

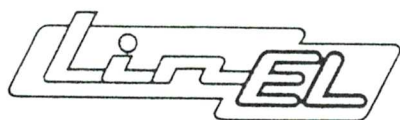
A KIND OF MAGIC COMES TO YOUR COMPUTER

**THE CHAMP
DRAGONSLAYER
CROWN
DUGGER
ICE AND FIRE
KAISER
SKATE OF THE ART**

Contact the exclusive sales representative:

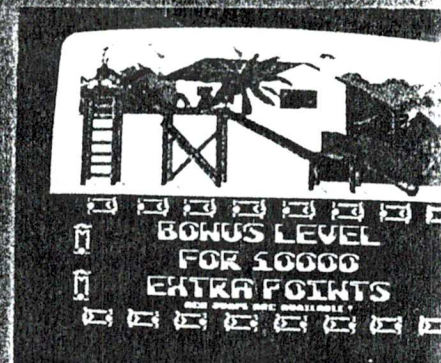
THE SALES CURVE LTD

50 Lombard Road, London, SW11 3SU
Tel: 01 585 3308 Fax: 01 924 3419

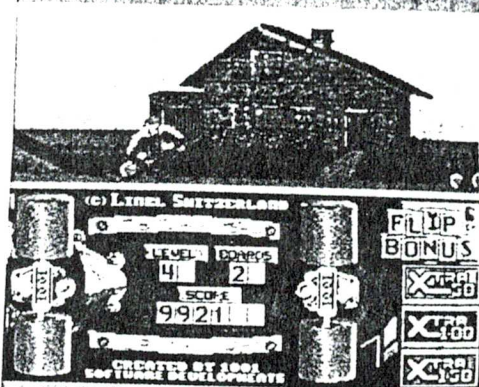


MERIMPEX LTD., LINEL PRODUCTS,
Am Schragen Weg 2, FL-9490 Vaduz

LINEL
ARCADE



Le skateboard est nettement moins dangereux
quand il est simulé sur ordinateur. Essayez !



La partie utile
de l'écran est
la fenêtre
supérieure.

refusés), l'âge
la puissance
Ainsi, vous

coups gauches et votre pouvoir défensif ; vous êtes alors
fin prêt pour votre premier combat qui sera au minimum de
3 rounds de 1' et au maximum de 15 rounds de 3'.

Entourés de la foule en délire, les deux boxeurs s'avancent
l'un vers l'autre ; ils semblent flotter au-dessus du sol.

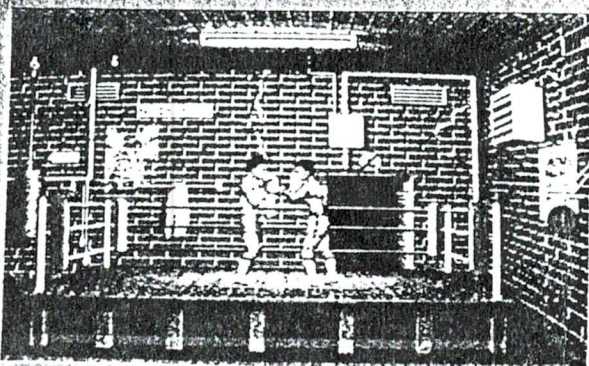
C'est alors une suite de coups qui s'ils atteignent leur but
sont visualisés à l'écran par un gant de boxe ; 10 gants et
la victoire est proche à moins que vous ne réussissiez le
k.o. et, dans ce cas, vous avez droit à cette scène une se-
conde fois au ralenti !

Vous pouvez ensuite passer au combat suivant si vous réa-
lisez le challenge...

Ce qui frappe d'abord dans Ringside, c'est le soin qui est
apporté à la présentation ; puis, vous tombez sous le charme
de la musique, du graphisme et de l'animation.

A voir.

Amiga



La salle
entraînement.

Le but du jeu est fort simple : il faut fran-
chir les obstacles jalonnant les différents
parcours en tentant de ne pas tomber et
en marquant le plus de points possible.
Ces obstacles sont de nature aussi diffé-
rente qu'imprévue : tremplins, ballons,
fossés, bancs en bois et même une pis-
cine.

L'écran de jeu est partagé en deux parties : une pour
le score, l'information sur le niveau de jeu, le nombre de
planches restantes et les bonus obtenus ; l'autre sert au jeu
lui-même.

Les graphismes, sans être exceptionnels, sont fort jolis. L'ani-
mation est fluide et une belle musique accompagnera vos
efforts.

Pour jouer, il suffit de réagir promptement à chaque dan-
ger.

Sept actions sont possibles : l'accélération, le saut simple,
la montée du tremplin, le freinage et trois figures de style
(une simple, une double et une géniale !).

Avant de maîtriser parfaitement un parcours, il faudra vous
y reprendre à plusieurs fois.

Mais, vous apercevrez très vite que, quel que soit le niveau
auquel vous évoluez, une progression est toujours possible.
Ainsi, l'assurance technique aidant, vous améliorerez vos
scores dans les tableaux les plus faibles.

Le point culminant de vos efforts s'accomplira durant les
phases de bonus les plus difficiles mais aussi les plus payan-
tes en points.

Si votre score dépasse 10000, il vous sera possible d'échan-
ger ce surplus de points contre une planche à roulettes sup-
plémentaire...