert par



Frais de port : 10 francs
Etr. : 20 francs



FLEUR DE PRUNUS

FLEUR DE PRUNUS - Isabelle Lacamp - BD
L'unique fille d'une pauvre famille de paysans chinois est vendue par ses parents à un forain, comme une curiosité. Les aventures de notre jolie fleur ne font alors que commencer...

60 ex réf. : C0102

Pour public averti



HISTOIRE DE SEXE ET DE SANG

Cette anthologie réunit 20 nouvelles :

- Les 10 meilleures du recueil Hot Blood.

- Les 10 meilleures de Mother Blood.

Toutes les nouvelles présentées ici sont à la fois horribles et axées sur la sexualité, avec parfois une pointe d'humour noir !

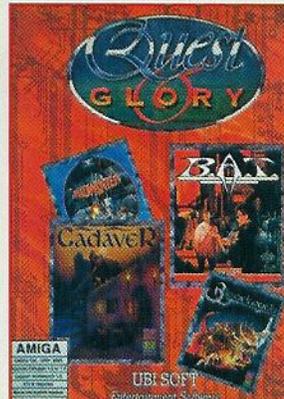
60 ex réf. : C0103

pour recevoir un catalogue, tél au 45 44 38 76

Offert par

UBI SOFT
Entertainment Software

20 ex Frais de port : 15 francs - Etr. : 26 francs



QUEST & GLORY

BAT : aventure
Laissez-vous envôûter par une atmosphère, des effets sonores et des graphismes d'un autre monde.

MIDWINTER : Simulation et stratégie
Dans un monde pris par les glaces, des survivants se sont regroupés sur la dernière enclave habitable sur Terra / Midwinter, une île très convoitée.

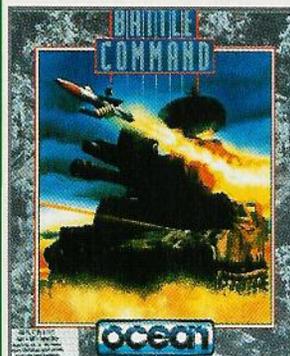
BLOODWYCH : aventure
Jeu de rôle légendaire, interaction parfaite avec l'environnement. Bloodwych, un défi extraordinaire.

CADAVER : aventure
Un environnement de jeu interactif avec des centaines de pièces et d'emplacements différents.

IRON LORD : saga médiévale
Remplace BAT sur ST.

réf. Amiga : C0104A - réf. PC : C0104P - réf ST : C0104S (sur ST : IRON LORD remplace BAT).

Offert par



BATTLE COMMAND

Dans le futur, vous contrôlez un "Mauter" missions de l'ultra-guerre qui se livre entre les 2 races dominantes du Nouveau Monde. Les capacités défensives de chaque côté sont telles, que toutes les offensives sont, par nécessité, des actions "derrière les lignes", opérées par des troupes d'élite aux commandes de véhicules spécialement conçus pour ce genre de raid.

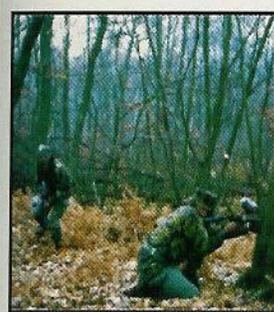
20 ex réf. sur PC : C0105P

Frais de port : 15 francs - Etr. : 26 francs

Offert par



COBRA LOISIRS



PAINT-BALL

Dans le paint-Ball la dissimulation et la stratégie sont à tous moments aussi importantes que la vitesse et la précision. C'est pourquoi les parties de jeu que nous organisons sont destinées à aiguïser votre agilité physique et mental. Car pour gagner au Paint-Ball, qui est un art martial, vous aurez besoin de toute votre intelligence, et aux plus vaillants la victoire.

réf. : C0106 5 ex

5 PARTIES A GAGNER - DURÉE UNE JOURNÉE - LIEU DE LA PARTIE RÉGION PARISIENNE
pour plus d'informations ou pour recevoir nos tarifs et notre calendrier :
Téléphonez au (1) 49.00.07.89

Offert par



Frais de port : 10 francs

Etr. : 17 francs

50 ex.

réf. : C0107



LA MONTRE ELECTRONIC ARTS

E A a le plaisir de vous annoncer que vous pourrez trouver cette montre en cadeau dans tous les jeux suivants :

Amiga : John Madden America Football, PGA tour Golf Plus
PC : Rampart, Heroes of the 357th, Global Effect

Vous trouverez ces montres en cadeau dans chacun de ces jeux. Mais pour l'instant, E A vous en offre 50, rien que pour vous.

Offert par



30 ex.

réf. : C0108

le T-SHIRT HOOK

Frais de port : 15 francs
Etr. : 26 francs

La rédaction de GENERATION 4 ainsi que tous les collaborateurs vous offrent le T- SHIRT HOOK pour que vous puissiez parader sur les plages.

Offert par



The Sound Source



THE SOUND SOURCE

La seule carte son à ce connecter sur le poste parallèle. Fonctionne donc, sur micro et sur portable. La meilleure carte pour un rapport qualité prix. Disponible chez tous les revendeurs spécialisés.

UNIQUEMENT SUR PC

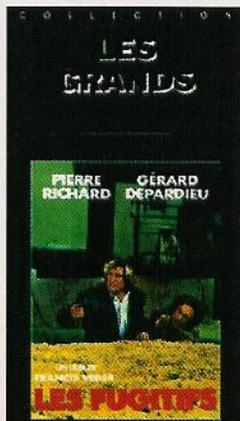
réf. : C0109 5 ex.

Frais de port : 20 francs - Etr. : 30 francs

Offert par



Frais de port : 16 francs - Etr. : 26 francs



LES FUGITIFS

Un chômeur au bout du rouleau fait un hold up absurde et prend en otage par hasard, l'ennemi public n°1. C'est alors la rocambolesque cavale des "compères" à nouveau réunis dans cette comédie délectante...

Pour connaître notre catalogue et pour plus informations téléphonez au : (1) 47 31 40 40.

40 ex. réf. : C0110

Offert par

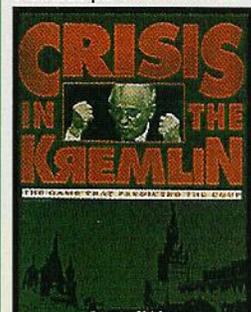
20 ex.

CRISE AU KREMLIN



Frais de port : 15 francs - Etr. : 26 francs

Distribué par MICROPROSE



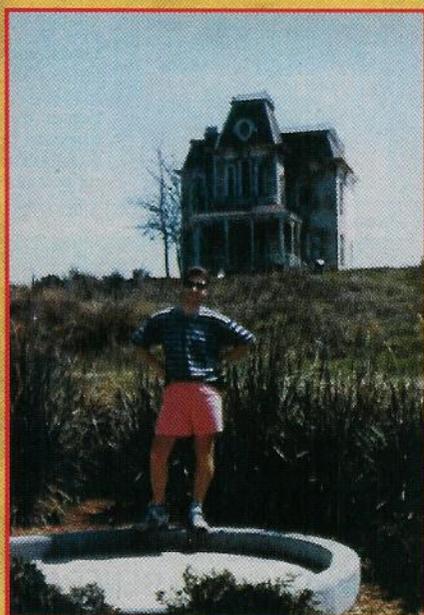
Ce jeu vous amène à diriger l'ex Union Soviétique vers le 21^{ème} siècle. Vous pourrez diriger en tant qu'Humaniste libé ral, tel le Tsar NICOLAS II; comme réformiste radical, tel Boris YELTSIN; comme Conservateur pur et dur, tel Joseph STALINE; comme Progressiste tel Mikhail GORBACHEV.

Pour fêter la sortie de ce jeu sur PC en juin, MICROPROSE vous offre une sélection de ces meilleurs jeux.
PC : Hyperspeed, Gunship 2000, F117A, Fis II
AMIGA : Special forces, Covert action, Grand prix
ATARI : Special forces, Grand prix

Faites votre choix
réf Amiga : C0111A - réf PC : C0111P
réf ST : C0111S

NEWS

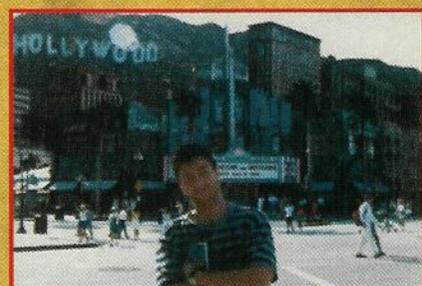
SUPER NINTENDO : ILS SONT PARTIS



Votre serviteur devant la maison de Psycho (Home Sweet Home)



Le château de Disney World: résidence d'été de la rédaction



Olivier est resté là toute la journée, espérant qu'un réalisateur égaré le remarquerait!

Lorsque l'on m'a annoncé mon départ imminent pour Los Angeles, alors à feu et à sang, à l'occasion du voyage-concours organisé par Nintendo pour la sortie de sa nouvelle console Super-Nintendo, je me suis demandé s'il n'était pas plus opportun

d'emporter un casque lourd plutôt qu'un appareil photo. Les fines plaisanteries de la rédaction, auxquelles je m'efforçais de répondre par un sourire artificiel, me plongèrent dans des angoisses noires et j'étais décidé à ne pas oublier d'emporter le fusil mitrailleur récemment dérobé par Stéphane lors de sa libération.

gagnants du concours et moi-même. Tout ce petit monde se retrouva donc à Orlando où nous attendait une visite complète du complexe Disney. Premier jour Disney World (fabuleux), second à Epcot Center (excellent), troisième réservé à la visite d'Orlando (impressionnant), quatrième à Universal Studio et Sea World (sublime), dernier, au retour sur Paris (abominable).

La nuit était réservée aux consoles dans une chambre de l'hôtel louée à cet unique



Eve-Lise Deleuze et Laurent Petitguillaume de Skyrock et M6 engagés dans un concours sur Game-Boy ...



Précaution bien inutile, finalement le voyage se faisait sur Orlando. Étaient présents : Eve-lise Blandeleuse de Bandaï, Laurent Petitguillaume de Skyrock et M6, Treize de Fun-radio, nos deux charmants G.O. Isabelle et François, Marc un confrère mais néanmoins confrère, les

effet et où les batteries de téléviseurs disputaient la place à des joueurs aux yeux vitreux. C'est donc dans une atmosphère de tripot digne de Macao que les participants se livraient à leur occupation préférée sur la version américaine de la Super-Nintendo, j'ai nommé, le défonce paddle.

C'était pour nous l'occasion de découvrir quelques jeux qui ne sont pas encore disponibles sur le marché français. Addams Family, jeu de plateformes, basé sur les aventures de cette famille hors du commun, est un superbe jeu d'arcade dans la lignée de Mario, mais plus beau! W.W.F. Championship est un excellent jeu de catch dont les options de jeu vont du "un contre un" à l'option "dernier survivant". Super EDF est un shoot-them-up de



Et voici une infime partie des Studio Universal...



Et voici le Drive-In tout doit sorti d'Happy Days. C'est à Universal Studios...



qualité avec des sprites gros comme ça... Mais personne ne pouvait rivaliser avec l'imbattable Mario dans la quatrième partie de sa saga. En ce qui concerne la console elle-même, elle a surpris les gagnants du

concours par ses effets de zoom et de rotation d'écran en-veux-tu-en-voilà, et ses qualité graphiques et sonores qui vont lui permettre désormais de dévorer à pleines dents le marché des 16 bits.



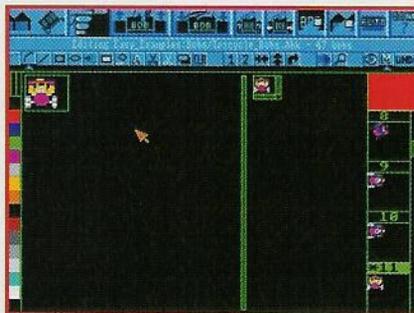
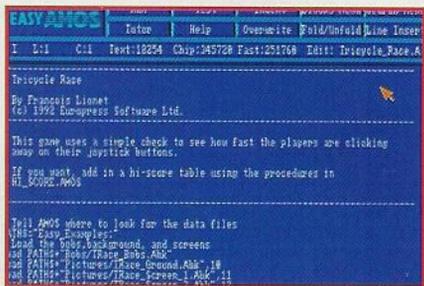
On attend avec impatience la sortie du CD-ROM Nintendo pour parachever les qualités de ce produit.

C'est donc un voyage et une console Super-Nintendo sur mesure que nous a concocté Nintendo et sur laquelle sortent où vont sortir des jeux tels que Sim-City, Castlevania IV et autres hits dans les mois à venir...

Sega aurait-il trouvé plus fort que lui ? Le grand combat est d'ores et déjà commencé et devrait connaître son apothéose à Noël !

Après le STOS sur ST, le programmeur français François Lionet nous avait concocté AMOS pour Amiga, un langage simple à apprendre et permettant d'utiliser au mieux toutes les possibilités de la machine, afin d'en faire des jeux. AMOS était destiné aux débutants en programmation sur Amiga, mais demandait tout de même un minimum de connaissances de base. Aujourd'hui, voici la sortie d'Easy Amos, une version simplifiée mais améliorée du langage, orientée encore plus vers l'utilisateur débutant. Easy Amos vous permettra rapidement (et surtout très simplement) de faire des effets visuels étonnants, d'y ajouter des personnages animés, de la musique, de la parole, du texte... Bref, vous serez bientôt capable de

EASY AMOS : FAITES VOS JEUX

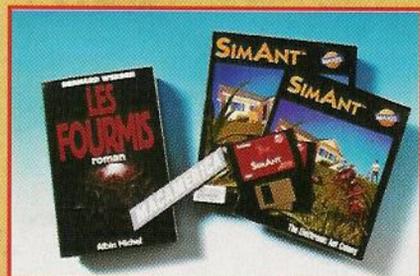


faire un jeu, sans jamais avoir programmé auparavant ! Aidé d'un manuel de plus de 400 pages, vous allez tout découvrir l'Amiga et la programmation, avec 20 leçons par ordinateur et plusieurs jeux expliqués ligne après ligne... Au final, un produit fabuleux pour les débutants, à condition qu'ils parlent anglais, le produit n'étant pas encore disponible en français, et qu'ils possèdent un Amiga avec au moins un méga de mémoire.

DES FOURMIS DANS LES MACS

Génération 4 vous propose ce mois-ci un dossier sur le jeu pour Macintosh, marquant l'arrivée de cette machine parmi celles dont nous nous occuperons désormais.

Ce mois-ci, Camamerica propose un bundle avec Sim Ant, le jeu de chez Ocean et un livre sur les fourmis, afin de mieux comprendre la vie de ces petites bestioles. Un pack éducatif intéressant, disponible au prix de 370 francs.



LANKHOR REPREND LA COURSE



En attendant le jeu d'aventure Black Sect, dont l'imminence ne cesse d'imminer, Lankhor a la bonne idée de mettre à la vente, au prix de 149 francs, un data-disk pour Amiga et ST de Vroom. Voilà de quoi vous éclatez sur six nouveaux circuits, en Italie, au Mexique, au Portugal, en Allemagne, au Canada ou au Brésil. Que demande le peuple ?

ACCOLADE JOUE ET GAGNE

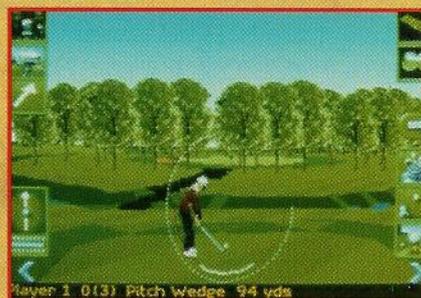
En attendant la troisième mouture d'Hardball ainsi que le jeu d'aventure Gateway, Accolade proposera aux possesseurs de PC deux jeux pour cet été. Grand Prix Unlimited est une simulation de course de F1, avec l'ensemble des circuits du Grand Prix, mais aussi la possibilité d'éditer vos propres parcours. La 3D semble fluide et est accompagnée de graphismes digitalisés du plus bel effet. Grandmaster Chess est un jeu d'échec encore plus fort que



PAS DE VACANCES POUR MICROPROSE



La compagnie américaine éditera le mois prochain un nombre important de produits sur PC. Nous aurons tout d'abord droit à Crisis In The Kremlin, un jeu de



stratégie politique dans lequel vous vous retrouvez à la tête de l'ancienne Union Soviétique. A vous de changer le cours de l'Histoire! Darklands, le premier jeu de rôle de Microprose, est signé par Sandy Petersen, un grand nom du jeu de rôle traditionnel. Le jeu sort le mois prochain sur PC, et devrait avoir quelques côtés originaux. C'est également le mois prochain que Vektor Graphix, les auteurs de Killing Cloud et Fighter Bomber proposeront B-17 Flying Fortress sur PC. Ce simulateur s'annonce impressionnant, et devrait sortir sur Amiga et ST durant l'été. Côté adaptation, l'arrivée de Microprose Golf sur PC est aussi prévue pour juin, avec une version entièrement

Chessmaster 3000 ou Sargon VI! Il sera disponible début juillet sur PC, et propose toutes les options habituelles des jeux du genre, avec en plus d'impressionnants graphismes en Super-VGA!

LE MOIS PROCHAIN...

Génération 4 d'été, numéro double !

Au programme: des tests par dizaines, des previews de tous les coins du monde, un reportage sur le C.E.S. de Chicago, toutes les nouveautés à venir d'ici la fin de l'année, des interviews, des surprises, plusieurs dossiers étonnants, des concours, le guide du nouveau 3615 Gen4, des soluces à ne plus savoir quoi en faire, des trucs et astuces par milliers, de nouvelles rubriques, une incroyable disquette de démo et bien d'autres surprises.

Rendez-vous fin juin dans tous les kiosques pour découvrir Génération 4 numéro 46.



reprogrammée, bénéficiant d'une 3D encore meilleure et de graphismes VGA du plus bel effet. Enfin, les vacances marqueront l'occasion pour la société de terminer ses produits de la fin d'année, dont le simulateur de vol et jeu de stratégie qu'est A.T.A.C., prévu pour Amiga, PC et ST, ainsi qu'un autre simulateur de vol, Harrier, prévu pour la fin d'année sur Amiga et PC.

VIRGIN S'AGITE

Alors que Dune fait actuellement un joli carton sur PC, Virgin ne s'endort pas sur ses lauriers et prépare de quoi devenir l'éditeur le plus prolifique de l'année! Au

programme de la rentrée, Apocalypse, un jeu "à la" Choplifter; à la réalisation fabuleuse, Motorhead, un jeu d'arcade basé sur le personnage principal du fameux groupe hard, KGB, un jeu d'aventure incroyable et français, signé Cryo, les auteurs de Dune. Pool n'est autre que la version américaine de l'excellent Whirwind Snooker, alors que MC Kids est un jeu de plates-formes, inspiré de Mario, et sponsorisé par Mac Donald! Rookies est un jeu entre Lemmings et Mega-Lo-Mania, voilà qui promet... Kyrandia, nommé maintenant Fables & Fiends, est un jeu d'aventure dans la lignée de ceux de la Lucasfilm, mais avec des graphismes encore plus beaux. Legacy Of The Neuromancer est un jeu dans le style de Eye Of The Beholder, avec des écrans plus soignés! Le très attendu Guest, dont on devrait en voir beaucoup plus au prochain CES de Chicago, est prévu pour octobre sur CD-Rom PC. Enfin Reach For The Skies est le fameux simulateur de vol plusieurs fois montré en preview voire en test, mais jamais sorti. Le jeu a bénéficié d'un lifting, et propose maintenant des graphismes particulièrement réalistes! Quant à 93, on pourra découvrir Cannon

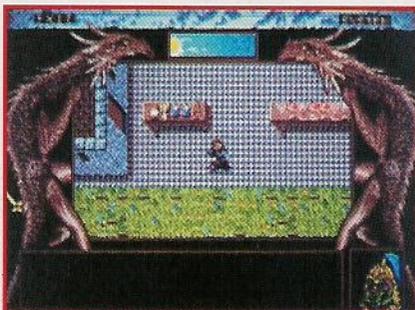
Fodder, un jeu signé Sensible et dans lequel vous dirigez des soldats idiots (NDLR: ok, c'est redondant!), qui s'annonce plus drôle que Lemmings. On devrait également pouvoir continuer à explorer les mystères d'Arrakis en jouant à Dune 2, réalisé par Cryo, ou bien à un autre jeu basé sur Dune, réalisé par Westwood, l'équipe ayant fait les deux premiers Eye Of The Beholder, et ayant quitté SSI pour Virgin. Et puis finalement, on devrait découvrir Cybernet, un nouveau produit CD dans la lignée de Guest et D-Day, une simulation du débarquement par les auteurs de Reach For The Skies. Quelques bons produits en perspective...

ENTERTAINMENT INTERNATIONAL S'ACTIVE

Le groupe anglais qui regroupe Empire, Sullivan Bluth, Paragon et ReadySoft annonce deux jeux pour le mois prochain. Cool Croc Twins sortira sous le label Arcade Masters sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade/stratégie très mignon, avec près de 60 niveaux. Juin verra également la sortie des versions Amiga et ST du jeu de rôle Megatraveller 2, du jeu de sport International Sport Challenge sur Amiga, PC et ST mais aussi du wargame/arcade Campaign, déjà présenté en previews auparavant.

LA PORTE DES DEMONS

Le prochain produit de Gremlin Graphics n'est autre que Daemongate: Dorovan's Key, le premier d'une longue série de jeux de rôle. Déjà présenté plusieurs fois en previews, le jeu pourrait très bien sortir dès le mois de juin sur Amiga et ST... mais si jamais un quelconque



retard venait empêcher sa sortie avant l'été, il faudrait certainement attendre la rentrée pour s'amuser à explorer le monde gigantesque créé par l'équipe d'Imagitec pour ce jeu.



DU NOUVEAU CHEZ TLK GAMES

Après l'excellent Technoball pour Amiga, PC et ST, TLK Games nous propose Equality, un casse-tête basé sur le système de la balance.

Le jeu fonctionne sur PC VGA, et est disponible au prix de 130 francs, en écrivant à : TLK Games, Grand Rue, 81150 Florentin

MILO, POUR L'ÉNERGIE, ÇA VA MERCI !



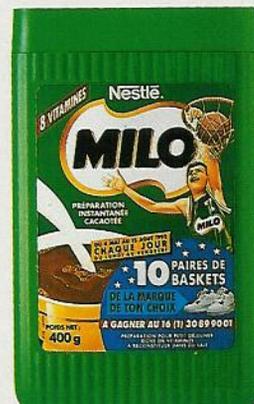
**AVEC MILO,
ON PEUT GAGNER
LES BASKETS
DE SON CHOIX.**

Absolument! Pour gagner vos baskets préférées, téléphonez au **16 (1) 30.89.90.01**. Il vous faudra juste répondre à la question: "Quelle est la valeur énergétique en kcal, contenue dans 100 g de MILO?" (La réponse est sur les boîtes de 400 g et 800 g). Après, indiquez seulement 3 modèles de baskets de votre choix et vos coordonnées. Chaque jour, il y a 10 gagnants tirés au sort, donc autant de chances de gagner, du lundi au vendredi.

Offre valable du 4 mai au 15 août. Jeu sans obligation d'achat.

En outre, vous pouvez recevoir un super porte-clés baskets. Au dos des boîtes de MILO, découpez 4 points et envoyez-les avec 10 F à l'adresse indiquée (ou bien un chèque de 50 F). Il y a 1 point sur les boîtes de 400 g et 2 points sur celles de 800 g.

Offre valable jusqu'au 31.12.92.



Petit déjeuner chocolaté vitaminé.

UNE FORET BIEN DANGEREUSE

Electronic Arts présentait au dernier ECTS de Londres, un jeu espagnol, développé par Zeus Software, une équipe espagnole travaillant avec Dinamic. Ce jeu d'action, nommé Risky Woods se déroule à travers douze niveaux fantastiques, peuplés d'une vingtaine de créatures différentes. Vous pourrez ramasser de l'argent après avoir tué un ennemi, vous permettant par la suite d'acheter de nouvelles armes. Apparemment très joli, le jeu n'est pas sans rappeler les productions habituellement visibles sur console. Sortie prévue cet été sur Amiga, PC et ST.



NAISSANCE D'ELECTRONIC ARTS CD

Lors d'un rapide passage à Paris, Mark Lewis, directeur d'Electronic Arts Europe, annonçait la création d'une cellule de développement de produits CD aux États-Unis. Une annonce à rapprocher bien sûr de celle faite le mois dernier au sujet de la collaboration entre Electronic Arts et Matsushita en vue de créer une nouvelle console, à base de CD-Rom. Sans rien avouer de cette console, Mark Lewis a expliqué que la cellule CD préparait des jeux pour PC (plusieurs produits éducatifs, et des jeux d'aventure), des jeux d'action pour

CD-Rom Super Nintendo et Megadrive, ainsi que des jeux CD pour la fameuse console. Une affaire à suivre...

DE VRAIES SALLES D'ARCADE EN FRANCE !

Saviez-vous que la plupart des machines d'arcade que l'on trouve dans les salles spécialisées ou les cafés ne sont que des copies made-in-ailleurs des véritables jeux? Ne vous-êtes vous jamais demandé pourquoi tous les jeux étaient de vieilles carcasses? Fort

heureusement, les choses sont en train de changer, avec l'arrivée de jeu de plus en plus équipés de matériel (comme le R-360).

Et puis, la France commence à intéresser les constructeurs, comme Sega, qui possède déjà une grande salle d'arcade à Euro-Disney, et qui pense ouvrir une gigantesque salle de jeu en France, d'ici 1994. D'ici là, les Champs-Élysées devraient avoir une salle imposante, avec toutes les nouveautés dont les fameux jeux en réalité virtuelle, que l'on peut voir partout à Londres, mais qui demeuraient introuvables chez nous.

**AUX
COMMANDES DE
VOTRE FLIGHT STICK
VOUS NE MANQUEREZ
PLUS VOTRE CIBLE**



CH PRODUCTS
VOUS OFFRE UNE
GAMME DE PRO-
DUITS DONT LA
QUALITE PREMIERE EST LA PRE-
CISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE
LA MANIABILITE ET L'EXACTI-
TUD DES PRODUITS CH POUR
ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE
QUASI REELS LES RAIDS ET MIS-
SIONS QUE VOUS MENEZ.

PRODUITS DISPONIBLES
chez tous les bons revendeurs



**100
COMPATIBLE
FLIGHT
SIMULATION
DE MICRO**



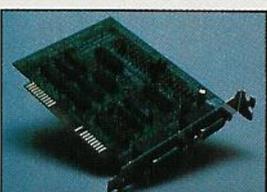
**MACH I
MACH I PLUS™**

- Plus ergonomique
- précision optimum
- disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualité/prix



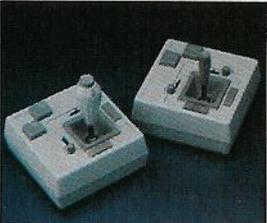
ROLLERMOUSE

- plus rapide et plus précise
- de 400 à 2800CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



**GAMECARD
AUTO III™**

- 2 ports joystick
- installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PSE jusqu'à 33 MHz

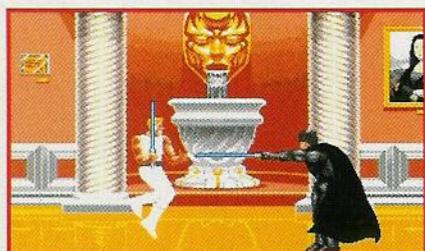


MACH II / III™

- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision



Produits distribués en exclusivité par Innelec : Centre d'Activités de l'Ourcq
45, rue Delizy



STYWOX : I LS ARRIVENT

Nous vous en avons déjà parlé le mois dernier, mais cette fois-ci, le produit ne devrait plus trop tarder. Ultimate Fight est un jeu d'arcade qui par bien des aspects fait tout de suite penser à Space Harrier. Après une première phase de qualification, vous dirigez en effet un vaisseau spatial dans un décor en 3D qui défile sous votre appareil. Ce ne sont pas moins de six planètes qu'il vous faudra traverser et autant vous prévenir tout de suite, ce ne sera pas de tout repos.

L'animation semble rapide et fluide sur ST, et un grand soin a été accordé à la réalisation technique pour obtenir des graphismes et une ambiance sonore de qualité. De nombreuses scènes animées sont prévues entre plusieurs niveaux, donnant à l'ensemble une petite note cinématographique intéressante. Enfin, vous aurez droit aussi à un combat à l'épée contre votre adversaire. Vous devriez pouvoir y jouer à deux en même temps, ce qui risque de faire de ce produit un hit en puissance. Réponse cet été.

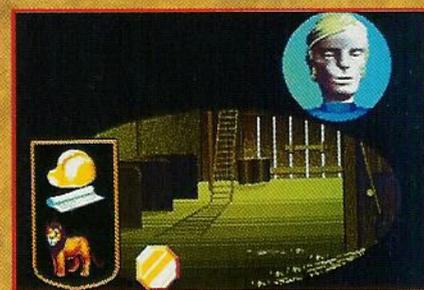
LE PROCHAIN NUMERO

Le mois prochain, c'est l'été... Et comme chaque été, nous partons en vacances, et du coup, faisons un numéro double, plus gros, pour les mois de juillet et août. Donc, dans le numéro 46 de cet été, vous trouverez bien sûr les tests de tous les nouveaux jeux, dont beaucoup de football; Striker de Rage, Euro Football Champ de Domark, European Championship 1992 d'Elite et pourquoi pas Kick Off 3 d'Anco, dont rien ne sera présenté à la presse avant la sortie du produit, histoire que les nombreux produits concurrents ne pompent pas les bonnes idées du jeu. A côté des footbals, vous aurez également plusieurs jeux sur les J.O. d'été, chez Psygnosis, Microïds et j'en oublie. Vous voulez savoir ce qui sortira dans les mois à venir, ce sera l'occasion ou jamais. Avec un mega-reportage sur le C.E.S. de Chicago, où l'on devrait découvrir le Falcon 030

d'Atari et tous les prochains hits micro et consoles, mais aussi des reportages chez les plus importants éditeurs du moment, vous serez servis. Et puis, l'été étant le mois des loisirs, vous aurez également un super-dossier sur un sujet brûlant dont j'hésite encore à vous dire le thème! Rendez-vous le mois prochain pour un numéro de Gen4 inoubliable!

PLUS LONGTEMPS DES MIRAGES

Ils sortent le mois prochain et n'ont rien à voir ensemble. Le premier s'appelle The Humans. Jeu d'arcade/réflexion pour Amiga et PC, déjà présenté en previews, il pourrait bien être aussi prenant que Lemmings ou Push Over. Le second est le nouveau jeu de Mike Singleton, et s'appelle Ashes Of The Empire. Lui aussi



présenté en rubrique previews il y a deux mois, ce n'est autre que Midwinter 3... Un grand jeu qui doit sortir sur Amiga en juin,

SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOUT.

LES
4
D'OR

Meilleur jeu d'action
Streets of Rage sur Megadrive

Meilleur jeu d'aventure
Phantasy Star III sur Megadrive

Meilleur jeu sur console portable
Mickey Mouse sur Game Gear

Meilleure réalisation
Sonic the Hedgehog sur Megadrive

Meilleur Shoot'em Up
Thunderforce III de Technosoft sur Megadrive

Meilleur jeu de simulation
688 Attack Sub sur Megadrive

Meilleur jeu de sport
EA Hockey sur Megadrive (Electronic Arts)

Sur les 9 prix attribués dans la catégorie
"consoles" par **fnac** et **GÉNÉRATION 4**
Sega en a remporté 7 dont 1 pour un jeu

SEGA

conçu par Electronic Arts pour Megadrive.
Sega a fait très fort et prend déjà rendez-
vous pour les "4 d'Or" 1992.

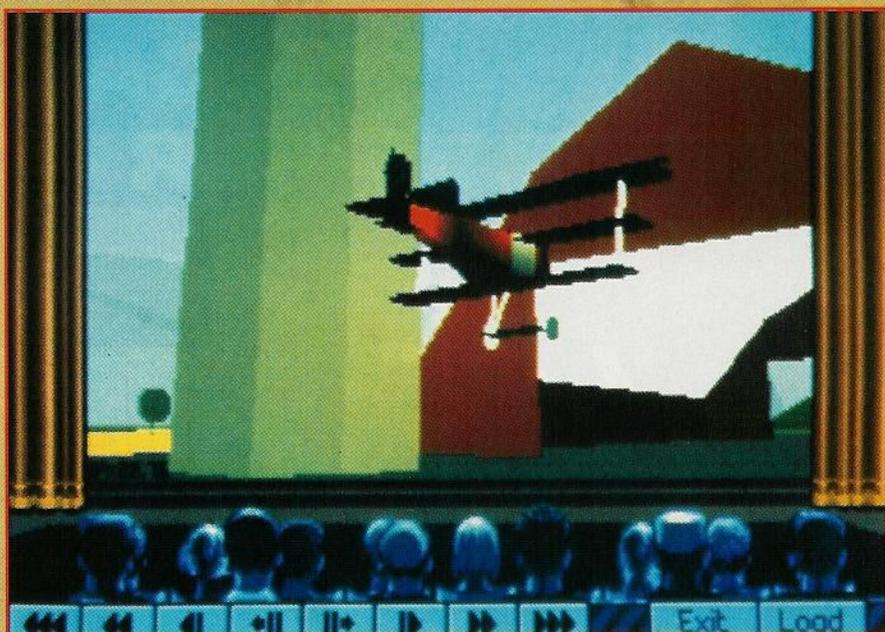
et PC à la rentrée. Tests complets le mois prochain de ces deux produits, occasion pour nous de jeter un coup d'oeil à Ragnarok, le prochain produit de Mirage, prévu cet été sur Amiga et PC.



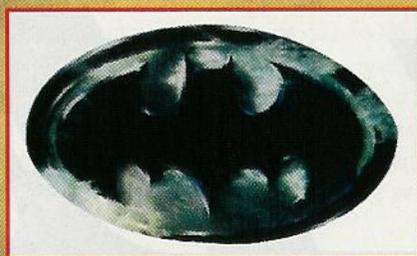
MICRO & MINNIE

Les produits Disney Software arrivent de plus en plus vite en France. Ainsi, le mois prochain, nous devrions découvrir Stunt Island sur PC, un jeu dont l'idée est particulièrement intéressante. Vous pilotez un avion, faites des cascades, mais tournez également un film de vos prouesses (vous pouvez monter pour le proposer au public.) Un produit véritablement innovateur, dont la réalisation ne semble pas en reste. Pour la fin d'année, Roller Coaster vous permettra de créer vos propres circuits de "montagnes russes" et de les tester.

A voir... Enfin, fin 92, Heaven & Earth proposera toujours aux possesseurs de PC un jeu dans la lignée de Shanghai ou Ishido.



BATMAN REVIENT



C'est Konami qui vient de décrocher les droits de Batman Returns, le nouveau film de Tim Burton, et suite du célèbre Batman. Le film, annoncé comme plus

noir, plus fou et plus drôle, sortira cet été aux Etats-Unis, à la rentrée en France. C'est la toute nouvelle compagnie Rage qui est chargée de développer le jeu... L'équipe étant constituée de l'ancien groupe Special Fx, qui avait déjà fait Batman: Caped Crusaders pour Ocean, l'affaire est entre les mains des spécialistes de l'homme chauve-souris.

ALIEN 3 ARRIVE



Ca y est, à la fin du mois de juin, les aliens seront de retour, tout du moins aux Etats-Unis.

Alien 3 sort effectivement sous peu, mais il nous faudra attendre fin août pour découvrir l'épisode annoncé comme étant le plus terrifiant de la série. Acclaim, l'éditeur de jeux sur consoles, prépare actuellement les versions Amiga, PC et ST du jeu, qui devrait sortir pour Noël.



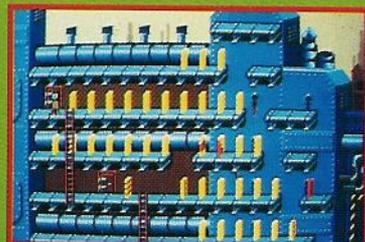


ATARI ST
 CBM AMIGA
 IBM PC &
 COMPATIBLES



"VOUS N'AVEZ
 JAMAIS JOUE A
 UN JEU AUSSI FOU".
 "VOUS NE POURREZ PLUS
 VOUS ARRETER D'Y JOUER".
 "VOUS ALLEZ BIENTOT ETRE GAGNE
 PAR LA FOLIE PUSH OVER".

Le magazine JOYSTICK A DIT: "OCEAN prépare un jeu réflexion dans la lignée de LEMMINGS mais sans pompage aucun, avec des personnages aussi attachants et un intérêt de jeu AUSSI PUISSANT. Nous avons pu jouer aux tous premiers niveaux du jeu de la préversion et IL EST VRAI QUE CE SOFT POURRAIT CREER UN EVENEMENT A SA SORTIE.





Qu'en est-il des nombreux projets en développement de la société et en particulier la carte Ad Lib Gold, qui aurait dû être disponible en France ce mois-ci ?

POTINS

Félicitons notre collègue de chez Ubi Soft, Carole Brozek, qui a arrêté de fumer depuis quelques semaines.

Un exemple à suivre par tous les petits et grands. Si vous ne le faites pas pour vous, faites le pour les autres!

Enfin, nos meilleurs vœux à Eric Caen, de chez Titus. Ce coureur de jupons invétéré a pris la grave décision de se marier. On se fait vieux Eric ?

LE TROPHEE DE PARIS

Venez nombreux à cette manifestation, organisée par divers clubs de grandes écoles (ESCP, ESG, HEC, Dauphine...), par Casus Belli et par Ubi Soft. Vous pourrez ainsi découvrir divers jeux de rôle, mais aussi quelques wargames et des jeux de plateau. Prix d'inscription: 40Fr\$ pour les joueurs et 20Fr\$ pour les visiteurs.

LES BITMAPS COMPIENT



RAINBOW ARTS : LE RETOUR

St Thomas est un jeu édité par Rainbow Arts, et va être l'objet d'une traduction en français. Il s'agit d'un jeu de stratégie/aventure se déroulant au XVIIIe siècle. Vous y jouerez le rôle d'un seigneur de la guerre prussien. Votre but sera de faire de la Prusse une des grande puissance coloniale dans les îles Caraïbes. Réalisme historique, gestion économique, politique et militaire seront au rendez-vous.

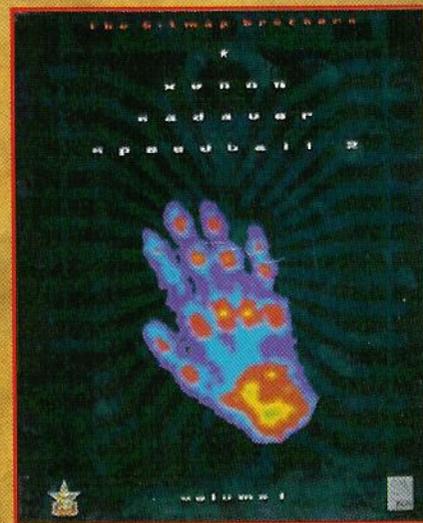
APRES LES DONJONS, L'ESPACE !

Teque, l'équipe de programmeurs qui nous avait étonnés avec Shadowlands, réutilise son système Photoscape dans un

nouveau jeu nommé Shadow Worlds. Cette fois-ci, c'est dans un univers SF que ce jeu de rôle se déroule, ce qui en change bien sûr la jouabilité du jeu, les joueurs utilisant des lasers à la place de haches et autres armes de combat de mêlée. Le jeu sortira pour la fin d'année sur Amiga, PC et ST.

AD LIB : THE END ?

Suite à de gros problèmes financiers, dûs à un problème dans la livraison d'un chip sonore révolutionnaire Yamaha, la compagnie Québécoise Ad Lib vient en effet de fermer son bureau de Boston et de licencier les 43 employés de la société. Cette compagnie, instauratrice d'une des toute première carte son de qualité pour PC semble donc avoir déposer le bilan.



La première compilation des Bitmap Brothers est disponible sur Amiga et ST. Ce produit contient Speedball 2, Xenon et surtout Cadaver.

On attend avec impatience la deuxième.

Ultima[®] Underworld[™]

The Stygian Abyss[™]



Un véritable jeu du type donjon master en 3D, une formidable aventure-action imaginaire, en un mot, le premier spectacle interactif permanent!!

Vous n'avez jamais besoin de vous arrêter de marcher, de nager, de bondir ou de combattre dans ce jeu doté d'une réalité virtuelle REVOLUTIONAIRE.

Chacun des murs, des précipices, des ponts, des objets et des personnages est minutieusement modelé dans un espace 3D.

Regardez en face de vous, en bas, en haut, découvrez les indices vous permettant de résoudre les énigmes et de combattre les monstres redoutables!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss est un jeu de rôle et d'action STU PE FIA NT.

Il faut le voir pour le croire!!



Les images apparaissant à l'écran peuvent varier.

ORIGIN[™]
We create worlds[™]

Distributed by



MINDSCAPE
INTERNATIONAL

For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Seaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 851 761

SSI SIMULE A OUTRANCE

Great Naval Battles est le nom du prochain jeu de simulation en développement chez SSI. Rien à voir avec les précédents wargames. Il ne fait aucun doute que SSI s'est enfin décidé à exploiter au mieux les capacités graphiques et sonores des PC. Le résultat est tout simplement incroyable, avec des superbes écrans en 256 couleurs. Le côté stratégique est toujours aussi réaliste et bien fait, mais vous avez en outre toute la partie combat qui se fait en temps réel, avec des vues superbes: les bateaux, explosions et gerbes d'eau sont représentés en sprites. Cela faisait longtemps que nous n'avions vu quelque chose de ce genre d'aussi prometteur.

L'UNION FAIT LA FORCE : L'APAALL FAIT L'UNION

Nous vous avons déjà parlé de cette société, l'Association pour la Promotion de l'Activité des Auteurs de Logiciels Ludiques. Cette association a plusieurs objectifs très intéressants.

Il s'agit tout d'abord de fédérer tous les auteurs indépendants français, connus ou non, pour assurer à ses adhérents une certaine protection dans ce dur milieu qu'est celui de la micro ludique. Le but principal de l'Apaall est tout de même de fournir des conseils à ses membres, pour tout ce qui concerne l'édition.

A long terme, l'Appall désire réunir la plupart des auteurs (programmeurs, musiciens, graphistes) français de qualité, pour leur donner plus de chance dans le monde de la micro ludique.

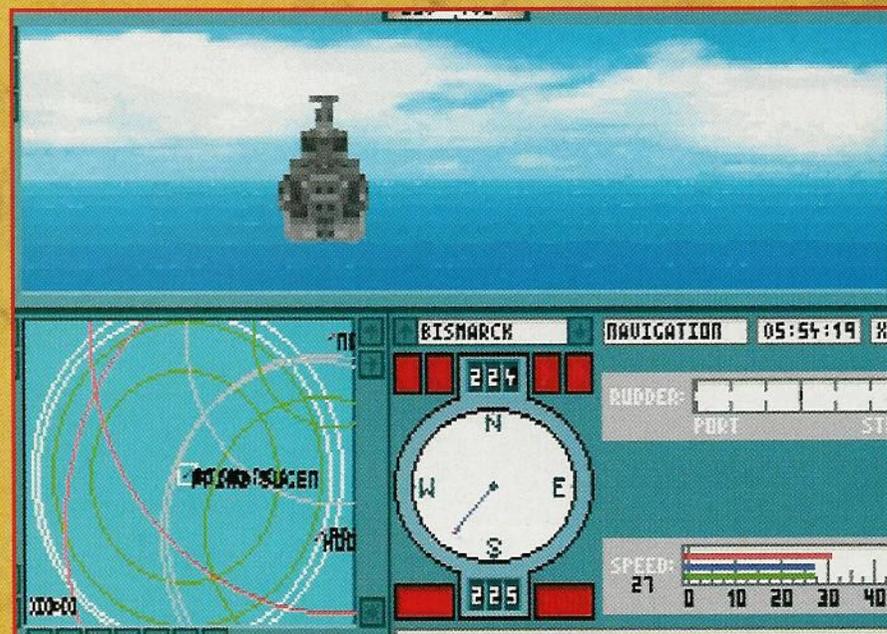
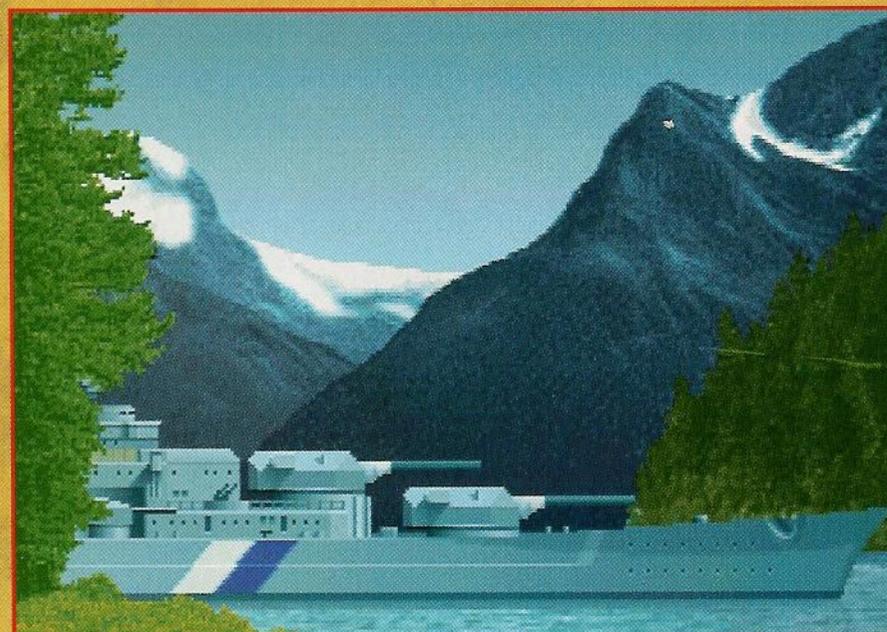
Une initiative que nous approuvons totalement et que nous soutenons.

ULTIME PLANETE : L'ULTIME CHANCE

Ce jeu futuriste signé Microïds vous mettra à la tête d'une force armée pour défendre une planète, au fin fond de la galaxie, menacée par des envahisseurs.

Comme vous pouvez le voir, un grand soin a été accordé aux graphismes!

On en reparle le mois prochain...



QUAND L'ART REBONDIT SUR LA TECHNOLOGIE

Une date: 21 juin

Une manifestation: la fête de la musique.

Une adresse: 77, rue de Charonne - 75011 - Paris Un endroit sympa :

Un ancien atelier avec cour et balcons.

Cette nuit du solstice d'été ou la musique est reine sur les pavés de la capitale se déroulera une performance de danse et théâtre gestuel.

On y verra entre autres les évolutions

de danseurs qui, filmés par une caméra reliée à un ordinateur composeront la musique grâce à leur danse alors que d'habitude le mécanisme est inverse.

En touchant des couleurs différentes générées par l'ordinateur et visibles sur un grand écran (en même temps que les danseurs, bien sûr) avec certaines parties de leurs corps, naît une mélodie. Les spectateurs pourront s'y essayer après la représentation. Une curiosité artistico-technologique.

On peut apporter son tutu!

REJOIGNEZ MICROIDS

La compagnie française recherche actuellement des graphistes, des programmeurs et des musiciens... de talent (NDLR: il est rare de rechercher de mauvais programmeurs, musiciens ou graphistes!).

Si vous êtes intéressé, téléphonez rapidement au :

(16.1).46.32.24.35.

et demandez Mr Villain.

ULTIMA games

NOS CONFIGURATIONS PC

Matériel testé 72 heures, garantie 1 an, les prix sont ttc est révisables sans préavis, les promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences.

386 SX 25 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 1 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches

+ 1 souris
et 60 jeux

7590 FTTC

(avec carte sonore
Sound Blaster 8590^F)

386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches

+ 1 souris
et 60 jeux

8890 FTTC

(avec carte sonore
Sound Blaster 9890^F)

OPTIONS :

supplément à ajouter
aux configurations

à la place du disque dur de 45 Mo

- Disque dur 80 Mo + 990^F
- Disque dur 105 Mo + 1290^F
- Disque dur 120 Mo + 1890^F
- Disque dur 210 Mo + 4190^F
- Lecteur supplémentaire + 450^F
- Souris + 199^F
- 1 Mo Ram supplémentaire + 390^F
- Sound Blaster + 1100^F
- Sound Blaster Pro + 2190^F
- Sound Blaster Pro + CD Rom + 4490^F

Toutes la gamme de jeux PC disponibles !

même configuration avec

386 DX 25 MHz
8390 FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 9390^F)

même configuration avec

486 DX 33 MHz
11990 FTTC

128 ko de cache (avec carte sonore Sound Blaster 12990^F)

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

BON DE COMMANDE

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31

demandez la VPC pour la disponibilité des produits

Produit	Prix	Produit	Prix
.....
.....
.....
.....
		Montant
		Port matériel 100F - Port logiciel 25F - Contre remboursement + 30F
		Total

TOP GEN

- A M I G A**
- | | |
|--|----------------------------------|
| 1 Another World (Delphine) | 6 Leander (Psygnosis) |
| 2 Robocop 3 (Ocean) | 7 Space Crusade (Gremlin) |
| 3 Jim Power (Loriciel) | 8 Legend (Mindscape) |
| 4 Project X (Team 17) | 9 Grand Prix (Microprose) |
| 5 Black Crypt (Electronic Arts) | 10 Vroom (Lankhor) |

- P C**
- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 Wing Commander 2 (Origin) | 6 Another World (Delphine) |
| 2 Ultima Underworld (Origin) | 7 Superski 2 (Microïds) |
| 3 Dune (Virgin Games) | 8 Falcon 3 (Spectrum Holobyte) |
| 4 Monkey Island 2 (Lucasfilm) | 9 Epic (Ocean) |
| 5 Civilization (Microprose) | 10 Eye Of The Beholder (SSI) |

- S T**
- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 1 Vroom (Lankhor) | 6 Robocop 3 (Ocean) |
| 2 Another World (Delphine) | 7 Grand Prix (Microprose) |
| 3 Populous 2 (Electronic Arts) | 8 Turbo Lotus 2 (Gremlin) |
| 4 Superski 2 (Microïds) | 9 Harlequin (Gremlin) |
| 5 Robocod (Millennium) | 10 Legend (Mindscape) |

COMPAGNIES

DELPHINE SOFTWARE

Delphine Software gagne première place ce mois-ci uniquement grâce à la sortie d'Another World sur PC, et à sa bonne tenue du logiciel dans le hit sur Amiga et ST. Une position qu'il sera difficile de tenir si de nouveaux produits ne sortent pas dans les semaines à venir sous le label Delphine Software.

ORIGIN

Origin arrive directement en seconde position, uniquement grâce à ses softs PC, Wing Commander 2 étant toujours à la tête du hit PC, et Ultima Underworld passant en deuxième position ! Une place qu'Origin pourrait bien garder d'ici la sortie de Strike Commander maintenant annoncé pour octobre.

OCEAN

Ocean est en troisième position avec des débuts rapides pour Epic qui, à peine sorti, recevait de nombreux votes. Robocop 3 était également bien placé sur Amiga et ST, la compagnie de Manchester se retrouve dans le trio de tête ! A suivre pour le phénomène Epic...

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez.

Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

- | | |
|---|----|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

Nom

Prénom

Age

Adresse

Machine : AM

PC

ST

GEN & RIK

INDEX DES JEUX

Et voilà l'occasion pour vous de découvrir tous les mois, l'ensemble des testeurs, mais aussi d'apprendre leurs jeux favoris du moment...



Olivier Canou

Ce mois-ci, le géant de la rédaction s'est sacrifié! Il s'est porté volontaire pour partir en reportage à Disney World, à Orlando, lors du lancement français de la Super Nintendo, n'hésitant pas une seconde à loucher ses cours d'universitaire oh! combien studieux. En revenant, il a passé ses nuits à réviser Darkseed, Dune et Ultima Underworld. Bonne chance pour les exams, Olivier!



Frank Ladoire

Très occupé par Banzai et de Supersonic, notre cyrano blondin trouve tout de même du temps pour s'explorer sur Project-X et sur Epic. Plusieurs ampoules sur ses mains sont là pour en témoigner. Dans un genre assez différent, Dune ne résiste pas à la perspicacité de notre fremen aux yeux bleus, qui ne se nourrit pour l'occasion qu'avec du pain d'épice.



Didier Latil

Ce mois-ci, tout le monde appelait Didier le petit ramoneur! Nous taïrons la raison pour éviter un incident diplomatique. L'antithèse d'Olivier a continué à explorer Ultima Underworld, à traverser la galaxie (et ce n'est pas une mince affaire pour lui!) dans Epic, et à redoubler de patience en s'amusant avec Spaceship Wariock sur CD-Rom Macintosh.



Stéphane Lavoisard

Se prenant pour Luke Skywalker avec Epic, il nous prouve que le service militaire a marqué sa vie à jamais. Ses heures de jeux passées sur Ultima Underworld doivent sûrement lui rappeler d'excellents souvenirs durant ses manœuvres, mais c'est avec Dune qu'il s'éclate le plus. Ayant évité de justesse la guerre du Golfe, Stéphane n'en maîtrise pas moins à fond le progression en plein désert. Après avoir rampé dans la boue, le voilà qui ondule sur le sable.



Yann Renouard

Les militaires modernes ne sont plus ce qu'ils étaient. Se prenant pour un barbare ou un viking, Yann s'éclate avec Heimdall et surtout avec Ultima Underworld. Sa dernière lubie: chevaucher un ver des sables de Dune. Vivement la quille!



Christian Roux

Notre joufflu Christian est tout à fait polyvalent. Que cela soit avec Black Crypt, Project-X ou même Eternam, ils nous assure toujours qu'il a fini ces jeux en deux heures, mais qu'il continue à jouer pour s'occuper. C'est pas bien de mentir Bidochio. Ton ventre va continuer à pousser!

GUIDE DES TESTS

La ligne sous le titre du jeu vous indique l'éditeur, le type de jeu, la machine sur laquelle le test a été fait, et les différentes disponibilités pour chaque format. Les jeux qui obtiennent une note d'intérêt supérieure à 80% reçoivent un Gen d'Or... Attention, ce mois-ci, les notes sont plus sévères qu'avant!

TESTS MICRO

Bargon Attack	PC	40
Battle Isle Data Disk	PC	78
Carrier Strike	PC	73
Conflict Korea	PC	73
Covert Action	AM	78
Epic	PC	54
Eye Of The Beholder 2	AM	48
Fighter Duel	AM	78
Freed DC	PC	46
Grand Prix	ST	64
Heimdall	PC	69
Heroes Of The 357th	PC	72
Hostile Breed	AM	75
Indy 4: Action Game	AM	62
Jaguar XJ 220	AM	34
John Barnes European Football	AM	74
John Madden Football	AM	68
King's Quest V	Mac	85
Leander	ST	66
Mega-Lo-Mania	PC	67
Might & Magic 3	AM	74
Perfect General	PC	52
Plan 9 From Outer Space	PC	44
Prince Of Persia	Mac	87
Push-Over	AM	58
Rampart	PC	50
Realms	PC	74
Space Quest IV	Mac	86
Supersports 92	AM/ST	76
Toyota Celica GT4 Rally	PC	79
Willy Beamish	Mac	86
World Class Rugby	AM/PC	79
Wreckers	PC	79

PREVIEWS MICRO

Crazy Car 3	AM/ST	144
Oeil Noir	PC	138
Première	AM/ST	140
Prophecy Of The Shadow	PC	134

TESTS CONSOLES

Builderland	Cgfx	156
Davis Cup	Cgfx	156
Desert Strike	Mega	152
F-Zero	Sup.N	147
Kid Challenge	Mega	151
Magic Guy	Mega	153
Marble Madness	Mega	153
Qix	Lynx	158
Spriggan 2	Cgfx	157
Star Parodia	Cgfx	154
Super Soccer	Sup.N	150
Super Tennis	Sup.N	150
Terraforma	Cgfx	155
Ultimate Chess	Lynx	158

JAGUAR XJ220

Core Design – Jeu de course – Testé sur Amiga – Sortie fin mai sur Amiga / ST

Quand Stéphane a entendu parler de XJ220, il était persuadé qu'il s'agissait d'une simulation de tank. Nostalgique de l'armée comme il est, il s'est précipité pour en faire le test ! Déception, ça n'est que la première course automobile de Core Design...



Et oui, le fameux constructeur britannique a accepté de prêter son nom pour ce nouveau jeu des auteurs de Thunderhawk. La XJ 220 est un bolide équipé d'un moteur V6 à double-turbo, possède une puissance incroyable, rivalisant avec les meilleurs modèles de Ferrari, Lamborghini ou Porsche. Si vous voulez vous en acheter une après avoir joué à XJ 220, sachez qu'elle est de base équipée d'un

intérieur cuir, d'air conditionné et de vitres électriques, et ne coûte que quatre millions de francs ! Voilà déjà un bon point au produit, puisqu'il vous permet l'économie de trois millions neuf cent quatre vingt dix neuf mille sept cent francs ! Avouez que ça vaut le coup... Plus sérieusement, ce jeu va vous permettre de faire courir votre Jaguar sur le S.C.R. (Sport Car Racing), une course ouverte à toutes les voitures de sport, se composant de 12 compétitions internationales



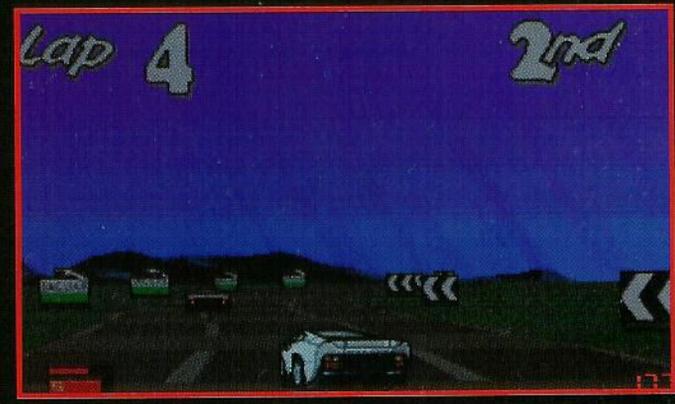
BREZIL : entre deux tunnels, vous longez d'impressionnantes chutes d'eau. Profitez du paysage...



CANADA : c'est l'automne, et les feuilles tombent à l'écran, gênant parfois la visibilité.



ANGLETERRE : fidèle à sa renommée, la Grande-Bretagne vous offre un brouillard à couper au couteau !



ANGLETERRE : après le brouillard, la pluie, qui se déchainera bientôt, rendant la conduite très difficile.

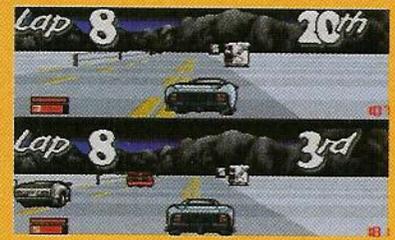
composées chacune de 3 courses ! Chaque course commence avec 20 voitures en piste. Le but est d'arriver le mieux placé après 8 tours de circuit, ce qui peut être parfois prendre du temps, certains circuits étant vraiment très longs. Pendant la course, vous devez être prêt à tout affronter. Il vous faudra faire avec un circuit difficile, avec un terrain peu réjouissant ou encore avec une météo défavorable... Parfois avec les trois ! Entre les obstacles, la pluie, la neige, le vent, la maniabilité de votre bolide est à

chaque course modifiée, ce qui demande un certain entraînement avant de maîtriser véritablement le véhicule. Quoiqu'il arrive, n'oubliez jamais de jeter un coup d'oeil à votre réservoir d'essence, et n'oubliez pas non plus qu'il vaut mieux perdre du temps à faire le plein que de tomber en panne avant l'arrivée. C'est pourtant ce qui arrive à certains de vos adversaires, qui laissent leurs voitures là où elles se sont arrêtées, rendant la course plus que dangereuse dans les derniers tours de circuit.

BRUITAGES ET MUSIQUES

Les possibilités sonores de Jaguar XJ 220 sont particulièrement nombreuses.

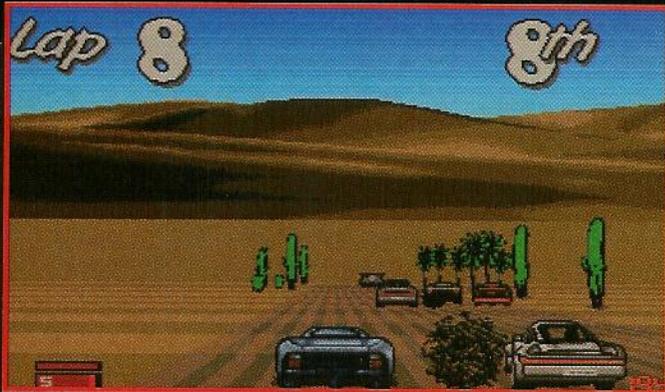
A partir de votre auto-radio, vous pouvez choisir parmi plusieurs radios, compact-discs ou encore profiter des excellents effets sonores.



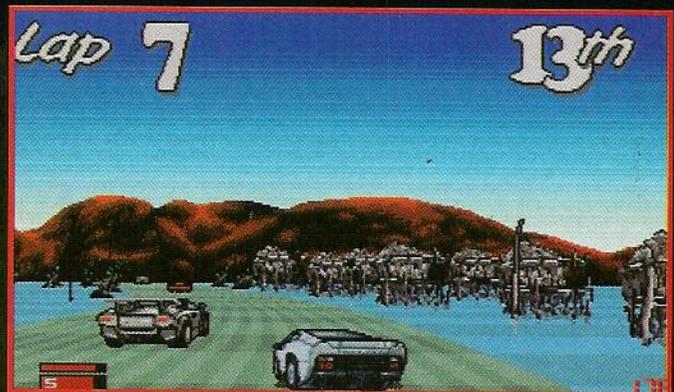
MODE DEUX JOUEURS

Comme dans Turbo Lotus 2, il est possible de jouer à deux en même temps à Jaguar XJ 200. L'écran est alors séparé en deux, permettant d'avoir deux vues différentes de la piste.

Le jeu devient alors encore plus passionnant, puisqu'en plus de la course contre les voitures de l'ordinateur, vous êtes bien plus motivé pour battre votre coéquipier. Au niveau réalisation, le jeu souffre peut-être d'un léger ralentissement dans ce mode, mais cela ne gêne en rien au plaisir que l'on prend à y jouer !



EGYPTE: les buissons sur la route dévient votre voiture, ce qui rend la course assez stressante !



EGYPTE: évitez de rouler sur le côté de la route, les marais ralentissant beaucoup votre bolide.



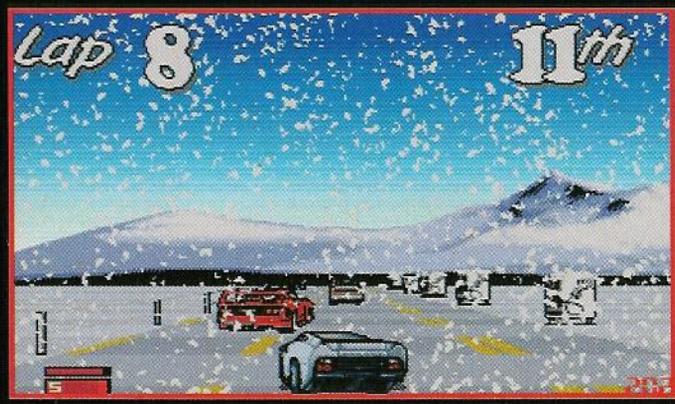
EGYPTE: les rochers viennent séparer la route en deux, vous obligeant à conduire très précisément.



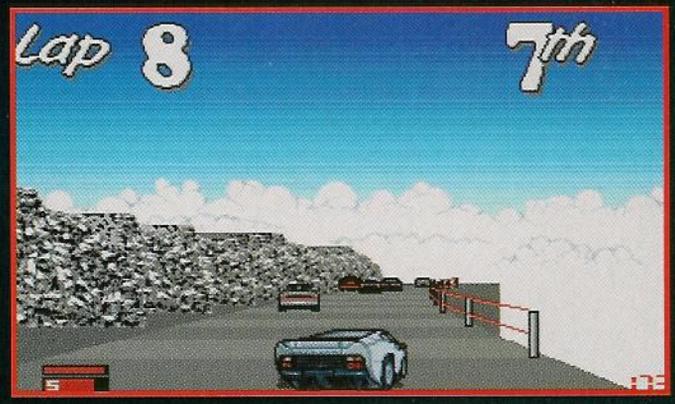
EGYPTE: foncez dans cette descente, mais évitez tout de même de vous "manger" un palmier au prochain virage!

Enfin, votre classement sur un circuit détermine votre place sur la grille de départ du prochain. Ainsi, si vous terminez 3ème, vous partirez en 18^{ème} place à la course suivante. C'est pourquoi le meilleur part toujours en dernière position ! Les options de XJ 220 sont particulièrement nombreuses. Il est non seulement possible d'y jouer seul ou à deux, de choisir ses effets sonores, de construire de nouveaux circuits, mais il y a surtout les habituelles possibilités des jeux de course ; choisir le nom des joueurs, le mode de contrôle (joystick ou souris), le changement de vitesse (automatique ou manuel), l'accélérateur (le bouton du joystick ou en mettant vers le haut) ou encore la sensibilité du volant. Mais l'option la plus intéressante demeure la sauvegarde, qui permet de reprendre ultérieurement un championnat là où on s'est

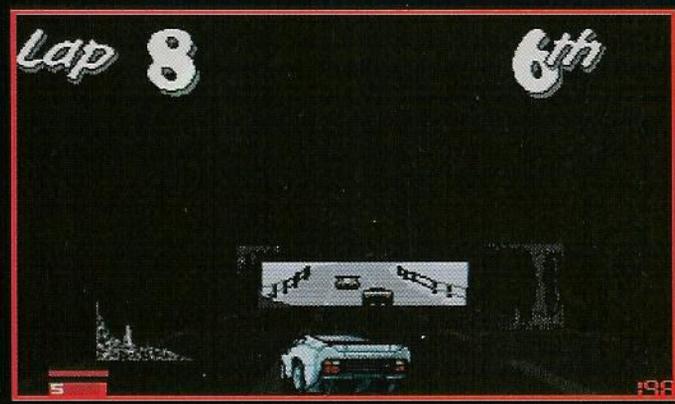
APRES LA COURSE...
 Selon votre place à l'arrivée, vous gagnez plus ou moins (voir pas du tout!) d'argent. Avec cet argent, vous allez pouvoir réparer les pièces cassées ou usées de votre Jaguar, et même améliorer quelque peu les performance de votre bolide.



SUISSE: une tempête de neige va rendre la visibilité presque nulle! Attention aux virages...



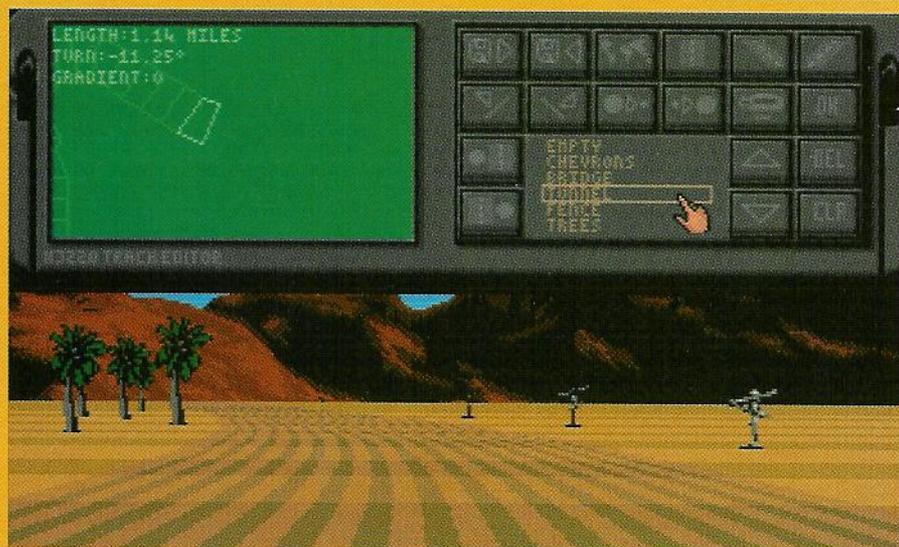
SUISSE: la conduite en montagne vous oblige à redoubler d'attention et d'habileté.



SUISSE: traverser des grottes en y évitant quelques stalagmites, voilà bien une idée suisse...



USA: la conduite de nuit ne permet pas de foncer sur les routes américaines, heureusement larges.



L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

Si jamais vous venez à bout des nombreux circuits d'origine, vous allez pouvoir continuer à vous éclater à bord de votre Jaguar en construisant vous même vos circuits rêvés. L'éditeur est aussi simple que puissant! En cliquant sur les éléments de la route, vous tracez ainsi le circuit, en décidant de l'angle des tournants, mais aussi de l'inclinaison de chaque tronçon de route, ce qui permet de créer le relief. Une fois la route créée, vous habillez votre décors en y ajoutant sur les côtés quelques uns des nombreux éléments à votre disposition; arbres, ponts, tunnels, barrières...

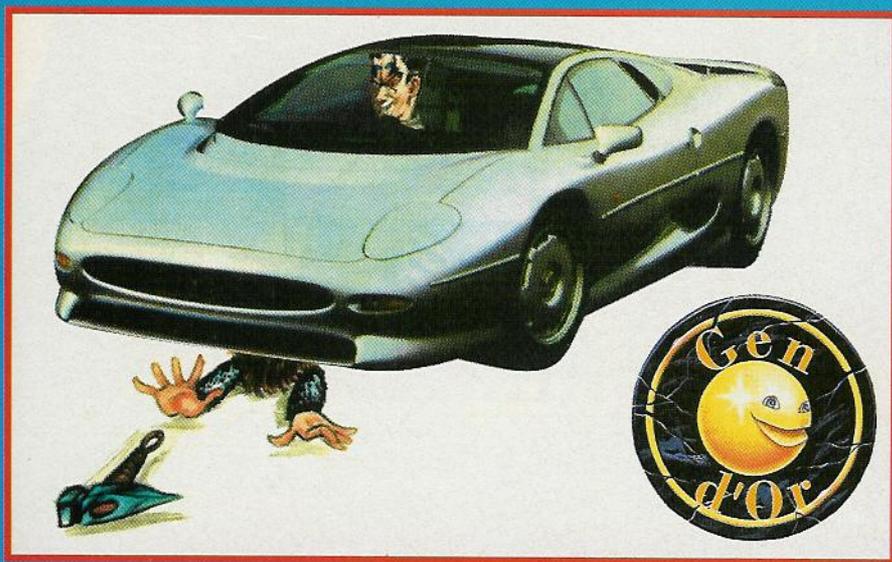
arrêté. Il faut dire que certains circuits étant vraiment très long, on préfère sauvegarder pour éviter d'avoir à le refaire !

Côté réalisation, Jaguar XJ 220 n'a pas de reproches à se faire.

Les graphismes sont superbes, les différents effets (nuits, neige, pluie, brouillard...) étant très bien rendus. On notera surtout la variété des décors, qui changent en fonction des pays. L'impression de vitesse est

présente, tout comme le relief, bien rendu, mais on est en dessous de l'incroyable vitesse de Turbo Lotus 2 de Gremlin.

Au final, cette nouvelle course automobile est particulièrement satisfaisante. Très bien réalisé, c'est le plus complet et le plus intéressant des produits de ce genre, avec une durée de vie très importante (36 courses tout de même!), renforcée par l'éditeur de circuit. En attendant Turbo Lotus 3, voilà de quoi vous amuser tout l'été !



82%	GRAPHISME	14/20
	SON	19/20
	ANIMATION	13/20
	DURÉE DE VIE	16/20

Contre-Avis :



Contrairement à Stéphane, je ne suis pas aussi enthousiaste sur Jaguar. Certes, le jeu est sympa avec une bonne réalisation et une bonne jouabilité, mais c'est tout !

Comparé aux dernières productions du genre, Jaguar est à mon sens un

bon cran en dessous. Tout d'abord, le jeu est moins rapide que Lotus 2 ou Vroom même si l'animation reste très correcte, mais les décors sont assez discrets. Tantôt, ce sont quelques arbres ou panneaux qui bordent les routes, tantôt la voiture file le long d'une falaise, mais rien de bien excitant. En fait, hormis les bordures de la route, point de décors. Sur ce point, Jaguar se situe

en deçà de la concurrence, Lotus 2 et Vroom encore une fois ! De plus, le jeu est relativement facile, une bonne partie de la course se jouant au départ. Une fois l'astuce pigée, vous n'aurez aucun mal à finir les quatre premiers circuits. Point très positif tout de même, les différentes musiques assez géniales.

En bref, Jaguar se positionne comme un bon jeu, point final !

CREEPY, KOOKY

ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

Mais plus maintenant; ils ont été expulsés!
Morticia, Lurch, Granny, Pugsley, and Wednesday
sont revenus dans leur inquiétant manoir pour en
reprendre possession.

ILS DISENT CE QU'ILS VEULENT...

Mais plus maintenant, car ils ont disparu!
Comme Gomez tu dois retrouver tes chers
foldinques dans leur hotel particulier, tres particulier.

ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

Mais prends garde a Tully Alford - Il joue sérieux.
Tully est le perfide avocat de la famille, voulant
lui voler sa fortune. Il a plus d'un sale tour dans son sac.

ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

Et tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car les dagues,
monstres et fantomes ne te laisseront aucun
moment de Répis. Si tu resouds les enigmes en
suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Adams,
pour qu'ils puissent...

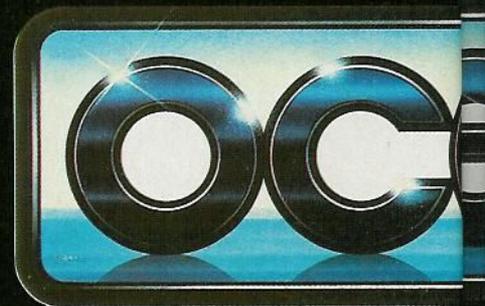


VIVRE COMME ILS VEULENT!

**AMSTRAD - ATARI ST
CBM AMIGA**

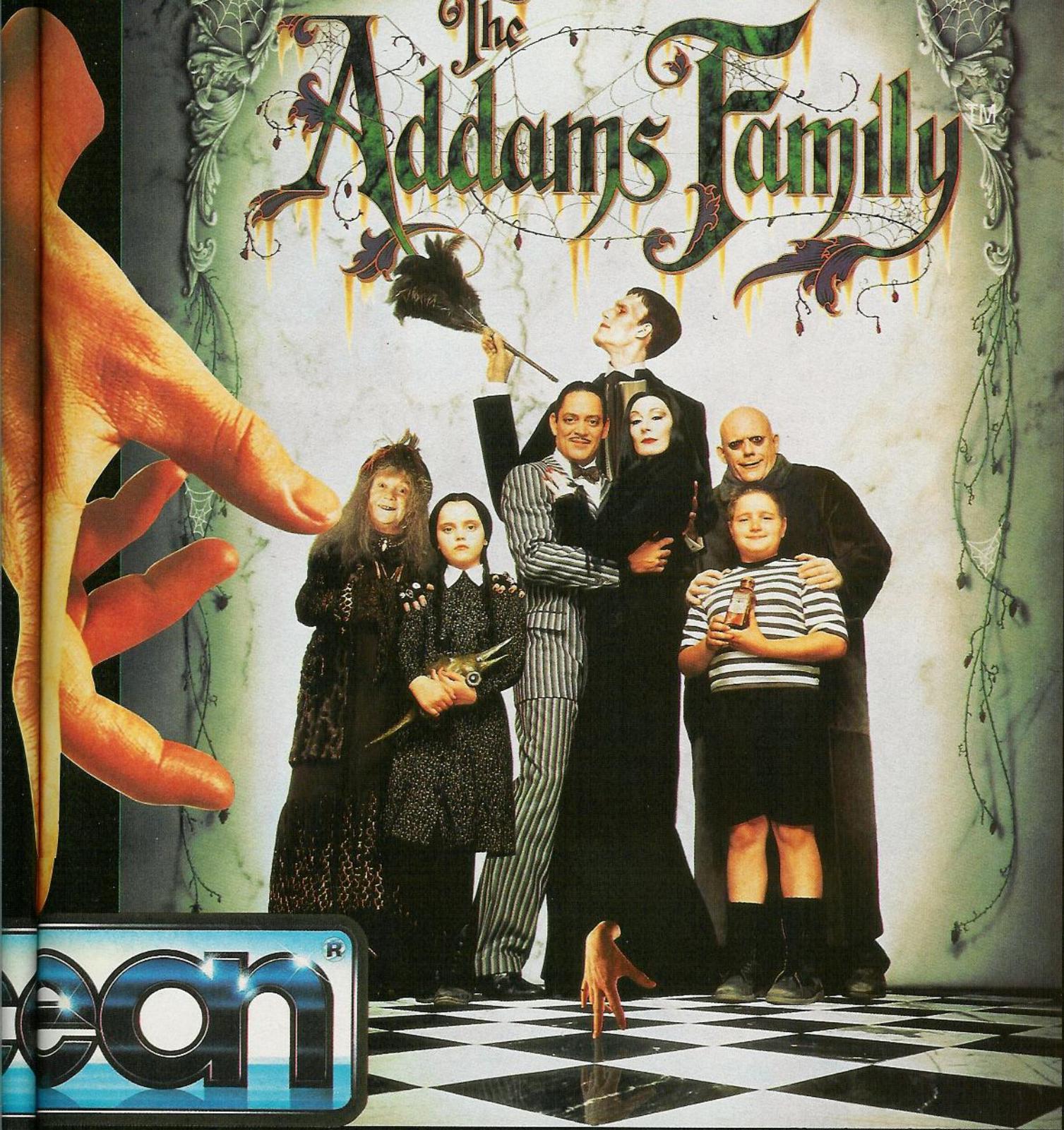
Disponible sur

Nintendo®



YOOOY, SPOOKY!

The Addams Family



Ocean®

75017 PARIS . TEL: 47663326 . FAX: 42279573

THE ADDAMS FAMILY TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK
OF PARAMOUNT PICTURES. OCEAN SOFTWARE LTD. AUTHORIZED

BARGON ATTACK

Tomahawk – Jeu d'aventure animé en français – Testé sur PC – PC : disponible – Amiga/ST : à venir

Arrivé en dernière minute le mois dernier, nous n'avons malheureusement pas pu le tester, faute de place. Didier a donc eu plus de temps pour progresser dans ce jeu d'aventure très sympathique. Depuis quelques temps cependant, Didier ne cesse de nous parler de mystérieux extra-terrestres à la peau verdâtre, qui semblent avoir envahi sa maisonnette. Arrête le pastis !



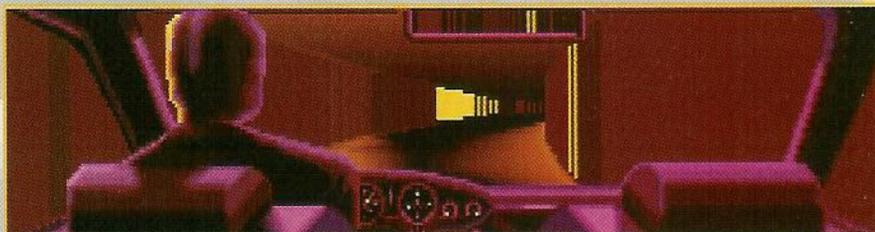
Coktel ne cesse de nous surprendre cette année, prouvant s'il en était besoin, que les sociétés françaises sont largement capables d'évincer les monstres sacrés dans le domaine du jeu d'aventure que sont Lucasfilm ou Sierra On



Line par exemple. Après le sympathique Gobelins, l'excellent Fascination et en attendant le sublime Inca, nous

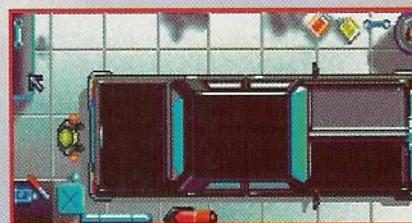


A vous de trouver le mécanisme qui ouvrira un passage secret vers la cave où se trouve un moyen de locomotion pour rejoindre la planète Bargon.



avons eu le plaisir d'avoir entre les mains un jeu d'aventure animé des plus réussis. Bargon attack vous place dans la peau d'un charmant bambin, passionné de jeux informatiques et parisien jusqu'au bout des doigts. Vous découvrez avec effroi, qu'une race d'aliens tente d'envahir la planète bleue, à l'aide d'un jeu sur micro s'appelant... Bargon Attack. Tordu, non ? Pour rester relativement discret, les bargoniens se réfugient derrière une mystérieuse secte apparemment au dessus de tous soupçons, l'Eglise Réformée du Partenariat Cosmique.

Vous partez donc en ville pour devenir le défenseur de la terre et prouver au monde entier que votre planète est menacée.



La personnalité de votre héros est un des éléments essentiel du jeu, car son franc-parler et son manque de manières, conduisent à des situations souvent très cocasses. Généralement à la limite de l'argot, le vocabulaire employé colle parfaitement au reste





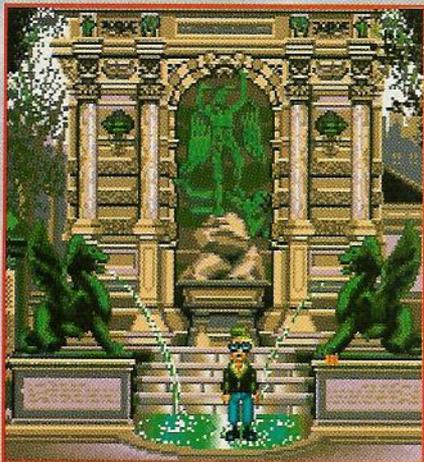
La présentation possède des graphismes beaucoup plus travaillés que le reste du jeu : voix et scène animées digitalisées.



La simplicité de ce système rend malheureusement le jeu légèrement trop facile pour les habitués du genre, mais elle permet par contre de rendre le soft accessible à tous.

Il est très rare de rester bloqué à un endroit. Lorsque cela vous arrive, cela vient très souvent de la précision avec laquelle vous devrez observer chaque pixel à l'écran. En passant sur un objet particulier, vous verrez alors

de l'aventure, plutôt loufoque. Le joueur réalise très vite que les programmeurs, les graphistes et les musiciens se sont fait plaisir avec ce jeu. On retrouve dans une certaine mesure, l'humour qui a fait le succès de Zak Mac Kraken ou de Maniac Mansion. Les qualités du jeu résident

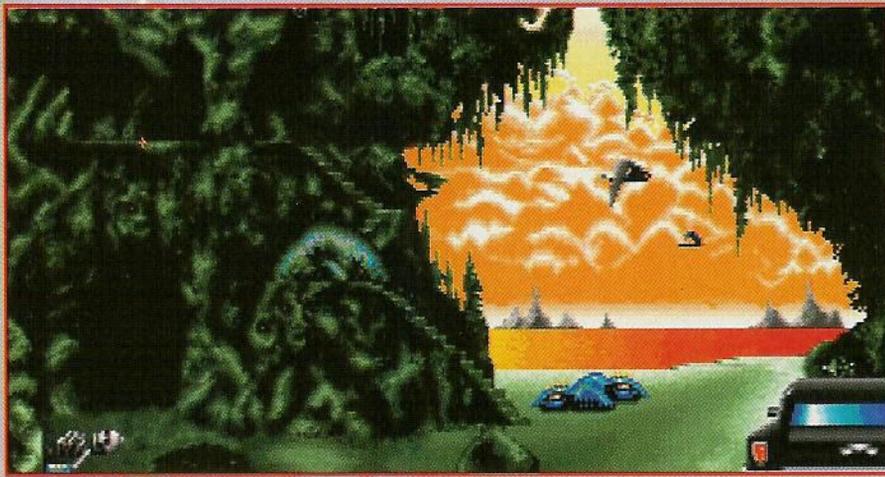


aussi dans la qualité des graphismes et des animations, très réussis.

Il est dommage que parfois, l'écran de jeu se réduise à une petite fenêtre ou à un bandeau, mais les couleurs employées sont toujours accrocheuses. Le système de jeu est lui ultra-pratique, entièrement géré à la souris tout comme dans Fascination.

apparaître en bas de l'écran sa description ou l'action que vous pouvez effectuer. Vous aurez aussi la surprise de participer à un petit jeu d'arcade lors de votre arrivée sur la planète Bargon.

Un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus français, avec en outre une ambiance sonore, elle aussi très bien



Votre arrivée à Bargon Plage s'avère particulièrement dangereuse. Attention aux sables mouvants et au gardien qui bloque l'entrée de la grotte.

réalisée. Même sans cartes sonores, vous bénéficiez de bruitages sympas. Bien fait et efficace, Bargon Attack laisse présager des jeux d'aventures de plus en plus intéressants de la part de la société française.



80%	GRAPHISME	15/20
	SON	14/20
	ANIMATION	14/20
	DUREE DE VIE	12/20



Comment débuter :

Il faut tout d'abord prendre le tract gratuit puis ouvrir le pépin. Une clef tombe alors au sol. Elle permet d'ouvrir la malle dans laquelle vous trouverez des vêtements, dont un pull avec un bouton.

Prenez ce dernier et mettez le dans l'urne pour obtenir le Tract I. Descendez l'escalator pour arriver près de la salle vidéo. Prenez les outils (surtout le tourne-vis) sous la selle de l'une des motos. Ramassez la pièce de 1 franc près des ordinateurs et utilisez-la pour regarder, avec le télescope, l'affiche placardée sur Beaubourg. Notez-bien ce que vous y voyez alors.



Utilisez le tournevis pour ouvrir la grille du regard au premier étage. Prenez le Tiriciel qu'un bargonien avait laissé tomber.

Redescendez vite dehors, un bargonien vous poursuivra. Utilisez la Clef Micro sur la porte pour la bloquer

et partez sur la droite de l'écran à moto. Vous assisterez à un meurtre, mais le cadavre disparaîtra rapidement et tel David Vincent vous n'aurez plus une seule preuve. N'oubliez pas de prendre chez Nono la bombe anti-crevaison et la clef de sa moto, votre scooter manquant d'essence. Un marteau-piqueur vous aidera à récupérer la seule preuve qui reste, un badge incrusté dans le sol fondu. Ensuite, à vous de vous débrouiller, pour poursuivre le meurtrier jusqu'à un bar et un garage, qui révélera un moyen de transport vers la planète Bargon...



THE PERFECT GENERAL



"The Perfect General" est issu d'une série de tournois sur 12 ans! Ces années de compétition ont donné naissance à un système de jeu simple à la stratégie poussée.

- Champs de bataille et paysages variés
- Interface très intuitive
- 3 niveaux de difficulté
- Vous contrôlez chaque déplacement et tir de vos unités
- Intelligence artificielle puissante
- Un ou deux joueurs simultanés
- Possibilité de jouer par modem
- Une grande diversité de scénarios captivants
- Des bruitages réalistes de tanks et d'infanterie en action

"The Perfect General" est compatible IBM PC et Amiga

© QQP and White Wolf Productions. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines.
Amiga is a trademark of Commodore.



N'hésitez pas à nous poser des questions sur le



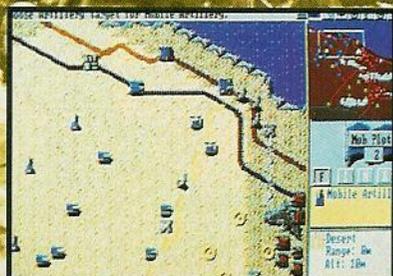
UBI SOFT

8-10 rue de Valmy

93100 Montreuil sous bois

Tél : 48.57.65.52

Screen shots on IBM PC



PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Gremlin – Jeu d'aventure en anglais – Testé sur Amiga – Sortie fin mai sur Amiga - PC à venir

Ian est le spécialiste du mauvais goût. Il est du genre à porter un pantalon rouge, des baskets roses, une chemise bleue électrique, une cravate verte à poids jaunes et un béret avec un insigne ridicule...

C'était donc bien à lui de tester *Plan 9 From Outer Space*, l'adaptation la plus étonnante de ces dernières années.



STOP ! Avant d'aller plus loin, lisez l'encadré sur le film *Plan 9 From Outer Space*, afin de comprendre ce que peut être le jeu. Vous avez lu ? Bien, nous allons pouvoir parler du jeu. Vous vous rendez bien compte que ce jeu ne peut être que spécial vu le film dont il est tiré. A ce sujet, lors de l'achat du jeu et pour le même prix, la cassette vidéo du film vous sera également fournie.

Par principe, c'est un jeu d'aventure, entièrement géré à la souris. Vous effectuez les actions par le biais d'un menu qui vous permet de parler, prendre, examiner, frapper, utiliser, donner... Il faut l'avouer, c'est très classique. Venons en à l'histoire Le producteur du film *Plan*

9 From Outer Space a perdu quelques bobines de son film.

Il vous engage pour les retrouver. Votre enquête commence dans les bureaux du studio de production.

Il est important de toujours savoir où aller. Vous trouverez donc la première adresse sur une photo de l'actrice Vampira, dans le boudoir du producteur. Ainsi vous pourrez prendre le taxi jusqu'au cimetière. Ça commence bien ! Dans ce lieu de calme absolu, vous découvrez une



crypte dans laquelle repose le corps de Bela Lugosi, l'acteur mort pendant le tournage. Sur lui, vous trouvez les clefs de sa maison et la carte Transylvania Express (carte que se doit de posséder tout vampire de bonne famille).

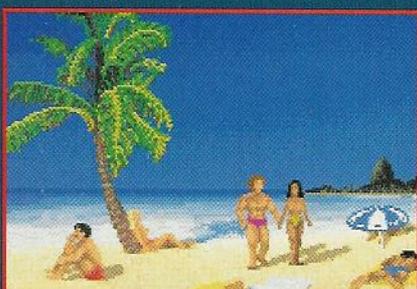
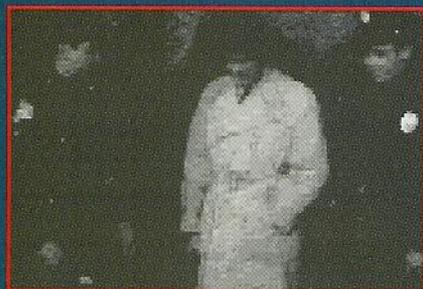


Ensuite vous n'avez plus qu'à retourner au studio, descendre la rue, entrer dans le bar où un personnage mi-homme mi-femme vous donnera l'adresse du regretté



Lugosi. Quoi de plus simple ! De fil en aiguille, votre enquête vous mènera dans une boutique d'occultisme, dans une banque... Vous devrez même prendre l'avion pour vous rendre dans divers pays étrangers. Pour l'instant rien de vraiment

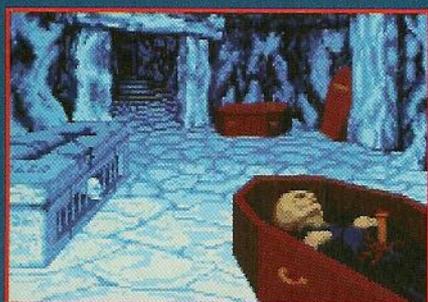




bizarre, mais que pensez-vous d'une bande de chauves-souris vampires fans de Lugosi, à laquelle il faudra donner une photo de l'acteur pour pouvoir récupérer une bobine du film. A ce propos, vous pourrez visionner les bobines dans une salle de projection. Les images du film

je trouvais ce jeu nul (normal vu le film). Mais au bout d'une heure, j'ai révisé mon opinion.

Ce jeu est à l'égal du film, il faut le prendre au second degré et se mettre dans l'ambiance. C'est peut être le premier jeu d'aventure comique où vous riez de votre



ont été digitalisées à cet effet. Ne vous étonnez pas si tous les personnages ont la même tête à un déguisement près, car je le rappelle pour ceux qui n'ont pas lu l'encadré, il n'y a que quatre acteurs dans le film. Certaines actions peuvent vous paraître déroutantes, mais une fois dans l'ambiance, vous trouverez ça normal. Le son est tout a fait convenable pour un film de série Z. Pour l'arrêter, j'ai planté un pieu dans la chaîne stéréo.

Je vous le conseille, c'est radical! Le style naïf du graphisme est vraiment très sympathique. Au début du test,

propre personne, ou plutôt de vos réactions. Un dernier conseil, lorsque vous êtes coincé, pensez à l'action la plus nulle que vous pourriez faire.

Ca devrait marcher. Je vous laisse, car j'ai un problème avec des bouilles de plongée.

75%	GRAPHISME	13/20
	SON	12/20
	ANIMATION	13/20
	DUREE DE VIE	13/20

LE FILM LE PLUS NUL DE TOUS LES TEMPS



Connaissez-vous Edward D. Wood Jr. l'auteur-réalisateur-producteur de ce film? Non! Et bien ce n'est pas un drame car il a été surnommé le pire réalisateur qui ait jamais vécu. Quant à son chef-d'œuvre, il a obtenu le Golden Turkey. Cette récompense est remise aux films les plus lamentables du cinéma. Le film est tellement mal fait qu'il en devient un vrai monument du cinéma. Plan 9 From Outer Space peut même être pris pour un comique, car tout est raté. Décrivons le un peu: Il n'y a que quatre acteurs pour jouer tous les rôles, ceux-ci sont donc obligés de se déguiser (très mal) pour incarner tous les personnages. Les costumes sont à mourir de rire (les extra-terrestres particulièrement). Pendant le tournage, l'acteur Bela Lugosi est mort. Celui-ci était petit et brun, et il a été remplacé par un acteur grand et blond! La voix off du film bégaye. Les effets spéciaux du film sont plus que normaux. Il arrive pendant une tirade d'un acteur que l'on passe du jour à la nuit. Si cela ne vous suffit pas, apprenez que Wood adore interpréter des rôles féminins. Pour finir, il faut savoir que Stéphane a dû s'y reprendre à trois fois pour voir le film en entier.





FREE D.C!

Cineplay – Jeu d'aventure en anglais – Testé sur PC – Disponible sur PC

Enfermer les humains dans un zoo pour les observer! Voilà l'idée étrange qu'on eu les robots de Free D.C! Vous imaginez ce qu'ils penseraient de nous si ils tombaient sur Didier. Justement, c'est lui qui a testé le jeu.



Cette histoire futuriste se déroule sur la terre, dans un Washington DC dévasté. Les robots ont en effet neutralisé tous les humains, estimant leur comportement nuisible pour l'environnement. Seul une sorte de réserve

humaine, le Zoo, contenant sept spécimens a été laissée, permettant aux robots d'étudier et de comprendre le comportement des humains. Vous, ex-policier, êtes "réactivé" par les robots, pour enquêter dans ce zoo, une sorte de résistance s'étant organisée. Le jeu est un mélange de dessins et de digitalisations pour ce



Watson, votre fidèle serviteur, s'avère être un excellent moyen de transport, surtout pour s'échapper de situations dangereuses !



Dans ce bâtiment, un garde vous emmènera vers sa pulpeuse maîtresse... Serait-ce le début d'une grande et belle histoire d'Amour !

qui est des personnages et de certains bâtiments. De même, les musiques et quelques digitalisations vocales viennent donner un peu de réalisme à une aventure qui sinon aurait pu sembler un peu triste. Le système de jeu, assez pratique, est malheureusement trop limitatif en ce qui concerne les actions à effectuer (trop peu de choix) et rapidement l'aventure devient répétitive. En outre, la gestion des mouvements n'est pas toujours parfaite, quelques bugs se révélant même au bout de plusieurs parties et certains ralentissements se produisant régulièrement. Pour ce qui est des dialogues, vous avez uniquement à choisir le comportement de votre personnage et à orienter la conversation suivant plusieurs choix.

Ce système est agréable, avec en outre une certaine intelligence dans les dialogues. Les personnages rencontrés se souviennent de votre attitude, ce qui leur donne une certaine consistance. Il faut assez souvent revenir interroger plusieurs fois une même personne et apprendre à



Voici l'objet de tous vos désirs. Malheureusement pour vous ce sourire charmeur cache un sale caractère !

connaître le caractère de chacun des individus du Zoo. Les possesseurs d'une carte Soundblaster auront en outre le plaisir d'écouter de très bonnes digitalisations vocales pour les discussions entre personnages. Le scénario, assez intéressant, aurait mérité une réalisation un peu plus soignée dans la technique, essentiellement pour la rapidité du jeu et pour le dépistage des bugs. Sans remettre en cause les graphismes et les sons, assez impressionnants, j'ai pu noter en effets quelques problèmes de plantage, suivant les configurations et les ordinateurs. Dommage !



La fenêtre en bas de l'écran permet par exemple de sélectionner l'arme que tu utilises en combat.

65%	GRAPHISME	16/20
	SON	14/20
	ANIMATION	8/20
	DUREE DE VIE	13/20

FUN
Radio
LA COMPIL MICRO 2

LA PASSION DU SPORT S'AFFICHE !

PC
KICK OFF

AG
SPEEDBALL 2

ST
GREAT COURTS 2

AG
GRAND PRIX 500.11

ST
TOURNAMENT GOLF

Photos d'écran sur différents formats, les autres formats peuvent varier.

UBI SOFT
Entertainment Software



Eye of the Beholder 2

SSI – Jeu de rôle – Testé sur Amiga – Disponible sur PC et Amiga



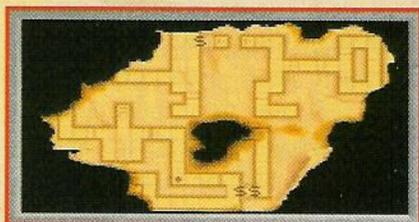
Sous-titrée Legend Of Darkmoon, cette nouvelle aventure proposée par SSI risque fort de se transformer en épopée sépulcrale pour les valeureux héros qui oseront en relever le défi.



Le temple de Darkmoon érige sa puissante silhouette aux portes de la cité de Waterdeep. Depuis plusieurs lunes, de nombreuses personnes ont disparu aux abords de l'édifice. Malgré les protestations lancées par les prêtres, les oracles sont unanimes, les forces du mal rampent dans les sombres couloirs de Darkmoon.

Pour éclaircir ce mystère, le joueur peut retrouver son équipe de personnages (celle de EOB 1) ou en créer une nouvelle. Dans ce dernier cas de figure, les nouveaux héros débiteront au niveau 6 (ou moins s'ils sont bi ou tri-classés). En revanche, leurs points de vie ne sont pas légions, une moyenne de 25 par individu.

Après une étincillante présentation animée, l'équipe doit traverser une forêt infestée de loups pour gagner



Darkmoon. Dans ce préambule, le programme présente des trouvailles intéressantes. Premièrement, les aventuriers réagissent en fonction des lieux explorés. Ainsi, les voleurs ne manquent pas de parler, sous forme de messages textuels, lorsqu'un pan de mur semble dissimuler un passage secret. Dans le même ordre d'idée, les

alignements (qui ne servent à rien dans le premier épisode) entrent en ligne de compte pour toutes les actions entreprises par le groupe. Un paladin, par exemple ne tolérera pas que des tombeaux soient violés. Pour le reste, Legend Of Darkmoon ressemble comme un frère à son prédéces-

seur. Le système de jeu est le même. Il est regrettable que la gestion de la souris soit toujours ralentie lors des combats. Mais qu'importe, l'action est tellement prenante que l'on en oublie bien vite ce petit défaut.

Côté challenge, ce logiciel se place au dessus de tous ses rivaux sur le plan scénarique. D'un point de vue jouabilité, ma préférence ira pourtant à Black Crypt.

84%

GRAPHISME	18/20
SON	16/20
ANIMATION	-
DUREE DE VIE	16/20

LA PASSION DU SPORT S'AFFICHE !

Compilation disponible
sur ST, AG et PC

FUN

Radio

LA COMPIL MICRO 2

SIMULATION DE FOOTBALL

KICK OFF 2

La Coupe du Monde vous tend les bras !
" Une simulation de football inégalée
jusqu'à ce jour ! " JOYSTICK.

© ANCO SOFTWARE LTD

SIMULATION DE GOLF

TOURNAMENT GOLF

Trois des plus prestigieux terrains de golf
vous attendent en Angleterre, aux Etats-
Unis et au Japon, tous aussi merveil-
leux que techniques ! © ELITE SYSTEMS LTD

SIMULATION DE TENNIS

GREAT COURTS 2

Lancez-vous en simple et en double à la
conquête de la Coupe Davis !
" Cette simulation sportive se hisse à un
rare niveau de qualité. " MICRONEWS.

© UBI SOFT © BLUE BYTE

SIMULATION SPORTIVE
FUTURISTE

SPEEDBALL 2

Un formidable programme, à mi-chemin
entre le harball et le hockey...

© THE BIPMAP BROTHER, © MIRRORSOFT

SIMULATION DE MOTO

GRAND PRIX 500.II

La totalité des grands prix de la catégorie
Reine 500 cm³ avec leurs décors authen-
tiques, le tout en 3D et deux écrans...

© MICROIDS

UBI SOFT Entertainment Software

8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
tel : 48.57.65.52

3615
FUN
RADIO

3615 UBI

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente.

ATARI ST is a trademark of Atari Corporation.
AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.
IBM is a registered trademark of International
Business Machines.

RAMPART

Electronic Arts — Jeu d'arcade / stratégie — Testé sur PC — Disponible sur PC - Amiga / ST: Été

Les constructions naines, c'est bien connu des amateurs de jeux de rôle, sont parmi les plus renommées. Rien de plus normal dans ce cas que Didier, qui a entouré son bureau de briques, ait pris tant de plaisir à jouer à Ramparts.



La version PC de ce jeu de stratégie a été superbement adaptée par Electronic Arts. Il s'agit en effet d'un jeu qui était apparu il y a environ deux ans dans les salles d'arcades françaises. Au même titre que Tetris, il s'agit d'un des très rares jeux de ce genre à avoir réussi à gagner ses lettres de noblesses auprès d'un public plutôt orienté vers les jeux d'action. Il faut dire que Rampart allie à la perfection les phases de stratégie et d'arcade.

Dans la version PC, vous pouvez jouer à un, deux ou trois joueurs en même temps, sur le même ordinateur. Cette performance mérite à elle seule d'être remarquée. Le but du jeu pour chaque participant est simple: protéger ses châteaux, attaquer les adversaires et repousser leurs attaques. Tout commence par plusieurs écrans qui vous permettent de sélectionner la configuration de jeu qui vous plaît, parmi un nombre de combinaisons incroyables. Six niveaux de difficulté, réglage de votre joystick ou de la sensibilité de la souris, définition des touches, choix de la carte sonore... Seul, vous devez défendre divers territoires face à des raids de bateaux ennemis, de plus en plus dangereux, dirigés par l'ordinateur. Il faut donc

conquerir quatre régions. Pour chacune, il faut accumuler un certain nombre de points, de plus en plus important. Ces derniers sont attribués en fonction de vos performances (étendue de votre château, destructions d'objectifs ennemis, captures de bonus ou de pièces adverse...). Une partie se déroule en plusieurs tours de jeu. Dans un premier temps, vous devez placer vos armes dans l'enceinte de votre forteresse. Canon, Feu grégeois et ballon dirigeable coûtent respectivement, un, quatre et trois points. Les ballons servent à lancer des tracts de propagandes sur une unité ennemie, ce qui la fait alors passer dans votre camp. Ensuite, vient la phase de combat, durant laquelle vous détruisez les objectifs ennemis, votre puissance de feu dépendant du nombre de canons dont vous disposez.

La troisième et dernière phase consiste pour vous à reconstruire et



MODE 1 JOUEUR : Ici, ce sont les bateaux que vous devez couler pour limiter les dégâts...



MODE 1 JOUEUR : Moins il reste de bateaux, plus la phase suivante sera aisée.



MODE 1 JOUEUR : La phase de reconstruction rappelle Tetris, mais est en temps limité.

TEST



- MODE 2 JOUEURS : 1) Le joueur du haut a profité de sa période de reconstruction pour gagner un château supplémentaire.
 2) Le second joueur utilise un ballon pour faire de la propagande.
 3) La phase de reconstruction.

à étendre vos fortifications. Un peu comme dans tetriz, des pièces de formes variées apparaissent aléatoirement. Vous pouvez les faire tourner, puis les déplacer pour les placer où bon vous semble pour constituer un mur d'enceinte sans aucune faille. Cette succession de phases est d'autant plus prenante que le temps est à chaque fois limité. A deux ou trois joueurs, vous vous retrouvez engagé

dans une lutte à mort contre un ou deux adversaires, chacun possédant un bout de terrain. Chaque joueur place ses armes, tire sur les autres et reconstruit son château en même temps que les autres. C'est génialement crispant et motivant, l'ambiance sonore participant grandement à cet engouement du joueur pour ce jeu. Rampart devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure que

vous y jouez. Si les premières parties sont catastrophiques, vous découvrez rapidement des astuces et des tactiques gagnantes. A deux et surtout à trois joueurs, le jeu s'avère encore plus intéressant, des coalitions et des trahisons entre joueurs devenant alors monnaie courante.



Les différentes fins : En mode 1 joueur et multi-joueur à droite.

84%	GRAPHISME	13/20
	SON	15/20
	ANIMATION	13/20
	DUREE DE VIE	18/20

THE PERFECT GENERAL

Ubi Soft – Jeu de stratégie – Testé sur PC et Amiga – Disponible sur PC et Amiga

Perfect General ? Un jeu pour notre rédacteur en chef aux teintes encore kaki ? Pas du tout, c'est Christian Roux que nous avons envoyé combattre l'ennemi, qu'il a affronté comme il a pu sur Amiga et PC.



Avec Battle Isle, Ubi Soft et Blue Byte ont contribué à démystifier le wargame aux yeux du grand public.

Le second pas est franchi avec Perfect General, un jeu de guerre qui pousse encore plus loin le réalisme. Dans Battle Isle, le joueur se retrouvait confronté à de petites escarmouches plus axées sur la jouabilité (exemplaire) et la stratégie que sur les fondements du véritable



Sur la carte stratégique, il est possible d'observer les différents points à tenir pour obtenir des renforts.

wargame. Ici, l'engagement est total. Le thème : la seconde guerre mondiale. Les moyens : une pléthore de véhicules terrestres. Curieusement,

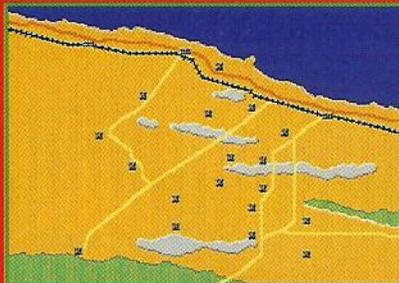
l'aviation, sans laquelle la seconde grande boucherie aurait pris une toute autre tournure, n'est pas présente au dessus du champ de bataille. Le jeu propose de multiples scénarios basés sur le principe de l'attaquant et du défenseur.

Pour jauger des qualités respectives des généraux, les deux participants (homme ou machine) sont tour à tour envahisseur puis résistant ou inversement.

Chaque mission propose un scénario prédéfini. L'officier dispose d'un capital "crédit" qui lui permet d'acheter des unités.

Vous pouvez tout aussi bien acquérir une armée basée sur l'artillerie ou une horde sauvage constituée de véhicules de reconnaissance (Dis





Voici regroupes les différents types de terrain proposés par le programme. Chaque élément intervient de façon réaliste sur le déplacement de vos unités.



Stéphane, quel est le nom porté par ces petits engins blindés ?)

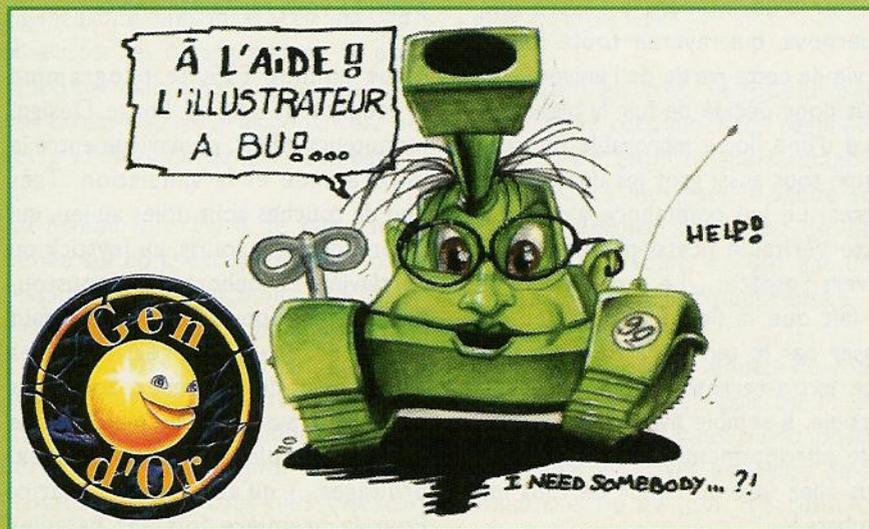
Le jeu peut se dérouler de deux façons. Soit, toutes les unités sont visibles par les deux partis. Soit, le champ visuel de chaque patrouille est géré. Ainsi, une batterie de canons nichée dans une forêt ne sera dévoilée que par la présence d'un panache de fumée lorsque cette dernière crache son venin.

Dans ce mode de jeu, les généraux doivent prendre garde lors du déplacement de leurs troupes afin de

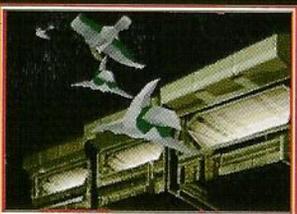
ne pas tomber dans une embuscade. Le côté stratégique prend alors une toute autre dimension, une dimension rarement explorée par les wargames sur ordinateur.

Le reste de la réalisation est du même acabit, même si la version Amiga a du mal à suivre le rythme imposé par le programme lors de ses nombreux calculs.

Alors, Perfect General est-il parfait ? Non, ou plutôt si, s'il avait seulement daigné se pencher sur les unités aériennes.



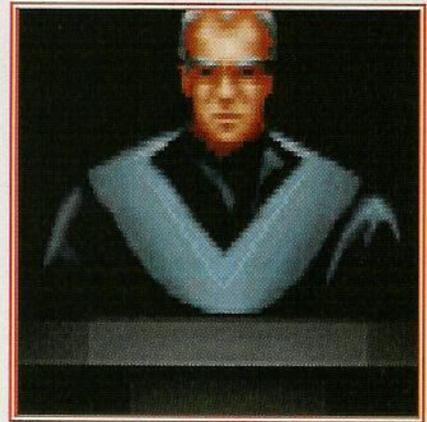
81%	GRAPHISME	13/20
	SON	13/20
	ANIMATION	-
	DUREE DE VIE	17/20



EPIC

*Ocean – Jeu d'arcade – Testé sur PC
Disponible sur Amiga / PC / ST*

Quand Stéphane est parti à l'armée, il y a un an, tout le monde attendait avec impatience l'arrivée d'Epic. Un an après, Stéphane est de retour, et avec lui Epic... Déjà testé sur Amiga et ST, voici la version PC, qui est une conversion particulièrement somptueuse.



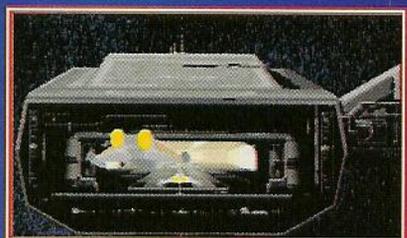
Dans un futur lointain, les humains ont colonisé bon nombre de planètes, et sont éparpillés dans l'univers, regroupés en une Fédération. Dans une galaxie, elle aussi lointaine, se développait tranquillement une colonie importante, où les découvertes révolutionnaient peu à peu les conditions de vie... jusqu'au jour où le soleil de la galaxie commença à s'effondrer, menaçant de devenir d'un moment à l'autre une supernova, qui rayerait toute forme de vie de cette partie de l'univers. Il fût donc décidé de fuir la planète à bord d'une flotte incroyable de vaisseaux, tous aussi gros les uns que les autres. Le jeu commence alors que cette véritable flotte-planète fuit à travers l'espace... Le problème vient du fait que la flotte est obligée de passer par le territoire REXXON, une race extra-terrestre belliqueuse au possible. Il semble évident qu'un terrible affrontement va avoir lieu, et vous allez être au coeur de tous les combats !

Vous êtes pilote de chasseurs Epic, un nouveau modèle d'intercepteur, très puissant, mais vous n'en disposez que de trois unités, la fabrication en nombre n'ayant pas eu le temps de commencer. Au cours de 8 missions plus ou moins longues, vous allez devoir affronter les REXXONS, dans l'espace, à la surface des planètes... Vous disposez d'un armement puissant et important, contrairement au fuel qui pourrait vous manquer assez rapidement. Fort heureusement, vous pourrez vous ravitailler en vol !

Tout comme F29, le programme précédent de Digital Image Design, les auteurs d'Epic, on navigue entre le jeu d'arcade et la simulation. Très peu de touches sont utiles au jeu, qui se pratique à la souris, au joystick ou au clavier. En dehors de l'époustouflante vitesse de la 3D d'Epic, il faut vraiment saluer le réalisme des situations et des vaisseaux. Epic, c'est Star Wars, aussi bien au niveau effets spéciaux (explosions des vaisseaux, bruitages...) qu'au niveau scénario. Pour la première fois, les batailles



MISSION 1 : un champ de mines à détruire, un radar à exploser, des débuts faciles pour une aventure qui s'annonce passionnante...



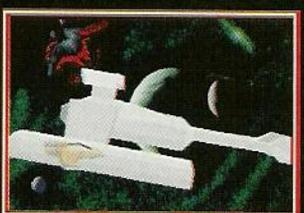
spatiales n'ont pas l'air de duels à quelques vaisseaux, et l'impression d'être véritablement au coeur d'une monstrueuse bataille est réelle. Cette impression de participer à un gigantesque film interactif est amplifiée par les écrans animés de présentation, mais aussi par les vues extérieures, très impressionnantes, de votre vaisseau pendant les combats.

Au niveau intérêt, il ne fait aucun doute qu'Epic est bien plus intéressant que Wing Commander 2. A peine moins beau, il bénéficie tout d'abord d'une jouabilité bien meilleure, tous les vaisseaux étant en 3D, et l'animation étant donc particulièrement fluide (même sur 286!). Mais Epic est surtout plus intéressant, grâce à des missions, certes

beaucoup moins nombreuses, mais souvent plus longues et toujours beaucoup plus originales que WC2. Reste que le jeu se termine assez facilement, d'autant plus que l'on dispose de trois vies.

Quoiqu'il en soit, le joueur peut toujours le recommencer régulièrement en y prenant toujours autant de plaisir. Côté musique, la bande son est une version moderne de The Planets, de Holst, ce qui est une trouvaille particulièrement réussie.

Bref, quelque soit le modèle de votre PC (ce qui est rare), Epic est un jeu exceptionnel que vous devez posséder, que vous soyez amateurs de simulations ou de jeux d'action. Un grand moment de la micro !





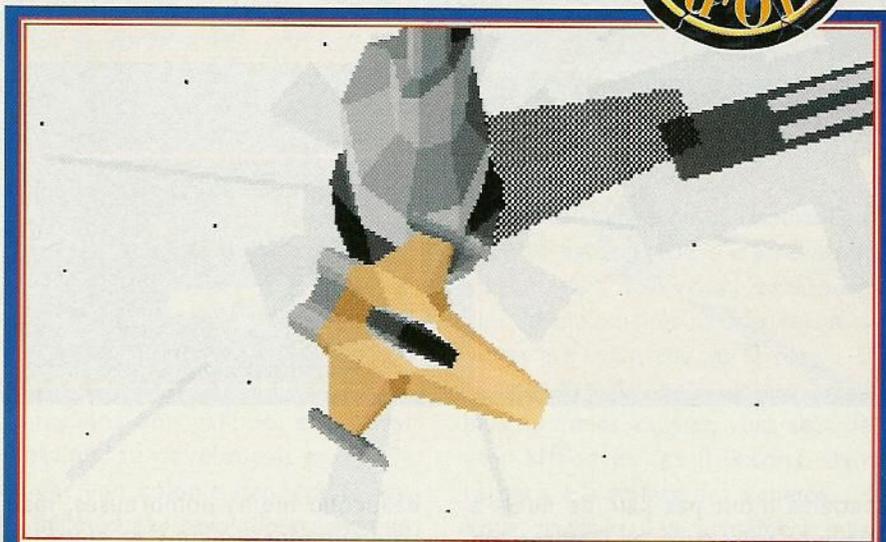
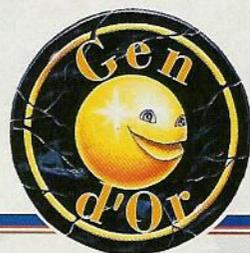
MISSION 1 :

Dans cette mission, vous devez tout d'abord nettoyer un champ de mines pour que votre flotte puisse passer. Ensuite, pour éviter d'être repéré par le radar REXXON de la planète Amragan Neuf, vous devrez aller y faire un raid. Là, vous devrez tout d'abord détruire le générateur du champ de force qui protège le radar. Vous devez profiter d'une éclipse, ce qui permet d'attaquer sans que les REXXONS ne puissent prévenir les planètes voisines de votre attaque.

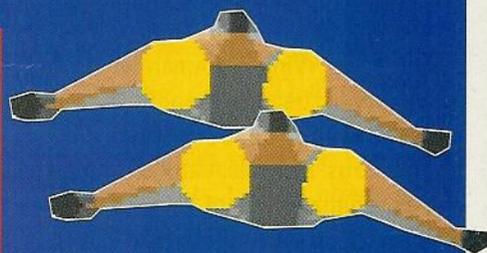
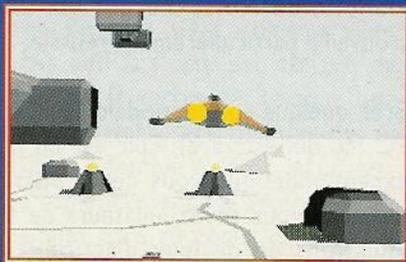
Du coup, vous disposez d'un temps limité pour réussir votre mission.

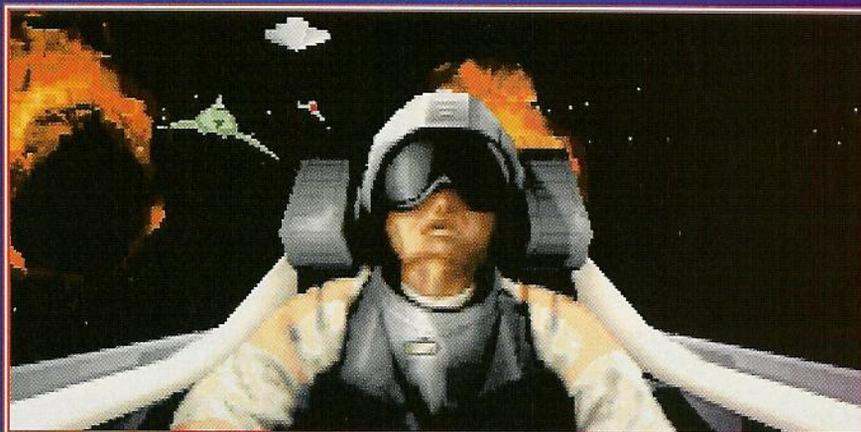
MISSION 2 :

Cette mission est d'une extrême importance. Vous devez faire des raids à la surface de la lune Statillica pour y détruire toutes les installations qui permettent d'extraire des cristaux, seule source d'énergie utile à la flotte REXXONNE. Pour se faire, vous devrez attaquer les mines, les spatioports, tout en échappant à l'importante flotte d'ennemis.



MISSION 2 : Admirez les impressionnantes vues extérieures du jeu, à la surface de la planète Statillica. Ci-dessus, un des puits à détruire. Ci-dessous, les énormes vaisseaux ennemis, qui lâcheront bientôt de nombreux intercepteurs.





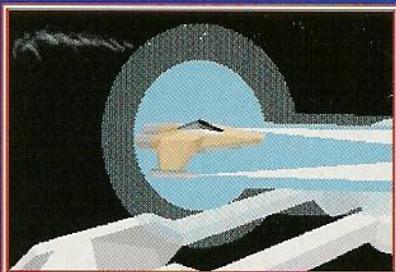
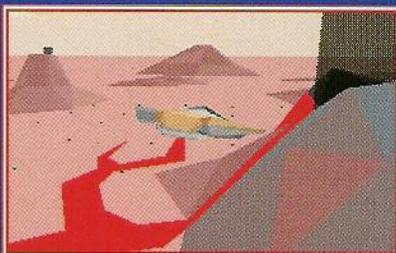
MISSION 3 : l'attaque générale des Rexxons sur votre flotte est l'une des missions les plus difficiles, puisque vous devrez affronter près de 200 intercepteurs ennemis, au beau milieu de votre flotte.

MISSION 3 :

Les Rexxons attaquent votre flotte! Voilà une mission particulièrement impressionnante, où vous devez protéger vos immenses vaisseaux, slalomer entre eux, pour détruire les vaisseaux ennemis, qui sont au nombre de 200. Vos gros vaisseaux et quelques chasseurs sont à vos côtés, et les lasers et explosions fusent de tous côtés. Un des grands moments d'Epic !

MISSION 4 :

L'attaque de l'ennemi à scindé votre flotte en deux. Pour protéger vos deux vaisseaux amiraux, vous devez détruire un gigantesque canon sur la planète volcanique de Potead. Ce canon pourrait atteindre votre flotte tant sa puissance est importante. La mission n'est pas très difficile, mais en revenant à votre flotte, vous subissez une seconde attaque des Rexxons, et là, tout ce complique...



MISSION 4 : la mission en surface de la planète volcanique permet de profiter d'étonnants paysages en 3D... Mais le plus difficile reste à faire, puisqu'une nouvelle attaque des Rexxons ne tarde pas à arriver...



91%

GRAPHISME	18/20
SON	19/20
ANIMATION	17/20
DUREE DE VIE	14/20



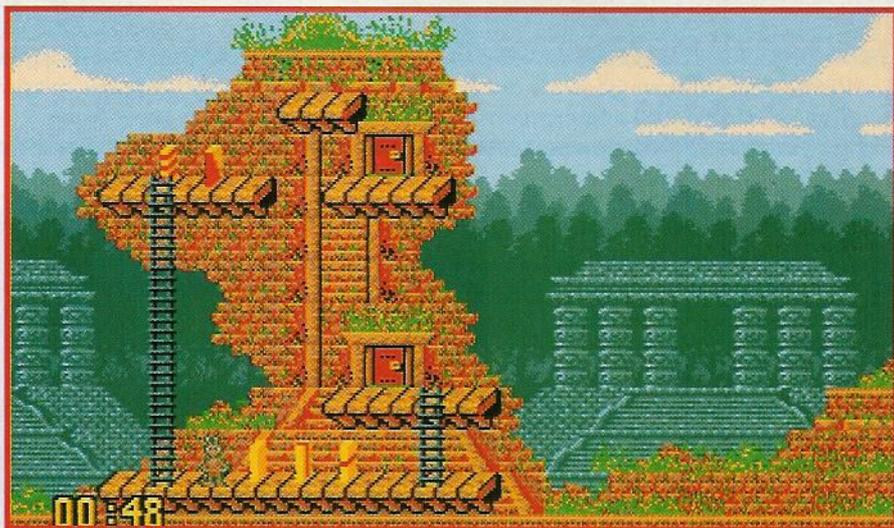


Push Over



Ocean — Jeu de réflexion — Testé sur Amiga — Disponible sur Amiga / PC / ST

Ayant malencontreusement parlé à voix haute de l'arrivée d'un produit génial dans nos bureaux, Pushover, nous avons aussitôt subi les assauts nombreux et répétés de la petite boule de poils hirsute, vous avez deviné, Didier. Sa ressemblance avec le héros du jeu ne pouvait que nous attendrir, aussi l'avons nous laissé enfermé dans la salle de test durant deux jours.



J'espérais pouvoir profiter des quelques jours de soleil du mois de mai pour aller gambader dans nos vertes prairies. Hélas, un petit personnage bizarre m'en a privé, excité que je fus, avec ce tout nouveau jeu de réflexion arcade de chez Océan. Vous voulez vraiment commencer à comprendre pourquoi Pushover est si prenant ? Jetez alors un coup d'oeil à la disquette de démo de ce mois-ci, qui vous propose trois niveaux jouables. Le jeu, dans sa version finale, n'en comporte pas moins de 120, à travers une dizaine de types de décors différents, auxquels correspondent autant de musiques originales. Ils sont globalement par ordre croissant de difficulté, permettant au joueur de découvrir petit à petit toutes les nouvelles ruses.

Des règles si faciles :

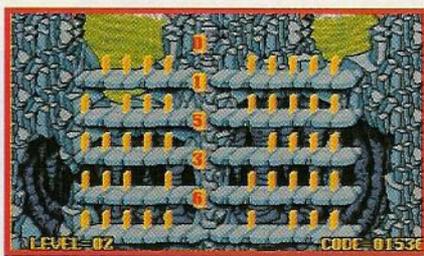
Le but du jeu est assez simple dans sa finalité. Il faut faire tomber tous les dominos présents à l'écran, hormis les pièces toutes rouges (blockers) qui ne peuvent tomber. Il existe cependant tout une série de limitations et de règles qui viennent compliquer cette mission apparemment si simple. Tout d'abord, vous n'avez droit de pousser qu'un seul domino par niveau. Il faut donc les placer de telle façon qu'en tombant, la première pièce entraîne toutes les autres dans sa chute.

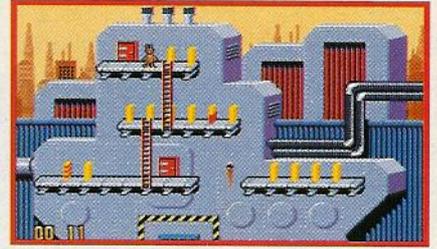
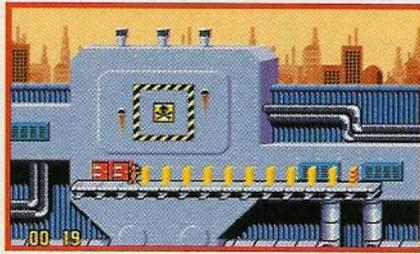
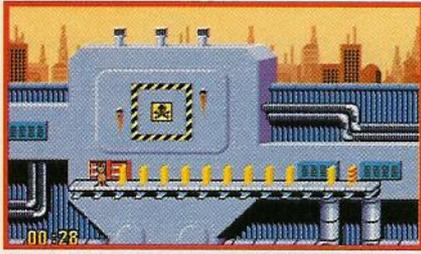


Ensuite le temps est imparti. Si vous dépassez le temps limite, vous pourrez éventuellement finir le niveau, mais vous ne passerez pas au niveau suivant. Il faut alors recommencer et se dépêcher.

Le principal problème vient de l'apparente impossibilité d'atteindre certaines plate-formes, des précipices vous interdisant leur accès. Il faut alors utiliser au mieux les pouvoirs particuliers de certains dominos pour qu'ils atteignent par eux-mêmes ces lieux interdits.

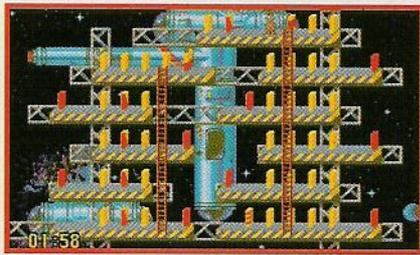
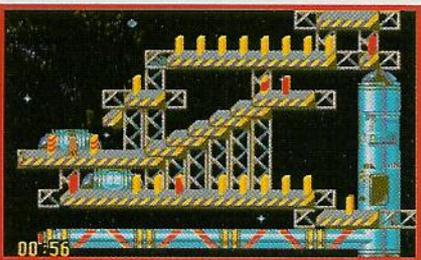
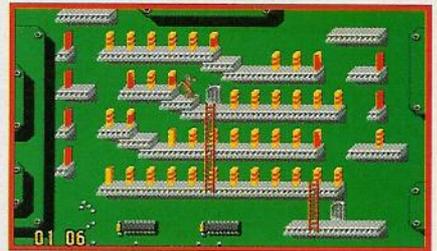
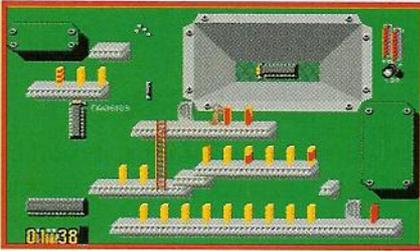
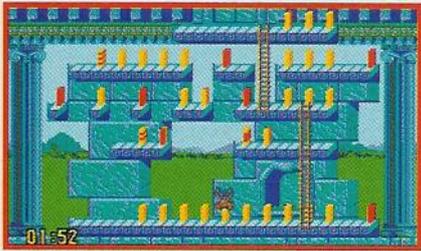
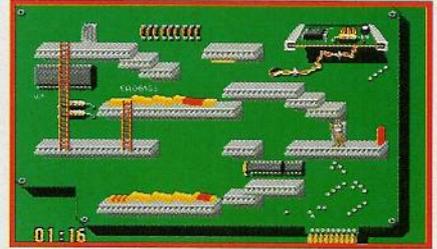
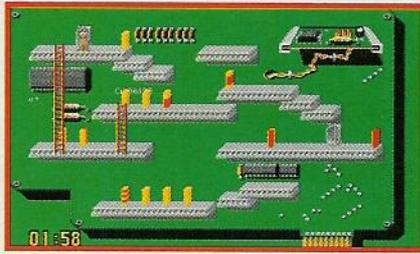
Idem, pour finir un niveau, vous devez accéder à une porte, ce qui n'est





pas toujours si facile, des dominos explosifs venant parfois détruire l'unique route. Pour que cette porte s'ouvre, il faut en outre que le domino "trigger", tombe en dernier. Vous devez donc vous débrouiller pour que cette pièce soit toujours la dernière à chuter, sinon vous recommencez le niveau au début.

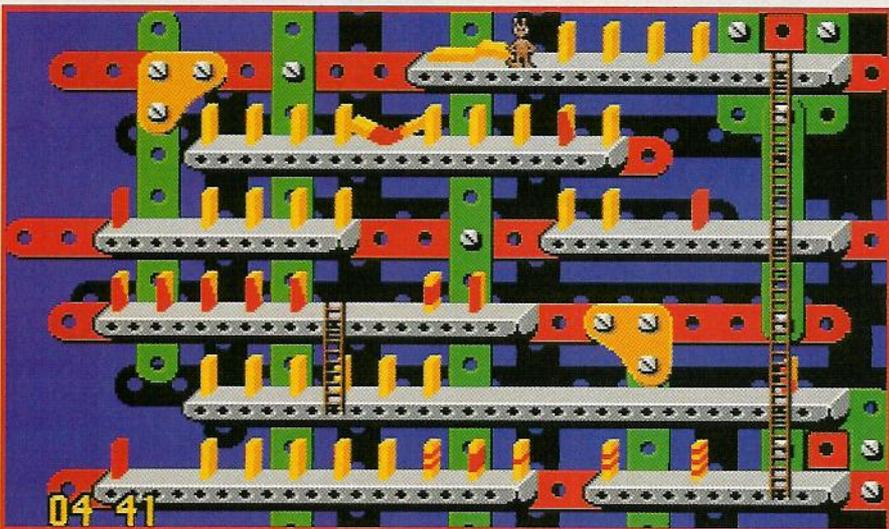
Les premiers niveaux sont assez simples. Il suffit généralement de prendre une ou deux pièces et de les placer au bon endroit.



"Une fourmi dans l'espace" ou les malheurs d'un pauvre héros des temps modernes à travers des tableaux bourrés d'astuces...

Une jouabilité à la Lemmings :

Tout l'intérêt de ce jeu réside dans l'excellent mélange entre la réflexion, l'arcade et la jouabilité. Vous commencez à jouer, et puis vous continuez, encore et encore pour finalement vous rendre compte que vous êtes devant votre micro depuis des heures ! Le héros est très facile à déplacer et après quelques secondes, même le bêta de base a compris le maniement du personnage. A la fin de chaque niveau, vous obtenez un code, qui vous permet de recommencer là où vous vous êtes arrêté. Vous pouvez en outre paramétrer le jeu comme bon vous semble pour jouer avec la musique ou juste les effets sonores et profiter éventuellement de votre joystick ou de vos cartes sons pour les possesseurs de PC. A chaque fois que vous finissez un niveau en temps et en heure, vous gagnez un jeton. Ces derniers peuvent



être utilisés sur les niveaux suivants pour les recommencer juste avant la poussée finale. Ils permettent par exemple de placer les pièces d'une certaine manière, d'essayer de pousser le tout pour voir ce qui se passe et en cas d'échec, de recommencer juste avant votre geste fatal. Vous évitez ainsi la fastidieuse répétition de tout redéplacer plusieurs fois.



Une réalisation réussie :

Si les graphismes ne semblent pas extraordinaires, ils bénéficient par contre d'une grande diversité. La dizaine de thèmes utilisés pour les décors est déclinée de telle façon que pas un seul niveau ne ressemble à un autre. Les animations de votre petite fourmi sont drôles et sympas, accompagnées de bruitages eux aussi guillerets. Il faut voir notre petit ami pousser un cri abominable lorsqu'il s'écrase au sol ou sautiller joyeusement pour descendre ou monter de

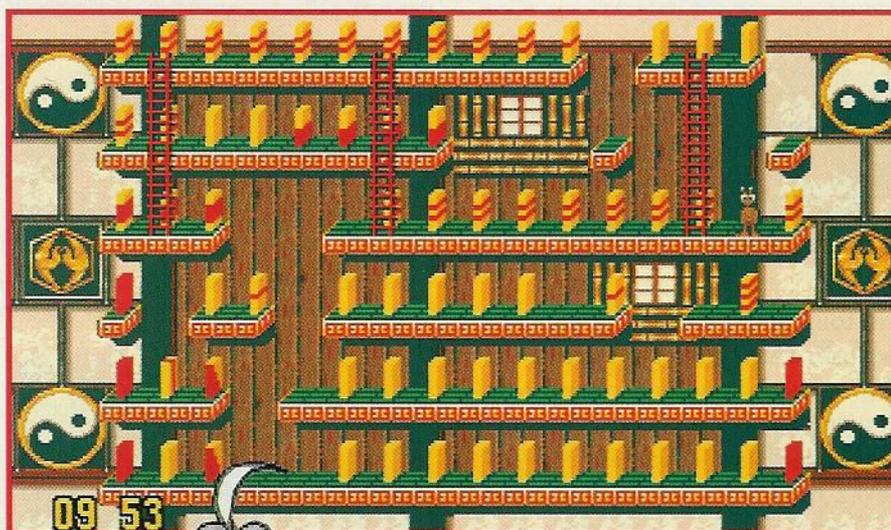
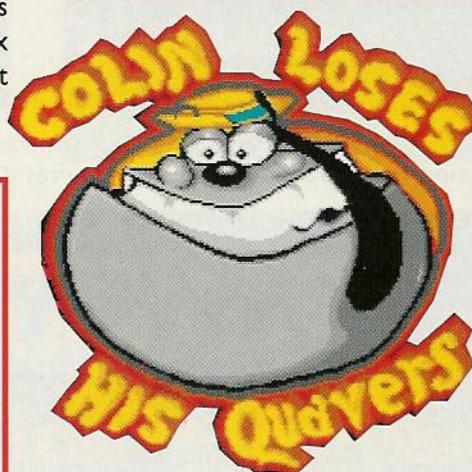
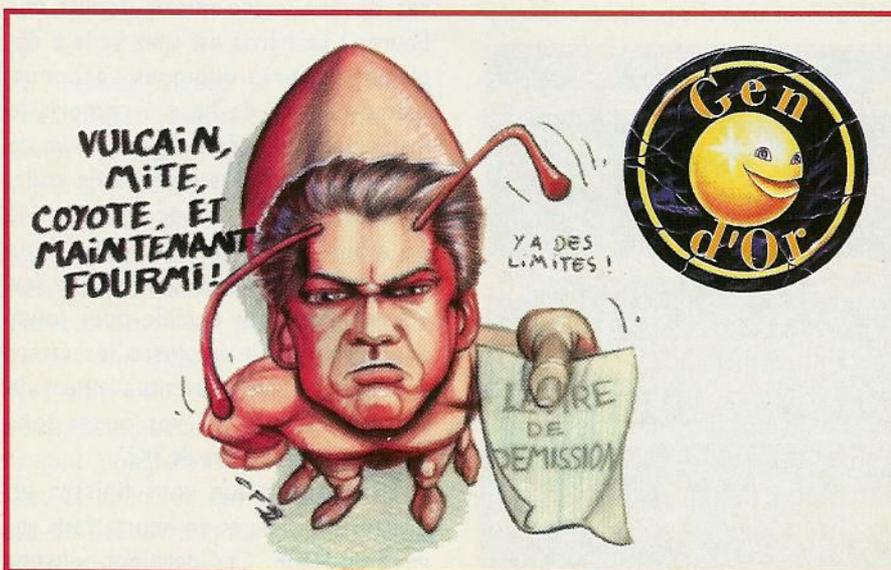
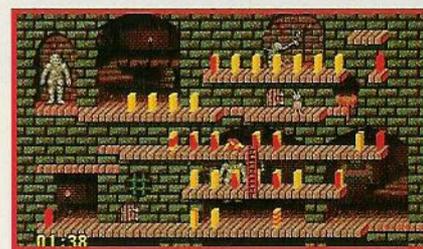
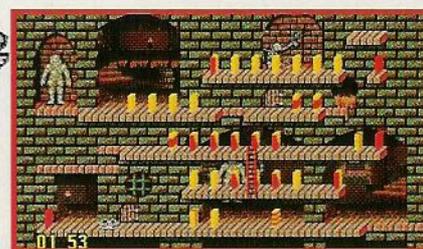


plate-forme en plate-forme. Il courbe la tête lorsqu'il porte un domino et s'impatiente lorsqu'on le laisse inactif quelques secondes.

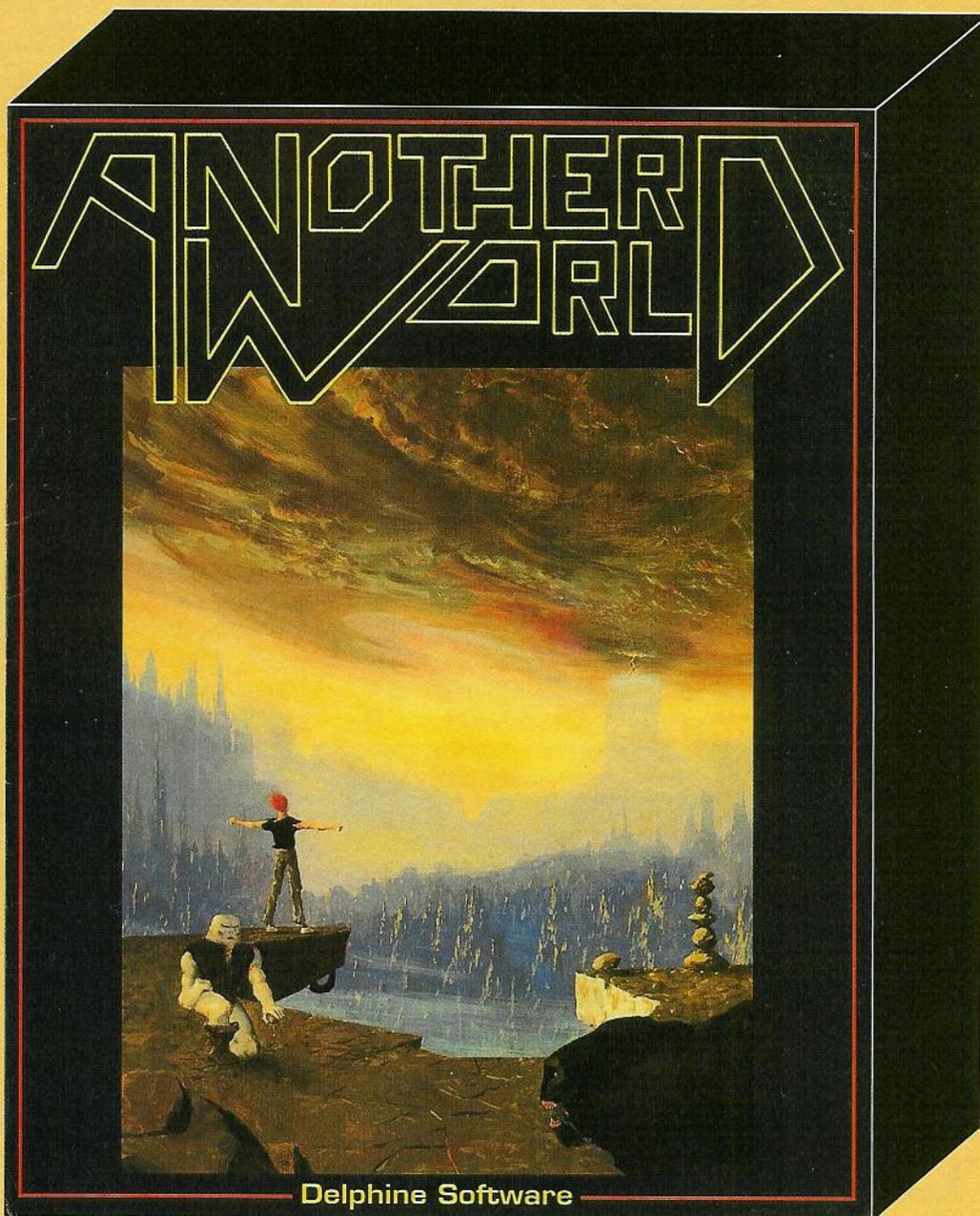
Très rapidement, on s'attache à ce mignon petit travailleur qui la fourmi de la fable de La Fontaine, devra gagner durement sa croûte.

Un grand jeu de réflexion, qui nous l'espérons tous, sera suivi de disques d'extension, contenant de nouveaux niveaux, encore plus délirants et prenants.



90%	GRAPHISME	13/20
	SON	15/20
	ANIMATION	12/20
	DUREE DE VIE	16/20

Le chef d'œuvre de l'année enfin sur P.C. !



Disponible également sur ATARI et AMIGA

▲
TILT D'OR du meilleur
Jeu d'Action Aventure

▲
4 D'OR du meilleur
Jeu Action Original

▲
4 D'OR de la meilleure
Animation

▲
Platinum Triad *AWARD* (USA)

▲
Adventure *AWARDS* (USA)

Delphine Software : *4 D'OR* de la meilleure compagnie française
150, boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 49 53 00 03

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS : ACTION GAME

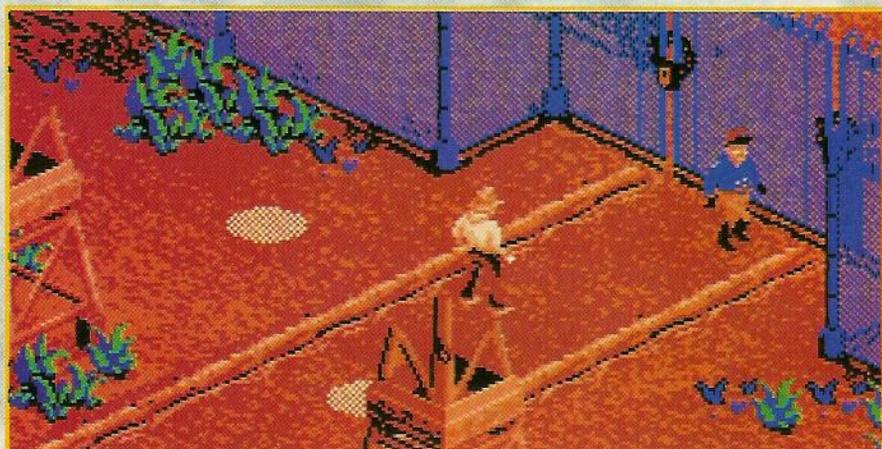
Lucasfilm Games – Jeu d'arcade / aventure – Testé sur Amiga – Disponible fin mai sur Amiga, PC et ST



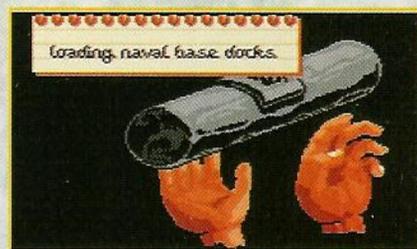
Indiana Jones est né sous deux bonnes étoiles. L'un de ces astres se nomme Steven Spielberg, l'autre Georges Lucas. En trois épisodes portés à l'écran, l'aventurier de l'Arche perdue est devenu Le héros par excellence. Avec La Dernière Croisade, les deux compères ont décidé de libérer leur enfant prodige.



Indy trouve la liberté avec l'immortalité, à la suite d'une rencontre avec le Saint Graal. Sans risque de mourir, sans suspens, plus de héros ! La dernière image du film confirme d'ailleurs cet opinion. Indy se retire à cheval de la scène devant un majestueux couché de soleil. He's a lonesome cow-boy qui s'en va au devant de nouvelles aventures, aventures qu'il vivra seul, seul et à l'abri de nos regards indiscrets.

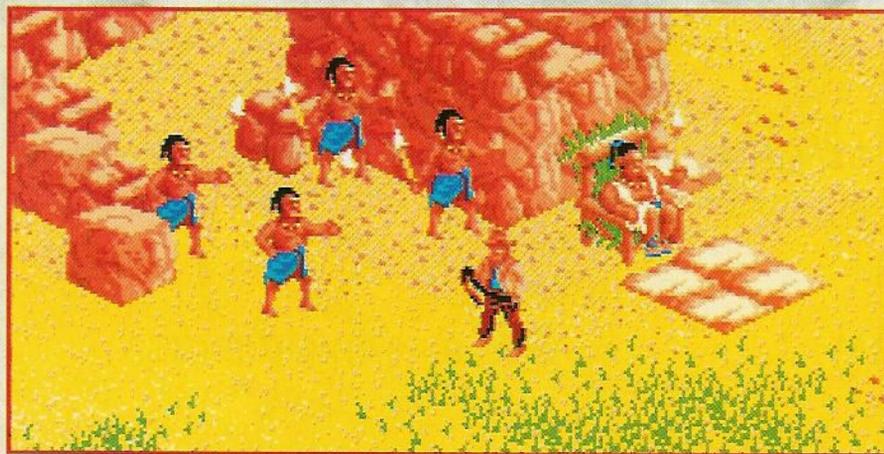


Malgré cela, les créateurs de Lucasfilm Games ont décidé de priver le brave aventurier de sa retraite bien méritée. Il faut dire que le scénario préparé pour ce retour est à la hauteur du professeur Jones qui vendrait son chapeau pour la peau d'un Reich. Les forces du Führer viennent de percer à



jour le mystère d'Atlantis. Avec la connaissance acquise par ce peuple mythique, les Nazis seraient en mesure de briser tout espoir de liberté pour le monde. Indy, aidé de sa compagne Sophia doit tenter l'impossible pour mettre des bâtons dans les roues de leur ennemi commun. L'aventure commence dans un casino. Vous devez y gagner de l'argent pour acheter un premier indice. De là, Indy rejoint une base navale. Dans cette scène, le personnage doit éviter de se faire repérer par les gardes et de se faire prendre dans le faisceau d'un des projecteurs placés sur les miradors. Par la suite, Jones entre dans un sous-marin et gagne la fameuse cité d'Atlantis.

Pour ce nouveau jeu d'action inspiré par les aventures d'Indiana Jones, le visuel en trois dimensions n'est pas sans rappeler des vieux jeux tel

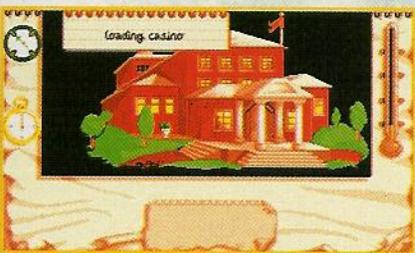




qu'Alien 8, Crafton & Xunk ou plus récemment Last Ninja. Ce type de produit conserve un certain cachet mais il s'oriente plus vers le côté aventure et découverte d'objets que sur le côté arcade. Pour les amateurs de ce style de jeu, The Fate Of Atlantis est un bon investissement. Malgré tout, je pense que le véritable Jones ne se savoure pas dans un tel flot d'action.



Ceux qui aiment vraiment Indy le dégusteront plutôt tel qu'il se présente dans le jeu d'aventure.

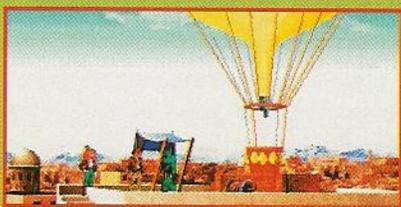


INDY REVIENT...

Indiana Jones & The Fate Of Atlantis, le jeu d'action, n'est que le début du retour du héros de Steven Spielberg et George Lucas. Le jeu d'aventure, réalisé par la Lucasfilm Games, est attendu sur PC pour l'été et s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de la compagnie à ce jour.



Mais ce n'est pas tout. Indiana Jones & The Fate Of Atlantis est sorti aux Etats-Unis sous forme de bande dessinée, et rien ne dit que personne ne sera là pour la diffuser en France dans les mois à venir.



Mieux que ça, TFI diffusera à partir de la rentrée les Chroniques du jeune Indiana Jones, une série télévisée signée de la Lucasfilm, et nous montrant les aventures d'Indy à travers le monde, lorsqu'il n'était encore qu'un gamin. Au cours du feuilleton, Indy rencontre des personnages qui



deviendront importants dans l'Histoire, comme Laurence d'Arabie, Pancho Villa, Picasso ou encore Rommel !



Enfin, la série télé devrait faire l'objet d'un nouveau jeu d'aventure de la Lucasfilm Games, prévu pour l'année prochaine. Vous l'avez compris, le héros au fouet n'est pas prêt de nous quitter... pour notre plus grand plaisir !



76%	GRAPHISME	12/20
	SON	15/20
	ANIMATION	12/20
	DUREE DE VIE	16/20

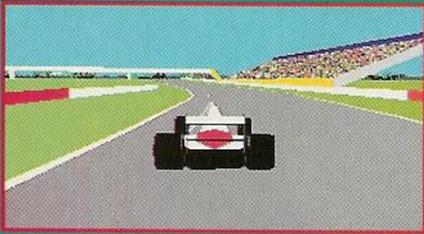


Microprose – Simulation de course – Testé sur ST – Disponible sur ST et Amiga



Ça y est ! Elle est enfin là, cette version ST tant attendue de cette superbe simulation de course

de FI. Un menu extrêmement complet vous permettra de sélectionner moult options allant de l'assistantat pur et simple quand à la conception de votre bolide à la conduite de celui-ci (vous devrez



quand même tourner le volant, mais l'ordinateur fera tout le reste), en passant par la simulation pure et dure qui vous entraînera dans les affres de la technique automobile. Après avoir reconnu quelques pilotes et écuries, ce qui est facile puisque les voitures



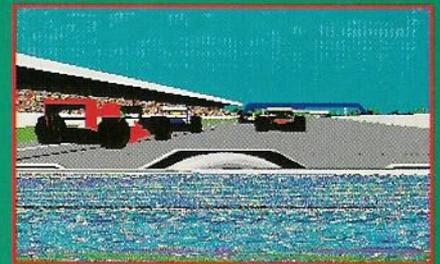
ont les mêmes couleurs et que tous les pilotes sont décrits dans la "doc", vous pourrez facilement vous mesurer à Ayrton Senna dans sa voiture couleur "paquet de "clops"", Alain Prost, Jean Alesi et j'en passe. Pour ce qui est de la réalisation, un



seul mot, bravo ! Les voitures sont superbes, les animations hyper-fluides (sauf dans les stands), les bruitages très honorables, et tout cela est agrémenté par de petites animations de très bonne qualité, comme d'intrépides commissaires de course qui n'hésitent pas à gesticuler devant moi avec leur petit drapeau pour m'annoncer les embûches du circuit (les malheureux...)

La qualité de l'animation des FI, celle du manuel, la jouabilité sur mesure en fonction de votre niveau, les multiples petites animations et le respect

des 16 circuits du championnat du monde font de ce logiciel un produit d'excellente qualité malgré de légers défauts comme une visibilité de la piste assez faible et l'absence, toujours trop fréquente, d'une option permettant de relier deux ordinateurs entre eux.



89%

GRAPHISME	15/20
SON	13/20
ANIMATION	18/20
DUREE DE VIE	15/20

3615 - SM1

3616 - SM1

36 25 36 00

AVEC QUICKTEL



Voici une brève sélection de logiciels parmi les milliers de fichiers pour ST/TT que l'on trouve sur SM1:

- Camels : jeu couleur
- Opus22 : super tableur (doc français)
- Cpx Info : tout sur les CPX
- Nextgem2 : un GEM à la NEXT
- TTfract1 : des fractales sur TT!
- Monster : écran géant sur STE
- Ultra211 : player de musiques
- Qrt : quick ray tracer
- Gthor20 : un jeu d'othello
- Lzh201k : le dernier Lharc
- Sagro421 : anti-virus très complet
- Colorspace : jeu d'action
- Neo226 : neochrome master 2.26
- Mmm20 : outils midifiles
- Ghostscript : émulateur postscript!
- Ltmfly : gem new look
- Esion XLI : soundtracker
- GCC++ : le gnu c++ sur ST!
- Midimaze : jeu en réseau
- TurboASS : turboassembleur680x0

Et bien d'autres logiciels shareware ou freeware, à portée de main dans les rubriques de téléchargement du 36 15 SM1 :

Jeux, musique & son, midi, soundtracker, images, utilitaires graphiques, CAO/DAO, dessin, démos, softs TT adultes, accessoires, anti-virus, utilitaires disques, PAO, GDOS, bureautique, sciences, télécoms, compactage, langages, programmation, sources ...

3615 SM1 c'est :

- Des **Milliers de logiciels** Freeware et Shareware à Télécharger à l'aide de votre minitel
- Des **nouveautés** en permanence
- Des programmes **sans virus**
- Chaque mois, le **catalogue papier** (*), des nouveautés chez vous
- Des **rubriques entièrement refondues**
- Une **rubrique JE VEUX** qui vous permettra de vous faire conseiller
- Une **HOT-LINE Téléphonique**
- Le **Téléchargement automatique**.

Si vous n'avez pas encore votre Kit de Téléchargement, découvrez vite les joies de cette méthode moderne pour vous procurer vos programmes.

Faites votre choix sur **3615 SM1**, lancez **QUICKTEL** sur votre micro après avoir connecté ce dernier sur votre minitel et, quelques minutes plus tard, utilisez le programme choisi et gardez le chez vous. Si c'est un shareware et qu'il vous plaît, n'oubliez pas l'auteur ...

BON DE COMMANDE

A retourner à : **SM1, 110 rue Saint-Denis - 75002 PARIS**

Oui, je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL au prix exceptionnel de :

Logiciel seul... 20 francs Logiciel + câble... 100 francs

(*) Abonnement 1 an News Letter... 20 francs

Mon micro est un :

PC 3^{1/2} PC 5^{1/4} ATARI ST AMIGA MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de broches de votre sortie série

Câble 9 broches Câble 25 broches

Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire et d'écrire lisiblement.

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal :

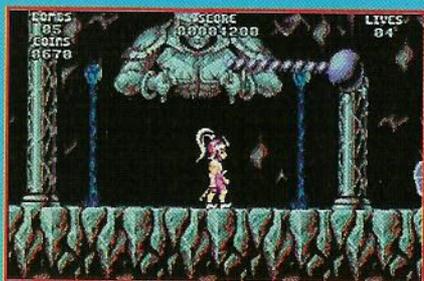
LEANDER

Psygnosis — Jeu d'arcade — Testé sur ST
Disponible sur ST et Amiga



Il était une fois au Japon, une princesse nommée Lucana. Le jour de ses dix-huit ans, elle est enlevée par le maléfique et très puissant Thanatos. Vous, Leander, capitaine de la garde de l'empereur Etoroshi, êtes chargé de la sauver, d'autant plus qu'un doux sentiment vous unit. Armé de votre katana, vous partez affronter Thanatos et ses sbires. L'histoire est certes assez commune, mais que ne fait-on pas au nom de l'amour !

Afin de rejoindre la princesse, vous aurez à traverser trois univers différents comprenant en tout vingt-deux tableaux. Les monstres, en réalité d'horribles mutants créés par Thanatos, seront naturellement là pour vous barrer le chemin. Contrairement à ce que vous pourriez croire, il n'ont pas tous un comportement "crétinoïde". Il y a une centaine de monstres différents, ce qui permet de varier les plaisirs. Lors de votre équipée, vous trouverez de l'or, que vous pourrez échanger, dans des boutiques, contre des objets très



Certainement la meilleure adaptation sur ST d'un jeu Psygnosis, Leander prouve que l'Atari peut toujours nous offrir de bons jeux d'action.



santes puisqu'elles vous permettront d'acquérir des armes, telles que l'épée tempête ou la lame de force (elles font très mal !), et des points d'armure. Ce jeu d'arcade, très plaisant, est d'une grande simplicité de maniement. Ses tableaux sont très variés et d'une excellente qualité graphique. Le fait que les points de vie soient indiqués par la couleur de l'armure est vraiment une bonne idée; cela évite d'avoir les yeux fixés sur votre état de santé.

Il est temps que je vous quitte, car j'ai un dragon sur le feu.



83%	GRAPHISME	16/20
	SON	06/20
	ANIMATION	12/20
	DUREE DE VIE	12/20

TEST

MEGALOMANIA

Ubi Soft – Jeu de Stratégie – Testé sur PC – Disponible sur Amiga / PC / ST

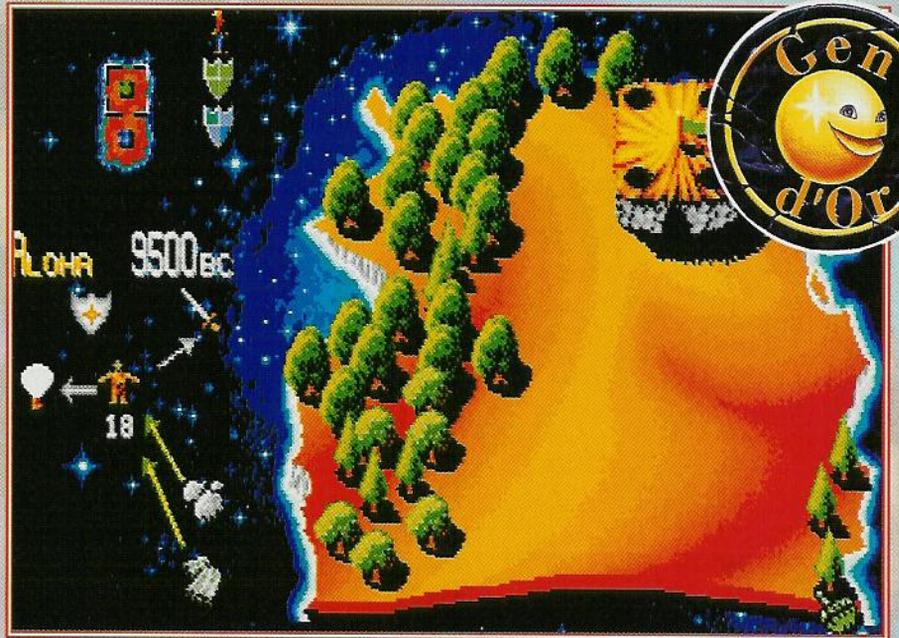


Entre les Dieux qui régissent la destinée de l'humanité, le débat s'impose à chaque fois que s'ouvre une nouvelle planète à la

grande genèse.

L'objectif de ce conclave divin est de confier ce monde à l'un d'entre-eux. Mais les Dieux, selon les créateurs de ce jeu, ne sont pas exempts d'orgueil et de rivalités. Pour régler ces luttes, les prétendants au pouvoir doivent prouver leur valeur en pratiquant leurs arts sur une planète "grandeur nature". Pour cette conquête, chacun est placé à la tête d'un peuple auquel il doit donner des consignes pour détruire ceux de ses rivaux.

Il existe sur la planète 28 îles, soit 28 épreuves à remporter. En début de partie, le peuple ne possède qu'un château. Le Dieu doit tout d'abord leur insuffler le germe du génie afin que ses serviteurs inventent des armes et construisent de nouveaux édifices. Selon le nombre de travailleurs affecté à ces tâches, le travail demandera plus ou moins de temps. Il est parfois plus prudent de choisir, pour commencer, des armes moins perfectionnées avant de passer aux choses sérieuses, ceci afin d'assurer un minimum de sécurité à votre royaume. Cette remarque est particulièrement valable pour les niveaux



élevés, censés représenter l'époque moderne, car là, vos adversaires ne vous feront aucun cadeau.

Dans ces luttes divines, le jeu de stratégie demande avant tout de savoir agir et réagir avec justesse et rapidité. Les premières îles, par exemple, sont gagnées en moins de deux minutes. Développée en premier lieu sur Amiga et ST, cette adaptation a su tirer partie des caractéristiques du PC en matière de graphisme (VGA 256 couleurs) et de son (carte Adlib).

Megalomania méritait déjà toutes nos louanges; cette nouvelle version nous emmène au royaume des dieux.



A travers les diverses Epochs vous devez conquérir des îles plus ou moins étendues. Face à vous, un, deux ou trois adversaires.

83%

GRAPHISME	16/20
SON	15/20
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	16/20

JOHN MADDEN FOOTBALL

Electronic Arts – Simulation sportive – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga

Electronic Arts vient de lancer une gamme de produit à vocation sportive intitulée EASN, regroupant des produits comme PGA Golf et aujourd'hui John Madden Football. Il s'agit ici d'un football américain.



Dans cette discipline sportive, deux équipes de onze joueurs se disputent la possession d'une balle ovale pour aller la déposer derrière la ligne de "but" adverse, appelée End Zone. Pour ce faire, chaque équipe dispose tour à tour de quatre tentatives.

Si les attaquants parviennent à franchir 10 yards à partir du point de mise en jeu, ils obtiennent une tentative supplémentaire. Si le possesseur de la balle est immobilisé, les deux équipes se positionnent face à face le long



d'une ligne passant par le point de chute du ballon. Nous assistons alors au Huddle, ce célèbre "conseil" de joueurs durant lequel ils discutent de la technique à adopter pour prendre l'avantage. Le logiciel reprend parfaitement cette action hachée avec

des scènes d'arcade pour la progression des équipes et des scènes de stratégie lors de la sélection des tactiques. La réalisation sur Amiga de John Madden Football a été confiée à un "pro" de la démo.

Cette maîtrise technique se ressent à tous les niveaux, ne serait-ce que par le terrain qui évolue en trois dimensions sans que cela ne ralentisse l'action. Seule ombre au tableau, une phrase tirée de la notice qui considère comme des ignares les personnes qui n'ont jamais vu un match de football américain. Excusez-moi Messieurs, mais de mon côté, j'ai bien d'autres choses à faire de mes soirées que d'user mes fonds de culotte à admirer ces "bidochons" peinturlurés qui se donnent des airs de dieux du stade.



79%	GRAPHISME	16/20
	SON	17/20
	ANIMATION	17/20
	DUREE DE VIE	16/20



HEIMDALL



Core Design – Jeu de rôle animé – Testé sur PC
Disponible sur Amiga, PC et ST



Le temps de Ragnaroc, le conflit suprême entre le bien et le mal, est arrivé.

Mais Loki, Dieu des fourbes, trouve que la balance penche un peu trop en faveur des dieux du Valhalla. Pour rééquilibrer les forces en présence, il vole les trois armes les plus puissantes des dieux: L'épée d'Odin, la lance de Frey, et le Marteau de Thor. Or pendant Ragnaroc, les dieux deviennent mortels s'ils descendent sur terre. Il faut un volontaire pour aller parcourir le monde des mortels afin de retrouver les armes. Thor se désigne, et par une nuit de tempête se réincarne sur terre.

Pour Heimdall, votre personnage, une longue quête à travers les trois mondes de Midgard, Utgard, et Asgard commence. Le jeu se déroule en deux parties. La première représente l'apprentissage de votre personnage.

De sa réussite dépendra le choix des compagnons qui accompagneront sa quête. Selon votre succès, vous pourrez choisir parmi 5 à 30 vikings votre équipage de cinq compagnons.

La deuxième partie représente la quête à travers les mondes. Vous aurez à surmonter de nombreux obstacles pour arriver au but.



Les phases de combat présentent des vues animées des monstres !



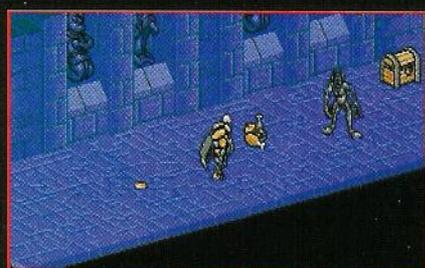
De nombreuses énigmes et de très bon pièges vous attendent. Les scènes sont en 3D d'une très grande qualité et lorsque vous jouez, vous avez l'impression d'évoluer dans une très bonne bande-dessinée. L'animation des personnages et des décors est vraiment sublime.

HEIMDALL est un très bon jeu et vous vous sentirez rapidement devenir un peu viking vous aussi.

A ce propos il faut que je décroche la hache plantée au dessus de mon PC !



Première phase de test: lancez des haches sur les tresses pour libérer votre fiancée, et vous obtiendrez des points de dextérité!



Au bout d'un sombre couloir, un monstre bloque le passage. Le combat semble inévitable...

85%	GRAPHISME	18/20
	SON	15/20
	ANIMATION	18/20
	DUREE DE VIE	15/20

PEARL AGENCY

25, rue Turgot - 68110 MULHOUSE/ILLZACH

Tél : 89 66 12 11 - Fax : 89 66 33 63

PREMIER DIFFUSEUR DE SHAREWARES

SHAREWARES PC : Des centaines de logiciels, de la gestion professionnelle aux programmes ludiques.

BASES DE DONNEES

FILESBANCK (F1032 A) - Gestion de stock type base de données, vous pouvez mettre à jour le stock, calculer les prix en fonction des marges, faire des tris. Limité à 70 exemplaires dans cette version Shareware. A essayer.

FILE EXPRESS (E 013-E 014) - Banque de données très facile d'utilisation. Mise en page de masques, étiquettes et formulaires sur l'écran. Très flexible au niveau des fonctions de texte et calcul. Disque dur obligatoire.

INDEX (F1038 A) - Mini bases de données, le tri est possible pour chaque champs et l'on peut sauvegarder la liste ainsi triée en ASCII, elle pourra alors être récupérée par d'autres logiciels. Paramétré pour cassettes vidéo, livres, disquettes.

VIDEOTHEQUE (F1043 A) - Une gestion complète et de haut niveau de votre vidéothèque. Vous pouvez gérer tous vos films, d'après la marque de la cassette et vous saurez combien de fois vous avez déjà visionné cette cassette, pour une capacité de 400 films.

ADRBASE (F1047 A) - Ce logiciel vous permet de gérer un carnet d'adresses, un répertoire téléphonique, enveloppe, mailing, etc... D'une taille de 32000 fiches environ, il vous donnera une impression de votre agenda sans ratures et sans fautes.

BCDOC/OPERAT/VOLUME/DIABOLO (F1053 A) - Compil de 4 logiciels de la très bonne équipe d'auteurs de AAS, qui diffusent de nombreux autres Sharewares de qualité. Essayez BC BLOC (gestion de documents), OPERAT (pour instituteurs), VOLUME (problèmes de volumes) et DIABOLO (éditeur de doc), et vous aurez un aperçu de leurs talents.

LOGEST (F1067 A) Vous pouvez enfin gérer vos disquettes tactiles. Les tris se font par nom, genres. Sauvegarde automatique en fin de session si vous avez modifié la base. Simple et efficace.

CATEGO (F1073 A) - Gestion documentaire de vos livres, vidéo cassettes, etc... Les sujets sont paramétrables. Le tri se fait soit par les auteurs, les titres, etc... Bien fait, ce logiciel peut gérer vos prêts et vous dire où sont rangées vos disquettes favorites.

MINIMET (F1076 A) - Ce logiciel à été composé à la demande et sur les spécifications d'entreprises du bâtiment. Il a pour fonctions de réaliser très rapidement et très facilement des métrés dans n'importe quel corps d'état.

COMMUNICATION / MINITEL

VIDEOTEK (F1069 B) - Vidéotext est un logiciel de capture d'écran minitel. La restitution peut se faire soit par mode paquet, soit en continu. La version complète peut gérer 120 pages minitel.

BUREAUTIQUE / TABLEUR

GEICALC (F1019 C) - Mini tableur de 128 lignes - 32 colonnes, et 20 fonctions par cellule. Presse papier, formatage des données, modification de la grille, etc... Rapide et bien fait!!!

GESTION FINANCIERE (F1020 C) - Vous avez besoin de calculer le montant du prêt ou les intérêts pour l'achat de votre ROLLS!!! Ce logiciel vous le fera en toute simplicité et en plus, pour une somme modique vous aurez la dernière version.

CAP90 (F1021 C) - Que vous soyez particuliers ou autres associations, ce programme vous permettra de suivre votre comptabilité de façon plus simple, plus rapide, et plus efficacement qu'avec des techniques classiques sur papier. Avec une aide en ligne, vous aurez la gestion du passé, de l'actif, gestion financière, dépense et recette. La version complète est livrée avec un manuel de 70 pages.

COMPTE (F1023 C) - Gestion de compte bancaire, un bon aperçu du programme complet, utilisable sans sa version Shareware pour son propre compte bancaire. La version complète possède un mot de passe et récupération des informations des serveurs de Banques par minitel. Un Shareware très bien fait.

BUDGET (F1024 C) - Une utilisation intuitive, ce logiciel vous permet de gérer vos comptes en utilisant la souris pour vos déplacements dans les différentes rubriques. Très simple d'utilisation.

PARC (F1028 C) - Gestion de parc matériel complète : sortie, entrée, mouvement, référence. Livré avec une documentation très complète.

COMPAGA (F1029 C) - Ce logiciel permet aux comptables (et aux autres) de tenir à jour très facilement, les livres de comptes obligatoires. Son utilisation est simple et ne demande aucune connaissance en informatique. Il permet de gérer les recettes, les dépenses, les bilans, les amortissements

(déclaration 2035 A et 2035 B), les taxes sur salaires. Fournit avec une documentation très complète.

ALMANAC (E 483) Votre planning sur le logiciel windows 3.0 ! Compte-rendu journalier, mensuel et annuel, fonction alarme, montre, bloc note, très pratique et d'utilisation très simple.

MEDICAL / SANTE

CUISINE (F1036 D) - Vous ne savez pas quoi faire à manger pour vos convives dimanche ? Ce logiciel va vous permettre de les rassasier avec des plats succulents et des cocktails originaux, et le tout comestible. Imprimante obligatoire.

EDUCATION / SCIENCES

DICO ANGLAIS (F1000 E) - Version limitée à 130 mots pour ce traducteur français - Anglais en Shareware. Le prix de la version complète, n'est (à votre bon cœur Mesdames et Messieurs) pas imposé par l'auteur. La traduction mot à mot est claire et fidèle. Vous pouvez vous-même créer votre propre dictionnaire de mots.

ESPAGNOL (F1007 E) - Pour apprendre ou se perfectionner en Espagnol et en jouant. Du même auteur que Anglais et Allemand. L'Europe c'est pour demain.

ANGLAIS v3 (F1013 E) - Pour apprendre ou se perfectionner en Anglais et en jouant.

ALLEMAND (F1014 E) - Pour ce perfectionner en Allemand d'une façon agréable.

ECRITURE (F1015 E) - S'entraîner à la pratique de l'orthographe en s'amusant.

GENEALOGIE (F1018 E) - Créez votre arbre généalogique, grâce à cette base de données, que vous renseigniez avec votre livret de famille ou tout autre document. Simple et efficace. Un exemple avec le Grand Hugue vers 865 AJC.

LEO (F1033 E) - Un petit logiciel pour les petites têtes blondes, afin de réviser efficacement les tables de multiplications.

EZ-TREE (F1034 E) - Logiciel permettant d'enregistrer les arborescences d'arbres généalogiques familiales. Il est possible de prendre en compte 16 mariages par personne et 32 enfants par couple.

SPIROIDE (F1035 E) - Un très bon jeu de questions - réponses en EGA. Désolé pour les possesseurs d'écran CGA! Très intéressant pour les professeurs, car livré avec les utilitaires de formulation des questions. Vous pouvez également créer votre propre bibliothèque de questions - réponses. Le tout en couleur. Très bien!!!

ORDIREGION (F1037 E) - Logiciel brique d'exploitation des données démographique à l'aide d'une carte de France, utilisée dans l'enseignement.

ASTROGRAPH (F1041 E) - Ce logiciel calcule et dessine les cartes du ciel de 1600 à 2050, ainsi qu'une animation des planètes lentes, de Jupiter à Pluton.

ASTROPHILE (F1044 E) - Ce logiciel d'astrologie vous permet de savoir très rapidement votre thème astral, en fonction de l'heure, du jour, du mois, de l'année et de l'endroit de votre naissance. Il possède aussi une fonction thèmes comparés et bien d'autres...

PASCAL (F1046 E) - Cours de Pascal et Turbo Pascal en hyper texte. Très complet, il rendra de nombreux services aux débutants en Pascal, ainsi qu'aux autres.

PROVERBES (F1049E) - Retrouver un proverbe. Ce logiciel vous permet de définir plusieurs niveaux, et vous donne en prime l'explication du proverbe.

PARTICIPE PASSE (F1052 E) - Révisiez votre grammaire grâce à ce programme en diffusion libre (domaine public), et après quelques essais, vous serez champions des participes passés. Niveau programmable pour tous élèves étudiants. Dur-dur!!!

LA VIE DU LAC (F1054 E) - Un programme écolo. En jouant, appréciez les différents composants d'un écosystème lacustre, tous les principaux mécanismes, éléments nutritifs, phytoplanctons, poissons, etc... sont mis en jeu.

CONJUGUEUR (F1055 E) - Dictionnaire de conjugaison, entrer le verbe à conjuguer, le programme vous affiche dans 8 temps le verbe conjugué. Très très simple d'utilisation, très efficace et bien présenté. Programme en domaine public offert par LURICIEL.

FLOREAL (F1072 E) - Ce programme de sciences naturelles, permet de connaître toute la composition des fleurs. Du niveau CM1/CM2, il convient à tous les élèves qui s'intéressent à l'écologie. Suite de Germinal et plein de graphismes très bien faits, même pour un adulte, ce logiciel mérite à bien des titres, tous nos compliments.

ARBOREAL (F1074 E) - Dans la même famille que Floral, ce logiciel de sciences naturelles permet de connaître la composition des arbres. Toujours des graphismes de bonne qualité.

AQUALOGIQUE (F1075 E) - Tout ou presque tout sur la vie des poissons. Le votre est-il malade, a-t-il les yeux globuleux? Ce logiciel peut vous aider à le soigner en vous donnant plusieurs méthodes pour guérir vos amphibiens.

GRAPHISMES

VGA PAQUET GRAPHIQUE (AP-26 VG) - Enfin un logiciel qui utilisera toutes les possibilités de votre carte VGA. Contenu: VGA-CAD 2.5, VGA-CAD-UTILITIES, VGA-PAINT et VGA graphiques (dém). Disks 5.25 ou 3.5 pour 99.-

VGA PAQUET IMAGE 1 (AP-33 SV) - Haute émulation d'images avec panorama (jusqu'à 800 x 600 x 16), portraits, stars de comique, etc. Pour le plaisir des yeux ! Inclut : View Utilites, Disk 5.25 ou 3.5 pour 139.-Fr.

SUPER VGA PAQUET IMAGE (AP-220) - Diashow fantastique de super qualité photo (640x480x256 couleurs/format pch). Chaque image est une oeuvre d'art ! Uniquement pour carte VGA avec au minimum 512KB. Disk 5.25 HD ou 3.5 HD pour 259.-Fr.

USA 1 (GR-131) - Parc naturel, villes, paysages: Yellow Stone, Grand Canyon, LAS VEGAS, etc... Disk 5.25 HD ou 3.5 HD pour 99.-Fr.

USA 2 (GR-132) - Suite de USA 1, Disk 3.5 HD ou 5.25 HD pour 99.-Fr.

IMAGES (GR-135) - Très belles images animales et divers en très haute résolution, 256 couleurs, Disk 3.5 HD ou 5.25 HD pour 99.-Fr.

PAQUET IMAGE (AP-222) - Astrologie, Cosmos, différentes planètes telles que: Jupiter, Saturne, Voie Lactée, etc... Super!!! A essayer absolument. Disk 5.25 ou 3.5 pour 119.-Fr.

GRAPHIQUES WORKSHOP V6.1 (E 325) - Reconvertir rapidement les fichiers des formats : GIF, TIFF, EPS, WPG, MSP, PCX, GEM/IMG, et MACPAINT. Vous pouvez transformer, contrôler, changer les couleurs en contraste noir et blanc, imprimer sur l'imprimante laser. Idéal pour contempler les images VGA.

FRAKTAL-PAQUET 2 (AP-98 FZ) - Nouveau paquet, une mine d'or pour tous les fans de FRAKTAL. Contient les logiciels : VIFS, FRAKTAL GRAPHIQUES, MSET, ANIMANDL, MANDELBROT-MAGIC, 3D-MANDELBROT, MANDELBROT et JULIA-MENGE. Disk 5.25 ou 3.5 pour 59.-

BROTHERS KEEPER (E 381 - E 382) - Un programme d'élaboration de votre arbre généalogique. De nombreuses fonctions qui restent toutefois d'utilisation simple. Présenter dans le DOS shareware 8-90 comme le sommaire des 12 programmes tester. Aucun autre n'est plus performant.

TRACER V2 (E 362) - Programme de gestion graphique, calcule d'une façon réaliste les graphiques. L'utilisateur décrira les fonctions dans une banque de données. Configuration minimum AT286/386, DOS 3.3, disque dur. Fonction graphique et contraste au libre choix, avec VGA jusqu'à 256 couleurs possibles.

HP-DESKJET-SUPPORT (E 548 - E 549) - "Le logiciel" pour les utilisateurs de DESKJET un convertisseur de fichiers image.

BACK & FORTH (E 344 - E 345) - Fantastique ! Scrolling d'écran (entre différents programmes, sans les recharger, tout simplement par l'utilisation des touches de fonction). Transfert de données aisé entre programmes. Les non initiés à Windows pourront enfin réaliser leur rêve du "quasi-multitâche" sur XT/AT. Disque dur obligatoire.

BENCHMARK-TESTS (E 391 - E 392) - Tests très complets de la revue américaine PC-LABS et PC-WEEK-LABS-MAGAZINE. Pour les cartes graphiques, les processeurs, co-processeurs, disquettes et disque dur. Tous ces tests sont représentés de manière graphique.

REVEILLEUR (F1008 F) - Horloge entière, écrit en langage assembleur, vous permet d'avoir l'heure dans le coin supérieur de votre écran, plus une alarme à la seconde près. Paramétrage très facile.

BRISTOL 2 (F1031 F) - Imprimer vos cartes de vœux, de visite, etc... Sur votre imprimante de manière simple et rapide, grâce à des menus déroulants. BONNE FETE!!!

MEGACLOCK (F1051 F) - Belle horloge plein écran et entièrement paramétrable, couleurs et formes.

DES2000 (F1059 F) - Avec ce logiciel, vous pourrez dessiner sur votre écran, des cercles, des lignes, des points, des boîtes, des étoiles, y écrire en 4 polices de caractères de 3 dimensions, animer des parties d'écran, Zoomer 30x vos créations et composer de la musique. Original, à essayer.

ICONER (F1065 F) - Cet éditeur d'icônes, réalise des interfaces graphiques faciles à mettre en oeuvre, les icônes (256 par fichiers) ont une taille variable de 8x8 à 56x56 pixel. Pour les possesseurs de Turbo-Pascal et d'écran EGA.

JEUX

CITATION (F1002 G) - Recueil de 365 citations philosophiques présent au hasard et affichées sur l'écran avant de vous rendre la main. Dans un Autotexte, votre PC sera philosophe.

POPCORN (F1003 G) - Casse briques très performant, avec réglage de la vitesse, avec popseed et création de vos tableaux avec popgené. Très bien fait pour un Shareware Français.

PAQUET SIMULATEUR (AP-67 SI) - Roulez et volez avec votre PC. Notre nouveau programme de simulation le rend possible. Contenu : simulateur FORD 2, simulation de conduite avec représentation du cockpit, levier de vitesse, frein, etc... JP SIMULATEUR conduite en 4x4. LE MIRAMAR, le meilleur simulateur de vol entre 3D. Disk 5.25 ou 3.5 pour 99.-

EGA PAQUET DE JEUX 4 (AP-102 E) - Vient de sortir au top des jeux US avec des superbes graphiques qui vous offriront de l'action du suspense et beaucoup de plaisir. Contient les nouveautés suivantes: PERESTROIKA, COMMANDER, DUKE NUKEM, ANT HILL, CRUSHER, GOLDHUNT, MENACE, CD-MAN, PT-MAN. Disk 5.25 ou 3.5 pour 139.- Fr.

KUN-FU LOUIE EGA (E 271 - E 272 - E 274) - Programme inédit. Combat de karaté avec des superbes graphismes. 5 levels et une démo. Disque dur obligatoire.

COMPLI JEUX (8) (F1004 G) - Compilation de 8 jeux du même auteur. Othello, Huit, Poker, Black-Jack, Tron, Ere, Chanviri. A essayer!!!

BRIDGE (F1005 G) - Bridge est une amélioration de "Turbo bridge", principalement dans l'environnement du joueur. Cette version est bilingue : Français/Anglais. Après avoir acquis la licence, vous recevrez de l'auteur la version 4, qui respecte le système de jeu Français, tel que défini par la Fédération Française de bridge, sur cette disquette, est inclu Turbo Bridge.

LE COUTEAU ROUGE (F1016 G) - Un bon jeu d'aventure et en Français. Après 15 ans d'exil, vous revenez au pays, et l'aventure commence.

PAQUET DE JEUX 3CGA (AP-36 SN) - Paquet de jeux avec simulateur ford 2, simulateur FIESTA, simulateur JP, MIRAMAR (simulation de vol en 3D), STRIKER (jeu en hélicoptère), POPCORN, MACE-CUBE, et NYET 2 (version Tetris). Pour toutes les cartes graphiques couleurs. Disk 5.25 ou 3.5 pour 169.-Fr.

EGA PAQUET DE JEUX 3 (AP-50 EA) - Suspense, action et des graphismes au top. Avec les best sellers comme : KUN-FU LOUIE, HOUSE OF HORROR, VANPIRE, et ROBOT 2. Disk 5.25 ou 3.5 pour 99.-Fr.

GTHOR (F1025 G) - Un Othello doté d'un ensemble de commande pour permettre l'étude du jeu. Ce programme a été agréé par la Fédération Française Othello, et classé à la hauteur des 10 meilleurs joueurs (humain) Français en 1990. En plus, la souris est supporté dans cette version.

HOROSCOPE (F1040 G) - Un horoscope sur imprimante ; traduction en Français du programme original de Société PATCHED. Ecrit en basic, vous pourrez l'étudier, en plus il vous donnera votre horoscope sur imprimante, mais uniquement sur cette version. A vos claviers, la tête dans les étoiles!!!

COMPLI JEUX (F1050 G) - Compil de jeu de société connus, dont, Poker, Puissance 4, Othello, Echecset tous en domaine public pour vos longues soirées d'hiver.

PENDU (F1056 G) - Jeu du pendu traduit en Français. Rapide, avec + de 1000 mots en mémoire et le tout en couleur. Un utilitaire d'édition de mots est fourni avec ce logiciel.

LOTO (F1066 G) - Pour devenir millionnaire, ce logiciel d'aide au LOTO vous permettra d'affiner vos jeux, sa version complète vous permet les impressions et, connaît tous les tirages de la création du LOTO à aujourd'hui.

5 JEUX (F1068 G) - Une compilation de 5 jeux pour vous divertir : RACE-3, MAD-DAU, PAC-DAU, ZOBIFLY, GLOBULE, amusant!!!

MICROGRILLE (F1070 G) - Générateur de mots croisés, livré avec un historique des mots croisés, il permet en outre d'imprimer les grilles, de faire les mots, d'avoir la solution et de sauvegarder vos grilles.

PUZZLE (F1071 G) - Un jeu de puzzle en CGA. Vous pouvez visualiser la solution et retourner au jeu, intervenir les pièces. Livré avec 12 puzzles différents de 32 cases.

CRUSHER EGA (E 475) - Jeu d'action d'après un modèle bien connu. Vous explorez un labyrinthe.

MENACE EGA (E 469) - Jeu d'action rapide avec des graphismes de première qualité dans le style "XENON".

PRIX DES DISQUETTES

Vous ne payez que le prix du support et de la gestion des disquettes, les logiciels en shareware sont fournis en libre essai.

La disquette au format 5 1/4 (360ko) **19⁹⁰** Fr TTC

A partir de **10** Disquettes **18²⁰** Fr TTC pièce

A partir de **20** Disquettes **16⁵⁰** Fr TTC pièce

A partir de **30** Disquettes **14⁵⁰** Fr TTC Pièce

Pour les disquettes 3 1/2, rajouter 6.- par disquette - Participation aux frais de port et d'emballage 16.-

VGA GAMES (E 236) - Trois jeux splendides en couleurs pour VGA ! Contient **ROBOT 1** (jeu de labyrinthe) **HURKLE HUNT** (chasse à l'homme) et **BANANOÏD** : fantastique version "BREAKOUT".

EGA PINBALL (E 287) - Le super Flipper pour carte EGA ou VGA (jusqu'à 640x480 solutions). Avec son, réglage vitesse. **SUPER !!!**

BASSTOUR V4.5 BASSCLASS (E 201 / E 389) - Deux supers programmes de jeu EGA, et pas seulement pour les passionnés de pêche. Vous pêcherez en haute mer sur votre bateau. Lignes, appâts etc... orientables.

EGA TRECK (E 174) - Version EGA du jeu classique "STARSTRECK". Vous piloterez "L'ENTREPRISE" au travers d'un combat contre l'ennemi.

HUGOS HOUSE OF HORROR V1.6 / VAMPIR EGA (E 263 / E 353) - Action et Horreur ! Jeu d'aventure EGA dans le style "LARRY" bien connu. Très belles animations et graphiques, mouvements en 3 dimensions et son. **VAMPIR** est un mélange entre "ARCADEN" et jeu d'aventure, un combat permanent face à d'horribles ennemis. Disque dur nécessaire.

HUGO II WHODUNT Z (E 399) - Suite très attendue de HUGO ! Par des milliers de Fans. Les nouvelles aventures extraordinaires de notre héros continuent de la même qualité. Très bons graphiques. Disque dur nécessaire.

THE LAST HALF OF DARKNESS (E 493/1 - 493/2) - Passionnant, jeux d'aventures graphiques frissonnantes, qui peuvent être facilement commandées par la souris ou les touches fonctionnelles. Votre tante décède de façon mystérieuse. Vous essayez de percer le mystère et vous allez vivre dans cette vieille maison en ruine. Un grand nombre de surprises : zombies, vampires, monstres et autres personnages vous attendront et également une superbe créature. EGA/VGA, et disque dur conseillés. (1.6 MB)

CAPTAIN COMIC V4.0 EGA (E 184) - Arcade Same de première classe, qui dans ses graphiques ressemble au "LARRY" bien connu. Vous explorerez en tant que CAPTAIN COMIC, héros de la galaxie, la planète OSMOC et vous y trouverez des trésors volés. En chemin vous accumulerez toutes sortes d'objets et vous combattrez des créatures meurtrières. Superbes graphiques !!!

WILLIS PINBALL 1 (AP-513) - Votre PC deviendra un flipper ! Une saisissante simulation du flipper qui par sa représentation graphique et son imitation réaliste, vous donneront une grande joie d'utilisation. Les commandes se font par le clavier. Willis Pinball comprend trois jeux différents. Avec un peu de chance et d'habileté, vous pouvez gagner un voyage à San-Francisco (pour 2 personnes). Lorsque vous atteindrez un certain score, vous obtiendrez une clef dans les autres jeux.

SHOOTING GALLERY / EAT IT (E 321) - Uniquement pour VGA. Avec votre souris, vous visiez des cibles. Il faut être très rapide. Les graphiques sont les meilleurs parmi les logiciels de jeux que nous avons pu voir jusqu'à présent. Attention, ce jeu fera de vous un marié ou de la tir. **EAT-IT** est une version VGA du PAC-MAN bien connu.

VGA SHARKS I-II / VGA MINER (E 346) - Maintenant en deux versions avec service en surface. Avec SHARKS, vous êtes plongeur sous marin, vous devez vous protéger et vous battre contre des requins sanguinaires. Fantastique et de réels graphiques. Commande par KEYBOARD, souris ou Joystick. **SUPER !!!** MINER est la conversion VGA du MINER connu des jeux automatiques et ATARI/C64. Le jeu de chasse au trésor préféré, plein de surprises. Maintenant, trois jeux au prix d'un seul, comprimé sur une disquette. Uniquement VGA.

SLEUTH (E 452) - Un meurtrier se trouve avec 6 autres personnes dans une maison. Vous êtes l'inspecteur et vous devez résoudre cette affaire et confronter le meurtrier. Aventure de détective captivante ! Carte VGA nécessaire.

ELECTRONIQUE MONOPOLY (E 453) - Le jeu d'argent le plus connu dans le monde. Traduit maintenant sur PC. Uniquement pour VGA.

DUKE NUKEM EGA (E 491) - Nouveau jeu d'Action à la façon "COMMANDER KEEN". Avec de superbes graphiques animés. Effets sonores et support Joystick ! L'histoire se joue en 1997. Dr FOTON et son armée de robots contrôleront la plus grande ville du monde. Duke Nukem, du genre "RAMBO", va être sollicité afin de stopper l'envahisseur par tous les moyens. Il est le dernier espoir pour sauver le monde !

ORION ODYSSEY EGA (E 497) - Wally en mission dangereuse, vêtu d'une combinaison d'astronaute et de réacteurs, vous explorez en vol une planète inconnue. Mais attention ! Danger de crash !!! Les extra-terrestres sont mal intentionnés. De beaux graphiques, style "CAPTAIN COMIC".

ANT HILL VOL.1 EGA (E 490) - Jeu d'action en forêt amazonienne. Comme explorateur, vous escaladez une fourmière géante et vous assemblez des choses telles que des pierres précieuses, des oeufs. Mais attention, les fourmis rouges vous observent non sans intérêt.

GOLDHUNT EGA (E 498) - Captivante chasse à l'or. De nombreux monstres et méchants petits nains essayent, bien sûr, de vous empêcher de rassembler cet or.

PIANOMANN V4.0 (E 136) - Avec Pianomann, vous jouez des mélodies directement sur votre clavier ou bien, vous pouvez mémoriser votre propre composition (jusqu'à 63400 sons) pour vos futurs tubes. Possibilités multiples. Variation de la longueur des notes, vitesse, niveau sonore,

Stakkato, etc... 30 mélodies disponibles sur cette disquette. Logiciel très recommandé.

FORD SIMULATOR II (E 275 / E 276) - Le meilleur venant des USA. Simulateur de conduite avec représentation réelle de l'habitacle, du tableau de bord et une vue par le pare-brise. Changement de vitesse, freinage, bruit de moteur, etc... Tout est possible. Conduite par manipulation du clavier ou de la souris ! 29 modèles de Ford avec équipements à votre choix. Course d'essai sur différents itinéraires. Pour CGA/VGA. (Avec instructions Allemand, Français sur disque).

JEOP SIMULATOR (E 225 / E 226) - Vous roulez en jeep aux travers de différents terrains difficiles avec de nombreux obstacles. Vous apprendrez également beaucoup, aux travers d'indications, sur la meilleure façon d'aborder les difficultés. Pour CGA/EGA/VGA.

MIRAMAR 3D (E 224) - Passionnant simulateur de vol avec un site graphique 3D unique. D'après PD-Magazine de 9/89, le meilleur simulateur de vol jamais vu dans le milieu PD. Pour CGA/EGA/VGA.

RAIL ROAD (E 257) - Comme employé dans un poste d'aiguillage, vous guiderez les trains, réglerez l'aiguillage, couplerez les trains, etc... Il vous faudra beaucoup de présence d'esprit et de réflexes.

ARCTIC ADVENTURE V20 (E 492) - Aventure dans le grand nord ! (Jeu d'action dans le style Miner). Vous êtes dans un labyrinthe, à la recherche d'un trésor Vicking. Des dangers surgissent de partout : par chance, vous avez sur vous votre P38. Testé bon dans DOS-SW 7191. Le jeu est convaincant.

MUSIQUE

SOUND MARKER (F 1063 H) - Un générateur de son, avec une fonction "son aléatoire", simple à utiliser car, ce logiciel vous permettra d'exploiter le HP de votre PC et d'obtenir des sons tout à fait particuliers.

PROGRAMMATION

GEN (F1001 I) - Générateur d'hyper texte. Un hyper texte est un éditeur de Texte ASCII, dont la consultation se fait de manière non linéaire CAD. Dans une page écran, un ou plusieurs mots apparaissent en vidéo inverse, il suffit de cliquer dessus pour aller à la page définissant ce mot. GEN, génère un fichier EXE. Ce programme fonctionne alors sous DOS d'une manière indépendante de GEN. Pratique non !

CLIPICO (F1006 I) - Bibliothèque sous CLIPPER '87/r livrée avec le programme de démo, entièrement utilisable pour la gestion financière des prêts, amortissements, etc...

TRAITEMENT DE TEXTES

VIRGULE v5.0 (F1017 J) - Un traitement de texte vraiment simple d'emploi, avec la possibilité de tracer des lignes et des cadres. Les commandes par menus déroulants sont simples et clairement expliquées par une aide en lignes. Toutes les fonctions d'un grand traitement de texte en Shareware.

XED (F1022 J) - C'est un éditeur de texte très puissant pour tous fichiers ASCII. Convivial, vous pourrez même modifier le fichier en mémoire.

EXPRESS (F1026 J) - Editeur de texte très puissant, de très nombreuses possibilités.

GEITEXTE v1.5 (F1042 J) - Un traitement de texte facile à utiliser. Enrichissement du texte, justification, bloc à travers des menus déroulants. Vous pouvez aussi sélectionner des caractères graphiques et les incorporer au texte.

COMPIL (F1060 J) - Cet ensemble de logiciels dont 2 de gestion de textes et quelques jeux, sont l'oeuvre de l'équipe de AAS, garanti de bonne réalisation, cette équipe est à encourager vivement. Vous ne serez pas déçu.

CATHIE (F1061 J) - Ce T-Texte complet vous est offert par Média Soft, qui ne demande aucun droit d'auteur. De bonne facture, ce T-Texte permettra à beaucoup de se familiariser avec ce nouvel outil qu'est l'écriture informatique.

ANAS II (F1062J) - Logiciel de publipostage (mailing), il fait la fusion entre une base de données et un formulaire administratif. Vous pourrez éditer des contrats personnalisés, des formulaires administratifs, des étiquettes, feuilles de maladie, impôts, etc... Limité à 20 enregistrements pour cette version Shareware.

UTILITAIRES DISQUES / ANTI-VIRUS

UNPROTECT & COPY-TOOLS (AP-96 UP) - Vous pouvez enfin recopier vos disquettes originales ainsi que vos jeux sur le disque dur. Cette version comprimée contient plus de 200 tools et commandes de gestion de données. 5.25 ou 3.5 pour 99.-f.

MAITE (F1012 K) - Extracteur de chaîne dans les programmes EXE ou COM. Avec l'éditeur intégré, vous manipulez les chaînes de caractères trouvées, et le logiciel les replace dans le fichier source.

VRIDAT (F1027 K) - Base de données sur les virus avec interface graphique gérée avec la souris. Ce logiciel vous donne tous les détails de près de 1000 virus avec leurs mutations possibles, ce qui représente 1440 variantes, toutes commentées. Fonctionne avec SCAN et CLEAN de McAFFE.

UTILITAIRES DOS

ATM-FONTPAQUET (AP-112 A) - Répertoire gigantesque de caractères pour Windows. Plus de 100 Icônes (de 4 à 127 points), en format Adobe 1. Permet des réalisations parfaites. Pour cela il vous faut au minimum: Adobe type MANAGER TM, Windows 3.0 TM, AT 266, 2 MB de RAM. Le paquet comprend 5 MB de caractères comprimés plus des fichiers impressions. 5.25 HD ou 3.5 HD pour 169.-f.

UTILITAIRES (F1009 L) - Utilitaires DOS du même auteur, plein d'outil pour votre PC et de très bonne facture. Tout en version libre (domaine public).

PROTECT (F1010 L) - Comme son nom l'indique, protège l'accès de votre ordinateur par un mot de passe pas facile à contourner. Ainsi, vous serez protégé contre les curieux qui seraient tentés de lire ou de copier des fichiers personnels en votre absence. Attention! car vous n'avez que quelques secondes pour entrer votre mot de passe (3s pour un 386.20 MHz). La source est disponible chez l'auteur.

RVMENU (F1011 L) - Gestionneur de menus sous DOS. Lancez vos programmes sans problème de mémoire, car RV MENU est non résident.

FLMENU (F1030 L) - Gestion, par menu déroulant ou en cascade, des logiciels présents sur votre disk. Après un paramétrage rapide, vous pourrez lancer toutes vos applications avec la souris et cela sans consommer de la mémoire car, FL MENU est non résident.

4 DOS V4.0 (E 501- E 502) - L'excellent et très connu logiciel DOS-SHELL testé et très apprécié par de nombreuses revues spécialisées. Avec plus de 40 nouvelles fonctions (REPLACE COMMAND.COM).

MAKEMENU (F1039 L) - Petit générateur de menu (20 Max). Crée un fichier Bat, pour lancer vos applications non résidentes ! n'occupe pas de place en mémoire. Très simple d'utilisation et de paramétrage. A posséder si vous utilisez régulièrement moins de 20 logiciels différents.

BENSORT (F1045 L) - Un logiciel de tri paramétrable et qui dépasse le SORT du DOS, qui lui est limité à des fichiers de 64 Ko.

LTL (F1048 L) - LTL est un programme qui permet le traitement complet d'une base de données des enregistrements de logiciels. Il vous permettra de changer les renseignements sur la liste de vos logiciels, ainsi que d'avoir pour vous, une gestion complète de vos disquettes.

EROTIQUE

Réservé aux adultes

PAQUET EROTIQUE 2 EGA/VA (AP-14 EG) - Un show très osé d'images digitalisées de très bonne qualité. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99.-Fr l'ensemble.

PAQUET EROTIQUE 3 CGA (AP-18 ES) - Le Super paquet avec images digitalisées, petites animations, dessins animés et jeux érotiques. Disks 5.25 ou Disks 3.5 pour 120.-Fr l'ensemble.

PAQUET EROTIQUE 4 VGA (AP-31 EV) - Superbes images coquines made in USA, votre VGA-Carte n'en croira pas ces pixels. Disks 5.25 ou Disks 3.25 pour 200.-Fr

PAQUET EROTIQUE 6 VGA (AP-556) - Ho Ho... Absolument interdit au mois de 18 ans. HD-Disks 5.25 (1,2Mo) pour 85.-Fr ou HD-Disks 3.5 (1,44Mo) pour 95.-Fr

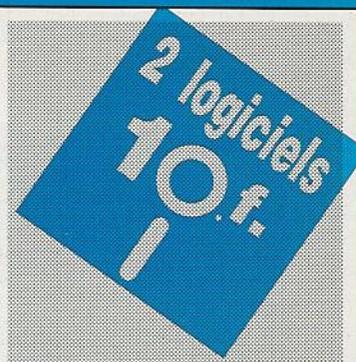
EROTIQUE-POWER-PAQUET (AP-587) - Ensemble économique regroupant les paquets 6 et 7 VGA. HD-Disks 5.25 (1,2Mo) pour 300.-Fr ou HD-Disks 3.5 (1,44Mo) pour 320.-Fr.

ANIMATION EROTIQUE 8 VGA (AP-114 V) - Plus de 10 Mo d'images, d'animations en VGA (640x480) et... En exclusivité PEARL AGENCY. HD-Disks 5.25 (1,2Mo) pour 340.-Fr ou HD-Disks 3.25 (1,44Mo) pour 370.-Fr.

ANIMATION EROTIQUE 9 SVGA (AP-115 S) - Homme moderne possédant SVGA (512Ko/800x600) à vos PC. L'heure de l'Érotisme électronique. HD-Disks 5.25 (1,2Mo) pour 340.-Fr ou HD-Disks 3.25 (1,44Mo) pour 370.-Fr.

PAQUET EROTIQUE (AP-221) - Nos meilleures images, super chaud ! 10 Mo pour 390.-

PAQUET ANIMATION (AP-223) - Deux superbes animations plein écran en couleurs, sur plus de 10 Mo. Carte S-VGA Min 512 Ko et 100% compatible ou carte S-VGA de 1 Mo et disk dur. Disk 3.5 HD pour 359.-Fr.



OFFRE DE LANCEMENT

OUI vous avez bien lu :

2 logiciels* pour

10 Francs.

PROTECT : mot de passe pour votre ordinateur

Le célèbre PAC MAN en EGA

Si vous les trouvez satisfaisants et que vous les utilisez régulièrement, il vous suffira d'acquiescer, une licence d'utilisation. Vous recevrez avec celle-ci la dernière version du programme avec toutes ces options.

Ceci est un engagement MORAL.

Rien ne vous sera demandé si vous décidez de ne pas garder ces logiciels, nous vous demandons simplement des les effacer de votre disque ou de votre disquette. Avec ce contrat de confiance entre les auteurs, PEARL AGENCY et vous, nous pourrions vous offrir tous les mois des logiciels de qualités en libre essai.

* logiciel du domaine public et shareware

OFFRE DE LANCEMENT
réf: F8003

10f. en 5 *** (+ port) / 16f. en 31/2 (+ port)

APPEL AUX AUTEURS DE SHAREWARES ET DOMAINE PUBLIC

Nous recherchons des auteurs de sharewares Français sur PC. Nous diffusons actuellement environ 250.000 sharewares par mois dans 5 pays. Pour la France nous assurons un budget publicitaire annuel dans plusieurs revues informatiques de renom, afin que le shareware soit enfin reconnu comme il le mérite.

SYMBOLES

- 1,23 Disquettes par application
- Paquet de logiciels
- CODIFICATION
- AP Paquet de logiciel
- D Logiciel en Allemand
- E Logiciel en Anglais
- F Logiciel en Français (ou traduit)

BON DE COMMANDE à renvoyer à : Pearl Agency - 25, rue Turgot 68110 Illzach

NOM & PRENOM :

ADRESSE :

Code Postal : Ville :

Tel : Ordinateur :

Règlement : Mandat () - Chèque () - Carte Visa, Mastercard ou Eurocard ()

No de Carte : /

Signature : Date d'expiration :

Montant : (+ port 16.-) = Total :

Disquettes 5 1/4 () 3 1/2 () **TOUS NOS PRIX SONT TTC.**

Commande minimum : 100 francs

Indiquez les références de nos logiciels ou matériels dans les cases suivantes



HEROES OF THE 357th

Electronic Arts – Simulateur de combats aériens – Testé sur PC – Disponible sur PC en juin

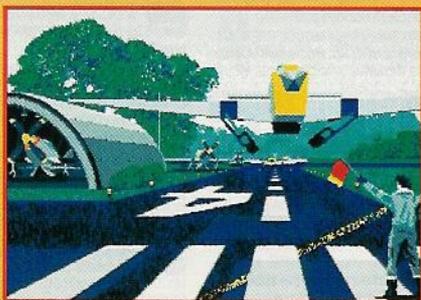


Electronic arts nous le sert tout chaud, voici le dernier simulateur de Midnight software, j'ai nommé Heroes of the 357th. Ce simulateur vous met aux commandes du fameux P-51 Mustang au cours de la dernière partie de la seconde guerre mondiale et vous fera effectuer différentes missions au dessus de la France et de l'Allemagne. Le menu vous donne le

vous devrez détruire. Une fois tout ceci fait, vous équipez votre avion avec canon, bombes, rockets et réservoirs supplémentaires. Première surprise, pas de décollage; vous assistez simplement à une petite scène animée. La campagne vous fera exécuter 34 missions linéaires,



choix entre un entraînement où débiter directement une campagne. L'entraînement vous propose six types de missions différentes : combat contre des chasseurs ennemis, escorte de bombardiers, mitraillage en rase-mottes avec ou sans armes spéciales, interception de VI et vol libre. Après avoir sélectionné votre mission, un rapport vous explique en quoi elle consiste, puis vous aurez droit à un petit film noir et blanc du meilleur effet, rapporté par vos avions d'observation qui vous montrera les différentes cibles que



plus. Enfin, il faut signaler que les combats sont assez difficiles. Malgré quelques innovations intéressantes comme le petit film projeté pendant le briefing, Heroes of the 357th n'apporte pas grand chose de neuf dans le monde des simulateurs. Il s'adresse aux amateurs de ce type de jeux, qui passeront un moment agréable, mais il rebuttera les joueurs moins avertis...

toujours d'un des styles de l'entraînement. Les combats sont de bonne qualité, les avions sont bien faits, les vues nombreuses (une vue vous permet de vous situer par rapport à vos ennemis) et l'animation est hyperfluide, même en rase-motte. Les objectifs terrestres (usines, trains...) et fluviaux (péniches, ponts...) sont jolis mais restent classiques. La fin de la mission est elle aussi surprenante; pas d'atterrissage, mais retour automatique à la base. La musique est rare mais sympa et les bruitages quand à eux sont correctes, sans

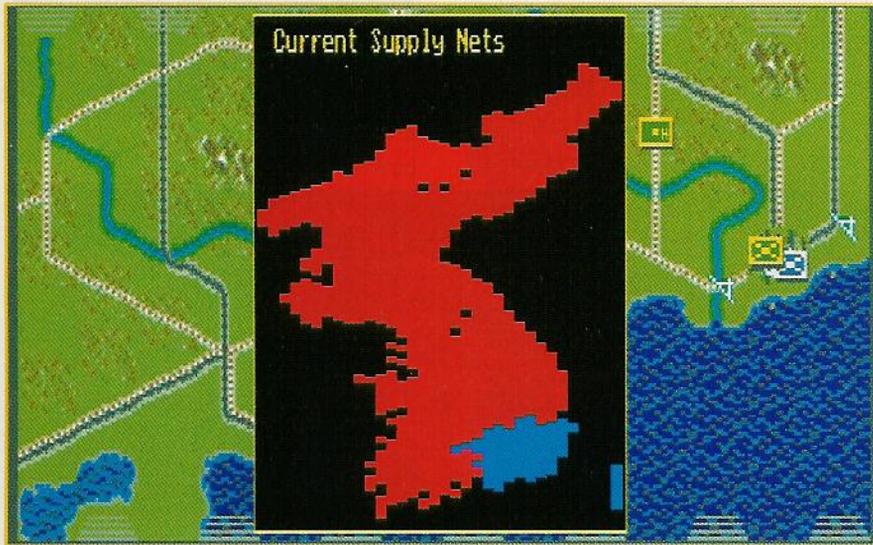


67%

GRAPHISME	12/20
SON	10/20
ANIMATION	17/20
DUREE DE VIE	13/20

CONFLICT KOREA

SSI – Wargame – Testé sur PC – PC : Disponible – Amiga : Automne 92



Le joueur a accès à de nombreux rapports, cartes et menus, qui le tiennent informé à tout moment de la situation. Ici, la carte des zones approvisionnées en matériel.

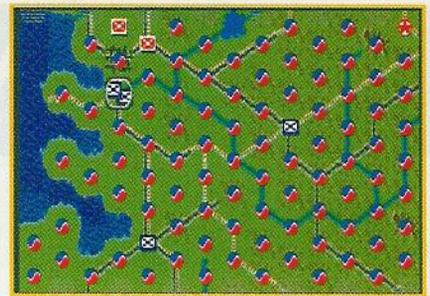


Voici un wargame de plus, avec cette fois-ci la guerre de Corée comme thème principal, chose assez rare il faut

bien l'avouer. Seul contre l'ordinateur ou à deux, vous allez diriger les forces communistes coréennes ou les forces alliées américaines durant la première année de ce



Les unités sont toujours représentées par de petits carrés, pas très jolis, mais très explicites.



conflit. Il s'agit d'une phase mobile, au cours de laquelle les unités engagées tenteront d'écraser l'ennemi par des manœuvres rapides et bien effectuées.

Vous pouvez bien sûr définir votre soutien aérien et il faut surtout assurer aux troupes en première ligne un approvisionnement correct, sinon le moral, et par conséquent les performances, diminueront rapidement. Le système de jeu est pratique et la simulation suffisamment simple pour être jouée par tout le monde, même si la gestion des menus à la souris n'est pas toujours des plus pratiques.

Plusieurs scénarios sont disponibles, dont un totalement imaginaire, assurant de ce fait une durée de vie importante.

INTERET : 60%

CARRIER STRIKE

SSI – Wargame – Testé sur PC – Disponible sur PC – Amiga à venir



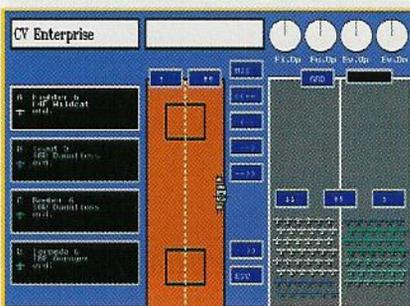
malheureusement peu intéressante et trop difficile d'accès pour le commun des mortels. Les spécialistes du genre y trouveront sûrement leur compte, mais on pourrait espérer une meilleure finition et plus de convivialité pour les non-initiés.

INTERET : 37%



Toujours dans la série SSI, je joue la "simulation navale dans le pacifique durant la seconde guerre mondiale".

Si les possibilités semblent importantes (scénarios évolutifs aléatoirement, nombreuses missions, jeu à deux ou seul contre l'ordinateur), la simulation en elle-même est



REALMS

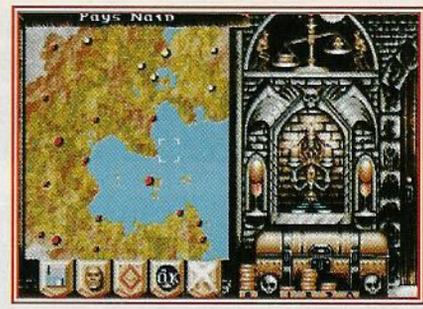
Virgin – Jeu de stratégie - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Votre but, devenir maître du monde. Pour ceci vous avez à conquérir huit pays dans ce wargame.

Vous avez plusieurs moyens pour y parvenir. Vous pouvez développer vos villes aussi bien militairement qu'économiquement. Ce qui vous permettra d'avoir de bonnes bases pour aller agresser vos voisins. Ou vous pouvez faire la guerre à outrance, en récoltant peu de revenus, mais en affaiblissant ceux des autres. Lors de la levée d'une armée vous avez plusieurs paramètres à déterminer, tel que la qualité des armes, celle de la défense de l'unité...

Le jeu est très bien conçu avec un graphisme de haute qualité. Vous prendrez certainement plaisir à y jouer.



INTERET : 65%



JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Krysalis – Simulation sportive – Testé sur Amiga (1mb) – Disponible sur Amiga et ST



Après Manchester United puis sa version Europe, Krysalis nous sert un nouveau jeu de football, qui hélas !!!

semble être une copie conforme de ses précédentes tentatives, déjà peu

convaincantes. Peut-être essaient-ils d'écouler leurs stocks en changeant leur jeu de nom, la boîte et l'écran de présentation. Un football comme tant d'autres...

INTERET : 29%



MIGHT & MAGIC III

New-World Computing – Jeu de rôle – Testé sur Amiga (1 mb, 2 lecteurs) – Disponible sur Amiga et PC



Quelle déception ! Une procédure d'installation laborieuse gâche déjà ce jeu au scénario béton. Ce n'est qu'un début, car la réalisation nous plonge dans un

abîme de glace. Aux côtés de Black Crypt et du plus récent Eye Of The Beholder 2, Might & Magic 3 fait vraiment figure de parent pauvre alors que sa carcasse (son scénario et sa richesse de jeu) le destinait aux plus hautes destinées. Dommage !



INTERET : 39%

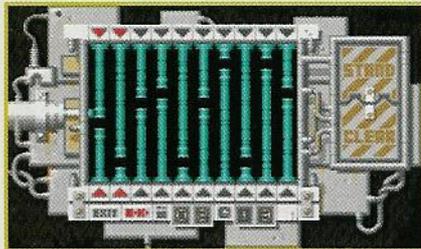
TEST

HOSTILE BREED

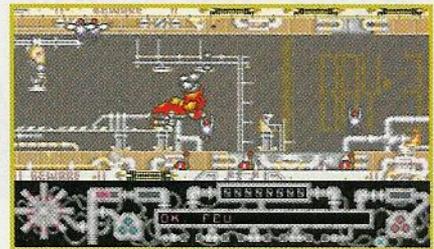
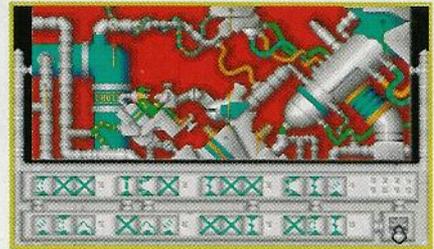
Palace Software – Shoot'em up – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et ST



Voici un jeu qui a su se démarquer de ses concurrents par ses originalités. A la base Hostile Breed est un shoot'em up, mais il ne s'agit pas d'une succession de niveaux. En fait, vous dirigez un vaisseau à travers un complexe envahi par des insectes en tous genres. Cette vermine menace le bon fonctionnement du bâtiment. A vous de



nettoyer les diverses zones, mais vous pouvez choisir n'importe laquelle des huit zones du complexe, sans être obligé de les parcourir dans un ordre bien déterminé. Vous pouvez aussi modifier votre vaisseau pour le rendre de plus en plus puissant, déclencher quelques unes des défenses automatiques et envoyer des robots pour effectuer quelques réparations.



Les possibilités ainsi offertes sont certes plus intéressantes que dans de simples shoot'em up. Hélas, la réalisation technique est elle décevante, malgré le scrolling différentiel, la jouabilité ayant été mal dosée.

INTERET : 53%

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

Jeu : Poker Dice

Utilitaires : Colacalc — M-Disk

FlashFormat — Ahdu 5.0 — HardUp — Opus

Et aussi : la nouvelle bombe d'Atari, le Falcon 030 — initiation au ST — les jeux du mois : Knights of the Sky, Lure of the Tempress, Parasol Stars — le Cebit de Hanovre — dossier Educatifs...



MENSUEL N° 61

En vente chez tous les marchands de journaux

WINTER SUPERSPORTS 92

Flair Software – Jeu de sport – Testé sur ST – Amiga / PC / ST disponible



Après Superski 2, édité par Microids, c'est une petite boîte anglaise qui surprend tout son monde, avec un soft multi-sports, basé sur les jeux olympiques d'hiver. Les versions ST et Amiga que nous avons pu tester, laissent présager d'un jeu PC encore meilleur. De un à six joueurs peuvent s'affronter, à travers une vingtaine de pays, trois niveaux de difficulté étant accessibles pour certaines épreuves. Vous pouvez participer à huit compétitions.

Le ski de descente

Vous devez guider votre athlète le plus rapidement possible vers la ligne d'arrivée. Gare aux chutes !

Le "bale jumping": Patinez le plus vite possible, tout en évitant les obstacles présents sur la piste. Prendre de la vitesse se demande un agitation en



MICRO, CONSOLE, CASSETTE, DISQUETTE, BALADEUR, TV, APPAREIL PHOTO, CHAINE HIFI, CAMESCOPE, DISCMAN, PIN'S, DIVERS...

**VENDRE, ACHETER, ECHANGER
SAISIE ET LECTURE EN DIRECT**

**3615
LESPAT**

LES PETITES ANNONCES TECHNOLOGIQUES



rythme du joystick de droite à gauche. Quelques crampes en perspectives.

La Luge

Vous devez descendre sur un piste, des congères vous empêchant en théorie de sortir de cette piste. Sans freins, c'est une horreur !

Le Bobsled

Cette épreuve impressionnante, vous demandera une certaine intelligence. Savoir ralentir avant certains virages vous évitera de graves accidents.

La course de Skidoo.

Vous devez effectuer plusieurs tours sur une piste glacée, entourée de pneus. Ça glisse !

Le patinage de vitesse

Très simple.

Patinez plus vite que l'adversaire.

La compétition de descente Il s'agit d'un slalom, en simultanément avec un concurrent, pour arriver le premier.



www.3615.com



Le slalom

Classique et difficile.

Que cela soit pour la réalisation technique ou pour la jouabilité, WS92 est une réussite qui vous occupera pendant de longues heures, surtout à plusieurs.

INTERET : 68%

De nombreux lots à gagner :

3615 GEN4

Les "sectes" dédiées aux sujets que vous voulez :

3615 GEN4

Le téléchargement de jeux et de démos sur ST :

3615 GEN4

Les bidouilles et vies infinies :

3615 GEN4

Le dialogue en direct :

3615 GEN4

Bref, quoi qu'il arrive :

3615 GEN4

BATTLE ISLE DATA DISK

Virgin - Jeu de stratégie - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Le superbe wargame édité par Bluebyte et Ubi Soft prend du galon avec 34 nouvelles cartes.

Cette montée en grade se compose de 9 cartes à deux joueurs et 25 en mode solo.

Au niveau de l'action, rien ne change. Les unités et la résolution des combats sont les mêmes. Seuls les éléments qui pouvaient être modifiés sans toucher au programme étaient les blocs de décors.

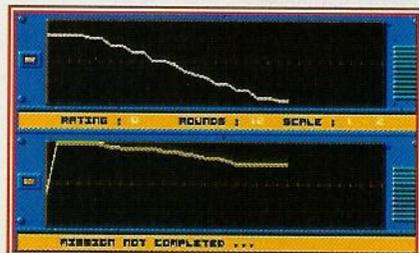
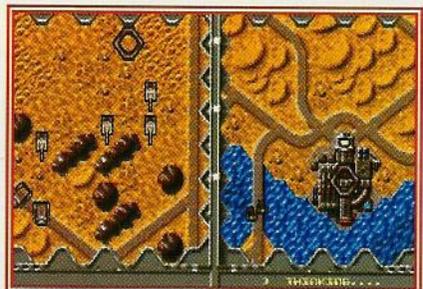
Les officiers évoluent maintenant au beau milieu de déserts et de plages paradisiaques. Les véhicules blindés ne peuvent franchir les zones de dunes et sont donc obligés d'emprunter les routes.



La disposition des dépôts et des usines est également placée de façon à favoriser les grands stratèges.

En attendant la totale refonte avec Battle Isle 2, ces nouveaux scénarios vous permettront de passer de longues nuits blanches en tête à tête avec votre micro.

INTERET : 80%



COVERT ACTION

Microprose - Jeu d'espionnage - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga, PC et ST

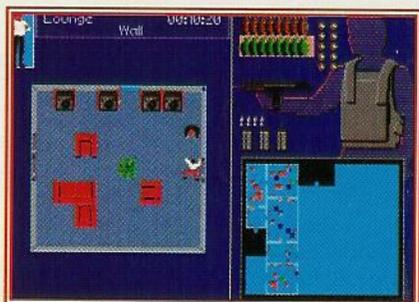


Voici un jeu particulièrement étrange, qui vous met dans la peau d'un agent secret devant enquêter sur des affaires internationales. Décryptage de message, infractions, poursuites automobiles

ou examens de circuits électroniques, vos aventures sont variées...

Hélas ! le mélange n'est pas toujours passionnant, et la réalisation très moyenne du jeu d'aide pas à ce que la sauce prenne.

Dommage !



INTERET : 41%

FIGHTER DUEL Corsaire vs. Zéro

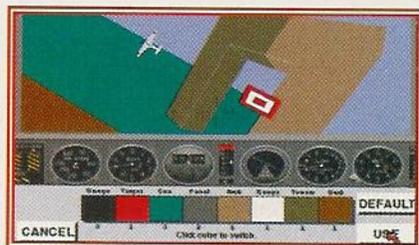
Jeager Software - Simulateur de combat aérien - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga



Imaginez un peu un simulateur de vol particulièrement laid, avec très peu d'objets à l'écran, quasiment aucunes couleurs ! Imaginez maintenant que le dit jeu soit particu-

lièrement injouable, nécessitant l'utilisation pour piloter l'avion d'une souris et d'un joystick. Enfin, pensez l'espace d'un instant que l'intérêt du jeu soit limité, avec une seule mission consistant en un duel aérien.

Voilà, vous avez une idée de ce qu'est



Fighter Duel, le soft le plus ridicule du mois !

INTERET : 37%

WORLD CLASS RUGBY

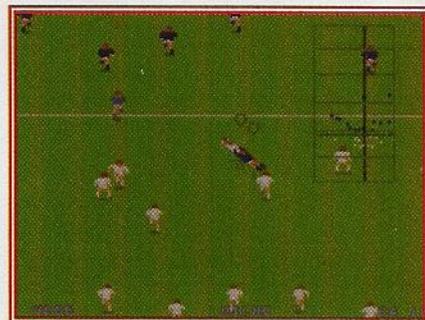
Audiogenic – Jeu de rugby – Testé sur Amiga et PC – Disponible sur Amiga, PC et ST



Il n'est pas fréquent de découvrir une simulation de rugby sur micro-ordinateur. Audiogenic nous présente World Class Rugby. Le jeu peut paraître un peu compliqué lorsque l'on n'est pas habitué comme moi à ce sport. Mais après quelques parties vous maîtriserez la balle et surtout les règles. Avant de commencer une partie de nombreuses options vous sont proposées. Tout d'abord vous devez choisir votre équipe parmi celles du tournoi des cinq nations. Vous pourrez la composer joueur par joueur afin de l'adapter à la technique de jeu de l'équipe adverse. Puis vous

pourrez choisir la rigueur de l'arbitrage, la force du vent, la durée de la rencontre. Maintenant voulez-vous participer à un match amical, en league ou au tournoi des Cinq Nations? Vous avez choisi, bien commençons le match ! Le joueur possédant le ballon, ou le plus proche, est surmonté d'une flèche. Vous pouvez changer de joueur en appuyant sur le bouton du joystick. Maintenant que vous avez le ballon, vous pouvez le passer, le botter, effectuer un drop, marquer un essai, et peu être le transformer. Toutes ces manipulations se font très simplement au joystick, en le bougeant dans une direction et en appuyant sur le bouton fire. Vous pouvez

aussi déterminer la formation de vos joueurs. Une grille à droite de l'écran vous permet de visualiser tout le terrain avec les joueurs. World Class Rugby est un bon jeu, dommage que le graphisme soit un peu faible et parfois les joueurs un peu lents. Maintenant je vais me rhabiller au vestiaire après la défaite que je viens de subir. Stéphane m'a battu vingt deux à zero! Sans commentaire.



INTERET : 76%

WRECKERS

Audiogenic – Jeu d'arcade – Testé sur PC – Disponible sur Amiga, PC et ST



Vous devrez gérer une station spatiale ayant pour but de guider les vaisseaux qui voyagent dans l'hyper-espace. Tout irait très bien, si une race étrangère, nommée Plasmodians, n'avait

tendance à venir dévorer votre station. Vous devrez, dans la partie arcade de ce jeu, détruire les Plasmodians. Il vous faudra faire de la stratégie pour savoir qu'elles sont les priorités. La réalisation du jeu est sans défaut, il se joue entièrement au joystick.



INTERET : 68%

TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Gremlin – Simulateur automobile – Testé sur PC – Disponible sur Amiga, PC et ST



Gremlin – Simulation automobile – Testé sur PC – Disponible sur Amiga, PC et ST Si, comme moi, vous espérez une conversion de qualité de ce jeu vieux de un an sur

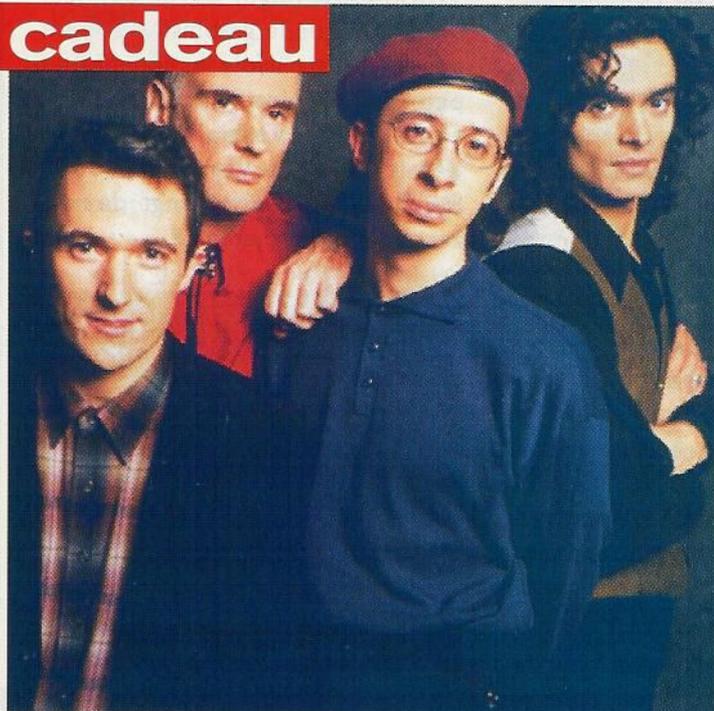
Amiga et ST, sachez que vous allez être déçus. La 3D n'est pas meilleure et au contraire, les graphismes sont plus laids. L'idée d'une simulation de rally (avec copilote) est bonne, mais la réalisation ne permet pas de s'amuser à ce jeu. Dommage!



INTERET : 38%

oxygène

cadeau



LES INNOCENTS LE GRAND RETOUR

Un tube, "Jodie", en 1987, un album dans la foulée, et depuis, plus rien. Les innocents faisaient dans la discrétion. Dix ans après leur première rencontre, ils viennent de sortir leur... second album seulement ! Ce mois-ci, "Oxygen" vous offre une cassette regroupant deux extraits de leur dernier disque, dont leur grand succès du moment, "Mon dernier soldat".

"Oxygen", le journal à lire et... à écouter.

CE MOIS-CI, OXYGEN VOUS OFFRE UNE K7 GRATUITE

cinéma



QUAND SYLVESTER STALLONE SE MET AU VERT

Sly, la star de Rocky, en a marre de la violence ! Avec "Arrête ou maman va tirer", il se lance dans la... comédie. Et il compte bien mettre ses biceps au service de l'écologie : le prochain Rambo sera é-co-lo ! "L'heure n'est plus à faire sauter la planète mais à la sauver" nous explique-t-il.



THIERRY LHERMITTE

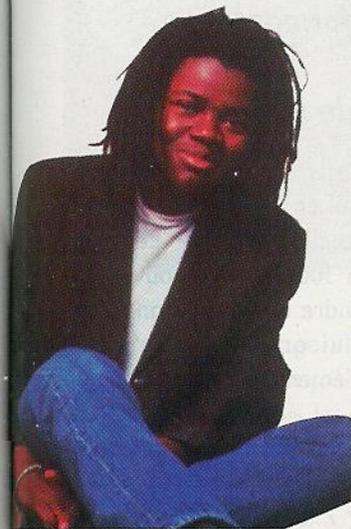
Il a été "bronzé" et "ripoux", il est désormais le "Zèbre", dans le film que Jean Poiret a réalisé peu de temps avant sa mort, d'après le roman d'Alexandre Jardin. Interview.



SERRAULT : "MARRE DES CONS"

Dans « Room service », il prend plaisir à faire le pitre avec ses copains. Dans la vie, il dénonce les films intelligents... et "chiants". Rencontre.

musique



TRACY CHAPMAN LA REBELLE

Quelques semaines après les sanglantes révoltes de Los Angeles, sort le troisième album de Tracy Chapman. Celle-là même qui en 1988 avait osé dénoncer le racisme, la pauvreté et le désespoir aux États-Unis. Dans "Matters of heart", on retrouve sa conscience sociale aiguë doublée d'un véritable message d'espoir. Portrait d'une artiste révoltée.



INDOCHINE LA FORCE TRANQUILLE

Exit les querelles, finie la lassitude. Indochine se dit regonflé à bloc et prêt à affronter la tourmente. Dix ans après leurs débuts, compilation-bilan et nouvelle tournée.



CURVE LA MAGIE DE L'INSTANT

Un son « abusif », une voix présente et fragile : Curve surprend. Toni et Dean se penchent sur leur musique, leurs racines et parlent d'un pays en crise : l'Angleterre.

document



LOS ANGELES LA GRANDE TROUILLE

A Los Angeles, les jeunes originaires des quartiers les plus pauvres se sont regroupés en bandes. Leur seul langage, la violence. Pour ces oubliés du rêve américain, la vie n'a pas de prix. Ni celle de leurs "ennemis", ni la leur. Une journaliste US les a rencontrés. Elle raconte.

bédé

RAYMOND LA SCIENCE



Tronchet adore ce qui est glauque. Et ça le fait rire ! Il dessine un Raymond Calbuth dérisoire, mythomane, paranoïaque et risible. Rencontre.

vidéo

LE ROCK FAIT SON CINÉMA

Le rocker de cinéma a la vie dure : plutôt pauvre (de père alcoolique), rebelle (sans cause) et chômeur (recalé deux fois au CAP plomberie). Entre « Le Rock au bain » et « Les Commitments » ou « Cry baby » qui viennent de sortir en vidéo, trente ans de gloires éphémères, de galeries musicales et de vaches maigres font vibrer nos tympans.



BON DE COMMANDE

oxygen - numéro 8

si vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, vous pouvez le commander à :

oxygen n° 8

210, rue du faubourg-saint-martin, 75010 paris

nom : prénom :

adresse :

code : ville :

Je joins un chèque, ccp, mandat de 24 francs





LES CARTES SONS

Les PC et compatibles sont désormais devenus des machines de jeu au même titre que le ST ou l'Amiga. Avec son unique haut-parleur mono-voix, le PC d'origine se caractérise par des capacités sonores épouvantables. De nombreuses cartes sons ont vu le jour pour pallier à cette lacune, offrant des capacités audiophoniques de plus en plus performantes (musique FM, voix digitalisées, 8, 11 voire 20 voix stéréophoniques...)

Voici donc une rapide présentation des principales cartes disponibles sur le marché.

Ces cartes, de tailles et de coûts variables, s'installent à l'intérieur des PC, en s'insérant dans des slots (trous) présents sur la carte mère. Il suffit ensuite de brancher des enceintes ou un casque sur la sortie son de la carte en question.

LES CARTES CLASSIQUES

AD LIB

(Ad Lib / distribué par Ubi Soft)

Il s'agit de la toute première carte à avoir proposé de bonnes capacités sonores pour un prix grand public. Des voix FM pour des musiques enfin dignes de ce nom sur PC. Livrée avec quelques utilitaires, elle semble aujourd'hui un peu dépassée par ses concurrentes, sauf pour son prix toujours très intéressant.

SOUNDMASTER 2

(Covox / distribué par Sodipeng / env. 1 700Frs)

Cette carte sonore se caractérise par un logiciel de reconnaissance vocale très intéressant. Vous pouvez ainsi intégrer à vos logiciels des commandes en parlant dans un micro. Il faut bien sûr un certain temps d'apprentissage au programme pour reconnaître un mot bien particulier, prononcé par une voix spécifique, mais vous n'avez ensuite plus qu'à dire "ouvrir" dans le micro pour



ouvrir un fichier par exemple. Sinon, elle est compatible avec la carte Ad Lib et offre par conséquent de bonnes qualités sonores plus un port joystick et une interface MIDI. Elle est vendue avec un casque, doublé d'un micro, spécialement utile pour apprendre "des mots" à votre ordinateur.

SOUND BLASTER

(Creative Labs / distribué par Guillemot International env. 1 200Frs)

Cette carte est actuellement la plus en vogue en France. Il est vrai qu'elle offre des capacités musicales supérieures à l'Ad Lib (11 voix FM) et elle intègre surtout un synthétiseur vocal (DAC) de très bonne qualité. Ceux qui ont entendu les voix sur Wing Commander 2 par exemple saurons de quoi nous parlons. Elle offre en outre une sortie MIDI et un port joystick, et elle est livrée avec divers utilitaires musicaux

sympas, ce qui en fait la carte la plus complète actuellement pour ce prix. Pour environ 300Frs, vous pouvez en plus lui adjoindre une extension (chip CMS), qui lui octoie douze voix stéréos supplémentaires.

SOUDMASTER +

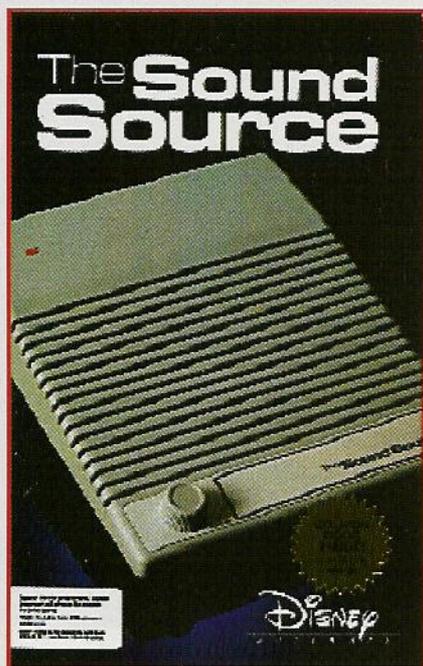
(covox / distribué par Sodipeng / env. 600Frs)

Cette carte sonore est une des nombreuses cartes qui sont apparues après l'Ad Lib. Elle est compatible avec cette dernière et elle est vendue avec un casque, deux petites enceintes, divers câbles et quelques utilitaires audios. Comme pour toutes les cartes Covox, diverses extensions sont disponibles.

THE SOUND SOURCE

(Disney / distribué par Infogrames / env. 350Frs)

Cette petite carte offre un énorme avantage par rapport à ses concurrentes. Elle se connecte en effet sur le port parallèle, utilisé habituellement pour les imprimantes. Vous pouvez donc la brancher sur n'importe quel PC et surtout sur les portables, contrairement aux autres cartes sons. Autre avantage sérieux, son prix vraiment très bas. Vous pouvez la trouver en Pack avec Roger Rabbit ou avec Rocketeer pour moins de 500Frs.



Son gros désavantage vient du fait qu'elle n'est pas compatible avec le standard Ad Lib, tous les éditeurs ne développent pas leurs jeux dessus (Sierra, Disney,... le font)

THUNDERBOARD
(MediaVision / distribué par Ubi Soft / env. 1200Frs)

Cette carte, est compatible avec les cartes Ad Lib et Sound Blaster. Intéressant n'est ce pas ! Vous aurez ainsi les 11 voix musicales FM et surtout la possibilité d'entendre de superbes voix digitalisées sur Wing Commander 2, Stellar 7... Elle offre en outre, un port joystick.

LES CARTES "NOUVELLE GENERATION"

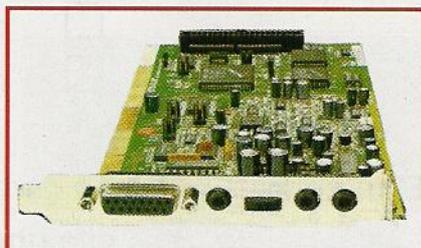
PRO AUDIOSPECTRUM
(distribué par Mediavision / env. 2500Frs)

Cette carte est actuellement sûrement la plus intéressante, malgré son prix "assez élevé". Elle est par exemple proposée par Ubi Soft en pack avec un lecteur CD Rom, divers câblages, drivers et utilitaires, concurrente directe avec le pack

Soundblaster Pro. Son avantage vient de sa compatibilité MPC et de sa carte CD Rom SCSI, qui accepte la majorité des lecteurs de CD Rom. 11 voix stéréos et 22 en monophonie, un DAC (permettant la synthèse vocale), une interface MIDI et un port joystick, en font un très bon outils multimedia ludique.



SOUND BLASTER PRO
(Creative Labs / env. 1900Frs)

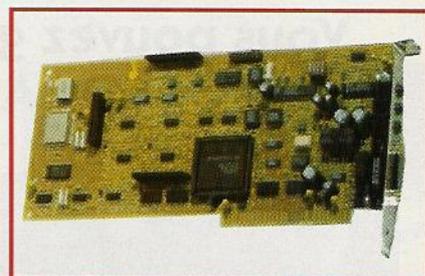


Proposant des capacités équivalentes à la Proaudio Spectrum, elles est offerte par Guillemot International en pack avec un lecteur de CD Rom et divers accessoires (env. 4500Frs). Elle utilise cependant une interface CD Rom dite à Bus-AT, ce qui la rend beaucoup plus limitative sur les lecteurs CD Rom compatibles. Elle

possède par contre l'avantage d'offrir une synthèse vocale de très grande qualité.

AD LIB GOLD
(Ad Lib / ????)

Les très récents problèmes financiers de la société Ad Lib rendent la sortie de cette carte assez improbable. Elle semblait offrir le meilleur rapport qualité-prix par rapport à ses concurrentes. Hélas, divers retards quand à sa fabrication et le dépôt de bilan de la société Ad Lib nous laissent supposer, au mieux, quelques semaines, voire quelques mois de délais.



ROLAND MT 32/LAPCI:

Ces deux cartes sons, d'excellentes qualités, sons malheureusement toujours beaucoup trop chères en France. Elles offrent une qualité audio superbe, mais le rapport qualité prix joue en leurs défaveur, comparées aux trois cartes citées ci-dessus.

LES CARTES DE DEMAINS

Tout d'abord, de très nombreuses autres cartes, plus ou moins bien distribuées, apparaissent sur le marché. Il existe aussi tout une série d'extensions pour certaines des cartes précitées ci-dessus. Reconnaissance vocale pour celle-ci, chips sonores supplémentaires pour celle-là... Des versions améliorées des cartes précitées, ainsi que de nouveaux produits vont déferler sur le marché des PC cette année, alors préparez-vous et réfléchissez bien avant d'acheter.

CONCOURS SOUNDMASTER II

SODIPENG ET GENERATION 4 organisent un grand concours sur les cartes sonores
SOUNDMASTER +
et
SOUNDMASTER II

Vous pouvez gagner une **SOUNDMASTER II**

ou

Vous pouvez gagner une **SOUNDMASTER +**



VERSION
intégralement
en **FRANÇAIS**



1 Quel est le taux d'échantillonnage de la SOUNDMASTER II en entrée ?

- 15 KHz
- 25 KHz
- 28 KHz

3 La carte SOUNDMASTER + comporte-t-elle une reconnaissance vocale ?

- oui
- non

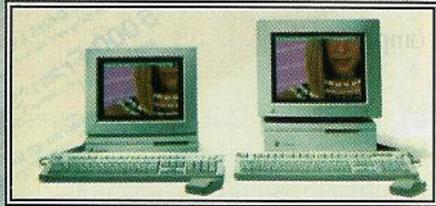
2 La carte SOUNDMASTER II comporte-t-elle ?

- Une interface Joystick
- Une interface Midi
- Les deux

4 La carte SOUNDMASTER + a-t-elle une sortie de ?

- 5 voix FM
- 9 voix FM
- 11 voix FM

JOUER SUR MAC ?



POURQUOI ?

Depuis quelques temps, la famille Macintosh a constaté l'heureuse apparition de jeux d'excellente facture dans les catalogues de certains éditeurs. Aussi, pour accueillir ce fait comme il se doit, nous vous proposerons désormais les tests de leurs nouveautés dans nos colonnes.

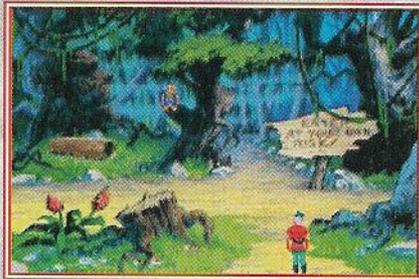
Nous ne parlerons que succinctement des reprises de jeux existant déjà sur d'autres machines et ayant fait l'objet d'une précédente étude.

COMMENT ?

Cela dit, seuls les modèles couleur conviennent à un usage de loisir. Il existe bien entendu des jeux pour les modèles noir et blanc, mais ils font souvent office de jeux pour pause-café. En entrée de gamme, Apple propose le Macintosh LC avec un écran 12 pouces couleur pour 15300 francs. Il est inutile de vouloir impérativement un LCII qui est plus onéreux et dont les performances ne sont guère améliorées par rapport au LC. Cette configuration vous permet non seulement de jouer, mais aussi de disposer d'un environnement sans égal pour travailler en toute simplicité qui vaut le déplacement pratiquement à lui seul. Il n'y a rien d'autre à ajouter pour s'amuser avec quatre des meilleurs jeux sur Mac, dont nous

vous donnons un très bref aperçu... Vous découvrirez également quelques merveilles sur CD Macintosh dans notre rubrique CD, et à partir du mois prochain, toutes les nouveautés testées.

King's Quest V ? Un MUST !



Ce jeu d'aventure brille par son graphisme (256 couleurs), sa musique et son scénario. On est plongé dans un univers magique et médiéval, où Graham se doit de récupérer son château et tous les siens enlevés par le diabolique magicien Mordack. Un plan est nécessaire pour s'y

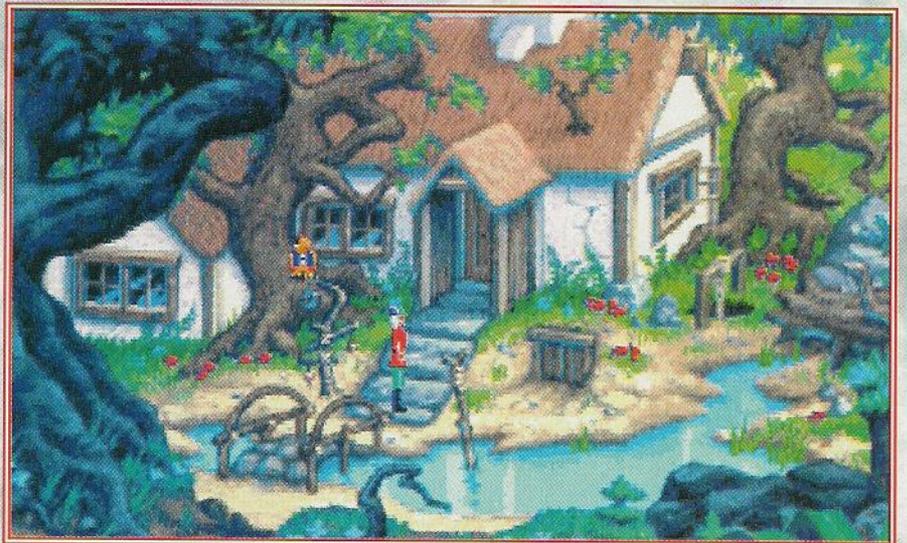


retrouver. Tous les ingrédients d'une grande aventure sont là : un séjour dans le désert, une diseuse de bonne aventure, une méchante sorcière (qui



vous transforme en grenouille si l'on n'y prend garde), un village où l'on troque des objets, une balade en bateau (attention au monstre des mers!), et un ami fidèle en la présence d'un hibou.

Les animations d'une rare beauté surviennent au moment où un peu de



répétition est nécessaire. Certains changements de tableau peuvent paraître un peu lents, mais le jeu en vaut bien (même très bien) la chandelle. Un MUST des jeux d'aventure que l'on doit avoir dans sa logithèque.

Space Quest, le numéro 4 !



Le plus difficile à recréer dans un jeu d'aventure, c'est l'atmosphère, l'ambiance qui le fera se démarquer des autres. Ce petit quelque chose



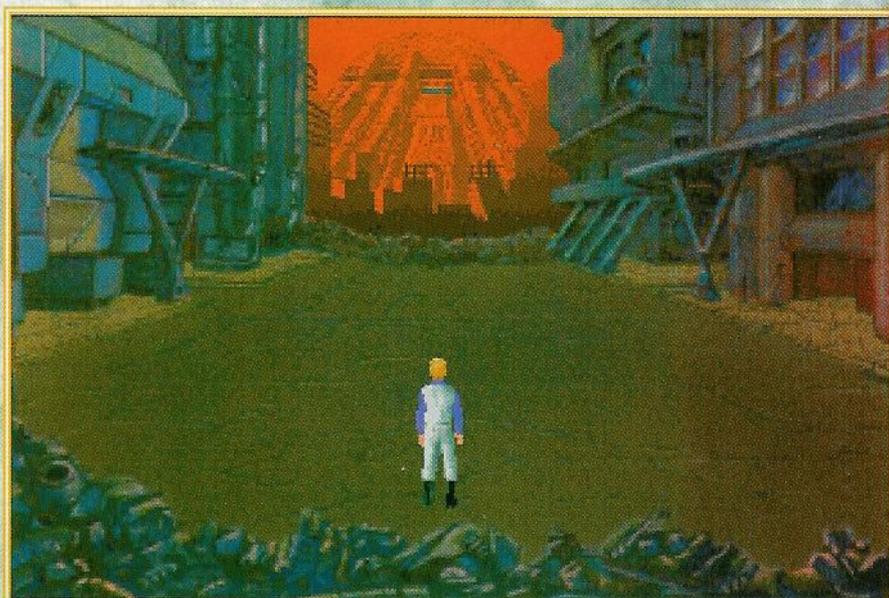
en plus, Space Quest IV le possède largement: musique ténébreuse, graphisme fouillé, profondeur du scénario. Tout concourt à plonger le joueur, dont la survie ne dépendra plus que de sa sagacité, dans l'angoisse et dans l'hostilité d'un monde inconnu. Une dictature règne et vous seul pourrez sauver le monde, en un temps limité, tout en étant poursuivi par les sbires du tyran. Vous vous déplacerez à l'aide de... (Non ! ne dévoilons rien) à la fois dans l'espace et le temps. Vous serez prisonnier de belles amazones, superbes aux formes avantageuses – auxquelles (Et oui !) il faudra échapper. Vous évoluerez dans une station spatiale,... Un excellent jeu.



Willy Beamish

Vous jouez le rôle de Willy, 9 ans, qui veut remporter le tournoi de jeu vidéo organisé par Nintary à l'autre bout du pays.

Il vous faut pour cela vous entraîner et gagner les 2500 dollars pour le voyage à l'aide de votre





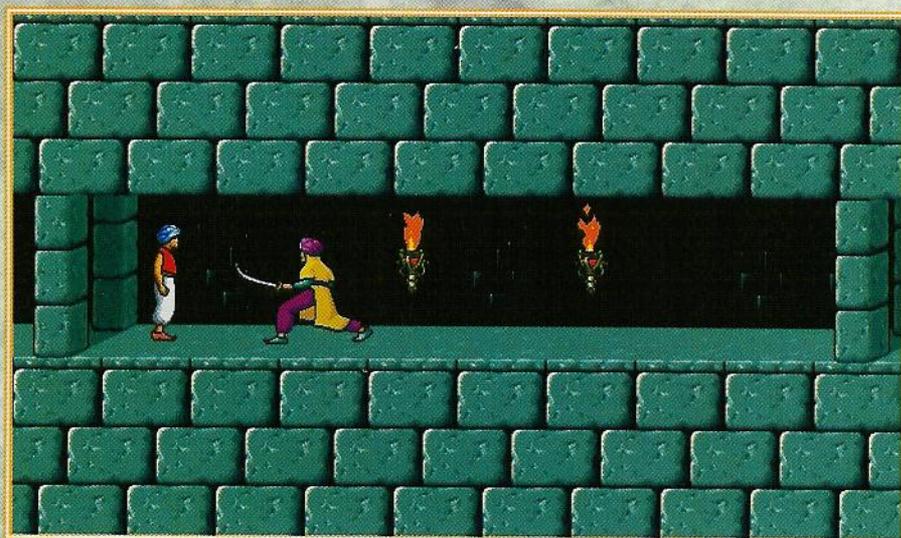
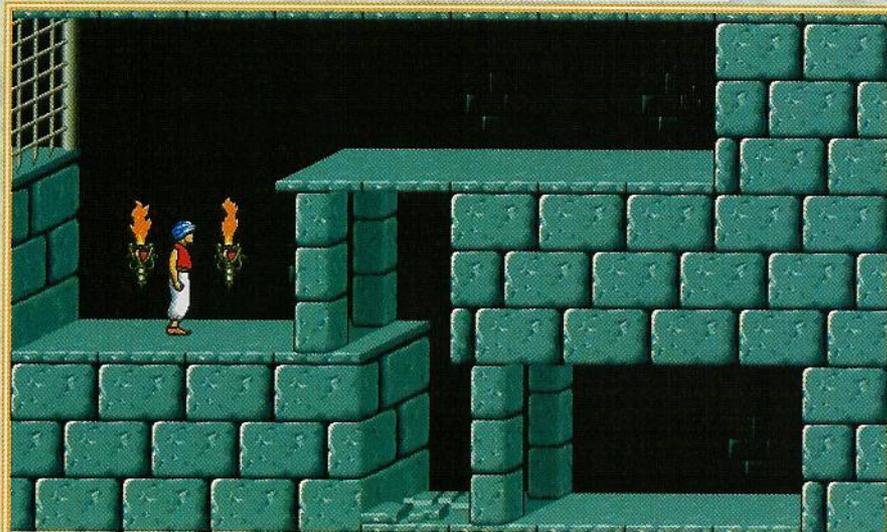
grenouille fétiche, contre l'avis de vos parents qui peuvent à tout moment vous envoyer dans une école militaire ou vous accabler d'au tres déconvenues fatales.

Willy Beamish est un très beau jeu d'aventure complet doté de superbes écrans égalant la qualité de Rise of The Dragon (du même auteur), et dont l'animation bien pesée ajoute un soupçon du succès de King's Quest V à l'ensemble.

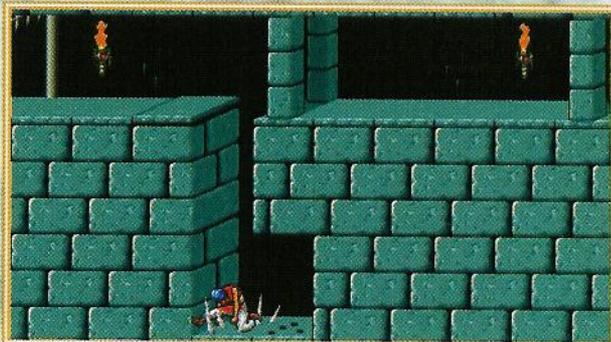
En considérant l'aisance apportée par l'interface entre le personnage et vous ainsi que la qualité générale du produit, Willy Beamish est sans doute une des valeurs sûres du jeu d'aventure sur Mac.

Prince of Persia

Le début de l'aventure.. 13 niveaux à explorer, plus de 250 salles, vous n'êtes pas au bout de vos peines...



Une animation aussi fluide que dans les autres versions, mais avec des graphismes bien plus beaux.. Tel est Prince Of Persia sur Macintosh !



Enfin un jeu d'action arrive sur Macintosh ! En plus, l'animation des personnages est merveilleusement réalisée relativement à ce qui se fait usuellement sur cette gamme de machine. Ce classique des jeux d'escalade est aussi bien conçu pour les machines

en couleur 12 ou 13 pouces que pour les machines fonctionnant en noir et blanc. En deux mots pour les nouveaux, le Vizir veut épouser la fille du Sultan et vous a fait jeter dans un cachot d'où vous ne ressortirez qu'après avoir essayé l'assaut de soldats et esquivé les multiples pièges mortels. L'ultimatum fixé par le Vizir à la Princesse expire dans l'heure qui suit votre entrée dans le cachot.

A ce jour, Prince of Persia est l'un des meilleurs, sinon le meilleur, jeu animé sur Mac.

Souhaitons que nous n'en resterons pas là, en si bon chemin.

Dossier

CD ROM / CDTV / CD-I : LA NOUVELLE GENERATION

Depuis quelques années, les jeux micros sont en pleine évolution. Les musiques sont de plus en plus belles, les graphismes de meilleure facture, les jeux de plus en plus grands et intéressants... Bref, les développeurs ont besoin de plus en plus de place pour stocker les informations nécessaires à de grands jeux: King Quest 5, 11 Mégas sur disque dur PC. Wing Commander 2 + le Speech Pack, environ 21 mégas sur PC...

La technologie laser du Disque Compact Audio a rapidement trouvé une application informatique pour le stockage des données, que cela soit sous forme sonore, vidéo ou texte (programmes). Sur un CD, vous pouvez en effet stocker environ 600 mégas de données, soit l'équivalent de 420 disquettes haute densité PC et 750 disquettes Amiga ! Il reste pour l'instant deux

problèmes majeurs. Tout d'abord, le temps de chargement très lent du CD (aux environs de 300 milli-secondes pour l'instant contre 18 milli-secondes par exemple pour les disques durs PC standards actuels), environ 15 fois plus lent. Autre problème, le manque de standard en la matière, avec pour l'instant trois principaux concurrents incompatibles: le CD Rom micro, le CDTV et le CD-I.

LES CD ROM

On désigne par CD Rom, les disques compacts, utilisés par des micros pour stocker des informations. Il faut bien sûr des lecteurs de CD Rom spécifiques, des cartes, des câblages et des gestionnaires de périphériques adéquats. Pour l'instant, le marché des CD Rom pour PC et compatibles (que nous qualifierons désormais par CD Rom PC) et ceux pour Macintosh (CD Rom MAC) semblent en pleine explosion. Pour environ 3000 francs, on peut trouver désormais des lecteurs de CD Rom pour PC par exemple.



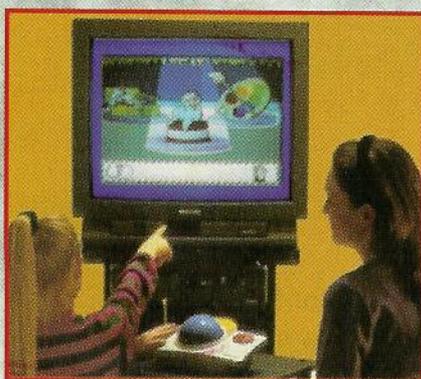
A 690



A 500 plus avec A 690

CDTV

Cette machine découle d'un concept totalement original de Commodore, qui a voulu créer une machine grand public, dans le même ordre d'idée que le magnétoscope et la télévision. Le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) est une

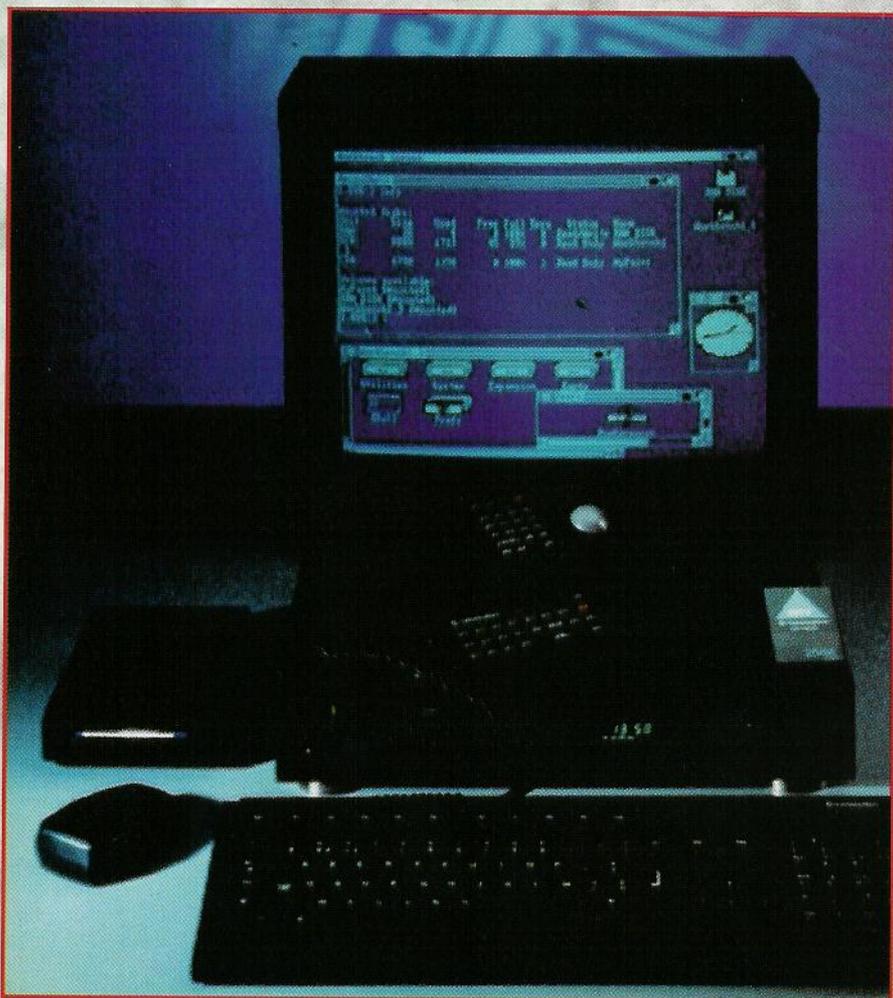


machine contenant un Amiga, un lecteur de CD Rom, plus de nouveaux composants. Vous pouvez par exemple lui adjoindre un clavier, un lecteur de disquettes et une souris, pour le transformer en véritable Amiga. Comme pour toute nouvelle machine, les

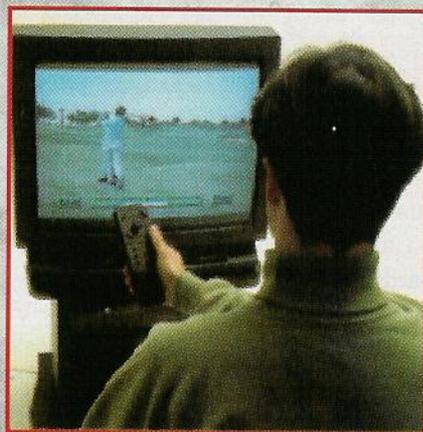
produits sortis n'exploitent pas encore totalement les capacités techniques du CDTV, mais ils laissent présager des développements complètement fous.

LE CD-I

Le Compact Disc Interactive est une machine développée par Philips, qui veut créer l'événement, encore plus que pour le CDTV de chez Commodore, avec un appareil capable de déclencher durant les années 90 le même phénomène que le magnétoscope VHS durant les années 80 : un raz de marée universel.



CDTV + Périphériques



Le CD-I se présente donc comme un appareil utile pour tous: enfants, adolescents, adultes, femmes au foyer. Les applications touchent de très vastes domaines : éducation, loisir, bases de données.



LES EDUCATIFS

Les CD destinés à l'enseignement, au sens large du terme, constituent sûrement le marché destiné au plus bel avenir.

Les produits d'apprentissage de l'anglais sont très nombreux, mais il existe aussi bon nombre de softs étudiés pour apprendre aux enfants à lire, à dessiner, à compter...

ASTERIX & SON

EUROTALK - Jeu éducatif - Testé sur CDTV - CD Rom MAC / CDTV disponible



Cet outil d'apprentissage d'anglais est un des meilleurs du marché. Vous suivez une bande dessinée d'Asterix en anglais pour apprendre petit à petit les mots, leurs prononciations. Il existe même un interview d'Obelix et d'Asterix, sur les us et coutumes des gaulois. Un produit bien fini, avec les célèbrissimes dessins de nos héros favoris.



BARNEY BEAR GOES TO SCHOOL

FREE SPIRIT SOFTWARE - Jeu éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible



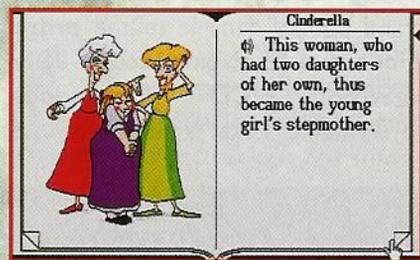
Ce petit jeu, hélas tout en anglais, vous fait vivre les aventures d'un gentil petit ourson au cours d'une journée bien particulière à l'école. A travers ce jeu, l'enfant s'amusera avec tout une série de petits jeux d'arcade, de réflexion et de coloriage pour apprendre à dessiner, à lire...



CINDERELLA :
the original Fairy Tale
DISCIS - Livre éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible

Cette histoire est un des nombreux livres interactifs pour enfant. Vous pouvez tourner les pages pour lire le conte, cliquez sur les mots pour

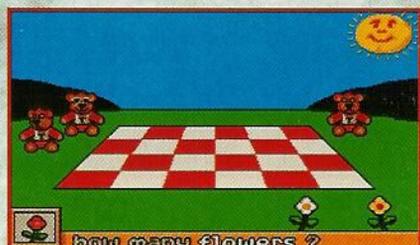
entendre leur prononciation et accéder à divers menus d'explications et de traduction.



FUN SCHOOL 3
DATABASE EDUCATIONAL
SOFTWARE - Jeu éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible



Ce troisième épisode de la série Fun School, est constitué de six petits jeux amusants. Au programme, de la peinture, mais aussi de petits jeux pour apprendre à compter, à lire, à réfléchir. Joli et intéressant.



LANGUAGE TV ENGLISH

JERIKO - Educatif société anglo-américaine - Testé sur CDTV - CDTV disponible



LOS ANGELES

8

8 BILLBOARDS

Cet outil d'apprentissage de l'anglais est sûrement le plus intéressant actuellement. A travers des reportages vidéos et audios sur une trentaine de sujets, vous aurez accès à des informations passionnantes sur Londres, Los Angeles et les problèmes de société. A ne pas manquer !

LISTEN QUESTIONS

LISTEN QUESTIONS

CONCLUSION

SCORE

TEXT

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU

48 H CHRONO EN

70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO DUNE PARASOL STAR. ETERNAM PUSHOVER. ACE OF PACIFIC. DARK SEEDS

ATARI		AMIGA	
	ST AM		ST AM
3D CONSTRUCTION KIT.....	299 359	KING QUEST V.....	ND 369
3D MASTER GOLF.....	329 329	KNIGHT MARE.....	289 289
ADDAMS FAMILY.....	249 249	KNIGHTS OF THE SKY.....	329 289
ADVANTAGE TENNIS.....	239 239	LAST NINJA 3.....	249 249
AGE.....	269 269	LEANDER.....	249 249
AGONY.....	ND 249	LEGEND.....	289 289
AIRBUS A320 simulat v.....	369 369	LEISURE SUIT LARRY 5.....	ND 369
ALCATRAZ.....	239 239	LEMMINGS.....	189 189
AMOUR GEDDON.....	239 239	LURE OF THE TEMPTRESS.....	ND 289
ANOTHER WORLD.....	239 239	MI TANK PLATOON v.....	280 280
AVENURE DE MOKTAR.....	279 279	MADDEN FOOTBALL.....	ND 249
B.A.T 2.....	329 329	MAGIC POCKETS.....	239 239
BARGON ATTACK.....	249 249	MANCHESTER EUROPE.....	249 249
BATTLE OF BRITAIN.....	280 280	MEGA LO MANIA v.....	249 289
BATTLE ISLE.....	289 289	MIDWINTER 2.....	289 289
BIRDS OF PREY.....	329 329	MIDWINTER.....	289 289
BLACK CRYPT.....	ND 269	MOONSTONE.....	269 269
BLUE MAX.....	289 289	MYTH.....	269 269
BOMBER MAN.....	269 269	ORK.....	ND 249
CADAVRE LEVELS.....	149 149	PACIFIC ISLANDS.....	289 289
CAPTAIN PLANET.....	259 259	PARASOL STAR.....	239 239
CARTHAGE.....	249 ND	PIRIFIGHTER.....	239 239
CELTIC LEGEND.....	289 289	POLICE QUEST 3.....	ND 369
CHAMPIONSHIP manag.....	249 249	POPULOUS 2.....	249 249
CHAOS ENGINE.....	249 249	POWERMONGER.....	239 239
CONQUEST LONGBOW.....	ND 369	POWERMONGER DATA.....	139 139
COUSINE CADAVRE.....	249 249	PROJECT.....	ND 269
CYBERCON 3.....	239 239	PUSHOVER.....	249 249
DAEMONSGATE.....	329 329	SAGE DRIVIN.....	249 249
DELIVRANCE.....	259 259	RAILROAD TYCOON v.....	289 289
DEUTEROS.....	259 259	REALMS.....	289 289
DOUBLE DRAGON 3.....	239 239	RETURN OF MEDUSA.....	269 269
DUNGEON + CHAOS.....	259 259	ROBOCOD.....	249 249
ELVIRA 2 v.....	299 299	ROBOCOD 3D.....	249 249
EPIC 1 mo.....	259 259	RODLAND.....	299 299
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	ND 289	RUGBY THE WORLD CUP R TYPE 2.....	249 249
F 1 GRAND PRIX.....	329 329	SECRET monkey isa v.....	289 289
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289	SECRET monkey isa 2v.....	ND 329
F 19 HEALTH FIGHTER.....	269 269	SENCIBLE SOCCER.....	249 249
FACE OFF.....	249 249	SHADOWLAND.....	289 289
FASCINATION.....	269 269	SHADOW SORCERER v.....	269 269
FINAL FIGHT.....	239 239	SILENT SERVICE 2 1 mo.....	329 329
FIRST SAMOURAI.....	239 239	SIM ANT.....	ND 329
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289	SIM CITY POPULOUS.....	289 289
GLOBAL EFFECT.....	329 329	SIM CITY 2.....	249 249
GOBLINS.....	239 239	SIMPSONS.....	239 239
GODS.....	239 239	SPACE CRUSADE.....	249 249
GREAT COURTS 2 v.....	245 245	SPACE QUEST IV.....	ND 369
HAREQUIN.....	249 249	SPECIAL FORCES.....	329 329
HEART OF CHINA.....	ND 369	STEEL EMPIRE.....	329 329
HEIMDALL v.....	329 329	STORM MASTER.....	269 269
HOOK v.....	259 259	SUPER SKI 2.....	249 249
HUDSON HAWK.....	249 249	THE MANAGER.....	249 249
HUMANS.....	289 289	TORTUES NINJA 2.....	239 ND
HUNTER.....	259 259	ULTIMA VI.....	289 289
INDY 4 action.....	249 249	ULTIMA VII.....	259 259
ISHAR.....	269 269	VENGEANCE excolibur.....	329 329
JAGUAR.....	ND 259	VIDEO KID.....	249 249
JIMMY WHITE'S snooker.....	289 289	VROOM.....	239 239
JIM POWER.....	ND 269	VROOM SCENARIO.....	149 149
KICK OFF 2 scénario.....	239 239	WOLFSHIP 2000.....	249 ND
KO2 giants etc chq.....	139 139	WORLD CUP RUGBY.....	269 269
KILLER BALL.....	239 239	WWF SUPERS STARS.....	249 249

PC COMPATIBLES

CARTES SONORES

SOUND MASTER +

COMPATIBLE ADLB 490 F

SOUND BLASTER

PRO MULTI MEDIA 1950F

VERSION 2 1190F

LECTEUR CD ROM 2690 F

PROMO

3D CONSTRUCTION KIT.....	359	HUMANS.....	339
ACE OF THE PACIFIC.....	389	INDY 4 action.....	299
AGE.....	345	ISHAR.....	339
AH 73M THUNDERHAWK.....	329	KICK OFF 2.....	289
AIRBUS A320 v.....	369	KING QUEST V v.....	385
ANOTHER WORLD.....	289	LEGEND.....	369
BARGON ATTACK.....	249	LEISURE SUIT LARRY 5 v.....	389
BATTLE ISLE.....	339	LURE OF THE TEMPTRESS v.....	369
CADAVRE.....	299	MANCHESTER EUROPE.....	289
CHESSMASTER 3000.....	369	MADDEN FOOTBALL.....	329
CHUCK YEAGER'S AIR.....	289	MAGPIE ISLAND.....	289
CIVILIZATION v.....	349	MEGAFORTRESS.....	339
CONQUEST OF LONGBOW.....	389	MIDWINTER 2 v.....	369
COUSINE PR CADAVRE.....	289	MIGHT & MAGIC 3 v.....	339
D-GENERATION.....	349	PACIFIC ISLANDS.....	339
DARK SEED.....	389	POLICE QUEST 3.....	389
DUNE v.....	339	REALMS.....	349
DUNGEON MASTER.....	339	RED BARON.....	389
ECO QUEST.....	389	RIDERS OF ROHAN.....	339
ETERNAM.....	339	SECRET MONKEY ISLA v.....	289
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435	SECRET MONKEY ISLA 2 v.....	349
F 117 A NIGHTHAWK.....	389	SECRET WEAPON lultp v.....	389
FALCON 3 v.....	449	SHUTTLE.....	449
FASCINATION.....	289	SILENT SERVICE 2.....	339
FIGHT SIMULATOR IV.....	435	SIM ANT.....	339
FORT APACHE.....	319	SPACE QUEST 4 v.....	389
GLOBAL EFFECT.....	389	STAR TREK 25th.....	329
GOBLINS.....	289	STEEL EMPIRE.....	339
GODS.....	329	SUPER SKI 2.....	329
GREAT COURTS 2 v.....	289	TIME QUEST.....	329
HELLSHIP 2000.....	289	ULTIMA PACK 4.5 et 6.....	389
HEART OF CHINA.....	380	ULTIMA VII.....	389
HEIMDALL v.....	359	ULTIMATE UNDERWORLD.....	389
HOOK v.....	339	WILLIE BEAMER.....	349
		WING COMMANDER 2v.....	369
		WORLD CUP RUGBY.....	289

NOM.....

ADRESSE.....

VILLE.....

CODE POSTAL.....

TELEPHONE.....

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES.....

Total

ATARI 520 ATARI 1 MEGA AMIGA 500 500 + 1 MEGA PC XT PC AT 5 1/4 3" 1/2 CGA EGA VGA

CARTE BLEUE No.....

CHEQUE

64 45 Signature Date d'expiration.....

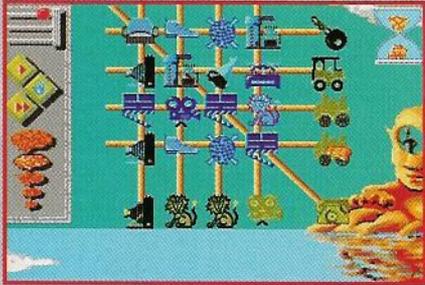
FRAIS DE PORT NORMAL 15 F COLISSIMO 25 F

livraison garantie 48 H CONTRE REMBOURSEMENT + port colissimo 60 F

TOTAL A PAYER

MIND RUN

CREALUDE – Jeux éducatifs –
Testé sur CDTV – CDTV disponible



Voici un jeu intéressant, qui permet d'apprendre en se détendant, et de se détendre en apprenant. Au programme, des petits jeux de reflexes, de mémoire visuelle, de stress et de mémoire sonore.



MIXED UP MOTHER GOOSE

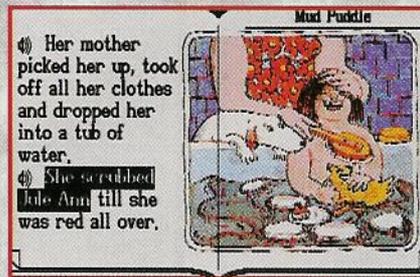
Sierra On Line – Jeu d'aventure
éducatif – Testé sur CD Rom PC –
CD Rom PC / MAC disponible

Premier jeu éducatif de la série Mixed Up, cette aventure de la société Sierra vous fait vivre de féériques aventures dans un pays imaginaire. Vous y dirigez un petit garçon à la recherche d'objets ou de personnages appartenant à diverses histoires pour enfants. Le jeu offre des graphismes et des musiques magnifiques, avec tous les dialogues digitalisés. Le point fort du jeu vient du fait qu'une version française existe, avec toutes les voix dans notre belle langue natale, ce qui le rend excessivement attractif pour les

jeunes enfants, voire même pour les adultes. En outre, les musiques, les bruitages et les animations rendent le jeu vraiment mignon et plaisant.

MUD PUDDLE

DISCIS – Livre éducatif – Testé sur
CDTV – CDTV

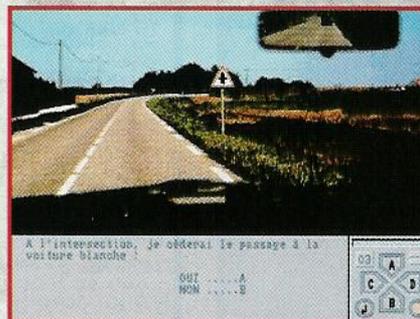


Cette fois, vous pouvez suivre l'histoire d'une flaque de boue qui marche. Elle va causer bien des misères à une charmante petite fille. Suivez l'histoire dans un livre illustré, plusieurs voix vous racontant cette aventure.

ORDICODE

EDUCOM – Educatif – Testé sur
CDTV – CDTV disponible

Voici encore un excellent exemple d'un produit intelligent utilisable par tous. Vous pouvez grâce à ce programme éducatif, apprendre le code de la route



en moins de deux. Avec des photos à l'appui et quelques voix digitalisées, on vous explique parfaitement les diverses règles qui gèrent la circulation sur route et autoroutes. Des questionnaires vous entraînent même pour un éventuel examen. Génial !

A SILLY NOISY HOUSE

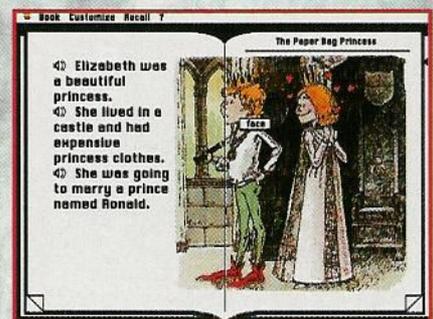
VOYAGER – Jeu musical –
Testé sur MAC – CD Rom MAC
disponible

Ce jeu vous fera vivre de formidable aventure dans une maison ours pas comme les autres. Cliquer sur les objets et personnages pour entendre tous les sons possibles et imaginables. Un délire audiophonique amusant.

THE PAPER BAG PRINCESS

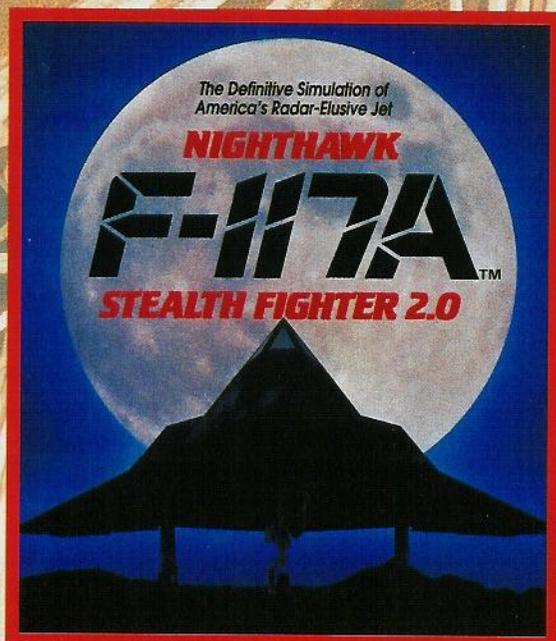
DISCIS – Livre Educatif – Testé sur
MAC – CD Rom MAC disponible

Ce troisième livre éducatif, raconte l'histoire d'amour d'une jeune princesse, privé de son prince charmant par un terrible dragon. Un bon moyen pour apprendre l'anglais tout en rigolant.



Quand vous prenez les commandes...

"Comme pour tous les produits Microprose, les premières impressions sont excellentes - toujours ce sentiment de "perfection" que peu de simulations parviennent à égaler."
Review ACE de F-117A



"En ce qui concerne les graphismes, le son et la jouabilité, F-117A est la simulation la plus réussie de Microprose, et compte tenu des antécédents de la société, je ne peux pas faire de meilleure recommandation." *ACE, Oct 91*

"A tous points de vue, la meilleure simulation de vol sur le marché."
PC Leisure, Sept 91

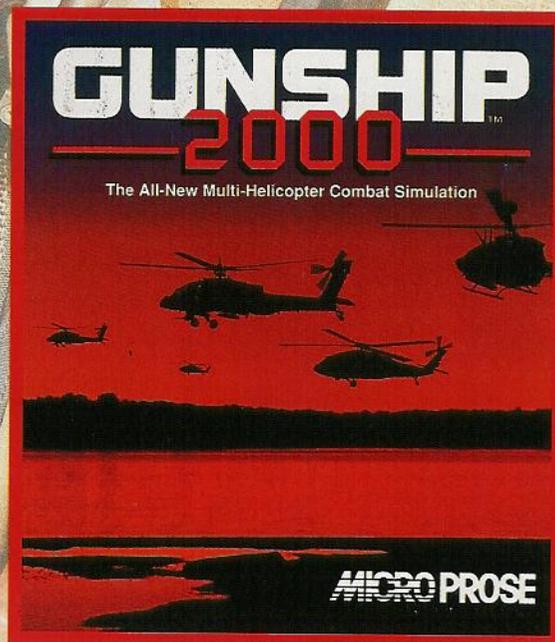
"MicroProse a trouvé la simulation définitive." *Strategy Plus, Nov 91*

"Qui a besoin de télévision avec un jeu de cette qualité sur PC? Gunship 2000 marque un nouveau jalon dans l'histoire des simulations."

PC Leisure, Sept 91

"Jouabilité et réalisme dynamique sont combinés pour faire l'une des simulations de vol les plus réussies à ce jour." *PC Format, Oct 91*

"Formidable réussite."
Strategy Plus, Nov 91



...prenez ce qu'il y a de mieux

MICROPROSE™
SIMULATION - SOFTWARE

Les jeux auxquels on joue

3615
MicroProse

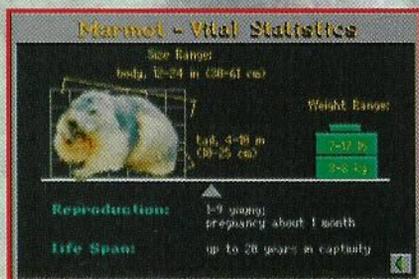
F-117A et Gunship 2000 sont disponibles sur IBM PC et compatibles dans tous les bons magasins de logiciels.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD, RU. Tél: (19-44) 666 504 326.

BASES DE DONNEES LUDIQUES

Le support CD est idéal pour ce genre d'application, qui contient de larges bibliothèques de documents. L'avantage du CD Rom vient de la possibilité de mélanger les documents écrits, parlés, musicaux et vidéos, en grande quantité. Dictionnaires, Encyclopédies, Atlas n'en sont que les premières manifestations.

MAMMALS

National Geographic Society / IBM – Encyclopédie en anglais – Testé sur CD Rom PC – CD Rom PC disponible



Mammals est une encyclopédie très complète sur les mammifères.

Vous pouvez y apprendre des tonnes de renseignements sur la façon de vivre de près de 150 espèces, avec à la clef plusieurs images digitalisées pour chacun des animaux (700 photos en tout). Pour quarante cinq

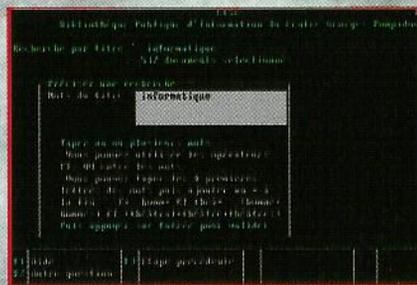


d'entre eux, vous aurez en outre des scènes animées montrant leurs mœurs particulières et aussi plus de 150 cris, spécifiques à chaque mammifère. Très bien fait, cette encyclopédie propose en outre de petits jeux qui rendent l'enseignement

vraiment amusant et prenant. Une superbe réussite, qui malheureusement est en anglais.

LISE

JOUVE – Bibliothèque de Baubourg – Testé sur CD Rom PC – CD Rom PC disponible

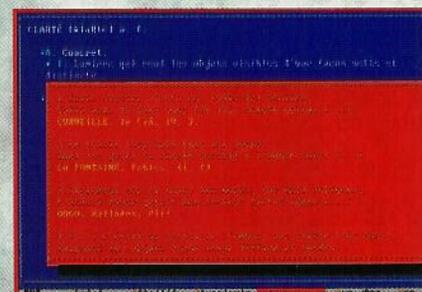


Ce produit regroupe tous les ouvrages disponibles à la Bibliothèque de Baubourg. Vous pouvez effectuer des recherches par nom d'auteur, par titre ou par mot clef. Un CD pratique pour éviter des visites inutiles à Baubourg ou pour trouver le nom de certains ouvrages et leur description.

LE ROBERT ELECTRONIQUE

Van DIJK/LE ROBERT – Dictionnaire – Testé sur CD Rom PC – CD Rom PC disponible

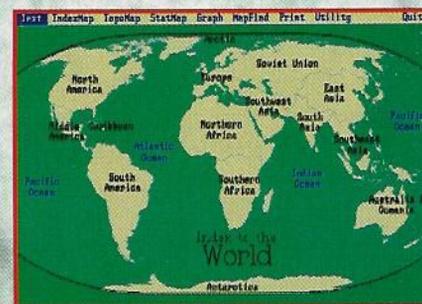
Vous l'avez reconnu ? Cette version CD du dictionnaire le plus célèbre de France est un outil indispensable pour tout passionné de la langue française. Ultra complet, ce CD comprend, en plus des définitions et de l'étymologie



de tous les mots de notre langue, 160 000 citations, 1 million de synonymes, homonymes, contraires... Vous pouvez en outre y trouver toutes les conjugaisons des verbes et écouter la prononciation de tous les mots. Une œuvre monumentale !

WORLD ATLAS

The Software Toolworks – Atlas – Testé sur CD Rom PC – CD Rom PC disponible

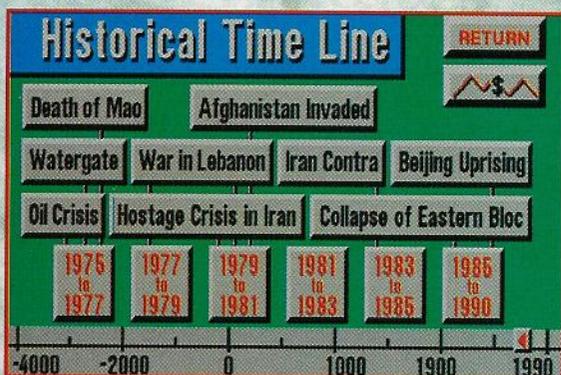


Un Atlas complet, comprenant des cartes et des informations précises sur tous les pays du monde. Vous pouvez découvrir l'économie, mais aussi le réseau de communications de n'importe quel pays. Très complète,

cette application ne bénéficie pas encore d'une version française complète. Elle est prévue pour très bientôt cependant.

TIME TABLE OF HISTORY

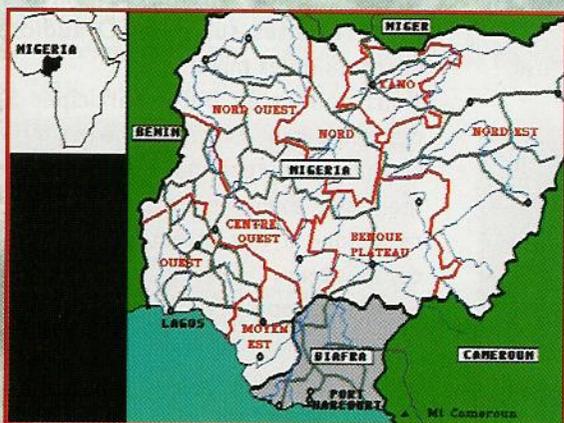
The Software Toolworks - Histoire - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Ce produit propose un vaste récapitulatif de l'histoire mondiale, de la préhistoire à nos jours, avec une "voix off" expliquant les différents événements que vous avez choisis. Pas mal fait, ce logiciel est hélas totalement en anglais.

L'HISTOIRE AU JOUR LE JOUR

ACT / LE MONDE - Documents Historiques - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Réunir tous les articles historiques du journal Le Monde sur CD entre 1944 et 1985 est un vaste sujet. 30 documents sonores viennent illustrer les événements les plus marquants. Vous pouvez choisir un article grâce à plusieurs paramètres. Choix par nom d'une personnalité, par thème ou par date, à vous de décider.

Darklands™

Il y a cinq cents ans,
l'Allemagne était envahie
de chevaliers, de
sorcières, d'assassins et
de voleurs.



Cela ne va pas tarder à recommencer.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS

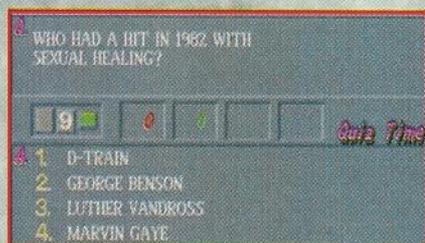
Bientôt disponible sur Compatibles IBM PC.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel 0666 504 326.

LES OUTILS MUSICAUX

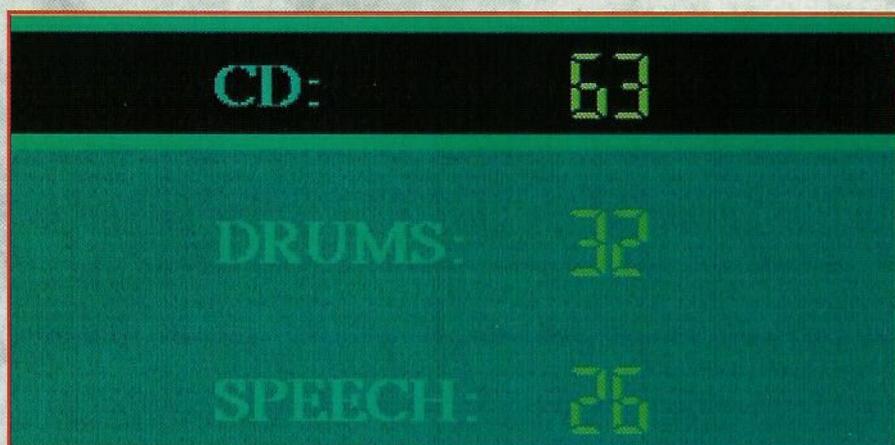
Le compact-disc étant à la base un support musical, il était normal, d'avoir sur le marché des produits proposant un mélange entre des extraits musicaux d'un compositeur, des renseignements écrits et des photos ou dessins se rapportant à sa vie. Assez intéressant, ces produits ont cependant laissé la place à de nouveaux CD Rom de travail.

CD REMIX

MICRODEAL - Utilitaire Musical -
Testé sur CDTV - CDTV disponible



Ce produit, assez original, permet à n'importe qui de refaire ses mixages à partir de disques compacts audio normaux. Le programme reste en mémoire, pendant que vous écoutez une musique, et vous pouvez par exemple, ajouter des "samples" (une centaine sont présents sur CD Remix) à des morceaux connus ou mixer dix secondes de ce passage avec



trente de celui là... Toutes les combinaisons sont envisageables.

Vous pouvez ainsi commencer par jouer la partition des percussions du morceau deux pendant quinze secondes, puis le morceau trois pendant une minute...

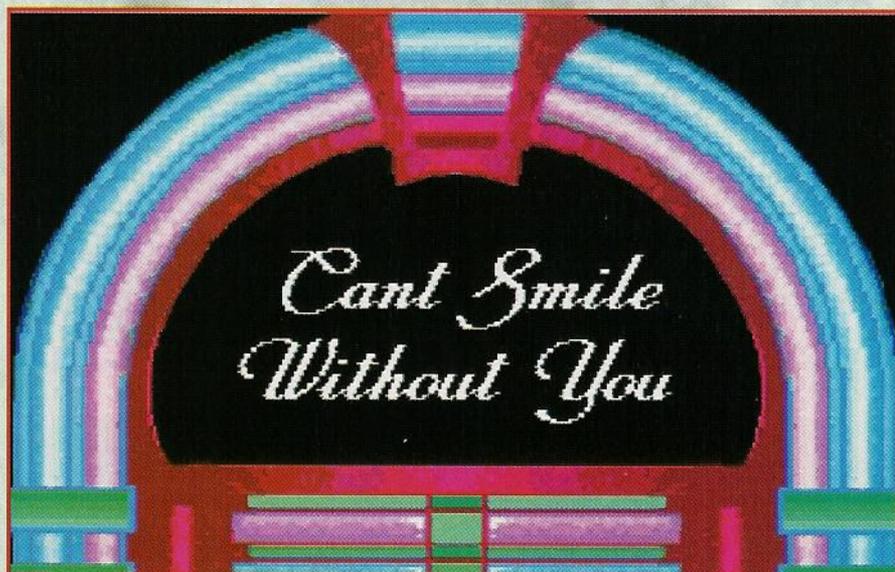
Pour les Mozart de la House Music !

MUSIC MAKER

Utilitaire Musical - Testé sur CDTV -
CDTV disponible

Dans un genre légèrement différent, Music Maker reprend le système de CD Remix pour utiliser des partitions présentes sur des CD audios normaux et les mixer.

Vous pouvez en outre participer à des petits jeux sur divers thèmes musicaux, pour reconnaître un instrument par exemple ou un morceau, répondre à des questions sur un compositeur... Très agréable, ce jeu permet d'apprendre tout en s'amusant, avec des illustrations aussi bien auditives que visuelles.



SPACESHIP WARLOCK

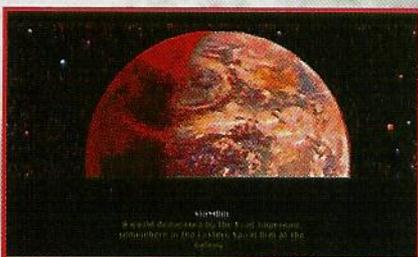
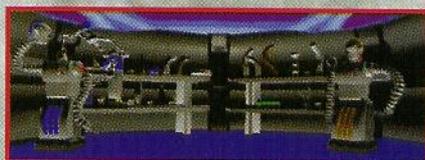
Reactor - Jeu d'aventure en anglais - CD Rom Macintosh couleur / 4Mo Ram disponible

Cela faisait plusieurs mois que nous espérions pouvoir vous révéler ce jeu grandiose disponible sur CD Macintosh. Avec Spaceship Warlock, vous avez entre les mains un des tout derniers fleurons des productions sur Macintosh, même s'il est déjà sorti aux USA depuis longtemps. A l'ori-



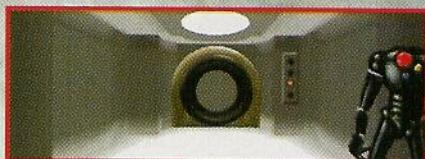
de l'affrontement, qui a duré près de mille ans. Utilisant une arme mystérieuse, les Krolls ont en effet tout simplement réussi à faire sortir la terre de son orbite et à la plonger en plein cœur de l'empire Kroll, réduisant à néant la résistance des humains. Heureusement, un espoir demeure, avec le vaisseau pirate Warlock, terreur de tous les navires Krolls.

gine du jeu, deux auteurs vraiment très doués: Mike Saenz, un écrivain spécialisé auparavant dans des Comics de chez Marvel et Joe Sparks, un développeur ayant travaillé pour la Nasa. Le résultat de cette union



est des plus réussies, avec un jeu d'aventure intergalactique que je qualifierai de premier jeu de Space Opera interactif.

Le jeu se déroule dans un futur assez éloigné, après une très longue guerre entre la race humaine et les Krolls. Ces derniers sont sortis vainqueurs



Dans le vaisseau pirate, vous aurez de nombreuses salles à découvrir, au cours d'une phase à la Dungeon Master.



En ville, vous rencontrerez un voyou extra-terrestre, que vous devrez désarmer, puis assommer. Les policiers locaux, arriveront très rapidement pour vous récompenser comme vous le méritez.

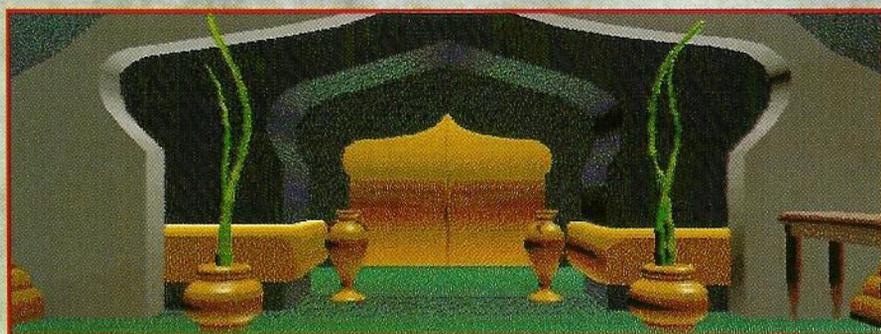


dis cela, non seulement pour les musiques sublimes, mais aussi pour les nombreux bruits digitalisés et surtout pour les voix des personnages que vous rencontrez.

Le système de jeu est lui assez simple, ce qui rend l'aventure pas trop difficile. Tout se joue à la souris. Il suffit de cliquer sur un personnage

Dirigés par le terrible capitaine Hammer, ces pirates de l'espace sillonnent l'espace à la recherche de la planète Terre, pillant tous les vaisseaux de commerce.

Vous commencez l'aventure sur une planète sinistre, sans un sou, rêvant d'aventures merveilleuses au plus profond de l'espace. Après avoir erré



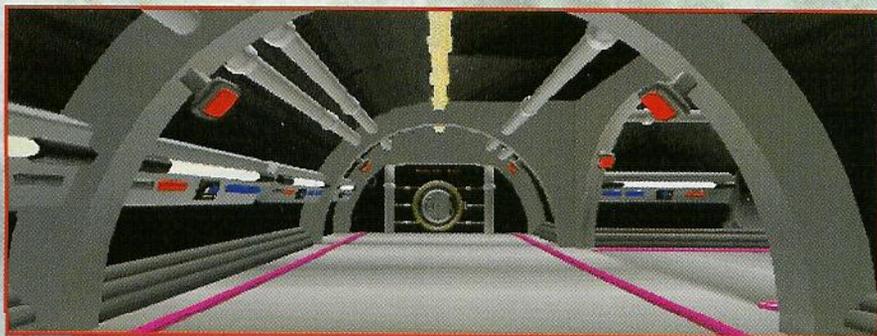
quelques temps dans les rues de la ville, vous trouvez un moyen de vous acheter un billet pour un voyage interstellaire à bord du Belshazzar, un vaisseau luxueux. Ce voyage sera le début d'une merveilleuse histoire, ou l'aventure se mêlera à une romance, pour des dizaines d'heures de plaisir. Comme vous pouvez le voir, la réalisation du jeu est incroyablement réussie, exploitant les spécificités du

support laser. Des centaines de scènes animées magnifiques ne cesseront de vous surprendre. Certes, les graphismes n'utilisent qu'une partie restreinte de l'écran (le tiers environ), mais ils sont d'une telle finesse que vous n'y verrez que du feu. Le plus surprenant reste l'ambiance sonore, digne des meilleurs films sortis à ce jour (Star Wars, The Last Starfighter, Star Trek...) Je

pour avoir une description, pour lui parler, bref pour "agir" sur lui. En cliquant sur un objet, vous l'utiliserez, au sens large du terme (le prendre, le pousser, ouvrir une porte...) Vous pouvez bien sûr sauvegarder le jeu à tout instant et modifier le volume sonore des voix et des sons.



Votre voyage en direction d'Orion commence plutôt bien, avec une rencontre des plus agréables. Cette charmante jeune femme possède des arguments incroyablement convaincants. Son sourire enjôleur vous amènera à faire quelques folies.



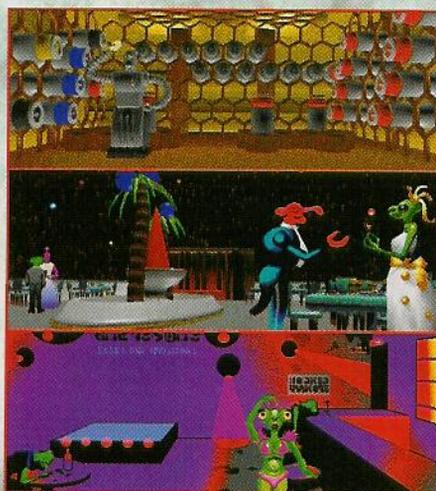
Le jeu de l'année ? Tout de même pas ! Certes, SpaceShip Warlock est magnifique et prenant, mais il souffre malheureusement de trois défauts, inhérents justement à ses qualités largement au dessus de la moyenne. Tout d'abord, il faut avoir un Macintosh très puissant pour en profiter (Mac Couleur, 4Mo de Ram, lecteur CD Rom). Deuxième problème, sa lenteur. Il faut en effet attendre régulièrement plusieurs dizaines de secondes, pour que le jeu charge un

nouvel écran. Cette extrême lenteur du chargement des images et des sons vient du support laser. Si vous possédez un disque dur de 600 Mégas par exemple, vous pourrez résoudre ce problème en installant le jeu dessus, ce qui rend alors le jeu ultra-prenant. Dernier problème, la langue employée: l'anglais. Il suffit d'avoir mal compris un mot ou d'être moyennement bon en anglais et c'est la catastrophe. SpaceShip Warlock reste cependant un jeu formidable. Il ne reste



Le Comlink est un vidéophone très pratique pour obtenir des renseignements. Il vous est indispensable pour acheter le billet d'embarquement à bord du navire spatial Belshazzar.

plus qu'à espérer que les mêmes développeurs vont continuer à produire des logiciels de ce genre, avec une plus grande convivialité et un système de jeu qui rende le jeu à la fois plus interactif et plus complet.



Les décors sont magnifiques. Pratiquement tous les écrans sont sujets à des animations d'une qualité supérieure à celles déjà vues dans Wing Commander 2 sur PC par exemple.



Bientôt ... Black Sect

Y perdrez-vous votre âme ?

**AVENTURE
ANGOISSE**

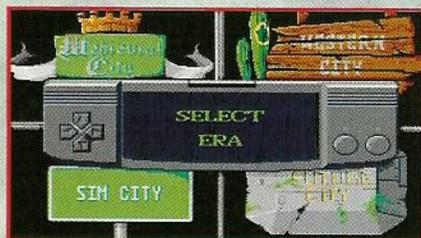
Lankhor

3615
LANKHOR

SIM CITY

Infogrames – Jeu de simulation – Testé sur CDTV – CDTV disponible

L'adaptation de ce jeu de chez Maxis est le produit le plus intéressant actuellement sur CDTV. Infogrames s'est occupé de la conversion pour aboutir à un jeu de simulation largement plus complet et intéressant que son petit frère micro. Attention cependant, il est indispensable d'avoir une Ramcard (carte mémoire permettant la sauvegarde de données) ou au moins un lecteur de disquettes en plus du CDTV, pour pouvoir sauvegarder des villes.



Comme dans Sim City micro, de petites animations rendent le jeu plus agréable. Un bateau qui passe, un avion qui survole la baie, un pont qui s'abaisse...



Vous devez toujours assurer le développement d'une ville à travers plusieurs scénarios. A vous de construire les routes, les zones résidentielles, les zones industrielles... N'oubliez pas les commerçants et les



zones de loisirs (parcs ou stades sportifs), sinon vos citoyens vous délaisseront complètement. Il vous faudra résoudre tous les problèmes qui se poseront à vous, toujours plus nombreux et plus compliqués. Pollution, catastrophes et criminalité sont les plus courantes. Assez vite, gérer l'approvisionnement en eau et

1532 Fiscal Budget			
Tax Rate	8%	Taxes Collected	\$ 87
Allocations	Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Transportation	\$ 116	\$ 116	100%
Guard	\$ 100	\$ 33	33%
Fire	\$ 87	\$ 87	100%
Cash Flow		Previous Funds	Current Funds
\$ 507		\$ 1,476	\$ 1,263



A la fin de chaque année, un rapport vous indique le taux de mécontentement de vos citoyens. Vous pouvez alors augmenter les taxes, diminuer les fonds alloués à la police...



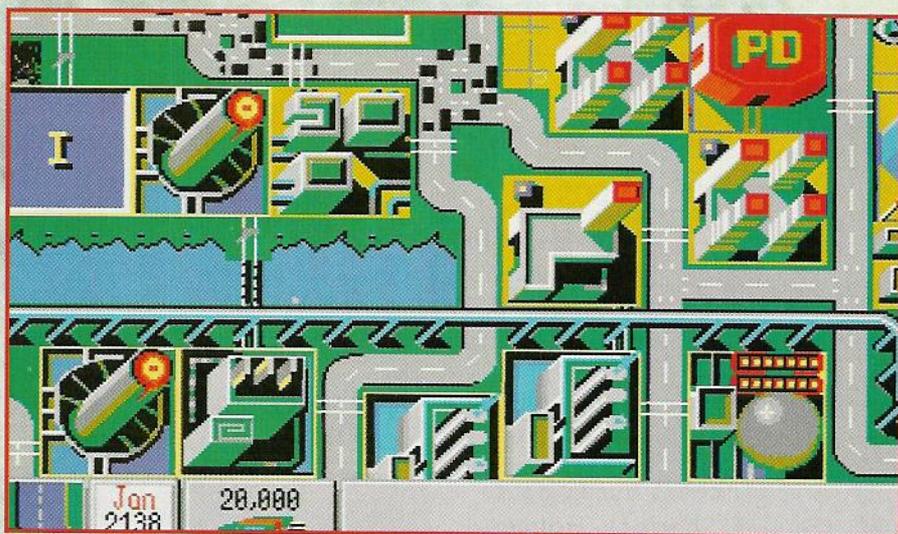
en énergie devient une véritable hantise ! Au début du jeu, vous pouvez choisir une des huit mégapoles déjà créées et résoudre alors des difficultés spécifiques à chaque scénario. Vous pouvez aussi choisir de



commencer à zéro, dans un des quatre mondes vierges proposés: Moyen Age, Western, Temps Modernes et Futur. A chaque époque correspondent des constructions et des outils différents, mais l'intérêt et le but du jeu restent les mêmes.

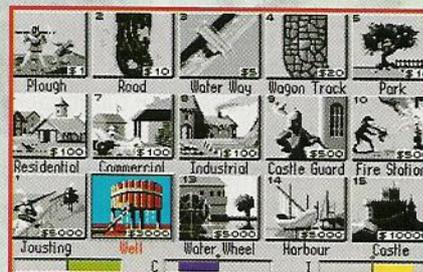
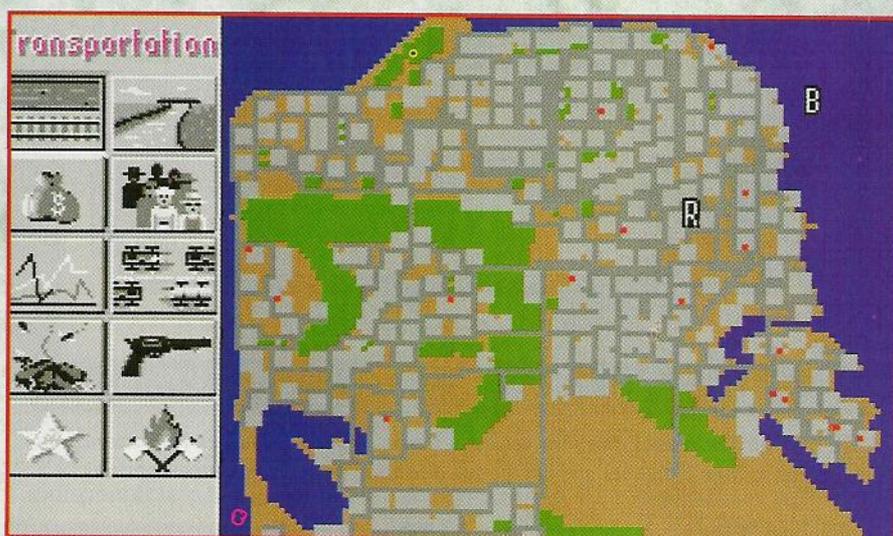
Sim City sur CDTV bénéficie d'énormes apports fournis par ce support. Tout d'abord, et surtout, des musiques géniales, qui à elles seules méritent presque l'achat du jeu. Ici, personne ne s'en est remis !

Ce sont ensuite, des graphismes améliorés, avec par exemple, un effet de zoom sur une zone, mais aussi des décors variés et toujours une création aléatoire de la carte de jeu. L'interface de jeu est toujours aussi

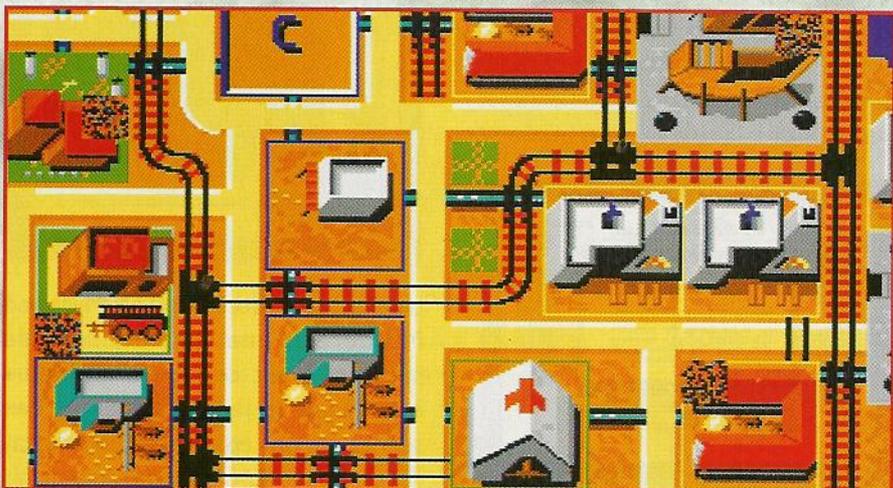


Dans les villes futuristes, les principaux problèmes ont rapport à la radioactivité et aux mutations génétiques. Le jeu est alors plus difficile et il vaut mieux choisir en début de partie le niveau "easy".

Une vue de la carte générale permet au joueur de visualiser rapidement les difficultés.



agréable et même avec la télécommande du CDTV, le joueur réussit facilement à donner tous les ordres possibles. Sim City, déjà carrément génial sur micro, s'avère comme fabuleux sur CDTV, preuve que le support laser va révolutionner le monde informatique ludique. Le hit à posséder pour l'instant sur CDTV.



En haut, une ville de type "Western", avec à gauche un effet de "zoom" sur un hôpital et ses environs. L'angle de vue du terrain est beaucoup plus sympa, les décors beaucoup plus gros...

SHERLOCK HOLMES : Consulting Detective

Icom Simulations – Enquête policière – Testé sur CD Rom Mac – CD Rom Mac / PC / CDTV disponible

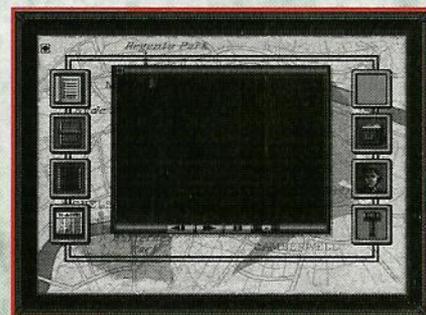
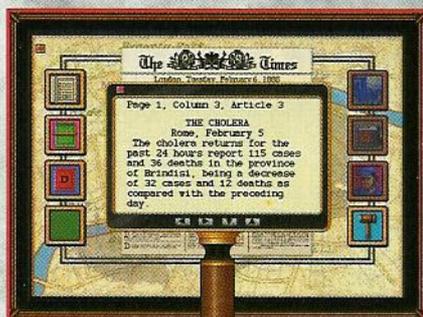
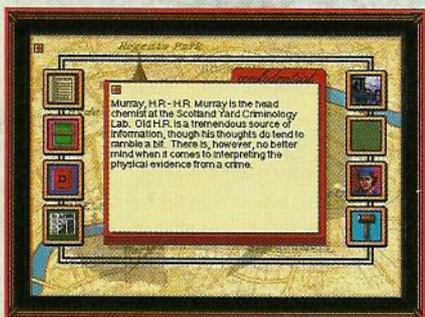
1 992 sera sans aucun doute l'année Sherlock Holmes, avec de nombreux produits basés sur ce personnage légendaire, imaginé par l'écrivain Sir Arthur Conan Doyle (un autre est prévu chez Electronic Arts). Cette version est distribuée par Mindscape et l'heureux possesseur de ce jeu d'aventures policières a l'agréable surprise de se retrouver avec un jeu contenant trois scénarios différents. Au départ, vous devez choisir un des trois mystères à résoudre. The Mummy's Curse, vous plonge dans une histoire étrange. Les quatre explorateurs qui ont découvert une momie en Egypte sont morts dans



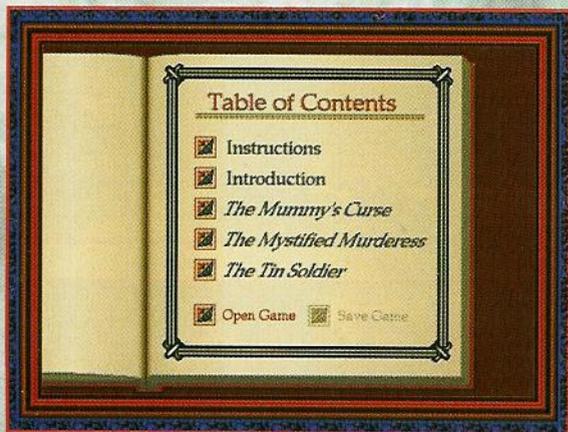
Votre carnet d'adresses contient tous les noms des personnages importants. Les autres icônes présents sur cet écran donnent accès aux autres options.



des circonstances mystérieuses. Malédiction ou bien machination ? The Case Of The Tin Soldier, une histoire mettant en cause un personnage de l'aristocratie Londonienne et des trésors fabuleux datant de la



bataille de Waterloo. The Mystified Murderess, une simple affaire de jalousie, ayant conduit à un meurtre ? Tout le jeu est basé sur des scènes qui ont été filmées puis digitalisées. Il faut suivre attentivement les



conversations pour découvrir des indices importants. Le problème vient de la langue employée, l'anglais, qui risque de rebuter les anglophobes. Même les autres auront parfois du mal à bien comprendre les voix et il ne faut pas hésiter à monter le volume sonore pour ne rien manquer.

A partir des dialogues et avec l'aide du Times (outil indispensable pour découvrir les dessous des affaires), vous pourrez alors trouver de nouvelles personnes à interroger, qui à leur tour vous révéleront des informations essentielles.

Vous pouvez aussi consulter des informateurs dans les rues, demander de l'aide à certains amis et consulter les fichiers que possède Sherlock Holmes sur certains individus. Très bien fait, le jeu offre à la fois une réalisation grandiose et un intérêt certain, avec des enquêtes pas toujours très faciles. Le CD a permis aux auteurs d'intégrer plusieurs dizaines de minutes de film, d'une qualité moyenne certes, mais doublées de voix digitalisées. Sherlock Holmes est par conséquent un des tous premiers softs sur CD Rom à mériter le terme de film interactif.

Une excellent produit.

POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220v	539	PC880N Lecteur externe	499
PC720P Alimentation port joystick	499	PC880B	710
PC720i Lecteur Interne 720ko	429	(Hardcopieur+antivirus incorporée)	
Blitz Turbo	200	PC881 Lecteur interne A500	490
Hardcopieur (Copie d'une disquette		PC882 Lecteur interne A2000	510

Atari ou autre en moins de 40 secondes)

PC720B 730

(Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporée)

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge	249 (Promo)
512 Ko Avec Horloge	299 (Promo)
1,5 Mo Avec horloge	890 (Promo)
1 Mo Pour A500+	499 (Promo)

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper 299

Ram 44256/51100 55

Disquettes 3^{1/2} 4,5

ACCESSOIRES

Souris optique Golden Image	310
Souris power mécanique	130
Anticlick(A500)	95
Couvercle de protection	99
Adspeed st/Amiga	1790
Emulateur:	
286-8 pour A500	1099
286-16 pour A500	2390
286-16 pour Atari	1600
386-16 pour mega ste/stf	2970

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

Mega ST1,2 et STF:

2 Mo	999
4 Mo	1690

520 STF en 1 Mega:

0,5 Mo	450
--------	-----

STE:

Sim 1 Mo	295
Sim 256 Ko	100

Scanner Amiga: 1290 frs (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo 4500

PROMO

PROMO

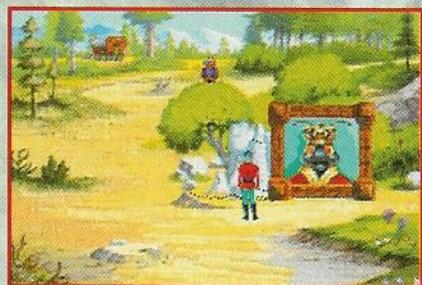
PROMO

KING QUEST 5

Sierra on Line – Jeu d'aventure animé en anglais – CD Rom PC disponible



La version CD de ce jeu d'aventures animée Sierra est un des premiers produits à commencer à exploiter les spécificités de ce support. Vous avez ainsi des voix digitalisées pour tous les dialogues, ce qui donne à l'ensemble du jeu un réalisme prenant.

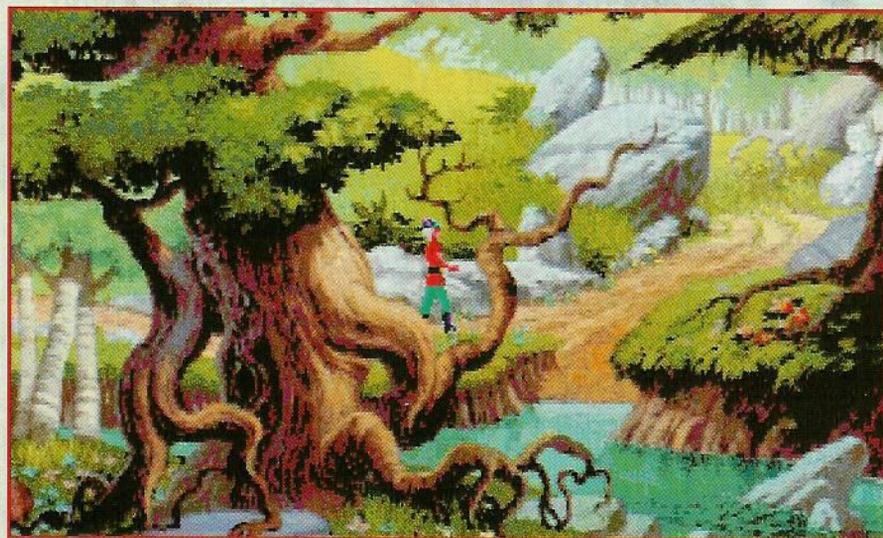


Les voix sont superbement rendues, un gros travail ayant été fait sur les intonations et le choix des personnes pour fournir des voix collant parfaitement aux divers personnages. De même, divers effets de distorsions et d'échos ont été utilisés pour rendre certaines voix très mystérieuses, voire sinistres. Les anglophiles se

rendront même compte de certains accents pour quelques-uns des personnages. Seul ombre au tableau, il vaudrait mieux être assez fort en anglais pour tout comprendre, même si globalement les phrases sont facilement compréhensibles. Hormis ce détail, le joueur entre complètement dans cette aventure merveilleuse pour de



longues heures de plaisir. Un autre élément intéressant vient d'une voix masculine qui décrit certains lieux et certaines scènes particulières. Plus aucun texte n'apparaît sur l'écran. Un mélange audio-visuel détonnant, pour une aventure assez simple.





LOOM

LucasFilms Games – Jeu d'aventure animé en anglais – Version parlante – CD Rom

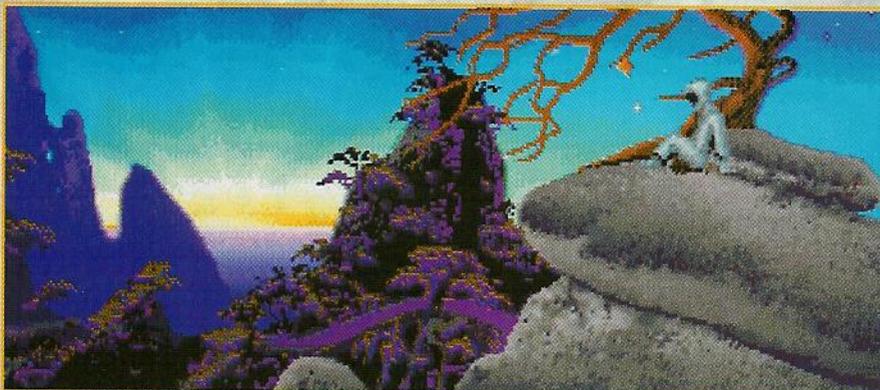
La version parlante du jeu d'aventure musical Lucasfilm est un des projets les plus aboutis du moment sur CD. Les musiques sont d'excellente qualité et tout le jeu a été remodifié pour coller parfaitement à un logiciel parlant. Animations, mouvements des lèvres ou des corps des personnages, gros plans sur des visages...



Tout a été étudié pour ne pas choquer le joueur et lui donner l'impression de jouer à un film interactif. Toujours en anglais, le jeu offre des dialogues vraiment sympas et réalistes, d'autant plus que les voix utilisées ont fait l'objet d'un gros effort, certaines d'entre elles révélant par exemple un accent typiquement écossais ou irlandais. Les musiques exploitent elles aussi la qualité offerte par le support laser et

le résultat est grandiose. Le joueur est plongé du début jusqu'à la fin dans une très belle histoire fantastique. Jeune membre de la guilde des tisserands, vous devrez partir à la recherche de votre famille et découvrir

en chemin l'art de la magie. Une quête qui regorge de dangers en tous genres !



PSYCHO KILLER

On Line - Jeu d'aventure en anglais - Testé sur CDTV - Disponible

Voici un des premiers jeux d'aventure "interactif" proposé sur CDTV. En fait, le joueur se retrouve devant un produit qui par bien des côtés fait penser à Dragon's Lair et autre Space Ace2, à la différence près tout de même que cette fois-ci, vous avez de véritables images filmées et digitalisées. Une lutte à



mort avec un psychopathe, digne des meilleurs films gores du moment, vous attend. Psycho Killer se résume en fait au choix d'une direction sur les écrans et à cliquer à un endroit bien précis, au bon moment. Les palettes de couleurs utilisées sont parfois trop limitées, tout comme le système de jeu. Assez rapidement, on s'ennuie et ce malgré l'ambiance sonore parfois sympa.



PSYCHO KILLER 2 :

Il est de retour ! Toujours chez On Line, la suite de Psycho Killer arrivera très prochainement. Avec près de 35 minutes de scènes animées digitalisées et cette fois-ci, deux personnages à sa poursuite, il ne reste plus qu'à espérer un intérêt plus grand.

DP MAGAZINE

Nourrissez vos machines à bon marché

Pour tous les utilisateurs Macintosh, PC, ST et Amiga

Des centaines de logiciels du domaine public et de logiciels bon marché

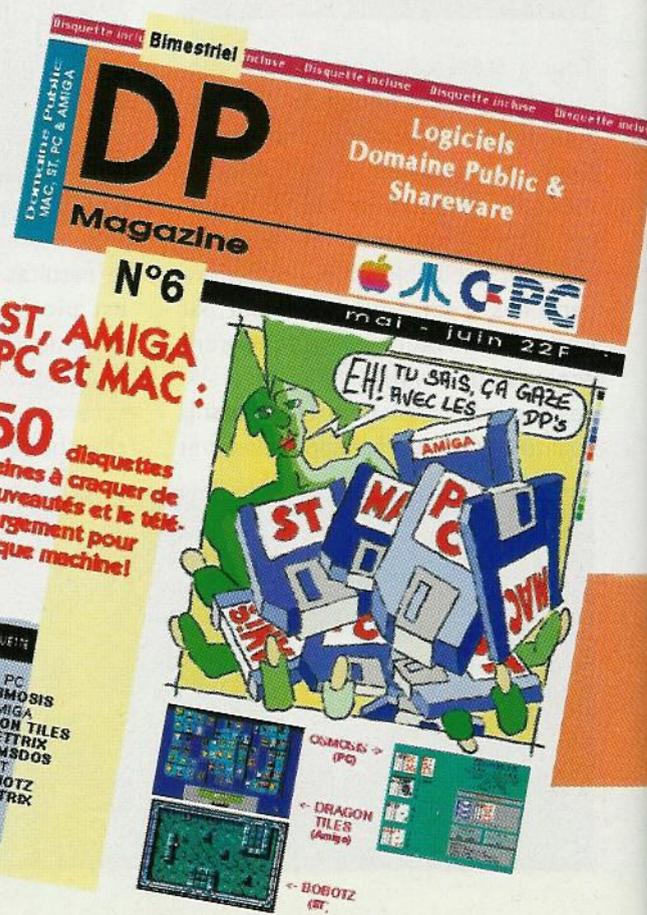
NOUVEAU ! Une disquette gratuite tri-format :

PC : OSMOSIS

Amiga : DRAGON TILES - TEETRIX - AM.MSDOS

ST : ROBOTZ - KLATRIX

- PC
- OSMOSIS
- AMIGA
- DRAGON TILES
- TEETRIX
- AM.MSDOS
- ST
- ROBOTZ
- KLATRIX



BIMESTRIEL N° 6

En vente chez tous les marchands de journaux

ESS MEGA

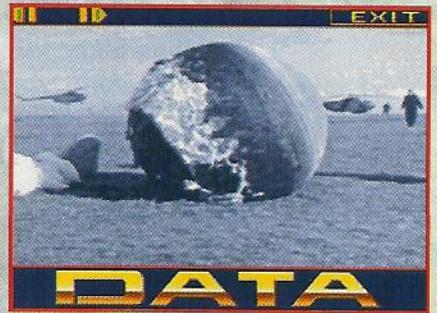
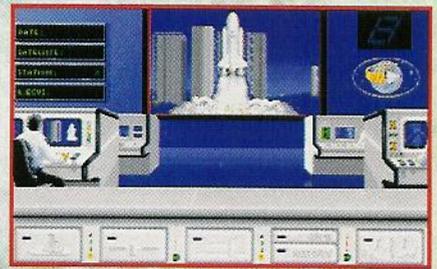
Tomahawk - Simulation spatiale - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC / CDTV disponible

ESS Méga a su profiter de son adaptation sur CD pour évoluer vers un logiciel beaucoup plus complet.

Vous pouvez ainsi découvrir toute l'histoire de la conquête de l'espace, grâce à de nombreuses photos

digitalisées. Le jeu consiste à remplir diverses missions (mise en orbite de modules, atterrissage...) et surtout à construire une station orbitale et à assurer son entretien.

Les graphismes sont superbes, avec des phases en 3D magnifiques, mais



le réalisme et l'intérêt n'ont pas été oubliés. Un soft de simulation bien fait, possédant en outre des musiques magnifiques, qui font de ESS Méga une réussite complète.

Univers Mac

Le magazine de votre Macintosh et sa disquette gratuite

Ce mois-ci Univers Mac présente :
LA DISQUETTE PERIODISK
N° SPECIAL HORS-SERIE !

Agenda - PicToGram - Police
Periodisk - Starter - Albatros -
MacaDames - Periotel

et

retrouvez tous les mois les rubriques pour tous : les débutants, les accros du jeu, les musiciens, les branchés, les bricoleurs, les échangistes !



MENSUEL N° 13

En vente chez tous les marchands de journaux

JONES IN THE FAST LANE

Sierra on Line – Jeu de Société –
CD Rom PC disponible.

Ce jeu de société a su profiter du support laser pour offrir quelques éléments supplémentaires assez agréables. Les voix et les animations digitalisées des personnages sont drôles et variées. Il s'agit d'une sorte de Monopoly, avec quelques éléments de gestion économique.

A plusieurs, vous aurez entre les mains un sympathique jeu de société.



FASCINATION

Tomahawk – Jeu d'aventure –
CD Rom PC disponible.

Ce jeu d'aventure français déjà très réussi sur PC, bénéficie sur CD, de voix et de musiques superbes. Pour l'instant, seule une version parlante anglaise est disponible. Paradoxal pour un jeu français !



WRATH OF THE DEMON

Ready Soft – Jeu d'arcade –
CD Rom PC / CDTV disponible.

Ce jeu d'arcade proposé par Readysoft est légèrement mieux fait sur CD Rom pour PC que sur CDTV.

Le jeu n'offre hélas que peu de changements par rapport au jeu sur floppies, si ce n'est une excellente qualité pour la superbe musique de David Whitaker.

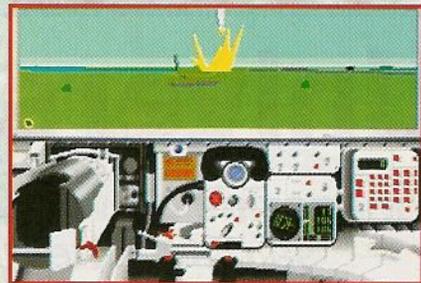
Wrath Of The Demon reste cependant un bon jeu d'arcade, pas toujours très maniable.

MI TANK PLATOON

Microprose – Simulation –
CD Rom PC disponible.

Toujours dans la série Microprose, voici la version CD de ce simulateur de tank. Là encore, rien de bien ori-

ginal par rapport au petit frère sur disquettes, pour un soft qui reste une bonne simulation de tanks.



RICK DANGEROUS SAVAGE 3D POOL MICROPROSE SOCCER

Cette compilation de jeux proposée par Microprose n'a qu'un seul avantage : vous faire économiser de la place sur votre disque dur !

Les versions proposées sont exactement les mêmes que celles sur micro et sorties il y a quelques années, elles surprennent généralement par une réalisation pauvre et un intérêt limité.

HOT ON CD

Rainbow Arts - Compilation - CD Rom PC / CDTV disponible.

Il s'agit d'une autre compilation de vieux jeux PC. Aucun changement par rapport aux versions disquettes. Le seul avantage est donc le gain de place sur votre disque dur, soit pas grand chose puisqu'il s'agit de jeux d'arcade. En outre, aucun des jeux n'est bon, alors...

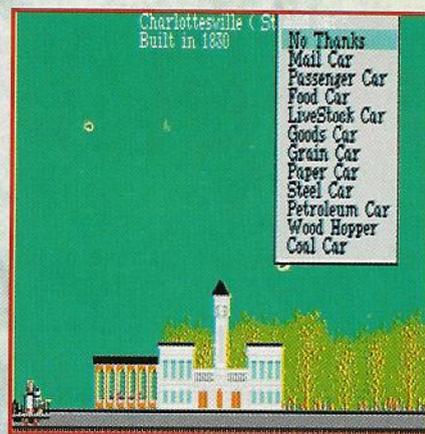
GUNSHIP MINDWINTER

Microprose - Compilation - CD Rom PC disponible.

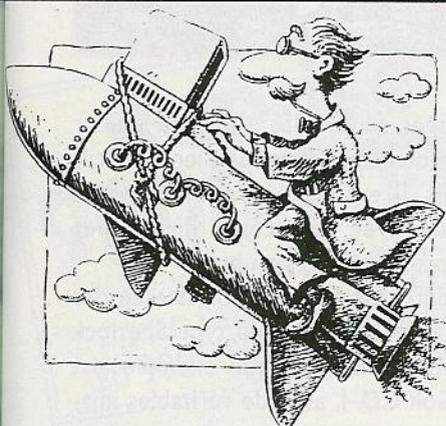
Il s'agit de la compilation la plus intéressante proposée par Microprose, avec deux très grand jeux, malheureusement retranscrits sur CD sans aucunes modifications (même pas de musiques CD).

RAILROAD TYCOON

Microprose - Jeu de stratégie - CD Rom PC disponible.



Ce jeu de stratégie garde sur CD Rom tout son intérêt. Normal me direz-vous, puisqu'il s'agit tout simplement de la même version que sur micro. Toujours aussi génial, ce jeu ne profite absolument pas de son transport sur laser.



LOGICIELS P C

329 Frs

STAR TREK
PACIFIC ISLANDS
HYPER SPEED
HOOK
ETERNAM
EPIC
RACE DRIVIN
BARGON
PLAN 9

SHADOWLANDS
ANOTHER WORLD
SUPERSKI 2
LEGEND
WORLD CLASS CHESS
LC WAIKIKI
SKYROCK
ISHAR
PLANET EDGE

PRIX 379 Frs

ULTIMA UNDERWORLD
DARKSCCEED
FALCON 3
DUNE

ULTIMA VII
LUNE TEMPRESS
ACES OF PACIFIC
GLOBAL EFFECT

Nouveautés,
nous consulter.



FAIR Play

GAMEBOY

MEGADRIVE

GAME GEAR

SUPER FAMICON

Les Vitrites de Saint-Germain : 27, rue de Pologne
78100 SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
Tél. : 39.21.11.00

LOGICIELS

PRIX 259 Frs

EPIC
HOOK
DELIVRANCE
ADAMS FAMILY
BARGOW
JIM POWER
BLACK CRYPT
GRAND PRIX
ORK

AMIGA / ATARI ST

JOHN MADDEN
PACIFIC ISLAND
RED ZONE
STEEL EMPIRE
ROBOCOP 3
PARASOL STAR
AQUAVENTURA
SUPERSKI 2
LAGAF

AGONY
FIRE ANICE
AIR SUPPORT

PRIX : 329 Frs

ISHAR
EYE OF BEHOLDER 2
GLOBAL EFFECT
A 10 TANK KILLER
COVERT ACTION
KNIGHT OF THE SKY
LEGEND
SPIRIT OF VENTURE

PROMO : 199 Frs

WOLFCHILD
CASTLE
INDY HEAT

PLAN 9
LC WAIKIKI
4 LUNE TEMPRESS
SKYROCK
SPECIAL FORCES
ELVIRA 2
RETURN OD MEDUSA

FOOTBALL CRAZY
OBITUS
VIDEOKID

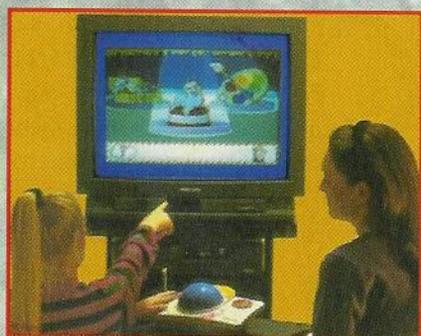
BON DE COMMANDE

FAIR PLAY : 27, rue de Pologne 78100 Saint-Germain en Laye

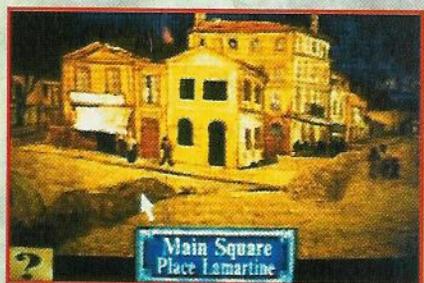
	MICRO	TITRE	Prix
Nom :
Adresse :
..... Code postal :
Ville.....
Tél. :
Signature obligatoire	Frais de port : 20 Frs		TOTAL
	Règlement : par <input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> mandat		
	<input type="checkbox"/> Contre remboursement <input type="checkbox"/> carte banc.		
	N°		date d'expiration

LES JEUX EDUCATIFS SUR CD-I

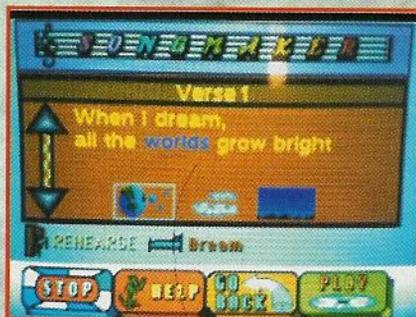
Le CD-I est une machine qui se veut grand public. Elle offre par conséquent des applications qui s'avèrent, pour la grande majorité, comme complètement inédites. Un grand soin a été apporté pour que le CD-I ait la même image



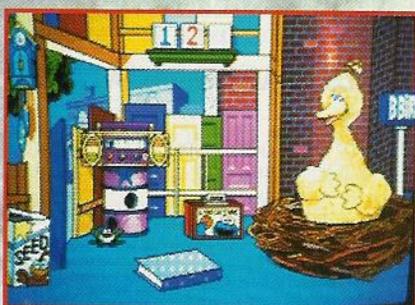
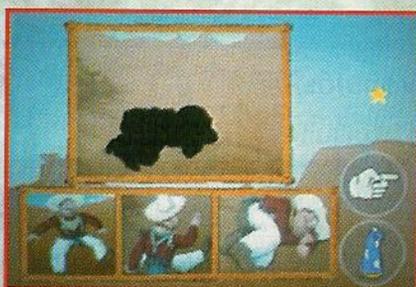
de marque que le magnétoscope aujourd'hui, un appareil utilisable par tous, pour des distractions adaptées à chacun. Pour l'instant, la plupart des produits proposés sont constitués par des CD éducatifs, pour



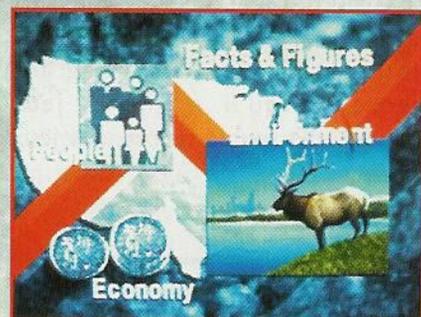
petits et grands. Vous retrouverez par exemple, tous les personnages de la rue Sésame dans plusieurs logiciels d'apprentissage à la lecture ou de dessin. Il existe aussi toute une série de dessins animés interactifs, dans lesquels l'enfant peut choisir les musiques, recolorier les personnages... Vous aurez aussi accès à des banques de données, présentées sous



forme audio-visuelle, pour un enseignement pédagogique (Atlas, Encyclopédie...) Des heures de plaisirs et des tonnes de connaissances en perspective. Le CD-I sera aussi un sérieux concurrent pour le CDTV et



le CD Rom PC, avec tout une série de jeux développés spécialement pour cette machine. The Mystery of Kether, présenté ce mois-ci n'en est qu'un exemple particulièrement frappant. La majorité des jeux, consisteront en des films interactifs. Des images seront filmées puis enregistrées sur CD-I, pour finalement être



utilisées suivant les choix du joueur dans des circonstances bien particulières. Il existe même une bataille navale, avec des scènes digitalisées illustrant les coups au but.

Un autre type de jeu consiste en des enquêtes policières du type Sherlock Holmes. Un autre bon exemple, est ce Golf CD-I, avec de véritables images et des sons enregistrés, qui donnent une qualité exceptionnelle au produit.



OPERATION

MICRO
VIDEOS



386 DX 40Mhz

Choisi par l'Ordinateur
Individuel d'Avril 92
comme le juste prix
en 386 DX 40 Mhz
à 17690 F HT
soit 20980 F TTC

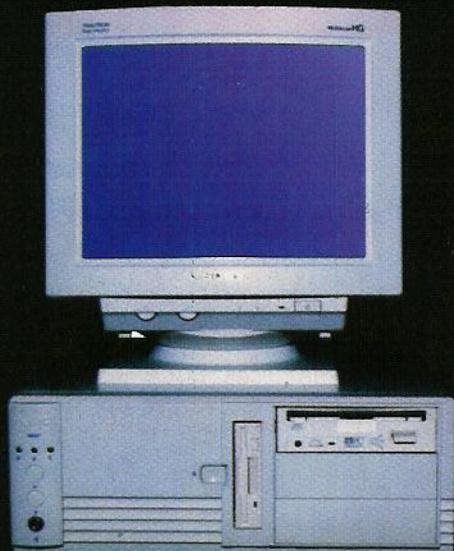


Photo non-contractuelle

ATARI AT 386 DX 40 Mhz
Mémoire cache 64K ext. 256K
2 Mo RAM extensible 64Mo
Disque dur 80 Mo 16 ms
Ecran + carte VGA couleur
Lecteur 1.44 Mo Clavier 102 t.
Souris. Dos 5 et Windows 3.0

Reprise
9000 F TTC
de votre ancien Micro.
pour l'achat du DX Atari
 $20\ 980 - 9000 = 11\ 900\text{F TTC}$

Ou Promo étudiant*
- 35%
*non cumulable avec reprise
Prix net: 13 637F TTC



Jouer ...avec Wing Commander II:



Stratégie, éducatifs ...

PROMO
MultiMédia

Kit CD Rom
Sound Blaster
Video Blaster

OPTIONS : Disques durs, écrans, périphériques, nous consulter.

Valable jusqu'au 30 Juin
et dans la limite des stocks disponibles.

EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL

INFOGRAMMES : Les sujets Tatou

De part sa position phare vis à vis du marché français, la société Infogrammes ne pouvait négliger le CDI. Deux produits sont d'ores et déjà à l'état de maquette avancée alors que quatre autres applications sont prévues à plus ou moins longue échéance.

INTERNATIONAL

TENNIS OPEN,

Le premier projet présenté par Infogrammes se charge de parachuter les spectateurs sur le court. L'application, confiée à Bertrand Brocard (ex inspecteur pour Cobra Soft à qui nous devons la série des Meurtres à grande vitesse, à Venise...etc) joue la carte de l'originalité pour se démarquer d'une éventuelle concurrence. Outre les différents paramètres de rigueur dans une simulation de tennis, I.T.O. propose en effet pas moins de 850 monologues numérisés qui sont clamés avec joie par le programme en

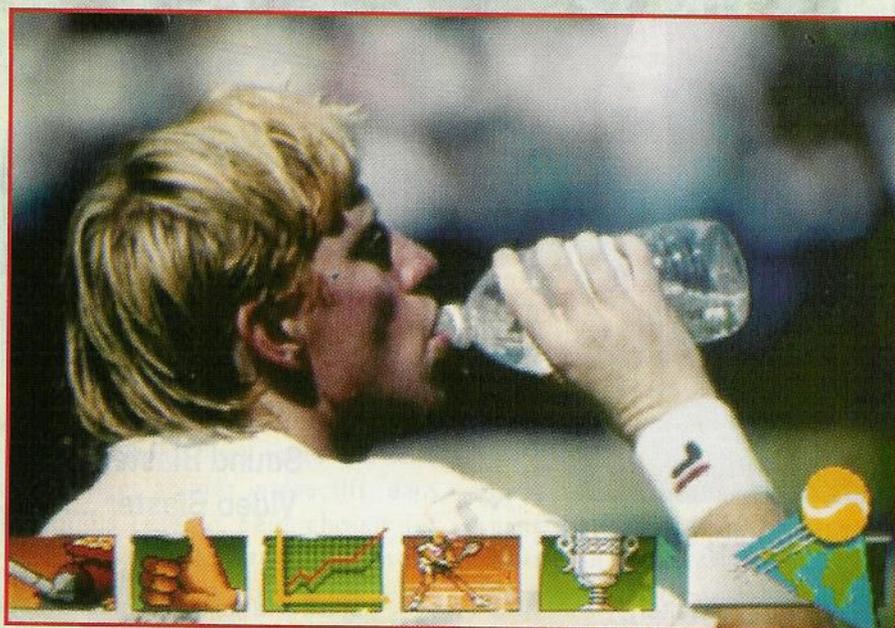
cours de partie. A toutes les situations, une montée au filet ou un superbe lob par exemple, correspond en fait plusieurs discours qui sont tirés de manière aléatoire afin de ne pas lasser le joueur. Pour l'instant, l'application ne supporte qu'un seul tennisman, le CDI



ne disposant que d'une seule télécommande. Néanmoins, tout devrait-être tenté afin d'intégrer un second sportif. En attendant de découvrir une version plus avancée de ce produit, nous vous laissons quelques clichés pris à la sauvette par notre ramasseur de balle dépêché sur place.

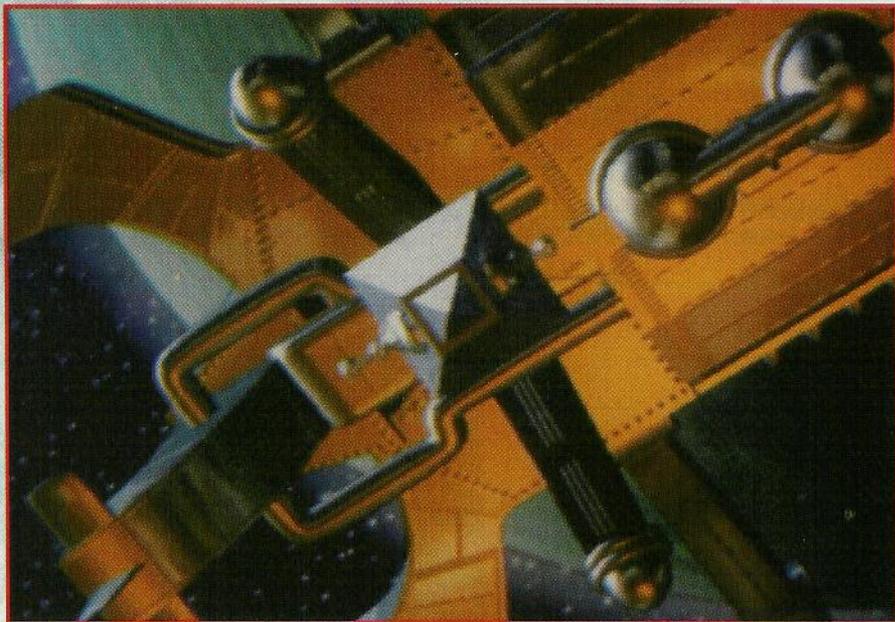
THE MYSTERY OF KETHER,

La seconde application présentée par Infogrammes promet de briser tous les interdits en matière de sensations (Note personnelle de Bosley : Avec deux éléments qui ne sont plus dans leur "états normal" dont une qui se retire du jeu, je vais finir par me retrouver au chômage. Bon courage néanmoins à mes trois drôles de dames adorées!). Kether n'est pas une planète ordinaire. Depuis des générations, la connaissance universelle est projetée vers ce sol béni. La quiétude qui arrosait la belle Kether

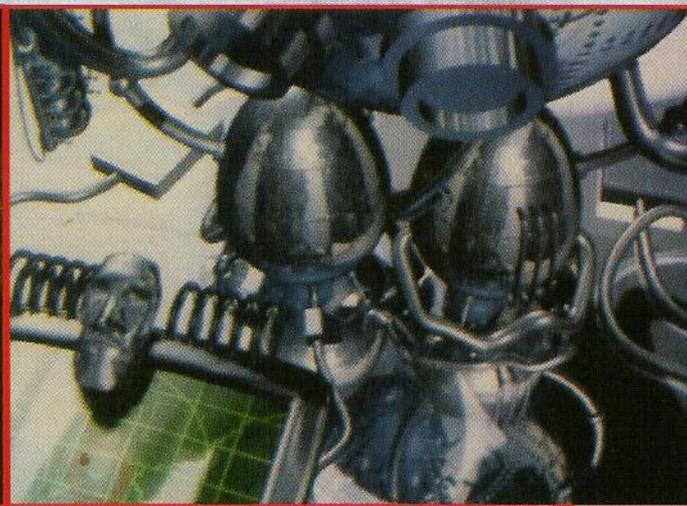




est soudainement menacée par l'arrivée d'un rongeur de l'espace, un gigantesque trou noir qui ne fera aucun cas de la grande connaissance universelle. Incarnant Malkhor, un chevalier du futur, le joueur doit se rendre sur Kether pour sauver le savoir. Pour l'aider dans cette entreprise, il dispose d'un simulacre à



forme de gros nounours qui lui dispense de précieux renseignements. L'action alterne entre des scènes d'arcade / simulation dans l'espace – avec des champs d'astéroïdes en 3D, des combats et bien d'autres rencontres amicales – et de l'aventure à la Sierra (sur les photos d'écrans qui illustrent cet article, les graphismes sont loin d'être définitifs). Mais le plus marquant dans cette quête galactique est la présence de véritables images de synthèses réalisées par des spécialistes de l'infographie. Puisse la force être avec les responsables de ce superbe projet pour le mener à bon port.



BIDOUILLEUR

DEVIOS DESIGNS IMAGWORKS / AM / ST

Voici les codes de quelques niveaux...

- | | |
|--------------|--------------|
| 2: PPFBGWLP | 12: OIEIRPEN |
| 3: NPSSLNWS | 13: YTAIBTLR |
| 4: GIWBOLAP | 14: IOFTANON |
| 5: IYRAGNOE | 15: GIBGIBWF |
| 6: TLFELNGT | 16: TYWTPRWO |
| 7: NNSPFBBR | 17: IYRNPMLE |
| 8: TNWLFEEEN | 18: YYELOEIO |
| 9: YTMYWBPW | 19: NNMPINRE |
| 11: YYRNFISM | |

THE GODFATHER US GOLD / AM / PC / ST

Faites une pause et tapez PIWWQ HUT (n'oubliez pas l'espace) pour obtenir le cheat-mode, c'est-à-dire de l'énergie infinie.

THE BLUE'S BROTHERS TITUS / AM

Quand les deux frères dansent sous le spot, tapez HOULA. Ensuite, tapez entre 1 et 6 pour commencer au niveau en fonction.

WOLFCHILD CORE DESIGN / AM / ST

Tapez THE PERFECT KISS sur la page d'options pour obtenir des armes illimitées.

WING COMMANDER 1 & 2 ORIGIN / PC

Si vous ne vous en sortez pas dans ces jeux, voici une petite bidouille bien pratique. Lancez les programmes en tapant:

WC Origin -k ou WC2 Origin -k selon le programme.

Le O doit être en majuscule et le reste en minuscule.

L'option -k vous donne des écrans à longueur de jeu. L'option Origin vous permet, en pressant Alt et Del en même temps, de détruire le vaisseau que vous avez "locké" auparavant... Voilà qui devrait aider ceux qui ont le plus de difficultés

PP HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Demonware / AM

Les codes qui suivent ne marchent que lorsque vous n'indiquez pas de nom au début du jeu.

- | | |
|--------------|---------------|
| 2: WUCREBWA | 33: FEHFIIDT |
| 3: HTSJVAUW | 34: BDACCCHCT |
| 4: WRJWVWV | 35: UCUBEGUS |
| 5: HJBIJUWV | 36: BAGBVEES |
| 6: WIWHSTSU | 37: GWDABDWR |
| 7: HGIHGRRU | 38: CVTHSCVJ |
| 8: WFFGJJFT | 39: VTJHUAJJ |
| 9: HEVECITS | 40: CSCGGWAI |
| 10: WCSEEGHS | 41: GRWFIVSH |
| 11: HBFEVFR | 42: CIECTR |
| 12: WABFAEBR | 43: VHHFFSFG |
| 13: IVRCSIJ | 44: CGVFWRTG |
| 14: AUHDUBDI | 45: GEHRBIRF |
| 15: ITADHACI | 46: CDESSHFE |
| 16: ASUAIWUH | 47: VCUSUGTE |
| 17: IJGCCUEG | 48: CARIHEHD |
| 18: AIDCETWG | 49: DWDJGDGC |
| 19: IHTVWSUF | 50: SVAJICBC |
| 20: AFFUBJEF | 51: STJUCAIB |
| 21: IECTSIWE | 52: DSGUDWDB |
| 22: ADSWUJVD | 53: DRWTUVCA |
| 23: IBIWHFJD | 54: SJTWWWUTW |
| 24: AABVJEAC | 55: SHFWRSDW |
| 25: FWWJDSB | 56: DGCVTRVW |
| 26: BUHICBRB | 57: DFTBGJVU |
| 27: UTEJEFAA | 58: SDJBIHJU |
| 28: BSUJUWTA | 59: SCCBCGAT |
| 29: FJRRWUGW | 60: DBWBEST |
| 30: BIDSJTFU | 61: EWICWDRS |
| 31: UHASTSAV | 62: TVFDBCFR |
| 32: BFRGJIU | 63: TUVDSBTR |

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGES CASTLE

READYSOFT / AM / PC / ST

Et voici la solution complète de ce jeu particulièrement bien fait mais hélas! pas vraiment passionnant.

SCENE 1

Quand le plafond commence à s'écrouler sur Dirk, DROITE pour courir vers la porte.

SCENE 2

Quand Dirk est tourné vers la gauche, BAS et, au moment où il saute, HAUT. Quand il se retrouve les jambes écartées, faites à nouveau HAUT puis GAUCHE pour sortir de la pièce

SCENE 3

Quand vous voyez Dirk voler vers un mur de flamme, DROITE pour l'éviter. Ensuite, quand vous entendez un crash, faites immédiatement GAUCHE pour descendre sain et sauf du cheval.

SCENE 4

Laissez Dirk sauter une fois, puis HAUT. Lorsqu'il atterit, faites à nouveau HAUT, et voilà!

SCENE 5

Quand l'épée commence à briller, FEU. Lorsque l'épée commence à bouger vers vous, FEU à nouveau. Ensuite, quand l'enclume commence à briller, GAUCHE.

SCENE 6

Quand Dirk dit "Uh oh!" faites DROITE pour attraper la corde. Faites ensuite DROITE à chaque fois que Dirk lâche une corde.

SCENE 7

Dès que la scène commence, faites GAUCHE puis GAUCHE une seconde après. Quand Dirk arrive au milieu du couloir, DROITE et, quand la scène change, FEU pour attraper votre épée. Au moment où Dirk commence à marcher vers la droite de l'écran, GAUCHE pour éviter le lézard puis, une seconde après, DROITE, BAS et enfin FIRE.

SCENE 8

Quand Dirk dit "Hmmm!" faites DROITE et quand la créature commence à bouger, BAS pour l'éviter. Ensuite, FEU pour la tuer.

SCENE 9

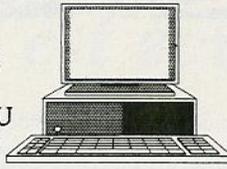
Dès que Dirk sort de la trappe, FEU pour tuer les bêtes qui arrivent, puis DROITE pour monter l'escalier. La vue changera quelque peu, faites alors HAUT pour continuer à monter, et quand Dirk arrive en

ARCADE

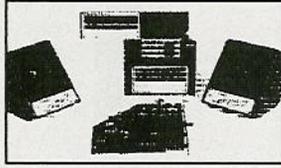
PRIX ATARI/AMIGA/PC

ACES OF THE PACIFIC	339	389
ADVENFGER A10		399
AIR SUPPORT	289	289
AQUAVENTURA		269
ASHES OF EMPIRE	339	339
ATAC	329	329 339
B 17		339
BAT2		339 389
BEAST BUSTER	249	249
BLACK SECT	289	289 289
CAMPAIGN		369
CELTIC LEGEND	299	339
CHUCK ROCK2	249	249
DEAT OF GLORY		389
DELIVRANCE	259	259
DRAKKEN 2	289	289 339
DARKSEED	289	289 289
DUSTER	289	289 289
EYE OF THE STORM		369
FIRE AND ICE	289	289 339
FLOOR 13	249	249 249
GATEWAY	289	289 345
HOOK		369
INDIANA JONES 4		369
LIQUID KID	339	369
LURE OF THE TEMPEST		389
JAGUAR XJ 220	239	239
JIM POWER	339	339 389
MAGIC BOY	269	269
MAVIC BEACON 2	249	249
MYTH	249	249
NOVA 9		389
QUEST FOR GLORY 2	249	249 289
PUSH OVER		399
RED PHONIX		389
ROTATOR	249	249
SECRET WEAPONS	339	339
SENSIBLE SOCCER	239	239
SHUTTLE	339	339
STRIKE COMMANDER	249	249
STUNT ISLAND	339	339
TEAM YANKEE 2	249	249
THE ADDAMS FAMILY	339	339
THEATRE OF WAR		389
THE HUMANS	289	289 369
V FOR VICTORY	329	329 389
WIZARDY 7	249	249 289

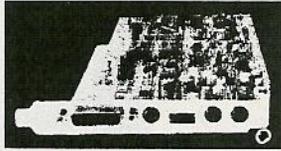
COMMANDEZ
PAR
TELEPHONE AU
(1) 60.07.57.50



OUVERT DU
LUNDI AU SAMEDI
DE
8.30H A 19.30H



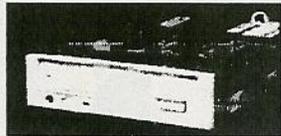
SOUND MASTER +
599.00F



SOUND BLASTER 2.0
1190.00F

SOUND BLASTER PRO
1690.00F

LECTEUR
CD-ROM



CD-ROM INTERNE	2490.00
CD-ROM EXTERNE	3290.00
PACK SB + CD INT	4090.00
PACK SB + CD EXT	4690.00

SOURIS CHIC
+TAPIS
+SUPPORT
ST / AMIGA / PC
199.00F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A
ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 ST THIBAULT

QuickShot
by Bondwell

APACHE 1
QS 131
ATARI / AMIGA
89.90 F

PYTHON 1
QS 130 F
ATARI / AMIGA
149.00 F

WARRIOR
QS 123
IBM PC 100%
189.00 F

STARFIGHTER
QS 127
INFRA-ROUGE
ATARI / AMIGA
490.00 F

EXTENTIONS

AMIGA 500 AVEC ORLOGE	339.00
AMIGA 500 SANS ORLOGE	299.00
AMIGA 500+ (1 mo)	790.00
AMIGA 500 (1,5 mo)	990.00

SEGA

MEGADRIVE
+quack shot
1190.00

BATMAN	299.00
GOLDEN AXE	299.00
GROLW	199.00
QUACK SHOT	299.00
SONIC	299.00
SPIDERMAN	249.00

NEC

CORE GRAFX
+ 1 JEU BOMBER MAN
+ 2 MANETTES
+ 1 ADAPTEUR 5 J
+ 1 PIN'S
990.00 F

GHOULST'N GHOST
pour SUPER GRAFX
299.00F

PRIX ATARI/AMIGA/PC

ADVANTAGE TENNIS	249	249	249
AGONY			249
AIRBUS A320 SIMULATOR	369	369	389
ALIEN BREED			259
ANOTHER WORLD	289	289	289
ATOMINO			99
BAT 2			339
BATTLE ISLE			329 369
BLACK CRYPT			249
CHUCK YEAGERS			289
CIVILIZATION			369
CROISIERE POUR 1 CADAVRE	289	289	289
DUNE			389
EYE OF THE BEHOLDER 2			339 339
EPIC	239	239	289
ETERNAM			369
FALCON 3.00			389
FASCINATION	249	249	289
FLIGHT INTRUDER	289	289	339
GHUNSHIP 2000			369
GODS	249	249	339
GREAT COURT 2	299	299	339
GUY SPY			349 399
HARLEQUIN	249	249	
HEART OF CHINA			380 380
HEIMDALL (VF)	329	329	339
ISHAR	289	289	
JETFIGHTER 2			299
KING QUEST 5 (pc VF)			389 389
KNIGHT OF THE SKY			329 339
LAGAF (aventure de moktar)	289	289	289
LEANDER	249	249	249
LEISURE SUIT LARRY 5			390 390
LINKS			369
LINKS FIRESTONE			159
LOTUS CHALLENGE 2	239	149	
MAGIC POCKETS	249	249	
MEGAMOLANIA (VF)	149	149	
MICROPROSE GOLF	329	329	339
MIG 29 (5*1/4)			199
MIGHT AND MAGIC 3 (VF)			339 339
MONKEY ISLAND 2			339 369
OH NO MORE LEMMINGS	199	199	239
OH NO MORE LEMMINGS DATA	99	99	99
P38 LIGHTNING			189
P80 SHOOTING STAR			189
PARASOL STAR	239	239	
POPULOUS 2	249	249	
POWERMONGER DATA DISK	149	149	
PROJECT-X			269
ROBOCOD	239	239	
RUGBY WORLD CUP			169
SIM CITY ARCHITECTURE 2			189 189
SECRET WEAPONS			389
SHUTTLE			449
SILENT SERVICE 2	239	329	339
SIM EARTH			369
SPACE CRUSADE			249
SPACE QUEST 4 (pc VF)			389 389
STAR TREK			339
STROM MASTER	289	289	289
THE GODFATHER	289	289	289
ULTIMA 6			199
ULTIMA 7			389
ULTIMA UNDERWORLD			389
VIDEOKID	239	239	
VROOM	239	239	
WILLY BEAMISH (pc VF)			389 389
WING COMMANDER 2			369
WC SPEECH ACCES PACK			149
WOLFPACK	245	289	

COMPILATIONS

PRIX ATARI/AMIGA/PC

10 GREAT GAMES	339	339	389
AIR COMBAT ACES	329	329	339
AWARD WINNER	249	249	
CAPCOM COLLECTION	269	269	
FOOTBAL CRAZY	289	289	
QUEST AND GLORY	329	329	
MAX	269	269	
NRJ3			199
NRJ4	289	289	289
PLANETE AVENTURE	289	289	289
SKYROCK	289	289	
SUPER SEGA VOL 1	289	199	
SUPERSTAR	289	289	339
VIRTUAL REALITY VOL 1	289	289	

CD-ROM (PC COMPATIBLE)

FASCINATION	389.00
GUNSHIP+MIDWINTER	429.00
KING QUEST 5	429.00
M1 TANK PLATOON	369.00
RAILROAD TYCOON	369.00
REDSTORM+	
CARRIER COMMAND	369.00
RICK D+SAVAGA + POOL+SOCCER	429.00
SHERLOCK HOLMES	369.00
STELLAR 7	489.00
WARTH OF THE DEMON	389.00
WING C + ULTIMA 6	599.00
WING C + MISS 1 & 2	599.00

nom/prenom.....
adresse.....
ville.....
code postal..... num/client.....
 ATARI NEC CB CHEQUE
 ATARI 1MEGA CD-ROM MANDAT
 AMIGA 500 je paye au facteur +30f
 AMIGA 1MO PC XT VGA
 AMIGA 500 + PC AT VGA
 MEGADRIVE 3"1/2 5"1/4

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

date d'expiration/..... signature :
TITRES ET MATERIELS PRIX
frais de port (ATTENTION console 50f) + 25f
GEN4 45 TOTAL A PAYER =

haut, GAUCHE.

SCENE 10

Quand vous entendez la musique, BAS après quoi Dirk commencera à sauter à travers un geyser, donc faites DROITE. Quand vous obtenez une vue de dessus, DROITE pour courir et quand Dirk s'apprête à sauter au dessus d'un nouveau geyser, HAUT. Quand Dirk arrive au bout d'un pont, GAUCHE puis DROITE pour sauter dans la caverne.

SCENE 11

Au moment où la grille tombe, BAS.

SCENE 12

Quand l'apparition se montre dans le miroir, FEU pour la tuer.

SCENE 13

Au moment où Dirk regarde sur la gauche, faites DROITE puis, environ deux secondes plus tard, faites HAUT, GAUCHE puis DROITE.

SCENE 14

Dès que la scène commence, HAUT pour courir à travers les lianes.

SCENE 15

Attention, il y a un mouvement pour chaque scène!

DROITE dès le début pour éviter l'électricité puis GAUCHE quand Dirk est expulsé sur la droite. La scène change alors pour montrer Daphné, et au moment où elle revient sur Dirk, HAUT pour monter les escaliers et DROITE dès que la scène suivante apparaît. A la scène suivante, faites HAUT puis encore HAUT à la scène d'après. A la scène finale, faites FEU pour tuer le Shapeshifter, et voilà, le tour est joué!

SCENE 14

Dès que la scène commence, HAUT pour courir à travers les lianes.

SPACE ACE 2

READYSOFT / Amiga / PC / ST

SCENE 1

Attendez de voir les bonshommes courir vers Dexter, puis FEU et FEU encore une seconde plus tard.

SCENE 2

Lorsque vous quittez le vaisseau, HAUT pour éviter le monstre.

SCENE 3

Quand les chats bleus sautent sur Dexter, pressez FEU pour devenir Space Ace.

SCENE 4

Dès que la scène débute, HAUT pour faire face au monstre, puis FEU pour lui tirer dans la bouche.

SCENE 5

Le monstre jaune court à nouveau après Dexter. Attendez que Dexter soit assis dans la main du monstre puis FEU pour vous échapper.

SCENE 6

Dexter tombe sur un pont de pierre. GAUCHE rapidement si vous voulez survivre.

SCENE 7

Quand vous apparaissez sous le robot, faites DROITE pour éviter son laser, puis HAUT pour traverser le couloir. Arrivé à la porte, faites HAUT à nouveau pour sauter à travers.

SCENE 8

Dexter affronte un nouveau robot. GAUCHE pour sauter dans l'écouille.

SCENE 9

Dès que la scène commence, HAUT pour éviter le laser et presque immédiatement DROITE pour sauter sur la plate-forme qui passe.

SCENE 10

Pour éviter de s'écraser contre le mur, DROITE pour sauter dans un conduit.

SCENE 11

Quand la fausse Kimberly dit "Beware your Dark Side", BAS puis FIRE au moment où Dark Ace apparaît.

SCENE 12

Dark Ace continue de vous attaquer, faites donc BAS pour sauter dans le trou puis DROITE pour éviter son laser.

SCENE 13

Pressez maintenant Fire pour vous transformer en Space Ace.

SCENE 14

Face à Dark Ace, la seule chance de vous en tirer est de faire GAUCHE.

SCENE 15

Faites GAUCHE pour courir sur le pont et, dès que Dark Ace apparaît, pressez FEU.

SCENE 16

Dark Ace commence à manger le pont! Pressez DROITE pour sauter du pont.

SCENE 17

Pressez rapidement FEU pour éviter de vous faire dévorer.

SCENE 18

Dès que Dark Ace commence à viser, GAUCHE et il tirera dans sa propre main. Pressez GAUCHE à nouveau pour qu'il tire dans son bras, puis GAUCHE une dernière fois pour qu'il tire dans son ventre. Une fois à terre, DROITE pour éviter le dernier tir de laser.

SCENE 19

La tête de Dark Ace attaque. DROITE puis HAUT pour éviter de se faire dévorer.

SCENE 20

Dexter se retrouve sur une échelle. Pressez BAS puis GAUCHE pour éviter un tir de laser. Quand la scène passe sur Borf et Kim, pressez DROITE et Dexter sautera sur une plate-forme. Quand Dexter s'apprête à sauter, HAUT et il se retrouve sur un disque volant.

SCENE 21

Dès que Dexter apparaît, pressez FEU. Pendant qu'il se transforme en Space Ace, pressez DROITE pour rattraper Kimberly, puis pressez rapidement FEU pour ouvrir le portail, puis DROITE rapidement pour l'emprunter.

SCENE 22

Au moment où Kim et Ace arrivent devant deux sorties, GAUCHE pour choisir la bonne, puis, alors qu'ils tombent dans le vaisseau, DROITE pour éviter le monstre vert.

SCENE 23

Au moment où Borf arrive, sauter à DROITE dans le puits et quand Ace saute, HAUT pour se rattraper au bord.

SCENE 24

Suspendu au bord du puits, vous devez rapidement, et en rythme, faire DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT pour éviter le laser de Borf et le monstre du puits.

SCENE 25

Borf fait descendre Kim au fond du puits. Pressez GAUCHE pour attraper la liane.

SCENE 26

Quand Ace se balance sur la liane, GAUCHE pour attraper Kim puis DROITE pour sortir du puits.

SCENE 27

Alors que tout semble terminé, un monstre jaune apparaît. FEU à nouveau pour enfin terminer le jeu.

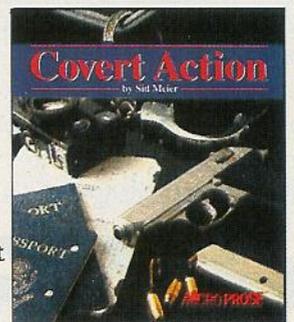
“C'est évident...”



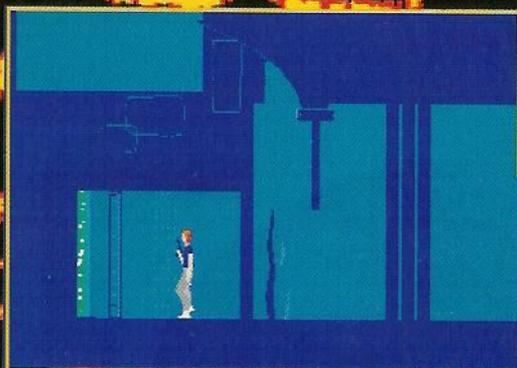
*...nous devrions jouer à Opération
Secrète (Covert Action) de Sid Meier.”*

*Utilisez vos capacités de déduction afin de traquer les
terroristes, les espions et les criminels dans le monde
entier.*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



Covert Action, pour les Compatibles IBM PC, Commodore Amiga et Atari ST, produit par les mêmes créateurs que Railroad Tycoon et Civilization. MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tél: 0666 504 326.



ANOTHER WORLD deuxième partie

Niveau 3

Code Amiga / ST : FLLD

Code PC : LBKG

- 1) Vous voilà dans une salle bien étrange. A gauche, la petite salle permet de recharger votre pistolet. Détruisez les trois murs pour continuer sur la droite.
- 2) Ce couloir est vide; traversez-le donc rapidement.
- 3) Un gardien pas très agressif, mais il vaut mieux l'éliminer au plus vite.
- 4) Courez et sautez d'ici pour vous retrouver de l'autre côté, plus bas.
- 5) Coincé ? Tirez donc un énorme coup de laser dans le mur de droite, et vous voilà au niveau suivant !

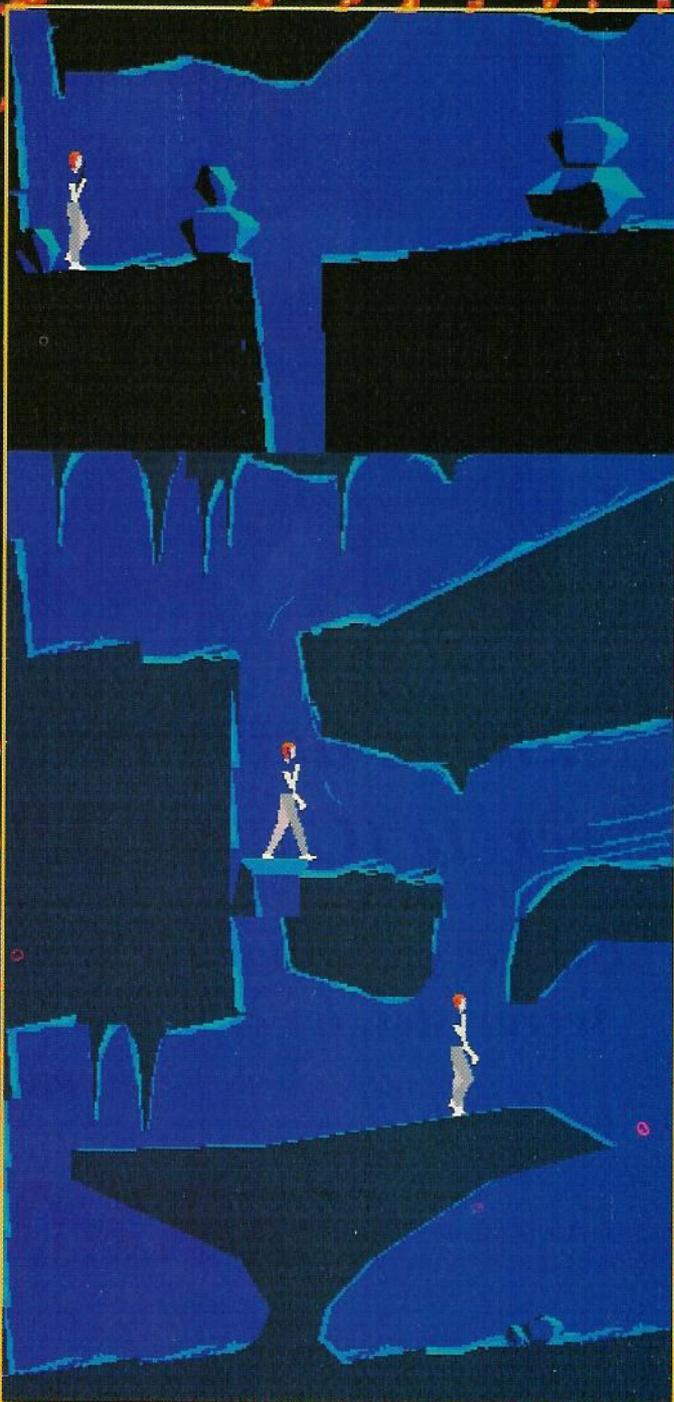
Niveau 4

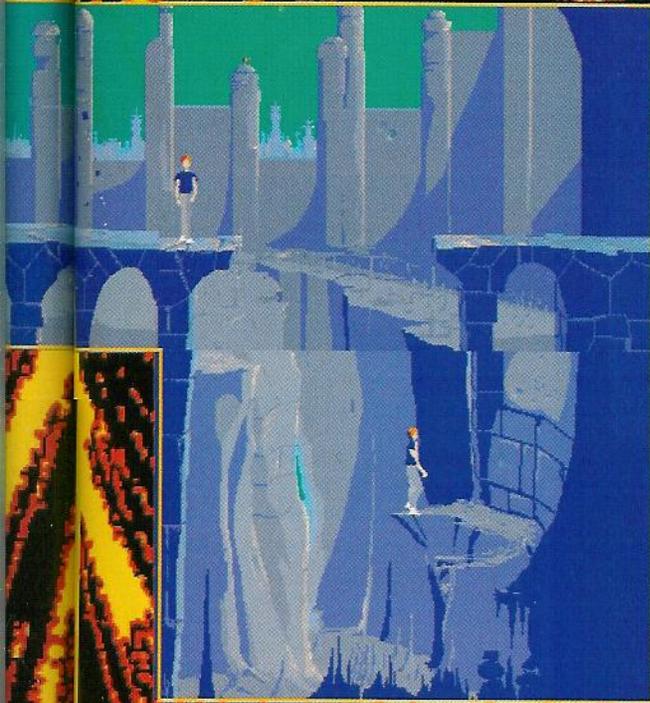
Code Amiga /ST: LIBC

Code PC : XDDJ

Courez sur la droite et tombez dans le premier trou, puis tombez à nouveau, et courez vers la droite. Une fois arrivé dans la grande salle, courez et sautez au-dessus des stalagmites. Continuez votre course sur la droite, évitez les éboulements de rochers, puis continuez sur la droite, en évitant les monstres. Il faut sauter au-dessus de ceux au sol, et courir sous ceux au plafond. Utilisez également votre laser pour parfois tuer ceux au plafond, et ainsi passer les salles jusqu'à la porte. Détruisez la porte, et vous voilà dans une pièce vide. Le but était juste de détruire la porte.

Retour vers la gauche, mais en prenant le chemin qui monte arrivé aux éboulements. Shootez la chauve-souris, et une fois à la falaise, attendez qu'elle se fasse manger par la bestiole tentaculaire. III





faut maintenant sauter de stalagmites en stalagmites, pour continuer votre course vers la gauche. Continuez sur la gauche, et tombez dans le trou à l'extrême gauche. Envoyez un coup de méga-laser sur le rocher, qui en s'écroulant vous laisse un chemin pour vous enfuir. Courez alors sur la droite, en sautant au-dessus des trous, et vous arrivez finalement sous le réservoir d'eau. Un coup de mega-laser dans la paroi, et vous voilà obligé de courir pour éviter l'eau. Courez toujours vers la gauche jusqu'à la pierre grise, et vous voilà propulsé par l'eau à l'étage supérieur. Partez maintenant sur la droite, puis détruisez la porte pour passer au niveau supérieur.

à suivre...



TELECHARGEZ des MILLIERS de LOGICIELS du

DOMAINE PUBLIC

PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT VOTRE PROTOCOLE DE TELECHARGEMENT

ADRESSEZ 5 FRs EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

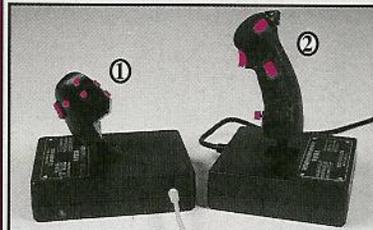
NEOCOM-DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY sur SEINE

GAGNEZ !!! Des dizaines de
PC, AMIGA, MACINTOSH, CONSOLES, LOGICIELS...
sur le **SUPERQUIZZ**

36 15
DP

LA BOUTIQUE DP

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45



GAMME THRUSTMASTER
(COMPATIBLE PC 386-486)

Spécial Simulateurs de Vol

① WEAPONS CONTROL SYSTEM : 790 FRs*

② FLIGHT CONTROL SYSTEM : 700 FRs*

FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO : 1090 FRs*



FLIGHT YOKE 2000
(COMPATIBLE PC)

490 FRs*

* CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

LA BOUTIQUE DP C'EST AUSSI DES PC, AMIGA, CONSOLES, PERIPHERIQUES, LOGICIELS, ETC... AU MEILLEUR PRIX !!

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP

OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Offre valable jusqu'au 30/06/92 dans la limite des stocks disponibles			Total TTC

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

VILLE: COD. POST:

Règlement: Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
 Carte Bancaire N°:
 Mandat Date Expiration:

Date:

Signature:

HARE RAISING HAVOC Disney Soft. / PC / Amiga

Niveau 1

- 1) Baissez la planche à repasser au mur de gauche.
- 2) Placez-vous maintenant à droite du tabouret puis tapez dedans pour le pousser vers le divan.
- 3) Restez sur le tapis, et pressez le bouton pour découvrir un aimant.
- 4) Sautez sur la partie gauche du divan et dirigez-vous vers le haut pour sauter de plus en plus haut. Vous attraperez bientôt la chaîne pour mettre en route le ventilateur.
- 5) Descendez du divan, puis pressez le bouton une fois près de l'aquarium. En utilisant ainsi

l'aimant, vous récupérerez la clé qui se trouve au fond de l'aquarium.

- 6) Sautez maintenant sur la partie droite du divan, jusqu'à ce que vous vous accrochiez au ventilateur. Il faut maintenant bien choisir le moment où lâcher le ventilateur de manière à rebondir sur la planche à repasser. Et vous voilà au niveau 2.

Niveau 2

- 1) Allez à droite de la pièce et tirez l'appareil du mur.
- 2) Allez près du four et allumez-le.
- 3) La clé trouvée au niveau précédent sert à ouvrir une des portes sous l'évier. Selon votre chance, vous obtiendrez du temps

supplémentaire, du fromage ou rien du tout!

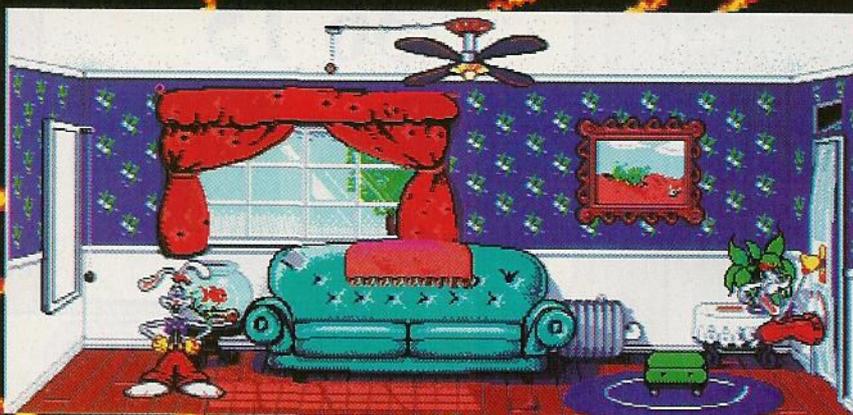
- 4) Allez jusqu'au réfrigérateur et fouillez-le jusqu'à ce que vous trouviez une banane. Marchez dessus, et vous vous retrouverez sur la table. Pressez le bouton quand Roger regarde l'évier, et vous atterrirez sur la pile d'assiettes. Pressez maintenant régulièrement le bouton pour éclater les assiettes une à une.
- 5) Une fois toutes les assiettes éclatées, marchez jusqu'au four et sautez dessus. Une fois accroché à la lampe, balancez-vous de gauche à droite pour prendre de la vitesse. Au plus haut de votre balancement sur la droite, pressez le bouton pour vous élaner dans les poulies, et ainsi passer sous la porte.

Niveau 3

- 1) Poussez le tabouret puis sautez dessus pour prendre la serviette.
- 2) Sautez sur la balance pour tirer la corde et ouvrir la fenêtre au plafond.
- 3) Allez à l'extrême-droite et branchez la prise.
- 4) Maintenant prenez la ventouse au sol, en étant à droite de celle-ci, afin qu'elle se plante sur le mur de droite.
- 5) Donnez maintenant un coup de pied dans le tabouret pour le pousser sous l'étagère, puis montez dessus pour prendre le savon.
- 6) En redescendant, vous lancez automatiquement le savon dans l'évier. Allez près de l'évier et pressez le bouton.
- 7) Une fois le savon éjecté à terre, marchez dessus pour l'envoyer dans les toilettes.
- 8) Sautez maintenant sur le tabouret et pressez le bouton quand vous êtes à hauteur de l'étagère pour grimper dessus.
- 9) Allez sur le tas de serviettes et pressez le bouton tout en allant sur la droite pour sortir, suite à une série d'événements plutôt délirants.

Niveau 4

- 1) Allez sur la gauche et pressez le bouton pour mettre en route l'eau.
- 2) Ajustez votre position afin de marcher sur le tuyau. Marchez maintenant vers la droite du tuyau, où la pression d'eau vous éjectera dans les airs. Pressez à nouveau le bouton pour agripper la ligne téléphonique.
- 3) Allez sur la droite pour vous retrouver de



NIVEAU 1



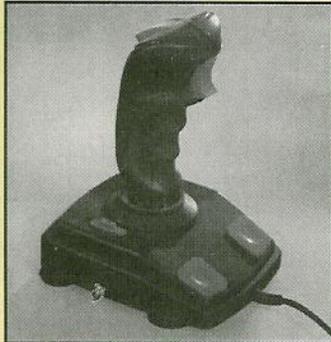
NIVEAU 2



NIVEAU 3

KOMELEC
à la FOIRE DE PARIS
du 29 AVRIL au 10 MAI
HALL 1 - STAND H81

KOMELEC
la liaison informatique
CONNECTIQUE / JEUX



JOYSTICK ATARI/AMIGA
Réf. GP 301 150 F

JOYSTICK INFRAROUGE
Réf. GP 304 300 F

JOYSTICK PC
Réf. TS 500 150 F

CARTE JOYSTICK PC 2 Ports
Réf. KOM 71 170 F
TS 500 et KOM 71 280 F

**DOUBLEUR de JOYSTICK
AMSTRAD**

Réf. GP 245 60 F

**QUADRUPEUR de JOYSTICK
ATARI/AMIGA**

Réf. GP 246 90 F

RALLONGE JOYSTICK

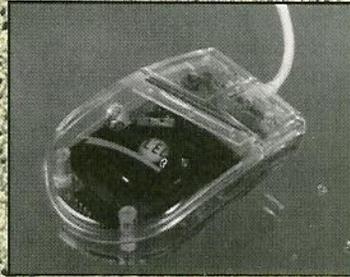
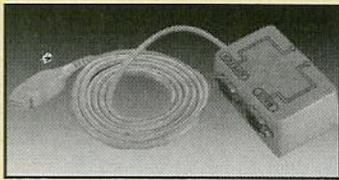
0.30 m Réf. GP 243 40 F

RALLONGE JOYSTICK

1.80 m Réf. GP 244 70 F

**COMMUTATEUR
DE JOYSTICK/SOURIS
pour ATARI/AMIGA**

Réf. GP 220 150 F



**SOURIS
TRANSPARENT**

• Réf. GP 300 T - Livrée avec tapis - Compatible ATARI & AMIGA 200 F

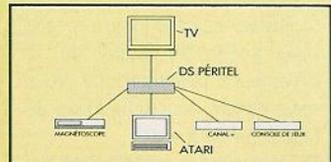
• Réf. GP 306 T
Compatible AMIGA 145 F

• Réf. GP 296
Compatible ATARI 145 F

**Gamme d'adaptateurs pour Consoles de Jeux
SEGA et NINTENDO (avec sortie Peritel) pour
moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE**
150 F

BOITE DE RANGEMENT pour 80 disquettes
3" 1/2 (fermeture à clé) Réf. GP 297 50 F

TAPIS DE SOURIS ANTISTATIQUE
20 F



PARTAGEUR VIDEO MANUEL
Réf. DS PERI 4 (4E/1S) 486 F
Existe aussi en 2E/1S et 2E/2S

CABLE HARD COPY ATARI

Réf. GP 280 120 F



**RALLONGE
MONITEUR/ATARI (1.80m)**
Réf. GP 248 130 F

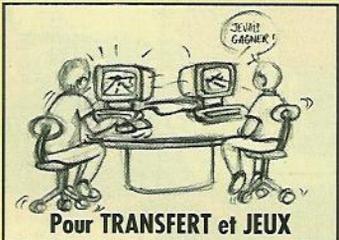
CABLE NULL MODEM (2m)

ATARI/ATARI, ATARI/PC ou AMIGA/AMIGA

Réf. AA 332 B 150 F

ou ATARI/MAC

Réf. KOM MAC 140 F



Pour TRANSFERT et JEUX

CABLE SEGA pour TV

Réf. GP 305 90 F

CABLE

Pour AMIGA/TV - Réf. GP 903 90 F

Pour ATARI/TV - Réf. GP 901 90 F

RALLONGE MONITEUR/AMIGA

Réf. GP 249 130 F

CARTES DE JEUX pour Mégadrive 250 F

REF	JEUX	REF	JEUX
A1	HEAVY UNIT	A14	ARCUS ODYSSEY
A2	ARROW FLASH	A15	SAINT SWORD
A3	MIDNIGHT RESISTANCE	A16	DINO CAND
A4	DANGER SEED	A17	THONDER FOX
A5	RING SIDGE ANGEL	A18	MASTER OF WEAPON
A6	ATOMIC ROBOKID	A19	GALAXY FORCE
A7	HELL GHOST	A20	EL VIENTO
A8	VERY TEX	A21	DEVIL CRASH
A9	DREAM OF CAPTAIN III	A22	STAR CRUSIER
A10	GANRES	A23	THE WAR WOLF
A11	ZERO WING	A24	RUN ARK
A12	WERE WOLF	A25	GOLDEN AXE II
A13	SHARKI SHARKI SHARKI	A26	TASK FORCE HARRIEREX
		A27	DANNA

2 JEUX en 1

320 F

KA.GE.KI.TGEIRIS

Réf. B1

**DANGER SEED/THE
SHADOW DONCER**

Réf. B2

**THUNDER
FORCE/NORTHERN**

Réf. B3

KOMELEC PARIS « Grand Public » *
4, rue Yves Toudic - 75010 Paris - M° REPUBLIQUE
Tél. : (1) 42 08 63 10 / (1) 42 08 54 07
Fax : (1) 42 08 59 05

KOMELEC LYON « Grand Public » *
36, rue Juliette RÉCAMIER - 69006 LYON
Tél. : 78 24 90 60 - Fax : 78 24 76 60

* Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h45 à 19h.

KOMELEC BAGNOLET « Professionnel »
M° GALLIENI - « Le Carnot » - 12, rue Sadi Carnot -
93170 Bagnolet
Tél. : (1) 43 63 64 64 - Fax : (1) 43 63 77 32

Commande mini. (sur papier libre) : 100 F - Administrations & Sociétés : bon de C^de minimum : 1000 FHT. - Catalogue : 32 F (remboursés à la 1^{ère} commande). Port : + 40 F jusqu'à 3 kg. 70 F en colissimo. Prix indicatifs. La présente liste de prix annule et remplace toutes les précédentes. Extrait de notre catalogue connectique.
LES PRIX S'ENTENDENT TTC

Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

OUVERTURE PROCHAINE DE KOMELEC MARSEILLE

l'autre côté du râteau, puis descendez. Donnez un coup de pied dans le fertilisant, puis prenez le seau.

4) Revenez au tuyau et lâchez le seau pour le remplir d'eau.

5) Reprenez le seau plein d'eau, et réutilisez la technique du tuyau pour vous retrouver de l'autre côté du râteau.

6) Allez près du barbecue et pressez le bouton pour éteindre les braises avec le seau d'eau. Prenez maintenant le steak, que vous éjecterez sur la bascule.

7) Tapez et secouez l'arbre jusqu'à ce qu'une pomme en tombe et éjecte le steak jusqu'au chien.

8) Secouez à nouveau l'arbre pour obtenir du temps supplémentaire, puis sautez dans le pneu. Balancez vous de droite à gauche pour prendre de la vitesse, et au plus haut de votre course sur la droite, pressez le bouton pour sauter par-dessus la barrière.

Niveau 5

1) Prenez la balle et placez-la dans la bouche à incendie.

2) Mettez-vous maintenant à coté de la bouche à incendie et pressez le bouton pour tirer le levier. La balle sera éjectée jusqu'à la face du clown.

3) Utilisez le pogo pour sauter de plus en plus.

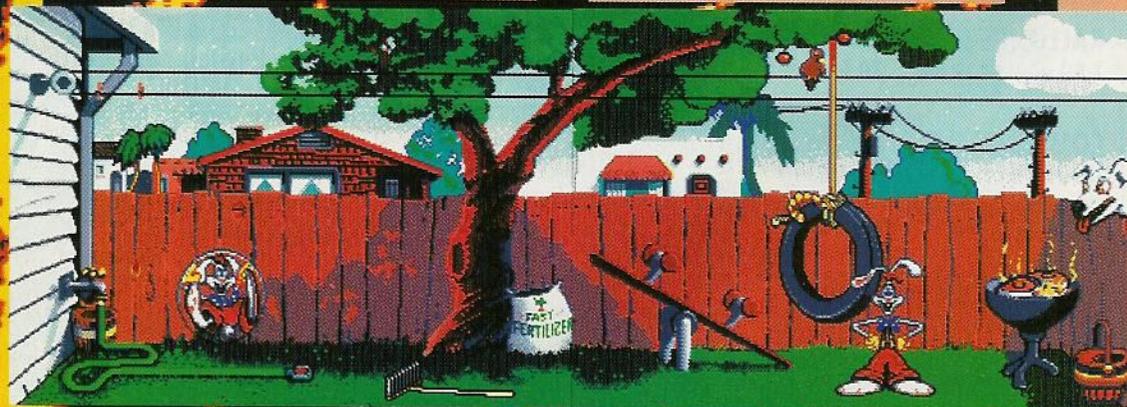
Une fois à la hauteur des fils téléphoniques, pressez le bouton pour vous y accrocher.

4) Allez jusqu'à l'oiseau et touchez-le. Vous tomberez bientôt, accompagné par une plume. Ramassez la plume, et retournez sur les fils comme précédemment.

5) Allez jusqu'au clown, et pressez le bouton pour utiliser la plume pour le chatouiller. La balle sera éjectée jusqu'à l'aimant.

6) Descendez des fils, et allez jusqu'à la poubelle pour la fouiller. Vous aurez bientôt la poubelle coincée sur votre tête.

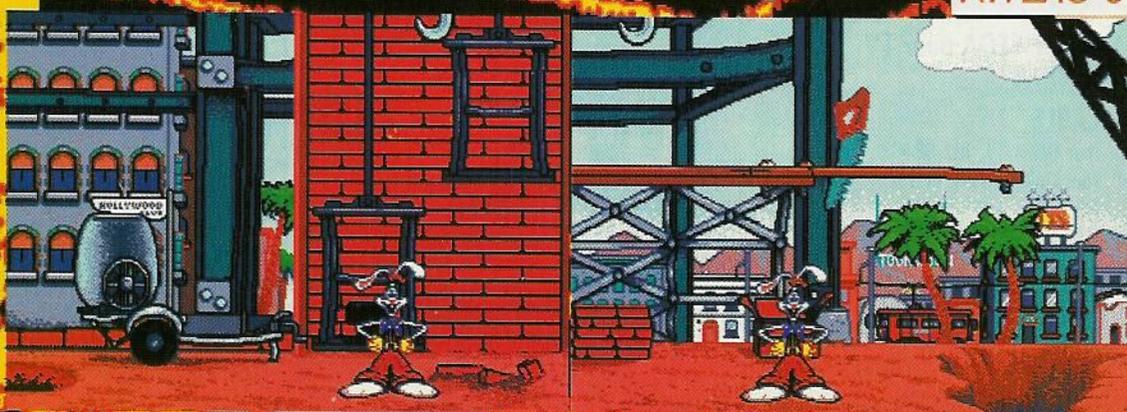
7) Déplacez vous sur la droite pour attirer l'aimant jusqu'à la bouche à égout. Remettez la poubelle en place et sautez dans le trou.



NIVEAU 4



NIVEAU 5



NIVEAU 6

SCENE 6

1) Tournez la cimenteuse en tournant la manivelle.

2) Prenez une brique dans la pile et placez-la dans la cimenteuse. Faites la même chose avec un bâton de dynamite. Refaites à nouveau ceci avec une brique et un bâton de dynamite pour envoyer une seconde brique dans l'ascenseur.

3) Réajustez la cimenteuse, puis reprenez un bâton de dynamite et entrez dans l'ascenseur de droite. Donnez des coups de pied dans les briques pour les envoyer à terre.

4) Une fois en haut, faites quelques pas et attendez que le crochet arrive. Quand il apparaît, pressez le bouton pour vous y accrocher.

5) Restez accroché jusqu'à ce que vous soyez au-dessus de la cimenteuse, puis tombez-y. Vous serez projeté, mais cette fois-ci de l'autre côté de la scie.

6) Coupez maintenant par deux fois la planche à l'aide de la scie, qui tombera pour recouvrir le puits. Vous voilà prêt à entrer au dernier niveau.

Niveau 7

1) Allez tout d'abord à droite et baissez le levier pour mettre en route le tapis roulant.

2) Le but est de remplir trois caisses de bouteilles de lait, propres, pleines, fermées et étiquetées. De gauche à droite, les roue servent à nettoyer, étiqueter, fermer, remplir. L'appareil à droite sert à vérifier les bouteilles. Si elle est bonne, elle rejoint une caisse, sans quoi elle tombe au sol.

3) Une fois les trois caisses remplies, une quatrième vient se positionner au dessus. Grimpez-y et sautez par la fenêtre pour sauver Baby Herman.

L'AVENIR NATUREL

STAR TREK (Episode 4 – 7)

Episode 4 :

Another fine mess

Starfleet vous envoie dans le système de Harlequin, où des vaisseaux pirates Elasis ont été signalés. Dès votre entrée dans le système, deux vaisseaux pirates vous attaqueront. Détruisez-les sans pitié, puis suivez la trace d'un troisième vaisseau détecté par Mr Spock jusqu'au système voisin de Harrapan. Là, vous recevrez le message d'un vieil "ami" : Harry Mud, qui vous demandera de l'aide. Une fois devant le vaisseau de Mud, interrogez Spock et téléportez vous à bord.

A bord du vaisseau de Mud, parlez lui, ramassez les lentilles qui sont sur le sol, juste derrière Harry, puis prenez les "trucs" (contraptions) dans la boîte ouverte sur la gauche, et enfin les objets sphériques dans la boîte posée par terre à gauche de Mud. Une fois tout ça récupéré, utilisez la lentille sur le "truc". Ce nouvel instrument vous permettra de faire de jolies petites explosions. Prenez la porte du fond. Vous arriverez dans la salle d'armement du vaisseau. Là, analysez le pupitre et les fûts et utilisez Spock sur les boutons bleus pour charger le lance torpille (les boutons jaunes déchargent). Le bouton rouge est sans effet. Prenez ensuite la porte de gauche, qui est derrière la rangée de torpilles, menant à la librairie, et allez directement à la porte du fond qui mène à la salle des commandes. Utilisez Spock sur les commandes et prenez l'instrument qui est à droite sur le panneau de commandes. Retournez à la librairie. Utilisez Spock sur la boule centrale, puis utilisez à nouveau le tricorder sur la boule, ce qui permet de lier celui de Spock et celui de McCoy et d'obtenir ainsi quelques informations. Utilisez maintenant le dodécadon (l'objet sphérique) sur la boule centrale et réutilisez Spock sur celle-ci, ce qui lui permettra d'activer l'image d'un des anciens occupants du vaisseau sur l'écran

mural. Retournez à l'infirmerie où doit se trouver Mud. Celui-ci doit rapidement faire une bêtise et casser une petite fiole. Cela produira un gaz vert qu'il respirera, ce qui le rendra très agressif et lui conférera une agilité cervicale tout à fait remarquable. Utilisez Mr Spock pour le calmer grâce à sa fameuse prise vulcaine. Pour le soigner, il suffit de prendre une fiole, de l'utiliser sur le panneau de commande qui se trouve en dessous, et d'utiliser McCoy sur Harry. Maintenant, retournez dans le hangar, par lequel vous êtes arrivé lors de la téléportation, et avancez vers le devant de l'écran du côté gauche, ce qui vous amènera dans la salle des machines. La première fois que vous y rentrerez, pas de problème. Par contre la deuxième fois, le générateur menacera d'exploser. Vous pourrez le réparer avec l'outil que vous avez trouvé dans la salle des commandes. Une fois ceci fait, retournez dans la salle des commandes. Utilisez Spock sur le siège de gauche, ce qui lui donne accès aux commandes de navigation, d'engineering et aux sensors. Utilisez Kirk sur le siège de droite. Cela vous donnera accès aux communications et à l'écran de vue externe du vaisseau. Etablissez la communication, mais refusez la téléportation pour parler à Harry (choix 3).

A ce moment Harry devrait arriver. Le choix 1 vous permettra de faire un marchandage avec lui et de récupérer pour le compte de la Fédération une bonne partie du matériel du vaisseau extra-terrestre. Une fois cela fait vous serez téléporté à bord de l'Enterprise.

Fin mission 4

Mission 5 :

The feathered serpent.

Starfleet vous informe qu'une importante flotte Klingon se rassemble pour chercher un renégat. L'Enterprise doit aller

sur Digifal pour trouver le responsable de tout cela et ce qui s'est passé, avant que les Klingons n'envahissent l'espace de la Fédération.

En arrivant, vous découvrirez qu'un croiseur impérial Klingon est déjà sur les lieux. Surtout ne l'attaquez pas, mais entrez en communication avec lui. Après une brève conversation (choix 2 et 1), le commandant Klingon acceptera de vous donner quelques heures pour ramener vous même celui qu'il recherche. Mettez-vous en orbite et téléportez-vous. Vous découvrirez que celui qui est recherché n'est autre que Quetzecoatl, le Dieu serpent à plume, qui malgré une conversation courtoise (choix 1,2 et 1) sera très contrarié par vos révélations sur la façon dont les hommes ont dénaturé ses enseignements et vous téléportera dans une faille pour vous retenir prisonnier. Pour vous sortir de ce mauvais pas, il vous faudra ramasser des pierres qui se trouvent derrière vous, boucher le trou dans lequel le serpent va se réfugier lorsque vous voulez l'attraper, attraper le serpent, lancer les pierres sur les lianes par deux fois et escalader la petite falaise grâce aux deux lianes réunies, en utilisant Kirk sur ces dernières. Puisqu'on ne peut aller vers la droite, votre esprit sagace vous orientera sur la gauche. Vous traverserez des bois (sans intérêt) et vous vous retrouverez face à Tlaoxac, un guerrier de Quetzecoatl bien décidé à ne pas vous laisser passer. Utilisez le serpent sur lui, puis jetez lui une première pierre, puis une seconde. Ramassez le couteau qu'il laissera alors tomber. Continuez votre route. Traversez un bois toujours sans intérêt, vous déboucherez alors devant une rivière que traverse un tronc mort mais dans laquelle vit un gastéropode de belle taille visiblement désireux d'améliorer son ordinaire avec quelques aventuriers imprudents. Pour calmer la bête, découpez la plante qui se trouve aux pieds de l'officier de sécurité à l'aide du couteau, et lancez-la

sur la créature. Vous pourrez alors traverser le pont sans encombre.

Vous arriverez ensuite dans une grotte dans laquelle vous pourrez ramasser un gros cristal de dilithium à l'aide du couteau. Continuez votre route et vous arriverez devant Quetzcoatl, avec qui vous aurez une conversation (choix 2, 2 et 3) et qui vous demandera de lui faire subir une intervention chirurgicale. Vous le transporterez donc à bord de l'Enterprise. De retour à bord vous apprendrez l'arrivée de trois croiseurs impériaux Klingon supplémentaires. L'amiral Klingon Vliect entrera en communication avec vous et après discussion (choix 1 et 1) vous sommera de lui remettre Quetzcoatl. Starfleet vous donnera l'ordre d'accéder aux ordres des Klingons et de le leur remettre pour un procès sur Hraakour. Peu après, vous serez téléporté dans la salle du procès de la planète dévastée. Pour commencer la conversation, allez sur le sceau Klingon au milieu de la pièce et le procès débutera (choix 1 ou 3 puis 1). Vous vous retrouverez enfermé dans une caverne dont l'issue est bloquée par une créature électrique. Prenez un bout de bois, et utilisez le phaser rouge sur le sol de la caverne, ce qui fera une petite rigole de matière en fusion. Le sol étant riche en minerai de fer, utilisez le bâton sur la matière en fusion et lancez le sur la créature. Celle-ci subira alors une sorte de court circuit et disparaîtra à l'intérieur du bâton. Utilisez maintenant le tricorder sur le panneau de commande d'ouverture de la porte, puis entrez en contact avec l'Enterprise sélectionnez les choix 2 et 1 pour transmettre les deux codes en même temps. Une fois fait, utilisez Spock sur le panneau. Vous vous retrouverez alors dans une salle cachée d'une ancienne civilisation, dans laquelle se trouve 9 cristaux de trois couleurs différentes.

Prenez les trois verts, placez les dans le réceptacle sur la gauche, et entrez dans le champs sur la droite. Vliect apparaît alors et est jugé par Bialbi qui est le gardien des lieux. Vous interviendrez en sa faveur contre la libération de Quetzcoatl (c'est ce que l'on peut appeler du chantage, et c'est pas joli joli) par le choix 3, vous serez alors téléporté à bord de l'Enterprise.

Fin mission 5

Mission 6 :

That old devil moon

Starfleet vous envoie cette fois faire quelques observations dans le système d'Alpha Proxima pour étudier une lune du nom de Scythe. Il y a bien longtemps, une ba-

se de missiles construite par les anciens habitants de la planète sur cette lune a détruit toute trace de civilisation sur la surface du globe et il y a de nombreuses années de cela.

Elle a, par la même occasion, été éjectée de son orbite sur une orbite plus large qui ne la fait repasser à proximité de la planète que tout les trois ou quatre siècles. Elle compte visiblement bien remettre ça et mettre à profit son nouveau passage pour terminer le travail, et massacrer ainsi les descendants ayant survécu au premier cataclysme. Arrivé sur Alpha Proxima, mettez-vous en orbite et parlez à Spock.

Il va maintenant falloir interroger l'ordinateur qui vous donnera des informations essentielles. Vous apprendrez que les Lucrs et les Sofs sont les anciens habitants de la planète. Les Lucrs avaient un système décimal de base trois, et que le nombre 99 était sacré pour eux. Interrogez également l'ordinateur sur Scythe et sur la base 3. Une fois cela fait, téléportez-vous sur la lune. Vous trouverez des cailloux pleins de minerais ; ramassez les, puis dirigez-vous vers la porte du complexe. Pour ouvrir la porte, entrez le chiffre 10200, qui est le chiffre 99, sacré pour les Lucrs, mais en base 3.

Dans la première salle, utilisez le tricorder puis Spock sur l'ordinateur. Une fois cela fait, utilisez Spock sur le panneau d'ouverture de la porte en entrant le nombre 122 qui est le chiffre 17 en base 3. Pourquoi 17 demanderez-vous ? Hé bien parce que le nom de la lune est Schythe et que c'est la dix-septième lettre de leur alphabet. Et en base 3 dix-sept s'écrit 122. Vous arriverez dans une salle dont la porte du fond est fermée. Utilisez le tricorder sur la serrure puis allez dans l'ancienne mine sur la droite.

Utilisez le panneau de commande du fond pour faire un trou dans la roche avec le laser (choix 3), puis déposez dans le trou formé le caillou que vous avez pris au dehors. Utilisez alors le tricorder sur le panneau de commande et utilisez le laser à petite puissance (choix 1). Cela fera fondre le minerai et lui donnera la réplique exacte de la carte nécessaire pour passer la porte de la salle précédente. Une fois que vous l'aurez fait, vous vous trouverez dans la grande salle des ordinateurs, mais vous n'aurez pas oublié, avant, d'ouvrir la caisse qui est dans la mine et de prendre le câble qui s'y trouve. Une fois dans la salle des ordinateurs, vous analyserez ces derniers avec le tricorder, et vous vous apercevrez qu'ils ne sont pas synchrones. Pour remédier à cela, utilisez le câble sur un des ordinateurs (Spock s'occupera de relier l'autre). Mr Spock pourra alors reprogrammer

les ordinateurs pour envoyer les missiles dans le soleil. Vous serez alors téléporté à bord de l'Enterprise.

Fin mission 6

Mission 7 :

Vengeance.

Vous recevez un message qui vous apprend que l'U.S.S. Republic a été attaqué. Envoyez les informations à Starfleet (choix 1) et téléportez-vous sur ce qui reste du vaisseau. Utilisez alors McCoy sur le mourant qui se trouve sur la droite du pont, puis utilisez le tricorder et Spock sur le carnet de bord du capitaine (sur son fauteuil).

Vous apprendrez que, selon lui, c'est l'Enterprise qui est responsable de ce massacre. Avancez alors sur le devant de l'écran, ce qui vous mènera à l'infirmerie. Utilisez McCoy sur la femme blessée et utilisez le communicateur pour vous téléporter à bord de l'Enterprise (choix 1). Vous vous lancerez alors sur les traces du responsable vers le système Vardaine. Vous découvrirez alors une réplique exacte de votre vaisseau, qui vous interceptera et entrera en communication.

Malgré des paroles apaisantes (choix 1 et 2), vous ne pourrez éviter le combat, il sera le plus dur que vous ayez jamais livré, car en plus de sa manoeuvrabilité spectaculaire et de sa puissance de feu impressionnante, il sera bientôt rejoint par deux pirates Elasi qui lui prêteront main forte.

A partir de là, c'est à vous de jouer. Je peux toutefois vous donner quelques conseils qui m'ont personnellement bien servis. Dès que vous êtes touché pour la première fois, dites à Mr Scott de privilégier les écrans de protection.

D'autre part, il n'est pas nécessaire d'aller très vite, mais plutôt de se concentrer sur la même cible. Enfin, dès que vous arrivez à détruire un vaisseau, n'hésitez pas à sauver la partie. Bon courage !

Ha, au fait, j'allais oublier : Longue vie et prospérité !!!

Fin mission 7

Une fois la septième mission terminée, Starfleet vous donnera une appréciation finale de vos performances couvrant l'ensemble de la partie, ceci cloturant ce jeu dont on peut espérer qu'il ne sera pas nécessaire d'attendre le cinquantième anniversaire de la série de laquelle il est tiré pour avoir la suite.

EYE OF THE BEHOLDER (2^{ème} partie)

Niveau central :

Les serrures en forme de P tel qu'en 4,5 et 6 s'ouvrent toutes en utilisant les lockpicks.

A : Escalier menant à l'entrée.

B : Escalier menant au niveau +1 de la tour de la Magic Mouth.

C,D,E : Escaliers menant à la tour de Darkmoon.

1 : Un prêtre est là pour vous indiquer que vous pénétrez dans un lieu privé. Tuez-le.

2 : Ecoutez, vous surprenez une conversation intéressante. Mais attention ! Vous serez attaqué par deux prêtres à la fin de cette conversation.

3 : Vous trouvez deux scrolls create food.

4 : Dans la pièce vous trouvez la porte de téléportation, un scroll identify, une copper key.

5 : Dans cette pièce il y a le squelette d'Ambre, une magicienne-voleuse du septième niveau. Elle a laissé un message vous expliquant qu'elle allait passer l'épreuve de darkmoon, afin de s'infiltrer dans le rang des prêtres. Cette épreuve est aussi votre but pour l'instant, afin de pouvoir passer en 9. L'épreuve a lieu dans la tour des Vents.

6 : Deux sachets de poudre stone to flesh.

7 : Frappez sur la statue. Elle se cassera et vous découvrirez un bouton au milieu du mur. Appuyez sur celui-ci, vous ouvrirez un passage secret.

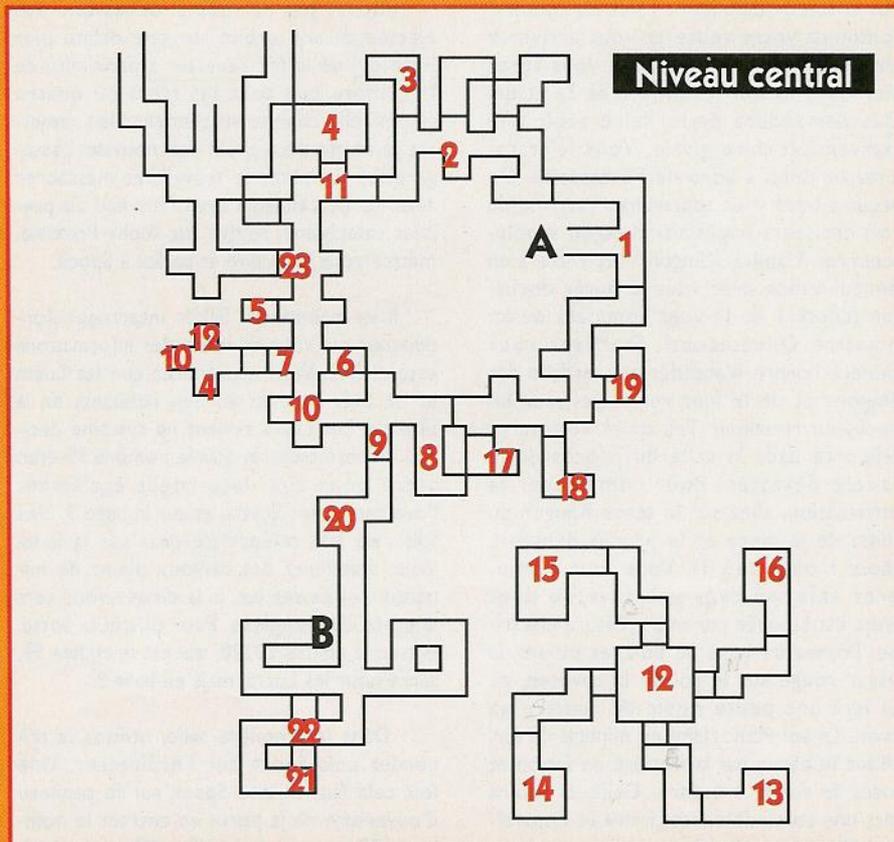
8 : Deux prêtres attendent. Une fois tués, ils laisseront tomber une copper key.

9 : Une Magic Mouth vous explique que seuls ceux portant la marque de Darkmoon peuvent passer. Au travail car il vous faut l'acquérir.

10 : Une téléportation.

11 : Une autre téléportation.

12 : Un champ de téléportation vous emmène dans une pièce contenant quatre alcôves. Dans celles-ci il y a trois gemmes et une copper key. Pour ouvrir un passage secret, il faut mettre les trois gemmes dans la même alcôve. Attention! vous ne pourrez ouvrir qu'un seul passage.



13 : Cet endroit est une prison où est mort Lord James of Natingale, et où vous-même allez mourir de faim. Rechargez donc une partie sauvegardée!

14 : Vous trouvez dans cette pièce trois potions healing, une potion vitality, un wand of magic missile, un scroll lightning ball et une gemme. Pour sortir, placez la gemme au centre de la pièce 12. Cela créera un champ de téléportation qui vous ramènera en 12 dans le niveau central.

15 : Vous trouvez une two-handed sword, utilisez la gemme pour sortir.

16 : Vous trouvez la gemme pour sortir et un comité d'accueil constitué de quatre prêtres. Argh ! c'était un piège.

17 : Fouillez bien le lit car dedans il y a une copper key.

18 : Vous trouvez sur une étagère les lockpicks et le livre de magie d'Ambre.

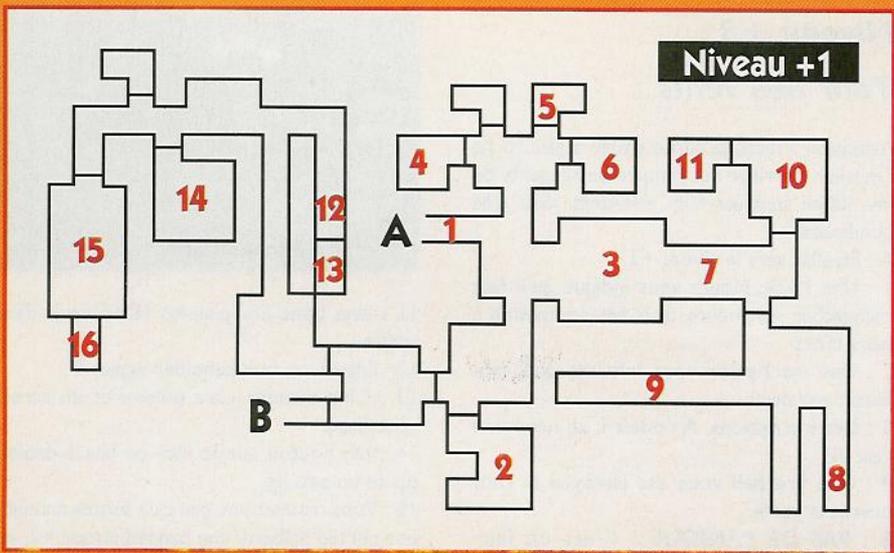
19 : Un scroll invisibility.

20 : Le passage est bloqué par un bouclier en cristal. Utilisez le crystal hammer pour le casser, ou une arme normale (ce sera alors beaucoup plus long).

21 : Posez n'importe quoi dans l'alcôve. Cela ouvrira un passage secret et fera apparaître un bouton secret en 22.

22 : Appuyez sur le bouton, et le passage secret s'ouvrira.

23 : Pour ouvrir la porte vous aurez besoin d'une clef rouge, que vous trouverez dans la tour de la Magic Mouth. Il faut finir d'explorer la tour de la Magic Mouth avant de poursuivre. Pour poursuivre dans cette direction, la suite au prochain numéro!



13 : Une mantis key.
 14 : Dans la salle un scroll of blur et un de dispel magic.
 15 : Une salle avec une dizaine d'œufs. Cassez les œufs les uns après les autres, sans aller au fond de la salle. Sinon vous aurez une dizaine de mantes religieuses à vos trousses.
 16 : Retirez une gemme du mur, puis remettez-la, vous ouvrirez ainsi le passage secret. Dans ce passage vous trouvez une mantis idol (très utile plus tard), une copper key, une fire sphere (lorsque vous la lancez cela donne le même effet qu'une fireball).



Niveau +1

Tour des vents :



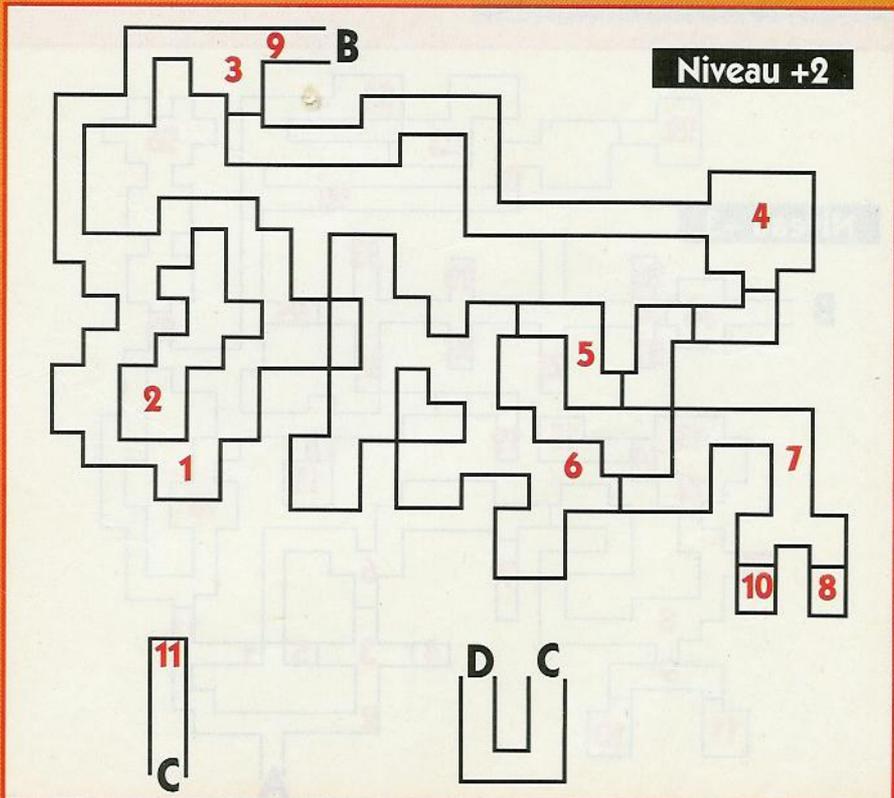
lumière. Cela vous permettra de retraverser en paix la partie 3.
 8 : Vous trouvez une cursed sword portant le charmant nom de hunger. Conservez-la, elle vous servira plus tard.
 9 : Mettez un objet quelconque dans l'alcôve et vous aurez un wand of lightning en échange.
 10 : Poussez le bouton et la porte s'ouvrira.
 11 : Pour la première fois en direct, un œuf de mante religieuse. cassez-le !
 12 : Lancez une pierre sur le bouton du fond, cela ouvre un passage secret. Puis appuyez sur le bouton qui se trouve sur le mur, cela bouche les trous au sol. Le passage est ainsi libéré.

Niveau +2

Tour des vents :

Attention ! ce niveau grouille de guêpes géantes. N'oubliez pas de faire une protection from evil et un haste, cela facilite les choses.
 B : Escalier vers le niveau +1
 C : Escalier de transition.

A : Escalier menant à l'entrée par la porte des vents.
 B : Escalier menant au niveau +2.
 1 : Un prêtre apparaît. Il vous explique que l'épreuve a commencé et que vous devez garder la foi.
 2 : Cliquez sur la porte pour la forcer. Dans la pièce il y a une Magic Mouth. Donnez-lui trois tibias et en retour elle vous donnera une bone key.
 3 : Passage délicat. Les colonnes de lumière font beaucoup de dégâts à vos pauvres aventuriers. Un passage est possible car certaines colonnes fonctionnent par intermittence. Calculez bien la séquence et vous passerez. Mais attention, au bout du passage il y a de nombreuses mantes religieuses.
 4 : Une hallebarde +1.
 5 : Vous trouvez une mante religieuse blessée. Pas de quartier, tuez-la et vous aurez une mantis key en échange.
 6 : Un demi-elf guerrier-voleur septième niveau nommé Tanglor s'est assoupi ici. Après l'avoir rassuré il se joindra à votre groupe.
 7 : Comme prévu il y a de nombreuses mantes religieuses. L'une d'elles laissera tomber une bone key. Allez à la manette et abaissez-la, afin de désactiver certaines colonnes de



D : Escalier vers le niveau +3.

1 : Vous trouvez une potion cure poison et une copper key.

2 : Voici le nid des guêpes.

3 : La serrure s'ouvre grâce à la bone key trouvez en 2 au niveau +1.

4 : La dalle devant la salle permet de refermer les trous devant les manettes. Les manettes ouvrent les portes. Pour ouvrir les quatre portes, il faut effectuer les opérations suivantes: Abaissez la manette située au Nord-ouest puis les deux suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Passez les trois portes déjà ouvertes et vous trouverez en 5 un bouton. Poussez-le, cela vous permet de marcher sur le trou situé devant la dernière manette, de l'actionner, et ainsi d'ouvrir la dernière porte.

5 : En bas et au milieu du mur, il y a une brique qui ressort. Poussez-la.

6 : Serrure copper key.

7 : Le prêtre réapparaît en vous annonçant que le test de foi est presque terminé. A gauche la suite, à droite la mort.

8 : Téléporte en 9, en vous infligeant des dommages.

10 : Téléporte en 11. Comme quoi il ne faut pas écouter les prêtres itinérants.



Niveau +3

Tour des vents :

Attention ! toute la partie située à gauche de l'escalier d'arrivée est remplie de serpents de feu. Ils ne sont pas bien méchants, mais très nombreux.

A : Escalier vers le niveau +2

1 : Une Magic Mouth vous indique qu'il faut rechercher ses soeurs, mais faites attention à leurs crocs.

2 : Une inscription vous informe qu'il faut passer par deux.

3 : Des inscriptions. A l'ouest I, au nord II, à l'est III.

4 : Une fire ball vous est envoyée si vous ouvrez la porte.

5 : PAS DE PANIQUE ! C'est un faux beholder. Celui-ci est inoffensif sauf si vous le frappez, dans ce cas il explose et vous inflige des dégâts équivalents à une fire ball. Tirez-lui donc une flèche de loin.

6 : Une Magic Mouth. Il faut l'interroger deux fois, mais attention lorsqu'elle a fini, elle envoie une fire ball. Elle vous apprend que toutes les Magic Mouths chanteront, la porte s'ouvrira. Elle parle de la porte en 35.

7 : Forcez la porte. Deux rations de rotten food.

8 : Des serpents de feu vous attaquent, pendant le combat l'un d'eux laisse tomber une darkmoon key.

9 : Une prêtresse vous demande de choisir une porte. Choisissez bien!

10 : Mauvais choix. Vous êtes téléportés en 11 avec une bone key.



11 : Une bone key plus les félicitations d'un prêtre.

12 : Encore un faux beholder explosif.

13 : Cinq potions cure poison et un scroll raise dead.

14 : Un bouton sur le cité en bas à droite ouvre un passage.

15 : Vous trouvez une paire de bottes en cuir, une cursed halberd, une banded armor +2, et une short sword +3.



16 : Desserrez les dents! Ce ne sont que quatre faux beholders explosifs.

17 : Un mur illusion.

18 : Une alcôve qui transforme tout ce que l'on met dedans en caillou. Faites en au moins cinq, cela va vous être utile.

19 : Un piège mortel, vous vous retrouvez enfermés sans espoir de sortie.

20 : En poussant la brique situé en bas et au milieu du mur, vous pouvez continuer dans ce couloir sans qu'il vous paraisse infini.

21 : Lorsque vous passez sur cette case vous vous retrouvez tournés dans la direction inverse de celle où vous voulez aller.

22 : Un faux beholder explosif et une potion de vitalité.

23 : Un faux beholder explosif et un serpent de feu qui possèdent une darkmoon key.

24 : Enfin ! Voici le scroll disintegrate, vous allez pouvoir commencer à vous amuser.

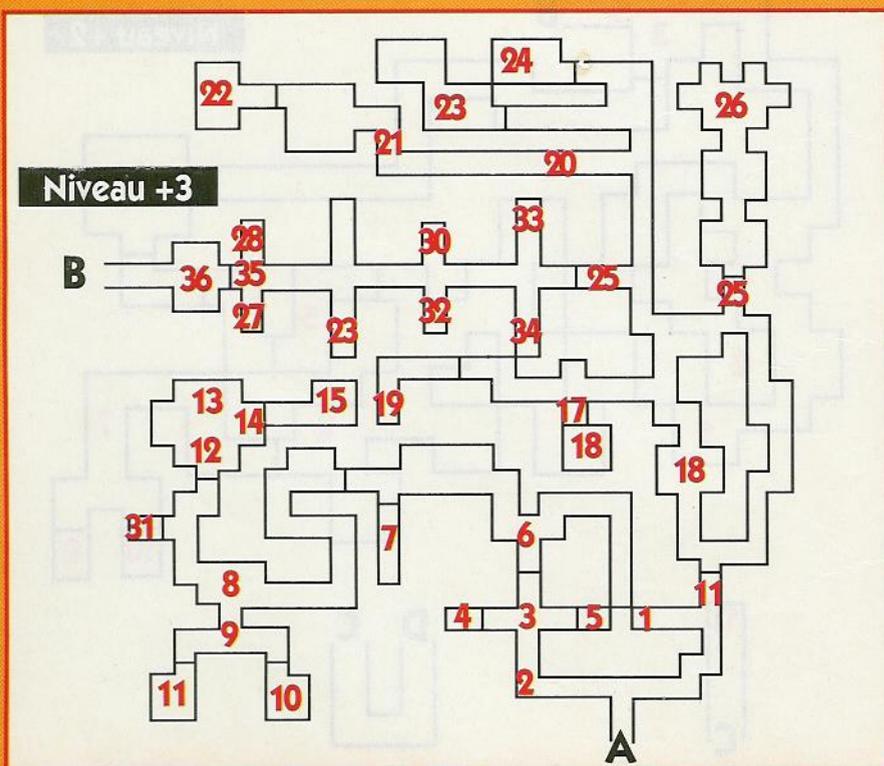
25 : Serrure darkmoon.

26 : Vous trouvez un parchemin parlant de murs illusions, cela vous sera extrêmement utile au niveau du dessus. De plus il y a une potion extra-healing, un composite bow et cinq flèches +1.

27 : Vous êtes dans une pièce où il y a sept Magic Mouths à nourrir pour ouvrir la porte du bout. La première demande un parchemin magique pour pouvoir chanter.

28 : La deuxième veut une potion.

29 : La troisième veut l'épée cursée du nom de hunger.



- 30 : La quatrième veut la mantis idol et en prime vous ouvre la porte en 31.
- 31 : Une gemme red.
- 32 : La cinquième Magic Mouth veut la gemme rouge.
- 33 : La sixième veut de la rotten food.
- 34 : La septième veut cinq pierres faites en 18.
- 35 : La porte s'ouvre une fois que toutes les Magic Mouths ont chanté.
- 36 : Vous voici devant Dran Dragorre le puissant, et il n'a pas l'air d'être content.



Niveau +4

Tour des vents :

A : Escalier vers le niveau +3

B : Escalier de transition.

1 : Vous vous retrouvez transportés entre les champs de téléportation 1, 2 et 3 afin d'obtenir quatre darkmoon keys.

Ne désespérez pas vous arriverez à découvrir les quatre clés.

2 : Darkmoon key.

3 : Une salle avec quatre serrures darkmoon. Introduisez les quatre clés dans les serrures et la porte s'ouvrira.

4 : Des beholders et des vrais cette fois-ci! Le meilleur moyen pour les tuer est de courir en 5 ou en 6 une fois la porte ouverte, et de les combattre à ces endroits.

5 : Une grande salle.

6 : Des abris. Rien ne peut vous atteindre si vous restez dedans.

7 : Un passage secret s'ouvre en appuyant sur la brique en bas au milieu du mur. Dans le passage vous trouvez trois potions healing.

8 : Un mur illusion.

9 : Les deux plaques enclenchent des fire balls.

10 : Une dague normale.

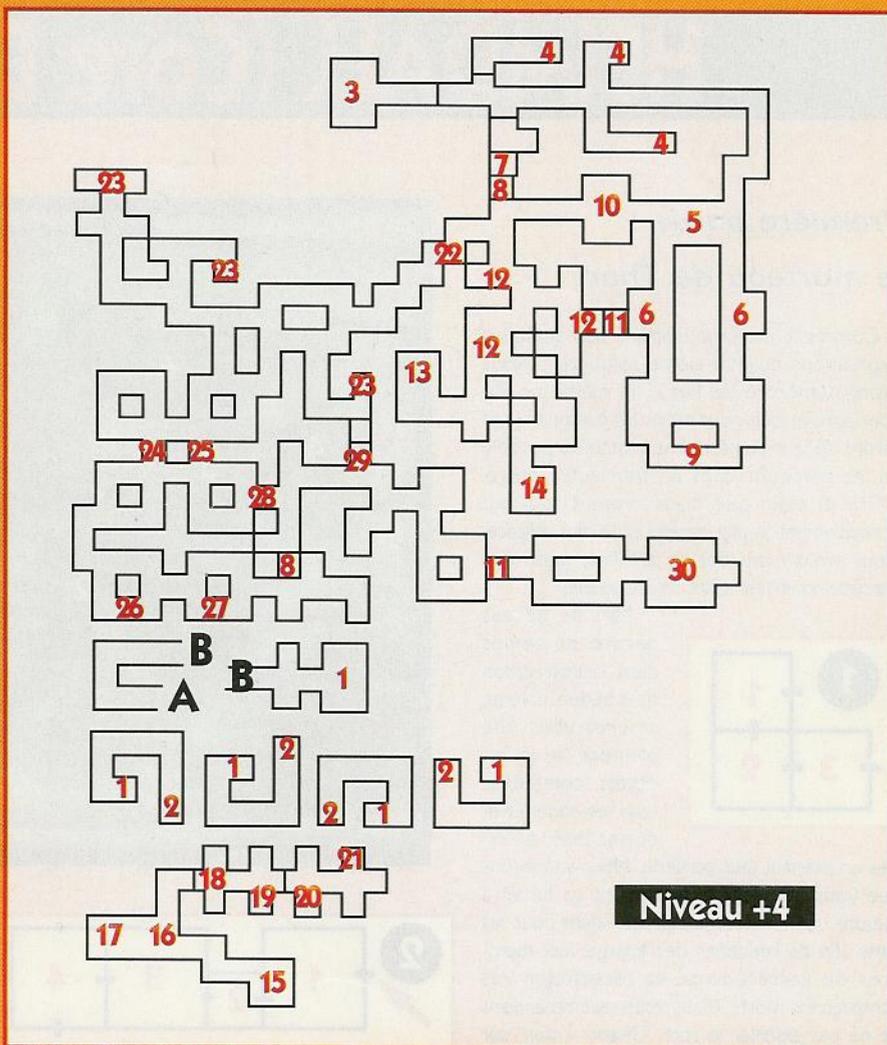
11 : Un passage s'ouvre en appuyant sur le bouton situé en bas à droite du mur.

12 : Toute cette zone est couverte par des murs illusion. La carte trouvée en 26 du niveau +3 représente cette zone.

13 : Un bouton qui permet de réagencer la position des murs dans la zone 12.

14 : Vous rencontrez un beholder coincé dans un trou au plafond. Tuez-le, puis placez vous sous le trou et appuyez sur la plaque représentant une tornade.

Vous monterez alors à l'étage supérieur pour vous retrouver en 15.



Niveau +4

- 15 : Attention ! Deux beholders circulent dans la salle.
- 16 : Une paire de bracelets de protection -2.
- 17 : Vous trouvez sur le sol de la salle des bottes en cuir, une potion healing, un staff, deux dagues, un bouclier +3, un crystal hammer +2, une halbarde +2.
- 18 : Trois beholders vous attendent dans cette salle.
- 19 : Vous trouvez une masse et un scroll fire ball.
- 20 : Vous trouvez une armure +4 en peau de dragon et une épée courte +2.
- 21 : Un beholder protège un wand of dispell magic.
- 22 : Kelhben vous contact. Malheureusement ce sera la dernière fois car Dran est en train d'isoler complètement le temple de toute intrusion.
- 23 : Lorsque vous marchez sur la dalle les murs de la zone changent de place.
- 24 : Téléporte en 25 et réciproquement.
- 26 : Téléporte en 27 et réciproquement.
- 28 : Sur cette case vous vous retrouvez tourné dans la direction inverse de celle où vous vouliez aller.
- 29 : Lorsque vous marchez sur la dalle au sol, un passage secret s'ouvre devant vous.



30 : Lorsque vous entrez dans la salle une prêtresse vous reconnait comme de faux adeptes de darkmoon. Elle invoque deux beholders afin de vous tuer. Une fois les beholders tués, il ne reste plus qu'à recevoir la marque de darkmoon. Pour ceci, allez au fond de la salle et cliquez sur le pedestal. Une fois reçu la marque de darkmoon, vous vous retrouvez téléporté à l'entrée du temple. A titre de curiosité, regardez vos mains maintenant. Elles sont marquées.

Le mois prochain vous retrouverez notre groupe d'aventuriers face à l'ignoble Dran dans un épisode s'intitulant : La tour de la Magic Mouth.

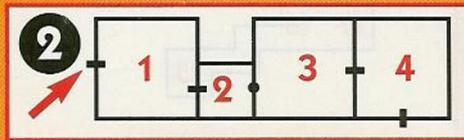
HEIMDALL (Core Design)

Première partie : le marteau de Thor

Commençons tout d'abord par quelques explications quant à notre solution... Nous avons numéroté les îles d'un même niveau pour signaler que nous allons les parcourir dans l'ordre de leur numéro. Il est toutefois possible de les parcourir dans un tout autre ordre, même si celui que nous avons choisi est probablement le plus rapide et le plus efficace. Nous avons numéroté de la même façon que précédemment les salles de chaque île.



Afin de ne pas perdre de temps dans la description de chaque niveau, assurez-vous de prendre tous les objets, combattez tous les ennemis et ouvrez tous les coffres en prenant leur contenu. Nous supposons que vous utiliserez la nourriture au fur et à mesure que cela est nécessaire. Idem pour les sorts afin de redonner de l'énergie aux membres de votre équipe et ressusciter vos compagnons morts. Nous vous recommandons de ne pas gaspiller le sort "Disarm Traps" sur les coffres, car dans certaines situations, vous



en aurez besoin. Sur certaines îles, vous trouverez des magasins dans lesquels vous pourrez acheter et vendre (contre de l'or) divers objets. C'est pourquoi il faut amasser le plus d'or possible. Toutefois le jeu peut parfaitement être résolu avec uniquement les objets trouvés sur la carte. Nous supposons aussi que vous ramasserez les armes au fur et à mesure et que vous ne conserverez que les plus efficaces.

Vous vous débarrasserez des objets inutiles avec l'option "Discard" et utiliserez vos sorts d'attaque et de défense contre vos ennemis. Vous devrez ramasser tout l'or et toutes les clés, déverrouiller toutes les portes, utiliser toutes les potions vous permettant d'augmenter votre force et votre magie.

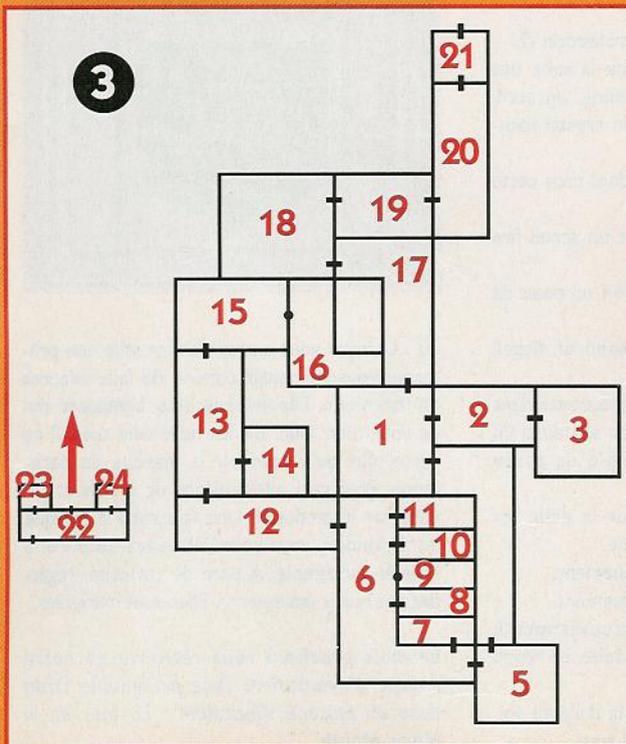
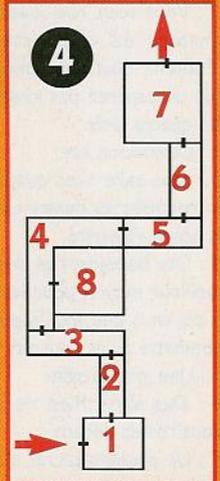
Rappelez-vous que certains sorts ne pourront être utilisés qu'avec une magie très élevée.

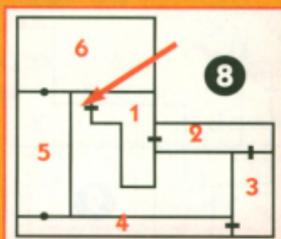
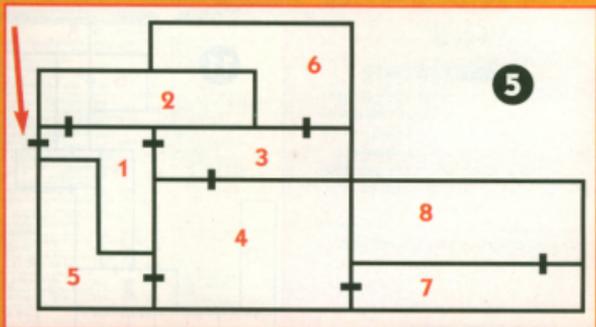
Ceci étant dit, nous pouvons nous concentrer sur les actions et objets importants évitant ainsi de répéter constamment des actions routinières.

Sur la première île, les principales actions sont de ramasser deux sorts, "Révélation" et "Descension" et d'utiliser ce premier sur le troisième écran pour faire apparaître un pont sur l'abîme (impossible à traverser autrement). Avant de quitter l'île vous devez prendre le sort "Power Rune".

La deuxième île est la plus grande de ce niveau puisqu'elle est constituée de 24 écrans.

Dans l'écran n° 1, il est indispensable d'utiliser un sort "Disarm Traps" pour faire disparaître les fosses qui empêchent l'accès à un coffre contenant deux objets importants : une herbe appelée "Hemlock" et le sort "Remove Wall". Dans l'écran n° 18 il y a une porte invisible qui apparaît lors de l'utilisation de "Detect doors". Attention au parchemin de l'écran 7 qui dit "Tu dois chercher deux portes dans la maison de "los cepos" et qui conduit à





une nouvelle série d'écrans. Les premières portes fermées à clef apparaissent et vous devez utiliser le sort "Remove Wall" dans l'écran n° 16 pour faire disparaître le mur qui permet d'accéder à de nouveaux objets.

Il ne faut pas quitter l'île avant d'avoir pris des objets très importants comme deux pièces d'argent et plusieurs types de clés.

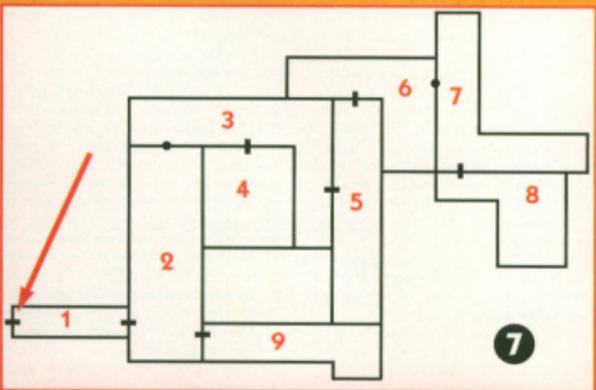
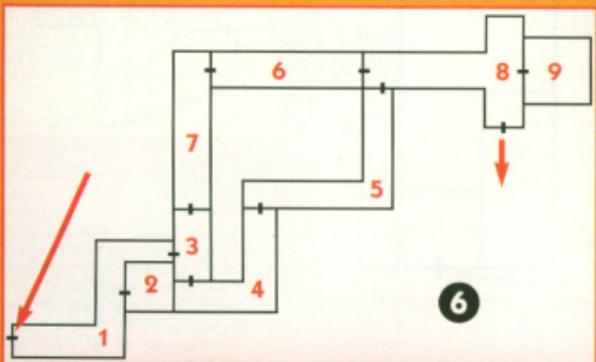
Sur le premier écran de la troisième île vous pouvez voir un étroit passage bloqué par trois trous et six dalles qui contrôlent l'ouverture et la fermeture des trous. À partir de la position initiale vous devez appuyer sur trois dalles dans l'ordre suivant : 2-6-1 (numérotées de la gauche vers la droite).

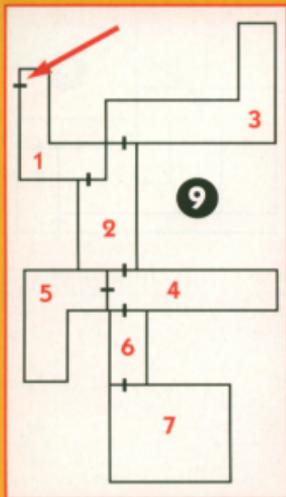
Vous ouvrirez une porte fermée et utiliserez le sort "Descension" sur l'écran n° 3 pour faire descendre le piédestal qui obstrue le passage et ramasser un Saphir qui sera utile pour la suite du jeu. Sur l'écran suivant, un mystérieux druide fera apparaître un coffre et une sortie invisible quand vous lui remettrez l'herbe "Hemlock".

Le coffre situé au centre du premier écran de la quatrième île sera accessible après avoir fait disparaître les trappes qui l'entourent avec le sort "Disarm Trap". L'ennemi de l'écran n° 4 s'en ira sans vous attaquer si vous lui remettez une pièce d'argent. Le dernier écran de cette île est une espèce de chapelle dans laquelle un prêtre, victime d'un enchantement, lévite dans l'air et tombera au sol quand vous aurez bu dans le calice situé sur l'autel. À ce moment il vous remettra un passe pour vous remercier de votre intervention. Sur cette île il y a un magasin accessible depuis l'écran n° 4.

Les deux accès qui partent du premier écran de la cinquième île sont bloqués, mais l'un apparaît si vous appuyez sur la dalle et l'autre s'ouvrira quand vous utiliserez le sort "Disarm Trap" pour faire disparaître le trou. Le seul objet intéressant de cette île est un nouveau "Power Rune" situé dans l'écran 5.

Le gardien qui surveille le premier écran de la sixième île s'en ira sans combattre si vous lui remettez 50 pièces d'or. Après avoir ramassé un nouveau "Power Rune" dans l'écran 2, le troisième écran renferme une cunieuse bifurcation. Comme l'annonce le parchemin situé dans ledit écran, seuls un guerrier ou un druide peuvent traverser les sphères d'énergie qui bloquent le chemin, mais un seul d'entre eux





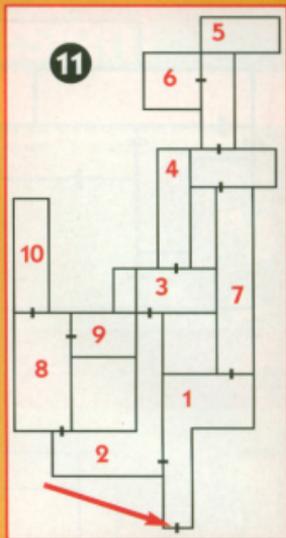
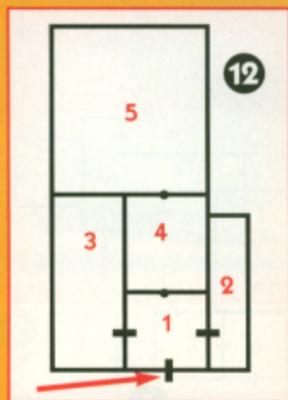
peut prendre une de ces routes. Vous devez par conséquent abandonner momentanément le contrôle de HEIMDALL et prendre un guerrier ou un druide de l'équipe, sachant que le guerrier devra prendre le chemin de gauche et le druide celui de droite. Les deux chemins sont bons pour voir le reste de l'île. Si le chemin du druide est bon il est le plus

laborieux puisque sur l'écran n° 4 le chemin s'interrompt et oblige à utiliser le sort de "téléportation", contenu dans un coffre, pour atteindre l'autre côté de l'écran.

Le reste de l'île ne présente guère d'intérêt. Il faut pourtant signaler que le magasin de l'écran n° 9 est surveillé par un gardien qui exigera le passe pour ne pas vous attaquer.

La septième île est simple : le seul objet d'importance est un diamant facilement accessible après avoir ouvert deux portes.

Sur la huitième île, il y a aussi deux portes et un objet important : un "Power Rune" situé sur le sixième écran.



La porte qui finit par s'ouvrir mène à l'écran n° 6 où vous pourrez obtenir un nouveau "Power Rune" après avoir vaincu un sorcier et serez transporté à l'écran n° 9 en appuyant sur l'étoile située au centre de l'habitation. Avant de quitter l'île, vous serez peut-être intéressé par le magasin qui se situe sur l'écran n° 10.

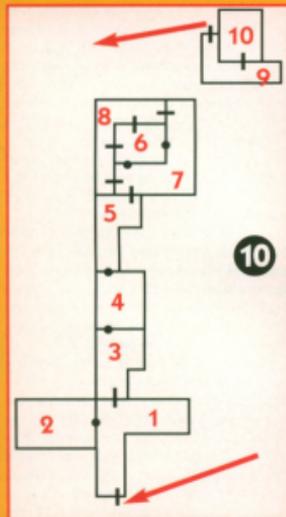
La onzième île est assez grande mais ne possède qu'un seul objet d'intérêt : un sort nommé "Shrinking" (Rétrécir) qui se trouve en possession de l'ennemi de l'écran n° 9.

Vous pouvez, dès maintenant, passer à la douzième et dernière île. Chemin faisant vous serez attaqué par un gigantesque Serpent des Mers qu'il vous sera facile de vaincre grâce au sort "Serpent Killer".

Le premier écran de l'île est surveillé par trois monstres et possède plusieurs sorties : l'une d'entre elles peut-être ouverte grâce à une clé de jade que l'on peut trouver à l'écran n° 2. Il est aussi indispensable de visiter l'écran n° 3 puisque, là, se trouve une clé en pierre, accessible uniquement après avoir remis au gardien les six runes distinctes, que normalement, vous devez avoir accumulées au cours de votre périple (cinq "Power Rune" avec des symboles distincts et une "Rune Stone").

Vous pouvez, maintenant, utiliser la clé de pierre pour accéder à l'écran n° 5 où vous trouverez le Marteau de THOR tant convoité.

Vous prenez dans un coffre un parchemin et utilisez le sort "Shrinking" pour devenir suffisamment petit et pouvoir prendre le précieux marteau et ainsi achever votre première mission.



La neuvième île est plus complexe: vous devez ramasser un autre "Power Rune" sur l'écran n° 3 et une pierre runique "RuneStone" contenue dans l'un des coffres de l'écran n° 5.

A présent, vous pouvez vous rendre à l'écran n° 7 et lire le curieux message du parchemin situé près de l'arbre desséché à trois branches : "Sur la gauche une étoile, sur la droite une pierre, au centre un cadeau".

Vous devez en fait comprendre qu'il faut laisser le diamant sur la branche gauche de l'arbre, la pierre runique sur la branche droite et une pièce d'argent sur la branche centrale.

Après avoir effectué toutes ces actions un sort "Serpent Killer" apparaît au milieu de l'arbre. Ce sort est destiné à tuer des serpents.

Sur la dixième île, il y a plusieurs portes qui doivent être ouvertes avec différents types de clés (Normale, en argent et en or).

Sur l'écran n° 4, il y a une pierre runique marquée d'un astérisque (RuneStone *) et sur l'écran n° 7, deux portes qui ne peuvent être ouvertes avec aucune de vos clés.

Il est toutefois possible d'ouvrir la porte de gauche en appuyant sur les deux dalles de l'écran n° 8 et sur la dalle située le plus à gauche sur l'écran n° 7.

JESSICO



"Quand les prix sont si bas,"

les souris dansent!

COMPILATIONS		LOGICIELS JEUX	
ST	PC AMIG	ST	PC AMIG
CLASSIC COLLECTION 259 299 259			
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World chessmaster			
FUTURE DREAMS 342 342			
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast DIZZY'S Excellent adv. 249 249			
World chessmaster			
Kwik Snax + Prince of the Yoikok + PanicDizzy + BubbleZ + Super Dragon 2 292 292			
SKY ROCK 292 342 292			
F29 Rotatorator+Tokki+Populus+GP500N'2			
LC WAIKKI 342 342 342			
Fronho+Quotchlede 2+RType 2			
OSTMIA TRILOGY 392			
ULTIMA IV + V + VI			
WING COMMANDER DE LUXE 449			
Wing commander 1 + Mission disk 1 + 2			
BIMAPS 1 259			
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
AWARD WINNERS 292 292 292			
Space ace + Kick off 2 + Pipermania + Populus			
NRJ 4 292 292 292			
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia			
Team suseki + Tennis cup			
MEGAMANIA 292 292 292			
Ladninja 2+ Gunship+R.dange 2+D.dragon 2			
ACTION KIT 265 265 265			
Gemstone+legend+Magicien+Builderland			
SIMULATION'S BEST 295 295 295			
Panza Kick box + Disk + ADS			
SIMULATION TOP 295 295 295			
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
ALBERTVILLE 1992 329 329 329			
Golf winter edition+Winter mees+Superski			
EXTRA BARK 295 295 295			
Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball magic			
SOCCER STARS 299 299 299			
E.Hughes int. Soccer + Gazza 2 +			
E.Hughes turbo+Venus+Polar+Ghoulis n'go			
MOVIES STARS 299 299 299			
Dick Tracy + Moonwalker + Indiana Jones			
LES COLLECTORS 295 295 295			
Ladninja 2+ Venus+Polar+Ghoulis n'go			
LA COMPIL INTEGRALE 299 299 299			
Lotus Turbo+Toyota C + Combo racer+ T. Suzuki			
DELTA FORCE 299 299 299			
Fire+Hunt+Dark Knight+Dark centur			
5 INTELLIGENT GAMES 292 292 292			
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
SUPER ACTION PACK 299 299 299			
Supercars + Impassamote + Toyota celica			
MAITRES AVENTURES 342 342 342			
Mauphi island+ Voyageurs du temps+OP stealth			
SWORD +MAGIC 249 269 249			
Targhan+Barban+Zigaly+Crystal of arborea			
TOP 3 289 289 289			
Tennis + Pinball + Moonblaster			
FOOTBALL CRAZY 285 285 285			
Kick off 2+ Player manager + Final whistle			
SUPERSTARS SPORT 299 299 299			
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command			
30 SUPERSTARS 299 299 299			
Golden axe + Shadow Warriors + Battle command			
SUPERSTARS ARCADE 292 292 292			
Golden axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super of road racer			
NLJ 3 299 299 299			
F16+Double dragon 2+Italy 90+Welltris			
Turbo out run			
ACTION PACK 262			
Turrican 1+2+ Kick off + X-out			
LES JUSTICIERS 299 299 299			
Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors			
OCEAN SPORT 299 299 299			
Manchester U. + Pro Tennis Tour + Beach Volley			
SUPER HEROES 299 299 299			
Robocop + Indiana Jones			
+ Last Ninja 2 + L'espion qui m'a aimé			
LES STARS 289 289 289			
Skweek + Builderland + Bumpy + Superskweek			
LES TEMPS DES HEROS 289 289 289			
Prince of persia + Moonblaster + North and south			
AVENTURES EXTRA 292 292 292			
Zack mecrack + Iron dragon			
Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES 329 349 329			
Falcon + Gunship + Bomber			
10 MEGAHITS 3 349 349 349			
Sunt car racer+last Ninja 2+ rank			
Foot man 2 + Highway 2 + Tetris			
+ 3 Slogoes + Twilight 2 + Defender + Apb			
AIR SEA SUPREMACY 285 329 285			
Silent service + Carrier command			
P47 + F15(ST) + Wings (Amiga)			
KARATE ACES 295 295 295			
Double dragon 1 & 2 + Last Ninja 2			
SABOTEUR 2 (PC) Orion games (ST + AMIG)			
QUEST AND GLORY 299 299 299			
Cadaver + Midwinter + Bloodwyck			
Bat (cauf ST) Iron lord (ST)			
10 GREATS GAMES 332 332 332			
Ferrari 11 + Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile			
+ Night hunter + Superski + Carrier command +			
Chingiso 30 + Iron 2 + Front 2			
FUN RADIO 299 299 299			
Tortues ninja + Gremlins 2 +			
Day of thunder + Back the future 2			
TOP ACTION 225 225 225			
Hard drivin + Strike + Harrier			
Pick'n pile + Licentio to kill			
SUPER SEGA VOL 285 285 285			
Shinobi + Super monaco GP			
Golden axe + Crocodile 2			
CAPCOM COLLECTION 265 265 265			
Strider 1 & 2 + Quaddron + Duel + Forgotten			
wings + Ghoulis n'ghosts + Dinasty + Les storm			
UCCARDS STORY 2 289 289 289			
Disc + Skweek + Sherman M4 + Pinball magic			
PLANETE AVENTURE 292 292 292			
Indiana Jones+Maniac+Ghosts			
Eagle+Portes du temps			
LES BATTANTS 2 285 285 285			
Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon			
+ Licence to Kill			

LOGICIELS JEUX		GAMEBOY		MEGADRIVE	
ST	PC AMIG	ST	PC AMIG	ST	PC AMIG
3D CONSTRUCTION KIT 375 450 375					
ADS + SHERMAN 292 292 292					
AGONY 252 252 252					
AIRBUS A320 342 342 342					
AIR SURVIVANT 252 252 252					
AIR WARRIOR 342 342 342					
ALCATRAZ 242 242 242					
ANOTHER WORLD 292 292 292					
ADVENTURE DE MOKTAR 292 292 292					
BABY JO 252 252 252					
BARBARIAN 2 252 252 252					
BARON ATTACK 292 292 292					
BATTLE ISLE 329 349 342					
BIRDS OF PREY 342 392 342					
BOMBER MAN 292 292 292					
BONANZA BROS 252 252 252					
BUCK ROGER'S 2 305 305 305					
CASTLES 292 342 292					
CHAMPIONSHIP Manager 242 292 252					
CHAOS ENGINE 252 292 292					
CIVILIZATION VF CONAN 292 342 292					
COVER ACTION 292 342 292					
CRUISER UN cadavre 292 342 292					
DAEMONSGATE 342 392 342					
DEMONIAC 292 292 292					
DEVIOUS DESIGNS 252 252 252					
DICK TRACY 195 242 195					
DIPLOMACY 195 242 195					
D.GENERATION 302 342 302					
DUCK TALES 252 252 252					
DUNGEON MASTER + CHAOS 392 342 392					
DYNEBALA 305 342 305					
ELERA 2 342 392 342					
EPIC 252 292 252					
FALCON 3.0 252 392 252					
FANTASY PAK 192 192 192					
F1 STRIKE EAGLE 2 342 342 342					
FIGHTER UN cadavre 292 342 292					
FINAL FIGHT 252 292 252					
Firstsamurai+Megaloman. 292 292 292					
FOOTBALL + SCENARIO 3. 242 242 242					
FUTURE DREAMS 292 292 292					
GLOBAL EFFECT 342 392 292					
GOLF SPY 299 349 299					
HEAVENLY 292 342 292					
HEIMDAL 292 342 292					
HEROQUEST + DATA 242 242 242					
HOOK 252 292 252					
LEANSY 292 342 292					
ISHAR 252 285 252					
JAGUAR XJ 220 252 252 252					
JOHN BARNES FOOT. 252 252 252					
KICK OFF 2 + SCENARIO 242 242 242					
KNIGHTMARE 242 305 242					
KNIGHTS OF LEGEND 305 305 305					
KNIGHTS OF THE SKY 342 405 342					
KNOCK OUT 2 242 242 242					
KO 2 FINAL WHISTLE 129 129 129					
KO 2 RETURN TO Europ. 129 129 129					
KOL GLOVES 2 252 252 252					
LEANSY 292 342 292					
LEGEND 342 305 342					
LIVERPOOL 252 252 252					
MANCHESTER U. europe 252 292 252					
MANTIS 292 342 292					
MICKEY CROSSWORD 252 252 252					
MICROPROSE GOLF 342 342 342					
MICROPROSE grand prix. 342 342 342					
MIDNIGHT RACER 252 342 252					
MOONFALL 252 252 252					
MYTH 252 292 252					
NASKAR 342 342 342					
OASIS SHARIF BRIDGE 342 392 342					
PACIFIC ISLANDS 252 252 252					
PARASOL STAR 242 242 242					
PAPERBOY 262 262 262					
PLAN 9 F OUTER SPACE 592 592 592					
POPULUS 2 292 292 292					
PUSH OVERS 252 292 252					
RASH FOR THE SKIES 342 352 342					
REALMS 292 392 292					
RIDERS OF ROHAN 252 242 252					
ROBOCOP 3 252 252 252					
ROBOCOP 4 292 392 292					
RUGBY 5 NATIONS 292 292 292					
SHADOW DANCER 252 252 252					
SHADOWLANDS 252 252 252					
SOUND BLASTER 342 342 342					
SILENT SERVICE 2 342 342 342					
SIMANT 292 242 292					
SIM CITY + POPULUS 292 292 292					
SOUND BLASTER 670 670 670					
SPACE ACE 2 342 392 342					
SPACE CRUSADE 252 252 252					
SPACE GUN 252 252 252					
SPECIAL FORCES 342 392 342					
SPOT 192 242 192					
STARSHU 242 242 242					
STEEL EMPIRE 292 342 292					
STORMBALL 252 305 252					
SUPER SKI 2 292 392 292					
SUSPICIOUS CARGO 292 292 292					
SWORD OF SAMURAI 292 292 292					
TERRA 292 392 292					
THE ADDAMS FAMILY 252 292 252					
THE MANAGER 252 292 252					
THE SIMPSONS 242 292 242					
TIL 252 305 252					
TITUS THE FOX 252 252 252					
TOP BANANA 252 252 252					
TORTUES NINJA 2 252 292 252					
TURBO CHARGE 252 292 252					
UTOPIA 292 292 292					
UTOPIA DATA DISK 145 145 145					
WACCA 670 670 670					
ULTIMA UNDERWORLD VIDEO KIT 255 255 255					
VROOM DATA DISK 149 149 149					
WACCA 670 670 670					
WARLOCK THE AVENGER 252 252 252					
WARZONE 252 252 252					
WINTER Supersports 92 252 252 252					
WOLF IN SHEEP'S CLOTHES 292 352 292					
WONDERLAND 292 352 292					
WORLD CLASS RUGBY 292 292 292					
W.W.F. 252 292 252					

MEGADRIVE	
688 ATTACK SUBMARINE	465
ABRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	439
AIR BUSTER	385
ALIEN STORM	429
BONBALL BENVY	429
BUCK ROGERS	385
BURNING FORCE	385
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	439
DARK CASTLES	429
DECAFATTACK	429
DEVIL HUNTER	385
DICK TRACY	429
DONADO	429
DRAGON DUCK	429
EL VIENTO	539
F22 INTERCEPTOR	439
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	429
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	385
FORGOTTEN WORLDS	385
GHOSTBUSTERS	385
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOSTS	429
GRAND DRIVIN	429
HELLFIRE	389
JAMES POND	439
JOHN MADDEN 1992	429
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AXE BATTLE	239
BATTERIE PACK	339
BASEBALL	239
BATTER UP	639
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER 2	239
DEVILISH	239
DRAGON CRYSAL	239
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
GALLEN WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEADERBOARD GOLF	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN 2	239
PENGO	239
PUTTER GOLF	239
SHANGAI 2	239
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY SEGA FIGHTER	295
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKSHOT PYTHON 1	119
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT INTRUDER 1	399
QUICKSHOT AVIATOR 1	449
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1	119
QUICKSHOT PYTHON 2	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 2	119
QUICKJOY NI-5	159

devenez INVINCIBLE... avec ACTION-REPLAY L'ÉVENEMENT INCROYABLE !! 92 !

IMAGINEZ...
- DES VIES INFINIES... DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.
- DES MUNITIONS À VOLONTÉ.

UTILISATION TRÈS SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS... JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE!
Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises

Actuellement disponible pour SEGA MEGADRIVE 449F
NOUVEAU ACTION REPLAY Pro 549F

Vous permet un plus de trouver et de programmer vos propres vies infinies... etc. etc...

GAME GEAR		JOYSTICKS	
ADAPT. MASTER A GEAR	189	JOYSTICK MULTISYSTEM	239
CABLE GEAR TO GEAR	79	QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
LOUPE GAMEGEAR	129	QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
ALLUME CIGARE ADAPT.	199	QUICKJOY SEGA FIGHTER	295
AXE BATTLE	239	QUICKJOY MEGASTAR	329
BATTERIE PACK	339	QUICKJOY SUPERSTAR	179
BASEBALL	239	QUICKSHOT PYTHON 1	119
BATTER UP	639	QUICKSHOT MAVERICK 1	169
CHESSMASTER	239	QUICKSHOT INTRUDER 1	399
CLUTCH HITTER 2	239	QUICKSHOT AVIATOR 1	449
DEVILISH	239	QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1	119
DRAGON CRYSAL	239	QUICKSHOT PYTHON 2	129
FANTASY ZONE	239	QUICKSHOT MAVERICK 2	169
FROGGER	239	QUICKSHOT INTRUDER 2	399
GOLDEN AXE	239	QUICKSHOT AVIATOR 2	449
GALLEN WARS	239	QUICKSHOT FLIGHTGRIP 2	119
JOE MONTANA FOOTBALL	239	QUICKJOY NI-5	159
LEADERBOARD GOLF	239		
MICKEY MOUSE CASTLE	239		
NINJA GAIDEN	239		
OUT RUN	239		
PACMAN 2	239		
PENGO	239		
PUTTER GOLF	239		
SHANGAI 2	239		

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES (TRÈS FACILE D'EMPLOI).
- GELER PLUS PREPAREUR UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
- AUTOREG. SAUVEGARDE MEMOIRE VERIS DISK
- COMMANDES DOS. DIR,FORMAT,COPY
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE + BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINTEL 3615 CODE JALESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat) Qte Prix Montant

Je joins un chèque ou mandat lettre

PROPHECY OF THE SHADOW™

SSI – Jeu de rôle – Vu sur PC – Disponible sur PC fin juin

La compagnie américaine SSI a su se démarquer de ses concurrentes en profitant de son alliance avec la mondialement célèbre compagnie TSR, spécialiste des jeux de rôles. Qui n'a entendu parler de jeux ou de scénarios tels que Buck Rogers, Donjons et Dragons, Dragonlance, Ravenloft, Dark Sun... Tous les ans, ce sont en moyenne quatre à cinq jeux de rôles micros, plus quelques wargames que



Ce charmant personnage à la mine patibulaire, n'est qu'une des nombreuses rencontres qui donneront lieu à une superbe digitalisation.

nous voyons débarquer sur nos PC et parfois sur nos Amigas. Avec Prophecy Of The Shadow, SSI se lance dans un nouveau genre, avec un jeu de rôle complètement inédit. Pour une fois, vous ne dirigerez qu'un seul aventurier

au lieu des six, sept ou huit héros. A la suite du meurtre de votre mentor, Larkin, vous, pauvre apprenti-sorcier que vous êtes, partez à l'aventure pour venger votre maître et sauver le pays d'Auric. Le Maître des Ténèbres est en

effet de retour et seule une magie puissante pourrait le vaincre. A vous donc de progresser dans cet art difficile qu'est la sorcellerie. Pour cela, vous devrez trouver de l'or et du plomb, sources d'une alchimie étrange

You pull the poisoned dirk out of your master's chest. He gasps his dying breath, "I fear I will never make it to the Council. Take the scroll from my workshop; it must go to the Council in Silverdale. Take my catalyst, you will need it for, for..."

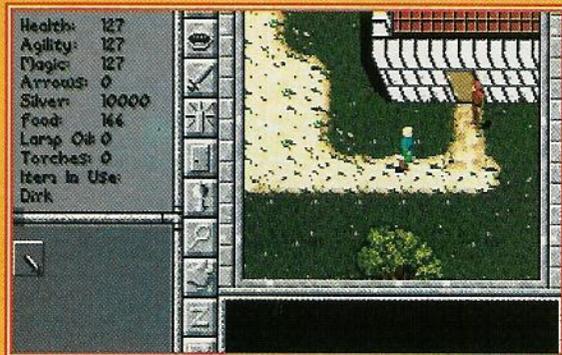


Au début de l'aventure, vous assistez impuissant à l'assassinat de votre maître en magie, Larkin. Avant de mourir, il aura cependant le temps de vous communiquer quelques informations et de vous lancer sur une quête dangereuse.



Ce représentant de la loi, déroule son parchemin pour vous lire le message qu'il contient. encore une fois, admirez la finesse des graphismes digitalisés.

synonyme de pouvoirs magiques. La plupart du temps cependant, vous aurez à combattre les nombreuses créatures ennemies par la force brutale, les sciences occultes devant être économisées au maximum. Vous ramasserez de nombreux objets, des armes et des armures, certains s'avérant même magiques. Vous devrez remplir plusieurs missions et retrouver un puissant magicien qui sera capable de vous fournir une aide importante pour la suite de l'aventure.



En haut et à gauche, une fenêtre vous indique votre état ainsi que l'inventaire de certaines de vos possessions. A droite, la fenêtre graphique dans laquelle se passe l'action.

Outre un scénario apparemment moins linéaire qu'à l'accoutumée, Prophecy Of The Shadow se caractérise surtout par une excellente réalisation. Les graphismes en mode VGA, donnent l'occasion au joueur de découvrir non seulement de jolis écrans en 256 couleurs (constitués très souvent de digitalisations), mais aussi des scènes animées entières en digitalisations. Au cours du jeu les graphismes sont nettement moins jolis, mais ils donnent par contre une bonne représentation des

ID - ASHCOM

B.P. 107
14008 CAEN CEDEX
Commandes : 31.38.22.31

NOUVEAU en FRANCE

AMIGA :

- . AMIGA 600 3490 F
- . AMIGA 600 avec Disque Dur : nous contacter
- . **Ext. A600** : nous contacter
- . AMIGA 500+ 2890 F
- . Promo DELUXE PAINT IV 590 F
- . Ext. A500/512 Ko sans horloge 220 F
- . Ext. A500/512 Ko avec horloge 255 F
- . **Ext. A500+/1 Mo** 500 F
- . **Disque Dur A500/A500+**
 - 45 Mo 3892 F
 - 70 Mo 4892 F
 - 105 Mo 5979 F
 - 205 Mo 8610 F
- . **Lecteur A500 Externe** 560 F
- . **Extension externe A500 et A500 +**
Laisse la possibilité de mettre d'autres périphériques sur le port d'extension.
 - AX508 - 2 Mo 2139 F
 - AX508 - 4 Mo 3039 F
 - AX508 - 8 Mo 4839 F
- . **Sampler Stéréo** 365 F
- . **Switcher automatique Joystick/souris** 169 F
- . **Switcher 1.3/2.0**
Permet d'utiliser tous les logiciels.
Plus de problèmes de compatibilité.
Installation aisée
 - Sans ROM 199 F
 - Avec ROM 1.3 425 F
- . **MAC II + utilitaires** 359 F

Permet une copie de sauvegarde de votre logiciel.(500 logiciels référencés). Pas de release nécessaire.

PC :

- . **386 SX 25** 7797 F
Boitier Minitour, 2 Mo, lecteur 3 1/2 HD, carte Paradise 512 Ko, DD 40 Mo, Ecran SVGA couleur
Garantie 2 ans
- . **486 DX 33, cache 256 Ko,** 13505 F
Boitier Minitour, 4 Mo, lecteur 3 1/2 HD, carte Paradise 512 Ko, DD 106 Mo Ecran SVGA Couleur.
Garantie 2 ans

Paiement par chèque. Périphériques et logiciels : 35F
Ordinateurs : 120 F

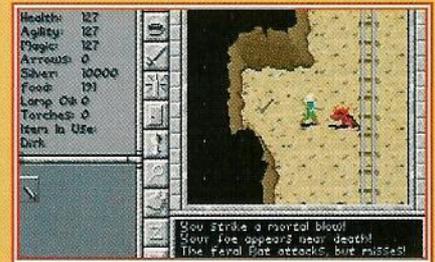


décors et des personnages, à l'aide d'une vue de biais du haut rappelant fortement celle d'Ultima 6. Le système de jeu est entièrement géré à la souris,

à l'aide d'icônes et de menus, la difficulté ayant en plus été dosée avec soin pour rendre le jeu intéressant pour tous. L'ambiance sonore a été, là



encore, l'objet d'énormes progrès par rapport aux précédentes productions SSI, souvent décevante. Les musiques sont magnifiques et les sons proviennent de digitalisations de très bonne



Attaqué par un rat géant, vous vous défendez avec les moyens du bord. Le combat est bien sûr animé, des messages en bas de l'écran décrivant plus précisément ce qui se passe.



Poursuivi par une horde de monstres, vous aurez bien du mal à atteindre l'entrée de la grotte. Un sort de téléportation semble être la solution idéale.



ETE & RNAM

Bienvenue dans un nouveau monde
où le Temps n'est plus une référence...



TRACY

ETERNAM, le dernier né des planètes-
parks occupe toute la surface de la
Terre. Reconstitution grandeur nature
d'époques passées, peuplé de créa-
tures bio-technologiques, il est très
prisé par l'élite des populations inter-
galactiques.

En recevant votre invitation pour
Eternam vous n'imaginiez pas une
seule seconde que cette aubaine
pouvait cacher un piège diabolique!

Mais, pour le sourire de Tracy, ne
seriez-vous pas prêt à relever tous
les défis?

Alors, dans ce nouveau monde où
l'on ne distingue plus le vrai du faux,
serez-vous faire la différence entre
réalité virtuelle et réalité physique?

L'Avenir est en jeu...



Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux INFOGRAMES.

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

TEL.: _____

Bon à retourner à: INFOGRAMES
84, rue du 1^{er} Mars 1943
69628 VILLEURBANNE Cedex





L'ŒIL NOIR

ATTIC SOFTWARE – Présenté sur PC – Disponible : septembre



Le genre des jeux de rôle est en train d'envahir le monde de la micro et cette fois-ci, l'inva-

L'Oeil Noir, un jeu de rôle se déroulant dans un monde médiéval fantastique, édité par Schmitt. Ce jeu a connu un énorme succès à sa sortie en France, les règles étant assez simples

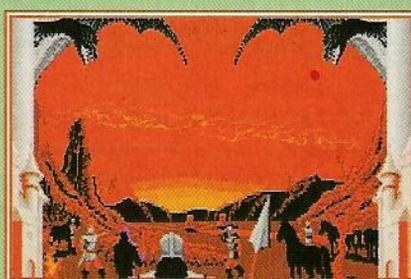
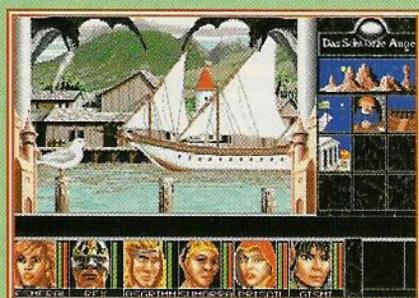
règles de bases ou les règles avancées. Au début de l'aventure, vous aurez à créer six aventuriers. La génération des caractères est une des plus complète et complexe qu'il m'ait été donné de voir. La fiche de personnage contenant toutes les caractéristiques, les compétences, les talents, les langues parlées... tient sur une dizaine d'écrans ! Vous avez ainsi des spécialisations pour un grand nombre d'armes, mais aussi des compétences



La génération des personnages se fait au cours d'une phase extrêmement complexe si vous jouez avec les règles avancées. De nombreuses races sont disponibles: elfes, nains, humains... Chacune possède des talents et des résistances particulières.



Si vos aventuriers possèdent le talent de chasseur, ils pourront trouver de quoi nourrir le groupe.



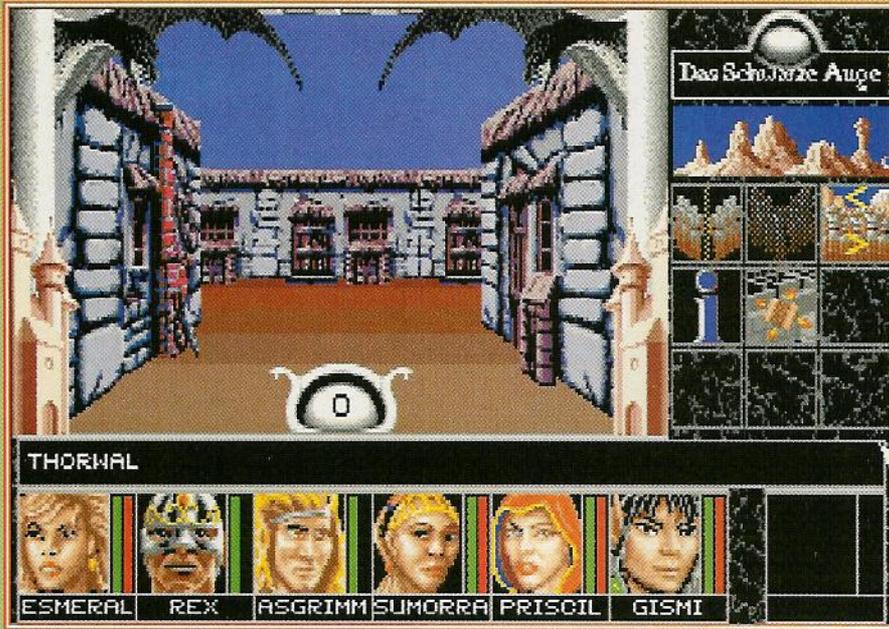
telle que nager, suivre une piste, apprivoiser un animal, marchander... Heureusement pour vous, l'utilisation de ces quelques 150 compétences est totalement transparente, l'ordinateur gérant absolument tout.

Pour ce qui est du système de jeu, il ressemble globalement à celui de Might & Magic 3, une fenêtre contenant les graphismes, des icônes à

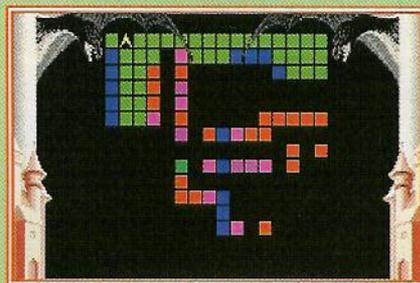
sion nous vient tout droit d'Allemagne. Attic est une société allemande qui a obtenu les droits d'exploitation pour

et complètes. Des règles avancées sont venues parfaire un jeu que beaucoup de puristes qualifient à sa sortie de trop simple. Ayant obtenu les droits d'exploitation du jeu et des scénarios tournant autour, Attic Software s'est lancée dans une conversion micro qui s'annonce comme très réussie (elle devrait être distribuée en France par Ubi Soft). Toutes les règles originelles de l'Oeil Noir ont été prise en compte et il faut avouer que le résultat est impressionnant. Le joueur pourra utiliser les



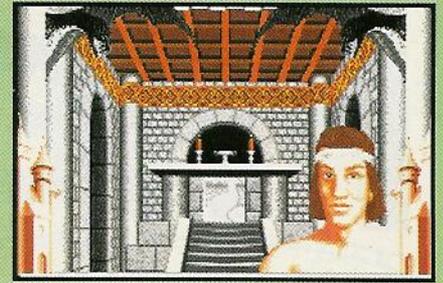


Les palettes de couleurs changent au fur et à mesure que le temps passe. La nuit, les mauvaises rencontres sont beaucoup plus fréquentes.



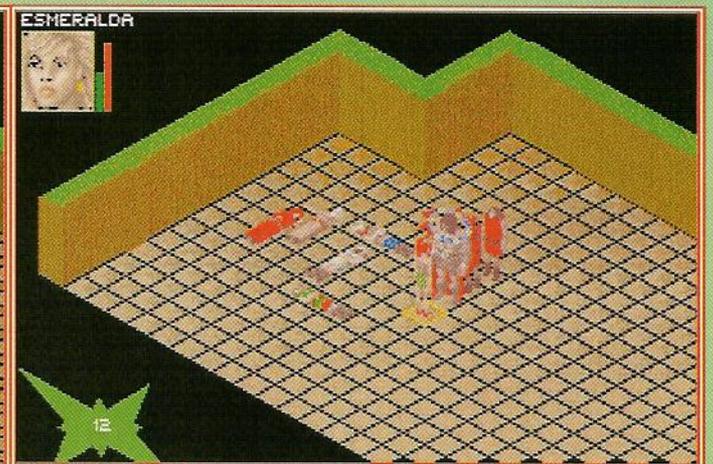
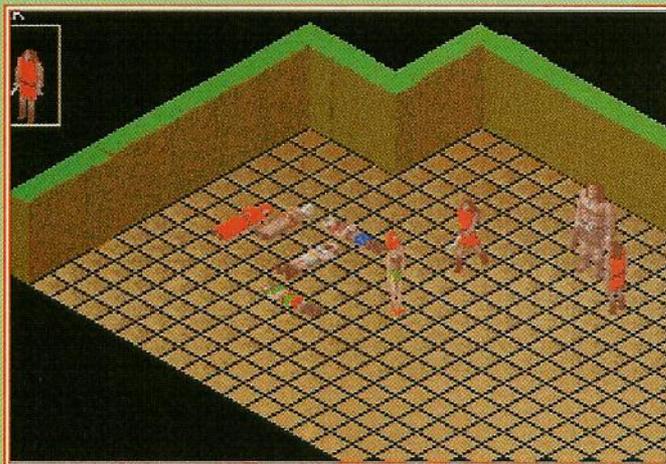
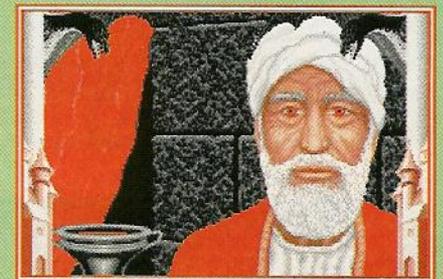
droite permettant d'accéder à de nombreuses options. A noter que l'utilisation de la souris et en particulier des deux boutons, a été optimisé au mieux. Pour ce qui est des combats et

de l'exploration, le jeu se déroule alors en 3D isométrique, tout comme dans Legend ou dans Hero Quest. Les animations des personnages sont vraiment très agréables, détaillées et



surtout très variées. Chaque créature possède en effet ses propres animations pour les combats, chaque façon de mourir donne lieu à des animations différentes...

La réalisation est de bonne qualité. Certes, les graphismes semblent légèrement moins beaux que dans Might & Magic 3 par exemple, mais ils sont beaucoup plus variés, tout comme le jeu. Les musiques et les sons exploitent bien sûr les diverses cartes sons présentes sur le marché. L'Oeil Noir n'est qu'un titre provisoire à ce premier jeu de rôle de chez Attic, mais de nombreux scénarios sont déjà prévus et c'est avec une grande impatience que nous attendons la version française.



Pendant votre sommeil, laissez au moins un personnage éveillé pour monter la garde. Sinon, vous vous ferez surprendre par les monstres et le combat deviendra rapidement désespéré. Ici un ogre et des orcs vous attaquent !



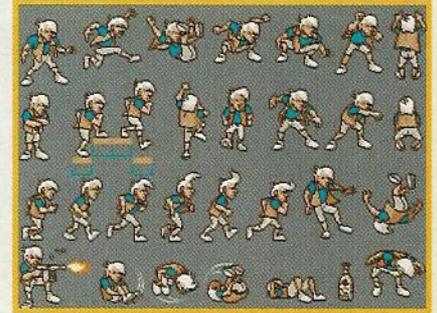
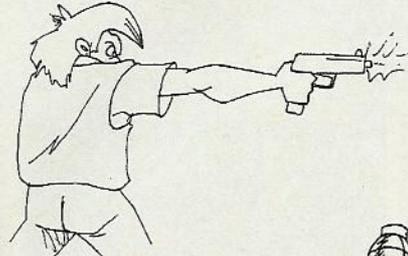
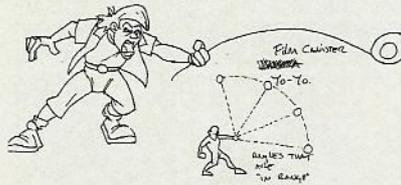
PREMIERE



Core Design – Jeu d'arcade – Preview sur Amiga – Disponible en juin sur Amiga et ST

Après Jaguar XJ220, testé dans ce numéro, Core Design nous prépare un jeu d'arcade particulièrement original, et dont les graphismes et animations sont l'oeuvre de Jerr O'Carroll, à qui l'on doit déjà l'excellent travail sur Heimdall.

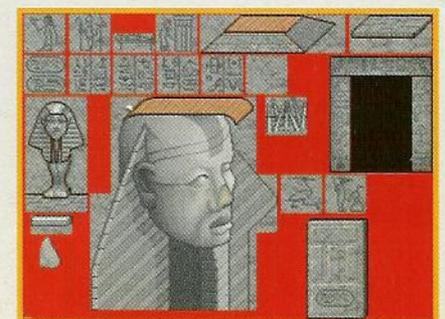
Vous jouez le rôle de Clutch Cable, un monteur de film. Alors que vous vous êtes endormi en plein travail de

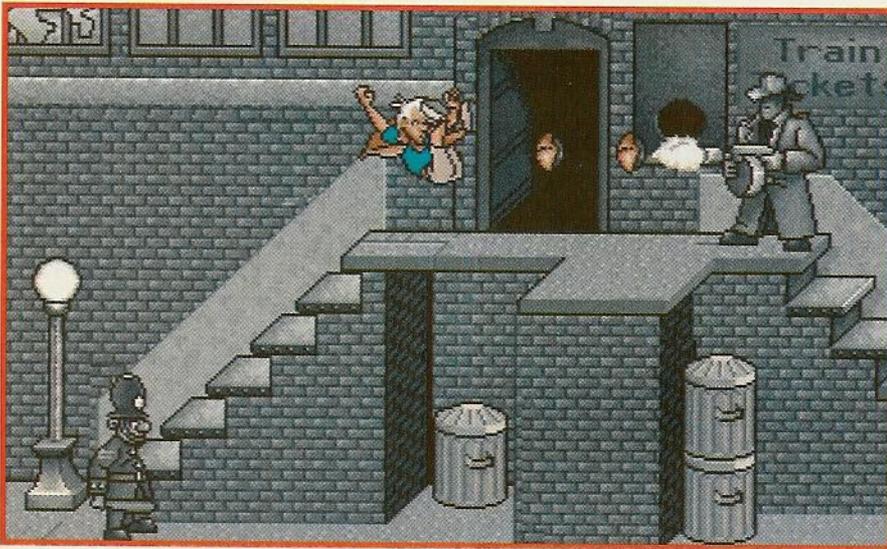


montage sur un film dont la première est prévue le lendemain, un individu s'introduit dans votre atelier et dérobe les films, qu'il éparpille ensuite à travers les studios pour empêcher la première d'avoir lieu.

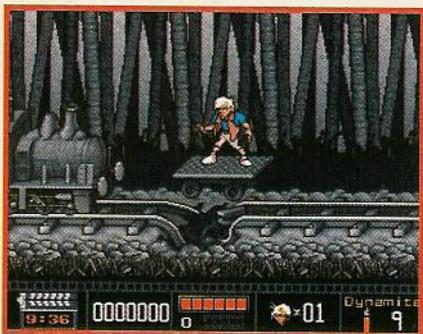
Vous voilà maintenant obligé d'arpenter les différents studios pour retrouver les bobines!

Chaque studio représente une atmosphère hollywoodienne; western,





mais avec une jouabilité et une interaction bien plus passionnante. Mais en attendant de découvrir ce jeu le mois prochain, découvrez avec les rougs de Jerr O'Carroll la façon dont on prépare un jeu, et aussi quelques uns des pièges et personnages de Première.



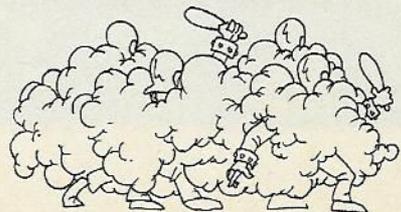
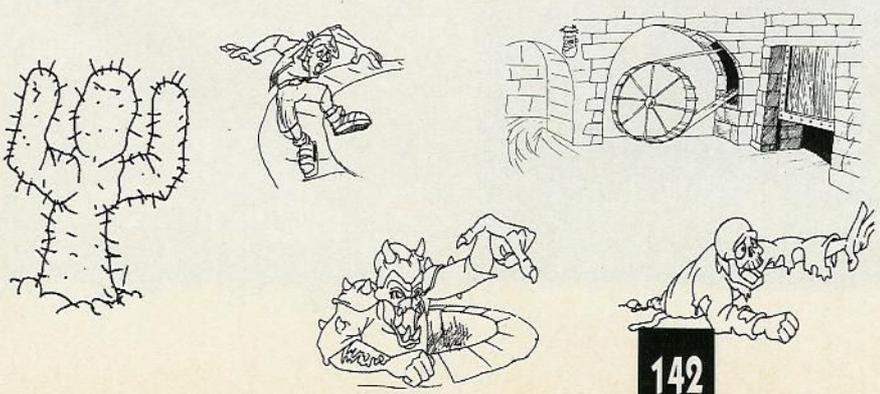
INTERVIEW ECLAIR DE JERR O'CARROLL

G4 : Avant de créer les graphismes d'Heimdall et Première, que faisais tu ?

J.O. : Je travaillais pour une compagnie irlandaise du nom d'Emerald Software, qui a produit des titres comme The Running Man, Moonwalker. Avant de les rejoindre, je travaillais pour une société d'animation nommée Sullivan, basée à Dublin. Là-bas, j'ai travaillé comme animateur sur des dessins animés comme "Le Petit Dinosaur"



et la Vallée des Merveilles" et "Charlie, mon héros".
 G4 : Comment en es-tu arrivé à faire des graphismes de jeux micro ?
 J.O. : Je travaillais pour Sullivan et un ami, qui travaillait pour Emerald, à Waterford, en Irlande, m'a suggéré de venir jeter un coup d'oeil. J'ai aimé l'idée d'avoir le contrôle complet du produit.
 G4 : Tu joues sur ordinateur ? Quels sont tes jeux favoris ?
 J.O. : Oui je joue pas mal. Mon jeu préféré est Celtic Legends en raison des graphismes et de la jouabilité. Je ne joue assurément pas à Heimdall.
 G4 : Quelles sont les différentes phases dans le développement des graphismes d'un jeu ?
 J.O. : Tu commences toujours avec une idée un peu folle, puis tu continues avec un storyboard général du jeu, et tu l'amènes au programmeur qui te donne des limites, après quoi tu bosses autour de ça, puis tu finis par tout ignorer !
 G4 : Quel était la principale difficulté des graphismes de Première ?
 J.O. : Le problème avec Première ne venait pas d'une seule partie du jeu, mais plutôt du look général, qui devait tenir debout.
 G4 : Sur quels projets travailles-tu maintenant ?
 J.O. : Actuellement je termine le dernier niveau de Première et je travaille sur les bases du design d'Heimdall 2.



ATARI 4 D'OR

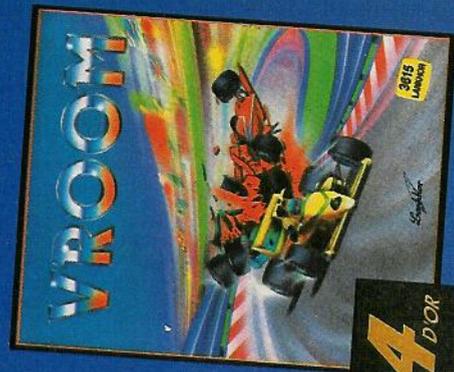
LES MEILLEURS JEUX VIDEO SUR LE BEST-SELLER DE LA MICRO



Ensemble composé d'un micro-ordinateur ATARI STE et de ces trois logiciels de jeux.
En vente exclusive dans les magasins Fnac.

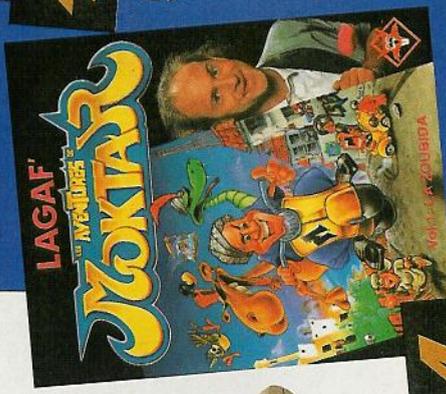


GÉNÉRATION 4



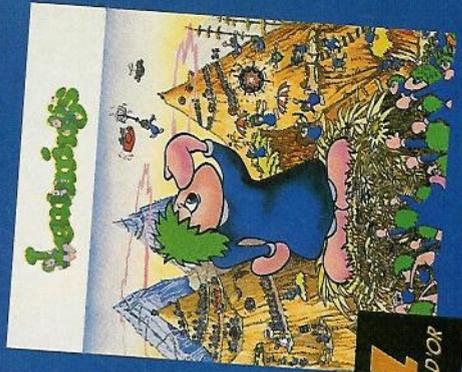
4 D'OR

Meilleur jeu de course,
Vroom de Lankhor



4 D'OR

Prix spécial Giga
Les Aventures de
Moktar de Titus



4 D'OR

Meilleur jeu de réflexion,
Lemmings de Psygnosis

CRAZY CAR 3

Titus – Course automobile – Présentée sur Amiga – Amiga : Juin, ST : juillet, PC : septembre

Le tout premier avait marqué l'arrivée de Titus sur le marché des micros 16-bits, le second avait été l'une des meilleures ventes françaises à sa sortie... Que nous prépare donc Titus pour son troisième Crazy Car... C'est justement ce que nous avons voulu savoir, et notre espion infiltré dans les locaux de la compagnie française a eu quelques difficultés à nous transmettre les renseignements tant il était encore sous le coup de l'émotion.



C'est à partir de cette carte que vous choisissez votre prochaine course!

Crazy Car 3 est plus proche de la première mouture, l'accent ayant cette fois-ci été donné plus sur l'arcade que la simulation. Au look du jeu, on comprend immédiatement que Crazy Car 3 est un produit destiné à être adapté sur consoles.



Vous disputez un championnat illégal à travers les Etats-Unis. Vous disposez d'une somme d'argent initiale avec laquelle vous allez pouvoir agir comme vous voulez. Vous pourrez ainsi aller au garage pour réparer votre voiture, ou à la boutique pour récupérer de nouvelles pièces pour améliorer vos performances.

Ensuite, vous devez choisir la course à laquelle vous désirez participer. Chaque course comporte un prix d'inscription, plus ou moins élevé selon la somme mise en jeu. Les courses sont plus ou moins difficiles, avec des décors différents pour chaque, mais aussi une jouabilité qui varie selon les conditions climatiques (pluie, neige, nuit...). Au volant de votre Diablo, puisque



vous dirigez un de ces petits monstres de Lamborghini, vous voilà prêt à prendre la route. Votre but est d'arriver parmi les trois premiers, seules places à gagner de l'argent. Vous allez bien sûr avoir à affronter d'autres participants au championnat, mais également d'autres concurrents, seulement inscrits à cette course. Cependant, le pire reste les véhicules de passage; la course étant illégale, elle se court sur des autoroutes où circulent bien des voitures.

Côté rapidité, Crazy Car 3 semble être le plus rapide des produits du genre. L'impression de vitesse, tout comme celle de relief, est déjà importante en vitesse normale, mais il faut voir la rapidité de défilement de la route lorsque vous enclenchez le turbo pour le croire.



FUNWARE

MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	490F	KID CAMELEON	440F
ABRAMS BATTLE TANK	450F	MARIO LEMIEUX HOCKEY	450F
ALISIA DRAGON	430F	MERCYS	410F
CALIFORNIA GAMES	400F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
DAHNA	450F	OUT RUN	415F
DESERT STRIKE	430F	PGA TOUR GOLF	420F
DOUBLE DRAGON 1	380F	PHANTASY STAR 3	490F
DOUBLE DRAGON 2	420F	PIT-FIGHTER	430F
EA HOCKEY	410F	QUACK SHOT	430F
FANTASIA	400F	ROBOCOD	420F
FEARY TALE	410F	SHADOW OF THE BEAST	490F
F1 GRAND PRIX	450F	SONIC	390F
GALAXY FORCE 2	425F	STREETS OF RAGE	400F
GHOULS'N'GHOSTS	460F	SUPER MONACO GP	380F
JOHN MADDEN 92	410F	SUPER SHINOBI	330F
JORDAN VS BIRD	430F	TECMO WORLD CUP 92	435F
		VALIS	420F
		WINTER CHALLENGE	420F

AMIGA

	JIM POWER 270F	BARGON ATTACK 240F	
4D SPORTS DRIVING	280F	HOOK	280F
ADVENTAGE TENNIS	220F	ISHAR	275F
AGONY	240F	KNIGHTS OF THE SKY	355F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F	LEANDER	225F
AIRBUS A320 - VF	340F	ORK	240F
ANOTHER WORLD	250F	PACIFIC ISLAND	260F
ARLEQUIN	250F	PINBALL DREAMS	280F
AVENTURES DE MOKTAR	250F	PIT-FIGHTER	230F
BATTLE ISLE	305F	POPULOUS 2	260F
BIRDS OF PREY	320F	SHADOW LANDS	270F
BLACK CRYPT	240F	SPACE CRUSADE	250F
CELTIC LEGENDS	280F	SPACE QUEST 4 - VF	320F
CISCO HEAT	250F	SPECIAL FORCE	310F
CRIME CITY	290F	STEEL EMPIRE	260F
DELIVRANCE	230F	TIP OFF	270F
EPIC	275F	VIDEO KID	230F
FIRST SAMOURAI	235F	VROOM	230F
GRAND PRIX	320F	WWF	240F

PC ET COMPATIBLES

A.T.P.	450F	MIDWINTER 2	370F
ANOTHER WORLD	285F	MIGHT AND MAGIC 3 - VF	300F
AVENTURES DE MOKTAR	280F	MONKEY ISLAND 2	380F
BARGON ATTACK	275F	NOVA 9	400F
BATTLE ISLE	330F	PACIFIC ISLAND	300F
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	390F	P-38 LIGHTNING	205F
CHUCK YEAGER 2.0	270F	P-80 SHOOTING STAR	215F
CIVILIZATION	350F	PGA TOUR GOLF	260F
COLOSUS CHESS 10	250F	POOL OF DARKNESS	300F
CONQUEST OF THE LONGBOW	390F	ROCKETEER	290F
CROISIERE POUR UN CADAVRE	260F	ROGER RABBIT	260F
D-GENERATION	360F	SECRET WEAPONS	350F
DUNE	335F	SHADOW SORCERER	460F
EPIC	280F	SHUTTLE	430F
ETERNAM	310F	SPACE QUEST 4 - VF	390F
EYE OF THE BEHOLDER 2	330F	STAR TREK	290F
FALCON 3.0	440F	STEEL EMPIRE	300F
FLIGHT SIMULATOR 4	420F	STORM MASTER	270F
FORT APACHE	300F	SUPER SKI 2	290F
GODFATHER	270F	TENNIS CUP 2	270F
HARPOON 1.2	335F	TIMEQUEST	330F
HARPOON BATTLE SET 3	145F	TORTUES NINJA 2	290F
HARPOON BATTLE SET 4	145F	TV SPORT BOXING	320F
HARPOON SCENARIO EDITOR	185F	ULTIMA VII	370F
HE-162	215F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
HEIMDALL	360F	WILD WHEELS	240F
HOOK	320F	WILLY BEAMISH	370F
JACK NICKLAUS GOLF	380F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
KING QUEST 5 - VF	390F	WC2 - SPECIAL OPERATIONS 1	240F
LEGEND	330F	WC2 - SPEECH ACCESS PACK	170F

CD ROM

ESS MEGA	590F	STELLAR 7	480F
FASCINATION	485F	GUNSHIP+MIDWINTER	450F
M1 TANK PLATOON	360F	PACK DOMARK 1,2 ou 3	450F

Vous voulez grandes offres ? N'hésitez pas téléphoner nous : (01) 45774028

ATTENTION ! CHANGEMENT DE BOITE POSTALE
BON DE COMMANDE à expédier à
FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

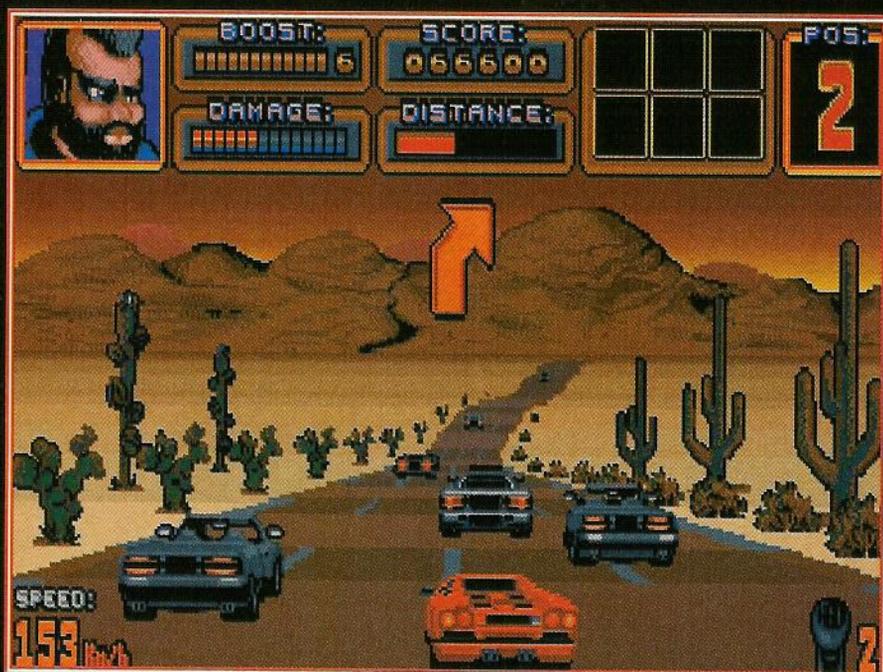
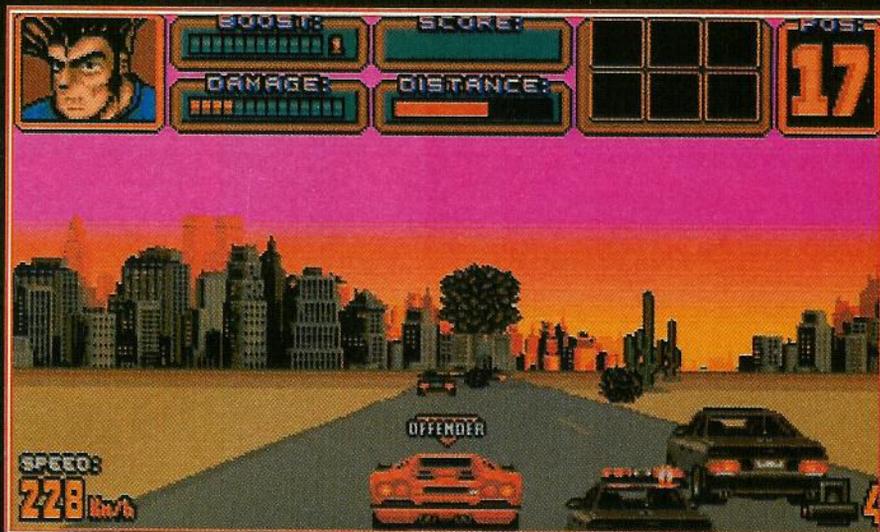
G06	TITRES	PRIX	MATERIEL DE JEUX :
			<input type="checkbox"/> MEGADRIVE
			<input type="checkbox"/> AMIGA
			<input type="checkbox"/> 500 <input type="checkbox"/> 500+ <input type="checkbox"/> 1 MEGA
			<input type="checkbox"/> PC et COMPATIBLES
			<input type="checkbox"/> XT <input type="checkbox"/> AT
			<input type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> VGA
			<input type="checkbox"/> 3.5 <input type="checkbox"/> 1.44 M <input type="checkbox"/> 720 k
			<input type="checkbox"/> 5.25 <input type="checkbox"/> 1.2 M <input type="checkbox"/> 380 k
FRAIS DE PORT 25 F			
Expédition collissimo		TOTAL A REGLER	

NOM _____ PRENOM _____
 ADRESSE _____

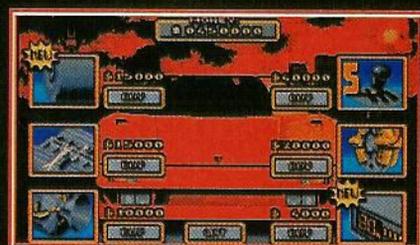
CODE POSTAL _____ VILLE _____
 TEL _____

Je joins Chèque Mandat-Lettre Je paierai à réception : Contre remboursement + 35 F
 Je paie par Carte Bleue : N° _____ Signature _____
 Date d'expiration : _____

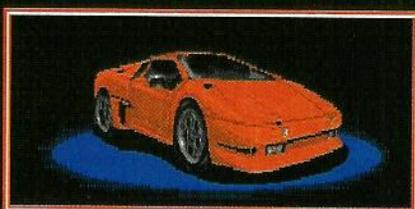
Très axé sur la jouabilité et la vitesse, Crazy Car 3 ne vous laisse pas une seconde de répit. Que ce soit une contre un autre véhicule ou un obstacle, vous ne vous arrêtez jamais et ralentissez juste quelques instants. Attention cependant à éviter les collisions, qui finissent par endommager votre voiture, dont les capacités diminuent alors, vous empêchant d'atteindre les vitesses de pointe du début de course. La course étant illégale, vous devez également faire attention à ne pas passer en trombe au nez des policiers au bord de



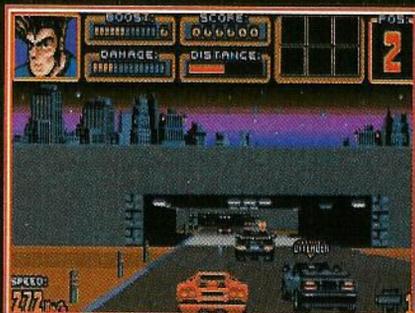
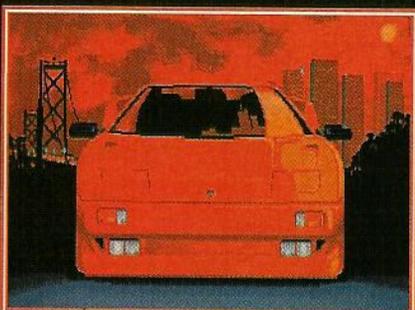
Evitez d'être bloqués par ceux-ci, mais n'hésitez pas à les pousser dans les décors. Eux aussi ont un moteur qui peut les lâcher à force de collisions répétées, n'hésitez donc pas à y aller gaiement. L'ensemble des adversaires est totalement géré en 3D, c'est-à-dire



que les voitures de police qui vous poursuivent peuvent changer de cible si jamais une voiture concurrente les double à une vitesse supérieure à la vôtre.



la route. Si ceux-ci enregistrent une vitesse trop élevée, vous allez très vite vous retrouver avec deux voitures à vos trousses. Les flics sont équipés de moteurs fabriqués par la Nasa, et atteignent des vitesses telles qu'ils auront vite fait de vous rattraper. Là, un duel à mort commencera.

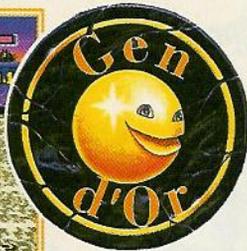


Gagnez plus d'argent en pariant sur une course contre vos adversaires...

Avec une réalisation particulièrement réussie sur Amiga, un intérêt et une jouabilité très élevée, Crazy Cars 3 s'annonce peut-être comme Le jeu de voiture de l'été...

Test complet le mois prochain.

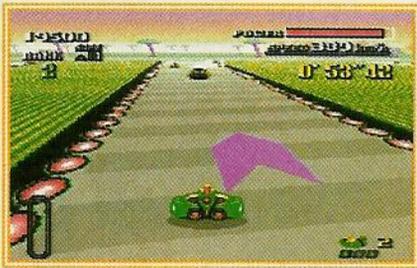
GENSOULES



F - ZERO

Nintendo – Jeu de course –
Testé sur Super Nintendo – Disponible

F-Zero est une course de voitures futuriste, dans laquelle les voitures ne reposent plus sur des roues mais sur des coussins d'air.



Une course d'aéroglosses, en somme. Avant de commencer, vous allez devoir choisir votre véhicule parmi quatre dont les caractéristiques vous sont communiquées. Et là, il s'agit de ne pas se planter ! Elles ont chacune des avantages et des inconvénients et il s'agit de trouver l'équilibre de chacune pour en tirer la quintessence (sans plomb, évidemment). Ensuite on choisit le type de course et enfin, le circuit désiré. Et nous voilà partis ! Les premiers instants sont tout bonnement

catastrophiques et vous allez embrasser les barrières régulièrement jusqu'à ce que vous arriviez à domestiquer le véhicule. Après quelques galops d'essai, vous parviendrez à boucler un tour sans incidents. Vous avez à votre disposition deux sortes de grappins qui vous permettent de vous accrocher dans les virages. Vous les déclenchez en pressant les boutons situés sur le devant de la manette. Chaque tour terminé vous accréдите d'un turbo. Utilisez-les au bon moment et vous gagnerez de précieuses secondes. Il est vraiment dommage que l'on ne puisse jouer à plusieurs simultanément à cette superbe course, car cela aurait été totalement génial. L'objectif à atteindre n'est plus alors que de toujours améliorer ses performances. Il est à noter que si vous parvenez à faire un super temps, il sera gardé en mémoire sur la cartouche. Très utile pour épater la galerie ou bien pour envoyer la photo du score à Banzzaï, le magazine des consoles Nintendo, dont j'ai failli oublier de parler ! Pour les fans des consoles Nes, Game Boy, et Super

Nintendo. 10 francs chez les marchands de journaux. Si votre véhicule est endommagé suite aux collisions dont vous avez été victime, et aux multiples pièges que les circuits vous réservent, il est toujours possible de récupérer de l'énergie et d'effectuer de la sorte une réparation en temps réel en empruntant une portion de la piste, située après la ligne d'arrivée. Une course vraiment super où les graphismes restent légèrement en retrait par rapport aux sons et surtout à l'animation et à la jouabilité.



92%	GRAPHISME	13/20
	SON	15/20
	ANIMATION	17/20
	DUREE DE VIE	16/20

CONSOLES NINTENDO® L'EVENEMENT

MAGAZINE
GRAND FORMAT

+

SUPER POSTER

+

20 000 pin's
à gagner

10 Balles

C'est génial !



Les consoles
NINTENDO®
10 Francs. TOUT SIMPLEMENT !

N°1 - MAI / JUIN 92 - 10 FRANCS - Chez tous les marchands de journaux

AU SOMMAIRE :

La super-Nintendo : une bombe ?? - Super poster : Papin, Kick off 2 - Exclusif : le CD-ROM Nintendo - Les accessoires avec le Bazooka - La gamme de Jouets Ideal loisirs Les plans de Super Mario et de Rainbow Island - Les concours : 20 000 pin's à gagner et des consoles - Tic et Tac : Disney Parade ! - Tests, news, infos, astuces...

CONSOLES SEGA® L'EVENEMENT

MAGAZINE
GRAND FORMAT

+
SUPER POSTER

+
20 000 pin's
à gagner

10 Balles
C'est génial !

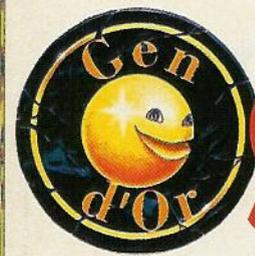


Les consoles
SEGA®

10 Francs. TOUT SIMPLEMENT !

N°1 - MAI / JUIN 92 - 10 FRANCS - Chez tous les marchands de journaux
AU SOMMAIRE :

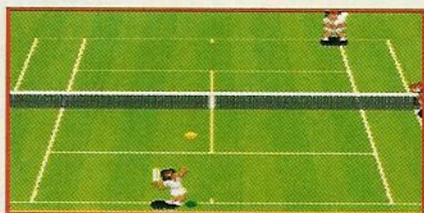
TESTS : Desert Strike et Wonderboy 5, deux méga-nouveautés - Super poster : Desert Strike - Les consoles en folies : tous les accessoires Sega ! - Plan : Astérix et Sonic (Labyrinth Zone) - Et des tonnes de trucs et astuces pour exploser tes scores et épater tes copains !



SUPER TENNIS

Nintendo – Jeu de Sport – Testé sur Super Nintendo

A la page 7 de Banzzaï, sous la plume de C. Roux, qui s'est essayé à Super Tennis, je lis, je cite: "... S.T. demeure un excellent divertissement pour grands et petits ..." Banzzaï, le magazine exceptionnellement grand (40 cm de haut) des consoles Nintendo pour un prix très bas. 10 petits francs. Simple-ment. Nous sommes d'accord, ce tennis est une réussite. Tous les coups sont possibles, lob, revers, etc et donnés avec une grande facilité. Tous les choix



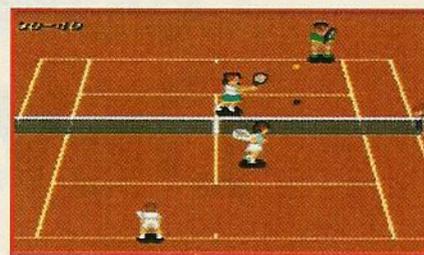
Le magazine console des samouraïs, Banzzaï, en a déjà parlé. Il lui a même mis la note convoitée de 90 pour cent. Et puisque l'on parle de foot, il faut savoir que Banzzaï propose dans son premier numéro un superbe poster de JPP, l'illustrissime, qui offre sa dédicace aux lecteurs. Pour 10 francs. Seulement. Formation Soccer est donc le premier jeu de foot disponible sur la console Nintendo et c'est un bon jeu. On y voit les joueurs de face ou de dos, de derrière les buts, avec une impression de profondeur qui rappelle les prises de vue de Canal plus et un scrolling en 3D époustouflant. Vous choisissez votre équipe (vous pouvez voir le niveau de jeu

sont possibles également, à commencer par celui du cours, en passant par le nombre de sets et l'adversaire. Celui-ci, lorsque l'on joue contre l'ordinateur, est beaucoup plus imprévisible, les parties ne sont donc jamais les mêmes et si l'adversaire se fait prendre par un coup gagnant, il n'est pas sûr du tout qu'il se laissera prendre le coup suivant. Vous avez la possibilité de jouer en simple contre l'ordinateur, en simple à deux joueurs, en double avec et contre la console et en double à deux joueurs. Jouer à deux en double contre la console est vraiment amusant. Le maniement des joueurs est largement inspiré du fameux World Court Tennis de la console CoregrafX, mais c'est grâce aux bonnes recettes que l'on fait

SUPER SOCCER

Nintendo – Jeu de Sport – Testé sur Super Nintendo

des équipes), puis la formation et ensuite si vous le désirez, vous pouvez laisser la console commander votre gardien de but. Il ne vous restera plus qu'à choisir le temps de jeu et kick off ! Tous les boutons de votre manette servent et vous pouvez tirer ou passer la balle de plusieurs façons. Il est possible de faire des têtes, des retournés et plein d'autres gestes techniques. Lorsque vous tirez, vous pouvez donner de l'effet à la balle en poussant la manette selon la direction voulue. Si vous ne parvenez pas à vous départager, vous aurez alors à affronter la terrible épreuve des tirs au buts. Ce foot est une bonne méthode pour apprendre à tackler, tirer, dribbler, sans risquer une



les bons jeux. Il est dommage que l'on n'ait pas la possibilité de brancher plus de deux manettes sur cette console, car des parties à quatre joueurs auraient été totalement délirantes. Je sais bien, on en a jamais assez. Pourquoi pas Banzzaï à 5 balles pendant que vous y êtes! Là encore les sons sont très réussis et c'est typiquement le type de jeux dont on ne se lasse pas vite. Essayer sera l'adopter.

90%	GRAPHISME	15/20
	SON	17/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	17/20

seule blessure. Les sons sont très réussis et donnent au jeu l'ambiance réaliste d'un vrai terrain bourré de supporters, l'animation est impeccable. Super soccer atteint les sommets dans les parties à deux que je vous recommande tout en m'épongeant le front. On en est à la mi-temps et Stéphane a déjà pris 4 banettes. Il est couleur "gazon".

91%	GRAPHISME	14/20
	SON	16/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	18/20



KID CHAMELEON

Sega – Jeu de plateau – Testé sur Megadrive

Voici un jeu dans le genre du fameux Mario Bros dans la plus pure tradition du jeu de tableaux. Vous incarnez un petit personnage qui pourrait bien rentrer dans la mythologie de l'univers de Sega et de ses héros (Sonic, Wonderboy). Il faut atteindre le bout



d'un niveau en évitant de se faire toucher par ses ennemis. Le scénario est pour une fois différent des autres ; en effet, dans une salle d'arcade des Etats-unis, une des bornes capture dans ses circuits intégrés tous les enfants qui se risquent à miser quelques pièces.



La mission est donc de suivre le même chemin afin de les retrouver et de les libérer. Bien sûr, avant d'arriver à l'endroit où sont détenus les mômes, bon nombre de dangers se présenteront, le plus souvent illustrés par toutes sortes de monstres. Pour se débarrasser de ceux-ci, il faut leur sauter dessus. Vous récupérez des bonus en donnant des coups de tête dans des cubes ou blocs de pierre qui



se trouvent sur votre chemin. Certains cubes vous procurent une armure qui, suivant les cas, vous permet de vous transformer en samouraï ou en neuf autres personnages tout au long du jeu et donc de posséder une arme, ce qui facilite vos affrontements. Une autre armure vous permet de défoncer certains murs afin de poursuivre votre route (un épisode que vous aurez sans doute vu en pub à la télé !). Autre



particularité de Kid Chameleon, plus votre personnage a d'élan et plus il saute haut. Mais malgré cela, certains endroits vous sembleront sans issue, et ce n'est qu'en cherchant bien que vous trouverez la sortie. Souvenez vous-en, ce soft est littéralement truffé de passages secrets.

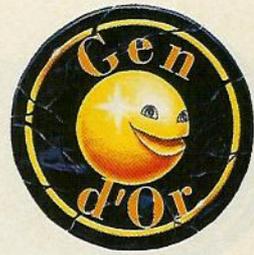
Un bon jeu qui ravira les amateurs de jeux de plate-forme, avec une réalisation à la hauteur de la console.



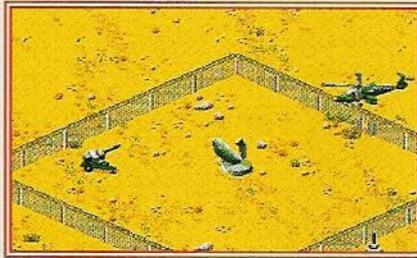
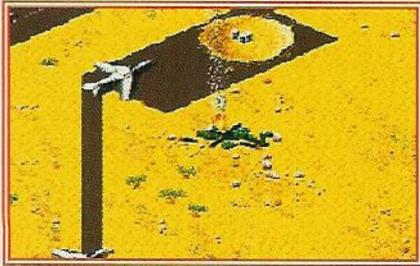
91%	GRAPHISME	16/20
	SON	15/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	17/20



DESERT STRIKE



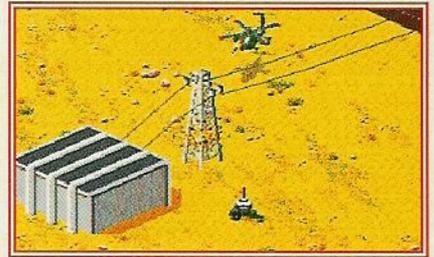
Electronic Arts – Jeu d'arcade – Testé sur Megadrive



Le vrai évènement, ce printemps, qui concerne la mégadrive est la naissance de Supersonic, le magazine de toutes les Sega, sans distinction de bits, de rapidité, de résolution. Desert Strike occupe d'ailleurs une place de choix dans cet excellent tabloïd qui ne coûte que 10 francs. (voir "Sad âme damnée" page 4)

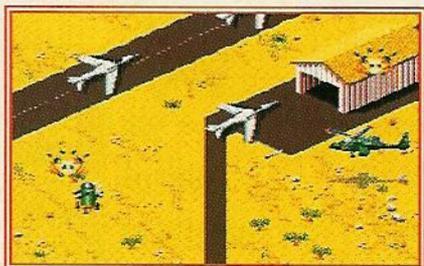
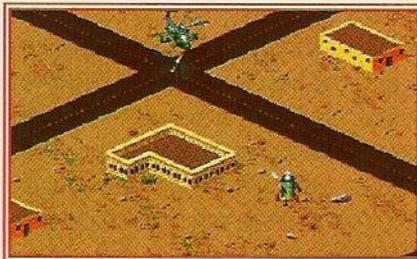
Desert Strike vous emmène en pleine guerre du golf. On en avait déjà eu plein l'écran, mais là, vous aurez beaucoup plus encore qu'à la télé. Vous partez d'un bateau, aux commandes d'un hélicoptère et devez régler son compte aux mécréants. Pour commencer, vous devrez détruire des bases de radars, puis vous diriger vers les camps de prisonniers. Chaque

prisonnier récupéré et ramené à bon port vous permet de regagner des points de bouclier, et vous en aurez besoin. Vous devrez ensuite détruire les aéroports et les avions pour récupérer un informateur caché. Voilà pour une mission, mais il y en a bien d'autres. Votre hélicoptère peut tirer trois sortes de projectiles, des balles, des roquettes et des missiles. Mais tous ces projectiles sont en quantité



vous promener et allez directement sur les objectifs. Dans les missions suivantes, vous allez retrouver les fameux scuds, qui vous ôtent les derniers doutes, si vous en aviez encore. Jeu génial où l'on prend un vrai plaisir à canarder pendant des heures. Superbes scènes animées, vue de 3/4 et de dessus qui donne une perspective étourdissante, missions variées, intéressantes et progressives dans la difficulté évoluant dans des graphismes de haut niveau, maniabilité parfaite sont les atouts principaux de ce jeu réalisé de main de maître par Electronic Arts.

Les humeurs belliqueuses sont parfaitement rassasiées et les risques se limitent à quelques cloques sur les paumes de la main.



limitée. Vous en trouverez à des endroits bien précis. Ne les gêchez pas car vous risquez de le regretter plus tard. Ne gêchez pas le fuel non plus (vous auriez du mal à vous servir sur place car les puits sont en feu et le pétrole s'écoule dans la mer. Ne perdez donc pas trop de temps à

90%

GRAPHISME	15/20
SON	14/20
ANIMATION	16/20
DUREE DE VIE	15/20



MAGIC GUY

Sega - Jeu d'arcade - Testé sur Megadrive

Celui qui a une mégadrive, ou d'ailleurs une Gamegear, ou encore une Master System et qui ignore encore l'existence de Supersonic, le magazine des consoles Sega, n'a plus qu'une excuse, c'est de ne pas avoir 10 francs sur lui. Toujours est-il qu'avec Magic Guy, vous voilà dans la peau d'un petit personnage qui

ressemble furieuse-ment à un bébé Dracula. Un bébé armé: armé d'une sorte de canne qui vous permet de vous saisir de certains objets et de les jeter sur les ennemis ou de frapper ceux-ci, armé de pouvoirs magiques aussi, mais cette magie ne peut être utilisée que lorsque vous avez trouvé des points de magie qui se trouvent dans des sortes de cartables. Comme tous les vampires, vous pouvez voler, mais comme vous êtes un petit vampire, c'est logique, vous devrez vous contenter de planer et encore, un court instant.

A chaque fin de niveau, vous allez devoir éliminer un ennemi. Ennemis pour le moins étranges, puisque le premier est un footballeur et le deuxième une petite



fée style Clochet-te. A chaque niveau, il y a des personnages que vous devez libérer.

Le jeu n'est pas sans rappeler le style des Wonderboy et autres au niveau du graphisme et la musique ne surprend guère. On prend un certain plaisir car ce jeu est très jouable et assez amusant.



90%	GRAPHISME	16/20
	SON	14/20
	ANIMATION	15/20
	DUREE DE VIE	16/20



MARBLE MADNESS

Electronic Arts - Jeu d'arcade - Testé sur Megadrive

Quand j'entend le mot Megadrive, en ce moment, je pense super-posters, pubs géantes, trucs et astuces. Tout ça a un nom: Supersonic. Et que vois-je, page 10: Marble Madness, "c'est complètement ma boule". Allez, je mégote pas, je vous fais le tout à 10 francs. Retour immédiat à la case "départ": chez le marchand de jouaux.

de véritables labyrinthes bordés de précipices jusqu'à une "zone goal". Les chemins qui y mènent n'ont ni rambardes, ni barrières, d'où un exercice de funambule des plus délicats et des plus périlleux. Les parcours sont tortueux, des ombres impressionnantes accentuent le relief en 3D. Les qualités requises font appel aux réflexes (élans, freinages) et à l'anticipation. Car la sphère possède une certaine inertie et si vous la poussez trop, elle tombe dans les précipices en vous faisant perdre du temps, qui est, comme vous pouvez vous en douter, limité. Sans compter les ennemis qui rôdent et tentent de vous pousser dans les décors, ou de vous manger. Certains endroits

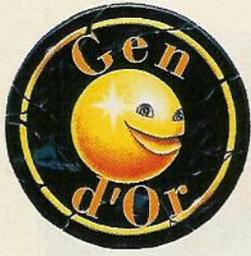
cachent des aspirateurs qui dévient votre trajectoire avec les conséquences que vous imaginez.. Le plus excitant est encore de jouer à deux. La compétition joue alors à plein. La tentation est alors de virer l'autre, mais il est plus intelligent de le ménager pour s'en servir aux bons moments.

Ce jeu rappèlera de bons souvenirs aux plus vieux et est à découvrir par les plus jeunes.



Encore un jeu qui a eu son heure de gloire en arcade, puis sur Amiga. Le système est archi-simple : vous dirigez une sphère qu'il faut guider à travers

89%	GRAPHISME	13/20
	SON	14/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	15/20



STAR PARODIA

Hudson Soft – Shoot'em up – Testé sur CoregrafX CD-Rom

Star Parodia est encore et toujours un jeu de tir dans lequel vous devez comme toujours tirer sur tout ce qui se présente à l'écran. Un de plus me direz-vous, oui, mais celui-ci est particulièrement bien fait et complètement délirant puisque la société Hudson a décidé de parodier ses propres productions. Pour commencer vous choisissez entre trois vaisseaux plutôt



étranges possédant chacun des caractéristiques différentes. Le premier est un "Bomberman", petit personnage héros d'un jeu bien connu sur la CoregrafX. Le deuxième est un vaisseau traditionnel et le troisième est une petite console Nec PC Engine.



Le reste du jeu est assez habituel dans le principe, les ennemis arrivent, vous les descendez, certains laissent des bonus, et ces bonus augmentent votre puissance de tir. En revanche, que de délires et d'immagination dans les projectiles employés pour laminer l'ennemi. Premier cas de figure, vous voulez vous éclater et choisissez donc

de prendre les commandes d'une PC Engine. Les premières armes ne vont guère vous dépayser, en revanche, les suivantes risquent de vous étonner quelque peu. Piloter une console de jeu dont l'arme suprême n'est autre que des disques lasers lancés comme autant de disques de scie circulaire, voilà qui n'est pas banal ! De même pour notre Bomberman qui préfère éliminer en douceur tout ces adversaires. Ah, un gros ballon rouge bien asséné dans la tête d'un méchant, ça fait du dégât croyez moi ! Le lancé de gros ballons rouges risque fort de faire des adeptes.

A noter aucun ralentissement dans ce jeu et ce, même si l'écran est rempli

d'ennemis. De même si vous tirez à pleine puissance, la vitesse du jeu ne faiblit pas.

A noter aussi une grande variété d'ennemis et la présence de deux boss par niveau, un en milieu de parcours et un autre à la fin.

En bref, un jeu extrêmement bien réalisé, avec beaucoup d'humour et de talent.

91%

GRAPHISME	16/20
SON	17/20
ANIMATION	17/20
DUREE DE VIE	14/20



TERRAFORMING

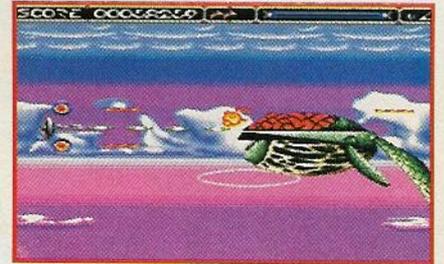
R.S – Shoot'em up – Testé sur Coregrafx CD Rom

Une planète a été découverte par des scientifiques. Et l'espoir de trouver un nouveau monde habitable a germé dans les esprits. Mais malheureusement, les explorateurs qui ont été envoyé sur les lieux ne donnent plus signe de vie. Vous êtes donc chargé de vous rendre sur cette planète afin de découvrir ce qu'ils sont devenus.



Et voilà, en cinq lignes vous êtes plongé dans un nouveau shoot'em up, avec ses traditionnels bonus toujours distillés via des capsules de couleurs. Les verts augmentent la puissance de votre laser, tandis que les boules de couleur jaune, orange ou bleue ajoutent des armes à votre "Jet Fighter". Sur le plan de la réalisation, Terraforming fait appel aux plus grands notamment pour les décors, les effets

et le design des aliens réalisés par Monsieur Syd Mead, qui n'est autre que l'homme des effets spéciaux du film Blade Runner. Excusez du peu ! Mais revenons à l'action. Le jeu est énorme, avec une quantité impressionnante d'ennemis arrivant tous par vagues. Chaque niveau possède ses propres ennemis et lorsque vous arrivez au troisième, vous ne savez plus où donner du laser tellement ils pullulent. Allez, je vous donne un petit



conseil : personnellement, j'ai une préférence pour le bonus bleu, qui téléguide des bombes sur vos ennemis. Sans cela, le jeu devient vite un enfer vert ! Le jeu est super et vraiment très impressionnant, mais aussi très dur et le vaisseau du troisième niveau est pratiquement indestructible. Heureusement, vous possédez un grand nombre de crédits et pourrez grâce à votre acharnement aller visiter la fin du jeu. A posséder !



92%	GRAPHISME	17/20
	SON	15/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	17/20



BUILDERLAND

Micro World – Jeu de réflexion – Testé sur CoregrafX CD–Rom

Adapté sur Super CD Rom après avoir été présent sur les écrans des micros, voici Builderland. Pour ceux qui ne connaissent pas, j'explique : c'est un petit jeu de réflexion dans lequel votre but est d'aider un petit personnage à franchir des obstacles qui se dressent devant lui. Vous avez à votre disposition des objets et des formes qui traînent dans le décors et devez les utiliser afin de vous frayer un chemin. Attention, le personnage avance à l'écran en même temps que le scrolling. Prenons un exemple, celui du jeu en fait, illustré par un personnage aux traits japonais, gambadant allègrement dans la campagne. Soudain... il ne se passe rien ! Notre petit personnage avance donc toujours sans se soucier de ce qui se

passé autour de lui. Heureusement, de votre côté devant votre moniteur, vous êtes à l'affût et remarquez tout de suite que quelques centimètres plus loin, un trou menace d'engloutir à jamais notre héros. Que faire ? Vos yeux parcourent rapidement tout l'écran et aperçoivent dans un coin de celui-ci un objet dont la forme comblerait parfaitement la forme du trou énoncé précédemment. A partir de cet instant, tout est clair, il suffit de prendre cet objet et de le placer en lieu et place du trou. Aussitôt dit, aussitôt fait et ôh merveille !, votre personnage passe sans encombre l'obstacle. Et ainsi de suite tout au long du jeu, la difficulté croissant de niveau en niveau. Stop ! A tout moment, il est possible de stopper notre héros



pendant un temps limité pour étudier la difficulté du parcours et préparer une parade. Ce jeu est donc à classer dans le genre réflexe/réflexion et n'est pas sans rappeler l'illustre Lemmings, référence de choix s'il en est !

84%	GRAPHISME	14/20
	SON	13/20
	ANIMATION	13/20
	DUREE DE VIE	15/20

Davis Cup est l'adaptation sur CoregrafX du fameux Tennis Cup, bien connu des possesseurs de micros. Vous pouvez choisir entre 1 à 4 joueurs, la pratique, une demo ou les options. Après avoir choisi la nationalité de votre joueur, vous pouvez alors ajouter quelques pourcentages de réussite dans certains gestes de votre joueur. Trente points sont disponibles et vous pouvez ainsi décider d'améliorer le revers, le coup droit, le smash... Le jeu en lui-même est bien réalisé, rapide, les bruitages digitalisés d'excellente facture et le joueur se manie... assez difficilement, au début en tout cas. Après quelques balles, vous constaterez vite votre incapacité réelle à renvoyer plus de trois fois la balle de suite. Une seule solution s'impose : une intensive séance d'entraînement ! On arrête donc tout, on respire un bon coup, on croque férocement dans une barre chocolatée et nous voici de nouveau, gonflé à bloc, sur un cours de tennis avec une

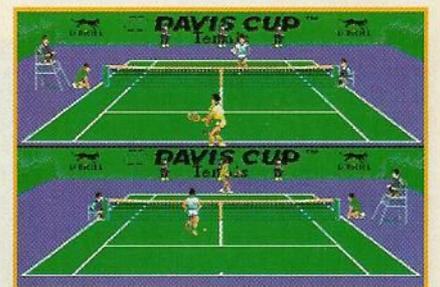


THE DAVIS CUP

Micro World – Simulation de Tennis – Testé sur CoregrafX CD–Rom

machine automate en face, envoyant à intervalle régulier des petites balles jaunes qu'il faut remettre de l'autre côté du filet. Dorénavant les plus grands champions n'ont qu'à bien se tenir, le nouveau petit génie des cours est arrivé ! Allez pour être sérieux, il faut avouer que l'éventail de coups est assez restreint. Seul le deuxième bouton de tir agit sur la balle et malheureusement, pas avec assez de précision à mon goût.

Pas évident d'effectuer un amorti caché de revers croisé avec effet rétro juste derrière le filet à contrepied. En bref, je lui préfère Final Match Tennis, qui est à mon avis le meilleur tennis toutes machines confondues.



88%	GRAPHISME	16/20
	SON	17/20
	ANIMATION	15/20
	DUREE DE VIE	16/20



SPRIGGAN 2

Naxat Soft – Shoot'em up – Testé sur CoregrafX CD-Rom

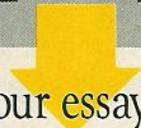
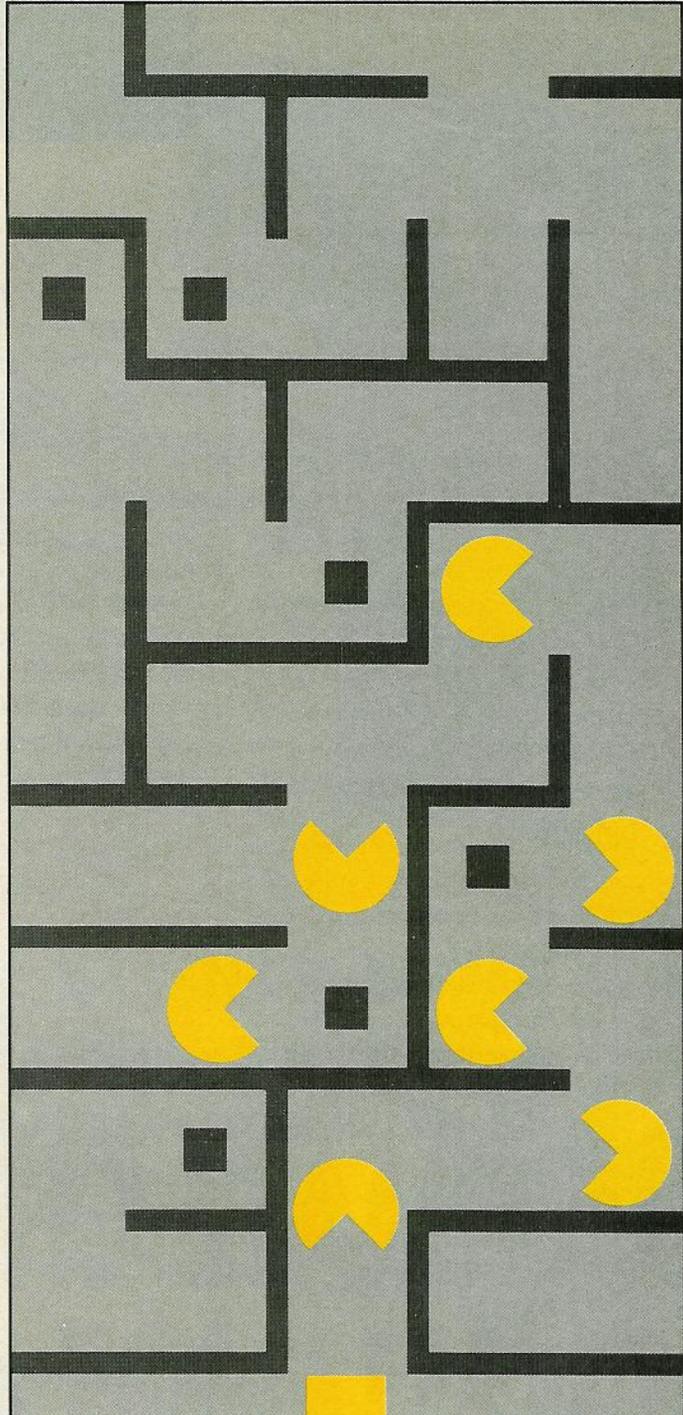
Dans Spriggan, vous deviez détruire " Dark Golem", dans Spriggan II, vous devez détruire " on ne sait pas qui, mais il faut y aller quand même". Vous retrouvez au bout de votre manette le fameux Spirit Soldier, plus décidé que jamais à en finir avec les hordes d'ennemis qui apparaissent dans la petite lucarne que vous scrutez de vos grands yeux ébahis. Ici, pas de super arme, votre deuxième bouton sert à vous retourner. Pas pour fuir, mais pour faire face à ceux qui vous attaquent lâchement dans le dos. Entre autre dans les options, vous aurez la possibilité d'entendre et de lire les messages des autres soldats qui viennent vous épauler. Un véritable dessin animé interactif, en fait ! C'est beau, mais c'est en japonais. D'autre part, chaque dialogue arrête le jeu et donc, brise l'action. A essayer la première fois, par la suite je vous conseille de désactiver l'option. Au niveau de l'armement, Spriggan 2, c'est balèze ! Jugez plutôt, les programmeurs annoncent le modique nombre de seize armes différentes. Je vous rappelle que vous partez avec un tir traditionnel plus trois armes qui sont en quantité limitée. De quoi voir du pays avant d'avoir essayé chaque arme dans toutes les situations. En bref, le jeu est très bien réalisé, mais moins prenant que le premier épisode. En fait, après avoir joué à un jeu comme Terraforming, on trouve Spriggan II un peu trop simplet à l'action moins soutenue. Cela dit, ça reste honnête.



89%

GRAPHISME	17/20
SON	16/20
ANIMATION	16/20
DURÉE DE VIE	15/20

157



Pour essayer les meilleurs logiciels de jeux parus chaque mois, une seule direction :

fnac

Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le - Pont
Tél. 49 77 82 80



AMLEGONIC

QIX

Telegrames – Jeu d'arcade
Testé sur Lynx

Ce grand classique des années 80 a enfin compris que la Lynx l'attendait ! Je vous rappelle quand même le principe de ce jeu archi-connu.

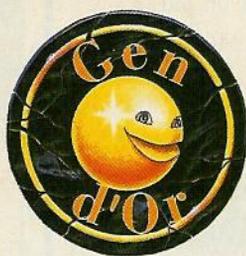
Dans une aire de jeu représentée par un carré noir occupant les 3/4 de l'écran, tu diriges un petit bidule qui ne peut se déplacer que sur des lignes. Les lignes, justement, c'est toi qui vas les faire. Pour cela il suffit d'appuyer sur un des deux boutons pour commencer à tracer une ligne. Pour t'arrêter il suffira de rejoindre une paroi. Ainsi tu auras créé une jolie forme fermée (réflexive, quoi !) qui se remplira d'un décors uniforme (un mur, par exemple). Le but du jeu est donc de faire le maximum de formes

fermées afin d'atteindre un pourcentage donné, ce qui te permettra de passer au niveau suivant ! Facile, me diras-tu ; et bien non, car il y'a d'éternels ennemis qui te veulent beaucoup de mal ! Il y'a ceux qui s'attaquent à tes lignes en formation, et ceux qui s'attaqueront carrément à toi !

Graphiquement, Qix n'est pas trop laid mais n'atteint pas des sommets. Au niveau son, il n'y a que la superbe musique d'intro qui vaut la peine. La maniabilité est, heureusement, tout à fait correcte. En bref, Qix n'est certainement pas la meilleure réalisation sur Lynx, mais il plaira sans aucun doute aux nostalgiques.

76%	GRAPHISME	10/20
	SON	12/20
	ANIMATION	-
	DUREE DE VIE	14/20

ULTIMATE CHESS CHALLENGE



Allez hop ! Un p'tit jeu d'échec pour notre portable préférée. Ultimate Chess Challenge est donc un jeu d'échec. Célèbre jeu de réflexion dont je ne ferais pas l'affront de vous citer les règles !

Vous allez pouvoir vivre de grandes parties contre un pote ou contre la Lynx. Cette chère petite Lynx peut d'ailleurs devenir un véritable "Kasparov" électronique de poche en réglant la difficulté en consé-

quence ! Ce réglage est complet car il est également possible de régler le temps et la "profondeur" de réflexion de votre chère console.

Durant le jeu, toutes sortes d'options sont accessibles dont la plus intéressante consiste à vous faire aider par l'ordinateur (si jamais vous êtes vraiment coincé !).

D'ailleurs, il y en a une marrante qui raccourci le temps de réflexion de la Lynx ! Toujours dans les options, il

Branché SEGA ?
Supersonic est
ton magazine,
en vente 10 francs
dans tous
les kiosques !

NINTENDO fans ?
Banzzaï est
fait pour toi,
et ne coûte
que 10 francs
chez ton libraire.

Telegrames – Jeu de
réflexion – Testé sur Lynx

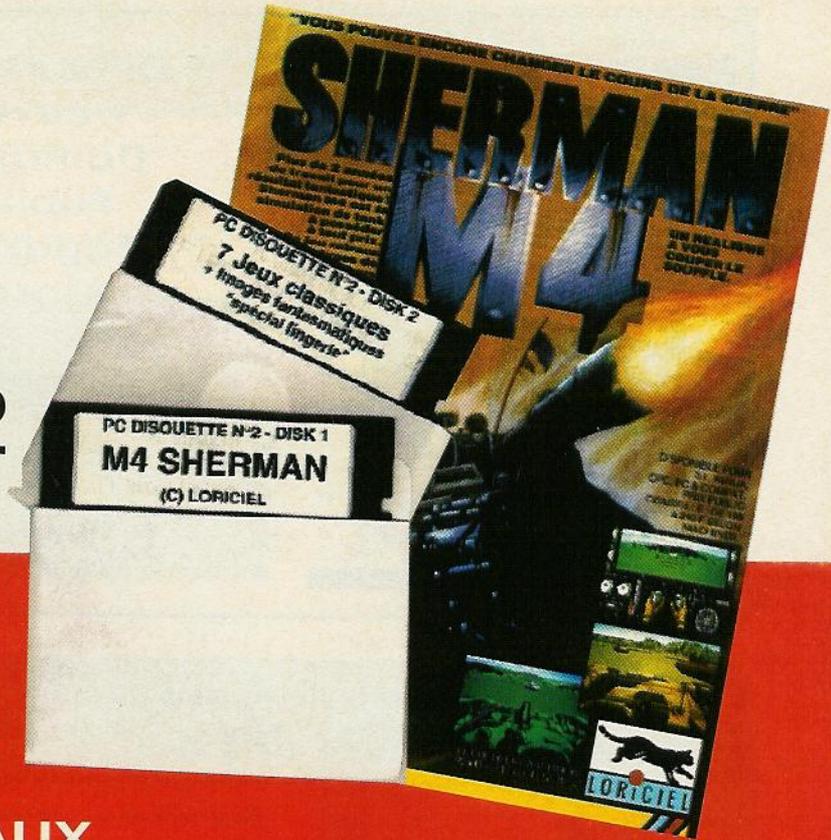
est aussi possible de voir le jeu de dessus ou en 3D. En revanche, un point noir subsiste : les bruitages. Autant l'avouer, ils sont vraiment médiocres (surtout comparés à Chess Master sur GG).

Quoi qu'il en soit ce jeu d'échec passionnera tous les fans d'échec qui recherchent la difficulté avant tout ! Un jeu bienvenu sur Lynx !

90%	GRAPHISME	16/20
	SON	12/20
	ANIMATION	-
	DUREE DE VIE	19/20

PC

disquettes N°2



**TOUS LES 2 MOIS
2 DISQUETTES 5 1/4
CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX**

1 GRAND JEU DU COMMERCE: M4 TANK SHERMAN DE LORICIEL note de 98% dans Génération 4

- + DES JEUX D'ARCADE: Jumpman Lives, Crystal Caves, Invaders
- + DES JEUX DE REFLEXION: Mahjongh, Octothello, Blox, Xball
- + DES IMAGES FANTASMATIQUES "spécial lingerie"
- + 16 pages contenant les modes d'emploi, les photos d'écran, une jaquette, des listes du domaine public...

**TOUT CELA
POUR 64 FR\$**

**ATTENTION : Le N°2 de PC Disquettes
est intitulé Univers Micro N° 3 HS**

**SI VOUS PREFEREZ DES
DISQUETTES 3 1/2**
Choisissez l'abonnement ou
commandez le(s) numéro(s)
désiré(s) par correspondance.

OPTION 1

Vous pouvez commander Univers Micro N°3 HS qui est le second numéro de PC Disquettes (et économisez les frais d'échange : environ 40 Frs).

Joindre 64 Frs.

OPTION 2

Vous pouvez aussi vous abonner à PC Disquettes (et économiser 15 Frs par numéro en plus des 40 Frs d'échange).

Joindre 294 Frs pour 6 numéros
(en 3 1/2, économie de 330 f)
ou 540 Frs pour 12 numéros
(en 3 1/2, économie de 708 f) .

Signature

- Je commande le N°1 de PC Disquettes (Fire and forget 2) Valeur 64 F
- Je commande le N°2 de PC Disquettes (M4 tank Sherman) Valeur 64 F
- Je m'abonne à 6 numéros (à partir du N°3) Valeur 294 F (économie 330 F)
- Je m'abonne à 12 numéros (à partir du N°3) Valeur 540 F (économie 708 F)
- Je m'abonne en 3/2 en 5 1/4

Nom :

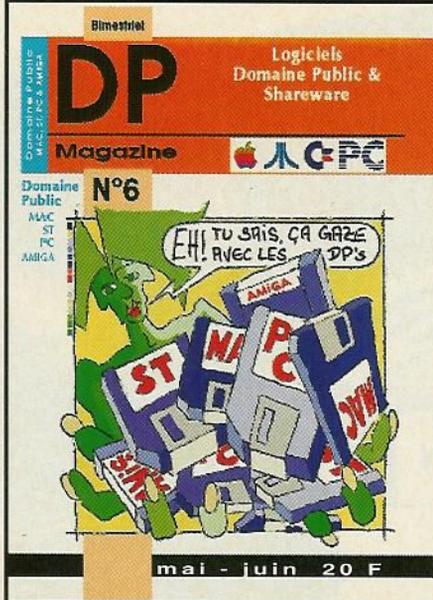
Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Je joins mon chèque, CCP, mandat à l'ordre de PC Disquettes :
210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS



**Difficile de
trouver
Domaine
Public
Magazine
en Kiosque.**

ABONNEZ-VOUS!

**1 An
6 numéros
75 F ttc**

Nom:
Prénom:
Adresse:

Ville:
Code Postal:

Veuillez m'abonner pendant un an,
soit 6 numéros au prix de 75 F TTC

Règlement par chèque bancaire ou
postal à l'ordre de

PRESSIMAGE
Service abonnements
DP Magazine
210, rue du Fb St Martin
75010 Paris

Date: Signature:

Précisez à partir n°6 - S.V.P. !

DP Magazine - des logiciels domaine public pour MacIntosh, Atari, Amiga & PC
Voici des nouveautés, pour PC !!!

PC667 A
CHOMP, FRONTWINDOWS -VGA,
Windows 3.x

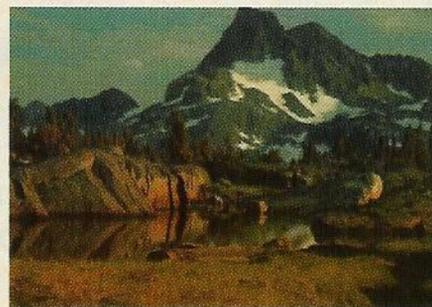


CHOMP n'est autre que le célèbre Pac-Man en version Windows, dans une petite fenêtre en haut à gauche de l'écran. Les réactions ainsi que le graphisme sont au détail près fidèles à ceux du vrai jeu de café. FRONTWINDOWS est comme son nom l'indique un Front-End pour le gestionnaire de fichiers de Windows. Les manipulations de fichiers deviennent aisées avec l'arborescence sous forme de graphique. Un logiciel de cette qualité aurait pu être inclus dans l'interface graphique depuis longtemps.

PC668 G
REISERBMP -VGA, Windows 3.x
Voici quarante images au format BMP afin de décorer votre bureau sous Windows. Ce sont des dessins de Reiser et autres dessinateurs. Quelques animaux, dessins légers et humour caustique devraient faire revivre votre fond d'écran bien tristounet.

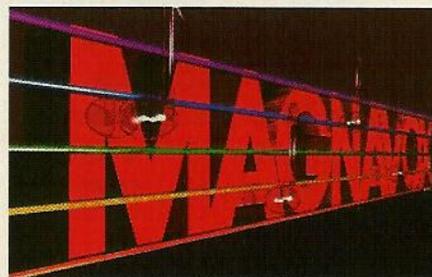
PC673 G
AMERIQUE -VGA 1Mo

Rendez vous avec la beauté de Mère Nature. Ces paysages Américains judicieusement choisis vous feront rêver



plus d'une fois. La forêt, un lac, une rivière, le calme.....ZZZZZZZZ.....

PC674 F 1/2 & 2/2
ANIMO -VGA 1Mo
Attention ces fichiers forment une démonstration en boucle. Vous ne



pourrez pas intervenir dans le déroulement de celle-ci. Mais pourquoi une démo me direz vous ? Et bien voilà, dans les 37 logiciels en boucle testés ce mois ci, un et un seul aura sa place dans ces colonnes. Pourquoi? Tout simplement pour ses qualités graphiques, d'animation et d'originalité. Libre à vous ensuite d'acheter la version commerciale de ce produit.

PC680 C
COSMO -EGA/VGA
C'est l'anniversaire de Cosmo, jeune extraterrestre. Comme cadeau ses parents veulent l'emmener à Disney-World et doivent ainsi traverser la galaxie Milky Way....Malheureusement un météorite les oblige a dérouter leur vaisseau et a atterrir sur une planète inconnue. Pendant que ses parents réparent l'engin, Cosmo part à la découverte de cette planète. Encore et encore un jeu d'Apogée. Inutile de vous donner des détails sur les graphismes, scénario ou animation, c'est à en décourager plus d'un distributeur!!

PC682 C
HUGO 1, 2 -EGA/VGA
Ancienne et nouvelle version de Hugo's House of Horrors. Un jeu d'aventure graphique et animé. Vous pouvez entrer les ordres a la main et bouger avec les



touches de direction. Attention, les ordres sont à donner en anglais. Ce soft en 3-D est accompagné d'une music très sympathique ainsi que d'un sens particulier de l'humour.

AU MOIS DE MAI

- 12 métiers possibles sans le bac
- Les écoles de beauté
- Une fête à la française : la Foire du Trône
- Profession : pilote de chasse
- Avant le bac testez vos connaissances
- Comment réussir votre devoir de maths
- Le bac vu par Sylvie Joly
- Films, livres, musique : l'actualité
- L'année de son bac par notre invité surprise

ENCORE UN NUMERO
A NE PAS MANQUER



A

L'ANNEE

D

DU BAC

B

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS

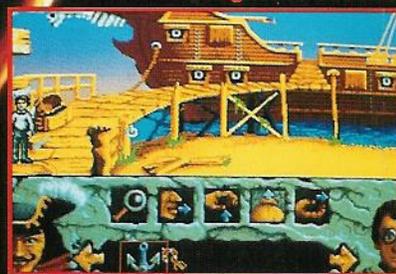
Hook

PETER PAN a grandi et vit désormais bien loin de NEVERLAND

Cependant, son ennemi de toujours, LE CAPITAINE CROCHET ne l'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de PETER, il attire notre héros sur L'ILE DES PIRATES ET DES ENFANTS PERDU. PETER n'a pas le choix, il devra affronter le terrible CAPITAINE CROCHET s'il veut sauver ses enfants.

Aidé par la "Fée CLOCHETTE", vous êtes PETER dans ce merveilleux jeu d'aventure interactif plein de dangers, de rebondissements et de FEERIE.

"HOOK est BRILLANTISSIME, SUBLIMISSIME, GENIALISSIME."
Magazine STUDIO



Le magazine JOYSTICK a dit: "HOOK est un jeu d'aventure très impressionnant graphiquement, et les amateurs de contes, de mythes et d'aventure vont se régaler..."



DISPONIBLE SUR

Nintendo



ocean

ATARI ST · CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES
ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.
NINTENDO®, GAMEBOY™, NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE
NINTENDO PRODUCT SEALS AND
OTHER MARKS DESIGNATED AS TM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 33 26