

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

N° 24
Juillet - Août 90
228 PAGES

TOUS LES JEUX DE
L'ÉTÉ TESTÉS

CABAL: le film, les
trucages, les jeux

C.E.S. DE CHICAGO:
34 pages venues des
Etats-Unis!

LES NOUVELLES CONSOLES:

- TurboExpress de Nec
- Game Gear de Sega
- CDTV de Commodore

PREVIEWS :

Battlechess 2 :

plus beau, plus fou !

Epic :

la 3D à son apogée

King's Quest 5 :

256 couleurs sur PC VGA!

Shadow Of The Beast 2 :

la jouabilité en plus...

Space Quest 4 :

une suite géniale!

DES TONNES DE
CONCOURS

OXYGEN:

l'actualité Hors-Micro

M 4681 - 24 - 30,00 F



CABAL



Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.

F-19

STEALTH FIGHTER

Prochainement sur Amiga et Atari ST.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

D'époustouffants graphismes en 3 D

F-19

STEALTH FIGHTER

PILOTEZ L'AVION CLASS TOP SECRET ISSU DU GENIE TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.



L'Armée de l'Air ne laisse filtrer aucune information sur lui mais MicroProse vous place aux commandes de cet avion de chasse unique, invisible au radar.

Tant pis si les radars ne voient rien car F19 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalistes que vous ne pourrez vous empêcher de tendre la main pour toucher le ciel et le vrombissement d'autres avions qui vous dépassent, à quelques mètres de votre carlingue, vous fera parfois sursauter. Les changements de cap sont plus coulés que dans tous les avions que vous avez pu piloter jusqu'à aujourd'hui et vous vous émerveillerez de la précision incroyable des cibles comme de celle du paysage qui défile en dessous de vous.

Voilà pour la présentation. Mais l'essentiel, direz-vous: les fonctionnalités? Là aussi nous avons fait le maximum: vous parcourrez quatre régions stratégiques du monde réel lors de missions au nombre quasi illimité. Vous apprendrez comment garder votre profil électromagnétique en deçà du seuil de détection des radars. Quelle ivresse et quelle puissance que l'invisibilité!

F19 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatible avec les protocoles graphiques VGA / MGCA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implantation sur disque dur. Disponible sur supports disquettes 3 1/2" et 5 1/4".



PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.

EDITO

Enfin les vacances! Boucler ce numéro d'été n'aura pas été une mince affaire, car c'est le plus gros numéro que nous ayons fait à ce jour.

C'est également le plus complet, avec le retour de l'actualité hors micro, dans une rubrique nommée Oxygen de près de 20 pages. Ce numéro marque également le grand retour du cinéma, avec un énorme dossier sur Cabal, un film fantastique qui devrait faire du bruit! A peine ce numéro terminé, nous partons nous reposer un mois, mais comptez sur nous pour vous préparer un numéro de septembre, dont la sortie devrait s'effectuer aux environs du 25 août. Nous ne pouvons pas vous dire grand-chose, mais il y aura de gros dossiers, avec des choses qui vont rendre jaloux tous nos confrères de la presse hors informatique, c'est dire...

Tiens, il manque tout de même quelque chose dans ce numéro: les posters! Eh bien, nous pensions que pour l'été, vous auriez préféré de plus grands posters que ceux que l'on trouve habituellement au centre du magazine. Du coup, nous sortons vers le 10 juillet le premier numéro Hors Série de Génération 4, et c'est un Spécial Posters, avec 8 grands posters (60x80 cm) des jeux de l'été. Il coûte 20 francs et sera en vente durant tout l'été.

Allez, je vous laisse, on doit partir. Profitez bien de vos vacances, l'année qui vient sera riche en événements de toutes sortes, en nouvelles machines, et nous serons là pour vous tenir au courant de tout ce qui se passe.

GÉNÉRATION 4



HORS SERIE N° 1
20 FRANCS

EN VENTE DES
LE 10 JUILLET

LES 8 POSTERS DE L'ETE

(format 60x80)

SOMMAIRE

TESTS 12 À 55

ARCADE/ACTION 12 À 29

Beaucoup de bons logiciels ce mois-ci en arcade/action. Découvrez le superbe Flimbo's Quest, Rankxerox un nouveau très bon soft de chez Ubi et surtout ne manquez pas Thunderstrike, le fabuleux defender en 3D de chez Millennium à l'animation incroyable. Et enfin, ne ratez pas Flood, le tout nouveau programme de Bullfrog (auteur de Populous), génial!

SPORT 30 À 33

En plus du nouveau jeu de golf d'Electronic Arts, deux disciplines en rapport avec l'actualité ce mois-ci présentes dans Génération 4. Le tennis tout d'abord avec la version de chez Palace totalement en 3D et enfin, Kick Off 2 qui vient réaffirmer à point nommé la suprématie incontestable d'Anco dans ce domaine. A ne pas rater!

SIMULATION 34 à 39

Le fabuleux Dragonstrike tient toutes ses promesses! F-19, le simulateur de vol le plus célèbre (avec Flight Simulator II) sort enfin sur ST et Falcon n'en fini pas de nous étonner avec une nouvelle disquette de scénarios.

AVENTURE

Nous n'y croyons plus, mais Damocles (la suite de Mercenary) est bel et bien disponible sur ST et Amiga. Sans doute l'une des meilleures animations 3D! A découvrir, le superbe Legend of Faerghail de Rainbow Arts.

REFLEXION 46 À 53

Plotting est tellement bien qu'il fait l'objet d'un concours! Des wargames ce mois-ci avec Battle Master de PSS renouvelant avantageusement le genre et Centurion: Defender of Rome, d'Electronic Arts.

CONSOLE 57 À 60

Une rubrique test très pauvre ce mois-ci. Gageons que le prochain numéro regorgera de nouveautés!

LE BIDOUILLEUR MALADE 62-63

CONCOURS DEMOS 64 À 67

OXYGEN 95 À 114

LES COMPAGNIES ETRANGERES 115 À 120

Découvrez en avant-première tous les softs prévus pour les mois suivant la rentrée.

LES P.A 122

LES COMPAGNIES FRANCAISES 124

Une seule page... mais tout est présenté en preview!

SPECIAL C.E.S 125 À 150

Un compte-rendu complet du plus grand salon informatique mondial "made in USA" et de ce qui nous a le plus marqué. O combien instructif!

LES PREVIEWS 151 À 226

La plus grosse rubrique previews jamais parue dans Génération 4. On vous avait prévenu le mois dernier, nous passons en revue absolument toute l'actualité de la rentrée!

Directeur de la Publication: Godefroy Giudicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard (chef).
Rédacteur en chef adjoint: Franck Ladoire.
Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Mic Dax, Philippe Querleux.
Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.
Rédacteurs: Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Didier Latil, Laurent Katz.
Maquettistes: Michel Lhopitault (chef), Daniel Schindelman, Christophe Lavergne (pas chefs).
Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie).
Impression: Syma (Torcy)
3615 GEN4: Mic Dax (chef), Watsit (pas chef).
Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert.
Publicité: Antoine Harmel (chef), Alexandra Guillard (pas chef).
Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 3ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.
Membre inscrit OJD.
Commission paritaire: 69731.
ISSN: 0987-870X.

OFFREZ-VOUS LA QUALITÉ GOLDSTAR® AU PRIX DU BULK !

Disquette 3" 1/2
720 K SFDD
(Réf. MF1D) ~~9,90^F TTC~~

5,90^F TTC
(par 100)

Egalement sur catalogue :
Disquette 5" 1/4 - 1,2 Mo (Réf. M2HD)



CONTROL RESET A PARIS

▼ PARIS 8 : 38, rue de Turin - Tél. (1) 45 22 51 00
▼ PARIS 12 : 60, cours de Vincennes - Tél. (1) 43 40 80 80
▼ PARIS 15 : 44, rue de Cronstadt - Tél. (1) 48 42 55 10
ET 22 AUTRES BOUTIQUES EN FRANCE



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

**Je m'abonne
à
Génération
4**

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

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

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

+ l'autocollant grand format

+ 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an 2 ans

T-shirt CD laser

France Europe Monde

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

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : CODE :

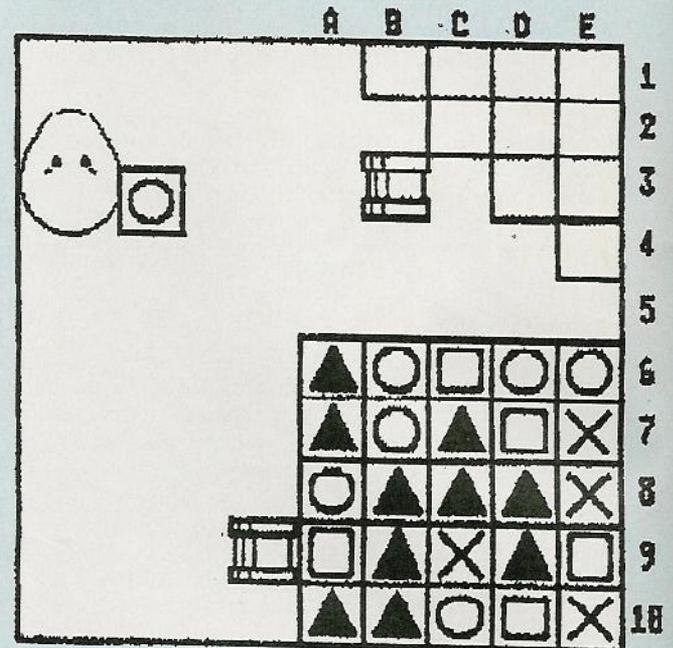
Règlement : Pour l'étranger, voir les
conditions en page sommaire

Chèque Bancaire CCP Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

**CONCOURS
PLOTING**

Tous les mois avec Génération 4 et Plotting, ga-
gnez les dernières nouveautés d'Ocean! Le prin-
cipe est très simple, il s'agit de répondre sur
cartes postales uniquement, au challenge ci-des-
sous (exemple: A2, B3...):



Comment atteindre la case E8 en quatre coups?

Envoyez vos réponses à Génération 4
Concours Plotting 19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris avant le 30 septembre 1990.
N'oubliez pas de mentionner votre machine.

**3615 GEN4
LE SERVEUR
QUI NE PLANTE
JAMAIS!**

SEPT TONNES DE VITESSE

Boat Selection
 Don Johnson Special
 Caesar Cat
 Top Gun Cigarette
 Marauder Cat
 ESC to backtrak

Length: 311 ft
 Area: 6,588 sq ft
 Fuel Cap.: 150 gal
 Price: \$189,000
 3 7.4 L UB's

Course Selection
 Miami Shoreline
 Miami Canal
 Miami Offshore
 Miami Inner Bay
 Mississippi River
 San Francisco Bay
 Custom Course

Edit Custom Course
 Save Custom Course
 Load Custom Course
 Return to Main Menu

01:00:03
 WIND 100 KNOTS
 WAVE 10 FT

Distance 40
 Heading 339
 Depth 10
 Day 11

COURSE CAT

Length: 311 ft
 Fuel Cap.: 150 gal
 Price: \$189,000
 V12 Laborshinis 1200 hp

DAMAGE SCREEN

Wrecked Engine
 Broken Shaft
 Cracked Prop
 Dented Hull

DON JOHNSON SPECIAL

Out of nos.

PRESS SPACEBAR TO EXIT

PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec OFFSHORE SUPERBOAT RACING, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous participez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 capitaines d'ordinateur vous barrent la route du titre le plus

prestigieux des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre,
 50 Lombard Road, LONDON SW11 3SU.
 Tel. 19-44-71 738 1391

Date de publication:
IBM PC et CBM 64/128, DISQUE et CASSETTE:
 en vente actuellement.

AMIGA:
 disponible en Juin.

ATARI ST:
 disponible en Juillet.

Photos d'écran de la version IBM PC et CBM diskette.

GRAND CONCOURS RAINBOW ARTS

A l'occasion du spécial Rainbow Arts, nous vous proposons de participer à un grand concours portant sur la production de cette société et de gagner de nombreux lots.

Questions:

- En 1948, année pendant laquelle se déroule East vs West, quelles sont les puissances occupantes de Berlin?
- Comment s'appelle le démon à 3 têtes dans Turrigan?
- Parmi ces titres, lesquels ne sont pas des jeux de Rainbow Arts?
 - Denaris
 - Return to Fractalus
 - Epic
 - X-Out
 - The Gold of the Aztecs
 - Ra
- Quel est le nom du dernier jeu de rôle de Rainbow Arts?

Lots:

1er prix: 1 "ghetto-blaster (d'une valeur d'environ 1000 francs) + les deux derniers jeux Rainbow Arts.

2e au 5e prix: Trois jeux Rainbow Arts

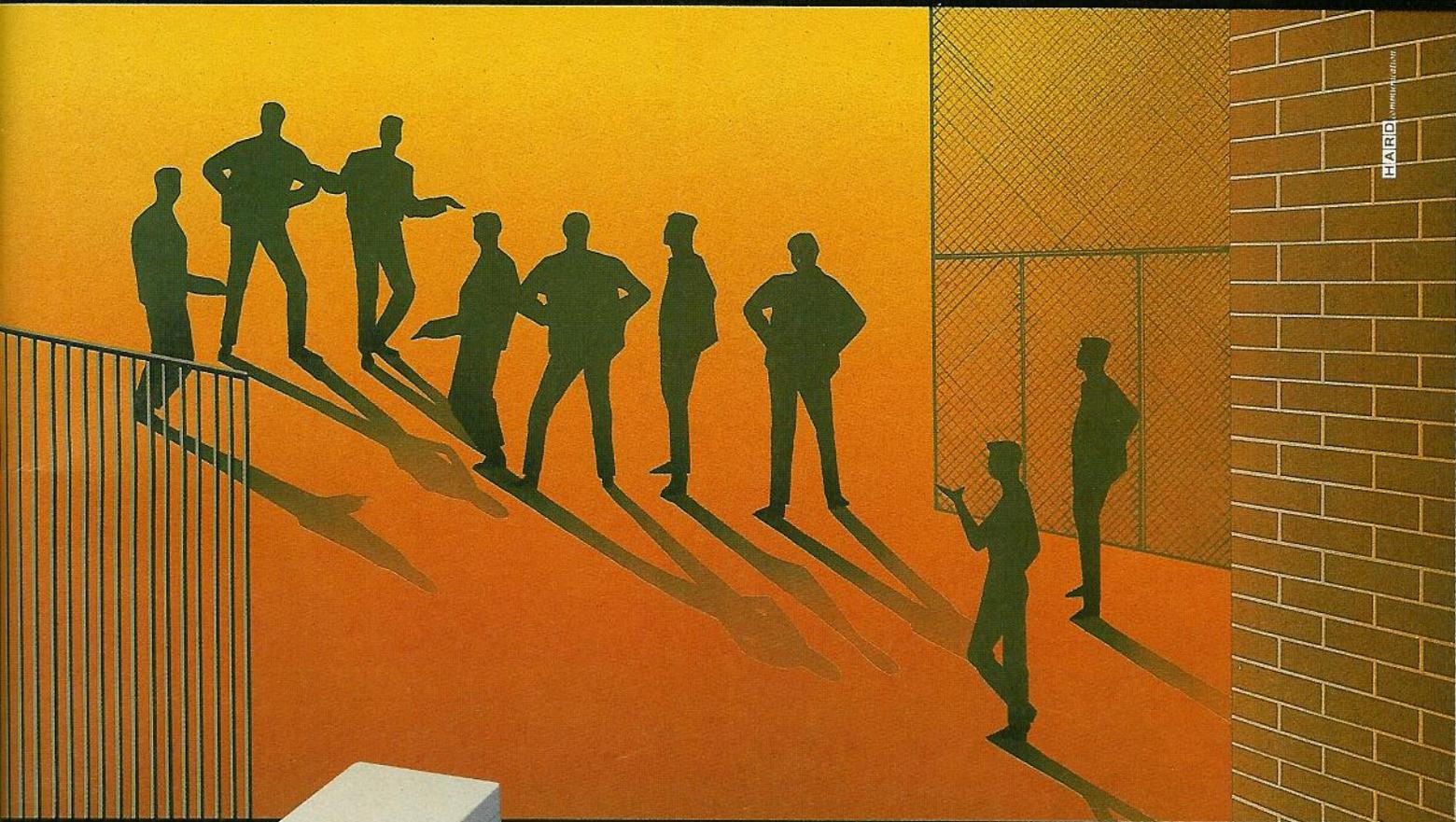
5e au 25e prix: Des posters, des badges + 1 jeu Rainbow Arts



Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à Génération 4, Concours Rainbow Arts, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos nom et prénom, numéro de téléphone, adresse, et la machine possédée.

CUMANA ET INNELEC PRESENTENT :

"DRIVE SIDE STORY"



STARING :

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

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

Avec comme partenaires :

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

PRODUCTION

CUMANA

DISTRIBUTION

INNELEC

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

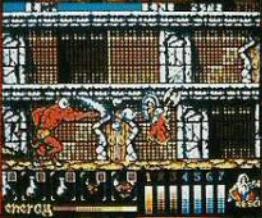
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

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

SATAN



Photos écran AMIGA



OFFRE SPECIALE !

DINAMIC vous offre une démo de **SATAN** gratuite sur ST* ! Il suffit de renvoyer ce coupon et votre adresse complète chez **UBI SOFT**

* Offre limitée en fonction des disponibilités

DANS UN AUTRE MONDE, UN MONDE DOMINE PAR LE MAL, SATAN VOUS PREPARE UNE COURSE INFERNALE...

DINAMIC

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC, AMSTRAD ET COMMODORE 64

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL/BOIS

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

INDEX DES TESTS

	S.L.	F.L.	D.L.	Page
ARCADE/ACTION:				
ATF 2 (AM/ST)		2	2	12
Back To The Future 2 (AM)	3			14
Flimbo's Quest (AM/ST)	4	5	5	16
Rank (AM)	4	4		28
Shadow Warriors (AM/ST)	4	4	4	26
ThunderStrike (PC)	4	5	4	18
Venus (AM/ST)		4		22
Flood	5	5	4	54
SPORT:				
International 3D Tennis (AM/ST)	4	4		30
Kick Off 2 (AM)	5	5	5	32
PGA Tour Golf		4	4	56
SIMULATION:				
DragonStrike (PC)	5	5	5	34
F19 Stealth Fighter (AM/ST)	4	4	4	36
Falcon Mission Disk 2 (ST)		4	4	38
Rapcon/Tracon (PC)		2	3	39
AVENTURE:				
Berlin: East Vs West (AM/PC/ST)	3	3	3	44
Damocles (ST)	4	4	4	42
Legend Of Faerghail (AM/ST)	4	4	5	40
Secret Of The Silver Blades (PC)			4	45
REFLEXION:				
Battle Master (ST)	4	4	4	48
Imperium (ST)		2	2	50
Plotting (AM)	5	5		46
Centurion: Defender of Rome	4	5		52

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

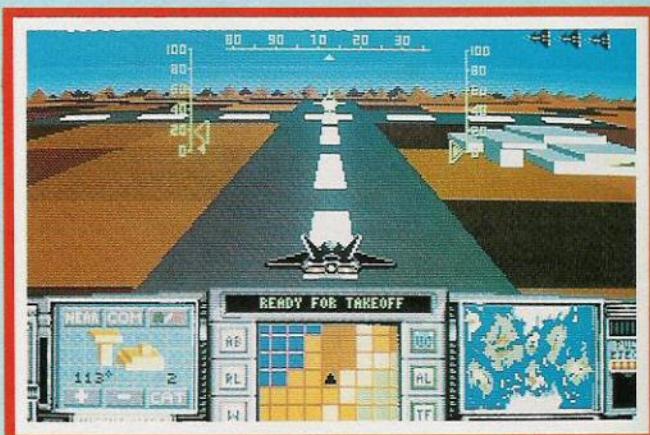
BARÈME
 0- Minable
 1- Mauvais
 2- Moyen
 3- Sympa
 4- Bon
 5- Génial

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

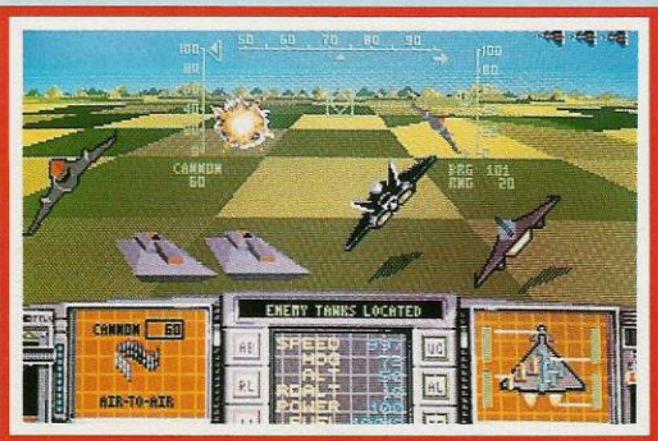
ADVANCED TACTICAL FIGHTER



ATF est un jeu d'arcade-simulation, mélangeant certaines idées des simulateurs de vol avec celles des jeux de tirs et plus particulièrement de Mach 3. Vous pilotez donc un chasseur, et devez détruire un certain nombre de cibles et d'ennemis avant de retourner à votre base. Toutes les options classiques permettent de choisir vos armes, de voir une carte de la région à survoler, de sélectionner la souris, le joystick ou le clavier, de sauver un jeu... Ensuite commence la mission. Le maniement de l'avion fait plus penser à un jeu d'arcade qu'à un simulateur. Vous voyez votre avion de derrière, un radar vous permettant de repérer les ennemis. Les graphismes ne sont pas terribles, même en EGA et l'intérêt du jeu est vraiment très limité. L'animation est correcte et la jouabilité moyenne. Un soft un peu trop quelconque !

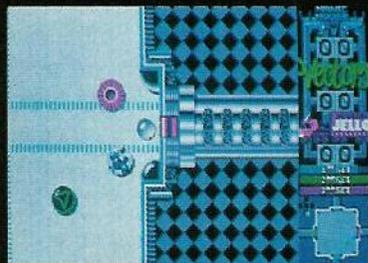


	AM
GRAPHISME	60%
ANIMATION	62%
SON	45%
INTERET	61%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 DIGITAL INTEGRATION
PC: Non annoncé	
ST : Juillet	



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

PROJECTYLE



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

ST + AMIGA

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

ELECTRONIC ARTS™

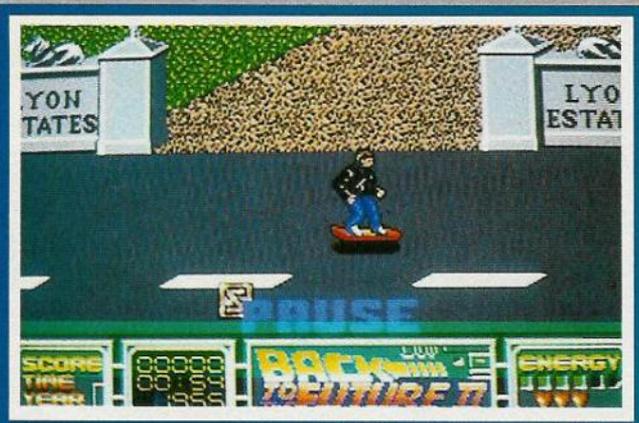
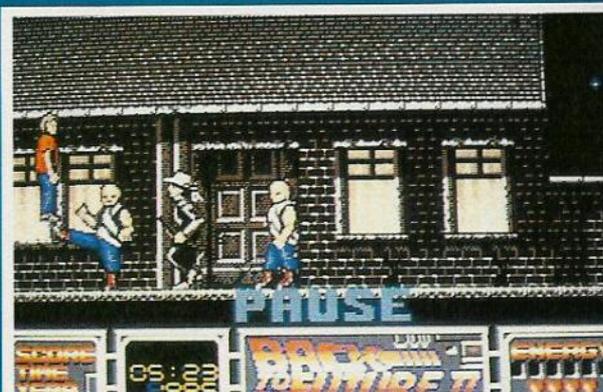
BACK TO THE FUTURE 2



Au moment même où sort au cinéma la troisième partie de cette fantastique aventure (voir rubrique Oxygen), Imageworks nous offre de revivre les aventures du second "Retour vers le futur", dans un jeu reprenant les moments clés du film.

La première phase se déroule dans le futur, et est une sorte de Paperboy amélioré. Marty est sur son hoverboard, sorte de planche à roulettes flottant au-dessus du sol, et doit parcourir la ville futuriste d'Hill Valley. Comme dans Paperboy, il doit éviter des obstacles très nombreux, allant des voitures aux bouches d'égouts, des poubelles robotisées au vieux Biff! Le pire, c'est qu'il est en plus poursuivi par Griff et sa bande, qui sont bien décidés à lui donner une bonne leçon.

Le joueur commande Marty, et doit zigzaguer entre les obstacles, donner des coups de poing à Griff et aux autres, mais il peut aussi sauter au-dessus des obstacles, ou encore s'accrocher au dos d'une voiture pour accélérer. Le terrain scrolle horizontalement ou diagonalement, selon les endroits, et Marty peut ramasser divers bonus. Son but est d'aller jusqu'à la fontaine sur la place de la mairie, où il pourra, comme dans le film, se débarrasser de ses ennemis jurés.



La seconde phase se déroule encore dans le futur. Jennifer, trouvée par la police, est ramenée chez elle. Elle doit absolument sortir de la maison sans être vue par quiconque, et plus particulièrement son double plus âgé. Cette phase est un petit jeu de réflexion. On voit un plan de la maison, et les divers personnages qui sont chacun dans une pièce. En mettant le joystick dans une direction, deux portes clignotent. En appuyant alors sur le bouton, les deux portes en question s'ouvrent, et les personnes se trouvant dans une pièce voisine de la porte l'empruntent. Le tout est de trouver la bonne combinaison de portes à ouvrir, afin que Jennifer atteigne la sortie, sans jamais tomber sur quelqu'un.

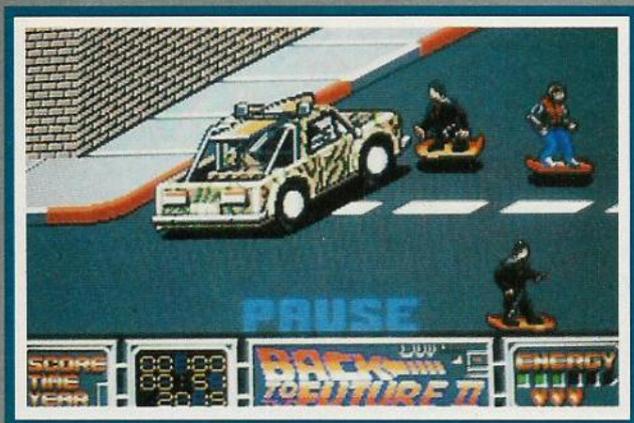
La troisième phase nous ramène au présent, mais au présent altéré, où Biff contrôle toute la ville. Dans une phase de jeu à scrolling horizontal rappelant Vigilante, le joueur dirige Marty, qui doit combattre de nombreux ennemis et éviter les obstacles qui tombent de tous les côtés.

La quatrième phase ramène les joueurs en 1955, durant le Bal des Sirènes. C'est à nouveau un jeu de réflexion, dans lequel Marty doit reconstituer une photo en un temps limité. C'est exactement comme un jeu de taquin, ce qui n'a rien d'original, mais permet toujours de se reposer après l'épuisante troisième phase.



La dernière phase est la course-poursuite entre Marty sur son hoverboard et Biff dans sa voiture. Le jeu reprend le même principe que dans la première partie, si ce n'est que les décors changent, et qu'il n'y a plus d'ennemis à combattre. Par contre, les obstacles sont bien plus nombreux.

Grand fan de la série Retour vers le futur, je dois avouer que cette conversion Mirrorsoft ne m'a pas trop déçu. C'est un jeu sympa, avec des phases variées et bien réalisées, tout particulièrement les deux scènes en hoverboard, qui sont bien mieux que Paperboy. Graphiquement, le jeu n'a rien d'exceptionnel, et la musique, signée David Whitaker, est de bonne qualité. En attendant Retour vers le futur 3, toujours chez Mirrorsoft, mais pour Noël!

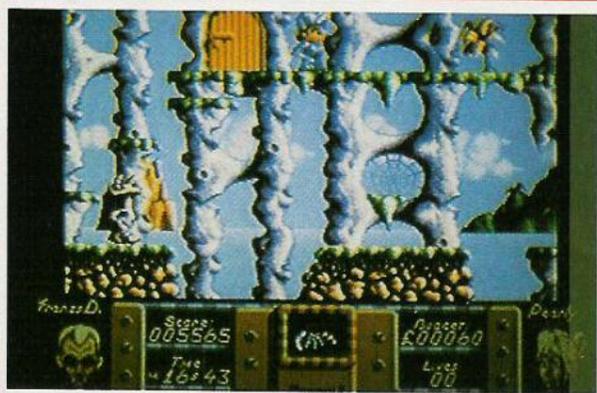
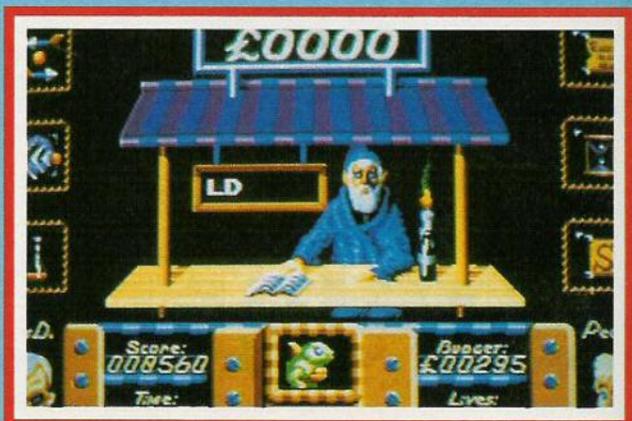
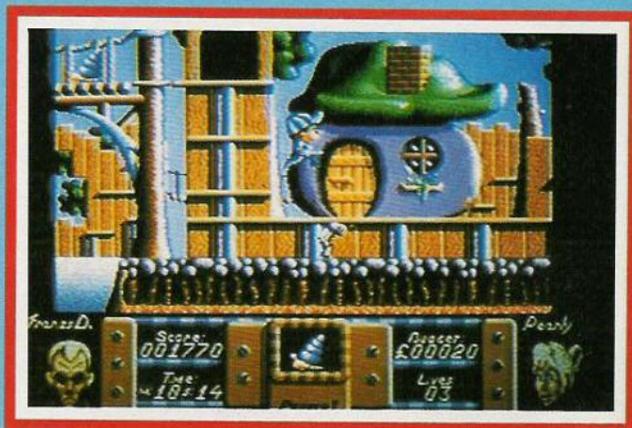


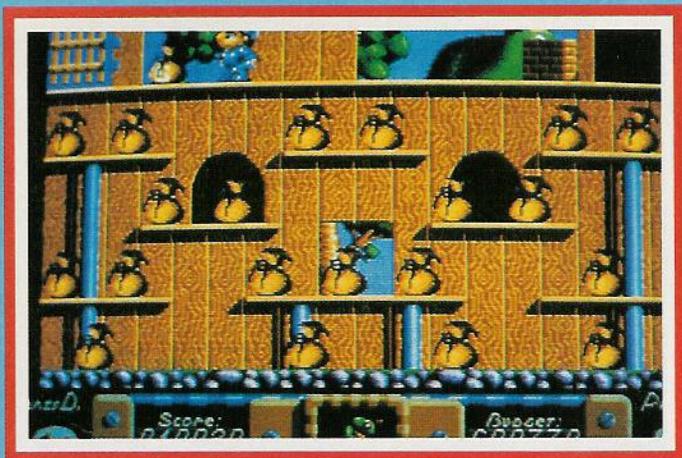
	AM	ST
GRAPHISME	65%	65%
ANIMATION	75%	75%
SON	86%	76%
INTERET	77%	77%
Disponibilité		PACKAGING : -/10 DOC : -/10 IMAGWORKS
AM : Juillet		
PC: Non annoncé		
ST : Juillet		

FLIMBO'S QUEST



Flimbo's Quest est le type même de jeu qui risque de faire un malheur chez les passionnés des jeux d'arcade. La fiancée de Flimbo vient d'être enlevée par l'infâme professeur Franz Dandruff, et il ne tient qu'à vous de permettre à ce super petit bonhomme de retrouver sa dulcinée. Il faut pour cela traverser les sept régions (autant de niveaux à parcourir) appartenant à l'ignoble professeur, infestées par des mutants particulièrement hostiles. Heureusement, dans chaque région, vous pouvez acheter divers objets dans la boutique d'un magicien. En tuant les mutants, ceux-ci libèrent parfois un objet. Cela peut être de l'argent, une arme ou un bonus (vie, temps, parchemin). Pour passer d'un niveau à un autre, il faut rassembler plusieurs morceaux de parchemins, sur lesquels sont inscrites les lettres d'un mot magique. Le temps est bien sûr limité et il faut se dépêcher et trouver un maximum de bonus temps ou les acheter. Votre arme, peu puissante au début, peut subir des améliorations (portée de tir plus longue et plus puissante), si vous achetez le matériel adéquat dans la boutique. De même, une potion peut vous rendre invulnérable pendant un laps de temps assez court. Les niveaux ne sont pas très grands, mais il faut les parcourir plusieurs fois de long en large pour finir chaque région. Flimbo, quelque peu maladroit, ne peut détenir qu'un seul objet à la fois, et il vaut mieux aller très souvent à la boutique pour y déposer ses possessions. Chaque niveau possède des décors et des monstres différents, mais aussi de plus en plus de pièges ou de salles bonus. Celles-ci permettent de trouver beaucoup d'argent dans une même pièce, mais il faut prendre tous les sacs d'or dans un ordre précis. La version testée sur Amiga, était superbe, très colorée et avec de magnifiques graphismes. Le jeu possède en outre un scrolling différentiel impressionnant et une animation de personnages réussie. Les sons et la musique sont à l'image du jeu, très agréables et bien réalisés. La jouabilité est très grande, ce qui permet de progresser assez rapidement dans les premiers niveaux. Après cela demande un peu plus d'entraînement et un peu de chance. Il est seulement regrettable que pas plus d'objets et de bonus ne soient accessibles et qu'il n'y ait pas plus de sept niveaux.





	AM	
GRAPHISME	90%	
ANIMATION	85%	
SON	85%	
INTERET	86%	
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Juin		DOC : -/10
PC : Non prévu		SYSTEM 3
ST : Juin		

**DONNEZ
DU PUNCH
A VOTRE MICRO.**

**PLUS DE 2 000 LOGICIELS
TRES PERFORMANTS.**

Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Super-utilitaires, tableurs, langages professionnels, graphismes déments, midi, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

**NOUVEAUTÉS ET
"EXCLUSIFS" DE SM1.**

Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

**UN TÉLÉCHARGEMENT
SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.**

Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

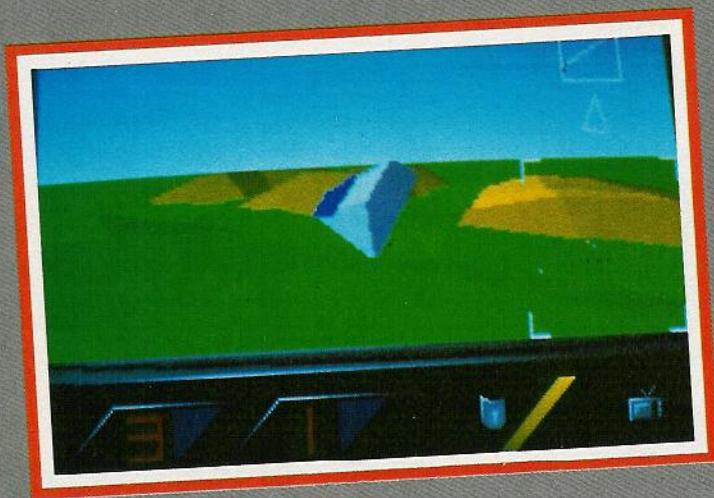
**3615
SM1**

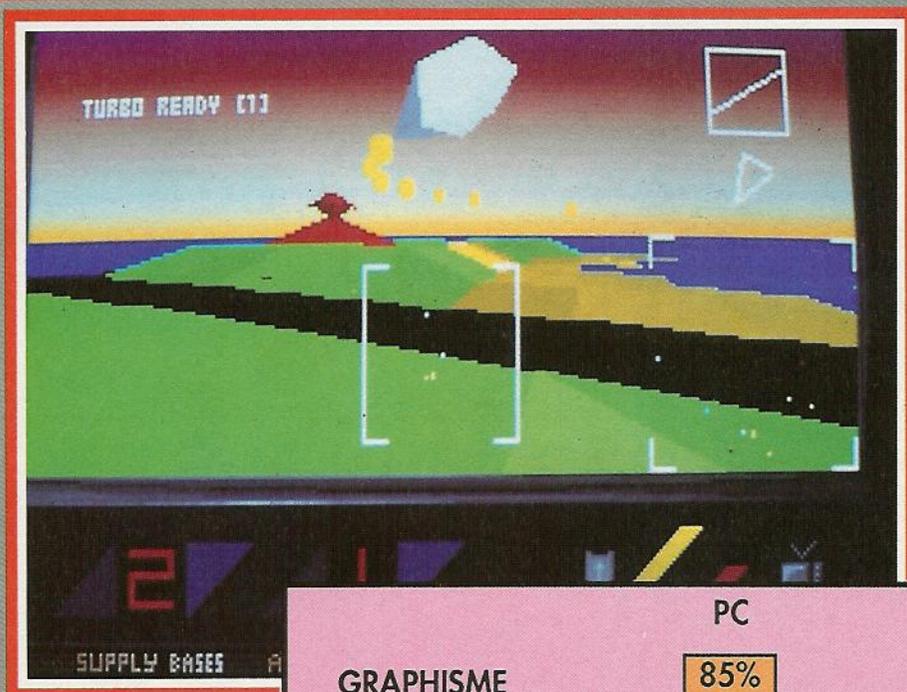
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

THUNDERSTRIKE



Le jeu se passe en 2238, et vous participez à un jeu télévisé, en tant que pilote d'un vaisseau de combat. Les règles du jeu sont assez simples. Vous êtes dans une arène avec votre vaisseau et vous possédez un certain nombre de bases au sol. Dans cette même arène, un certain nombre de générateurs de vaisseaux ennemis de divers types. Votre but est de protéger vos bases, de détruire les vaisseaux ennemis ainsi que leurs générateurs. Votre vaisseau possède au début de chaque round un bouclier énergétique neuf et en cours de jeu, vous trouvez divers bonus (turbo, tir double, bouclier...). Le but du jeu n'est pas seulement de détruire les ennemis, mais aussi de maintenir et d'augmenter l'audience télévisée de votre combat. Pour être suivi par le maximum de téléspectateurs, vous devez avoir un excellent pourcentage de touchers et ne pas faire d'erreurs. Chaque niveau est plus difficile que le précédent, puisqu'il y a plus d'ennemis, plus de bases à défendre, plus de générateurs à détruire. Jusque-là, rien de bien original me direz-vous. Et pourtant innovateur, ce logiciel l'est, avec ses vues en 3 dimensions formes pleines et une animation très rapide. A la souris, le bouton de gauche permet d'accélérer alors que le bouton de droite permet de tirer. Au début du jeu, vous avez le choix entre 5 vaisseaux différents, certains étant plus rapides, d'autres plus maniables. Quoi qu'il en soit, à chaque niveau, si vous êtes efficace, les caractéristiques de votre vaisseau seront améliorées. Très jouable, ce jeu possède une superbe animation qui rend le jeu passionnant.





	PC
GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	31%
INTERET	81%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 MILLENNIUM
PC (E,V): Juillet	
ST : Juillet	



TOP 15
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Der-nier
1	OPERATION STEALTH Delphine Cinématique (ST, Amiga)	NEW
2	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	ITALY 90 US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	3
4	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	1
5	IYANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	2
6	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
7	DRAGON'S BREATH Palace (Atari ST, Amiga)	6
8	E-MOTION US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	4
9	RAINBOW ISLANDS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
10	IMPOSSAMOLE Gremlin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
11	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
12	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	8
13	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	14
14	ULTIMATE GOLF Gremlin (Atari ST, Amiga, PC)	10
15	MIDWINTER Microprose (ST, Amiga, PC)	NEW

NOUVEAUTES
A SURVEILLER

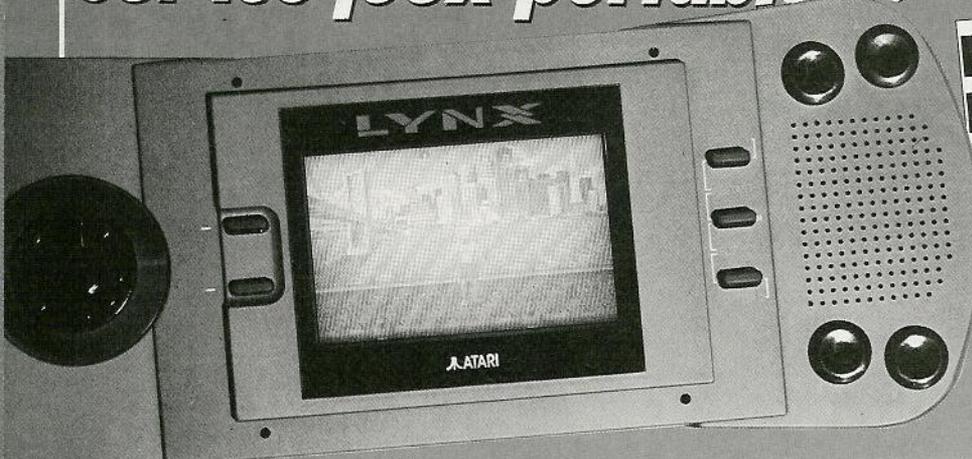
1	ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	DYNASTY WARS US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)
3	INTERNATIONAL 3D TENNIS Palace (Amstrad, ST, Amiga)
4	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstrad, ST, Amiga) Compilation

Vente par correspondance
93.42.57.12
 Depuis PARIS 16.93.42.57.12
 MINITEL :
 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette
 et 4, Pass. de la Réale
 Niveau - 2
 Métro et RER Les Halles
 Tél. 45.08.15,78

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
 Galerie des Champs (Galerie Basse)
 84, av. des Champs Elysées
 Métro Georges V
 RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13

Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux
 Surf, BMX, Skate Board, Footbag
~~1790 F~~ **1490 F**

La LYNX de Atari, La 1^{re} console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles et d'autres titres géniaux à venir cet été !

Electrocop (Arcade)	275 F	Gauntlet	Slime World	Tournament Cyberball
Gates Of Zendacon (Shoot'em up)	275 F	Rampage	Zarford Mercy	Ninja Garden
Chip Challenge	275 F	Klax	Red Baron	Checkered Flag...
Blue Lightning	275 F	Vindicators	3D Barrage	
		Xenophobe	Road Blasters	

La Console Gameboy 990 F

- + 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
- + Les écouteurs stéréo
- + Le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super Marioland	295 F 175 F
Alley Way	295 F 175 F
Solar Striker	295 F 175 F
Kwirk	295 F 175 F
Tetris	295 F 175 F

La Gameboy de Nintendo, une Qualité de Jeu Incomparable !

790 F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman	245 F	Alien	245 F	Pachiko Time	245 F	Sokoban	245 F
Hyper Load Runner	245 F	Asmik World	245 F	Penguin Land	245 F	Space Invaders	245 F
Mickey Mouse	245 F	Base Ball Kids	245 F	Penguin Mars	245 F	Trump Boy	245 F
Northstar Ken	245 F	Blodia	245 F	Puzzle Boy	245 F	Warriors	245 F
Pinball	245 F	Chess	245 F	Puzzle Road	245 F	Flipull	245 F
Tennis	245 F	Flappy Special	245 F	Q Billion	245 F	Kwirk	245 F
Tetris	245 F	Kokomon Snake	245 F	Qix	245 F	Master Karateka	245 F
Volleyball	245 F	Mah Jong	245 F	Quartz	245 F	Motor Cross	245 F
Golf	245 F	Navy Blue	245 F	Rateby Special	245 F	Revenge Of Gator	245 F
Castle Vania	245 F	Nemesis	245 F	Shogi	245 F	World Bowling	245 F
Red Alimer Ghost N	245 F	Othello	245 F	Soccerboy	245 F		

Plus de nombreux titres à venir en import
Téléphoner au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte.

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amiga

LES AVENTURIERS

- + Indiana Jones Action
- + The Strider
- + Vigilante
- + Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2

- + Ghostbusters 2
- + Cabal
- + Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !

- Shadow Warriors
- Secret Defense
- Dynasty Wars
- Tie Break
- Adidas Champion Chip Soccer
- Rotox...



MICROMANIA

NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

*Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours / 7 jusqu'à 22 h!*

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
pour Atari ST, Amiga, PC
et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA.
PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST,
Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine.
Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

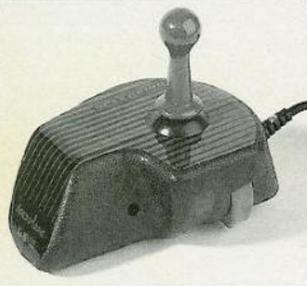
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

PROMOTIONS "SPECIAL ETE"

MANETTE SPEEDKING 99 F



AMSTRAD

CABAL	59/99 F
OPER. THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPYX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

AMIGA

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

**10 DISQUETTES
3 1/2 DF DD
GARANTIE A VIE 99 F**



MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

**10 DISQUETTES
AMSTRAD 195 F**

ATARI ST

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
SPACE HARRIER 2	99 F
SEVEN GATES OF JAMBALA	99 F
STARBLAZE	99 F

VENUS

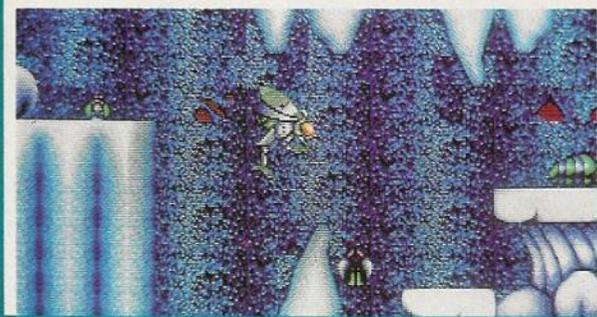


Pas de doute, la qualité des softs de chez Gremlin est sur une voie ascendante, Venus en est la dernière preuve. Il s'agit certes d'un classique shoot'em up, mais sa réalisation est exceptionnelle, et pour une fois vous n'êtes pas aux commandes d'un vaisseau mais d'un insecte géant.

En effet, l'histoire du scénario est simple. Depuis de nombreuses années, les hommes

puisaient leurs ressources de la terre. Malheureusement, l'accroissement subi de la population eut un effet désastreux sur la production agricole. Pour répondre à cette demande sans cesse plus grande, les agriculteurs firent appel de manière abusive aux techniques chimiques, c'est-à-dire les engrais, les pesticides... Au fil des années, la richesse terrestre s'épuisa inexorablement et la pénurie s'installa. De plus, la faune, et plus particulièrement les insectes dont certains indispensables à l'équilibre végétal, furent détruits. Consciente du grave problème, une communauté de scientifiques de tous bords essaya d'y remédier en créant une race d'insectes cybernétiques. Malheureusement une erreur dans leur programmation génétique entraîna une catastrophe plus importante encore. Il ne restait plus qu'une seule solution: créer un insecte capable de combattre et d'anéantir cette race de mutants.

C'est ce dernier que le joueur dirige tout au long de 50 niveaux et 10 mondes différents.



	AM	ST
GRAPHISME	90%	82%
ANIMATION	85%	85%
SON	83%	73%
INTERET	81%	81%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Juillet		DOC : -/10
PC: Non prévu		GREMLIN
ST : Juillet		



Hormis de superbes graphismes, de bon bruitages et une bonne musique, Venus intègre quelques idées intéressantes. L'action ne se résume pas à avancer en tirant sur tout ce qui bouge. Votre insecte peut avancer de deux façons différentes: soit en "marchant", soit en sautant. A chaque fois, ou presque, qu'un ennemi est détruit, il libère un bonus. Il suffit alors de s'en emparer (en tirant dessus) pour accéder à certaines armes supplémentaires: triple ou quadruple tir, projectiles en cloche, mono tir plus puissant... Chose agréable, une fois ces armes en votre possession, vous pouvez passer de l'une à l'autre avec les touches de fonction. Pour passer certaines difficultés du décor, vous devrez utiliser les tremplins spécialement prévus à cet effet. D'autre part, sans avoir le temps de dire ouf!, vous vous retrouverez la tête en bas, bien accroché au "plafond", c'est-à-dire en haut de l'écran. La première fois, je vous assure, ça surprend! Pendant le jeu, il s'agit de parfaitement maîtriser, avec un maximum de rapidité, l'inversion des commandes. Dernière précision, un tableau bonus est présent entre chaque monde et le programme vous donne des codes permettant de ne pas recommencer au début lors d'une nouvelle partie.

En résumé un bon soft qui renouvelle assez bien le genre du shoot'em up!

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU
L'ENDEUR PRÉFÉRÉ
des lecteurs de
MSTAR



MICROMANIA

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

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET
+GRYSOR
+ARKANOID
+WIZZBALL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

DYNASTY WARS 249F
EAGLE'S RIDER 249F
FIRE AND FORGET 2 269F
F29 RETALIATOR 299F
FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
ITALY 90 249F
LEGEND OF FAERG 299F
LES INCORRUPTIBLES 249F
MIDWINTER 349F
ROTOX 249F
TENNIS CUP 249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL 259F
BAD BLOOD 349F
BATTLE MASTER 299F
BLADE WARRIOR 249F
BOMBER MISSION DISK 149F
CASH FLOW 259F
CENTURION 249F
CIRCUIT EDGE 299F
COLOSSUS CHESS X 249F
CYBERBALL 249F
DANDARE 3 249F
DRAGON FIGHT 349F
DUNGEON MASTER 399F
EAST V WEST 249F
EUROPEAN CHALLENGE 119F
ESCAPE FROM THE PLANET 249F
EYE OF THE STORM 249F
GUNBOAT 299F
HARRICANA 249F
HIGHWAY PATROL 2 249F
IMPERIUM 249F
INT. SOCCER CHALL. 249F
KICK OFF 2 299F
LAST NINJA 2 249F
LORDS OF RISING SUN 249F
PGA GOLF 249F
PINBALL MAGIC 199F
PINBALLS SIMULATOR 275F
PLAYER MANAGER 269F
RESOLUTION 101 299F
SNOWSTRIKE 249F
STARBLADE 269F
THUNDERSTRIKE 299F
WELLTRIS 259F

MANETTE KONIX 195F
MANETTE KONIX +CARTE 295F
QUICKJOY M5 199F
10 DISQ 51/4 DF.DD. 49F

HIT PARADE

BUDOKAN 249F
DOUBLE DRAGON 2 249F
DRAKKHEN 339F
E-MOTION 249F
FULL METAL PLANET 299F
INDIANA JONES (AVENT.) 299F
KLAX 249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS
....LA MENACE..... 299F
LHX ATTACK CHOPER 399F
M1 TANK PLATOON 399F
SHINOBI 249F
STARFLIGHT 2 249F
ULTIMA VI 299F
ULTIMATE GOLF 249F

BARBARIAN 2 299F
BATMAN CAPED CRUSADER 199F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BOMBER 299F
CODENAME ICEMAN 449F
COLORADO 249F
CONQUEST OF CAMELOT 449F
DAVID WOLF 399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED...
....FRANCAIS 985F
DEATH TRACK 299F
DIE HARD 299F
ESCAPE FROM HELL 249F
EXTASE 269F
F19 STEALTH FIGHT. 385F
FIRE KING 249F
HARD DRIVIN' 249F
HIGHWAY PATROL 2 249F
INDY 500 249F
LOOM 349F
LOW BLOW 249F
M1 TANK (MIRRORSOFT) 349F
MIGHT AND MAGIC 2 299F
OUT RUN 199F
P47 249F
PIPEMANIA 260F
POP UP 209F
POPULOUS 249F
POPULOUS DATA DISC 99F
POWERBOAT 249F
POWERDROME 249F
ROBOCOP 199F
SIM CITY 299F
SIM CITY TERRAIN EDITOR 229F
SKI OR DIE 249F
SORCERIAN 449F
VOYAGER 199F
WOLF PACK 349F
WORLD CUP SOCCER 90 249F
WILD STREETS 269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LES JUSTICIERS N°2 NOUVEAU 249 F

+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS NOUVEAU 299 F

+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES NOUVEAU 249 F

+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90 NOUVEAU 269 F

+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER
HOT SHOT

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMP.CHIP SOCC. 249F
COMBO RACER 249F
DYNASTY WARS 249F
F19 STEALTH FIGHTER 289F
FIRE AND FORGET 2 269F
FLOOD 249F
INTERNAT. 3 D TENNIS 249F
MATRIX MARAUDERS 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
ROTOX 249F
SECRET AGENT 249F
TIE BREAK 249F
TURRICAN 249F
VENUS 199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL 259F
ANARCHY 249F
BATTLE MASTER 299F
BLADE WARRIOR 249F
BOMBER MISSION DISK 149F
CENTURION 249F
COSMOS 249F
CHUCK YEAGER 2.0 249F
DRAGON FLIGHT 299F
EAST V WEST 249F
FEDERATION QUEST... 249F
GHOST AND GOBBLINS 245F
HALL OF MONTEZUMA 249F
HARRICANA 249F
IMPERIUM 249F
KICK OFF 2 199F
KING ARTHUR 249F
KING QUEST 4 N.C.
LEGEND OF FAERG. 299F
LAST NINJA 2 249F
LEISURE SUIT LARRY 3 399F
LOOM N.C.
LOST PATROL 249F
MAGIC FLY 249F
ORIENTAL GAMES 249F
POLICE QUEST 2 N.C.
RESOLUTION 101 249F
SNOWSTRIKE 249F
THUNDERSTRIKE 249F
ULTIMA V 299F
WELLTRIS 259F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB 249F
BUDOKAN 249F
CRACKDOWN 249F
DRAGON'S BREATH 299F
E-MOTION 249F
F29 249F
ITALY 90 249F
IVANHOE 249F
KLAX 199F
MAUPITI ISLAND 289F
MIDWINTER 289F
PIRATES 249F
PLAYER MANAGER 269F
PROJECTYLE 249F
SHADOW WARRIORS 249F
SECRET DEFENSE.. 249F
..OPERATION STEALTH 299F

OFFRE SPECIALE

LES GEN' D'OR 149 F
LES VAINQUEURS 149 F
LES NUMEROS 1 149 F

ANTHEADS DESERT... 149F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BLACK TIGER 249F
CHASE HQ 249F
COLORADO 249F
CYBERBALL 199F
DAN DARE 3 199F
DE LUXE PAINT 3 749F
DE LUXE VIDEO 3 785F
DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
ESCAPE FROM THE PLANET 199F
EXTASE 249F
FIRE AND BRIMSTONE 249F
FULL METAL PLANET 249F
GRAVITY 249F
HAMMERFIST 249F
HEAVY METAL 249F
HEROES QUEST 349F
IMPOSSAMOLE 199F
INDIANA JONES(AVENT) 249F
INFESTATION 249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION 299F
MANHUNTER SAN F. 299F
MIGHT AND MAGIC 2 299F
NINJA WARRIORS 199F
NUCLEAR WAR 249F
PINBALL MAGIC 199F
PIPEMANIA 269F
POPULOUS 249F
POPULOUS(DATA DISK) 99F
RAINBOW ISLAND 249F
SIM CITY 299F
SIM CITY TERRAIN ED. 229F
SKIDZ 199F
STARBLADE 249F
TENNIS CUP 249F
TOYOTTES 229F
THEME PARK MYSTERY 249F
TV SPORT BASKETBALL 249F
ULTIMATE GOLF 249F
WAR HEAD 249F
WORLD CUP SOCCER 90 199F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

LES VOYAGEURS DU TEMPS 299 F

+ LE COMPACT DISC "LA MENACE"

SHADOW OF THE BEAST 199 F

ROCKSTAR 295 F

+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR



ATARI ST LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

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

COMPILATIONS

NOUVEAU

LES JUSTICIERS N°2 249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

NOUVEAU

LES AVENTURIERS 249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES

NOUVEAU 249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90

NOUVEAU 269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER
HOT SHOT

LES JUSTICIERS 249 F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

ACTION D'ENFER 249 F

+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

COLLECT. PLATINUM 2 249 F

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

TRIAD 3 299 F

+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

OFFRES SPECIALES

LES VAINQUEURS 249F 149 F

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

LES GEN'S D'OR 249F 149 F

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

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD. 99F
Double prolongateur de Manette et souris 75F
Adaptateur ST 4 Jouveurs 59F
Manette SPEED KING 99F
Manette US GOLD 109F
Manette PRO 5000 129F

MANETTE SPEEDKING 99 F

CHEETAH MACH1 129F
CHEETAH 125+ 85F
QUICKJOY JUNIOR 59F
QUICKJOY JUNIOR STICK 69F
QUICKJOY 2 PILOT 79F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER 149F
QUICKJOY V SUPERBOARD 199F
QUICKJOY INFRA ROUGE 399F

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

ADIDAS CHAMP. CHIP SOC. 249F
COMBO RACER 249F
DYNASTY WARS 199F
FIRE AND FORGET 2 269F
FLOOD 249F
INTERNAT. 3 D TENNIS 249F
LEISURE SUIT LARRY 3 399F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
ROTOX 199F
SECRET AGENT 199F
TIE BREAK 249F
TURRICAN 249F
VENUS 199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL 259F
ANARCHY 199F
BACK TO THE FUTURE 2 249F
BATTLE MASTER 249F
BEVERLY HILLS 199F
BLADE WARRIOR 249F
BLOCK OUT 249F
BLUE ANGELS (ACCOL.) 249F
BOMBER MISSION DISK 149F
CENTURION 249F
CHUCK YEAGER 2.0 249F
COSMOS 249F
DRAGON FLIGHT 249F
DRIVN FORCE 269F
EAST V WEST 249F
F19 STEALTH FIGHTER 289F
FEDERATION QUEST 249F
HEROES QUEST 349F
IMPERIUM 249F
KICK OFF 2 249F
LAST NINJA 2 249F
LEGEND OF FAERG 299F
LOOM N.C. 249F
LOST PATROL 249F
MAGIC FLY 249F
ORIENTAL GAMES 249F
PINBALLS SIMULATOR 275F
POWERBOAT 249F
RESOLUTION 101 249F
SKATE OR DIE 249F
SNOWSTRIKE 199F
THE THIRD COURIER 249F
THUNDERSTRIKE 249F

HIT PARADE

BLACK TIGER 199F
CRACKDOWN 199F
DRAGON'S BREATH 299F
E-MOTION 199F
F29 RETALIATOR 249F
ITALY 90 249F
IVANHOE 199F
KLAX 199F
MAUPII ISLAND 289F
MIDWINTER 279F
PLAYER MANAGER 269F
PROJECTYLE 249F
RAINBOW ISLAND 199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH 299F
SHADOW WARRIORS 199F
SIM CITY 299F
TENNIS CUP 249F

BATTLE OF BRITAIN 249F
CHAOS STRIKES BACK 225F
CHASE HQ 199F
COLORADO 249F
DANDARE 3 199F
DOUBLE DRAGON 2 199F
DRAKKHEN 299F
DYTER 07 249F
DUNGEON MASTER 245F
DUNGEON MASTER EDIT. 95F
EAGLE'S RIDER 249F
ESCAPE FROM THE PLANET 199F
EXTASE 249F
FIRE AND BRIMSTONE 249F
FULL METAL PLANET 249F
GHOST AND GOBBLINS 195F
GHOULS'N GHOSTS 199F
GOLD OF THE AMERICAS 249F
HAMMERFIST 249F
HARRICANA 249F
HEAVY METAL 199F
IMPOSSAMOLE 199F
INDIANA JONES(AVENT.) 249F
INFESTATION 249F
KICK OFF EXTRA TIME 149F
NEVERMIND 199F
NINJA SPIRITS 249F
NINJA WARRIORS 199F
OCEAN BEACH VOLLEY 199F
P47 249F
PINBALL MAGIC 199F
PIPEMANIA 269F
POPULOUS 249F
POPULOUS (DATA DISK) 99F
SEUCK 299F
SKIDZ 199F
STARBLADE 249F
STARFLIGHT 249F
STRYX 199F
THEME PARK MYSTERY 249F
TV SPORT FOOTBALL 249F
ULTIMATE GOLF 249F
WARHEAD 249F
WORLD CUP SOCCER 90 199F

1 an de garantie sur tous les logiciels

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS 249 F

+ LE COMPACT DISC "LA MENACE"

ROCKSTAR 295 F

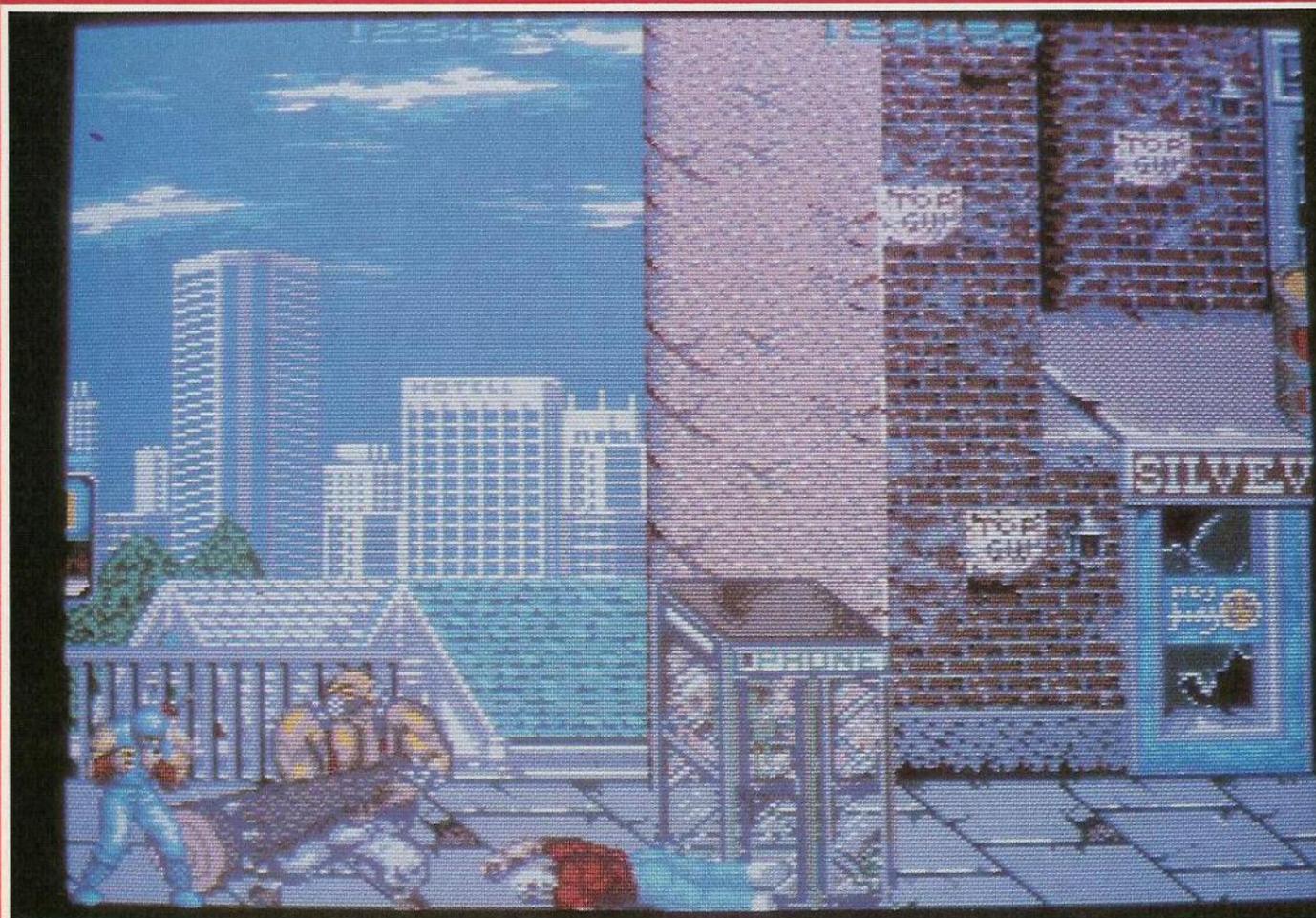
+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR

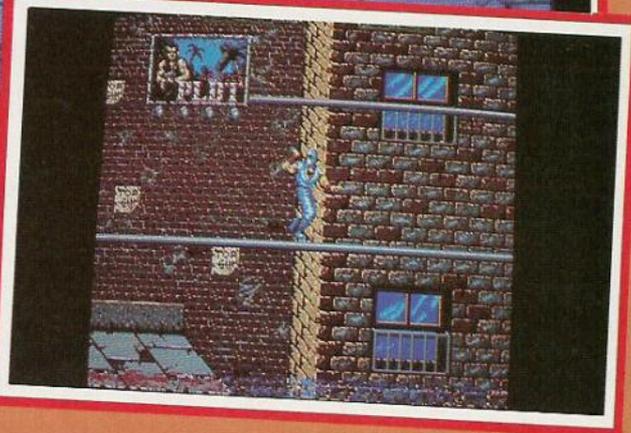
SHADOW WARRIORS



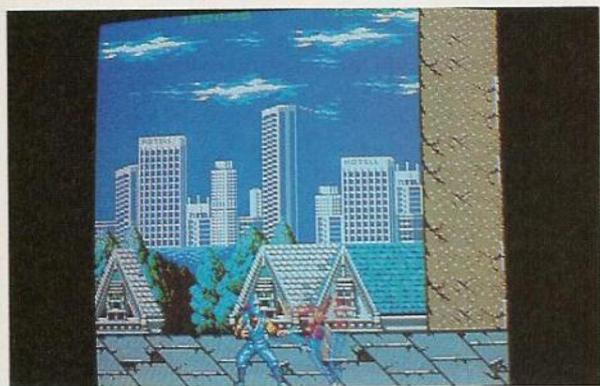
Les mois passent et les adaptations de jeu d'arcade continuent de déferler. Shadow Warriors était pour moi un des meilleurs jeux du genre dans les salles de jeux vidéo, avant même Dragon Ninja ou Ninja Warriors, et j'attendais donc avec beaucoup d'impatience l'adaptation sur Amiga. Je n'ai vraiment pas été déçu, avec une version micro assez impressionnante. J'ai retrouvé non seulement l'intégralité des graphismes de l'arcade et tous les niveaux, mais aussi une animation et une panoplie de coups fidèles à l'original. L'animation, un peu plus lente que le coin up, permet en fait de mieux contrôler les mouvements de son personnage. Vous pouvez aussi y jouer à deux simultanément et une option "continue" permet d'aller assez loin dans le jeu. Le scénario est des plus limités, puisqu'il s'agit en fait de parcourir les rues, histoire de se frapper quelques dizaines de voyous et d'atteindre

le repaire d'un démon. Vous devez ainsi évoluer à travers six niveaux, et cela en un temps donné, avec à la fin de chaque zone un chef de gang particulièrement difficile à vaincre, surtout à partir du niveau 4. Il faut détruire, frapper, cogner, sabrer tous les ennemis qui apparaissent à l'écran. Outre les coups de poing, de pied et l'utilisation de certaines armes, vous avez en plus la possibilité de faire quelques coups assez particuliers. En sautant au bon moment sur un adversaire, vous lui faites une prise de judo, l'envoyant rouler à plusieurs mètres de là. De même, vous pouvez par endroits vous suspendre à des lampadaires, et vous balancer, pour donner des coups de pied mortels. Pour éviter les coups, vous pouvez effectuer un saut périlleux impressionnant et surtout très pratique, ou simplement vous déplacer. Votre personnage se déplace de gauche à droite à l'écran, et en profondeur, ce qui, lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis, rend l'action un peu confuse. Par moment, vous pouvez en plus monter sur une corniche ou sur





un balcon, les ennemis vous y poursuivent. Les ennemis sont assez variés, certains étant peu puissants et désarmés, d'autres semblant carrément invulnérables. En frappant dans certains objets du décor, vous pouvez y trouver divers bonus (temps, énergie...), et sur certains ennemis ce seront des armes. Le premier niveau se passe dans les rues, le deuxième niveau consiste essentiellement à traverser une route, sans vous faire écraser par les voitures, en utilisant éventuellement des lampadaires. Les niveaux trois et cinq se passent dans la ville elle-même, alors que le niveau 4 se déroule dans des zones boisées. Très agréable, le jeu aurait mérité une musique et des sons de meilleures factures. Les graphismes et l'animation sont eux particulièrement réussis, même s'il est au début difficile de voir si votre personnage est sur le même plan que vos ennemis. Un très bon jeu d'arcade.



AM

GRAPHISME

87%

ANIMATION

84%

SON

70%

INTERET

82%



Disponibilité

AM : Juillet
PC : Non prévu
ST : Juillet

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
OCEAN

RANKXEROX

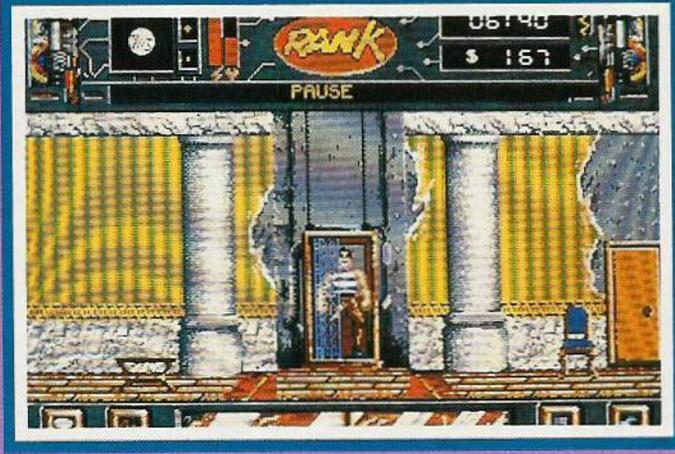
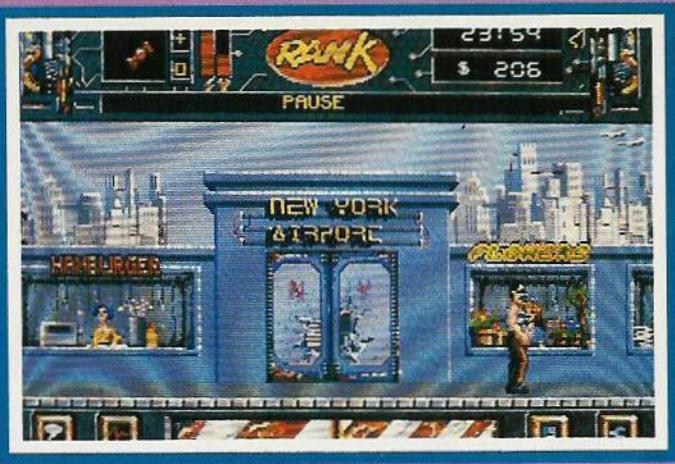


Adapté de la BD du même nom, Rankxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk.

Dans ce logiciel vous incarnez Rank, un androïde doté d'une force physique peu commune et, à la base, défenseur des justes et des opprimés. Vous percevez la menace qui pèse actuellement sur l'humanité comme une véritable injustice. Il s'agit d'un mal appelé Fushia, mêlé à la psychopeste qui s'étend dans les grandes villes comme une traînée de poudre, causant des ravages parmi la population. A l'heure actuelle, les victimes se comptent par milliers et aucun vaccin n'est encore parvenu à enrayer cette épidémie. Depuis quelque temps, à la Maison Blanche, les responsables ne savent plus quoi faire, et cèdent à la panique lorsque le mal touche le président des Etats-Unis en personne. Tous leurs espoirs reposent désormais sur vous ! Vous allez devoir enquêter, chercher pour trouver des indices et découvrir le remède tant attendu. Vos investigations vous amèneront à traverser le monde de Rome à New York. Tout au long de votre périple, vous devrez affronter divers ennemis, et vous vous rendrez vite

compte que pour survivre dans ce monde où tous les coups sont permis, il vous faudra user d'astuces et répondre au coup pour coup.

En effet, ce jeu d'arcade demande au joueur une certaine dose de réflexion, sans quoi il sera incapable de passer la majeure partie des obstacles. Avant de tenter quelque action que ce soit, le joueur devra auparavant se promener un peu partout et surtout, écouter tout ce qui raconte. Pour cela rien de plus facile, il suffit de questionner les personnages rencontrés, leurs informations se révélant souvent fort utiles. Par exemple, pour se payer le billet d'avion lui permettant de rallier Rome, le joueur apprendra au cours d'un dialogue qu'il lui suffit de fracasser les parcmètres pour en récupérer l'obole. Mais ce n'est pas tout, certains personnages refuseront toute discussion et feront parler plutôt leurs poings, lorsque ce ne sera pas leur pistolet. Dans la majorité des cas, une simple grenade (ramassée auparavant) suffira à les faire taire pour toujours. Mais parfois, cette tactique violente s'avérera inefficace. Essayez alors d'utiliser les éléments du décor, comme les poubelles par exemple. En les déplaçant (il suffit de shooter dedans), il sera possible de les positionner de façon à atteindre un ennemi jusqu'alors intouchable. N'oubliez surtout pas de



recharger vos accus de temps en temps, en trouvant une source électrique, le moyen le plus simple étant de se cogner contre un réverbère. Sachez qu'en cas de "blessure", il est possible de changer les pièces défectueuses (encore faut-il les avoir ramassées!) et de retrouver ainsi toutes vos facultés.

Si au début de l'article, j'émettais un doute sur le véritable idéal de Rank, ce n'est pas sans raison. En effet, ce dernier a la possibilité de frapper sur tous les personnages qu'il rencontrera. Par exemple, une fois votre billet d'avion en poche, rien ne vous empêche de frapper l'hôtesse, cette dernière s'écroulant dans une mare de sang en poussant un cri déchirant. En fait, la partie se déroulera en fonction de la sensibilité de chacun, tout en gardant bien sûr à l'esprit la quête et la découverte du vaccin, et par là même la sauvegarde de l'humanité. Côté réalisation, c'est excellent avec de très bons graphismes collant parfaitement à l'ambiance et au thème du jeu et un superbe environnement sonore, grinçant à souhait. Pour moi, le seul reproche inhérent à Rank concerne l'animation des personnages, un peu saccadée à mon goût, même si elle reste satisfaisante dans l'ensemble. En conclusion, il s'agit d'un nouveau très bon logiciel (après le magnifique Unreal du mois dernier) d'Ubi Soft qui semble faire un gros effort du côté de l'édition.

	ST
GRAPHISME	79%
ANIMATION	75%
SON	81%
INTERET	85%
	
Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Août	DOC : -/10
PC : Août	
ST : Juillet	

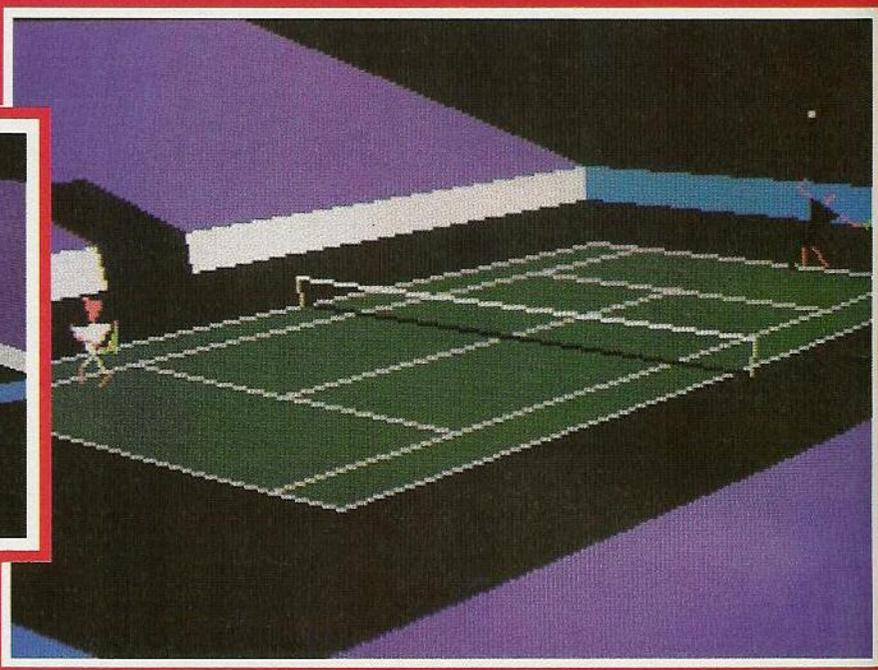
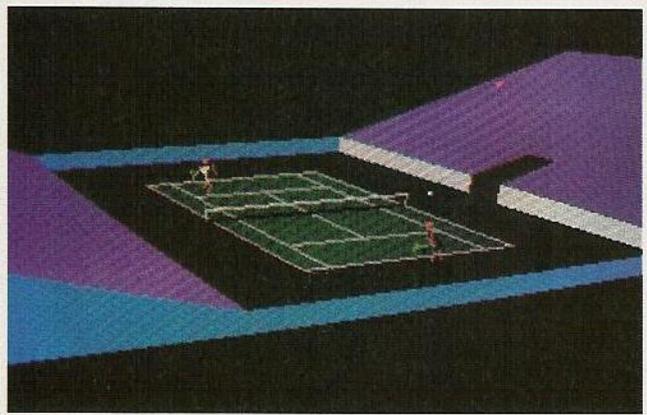
3615

GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

LES NEWS AU JOUR LE JOUR	LES INFOS (CANCANS, PREVIEWS)
DEUX CONSOLES NEC A GAGNER	50 OPERATION STEALTH A GAGNER
LES SOLUCES DE L'AVENFOU	PARTICIPEZ AU TOP
TELECHARGEMENT DE PREVIEWS	DES DEMOS A TELECHARGER!
DES VIES INFINIES	LES SALONS EN DIRECT

INTERNATIONAL 3D TENNIS



Présenté en preview le mois dernier dans Génération 4, International 3D Tennis semblait promettre énormément. Si le logiciel reste de bonne qualité, il n'est est pas moins vrai qu'il se situe sensiblement en dessous de ses principaux concurrents (tels Tie Break, Tennis Cup ou Great Courts). La réalisation entièrement en 3D formes pleines apporte

certes une nouveauté pour le jeu, mais ce dernier s'avère à l'usage bien moins attrayant à pratiquer. Le principal défaut consistant bien sûr dans une relative lenteur de la balle et du déplacement des joueurs, altérant, ô combien! la jouabilité d'International 3D Tennis. Réellement dommageable, car hormis cet aspect du jeu, élément primordial s'il en est, le soft comporte de nombreuses options très intéressantes. Par exemple, 72 tournois à jouer sont proposés, incluant les quatre levées du grand chelem, chacun offrant en fonction de leur envergure (série, super série, grand chelem) des lots, et bien sûr un nombre de points ATP différents au vainqueur. Présents également 64 joueurs classés en 16 niveaux de jeu.

En plus de cela, le programme offre plusieurs angles de vue du terrain. Il est possible de choisir parmi celles proposées ou de caler la caméra comme bon vous semble, à la manière d'une retransmission télévisée par exemple. Il est même possible de se placer en vue d'avion, plus ou moins rapproché du cours, simulant dans cette position parfaitement Tie Break. C'est d'ailleurs avec cette dernière possibilité que le jeu se révèle le plus rapide et le plus lisible, sans pour autant atteindre la vitesse et la jouabilité de Tie Break. Autre point positif, tous les coups du tennis sont réalisables, même

un amorti croisé avec un effet rétro (je vous l'assure!). Sinon, on retrouve toutes les options habituelles, sauf le jeu en double.

Outre la 3D, la réalisation repose sur des graphismes assez réussis (avec des joueurs d'apparence assez géométriques tout de même et hyperprofilés pour un déplacement en crabe, comprenez qu'ils sont monoplans!) et de très bons sons et bruitages. Les auteurs ont poussé le détail jusqu'à atténuer le bruit de la frappe de balle du tennisman placé au fond de l'écran. En résumé, on s'amuse, mais pas autant qu'avec les autres.

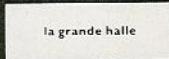
	AM
GRAPHISME	57%
ANIMATION	70%
SON	61%
INTERET	77%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 PALACE
PC: Non prévu	
ST : Juin	

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE



Pour tout savoir sur le salon.
Pour gagner de superbes cadeaux.
Pour se procurer une entrée privilégiée.

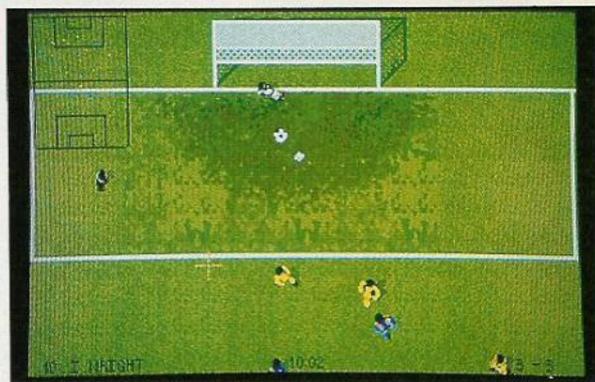


KICK OFF 2



Après Kick off, Kick Off Extra Time et Player Manager, Anco nous propose enfin Kick Off 2, le logiciel sans conteste le plus attendu par tous (surtout à notre rédaction). Regroupant tous les éléments positifs qui avaient fait le succès de Kick Off, les programmeurs ont su y ajouter de nombreuses innovations qui font de Kick Off 2 la meilleure simulation de football, toutes machines confondues. De Kick Off, vous retrouvez la vue d'avion du terrain, plein écran (sur Amiga), avec comme toujours la possibilité d'afficher un scanner sur le côté de l'écran, permettant de situer tous les joueurs sur le terrain. Côté son, vous retrouvez aussi les cris de la foule, les sifflets, le bruit du ballon, le tout avec encore un peu plus de réalisme. Les graphismes sont beaucoup plus fins, avec pour chaque type de terrain une représentation légèrement différente de la pelouse. Pour chacune des équipes, vous pouvez choisir le type de maillot parmi six possibles (rayé, uni, short et maillot de couleurs différentes ou identiques...), et vous pouvez aussi modifier les couleurs. De même, le ballon est nettement plus visible, blanc avec des pentagones noirs (ou peut-être le contraire), comme un vrai ballon de foot (NDLR: on a toujours adoré ton sens descriptif!). Tout ceci permet d'une part de personnaliser son équipe, et d'autre part cela rend le jeu plus clair et plus agréable à regarder. Vous pouvez jouer sur quatre types de terrain (normal, mouillé, détrempé et artificiel), avec pour chacun, des rebonds et une vitesse du ballon au sol différents. Le vent peut être nul, léger, moyen ou fort, avec des effets sur les trajectoires des balles plus ou moins prononcés. D'autres options permettent de définir la durée d'un match (entre 10 et 40 minutes), de décider si en cas d'égalité il y a des prolongations, de fixer la vitesse du jeu, de choisir un arbitre précis... En cours de jeu, vous pouvez utiliser quatre tactiques, en y incorporant éventuellement des tactiques élaborées à l'aide de Player Manager. D'autres menus vous permettent d'utiliser des équipes présentes dans Player Manager (la vôtre en particulier), ou de reprendre les équipes présentes sur Kick Off 2 et de les modifier. Vous pouvez bien sûr jouer un match d'entraînement, un match amical ou plus sérieusement un championnat, ou mieux encore la Coupe du Monde 1990. L'élément qui est selon moi le plus important, est le fait que l'on puisse jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux, trois, et même quatre joueurs simultanément. Il faut bien sûr posséder des doubleurs de joystick. Suivant le nombre de joueurs ou votre choix, vous pouvez jouer contre l'ordinateur, ou ensemble dans une équipe (pas plus de deux joueurs par équipe), dirigeant le même joueur durant tout le match (cf. Player Manager), ou le joueur le plus proche de la balle comme dans Kick Off. Autre élément primordial de Kick Off 2, la jouabilité: la maniabilité des joueurs est largement supérieure à celle de Kick Off, et le système de tir moins complexe que dans Kick Off Extra Time. Au niveau du contrôle de la balle, pas de gros changements.

Pour ce qui est des tirs par contre, la puissance de ceux-ci est beaucoup plus facile à maîtriser que dans les versions précédentes. Vous pouvez toujours faire des tirs brossés et les lobs sont désormais plus faciles à effectuer. L'intelligence et les aptitudes des joueurs sont elles aussi largement améliorées. Il est extrêmement rarissime que votre gardien plonge à droite sur un tir à gauche, ou que l'un de vos



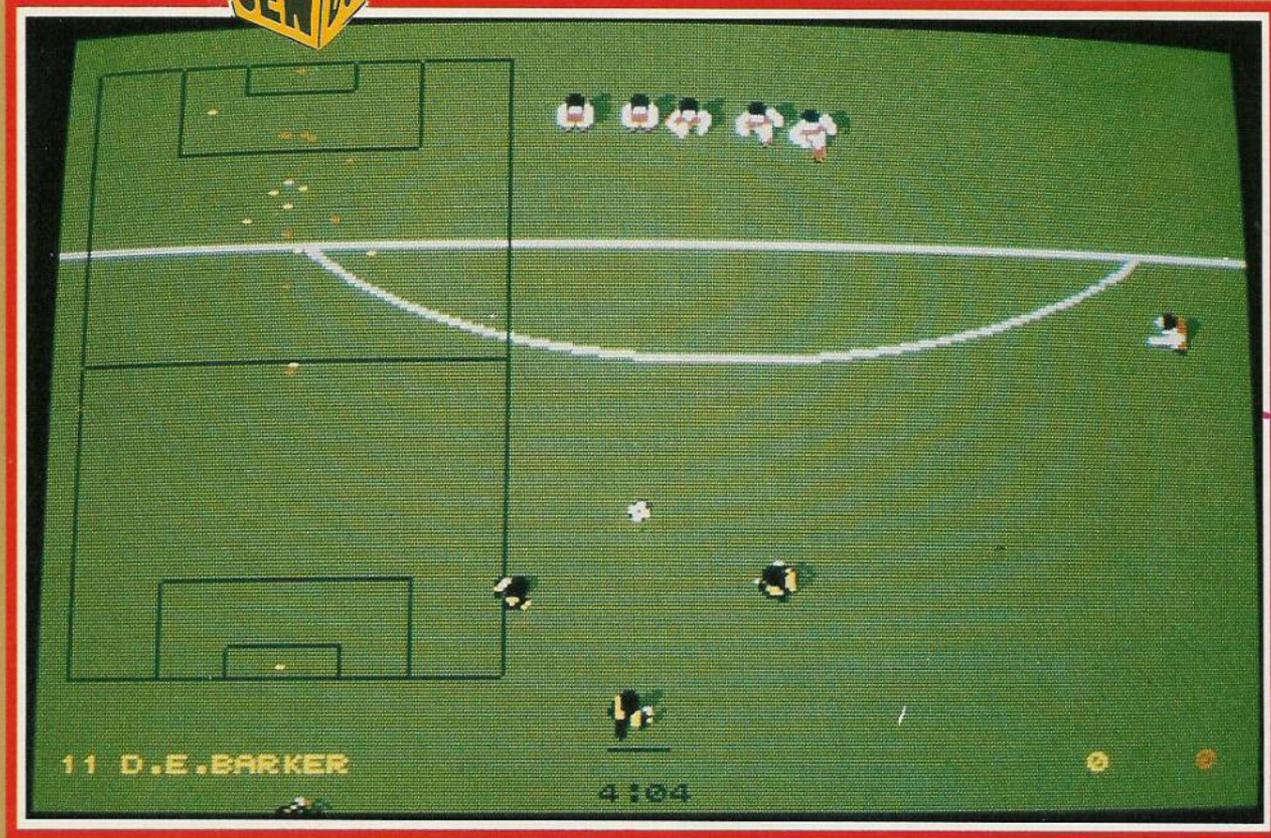
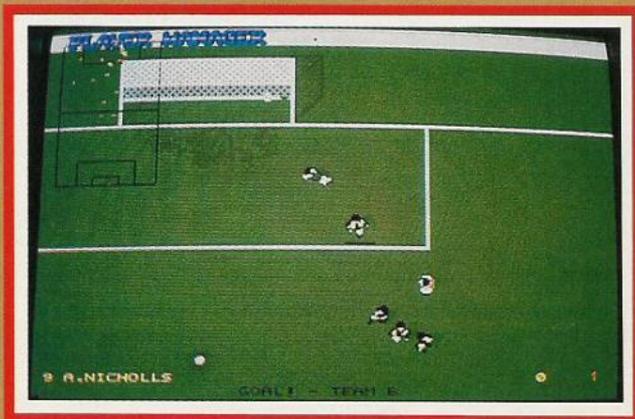
	AM
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	81%
INTERET	98%

Disponibilité
 AM : Disponible
 PC : Ete
 ST : Ete

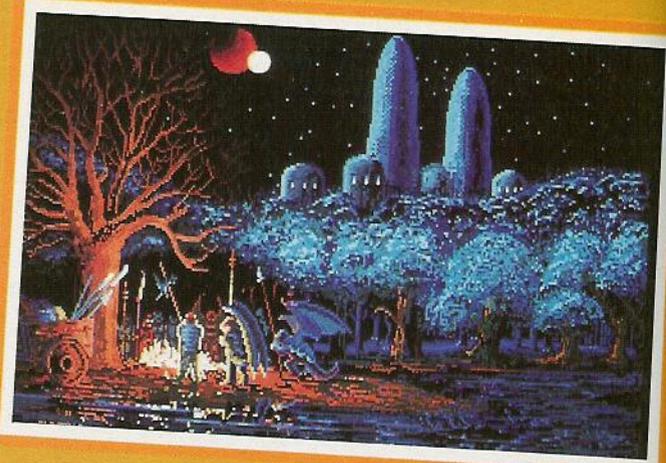
PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
ANCO

défenseurs tackle un adversaire dans votre surface de réparation (cause de nombreux pénaltys involontaires dans Kick Off). Les corners et les touches sont beaucoup mieux faits, puisque, en plus de la direction de la balle, vous pouvez choisir la force de votre remise en jeu, suivant que vous appuyez plus ou moins longtemps sur le joystick. Comme toujours, vous pouvez diriger les dégagements de votre gardien de but, aussi bien pour la direction que pour la puissance. Une nouveauté consiste à tirer les coups francs directs, à vingt ou trente mètres de la surface adverse. Vous pouvez les tirer de 13 façons différentes, avec combinaison, en contournant le mur, en le lobbant, avec ou sans effet... et devenir le Michel Platini de Kick Off 2. Tous ces éléments rendent le jeu passionnant et agréable à regarder. Etant donné la qualité des matchs de ce début de Coupe du Monde 1990, je préfère largement faire des parties de Kick Off 2, avec ses poteaux rentrants, ses lobs, ses reprises de volées et ses coups francs tirés en pleine lucarne. Pour les puristes et les fans de Kick Off (dont je suis), Anco nous propose même la possibilité d'enregistrer sur disquette les buts et les actions de jeux. Il est ensuite possible de les rappeler et de les revoir au ralenti ou en vitesse réelle, tout comme un magnétoscope permet de mémoriser les meilleurs moments d'un match. La seule et unique simulation de football, qui ridiculise toutes les tentatives similaires tentées par d'autres sociétés.

OPTIONS				
FIELD	MINOR	NET	SOGGY	PLASTIC
DURATION	2 X 3	2 X 5	2 X 10	2 X 20
WIND	OFF	LIGHT	MEDIUM	STRONG
EXTRA TIME	NO		YES	
PLAYER TOUCH	NO		YES	
LEAGUE SKILL	INTERNATIONAL		DIV. 1	DIV. 3
GAME SPEED	NORMAL		50 %	25 %
SKILL LEVEL	TEAM A		TEAM B	
SELECT TACTICS	TEAM A		TEAM B	
REFEREE	RANDOM		R.J. FERNANDEZ	
	DONE			

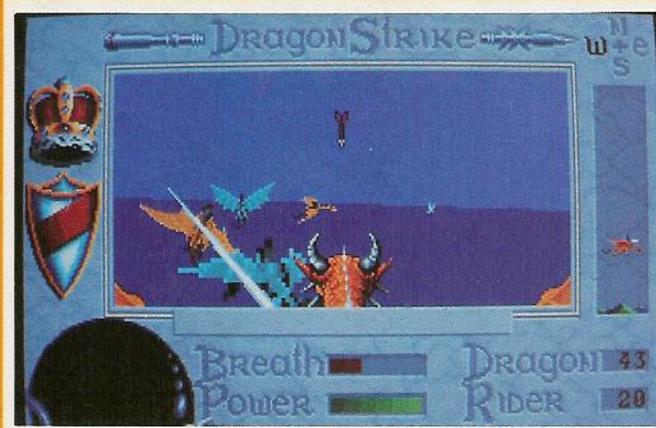


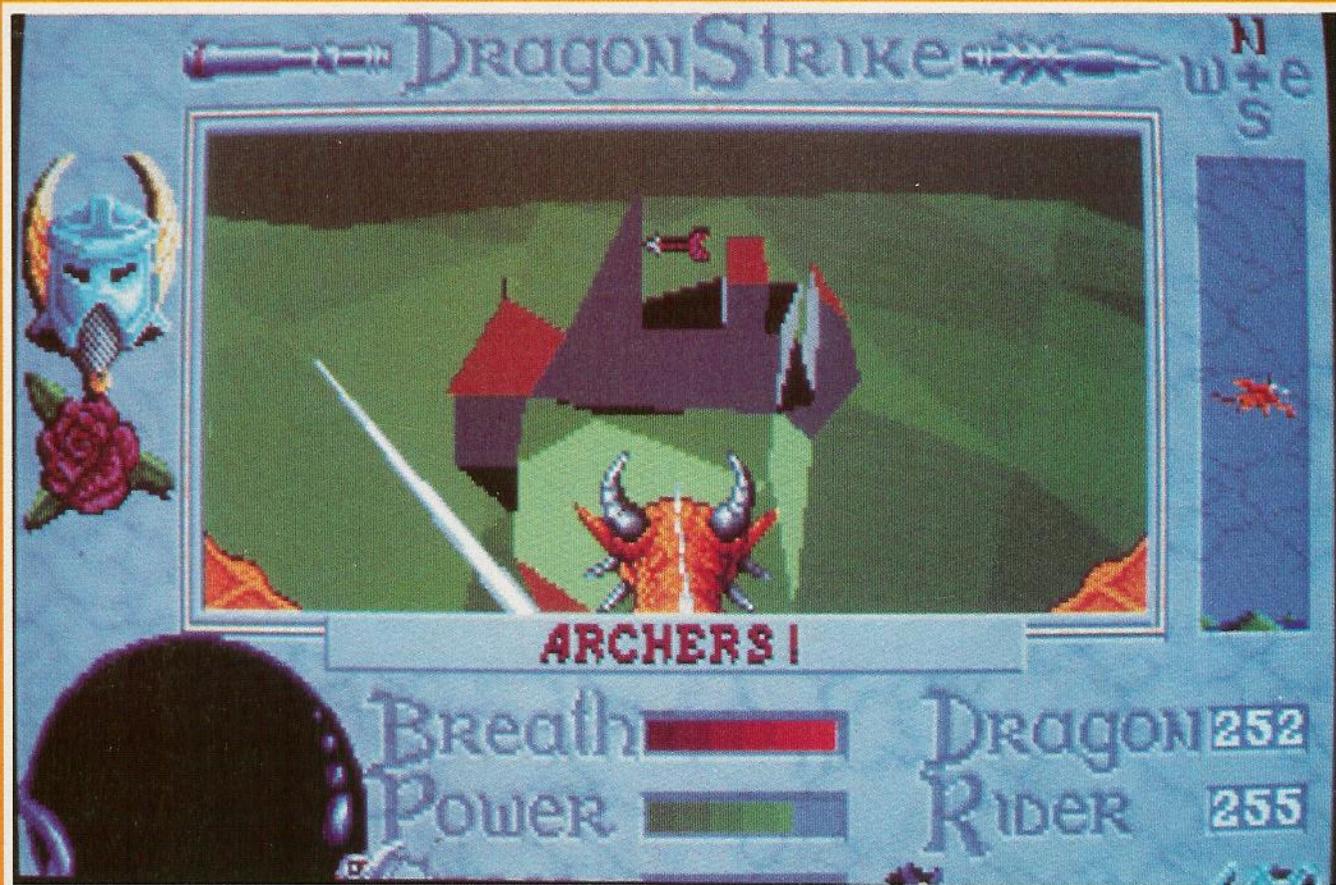
DRAGON STRIKE



Nous vous l'avions présenté en preview et il avait fait notre couverture et poster du mois de mai. Annoncé comme le premier simulateur de dragon, ce logiciel édité par SSI tient toutes ses promesses quant à ses qualités. Le jeu se déroule dans le monde de Krynn (cf livres "Dragonlance") suivant les règles de "Advanced Dungeons and Dragons", seconde édition. Vous êtes un

chevalier dragon, votre monture étant au début du jeu un jeune dragon de bronze. Toutes les missions que vous allez devoir remplir se situent dans le cadre d'une superbe histoire retraçant la lutte des dragons du Bien contre les dragons du Mal. Au fur et à mesure des missions, vous allez gagner des points d'expérience, trouver des objets magiques (onguent de soin, anneau de protection, armure magique...) et surtout chevaucher des dragons de plus en plus puissants. De temps en temps, vous êtes même proposé pour entrer dans un ordre de chevalerie plus prestigieux que le vôtre. Il faut alors remplir une mission suicidaire, pratiquement impossible à réaliser. La variété des missions est aussi un élément très intéressant. La plupart d'entre elles consiste bien sûr en des combats contre des ennemis. Vos adversaires peuvent être des cibles au sol (bateaux, campements...) auquel cas il faut se méfier des archers, ou bien des cibles volantes (draconiens, manticores, gas spore, wyvernes et surtout dragon noir, rouge, bleu et blanc). Vous devrez fréquemment affronter plusieurs ennemis à la fois, ce qui donne lieu à des combats passionnants dans les cieux. Comme dans tout simulateur qui se respecte, la représentation du terrain est en 3D, avec 4 vues différentes (devant, derrière et sur les côtés), très utiles lorsque vous





êtes poursuivi par un dragon adverse. Vos armes sont tout à fait adaptées au scénario, puisque votre dragon possède deux souffles, et vous êtes armé d'une lance-dragon et d'une épée. En outre, si vous dirigez bien votre monture et que vous arrivez au-dessus d'un ennemi, votre dragon lui donne automatiquement des coups de griffes et le mord. La réussite de ce logiciel vient tout d'abord de son originalité, mais surtout de sa réalisation qui est extraordinaire. L'animation est ultra-rapide et d'une fluidité impressionnante. La jouabilité est elle aussi très bien étudiée, et vous avez plus l'impression de jouer à un jeu d'arcade qu'à un simulateur de vol. De très nombreuses options de jeu viennent compléter un logiciel déjà très intéressant. Vous pouvez bien sûr sauvegarder et rappeler n'importe quelle mission. Vous pouvez jouer à la souris ou/et au clavier, modifier le degré de détail des formes en 3D (pour accélérer l'animation), reconfigurer les touches, etc. En plus, de nombreux écrans en VGA 256 couleurs (tous superbes) viennent agrémenter le jeu. Une réalisation géniale, une grande jouabilité, un peu d'originalité pour un logiciel passionnant.



	PC
GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
REALISME	85%
SON	30%
INTERET	95%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : 8/10 DOC : 8/10 SSI
PC: Juin	
ST : Non annoncé	

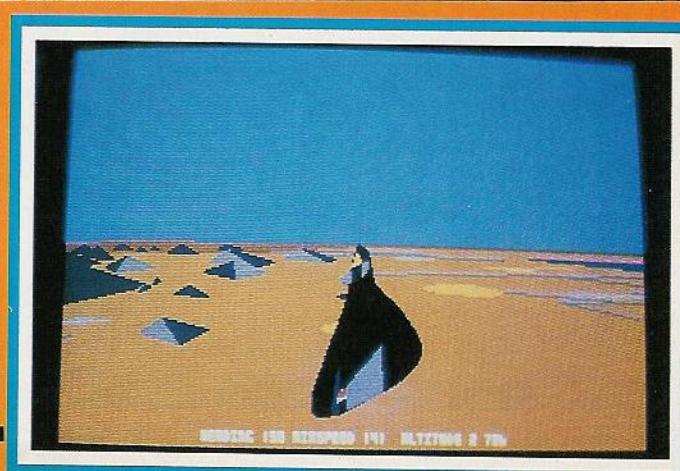
F-19 STEALTH FIGHTER



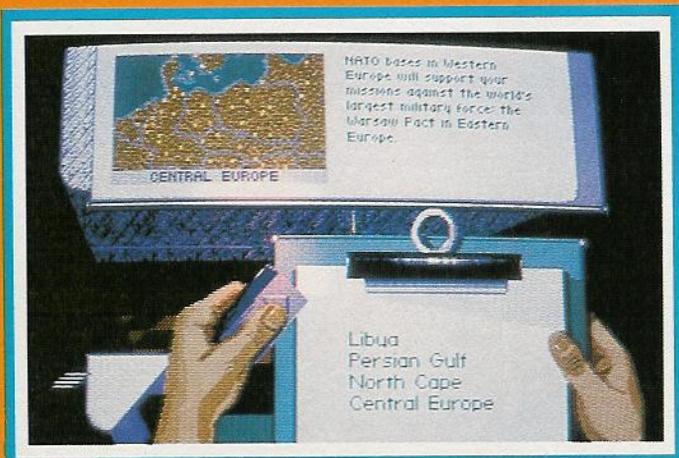
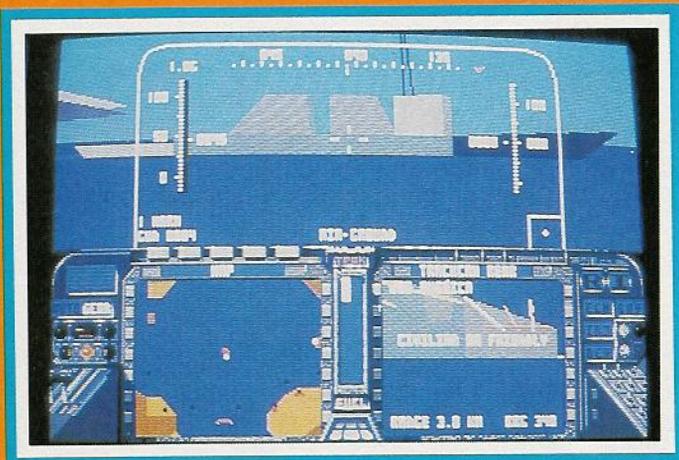
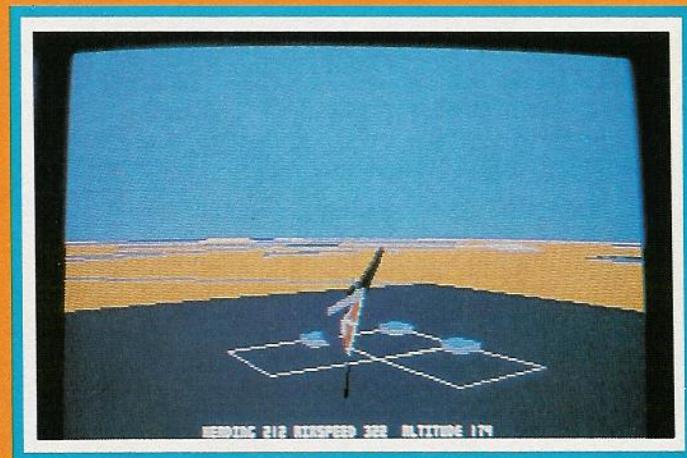
Nous l'avons déjà testé dans le numéro de mai 1989, sur PC, mais la version ST venant de sortir, il nous a semblé important d'en reparler un peu, voire beaucoup. Ce simulateur permet de piloter le F-19, un avion "indétectable" par les radars ennemis. En fait, les radars ennemis, suivant leur degré de sophistication, peuvent éventuellement détecter cet avion. Il faut cependant

que le F-19 soit assez proche et que le pilote fasse quelques erreurs (voler trop haut, à une vitesse "détectable", aborder une zone sous contrôle radar avec un certain angle...) pour que cela soit possible. Pour rendre les missions plus faciles, il faut donc utiliser au maximum les capacités de réflexion des ondes radar par le F-19. Sinon, le maniement de l'avion est assez classique, avec une vingtaine d'armes (missiles, bombes...), certaines limitations étant imposées suivant les missions, des leurres thermiques ou lumineux, de nombreux ennemis... Une possibilité très intéressante consiste en une vue dite tactique, permettant de visionner sur la carte, simultanément, votre avion et l'ennemi visé, chose indispensable lors des combats. Sinon, vous

avez différentes vues (droite, gauche, frontale, arrière, vue du missile tiré...), avec divers effets de zoom. Les missions se situent dans une des quatre zones à haut risque, Libye, Golf persique, Europe nordique (Finlande, Suède...) et surtout Europe centrale. Avant chaque départ, un briefing vous permet de bien analyser la difficulté de la mission et de visionner le terrain, les forces alliées et ennemies en

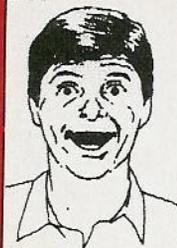


présence. Les objectifs sont de deux types : soit il s'agit d'attaquer des cibles au sol, soit des cibles aériennes. Une mission consiste en général en une cible principale et en une cible secondaire. Quoi qu'il en soit, il faut toujours décoller et surtout atterrir correctement. Les missions sont variables, des interceptions d'avions ennemis en passant par des parachutages, des missions d'espionnage, de bombardements et j'en passe. De très nombreuses options permettent d'en changer la difficulté, en rendant les atterrissages plus ou moins compliqués, en modifiant l'intelligence des ennemis... D'autres options permettent de modifier le degré des détails de la vue en 3D, de jouer au joystick, à la souris, ou exclusivement au clavier, de sauvegarder une partie... Le logiciel est fourni avec un cache pour le clavier, rappelant la fonction des diverses touches. La documentation, superbe, présente très bien tout ce qui concerne le jeu. Tous les ennemis, les types d'armes, les missions y sont clairement décrits. De même toutes les options du jeu sont expliquées, ainsi que les tactiques pour éviter d'être détecté par un radar, pour attaquer les cibles suivant le type d'arme employé, les manoeuvres d'évitements de missiles... Côté animation, il n'y a rien à redire, fluide et rapide, elle est servie par des graphismes qui peuvent être très détaillés ou plus sobres si vous voulez accélérer l'animation. Un simulateur très complet, plein d'options, un des tous meilleurs dans le genre.



	ST
GRAPHISME	84%
ANIMATION	80%
REALISME	85%
SON	60%
INTERET	86%
Disponibilité	
AM : Eté	PACKAGING : 10/10 DOC : 10/10 MICROPROSE
PC : Disponible	
ST : Eté	

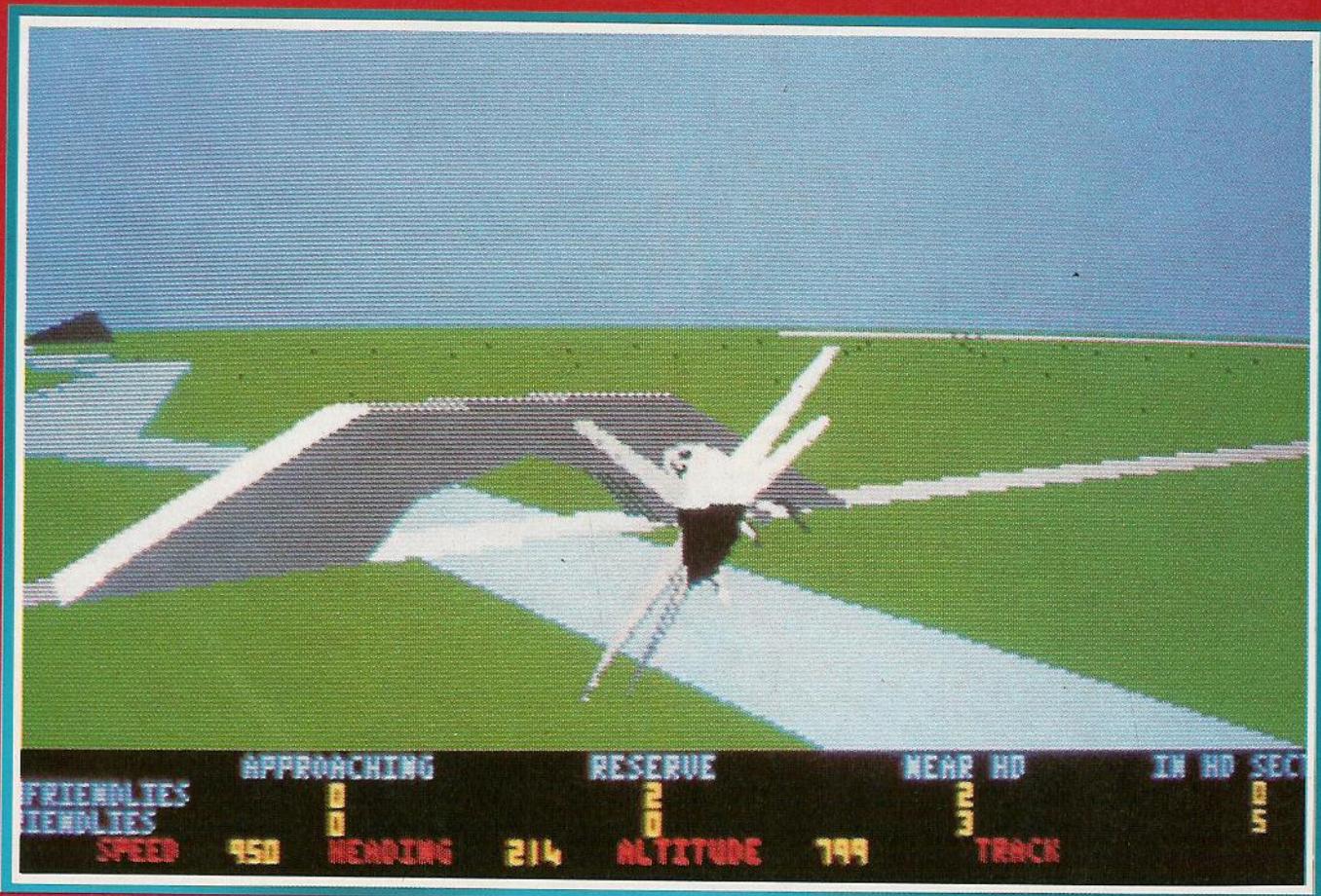
FALCON: MISSION DISK 2



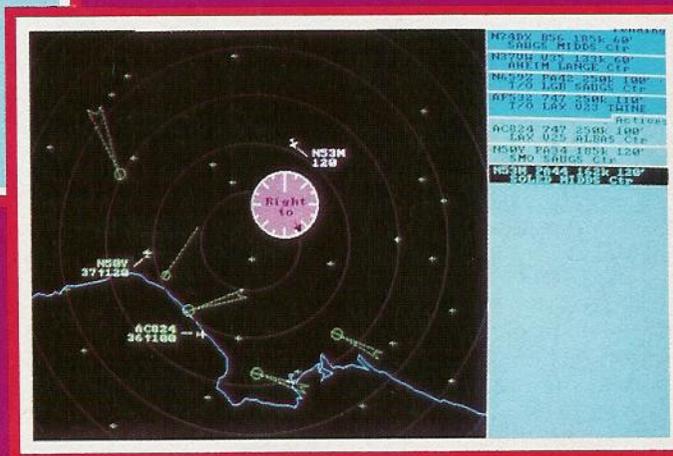
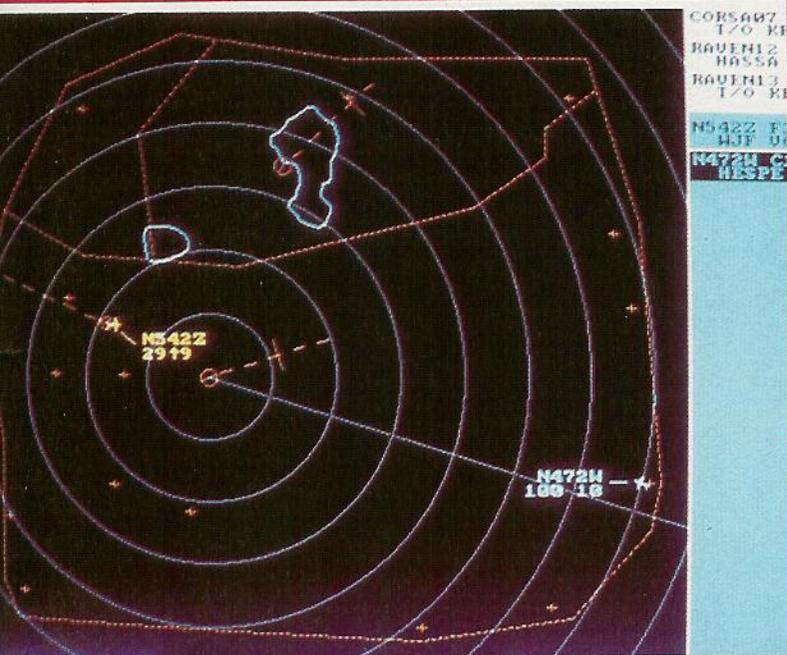
Falcon reste dans la course, en ce qui concerne les meilleures simulations de combats aériens, avec cette deuxième disquette scénario, proposant douze missions supplémentaires. Le "Mission Disk 1" avait apporté de nombreuses améliorations au jeu, tant techniquement que pour l'intérêt. Cette nouvelle extension est elle aussi beaucoup plus complète, surtout en ce qui concerne les combats dans les cieux, contre des cibles désormais plus variées et plus dangereuses. Quelques nouvelles armes, de nouvelles zones de combat, des explosions beaucoup plus réalistes (en bitmap), une animation encore un peu plus rapide... ne sont que quelques-uns des éléments ajoutés. En outre, les scénarios se déroulent dans un plan de grande envergure, et suivant vos résultats lors d'une mission, les suivantes en seront modifiées. Un lifting pour un logiciel qui commençait à prendre des rides. Une cure de jouvence bénéfique.



	ST
GRAPHISME	88%
ANIMATION	82%
REALISME	84%
SON	62%
INTERET	79%
Disponibilité	
AM : Eté	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 SPECTRUM HOLOBYTE
PC : Non annoncé	
ST : Eté	



RAPCON / TRACON



Un seul article pour deux jeux pratiquement identiques. Tous deux sont des simulateurs d'aiguilleurs du ciel. TRACON se déroule sur un aéroport civil (parmi quatre possibles), alors que RAPCON consiste à aiguiller des avions sur un aéroport militaire. La documentation très complète, permet d'aborder chacun des logiciels de façon progressive. Divers menus permettent de faire varier le niveau de difficulté, avec une simulation qui peut devenir très réaliste. Le but est bien sûr de gérer au mieux l'espace aérien qui vous est attribué. Tout le jeu se passe sur le même écran, votre radar, sur lequel apparaissent les divers avions ainsi que quelques éléments du terrain (les pistes d'atterrissage surtout). Chaque vol possède sa propre description dans la fenêtre à droite du radar, avec son nom, son altitude, sa vitesse, le type de l'avion, ses escales et le nom du vol. Sur le radar lui-même, les avions sont représentés, avec la direction qu'ils suivent. Pour chaque avion, vous pouvez modifier son vol en agissant sur divers paramètres (altitude, vitesse, direction, escales prévues) et éviter ainsi des collisions, mettre les avions en position d'atterrissage ou de décollage. C'est justement là que réside l'intérêt du jeu. En effet, lorsque vous avez à gérer en temps réel, une quinzaine d'avions, il devient très difficile (et intéressant) de ne pas faire d'erreurs. La souris permet de sélectionner les divers menus qui constituent le système de jeu. Lorsque vous donnez un ordre à un pilote, ou que celui-ci vous répond, vous entendrez une voix digitalisée correspondant au message affiché en bas de l'écran, ce qui vous met complètement dans l'ambiance d'une tour de contrôle. Un seul logiciel aurait suffi, pour ces simulateurs assez originaux.

	PC
GRAPHISME	30%
ANIMATION	30%
REALISME	85%
SON	75%
INTERET	70%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 MINDSCAPE
PC : En vente	
ST : Non prévu	



AVENTURE

LEGEND of FAERGHAIL



Classique de par le type même du jeu, Legend Of Faerghail possède pas mal d'éléments qui en font un hit en puissance. Ce jeu de rôle se déroule dans un monde fantastique, au temps du Moyen Age, peuplé de paladins, de magiciens, de trolls et de dragons. Le comté de Thyn est en guerre contre le peuple elfe pour une raison inconnue des humains. Vous êtes donc engagé pour trouver la cause de cette guerre et y mettre fin. Dans un premier temps, vous devez rejoindre un royaume voisin pour y chercher de l'aide et des troupes alliées. Suite à cette mission relativement facile, vous allez vous retrouver en plein milieu d'une histoire beaucoup plus intéressante et compliquée. La présentation du jeu est très belle, avec une superbe page graphique et une musique sublime, aussi bien sur Amiga que sur ST (enfin presque!), et ce n'est qu'un début. Ensuite, il faut bien sûr créer ses personnages (jusqu'à 6). Force, Dextérité, Sagesse, Constitution et Intelligence sont les cinq attributs majeurs. Les points de vie et de magie dépendent de ces caractéristiques, mais surtout du métier choisi. Les diverses carrières accessibles sont fonction du sexe de votre personnage, mais aussi de sa race. Six races, douze classes de personnages (guerrier, barbare, illusionniste, druide, etc), avec pour chacune un équipement de base différent et des compétences secondaires différentes. Ces dernières sont au nombre de 9, avec entre autres pickpockets, trouver des pièges, ouvrir une serrure, discuter, attaquer... Rien n'a été oublié puisque chaque personnage possède un alignement différent et peut parler un certain nombre de langages. Le nombre et la variété des objets à trouver (armes, armures, torche, anneau,

potion, parchemin...) sont eux aussi impressionnants, de même que le nombre de créatures rencontrées. Le système de jeu est ultrapratic, la souris permettant de cliquer sur les nombreuses icônes et menus, le clavier ne servant qu'à l'occasion. Le déplacement du groupe s'effectue en utilisant la souris dans la fenêtre en haut à gauche. Les combats peuvent s'effectuer de façon rapide, grâce à une option "Quick", ou si vous préférez, vous pouvez diriger chacun de vos personnages. A la fin d'un combat, chaque personnage gagne des points d'expérience, proportionnellement à ses actions (attaque réussie, lancer un sort...) et le groupe peut trouver argent et objets. Reprenant par certains côtés le système de jeu de Bard's Tale et en y ajoutant quelques innovations, les programmeurs ont obtenu un système de jeu très convivial et facile à utiliser. Le monde semble suffisamment vaste pour occuper n'importe quel joueur pendant un bon bout de temps. La magie, élément primordial dans ce type de jeu, n'a pas été oubliée. En plus des très nombreux objets magiques, plus de 120 sorts peuvent être lancés, suivant la classe de jeteur de sorts de vos personnages. Tout ceci est merveilleusement servi par une réalisation irréprochable. Les graphismes sont superbes, avec des décors totalement différents suivant votre position: ville, extérieur ou donjon. Tous les personnages et monstres rencontrés sont représentés à l'écran, un peu comme dans Bard's Tale, avec des dessins très sympas et des couleurs superbes. Par moment, une description plus précise de la pièce où vous vous trouvez apparaît dans la fenêtre réservée au texte. Le fond sonore du jeu est selon moi l'élément le plus important de ce logiciel. Que ce soit sur la version ST ou la version Amiga, légèrement meilleure, il y a une ambiance sonore extraordinaire. Dehors, vous





entendez le bruit du vent qui souffle, avec parfois les croassements des corbeaux. Quand vous avancez, vous entendez en plus le bruit de vos pas sur le sol. Dans les donjons, le bruit de vos pas résonne dans les corridors. Lorsque vous ouvrez une porte, vous entendez le grincement de celle-ci. En combat, ce sont les cris de douleur des personnages et des monstres, le fracas des épées... Bref, une merveille sonore qui donne à l'ensemble du logiciel une atmosphère sinistre et inquiétante, complétant très bien ce qui s'annonce comme un des gros softs du moment. Les versions testées n'étaient pas tout à fait finies, quelques bugs existaient encore, mais avec ce que j'ai pu en voir, j'avoue avoir été extrêmement impressionné.



	AM	ST
SCENARIO	80%	80%
GRAPHISME	94%	94%
ANIMATION	75%	75%
SON	95%	88%
COMMANDE	93%	93%
NIVEAU	B	B
INTERET	93%	93%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Juin		DOC : -/10
PC: Non prévu		RAINBOW ARTS
ST : Juin		



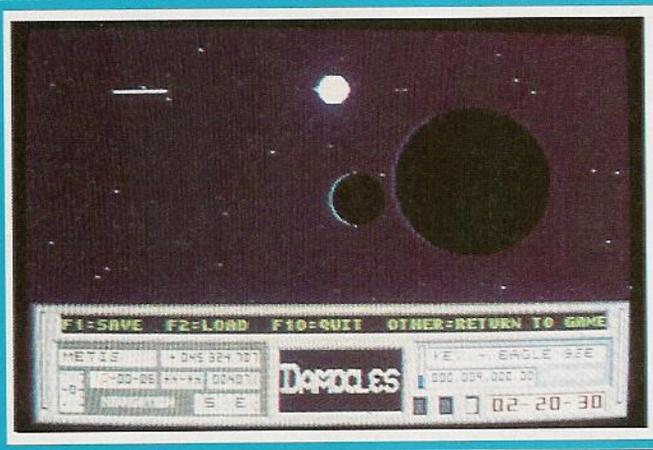
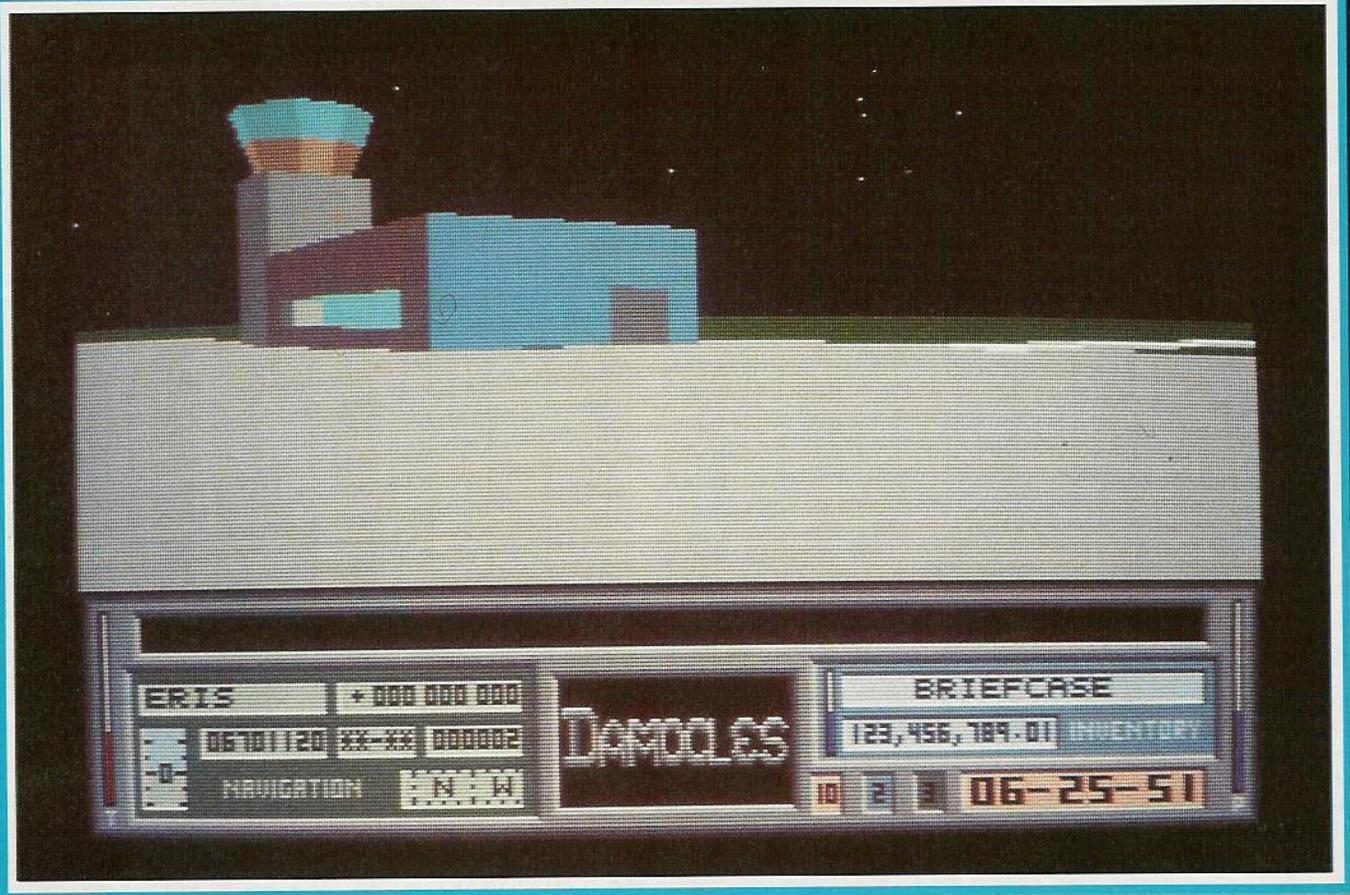
DAMOCLES



Damoclès, c'est la suite de Mercenary sorti sur 16 bits il y a déjà un certain nombre d'années. Damoclès est le nom d'une gigantesque météorite, qui doit dans quelques années percuter la planète Eris. Le gouverneur de cette planète vous promet donc une importante récompense pour trouver une solution à ce problème. Malheureusement, votre voyage en état d'hibernation jusqu'à cette lointaine planète se passe assez mal, et c'est avec quelques années de retard que vous atterrissez sur Eris. En fait, il vous reste à peine plus de trois heures pour trouver un moyen d'arrêter ou de détruire ce météore géant. Pour cela, vous allez devoir prendre contact avec un professeur, qui semble avoir travaillé sur une solution intéressante. Malheureusement, votre enquête va rapidement se compliquer, et vous dévoiler que ce cataclysme n'est pas pour déplaire à certaines personnes, la solution finale semblant devenir bien inaccessible. Ce jeu d'aventure utilise un système de vues en 3D formes pleines, un peu comme

dans Infestation. Au cours de votre enquête, vous êtes amené à visiter de nombreux bâtiments, pour y trouver divers objets et y rencontrer des personnes. Vos déplacements se font dans ce cas-là à pied. Vous devez aussi aller dans plusieurs villes, en utilisant des voitures, mais aussi des avions et des vaisseaux spatiaux. En effet, rapidement, vous devrez aussi visiter d'autres planètes, lunes et astéroïdes. Le maniement des appareils volants et terrestres est assez simple, le joystick permettant de les diriger et les touches numériques donnant la puissance. Vous pouvez bien sûr tirer (si votre vaisseau est armé) en appuyant sur le bouton du joystick, ce qui semble indispensable à certains moments. Il faut trouver divers objets, et les utiliser aux bons endroits, le tout assez rapidement puisque le temps est limité. En plus, vous ne pouvez pas en avoir plus de dix à la fois. Techniquement c'est très bien réalisé, avec une animation en 3D très bien faite et rapide, de nombreux détails, et un monde explorable vraiment très grand. Le scénario semble assez intéressant, et le jeu dans son ensemble est un bon logiciel.



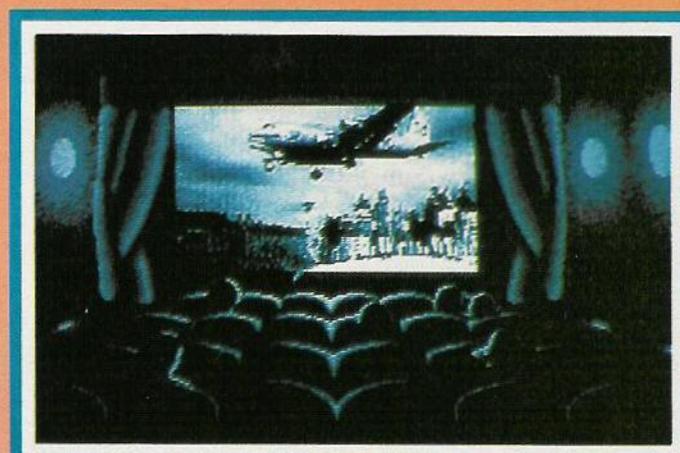


	ST
SCENARIO	75%
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	60%
COMMANDE	83%
NIVEAU	B
INTERET	75%
Disponibilité	
AM : Rentrée	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 NOVAGEN
PC: Rentrée	
ST : Disponible	

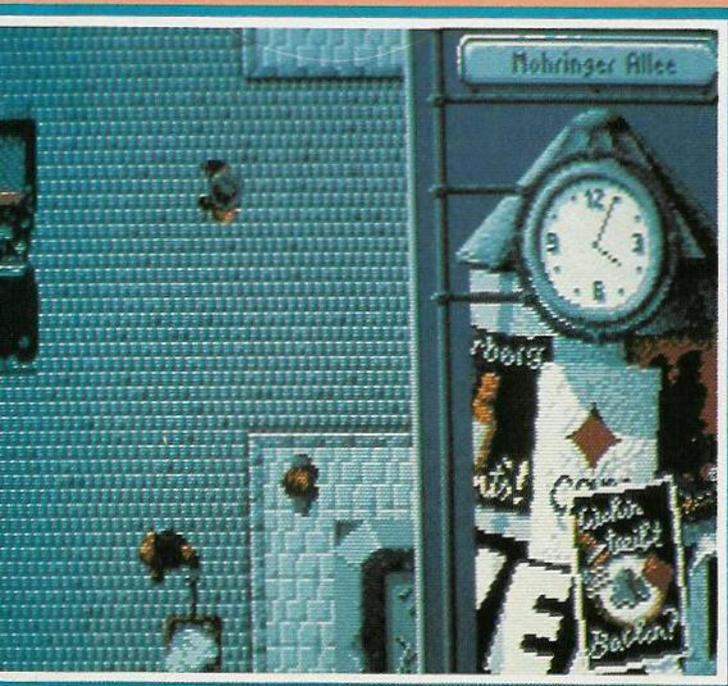
EAST vs WEST: BERLIN 1948



Ce jeu d'enquête policière se déroule en 1948, dans une ville de Berlin en ruines, alors que la partie ouest de la ville est bloquée par les troupes soviétiques, et qu'un pont aérien reste le seul moyen de liaison entre Berlin et l'ouest. Dans cette ville où règne violence, insécurité et marché noir, vous, Sam Porter (agent de la CIA) êtes envoyé pour mener une enquête difficile, dans ces rues où être Américain est déjà dangereux en soi-même. Une bombe atomique a été dérobée par les membres d'une mystérieuse organisation criminelle, la Serva, et vous devez la retrouver avant qu'ils ne l'utilisent. Votre premier indice est la mort d'un officier anglais, soupçonné d'appartenir à cette organisation; vous allez devoir interroger diverses personnes et visiter de nombreux endroits. Vous dirigez votre personnage grâce à la souris, parcourant les rues de Berlin à pied ou en taxi (auquel cas celui-ci vous raconte toutes les rumeurs qui circulent). En cliquant sur votre personnage, vous pouvez obtenir l'inventaire de ses possessions. En cliquant sur une personne présente à l'écran, vous pouvez discuter avec elle. Les dialogues se déroulent grâce à un système d'icônes et de menus. Pour poser une question, il faut construire la phrase, ce qui au début n'est pas toujours évident, à cause d'une documentation assez sobre. Assez rapidement cependant, je me suis habitué à ce système de jeu. Les graphismes sont assez jolis, avec sans arrêts, de petites animations, qui rendent le jeu assez réaliste et vivant. Le scénario est bien fait, et il faut tout particulièrement tenir compte de l'heure qui est affichée en haut à droite. Chaque personne continue en effet sa vie et vaquent à ses occupations quotidiennes, ce



qui pose parfois quelques problèmes pour les localiser. La présentation du jeu est très bien faite elle aussi, une cassette audio étant utilisée. Vous avez alors, par des nouvelles au cinéma, un complet récapitulatif sur la situation en 1948. La deuxième face de cette même cassette sert aussi dans le jeu, à un moment bien précis, pour donner d'autres indices. Assez sympa, ce logiciel possède un système de jeu un peu lourd, surtout pour ce qui est des dialogues. L'enquête n'en reste pas moins intéressante et prenante.



	AM	PC	ST
SCENARIO	76%	76%	76%
GRAPHISME	74%	74%	74%
ANIMATION	59%	59%	59%
SON	70%	70%	70%
COMMANDE	79%	79%	79%
NIVEAU	B	B	B
INTERET	74%	74%	74%
Disponibilité		PACKAGING : 8/10	
AM : Juillet		DOC : 8/10	
PC : Juillet		RAINBOW ARTS	
ST : Juillet			



SECRET OF THE SILVER BLADES



SSI propose une nouvelle fois un jeu tiré du célèbre Donjons et Dragons, jeu de rôle médiéval fantastique. SSB est en fait le troisième volet d'une série commencée avec Pool of Radiance et Curse of the Azure Bonds. Vous pouvez réutiliser vos personnages de Curse ou en créer de nouveaux. La qualité graphique du jeu est supérieure à celle de Curse, et le système de jeu est exactement le même. L'histoire commence à New Verdigris, un village de mineurs. Des profondeurs de la mine, des monstres se sont répandus dans la région et vous êtes le seul espoir des villageois. En fait, assez rapidement, vous allez découvrir que plusieurs groupes de gens semblent très intéressés par ce qui se trouve au plus profond de la mine et que ce qui y est emprisonné ne doit à aucun prix être libéré, sinon ce serait le chaos. Vous commencez l'aventure sans rien posséder, mis à part quelques objets que les villageois ont réunis pour vous. Devenus les champions du village, il va falloir trouver une solution à cette menace. Les personnages que vous avez au début sont en moyenne du septième niveau et ce sont donc des aventuriers très puissants. En fin d'aventure, si vous survivez, vous pourrez atteindre le 15ème voire le 18ème niveau. Il est conseillé par conséquent de bien connaître les règles de AD&D, surtout en ce qui concerne les sorts de haut niveau et les objets magiques puissants, ou sinon de bien lire la documentation. Toujours en anglais, ce logiciel n'a malheureusement pas bénéficié d'une amélioration en ce qui concerne le scénario. Si celui-ci est intéressant et assez complexe, il est hélas linéaire et peu réaliste. Il n'est tenu aucun compte du nombre de jours passés, et des événements importants ne se déclenchent que si vous effectuez certaines actions, ce qui rend l'ensemble du scénario peu crédible.

	PC
SCENARIO	65%
GRAPHISME	71%
ANIMATION	-
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	B
INTERET	78%
Disponibilité	
AM : Septembre	PACKAGING : 8/10 DOC : 8/10 SSI
PC : Juin	
ST : Non annoncé	

PLOTTING



Depuis deux mois que nous vous en parlons, vous devriez commencer à connaître le principe du jeu. Pour les retardataires, je recommence!

Se jouant seul ou à deux, Plotting est un jeu de réflexion dans lequel le but est de remplir le contrat défini par le programme. En fait il faut éliminer les éléments (des petits carrés) formant un plus grand carré.

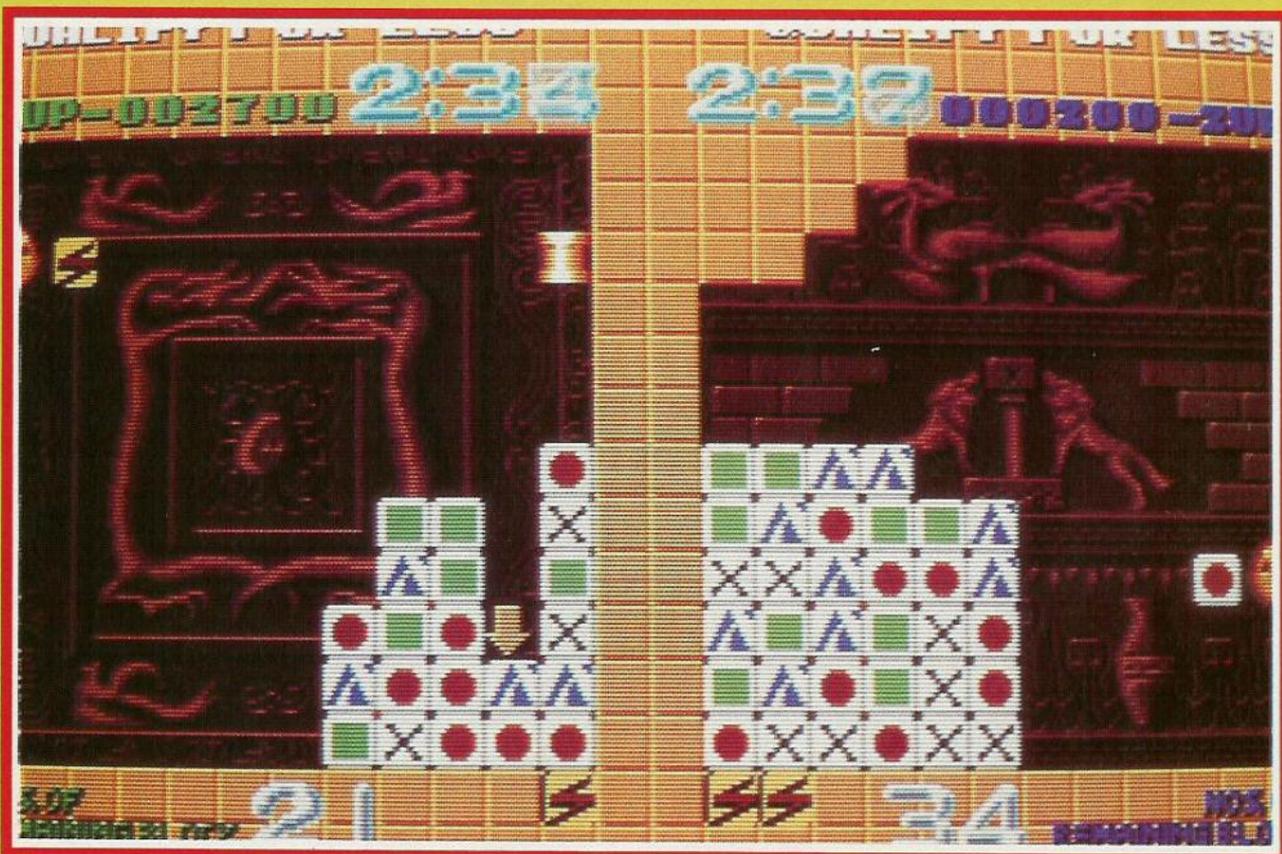
Pour cela, vous disposez d'un petit personnage disposant d'une raquette qu'il peut lancer à loisir. Cette dernière peut venir frapper les carrés soit directement, soit avec un rebond en utilisant le relief du décor et dès qu'elle touche un carré, elle le détruit!

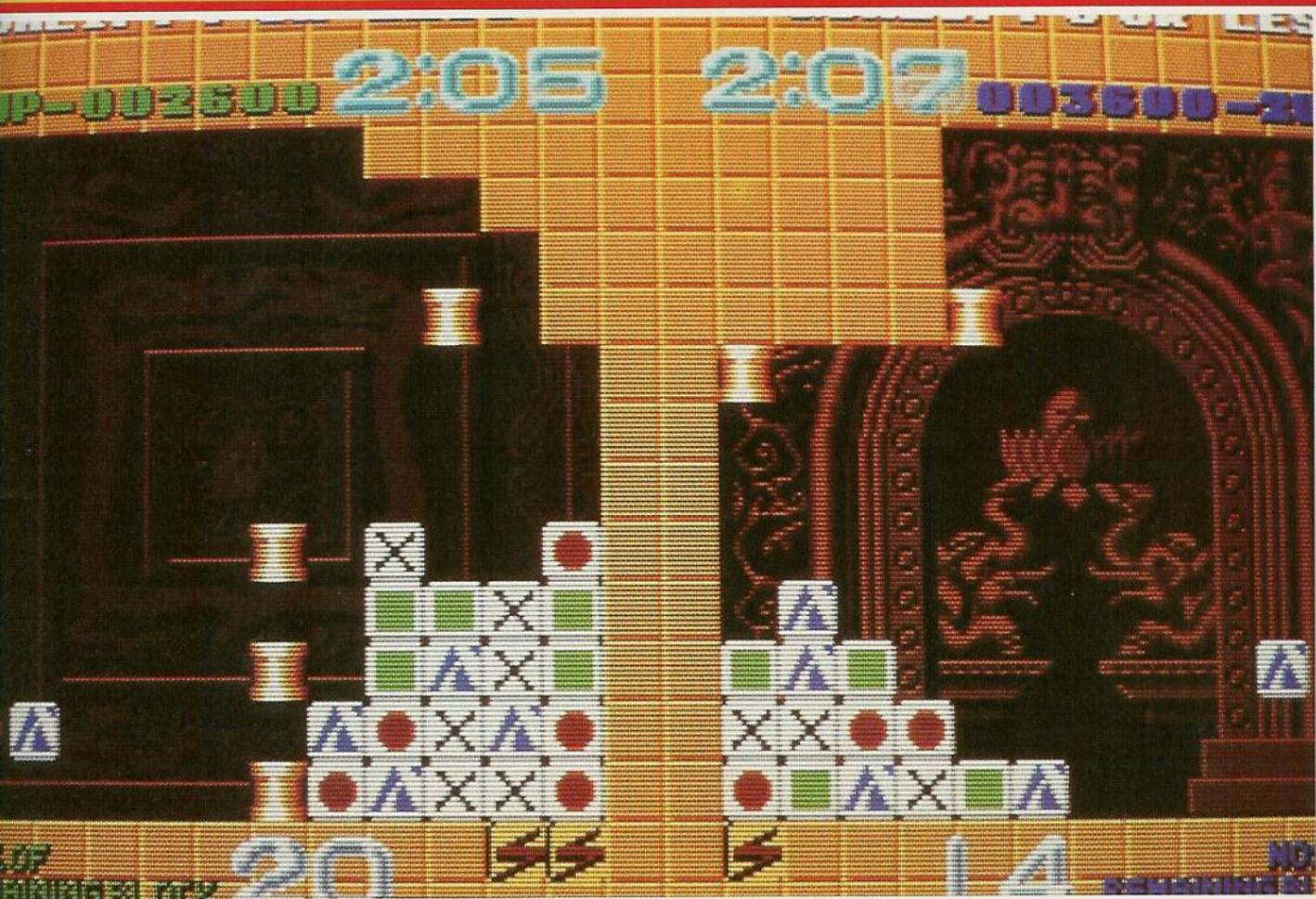
Mais comme vous l'aurez sans doute remarqué, chaque carré possède un symbole et c'est à cet instant que les choses se compliquent. Avant le premier lancer de la raquette, cette dernière est neutre. Vous pouvez donc choisir n'importe quel symbole à détruire. Si par exemple, vous choisissez une ligne comportant deux carrés avec un triangle, ils seront éliminés et vous récupérez une raquette marquée

du symbole suivant. Et ainsi de suite! Bien évidemment, il faut réussir le contrat dans le temps imparti.

Si les premiers niveaux sont assez simples, tout se complique très rapidement. Des éléments de décor (des cylindres) viennent se positionner de façon à bloquer l'accès de certains carrés. De plus, le nombre de carrés à détruire augmente sensiblement. A noter que tous les 15000 points, vous récupérez une vie supplémentaire. Voilà pour le principe du jeu! En ce qui concerne les options, Plotting intègre un "construction kit", dans lequel tout est paramétrable, permettant au joueur de créer ses propres tableaux. De cette manière, il est possible de se créer ses disquettes de "data" pour, lors du menu principal, choisir de jouer avec la version proposée ou avec ses sauvegardes.

Côté réalisation, Plotting reste très fidèle à l'arcade avec de très bons graphismes et musiques. S'il est déjà génial de jouer seul, Plotting se révèle carrément dément en mode deux joueurs. En effet, dès que l'un d'entre eux détruit "n" carrés, le second voit "n-1" carrés remplir son écran, rendant le jeu plus difficile encore. Il s'agira donc d'aller le plus vite possible. A posséder absolument!





AM

GRAPHISME

86%

ANIMATION

81%

SON

81%

INTERET

94%

Disponibilité

AM : Juillet

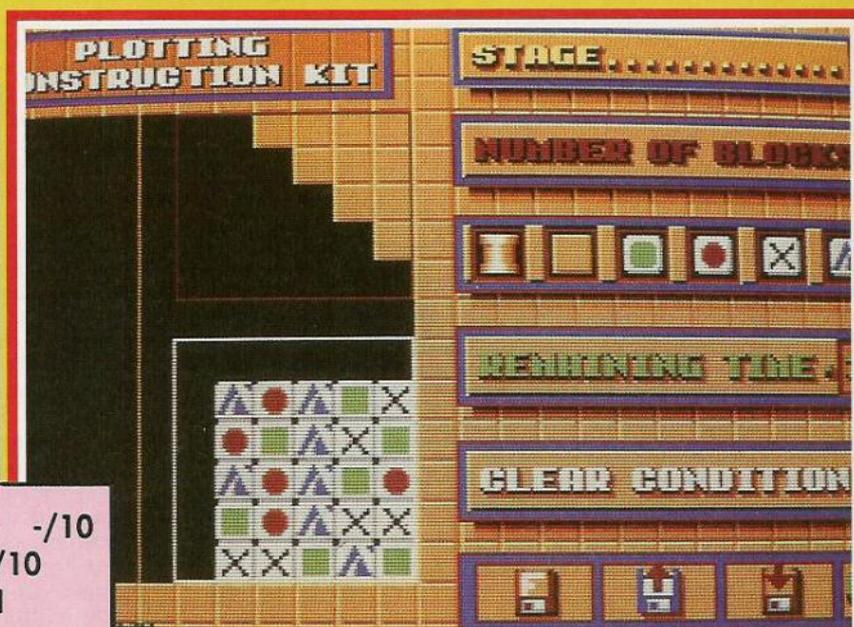
PC: Non prévu

ST : Juillet

PACKAGING : -/10

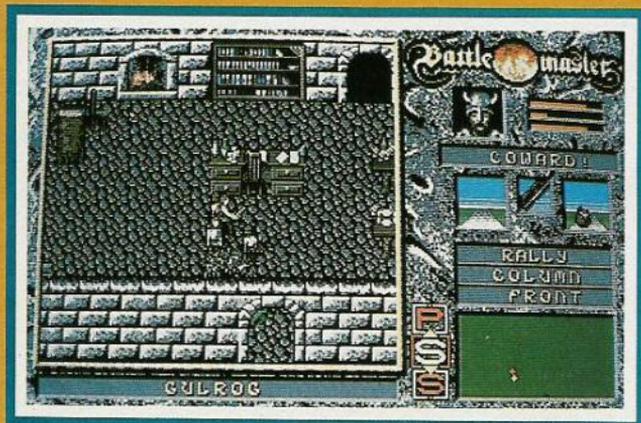
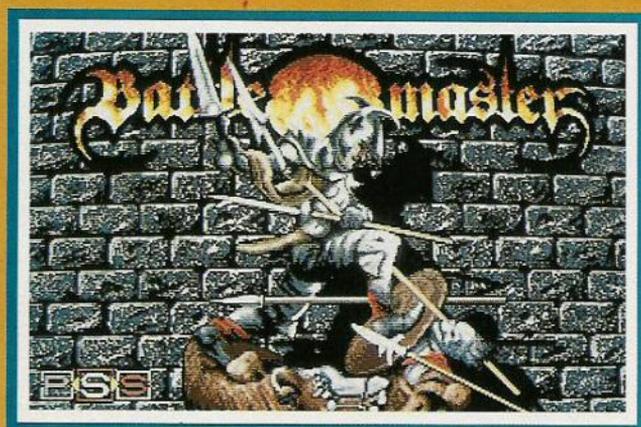
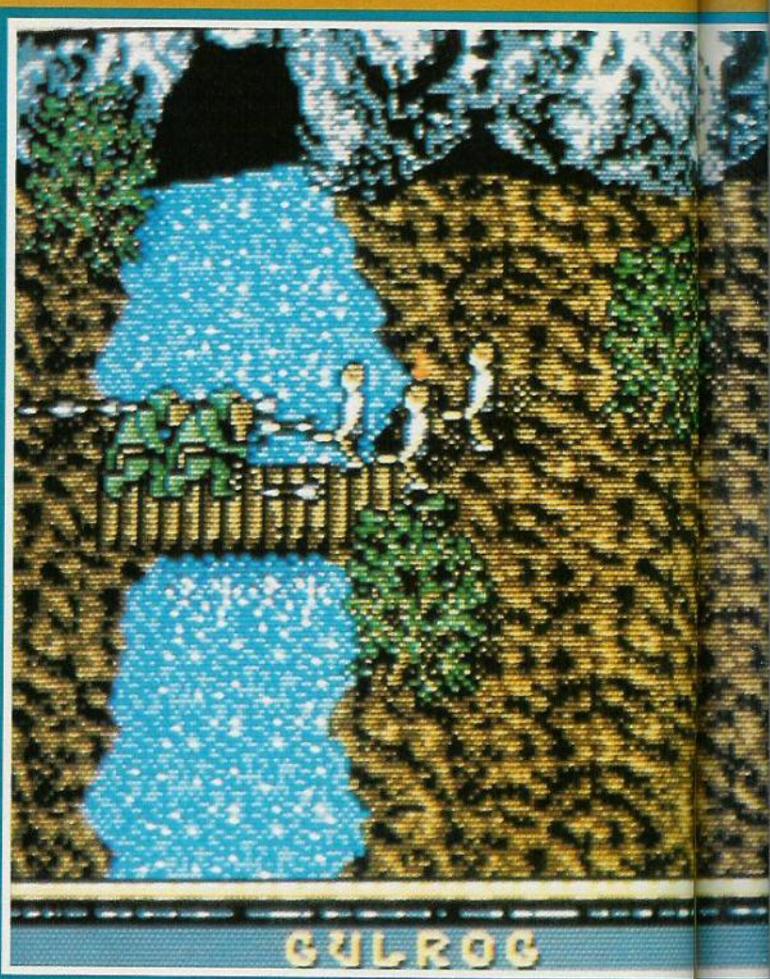
DOC : -/10

OCEAN



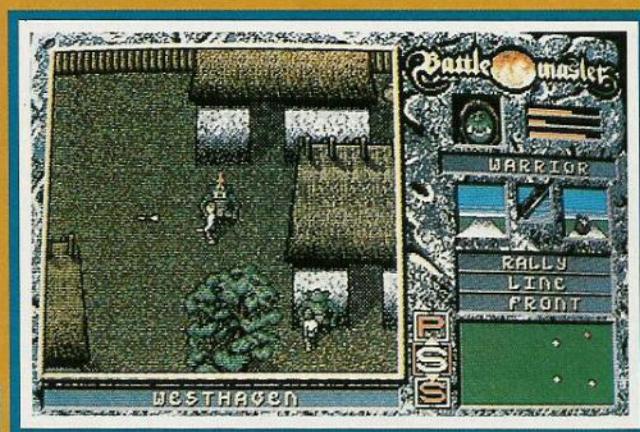
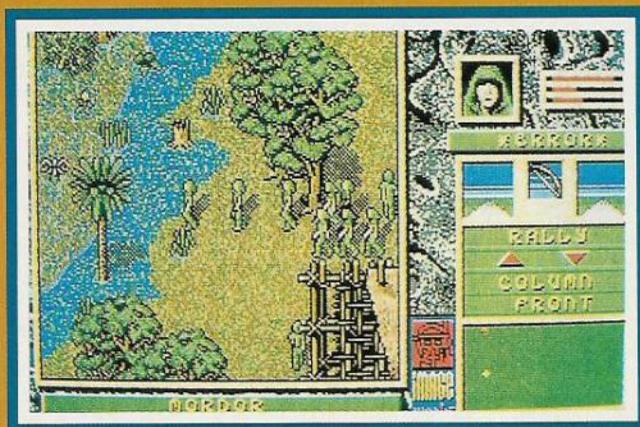
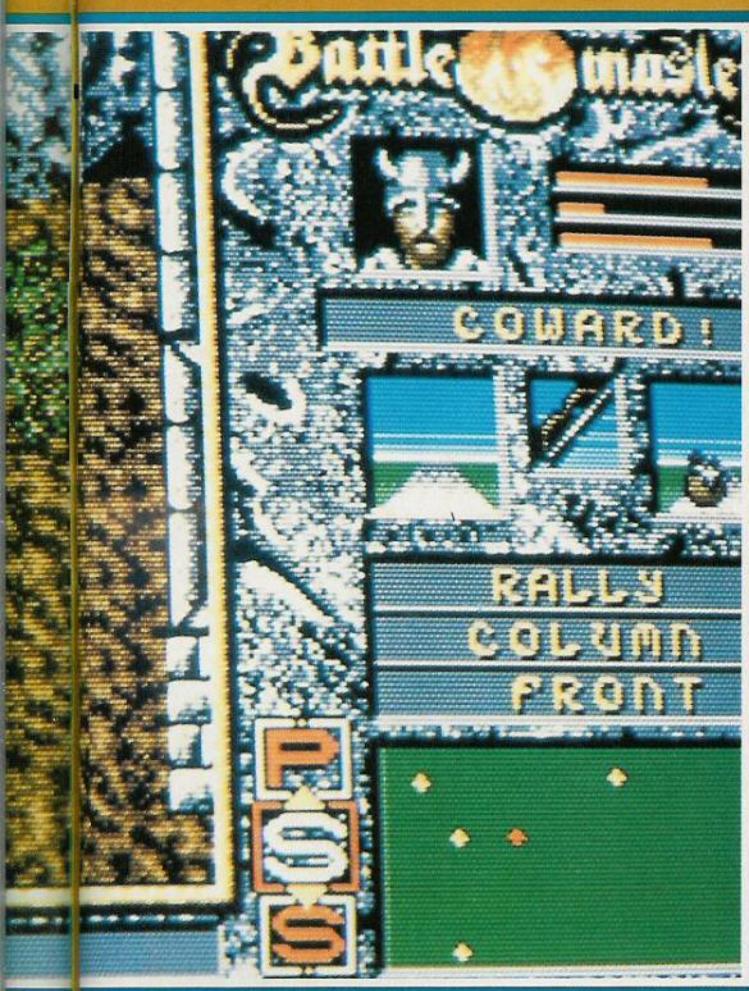
 **ARCADE / ACTION**

BATTLE MASTER



Dans Battlemaster, vous allez retrouver un monde imaginaire, avec une histoire et une mythologie qui peut être comparée à celle élaborée par J. R. R. TOLKIEN, en beaucoup plus simple bien sûr. Quatre races dominent ce monde fantastique, les humains, les elfes, les nains et les orcs. Chacune de ces races a eu ses lettres de noblesse, entraînant quelques rivalités, mais la tendance actuelle est à la décadence. Les empires se sont écroulés, les cités sont abandonnées, les villes sont devenues des villages et de nombreux monstres hantent le pays. Une prophétie cependant annonce, qu'un héros, venu du sud, réussira à unir ces quatre peuples, et alors commencera une ère de prospérité et de paix. Vous devez donc devenir ce héros, après avoir choisi votre personnage parmi seize possibles. Vous pouvez prendre un humain, un elfe, un nain ou un orc, magicien, voleur, marchand ou guerrier. Suivant votre choix, vous avez des caractéristiques et des armes différentes, et vous allez diriger une troupe allant de 1 à 16 soldats de votre race.

Suivant la race de votre leader, l'enchaînement des scénarios est différent. De même, suivant votre race, vous avez de plus ou moins bonnes relations avec les autres peuples, ce qui fait que la visite d'une ville humaine par une troupe de nains est amicale, alors qu'un groupe d'orcs est reçu à coups de flèches. Chacun des scénarios (une soixantaine en tout) consiste à aller dans un endroit bien précis, ville, château, mine ou forêt, peuplé parfois par quelques monstres (dragons, ogres, etc., plus de 50). Soit vous parlez avec les habitants de l'endroit, auquel cas vous pouvez acheter troupes, nourriture et objets en tout genre, soit c'est le combat et le pillage par vos troupes. Vous allez



bien sûr trouver pas mal d'armes, armures, certaines sont magiques, améliorant vos caractéristiques ou vous rendant invulnérable à certaines attaques. Vous pouvez aussi trouver des anneaux, des bâtons magiques, de la nourriture, et de l'or qui vous permet de tout acheter, un système d'inventaire permettant d'utiliser tous ces objets. Attention aux pièges cependant, car c'est le moyen le plus rapide pour perdre la partie. Le système de jeu est géré par un système d'icônes et l'utilisation du joystick. A l'écran toutes vos troupes sont représentées, un point rouge indiquant votre personnage. Vous pouvez les organiser en plusieurs formations, en tirailleur, en colonne, en ligne..., chacune ayant son utilité suivant le terrain et les ennemis rencontrés. Votre leader possède un certain charisme, qui fait que vos troupes sont plus ou moins loyales et courageuses. Il peut arriver que certains de vos hommes s'enfuient lors d'un combat, ou au contraire se ruent sur les adversaires, aussi vaut-il mieux les rallier assez souvent, pour qu'ils reprennent leur formation originale. Votre leader peut diriger ses troupes, soit en se mettant au premier rang, soit en restant derrière. En plus, il peut décider de partir seul, pour aller explorer en solitaire un endroit. Les graphismes sont très agréables, même si par moment les combats deviennent très confus, et les décors sont superbes et variés. L'animation est elle aussi réussie, chaque personnage se déplaçant indépendamment et agissant différemment, ce qui est très fort, surtout avec le nombre de personnages présents à l'écran par moment, même si alors, l'animation est un peu saccadée. Le fond sonore est assez quelconque, avec les cris des combattants, le cliquetis des épées... La version que nous avons testée n'était pas encore finie, aussi pouvons-nous espérer un meilleur environnement sonore et une animation plus fluide. Un jeu d'arcade stratégie très bien réalisé, facile à utiliser et très complet.

	ST
GRAPHISME	85%
ANIMATION	75%
SON	67%
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	85%

Disponibilité
 AM : Juillet
 PC : Non annoncé
 ST : Juillet

PACKAGING : 9/10
DOC : 9/10
PSS

IMPERIUM

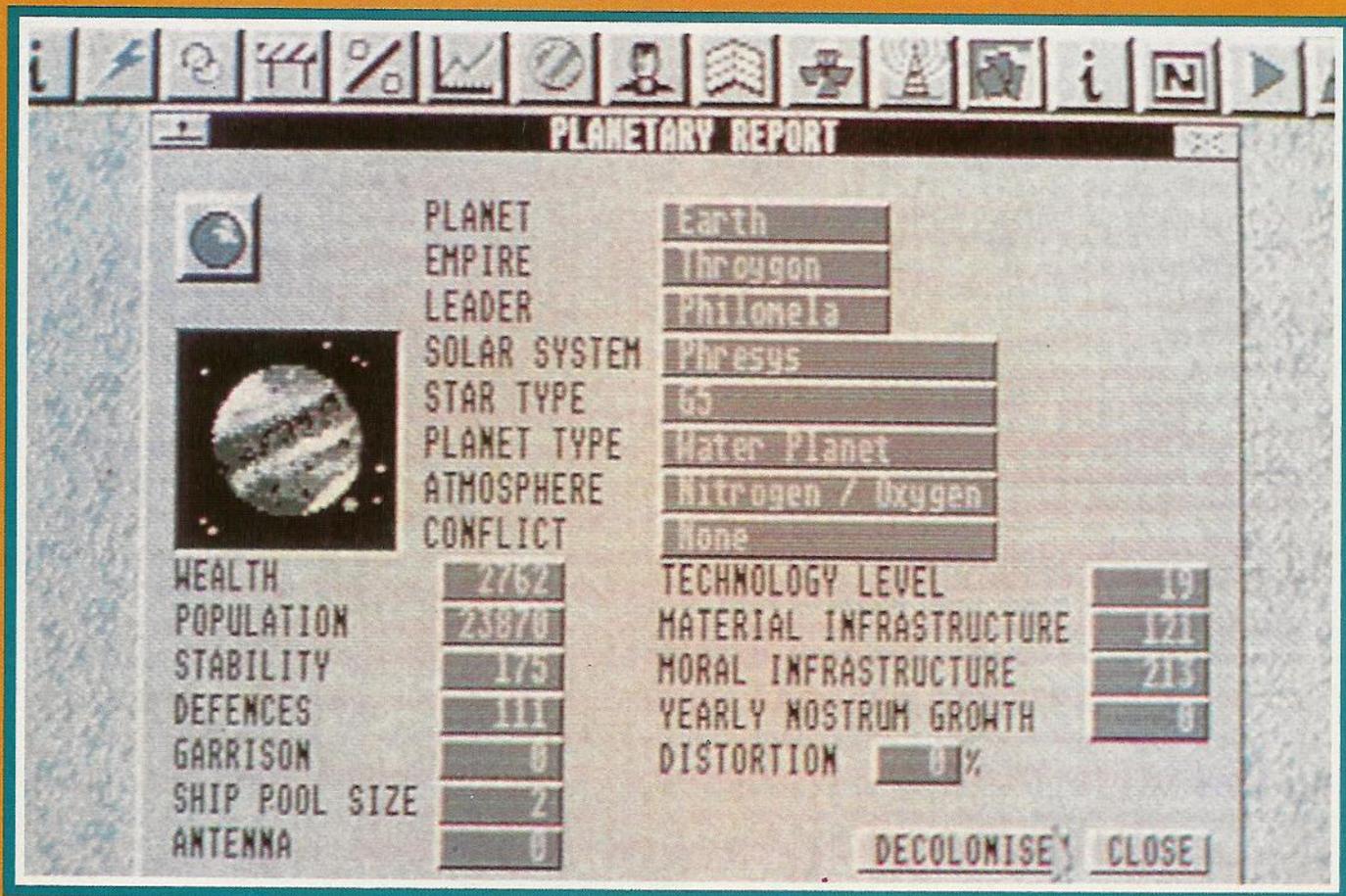


Jeu de stratégie intergalactique, Imperium est d'une complexité qui risque d'en rebuter plus d'un. Elu comme président de l'empire terrien, vous allez devoir vous montrer à la hauteur. Il faut non seulement favoriser le développement économique de votre empire, mais aussi faire la guerre à un empire hostile et surtout rester populaire aux yeux de vos concitoyens. Tout le jeu est basé sur un système de menus, de sous-menus, tous accessibles par des icônes. Vous pouvez ainsi ouvrir jusqu'à sept fenêtres simultanément. En haut de l'écran, 16 icônes vous donnent accès à divers menus, qui eux-mêmes possèdent la plupart du temps des sous-menus. Il y en a un qui donne accès à la carte des galaxies, autre écran essentiel dans le déroulement du jeu, puisqu'il permet de voir les systèmes solaires appartenant à chaque empire. Vous pouvez construire votre flotte et définir vous-même les types de vaisseaux que vous allez construire. De même vous devez former vous-même votre armée, l'entraîner et l'organiser comme bon vous semble. Côté économique, vous devez bien sûr coloniser des planètes pour en extraire diverses matières premières. Vous pouvez fixer vous-même les taxes à l'import et à l'export, et vous avez même la possibilité de mettre en oeuvre un embargo sur certaines

planètes. Comme vous le voyez, les possibilités de ce jeu sont assez grandes. Côté technique par contre, c'est vraiment trop sobre, avec en tout et pour tout deux ou trois images et quelques musiques assez bizarres. On s'ennuie rapidement et on se lasse de ce logiciel trop rébarbatif.

	AM	ST
GRAPHISME	-	-
ANIMATION	-	-
SON	70%	70%
COMMANDE	77%	77%
NIVEAU	B	B
INTERET	60%	60%

Disponibilité AM : Juillet PC: Non annoncé ST : Juillet	PACKAGING : 7/10 DOC : -/10 ELECTRONIC ARTS
---	--



Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

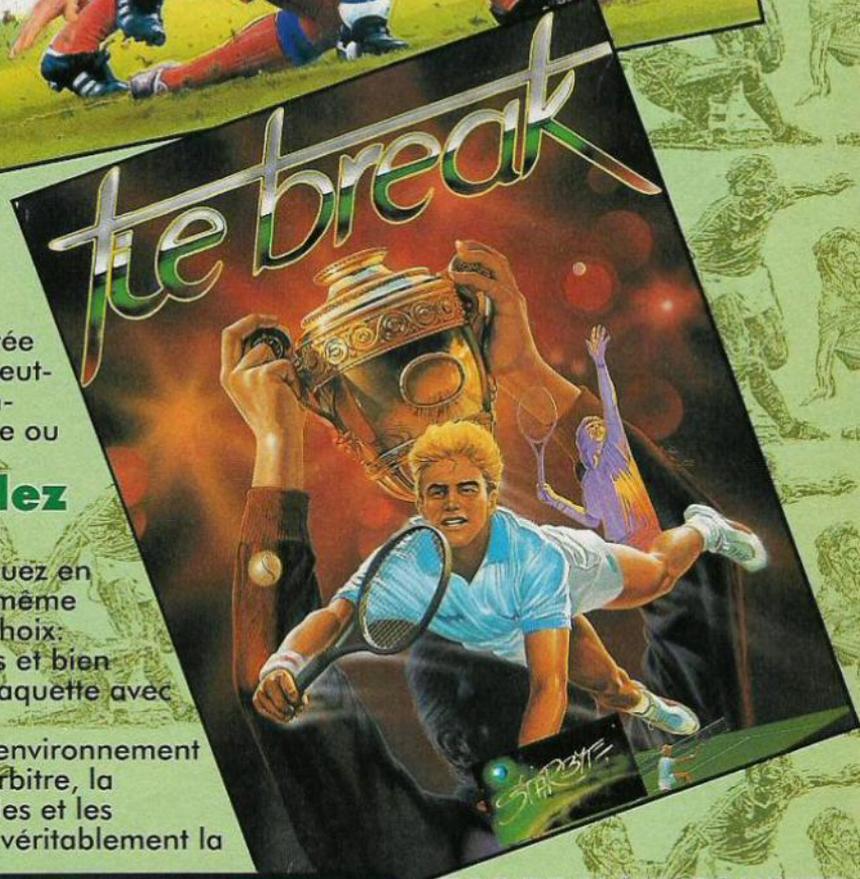
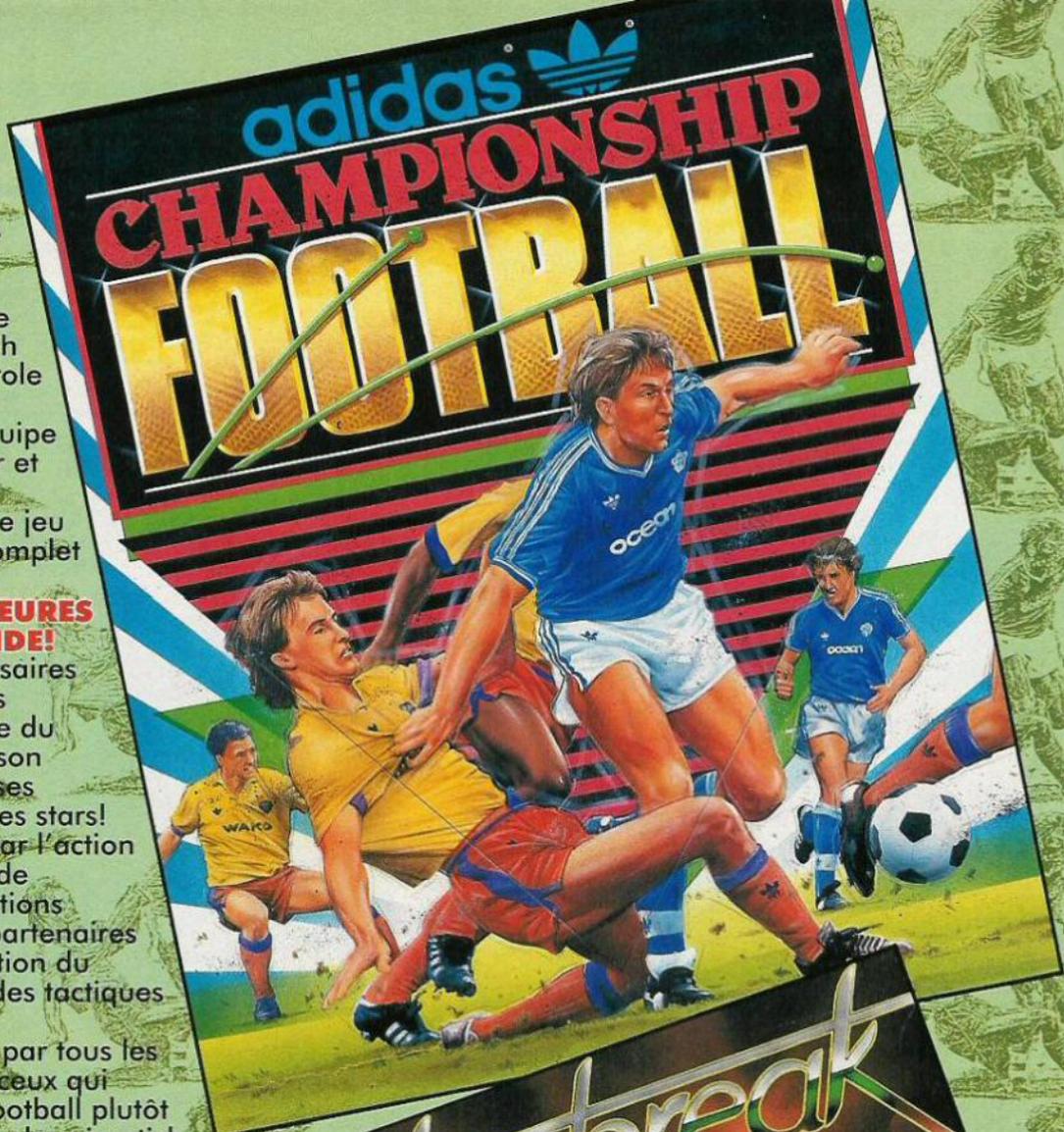
Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick. Dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL, **vous faites le jeu!**

Une balle liftée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon - pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?...

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arrêtent pas là - jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes! Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclut l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.

Amstrad
Atari ST Amiga



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

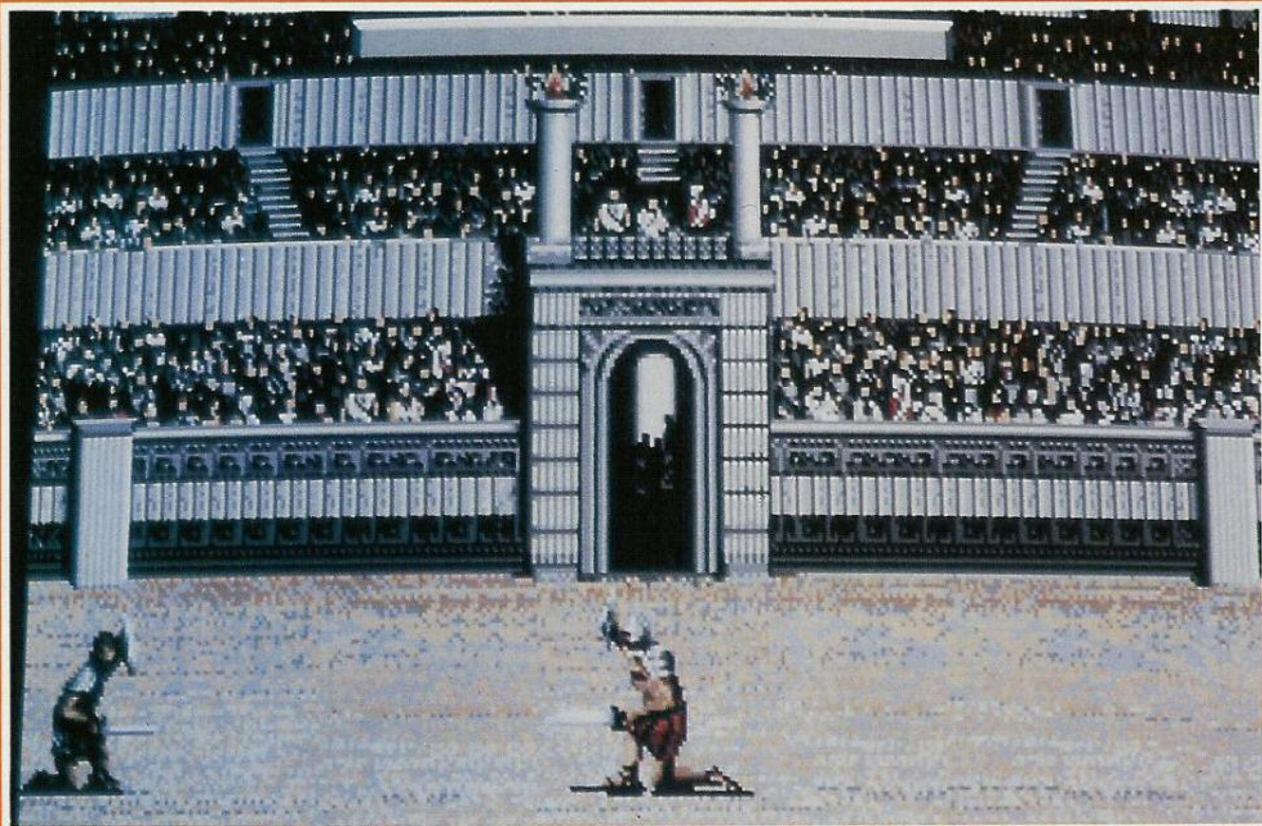
CENTURION: DEFENDER OF ROME



Centurion, présenté en previews depuis deux numéros, vient d'arriver sur PC et il faut reconnaître que la version finale ne nous a absolument pas déçu. Jeu de stratégie guerrière, ce logiciel possède non seulement de superbes graphismes, mais en plus le système de jeu et deux scènes d'arcade animent un peu ce wargame. Au début du jeu, vous commandez une légion à Rome.

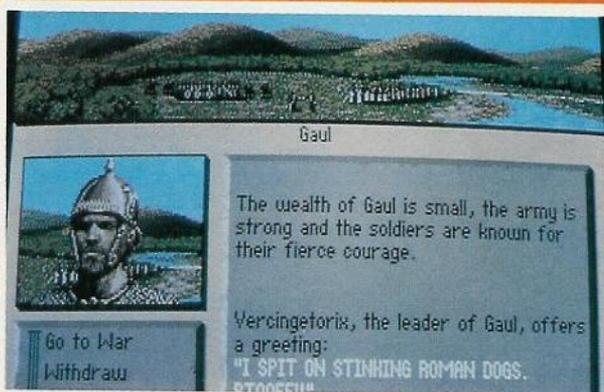
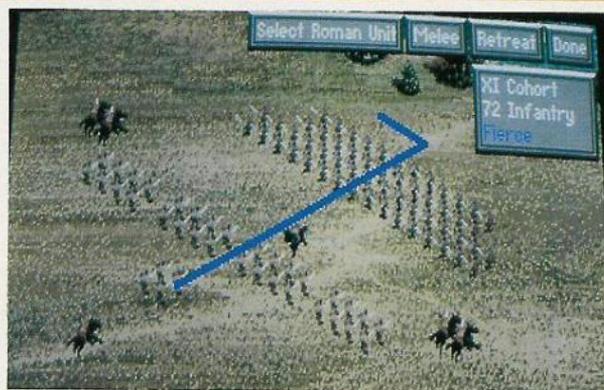
Votre but est bien sûr de conquérir d'autres pays et de former un véritable empire. Ceci n'est pas vraiment évident, du fait des armées adverses mais aussi des problèmes politiques et sociaux. Chaque pays (une trentaine en tout) possède en effet des troupes, un leader, et un certain degré de richesses. Lorsque vous déplacez une de vos légions sur un territoire ennemi, les négociations commencent; la plupart du temps, elles aboutissent à une bataille, mais parfois, vous pouvez signer des alliances. En fait, le déroulement de ces discussions dépend essentiellement de votre rang et de la réputation de Rome. Le combat se passe un peu comme dans Defender Of the Crown et Jeanne d'Arc. Vos troupes sont représentées par des fantassins, des cavaliers (et même des éléphants pour les carthaginois), et elles forment des unités. Selon ses caractéristiques, votre leader

peut donner des ordres à des troupes plus ou moins éloignées, suivant la portée de sa voix. De même, en fonction de son charisme, vos troupes se battent jusqu'à la mort ou s'enfuient à la première escarmouche, selon leur moral. Vous devez choisir au début du combat la formation qu'adoptera votre armée (ligne, en flèche, aile droite renforcée,



etc) et surtout la tactique (attaque frontale, défendre, protéger le centurion, déborder l'ennemi...). Quoi qu'il en soit, vous pouvez à tout moment déplacer votre chef et les unités pour modifier le schéma tactique prévu en début de bataille. En cas de victoire, la province vient grossir votre empire. Vous pouvez alors y lever de nouvelles troupes et fixer les impôts. L'argent collecté sera utilisé pour créer de nouvelles légions ou les renforcer, organiser des combats de gladiateurs ou des courses de chars, construire des flottes. En effet, assez rapidement, il va falloir gagner aussi la suprématie des mers et affronter les redoutables flottes égyptienne, carthaginoise et macédonienne. Vous dirigez alors le navire du commandant, et vous attaquez le vaisseau amiral adverse. Le combat se déroule à coups de feux grégeois, de volées de flèches, en éperonnant les trirèmes ennemies, puis d'un abordage, et aboutit à la totale destruction (ou à la fuite) d'un des deux camps. Pour organiser un combat de gladiateurs, vous devez dans un premier temps construire un stade. Ensuite, après avoir choisi les deux combattants, le duel commence. Vous en dirigez un lors d'une petite scène d'arcade à la Barbarian (en beaucoup plus simple). De même, pour faire une course de chars, vous choisissez le type de chariots à conduire (lourd, léger, moyen), en prenant garde à leurs qualités et à leurs défauts respectifs. Il s'agit dans un premier temps de satisfaire vos concitoyens, ceux-ci exigeant des distractions, et d'autre part d'améliorer votre réputation. En effet, suivant vos actes (impôts, victoires, jeux du cirque), les habitants des provinces vous estiment plus ou moins, et en cas de mécontentement, ils vont parfois jusqu'à se révolter. Assez simple d'utilisation, ce jeu est accessible à un très large public. Des options permettent de faire varier le niveau de jeu, de sauvegarder plusieurs parties... Les vrais joueurs de wargame risquent de rapidement le finir, mais il n'en est pas moins très intéressant selon moi. Les graphismes sont

très jolis, avec quelques dessins fort bien faits. De nombreuses animations et scènes d'actions y ajoutent beaucoup d'intérêt. Le système de jeu est facile et pratique, utilisant essentiellement la souris.



	PC
GRAPHISME	83%
ANIMATION	77%
SON	64%
COMMANDE	91%
NIVEAU	C
INTERET	89%



Disponibilité
 AM : Non prévu
 PC: Juillet
 ST : Non prévu

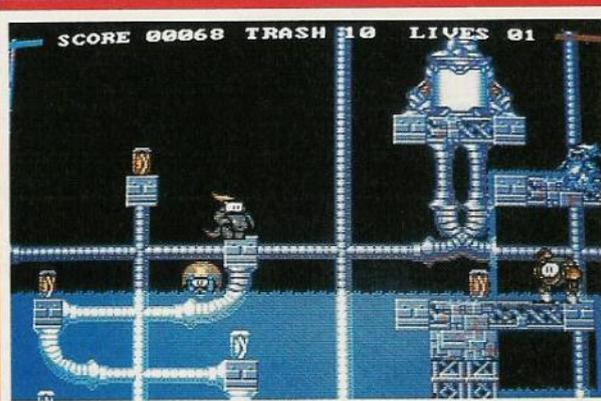
PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
ELECTRONIC ARTS

FLOOD

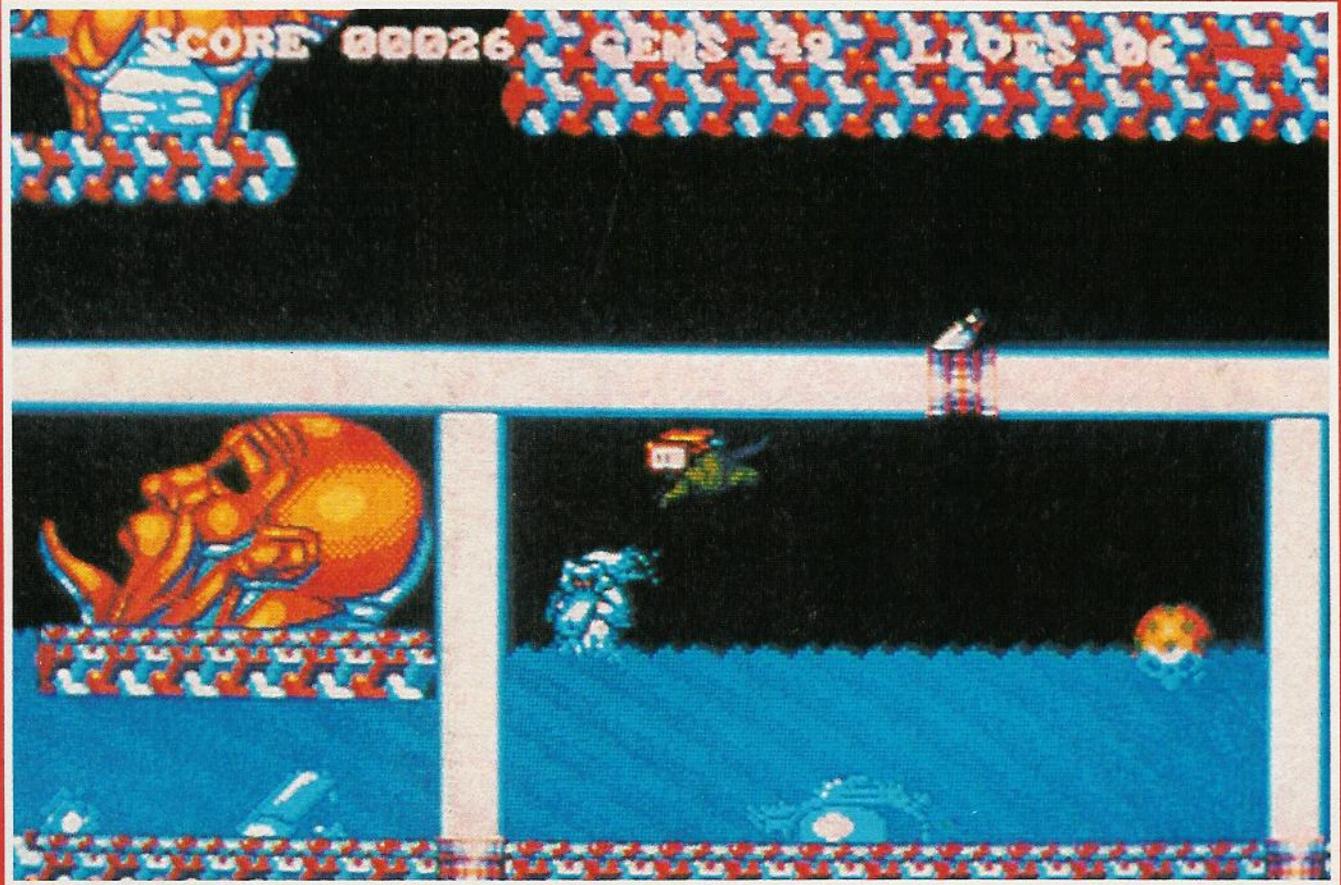


Après le succès retentissant de Populous, tout le monde attendait le nouveau logiciel de l'équipe Bullfrog. Et même si Flood tranche radicalement sur ce dernier, il faut avouer que nous ne sommes pas déçus ! Cette fois-ci il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le joueur doit mener Quiffy, le nom du personnage, à travers 42 (eh oui !) niveaux se décomposant de la façon suivante : 36 niveaux dits "normaux" et 6 légèrement plus durs.

Jusqu'alors, Quiffy et ses pairs vivaient paisiblement dans des cavernes souterraines, s'alimentant des déchets laissés par une ancienne civilisation. Malheureusement, ce territoire fut envahi par de viles créatures, lointains cousins de Quiffy qui leur déclarèrent la guerre. De cette lutte sans merci, Quiffy est maintenant le seul survivant. Et comme si cela ne suffisait pas, voilà que les éléments se liguent contre Quiffy, déversant d'énormes quantités d'eau dans ces cavernes. Cette dernière mésaventure obligera Quiffy à quitter son territoire et à remonter vers la surface.



Bien sûr, comme tous les jeux de tableaux, Flood comporte de nombreux pièges avec des niveaux de plus en plus difficiles. N'allez pas croire pour autant qu'il s'agisse d'un logiciel classique. En effet, dès la première partie, on ressent la griffe Bullfrog. Flood est d'une richesse incroyable, bourré d'idées et surtout d'une jouabilité exemplaire. Au début de chaque niveau, vous commencez sans la moindre défense, il s'agit en premier lieu de trouver une arme, celle-ci étant pratiquement différente à chaque fois (dans les quatre premiers niveaux en tout cas). Par exemple, lors du premier niveau, Quiffy ramassera des grenades, dans le deuxième des bâtons de dynamite, dans le troisième un boomerang, un lance-flammes dans le quatrième... Attention, toutes ces armes ne s'utilisent pas de la même façon. En effet, si le lancer de boomerang ne comporte aucun risque pour Quiffy, il en est autrement pour les grenades ou la dynamite. Ces dernières explosant sur une superficie assez étendue, il s'agit d'éviter l'onde de choc. Dans sa remontée à l'air libre, n'oubliez pas que Quiffy a besoin de se nourrir et avant d'accéder au niveau suivant, par l'intermédiaire d'un téléporteur, il vous faudra ramasser toutes les poubelles présentes à l'écran. D'ailleurs un compteur vous indique le nombre de poubelles restantes à collecter. Autre difficulté, certaines parties du niveau ne sont pas accessibles directement. Encore une fois, des téléporteurs sont présents et vous permettent d'atteindre ces zones. Mais ce n'est pas tout, le jeu recèle de nombreuses autres surprises.



Par exemple, au cinquième niveau vous devez impérativement vous munir de ballons gonflables et déclencher par la même occasion une batterie de missiles, mais il s'agit d'un mal nécessaire. Une fois votre compteur à zéro, n'hésitez pas à vous jeter dans le vide afin de trouver la sortie, invisible sans ce stratagème. Les ballons vous permettent de flotter dans les airs. Sachez que dans chaque tableau, vous avez la possibilité d'obtenir un mot de passe. Pour cela il suffit de ramasser les points d'interrogation! Et si vous ne les trouvez pas, essayez de basculer certains leviers, peut-être apparaîtront-ils?

En ce qui concerne les ennemis, ils ont tous des caractéristiques particulières, nécessitant un long apprentissage (ou une prudence démesurée) pour connaître leurs points faibles et les utiliser contre eux. Mais le plus coriace est sans aucun doute le fantôme, apparaissant après quelques secondes de jeu et refaisant en tout point votre parcours.

Comme il va plus vite, il a tôt fait de vous rattraper. Enfin, dernière épreuve: l'eau. En effet, excepté dans certains niveaux, l'eau se mettra à monter graduellement, obligeant Quiffy à faire vite, très vite (en cas de période prolongée en apnée, il verra sa vie décroître rapidement). Pour échapper à toutes ses embûches, les auteurs ont doté Quiffy d'une particularité assez intéressante: il a la possibilité de se déplacer sur n'importe quel côté du décor (au plafond ou sur les murs par exemple) sauf si celui-ci est composé d'eau ou de feu. Cette option ouvre de larges horizons à Quiffy, à vous d'en tirer parti!

Sur le plan de la réalisation, Flood est superbe! De somptueux graphismes (même si les sprites sont petits), une bonne animation et d'excellents effets sonores viennent supporter le jeu. Un logiciel passionnant à posséder absolument!

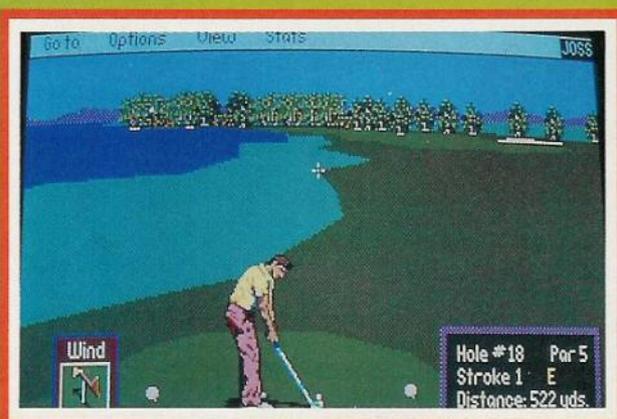
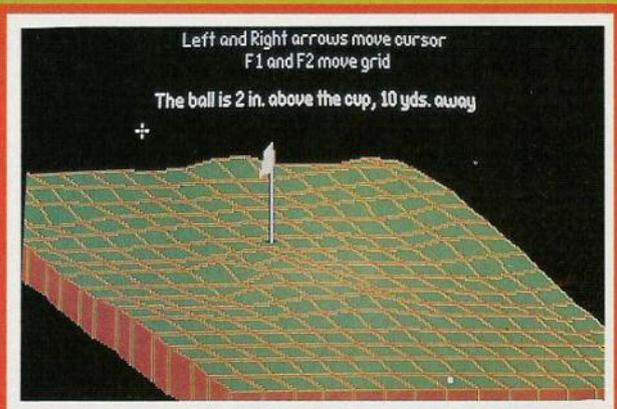
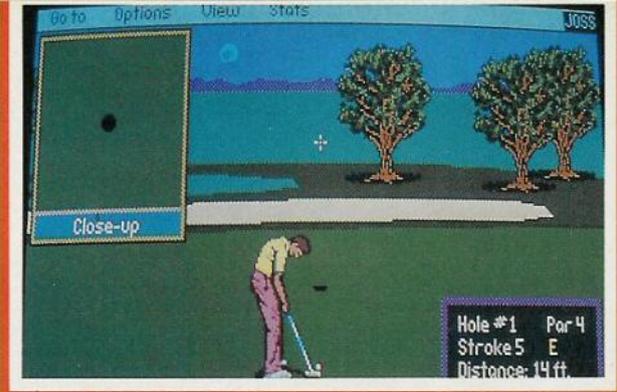


	AM
GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	87%
INTERET	95%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 ELECTRONIC ARTS
PC: Non annoncé	
ST : Juillet	

PGA GOLF



Les joueurs de Golf, ou tout du moins ceux qui s'intéressent à ce sport, connaissent sans aucun doute ce nom, association des golfeurs professionnels. Vous allez enfin pouvoir affronter divers champions, une soixantaine sur quatre parcours de 18 trous. D'autres parcours sont prévus dans un avenir proche. Le jeu commence par une visite dans un magasin, dans lequel vous pouvez d'une part acheter vos clubs et d'autre part sélectionner divers menus. Vous pouvez choisir de vous entraîner, de participer à un tournoi, le nombre de joueurs (de 1 à 4)... La vue est assez classique, le joueur étant vu de derrière. En cliquant sur le bouton droit et en bougeant la souris, vous déplacez le viseur. En cliquant sur le bouton gauche, le joueur commence son geste, et on règle la puissance du coup en cliquant à droite. Il faut cliquer une troisième fois pour mettre des effets à gauche ou à droite, en sachant aussi que le vent peut très bien dévier votre balle. L'ordinateur choisit automatiquement le club le plus approprié pour le trou actuel. Assez classique jusque-là, ce jeu se montre particulièrement intéressant dès que vous arrivez sur le Green. Une vue en 3D permet alors de visionner les creux et les bosses du terrain, et vous pouvez même faire pivoter cette vue pour avoir une meilleure vision des environs du trou. De même, au début de chaque trou, un mouvement de caméra plongeant permet de survoler le parcours. Il est bien sûr possible d'avoir une vue d'hélicoptère du parcours pour repérer le fanion, les bunkers, les plans d'eau et les arbres. Au début de votre coup, vous voyez donc partir la balle, puis la vue passe à l'endroit approximatif où elle va retomber, et vous la voyez alors arriver. Graphiquement c'est assez joli, surtout pour ce qui est de l'animation. Quelques options intéressantes ont été incluses, comme le ralenti qui permet de voir un coup et de l'analyser. Une autre option permet de rejouer un coup. Trois coups particuliers sont possibles, pour les cas où vous êtes ensablé ou dans le rough. Très bien fait et très complet, ce logiciel de golf est intéressant, surtout lorsque vous jouez à plusieurs.



	PC
GRAPHISME	75%
ANIMATION	87%
SON	30%
INTERET	87%

<p>Disponibilité</p> <p>AM : Non annoncé</p> <p>PC: Juillet</p> <p>ST : Non annoncé</p>	<p>PACKAGING : 8/10</p> <p>DOC : 8/10</p> <p>ELECTRONIC ARTS</p>
--	---

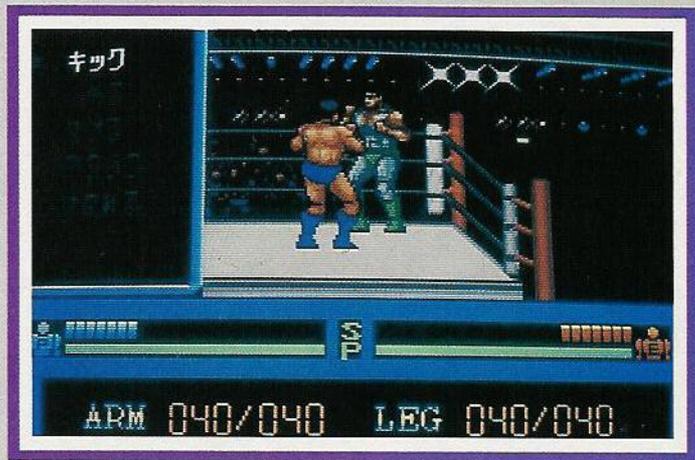
TESTS PC ENGINE

MANIAC PRO-WRESTLING 3



Deuxième cartouche de catch sur la PC Engine, Maniac Pro Wrestling est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. En effet, ici la manette ne sert qu'à déplacer le catcheur et à sélectionner la prise que vous allez faire à votre adversaire. Une fois le coup choisi (dans un menu en japonais), une image apparaît représentant les deux adversaires dans une position donnée et un curseur vous indique l'énergie des deux personnages. Vous n'intervenez donc pas durant la prise. Ce jeu devrait peut-être passionner les techniciens de lutte, si toutefois ces derniers possèdent quelques rudiments de la langue japonaise. Un jeu très peu ludique donc, et mon plus grand regret est que l'on ne voit même pas les lutteurs exécuter les prises que vous avez choisies.

INTERET : 25%



6, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE

Hazardous area

MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE
TÉL. : 48 25 39 83

TIGER HELI
CYBER CORE
PRO WRESTLING

295 F

NEO - GEO **3 990 F**

LYNX [+ 1 JEU] **1 590 F**

AFTER BURNER
DARWIN 4081

295 F

PROCHAINEMENT PC ENGINE PORTABLE

<input type="checkbox"/> CORE GRAFX 1 490 F	<input type="checkbox"/> ARMED F 449 F	<input type="checkbox"/> NINJA WARRIOR 449 F	<input type="checkbox"/> NINJA SPIRIT 449 F	<input type="checkbox"/> MEGADRIVE 1 990 F	<input type="checkbox"/> D J BOY 499 F
<input type="checkbox"/> CORE GRAFX + 1 JEU 1 790 F	<input type="checkbox"/> BLODIA 299 F	<input type="checkbox"/> P47 499 F	<input type="checkbox"/> RABIO LEPUS 449 F	<input type="checkbox"/> CD ROM NC	<input type="checkbox"/> GOLDEN AXE 499 F
<input type="checkbox"/> CDROM + 2 JEUX 3 900 F	<input type="checkbox"/> TIGER ROAD 499 F	<input type="checkbox"/> PSYCHO CHASER 449 F		<input type="checkbox"/> ADAPTEUR 8 BITS NC	<input type="checkbox"/> HERZOG ZWEI 395 F
<input type="checkbox"/> SUPER GRAFX 2 490 F	<input type="checkbox"/> SUPER VOLLEY 499 F	<input type="checkbox"/> DORAMON 449 F	LYNX	<input type="checkbox"/> XE1 PRO 495 F	<input type="checkbox"/> NEW ZEALAND 499 F
<input type="checkbox"/> XE1 ST 495 F	<input type="checkbox"/> HEAVY UNIT 449 F	<input type="checkbox"/> CITY HUNTER 449 F	<input type="checkbox"/> RAMPAGE 299 F	<input type="checkbox"/> JOYPAD 285 F	<input type="checkbox"/> SUPER SHINOBI 499 F
<input type="checkbox"/> XE1 PRO 895 F	<input type="checkbox"/> KNIGHT RIDER 399 F	<input type="checkbox"/> SUPER DARIUS 499 F	<input type="checkbox"/> BLUE LIGHTNING 299 F	<input type="checkbox"/> FINAL BLOW 499 F	<input type="checkbox"/> RAMBO III 450 F
<input type="checkbox"/> JOYPAD AF 295 F	<input type="checkbox"/> TRIPPLE BATTLE F1 399 F	<input type="checkbox"/> FINAL ZONE 2 499 F	<input type="checkbox"/> GAUNTLET 299 F	<input type="checkbox"/> ZOOM 395 F	<input type="checkbox"/> FORGOTTEN WORLD 499 F
<input type="checkbox"/> DOUBLEUR 199 F	<input type="checkbox"/> TAÏTO MOTOBIFK 399 F	<input type="checkbox"/> GOLDEN AXE 499 F	<input type="checkbox"/> ELECTROCOP 299 F	<input type="checkbox"/> SOKOBAN 395 F	<input type="checkbox"/> KUJAKU II 499 F
<input type="checkbox"/> DOWN LOAD 399 F	<input type="checkbox"/> BLOODY WOOLF 499 F	<input type="checkbox"/> RED ALERTE 499 F	<input type="checkbox"/> ZENDOKAN 299 F	<input type="checkbox"/> ALEX KIDD 395 F	<input type="checkbox"/> AIR DIVER 395 F
<input type="checkbox"/> SPLATTER HOUSE 449 F	<input type="checkbox"/> GUNHED 499 F	<input type="checkbox"/> WONDER BOY III 499 F	<input type="checkbox"/> CHIP CHALL. 250 F	<input type="checkbox"/> SPACE HARRIER 449 F	<input type="checkbox"/> GHOULS & GHOSTS 499 F
<input type="checkbox"/> IMAGE FIGHT 449 F	<input type="checkbox"/> FINAL LAP 449 F	<input type="checkbox"/> YES 499 F		<input type="checkbox"/> S. THUNDERBLADE 449 F	<input type="checkbox"/> NEW ZEALAND 450 F
<input type="checkbox"/> AFTER BURNER 449 F	<input type="checkbox"/> CYBER CROSS 499 F	<input type="checkbox"/> SHANGAI 2 499 F	NEO-GEO	<input type="checkbox"/> ALTERED BEAST 449 F	<input type="checkbox"/> DARWIN 4081 295 F
<input type="checkbox"/> BARUNBA 399 F	<input type="checkbox"/> VIGILANTE 449 F	<input type="checkbox"/> VALIS 2 499 F	<input type="checkbox"/> NAM 75 TEL	<input type="checkbox"/> CURSE 449 F	NOUVEAU
<input type="checkbox"/> POWER DRIFT 449 F	<input type="checkbox"/> DUNGEON EXPLORER 399 F	<input type="checkbox"/> SIDE ARM SPECIAL 499 F	<input type="checkbox"/> MAGICIAN LORD TEL	<input type="checkbox"/> BASKET BALL 499 F	<input type="checkbox"/> E SWAT 499 F
<input type="checkbox"/> FORM: SOCCER 399 F	<input type="checkbox"/> DRAGON SPIRIT 399 F	<input type="checkbox"/> ALTERED BEAST 499 F	<input type="checkbox"/> BASE BALL STAR TEL	<input type="checkbox"/> WORLD CUPS 499 F	<input type="checkbox"/> TUNDR FORCE 3 499 F
<input type="checkbox"/> STRANGE ZONE 449 F	<input type="checkbox"/> LEGENDARY AXE 499 F	NOUVEAU		<input type="checkbox"/> THUNDERFORCE 2 499 F	<input type="checkbox"/> GHOST BUSTER II 499 F
<input type="checkbox"/> DROP ROCK 399 F	<input type="checkbox"/> ATOMIC R-KID 499 F	<input type="checkbox"/> VEIGUES 449 F		<input type="checkbox"/> TATSUJIN 499 F	<input type="checkbox"/> MONACO GP 499 F
	<input type="checkbox"/> CHASE HQ 499 F			<input type="checkbox"/> LAST BATTLE 499 F	
	<input type="checkbox"/> PARANOÏA 499 F				

HAZARDOUS AREA SERA FERME DU 6 AU 27 AOUT

POUR TOUTE COMMANDE, COCHEZ LES CASES CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX
FRAIS DE PORT : JEU 20 F CONTRE REMB. : 60 F CONSOLE 100 F TOTAL :

NOM :

PRÉNOM :

TÉL. :

ADRESSE :

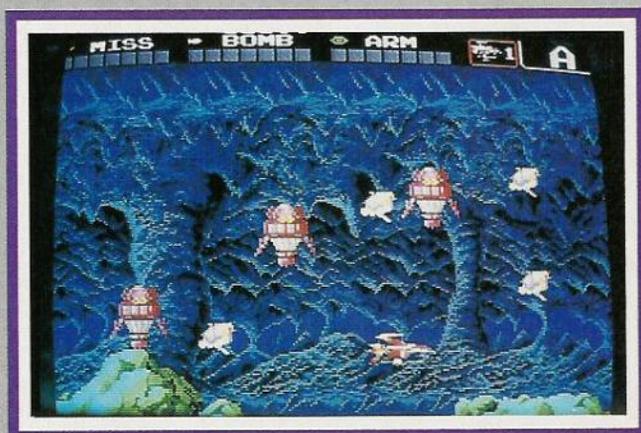
CHÈQUE A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA

SUPER DARIUS



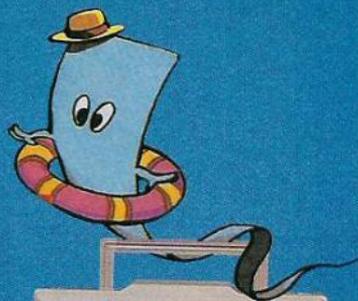
Ce mois-ci n'est pas très chargé en nouveautés pour la Nec. Mais en voilà une tout de même. Ce jeu est un nouveau clone des jeux du genre R-Type ou autres shoot'em up. Les décors sont assez beaux, et la musique de toute beauté grâce au son du laser (il n'est disponible qu'en CD-Rom). Le jeu est très difficile et je n'ai réussi à passer le premier niveau qu'en positionnant mon Xel pro en tir automatique rapide afin de me concentrer uniquement sur le pilotage du vaisseau. Le monstre final n'a opposé que peu de résistance, mais après, le deuxième niveau commence très fort avec des ennemis qui demandent à être touchés plusieurs fois avant de disparaître. Dans l'ensemble, un jeu de tir classique un peu trop dur à mon goût!

INTERET: 75%



L'ETE SERA NEC!!

GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
SUPER GRAFX
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT



SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*

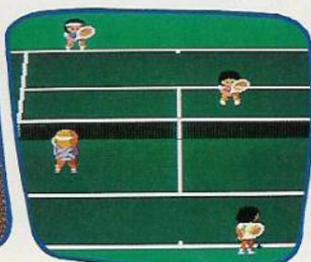
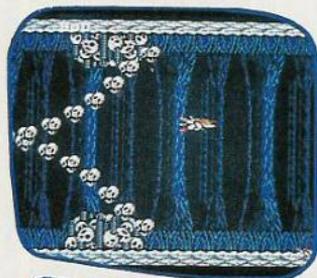
.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

CORE GRAFX
1490 Frs TTC*



*BULLETIN DE PARTICIPATION
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES
REVENDEURS DE LA GAMME NEC.
POUR CONNAITRE LE MAGASIN
LE PLUS PROCHE DE CHEZ
VOUS CONTACTEZ NOTRE
HOT LINE SODIPENG
AU 99.08.95.72*

*Prix publics conseillés



Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

GRAND CONCOURS SODIPENG

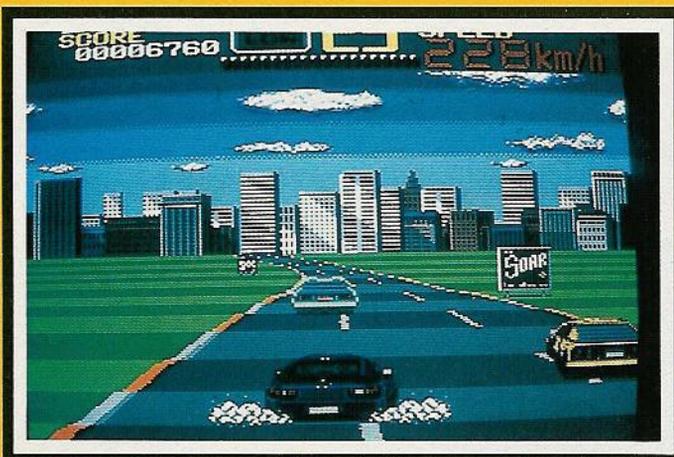
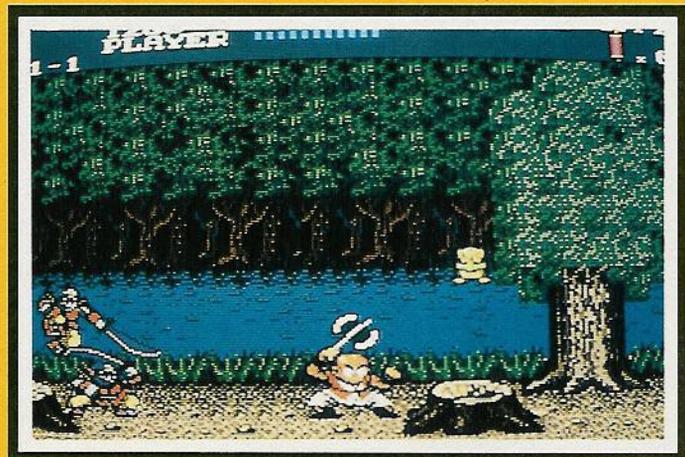
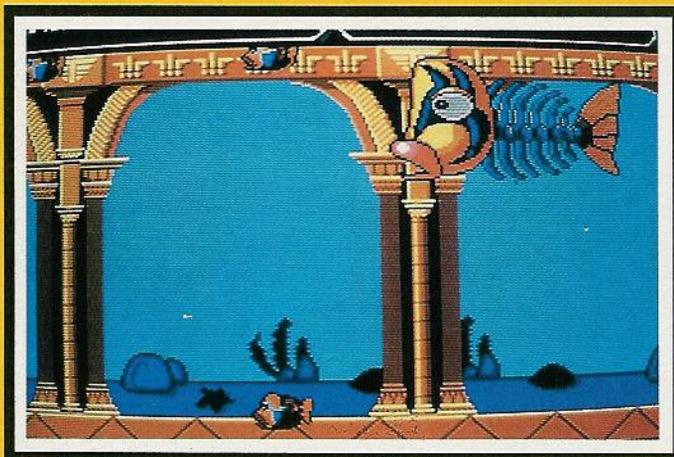
**Gagnez deux
Coregrafx!**



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

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

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

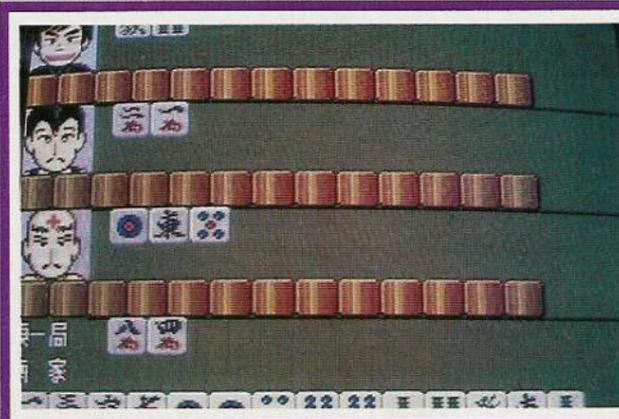
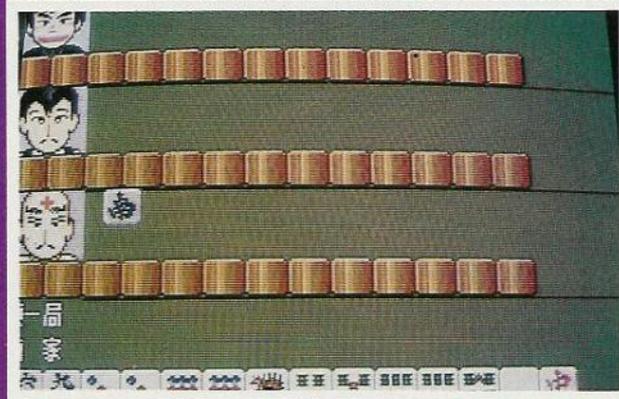


GANDURA



Personnellement, je craque pour Shanghai et les jeux du même genre, et j'ai presque craqué pour celui-ci. Quoique là, il n'est plus question de Shanghai, mais de Mah-jong. Je m'explique, d'après ce que m'a confié un ami japonais, Shanghai, le célèbre jeu de réflexion, n'est en fait pas vraiment pratiqué par les Asiatiques. Le Mah-jong se joue un peu partout dans les "cafés" et les casinos. Ce jeu se rapproche un peu du rami, jeu de cartes bien connu en France. En effet, le Mah-jong se joue à plusieurs et chacun dispose de dominos qu'il doit ranger de façon à faire des suites de chiffres et des brelans ou des carrés de mêmes figures. Chaque fois qu'il pioche un domino, il doit en jeter un, et les adversaires peuvent éventuellement le ramasser pour compléter leur jeu. Le jeu est livré sans doc, mais gageons que Sodipeng, l'importateur de jeux Nec, nous fournira bientôt une règle du jeu qui nous permettra de l'apprécier pleinement.

INTERET: 60%



Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

ULTIMA Games



21 rue de Turin
75008 Paris

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

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

VENTE REPRISE ECHANGE

Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

SEGA MEGADRIVE

Promo Exceptionnelle (nous consulter)

Jeux Nouveautés à 450F
Batman / King of the Sword II / Battle of four men / Hurricane / Ghostbuster / Battle of Axis / Thunder force III / DJ boy / Monaco GP

Jeux à 380F
Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Forgotten worlds / Ghoul and Ghost / Golden Axe / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Space Harrier 2 / Super Basketball / Super Hang on / Super Shinobi / Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom

Mégadrive + 2 jeux 1890F
Two in One joystick 590F
Joystick universel 390F
Joystick XI-Pro 490F

Jeux: plus de 30 titres en stock et arrivée hebdomadaire de nouveautés.

CONSOLE NEC

Promo Exceptionnelle sur la Coregraphx (nous consulter)

Supergrapx 2490F
Supergrapx + 1 jeu 2890F
XE 1 pro joystick 750F
Explorer 1 joystick 590F
Joystick infrarouge 490F
Doubleur joystick 199F
Quadrupleur joystick 249F
Correcteur de couleur 350F

Pc Engine I 1290F

Jeux nouveautés à 390F
Okinawa / Xevius / Super Foola Man / Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobianca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom)

ATARI LYNX

1490F

Jeux à 280F : Electrocop / Blue Lightning / Gates of Zendocon / Chip's challenge / Gauntlet / Rampage

NEO GEO SNK

Une exclusivité ULTIMA

la Néo Géo SNK c'est la borne d'arcade à domicile: 16 bits, Motorola 68000 + Z80, 65536 couleurs, de 42Mb à +de 60Mb de soft en cartouche. (Magic Road, Riding Hero, Nam, Baseball pro, Top Player golf...)

3990F

BON DE COMMANDE

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

Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
Code Postal: _____
Ville: _____
Tél: _____

Désignation	Prix	Qté	Montant

Carte bleue n°: _____
Date d'expiration: _____

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont TTC, les promos ne sont pas cumulables. Articles dans la limite des stocks disponibles.

'LE BIDOUILLEUR MALADE'

LES ATATRUCS

NINJA SPIRIT

Vous en avez marre de vous faire charcuter par tous les ennemis rôdant dans ce jeu? Vengeance! Toubab vous explique comment détruire tout ce qui se trouve à l'écran à n'importe quel moment, et ce d'un seul coup d'épée. Cherchez donc la séquence 4A 79 00 01 31 70 et remplacez-la par 60 04 00 01 31 70. D'autre part, Strider nous communique le fait suivant: "appuyez sur CONTROL et F9 en même temps pour avoir des vies infinies aussi". C'est toujours bon à savoir.

GHOSTS'N GOBLINS

On remercie Toubab pour les vies infinies, on prend son Discpac, on cherche la séquence 53 30 00 00 67 00 00 C2, et on remplace 53 30 par 60 06.

COLORADO

Toubab vous explique gentiment comment remettre au maximum votre énergie en utilisant le fichier de sauvegarde: éditez SOS.FIC, et mettez 99 à l'offset 0001.

DRAGON'S LAIR

Cherchez 53 78 00 EE remplacer 60 02 45 42. C'est Toubab qui vous le dit, vous ne discutez pas ou c'est deux baffes. C'est le grand retour de LIONEL DUMONT, que Toubab salue. Il envoie aussi un bonjour à WATSIT. STMAC, ZINC, MANDRAX, ATAVIK, PHANTOMSII, ZAPPY sont-ils petits et gros? Je ne sais pas, mais Toubab les salue, en tout cas.

STARBLADE

C'est encore Toubab qui vous offre de l'énergie illimitée pour ce jeu de Silmarils: saisissez-vous de votre Discpac, éditez le fichier P.VAR, et inscrivez 6E à l'offset 386.

SIM CITY

Si vous êtes le genre de personne à qui il manque toujours plein d'argent dans Sim City, vous allez adorer cet Atatruc de Daniel1962: notez votre capital avant de sauver, éditez le fichier de sauvegarde à l'aide de Discpac, et allez à l'offset \$0C20. Vous retrouverez la somme que vous avez notée, sous forme hexadécimale. Remplacez-la par FFFF ou par FFFFFFFF, et vous pourrez construire plein d'aéroports!

KLAX

Arioch vous fait savoir que Eagle a dit: "Appuyez sur la touche 4 pendant le jeu pour aller au 100ème niveau".

BUBBLE BOBBLE 2

Dizzy de TOOL8 salue Snake et ZAE, et en profite pour vous proposer un trainer pour Bubble Bobble 2. Si vous avez un éditeur de secteurs (Discpac étant le meilleur), éditez le disk 1 et cherchez la séquence 67 00 00 38 6B 00 00 34. Si vous êtes normalement constitué, elle doit se trouver sur la piste 20, secteur 6 (en offset 178). Remplacez-la par 31 7C 00 02 00 06 4E 71. Si vous n'avez toujours pas Discpac (ou accessoirement Mutil ou DiscDoctor), vous devez au moins avoir un GfA Basic. Ce listing est fait pour vous:

```
RESERVE 10000
```

```
buf%=MALLOC(512)
```

```
INPUT "Insérez Rainbow Island disc 1 en A:",A$
```

```
r%=XBIO$(8,L:buf%,L:0,0,6,20,0,1)
```

```
if r%<>0
```

```
PRINT "Erreur de lecture!"
```

```
END
```

```
ENDIF
```

```
IF HEX$(LPEEK(buf%+178))<>"6700038"
```

```
PRINT "Erreur de disk, routine introuvable!"
```

```
END
```

```
ENDIF
```

```
LPOKE buf%+178,&H317C0002
```

```
LPOKE buf%+182,&H64E71
```

```
VOID XBIO$(9,L:buf%,L:0,0,6,20,0,1)
```

Les listings, ça me rappelle le bon vieux temps de GL, que je salue au passage.

ROTOX

Arioch vous demande plein de choses. D'abord, si vous avez des T-Shirts (neufs et propres) à lui offrir, il est preneur, il fait la collee, pourvu qu'il y ait un rapport avec la micro. Ensuite, il vous demande de chercher la chaîne 53 79 00 02 26 FA 33 FC pour remplacer 53 79 par 60 04. C'est juste pour avoir des crédits infinis, ne paniquez pas. Puis cherchez la séquence 53 79 00 02 26 FC 67 1C pour remplacer 53 79 par 60 22. C'est seulement pour les vies infinies, rassurez-vous. Enfin, cherchez la chaîne 95 79 00 02 27 00 4C DF et transformez le 95 79 en 60 04. C'est uniquement pour l'énergie infinie, il ne faut pas stresser comme ça!

DEFENDER OF THE EARTH

Avoir des vies infinies, c'est facile! Il suffit d'avoir la disquette du jeu, Discpac et Arioch sous la main. Vous lancez le deuxième, vous insérez la première et vous parlez poliment au troisième. Normalement, vous devez l'entendre vous dire "Cherche la séquence 53 79 00 00 A6 EE 67 02 6A 08 et remplace 53 79 par 60 10. Puis cherche 53 79 00 00 A6 EE 67 02 6A 06 et remplace 53 79 par 60 0E". Mais si vous entendez "brmpf brmpf", c'est qu'il vous parle la bouche pleine et ce n'est pas poli. C'est normal, Arioch est un grand fan de hard, et c'est bien connu, ces gens-là sont des sauvages.

FIRE AND BRIMSTONE

Il a beau être un hardos-speedos-trashos, Arioch ne crache pas sur les soirées mondaines, il parvient même à s'y faire inviter! Il enfille son habit du dimanche et discute avec certains éditeurs. C'est comme ça qu'il a eu l'énergie infinie dans Fire & Brimstone, un éditeur lui a dit "Cherche la séquence 63 06 3D 7C et remplace 63 06 par 4E 71. Ensuite, tu cherches 67 04 6A 00 00 AE et tu remplaces 67 04 6A par 4E 71 60. Enfin, tu cherches 63 0A 3D 7C et tu remplaces 63 0A par 4E 71". Malheureusement, quand il sort de la soirée, il retrouve sa Porsche (tous les hardos ont une Porsche) peinturlurée, des rappers ont dessiné des tags partout. Il note ce qui est écrit, tant qu'à faire: "Hey, man, yo, cherche 4A 2D 01 D6 67 06 61 00 et remplace 67 06 par 4E 71. Ensuite, tu cherches 4A 6D 02 06 67 06 3B 7C et tu remplaces fissa fissa 67 06 par 4E 71. C'est le plan 'choix des niveaux', yo!".

ATOMIX

Toubab, lui, n'aime que ses études, et je le comprends. Si vous souhaitez recommencer le tableau où vous avez échoué, voici que vous allez faire: cherchez D4 BC 00 00 27 10, et remplacez 27 par 00. Remplacez 93 B9 00 04 2F 00 par 4E 71 4E 71 4E 71. Cherchez D0 BC 00 00 27 10 pour remplacer 27 par 00. Et enfin, remplacez 93 B9 00 04 2F 04 par 4E 71 4E 71 4E 71. Merci Toubab, et bonnes vacances!

LES COMPATRUCS

XENON II

Samsung vous propose des crédits infinis, lancez PC TOOLS, et éditez le fichier XENON2.EXE. Puis cherchez la séquence FF 0E B0 91 74 95 et remplacez-la par 90 90 90 90 90. Autre chose, si vous souhaitez que votre vaisseau soit invisible, éditez le fichier X2SPR.DAT et cherchez 13 08 33 08 53 47. Remplacez 33 par DD.

BARD'S TALES

C'est encore Hidden qui s'est fendu d'un beau compatruc pour ce jeu. Et j'ai eu le malheur de le dire à Glouglou sur le 3615 GEN4, il a dû attendre pendant deux mois, mais c'est bien fait pour lui, ça ne peut pas lui faire de mal! On a toujours PC TOOLS sous la main et des fichiers de sauvegarde. Je vous donne les déplacements en décimal, et les valeurs en hexa, exactement comme Hidden le fait, ça m'évite d'avoir à tout recalculer, j'aimerais bien vous y voir à ma place. Pour chacun des personnages de cette formidable aventure, il y a un fichier dont le nom est un nombre. Éditez un de ces fichiers. Et nous allons voir, ce que nous pouvons modifier, oh oui, chouette, modifions! Je vous donne l'intitulé, les déplacements entre parenthèses, et la façon de procéder.

NOM (0-15): c'est le nom du personnage, terminé par un zéro.

RACE (19): un octet suivi d'un zéro.

CLASSE (21): idem.

CARACTERISTIQUES (23-41): chacune des caractéristiques est suivie par un zéro. Un octet indique la caractéristique courante et le suivant (entre les deux, un zéro) la caractéristique maximale.

POINTS DE VIE (44-48): vous changez ces 4 octets par ce que vous souhaitez (gaffe à préserver l'intérêt du jeu!).

POINTS DE MAGIE (49-52): idem. Même remarque que ci-dessus.

OBJETS (53-68): c'est codé de la façon suivante: "XX 00 XX... 00 XX 00". XX, c'est l'objet. S'il est suivi d'un 00 (zéro), c'est que le personnage a l'objet dans son sac. Mais si c'est un 80, c'est que l'objet est dans la main.

EXPERIENCE (69-71): là, c'est le bon plan pour tricher. Vous voulez 1626741 points? Eh bien modifiez les valeurs en saisissant les octets suivants: 75 D2 18.

ARGENT (73-74): dans le même état d'esprit, si vous voulez 39321 pièces, remplacez par 99 99.

NIVEAU (77-79): 3 octets qui indiquent le niveau pour le perso. Il y a un zéro au milieu, n'y touchons pas. Le 10ème niveau? Modifiez par 0A 00 0A!

NIVEAU DE LISTE DE SORTS (81-84): il y a un octet pour chacune des 4 classes. On peut modifier chacun de ces octets par une valeur allant de 01 à 07.

FRAPPE (101): cet octet évolue selon le niveau, mais on peut quand même le modifier, on va pas se laisser faire. Si on lui donne la valeur 00, on ne tape qu'une fois par round. Si on lui donne 09, c'est un moulinet!

Hidden vous conseille de respecter les niveaux selon le nombre de points d'expérience attribués. Autre chose, seul un magicien peut devenir sorcier et un conjurer wizard. Si vous choisissez d'attribuer 7 niveaux de maîtrise dans toutes les listes de sorts, mieux vaut que vous changiez la classe du perso en le passant soit en wizard, soit en sorcier. Merci Hidden. Quand tu veux!

DOUBLE DRAGON 2

Il paraît que pour obtenir des vies infinies dans ce jeu, c'est très facile. Par exemple, il suffirait d'éditer le fichier DRAGON.EXE, et de remplacer la séquence 83 2E A8 5D 01 par EB 03 A8 5D 01. Mais ce n'est pas moi qui le dit, c'est Exe, l'auteur de ce Compatruc.

LES COMMOTRUCS

NINJA SPIRIT

Voici un Commotruc rapide et concis: si toi y en a vouloir invulnérabilité dans ce jeu, toi y en a appuyer sur SHIFT et F9. Et c'est Alph qui m'a soufflé cette phrase pleine de bon sens.

STARBLADE

Si vous avez envie d'avoir 9998 crédits et une énergie au maximum, écoutez bien les conseils de Castorax: prenez CMON et la disquette sur laquelle vous avez fait une sauvegarde, puis, une fois CMON lancé, tapez:

L p.var 50000 [RETURN]

e 50386 [RETURN]

6E [RETURN] [RETURN]

e 50375 [RETURN]

207e [RETURN] [RETURN]

S p.var 50000 503a7 [RETURN]

JUMPING JACK SON

Voici quelques codes pour ce jeu, dévoilés par Aesculus. Jeu A: ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE. Jeu B: SYNTHE, FUNK, ELVIS.

AMC

A peine sorti de son club de musculation, Madness se jette sur AMC, dont il nous dévoile quelques codes (ils ne sont peut-être pas dans l'ordre, mais il est toujours très fatigué quand il vient de se muscler): NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAN, REPLICANT.

CHAMPION OF KRYNN

Lorsque vous sauvegardez un personnage, un fichier du type NOM.WHO est créé. Lancez CMON, insérez votre disquette de sauvegarde, et suivez les instructions suivantes:

L SAVE/NOM.WHO 50000 [RETURN]

En 50010, écrivez 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 63 63.

En 50064: 63. En 500DA: 60. En 500F8: 27 0E. En 50120: 27

0E. En 501A8: 63. En 501A9: 60. Puis tapez "S SAVE/

NOM.WHO 50000 501AA". Et c'est le professionnel de CMON qui vous livre ce Commotruc, j'ai nommé l'inoubliable Castorax.

PLAYER MANAGER

Castorax il a dit créé un nouveau Data Disk en faisant "New Game", et au bloc 16 offset 13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85. Puis il a dit sauvegardez en recalculant le checksum, puis il a dit de saluer Fred, Madness, et Gryzor.

ALTERED BEAST

D'après Moonstar, il suffit de chercher 53 72 00 00 au block 85, offset 01B6 et de remplacer cette séquence par 60 2C 00 00. Il dit bonjour à BMI, à MAX et aux autres.

UN INDEX DES ATATRUCS SUR LE 3615 GEN4 CET ETE!

CONCOURS

Vous avez été 75 à participer au concours que nous organisons en collaboration avec Ashiv, distributeur exclusif de l'Archimedes en France. Il a fallu vous départager, et ce fut très dur, surtout sur ST où plusieurs groupes ont fait un boulot remarquable.

Rappelons l'objet de ce concours: vous aviez 3 mois pour réaliser une démo ayant pour thème le 3615 GEN4, le "sapristi" serveur de Génération 4. Nous avons éliminé d'emblée les démos reprenant des éléments d'autres démos ou de jeux du commerce, honte aux quelques participants qui ont osé!

Nous avons reçu des propositions venant de Belgique, du Luxembourg, d'Italie et même du Portugal, mais, bien entendu, la majorité des démos nous ont été envoyées de France.

Le niveau technique de certaines démos nous a agréablement surpris, mais il faut préciser que les démos ST étaient nettement plus impressionnantes que celles sur Amiga, compte tenu des capacités respectives des machines. De même, nous tenons à féliciter quelques graphistes, à qui nous promettons un bel avenir dans le métier!

LES VAINQUEURS

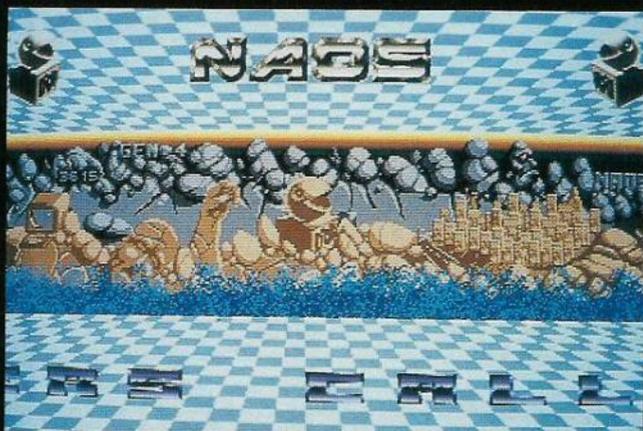
Le gagnant sur ST est un groupe bien sympathique, qui a conçu un véritable petit chef-d'œuvre graphique. Il s'agit de... de... Naos! Bravo à eux, leur démo est tout simplement superbe. Ils ont su réaliser 3 écrans en overscan, avec un scrolling différentiel, du multisprite, et une superbe déformation de sprite. C'est parfait!

Vous retrouverez d'autres photos de cette démo dans les pages suivantes. Elle s'appelle la "Nitrowave demo". Les créateurs de la démo sont Freddi (programmeur), Aragorn (programmeur), ATM (graphiste: chapeau!). Naos comprend d'autres membres, mais non seulement ça ne nous regarde pas, mais en plus nous n'avons pas la place de les citer tous. Saluons-les.

Sur Amiga, nous avons reçu une dizaine de très bonnes démos, dont 3 vraiment excellentes. Nous avons malgré tout réussi à en distinguer une, après quelques jours de délibération, celle de... de... Dragons!

Elle dure 12 minutes, le scénario est grandiose, les programmeurs étant allés jusqu'à inclure une musique de fin carrément larmoyante! Tous les écrans sont en overscan (facile sur Amiga), avec des vector balls, de la 3D vectorielle, des bobs, des scrolls différentiels plein écran, des dégradés, des effets de miroirs...

Félicitations à Corsair et Mister Vidéo, ils ont bien mérité leur Archimedes!



DEMOS GEN4



Naos: un écran avec beaucoup de sprites, et la trajectoire est aléatoire.



Naos: l'écran du menu (notez F1, F2, F3), un petit bijou!



Dragons: beaucoup de bobs avec des déplacements paramétrables.



Dragons: un écran en 3D vectorielle où des objets s'enchaînent harmonieusement. Nous n'avons pas pu photographier l'effet miroir du bas.



Naos: Un seul motif répété sur tout l'écran, et le sprite du milieu se tord!

Les meilleures démos seront installées au cours de l'été en téléchargement, et nous réaliserons des compilations qui seront mises en vente à la Boutique à la rentrée pour un prix accessible à tous (nous les annoncerons sur le serveur au cas où elles seraient prêtes avant la rentrée).

Encore bravo aux gagnants, nous espérons que tous les participants seront sportifs, il a bien fallu faire le choix, et ça a été réellement dur!

A bientôt, peut-être?

Un grand merci à: Warning sign, Future Gang, Future Minds, S.Charterault, G.Couvrie, STMac, The Masters, ULM, TRB, TCR (The Corporation), Gege from Tec of V8, Iron Team, HCS, The Sparks (Furyo), Dune, D.Choquez, Zuul, HMD, ST Spirit, Oya Shivo, Cakeman, Carlos Dias & Paulo Simoes, Ziggy Stardust, H.Laurent, F.Leroy, The Hammers, Equinox, JCP, Mega1, Zokathra, A.Martinet, Blue Bird, Mad Vision, Gudul, Wild Chip, Nemesis, AKC Force, S.Capo, O.Plouzenec, G.Moncaubeig, Terminators (ST), Funx, Cool Copper Crew, Snibble & Bestoff, Imagic Software, New Celeste, DDT, Spell, T.Dewavrin, Demons, Nasty Devils, Skyman & Moby, C. Vallee, MC2 & Eureka & Dragon's Blood, T.Carmona, P.Cotton, Axiome V & Leader, Tiribibi, Digital Wonder & Graphman, Sun Connection, Bouesse, The Team, T.Landspurg, Future Mirror, Chonchon de DMA, Impact, Passion, Larcociel (DMA), Joshua, F.Azan, F.Mouthaud, S.Herremans, the Bad Xet2auq (Amiga).

ASHIV

L'importateur exclusif de l'Archimedes en France, offre à chacun des deux gagnants un A3000 accompagné de son moniteur multisynchro.

HUMAN TECHNOLOGIES

Le groupe TRB recevra un Vidi-ST, ainsi que Ziggy Stardust. Frédéric Azan recevra un Vidi-Amiga, et dix autres participants sur ST recevront un ZZ-Rough, des lots offerts par HUMAN TECHNOLOGIES, que nous remercions.

AROBACE

Un bon programmeur ne peut pas bien programmer sans son A-Debog. Arobace offre cinq A-Debog à cinq programmeurs méritants, merci AROBACE!



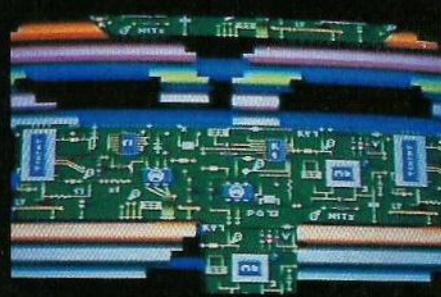
De nouvelles photos de la démo de TRB, qui gagne un VIDI-ST offert par Human Technologies! La démo de ce groupe belge comprend 9 écrans fort bien programmés, et ne comporte que des musiques soundtrack.



L'overscan et la 3D de Ziggy méritaient bien un VIDI-ST!



Deux extraits de la démo de ST Spirit, l'un inspiré de Shadow Of The Beast, et l'autre réunissant deux scrolltexts gigantesques. ST Spirit a bien mérité son A-debog!



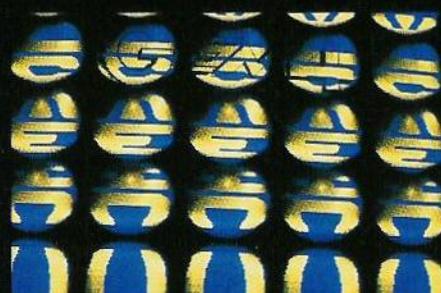
Deux écrans de la démo de The Hemoroids, qui mélange overscan et soundtrack, ce qui est tout de même une belle performance. Ils gagnent un A-Debog.



L'énorme scroll transparent d'ULM, qui gagne aussi un A-Debog.



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



Un des écrans du groupe Equinox, programmé par Al Cool.



Un des écrans codés par le groupe Nemesis.



Revoici le magnifique écran de Nicolas Rougier & Patrice Borne.



Un des écrans de la démo de Dune, réalisé par Hades.



L'incroyable damier de Frédéric Azan, qui nous a vraiment laissés bouche bée. Il a bien mérité un VIDI-Amiga!



Deux photos extraites de la démo du groupe DMACON sur Amiga, qui dure plus de 7 minutes. Vous ne le voyez pas sur ces photos, mais croyez-moi: ça bouge de partout!



Les deux écrans de la démo d'Imagic, qui exploite vraiment les possibilités de l'Amiga: la boule de la deuxième photo rebondit tout en tournant!



Le très bel écran d'Axiome V et Leader, tout dans le design.



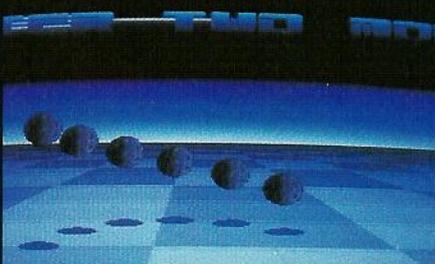
Anselme et Tanguy Dewavrin nous carrément envoyé un jeu d'arcade complet, dont voici deux photos (nous n'avons pas réussi à passer le quatrième niveau)...



La démo de Demons, qui fait bouger d'énormes sprites.



Un petit bonzom en vectorballs, réalisé par Snibble et Bestof.



Le sympathique écran de MC2, Eureka, et Dragon's Blood.



Le scrolltext en rotation réalisé par Oscar.

NOTA BENE

Certaines démos n'ont pas pu être photographiées, leurs auteurs ayant oublié de prévoir une option de gel d'écran. Dommage, il en manque de très très belles!

Disney

SOFTWARE

On pouvait se douter qu'un jour ou l'autre, le géant du dessin animé allait se tourner vers la micro-informatique. Après la Lucasfilm, The Walt Disney Company est la seconde compagnie spécialisée dans le 7e Art qui se lance dans notre milieu. Voilà qui conforte une nouvelle fois l'idée que les jeux de demain seront à base d'images de films...

Annoncé au C.E.S. de Chicago, le 2 juin 1990, la création de Disney Software n'est pas passée inaperçue, surtout que les compagnies à la base de ce lancement sont françaises! Eh oui, ce sont **Nathan Software** et **Titus** qui se sont associées avec la **Walt Disney Company** pour lancer ce label, et ils en sont ainsi distributeurs exclusifs pour l'Europe! Les produits de Disney Software suivront trois axes principaux...

LES JEUX

Nous aurons droit à des adaptations des films Disney, mais aussi à des jeux originaux utilisant les personnages Disney. Le premier titre, et non des moindres, est **Dick Tracy**, basé sur le film du même nom. Dick Tracy, c'est l'un des mégafilms de l'été aux Etats-Unis, et il en sera de même en France, à la rentrée. Produit, réalisé et joué par Warren Beatty, c'est une histoire policière basée sur une bande dessinée américaine des années 30. Inutile de s'inquiéter, on comprendra très bien le film sans connaître la bande dessinée. Le plus fou, c'est que l'on trouve également dans la distribution Madonna, Al Pacino, Dustin Hoffman, et bien d'autres vedettes, parfois cachées derrière les masques des "méchants"! C'est un film étrange, dans lequel ne ressortent que 7 couleurs, de manière à rappeler les tons de la bande dessinée. Ainsi, tous les rouges sont les mêmes, etc., ce qui est visuellement surprenant!

Deux jeux basés sur Dick Tracy devraient être édités: un jeu d'arcade pur, réalisé par Titus, et un jeu d'aventure/arcade, venant de l'équipe des programmeurs de Walt Disney aux Etats-Unis. Les deux jeux seront disponibles pour Amiga, PC et ST, aux alentours d'octobre, date à laquelle sort le film en France.

Quoi qu'il en soit, comptez sur nous pour vous reparler dès que possible du film et des jeux.

Prévu pour novembre, **Ducktales: The Quest For Gold** est un jeu d'arcade/aventure ayant comme héros Donald! C'est un jeu dans le genre des Mario Land et autres jeux du genre! Il sera disponible sur Amiga, PC et ST.

Enfin, en février 1991, ce sera le tour d'**Arachnophobia**, basé sur un film réalisé par Steven Spielberg, et qui sortira sous un nouveau label Disney, plus approprié pour des films "d'adultes". Arachnophobia n'est quand même pas un film d'horreur, mais ce thriller devrait en faire frissonner plus d'un. C'est l'histoire de l'invasion d'une ville par des araignées aussi nombreuses que dangereuses! Un sujet rêvé pour en faire un jeu...

Prévu pour Amiga, PC et ST.

LES ÉDUCATIFS

Quatre jeux éducatifs pour très jeunes seront disponibles en septembre, utilisant des personnages de Walt Disney pour faire découvrir aux enfants les formes, les lettres, les couleurs et les chiffres! Ils sont particulièrement bien animés, et prévus pour Amiga, PC et ST. Nous reviendrons sur ces éducatifs dès que nous les aurons vus!

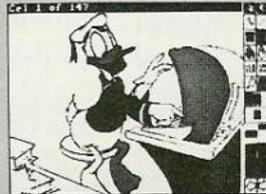
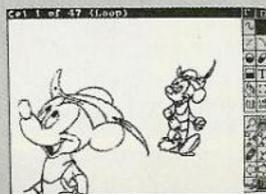
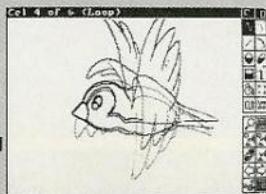
LES UTILITAIRES

Eh oui, comment lancer Walt Disney Software sans proposer un logiciel permettant de réaliser soi-même des dessins animés. C'est ce que permet de faire **The Animation Studio**, qui doit sortir sur Amiga en septembre, sur ST en novembre, et en mars 91 sur PC. C'est un véritable programme de dessin, réalisé par les auteurs de Deluxe Paint 3, mais comprenant également toute une partie animation particulièrement réussie. De plus, le programme propose de nombreuses animations extraites de dessins animés de Disney, ce qui permet d'étudier la façon d'animer divers personnages. C'est là que l'on se rend compte de l'excellent travail des dessinateurs, puisque les démos sont particulièrement impressionnantes. Ainsi, Pluto qui court à l'écran est tellement réaliste qu'on a l'impression que le fond de l'écran scrolle, alors qu'il est blanc! De même, en huit images, les dessinateurs de chez Disney réussissent tout de même à donner une impression de fluidité à la marche d'un personnage! Afin de progresser, les disquettes fournies avec le programme proposent diverses animations de formes simples, que l'on peut compléter à sa guise.

Le principe du soft est simple... On prépare les dessins, puis les animations, en noir et blanc, et une fois que le tout fonctionne bien, on colorie les images et le tour est joué. On peut même y ajouter de la musique, pour obtenir un véritable dessin animé.

The Animation Studio est un produit complet et puissant. Il reprend la plupart des fichiers d'images ou de sons des programmes courants du marché, sauve les animations de manière très compactées, et possède des fonctions intéressantes, comme la décomposition de mouvement qui laisse les divers stades de l'animation en surimpression durant un court laps de temps, ce qui permet de bien voir l'évolution d'un mouvement. Plus de détails sur les méthodes d'animation chez Disney dans notre prochain numéro.

Dick Tracy Paint Kit est bien plus simple, puisqu'il s'agit d'un programme permettant d'utiliser des dessins de Dick Tracy et des personnages du film, afin de faire des cartes, des posters, du papier à lettres, des badges et j'en passe. Bref, un véritable programme de PAO pour les plus jeunes! C'est prévu pour Amiga, PC et ST en octobre.



THUNDERSTRIKE



La terre est contrôlée par les réseaux de télévision et par ceux des industries de la défense. Le dernier événement retransmis est les olympiques militaires... dont la dernière épreuve est "La défense du sol". Les gladiateurs pilotent leur vaisseau de manière très dangereuse pour accomplir leur mission qui consiste à protéger les réseaux de communication et des installations terriennes. Leur but et le votre est d'être nommé "Défenseur du sol".

Thunderstrike est un jeu d'Arcade/Action avec un paysage et un relief à vous couper le souffle. Avec un scrolling très smooth le vaisseau du gladiateur attaque les vaisseaux ennemis dans un combat mortel à basse altitude. Toute l'action est captée par une caméra suivant de très près le vaisseau du joueur.

- Des graphismes spectaculaires (265 couleurs VGA).
- Un choix pour piloter une grande variété de chasseurs.
- Cadres pour radar et indicateurs d'armes.
- Regardez les scores monter au fur et à mesure que la tension monte.
- Disponible à partir de fin juin 1990 sur Atari ST, Amiga et IBM PC.

Light years ahead



MILLENNIUM

UBI SOFT

8, rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois

BATMAN EN CD-ROM

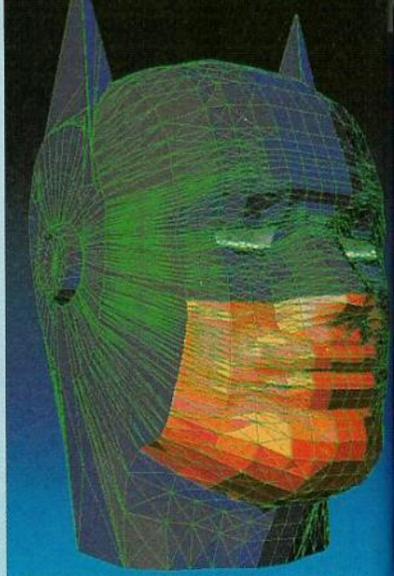
Avant même que les CD-Rom ou les CD-I soient devenus des machines de masse, voici déjà une première application insoupçonnée des capacités de stockages de ces machines. L'album de Batman nommé Vengeance Digitale, sortira chez Comics USA au mois de septembre, sous forme de bandes dessinées, mais ce sera également le premier album qui sortira sur Compact Disc! Une première qui donne une idée de ce que le futur devrait être, aussi bien du côté des jeux que de l'information!

C'est chez Warner New Media, une filiale de Warner, que se réalise en ce moment le CD (pour Mac2 dans un premier temps), qui devrait sortir d'ici la fin de l'année. Tout a commencé lorsque Pepe Moreno, célèbre dessinateur, propose pour DC Comics un album de Batman entièrement fait en images informatiques, haute résolution et comprenant près de 16.000.000 de couleurs. DC Comics étant une partie de la Warner, il n'y avait aucun problème pour obtenir la possibilité de faire une version CD-Rom de Justice Digitale, l'album en question.

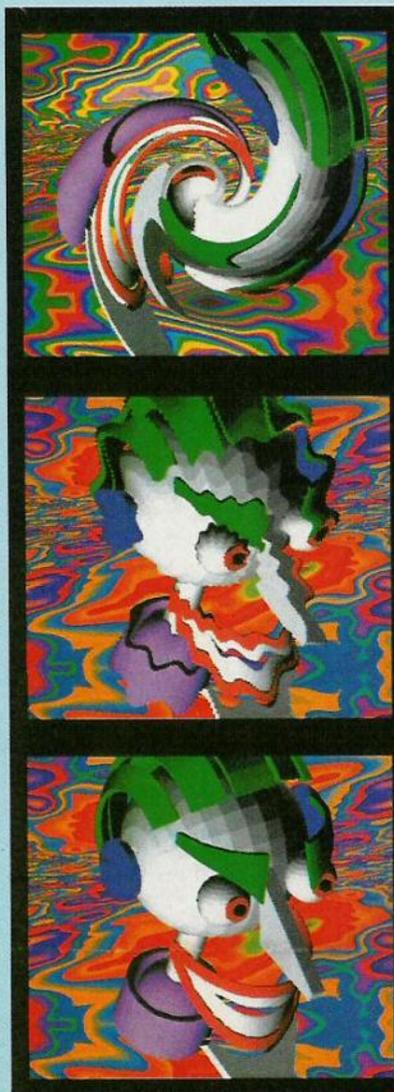
Attention, ce ne sera pas du tout un jeu. La version CD-Rom permettra de visualiser une à une les images utilisées pour la bande dessinée, lesquelles comporteront parfois des animations. Il sera également possible de cliquer sur les personnages, afin d'obtenir des informations, et surtout, de faire redessiner l'image selon un nouvel angle de vue!

D'autre part, le CD sera accompagné de musique, ce qui en fera la première bande dessinée interactive et musicale! On parle pour la musique de Prince et des Doors! Selon Pepe Moreno, tous les Comics seront de ce type d'ici l'an 2000. Une version CD-I sera peut-être réalisée plus tard, selon l'accueil de la version CD-Rom.

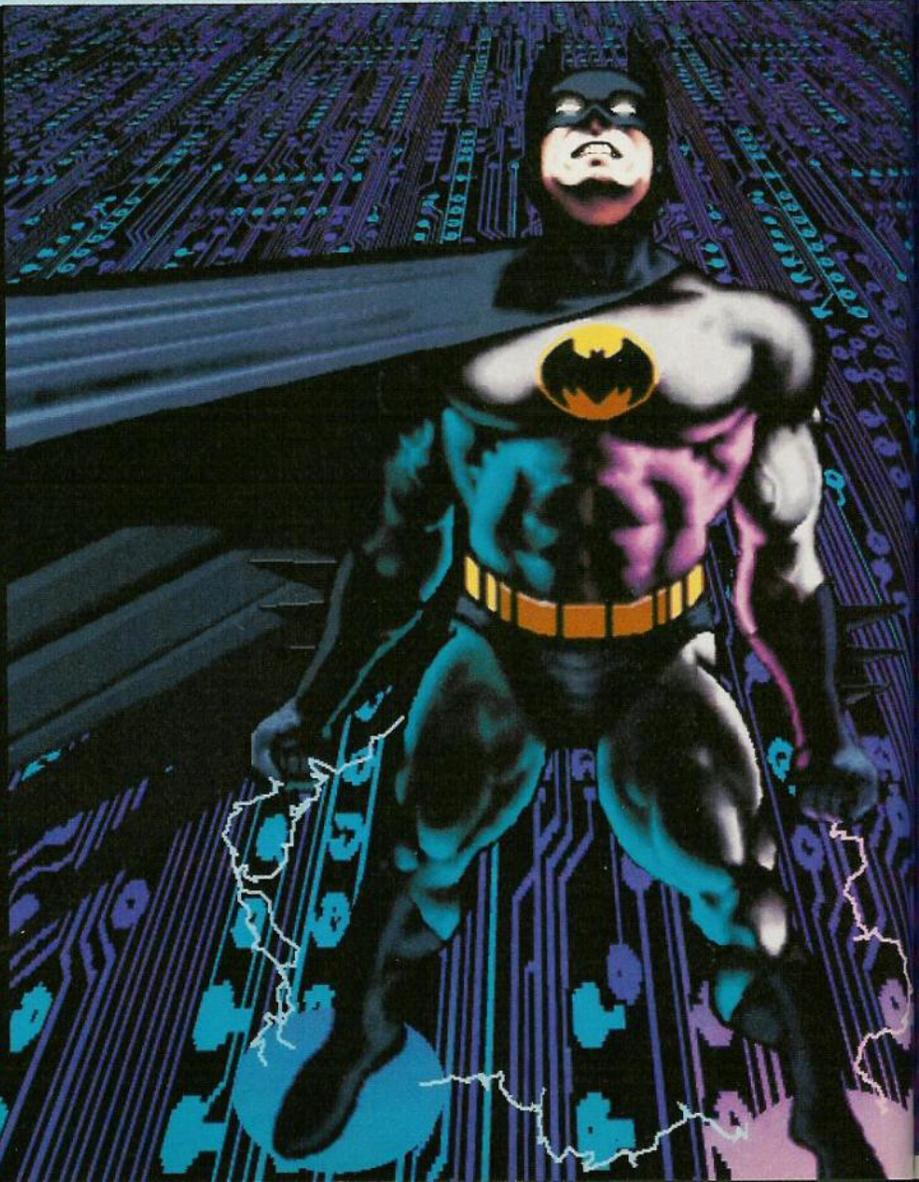
Côté scénario, Justice Digitale se déroule à Gotham City, dans un futur particulièrement surinformatisé où un virus, nommé le Joker, sème la pagaille dans la ville. Tout le monde espère alors le retour du justicier légendaire: Batman! Quoi qu'il en soit, nous vous parlerons de l'album Justice Digitale à la rentrée!



Copyright Comics USA



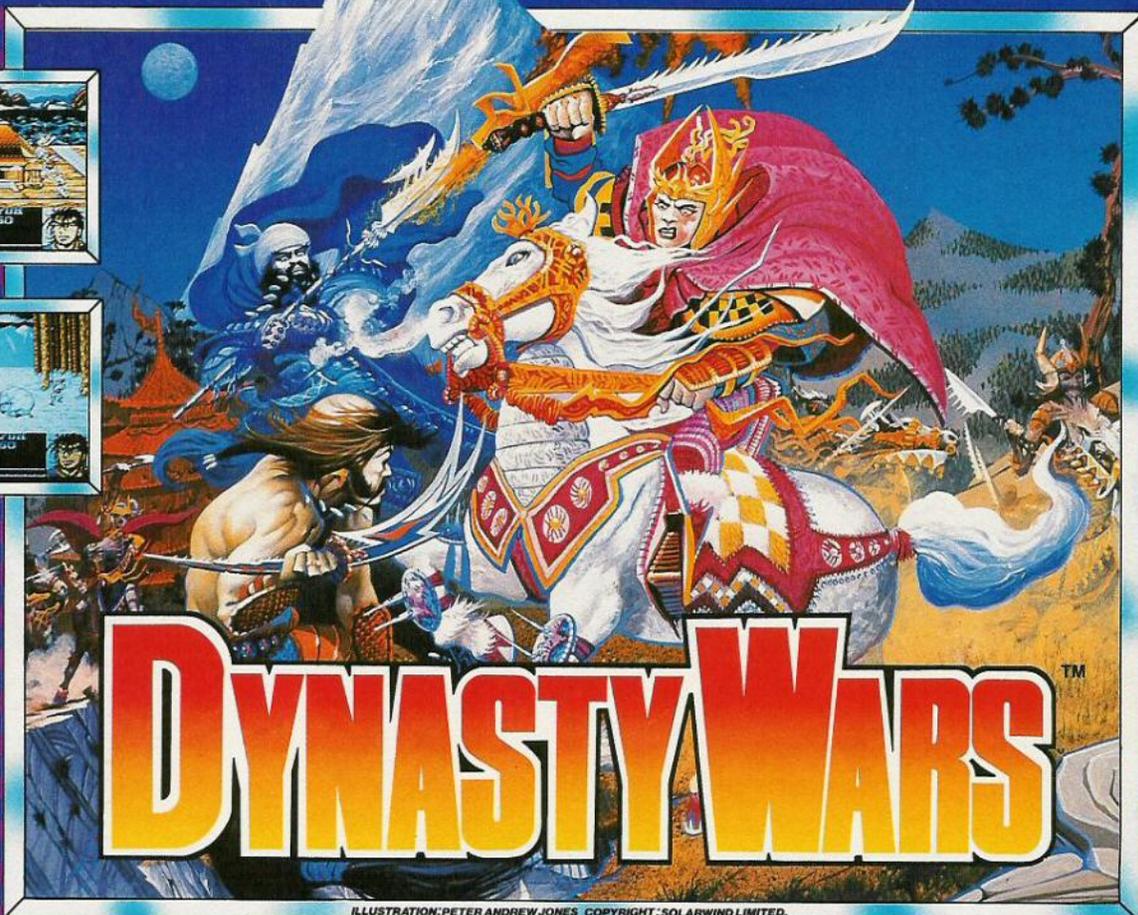
Copyright Comics USA



LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE



© 1990 CAPCOM CO., Ltd.
Fabriqué sous licence de
CAPCOM CO., LTD., JAPON.
DYNASTY WARS™, BLACK
TIGER™, GHOULS 'N'
GHOSTS™, CAPCOM™ et
CAPCOM sont des
marques de Capcom
Co., Ltd.



DYNASTY WARS™

ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.

Disponibles sur:
CBM 64/128 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
Atari ST. CBM Amiga
(Dynasty Wars disponible sur IBM PC)



Photos d'écran de formats divers.



ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.

**DES FANTOMES TERRIFIANTS,
DES DEMONS MORTELS,
ARTHUR, LE PREUX
CHEVALIER, EST DE RETOUR.**



**ILS SONT LES DEMONS ET LES
DRAGONS DE L'ENFER—VOUS
ETES BLACK TIGER.**

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

GRAND CONCOURS KICK OFF 2



A l'occasion de la sortie de Kick Off 2, Génération 4 et Ubi Soft organisent un mégaconcours grâce auquel vous pouvez gagner de nombreux et superbes lots.

Questions:

- Quel est le pays qui a gagné le plus de Coupes du Monde?
- Quel est, dans l'histoire de la Coupe du Monde, le meilleur buteur de tous les temps?
- Quelle place a obtenue l'équipe de France lors de la Coupe du Monde de 1958?
- Qui officiait dans les buts de l'équipe de France lors de son match contre la Pologne en 1982?
- Quel joueur a marqué un but de la main lors de la Coupe du Monde de 1986?

N.B: Toutes ces questions excluent la Coupe du Monde de 1990.

Lots:

1er prix: 1 console Core Graphx.

1er au 4e prix: 1 ballon de football en cuir Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

5e au 10e prix: 1 logiciel de jeu offert par Ubi Soft.

11e au 13e prix: 1 sac de sport Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

13e au 20e prix: 1 stylo à bille Kick Off 2.

Envoyez vos réponses, avant le 30 septembre 90, sur carte postale uniquement à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris, en mentionnant votre machine.

CABAL

Un an après notre dossier sur Indiana Jones, voici le retour du cinéma dans Génération 4, avec un dossier particulièrement complet sur Cabal, un film fantastique qui devrait marquer le genre, lors de sa sortie début 91. Ocean en possède les droits, et nous vous présentons donc, en plus de l'auteur du scénario et réalisateur, Clive Barker, quelques previews sur les 3 jeux qui seront adaptés du film! Mais Génération 4 va désormais plus loin, et nous avons carrément été visiter les studios Pinewood, en Angleterre, pour vous révéler quelques-uns des effets spéciaux étonnants de ce film fou! Et ce n'est qu'un début!



CLIVE BARKER

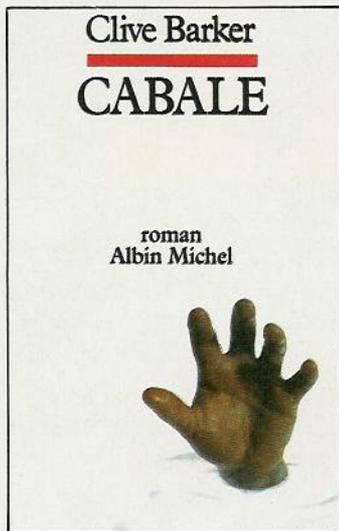
Clive Barker est un type incroyable! Ecrivain de nouvelles puis de romans, il devient vite l'auteur de nombreux best-sellers, mais est également illustrateur, scénariste et réalisateur. A 38 ans, l'Anglais de Liverpool a plus d'un succès derrière lui, et son avenir semble totalement prometteur. Stephen King, considéré par beaucoup (trop?) comme le meilleur écrivain de livres d'horreur écrivit d'ailleurs à son sujet que c'était le "futur de l'horreur", pour ajouter ensuite "... il est maintenant meilleur que je ne le suis."

Si ses premiers succès anglais sont plus ou moins inconnus en France, il commencera à percer en 1984 avec les six livres de *Books Of Blood*, intitulés Livres de sang en fran-

çais. Il écrit ensuite d'autres romans et nouvelles qui seront de véritables best-sellers, mais sa carrière connaît un véritable boom en 1987, lorsqu'il devient scénariste et réalisateur de *Hellraiser*, d'après son propre livre. Le film, qui est l'un des meilleurs films d'horreur de ces dernières années, sera acclamé un peu partout dans le monde, et donnera même lieu à une suite, *Hellbound: Hellraiser 2*, pour laquelle Barker n'était que producteur.

Depuis *Hellraiser*, film dont l'ambiance malsaine fit le succès, Barker n'avait pas retouché au cinéma, jusqu'en 1989, date où le tournage de *Cabal* (*Nightbreed* en V.O.) commença. C'était le début d'une grande aventure...

LE LIVRE



Saul, un des monstres du film Cabal

Lylesburg commande les monstres de Midian

Cabal, puisque tel est le nom de la version originale de ce roman de Clive Barker, s'inscrit à la limite du fantastique et de l'horreur, et est en tout cas surprenant. Sans vous en révéler les grandes surprises, voici de quoi vous donner une idée générale de l'histoire.



Atmosphère étrange dans le film

Boone est un type un peu paumé, mal dans sa peau, qui se raccroche à sa fiancée Lori et à son psychiatre, afin de ne pas sombrer. Depuis quelque temps, il rêve la nuit de cadavres de personnes diverses. Hélas ! pour lui, les détails qu'il voit dans ses rêves se révèle être la réalité, ce qui intrigue le psychiatre. Celui-ci tente de découvrir la vérité, ne trouve aucun alibi pour Boone, et finit par lui faire avouer ses crimes, mais laisse son "client" s'échapper avant de le dénoncer à la police.

Pourchassé, il fuit vers Midian, une cité légendaire où les fous sont pardonnés, dernier abri des monstres. Avant de découvrir le secret de Midian, il est finalement abattu par la police à Shere Neck, non loin de Midian, qui n'est qu'un cimetière abandonné. Dans la nuit, son cadavre disparaît de la morgue. Entre alors en scène Lori, sa fiancée, qui a un pressentiment vis-à-vis de sa disparition, et qui part pour Midian. Là-bas, elle sera pourchassée par un tueur psychopathe qui en veut également à Boone. Ce dernier, qui se cache derrière un masque où les yeux sont

remplacés par des boutons, et la bouche par une fermeture éclair, se révèle être en fait le psychiatre de Boone ! Plus tard, Lori découvrira que Boone est désormais avec les monstres qui peuplent Midian. Commence alors pour eux une descente aux enfers, dans une nécropole labyrinthique peuplée de monstres aux pouvoirs étranges, qu'une histoire de prophétie rendra presque biblique ! Désormais obligé de se terrer dans les sombres couloirs de Midian, Boone devra affronter son destin, un policier dément, et toujours Decker, prêt à tout pour stopper Boone.



Decker et Eigerman, le flic fou qui veut détruire Midian.

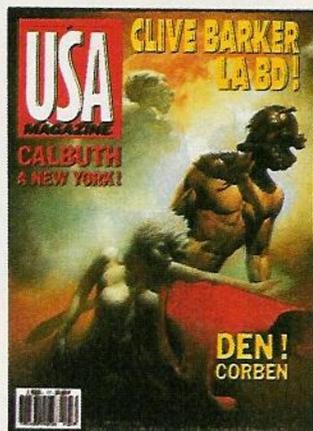
L'intérêt du livre est de perdre rapidement le lecteur dans une série de rebondissements, qui font que l'on se demande souvent qui est le héros. Boone, Lori, les monstres, ou pourquoi pas le tueur psychopathe ?

Bien écrit en anglais, la traduction française de Cabal (Cabale aux Editions Albin Michel) n'est pas toujours parfaite, ne serait-ce que pour le titre, qui n'avait pas besoin d'être traduit, puisque l'histoire n'a rien à voir avec une cabale. Enfin, ceux qui veulent découvrir Clive Barker apprécieront sans doute ce roman, qui a comme principal mérite de surprendre.

LES BD

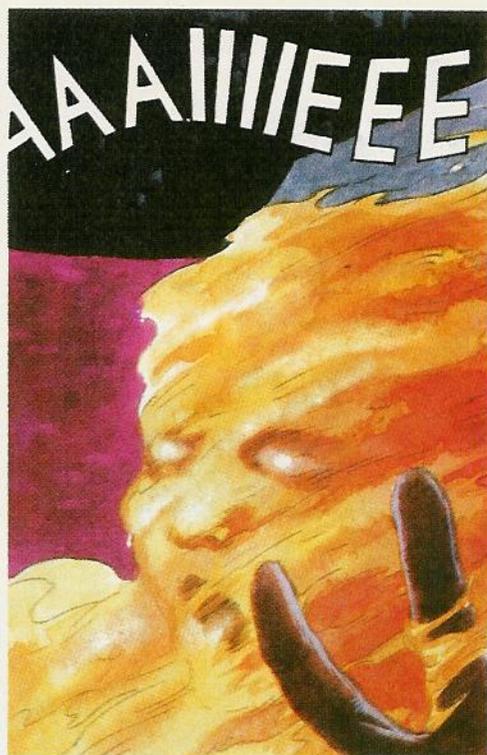
Barker est dessinateur, et il illustre souvent ses propres écrits. Récemment, il a accepté qu'ils soient adaptés en bande dessinée, et c'est ainsi qu'est apparue la série Taping The Vein, basée sur les nouvelles de ses Livres de Sang.

Introuvables en France, elles sont fort heureusement publiées une à une, depuis le mois de juin, dans USA Magazine, ce que les fans apprécieront sans aucun doute. A ce propos, Hellraiser, basé sur les deux films de la série, est un



Copyright Comics USA

album qui vient de sortir chez Comics USA, et dont nous vous reparlerons dans le prochain numéro.

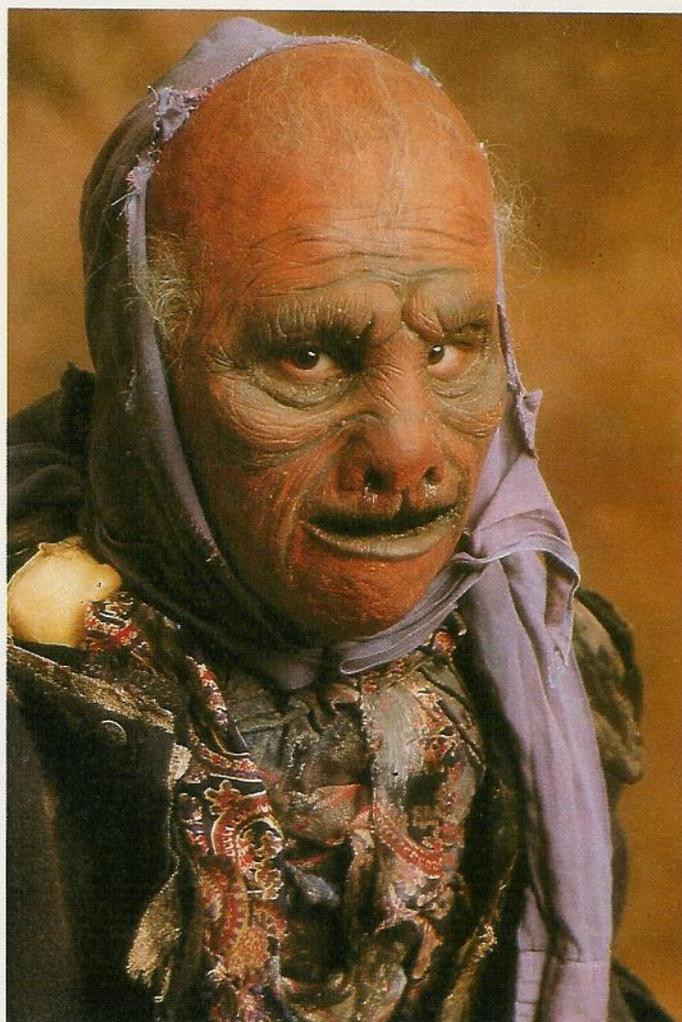


LE FILM



Clive Barker s'en donne évidemment à cœur joie, avec un nombre de monstres vraiment effarant, et surtout une atmosphère réellement impressionnante. Son choix dans les acteurs est assez réussi, tout particulièrement David Cronenberg, qui s'avère être un acteur dément. L'excellent réalisateur de Scanners, The Fly et Faux Semblants obtient ici un rôle à sa mesure, jouant le rôle du psychiatre de Boone, mais ayant un rôle bien plus important que prévu dans le cours de l'histoire.

Le film commence par une vue subjective d'une créature étrange poursuivie par deux monstres à peine visibles, car la scène se déroule dans des herbes hautes... Mouvements rapides de caméra et lumière tamisée empêchent le spectateur de bien voir de quoi il s'agit... C'est la présentation du film, et elle laisse croire que les monstres seront le plus souvent suggérés. Mais à partir du moment où Boone et Lore se retrouvent dans Midian, plus rien n'est épargné au spectateur, qui découvrira les monstruosité qui se terrent dans la ville souterraine. Ce qui est très réussi, c'est l'impression de vie dans Midian, car en dehors des principaux monstres, il y a toujours des créatures qui sont en arrière-plan!



Ci-dessus: le terrible Thrall.

A gauche: David Cronenberg et Clive Barker durant le tournage.

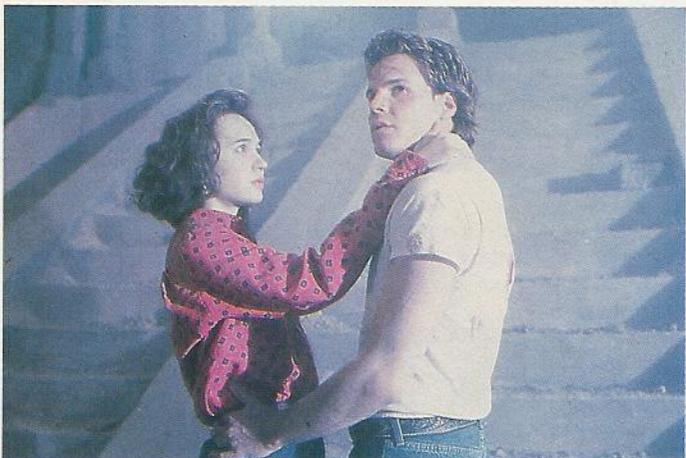
Les photos du film Cabal sont Copyright Morgan Creek



David Cronenberg: un début en force.



Rachel apportera son aide à



Boone et Lori.

La descente de Lori au plus profond de Midian est un moment d'anthologie du fantastique, avec un nombre hallucinant de monstres différents. Plusieurs scènes sont vraiment magnifiquement filmées, avec des mouvements de caméra impressionnants, ce qui donne encore plus de rythme au film, et fait qu'on ne décroche pas de son fauteuil, surtout que la musique est excellente. Composée par Danny Elfman, à qui l'on devait déjà Batman, et qui s'est également occupé plus récemment de la musique de Dick Tracy, elle fait encore plus ressortir les moments forts, et il y en a plus d'un!

Au final, Cabal est incontestablement un excellent film fantastique, parfois à la limite de l'horreur mais ne tombant jamais dans le gore. Du coup, c'est dans son genre l'un des meilleurs. On ressort de Cabal totalement épuisé, et quasiment envoûté par cette étrange histoire, particulièrement bien réalisée par Clive Barker. Ce dernier s'est tout de même payé le luxe de changer un peu la fin de l'histoire, laissant penser qu'un Cabal 2 sera peut-être tourné un jour. Distribué en France par Deal, Cabal devrait sortir en janvier, pour le Festival d'Avoriaz. Nous vous en reparlerons à ce moment-là!



Des horreurs sans noms sont enfouis dans Midian.

CABAL: LES SCRIPTS

Ce ne sont pas les scripts du film que nous avons pu voir, mais ceux faits par les programmeurs d'Imagitec, qui préparent ainsi les pages de présentation du logiciel. Avant chaque mission, le programme résume ce qui s'est passé en présentant ainsi plusieurs pages, accompagnées de textes. Si les dessins micros ne sont pas encore prêts, ceux sur papier laissent espérer quelque chose d'excellent.



L'INTRO DU JEU SCROLLE...

VISITE DES STUDIOS PINEWOOD

Visiter les studios de la Pinewood, voilà qui me semblait impossible et du domaine du rêve il y a encore quelques mois. Là-bas se sont tournées toutes les scènes en studio des James Bond, de la trilogie de la Guerre des étoiles et d'Indiana Jones ou encore de Batman. Combien de stars sont venues tourner dans ces studios légendaires?

C'est durant le mois de janvier 1990 que j'ai eu l'occasion, grâce à Gary Bracey d'Ocean, d'entrer dans ce temple du cinéma. Il est environ midi lorsque nous arrivons devant les studios. Un garde à l'entrée nous demande où nous allons. "Image Animation" s'empresse de répondre Gary. C'est le nom de l'équipe travaillant aux effets spéciaux de Cabal, et à laquelle nous allons rendre visite. Le garde nous laisse passer sans problème. Il faut dire que ce jour-là, aucun film n'est en tournage, et l'atmosphère est plutôt détendue. On imagine facilement comment il doit être difficile d'y entrer lorsque Steven Spielberg y tourne quelques scènes!

Une fois à l'intérieur, Gary m'explique que contrairement à la plupart des studios, Pinewood n'appartient pas à une personne. En fait, il s'agit d'un regroupement de plusieurs studios, chacun ayant le plus souvent une spécialité. A première vue, il y a de quoi être déçu. Nous marchons dans la boue, les bâtiments sont assez laids, en briques rouges noircies par le temps, et semblent prêts à s'écrouler d'une minute à l'autre. Bref, si les studios Pinewood ont accueilli bien des gens prestigieux, ils n'en demeurent pas moins en ruines... D'ailleurs, la plupart d'entre eux sont en travaux!

Parmi tous les bâtiments, seul celui nommé 007 est en très bon état, mais il faut dire qu'il est neuf. C'est là que se tournent les scènes en studio des James Bond. C'est là qu'ont été construites puis détruites toutes les bases secrètes des mauvais...



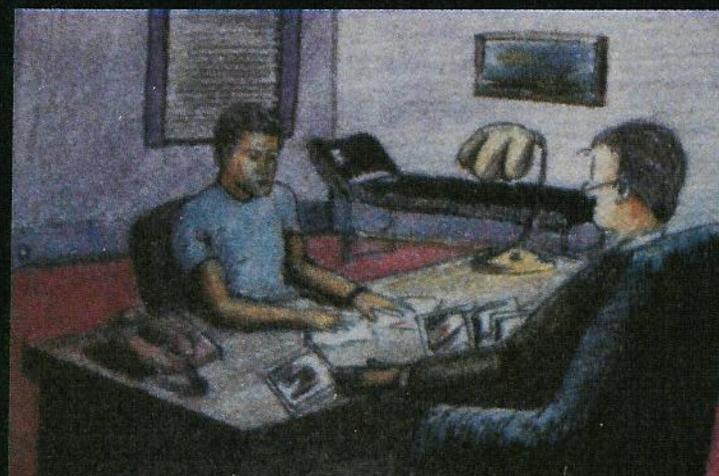
Le rédac'chef et Gary Bracey à l'entrée des studios



Des bâtiments délabrés.



HORIZONTELEMENT À L'ÉCRAN.



DECKER MONTRE DANS SON BUREAU...

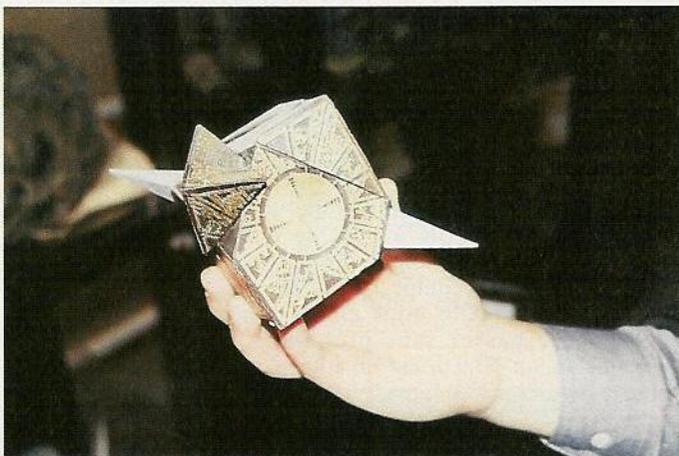


On y tourne tous les James Bond.

On croise peu de personnes, mais il est vrai que le jour où nous y étions, un seul film était en tournage. Il s'agissait de *Air America*, de Roger Spottiswoode, avec Mel Gibson. Bien sûr, l'entrée du studio où se déroulait le tournage en question ne nous était pas accessible. Au bout de cinq minutes, nous arrivons enfin dans les locaux d'Image Animation. Vous montez un escalier surplombé par un dragon de taille assez importante. Arrivé à l'étage, vous vous retrouvez entouré de vitrines contenant quelques-unes des créatures créées par l'équipe d'Image Animation. Je reconnais de tous côtés les monstres de films tels que *Waxwork*, *The Lair Of The White Worm* (Ken Russel) et surtout de *Hellraiser* et *Hellbound*. Bientôt je m'empare du fameux cube d'*Hellraiser*, en espérant un destin plus souriant que celui du héros du film. Ceux qui ont vu



Sortant tout droit de Waxwork.



Le fameux cube d'Hellraiser.

Hellraiser se souviennent obligatoirement de la manière impossible dont le cube s'ouvrait. En fait, plusieurs cubes ont dû être fabriqués afin d'obtenir une animation plausible.

A terre gisent deux cadavres en décomposition, venus tout droit d'*Hellbound*. Avoir deux macchabées dans son entrée, voilà peut-être un système intelligent pour effrayer les cambrioleurs?

Nous entrons enfin dans l'atelier de travail de l'équipe d'Image Animation. C'est un peu la pagaille, avec du plâtre partout, du latex dégoulinant des tables, des poutres de tous les côtés. Tenez, il y a même un ouvrier qui dort dans un coin de la pièce!



Un des monstres de l'accueil.



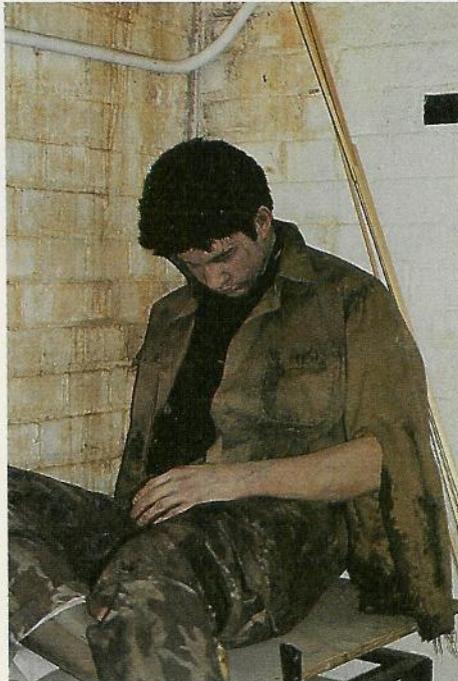
DES PHOTOS DES CRIMES.



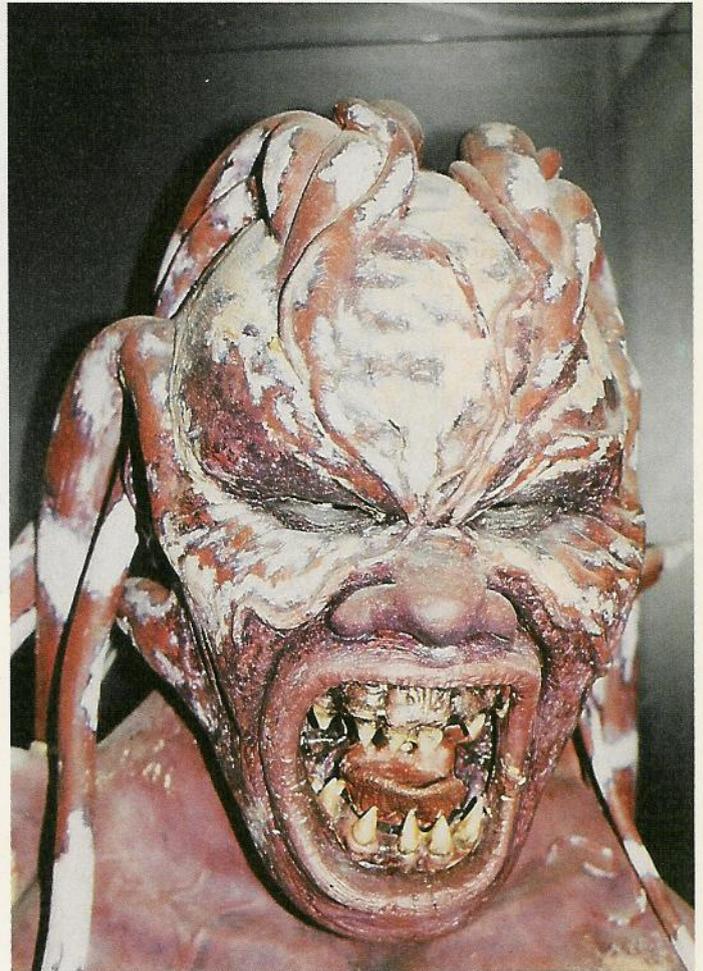
BOONE FUT VERS MIDIAN...



Les non-moins fameux cadavres de Hellbound.



Un ouvrier dort dans un coin du studio...



Cette tête de Peloquin est animé électroniquement. Une pression sur un bouton et sa gueule s'ouvre! Les tentacules sont connectées à un système d'aération, qui les font bouger dans tous les sens.

Nous sommes accueillis par Geoff Portass, qui a créé Image Animation en 1987, avec Bob Keen. Ce dernier, qui a travaillé sur des films comme Le Retour du Jedi, The Dark Crystal, ou The Neverending Story n'hésite pas à déclarer que c'est "le plus important film de monstres jamais fait!" Il rencontra Geoff Portass un peu après, et travaillèrent ensemble sur Lifeforce de Tobe Hooper et sur Highlander de Russell Mulcahy. Sous le nom Image Animation, ils se sont occupés des effets spéciaux de Hellraiser et Hellbound, Waxwork, The Lair Of The White Worm, et pour la télévision du Dr. Jekyll & Mr. Hyde avec Michael Caine.

Spécialisée dans les maquillages, l'équipe d'Image Animation comporte des créateurs, des modélistes, des artistes, des techniciens, et même une équipe spécialisée dans les animations image par image.

A l'époque où nous sommes, le tournage de Cabal est terminé, et l'équipe d'Image Animation ne travaille plus sur ce film, mais il reste encore quelques éléments des décors, et quelques masques de monstres. "Plus de 50 personnes



MAIS EST ARRÊTÉ ET INTERNÉ.

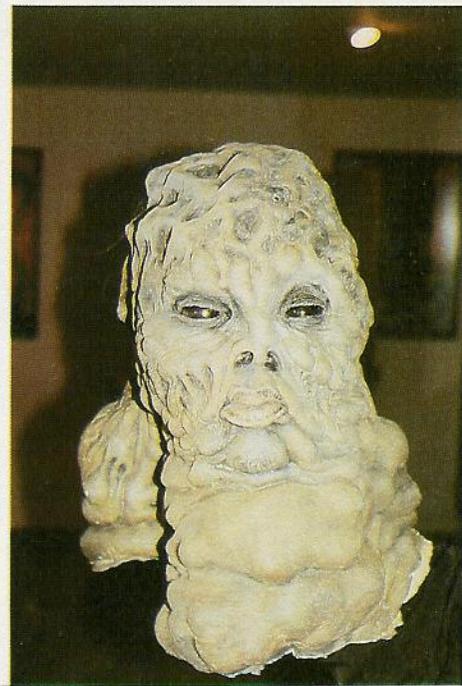


LÀ, IL RENCONTRE NARCISSE.

Narcisse a bel et bien perdu la tête... Profitez des détails...



Nombreux sont les monstres de ce genre, que l'on aperçoit en second plan durant le film.



ont travaillé sur certaines scènes, alors qu'au début, nous n'étions prévus que pour être trente!", explique Geoff Portass. Ils ont en effet eu un travail monstrueux, si l'on peut dire, puisqu'il fallait faire vivre Midian, la cité des monstres, et il devait donc y en avoir un peu partout, le plus souvent différents. L'objectif original de Clive Barker n'était-il pas de faire le Star Wars des films de monstres?

Les masques des monstres sont en latex, mais il y a un travail énorme de maquillage à effectuer après. "J'en avais environ pour cinq heures par monstre", se souvient Portass. Du coup, il m'explique que beaucoup d'entre eux devaient se mettre au travail dès le milieu de la nuit, afin que les monstres soient prêts pour le tournage du matin!

Je lui demande ce qui a été le plus difficile sur Cabal. En dehors du maquillage des monstres, il m'explique que ce sont les scènes de transformations qui ont posé le plus de problèmes. En effet, certains monstres se transforment selon l'endroit où ils se trouvent. Ainsi, un petit animal étrange se révèle être une fillette lorsque l'animal est ramené à l'abri de la lumière.

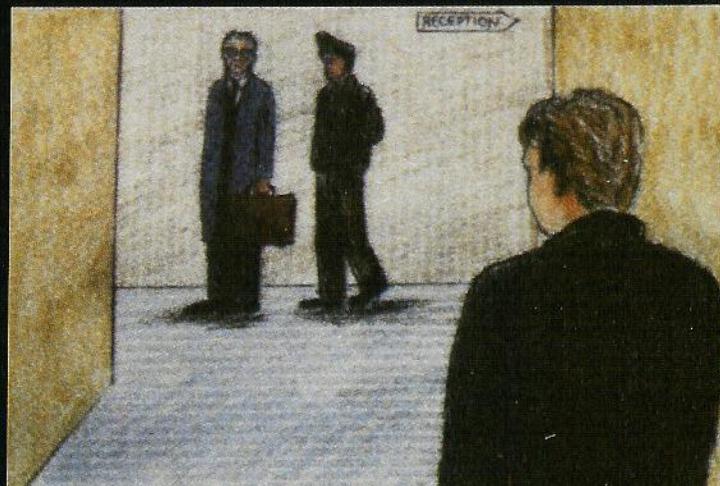
Portas explique: "La transformation de la fillette a vraiment été difficile, parce qu'elle comprenait beaucoup d'étapes. Il a déjà fallu maquiller les deux fillettes qui servaient à filmer la transformation, et ça n'a rien d'évident. Les gamins n'aiment pas attendre des heures à ne rien faire, et



Un des stades de la transformation de la petite fille.



CE DERNIER SE MUTILE AFIN DE REJOINDRE MIDIAN



BOONE EN PROFITE POUR S'ÉCHAPPER, ET CROISE DECKER

ils aiment encore moins être maquillés! Côté effets spéciaux, nous avons deux mannequins électroniques représentant deux stades de la transformation."



Du derrière de l'animal sortent de nombreux fils qui permettent d'animer l'étrange créature.

Eh oui, chez Image Animation, on est capable de créer des monstres en latex desquels sortent de nombreux fils électriques, télécommandant ainsi les nombreux mécanismes intérieurs. Les deux mannequins représentant la fillette pouvaient bouger leurs yeux, leur nez et même respirer!



Rendre de telles créatures crédibles demande un travail de précision incroyable.

Un des autres problèmes fut que l'équipe d'Image Animation devait créer un tel nombre de monstres, qu'il fallait avoir une sacré imagination pour trouver de nouveaux monstres.

"En plein tournage, Clive Barker est tombé malade, et il a fallu stopper le tournage pendant plus de dix jours! Hélas pour nous!, lorsqu'il est revenu, la fièvre lui avait donné de nouvelles idées de monstres, et la reprise a été difficile pour nous" explique Portass. "Mais nous nous sommes bien amusés, et le film va nous permettre de montrer ce que nous savons faire à Image Animation. Le film devrait nous permettre de sortir du genre Gore. Je ne suis pas contre, j'adore les films d'horreur, mais j'aimerais aussi faire de



Un des principaux monstres que l'on voit en arrière-plan.

nouvelles choses, comme nous avons eu l'occasion de le faire sur Cabal. En tout cas, c'est le film le plus fou sur lequel nous avons travaillé à ce jour."

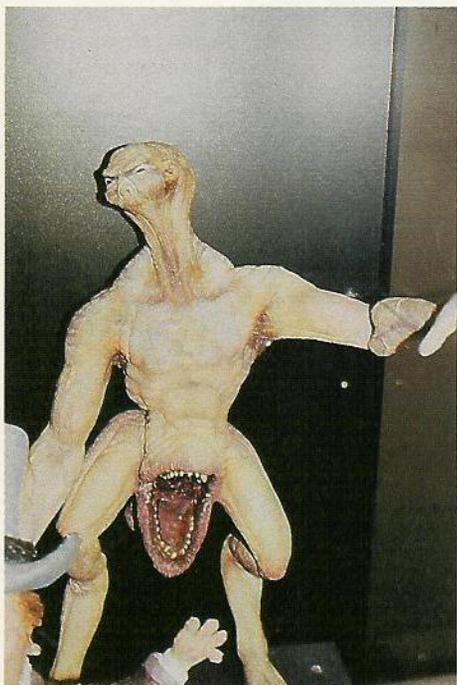
Nous sortons des vitrines un à un ce qui est encore là du tournage de Cabal. Quelques créatures, quelques monstres... De chacun sortent un nombre impensable de câbles, permettant de télécommander les mouvements.



IL FUIT VERS SHERE NECK, VILLE VOISINE DE MIDIAN...



POUR DÉCOUVRIR QUE SON BUT EST UN VIEUX CIMETIERE.



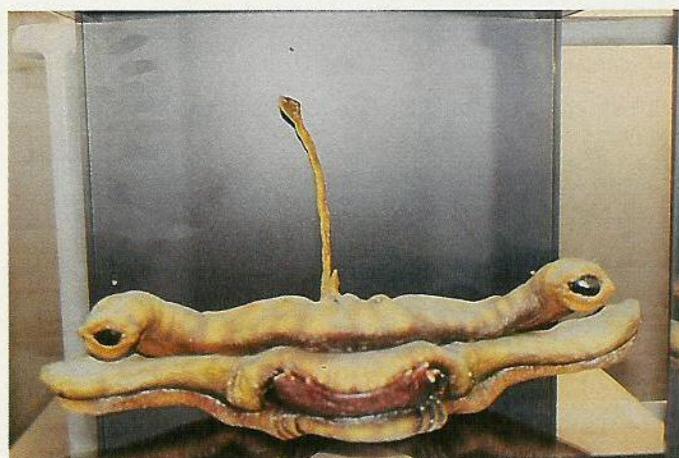
Ce monstre n'apparaît finalement pas dans le film.



Encore un animal étrange, et bien laid.

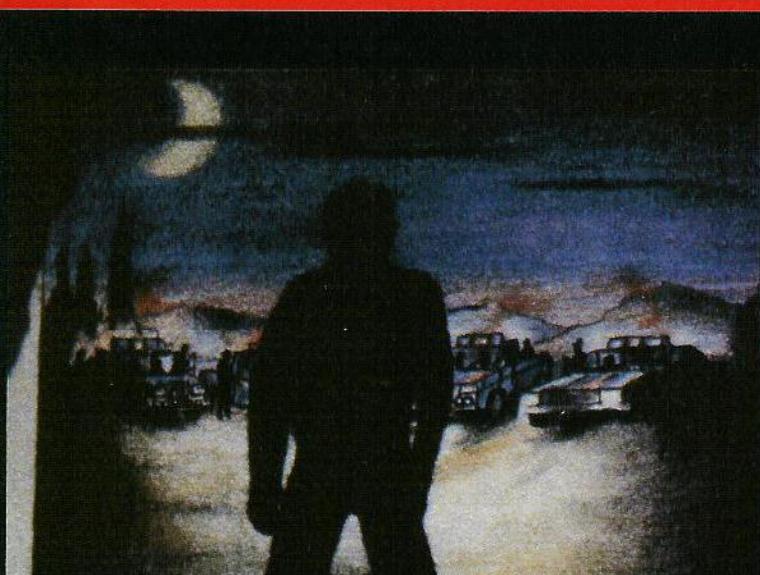


Image Animation s'est servi de cette créature pour une scène tournée image par image.

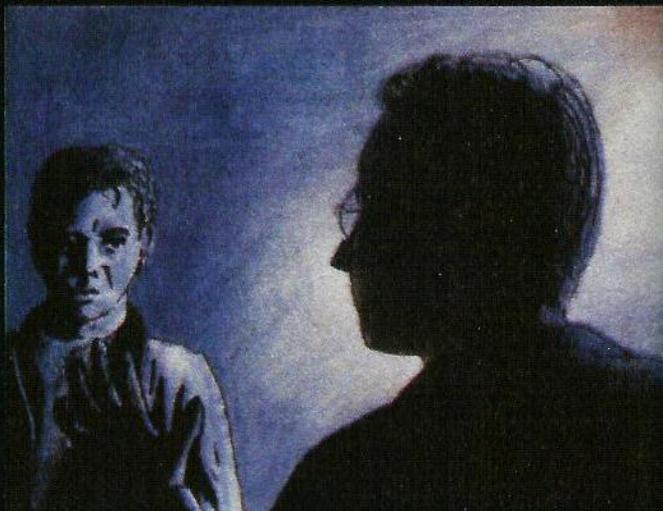


Un dangereux monstre volant, prêt à vous couper la tête.

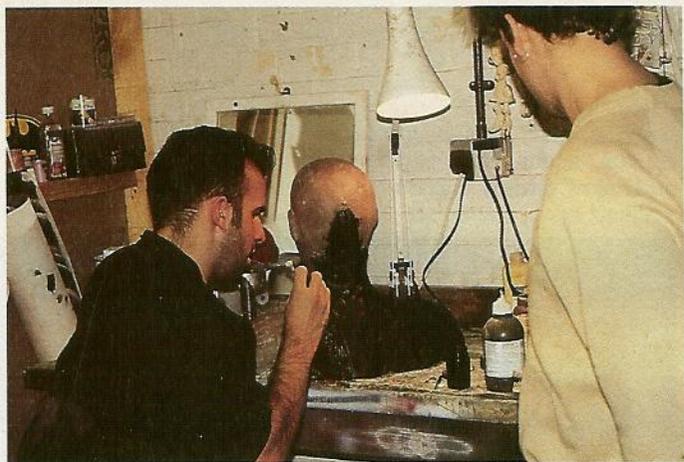
Puis je fais le tour des studios. Geoff Portass est en train de peindre une tête de Pinhead, le personnage qu'arborait l'affiche d'Hellraiser. En passant, je bouscule un peu l'ouvrier qui dormait dans un coin... Au moment de m'excuser, j'aperçois à la base de son pantalon son pied en mousse! C'est un mannequin, mais il est tellement réel, que même à côté on a du mal à s'en rendre compte! Quel incroyable travail de maquillage, puisque l'on entrevoit ses veines!



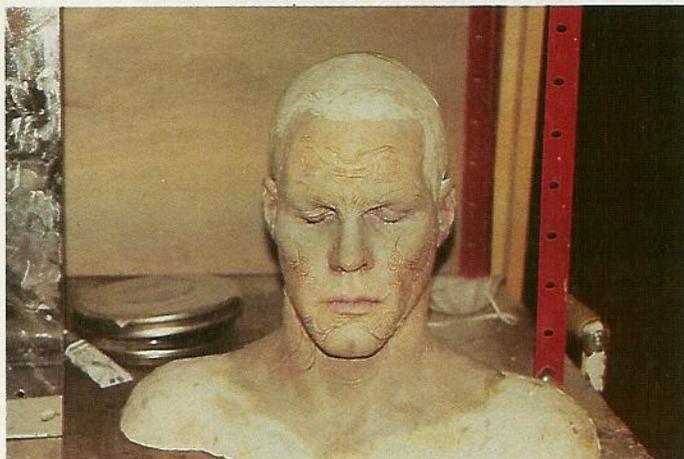
BOONE, REJOINT PAR LA POLICE



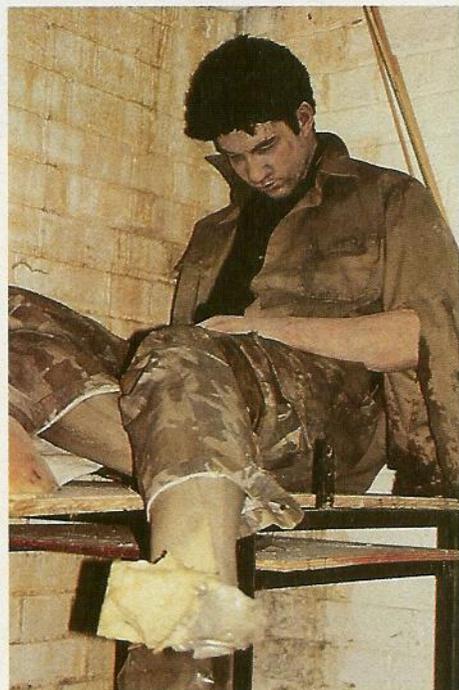
DECKER EN PLEINE DISCUSSION AVEC BOONE



Geoff Portass prépare une tête de Pinhead.



Une sculpture de Boone après sa transformation.



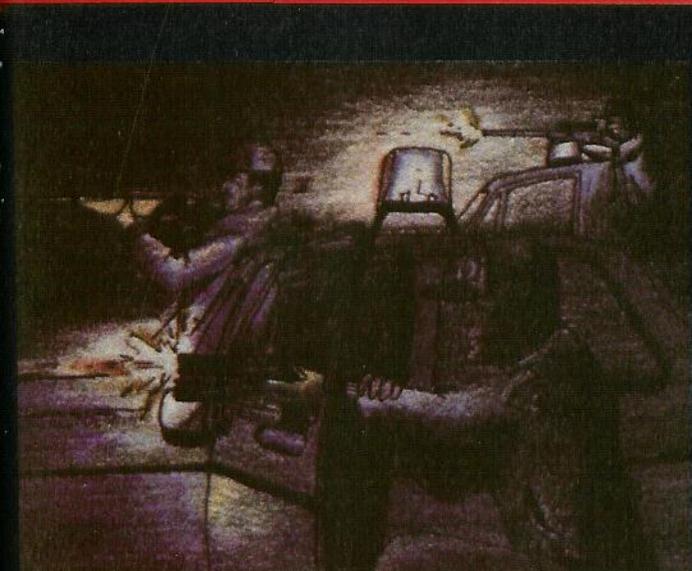
*Surprise!
L'ouvrier est en fait un mannequin!*

Sur une table de travail, il reste une tête de Boone, après une étape de sa transformation. A côté, un échaffaudage étrange et des rails. "Nous travaillons sur cette scène en ce moment" explique Portass, "où quelqu'un se fait décapiter par un train qui lui passe dessus!" Il ne nous dira pas de quel film il s'agit...

Nous arrivons à l'arrière de la salle. Là, au plafond, se trouve un gigantesque mannequin de Baphomet, le dieu de Midian. Il est deux fois plus grand qu'un homme, et plein de fibres. Lorsque l'on bascule un interrupteur, la lumière se diffuse dans les fibres, allant et venant dans les diverses parties du corps de Baphomet, donnant ainsi un aspect de vie à la statue! Dans les scènes où le dieu parle, un acteur devait être maquillé et équipé de tous les éléments qui font Baphomet. Cela prenait environ sept heures, selon Portass, ce qui était vraiment épuisant pour l'acteur et le maquilleur.



Geoff Portass près de l'acteur transformé en Baphomet. Attention, on tourne!



LES FLICS OUVRENT LE FEU SUR BOONE...



QUI S'ÉCROULE DEVANT LES PORTES DE MIDIAN



Baphomet, accroché au plafond du studio, est composé de fibres lumineuses qui lui donnent cet aspect étrange!

semaine, mais le film précédent avec Sean Connery est en retard, alors du coup, on commencera la semaine prochaine" insiste Portass.

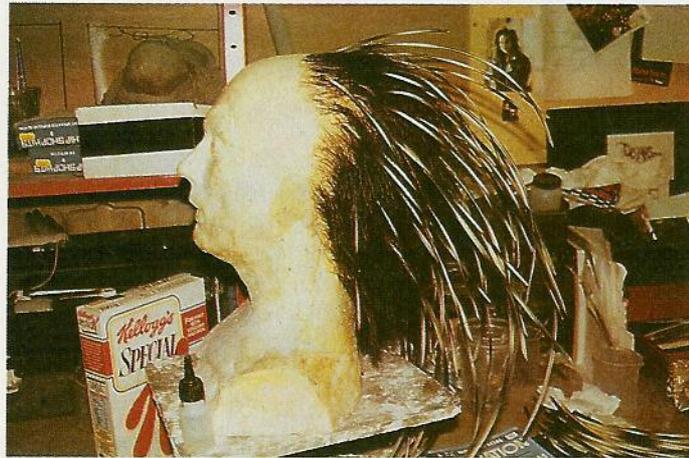


Image Animation prépare des prothèses pour les acteurs d'Highlander: le retour.

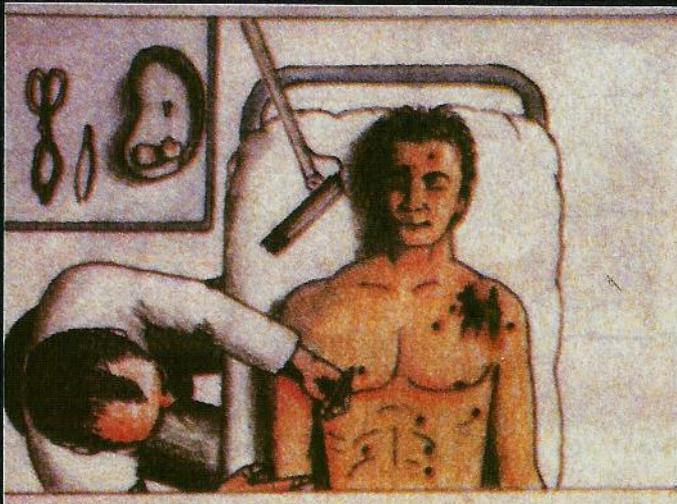


Un des personnages d'Highlander: le retour

Un peu plus loin, quelques figures sèchent... Ce sont les premiers essais que l'équipe d'Image Animation fait pour le tournage de Highlander: Le Retour, qui doit commencer la semaine d'après. "On aurait dû commencer cette

Voilà, c'en est terminé d'Image Animation. Je jette un dernier coup d'oeil à ce lieu étrange, et repart dans les allées boueuses des studios Pinewood. Nous allons manger à la cantine des studios, où, m'explique-t-on, on peut souvent voir les acteurs et producteurs des tournages en cours... Hélas! ce jour-là, il n'y a personne de célèbre. A table, l'équipe d'Image Animation ne parle que d'effets spéciaux. Ils échangent leurs points de vue sur la prothèse utilisée sur Jack Nicholson dans Batman, et sur d'autres effets spéciaux. Avant de partir, d'ailleurs, je dois aller faire un tour près du décor de Gotham City, qui se trouve être construit à Pinewood. Eh oui, au lieu de construire Gotham City dans un hangar comme la plupart du temps, le décor est en plein air.

Imaginez notre surprise en découvrant Gotham City, un an après la fin du tournage de Batman, dans un état vraiment délabré, puisque ayant été soumis pendant un an au délicieux temps anglais. C'est assez impressionnant. La rue principale est totalement construite, avec au bout les impressionnants escaliers qui servirent, soit comme entrée du City Hall, soit comme entrée de la cathédrale. Les vitrines des boutiques sont profondes de quelques centimètres, car rien n'est vrai. Les façades des maisons ne l'ont pas plus de quelques centimètres, et sont tenues par des échaf-



BOONE MORT EST EXAMINÉ PAR LE CORONER...

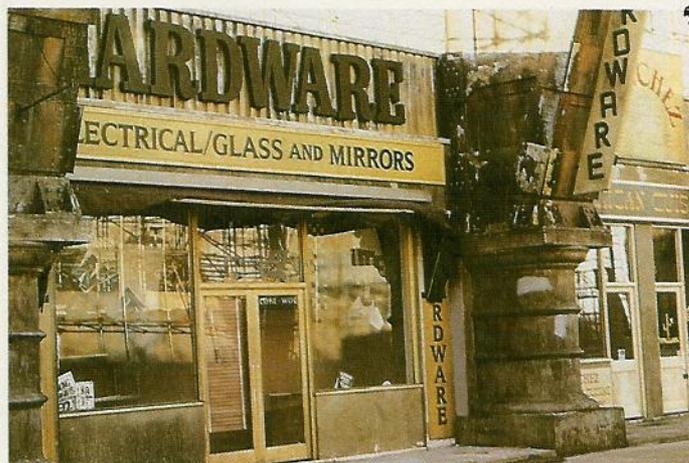


QUI EXTRAIT UNE À UNE LES BALLE DE SON CORPS.

faudages derrière. Deux ruelles coupent cette longue rue, et c'est tout ce qu'il y a de Gotham City. De tous les côtés, on reconnaît une vitrine, un objet permettant de se repérer par rapport au film. Ce qui est incroyable, c'est que Gotham City, abandonnée pendant un an, est vraiment pitoyable. Il faudra refaire beaucoup de choses, et construire de nouvelles rues par la suite. Geoff Portass nous explique que pour Batman 2, il est prévu de construire quelques rues à l'ouest de la rue principale, et



La rue principale de Gotham City, avec le City Hall au bout.



De jour, on reconnaît à peine la ville de Gotham City, abimée par la pluie.



Une rue transversale. Au bout, l'entrée du cinéma, que l'on voit au début du film.



La cloche de l'église est encore là, comme si le film terminé, tout le monde était parti très rapidement.

que le quartier est se constuera certainement pour Batman 3. C'est totalement fou! On a presque l'impression que le tournage s'est arrêté en catastrophe, puisque l'on trouve des éléments de décors un peu partout, laissés au grand air. Il est l'heure de quitter les studios de la Pinewood, et de repartir vers l'aéroport. J'espère pouvoir y retourner, une autre fois, lors d'un tournage, afin de pouvoir vous montrer de nouvelles choses...



ON EXPLIQUE À LORI QUE LE CORPS A DISPARU.



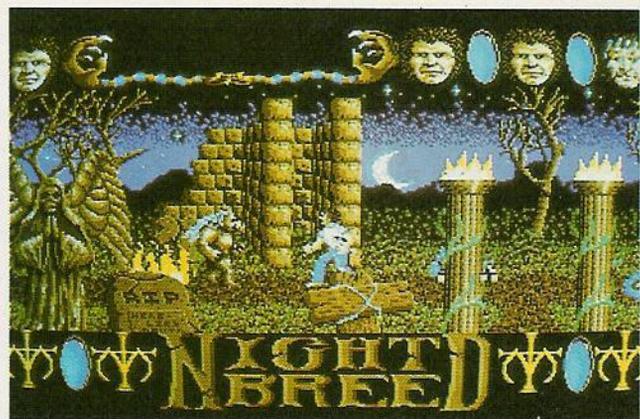
BOONE, RÉSSUCITÉ, RETOURNE À MIDIAN.

CABAL: LES JEUX

Ocean prépare 3 jeux adaptés du film Cabal: un jeu d'action, un jeu d'arcade/aventure et un jeu de rôle. Les trois jeux sont pour le moment appelés Nightbreed, titre anglais du film. On ne sait pas encore à l'heure actuelle le nom qu'auront les jeux en français, Cabal étant déjà le nom d'une adaptation de jeu d'arcade Ocean! Un vrai casse-tête...

CABAL: LE JEU D'ACTION

Le jeu d'action Cabal se déroule sur plusieurs niveaux, et propose au joueur d'accomplir diverses missions. Au tout début, il devra arpenter le cimetière de Midian, à la recherche de l'entrée du monde souterrain, et devra trouver Pelloquin et d'autres monstres avant de se faire abattre par la police! Eh oui, il faut mourir dans ce jeu afin de pouvoir continuer. Une fois devenu un des monstres de Midian, vous devez diriger le personnage dans des grottes, des couloirs sombres et d'autres décors lugubres, afin de trouver divers objets indispensables à sa quête. Au fur et à mesure du jeu, vous devrez vous mesurer à des monstres sans foi ni loi, mais aussi à des policiers et à un tueur psychopathe. Cabal est un jeu très rapide au niveau de l'action, même si nous n'avons vu que la version PC pour le moment. Le jeu possède une présentation à base d'images digitalisées du film, chaque phase du jeu est ainsi présentée, permettant de suivre le cours de l'histoire. Graphiquement, c'est beau et très coloré. Bref, Cabal, le jeu d'action, s'annonce particulièrement prenant et original, du fait même qu'il présente les monstres du film! Le jeu



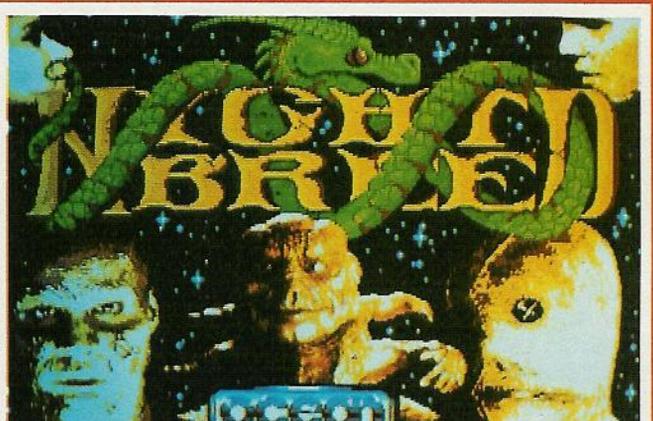
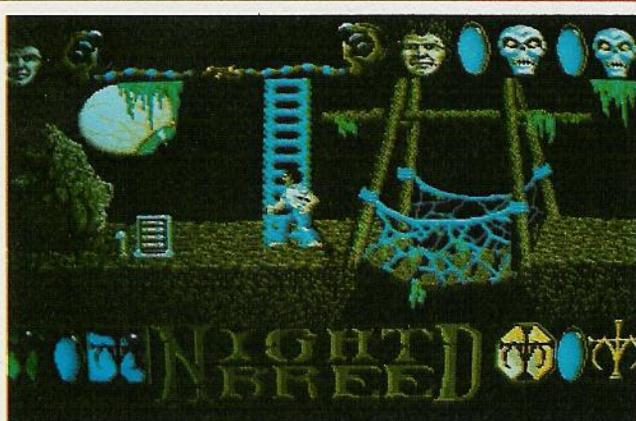
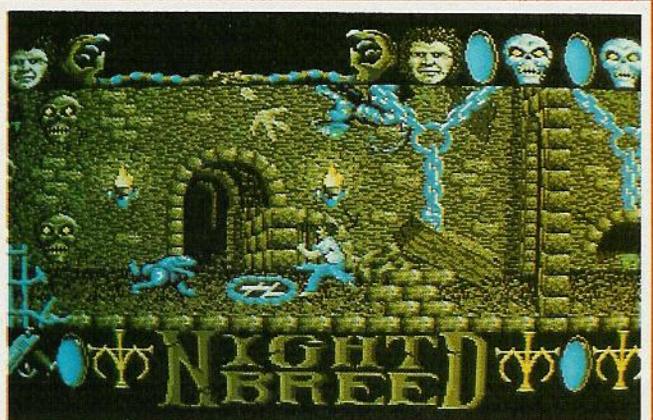
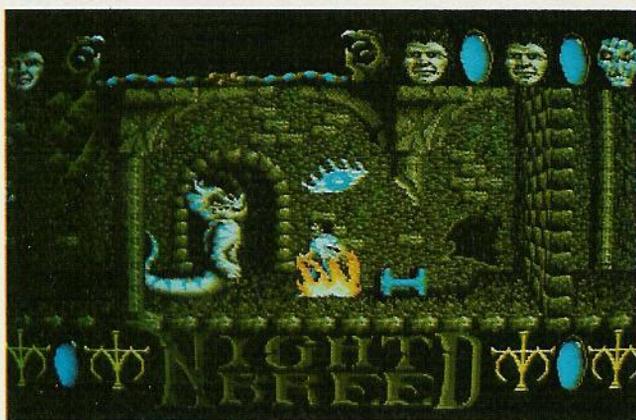
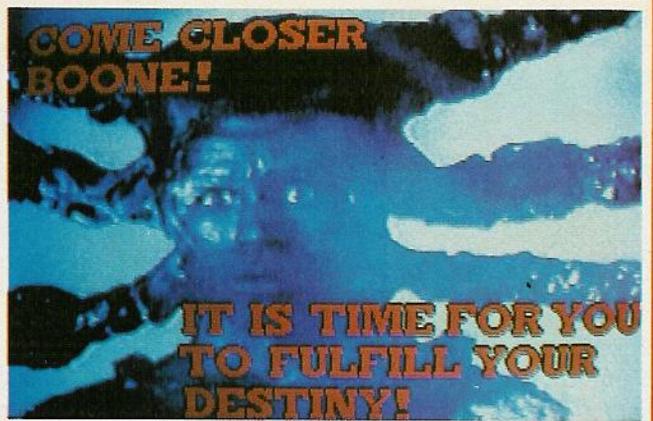
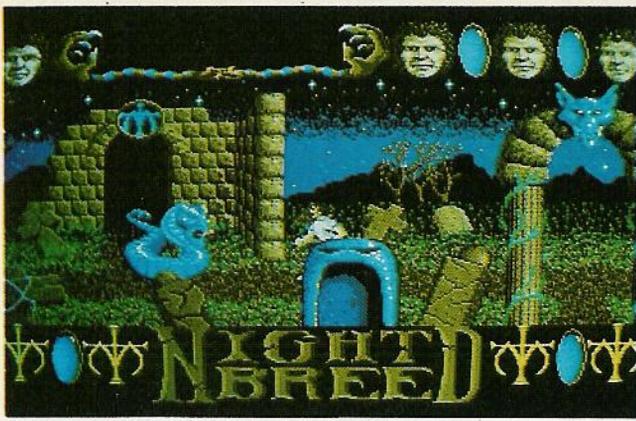
devrait sortir sur Amiga, PC et ST aux environs du mois de septembre, à moins qu'il ne soit décalé en raison de la sortie retardée du film.



ACCUEILLI PAR LES MONSTRES...



DE MIDIAN, BOONE RENCONTRE KINSKI ET...



YLESBURG, MAITRE DES LIEUX.



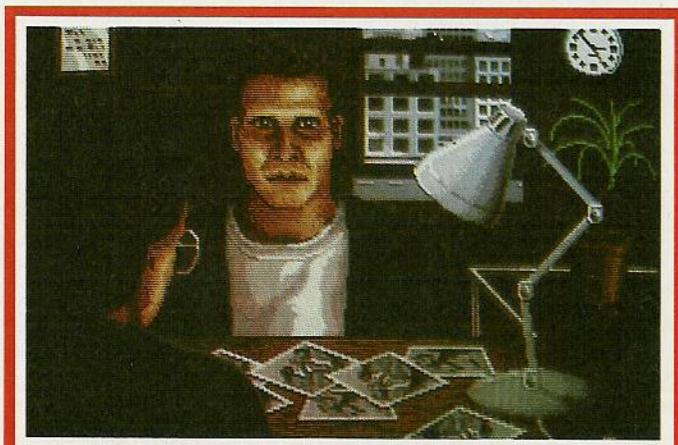
IL REJOINT LE CLAN DES MONSTRES.

CABAL:

LE JEU D'ARCADE/AVENTURE

Ce second jeu est dans le style d'un jeu Cinemaware, puisqu'il mélange des phases de stratégie à des phases d'arcade. Il comporte un nombre particulièrement important d'écrans graphiques plus ou moins beaux, et surtout un grand nombre de jeux variés. Après une présentation résumant la situation, le joueur se retrouve aux commandes du héros, dans les environs de Midian représentées par un plan. Le joueur peut aller en divers endroits, un peu comme dans *It Came From The Desert*. Quoi qu'il fasse, il finira tôt ou tard par se faire tuer par la police, ce qui est nécessaire à la suite du jeu. Sortant de la morgue pour rejoindre Midian, il devra éviter Pelouquin lors d'une course-poursuite dans le cimetière, rappelant un peu une épreuve du jeu *Decathlon*. Il devra par deux fois affronter le tueur psychopathe, qui lance des couteaux vers lui. Cette phase de jeu est vue comme si vous étiez Boone, et vous devez donc éviter les couteaux qui arrivent vers l'écran!

Mais il y a aussi une phase dans un labyrinthe, qu'il faut explorer afin de retrouver les monstres importants et pouvant vous aider, tout en faisant attention à ne pas se faire tuer par les monstres un peu moins accueillants! Dans une pièce, il vous faudra éviter des créatures volantes aux machoires acérées en sautant au-dessus d'elles ou en plongeant à terre. En un autre endroit, il vous faudra escalader une grotte, sauter d'une paroi à une autre, lors d'un petit jeu d'arcade bien sympathique. Lorsque la police prendra Midian d'assaut, Boone devra échapper au fusil à visée laser des policiers. C'est un petit jeu très stressant où l'on voit la lumière rouge tenter d'atteindre Boone entre les deux yeux. Il faut constamment bouger ce dernier afin qu'il ne soit pas tué! Ce jeu, dans la lignée des Cinemaware, risque de vous faire passer un bon bout de temps devant votre écran, surtout qu'il est assez bien réalisé et très varié au niveau des jeux d'arcade. Encore une fois, le jeu doit sortir à la rentrée, sur Amiga, PC et ST, ou début 91, en même temps que le film.



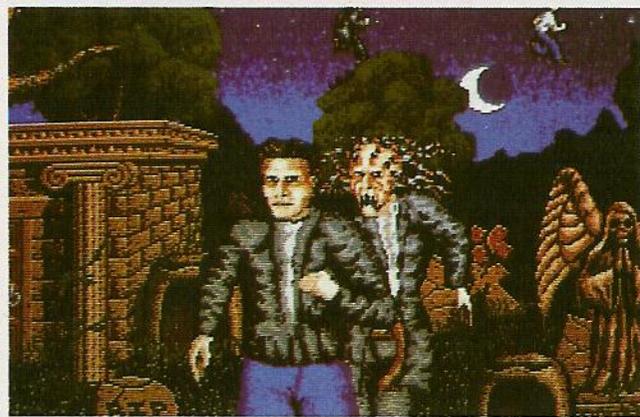
Boone avoue ses crimes et fuit jusqu'à la cité mythique de Midian.



RÊVE OU PROPHÉTIE ?

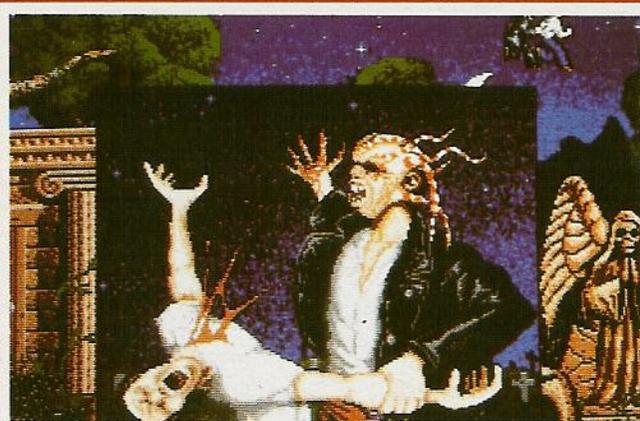


HORREURS ET ABOMINATIONS...



**GENERATION 4
SPECIAL MEGA-POSTERS**

LE 10 JUILLET, 20 FRANCS



Là, il doit échapper à Peloquin, un monstre fou, sans quoi sa mort est assurée.

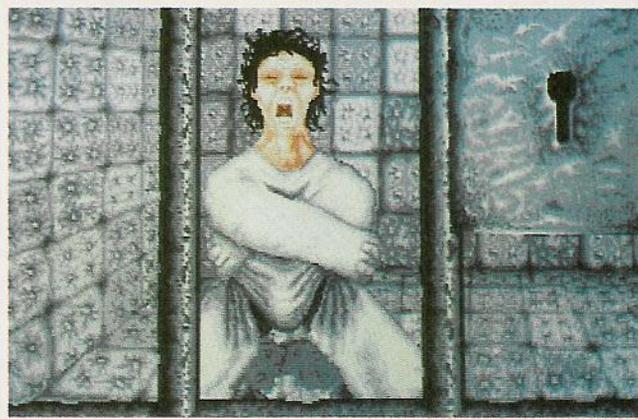
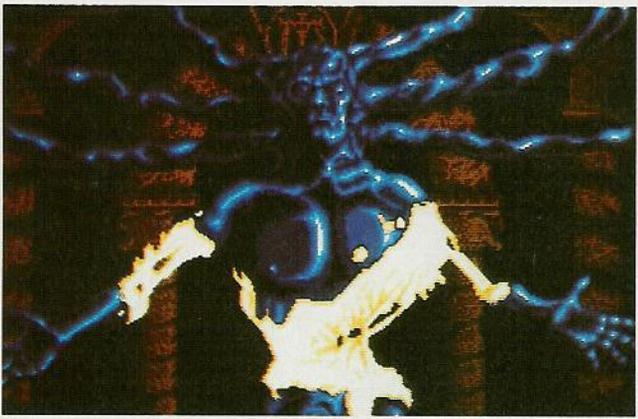
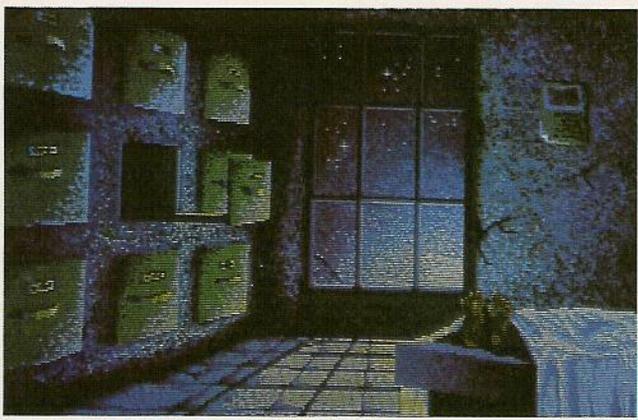
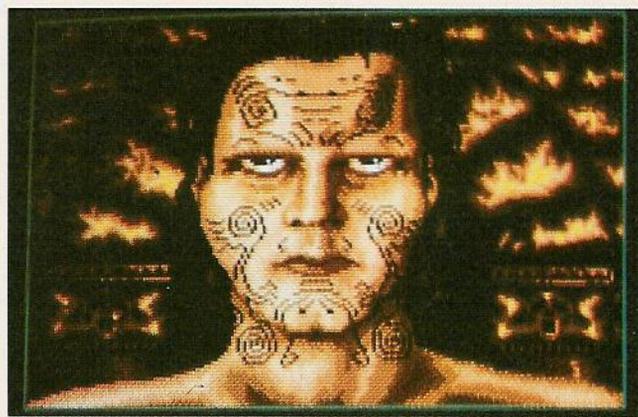
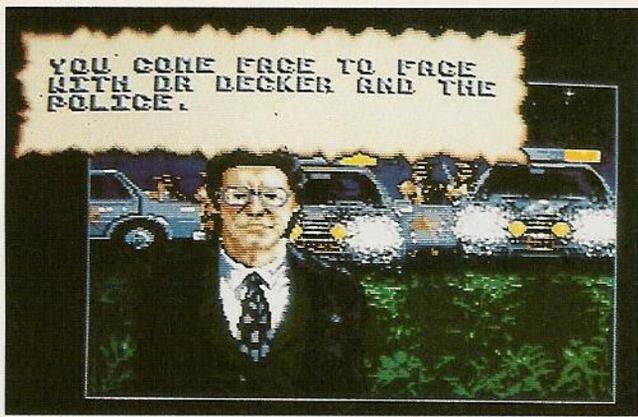
Les environs de Midian où vous évoluez... Un inconnu vous dénonce à la police!



SE SUCCÈDENT...



SANS SE RESSEMBLER!



Tué par la police, vous revenez à la vie pour découvrir Midian et son dieu Baphomet

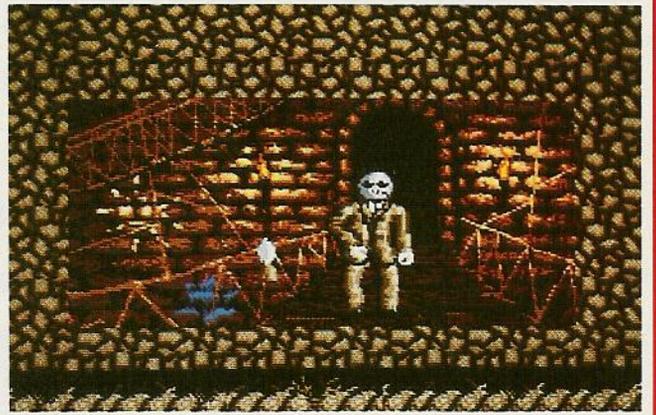
Après votre intégration parmi les monstres, vous combattez le tueur, mais finissez à l'asile.



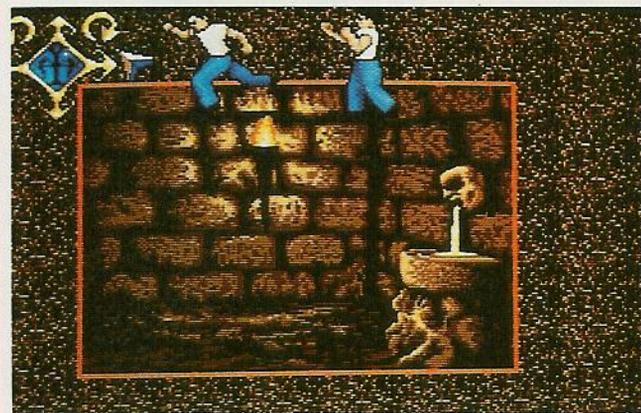
Shuna Sassi



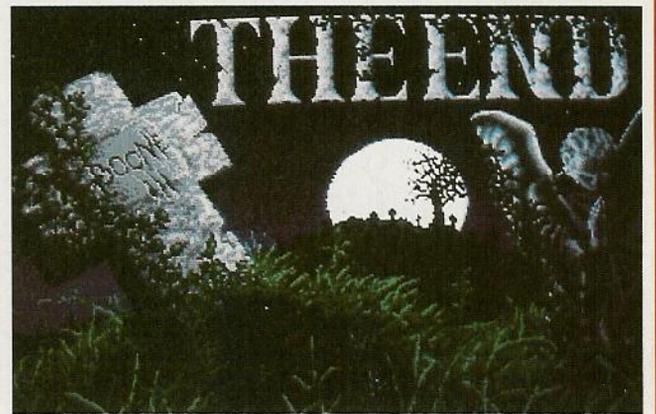
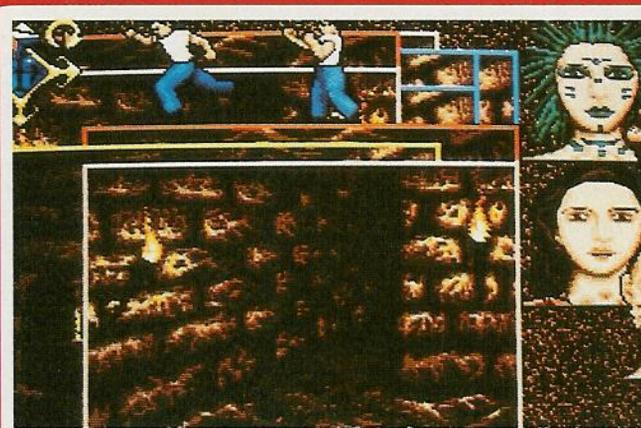
Narcisse



Nouvel affrontement avec le tueur...

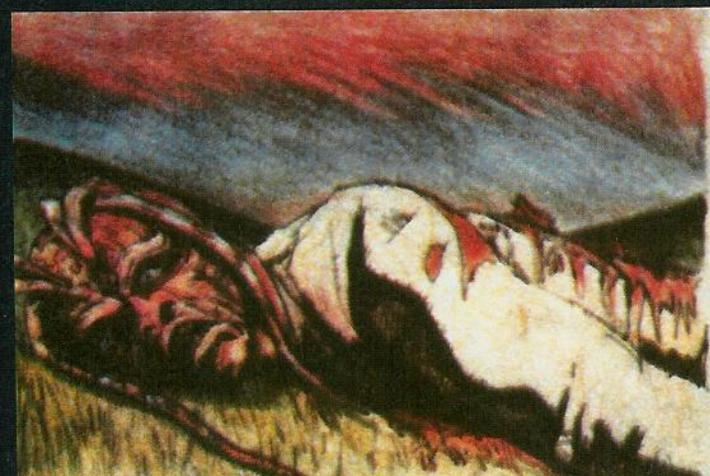


Évitez le tir des policiers, où vous mourrez pour de bon, cette fois!



Revenu à Midian, explorez la ville sous-terrainne pour retrouver les monstres à protéger.

La fin?



Peloquin

Lude

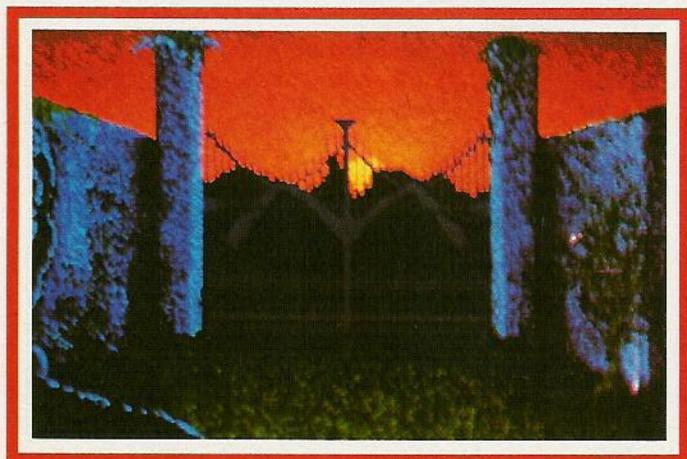
CABAL: LE JEU DE RÔLE

Des trois jeux, c'est celui qui sortira le dernier, sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu réalisé par l'équipe d'Imagitec, qui a fait, entre autres, Times Of Lore, et qui adapte en ce moment-même Ultima VI sur Amiga et ST.

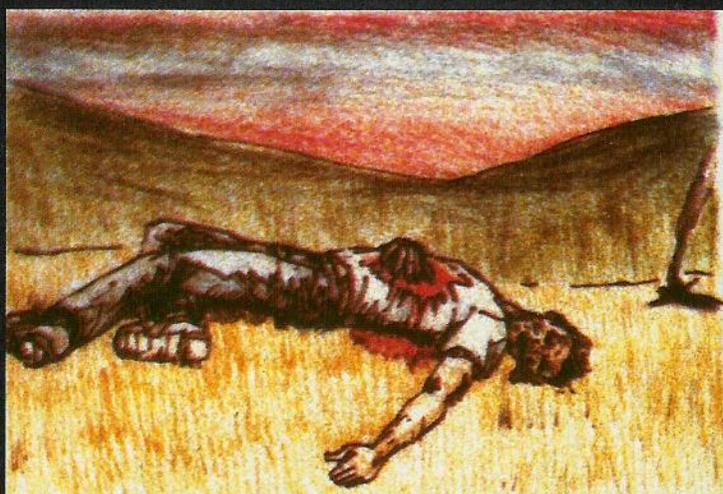
Le jeu, un peu comme les deux premiers, comporte plusieurs missions qui, une à une, permettent de suivre le scénario du film. On joue entièrement à la souris, en cliquant sur les divers personnages que l'on dirige, ou sur des icônes permettant d'effectuer les diverses actions possibles. A chaque mission, on dirige des personnages différents. Ainsi, si vous dirigez seulement Boone lors de la première mission, il vous faudra recruter d'autres personnages par la suite. Chaque mission est présentée par une

suite de magnifiques dessins résumant ce qui se passe entre chaque mission, et l'on retrouve ainsi le scénario exact du film! Le soft est particulièrement simple à jouer, avec un monde impressionnant à explorer (il faut 20 minutes pour parcourir les environs de Midian du nord au sud ou de l'est à l'ouest), surtout qu'en plus du monde à la surface, il y a bien sûr le monde souterrain de Midian. Les combats, à partir du moment où l'on dirige plusieurs personnages, prennent un important aspect stratégique!

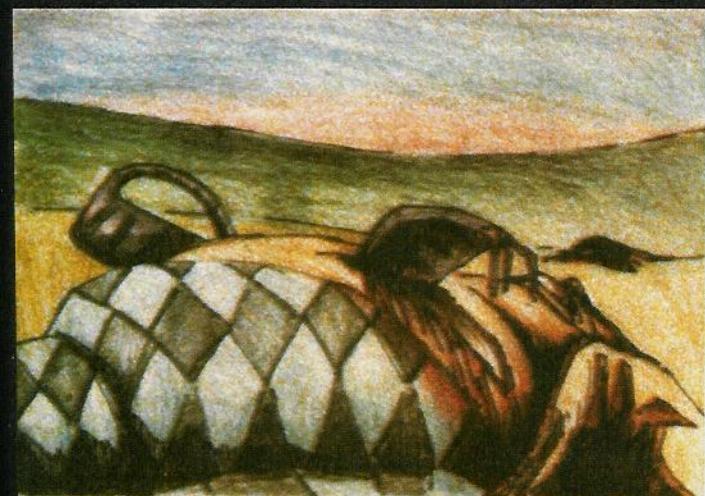
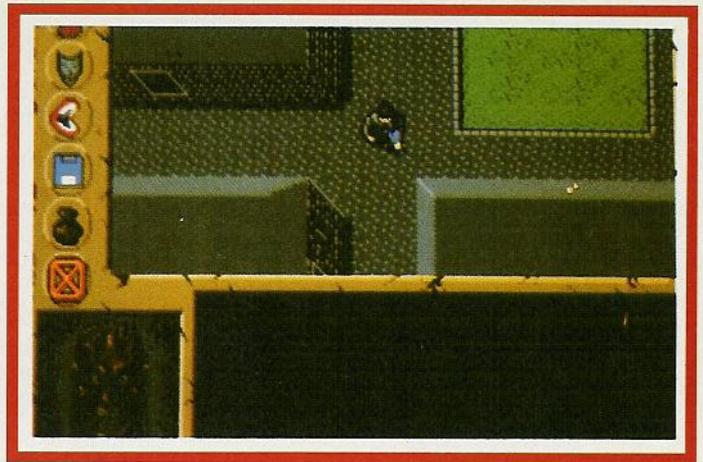
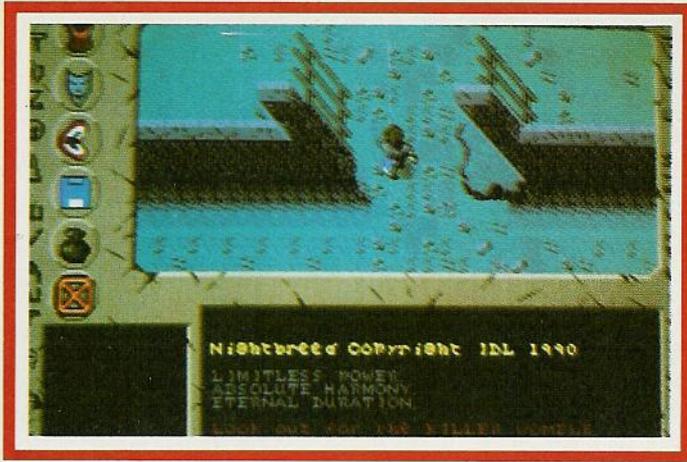
Avec une présentation magnifique, une musique comprenant de nombreux morceaux en accord avec l'action et le lieu où l'on se trouve (excellente sur Amiga), et un jeu dont la durée de vie semble importante, Ocean risque de remporter avec son premier jeu de rôle un vif succès.



Lori



Boone



Leroy Gomm



Kinski

CONCOURS PHOTO



Avec passion, dans un rêve, avec appétit, avec les doigts, avec une toile de Magritte, le jeu d'abalone, avec détachement, avec une toile d'araignée, à les surprendre, à dormir dessus, en remontant le temps, à coucher avec, le jeu d'abalone, avec un éclair dans les yeux. . .

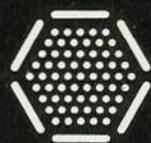


Dans la nuit, à la plage, dans un nid conjugal, à la bibliothèque nationale, dans un état second, à Moscou, loin, dans un état d'urgence, sous la mer, avec une bouteille d'oxygène, à la grecque, au café Coste, à Paris, dans un cri, au mont des oliviers, sur un piédestal.

abalone®



La société ABALONE et l'association "Le Jeu et la Vie" organisent un concours d'images photographiques, avec le parrainage du magazine Jouer, sur le thème: "le jeu d'abalone". Ce concours est ouvert à tous, professionnels et amateurs, français et étrangers. Le jury tiendra compte de la qualité artistique du cliché, mais surtout de l'originalité et de la mise en valeur du thème. Les photographies sélectionnées seront exposées au Forum des Jeux à Paris, en novembre 1990. Le lauréat du concours se verra offrir un caméscope. De nombreux autres prix récompenseront les meilleurs participants.



Envoyez vos clichés, avec le bulletin de participation que vous trouverez dans votre boutique habituelle, à la société ABALONE, "Concours Photo", 15 rue du buisson aux fraises, 91300 Massy, avant le 30 septembre 90, le cachet de la poste faisant foi. Le règlement du concours est déposé chez maître Jean BABUAUD, huissier de justice à Paris.

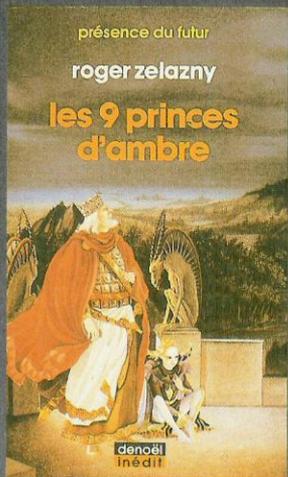
CONCOURS PHOTO

OXYGEN

Amis lecteurs qui pleuriez à chaudes larmes la rubrique Inspirations prématurément disparue, réjouissez-vous! Car tel le Phénix renaissant de ses cendres, voici venue OXYGEN: vingt pages sur le cinéma, la BD, la littérature et les jeux.

Pas de panique, il s'agit de vingt pages en plus, votre mensuel préféré n'a pas été amputé d'une seule de ses pages concernant la micro. Et pour la rentrée, nous promettons de vous parler de ce que nous aimons en high tech, vidéo et musique. Bonnes vacances!





fantastique, réalité et heroic fantasy; melting pot de genres, pour une saga épique qui se déroule simultanément aux XXe et XVIIe siècles, si l'on pouvait dater et effectuer un parallèle de notre évolution historique avec le royaume d'Ambre. Un grand sens du merveilleux caractérise cette oeuvre, au style agréable et incisif, dont Denoël nous donne une excellente traduction. Les personnages ont une réelle consistance, éloignée de tout manichéisme. Acteurs attachants, qui ne peuvent laisser indifférent. On retrouve les thèmes inaliénables de tout roman: pouvoir, sexe, violence, etc. Seul le talent de Zelazny et son pouvoir de création nous font apparaître ces données sous un jour nouveau, en les transposant dans un univers où l'on voyage de parallèles en parallèles: d'ombres en ombres. La magie côtoie notre propre monde/ombre (les ombres étant les différents univers issus d'une seule et unique réalité: Ambre).

Tout commence dans un hôpital par un terrible sentiment d'emprisonnement, auquel notre héros un tant soit peu amnésique remédiera par la fuite, pour finalement apprendre que c'est sa

Roger Zelazny, auteur américain né en 1937, étudia à l'université de Columbia, est un ancien secrétaire général de l'Association des écrivains de science-fiction des Etats-Unis. Il a été deux fois lauréat du Prix Nebula et du Prix Hugo.

La saga des Neuf Princes d'Ambre est certainement son oeuvre majeure. Elle sort en dix volumes; huit sont parus en France aujourd'hui, le neuvième est annoncé pour janvier 1991 sous le titre: Les Chevaliers d'Ombre. L'univers des Neuf Princes d'Ambre est un des plus développés et des plus tangibles qu'il m'ait été donné de rencontrer, mêlant



T2



T3



T4



T5

propre soeur qui l'a fait interner, que son nom est Corwin et qu'il est un des neuf prétendants au trône d'Ambre, seul monde réel, la Terre n'étant qu'une de ses ombres. Dans cette première partie, vous découvrirez en même temps que notre personnage, sa famille et les conflits qui la ravagent. Corwin sera une première fois vaincu par son frère, qui lui fait crever les yeux, seule solution pour qu'il ne puisse s'échapper de sa prison en passant par une ombre, la vue étant essentielle pour y parvenir.

Vous pourrez suivre Corwin, ultime personnage du roman, l'un des Neuf Frères qui se disputent le trône pendant les quatre premiers volumes, Merlin son fils prenant la relève par la suite. Les huit volumes se déroulent, avec passion. Pour la petite histoire, apprenez que le neuvième volume, Les Chevaliers d'Ombre, a bien failli ne jamais nous parvenir, la maison de notre auteur ayant pris feu avec ce fabuleux trésor à l'intérieur.

E.D.

Edition : Denoël
Genre : *inclassable*



T6



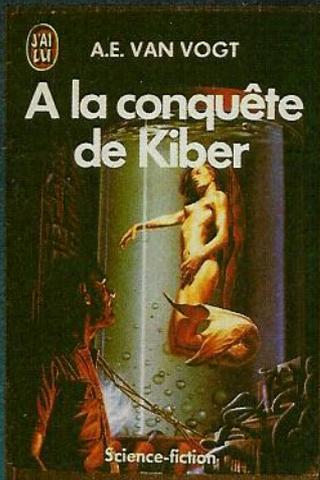
T7



T8



Copyright Denoël

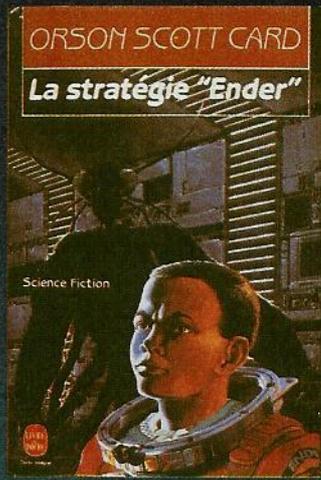


A. E. Van Vogt, auteur canadien né en 1912, est un vieux routier de la SF, auteur du célèbre cycle des A et des non-A, que je vous conseille de lire pour avoir un véritable aperçu de son style et du type d'univers et de situations qu'il aime développer. Il nous emmène à la conquête d'une planète aquatique au charme venimeux: Kiber, du moins pour le gentil Paul Craig, humain peu équilibré, naïf et alcoolique, à l'instinct de survie développé mais peu maîtrisé. Certains voient en lui un parfait homme de paille à placer à la tête de Kiber, du moins après l'assassinat de Garren, l'actuel souverain. Craig, physiquement modifié pour qu'il puisse survivre dans un univers liquide mais trouble, se voit pourvu de branchies: affabulation homérique d'un malade, délire éthylique ou réalité?

Seul notre héros détient la réponse, encore faudrait-il qu'il en ait conscience. Paradoxe auquel nous a habitué Van Vogt, qui utilise souvent cette situation dans l'ensemble de son oeuvre. L'univers de Kiber/Craig est réellement captivant. Pas très long, ce roman peut être un bon début pour une prise de contact avec cet auteur. À lire.

V.D.

Edition: J'ai lu
Genre: fiction / aventure

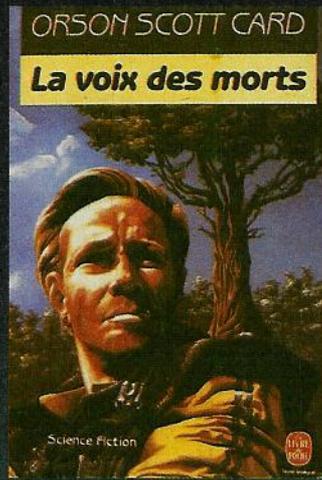


Orson Scott Card, auteur américain. Vous avez toujours cru que le doryphore était un parasite de la pomme de terre. Détrompez-vous, c'est une race d'extraterrestres, cruels comme le sont forcément ceux venus de l'espace, dont nous venons de repousser deux invasions. Mais la troisième se prépare, et nos chances sont bien minces. De haut stratèges militaires recherchent le futur commandant de la flotte terrestre parmi la population enfantine. Ender semble être celui qui, à l'instar de Mazer Rackman - le précédent vainqueur qui repoussa la Seconde Invasion - sera capable d'assurer la survie de l'humanité.

Séparé dès l'âge de six ans de ses parents, doué d'un sens du combat et de la stratégie sans précédent, il se frayera en quelques années un chemin de l'École Militaire vers le plus haut commandement, déjouant la jalousie parfois meurtrière de ses camarades, balayant les obstacles psychologiques et matériels que la hiérarchie militaire place sur son chemin pour lui forger le caractère et l'obliger à être le meilleur.

Psychologiquement manipulé par son mentor, le colonel Graaf, qui joue sur la relation privilégiée qui l'unit à sa soeur et sur l'agressivité de son frère à son encontre, il triomphe de toutes les simulations de combats que l'ordinateur, programmé par Mazer Rackman, lui propose. Mais on le sait, la réalité rejoint souvent la fiction...

Ce second roman commence

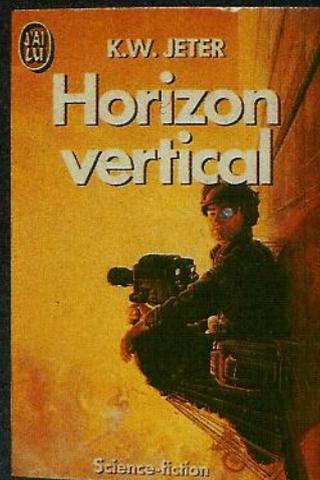


plus lentement, et cette histoire de colonie spatiale sur la planète Lusitania, fondée par des colons brésiliens et catholiques paraît ennuyeuse pendant quelques dizaines de pages. Pourtant, lorsqu'un des Piggies, membre de la population locale étudiée par les colons, est retrouvé un arbre planté dans le corps, et les viscères soigneusement agencées tout autour, notre curiosité fait un bond en avant. Elle est même à son comble lorsque Pipó, un des colons est, lui aussi, retrouvé mort, après avoir découvert un des secrets de la biologie des Piggies. Appelé par certains colons, Ender débarque sur la planète, avec une curieuse amie, tapie dans sa tête, Jane. Bien sûr, il dénouera tous les mystères, les héros sont fait pour cela. Mais réussira-t-il aussi à faire revivre la race des Doryphores, dont la destruction a ancré en lui un fort sentiment de culpabilité?

Ces deux histoires sont tout à fait curieuses, la seconde encore plus que la première. C'est de la SF, mais bien loin des canons du Space Opera ou de l'Heroic Fantasy. Ce qui est sûr, c'est qu'il est difficile de s'arracher à ces romans tant que la dernière page n'est pas tournée, et comme chaque volume en comporte environ cinq cents, autant choisir un dimanche ou une longue nuit pour commencer à en lire la première.

L.K.

Edition: Livre de Poche
Genre: aventure / fiction



K. W. Jeter, auteur américain de la nouvelle génération de la SF américaine, nous surprend avec ce premier roman d'une grande originalité. Monde baroque que celui d'*Horizon vertical*: immense cylindre d'acier sur les parois duquel évoluent plusieurs peuples.

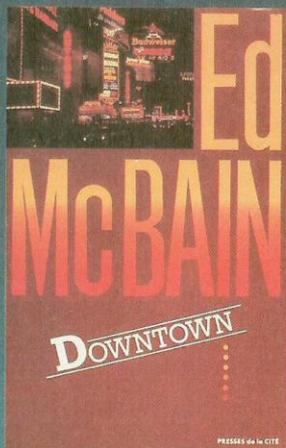
Cet univers est construit sur une société de l'image, où le vertige fait loi pour Ny, personnage principal de cette histoire éprouvante et complexe.

Des anges fascinants, des gangs de guerriers sur lesquels on spéculé comme aux courses, en passant par des consortiums qui ont le monopole de la distribution et qui se disputent à prix fort la moindre bande vidéo: dure réalité pour les indépendants, chasseurs d'images, qui prennent tous les risques, même celui de perdre la vie pour filmer. Alors quand Ny tombe sur le scoop de sa carrière, tous les espoirs lui sont permis, y compris celui de devoir payer sa curiosité par la mort.

Seule issue; la fuite, au-delà du monde vertical ou plutôt à l'intérieur même de celui-ci, au sein du cylindre, où se dissimule toute une mythologie de cauchemar, selon les nombreuses légendes issues de la peur et de l'ignorance. À lire absolument.

E.D.

Edition: J'ai lu
Genre: aventure / fiction



NEW YORK
FOR EVER

Ed McBain, pseudonyme de Salvatore Lombino, écrivain américain né en 1926.

Il est difficile voire irréalisable, pour l'inconditionnel que je suis, d'émettre un avis objectif sur la dernière parution de l'oeuvre de McBain. Celui-ci est à mes yeux un des maîtres incontournables du polar, avec notamment la célèbre saga du 87^e Commissariat, dont s'inspire même la série télévisée *Hill Street Blues*.

On est ici loin des Starsky ou des Magnum, et bien plus près de la réalité du travail policier. Véritable hymne à la sagacité et au

courage de ces héros du quotidien, confrontés à une criminalité en perpétuelle croissance et évolution, ces épisodes sont autant de tranches de vie d'une équipe d'inspecteurs enquêtant sur différentes affaires, bénignes ou gravissimes, ayant ou non un rapport entre elles. Une des clés du suspense de McBain réside d'ailleurs dans cette question qui vient souvent tarauder les méninges du lecteur : les différentes affaires sont-elles liées ? Certains de ses personnages sont devenus autant d'archétypes maints fois repris ; le personnage central, Steve Carella, traverse le temps (plus de trente ans de 87^e District, la série ayant débuté en 1956) avec sa sagesse habituelle, assisté de ses collègues immortels comme Meyer Meyer ou Bert Kling, luttant contre le crime dans ce New York qu'il ne nomme jamais.

Quelques oeuvres de sa carrière prolifique sont plus marquées par ses expériences personnelles ; il a notamment publié des recueils de nouvelles très noires sur la délinquance juvénile, traces indélébiles de son enfance passée dans le Harlem italien (traduction française chez NEO). Il nous fait dans ces pages sensibles, toucher du doigt le fond de la détresse de ces gamins des rues entraînés dans un tourbillon de violence et d'horreur. On lui doit aussi

certaines intrigues ayant pour héros de jeunes soldats qui, comme lui, participent à la Deuxième Guerre mondiale sur un destroyer de l'US Navy.

Certains de ses romans ont fait l'objet de remarquables adaptations cinématographiques, comme *le Temps du Châtiment* de John Franckeneimer, où Burt Lancaster campe un District Attorney instruisant une affaire dans laquelle le garçon de son ex-fiancée est accusé d'avoir tué un jeune aveugle à coups de couteau. Avec *Downtown*, écrit l'année de sa mort, McBain signe une oeuvre à part en forme de testament. Le ton adopté est celui de l'autodérision, l'auteur se moque de lui-même en mettant l'accent sur le côté grotesque de certaines situations dramatiques. L'atmosphère est celle du cinéma italien ; de graves événements se succèdent et viennent saccager la vie du héros, mais de façon comique ou farfelue.

Songez à l'entrée en matière : un cultivateur d'oranges (de Floride bien entendu) venu à Manhattan pour affaires, se fait voler son portefeuille, puis sa voiture, par deux personnes différentes, le soir du réveillon de Noël. Seul et sans argent dans cette ville inconnue où il lui arrive tant de misères, il tente désespérément d'atteindre l'aéroport Kennedy. Sa situation se complique lorsqu'il

apprend en regardant la télévision qu'il est recherché par la police... pour le meurtre de celui qui lui a volé son véhicule, retrouvé assassiné à l'intérieur avec ses papiers ! Le voilà perdu dans une jungle qu'il croyait avoir définitivement quittée le jour où il avait été rapatrié du Viêt-nam.

Ceci n'est qu'un début ; la toile se resserre autour d'un héros qui comprend de moins en moins ce qui lui arrive dans cette ville de fous. L'ambiance, si elle reste badine, n'empêche pas que le lecteur se prend de plus en plus à ce jeu du chat et de la souris.

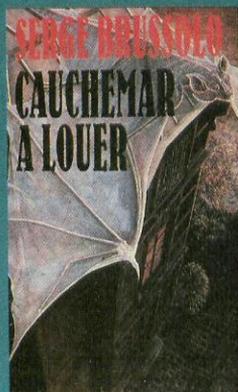
Largement autobiographique (les souvenirs du Viêt-nam, plus à la mode, viennent remplacer ceux de 39-45) comme le meilleur de l'oeuvre de McBain, ce récit à suspense vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement ; qu'il vous suffise de savoir qu'il est signé par celui qui a réalisé le scénario des Oiseaux du grand Hitchcock. Quand je vous disais que je n'arriverais pas à en dire du mal...

T.L.



Ed Mac Bain

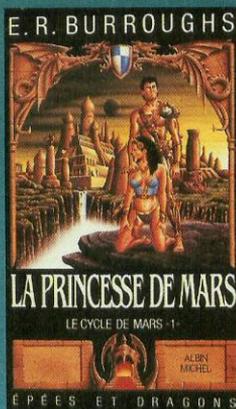
Editeur : Presses de la Cité
Genre : policier / humour



Brussolo Serge, né en France en 1951, auteur prolifique et talentueux, récompensé par une multitude de prix : Grand Prix de la SF française 1979 et 1981; Prix Apollo 1984, etc., de quoi faire pâlir tout le staff des écrivains américains. Diplômé des lettres modernes, sa première publication, une nouvelle d'une dizaine pages, lui vaudra aussitôt une consécration. Encouragé par cette réussite, il n'aura de cesse d'écrire, publiant un nombre toujours croissant de romans dans des genres aussi divers que le thriller, le fantastique, l'épouvante, la science-fiction. Cauchemar à louer, premier roman paru aux éditions Gérard de Villiers, qui en compte déjà trois (celui-ci compris) à son actif de ce même auteur soit : La Meute et Krusifix, le prochain étant prévu pour le **18 juillet** sous le titre : La Bête. Pour ceux déjà familiarisés avec son travail, vous n'aurez aucune surprise à retrouver le personnage de David sous les traits du personnage principal. Une famille sans histoire déménage, quittant l'enfer de la ville pour la salvatrice et bienfaitrice campagne. David, jeune enfant d'une douzaine d'années, fils unique, perçoit assez mal ce changement. L'accident qui précédera leur départ : un chien se jetant sous leur voiture, ne fera que le conforter dans son idée de catastrophe imminente. La suite lui donnera raison au-delà de toute imagination. A lire, sauf pour les âmes sensibles (on vous promet un dossier sur lui à la rentrée).

E.D.

Edition : Gérard De Villiers
Genre : fantastique / épouvante

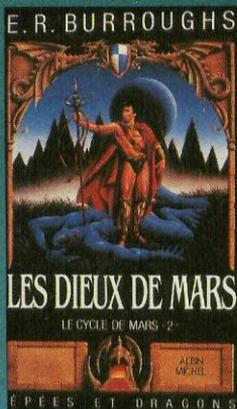


Me voilà parti à vous parler de l'auteur américain Edgar Rice Burroughs. En effet, après avoir entamé la pièce maîtresse de son oeuvre qu'est la saga de Tarzan, j'eus la bonne idée de me jeter avec une avidité non dissimulée sur le cycle de John Carter.

Le ton reste le même, l'auteur prend le parti du dépaysement et de l'action. Cette série, entamée à la même époque (les années trente) que celle de notre ami le Seigneur des Singes, va même plus loin; peut-être trop loin, ce qui explique son moindre succès : sur Mars!

Le héros est coulé dans le même bronze que le célèbre Lord Greystoke; officier sudiste à l'éducation parfaite et à l'esprit chevaleresque, John Carter s'improvise chercheur d'or après la Guerre de Cession. Les pages du début font écho à la vie de Burroughs, qui s'engagea à 18 ans (c'est-à-dire à la fin du siècle dernier, rappelons-le) dans la Cavalerie américaine et combattit les Apaches!

Mystérieusement projeté sur la planète rouge, cet homme intrépide et aux qualités morales irréprochables se trouve confronté à des situations plus que délicates; il doit se faire respecter au beau milieu d'une horde de féroces géants verts à quatre bras, aidé en cela par sa force accrue due à la faible force de gravité. Il fait preuve d'un sens de l'adaptation digne de son homologue de la jungle, dans un milieu tout

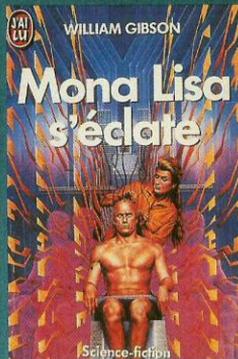


aussi inhospitalier, et se taille la part du lion dans une société d'êtres barbares mais loyaux qui ont tôt fait de le reconnaître à sa juste valeur.

Burroughs trouve ici encore un terrain favorable pour exposer ses vues sur la nature humaine, même s'il se sert pour cela de l'exemple de "martiens" (qui sont d'ailleurs verts, bien avant les films de SF en Technicolor). L'idée est la même dans Tarzan, et toujours d'essence rousseauiste : la folie des hommes et leur obéissance à des coutumes impies leur fait oublier leur bonté naturelle, qu'ils ont pour la plupart tôt fait d'oublier sitôt que la voie de la sagesse leur est montrée. A cet égard, la mentalité de colon (de colonisateur ?) apparaît avec force : les "sauvages", qu'ils soient noirs dans Tarzan, verts ou rouges dans le cycle de Mars, doivent payer de leur vie s'il leur faut le prix de cette connaissance.

Quoi qu'il en soit et sans philosopher plus avant, le style est celui du récit d'aventures, alerte et ne laissant que peu de répit au lecteur-témoin. Burroughs signe là une oeuvre vibrante au rythme soutenu, et l'on regrette que seulement quatre des onze volumes soient sortis à ce jour dans cette excellente collection "Epees et dragons!"

Edition : Albin Michel
Genre : aventures / fiction



William Gibson, auteur américain (1948), a fait une entrée remarquée dans le monde de la SF avec Neuromancer et Comte Zéro, récits typiquement Cyberpunk. Il récidive avec Mona Lisa s'éclate, suite logique des deux précédents. Vous y retrouverez la plupart des personnages de la saga. Peu de changement dans le style, toujours aussi hermétique pour les néophytes du genre. Reste pour les autres un récit original, des personnages attachants, évoluant dans un univers décadent dont la consistance s'épaissit de roman en roman.

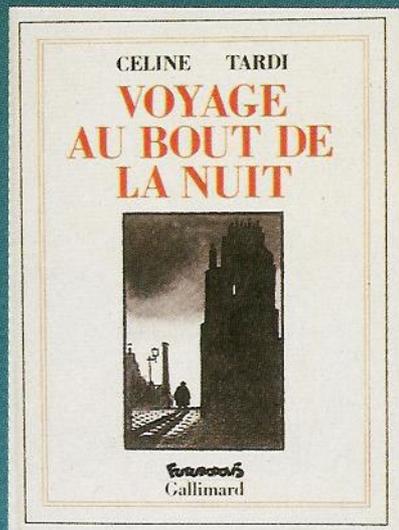
Impossible de vous résumer l'histoire, sachez qu'elle est alléchante et à la hauteur des précédentes; l'enjeu cette fois-ci dépasse le monde tangible. La philosophie Cyberpunk fait une timide, mais complexe apparition, qui ravira les uns et découragera les autres, mais ne laissera pas indifférents les amateurs du Cyberpunk.

Cet auteur de formation scientifique parseme son oeuvre de références pas toujours compréhensibles, n'hésitez donc pas à lire tout un paragraphe même si sur le moment vous ne comprenez pas, la suite peut vous éclairer.

S.D.

Edition : J'ai lu
Genre : cyberpunk

T.L.



écrivains de sa génération ainsi qu'un des hommes les plus controversés du XXe siècle. Il s'engage en 1912 dans l'armée française; grièvement blessé à la tête pendant la Première Guerre mondiale, il en réchappe, décoré et invalide à 75%. Il termine difficilement ses études de médecine et entreprend un périple à travers le monde pour finir à Clichy, où il s'installe comme médecin <<chez les pauvres>>.

Voyage au bout de la nuit retrace cette épopée inutile et dérisoire, parsemée de figures grotesques et grimaçantes; son héros, Ferdinand Bardamu, quasiment le double de l'auteur, entreprend de raconter sa vie et ses vagabondages: la Guerre de 14-18 (le révélateur le plus sûr de la bêtise humaine), l'Afrique coloniale (révélateur de la veulerie humaine), l'Amérique de la crise dans les années vingt, révélateur de la misère au milieu de l'abondance, et à nouveau Paris et un monde de boutiquiers et d'employés minables, que soigne Bardamu, devenu comme son créateur médecin de banlieue.

C'est en 1932 que paraît Voyage au bout de la nuit, qui connaît un énorme retentissement. En 36, il fait la connaissance de Lucette Almanzor, qui deviendra sa femme; il s'engage sur un paquebot comme médecin, avant de revenir à Paris où il écrit des pamphlets, qui, en pleine occupation allemande peuvent apparaître comme une justifica-

LE VOYAGE EN IMAGES

Symbiose parfaite entre ce dessinateur de talent et cet écrivain hors du commun, aucune édition n'est plus belle, plus attachante, plus acide.

Résultat extraordinaire d'un roman d'une sombre grandeur et d'illustrations de même essence.

Louis Ferdinand Destouches dit Louis-Ferdinand Céline, né en 1894 à Courbevoie, est issu d'un milieu modeste. Son enfance, c'est la misère sans lyrisme, et les coups. Il deviendra un des plus grands

tion de la politique de Vichy.

Début 47, il est interné cinq mois pour raison de santé, et en sort pour connaître une misère quasi-absolue. Condamné par les tribunaux français, il est amnistié et rentre en France en 1951. Il reprend son travail de médecin à Meudon où il passe les dernières années d'une vie tragique entre sa femme et son chat Bébert.

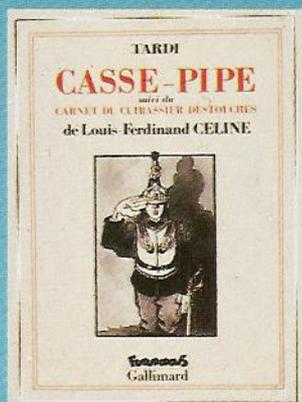
L'oeuvre de Céline est marquée par sa vie. Chacun de ses romans peut être considéré comme une autobiographie approchée, sans fard ni violons, sa lecture peut parfois présenter certaines difficultés de style ou de compréhension, que cette édition illustrée (indépendamment du fait qu'elle soit belle et d'une grande qualité) aplanit.

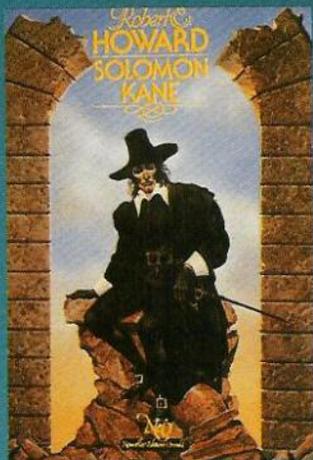
À vous de lire et de regarder, à vous de juger.

E.D.



Edition: Futuropolis/Gallimard
Genre: classique





Robert E. Howard, auteur américain né en 1906, correspondant et ami de H. P. Lovecraft, s'est suicidé à l'âge de trente ans en apprenant la maladie de sa mère.

Célèbre créateur de Conan le Barbare, "Two-Guns-Bob" nous donne ici à contempler un des personnages les plus étonnants de la littérature fantastique: Solomon Kane, puritain élisabéthain, qui traque le mal sous toutes ses formes; instrument de la colère divine, il en est le sombre et déterminé représentant dans une Europe ravagée par les guerres et l'Inquisition. Sept nouvelles envoûtantes vous emmèneront à la frontière de l'âme humaine du XVI^e siècle, de l'intolérance, de la magie, de l'Afrique aux sortilèges séculaires...

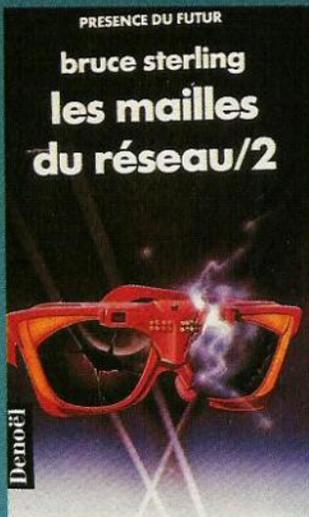
Solomon Kane est beaucoup plus qu'un jouet à la solde du destin, il en est peut-être une antithèse, ou un fou mystique...? Peu nous importe puisqu'il "existe". Personnage complexe aux aventures sulfureuses, il n'aura de cesse de vous fasciner. Les Nouvelles Editions Oswald proposent d'autres inédits de ce même auteur et de ce même personnage, dont *la Flamme de la Vengeance* et *Le Retour de Kane*. A découvrir.

E.D.

Edition: NEO
Genre: fantastique / gothique



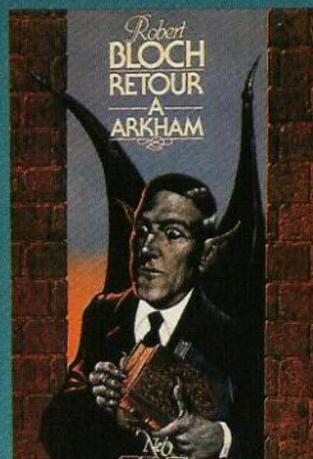
Bruce Sterling est né aux USA en 1954. Il est un des auteurs de la nouvelle génération cyberpunk. De formation scientifique, il est avec Gibson et Williams un des chefs de file du mouvement. *Les Mailles du Réseau 1 et 2*, deux romans au travers desquels il nous impose une vision dantesque du futur: multinationales tentaculaires, réseaux informatiques centralisés, manipulations et intoxic en tout genre... Le futur vraiment? Laura Webster sera notre guide de plongée en milieu humain et parahumain, dans une société que même Big Brother n'aurait pas inventée (né à une époque trop antérieure pour prévoir le raz de marée de la micro-informatique et de ses différentes applications). Sterling prend un malin plaisir à nous perdre dans les méandres de ses mégapoles, antichambres du purgatoire, où toutes les saveurs, les couleurs, sont celles de l'artifice et du préfabriqué, société de l'image par excellence, de ses excès et de ses dangers. Génie visionnaire ou narrateur d'une réalité quelque soit peu accentuée, Sterling peut être considéré, sans aucune espèce d'ambiguïté, comme un grand écrivain. La préface de ces deux tomes est un petit monument d'humour et de réelles informations sur le cyberpunk, ses origines, son vocabulaire, etc. A conseiller à tous ceux qui sont encore



néophytes en la matière. Mais revenons à nos moutons cybernétiques perdus dans le labyrinthe des mailles du réseaux. Rien, ni personne, n'y échappera. Le tiers monde a droit de cité, ainsi que les bidonvilles, les paumés, les terroristes, les pirates... Tous amalgamés au banc des survivants à n'importe quel prix, même celui de la vie des autres. Webster notre candide bon teint ne le restera pas longtemps, perdant toutes ses illusions une à une. Je ne vous l'ai peut-être pas dit, mais Webster est une femme, possédant mari, bébé et un grand sens de l'humour, et je vous assure qu'il en faut. C'est une des originalités de ce roman en deux volumes, qui pour une fois, nous présente un point de vue entièrement féminin de la situation, enfin presque, n'oublions pas que Sterling reste un homme. Pour ceux qui grinceront des dents, rien qu'à cette perspective, il y en a toujours, ils pourront se rabattre sur la nombreuse gent masculine parsemant ce récit, pour se choisir un interlocuteur plus évident, et pallier ainsi à leur manque d'imagination. Le style général est bon, du moins la traduction que nous en donne Denoël. A lire absolument.

S.D.

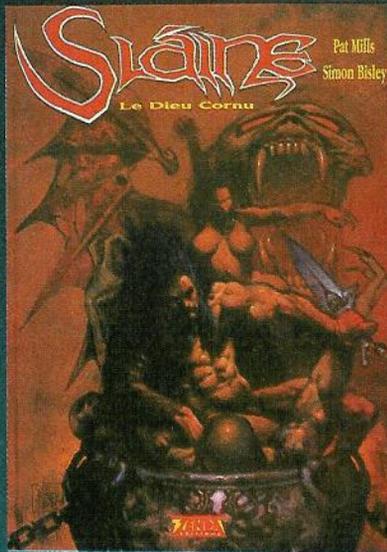
Editeur: Denoël
Genre: Cyberpunk



Robert Bloch est né aux USA en 1917. Il commence très tôt sa carrière, encouragé par Lovecraft son ami et correspondant. Il est, entre autres, l'auteur de *Psychose*, dont Hitchcock tirera un film. *Retour à Arkham* est son dernier roman à ce jour, dont la version américaine a paru en 1979. Considéré comme un hommage à Lovecraft, vous y retrouverez tout ce qui en fait la substance et l'originalité. Le mythe de Othulu ne s'est pas éteint avec son créateur, ce roman en est la fervente et indiscutable preuve. Pour ceux qui n'auraient pas encore lu Lovecraft, un des maîtres de l'épouvante et du fantastique/gothique, un dossier lui a été consacré dans le numéro 15 de Génération 4. *Retour à Arkham* est peuplé de références que seuls les initiés pourront saisir. Le héros, typiquement lovecraftien, ne vous décevra pas. Nous sommes au XX^e siècle, et Albert Keith, amateur d'oeuvres d'art, entre en possession d'un tableau, *Le Modèle de Pickman*, identique à celui dont parle Lovecraft dans une de ses nouvelles. L'événement, d'apparence anodine, bouleversera de façon dramatique la vie jusque-là sans histoire de notre héros. Les éditions NEO nous gâtent une nouvelle fois avec cet inédit.

S.D.

Edition: NEO
Genre: Épouvante



L'HEROIC FANTASY A L'AFFICHE

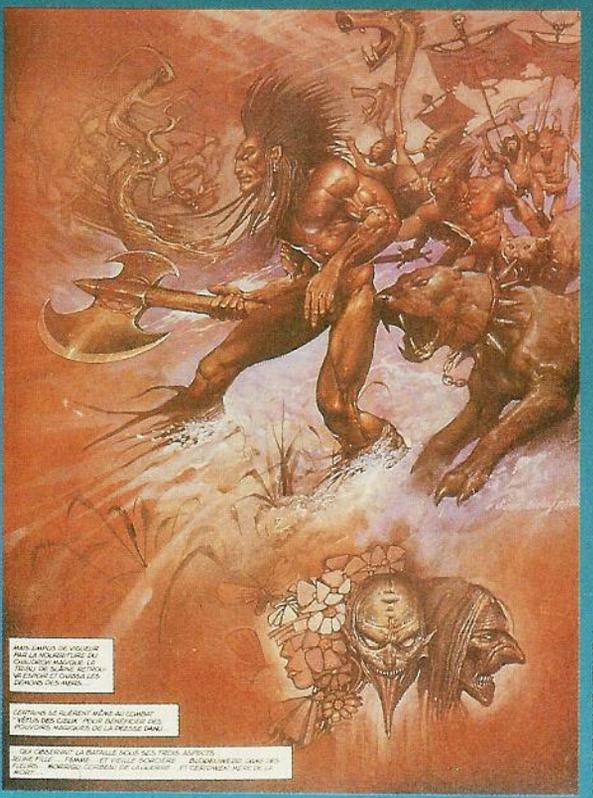
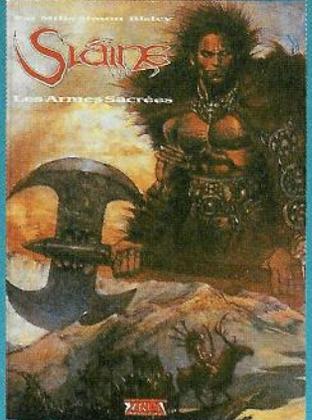
Pat Mills, scénariste. Simon Bisley, dessinateur. Ces auteurs américains de la nouvelle génération, nous donnent à découvrir pour leur première parution en France, un récit d'Heroic Fantasy qui n'est pas dépourvu d'intérêt, bien au contraire, ce qui contraste avec l'habituelle soupe composée de couloirs/monstres/trésors d'un manichéisme proche de l'arrêt cardiaque. Son protagoniste est Slaine MacRoith, qui règne sur un empire hors du temps accompagné par Ragall, nain aux dents et aux oreilles pointues, et à l'humour décapant, chroniqueur peu objectif et

malhonnête de cette terrifiante saga. Tous deux partent à la recherche du dieu cornu et de l'unité d'un peuple qui n'a rien à envier aux Celtes pour ce qui est du mysticisme et de la division.

Les amateurs du genre seront comblés par le rythme soutenu des scènes d'action, entrecoupées par des moments laissant plus de place à l'ambiance féérique de la mythologie nordique. Quant aux autres, ils ne peuvent espérer meilleure prise de contact avec l'univers baroque du médiéval-fantastique. Cette épopée mêle étroitement magie, luttes d'influence, sexe et vengeance, appuyée en cela par des dessins d'une beauté sanglante et ténébreuse, et un découpage scénique très personnel. Un petit mot sur la couleur, utilisée avec un sens aigu de la lumière.

E.D.

Editeur : Zenda
Genre : Heroic-Fantasy



MAIS LE MOIS DE VOUS LEUR
PAR LA MORTIFÈRE EN
TOUTE LA SÉRIE DE
MÉTAPHYSIQUES
MÉTAPHYSIQUES
MÉTAPHYSIQUES

CONTIENS LE QUATRIÈME ANNEAU AU QUATRIÈME
MÉTAPHYSIQUES
MÉTAPHYSIQUES

DES OBSERVATIONS LA BATAILLE POUR LES TROIS ANNEAUX
SLAINE ET RAGALL ET LEUR SÉRIE DE
MÉTAPHYSIQUES
MÉTAPHYSIQUES



T1

T2

Daniel Hulet, dessinateur et scénariste belge né en 1947, commence sa carrière chez Tintin en 1975. L'Etat Morbide est le premier scénario qu'il réalise et met en image lui-même en 87.

A ce jour sont parus deux volumes de ce récit où il décrit un univers de cauchemar et d'hallucinations, un étrange voyage au bout de la raison dans le quotidien d'une ville banale. Son héros, Charles Haegeman, un jeune marginal dessinateur de BD, loue un meublé dont le dernier locataire est mystérieusement décédé. Charles y découvre, dissimulé sous les lattes du plancher, son journal relatant les derniers événements de sa vie dans un immeuble aux locataires pour le moins effrayants quoique invisibles, ou presque. Seule la concierge, madame Spiegel, hantée par la ou les morts, déambule dans les couloirs, toujours prête à rendre service et à vous faire du potage. Cette ambiance se fait de plus en plus oppressante autour de notre ami qui échappe peu à peu à la réalité et même à son entourage pour sombrer dans la noirceur du monde des morts.



n'est pas celle des habituels récits d'horreur/fantastique que l'on nous assène sur les différents médias. A ne pas mettre entre toutes les mains.

E.D.

Editeur : Glénat
Genre : fantastique



Copyright Glénat



Copyright Glénat

Yslaïre est le pseudonyme de Bernard Hilaire, dessinateur et scénariste Belge. C'est en 1978 que paraît sa première longue bande dessinée, dans le magazine Spirou pour lequel il crée les personnages de Bidouille et Violette. 1985 voit la naissance de ce qui s'annonce être une des œuvres les plus romantiques que nous ait donné à contempler la bande dessinée Belge. Sur un scénario de Balcac, scénariste français né en 1954, à qui l'on doit entre autres Bob Marone et certains scénarios du Marsupilami.

L'histoire se déroule en plein 19ème siècle; le personnage principal, Bernard Sambre, est le jeune fils d'une famille bourgeoise résidant en province profonde qui tombe amoureux d'une bohémienne aux fascinants yeux rouges. Etrange coïncidence que cette idylle, qui se noue le jour de l'enterrement de son père sur la tombe de celui-ci, sa famille cultivant depuis

des générations une étrange phobie sur ce caprice de la nature.

Les dessins sont d'une simple beauté, tout-à-fait en accord avec la sensibilité et le romantisme du scénario, qui je précise n'a aucun point commun avec les romans à l'eau de rose. Son ambiance sensuelle et érotique l'éloigne à tout jamais de la médiocrité et de la passivité intellectuelle de tels romans. Et je dois avouer attendre avec beaucoup d'impatience le second tome.

S.D.

Editeur: Glénat
Genre: Fantastique/Romantique

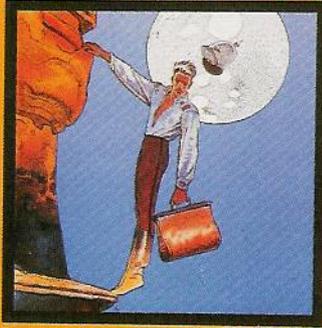


Copyright Glénat

JULIE! SI TU LEVEUX, JE TE DONNERAI UN NOM, UNE FAMILLE! JE TE DONNERAI MON NOM!!



MOEBIUS



les vacances du major

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

MOEBIUS PREND DES COULEURS

Vieux routard de la BD, on ne le présente plus, exception faite de cette fois-ci, alors profitez-en! Moebius, alias Gir, pseudonyme de Jean Giraud, dessinateur et scénariste français né en 1938.

C'est en 1963, alors qu'il commence la série des Blueberry dans Pilote, que Jean Giraud prend le pseudo de Moebius dans les pages de l'inoubliable et regretté Hara-Kiri. Il faut attendre 1973 pour voir la parution d'un récit complet: La Déviation, suivi de L'Homme est-il bon? Mais c'est dans L'Echo des savanes que son talent prend toute sa dimension

avec John Watercolor et surtout Cauchemar Blanc en 1974 et 1975.

La même année, il fonde avec Druillet et Dionnet l'inégalable et pleuré à chaudes larmes Métal hurlant. Par la suite il publie Arzach et crée le Major Fatal. Il dessine L'Incal à partir de 1980 sur des scénarios de Jodorowsky. Il aide à la réalisation de décors de plusieurs films: Alien, Tron, Les Maîtres du temps...

Il réside à Los Angeles, PDG de Starwatcher, sa propre société qui diffuse l'intégralité de ses oeuvres.

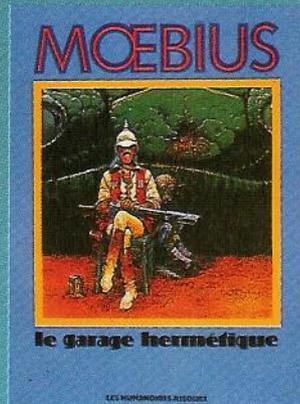
Il nous redonne à découvrir, mais cette fois-ci tout en couleurs, l'intégralité des albums 1 à 6 des Humanoïdes Associés, dont l'édition originale était en noir et blanc sous les titres Le Garage hermétique, Escale sur Pharagonescia, La Citadelle aveugle, The Long Tomorrow, Les Vacances du Major et Le Bandard Fou.

Les dessins sont toujours d'une très grande qualité, étant identiques à ceux de la première édition. Les partisans de la couleur trouveront cette nouvelle mouture indispensable et merveilleuse; quant aux détracteurs de cette même couleur, je leur laisse le soin de la qualifier. A mon goût, je trouve intéressant de posséder les deux, certaines planches gagnant à être mises en couleurs alors que d'autres, non.

S.D.

Edition : Humanoïdes Associés
Genre : inclassable

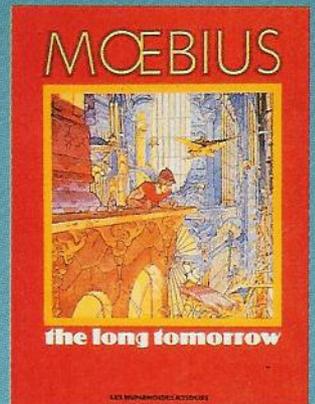
T6



le garage hermétique

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

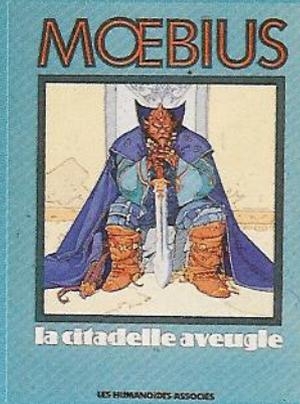
T1



the long tomorrow

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

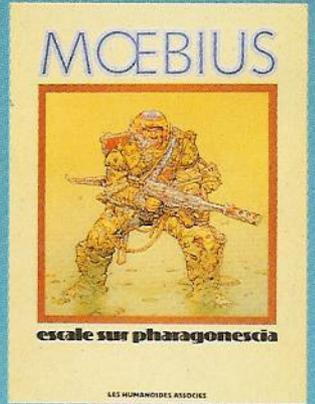
T2



la citadelle aveugle

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

T3



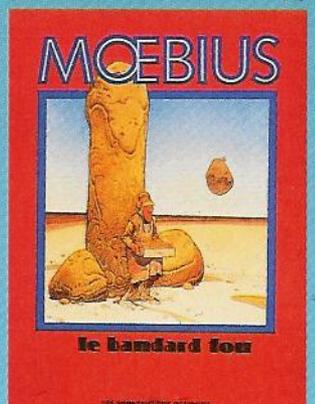
escale sur pharagonescia

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

T4



Copyright Humanoïdes Associés



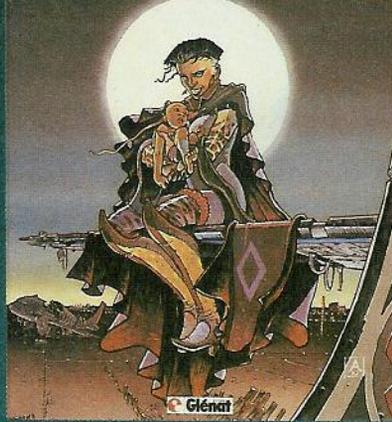
le bandard fou

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

T5

LES EAUX DE MORTELUNE

4. LES YEUX
DE NICOLAS



T4

L'action de cette épopée se déroule à Paris dans un futur proche dévasté par la perversion et la folie, où une société réduite survit tant bien que mal sous l'égide d'un prince d'une perpétuelle jeunesse, politicien partisan de la débauche et du vice. Préoccupation majeure, la rareté de l'eau devenue l'ultime richesse, l'objet de rêves démesurés pour les esprits purs et naïfs. Quête invraisemblable que de voir la mer ou du moins ce qui en a survécu. Elle réunira, si ce n'est dans le même but du moins dans les faits, plusieurs membres de cette société disparate: le prince Jérôme, Barnabé son frère, inventeur de l'élixir d'éternelle jeunesse, son bouffon, sa putain (je cite), Nicolas le petit frère de celle-ci, une enfant rat qui pourrait être le nouveau messie, je vous laisse découvrir les autres. Ils sont poursuivis par le duc Malik, cousin du prince qui brigue sa place et son secret de jeunesse éternelle.

Les dessins sont tout simplement beaux, fourmillant de détails, susceptibles de rappeler un certain Moebius; mais ne vous y trompez pas, Adamov a su se créer son propre style. Le scénario est riche en rebondissements, bien rythmé, il saura vous tenir en haleine.

S.D.

Edition: Glénat
Genre: aventure / fantastique

L'ÉPOPÉE CONTINUE

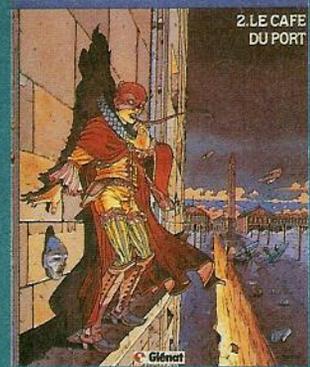
Philippe Adamov, dessinateur français, il commence sa carrière comme illustrateur, avant de publier sa première bande dessinée en 1983. Sa collaboration avec Cothias débute en 1985 avec *Le Vent des dieux* et se poursuit par *Les Eaux de Mortelune* l'année suivante. Patrick Cothias, scénariste et dessinateur français, né en 1948, participe à de nombreuses productions, dont *Orn coeur de chien*, ainsi que *Les Sept Vies de l'Épervier*. Du fruit de leur collaboration, les quatre volumes *Des Eaux de Mortelune* sont nés.

LES EAUX DE MORTELUNE



T1

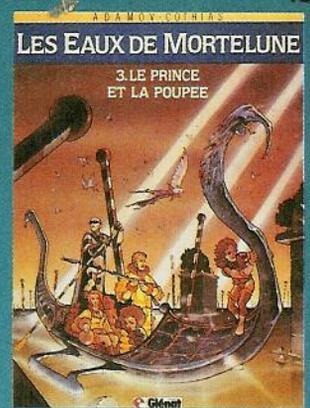
LES EAUX DE MORTELUNE



T2

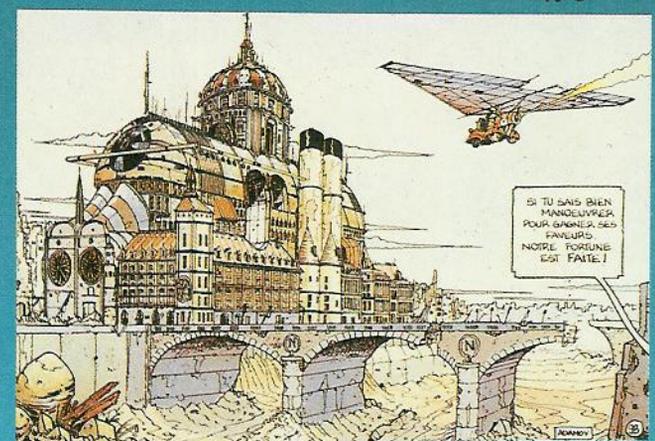


Copyright Glénat



T3

Copyright Glénat



ADAMOV 3

GOOSSENS

LAISSE AUTANT LE VENT EMPORTER TOUT



Daniel Goossens, dessinateur et scénariste, né en 1955 en France a commencé sa carrière de dessinateur dans la presse scoute, ce n'est pas une blague, avant de paraître en 1976 dans Pilote et l'année suivante dans Fluide Glacial auquel il participe encore aujourd'hui.

Sorti en 1985, cet album n'est pas une nouveauté, mais il aborde entre autres des sujets d'une actualité brûlante en cette période de programmes télévisés peu variés: le sport en général, le foot et le tennis en particulier.

Si vous ne connaissez pas l'auteur, ne craignez pas l'overdose. L'ambiance qui se dégage de l'ensemble de son oeuvre est empreinte de ce que les Anglais nomment "non-sense", surréalisme basé sur une étude attentive et pertinente de l'humain dans ce qu'il a de plus splendide. On ne peut s'empêcher de faire un parallèle avec les excellents Monty Python.

Victime de choix dès la première page, le substantifique commentateur sportif, aux tirades à peine impensables: "Les concurrents du 1000 mètres promenade sont partis, Belle technique du Français Roubieux qui abreuve ses concurrents de paroles et les empêche ainsi de prendre l'avantage."

Ailleurs le délire frappe encore plus violemment, avec des répliques laconiques et ravageuses comme, à propos du tennis:

"Il est courant d'observer que sur le terrain, les joueurs ont pratiquement tous au moins un bras."

Sujets parfois graves, ton dérisoire, Goossens choisit délibérément de taper à côté du clou pour mieux l'enfoncer, si vous voyez ce que je veux dire...

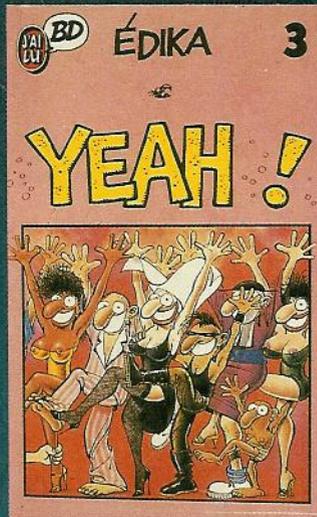
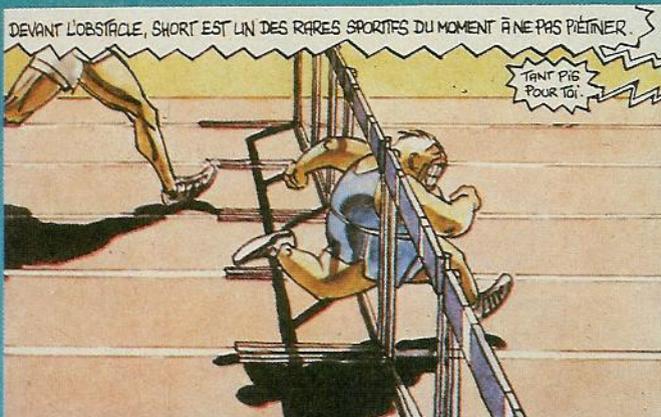
Le dessin de Goossens vient illustrer de façon magistrale ses petites phrases assassines. Souvent imité, jamais égalé, il vient s'enchaîner au texte pour former un ensemble volontairement contradictoire. Le plus étonnant reste cette faculté à croquer les têtes de cauchemar de nos aimables contemporains.

A n'en point douter, Goossens fait partie des grands de la bande dessinée et nous ne manquerons pas d'en reparler, ne serait-ce que pour prendre le plaisir de le relire inlassablement.

T.L.

Edition : Humanoïdes Associés
Genre : humour

Copyright Humanoïdes Associés

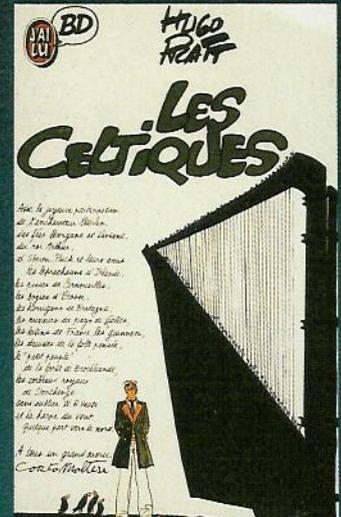


Edika, pseudonyme d'Edouard Carali, dessinateur français né au Caire en 1940 est le frère du dessinateur Paul Carali. Dessinateur publicitaire jusqu'en 1973, c'est en 1979 qu'il fait ses véritables débuts dans Fluide glacial. Dessinateur humoristique, ses histoires complètement loufoques, voire surréalistes, sont toujours décapantes; Yeah est le titre de l'un de ses nombreux albums.

L'humour d'Edika n'a rien de gentil. Il n'épargne personne, pas même (surtout pas?) l'Eglise, et n'hésite pas à se mettre en scène sans ménagement. Les interminables et croustillants dialogues de ses personnages hallucinés ne sont pas sans rappeler certaines tirades des Marx Brothers. Il cultive l'absurde et le non-sens avec désinvolture dans un style cru et direct: on l'adore ou on le déteste, mais il ne laisse pas indifférent, ce qui est le fait des auteurs de talent. Les petits psychodrames de la vie quotidienne tournent à l'énorme, c'est la commedia dell'arte en format de poche. Fluide glacial publie régulièrement ses récits complets. Indispensable pour vos vacances.

T.L. & S.D.

Editeur: J'ai lu
Genre : Humour



Hugo Pratt, dessinateur et scénariste italien (1927), doit sa célébrité en France à Corto Maltese. C'est en 1967 que ce personnage apparaît dans "Una ballado del mare salato" (La Ballade de la mer salée). Il revient en 1970 dans Pif, puis dans "A suivre" en 1980. En 1985 Casterman publie le trimestriel "Corto", preuve indéniable de sa popularité. En 1988 paraît un superbe album: "Corto Maltese, mémoires". Autobiographie fictive de ce héros devenu légendaire: Corto né le 10 juillet 1887 à Malte, fils d'une gitane et d'un marin disparu en mer...

La fiction côtoie sans cesse la réalité, ingrédient de son large succès. J'ai lu nous donne à découvrir un de ses meilleurs albums: Les Celtiques, entièrement en noir et blanc; tout le talent d'Hugo Pratt, et son sens du récit s'y déploient. A mettre dans votre valise, ou dans votre poche.

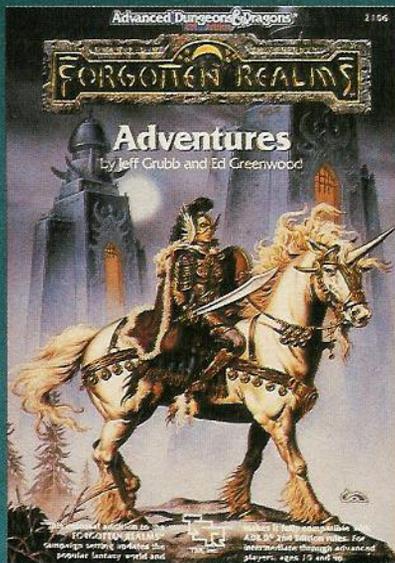
V.D.

Edition: J'ai lu
Genre : Aventure/Fiction

OXYGEN SUR MINITEL?

3615 GEN4

TAPEZ *OXY



Pensez donc: on y trouve rien moins que l'équivalent du "deities" de l'ancien AD&D avec une liste des dieux accompagnée des caractéristiques des prêtres de chacun; en un mot, il est difficile de jouer un clerc sans y faire référence. Mais ce n'est pas tout! Il contient également une description détaillée de toutes les villes importantes des Heartlands, la partie centrale de la carte pour ceux qui connaissent. Avec en plus une explication de la magie dans les royaumes, une série impressionnante de nouveaux sorts et moult autres aides de jeu.

EN bref, un guide Michelin + un legends&lore + un arcana + tout, le reste... dans un seul volume, de quoi attraper des crampes aux neurones pour les malheureux DMs.

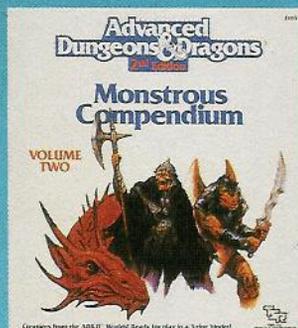
Tout ceci m'amène à poser la question à cent francs: jusqu'où s'arrêteront-ils? De pauvres naïfs (comme moi) croyaient pouvoir jouer avec moins de 42 kilos de matériel; or la nouvelle version tiendra bientôt plus de place que la précédente n'en occupait après ses nombreuses années d'existence.

Jugez plutôt: player, DMG, 2 classeurs de monstres, deux et bientôt quatre livrets sur les classes, un livre prétendument sur les Royaumes Oubliés sans lequel on ne peut pas jouer sans le réécrire... Sans oublier deux autres livrets d'aides de jeu, déjà beaucoup plus accessoires, concernant les catacombes et les châteaux

(au demeurant bien utiles si l'on prend le temps de les décortiquer, mais quel travail! La course aux armements semble bien avoir repris chez TSR qui n'est pas sans y voir un évident intérêt commercial. Le jeu en lui-même a évolué dans le bon sens, et le monde proposé (sinon imposé) est une réalisation grandiose. Fans de donjon, vous avez de beaux jours devant vous. Mais à quel prix?

T.L.

Editeur: TSR
Genre: médiéval / fantastique

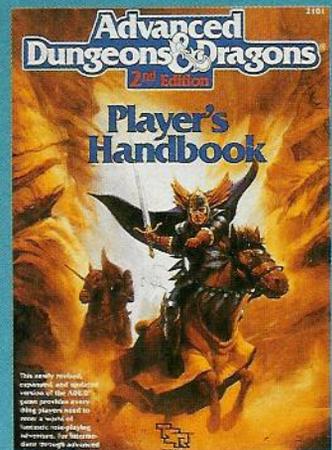
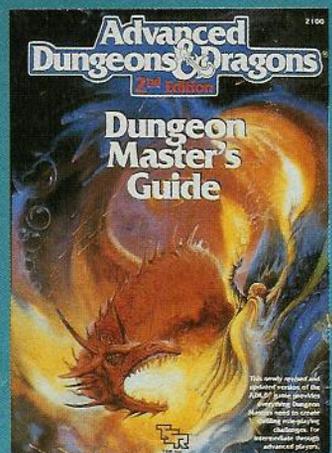


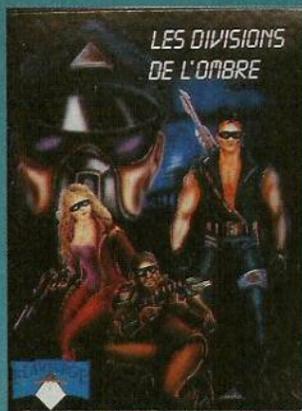
ÉTAT DES LIEUX

Supplément pour AD&D 2ème édition édité par TSR.

Un nouveau volume d'AD&D2 est paru, et il m'a tout l'air intéressant; écrit par Jeff Grubb et Ed Greenwood, les deux têtes pensantes de la nouvelle édition du vénérable ancêtre ("Donge" pour les intimes).

Mon opinion sur ce dernier volet est franchement favorable; il contient une foule de renseignements précieux, voire indispensables au DM qui s'est mis en tête de faire jouer dans ce monde fabuleux que sont les Royaumes Oubliés.





Jeu de rôle futuriste sur la Terre de 2030 conçu et réalisé par Philippe Chauvel et Christophe Guy, les Divisions de l'Ombre me laissent sur une impression mitigée. En effet, cette production française distribuée par un éditeur indépendant (ce qui mérite en soi d'être signalé) ne manque ni de qualités ni malheureusement de défauts.

L'idée de base est tout à fait louable, les créateurs ayant décidé de faire un jeu à partir de ce qui leur plaît dans l'univers de la science-fiction. Ils ont donc puisé dans ce réservoir illimité, et leur choix rejoint celui que j'aurais fait, preuve d'un goût indiscutable! Jugez plutôt : les Envahisseurs, Blade Runner, Brazil, les X-Men (pour ne citer que les plus mythiques)... Le mégamix étant à la mode, le résultat condense certains éléments de chaque univers, dans le but ambitieux d'aboutir à un monde cohérent. Pari audacieux, mais gagné par bien des aspects; le Paris des années 2030 qui nous est proposé, à défaut d'être avenant, est très complet (historique détaillée, et une foule de renseignements sur la vie quotidienne dans le "Guide de Paris" comme dans "European Entertainment", depuis les endroits branchés jusqu'aux jeux télévisés les plus populaires en passant par la discographie du groupe dans le vent). L'Atlas 2030 permet d'élargir le champ de jeu à la planète entière.

Et les joueurs dans tout cela ? Chacun incarne un mutant dans ce monde qui les a décrétés hors-la-loi. Ils appartiennent donc tous aux Divisions de l'Ombre, société secrète consacrant ses efforts à la survie et la prospérité de

ses membres. Ceci permet au MJ de ne pas se casser la tête avec des introductions hasardeuses (et je sais de quoi je parle), mais circonscrit les possibilités de manoeuvre des joueurs qui seront le plus souvent contraints à obéir aux ordres (quelle plaie) de leurs supérieurs... c'est-à-dire du MJ. Parlons maintenant du système de règles, qui n'est pas le point fort de ce jeu; l'originalité fait lourdement défaut, reprenant à peu de choses près le schéma "Donjon" en apportant des modifications, ou plus exactement des complications aux règles de simulation. A ceci viennent s'ajouter quelques remarques plus techniques, comme une disparité évidente entre les différents pouvoirs mutants, qui fera deux camps : les jaloux et les "gros bills". Pour continuer dans le désagréable, il faut dire quelques mots au sujet de la présentation; la mise en page est sobre, et l'ensemble très peu coloré, ce qui s'explique par le budget certainement limité de la société d'édition naissante. On regrette toutefois l'absence d'illustrations de qualité, particulièrement pour la couverture. Ce ne sont tout de même pas les dessinateurs de talent qui manquent, même dans les casernes...

Mais assez dénigré, ce jeu possède d'indéniables qualités. Et si les règles ne vous plaisent pas, l'ensemble est largement utilisable en soi comme aide ou campagne pour votre jeu d'anticipation favori. En conclusion, on ne peut qu'encourager cette nouvelle équipe à persévérer dans une voie prometteuse.

T.L.

Edition: Flamberge
Genre: anticipation

La sortie d'un supplément nous donne l'occasion de parler de la dernière production de Croc, qui constitue toujours en soi un événement, n'ayons pas peur des mots. INS/MV, c'est d'abord un matériel superbe : boîte classieuse s'il en fût, contenant trois livrets à la maquette irréprochable, parsemés d'illustrations pleine page de Var Anda, qui plongent le lecteur dans l'atmosphère méphitique idoine.

Que dire du jeu en lui-même? Le sujet peut a priori risquer d'échauffer les esprits, en ces périodes troublées d'atrophie intellectuelle et de retour à l'obscurantisme médiéval. Il s'agit en effet, ni plus ni moins d'incarner un ange ou un démon pour faire triompher le Bien ou le Mal (c'est selon) sur une terre qui ressemble à s'y méprendre à la nôtre.

Blasphème! Ignominie! Si tels sont les mots qui jaillissent des tréfonds de votre âme, cet article et le jeu dont il parle ne sont pas pour vous. Mais par pitié, laissez aux autres le soin de s'amuser sans malice aucune avec vos interdits... Ne serait-ce que par charité chrétienne.

Ange ou démon? Choisissez votre camp, et par voie de conséquence consultez l'un des deux livrets de règles; c'est en effet un des traits de génie de ce jeu d'être construit en parallèle. Un joueur n'a besoin de l'un ou de l'autre sans créer son personnage et le faire évoluer.

Les règles sont limpides, d'accès facile, aux mécanismes éprouvés; la génération de personnages est décrite étape par étape, de façon à modeler un être unique à partir de chances égales pour chacun.

Les deux livrets sont écrits avec cet humour féroce typique de Croc, émaillés de nombreuses citations, de Desproges à la Bible (of course) en passant par Howard, Baudelaire, Brassens, Vance, et j'en passe. Divertissement et simulation trouvent leur point d'orgue dans les tables de coups critiques, comme ce résultat d'un tir:

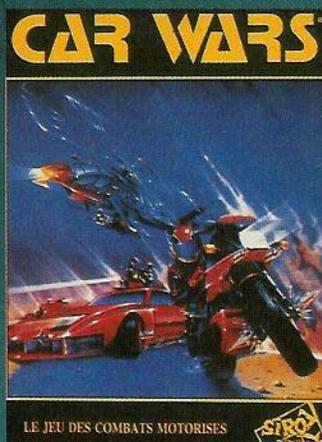
"La balle fait exploser le coeur et la huitième vertèbre. La victime est donc à la fois morte et paralysée. Etonnant non?"

Les huit scénarios confrontent les équipes d'anges ou de démons (selon la décision de l'équipe) à des situations périlleuses dans ces années 80-90 alternatives, et le maître de jeu au risque toujours possible de crampes aux zygomatiques. Seules ombres au tableau. L'une bénigne: la présence de paragraphes avec un fond tramé qui rend la lecture pénible. L'autre critique est plus subjective: ce type de jeu dépend à notre avis de la qualité du maître et des joueurs, et l'intérêt que l'on y trouve est souvent contenu dans les efforts et le talent que l'on y apporte. Il paraît donc à déconseiller aux débutants.

Le supplément Intervention Divine contient d'hilarants scénarios plus développés, complétés par de précieuses aides de jeu, aux titres évocateurs comme "Satan m'habite" (merci à Mocky). On y trouve de plus des errata, un complément d'information sur la vie après la mort (en toute simplicité) et une liste de personnages truculents et plus vrais que nature comme seul Croc sait les imaginer.

S.D. & T.L.

Edition: Siroz Productions
Genre: transcendental



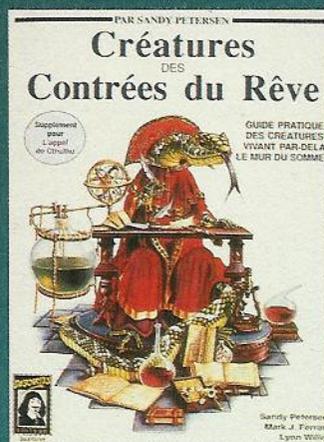
Est-il utile de présenter Car Wars? Pour ceux qui ne connaissent pas l'estimable jeu de Steve Jackson, il s'agit tout bonnement de la meilleure simulation de combats de véhicules terrestres jamais réalisée, à tel point que personne n'a depuis sa sortie, voici de nombreuses années, songé à le concurrencer.

Dans un univers à la Mad Max, où les gladiateurs sont des stars de la télé, et ont pour armes motos, voitures, camions, que sais-je encore, vous incarnez un de ces vaillants guerriers de la route qui va tâcher de se frayer un chemin vers la gloire...

Cette traduction de Croc (décidément ce garçon est partout) regroupe toutes les règles parues à ce jour sans en modifier aucune dans une superbe boîte "prête à jouer" contenant livrets, pions et cartes.

A vous de jouer maintenant, créez votre pilote et construisez son véhicule avec les crédits qui vous sont alloués... Et à vous l'arène, où votre but principal, si ce n'est unique, sera de survivre. Des machines infernales préfabriquées sont prévues pour les débutants désireux de se familiariser avec les règles de simulation; mais par la suite, les joueurs aguerris pourront se lancer dans des aventures plus élaborées, à mi-chemin entre le JDF et le boardgame, avec des possibilités très diverses de scénarios. Tous y trouveront leur compte, et pas seulement les amateurs de pneus calcinés.

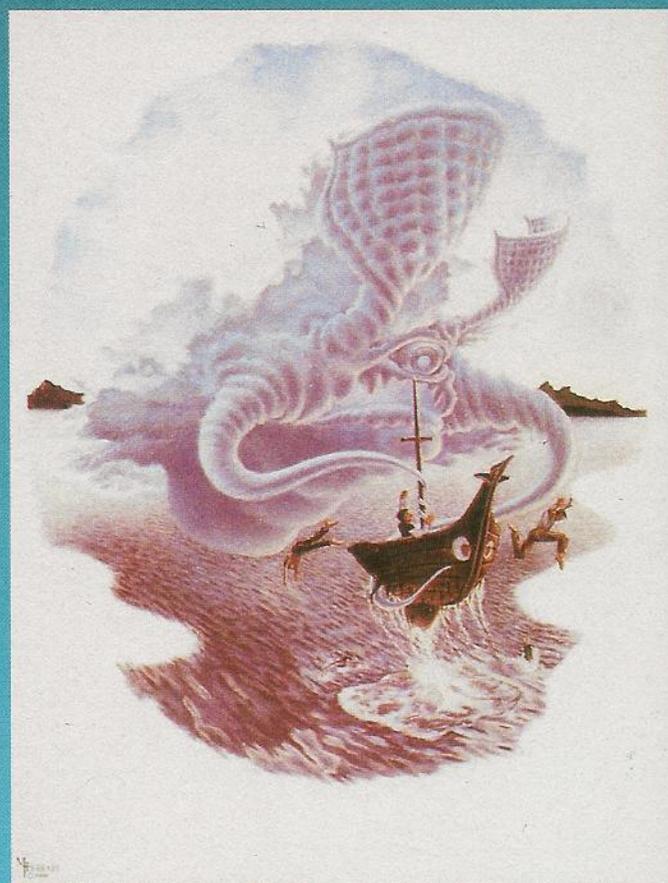
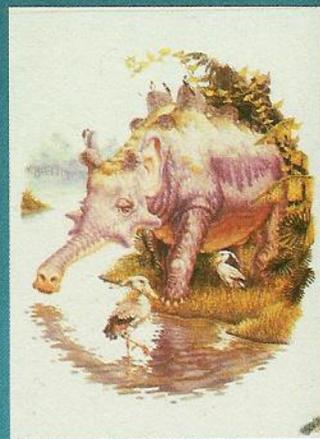
T.L.
Edition: Siroz Productions
Genre: Simulation de combats motorisés



Les Créatures des Contrées du Rêve, superbe fascicule en français, édité par la maison Descartes. Supplément pour l'appel de Cthulhu, qui, à mon avis, est susceptible d'intéresser tous les fans du grand maître du fantastique, Lovecraft. Les dessins sont splendides, et ils devraient en inspirer plus d'un. Vous allez enfin pouvoir contempler l'Araignée de Leng ou encore le Chat de Saturne sans risques. À posséder absolument tellement c'est beau.

S.D.

Edition: Descartes
Genre: merveilleux





Rassurez-vous, rien à voir avec ce géant peint en vert qui déambule sur vos écrans de télévision: il s'agit d'un monstrueux vaisseau spatial transportant des genestealers, une race d'extraterrestres d'une voracité et d'une agressivité extrêmes dont le but est de conquérir l'univers. Pour vous faire une idée de ces créatures, imaginez l'Alien (du film) et ajoutez-lui deux paires de bras. Leur mode de reproduction est à l'image de leur aspect avanant: ils pondent à l'intérieur de leurs victimes qui accoucheront plus tard d'un bébé genestealer. Je pourrais vous décrire la scène, mais je pense que vous n'y survivriez pas, d'ailleurs je commence à me sentir mal.

Face à ces immondes créatures, l'Humanité, à la tête de laquelle se trouve un empereur "légume", une masse de câbles et de chair reliée à un ordinateur central. Il dirige l'armée la plus conditionnée de l'univers, dont les troupes d'élite ont l'insigne honneur de combattre les Aliens.

Games Workshop se spécialise dans le "prêt à jouer"; la boîte contient en effet tout ce qu'il faut, à savoir en vrac: des sections du plateau de jeu, des figurines en plastique (non peintes), des dés, des portes, un livret de règles et un autre contenant des scénarii. Bien que les terminators

aient toutes les chances de se faire massacrer avant la fin de la mission, on s'amuse tellement que cela devient un véritable plaisir de se faire étripier lorsque l'on joue les "humains". Un mot sur la tactique: les genestealers ne pouvant attaquer à distance, leur but sera d'encercler les troupes de l'Empereur en passant par les coursives et d'arriver au corps-à-corps. La technique impériale est évidemment inverse, puisqu'ils disposent d'armes lourdes et notamment d'un lance-flammes capable de traverser une colonne d'une dizaine d'Aliens.

Merci à l'importateur d'avoir inclus une notice en français. Les règles sont très simples et on peut jouer après une demi-heure de lecture. Le livret de scénars confronte le joueur humain à des missions de plus en plus périlleuses, voire suicidaires. Space Hulk vous fera passer des heures de carnage organisé et c'est avec plaisir que vous "blasterez" à tout va. Et si vous n'êtes pas rassasié, vous pouvez toujours passer à Space Marine.

J.D.

*Edition: Games Workshop
Genre: carnage sur plateau*



C'est aussi une boîte de "prêt à jouer", puisqu'elle contient des bâtiments, des figurines (y'en a beaucoup), des dés, des règles et plein d'autres choses utiles et destructrices.

Space Marine est différent de Space Hulk, bien que l'action se déroulat à la même époque. C'est à la fois un jeu de stratégie et un véritable carnage. Ici, pas de pions de couleur pour représenter les armées: une figurine = un homme. Quoi de plus beau que de voir s'affronter de vraies armées (une fois peintes bien sûr)? Pas de genestealers à combattre; les batailles opposent l'Empire (fortement armé) aux Rebelles (pleins d'ardeur). Mais on nous promet pour bientôt des races d'extraterrestres.

Agmat a traduit les règles de base mais les règles avancées restent du ressort des anglophones. Toutes sont très bien présentées, claires et simples (du moins dans la version de base). Le livret contient en outre l'historique de l'Empire, un inventaire détaillé de l'équipement, des fiches pour chaque type de véhicule et des idées de scénarios. Que demander de plus?

Space Marine est de plus entièrement compatible avec Adeptus Titanicus (robots

géants), désormais introuvable puisqu'épuisé. Games Workshop compte également sortir d'autres boîtes dont une armée d'orcs et une d'eldars, les puissants elfes du futur.

En conclusion, ce jeu s'adresse à tous, agés de 12 ans et plus (beaucoup plus? L'Empereur y joue encore), qui veulent s'initier au jeu de stratégie mais aussi à ceux qui veulent vraiment s'éclater. La dernière chose que je vous dirai, c'est que j'ai tellement flashé sur ce type de jeu que je possède toute la collection Games Workshop, et que vient de ce créer la Guilde de l'Imperium 6 pour les véritables fans de Space Marine. Des tournois contre les britanniques sont même en projet. A quand le championnat de France? (NDLR: Quel!)

J.D.

*Editeur: Games Workshop
Genre: jeu de plateau violent*

OXYGEN SUR MINITEL?

3615 GEN4

TAPEZ *OXY

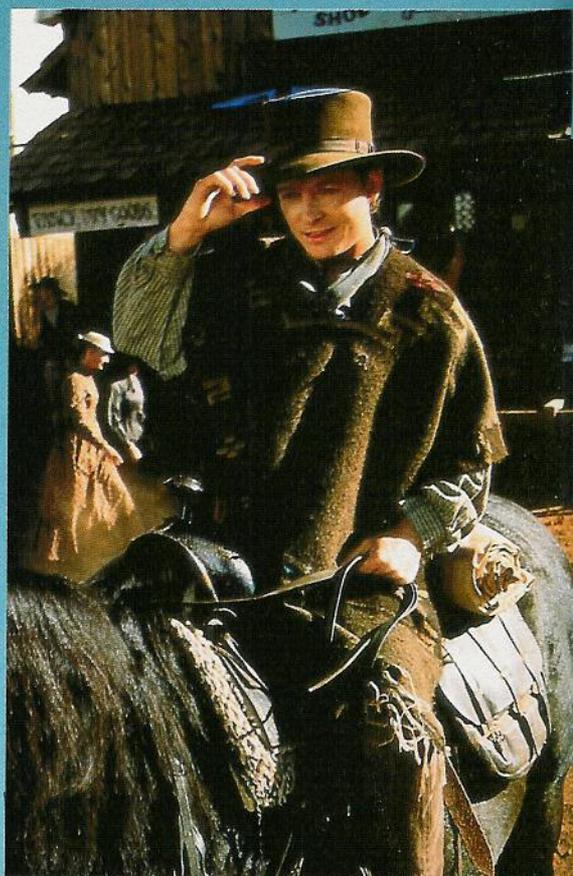


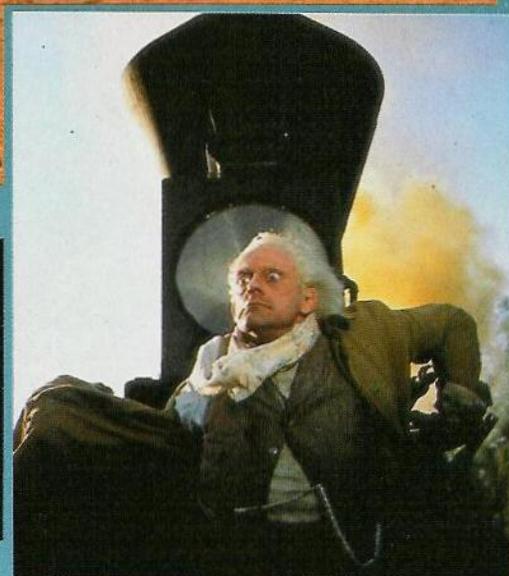
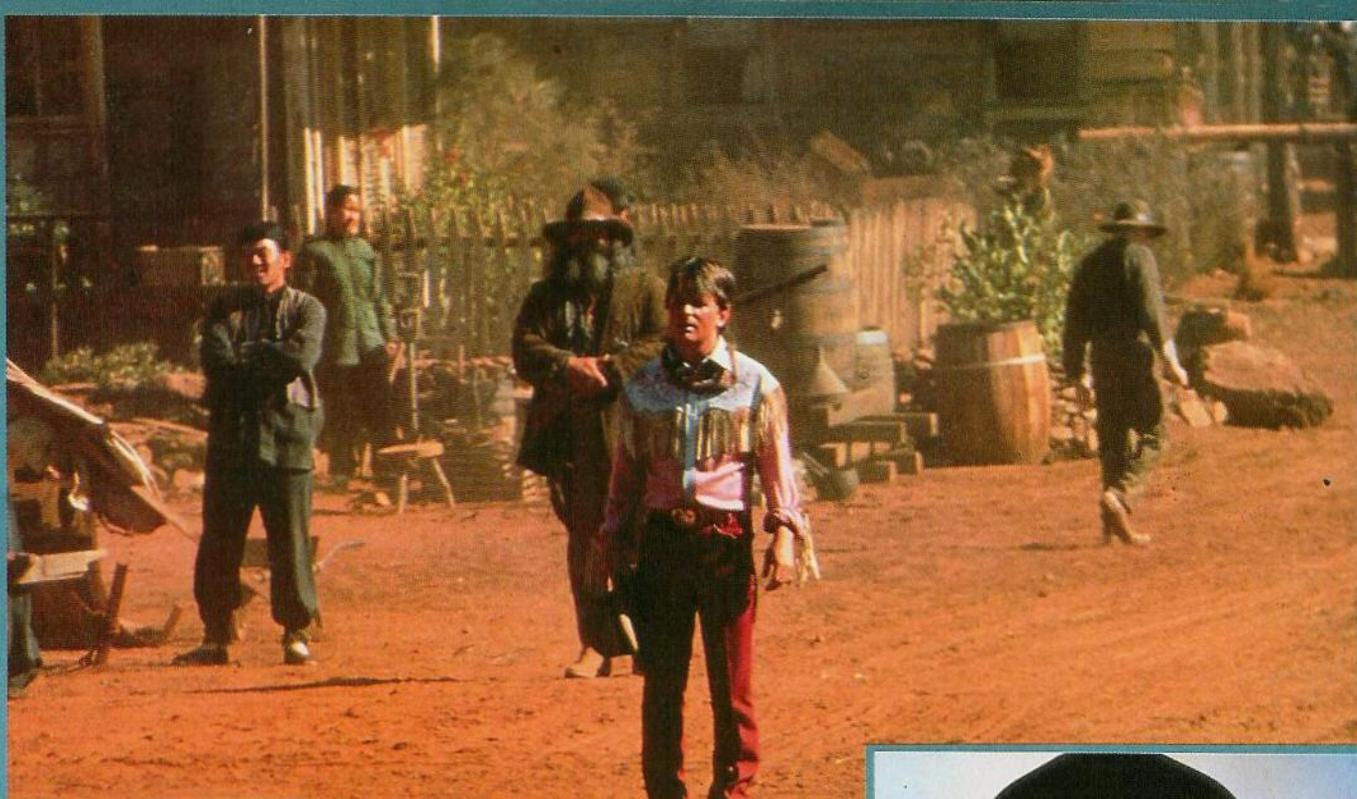
LE FILM DE L'ÉTÉ

Chaque année, c'est la même chose. L'été arrivant, en dehors d'une ou deux reprises, c'est le vide total, le néant absolu au niveau des sorties de films. Une seule année, un film sorti un été eu un succès incroyable: il s'agissait de *Romancing The Stone* (A la poursuite du diamant vert), de Robert Zemeckis. C'est ce même réalisateur qui nous offre, cet été, *Retour vers le futur 3*, excellent film mettant fin à la série. Tourné dans la foulée du second "Retour", le troisième volet reprend à la fin de ce

dernier, soit après le retour du futur de Marty jusqu'en 1955, où Doc et la Delorean volante servant à voyager dans le temps sont frappés par un éclair et envoyés en 1880, en plein Far West. Marty, coincé en 1955, retourne voir Doc pour tenter de trouver une solution. Fort heureusement, le Doc de 1880 a envoyé une lettre à Marty, expliquant sa situation exacte. La Delorean étant en panne, et les pièces de rechange n'existant pas en 1880, il a caché la voiture dans une mine. Il demande également à Marty de ne pas venir le chercher, Doc Brown semblant apprécier de terminer ses jours à cette époque. Nos deux amis retrouvent rapidement la voiture, et Marty se prépare à retourner enfin en 1985, au présent, quand près de la mine, il découvre une tombe portant le nom de Doc Brown, et où la date de mort se situe cinq jours après la date d'envoi de la lettre à Marty. Il va donc devoir finalement partir jusqu'en 1880, pour aller sauver Doc Brown d'une mort certaine.

C'est reparti! Les gags habituels reviennent, et sont maintenant du comique de répétition, mais l'effet est réussi; Marty assommé, qui est recueilli chez ses ancêtres et qui se réveille en pensant être en 1985, la rencontre avec le premier des Tannens dans le saloon, la bagarre qui s'ensuit, le purin, la kermesse de la ville (qui reprend le Bal des





Sirènes des deux premiers épisodes), les 88 miles par heure et tout ce qui s'ensuit! Retour vers le futur 3 fonctionne un peu comme le troi-

sième Indy. On y découvre de nombreux éléments expliquant la conduite des divers personnages, leurs tics, et la construction de Hill Valley, véri-

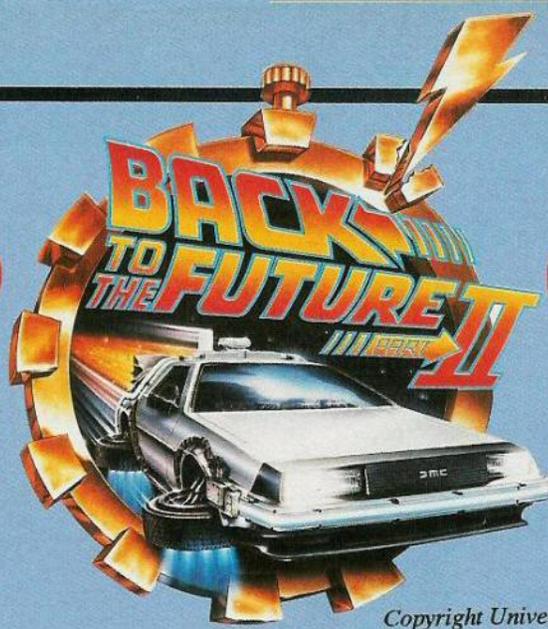
table "personnage" des trois films, de par son importance. Dans Retour vers le futur 3, l'aventure bat son plein, mais l'humour aussi. Marty, tombant chez ses parents, et ne pouvant dire qu'il s'appelle McFly, annonce qu'il s'appelle Clint Eastwood. Evidemment, c'est ainsi que l'appelleront tous les citoyens d'Hill Valley, et cela promet de bons moments... D'ailleurs, une des plus grandes scènes des westerns ne sera-t-elle pas parodiée durant le duel opposant Marty à l'ancêtre de Biff Tanen? Dernière surprise de ce troisième film, les personnages, que l'on découvre sous un nouveau jour. Doc Brown, rencontrant la femme de sa vie, retombe en enfance, et sera sauvé plusieurs fois par Marty, devenu un adulte. La nouvelle "conduite" de Marty le sauvera d'ailleurs de lui-même.

Finalement, si Retour vers le futur 3 est un très bon film, c'est aussi parce qu'il répond à toutes les énigmes posées par le second film. Qui est Needles? De quel accident sera victime Marty dans le futur? Que devient Jennifer? Cocktail explosif d'aventure et d'humour, Retour vers le futur 3 est incontestablement le film de l'été. Moins basé sur les effets spéciaux que le second volet, c'est une nouvelle réussite du réalisateur Robert Zemeckis, qui confirme qu'il est l'un de ceux sur lesquels il faut compter; depuis le Diamant vert jusqu'à ce troisième Retour vers le futur, en passant par Roger Rabbit, tout ses films ont été d'énormes succès.

S.L.

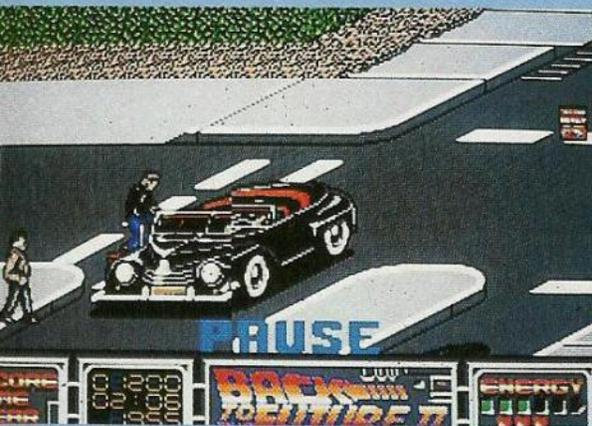
Distributeur: UIP
Genre: aventure
Sortie nationale: 18 juillet

GRAND



CONCOURS

Copyright Universal



Avant la sortie du troisième épisode des aventures de Marty et pour la sortie du jeu portant sur Back To The Future II, Génération 4 et Imageworks organisent un fabuleux concours.

Questions:

- Comment s'appelle la fiancée de Marty?
- Quel nom porte la voiture permettant de voyager dans le temps?
- Quel est le nom de l'acteur incarnant Marty?
- En dehors de la série Retour vers le futur, Christopher Lloyd a joué dans un autre film de Robert Zemeckis, lequel?
- Qui a composé la musique du premier Retour vers le futur?

Lots:

1er prix: 1 superbe skate-board Back To The Future II + 1 Tee-shirt Back To The Future II.

2e au 5e prix: 1 Sweat-shirt Back To The Future II + 1 jeu Mirrorsoft.

5e au 20e prix: 1 Tee-shirt + 1 casquette + 1 poster.

20e au 50e prix: 1 porte-clés + 1 stylo + 1 poster.

Envoyez vos réponses à Génération 4 Concours Back To The Future II, avant le 30 septembre 90, uniquement sur cartes postales, au 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris, en n'oubliant pas de mentionner votre machine.

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACTIVISION

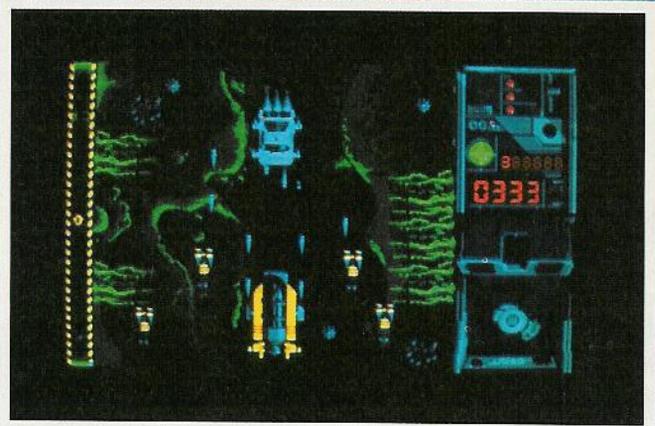
TIME MACHINE est présenté en rubrique previews. La compagnie anglaise vient de passer un accord avec la FOX afin de publier un jeu nommé ALIENS VS. PREDATOR, et mettant en action les monstres des deux films! Le jeu sortira plus tard dans l'année sur Amiga, PC et ST!



L'espion qui m'aimait



L'espion qui m'aimait



L'espion qui m'aimait

DOMARK

L'ESPION QUI M'AIMAIT, basé sur le James Bond du même nom, sortira en septembre sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'action composé de plusieurs scènes différentes, et reprenant vraiment les moments les plus forts du film.



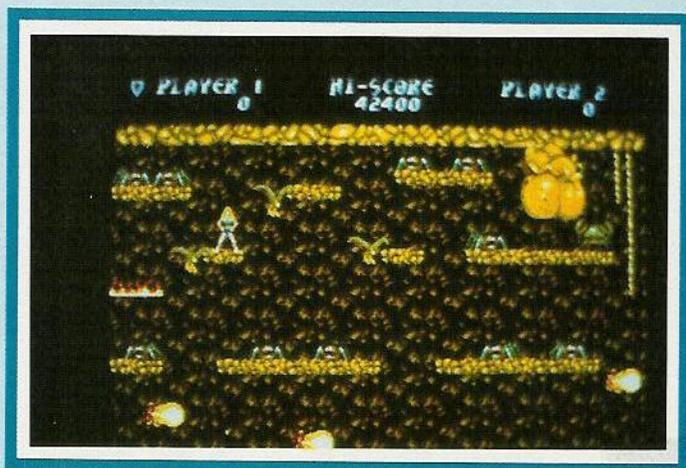
Neuromancer

ELECTRONIC ARTS

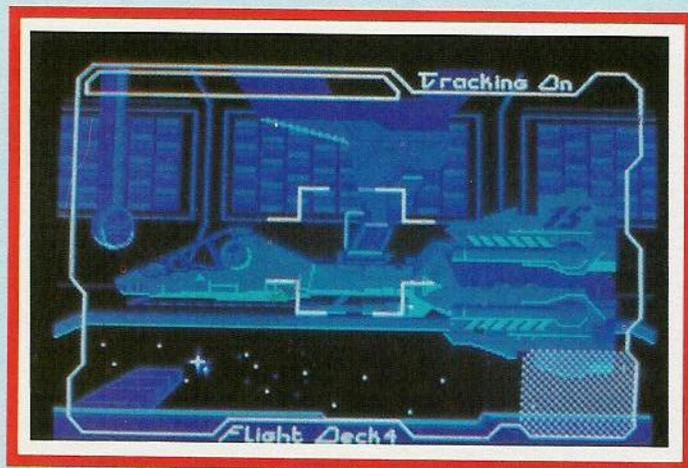
DRAGON WARS, un jeu de rôle dans la lignée de Bard's Tale, testé sur PC dans un précédent numéro, sera disponible en juillet pour Amiga.



Neuromancer

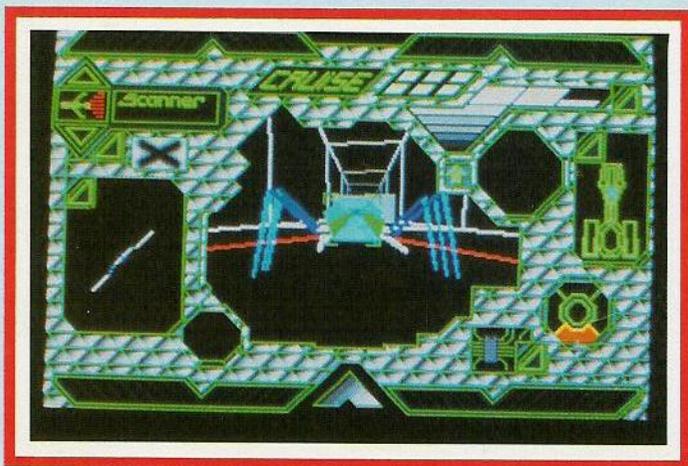


Yolanda



Magic Fly

Toujours de l'équipe d'Interplay, sur Amiga et en juillet, **NEUROMANCER** est un jeu d'aventure interactif basé sur le roman du même nom, écrit par William Gibson. Préparez-vous à explorer le monde Cyberpunk dans ce jeu superbe.

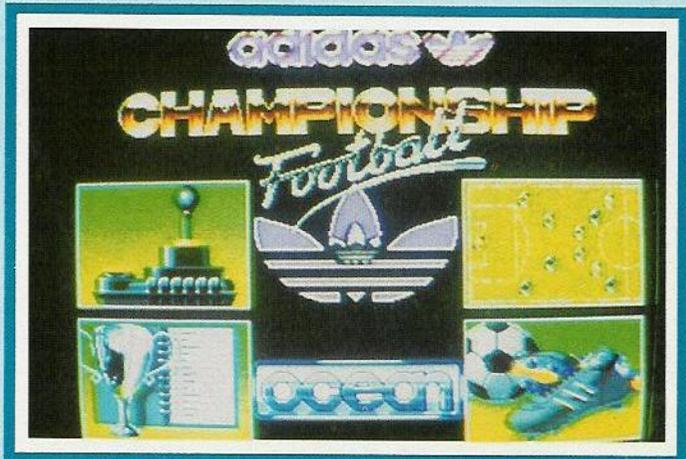


Magic Fly

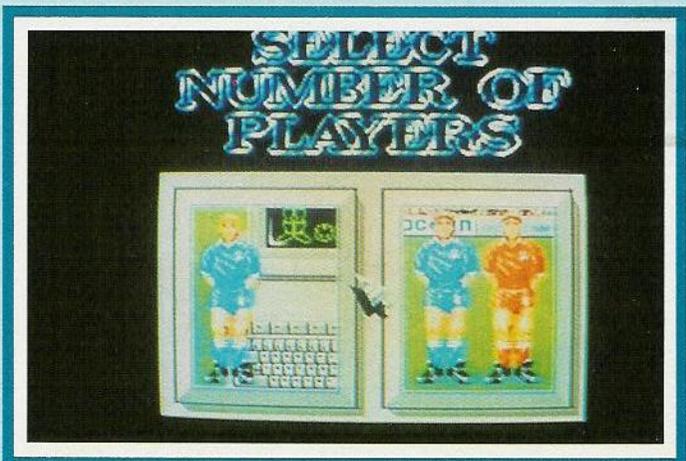
MAGIC FLY n'a rien à voir avec la musique du même nom! C'est le nouveau jeu du programmeur de Spilfire 40 et Strike Force Harrier. Il se déroule dans un futur lointain, où les vaisseaux spatiaux ressemblent à des insectes. Vous dirigez un escadron de vaisseaux dans le but de détruire la pègre regroupée sous le nom de The Ceti Triad. C'est un jeu en 3D "formes pleines", avec plus de 30 vaisseaux ennemis différents, et c'est prévu pour août sur Amiga et ST.

MILLENNIUM

YOLANDA est l'adaptation d'un jeu de tableaux très connu sur 8-bits. Réalisé par Steve Bak, ça n'a rien de très beau et c'est très très difficile, car plein de pièges... et c'est volontaire. Ce jeu ne s'adressera donc qu'aux excellents joueurs, ceux qui adorent les jeux à la limite de la jouabilité... C'est prévu pour fin juillet, sur Amiga, PC et ST.



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

OCEAN

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL sera en vente pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. C'est un

3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

TELECHARGEMENT

DES PREVIEWS
DES DEMOS
DES JEUX INEDITS
DES UTILITAIRES

3615 SAPRISTI GEN4



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

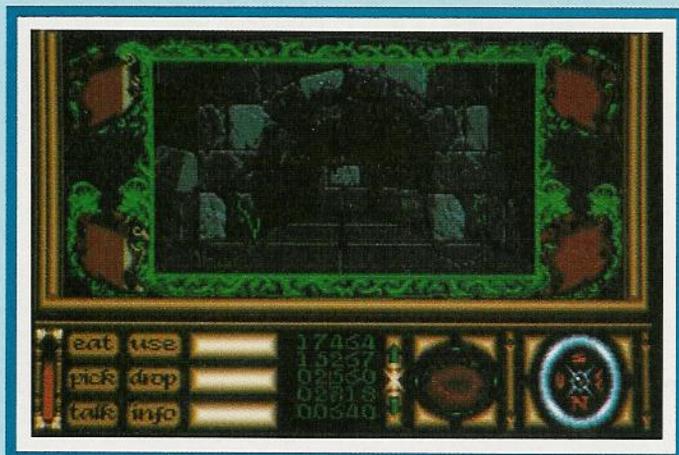
jeu de foot, mais on ne l'a pas vu, alors, on se contente de vous présenter les photos.

BATTLE COMMAND, présenté dans notre précédent numéro, sera disponible à la rentrée sur Amiga, PC et ST. Il en est de même pour **EPIC**, que nous présentons à nouveau en rubrique previews.

BILLY THE KID, également présenté le mois dernier, sortira à l'automne, soit vers novembre... si tout va bien. Plus tard, sortira également **NARC**, tiré du jeu d'arcade original.



Tempus

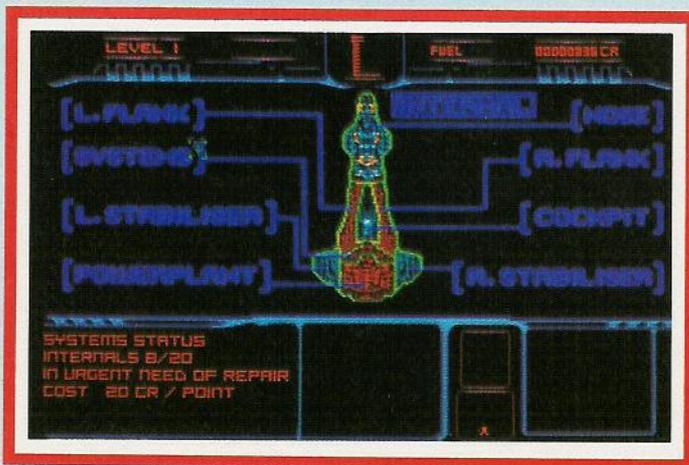


Tempus

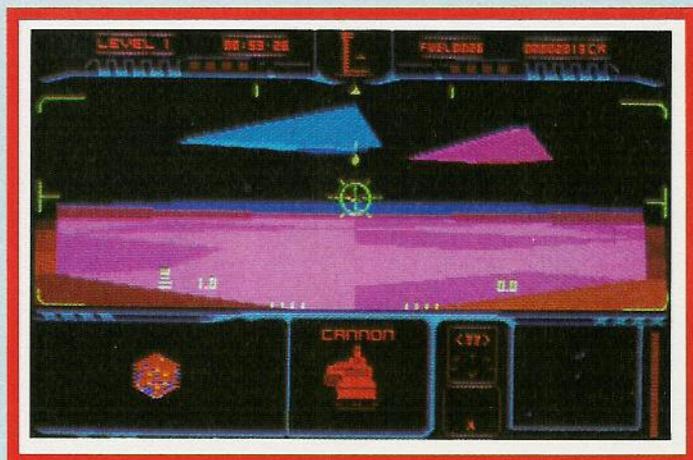
PSYGNOSIS

En juillet, ce sera le tour de **MATRIX MARAUDERS** pour Amiga puis ST. Ce jeu en 3D est un mélange des motos de Tron et du Go! On attend de voir ça... **NITRO** et **SHADOW OF THE BEAST 2** sont présentés en rubrique previews!

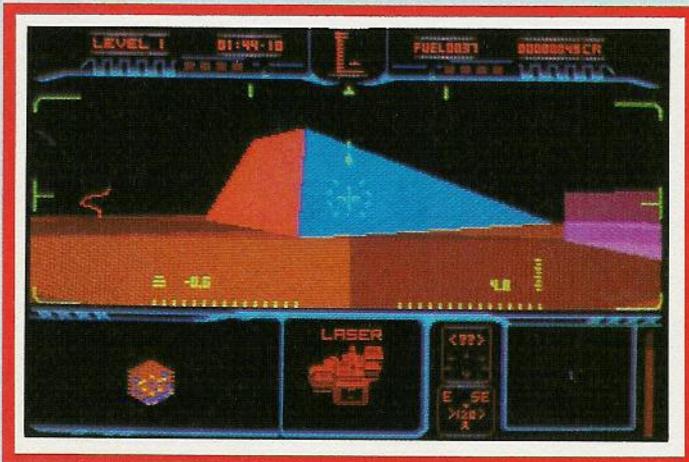
C'est à la rentrée qu'est prévu la sortie de **TEMPUS**, un jeu mêlant arcade et Dungeon Master, avec une réalisation digne de Psygnosis, sur Amiga et ST.



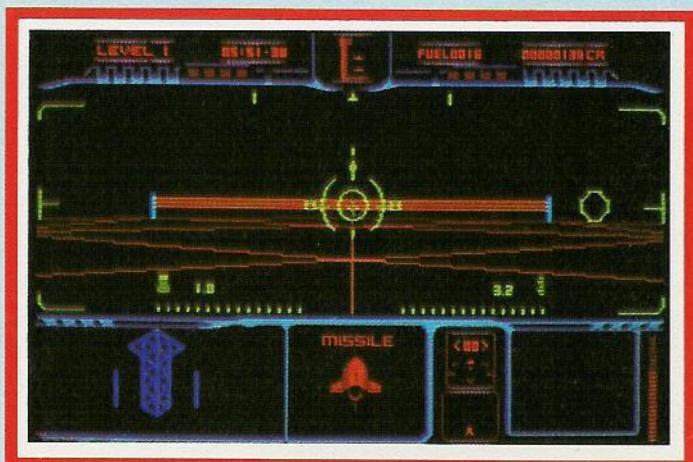
Matrix Marauders



Matrix Marauders



Matrix Marauders

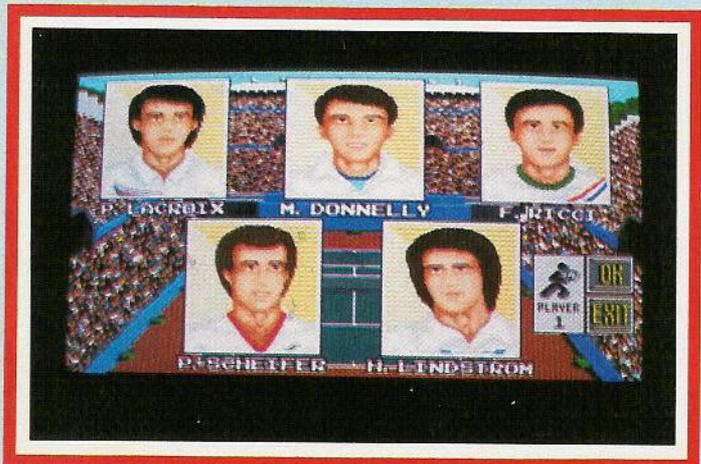


Matrix Marauders

SIMULMONDO

Cette compagnie italienne devrait être prochainement distribuée en France.

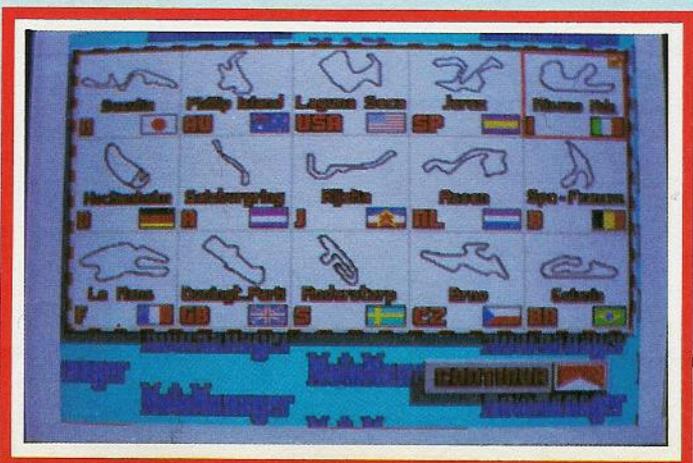
F1 MANAGER et BASKET MANAGER, testés dans ce numéro, seront donc bientôt disponibles pour Amiga, PC et ST. Un peu plus tard, ce sera l'arrivée de TENNIS MANAGER pour Amiga, puis PC et ST. Vous gérez votre joueur, vous l'équipez, et enfin, vous disputez des matches! Dans 500CC MOTOMANAGER, prévu pour les



Tennis Manager



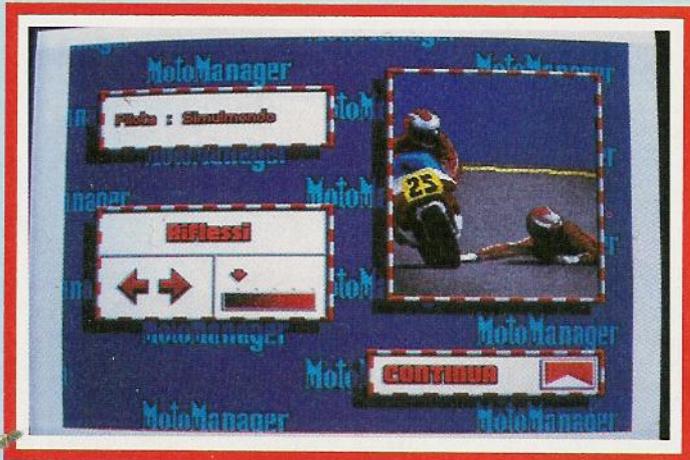
Tennis Manager



500CC Manager



500CC Manager



500CC Manager

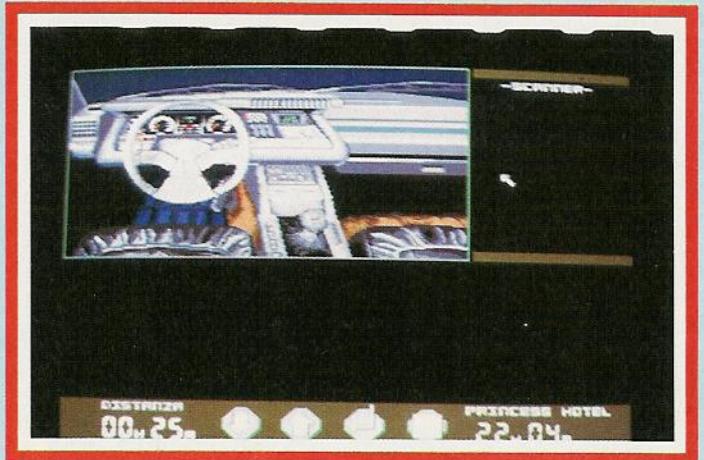


Italian Night 1999



mêmes machines, vous participez aux championnats de course en moto. Enfin, **ITALIAN NIGHT 1999** est un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, et prévu également pour bientôt, sur les trois machines!

Le prochain jeu se nomme **I PLAY 3D SOCCER**, et il s'agit d'un football avec une vue en 3D, un peu comme International Soccer Challenge de Microstyle. La différence vient du fait qu'il est possible d'y jouer à deux à la fois, l'un contre l'autre, l'écran étant séparé en deux zones! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST en octobre.



Italian Night 1999



I Play 3D Soccer

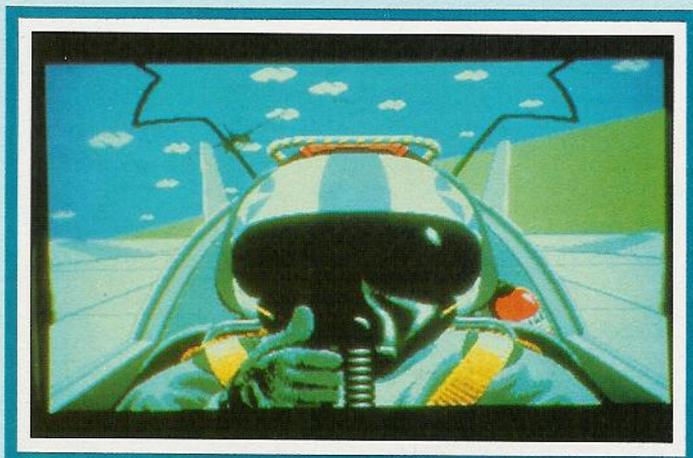


I Play 3D Soccer

Italian Night 1999

US GOLD

SNOW STRIKE, déjà présenté en previews sur PC, sera disponible en août sur PC, mais aussi sur Amiga et ST. Voici des photos de ces versions que nous n'avions pas encore présentées.



Snow Strike



Snow Strike

GOLD OF THE AZTECS, MURDER et MEAN STREET sont présentés en rubrique previews, alors que UN SQUADRON sera la prochaine adaptation de jeu d'arcade, sur Amiga et ST, d'après un jeu Capcom. Nous vous présentons ici quelques photos d'écrans de la version originale.



UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron

OPERATION HARRIER est prévu sur Amiga, PC et ST pour septembre. C'est un jeu qui reprend le système Rotoscape du jeu Rotox, et qui vous place aux commandes d'un Harrier, cet étrange avion à décollage vertical.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

The Cycles: Le Grand Prix International de Course vous tient rivé aux chassis des motos les rapides que l'on ait jamais contruites!

Le seul jeu de motos avec perspective de la première personne. Mettez les gaz et ressentez la poussée de l'accélération! Jetez un coup d'œil par-dessus le guidon et regardez le trottoir disparaître sous vos roues.

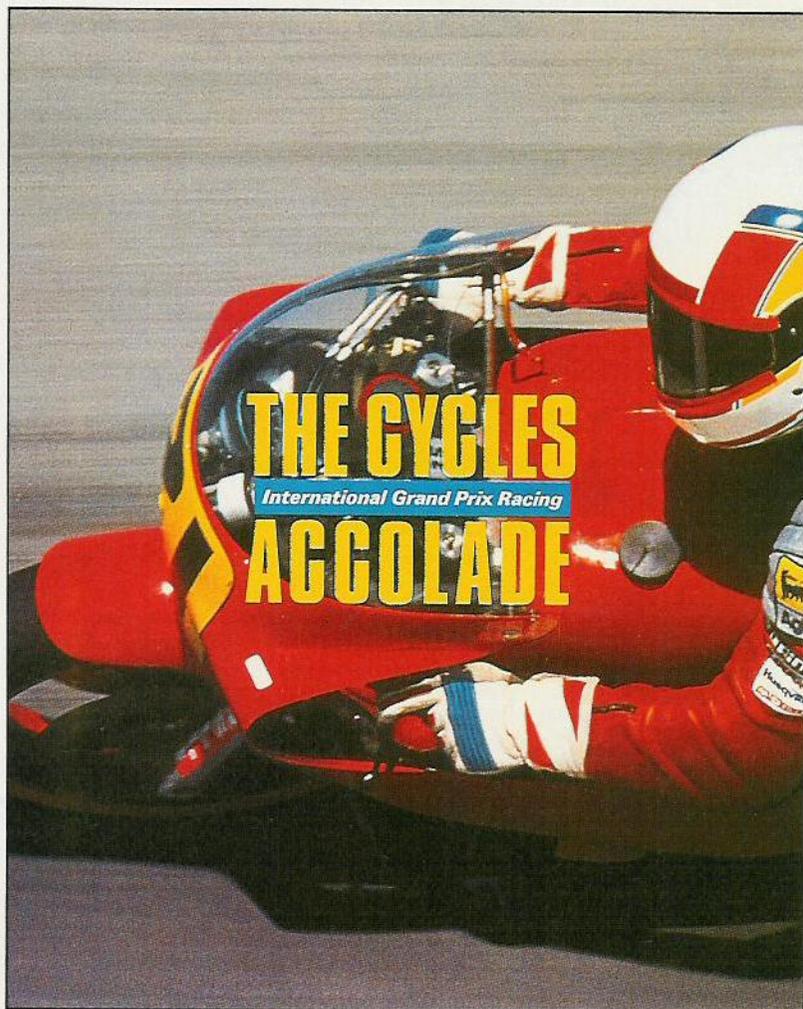
Vous avez le choix entre 5



niveaux d'habileté différents. Chaque niveau modifie la capacité de course de la compétition.

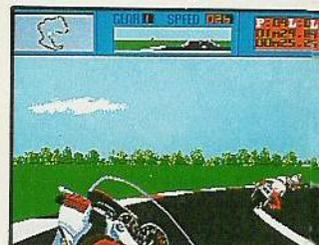


Photos d'écran de la version IBM PC



Le coureur devant vous essaiera-t-il de se détacher avec force ou perdra-t-il sa moto dans la tentative? Mesurez-vous aux pilotes internationaux dans les meilleures épreuves de motocyclisme. Choisissez des courses de 500cc, 250cc ou 125cc et affrontez 15 pistes Grand Prix authentiques à travers le monde. De l'Australie au Brésil, usez vos pédales sur les circuits les plus épuisants du sport automobile.

Qui a du cran? Qui veut la gloire? Qui émergera



victorieux et brandira le trophée de champion du monde?

IBM PC, AMIGA, SPECTRUM et AMSTRA
(en vente actuellement)

CBM 64/128:
disponible en Août.

Vous met en selle

Un vrai réalisme de course avec une perspective de première personne.

Accolade Europe Ltd.,
Unit 14, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road,
London SW11 3SU.
Tel: 19-44-71 738 1391

ACCOLADE
The best in entertainment software



PETITES ANNONCES

AMIGA

Vous aimez les images de synthèse Amiga! Pixel-party est une vidéo-cassette Sécam VHS 60 mn où 20 auteurs Amigartistes "exposent" leurs meilleures réalisations: dessins animés, clips vidéo, animatiques, 2D et 3D, digits... Une heure de délire audiovisuel gesticulant sonorisé par musiciens sur Atari, Amiga et Mac. Disponible par correspondance pour 190 francs port compris à: Editions Syllogisme, 14 rue Fermat, 75014 Paris.

Le catalogue gratuit des meilleurs logiciels du domaine public pour Amiga (Mégademos, jeux, utilitaires, slides et les collections Fish et T-bag) est disponible. Les échanges de DP sont possibles. Des disques pour PC sont aussi disponibles (catalogue spécial). Ecrivez à: Free Distribution, 88 rue de Sully 59390 Toufflers.

Vends Amiga 500 + extension 1Mo + lecteur 5.25 (garanti) + joystick + bouquins + nbreux jeux en parfait état. Tél. à Alain au 42.39.87.07 entre 19h et 20h. Prix à débattre.

Vends originaux Amiga: Fire (120F), North & South (150F), Fighting Soccer (120F), Captain Blood (120F) + 4 jeux compilation les vainqueurs 100 francs pièce. Tél. 78.84.97.11 Villeurbanne 69100.

Vends Amiga 500 + extension + 1 drive externe + 1 moniteur 1084S + logiciels: 7000 francs. Tél. 69.43.35.06 le soir.

Recherche personne possédant logiciel "Shangai" d'Activision. Tél. (province): 48.21.12.23 après 18h.

Cherche contacts pour Amiga. Vends originaux entre 40 et 100 francs. Cherche extension mémoire pour Amiga 500. Tél. 80.43.22.76.

ATARI

Vends originaux sur ST: Voyageur du temps, Indiana Jones & La Dernière croisade (arcade), Castle Warrior, Strider, Rick Dangerous, 100 francs et B.A.T (sans bugs) pour 150 francs. Tél. 25.74.51.64, Emmanuel.

Vends Atari 520 STF + lecteur externe + freeboote + 8 logiciels + disserter + tapis + protect clavier: 3500 francs. Tél. à Grégory au 47.06.55.53.

Vends Atari 1040 STE (90) + moniteur couleur SC 1425: 650 francs. Affaire très sérieuse, une demande écrite est exigée. Sébastien Saint-Marc, 2 av. du maréchal Gallieni, 77330 Ozoir la Ferrière.

Vends Atari STF: 2400 francs + lecteur externe DF: 500 francs + nombreux jeux, utilitaires, 40 livres: 900 francs. Le tout pour 3800 francs. Tél. 48.83.53.83

Vends originaux sur ST: Precious Metal, Explora II, Purple Saturn Day, Silkworm, Forgotten Worlds: 100 francs pièce. Achète Skweek, Fiendish Freddy's, Interphase, Drakkhen: 100 francs pièce.

Vends plus de 200 démos sur STE, STF (15 francs disques et port compris). Liste sur demande. Cherche musiques de Sound Tracker. Thuillier Stéphane, 9 rue George Basquin 59810 Lesquin.

Vends Atari 520 STF + écran couleur SC 1425 + nbreux jeux (Great Courts, Out Run... + utilitaires (GFA Basic 3.0, ZZ-Rough...) + manette + souris + boîte de rangement. Le tout sous garantie: 5500 francs. Tél. 33.49.16.79.

Vends disque dur mégafile 60 Atari + moniteur monochrome SM124: 6500 francs. Tél. après 19h au 48.40.64.91.

Vends Atari STF 520 + moniteur couleur + joystick Race Maker (volant) + 20 utilitaires + jeux + boîte range disques + magazines + 10 livres + Speedking + câble minitel. Le tout pour 3700 francs. Tél. 48.68.45.52.

Vends Atari 520 STF (DF) avec emballage + joystick + magazines + 15 jeux (Dungeon Master, Speedball...): 3000 francs. Tél. 69.45.08.15 à partir de 18h30.

Vends jeux originaux pour ST 150 francs l'unité: Galactic Conqueror, Bio Challenge, The Running Man, Legend of Djel, Quin, Weird Dreams, Ghostbusters 2. Tél. 21.49.05.68, Rouvroy dans le Pas de Calais.

Vends ou échange scénarios sur U.M.S. Déjà plus de 30 disponibles. Contacter Christophe Millet, 4 rue des Chaperottes, 90300 La Chapelle sous Chauv. Tél. 84.29.22.79.

Echange ou vends à bas prix (15 F disquette et port compris!) plus de 250 démos (musiques, animations, X...) pour Atari ST et STE. Liste sur simple demande. Réponse assurée, Frédéric Houet, 4 rue George Kirsh, 51300 Vitry le François. Tél. 26.74.06.56 entre 12h et 18h.

Vends originaux pour ST avec boîte: Midwinter, Maniac Mansion, Explora II... Tél. 87.88.00.69 après 18h.

Vends nombreux super jeux sur STF au prix de 50 francs: Ivanhoe, Tower of Babel, Player Manager, E-Motion. Tél. 60.29.05.66, demander Yann.

Vends originaux pour Atari ST: Fignther Bomber (120F), Chase HQ (50F), Sherman M4 (100F), B.E.A (70F), Comptes (50F), Gesfam II (50F), Sub Battle (50F). Tél. 88.69.44.97.

L'assembleur vous intéresse? Je vous propose une méthode de cours par correspondance sur ST pour créer votre propre jeu d'ici 6 mois. Pour une doc: Cédric Javault, 38 av. Galilée, 94100 St Maur. Tél. 42.83.50.16

PC et Compatibles

Vends originaux pour PC complets: North & South (120F), Knights of Legend (120F), Sherman M4 (120F), TV Sport Football (120F). Tél. 84.82.00.68.

DIVERS

Vends console Sega + Altered Beast + R-Type + Wonderboy III, + Out Run + Galaxy Force et Hang On pour 1500 francs. Tél. 69.38.96.01.

Vends jeux Nec et Magadrive 16 bits + jeux CD-Rom. Recherche news sur Nec I, NEC II, Sèga 16 bits. Pour tout renseignement, demander Adel au 42.52.44.96. Recherche contacts sur Amiga.

Vends CD-Rom acheté le 01/01/90 avec facture (garanti) + péritel + 4 jeux dont Red Alert, Wonder III... Sacrifiés au prix de 3000 francs. TBE. Vends également jeux Nec I, Nec II, CD. Vends Nec I complète (à débattre). Vends Amiga 500 complet (facture), très bon prix. Demander Adel au 42.52.44.96.

Club ZP revend ses moniteurs. David (1) 45.49.14.50 dans le jour-née.

Vends console Nec + 12 jeux + joysticks XE 1 Pro, valeur 7700 francs, vendu 3500 francs. Possibilité de vente séparée. Vends 520 STE garantie 1 an: 3000 francs ou 4500 francs avec moniteur couleur HR. Vends Hard copieur ST. Cherche contact sur STE, STF. Duchesne David, 2 bis rue Paris, 59155 Fache-Thumesnil. Tél. 20.53.58.52.

Vends console Sèga (sous garantie) TBE + pistolet + 10 jeux (Shinobi, Bast Rastan...): 3000 francs. Tél. 32.44.43.92 après 17h30.

Vends console Sèga + light phaser + 9 des meilleurs jeux + joysticks. Etat impeccable. Contact assuré par la suite. Cédé à -40% du prix neuf. Appeler Richard au 47.02.11.36.



MICROMANIA

**1^{er} DISTRIBUTEUR
DE LOGICIELS DE JEUX**
*recherche
pour ses magasins sur
Paris et région Parisienne*

- **Responsables de magasin**
- **Vendeurs**

*Une bonne connaissance des logiciels
de jeux est indispensable.*

Envoyer C.V. + photo + lettre
manuscrite à **MICROMANIA**
Tour C.I.T. - BP 64
3, rue de l'Arrivée 75015 Paris

UNREAL

“Meilleur jeu d’arcade sur Amiga.” GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR CE MONDE
IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU.
UNREAL !

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



“Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d’eau, cris d’animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante.”
MICRONEWS



“La rapidité de l’animation est tout simplement incroyable”
“Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour.”
GEN4



“Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l’eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses...”
JOYSTICK



UBI SOFT

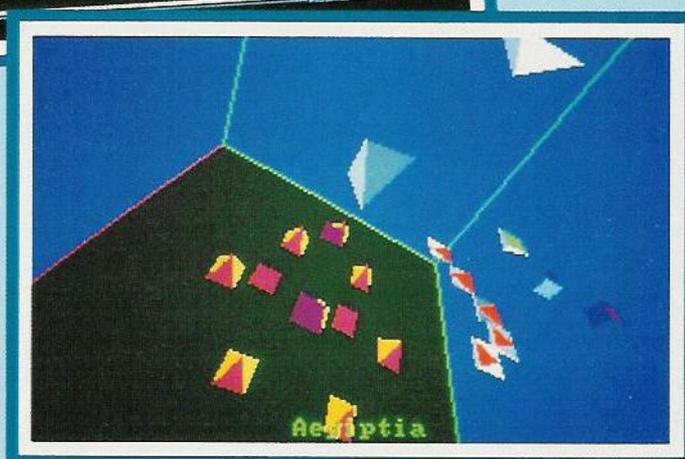
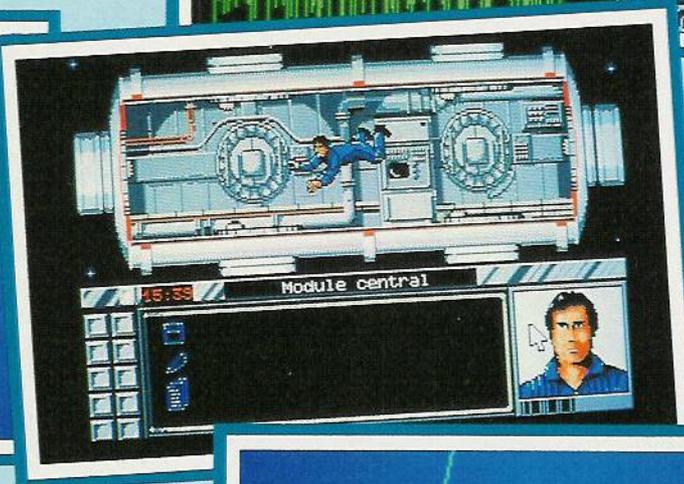
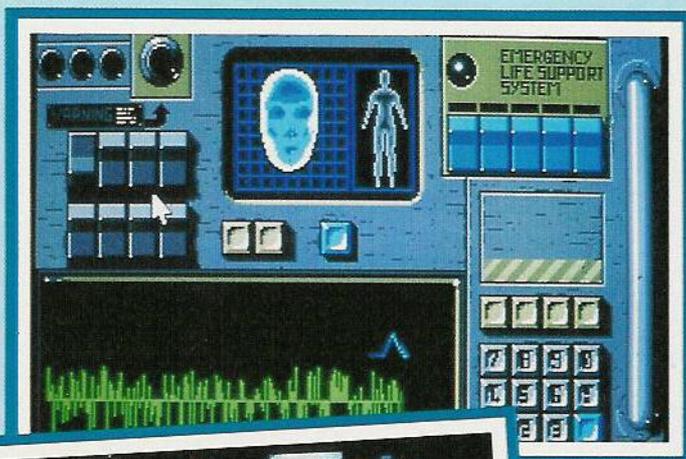
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 65 62

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

Présent dans le dossier Infogrames du Génération 4 du mois d'avril, la sortie d'Alpha Waves est finalement repoussée pour septembre. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes en 3D qualifié par l'éditeur de soft émotionnel. En effet, l'ambiance sonore du jeu est faite d'ondes alpha stimulant le cerveau et amenant le joueur à un état d'éveil prédéfini: relaxation, apprentissage...

De son côté, Murder in Space est toujours en préparation et avance bien. Il s'agit d'une nouvelle intrigue meurtrière de Bertrand Brocard et son équipe se déroulant au sien d'une station orbitale.



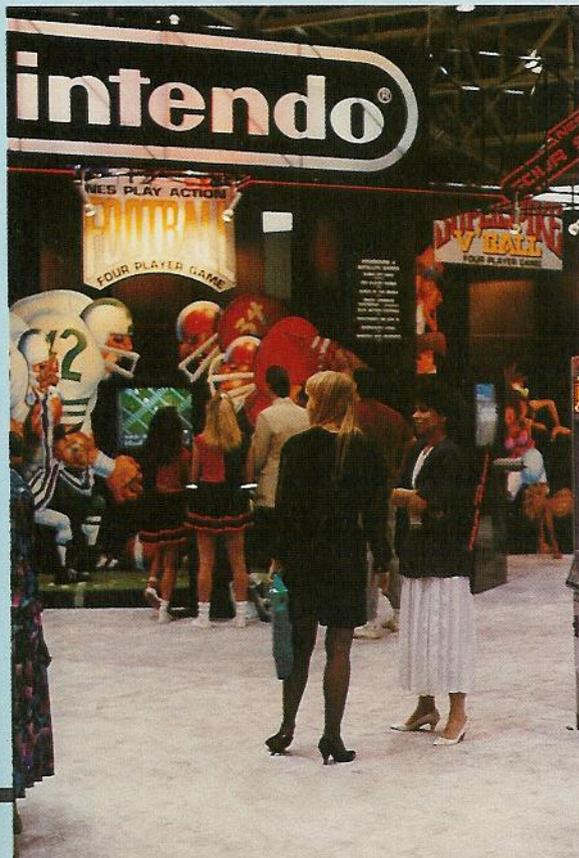
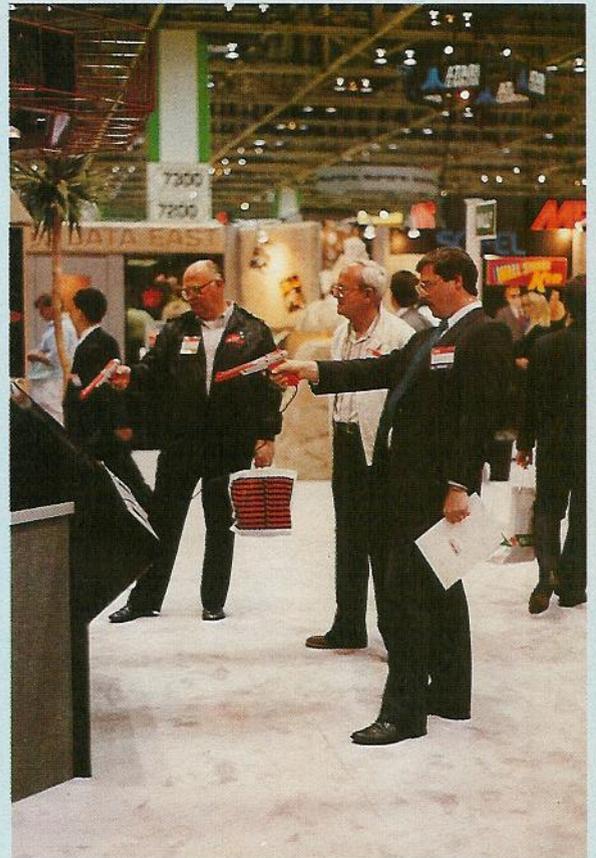
NEW DEAL

Après bien des péripéties, Sophélie devrait sortir en septembre et offrir plus de 100 couleurs à l'écran, 400 Ko de musique, 50 images/seconde et 5 scrollings différentiels. Techniquement, il n'y a rien à dire. Reste à voir si la jouabilité est au rendez-vous. Réponse dans le prochain numéro!



SPECIAL C.E.S.

Le Consumer Electronic Show est une manifestation se déroulant deux fois par an, début janvier à Las Vegas et début juin à Chicago. C'est l'un des plus grands salons réservé à la hi-fi, la vidéo, mais aussi à la micro-informatique. Didier Latil, notre envoyé spécial à Chicago, a su braver les dangers de la ville et le charme des nombreuses hôtesse des divers stands afin de vous ramener de nombreuses informations incroyables!



TOURNEZ CETTE PAGE
ET DÉCOUVREZ LES JEUX
ET LES MACHINES DE
DEMAIN!



Pour notre première visite au C.E.S. de Chicago, nous avons été particulièrement surpris par l'importance des consoles de jeux, et plus particulièrement de Nintendo, dont le stand occupait facilement un tiers de la place réservée à la micro-informatique ludique. Sega, Nec, Atari et Commodore étaient eux aussi présents avec des stands importants, mais ridicules comparés à celui de Nintendo.

Il faut dire que Nintendo est le grand vainqueur aux Etats-Unis, avec un taux de pénétration du marché pour la console NES aussi important que celui des magnétoscopes en France. En plus de cela, la Game-Boy est en train de faire un carton là-bas, et le nombre de produits à venir est assez impressionnant. En dehors des consoles, l'atmosphère générale est aux compatibles PC, le plus souvent des 286 et des 386, et la quasi-totalité du temps VGA 256 couleurs équipé d'une carte sonore MT-32. Le tout était parfois présenté sur écran géant, avec des enceintes puissantes, ce

qui rendaient les softs présentés encore plus impressionnants. Autant dire qu'ainsi équipés, les PC sont largement supérieurs à n'importe quelle autre ordinateur, même si pour les scrollings ça n'est pas la machine idéale. Si une telle configuration reste encore aujourd'hui hors de prix en France, le nombre de machines, de plus en plus important en France, devrait pousser la vente des compatibles PC, et l'implanter tôt ou tard comme une véritable machine de jeu. D'autant que les prix des PC en France ne cessent de baisser depuis deux ans, devenant presque accessibles à tous. On peut même penser que le PC survivra à des machines comme le ST ou l'Amiga.

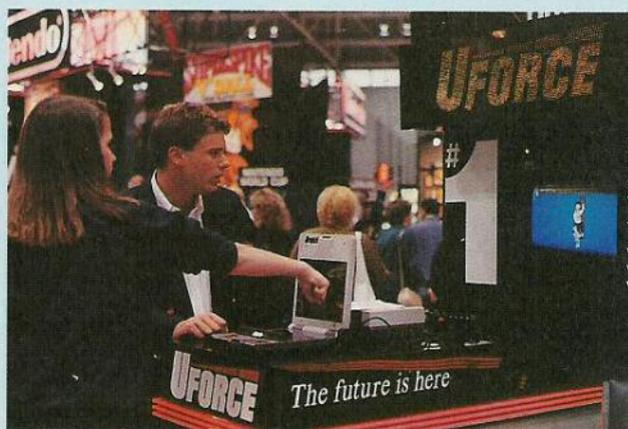
Autre grand présent au CES de Chicago, le CD-Rom, qui s'implante enfin, que ce soit sur la console Core-Grafx mais aussi sur le PC, comme on peut le voir avec les nouveaux produits Sierra-On-Line!

NINTENDO

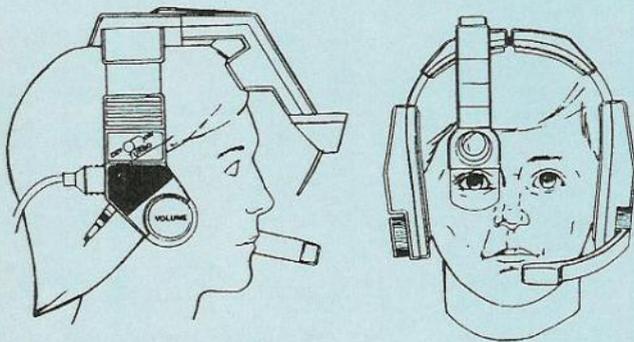
Le fer de lance du géant japonais demeure toujours la console 8 bits NES, qui continue à très bien se vendre. Du coup, de nombreux nouveaux jeux étaient présentés, mais, chose plus importante, de nombreux éditeurs micro annonçaient leurs débuts sur la console, comme Accolade qui prévoit quelques produits d'ici la fin de l'année, Microprose qui prépare Silent Service et Pirates, ou encore Mindscape qui projette les adaptations de films comme Days Of Thunder ou Mad Max. Bref, côté nouveautés, les amateurs étaient servis.



Côté Hard, Nintendo présentait ses extensions habituelles. On pouvait voir le **Power Glove**, gant que le joueur enfle, et qui sert de joystick, ou encore le **U-Force**, sorte de



champ magnétique enregistrant les mouvements de vos mains, et permettant une interactivité totale avec des jeux comme la boxe! Mais la grosse nouveauté de cette année est un casque futuriste totalement fou. Un écran, ressemblant à des lunettes, se place devant les yeux du joueur, et sur cet écran se trouve une cible. D'autre part, un micro se place devant la bouche du joueur. Le joueur peut alors viser sur l'écran, simplement en tournant la tête et en alignant la cible avec le viseur du casque, puis, en donnant vocalement l'ordre de faire feu, tirer pour détruire la cible! Jusqu'où iront-ils?

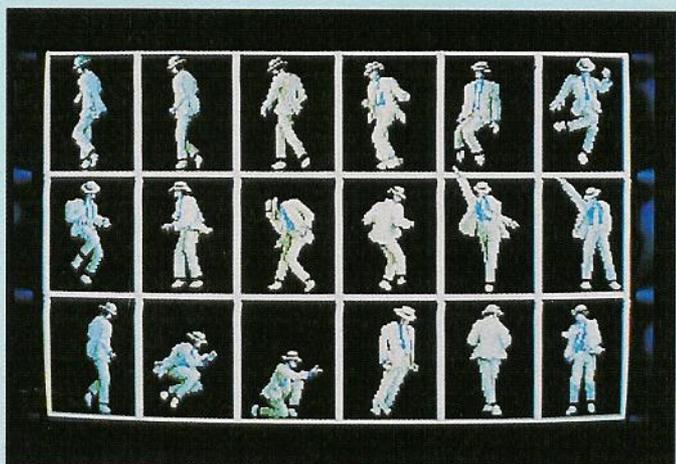


Sur la console portable **Game Boy**, qui, doit-on le rappeler, sera disponible en septembre en France, rien de bien neuf, si ce n'est que 36 compagnies peuvent aujourd'hui développer dessus, ce qui est assez important, car du coup, la console devrait posséder plus de 70 titres d'ici la fin de l'année. Parmi les nouvelles compagnies, on sait qu'il y a Capcom (Ducktales, Gargoyle's Quest), Data East (Lock'N Chase, Side Pocket), Irem (R-Type)...



SEGA

La console **Megadrive**, nommée Genesis aux Etats-Unis, sortira en France officiellement au mois de septembre. Disponible depuis septembre 1989 aux Etats-Unis, ses ventes sont particulièrement élevées et de nombreux produits sont maintenant prévus, dont Moonwalker, présenté il y a six mois! De nombreuses compagnies préparent des produits importants pour la fin de l'année, comme Tengen qui présentait Paperboy, Hard Drivin, Klax, Roadblasters et RBI Baseball 2. Plus de 40 jeux seront bientôt disponibles pour la Genesis, et devraient rapidement arriver en France.



La vraie nouveauté était incontestablement l'arrivée de la **Game Gear**, console portable couleur de Sega, qui viendra rivaliser avec la Lynx d'Atari et la TurboExpress de Nec. L'écran est de 8,13 cm, et il est rétroéclairé, couleur et à cristaux liquides, comme ses deux consœurs. La résolution est par contre très élevée, car de 480 x 146 pixels, et surtout elle peut afficher 32 couleurs parmi 4096. Côté son, elle possède 3 voix, plus une voix de bruit et une voix "spéciale". Ce qui est par contre inquiétant, c'est que le CPU est un 8 bits tournant à 3,58 MHz, ce qui n'est pas très élevé. Elle possède 8 Kb de Ram et 16 Kb de Ram vidéo. On y met le même nombre de piles que dans la Lynx ou la TurboExpress, et il est aussi possible d'en connecter jusqu'à 8. Comme la TurboExpress, un tuner peut être ajouté afin de pouvoir recevoir la télévision, et



elle peut aussi servir de moniteur vidéo! Ni les jeux de la Sega Master System, ni ceux de la Megadrive ne sont compatibles, ce qui veut dire que c'est un troisième format qu'introduit Sega, ce qui est tout de même moins bien que la console portable Nec! Cependant, des accords avec 20 compagnies ont déjà été passés, et 3 jeux sortiront en même temps que la Game Gear. Ce sont trois adaptations de jeux d'arcade: Super Monaco GP, Columns et Pengo. La date de sortie en France est à ce jour inconnue.

Plusieurs extensions sont prévues, comme un clavier infrarouge, un joystick infrarouge, un lecteur de disquettes 3,5 pouces, une imprimante et une carte GenLock. A noter que le CDTV est directement connectable avec un moniteur RGB, NTSC ou Pal, et qu'il est possible de le brancher directement sur un magnétoscope Hi-8 ou S-VHS. Le prix prévu est de 1000 \$, ce qui devrait faire entre 7000 et 8000 francs une fois en France.



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

COMMODORE

Après quelques mois où les rumeurs les plus folles ont couru sur la console CD Amiga, Commodore dévoilait enfin l'engin, répondant au doux nom de **CDTV** (Commodore Dynamic Total Vision). C'est la première machine à combiner les capacités de mémoire de masse du Compact Disc avec les possibilités sonores, graphiques et techniques d'un ordinateur. Avant de vous balancer les terribles caractéristiques techniques, il faut tout de même expliquer que le marché visé dans un premier temps est celui des adultes plutôt que des adolescents, et de ceux qui sont plutôt riches.

Son look lecteur de Compact Discs est volontaire, afin qu'il soit plus près d'un produit audio-vidéo que d'un ordinateur, ce qui le rend évidemment plus "grand public". L'intérêt d'une console telle que la CDTV est d'être, après la console Nec, la première à offrir la possibilité d'utiliser des jeux sur CD-Rom, qui, comme on le sait, sont l'avenir du jeu. En effet, le CD permet de stocker près de 550 mégas de données! Mais la CDTV devrait également percer dans le domaine du multimédia, car les possibilités qu'elle a pour s'occuper de son et de vidéo sont particulièrement impressionnantes. La console sera lancée dans le monde entier en septembre, et Commodore prévoit 100 applications disponibles à cette date, et près de 200 titres en vente pour Noël 1990, parmi lesquels on trouvera plus particulièrement des jeux, des softs d'information (dictionnaires, encyclopédies, atlas, etc.), des softs éducatifs et des utilitaires familiaux.

Le lecteur CD est utilisable à partir d'une télécommande infrarouge comportant dix touches. Le lecteur permet bien sûr de lire également les CD audio, ainsi que les CD+G, CD audio comportant des graphismes.

Le microprocesseur est un MC68000 de Motorola, tournant à 7,1 MHz, et la console possède un méga de Ram, 512 Ko de Rom, et 2 Ko de Ram non-volatile pour le système. Le Kickstart 1.3 est en Rom.

Elle comporte un port DMA, un port vidéo pour y connecter un GenLock, mais aussi une sortie parallèle et série, une prise pour y connecter un lecteur de disquettes, des prises pour connecter clavier, joysticks ou souris, 2 ports RCA pour le son, et enfin deux prises Midi (In et Out).

Il est possible d'y connecter directement un casque, mais la console possède également un port pour des cartes de 64 Ko de Ram, ce qui permet de sauvegarder des données personnelles.

Côté graphique, elle affiche 400 lignes en NTSC à 60 Hz, et 512 lignes en Pal à 50 Hz, et possède une palette de 4096 couleurs.

Les divers modes textes sont de 80 caractères sur 25 lignes ou 60 caractères sur 25 lignes, avec des fontes de tailles variables et variées.

Pour ce qui est du CD-Rom, il est capable de lire 153 Kbytes par seconde ou 171 Kbytes par seconde, selon le mode dans lequel il se trouve. Le temps moyen d'accès (temps de mise en lecture) est d'une demi-seconde, le temps maximum étant de 0,8 seconde. Côté capacité, il va jusqu'à près de 550 mégas, ce qui représente environ 700 disquettes Amiga. Les capacités audio du CD sont celles d'un habituel CD Sony ou Philips.

Voilà pour aujourd'hui, mais vous en saurez bien sûr plus très rapidement...

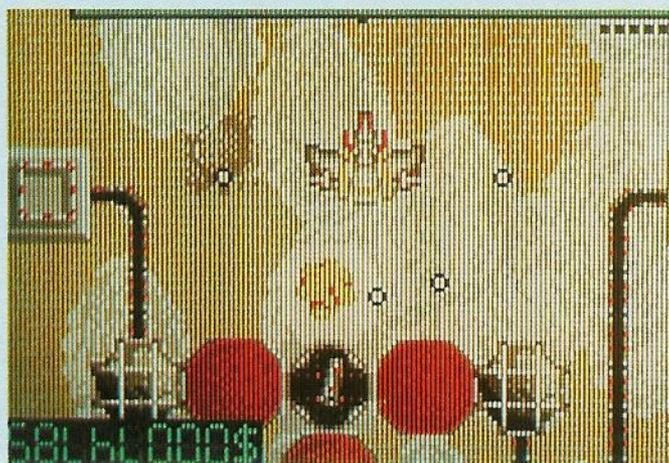
ATARI



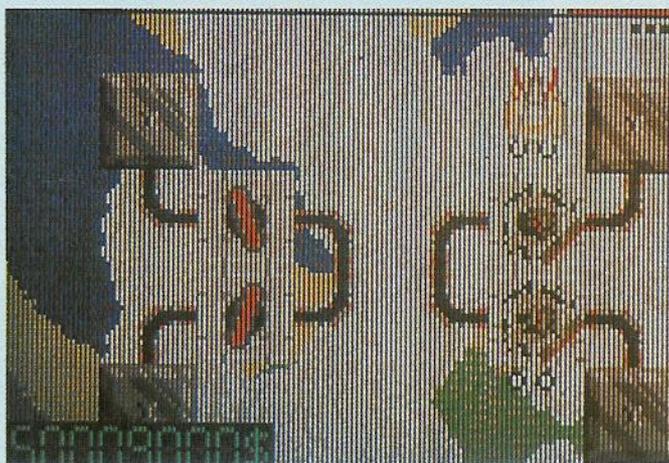
La dernière chance pour Atari d'avoir un produit marchant bien aux Etats-Unis, la gamme complète du ST étant là-bas un échec, reste bien sûr la Lynx, dont les résultats sont assez bons. L'arrivée prochaine de nouveaux jeux devrait consolider ce fait, mais Atari devra bientôt faire face à de nouvelles consoles portables couleur, et là tout se compliquera pour eux.

Parmi les jeux originaux, Slime World est le premier permettant à 8 joueurs de participer en même temps! C'est un jeu à scrolling où le joueur entre dans un monde de cavernes, et doit accomplir 8 missions différentes. Suivront Zarlor Mercenary, une bataille intergalactique entre aliens et humains, 3D Barrage, un casse-brique amélioré et enfin Warbirds, un simulateur de combats à bord d'un vieux coucou durant la Première Guerre mondiale, et qui sera entièrement en 3D!

Côté adaptations d'arcade, il y a d'abord Klax qui est l'adaptation de l'excellent jeu de Tengen, tout aussi prenant que Tetris et faisant un peu plus appel aux réflexes.



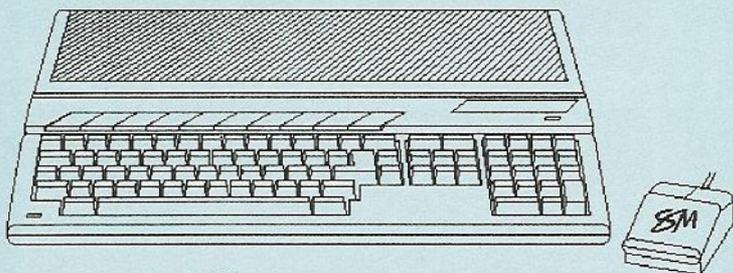
ZARLOR MERCENARY



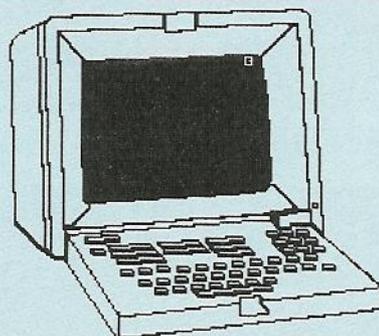
ZARLOR MERCENARY

3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT



Nous préférons que vous soyez sur votre machine plutôt...

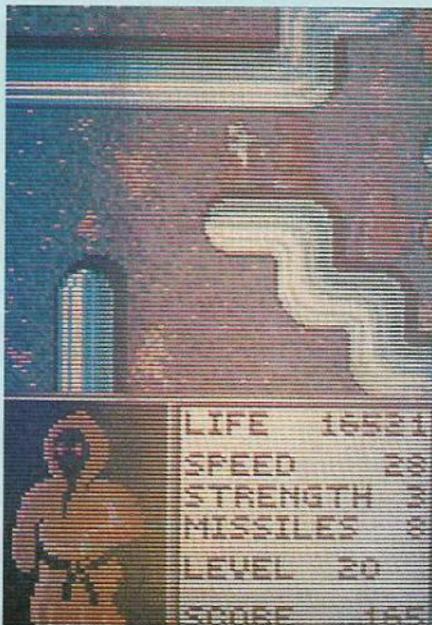


... que sur votre Minitel.
GEN4: téléchargement rapide!

CET ETE SERA CHAUD!

Arriverons également bientôt Rampage ou Xenophobe, et Gauntlet 3 qui ne devrait pas tarder. D'ici la fin de l'année arriveront également Paperboy, Road Blasters, Rygar, Vindicators, Ms.Pacman.

Atari lancera également une gamme de jeux de sport, pour la fin d'année et le début 91. Il y aura NFL Super Bowl Football, qui permettra de 1 à 4 joueurs de faire du football américain. Plus tard viendra Checkered Flag, une



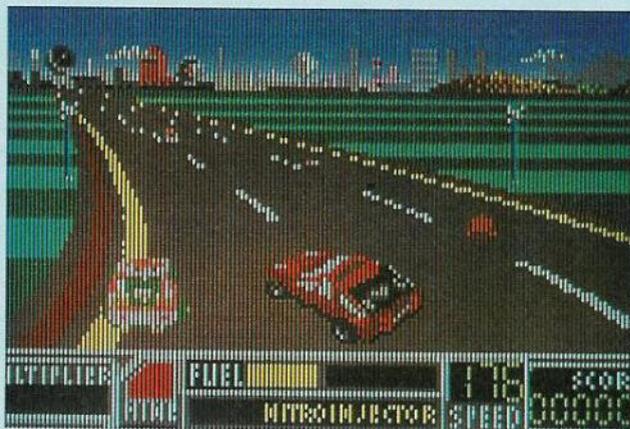
GAUNTLET 3



GAUNTLET 3

course de Formule 1, pour 1 à 4 joueurs, et Tournament Cyberball 2072, d'après le jeu d'arcade Tengen du même nom. Enfin, World Cup Soccer sera un jeu de foot basé sur la Coupe du Monde.

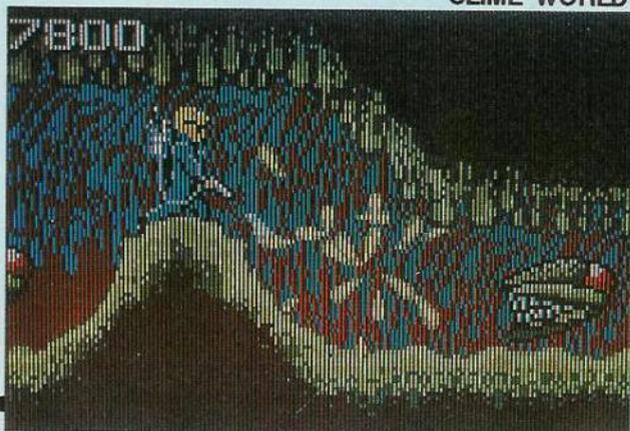
Début 1991, nous verrons enfin Pinball Shuffle, proposant trois flippers connus de chez Williams, mais aussi Scrapyard Dog, un jeu dans le genre de Dynamite Dux, Turbo Sub, un jeu guerrier avec des sous-marins, des avions et des bateaux, Blockout, le Tetris en 3D. Grid Runner sera le premier jeu de Jeff Minter sur Lynx. Côté jeux d'arcade, nous aurons A.P.B. et Ninja Gaiden.



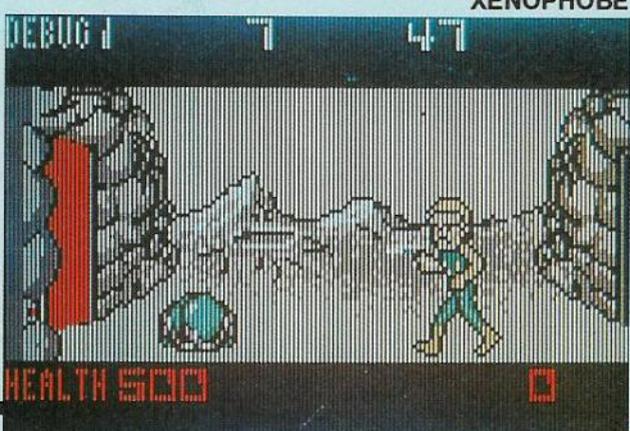
ROAD BLASTERS



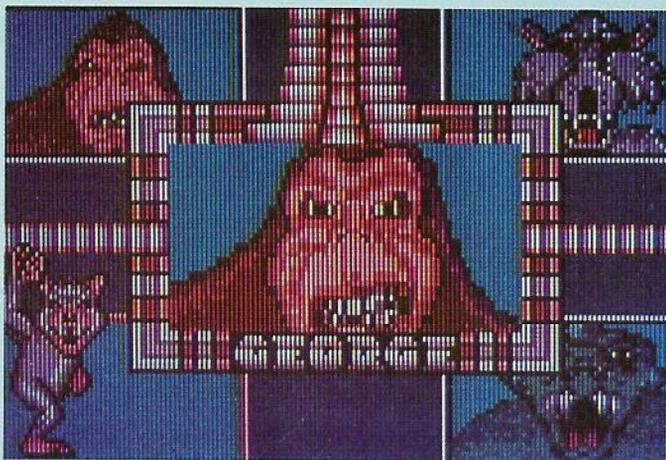
VINDICATORS



SLIME WORLD



XENOPHOBE

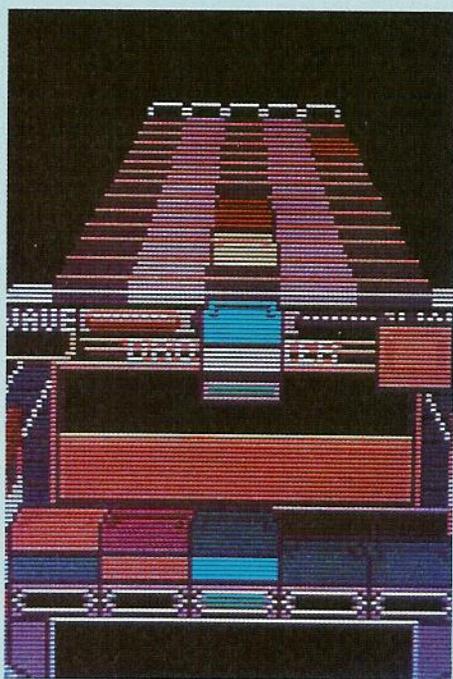


RAMPAGE

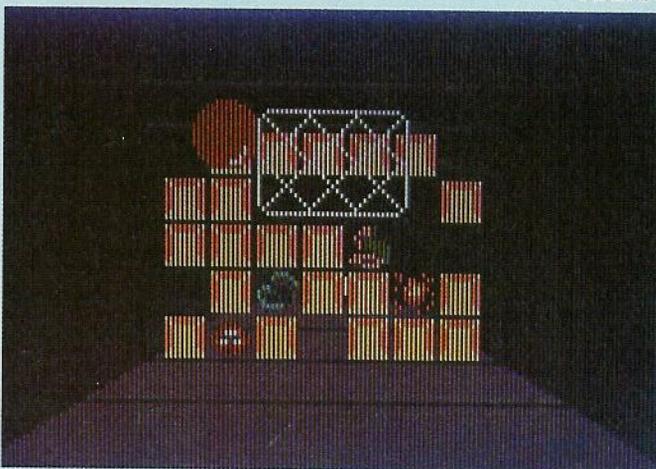


3D BARRAGE

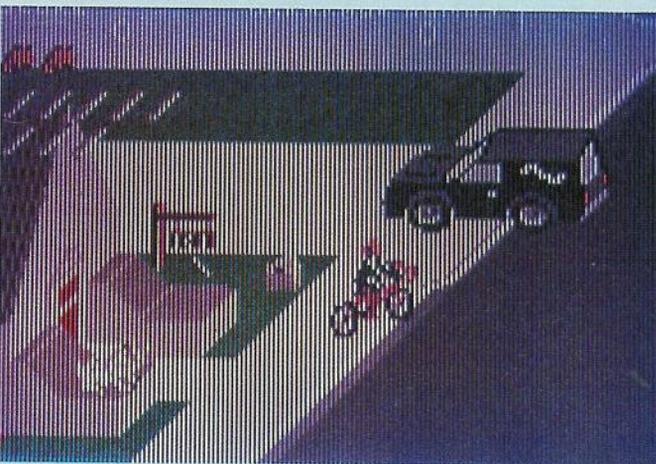
RIGAR



KLAX

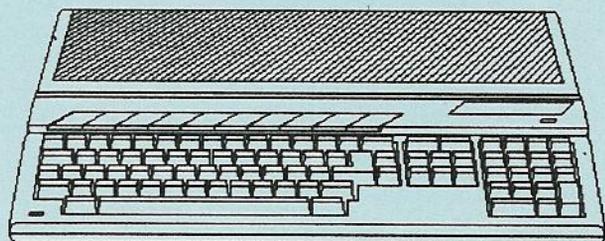


PAPERBOY



3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT - CALENDRIER



Atari ST: mi-juillet

Logiciel disponible à la Boutique de Pressimage pour 15 francs port compris.

Le câble aussi est à vendre, et le soft vous est offert!

Nous sommes en train de réaliser le soft pour Amiga, il sera prêt à la rentrée!

CET ETE SERA CHAUD!

NEC

La console Nec n'a pas trop bien marché aux Etats-Unis, il faut bien l'avouer, même si la campagne de publicité de la compagnie était présente un peu partout. Cela n'empêche pas Nec de présenter bien des nouveautés pour sa console, nommée Turbo-Grafx aux Etats-Unis, et Core-Grafx chez nous.

Aujourd'hui, 13 compagnies japonaises développent des produits pour la console, et 8 compagnies américaines ou européennes.

Icom, à qui l'on doit Déjà Vu, Shadowgate et Uninvited, prépare deux jeux CD pour la console. "Sherlock Holmes Consulting Detective" est un jeu d'aventure policier dans lequel vous devez résoudre diverses énigmes avant le fameux détective londonien. Les scènes du jeu sont carrément tournées avec des acteurs, puis digitalisées! "Camp California", un jeu d'action comportant des animations dignes des dessins animés, et de la musique des Beach Boys!

Cinemaware proposera bientôt TV Sports: Football, bien connu des amateurs de football américain, mais le basket-ball, le base-ball et la boxe suivront de peu.

"It Came From The Desert" et "Lords Of The Rising Sun" sont également prévus, et comporteront des scènes filmées digitalisées!

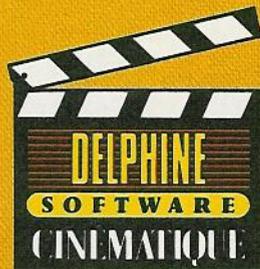
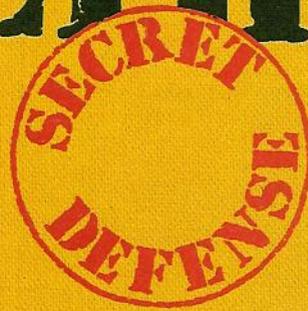
Enfin, Tengen propose Klax et RBI Baseball 2 sur la console, et travaille en ce moment sur Hard Drivin!

Le plus intéressant reste que Nec dévoilait au CES de Chicago sa console portable, la TurboExpress. Elle possède un écran couleur à cristaux liquides, capable d'afficher 512 couleurs à l'écran, et possède une résolution excellente de 238 x 312 (contre 160 x 102 sur la Lynx). L'intérêt de la console est qu'elle est de petite taille, mais surtout que tous les jeux de la PC-Engine marcheront sur la TurboExpress. Il est même possible de lui adjoindre un tuner, et de transformer ainsi la console en récepteur de télévision couleur. Encore mieux, une prise permet d'y brancher un magnétoscope! Hélas!, on ne connaît pas encore la date de sortie pour la France.





OPERATION STEALTH



DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA

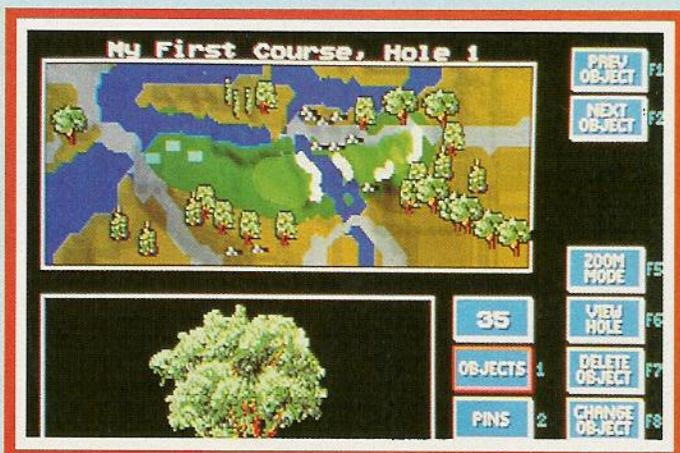
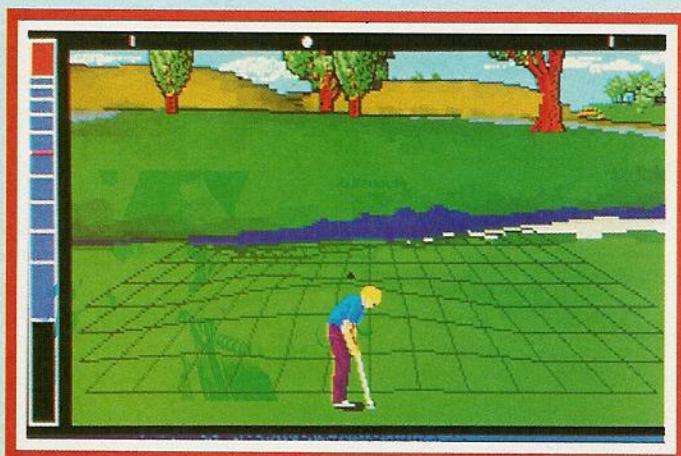
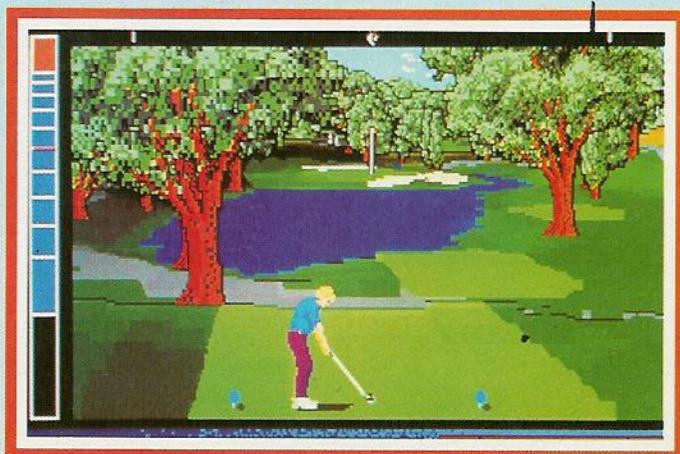


DELPHINE SOFTWARE - 150 BOULEVARD HAUSSMANN - 75008 PARIS • TÉL. 49.53.00.03 - FAX 42.89.19.22 • DISTRIBUTION : S.F.M.I.

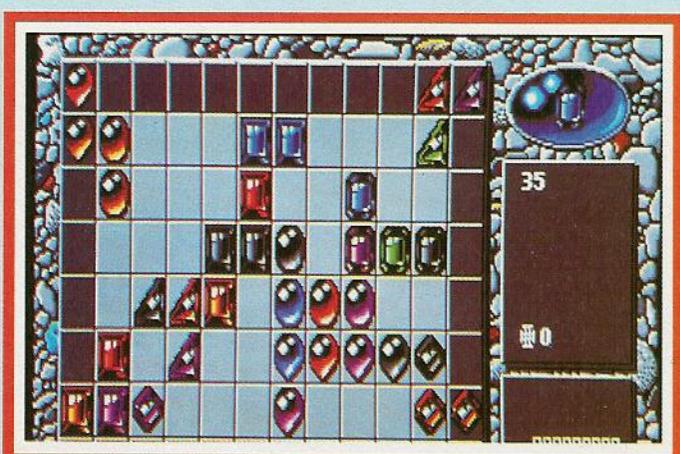
ACCOLADE

Bien des nouveaux produits sont annoncés par la compagnie américaine, sur PC et Amiga. La quasi-totalité d'entre eux seront ensuite adaptés sur ST.

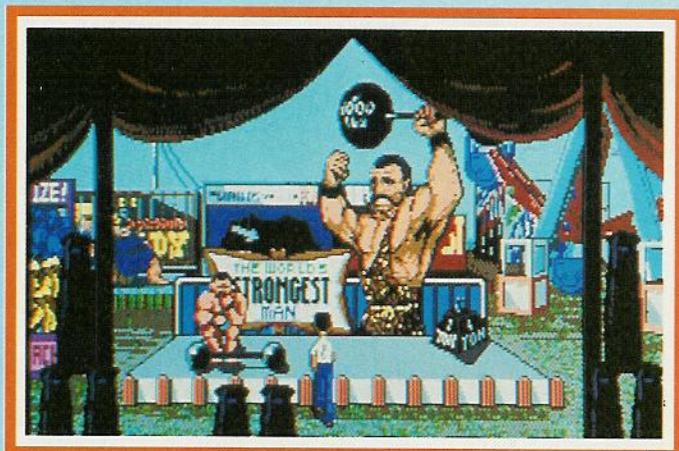
Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design est une nouvelle version du jeu de golf d'Accolade, qui sortira sur PC en juin, et sur Amiga en septembre. Parmi les nouveautés, le relief très lisible du green, et aussi la possibilité de faire ses propres courses!



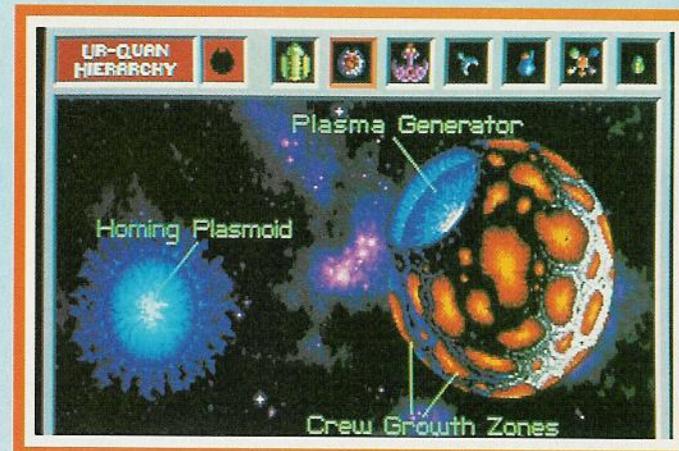
Ishido: The Way Of Stones est un jeu oriental de stratégie. Le but du jeu est de placer 72 pierres sur un échiquier de 96 cases. Chaque pierre est d'une certaine couleur, et comporte un symbole, et on ne peut placer une pierre qu'à côté d'une autre ayant la même couleur, ou le même symbole. Très simple au début, ce jeu se complique rapidement! Il sera disponible sur PC et Amiga en juillet.



Search For The King sera le premier jeu d'aventure graphique animé de chez Accolade, et il se situe dans la lignée des jeux Sierra-On-Line. Vous jouez le rôle de Les Manley, un employé d'une chaîne télévisée de New York engagé dans un concours un peu fou! Côté jeu, c'est vraiment comme un Sierra, puisque l'on dirige le personnage à l'image, et qu'il faut taper les ordres au clavier... Côté humour, là aussi vous allez retrouver bon nombre d'éléments qui ont fait le succès de Larry Laffer. Le jeu sortira tout d'abord sur PC, en juin.



Uniquement sur PC dans un premier temps, **Star Control** sera quant à lui disponible en juillet. C'est le nouveau jeu de l'auteur d'Archon et de sa suite, Adept. C'est à nouveau un mélange de stratégie et d'action, dans un jeu où il faut conquérir l'univers, en se battant contre divers ennemis. A noter la très belle version VGA 256 couleurs!

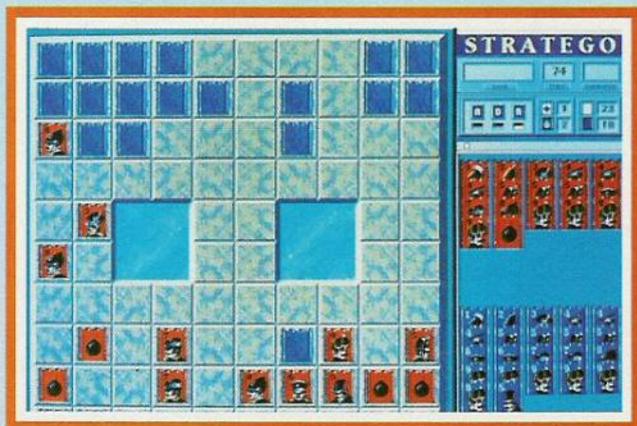


3615 GEN4: CET ETE SERA CHAUD!

C'est en août et toujours sur PC que sortira le second jeu d'aventure animé d'Accolade. Nommé **Altered Destiny**, son scénariste en est Michael Berlyn, qui travaillait auparavant pour Infocom, et avait réalisé *Suspended*, *Cutthroats* et *Infidel*. Le jeu raconte l'histoire d'un PDG (vous), qui est absorbé dans une dimension parallèle un peu folle, et d'où il va devoir sortir! De superbes graphismes pour un jeu de rôle qui pourrait devenir un hit.



En septembre, mais toujours sur PC, sortira l'adaptation du jeu **Stratego**. Les photos présentées sont celles de la version Macintosh!



INTERPLAY

Cette compagnie américaine, distribuée en Europe par Electronic Arts présentait quelques projets sur diverses machines, dont **Battlechess 2**, présenté en rubrique previews.

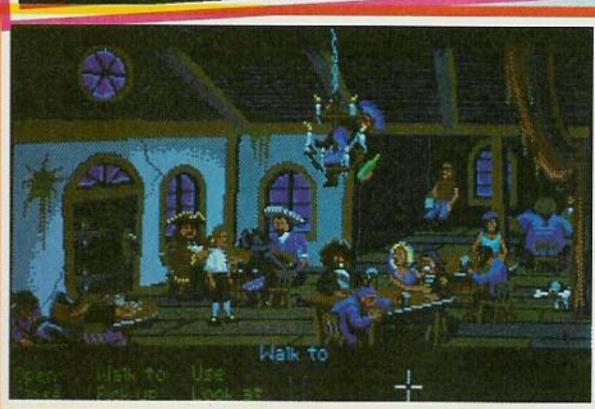
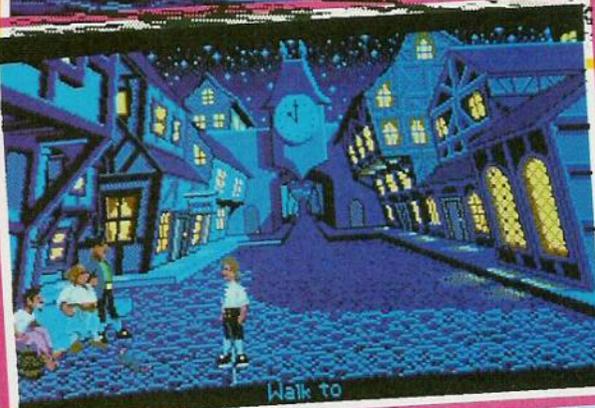
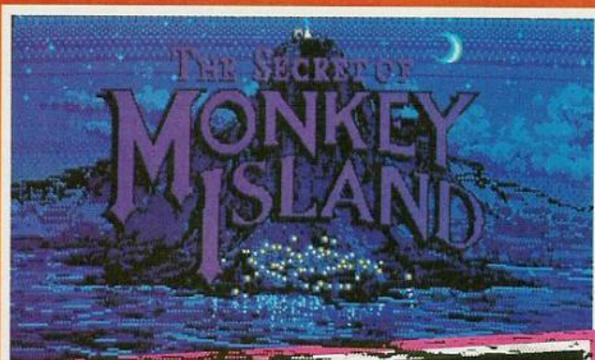
Mi-juillet, ce sera la sortie sur Amiga et ST de **CheckMate**, un jeu d'échecs annoncé comme très puissant

(il bat paraît-il tous les autres softs du même genre!), avec une bibliothèque de coups très importante, et s'améliorant au fur et à mesure des parties. La version PC sera disponible mi-octobre.

Enfin, le titre le plus prestigieux présenté est sans aucun doute **Lord Of The Rings: Volume 1**. Basé sur le premier livre de la saga du Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien, c'est un jeu d'aventure graphique à tendance "jeu de rôle", comportant des images en VGA 256 couleurs et des sons digitalisés.

Le jeu suit relativement les aventures présentées dans le premier tome du livre, en faisant accomplir au joueur une série de mini-quêtes. Il est cependant possible de finir le jeu sans suivre l'aventure décrite dans le roman. On retrouve dans ce jeu tous les éléments du jeu de rôle, et tous les monstres de Tolkien, le tout présenté avec des graphismes superbes, rappelant en VGA couleur, ceux d'Ultima6. Vous commencez en jouant le rôle de Frodon, vous pourrez recruter d'autres personnages afin de constituer une équipe (jusqu'à 9 compagnons). Le jeu sortira sur PC mi-septembre, puis sur Amiga mi-décembre. Il sera suivi de deux autres jeux basés sur les livres 2 et 3, ainsi que de jeux sur le même thème mais d'un autre genre!

Selon le succès des différents jeux Interplay, il est tout à fait possible de voir une version ST un jour ou l'autre, comme ce fut le cas pour Bard's Tale ou Battlechess.

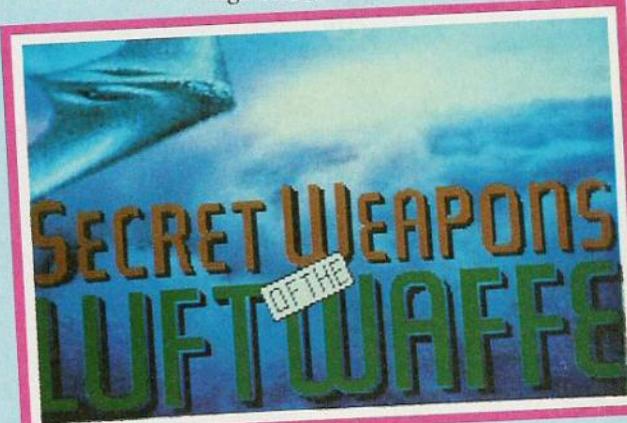


LUCASFILM GAMES

Nous vous parlions il y a de cela deux mois des prochains jeux de la Lucasfilm Games, et voici que nous pouvons maintenant vous présenter les deux premiers jeux qui verront le jour...

Le premier, nommé **The Secret Of The Monkey Island**, est une aventure humoristique se déroulant durant l'âge d'or des pirates, dans les Caraïbes. Vous jouez un jeune homme venu du vieux continent, et vous allez devoir percer le secret de l'île. Le jeu reprend le même système qu'Indiana Jones Aventure, avec des graphismes d'une aussi bonne qualité. Il devrait sortir sur Amiga, PC et ST fin 1990.

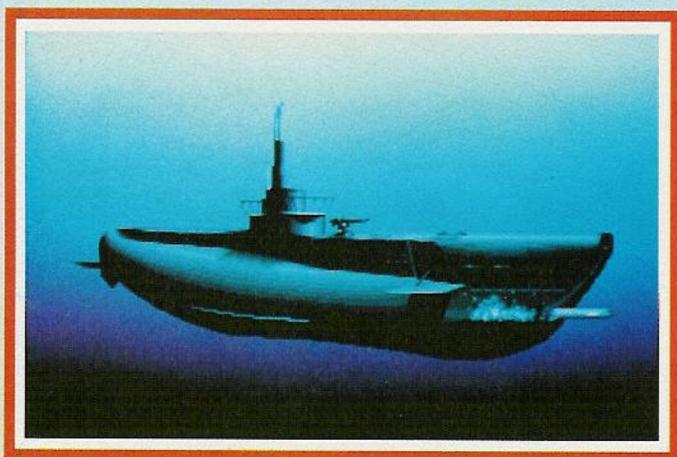
Le second jeu se nomme **Secret Weapons Of The Luftwaffe**, et est dans la lignée de Battlehawks 1942 ou Battle Of Britain. Vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, des scientifiques allemands inventèrent des avions incroyables et dévastateurs. La guerre prit fin, et ils ne furent jamais construits, mais ce logiciel vous permettra d'en prendre les commandes. Le jeu sur PC est en VGA 256 couleurs, ce qui est particulièrement impressionnant. Il sortira sur cette machine fin 90, et durant les premiers mois de 1991 sur Amiga et ST.



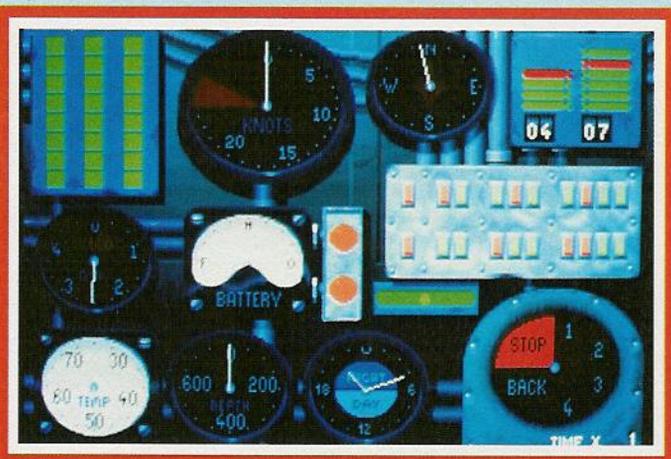
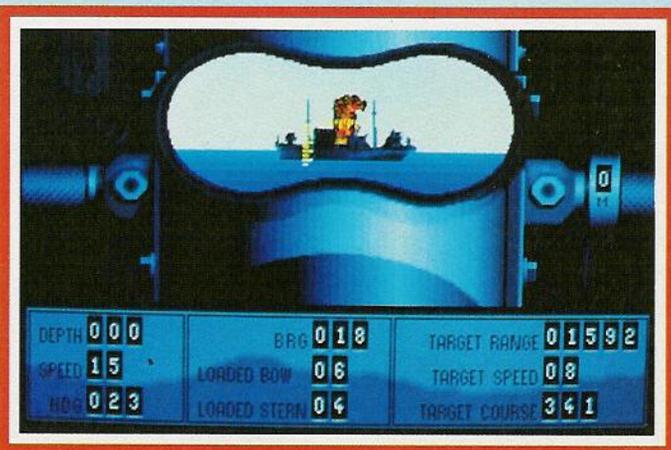
MICROPROSE

L'attraction du stand Microprose était sans aucun doute la machine d'arcade **F15 Strike Eagle**, qui, par ses capacités techniques incroyables, était toujours entourée d'une masse incroyable de curieux. Nous vous présentons ce fabuleux jeu en rubrique Sous Les Arcades...

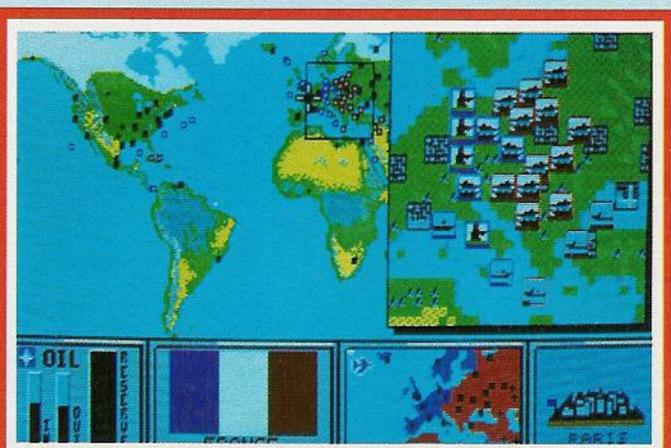
Red Storm Rising sera disponible pour Amiga quand vous lirez ces lignes. Cette simulation particulièrement complexe plaira assurément à ceux que la technique ne repousse pas trop...



Silent Service 2 était présenté sur PC, et il devrait sortir assez rapidement. De nouvelles options, de nouvelles possibilités, et surtout la possibilité de jouer en VGA 256 couleurs (toutes les vues des bateaux sont digitalisées!), avec des sons et des phrases digitalisés, qui en font un hit en puissance...

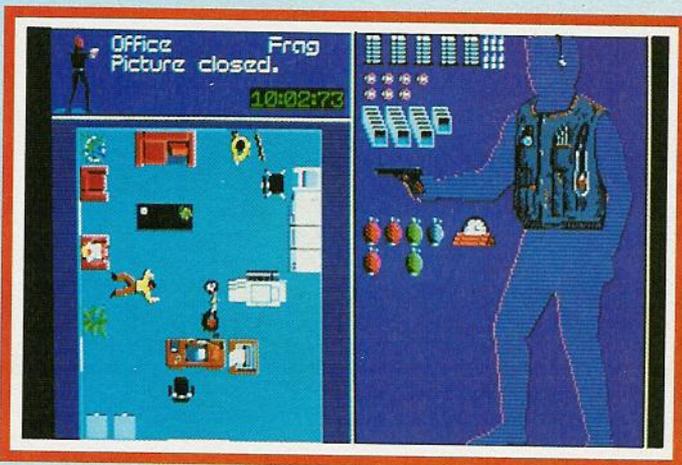
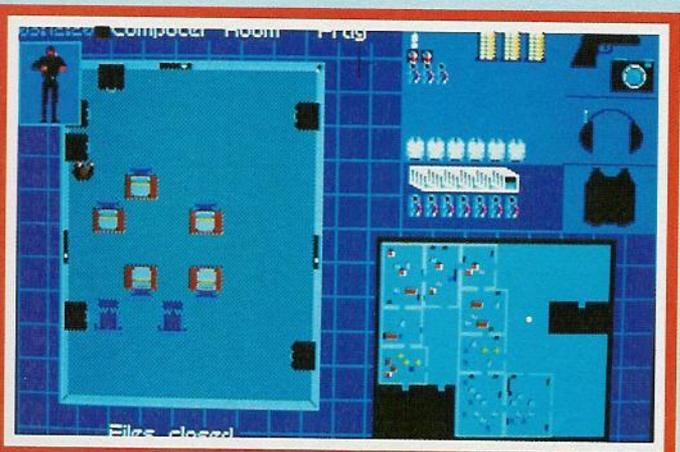
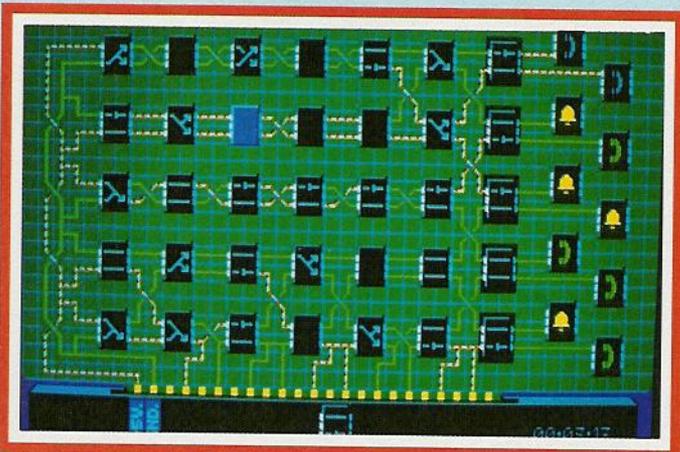
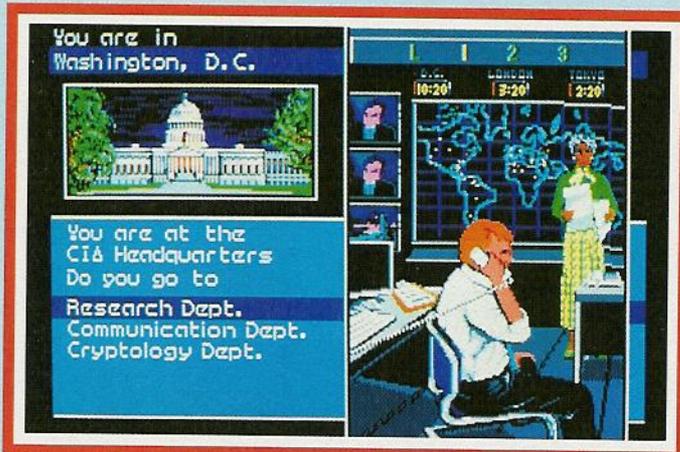


Command HQ est un wargame d'un nouveau genre. Vous pouvez jouer durant la Première Guerre mondiale, mais aussi la Seconde, la troisième et d'autres guerres fictives. Vous jouez le rôle du commandant suprême de vos armées et, après avoir déterminé votre stratégie, vous déplacez vos troupes, bateaux, et avions pour conquérir les territoires ennemis. Lorsque la bataille éclate, la scène est présentée superbement en 3D, un peu comme dans un film! Le jeu sortira sur PC courant juillet.

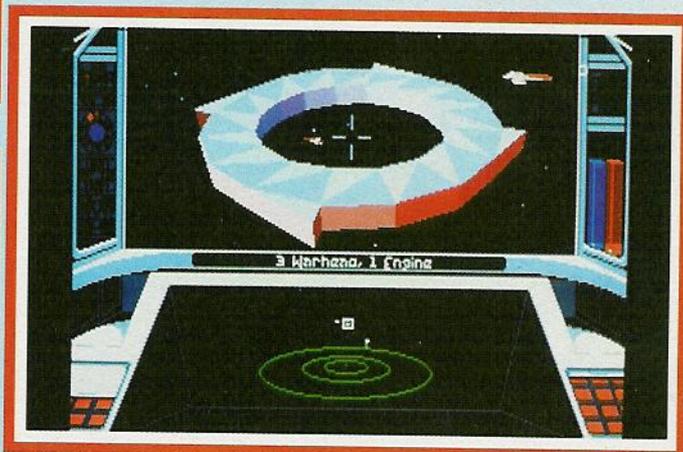


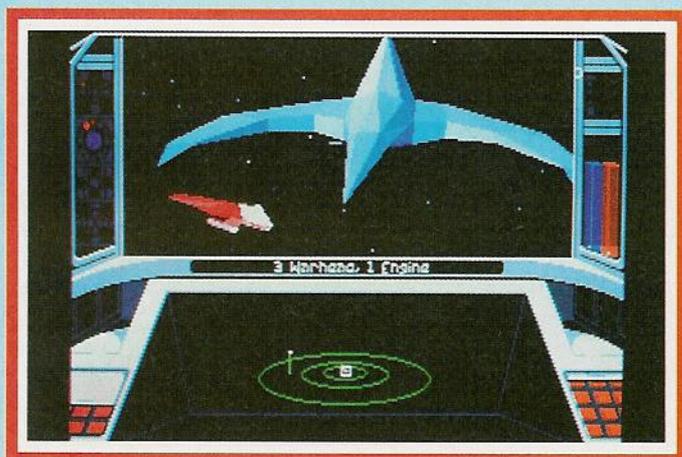
L'annonce d'une version Amiga de **M1 Tank Platoon** pour cet été paraît des plus surprenantes, du fait qu'il n'était pas annoncé avant un bon bout de temps. Le jeu, 4 d'Or 1989 de la Meilleure Simulation pour sa version PC, risque bien de faire un carton sur Amiga, puisqu'il est annoncé en 64 couleurs!

Prévu pour l'automne, **Covert Action** est, pour PC, un jeu d'espionnage assez original. Vous jouez le rôle d'un agent secret, et vous allez devoir poursuivre des suspects à travers le monde, décoder des messages cryptés, éviter des assassinats, stopper des cambrioleurs, piéger des téléphones ou encore poser des micros! Le joueur peut choisir de jouer un homme ou une femme, mais surtout il peut déterminer le pays où il commence, parmi 3 zones différentes.

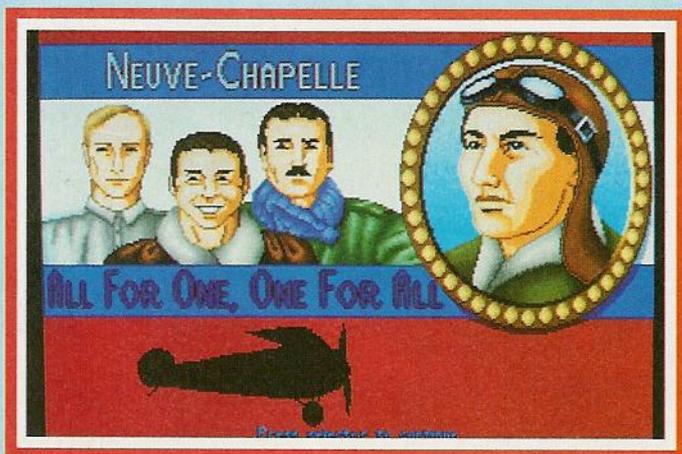


Toujours à l'automne, nous verrons arriver sur PC **Lightspeed**, le premier simulateur spatial de Microprose. C'est en fait un mélange de simulation et d'aventure, empruntant même des éléments du jeu de rôle. Cela promet, surtout que le concepteur du jeu n'est autre que Sandy Petersen, l'auteur très connu de nombreux vrais jeux de rôle tels que Call Of Cthulhu!



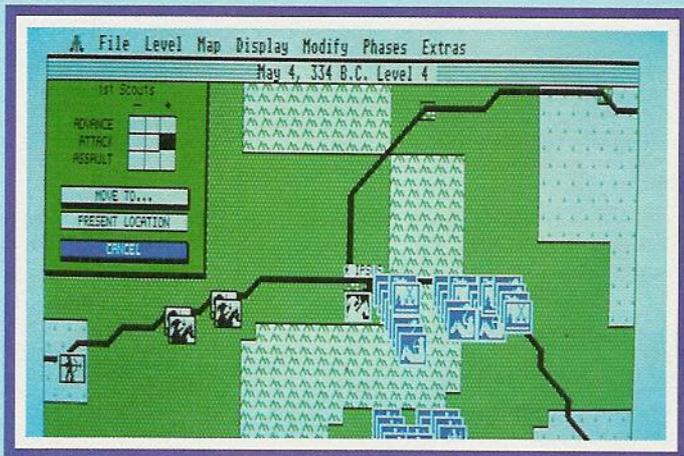
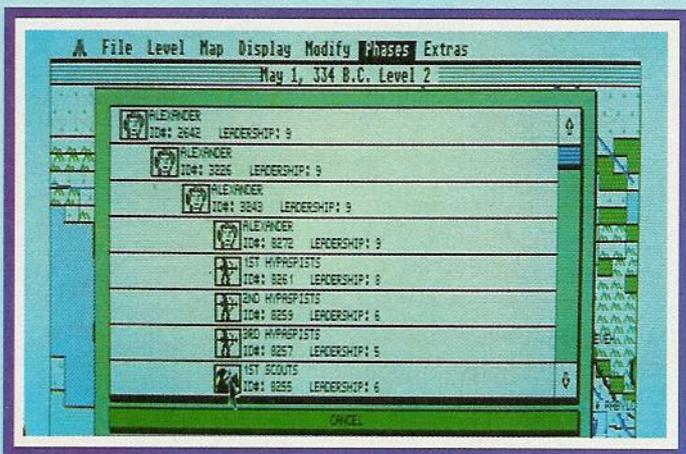
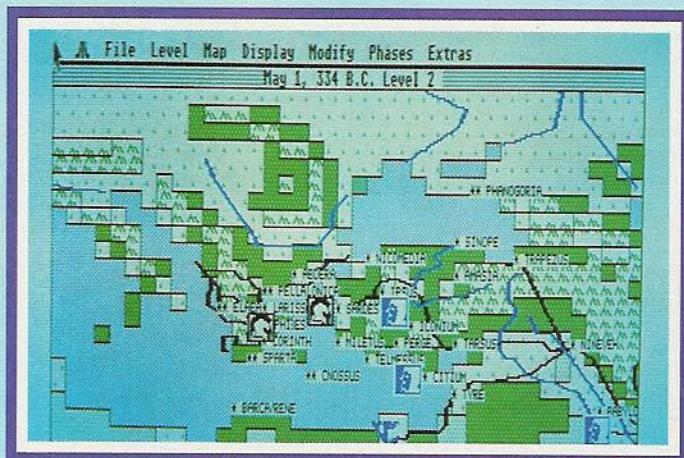


Après Wings de Cinemaware, voilà que Microprose donne aussi dans la Première Guerre mondiale, avec **Knights Of The Sky**, prévu pour PC cet automne. Le joueur choisit d'être un pilote américain, anglais ou français, et doit descendre le plus possible d'avions allemands. Vous affronterez dans le ciel les meilleurs pilotes ennemis, dont le fameux Baron Rouge! Plus technique que Wings, le jeu propose des options originales. Ainsi, l'avancement technologique aidant, un avion de 1918 sera bien meilleur qu'un avion du début de la guerre... En connectant deux machines, il sera même possible de jouer à deux, l'un contre l'autre!



UMS 2, prévu sur Amiga, PC et ST pour cet été est la suite du fameux wargame. Là où UMS simulait des batailles dans une région, UMS 2 simule des batailles également dans des régions, des pays, des continents et même des univers! En fait, il est possible de gérer jusqu'à 127 pays, 525 provinces et 32000 unités! Le jeu est toujours représenté en 3D, et il est possible de voir les batailles sous n'importe quel angle. Nouveauté par rapport à UMS, il est possible de faire des batailles navales, dont les conditions dépendront de la météo! Enfin, le joueur peut aussi spécifier le contrôle qu'il désire sur le jeu, le reste étant alors pris en main par l'ordinateur!

Tous les jeux qui ne sortent que sur PC dans un premier temps seront certainement adaptés tôt ou tard sur Amiga et ST. Comptez sur nous pour vous tenir au courant.



SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine crée l'événement en proposant bien de nouveaux titres et en annonçant ses premiers jeux PC en VGA 256 couleurs, ses premiers jeux CD-Rom, et l'adaptation d'anciens titres avec leur nouveau système graphique! Un gros choc pour les concurrents de Sierra... C'est le même choc que vous aurez en jetant un coup d'oeil aux photos de *Space Quest IV* et de *King's Quest V*, ceux-ci sont présentés en rubrique previews.

Côté CD, le seul jeu présenté au CES de Chicago était *Mixed-Up Mother Goose*, une version améliorée du jeu d'aventure pour enfants de Roberta Williams. C'est une version possédant des graphismes en 256 couleurs, haute résolution, et des animations à ne plus savoir qu'en faire!

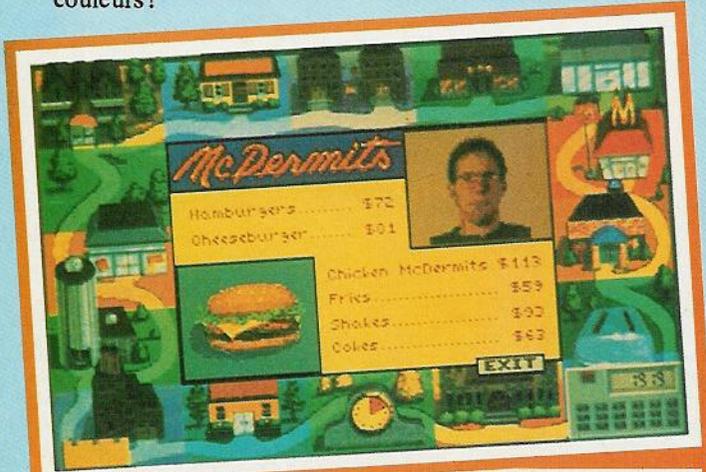


Ajoutez à cela une musique stéréo, des chanteurs, des voix digitalisées et vous comprenez que c'est un véritable dessin animé interactif!

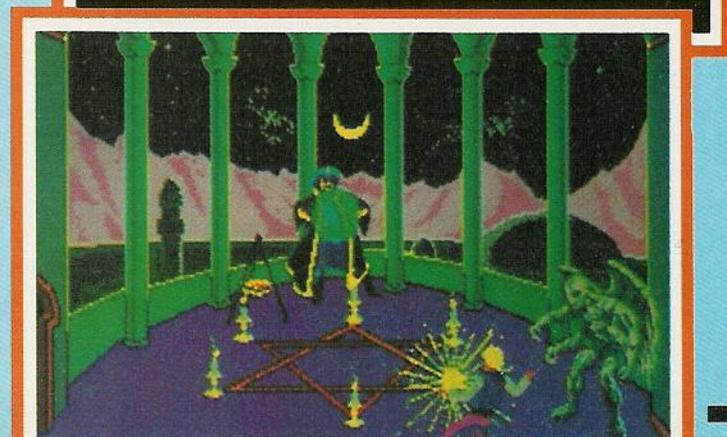
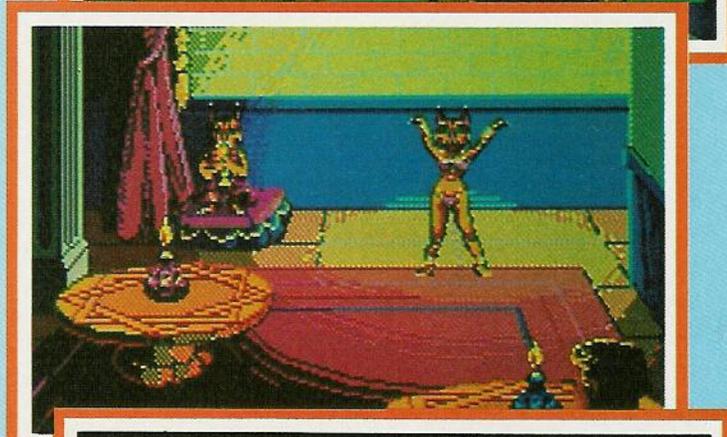
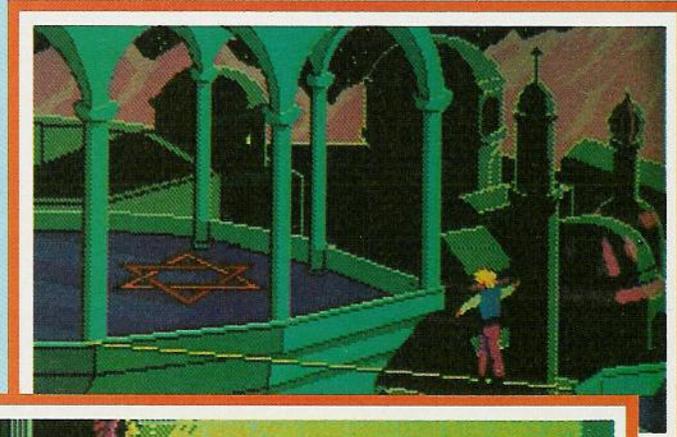
Côté vieux jeux qui ressortent, ça commence avec **King's Quest**, qui sera bientôt disponible sur PC, puis Amiga et ST dans une nouvelle version avec des graphismes bien meilleurs que les anciens, et des musiques Midi!



Keeping Up With Jones sortira durant l'été sur PC et sera adapté plus tard sur Amiga et ST. C'est un jeu assez différent des habituels jeux d'aventure de Sierra. Le jeu simule la vie, la vraie vie, un peu comme l'avait fait Activision avec Little Computer People. Vous et d'autres personnages, joués soit par des joueurs, soit par l'ordinateur, doivent être les premiers à régler leurs problèmes d'argent, de santé, de travail, d'éducation, etc. Le jeu se joue entièrement à la souris, et sur PC VGA est en 256 couleurs!



Hero's Quest 2 se nomme **Trial By Fire**, il se déroule dans le monde des Mille et une nuits, dans les cités mystérieuses de Shapeir et Raseir. Parmi les nouveautés, il y a un système de combat plus sophistiqué, plus de caractéristiques définissant les personnages et surtout, un monde bien plus grand, avec toujours plus d'animations. Mêlant jeu de rôle et jeu d'aventure comme dans le premier jeu de la série, Hero's Quest 2 permet bien sûr de reprendre votre personnage et de lui offrir ainsi une possibilité de s'améliorer encore... Le jeu sortira sur PC d'ici la fin de l'année, et un peu après sur Amiga et ST.



SPECIAL 286 couleur

Pour répondre aux challenges que se fixent les utilisateurs de micro-informatique, il fallait une machine performante, fiable au prix attrayant. Cet ordinateur, AZ COMPUTER ne l'a trouvé nulle part ; il en a donc confié la réalisation à une société entièrement française : V/TECH.

Le respect d'un cahier des charges rigoureux combiné à un très important effort industriel ont abouti à cette véritable plate-forme informatique professionnelle, prête à toutes les utilisations et à toutes les évolutions. Fruit de la technologie V/TECH et de la performance financière de AZ COMPUTER, cet ordinateur constitue certainement la meilleure solution **Qualité/Performance/Prix.**



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- Boîtier universel dessiné en France ● Carte mère 80286 / 12 Mhz. avec 1 Mo de RAM extensible ● Lecteur de disquettes 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo au choix ● Sortie imprimante parallèle et port série ● Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA ● Clavier 102 touches ● Manuel et DOS ● Disque dur 20 Mo (Option professionnel : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 1 490,00 F) ●



AZ COMPUTER BALARD
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. : 45 54 29 52/24 33

AZ COMPUTER SORBONNE
22, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél. : 40 51 04 08

AZ COMPUTER ST-LAZARE
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 43 87 28 67

AZ COMPUTER BASTILLE
35, bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40 27 81 07

AZ COMPUTER LYON
70/72, av. Jean-Jaurès 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 10

AZ COMPUTER BORDEAUX
15, rue St-Rémi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 00 25

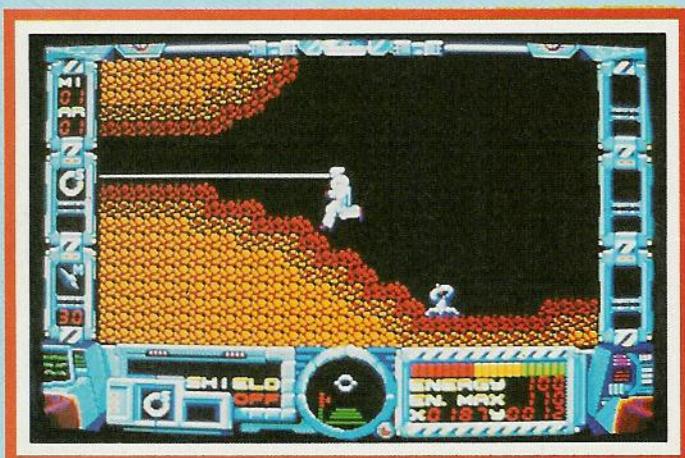
AZ COMPUTER PARIS SUD
ZA des Montatons - 30, rue Denis-
Papin 91240 ST-MICHEL/ORGE
Tél. : 60 16 56 57

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél. :

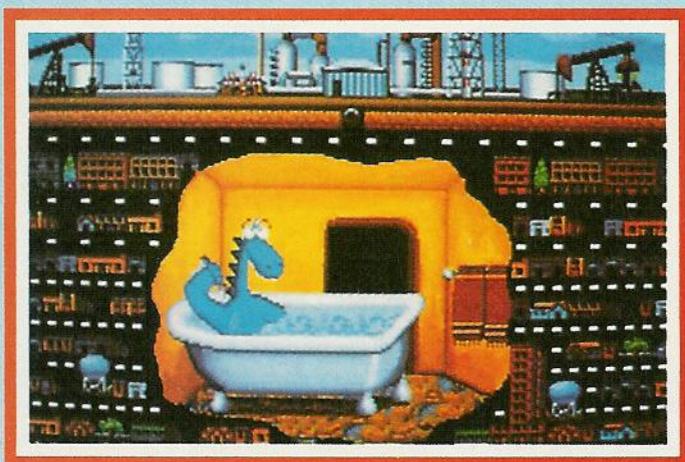
AZ COMPUTER GRENOBLE
ZA CHAMP FILA
5, rue Gustave Eiffel
38320 POISAT
Tél. : 76 62 36 24

**NOUVEAUX MAGASINS
A VOTRE SERVICE :**

Firehawk: Thexder 2 est la suite du jeu d'action japonais mettant en scène un robot transformable. Rien de bien neuf à l'horizon, avec ce jeu qui sortira à la rentrée sur PC puis Amiga.



Oil's Well était l'un des premiers jeux de chez Sierra, dans lequel vous dirigez la tête foreuse d'un puits de pétrole! Le jeu ressort cet été sur PC, amélioré et en version VGA 256 couleurs!

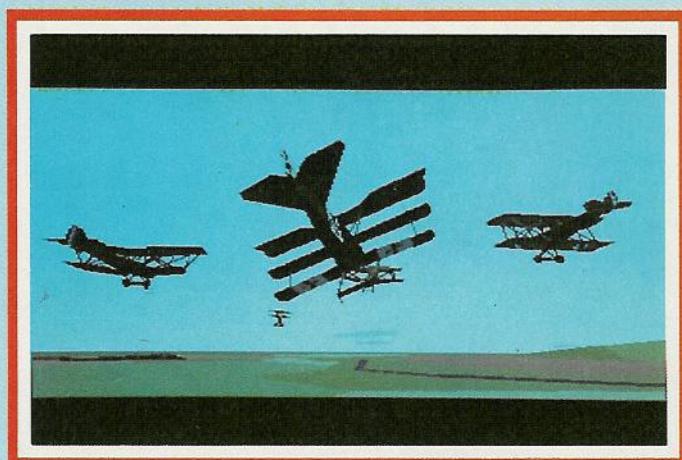
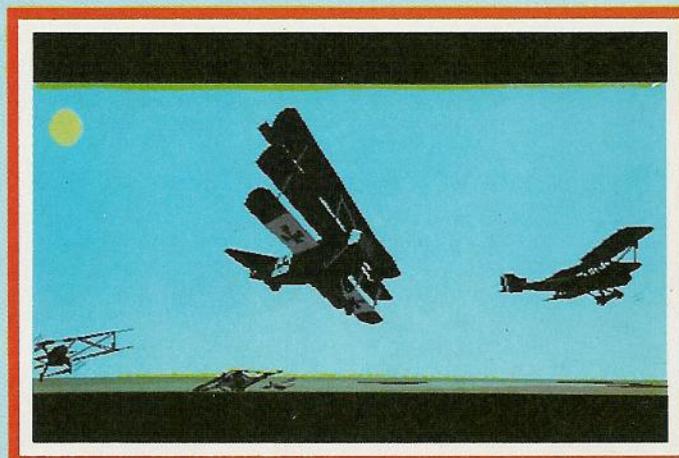


DYNAMIX

Spécialisée dans les jeux en 3D (Skyfox, Articfox, David Wold, A10 Tank Killer, Die Hard, etc.), la compagnie fait désormais partie de Sierra-On-Line, et lancera d'ailleurs

prochainement ses premiers jeux d'aventures, **Rise Of The Dragon** et **Heart Of China**, tous deux présentés en rubrique previews.

Red Baron est dans la lignée de leurs jeux récents, un simulateur de vol dans lequel vous pilotez un vieux coucou durant la Première Guerre mondiale. C'est de l'excellente 3D, et en VGA 256 couleurs sur PC, s'il vous plaît, avec des sons merveilleux! Cette version sort en octobre, avec une version Amiga à suivre.



Enfin, la compagnie ressort **Stellar 7**, le premier jeu qu'elle ait fait (sur Apple à l'époque), sur PC, en VGA 256 couleurs. C'est une sorte de Battle Zone, c'est particulièrement beau et ça sera disponible en août.



VIRGIN

Bien des projets sont en cours chez Virgin, dont le plus important semble être **Spirit Of Excalibur**, un jeu d'aventure basé sur la légende du roi Arthur, et devant sortir cette année sur Amiga, PC et ST. Un mois après la mort

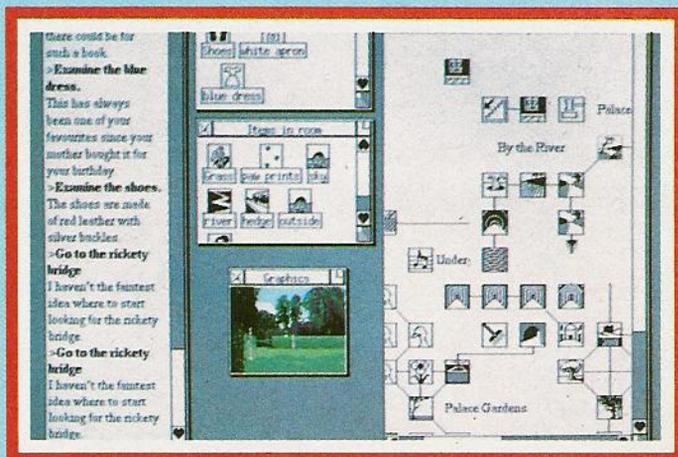
Quasar n'est prévu que pour Amiga, et il s'agit d'une simulation spatiale très poussée, que nous essayerons de vous présenter le plus vite possible. Pas de date de sortie annoncée.



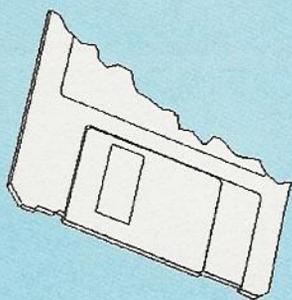
du roi, des chevaliers noirs, des envahisseurs barbares, des nécromanciens et même des géants envahissent la contrée. Vous êtes le héros qui parmi les Chevaliers de la Table Ronde, a été choisi pour tenter de mettre fin à cette situation.

Voici donc le premier jeu de rôle d'une longue série, dans laquelle il sera possible de transférer son personnage d'un jeu à l'autre! On y retrouve de nombreux éléments empruntés aux jeux de rôle, mais c'est surtout une aventure animée, avec un zeste de stratégie. Cinq quêtes majeures et des douzaines de missions sont à votre disposition, dans ce jeu faisant plus de 2,5 mégas!

Wonderland, présenté dans notre précédent numéro en rubrique previews, ne sortira finalement qu'à la rentrée. Ce jeu d'aventure, basé sur le roman de Lewis Carroll "Alice au Pays des Merveilles" est le nouveau Magnetic Scrolls, et est magnifique graphiquement, mais surtout très innovateur. Le jeu se joue entièrement à la souris, avec des fenêtres de tous les côtés et simultanément, une carte qui se dessine automatiquement... Cela a vraiment l'air dément, et ce sera pour Amiga, PC et ST.

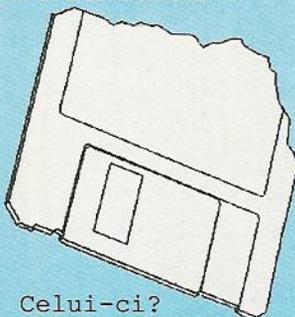


3615 GEN4: SAPRISTI!



Vous préférez ce disk?
3615 TN2

TELECHARGEMENT



Celui-ci?
3615 BUBSJ



Ou celui-ci?
3615 GEN4

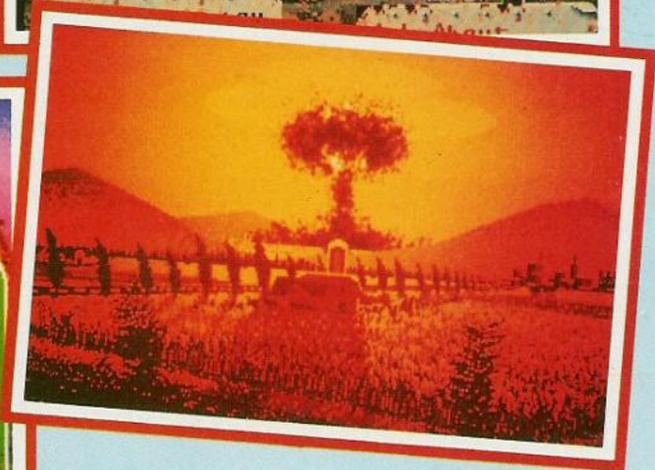
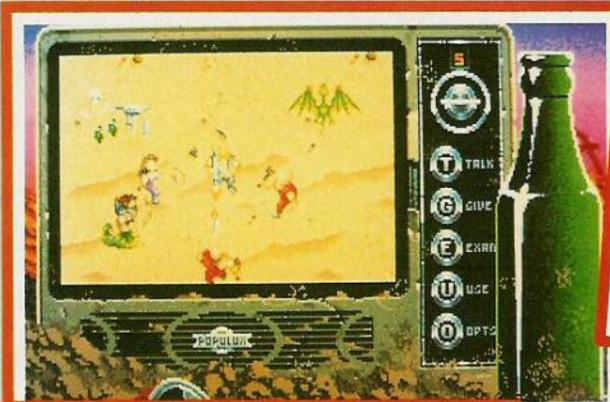
CET ETE SERA CHAUD!

ORIGIN

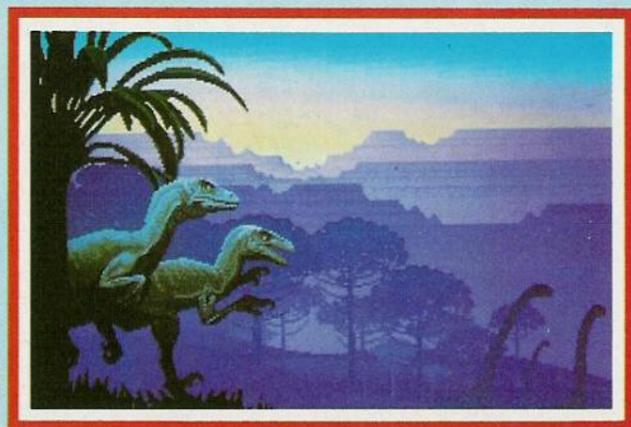
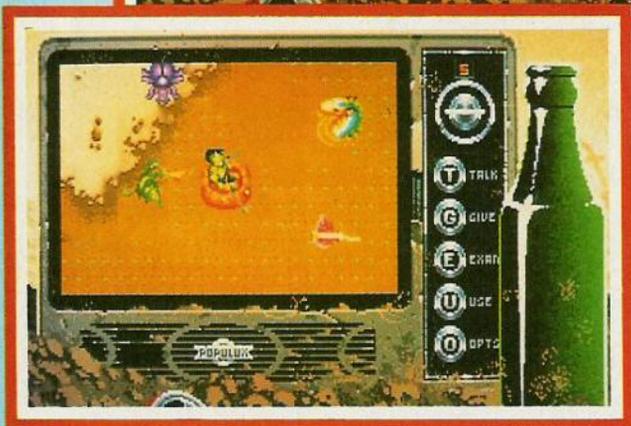
Wingleader est un programme splendide que nous vous présentons en rubrique previews.

Bad Blood a déjà été présenté en previews, mais nous vous en présentons de nouveaux écrans. C'est un jeu dans la lignée d'Ultima 6, mais se déroulant dans un monde postapocalyptique, avec des graphismes VGA 256 couleurs sur PC, et un système de jeu très puissant tout en étant simple.

Pour ceux qui ne se sont pas encore remis de Ultima 6 sur PC, rassurez-vous, le projet de faire le dernier épisode de la saga Ultima a été abandonné. Les gens de chez Origin travaillent déjà sur le scénario de Ultima 7, avec en prévision de nombreuses améliorations techniques (est-ce encore possible?) et une histoire encore plus passionnante. Suivront sûrement Ultima 8 et 9!



Mais la plus grande nouvelle reste sans aucun doute la sortie d'ici la fin de l'année sur PC de **Savage Empire**, premier jeu de la série **Worlds Of Ultima**. En effet, après le 6e épisode de la saga Ultima, les créateurs du jeu ont décidé de commencer une nouvelle série, utilisant le même système, mais dans un autre monde, avec un scénario totalement différent. **Savage Empire** se déroule dans les jungles embrumées d'une terre perdue nommée Eodon, où le temps s'est arrêté. A la surface de la planète, on trouve de mystérieuses pyramides et des cités perdues, envahies par des dinosaures, des tribus d'hommes des cavernes, des scientifiques fous et j'en oublie. C'est très beau en VGA 256 couleurs, et ça paraît carrément dément, mais nous vous en reparlerons prochainement!



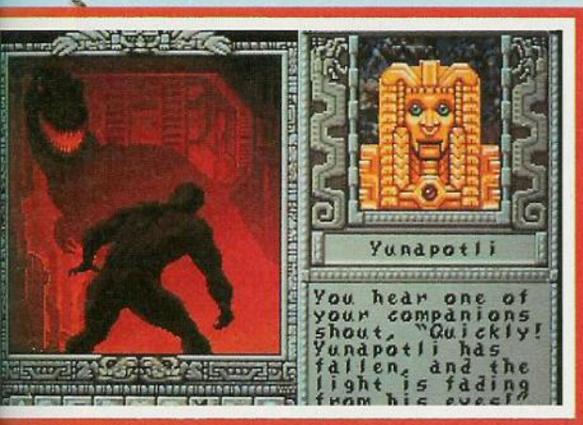
MINDSCAPE

Les produits sont nombreux à être annoncés, mais aucun d'entre eux n'était vraiment visible, et il nous est donc impossible de vous les présenter dans ce numéro. Sachez qu'il y a pour PC **Life & Death 2: The Brain**, un simulateur d'opérations chirurgicales ayant trait au cerveau! Là encore, vous allez devenir la terreur des cliniques, trépanant vos malades à coups de scalpels. Plus beau que le premier volet, il faut avoir le cœur bien accroché. La première partie de ce jeu sortira bientôt sur Amiga et ST. La compagnie possède également divers droits de films, dont **Mad Max** et **Dirty Harry**, qui sortiront sur Amiga, PC et ST. Mindscape possède aussi les droits de **Days Of Thunder**, le nouveau film de Tony "Top Gun" Scott, avec



Tom Cruise. **Loopz** est un jeu de réflexion qui sortira sur Amiga, PC et ST, d'un genre similaire à Tetris. Il s'agit cette fois, de former des boucles, qui s'éliminent quand elles sont complétées. **Guns or Butter** est le nouveau programme de Chris Crawford pour PC, dans la lignée de Balance Of Power. Parmi les adaptations, **Star Trek V** arrive sur Amiga, **Harley Davidson** sur Amiga et ST et Colony sur ST.

Prévu pour Amiga, PC et ST, **Superbike Simulator** sera sans aucun doute un grand soft! C'est une simulation de course de motos, mais où l'ensemble de l'écran bascule dans les tournants! L'effet de réalisme obtenu est saisissant, d'autant plus que l'animation est plutôt rapide. Les graphismes semblant en outre être particulièrement soignés, ça devrait donner...



NEW-WORLD COMPUTING

Cette compagnie américaine, distribuée depuis peu par US Gold en Europe, vient d'annoncer la sortie imminente de **Tunnels & Trolls**, basé sur le jeu de rôle du même nom. Le jeu est prévu sur PC, tout comme **King's Bounty**, un jeu dans le genre de Seven Cities Of Gold.

CALIFORNIA DREAMS

Tunnels Of Armageddon sortira prochainement sur PC et Amiga. Il s'agit d'un jeu en 3D dans lequel vous dirigez un vaisseau à l'intérieur de labyrinthes. Déjà disponible en import, **Street Rod** est pour PC et Amiga, et il s'agit d'un jeu de courses avec de vieilles voitures.

INTERSTEL

Les spécialistes du wargame sortiront en août sur PC un jeu nommé **Armada 2525**. C'est un wargame se déroulant dans l'espace et jouable pour une à six personnes. Disponible très bientôt pour Amiga, en juillet sur PC et en septembre sur ST, **D.R.A.G.O.N. Force** est un wargame à échelle réduite, puisque vous dirigez un commando de 14 soldats durant 12 missions!

ELECTRONIC ARTS

Il était possible de voir **Gorbachev's Ace**, le premier simulateur de vol dans lequel on pilote un Mig, durant différentes missions permettant de protéger la perestroïka! Le jeu est en 3D MCGA, et comporte près de 12 vues externes! **Powermonger** est présenté dans l'article sur l'équipe Bullfrog!

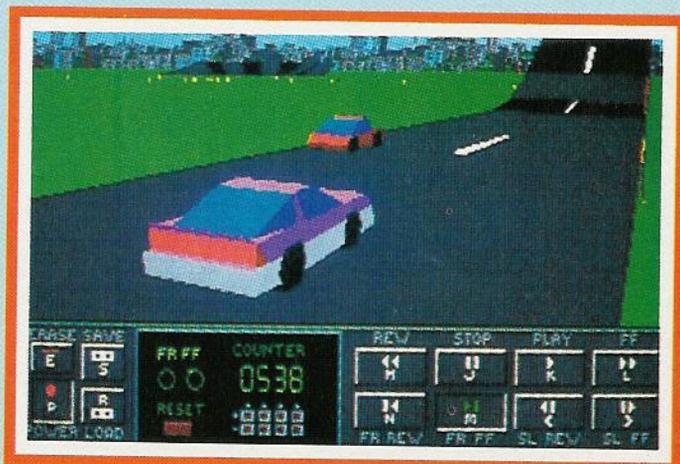


CINEMAWARE

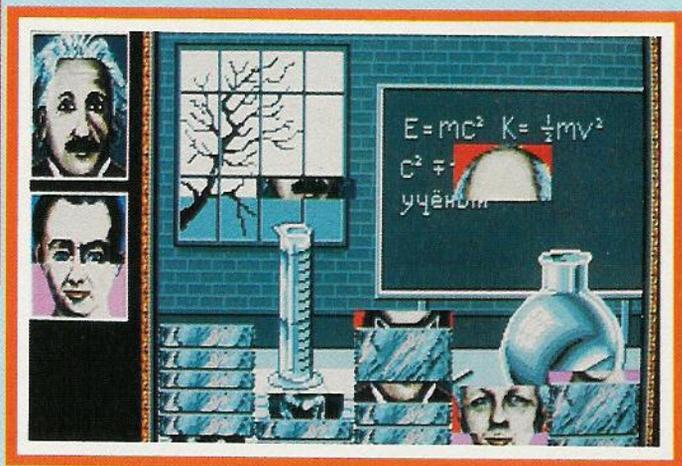
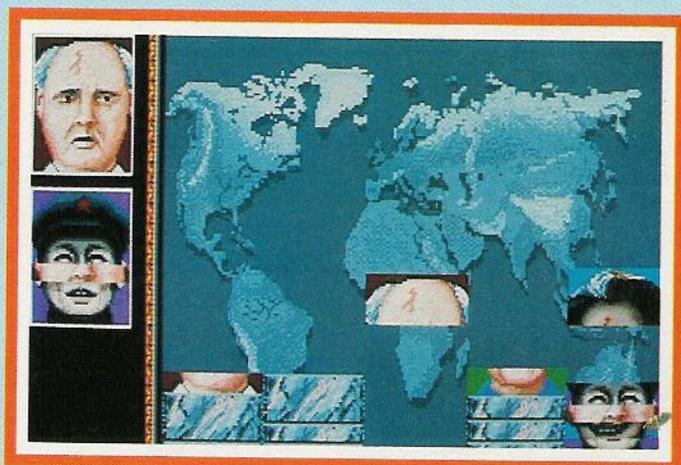
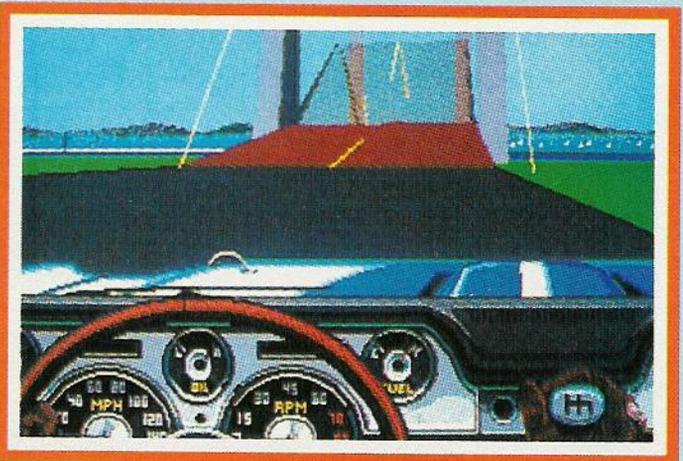
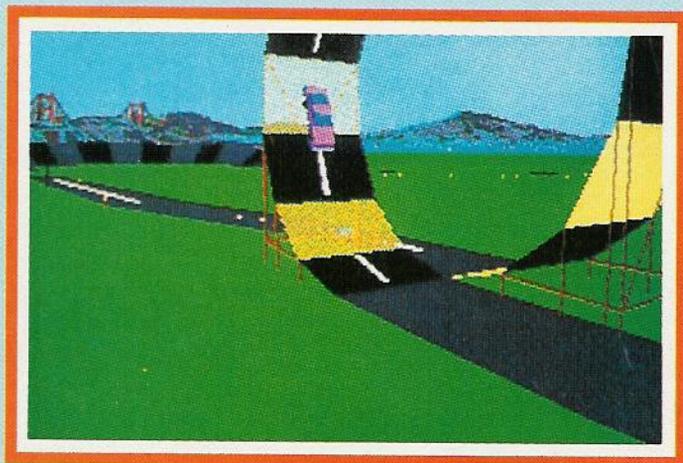
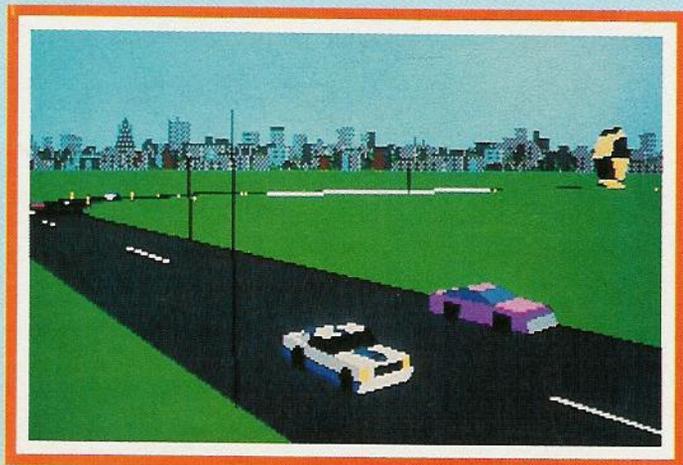
En plus de **Wings** et de **TV Sports Baseball**, Cinemaware annonçait la sortie prochaine de **Blood Relatives**, qui sera leur premier jeu policier. Le jeu se déroule durant une réunion de famille, et figurez-vous que les oncles et tantes vont se mettre à tomber comme des mouches. Vous jouez le rôle d'un privé, et vous allez devoir tirer cette affaire au clair. Le jeu mélange l'aspect enquête policière avec divers jeux d'arcade. Comme tous les jeux Cinemaware, celui-ci est totalement interactif, ce qui est important pour un jeu policier. **Blood Relatives** comporte 9 crimes à résoudre, ce qui lui donne une durée de vie plus qu'importante.

SPECTRUM HOLOBYTE

Stunt Driver sortira en juillet sur PC. C'est un jeu dans la lignée de **Hard Drivin**, ressemblant fortement au jeu **Skid Marks**, présenté le mois dernier dans le magazine. C'est en



3D, c'est beau, mais surtout ça bouge très bien! **Faces (Tris 3)** est un nouveau jeu dans le genre de Tetris, et il sortira sur PC prochainement. Des morceaux de visages plus ou moins connus tombent à l'écran, et vous devez reconstituer les têtes... Étonnant, non?

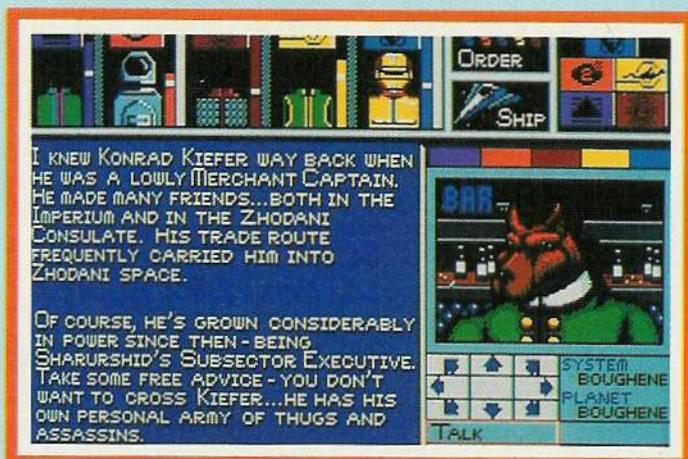


SUBLOGIC

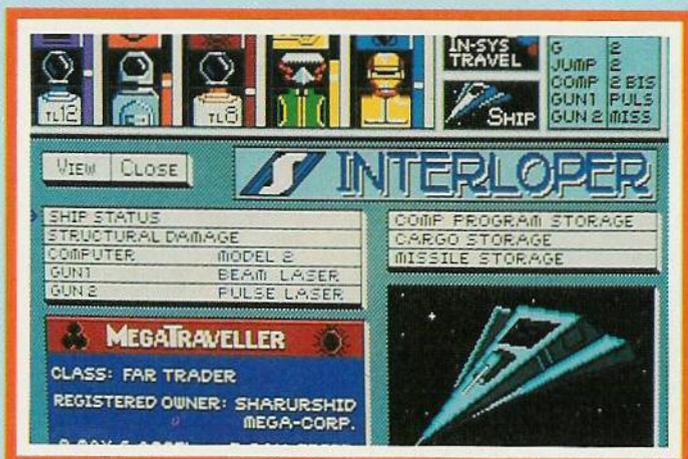
La compagnie présentait **Flight Simulator A.T.P.**, un jeu simulant le vol sur des avions de ligne, et pour PC uniquement.

PARAGON SOFTWARE

De nombreux produits sont prévus sur PC principalement, mais ils seront assurément faits pour Amiga et ST plus tard.



Megatraveller est le premier jeu d'une longue série, basé sur le jeu de rôle Traveller. C'est particulièrement bien adapté, assez beau et entièrement jouable à la souris, par l'intermédiaire d'icônes.



3615 GEN4: SAPRISTI!

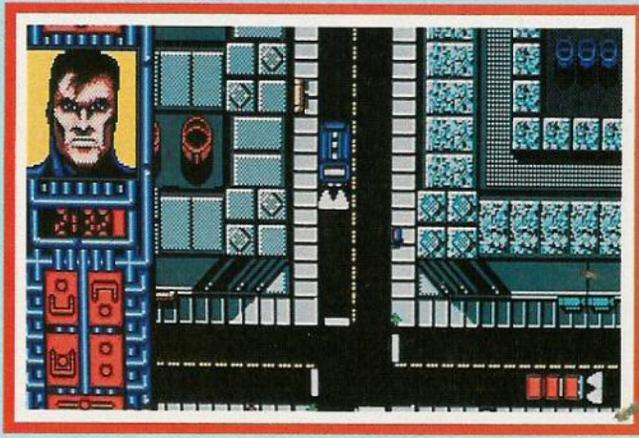
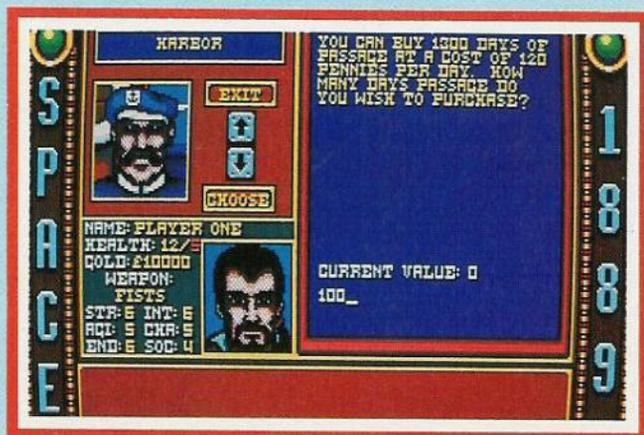
TELECHARGEMENT

- Et si quelqu'un vous appelle au téléphone pour vous dire que son téléchargement n'a pas marché?
- Boh! Je lui dis que c'est sa ligne téléphonique qui déconne!
- Et si vous constatez que le service ne vous rapporte pas suffisamment?
- Bah! Je ralentis le téléchargement! J'm'aaaaarrange, quoi!
- Et si les clients se lassent de votre serveur et vont ailleurs?
- Eh bin j'accélère le téléchargement et je rajoute 3-4 nouveaux softs! Alors, je commence quand?
- Désolé, je crois que vous ne travaillerez jamais chez Gen4...
- Ha bin c'est trop fort ça...

CET ETE SERA CHAUD!

Dans la même catégorie, **Space 1889** est également basé sur le jeu de rôle du même nom, dans un univers de Mars colonisé par les Anglais des années 30! Un jeu complètement fou!

Enfin, **Punisher** est un jeu d'arcade basé sur la BD du même nom, avec le héros le plus destroy du moment.



EPYX

La compagnie mise tout sur **California Games 2**, qui devrait sortir d'ici septembre sur PC et un peu plus tard sur Amiga. De nouvelles épreuves, avec comme toujours une sérieuse dose d'humour.

3615 GEN4

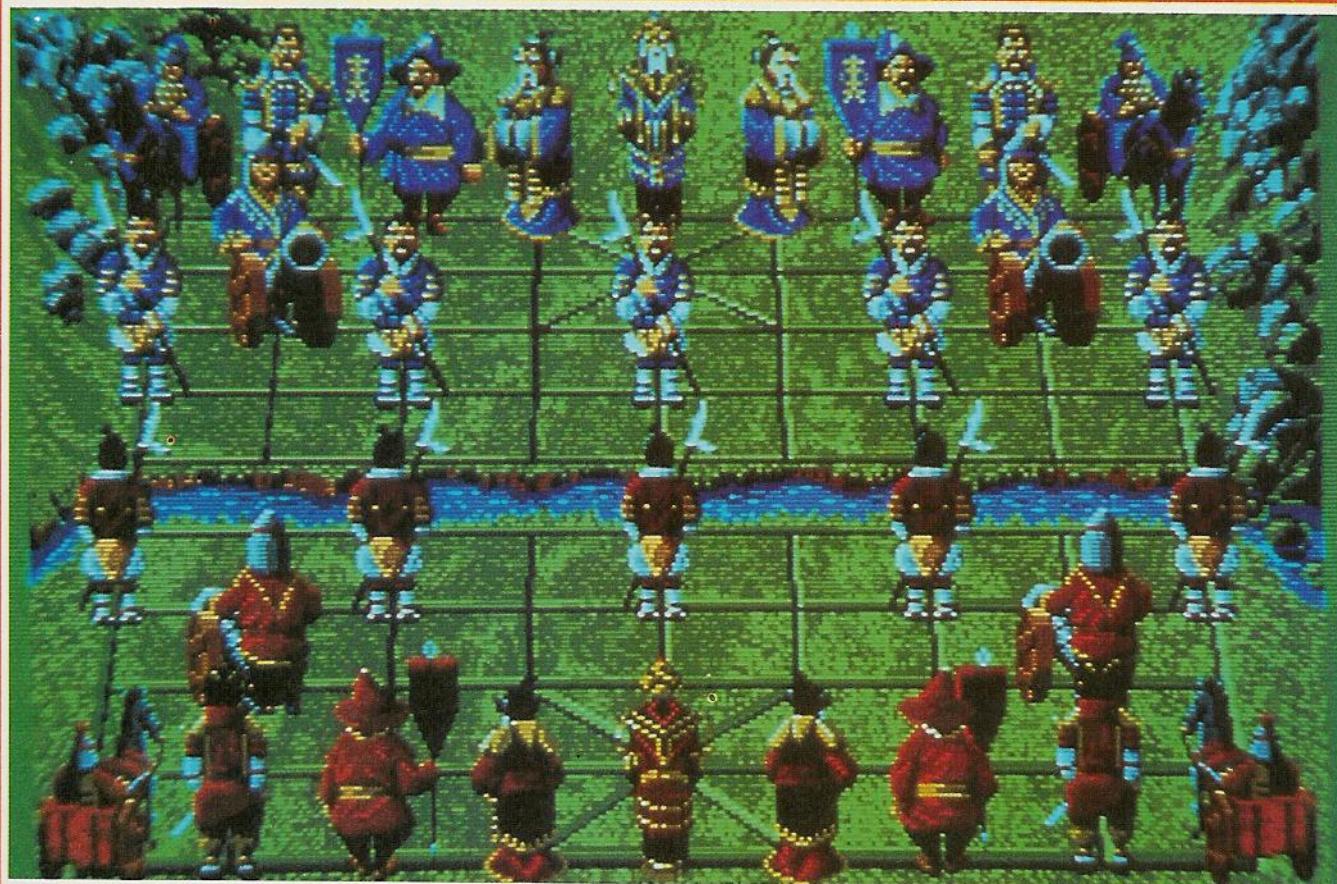
LES PREVIEWS

BATTLECHESS 2

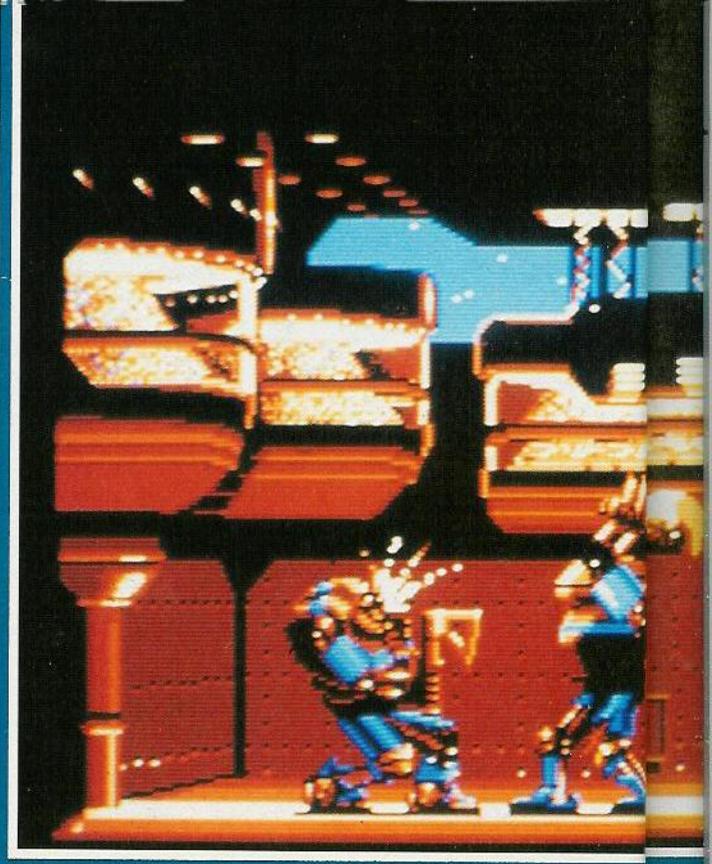
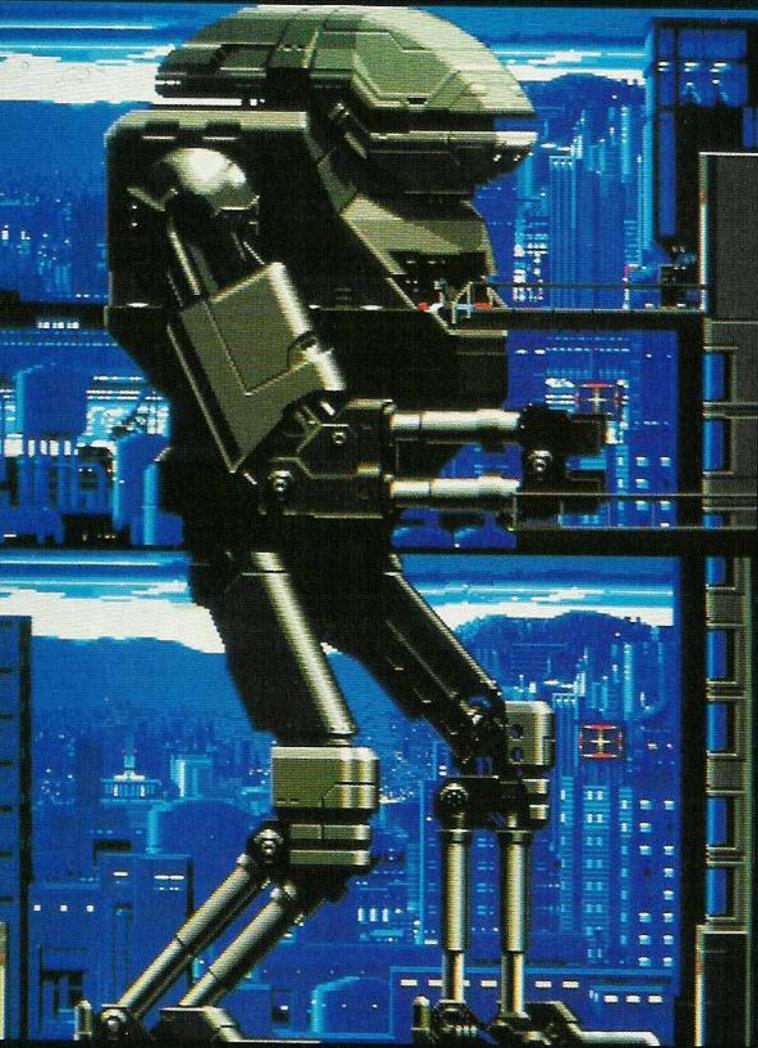
Qui ne se souvient pas de Battlechess, ce jeu d'échec aux superbes graphismes, et aux animations merveilleuses?! Interplay continue dans la série avec Battlechess 2, encore plus fou que son petit frère, avec des règles de jeu qui correspondent en fait au jeu d'échec chinois. Les pièces sont toujours magnifiquement dessinées, et les combats (prise d'une pièce pour les puristes) donnent lieu à des animations extraordinaires et particulièrement amusantes. Pour donner un exemple, lorsque deux fantassins sont sur la même case, il se déroule un combat épique: armé tous les deux d'une lance, ils commencent par une série d'attaques, de parades et d'esquives, puis le combat se prolongeant, un des deux lâche son arme, et envoie un coup de poing maison, mettant un terme à cet affrontement titanesque. Le tout doit durer une vingtaine de secondes et est très bien réalisé. L'animation est accompagnée de sons digitalisés qui rehaussent encore la qualité des combats. Bien évidemment, suivant les pièces qui s'affrontent, les animations sont différentes, avec toujours le même souci, injecter un soupçon d'humour. Le jeu possède certaines caractéristiques des échecs chinois. Ainsi, on joue sur les lignes du damier et non pas sur les cases, et il y a une rivière à traverser au milieu du terrain. D'autre part, certaines cases sont coupées par des diagonales, ce qui permet des mouvements normalement impossibles. Une réalisation magnifique pour un jeu de réflexion innovateur.



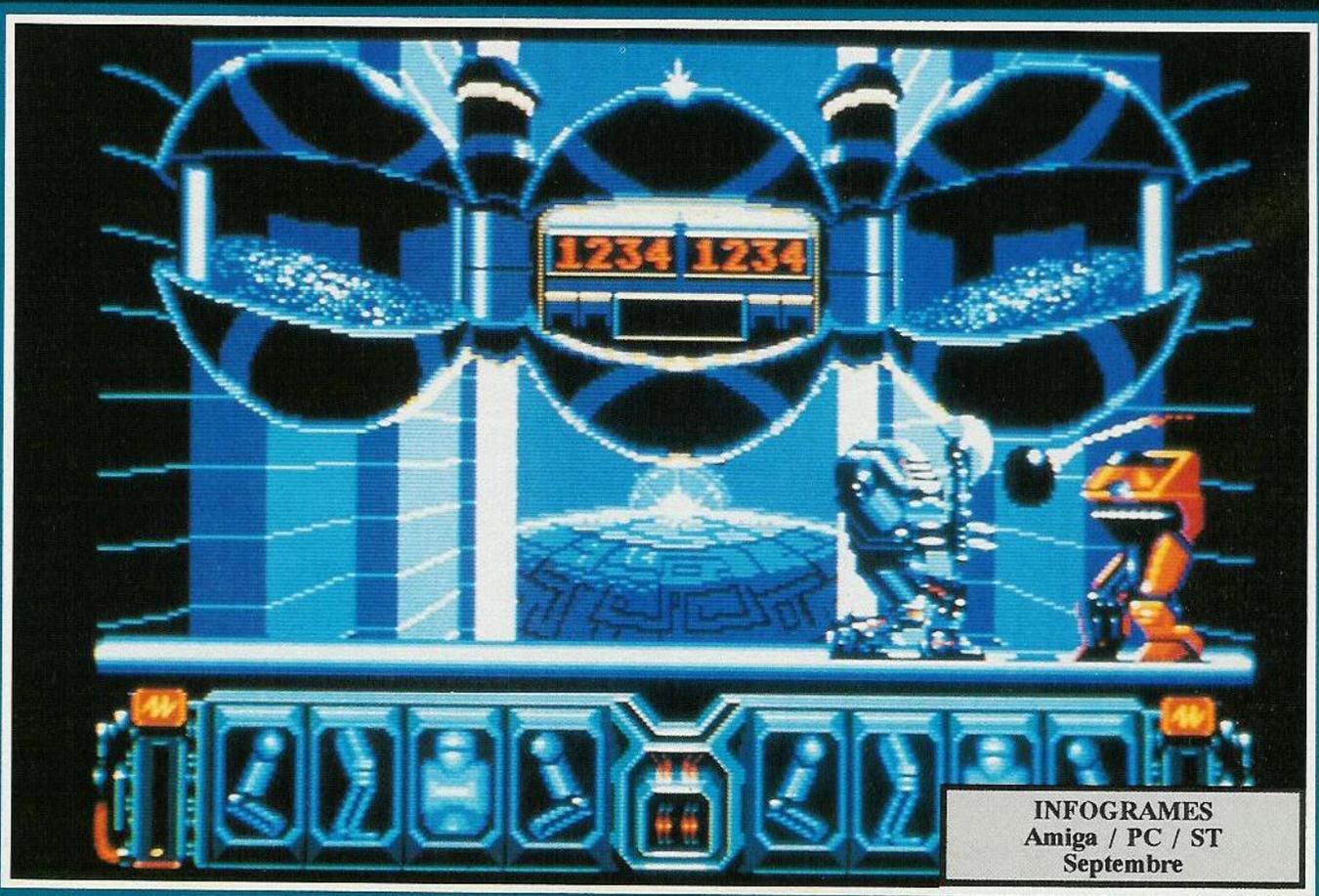
INTERPLAY
PC/ Amiga
Août / Septembre



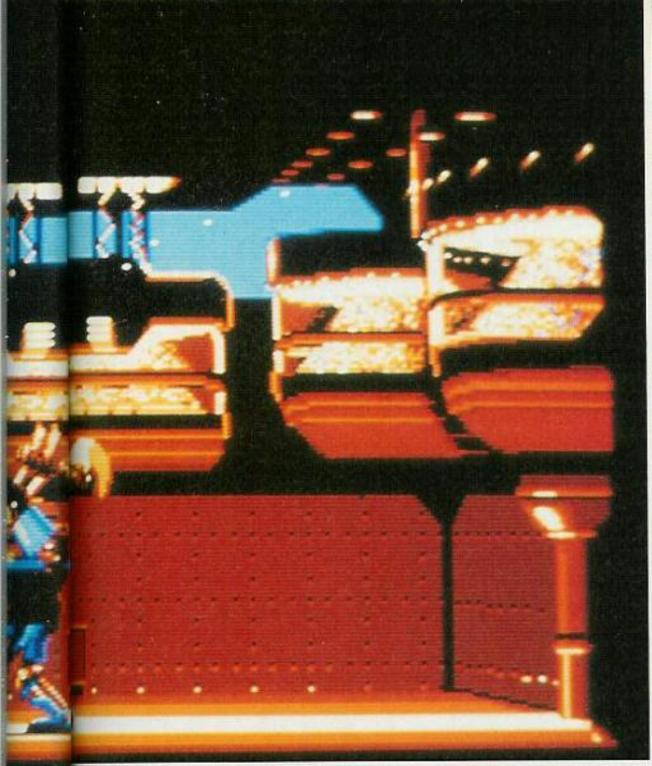
LES PREVIEWS



METAL



INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Septembre



METAL MASTER

Ce jeu, nous parvenant directement du futur, propose ni plus ni moins qu'un combat de gladiateurs, revu et corrigé pour son époque bien sûr! Vous plaçant aux commandes d'un robot, haut de plusieurs étages, extrêmement puissant et réagissant aux moindres de vos gestes, vous allez tenter d'atteindre votre idéal, vaincre tous vos adversaires, gagner le maximum d'argent et devenir le "Metal Master". Avant cela, il vous faudra édifier votre robot à partir de pièces détachées. A vous d'utiliser au mieux votre somme d'argent initiale! Sachez qu'il vous est possible de faire le commerce de ces pièces, en les revendant sur le marché de l'occasion par exemple. Une fois cette première partie du jeu terminée et votre robot construit, le combat peut commencer. Dès cet instant, deux possibilités s'offrent à vous: la dualité contre un adversaire ou l'épreuve sportive, la première (sur dix niveaux) se déroulant à l'intérieur d'une arène et la seconde (sur six niveaux) sur une piste. En ce qui concerne les combats, ils se composent de dix rounds et plus vous progressez, plus la difficulté augmente. Quant aux épreuves sportives, il s'agit de réaliser certaines actions comme le lancer de missiles sur un ennemi, la destruction d'un mur de béton ou de vieux stocks de l'armée (NDR: !). Si vous parvenez jusqu'au terme du jeu, vous aurez le redoutable honneur d'être confronté au robot suprême. Ce n'est qu'en cas de victoire que vous serez déclaré "Metal Master". Graphiquement superbe, Metal Master s'annonce comme un très bon jeu d'arcade, surtout à deux joueurs.

COMMANDER PAR
TELEPHONE AU :
CREPUSCULE 64.30.34.83

AMIGA PC.compatible ATARI ST/STE

NOUVEAUTES	NOUVEAUTES	NOUVEAUTES
BOMBER M.DISC * 195	BOMBER M-DISC * 195	BACK TO FUTUR ** 245
F19 STEALTH FIGHT * 285	F14 TOMCAT * N.C	BOMBER M.DISC * 195
LAST NINJA 2 * 245	JACK NICKLAUS 3 * 119	LAST NINJA II * 245
NEUROMANCER * 245	LAST NINJA 2 * 245	OPERATION STEALTH * 295
OPERATION STEALTH * 295	MANCHESTER UNITED * 269	THE GOLD OF AZTEC ** N.C
THE GOLD OF AZTEC ** N.C	PLAYER MANAGER * N.C	THE GOLD OF AZTEC ** N.C
THE PLAGUE * 245	THE GOLD OF AZTEC ** N.C	TIME ** N.C
TIME ** N.C		
HIT CREPUSCULE	HIT CREPUSCULE	HIT CREPUSCULE
BATTLE MASTER 295	CARMEN SAN DIEGO 319	BATTLE OF BRITAIN 245
BATTLE OF BRITAIN 295	CODE NAME ICEMAN 445	CODE NAME ICEMAN 445
EXTASE 265	DAVID WOLF 399	CONQUEST CAMELOT 345
FIRE AND BRIMSTONE 245	E-MOTION 245	EXTASE 255
INTIER 3D TENNIS 245	EXTASE 265	F29 RETALIATOR 249
KICK OFF 2 195	LHX ATTACK CHOPPER 395	FIRE AND FORGET II 265
MALPITI ISLAND 285	LOOM 295	KICK OFF 2 195
PROJECTILE 245	M1 TANK PLATOON 389	MAFET ISLAND 269
RESOLUTION D1 245	RAILROAD TYCOON 345	PROJECTILE 245
SECRET AGENT 245	THE COLONEL BEQUEST 445	RESOLUTION D1 245
SHADOW WARRIORS 245	ULTIMA VI 325	THE BREAK 245
THE BREAK 245		TURRICAN 295
ADDIDAS CHAMP-FOOT 249	A 10 TANK KILLER 399	ADDIDAS CHAMP-FOOT 249
ASTRO MARINES CORPS 285	AFTER BURNER 299	ASTRO MARINE CORPS 225
ANTHEADS 145	BAD BLOOD 345	BATTLE MASTER 245
BACK TO FUTURE II 245	BARBARIANS 2 295	BLACK TIGER 199
BLADE WARRIOR 245	BATTLE OF BRITAIN 295	BLADE WARRIOR 245
BOMBER 295	BLADE WARRIOR 245	BOMBER 299
BUDOKAN 245	BLOOD MONEY 245	CABAL 195
COLORADO 245	BLOODWYCH 299	CHAOS STRIKES BACK 225
CRACK DOWN 249	BOMBER 345	COLORADO 245
DOUBLE DRAGON 2 195	BUDOKAN 245	CRACK DOWN 195
DRAGON'S BREATH 295	CASTEL MASTER 295	CYBERBALL 199
DYTER 07 245	CHESSMASTER 2100 245	DOUBLE DRAGON 2 195
E-MOTION 245	CYBERBALL 245	DRAGON'S BREATH 295
ESCAPE FROM PLANET 195	COLORADO 245	DUNGEON MASTERS 245
F29 RETALIATOR 245	CONQUEST CAMELOT 445	DYTER 07 245
FIRE AND FORGET II 265	CONQUEROR 245	E-MOTION 195
FLIMBO'S QUEST 245	DEATH TRACK 295	F19 STEALTH FIGHT 285
FULL METAL PLANET 245	DIE HARD 295	FULL METAL PLANET 245
HAMMERFIST 245	DOUBLE DRAGON 2 450	GRAVITY 245
HERO'S QUEST 345	DRAGON'S LAIR 450	GREAT COURT 245
HOUND OF SHADOW 285	DUNGEON MASTER 395	HAMMERFIST 245
IMPOSSAMOLE 195	F15 STRIKE EAGLE 2 389	HOUND OF SHADOW 249
INFESTATION 245	F16 COMBAT PILOT 289	IMPOSSAMOLLE 195
ITALY 90 249	F19 379	INFESTATION 245
ISOCCKER E.HUGHES 245	FALCON 479	ITALIE 90 245
IT CAME FROM DESERT 295	FLIGHT SIMULATOR 3 429	IVANOHE 195
IVANOHE 245	FULL METAL PLANET 280	JACK NICKLAUS GOLF 245
KHALAAN 285	GHOSTBUSTER 2 329	KHALAAN 279
KLAX 195	GUNBOAT 225	KICK OFF 245
LOST PATROL 245	HARD DRIVEN 245	KICK OFF E-TIME 149
MANCHESTER UNITED 295	INDIANAPOLIS 500 249	KLAX 195
MATRIX MARAUDERS 245	KHALAAN 295	LOST PATROL 249
MIDWINTER 285	KLAX 245	MATRIX MARAUDERS 245
NINJA SPIRIT 245	LEISURE SUIT LARRY 3 365	MINDWINTER 295
NINJA WARRIORS 195	LODE RUNNER 195	NINJA SPIRIT 245
ORIENTAL GAMES 195	LOW BLOW 245	ORIENTAL GAMES 195
PIPEMANIA 265	M1 ABRAMS TANK 345	PINBALL MAGIC 195
PIRATES 245	MECH WARRIOR 295	PIPEMANIA 269
P47 245	OUT RUN 195	P47 245
POLICE QUEST 2 245	PINBALL MAGIC 245	PLAYER MANAGER 269
POWERBOAT 245	PIPEMANIA 289	POPULOUS 225
RAIDERS 228	POPULOUS 245	POPULOUS D DISC 95
RAINBOW ISLAND 245	POPULOUS DATA DISC 89	RAIDERS 229
RED STORM 245	POWERBOAT 245	RAINBOW ISLAND 195
ROCK STAR 285	POWERDROME 245	ROCK STAR 285
SHERMAN M4 245	RING OF MEDUSA 295	SECRET AGENT 195
STARBLADE 249	ROBOCOP 195	SHADOW WARRIOR 195
STARFLIGHT 245	RODI ET MASTICO 199	SHERMAN M4 245
TENNIS CUP 245	SHOGUN 295	SHINOBI 249
THUNDERSTRIKE 245	SORCERIAN 445	SONIC BOOM 245
TOWER OF BABEL 245	STARTRECK V 399	STARBLADE 245
TURRICAN 245	THIRD COURIER 299	SUPER WUNDERBOY 199
ULTIMA V 295	THUNDERSTRIKE 245	TENNIS CUP 245
WARHEAD 245	TV SPORT FOOT 295	THE STRIDER 195
X-OUT 195	XENOMORPH 295	THUNDERSTRIKE 245
688 ATTACK SUB 245	WOLF PACK 325	TOWER OF BABEL 249
		WARHEAD 245

**PRIX EXCEPTIONNELS POUR
JUILLET/AOUT : -10% SUR TOUS
NOS LOGICIELS**

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LACNY

NOM/PRENOM.

ADRESSE

VILLE. CODE POSTAL.

NOM DU JEU PRIX

..... TEL.

..... MODE DE PAIEMENT

REDUCTION "ETE" -10% C.C.P

FRAIS DE PORT +15f CHEQUE BANQ

TOTAL C.REMBOURS

(PREVOIR 25F DE FRAIS)

AMIGA DC. 5 1/4 DC. 3 1/2 ATARI ST/E

GRAND PRIX 500CC 2

Vous souvenez-vous de Grand Prix 500, sorti au premier temps du ST? Ce logiciel permettait à deux joueurs de s'affronter à moto simultanément sur le même écran. Se rappelant qu'à l'époque ce logiciel a connu un certain succès, étant l'un des premiers softs français à s'exporter dans l'Europe entière et aux Etats-Unis, la société Microïds a décidé de lui donner une suite sous la forme de GP II.

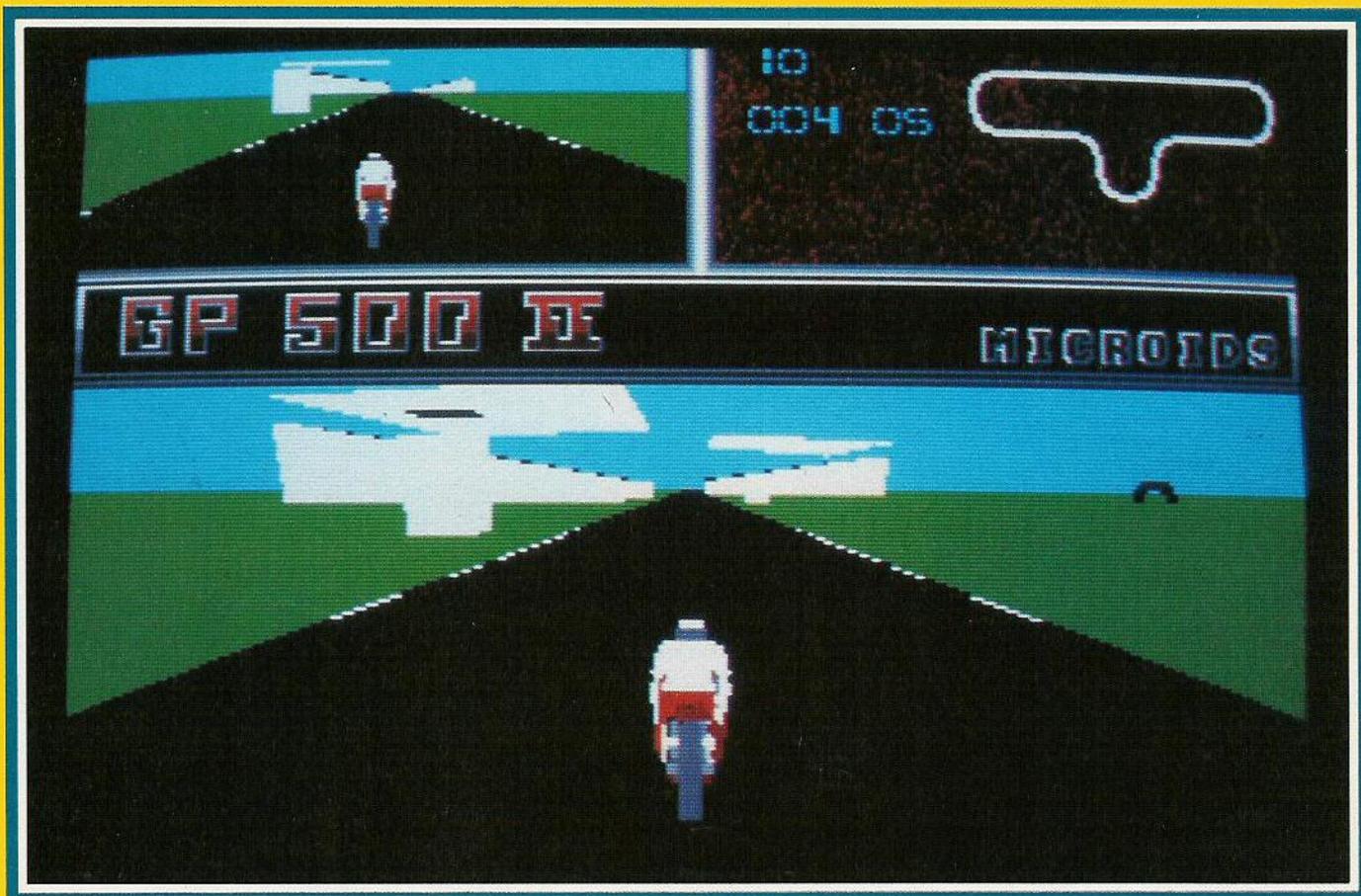
En fait, il s'agit d'un soft radicalement différent de son prédécesseur et renouvelant entièrement le genre. Cette fois-ci, le jeu est totalement en 3D et se veut d'une très haute qualité technique. L'animation, vue sur ST, est réellement fluide (oscillant en moyenne entre 14 et 17 images seconde) et rapide, même si toutes les motos et tous les décors n'étaient pas encore présents sur la piste. Mais aux dires des programmeurs, la version finale ne sera aucunement ralentie, au contraire! A noter que le circuit comporte des dénivellations et qu'il est entièrement géré à l'écran. Les éléments du décor n'étant pas seulement affichés au moment où le joueur arrive dessus. Par exemple, un panneau publicitaire placé après une courbe est visible, et sa position calculée en temps réel en fonction de la trajectoire du pilote. Autre précision, la moto présente à l'écran ne correspond pas à l'engin définitif, ce dernier sera réalisé à la fin du projet à partir du modèle ci-dessous. Il en est de même pour les couleurs qui seront changées.

En plus d'un superbe jeu d'arcade, GP II est également une vraie simulation de moto. En effet après le chargement, le joueur pourra choisir, en plus du jeu simple, le mode simulation. Dans ce cas, il aura à régler parfaitement sa machine avant de prendre le départ de la course. Ces réglages prendront en compte tous les éléments essentiels: dureté des suspensions, choix des pneus, choix du mélange, transmission... La conduite de la moto sera également différente. Plus question de foncer du début à la fin de l'épreuve, ce serait la chute fatale après quelques hectomètres. Chaque virage devra être étudié et négocié avec le maximum d'efficacité. Chaque détail comptera, comme la bonne trajectoire ou la réaccélération dans une courbe. Une vraie course en somme!

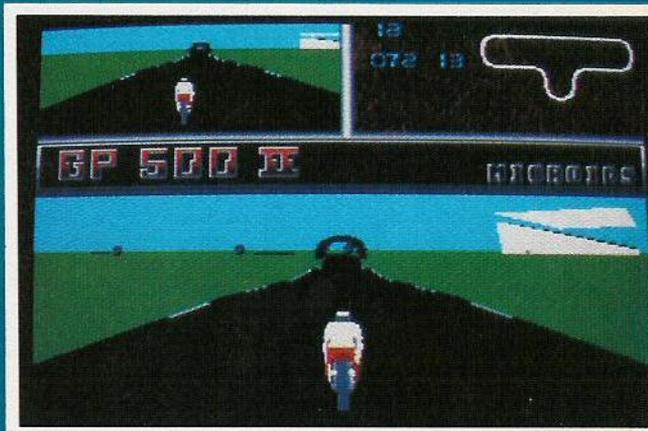
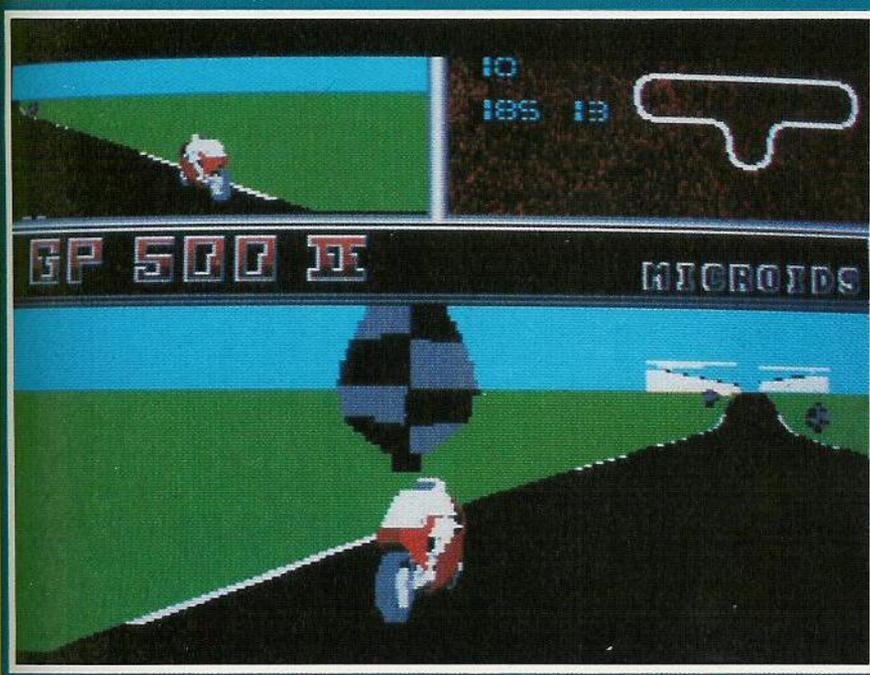
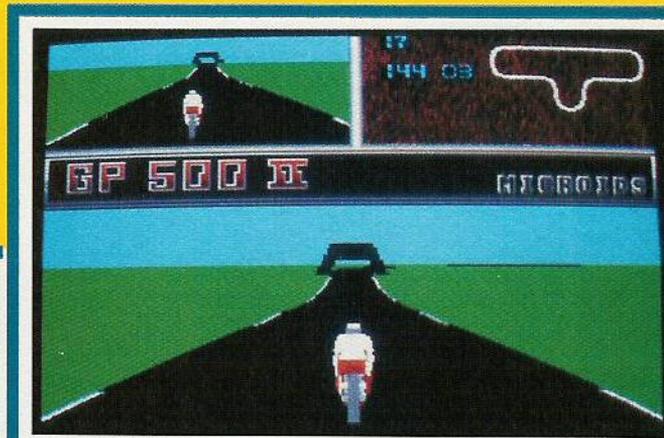


En plus de cela, le joueur pourra participer au véritable championnat du monde 89, le logiciel intégrant toutes les données nécessaires. En effet, chaque circuit correspondra au fidèle tracé de la piste, et les noms des vainqueurs, ainsi que le record du tour, seront disponibles (en plus de nombreuses autres informations). De cette façon, le joueur pourra évaluer sa progression et essayer de battre les meilleurs. En bref, GP II s'annonce comme un hit dans sa catégorie!





MICROIDS
Amiga / PC / ST
Septembre



LES PREVIEWS

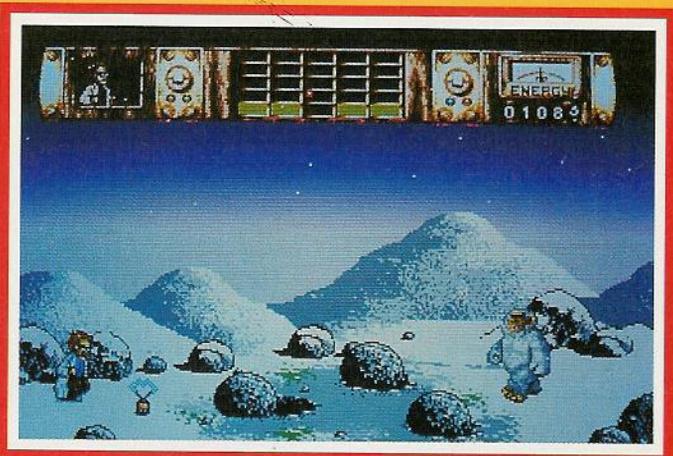
TIME MACHINE

Voici le nouveau jeu des auteurs de Hammerfist. Vous y jouez le rôle du professeur Potts, qui voyage dans le temps et l'espace! Mais un regrettable accident le propulse dans la préhistoire, sans sa machine à voyager dans le temps! Il va alors devoir manipuler l'Histoire afin de revenir jusqu'au présent. Le professeur doit accomplir certaines tâches pour faire évoluer la race humaine et le temps. Une action de sa part dans une époque se répercute au travers du jeu. Ainsi, une graine plantée à la préhistoire sera plus tard un arbre qui pourrait être bien utile...

Le but du jeu est d'arriver à avancer de 10 millions d'années, afin de retrouver la machine à voyager dans le temps et surtout, d'empêcher une attaque qui menace la survie de la Terre!

Afin de vous défendre contre vos ennemis, vous pouvez lancer des décharges électriques, qui peuvent aussi être utilisées pour déplacer des objets.

Time Machine est un jeu d'arcade/aventure dont le seul but est de divertir, et il semble y arriver parfaitement. Test complet dans le numéro 25 de Génération 4.



ACTIVISION
Amiga / ST
Août



SPINDIZZY

2

Tous ceux qui ont connu les joies des 8-bits se souviennent sans doute de Spindizzy, ce jeu d'Activision qui était quelque peu pompé sur Marble Madness. Quatre ans plus tard, son auteur, Paul Shirley, à qui l'on doit déjà Quartz, propose une version 16-bits tellement améliorée qu'elle a été baptisée Spindizzy 2!

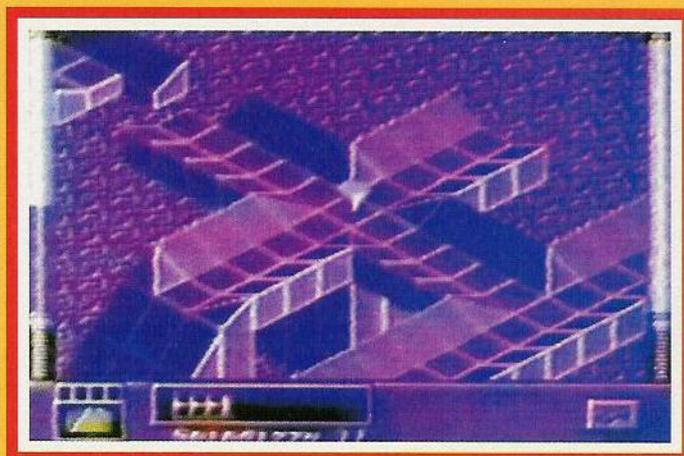
C'est un jeu d'arcade qui reprend la vue isométrique de Marble Madness, mais où votre boule est remplacée par une toupie!

A chaque niveau, vous devez récupérer toutes les gemmes afin de passer au niveau suivant, ce qui n'est pas toujours très simple, le relief du terrain étant le plus souvent assez compliqué.

Le jeu devrait comprendre près de 50 niveaux. A chaque niveau, en plus de devoir "manoeuvrer" correctement votre toupie, il faut faire basculer des boutons, qui ouvrent des portes, font apparaître des passages secrets et je ne sais quoi encore!

Les niveaux sont vastes, et scrollent de manière multi-directionnelle afin d'avoir une vue plus détaillée de chacun, ce qui n'était pas le cas dans Spindizzy. Heureusement, à chaque niveau, vous avez accès à une carte permettant de se repérer plus facilement.

Bref, Spindizzy 2 devrait être un des grands jeux de la rentrée, pas très original certes, mais sacrément prenant!



ACTISION
Amiga / ST
Septembre



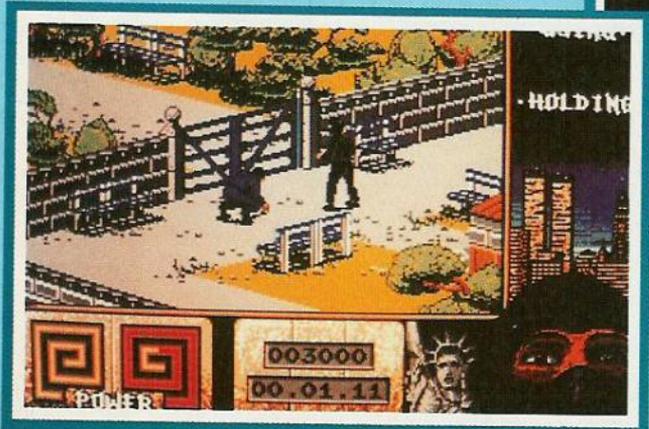
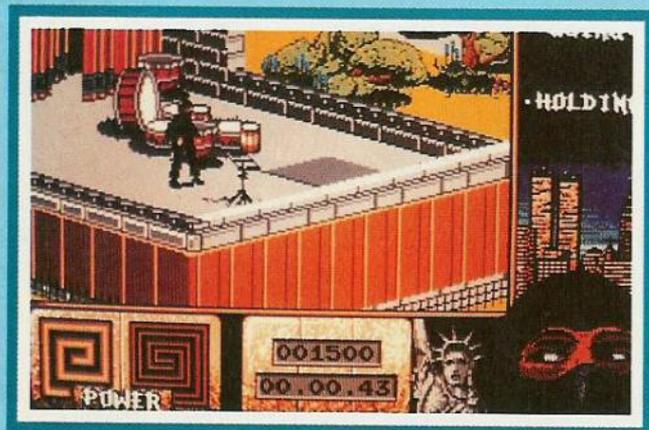
LES PREVIEWS

LAST NINJA 2

Alors que le premier volet n'est jamais sorti sur Amiga, PC ou ST, voici que le second Last Ninja arrive enfin! A la fin du premier épisode, l'ordre est enfin revenu sur l'île de Lin Fen. Les Ninjas ont en effet réussi à reprendre son contrôle, et à éliminer Kunitoki, le mauvais Shogun. Le nouveau maître des Ninjas se nomme désormais Armakuni, et celui-ci est bien décidé à ne pas laisser l'île se faire à nouveau envahir par les forces du mal. Seulement, durant une séance d'entraînement, un événement étonnant se produit. Le temps semble s'arrêter, puis une lumière englobe le maître Ninja... La lumière brille bientôt si fortement que tous les Ninjas ferment les yeux. Lorsqu'ils les rouvrent, Armakuni n'est plus avec eux. De son côté, ce dernier se réveille dans une pièce étrange pleine d'objets inconnus. Il sait que c'est un nouveau coup de Kunitoki, et que cette fois-ci, il va devoir l'éliminer pour de bon. Last Ninja 2, comme le premier jeu, mélange arcade et aventure, puisqu'il vous faut combattre pour avancer, mais aussi utiliser des objets de manière judicieuse.



SYSTEM 3
Amiga / PC / ST
Juillet



MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM



Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVE BIENTÔT SUR AMIGA
ET ATARI ST EN FRANÇAIS

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guilde. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites même du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange disperse les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



Photos d'écran sur PC

LUCASFILM
GAMES

LES PREVIEWS

KING'S QUEST V

Et oui ! le cinquième volet de la saga King's Quest sortira cette année, tout d'abord sur PC, puis en version CD-Rom, et enfin sur Amiga et ST. On ne sait pas encore grand chose du jeu, si ce n'est qu'il marquera le grand retour du Roi Graham, que l'on dirige cette fois-ci. Ce sera en outre le plus gros jeu Sierra jamais conçu, avec 10 mégas de données sur toutes les versions ! La version CD-Rom bénéficiera en plus de sons, musiques et voix digitalisées. La version présentée ici est la version PC VGA, en 256 couleurs, et montre bien les progrès de la compagnie américaine en matière de graphisme, depuis Mystery House ou King's Quest.

De plus, King's Quest V sera le premier jeu Sierra à utiliser leur nouveau système, nommé "Cinemagraphic", système reprenant certains effets d'animation utilisés à Hollywood ! Du coup, les animations de King's Quest V devraient être parmi les meilleures vues à ce jour sur un micro.



SIERRA-ON-LINE
Amiga / PC / ST
Décembre



En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
 ...En 1948 c'était toute une nation qui était abattue!

Berlin 1948 : une nation est totalement déchirée. C'est une des plus grandes tragédies politiques de l'histoire contemporaine. Dans ce cadre un événement de la plus haute importance est arrivé.

Une bombe atomique a disparu de la base aérienne britannique et les soupçons se portent sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret américain votre mission est de la retrouver au plus vite avant que la "guerre froide" ne dégénère.

Vous avez la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche d'indicateurs (police militaire, forces d'occupation, et gens du "milieu") ou même de prendre en filature des suspects.

Des graphismes d'une qualité exceptionnelle et des animations très "cinéma" rendent tout à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

AU BOUT DE VOTRE AVENTURE VOUS POUVEZ RENTRER DANS L'HISTOIRE!

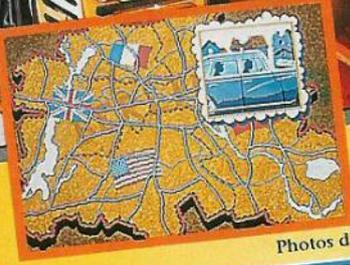
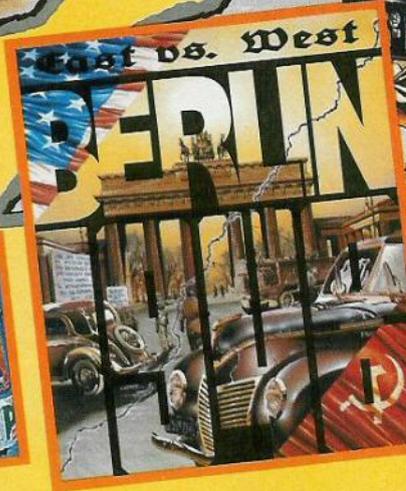
Disponible sur Atari
 ST/STE, Amiga et PC
 compatibles.



EAST vs WEST BERLIN 1948

YOU ARE LEAVING
 THE AMERICAN SECTOR
 ВЫ ВЫХОДИТЕ ИЗ
 АМЕРИКАНСКОГО СЕКТОРА
 VOUS SORTEZ
 DU SECTEUR AMERICAIN
 YOU ARE ENTERING THE
 SOVIET ZONE

Achtung!
 Sie verlassen
 den
 West-Berliner
 Sektor



Photos d'écran AMIGA



Distribution exclusive SNAI

Boite Postale 114.
 06561 Valbonne

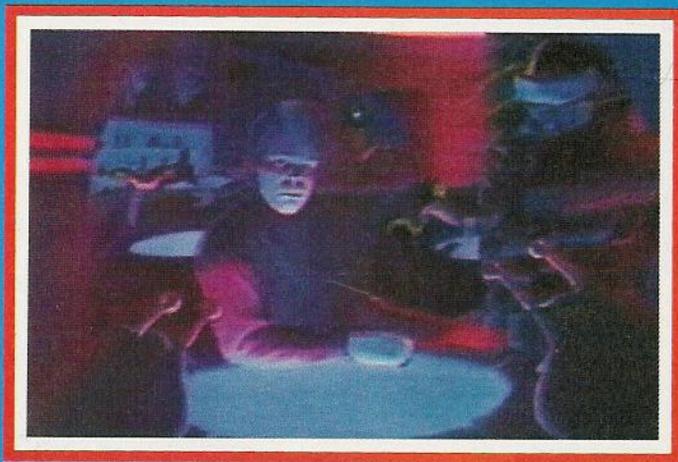
LES PREVIEWS

SPACE QUEST 4: Roger Wilco & The Time Rippers

A l'occasion de ce Space Quest IV, Roger Wilco, le balayeur de l'espace le plus connu de la galaxie, revient dans une grande aventure nommée "Roger Wilco & The Time Rippers"! Le jeu commence alors que Roger tente de rejoindre sa planète d'origine: Xenon. Hélas! Sur son chemin, il devra affronter la Police des Suites, qui en a ras-le-bol de voir autant de jeux Space Quest, et qui aimerait bien mettre une fin aux aventures de Roger Wilco. Avec l'aide des Poupées en Latex de la planète Estros et des fameux Time Rippers (autrement dit les Déchireurs du Temps!), il finira par trouver la réponse aux nombreuses questions qui l'assaillent: "Puis-je sauver Xenon? Vais-je enfin trouver le grand bonheur avec l'amour de ma vie? Où les auteurs du jeu ont-ils trouvé un but si ridicule?"

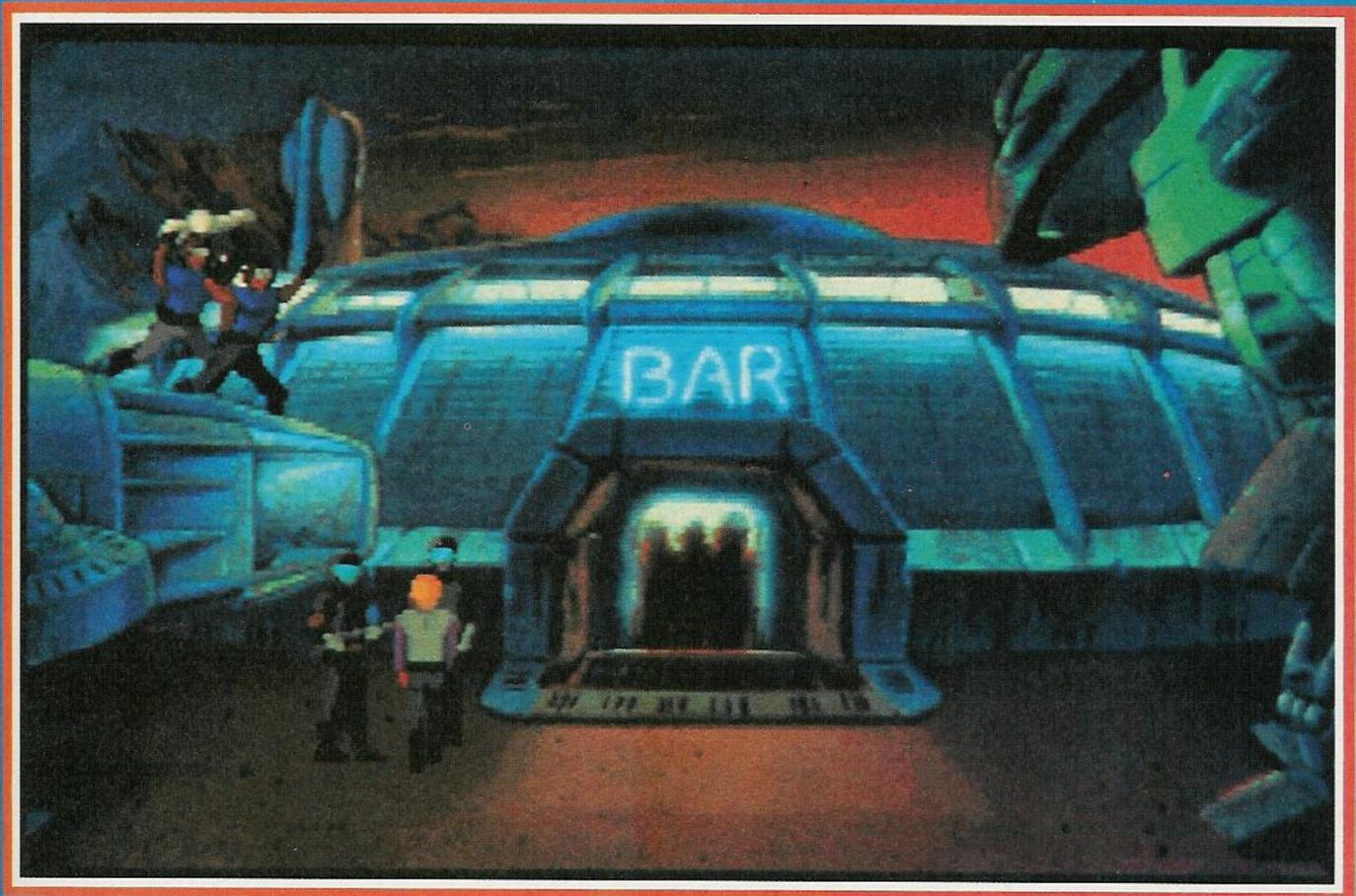
Space Quest IV sortira tout d'abord sur PC, avec une version VGA 256 couleurs des plus impressionnantes et une version CD-Rom, avec de la vraie musique, de vrais sons et de vraies phrases. Viendront ensuite les versions Amiga et ST...

A noter que pour la première fois dans un jeu Sierra, certains écrans scrolleront!



SIERRA-ON-LINE
Amiga / PC / ST
Décembre





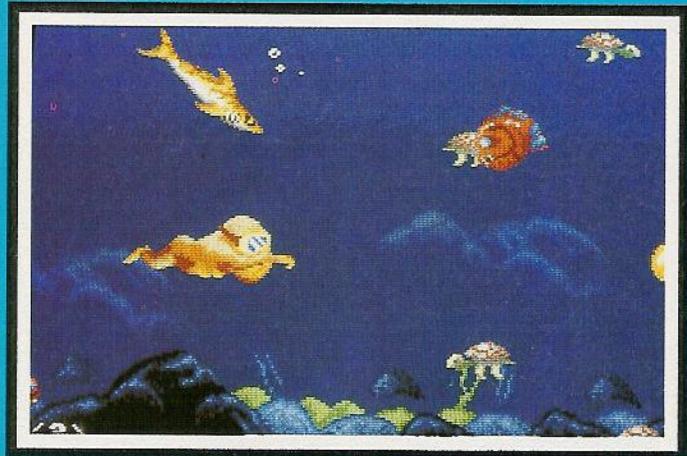
LES PREVIEWS

TOKI

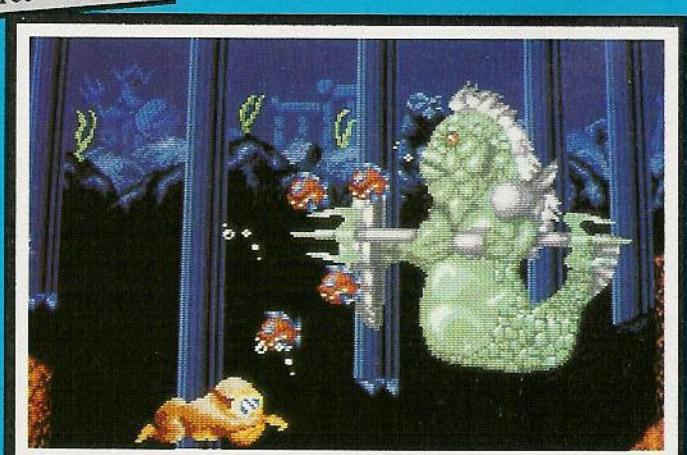
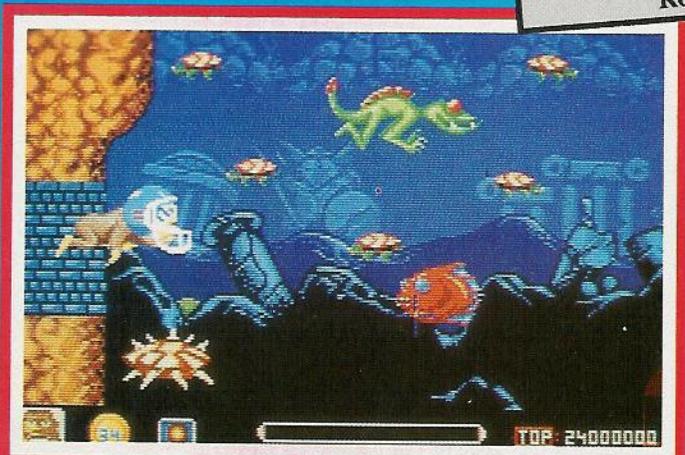
Décidément, Ocean France se spécialise dans les conversions de jeu d'arcade, avec une certaine réussite il faut le reconnaître. Cette fois-ci c'est au tour de Toki (de chez TAD), superbe jeu, de débarquer sur nos micros.

L'histoire est simple, alors que vous vous promeniez dans la jungle, votre bien-aimée a été enlevée par une méchante sorcière, et emmenée au fin fond de la forêt sans que vous puissiez intervenir. Avant de partir, cette dernière vous a lancé un sort et vous a transformé en singe. Votre but est donc de retrouver votre dulcinée et de recouvrer votre apparence humaine. Votre quête se déroule sur six niveaux différents, tous immenses et truffés de pièges. Comme de coûtume, vous aurez à affronter de nombreux ennemis et à éviter de non moins nombreux pièges. Pour détruire vos ennemis, il existe deux façons de faire: leur tirer dessus ou bien les écraser en leur sautant dessus. Quant aux pièges, une fois que serez tombé dedans, vous ne rééditez plus la même erreur.

Techniquement, l'adaptation est superbe surtout sur Amiga (en 32 couleurs) respectant chaque élément du jeu d'arcade. On retrouve toutes les animations (chute d'eau, pluie, neige...), le scrolling différentiel de toute beauté et toutes les variétés de monstres. Côté bruitages, c'est également excellent! La seule différence avec la version arcade venant du fait que l'action se déroule dans une fenêtre et non plus en plein écran. Mais cet aspect du jeu ne gêne en rien la jouabilité! Un grand bravo à Ocean.



OCEAN
Amiga / ST
Rentrée



ENTREZ DANS LE MONDE LÉGENDAIRE DE KRYNN

(* Best Seller D & D)

La première simulation de combat aérien... sur dragon ! 20 missions différentes, 3 ordres de dragons. Combattez avec griffes, dents et lance contre des dragons ennemis, des citadelles aériennes, des vaisseaux et des archers à terre.

Contrôle de la vitesse, de l'altitude, vue multidirectionnelle et superbes graphismes. En selle, preux chevalier !

Disponible sur PC et bientôt sur C64 et Amiga

DRAGON STRIKE

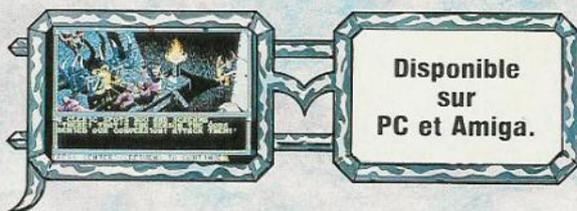


Photos d'écran sur PC



CHAMPIONS OF KRYNN

Champions of Krynn, premier jeu de rôle du monde de Krynn. La guerre de la Lance est terminée, mais le mal est mauvais perdant. Les obscurs Draconiens semblent vouloir reprendre le contrôle du royaume et rôdent, menaçants...



Disponible
sur
PC et Amiga.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Distribué
par
UBI SOFT
8-10, rue
de Valmy
93100 Montreuil
sous Bois
48 57 65 52

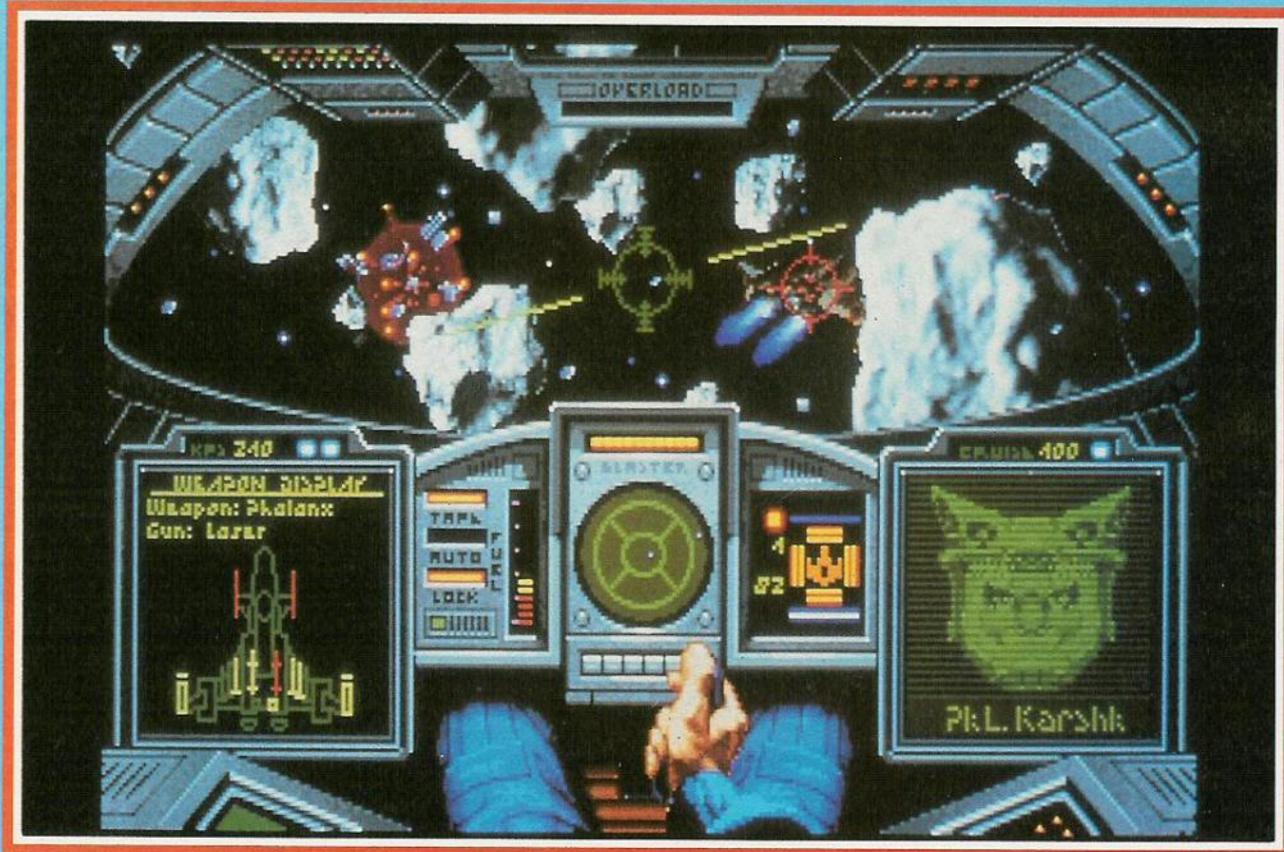


U.S. Gold LTD
Units 2/3 Holford Way
Holford, Birmingham B67AX
Tél. (UK) 21 625 3388

WINGLEADER

Jusqu'à présent spécialisé dans les jeux d'aventures dits interactifs (les jeux de rôles) avec Ultima, Times of Lore ou encore Knights of Legend, Origin se lance dans un nouveau genre avec Wingleader, le jeu le plus remarqué lors du CES de Chicago. Présenté sur un écran géant, avec des enceintes assez puissantes et sur PC en VGA couleur, la démo était tout simplement fabuleuse. A la base, il s'agit "simplement" d'un simulateur de vaisseau spatial. Vous pouvez piloter quatre chasseurs différents, chacun possédant ses propres capacités (armement, vitesse, facteur de virage...). Suivant votre réussite lors des diverses missions, vous gagnez des galons et vos supérieurs vous confient des vaisseaux plus puissants. Comme pour tout bon simulateur, vous avez différentes vues possibles, vous pouvez faire des tonneaux, des vrilles, et disposez de diverses armes (missiles, laser...). Les ennemis sont la plupart du temps des chasseurs adverses et les missions proposées ont divers objectifs : escorte de vaisseaux, espionnage, bombardement, transport, traversée d'un champ de météores et sont de difficulté croissante. Le but du jeu est avant tout de survivre

et ensuite de devenir un as des as, un Luke Skywalker de la Fédération Terrienne. Si le jeu, dans sa finalité, reste assez classique, la réalisation est par contre géniale et totalement innovatrice. La musique et les sons utilisent la stéréo, et sont prévus pour différentes cartes sonores du PC. Ainsi, suivant qu'une explosion se passe sur votre droite ou sur votre gauche, c'est l'enceinte correspondante que vous entendez, ce qui est d'un réalisme saisissant (NDC : nous ne savons pas ce que c'était que la stéréo). Les musiques sont très bien faites, rappelant celles des meilleurs films de SF (Star Wars, The Last starfighter, Galactica) (NDLR : Didier doit vouloir dire les meilleurs musiques de SF, j'espère !). Le plus important, c'est bien sûr l'animation et les graphismes. Ces derniers sont en VGA 256 couleurs, très fins, très colorés, mais contrairement à tout ce qui s'était fait jusqu'à présent, la simulation n'utilise pas la vue en 3D pleine, mais un système génial, permettant d'utiliser des sprites, beaucoup plus jolis que tous les polygones du monde. Le plus incroyable, c'est que votre vaisseau est représenté en sprite, mais vous pouvez utiliser des vues ex-





térieures comme pour n'importe quel autre simulateur de vol, et croyez-moi, l'effet est saisissant. L'animation est elle aussi une merveille technique: rapide, fluide, il y a en outre dans le jeu de nombreuses petites scènes animées. Techniquement c'est sans aucun doute l'événement de ce milieu d'année. D'un réalisme fou, vous avez l'impression d'être un pilote de chasseur spatial, et vous retrouvez toute la beauté des scènes de combats qui avaient fait le succès de Star Wars, mais cette fois-ci, c'est vous qui pilotez.

ORIGIN
PC
Septembre



**GÉNÉRATION 4 HORS
SÉRIE Numéro 1**

SPECIAL POSTERS

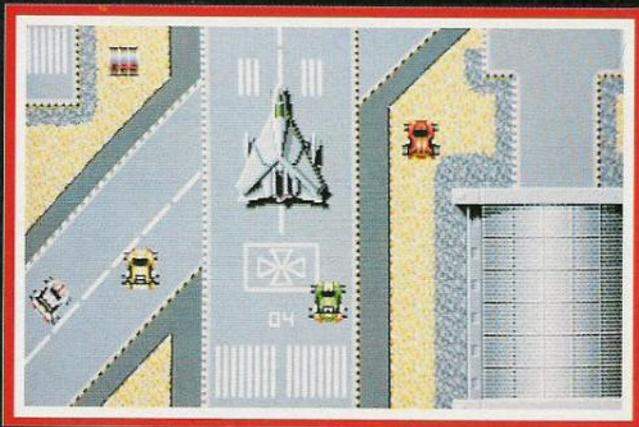
Un numéro comprenant uniquement des posters géants (60x80) des jeux de l'été.

LES PREVIEWS

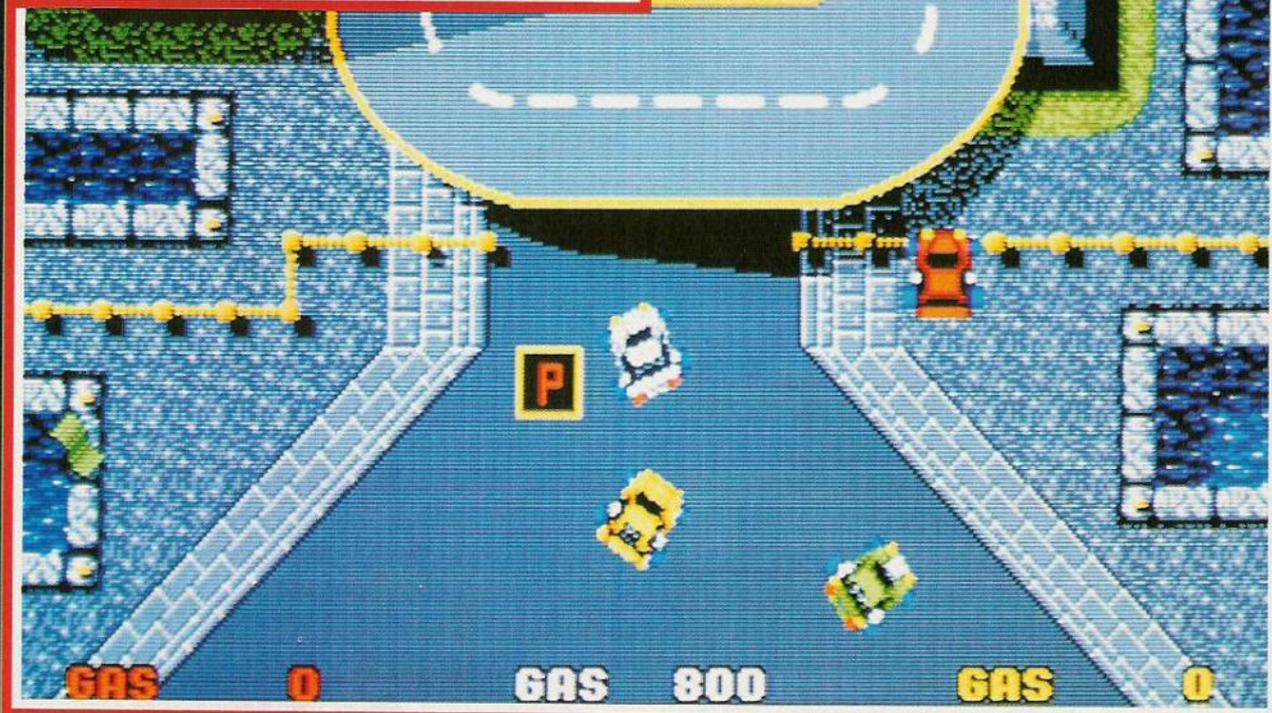
NITRO

Nitro est un programme étonnant, car c'est le premier qui ne ressemble vraiment pas à un jeu Psygnosis, aussi bien par les graphismes que par le sujet! En effet, Nitro est tout simplement un jeu dans le genre de Hot Rod, un peu mieux fait et un peu plus beau, certes, mais c'est tout!

De un à quatre joueurs peuvent participer à cette course automobile dans laquelle il faut parcourir le plus rapidement possible des circuits plus ou moins dangereux en fonction principalement du temps qu'il fait (ensoleillé, pluie, neige ou encore nuit). Il faut avouer que c'est du déjà vu, mais Nitro est très très prenant, car facile à jouer, et plaira donc à tous les fans de ce type de jeu!



PSYGNOSIS
Amiga / ST
Septembre



Battle Masters™

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

**MOMENTS DE MISÈRE,
MOMENTS DE DOULEUR...**

"Voici venir du Sud un héros qui est prêt à combattre les quatre rois de cette terre ravagée et destabilisée par les conflits. Mais parmi les carnages et la magie, le choc des boucliers et la lueur de l'acier, on sèmera les graines de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."

Depuis la nuit des temps, le lutin, l'homme et le nain ont toujours été en guerre. La région, vaste étendue déserte et sauvage, est empestée par la mort et les ruines.

Mais un philosophe a prédit que les combats prendront fin lorsque les couronnes des quatre rois se trouveront dans la Tour. BATTLE MASTER transporte l'aventure fantastique d'arcade dans des dimensions totalement nouvelles et incroyables.

Survivez à la rencontre de monstres féroces, négociez pour créer votre propre armée et devenez Maître Magicien.

Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, rempli de mystères, dragons et potions, et incorporant des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous propose le tout dernier défi.

La guerre est mère de nombreux héros, mais BATTLE MASTER est unique !



Disponible sur
**AMIGA, ATARI ST
IBM PC et
COMPATIBLES**

P S S

BACK TO THE GOLD AGE

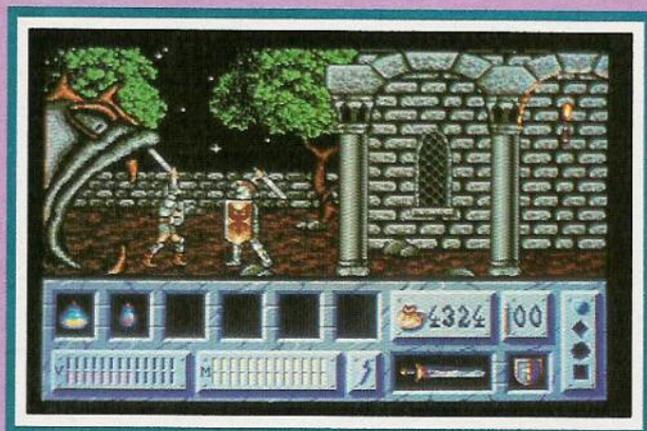
L'action se déroule dans le monde étrange et surnaturel d'Euroland et des Ases, communauté prônant respect et obéissance à 3 grands prêtres, eux-même sous l'influence d'un mage doté de pouvoirs incommensurables, le prêtre suprême. L'origine de sa puissance provient des quatre Edres qui lui permettent de capter l'énergie universelle. Pour devenir le maître, nombreux furent les prêtres à essayer de réunir le savoir de deux Edres, mais tous moururent de folie le septième jour. Jusqu'au moment où un dénommé Daimon, plus fort et plus intelligent que ses prédécesseurs, passa le cap fatidique des sept jours et imposa sa loi sur tout le pays, une loi basée sur la terreur et la cruauté.

Mais une légende voulait qu'un jour un humain chasserait tous ces dirigeants et serait capable d'endurer la puissance conférée par les quatre Edres.. Cet homme, c'est vous! Héritant d'un des Edres, donné par votre maître (l'ancien prêtre suprême de la religion Ase), votre but sera donc de récupérer les trois autres afin de régner souverainement sur Euroland.

Au niveau de la réalisation, le jeu compte de nombreux graphismes, une partie d'arcade pure en 3D et de nombreux bruitages. Pour progresser, le joueur devra résoudre de nombreuses énigmes et trouver des indices en dialoguant avec les personnages. En bref, un logiciel complet!



UBI SOFT
ST
Rentrée



LES PREVIEWS

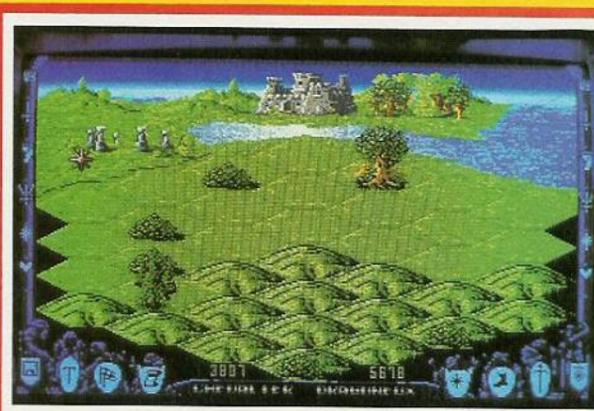
MAGIC LAND

Il s'agit d'un wargame relatant les affrontements terribles survenus en l'an 207 après la grande rénovation entre le thaumaturge Eskel Noc Ventu et le Necromancien Daimog Brulmur. Ce dernier était passé maître dans l'art de réintégrer les âmes errantes dans les corps putréfiés.

Le conflit éclata lorsque Daimog Brulmur ramena à la vie cadavres, squelettes et zombies par centaines. Bien sûr, devant cette vision apocalyptique, la population pris peur et une panique indescriptible s'ensuivit. A la suite de cette situation, le grand conseil thaumaturge ordonna à Daimog Brulmur de cesser immédiatement ses expériences. La réponse négative de Necromancien fut en plus accompagnée d'une provocation en duel du patriarche du conseil, Eskel Nec Ventu.

C'est ainsi que les deux individus décidèrent de régler leur différend au "Magic Land", monde parallèle relié au monde réel par des pentacles (dalles gravées à 5 branches officiant comme des portes). Dans cette place, tout magicien est capable de faire appel à ses disciples, prêts à tout pour leur maître, ou de lancer une incantation pour appeler des êtres surhumains comme les minautores, les cyclopes, les trolls...

Au début du jeu, le joueur devra choisir son camp. Au cours de celui-ci et si son niveau de magie le lui permet, il pourra utiliser ses sorts. Graphiquement bien réalisé, ce logiciel mêlant phases d'arcade et de stratégie s'annonce passionnant.



UBI SOFT
Amiga
Rentrée

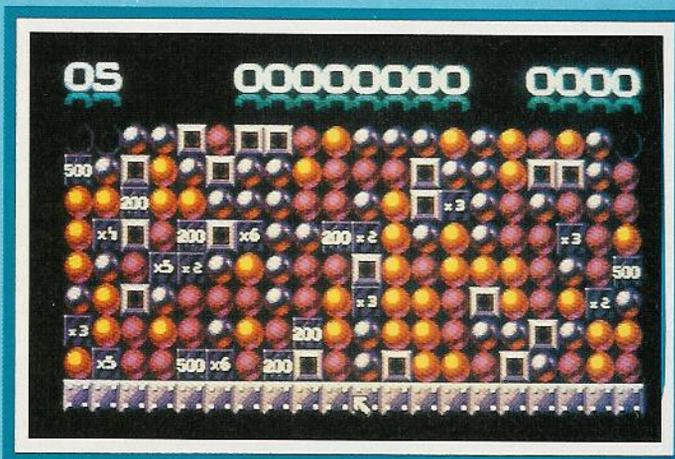


PICK'N PILE

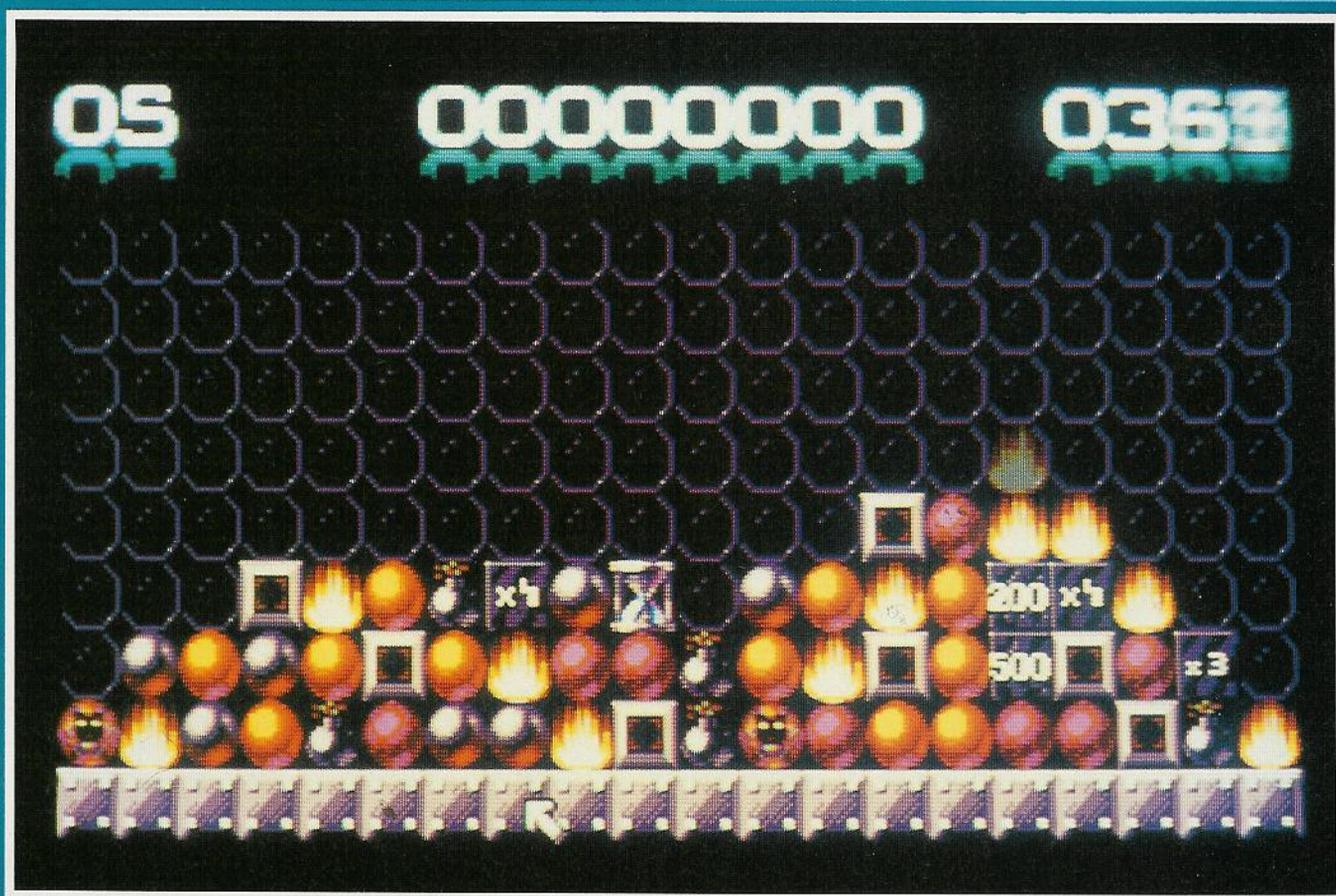
Programmé par les auteurs de Teller, Pick'n Pile est un jeu de réflexion où le but est d'éliminer tout ce qui apparaît à l'écran. Au début de chaque niveau, un nombre incroyable de boules (certaines de couleur orange et d'autres grises) tombent du haut de l'écran et s'entassent sur le sol. Pour les éliminer, rien de plus simple, il suffit de constituer des colonnes de boules de même couleur, ces dernières disparaissant alors. Pour déplacer une boule, il suffit de cliquer dessus (un carré blanc venant entourer celle-ci) et de cliquer à nouveau à l'endroit où vous désirez la positionner. Petite précision, une colonne doit compter au minimum deux boules et bien évidemment, votre temps est compté!

Mais ce n'est pas tout, d'autres éléments sont présents comme des morceaux de murs, très utiles pour créer des colonnes de plus grande dimension. Enfin, il existe aussi des cases bonus (secondes supplémentaires, destruction totale des boules dans une partie de l'écran...) et joker. A utiliser plutôt en fin de niveau. En effet ces dernières vous permettent, par exemple, de les combiner avec une boule restante afin de "nettoyer" entièrement l'écran.

Graphiquement c'est très beau, les bruitages sont excellents et le jeu, bourré d'astuces, s'avère être très prenant!



UBI SOFT
Amiga / ST
Rentrée



ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGE™

LE CONVOI DE LA MORT™

II

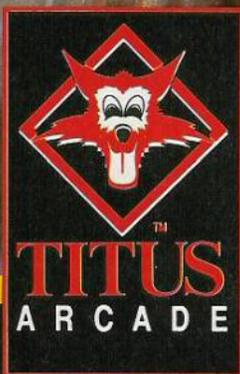
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progresser, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER. ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

LES PREVIEWS

DARKLAND

Quelques chiffres pour débiter: 1 Mo de graphismes, 250 écrans et un jeu overscan avec un scrolling différentiel. Côté réalisation, Darkland s'annonce donc réellement grandiose, reste maintenant à tester la jouabilité et l'intérêt du jeu, ce qui devrait être fait le mois prochain avec une version plus avancée.

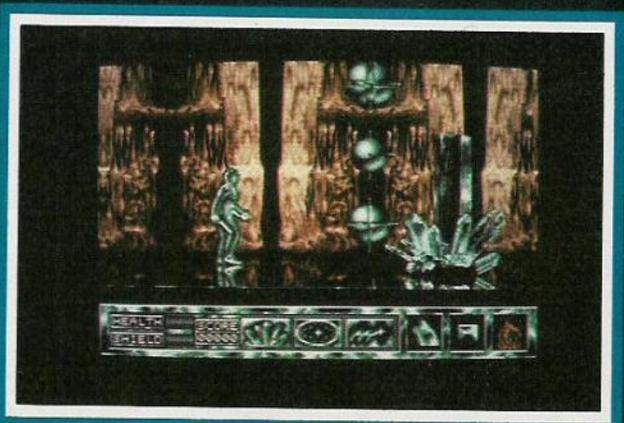
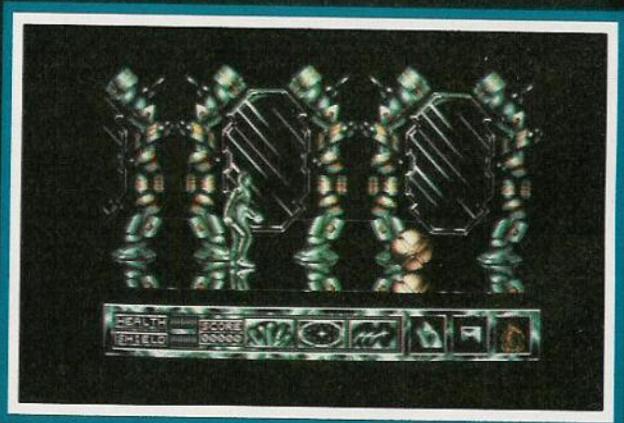
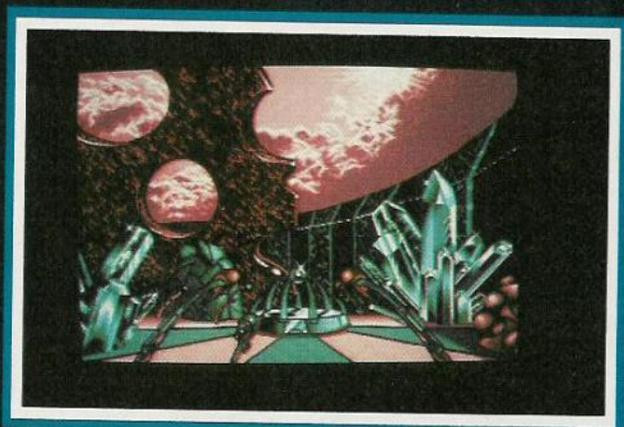
Avec Darkland, vous êtes envoyé à la surface d'une planète et plus précisément dans un monde éloigné sur lequel régnait une population technologiquement et métaphysiquement très développée. Un conseil des sages présidait aux destinées de cette civilisation et tout se déroulait sans encombre jusqu'au moment où une catastrophe existentielle eut lieu, mettant en péril la vie même des habitants de cette planète. Pour remédier à ce problème, le conseil des sages employa alors un cristal blanc dont les propriétés étaient d'éloigner le mal. Malheureusement, ce dernier se reporta sur un autre cristal, de couleur noire cette fois-ci, située dans un endroit reculé et émettant des ondes négatives. Toutes les formes de vies gravitant dans les environs de ce cristal furent touchées par ces ondes, entraînant de spectaculaires mutations. D'ailleurs, cette région fut déclarée zone interdite le jour où l'on s'aperçut que le cristal noir se développait, augmentant par là même sa puissance. Vous avez été désigné par le conseil des sages pour récupérer les différents cristaux, les assembler et les détruire à jamais. Pour vous protéger, une armure de cristal blanc (seule matière capable de repousser les ondes négatives) et un droïde. Ce dernier vous accompagnera partout et sera capable d'effectuer de nombreuses actions préprogrammées. En plus du danger que représente le cristal, vous aurez à affronter tous ces aliens contaminés par l'influence néfaste du cristal. Sachez que chaque ennemi nécessitera une technique particulière pour le détruire.

NEW-DEAL
Amiga / ST
Octobre

3615
GEN4
ETE CHAUD!

TELECHARGEMENT

PROTOCOLE "SAPRISTI":
DU JAMAIS VU!



ROTOX

ROTOX – L'homme était un soldat d'élite blessé dans une mission de combat.

ROTOX – Le cyborg a été transformé par la science du 22ème siècle en une dévastatrice machine de combat assistée par ordinateur.

ROTOX – Le jeu présente une révolution technique, le **ROTOSCAPE**, qui permet aux paysages de tourner autour de vous à 360° en vous faisant découvrir un environnement cauchemardesque de machines meurtrières et de formes de vie hostiles.

ROTOX – Une expérience complètement révolutionnaire!

"LE DOSSIER
ROTOX" ET UN
AUTO-COLLANT
GRATUIT
À L'INTERIEUR!

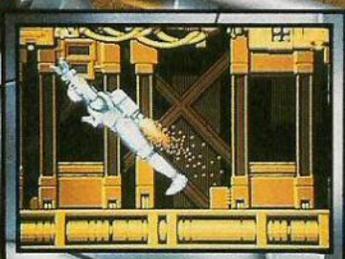
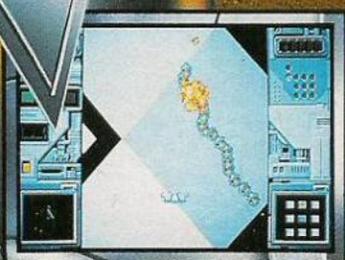
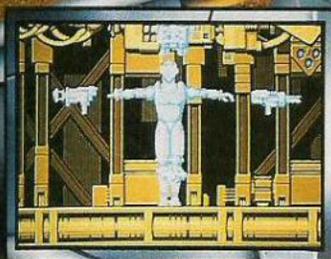
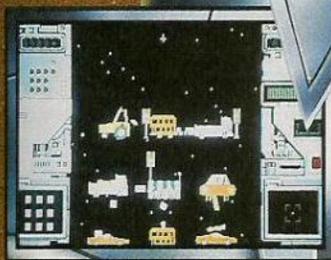
VOUS CHERCHEZ
LA REVOLUTION
LA VOILA!

U.S. GOLD®

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI ST · AMIGA

ROTOX © 1990 U.S. Gold Ltd. / Creative Materials Ltd. Tous droits réservés.
ROTOSCAPE © 1990 Creative Materials Ltd. Tous droits réservés.



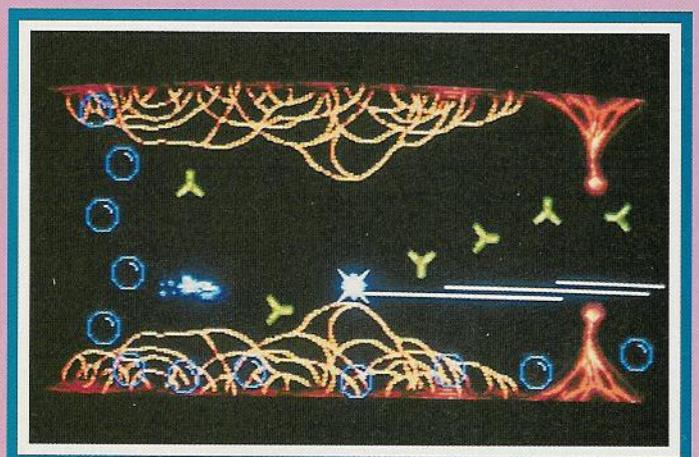
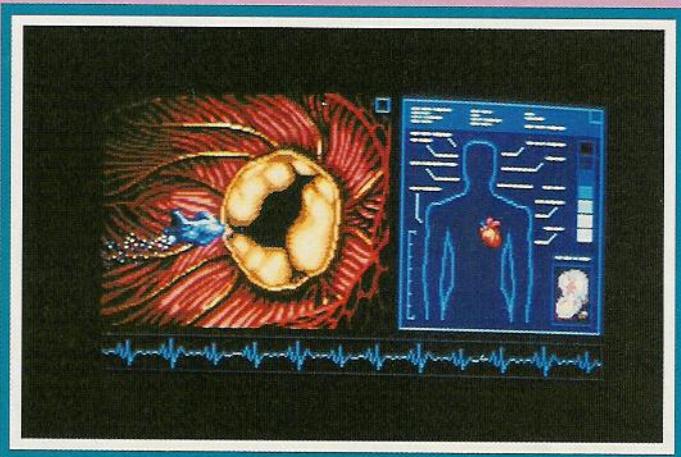
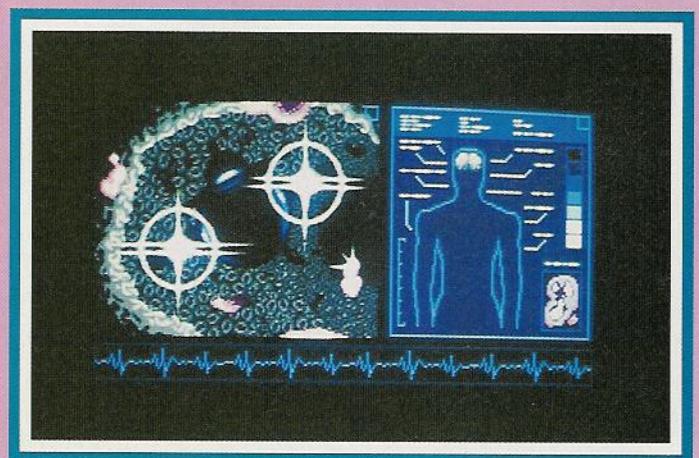
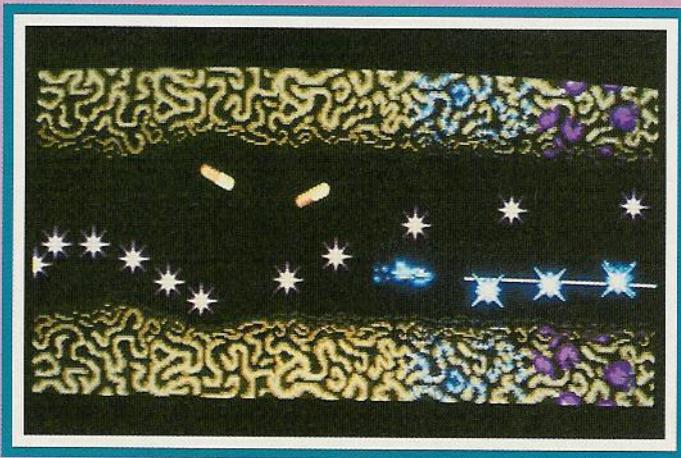
Photos d'écran de formats 16 bits.

BIO SHOOT

Comme son nom l'indique (pour les anglophiles), ce shoot'em up propose un voyage dans le corps humain. Le joueur devra se déplacer au travers des intestins, de l'estomac, du coeur et enfin du cerveau, les ennemis (éléments étrangers au corps humain) devenant bien sûr de plus en plus difficiles à vaincre. Comme de coutume, vous ramasserez diverses gélules de façon à bénéficier de certaines options. Ces pastilles sont au nombre de six: vie supplémentaire, puissance de feu accrue, vitesse de déplacement supérieure... Petite précision, tous les éléments internes de l'organisme ne pourront être détruits. Tout au long des quatre niveaux du jeu, votre vaisseau éclairera l'organe dans lequel il se trouve. Mais les batteries auront tendance à s'épuiser et récolter les gélules adéquates s'avèrera vite nécessaire, sinon le jeu tombera dans une pénombre rendant les déplacements difficiles pour ne pas dire hasar-

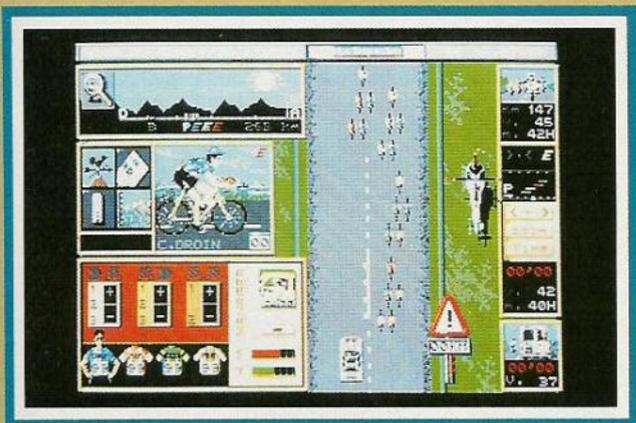
deux. A chaque fin de niveau, vous serez entraîné dans une phase au scrolling horizontal phénoménal (sur le plan de la vitesse) où votre seul but sera d'éviter toute collision avec le décor. Somme toute, un bon jeu de tir très bien réalisé comportant plus de 800 Ko de musiques digitalisées sur ST.

NEW-DEAL
Amiga / ST
Rentrée



MINI DOSSIER LANKHOR

Après s'être concentré sur Maupiti Island, le deuxième épisode des aventures de Jérôme Lange, la petite équipe de Lankhor travaille maintenant sur de nouveaux projets. Ayant pris note des problèmes entraînés par une politique éditoriale peu soutenue (il existe un vide énorme de près de trois ans entre le succès du Manoir de Mortevielle et Maupiti Island), la société Lankhor s'est agrandie ainsi que le nombre de logiciels prévus. Bien sûr, et compte tenu du succès de Maupiti Island, se révélant comme le jeu d'aventure de ce premier semestre 90, la seconde partie de l'année verra sortir Soukiya, le troisième volet de la saga Jérôme Lange, Leader et Vroom (puisqu'on vous le dit!). A côté de cela, la gamme des éducatifs s'étoffe avec la sortie prévue de Rody & Mastico III pour le mois d'août.

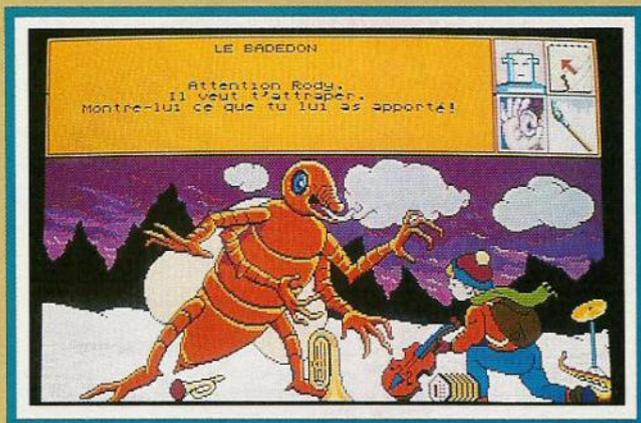


LEADER

Prévue pour le mois de juillet, cette simulation de cyclisme vous emmènera dans quinze pays différents au travers de 120 courses (incluant "La Vuelta", tour d'Espagne, le "Giro", tour d'Italie et bien sûr "La Grande Boucle", le tour de France) afin de peaufiner votre préparation du championnat du monde de septembre au Japon. En tant que Directeur Sportif, votre rôle consistera non seulement de gérer au mieux votre équipe mais également de répondre aux demandes de vos coureurs, de rendre des comptes à vos sponsors...

Sur le plan de la simulation, le jeu est très réaliste puisqu'il comprend douze équipes (avec un nombre maximum de six engagés par équipe), trois modes de courses (en ligne, contre la montre individuel et contre la montre par équipe), des conditions climatiques changeantes... Une fois la course lancée, vous suivrez vos coureurs à l'aide de trois caméras (une en tête, une en queue de peloton et une embarquée sur une moto) et pourrez leur indiquer vos consignes de course. Celle-ci sera appliquée avec plus ou moins de sérieux en fonction de la personnalité et des capacités de chacun des coureurs. Autre problème pouvant survenir, les coalitions ponctuelles entre différentes équipes afin de contrer tel ou tel leader. Tout au long d'une course, vous aurez aussi à veiller au bon moral de vos hommes et pour cela organiser des périodes de détente, de récupération (un simple déchargement est parfois préférable à un véritable entraînement) et de soins. En effet, les blessures sont également gérées par le programme. Au fur et à mesure que l'épreuve (dans le cas d'une course à étapes) ou que la saison avance et si vous n'êtes pas satisfait des résultats, vous pourrez redistribuer les rôles de chacun, modifier votre tactique ou responsabiliser certains coureurs.

Le joueur a la possibilité de sauvegarder le jeu à n'importe quel moment et ainsi de suivre l'évolution de son équipe sur une saison complète, voire sur deux (dans un premier temps) puisque Lankhor prévoit d'éditer le calendrier des épreuves de 1991. A noter que Leader permet de jouer à quatre joueurs simultanément!



RODY & MASTICO 3

Enfin, dernier aperçu des activités de Lankhor, l'éducatif. Après Troubadour et Rody & Mastico I et II, un troisième épisode de Rody est prévu pour août 90. Se trouvant à la montagne, Rody devra combattre un horrible monstre empêchant jusqu'alors l'arrivée du printemps.

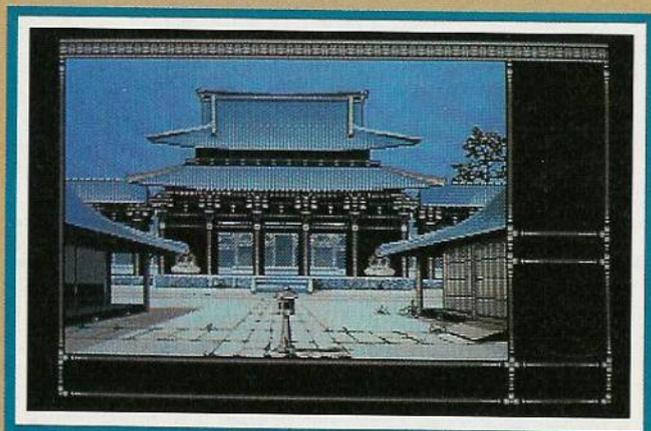


VROOM

Si Lankhor détient maintenant un incontestable savoir-faire dans les jeux d'aventure, il ne faudrait pas pour autant oublier leurs jeux d'arcade. En effet, avec leur souci du détail et de la perfection, Vroom (une course de voiture) est périodiquement retardé depuis maintenant plus de deux ans. Mais c'est promis, ce soft devrait voir le jour à la rentrée 90. Ne disposant d'aucune photo du logiciel, nous ne pouvons vous montrer le produit, mais aux vues des précédentes versions, cette course de voiture devrait se classer parmi les meilleures voire être la meilleure! A noter qu'une version moto du jeu est également prévue.

大佛寺

Le Temple du Grand Bouddha.

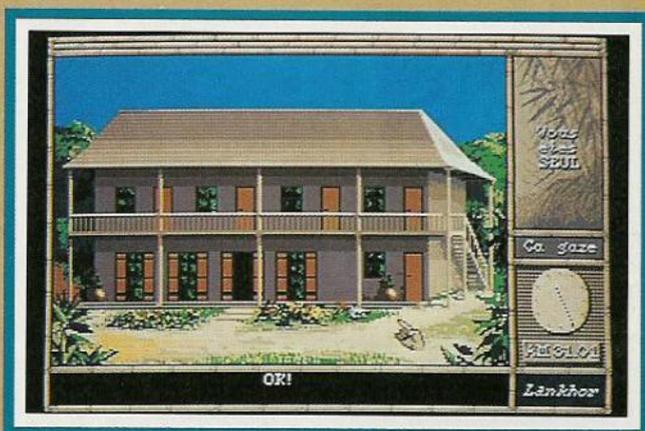


SOUKIYA

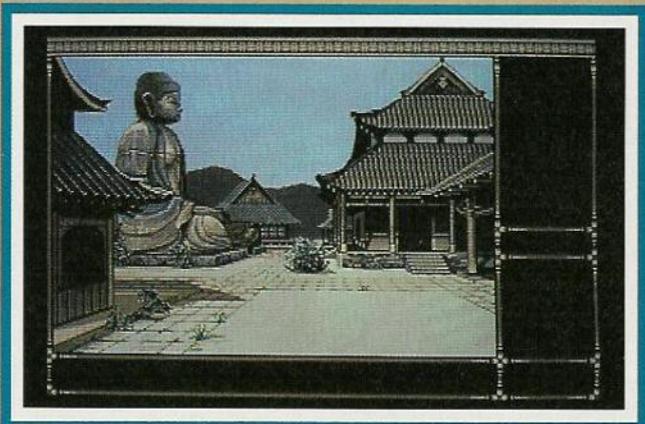
Le temps a passé depuis la première apparition du détective Jérôme Lange sur nos écrans en Juin 87. A l'époque, Le Manoir de Mortevielle représentait le must des jeux d'aventure en proposant de somptueux graphismes et une véritable synthèse vocale. Ce dernier aspect du logiciel a d'ailleurs largement contribué à la renommée de la société Lankhor et fut ensuite repris dans bon nombre de leurs créations. Avec Maupiti Island, les programmeurs ont pris leur temps mais le résultat est tout simplement extraordinaire. Les graphismes sont encore plus beaux, la synthèse vocale est toujours là mais en plus, le scénario a bénéficié d'un travail de recherche extrêmement poussé, sans oublier un environnement sonore permanent de qualité exceptionnelle. Pour Soukiya, on retrouvera bien sûr, en plus d'une nouvelle intrigue, tous ces ingrédients avec cette fois-ci comme théâtre des opérations un monastère zen situé au Japon. Les premiers écrans graphiques nous promettent de nouveau une réalisation grandiose et quant à l'énigme, gageons qu'elle sera encore une fois bien ficelée!



Près de quatre ans...



si tout se passe bien, se seront écoulés...



entre le Manoir et Soukiya.

Comme vous pouvez le constater, Lankhor malgré sa petite structure devrait être bien présent dans le domaine de l'édition jusqu'à la fin de l'année avec des softs de grande qualité. Comptez sur nous pour vous en dire plus dès que possible!

SPECIAL LORICIEL

Jusqu'alors une et indivisible, la société Loriciel se scinde!

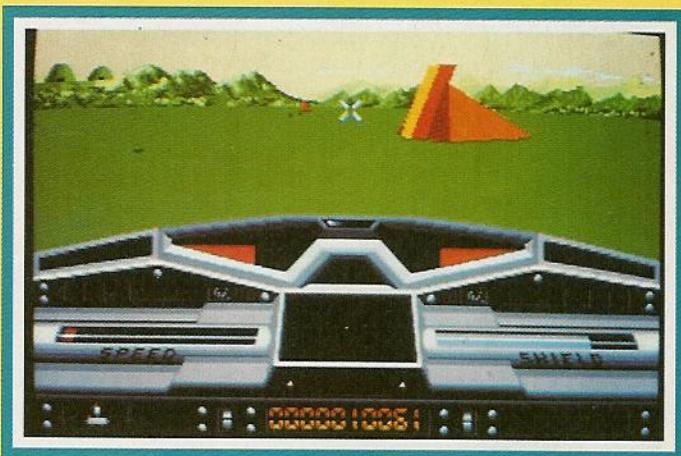
D'une part le label Futura, regroupant les logiciels de très haute technicité, et d'autre part un deuxième label ne portant pas encore de nom, destiné à accueillir les logiciels dits de réflexion. Et ce n'est pas tout puisque qu'un troisième devrait normalement voir le jour d'ici la fin de l'année!

MOONBLASTER

Annoncé il y a quelques mois dans Génération 4, Moonblaster sortira en septembre 90. Il s'agit en fait d'un shoot'em up très maniable, et en 3D avec de superbes décors de fond.

Côté scénario, c'est assez classique puisque votre but est de chasser les exploitants de trois lunes minières, la lune désertique, la lune forestière (j'ai déjà entendu ça quelque part) et la lune de glace, principales ressources de la galaxie. Pour vous aider, votre vaisseau intersidéral doté des derniers perfectionnements techniques (radar, canon...). Quant aux missions, quatre possibilités s'offrent à vous, "nettoyer" les lunes une à une, dans l'ordre que vous souhaitez, ou alors à la suite. Pour chacune d'entre elles, vous devrez procéder de la façon suivante: d'abord éliminer quatre espèces d'ennemis différents pour ensuite détruire son cratère centrale. Bien sûr, plus vous progressez dans le jeu et plus vos adversaires seront puissants et difficiles à vaincre. Mais n'ayez crainte, à chaque vague ennemie anéantie, vous pourrez ramasser divers bonus vous octroyant une manoeuvrabilité accrue ou une puissance plus grande. Si vous réussissez dans votre mission, vous aurez alors le droit d'exploiter les lunes pendant une période d'un an. Petite précision, si vous échouez, le programme vous laisse une seconde chance. Pour cela, vous devez vous éjecter de votre vaisseau avant la destruction complète de celui-ci pour rejoindre votre base. Avant de repartir, vous devrez affronter un champ de météorites.

Pour la technique, sachez que Moonblaster utilise un tout nouveau procédé dont Loriciel a d'ailleurs déposé les droits. Il se nomme Full Vision. En fait, il s'agit de mettre le joueur en prise directe avant le jeu, les décors grossissant et rapetissant en fonction de la distance parcourue.



LORICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre



3615

SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

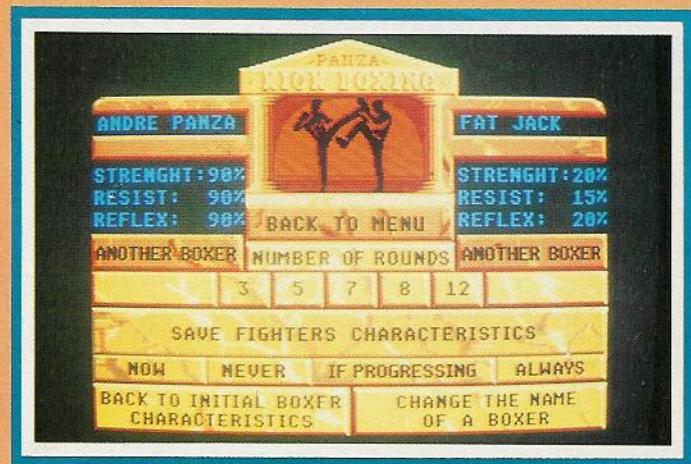
**TÉLÉCHARGEZ
LES MEILLEURS
UTILITAIRES DU
DOMAINE PUBLIC.**

SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Atari ST, Commodore Amiga, Apple Macintosh et Amstrad CPC.

LES PREVIEWS

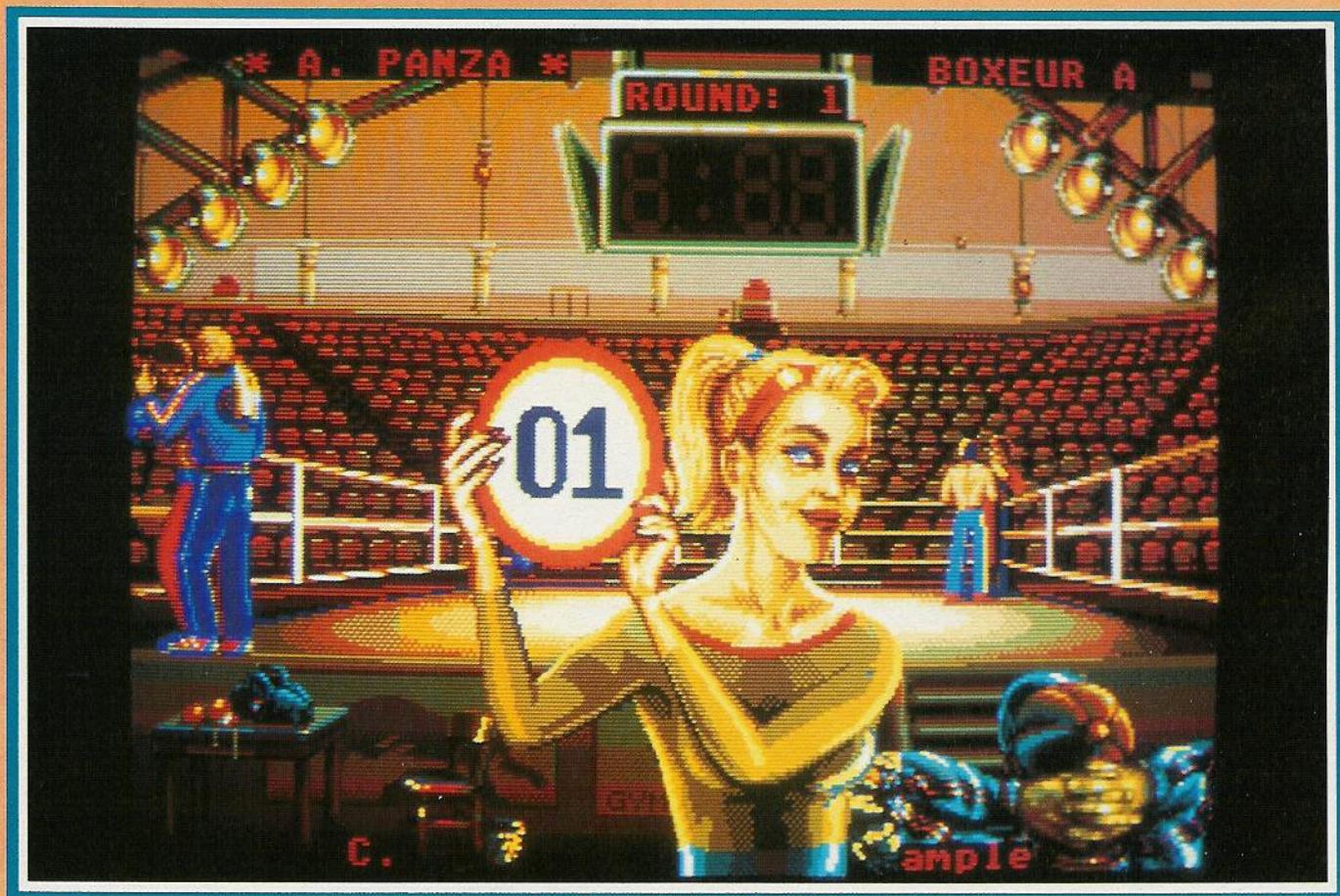
PANZA KICK BOXING

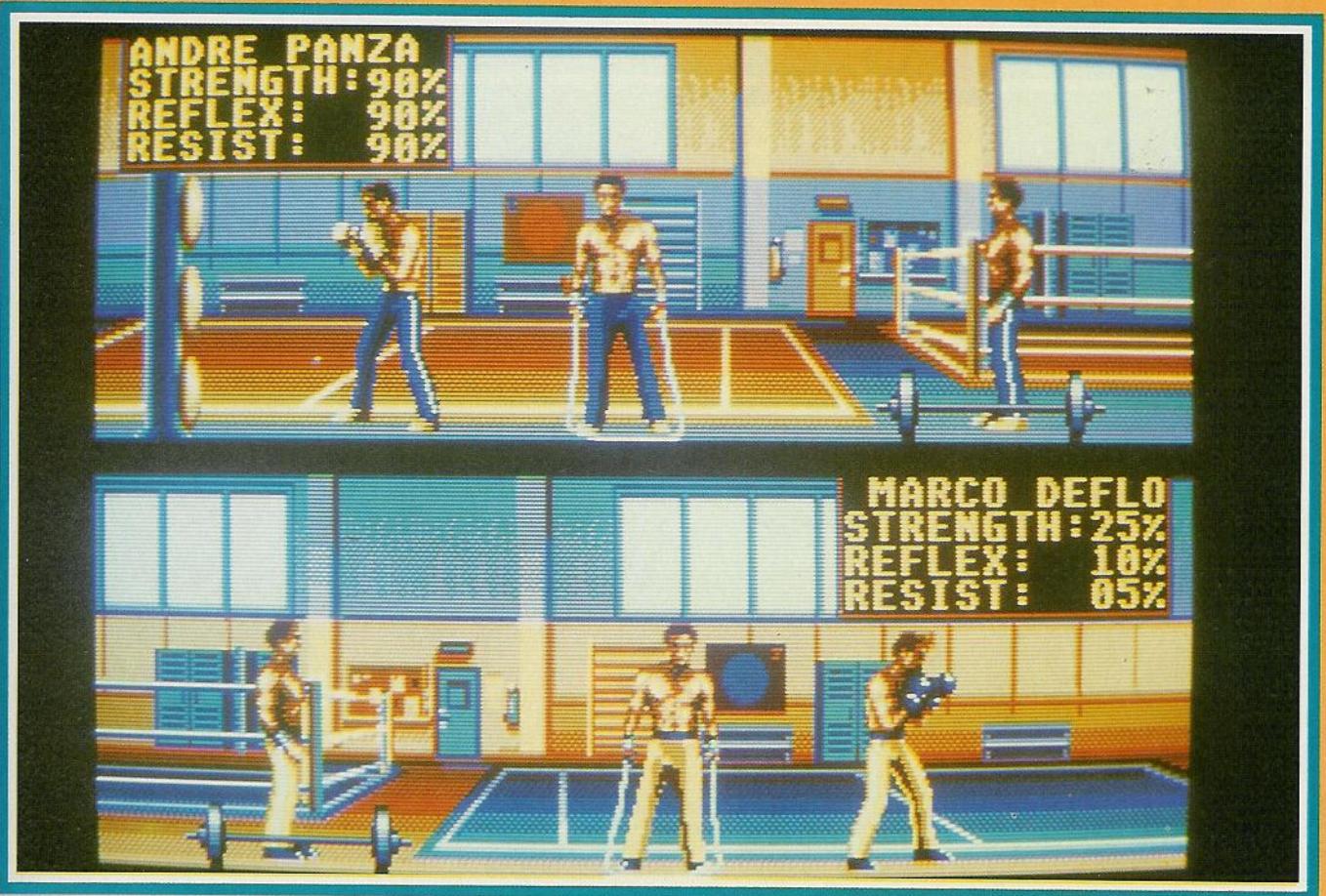
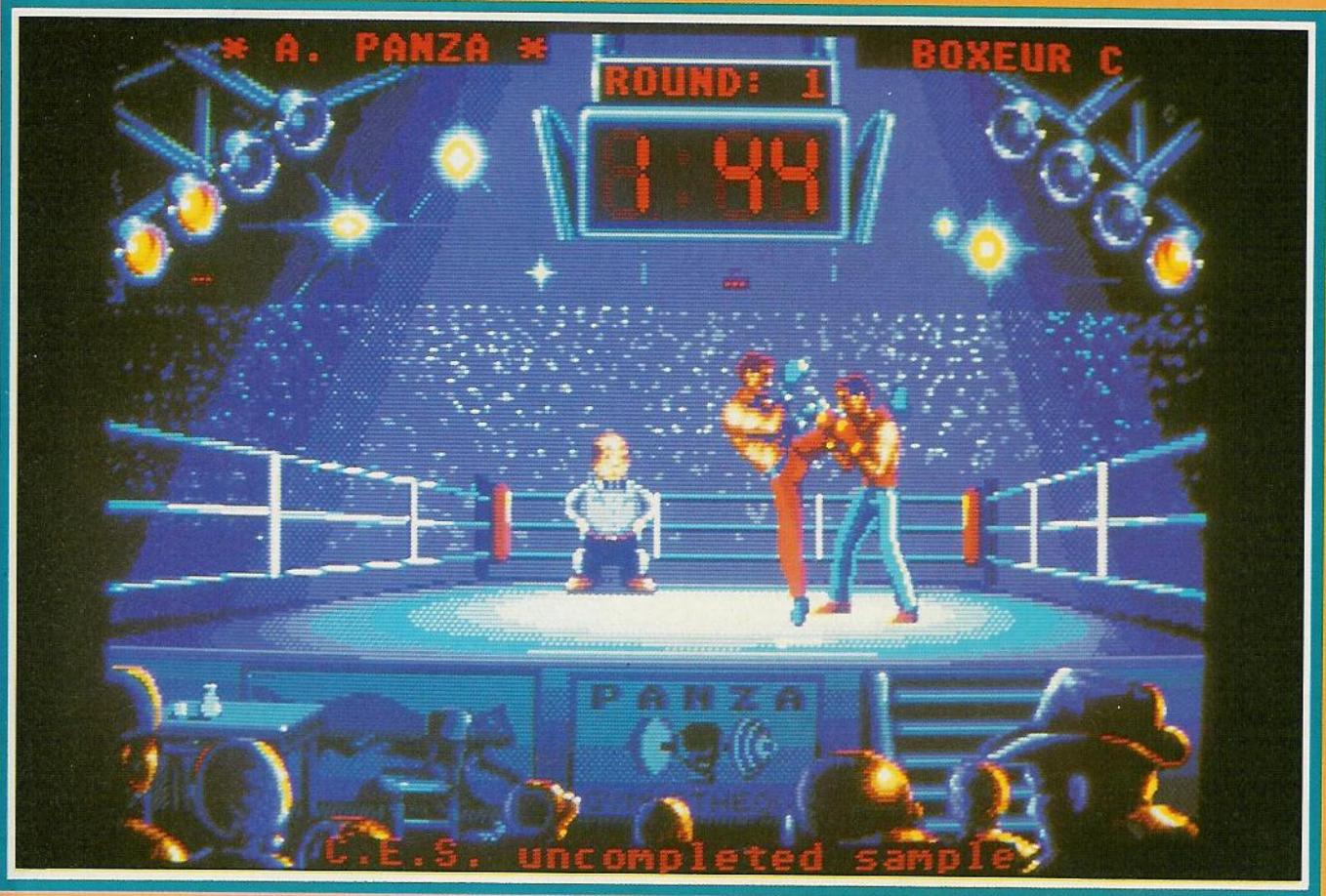
Se jouant seul ou à deux, ce jeu vous propose de participer aux diverses épreuves de Kick Boxing, de la compétition locale au championnat du monde. A noter que pour le développement de ce jeu, Loriciel n'a pas hésité à faire appel au plus prestigieux des pratiquants de Kick Boxing en la personne d'André Panza, trois fois champion du monde de cette discipline (en plus de ses trois titres mondiaux de boxe américaine et française). En ce qui concerne les options, ce logiciel propose un choix assez vaste de boxeurs, possédant leurs caractéristiques propres, un mode entraînement permettant de s'initier aux diverses techniques de jambes et de poings et de travailler les trois qualités essentielles d'un bon boxeur : la résistance, le punch et les réflexes. En plus de cela, le joueur peut à loisir redéfinir les positions de son joystick, c'est à dire affecter un High Kick ou un middle Kick (coup de pied porté sur la partie supérieure ou moyenne de votre adversaire), par exemple sur la diagonale haute gauche...



Côté réalisation, c'est réellement somptueux avec une animation des personnages tout à fait exceptionnelle. Rendez-vous compte, plus de 600 positions de sprites ont été nécessaires pour animer les boxeurs. Pour plus de précisions et de détails, toutes les actions de coups ont été filmées en studio puis digitalisées, sous la direction d'André Panza. Le résultat obtenu est tout simplement phénoménal et mérite d'être vu. Très certainement un des très grand hit de la rentrée!

FUTURA
Amiga / PC / ST
Octobre



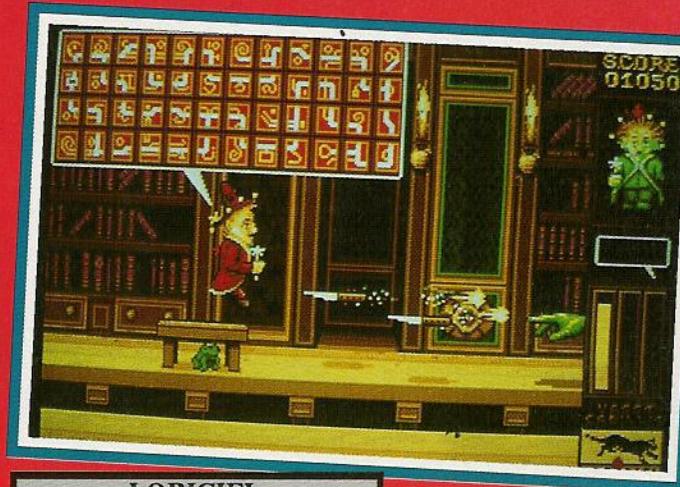


LES PREVIEWS

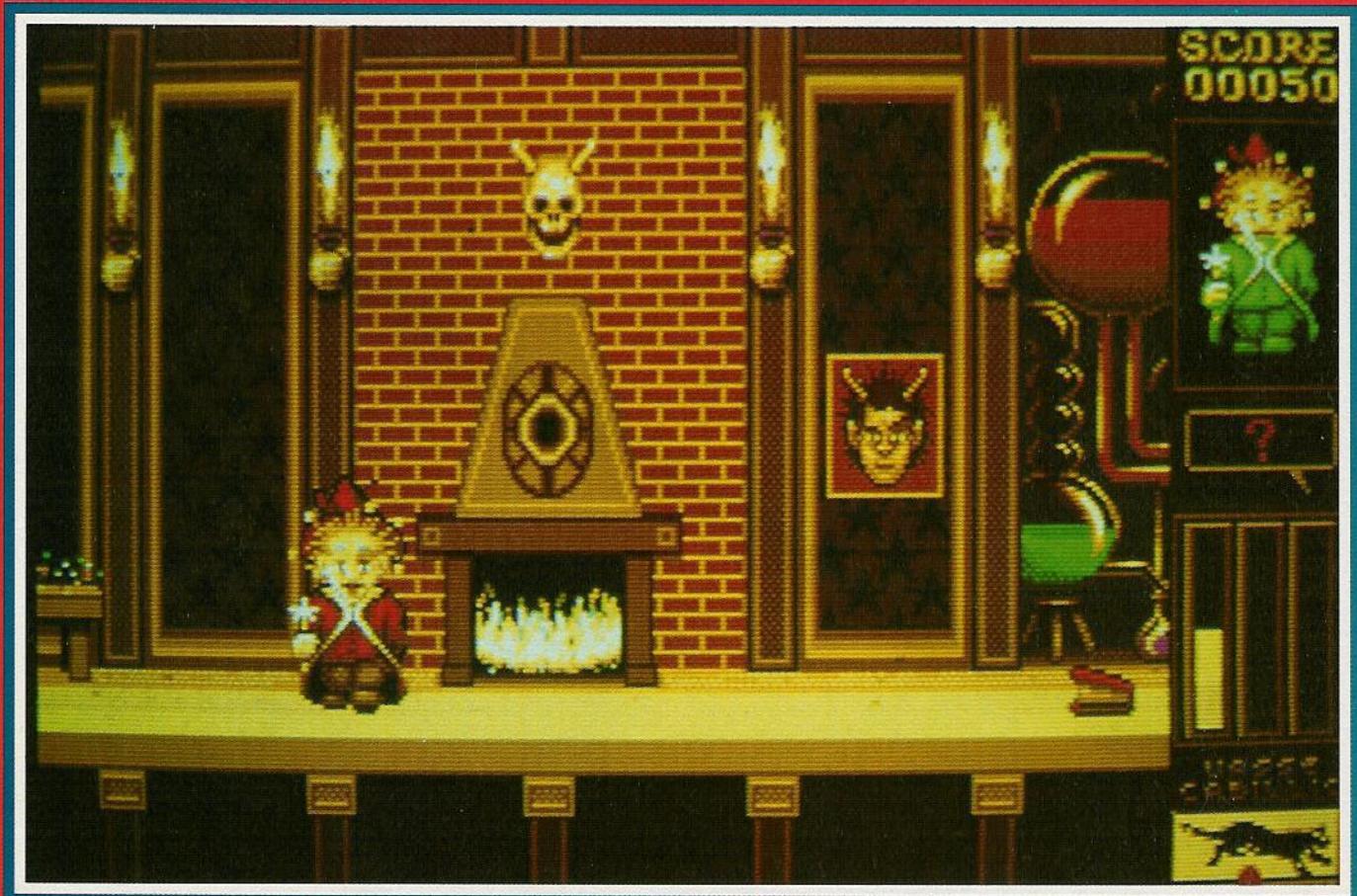
MAGICIAN

Jeu d'arcade intégrant une certaine dose de réflexion, Magician devrait plaire à un large public. Il s'agit de promener un petit personnage prisonnier d'une immense bibliothèque (44 écrans de long sur 9 niveaux) et de l'aider à récupérer les livres de couleur rouge qui lui permettront de reconstituer la formule magique, clé de sa libération. Mais attention, tous les livres ne sont pas bons, certains sont piégés et se révèlent être de couleur verte dès que le joueur s'en saisit. Il s'agit d'être extrêmement vigilant lors de leur apparition, les livres piégés flashant alors durant un cours instant. Bien évidemment, le jeu est truffé d'autres pièges qu'il faudra esquiver. Le but étant d'éviter au maximum tout ce qui touche de près ou de loin à la couleur verte. Cette dernière recouvrant petit à petit l'effigie de votre personnage, placée en haut à droite de l'écran. Une fois complètement verte, vous serez transformé en crapaud et ne pourrez plus échapper au Magician. Autre difficulté, de temps à autre un montre viendra entraver la progression du joueur en essayant de le toucher avec son boomerang (toujours de couleur verte). S'il y parvient, le jeu change alors et vous vous retrouvez devant ce monstre dans un combat sans pitié. Rassurez-vous, tout n'est pas noir dans cette bibliothèque, vous aurez aussi l'occasion de ramasser certaines potions vous autorisant certaines actions et vous facilitant ainsi la tâche.

Pour la réalisation, rien à dire! Ce jeu bénéficie de superbes graphismes et surtout d'une très bonne ambiance sonore. A voir!



LORICIEL
Amiga / PC / ST
Septembre

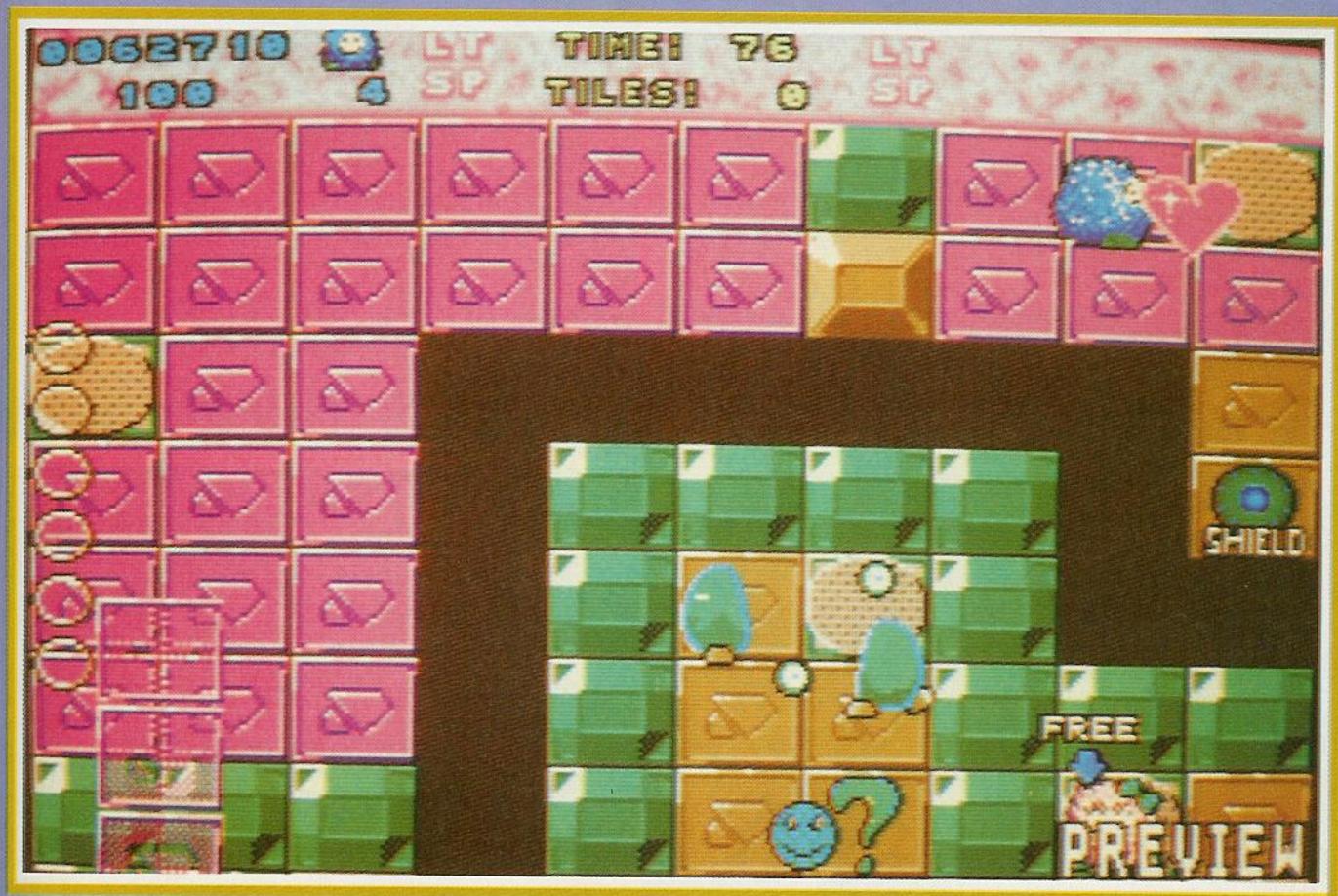
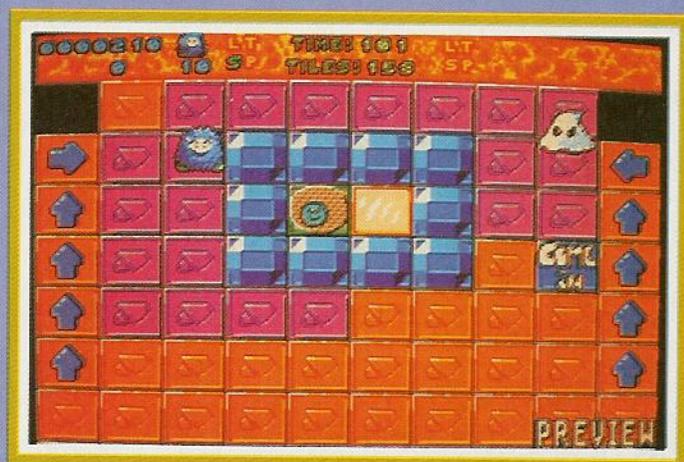


LES PREVIEWS

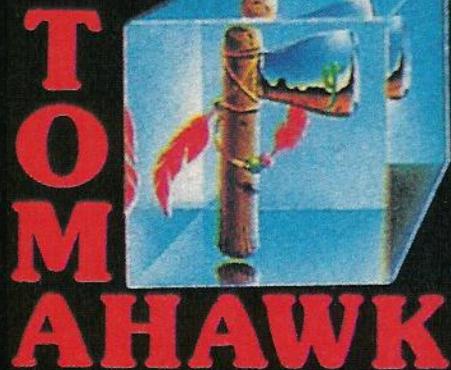
SUPERSKWEEK

Plus qu'une simple suite, Superskeewk se veut un logiciel à part entière. Il faut avouer que cette nouvelle version compte bon nombre d'options supplémentaires. Par exemple, tout au long des 250 tableaux dont certains se composent de deux niveaux, le jeu peut désormais se jouer à deux. A noter que deux possibilités sont offertes, les deux joueurs pouvant faire équipe de façon à progresser plus vite et plus efficacement dans le jeu, ou bien alors jouer l'un contre l'autre, tous les coups étant permis. Autre nouveauté, dorénavant les bonus récoltés pourront s'échanger à l'intérieur d'une boutique contre des armes supplémentaires ou des points de vie... De plus, une sauvegarde est maintenant prévue permettant d'arrêter une partie en cours et de la reprendre ultérieurement. Enfin, l'éditeur de tableaux intégré permet aux joueurs de créer leurs propres tableaux. D'une réalisation très proche de Skweek, le logiciel offre des sons digitalisés, de nouveaux graphismes (toujours dans le même style) et de nombreuses astuces. En conclusion, mieux que le premier!

LORICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre



SPECIAL

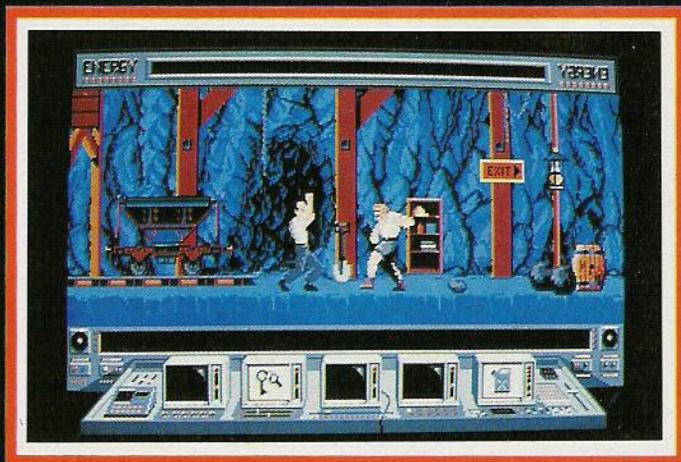
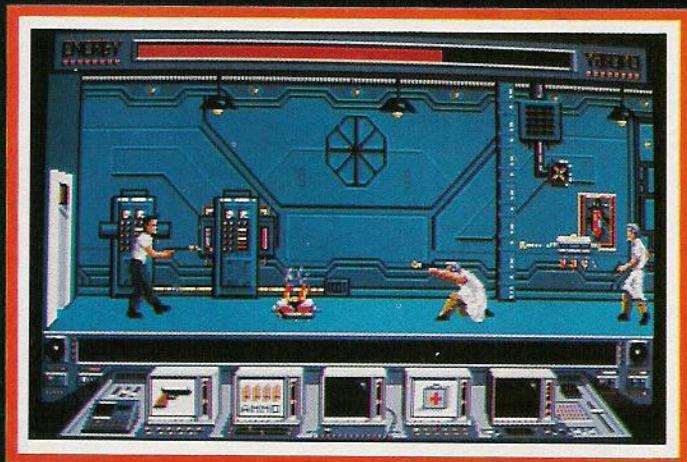


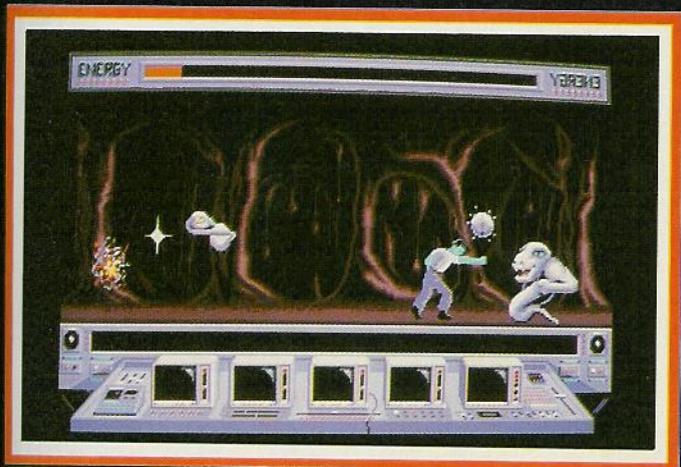
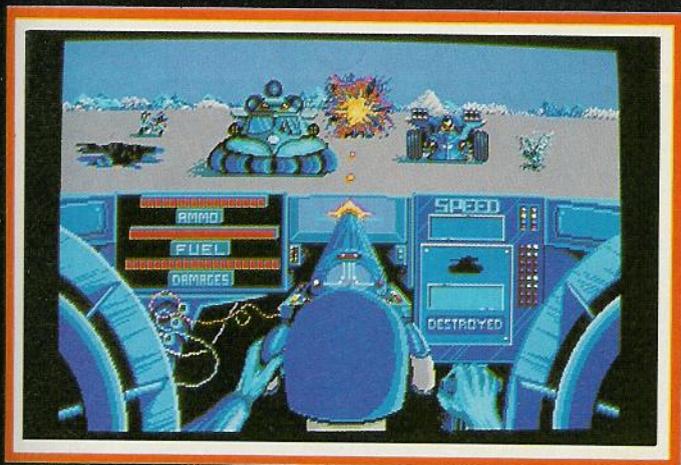
La société Coktel Vision, pour les jeux éducatifs, pour son label Tomahawk, pour le reste de la production ludique, a décidé d'attaquer la rentrée 90 avec de nouvelles ambitions. Pour cela, le nombre de logiciels prévus est conséquent et les moyens d'y parvenir importants. En effet, l'avenir de la micro-informatique, et tout ce qui s'y rattache, intéresse fortement les responsables de Coktel. C'est ainsi qu'il se sont récemment dotés d'un gros système (Gravis) leur permettant de créer des images de synthèse et d'acquérir une certaine expérience dans ce domaine, expérience que l'on retrouvera bien sûr dans les programmes micro.

PIÈGE

Initialement prévu sous le nom de Super A, ce logiciel vous proposant d'incarner un agent secret se nomme dorénavant Piège. Etant membre d'une organisation luttant contre le crime et les gangs internationaux, vous partez à l'assaut d'un archipel, riche en ressources minières, aux mains d'une bande de gangsters. Malheureusement, dès votre arrivée, vous êtes fait prisonnier. C'est à ce moment que le jeu débute. Dans votre cellule, vous saisissez l'occasion du repas pour neutraliser votre geôlier et vous évader. Dès cet instant, vous traverserez de nombreuses régions, vous devrez vous battre et vous emprunterez divers moyens de transport. Le bateau, la moto, l'aéroglesseur et l'avion seront autant d'occasions d'exercer vos talents; le tout dans différentes phases: simulation de conduite, pilotage en 3D...

Au niveau de la réalisation, le logiciel semble très bon avec, pour les phases en 3D, une bonne animation, et de bons graphismes.





TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre

3615
SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ
LES LOGICIELS
QUI CREVENT
L'ECRAN.**

SM1, c'est plus de 2 000 logiciels gratuits et très performants, pour les fans de graphismes, de midi, de jeux et d'utilitaires astucieux.

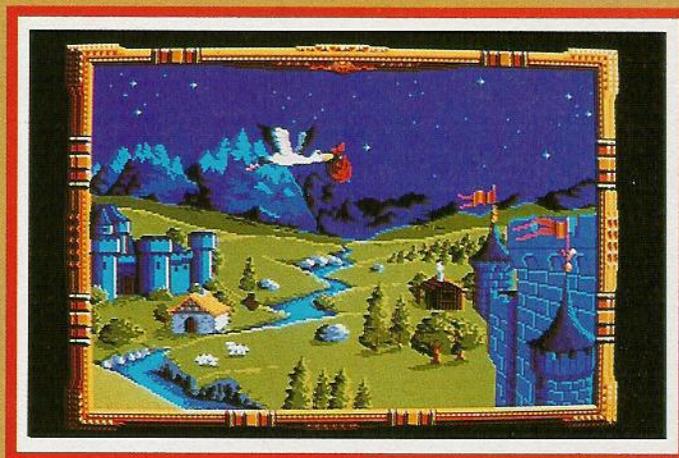
LES PREVIEWS

BABAYAGA

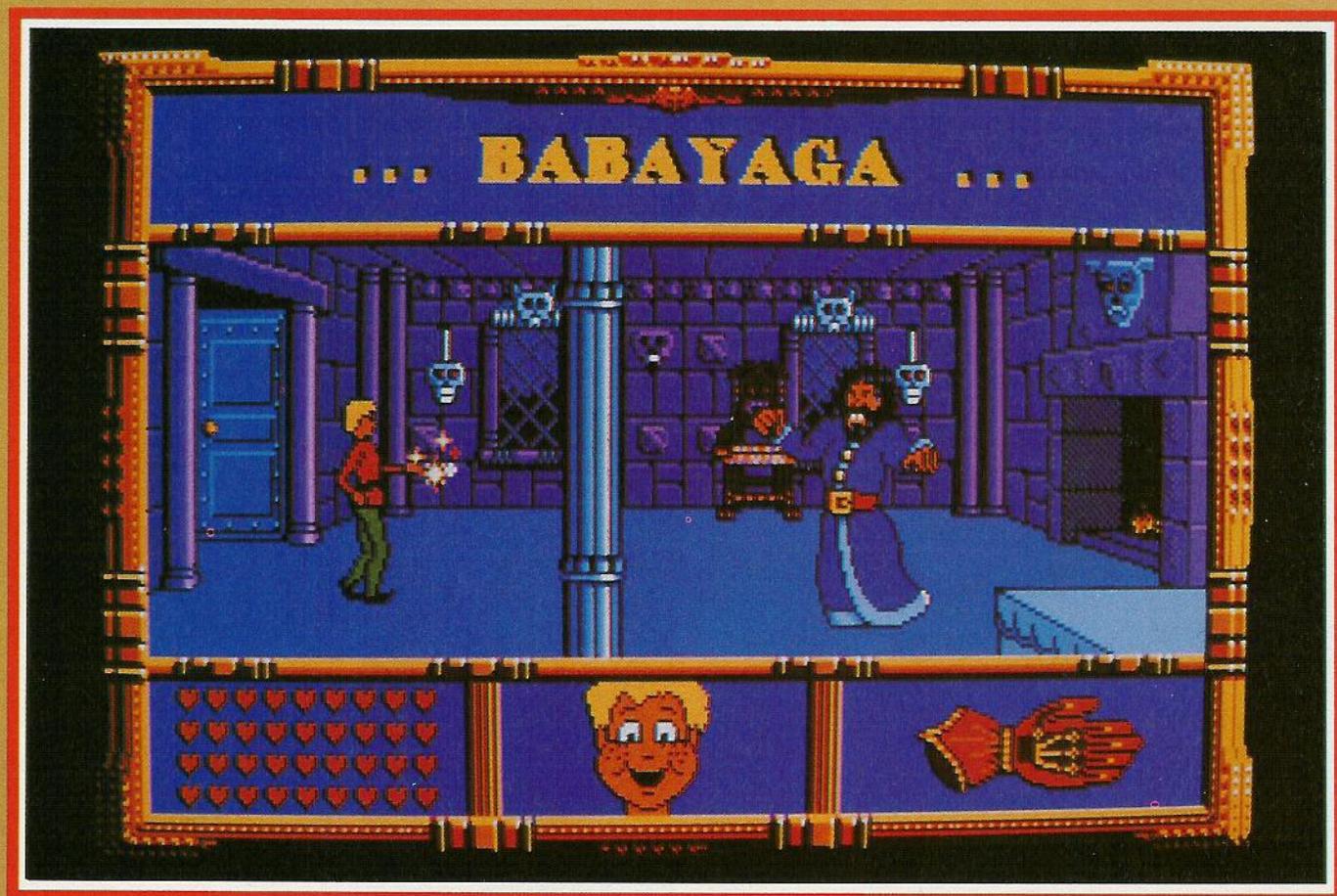
Directement inspiré des contes russes, Babayaga se veut un jeu alliant action et aventure pour les moins de 7 ans. L'histoire débute toujours de la même façon: l'enfant se fait dérober un objet magique qu'il doit impérativement retrouver pour sauver son pays d'un grand péril. Auparavant, vous devrez choisir votre personnage (couleur des cheveux, yeux, vêtements...) et son lieu de naissance (cabane, chaumière, château, palais). En fonction de ce choix, l'objet volé sera différent ainsi que le jeu. En agissant de cette façon, c'est plus de 400 histoires différentes que propose le logiciel.

Une fois sa quête de l'objet commencée, l'enfant rencontrera de nombreux personnages, certains bienveillants comme la fée ou le lutin, d'autres hostiles comme l'ogre, le sorcier ou bien évidemment Babayaga, la méchante sorcière. Après de nombreuses péripéties, l'enfant atteindra enfin la demeure du voleur et l'affrontera dans un terrible combat magique. Même en cas de victoire, celui-ci ne doit pas se croire tiré d'affaire; en effet le voleur n'hésitera pas à le poursuivre pour le provoquer de nouveau en duel. Ce n'est qu'après cette seconde victoire que notre héros pourra enfin rentrer dans son pays où il sera accueilli triomphalement.

Côté technique, Babayaga bénéficie de jolis graphismes et son sujet devrait plaire aux plus jeunes.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre



COMMODORE AMIGA

A500 + EXT 512K : 3890 F TTC
 A500 + EXT 512K + HORLOGE 4390 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES AMIGA
 PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCLETTE DOMPUB
 + JOYSTICK



ATARI ST

520 STE + EXT 512K 3490 F TTC
 520 STE + EXT 2MO : 4990 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES ATARI
 PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCLETTE
 DOMPUB + JOYSTICK



CONSOLE DE JEUX PORTABLE COULEUR
 LA CONSOLE + 1 CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
 + COMLYNX
 1490 TTC

OFFRE SPECIALE
 CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
 + GATES OF ZEDOCON + HOUSSE DE TRANSPORT LYNX
 1690 F TTC



OPERATION MICRO-VIDEO ESAT SOFTWARE
 -10 % SUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL
 ESAT SOFTWARE
 Compte cheque, Discopie, Housse M.S

CE MOIS CI -10 % SUR LES JEUX
 SELECTIONNES

ATARI	AMIGA
F29	F29
OPERATION STEALTH	ITALY 90
SIM CITY	MAUPITY ISLAND
ITALY 90	MIDWINTER
SKIDZ	NUCLEAR WAR
FIRE BRIMSTONE	

ET TOUJOURS LES
 DISQUETTES A DES PRIX
 MICRO VIDEO

VALABLE JUSQU'AU 30
 JUILLET 90
 Promotions dans la limite
 des stocks disponibles,
 Disponibilité pouvant varier
 suivant les magasins
 renseignez-vous

MICRO VIDEO

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

PARIS		BORDEAUX	TOURS
8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19 H <i>Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord</i>		3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70	81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50
NOUVEAU ! DAX 56, Avenue Victor Hugo 4010 Dax ☎ 58.74.18.63	NANCY 55, rue des 4 églises 54000 Nancy ☎ 83.37.06.47	PERPIGNAN 8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40	LYON 11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74
BELGIQUE			
BRUXELLES 1, rue Dons 1050 Bruxelles ☎ 02 / 648 9074		DINANT 21 place communale 5198 ANHEE ☎ 082 / 611451	

LES PREVIEWS

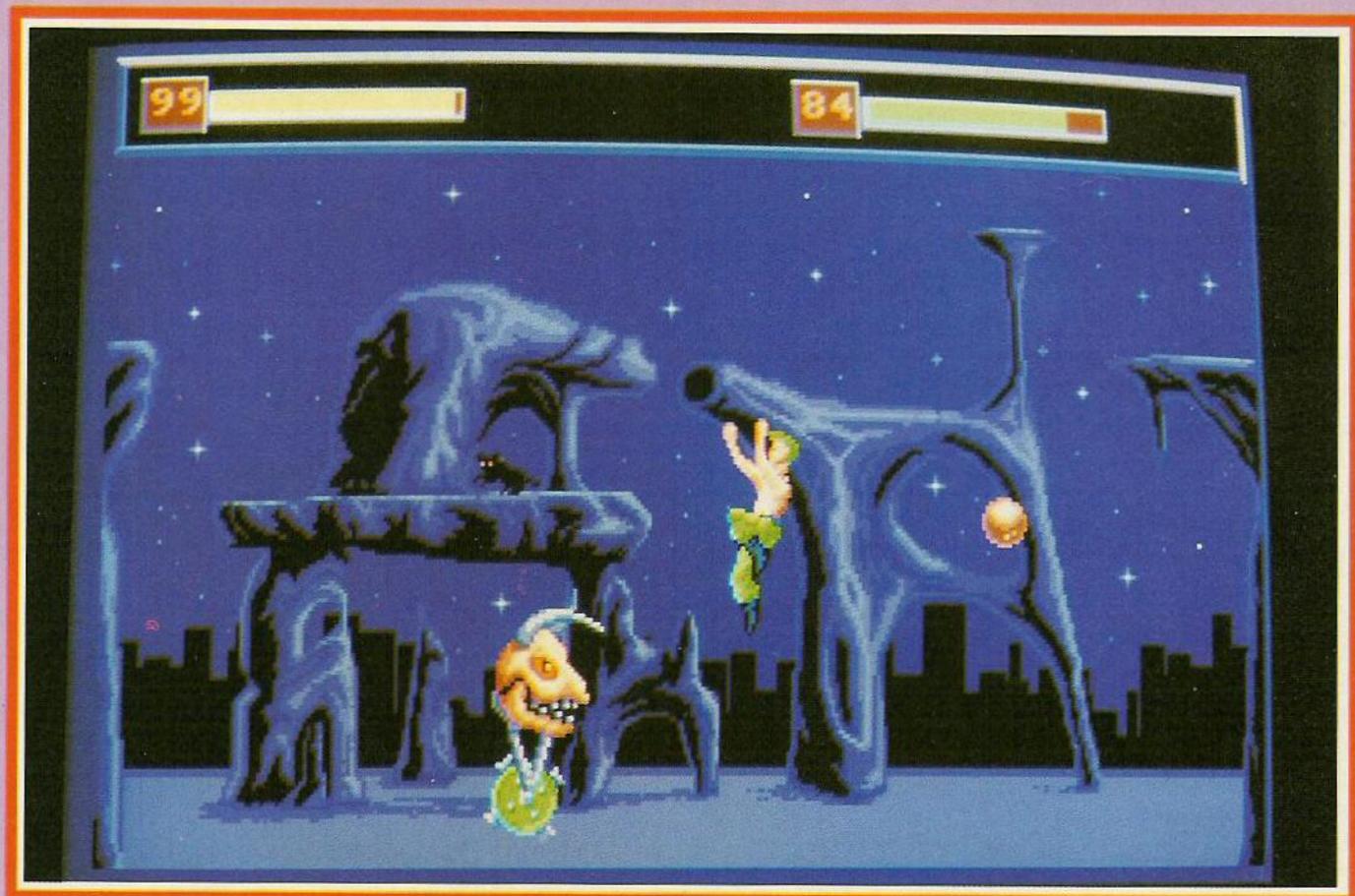
NO EXIT

En développement depuis le début 89, ce logiciel ne sortira finalement que fin 90. Il faut dire qu'il aura été refait plusieurs fois avant que le résultat ne convienne aux programmeurs. Se jouant seul ou à deux à la manière de Barbarian de chez Palace Software, No Exit comporte douze niveaux de difficulté croissante correspondant aux douze signes du zodiaque, le plus facile étant le Bélier et le plus difficile le Poisson. Bien sûr, il est possible de récolter des bonus (ou malus) modifiant pour un temps les caractéristiques de votre personnage. C'est ainsi que ce dernier peut devenir agressif, mou ou alors complètement fou. Pour corser un peu le jeu, les auteurs de No Exit ont doté l'adversaire d'une certaine intelligence, ses réactions se modifiant en fonction du type de vos attaques.

Sur le plan de la réalisation, No Exit est superbe avec des décors en 256 couleurs (sur PC) et une animation des personnages très soignée et très réaliste. Sachez que pour y parvenir, un logiciel a été spécialement développé en interne. Ce dernier découpe le personnage en douze parties, autorisant ainsi de multiples combinaisons. On devrait normalement retrouver cette technique dans tous les prochains softs de la société.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Fin septembre



TRES BIENTOT...

OFFRE SPÉCIALE !

Recevez une démo*
BACK TO THE FUTURE II
chez vous ! Comment ?
Il suffit de renvoyer ce cou-
pon ainsi que votre adresse
complète chez UBI SOFT.
(Choix format : Amiga ou
Atari ST).

* Offre limitée en fonction
des disponibilités

Distribué par

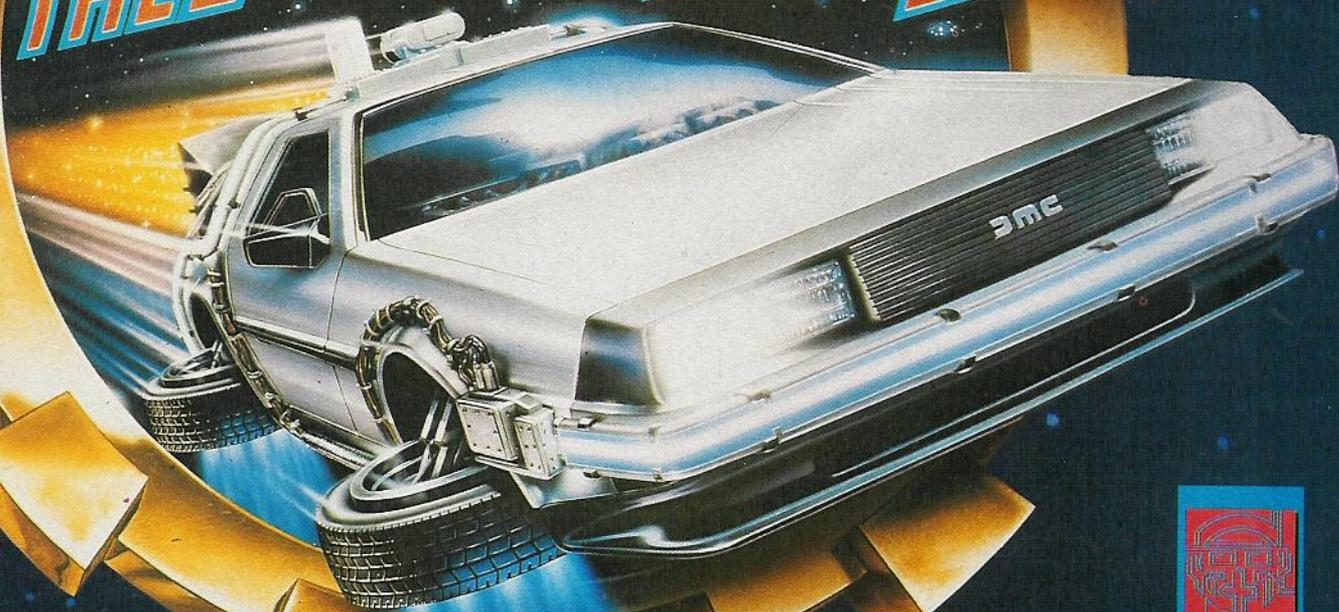
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy

93100 MONTREUIL SOUS BOIS

BACK TO THE FUTURE II

III PART



Disponible sur
Amiga, Atari ST,
IBM PC et Amstrad



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS:

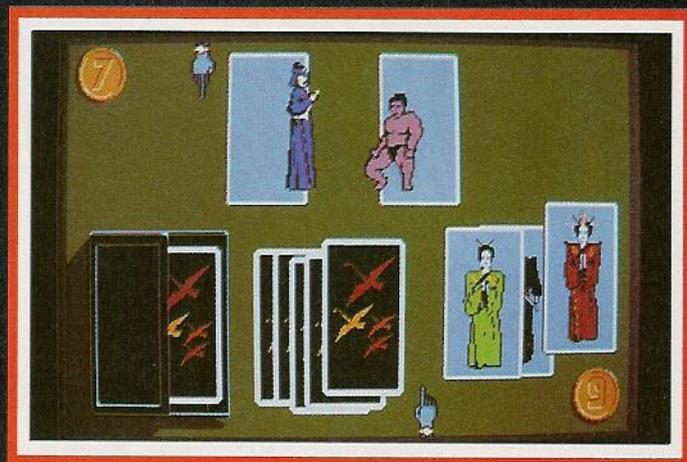
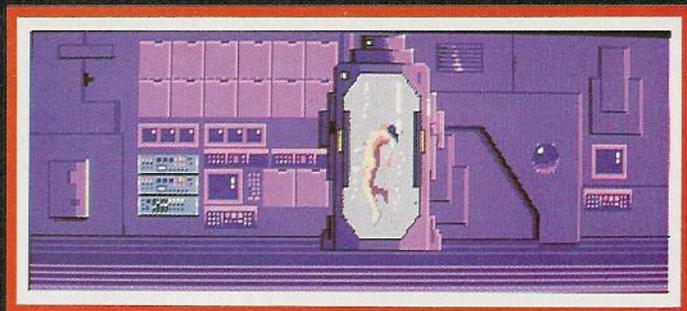
Atari ST

4 & 5 Courtesy of MCA

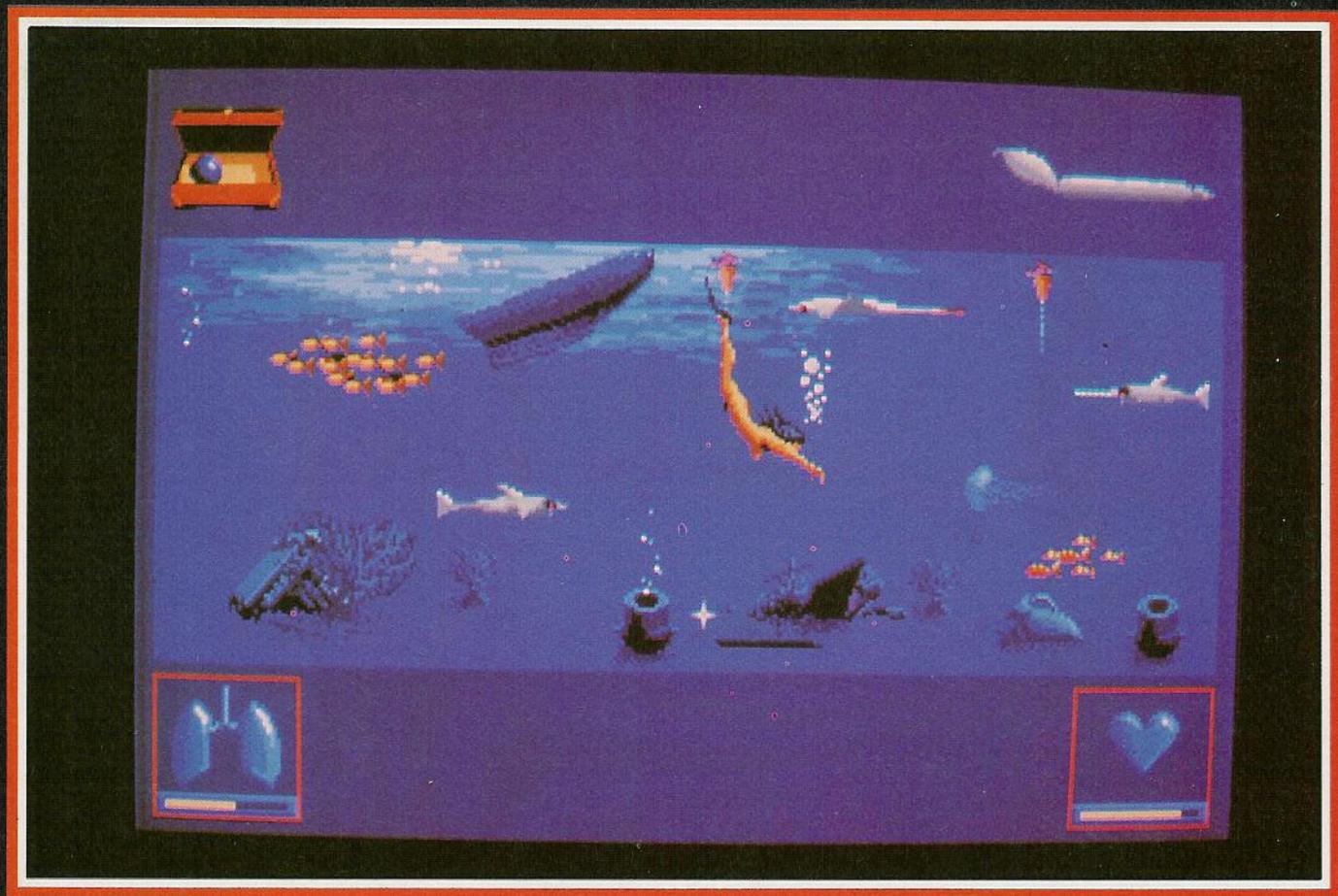
LES PREVIEWS

GEISHA

Ayant innové dans les softs "roses" avec Emmanuelle, Tomahawk persiste avec Geisha, logiciel d'aventure se déroulant à Tokyo et ses environs. Cette fois-ci c'est la réputation d'Eve (femme reconnue pour incarner l'érotisme) qui, parvenant aux oreilles de Napadami, redoutable chef de la mafia japonaise, causa sa perte. Ce dernier règne en maître absolu sur toute la prostitution par l'intermédiaire de ses maisons et cités spécialisées dans lesquelles officient ses célèbres gynoïdes. Il s'agit en fait de robots possédant un cerveau et une peau quasi-humaine. Avec l'enlèvement d'Eve, Napadami compte bien insuffler à ses prototypes féminins "l'essence même de l'érotisme". Votre aventure débute dans une chambre d'hôtel de Tokyo, alors que vous venez de débarquer de l'avion. Incarnant l'amant d'Eve, vous allez tout faire pour la retrouver et démasquer Napadami. Votre aventure vous mènera dans les endroits les plus chauds de la ville où vous découvrirez de nombreuses choses. Croyez-moi, dans le domaine du plaisir, les orientaux sont très créatifs! En tout cas, une chose est sûre, Muriel Tramis (déjà scénariste d'Emmanuelle) ne manque pas d'idées, son imagination semble débordante.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre



ELECTRON

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

ATARI ST

520 STE +
Moniteur Couleur + Joy
+ Maupiti ou Tennis Cup
5490 Frs

1040 STE +
Moniteur Couleur +
Maupiti + Tennis Cup + Joy
6490 Frs

MEGA ST1 +
Moniteur SM 124 Mono +
50 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA
externe 720K DF
720 Frs

ATARI XE

130 XE Peritel	590
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1490 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30%
sur 200 titres
Nouveautés
Tous les jours

GAMEBOY

+ BATMAN

890 F

40 titres
disponibles
1 Jeu: 270F
500F les 2

ATARI
PORTFOLIO
+ Interface
Parallèle
2290 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---

MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
+ 2ème Manette
+ OSAMATSUKU
1790 F

ADAPTATEUR SEGA
8 BIT DISPONIBLE

NOUVEAUTES

DJ BOY, WIP RUSH
ASSAULT SUIT
THUNDER FORCE III
BASE BALL
SUPER SHINOBI, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
MAJOR COP RYU
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE
KEN LAST BATTLE

390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE	3950
BASE BALL	1950
NAM 75	1950
MAGICIAN LORD	1950
GOLF	2250

LOCATION
VENTE REPRISE
NOUVEAUTES
47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ Dragon Spirit + Monster Path
1490 F

CD NEC à 450 F pièce

DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGAI II
SUPER DARIUS

Jeux NEC à 390 F pièce

Barumba, Formation Soccer, Splatter
House, Blue Blink, Image Fight,
Batman, Be Ball

Tous les jeux NEC
disponibles à des prix fous

SUPERGRAFX
+ BATTLE ACE
2490 Frs

GRAND ZORT 390 F
Ghouls & Ghost, The Strider NC

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un
AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat
d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 AMIGA 500
Monit 1084 S +
+ Cadeau Cadeau
5690 F 3490 F

50 Disquettes	100 Disquettes
KONICA	KONICA
250 F	480 F

10 Disquettes	500 Disquettes
KONICA	KONICA
La boîte	420 F/ 100
80 F	

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P.VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° DATE EXP.

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
.....
.....
.....
.....

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F
Signature Parents si mineur: TOTALF TTC

LES PREVIEWS

EMPIRE GALACTIQUE

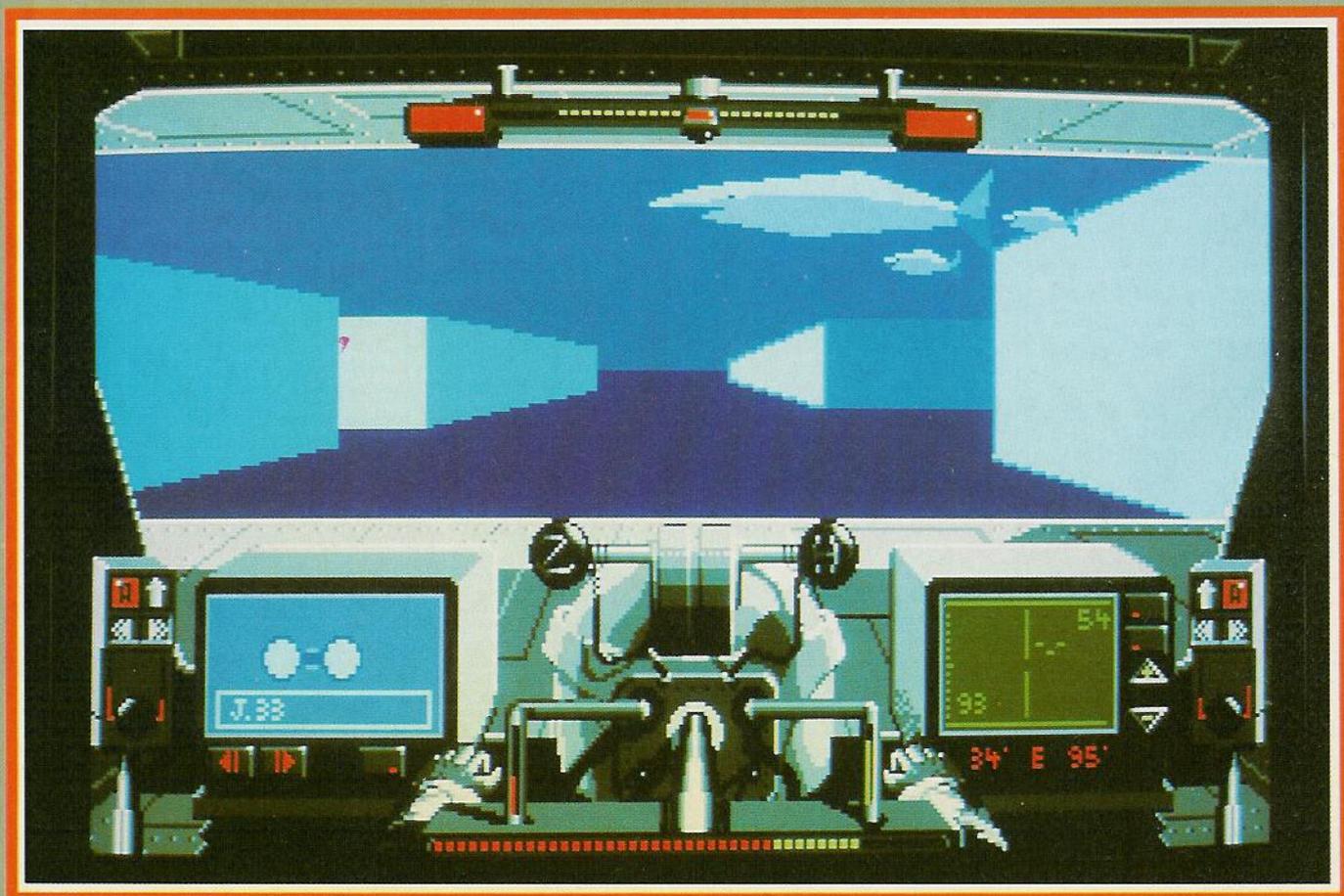
Adapté du jeu de simulation du même nom et par son auteur, une première dans le monde de la micro-informatique ludique, Empire Galactique arrive sur nos micros. Pour ce qui devrait être normalement le premier épisode d'une longue série, c'est un scénario totalement original que François Nedelec nous propose.

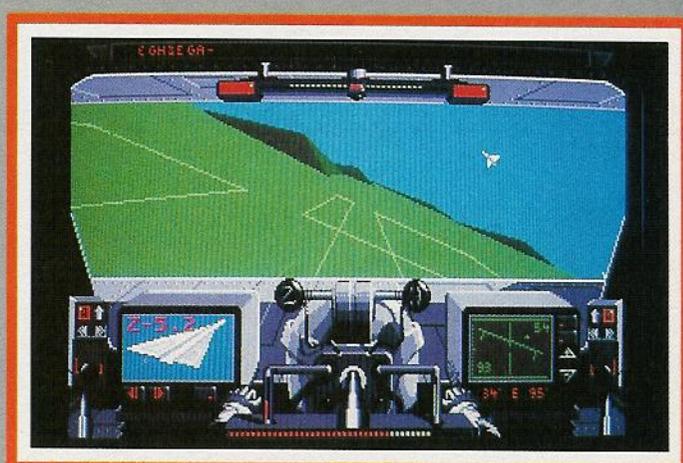
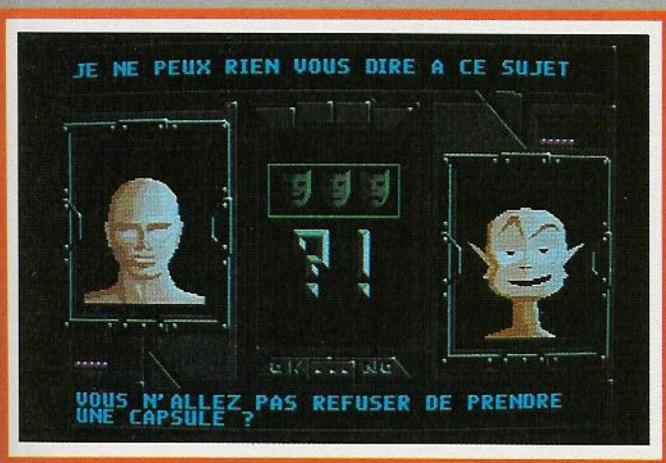
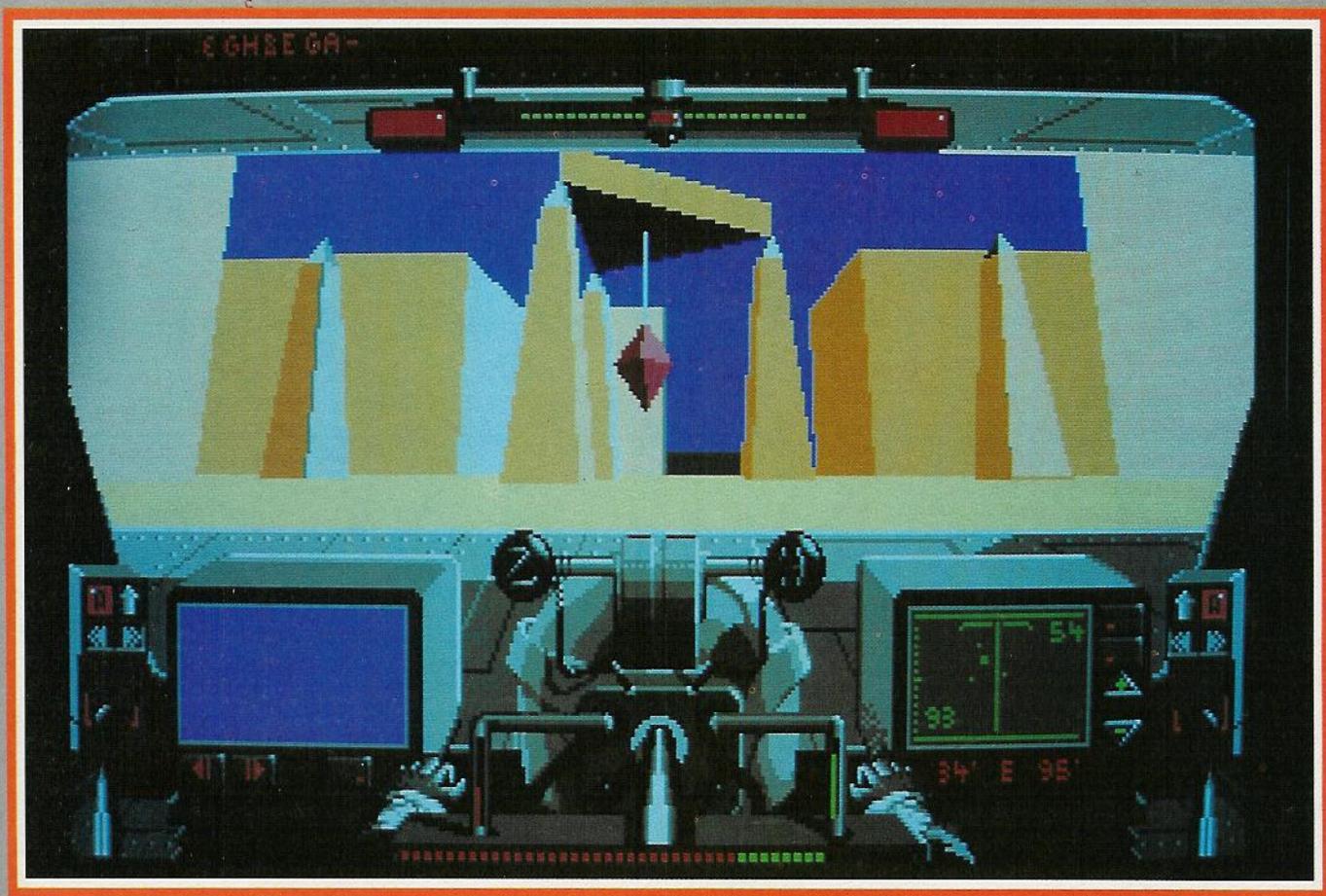
Sur la planète Ether, une guerre civile a éclaté. En effet, diverses factions contestent l'hégémonie du gouverneur qui règne à la manière d'un véritable tyran. Son but est d'isoler Ether du reste de la galaxie impériale. Pour tirer cette affaire au clair, vous (enquêteur impérial) êtes envoyé en mission sous la couverture de correspondant de guerre. Votre but sera de recueillir le maximum d'indices et d'informations tout en portant secours, dans la limite de vos moyens, aux troupes restées fidèles à l'Empire. Après le briefing précédant votre départ, où vous aurez choisi votre équipement de base, vous partez à l'aide d'une navette en direction de Tiph-Ether, méga-cité flottant à environ mille mètres du sol. Lors de votre mission, vous serez amené à traverser de nombreuses régions, à explorer de nombreuses cités et à affronter divers ennemis. Bien sûr, vous rencontrerez de nombreux personnages (militaires, flics, mercenaires, tekno...) avec lesquels vous aurez la possibilité de discuter et d'échanger des informations. En effet, toute la population est dotée d'intelligence et chacun des personna-

ges agissent entre eux et ce en l'absence même du joueur. Pour réussir, diplomatie, réflexion et stratégie seront nécessaires!

Au niveau de la réalisation, Empire s'annonce réellement superbe, entièrement réalisé en 3D formes pleines. Fait notable, lors des dialogues avec les habitants d'Ether, les visages de ceux-ci seront présents à l'écran autorisant ainsi la visualisation de leurs émotions (graduées de la séduction à l'agressivité injurieuse). Autre tour de force, l'ordinateur garde en mémoire absolument tous les actes et paroles (ainsi que leurs tons) du joueur. Au cours de sa progression et suivant celle-ci, le mode de déplacement pourra changer allant du véhicule terrestre au véhicule amphibie. En bref, Empire s'annonce comme un hit!

TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre





En résumé, on s'aperçoit que la société Coktel Vision, via Tomahawk, a l'intention de se montrer bien présente sur le marché ludique dès cette rentrée. D'autre part, et pensant énormément à l'avenir, Coktel étudie de très près la technologie du CD-Rom et du CDI, de tellement près d'ailleurs que le logiciel E.S.S est en cours d'adaptation sur ces supports, version tirant bien sûr parti des multiples avantages du CD (graphismes de bien meilleure qualité, musiques et bruitages de qualité CD). Dans un futur proche, et toujours chez Coktel, ce sont plusieurs logiciels dans divers domaines qui verront le jour sur ce support. Vivement demain!

LES PREVIEWS

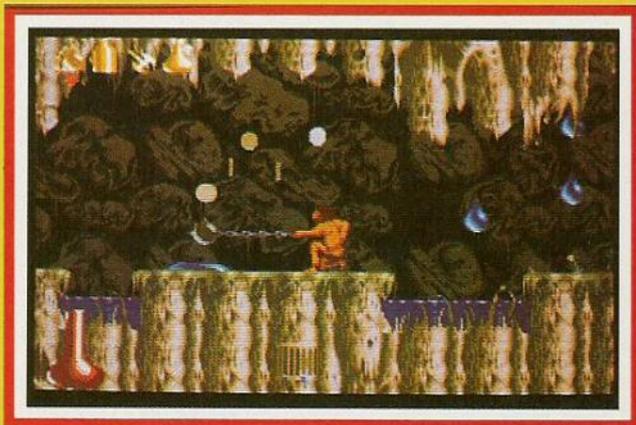
SHADOW OF THE BEAST 2

Alors que Shadow Of The Beast tarde à sortir sur ST, voici déjà que la suite du plus connu des jeux Psygnosis s'annonce sur Amiga! J'avais découvert ce jeu en avril à Londres, et je dois avouer que j'attendais impatiemment les photos afin de pouvoir vous en parler.

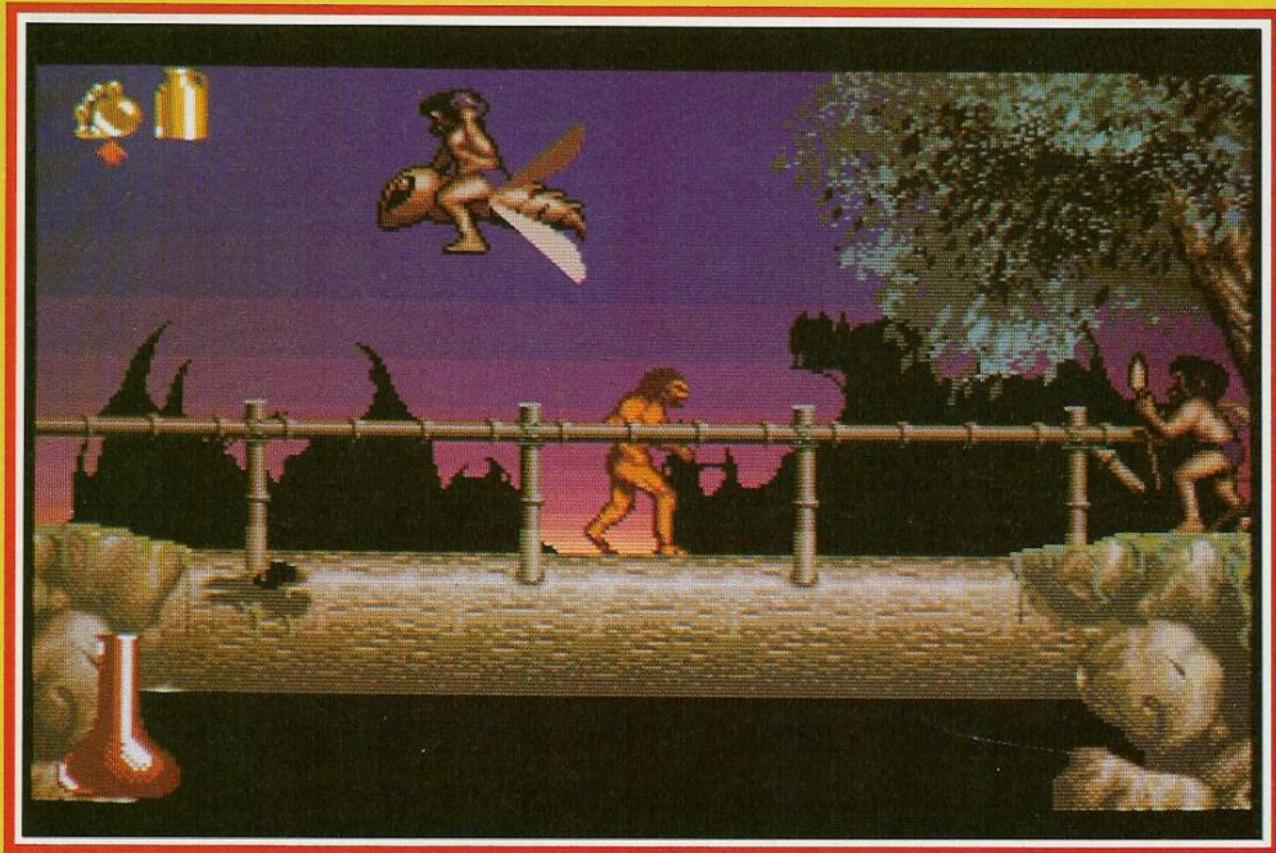
Shadow Of The Beast 2, c'est tout d'abord une réaction de la part de Psygnosis quant aux critiques faites à propos de la jouabilité de leurs jeux, et c'est donc un programme particulièrement jouable. C'est aussi un jeu bien plus intéressant que le premier, car cette fois-ci, si l'action est toujours aussi présente, la réflexion est bel et bien un élément important du jeu... au point que l'on pourrait presque dire que Shadow Of The Beast 2 possède un scénario.

Non, je n'exagère pas! Un exemple? Alors que vous explorez un réseau de cavernes, vous finissez par ne pas trouver d'issue de sortie, et le seul passage vers la suite du tableau est fermée par une porte! Il faut alors vous laisser capturer par les ennemis, qui vous emprisonnent alors à un autre endroit. Dans la cellule, vous pourrez discuter avec un prisonnier, qui vous donnera la clé permettant d'ouvrir la fameuse porte! Reste maintenant à vous échapper, mais ceci est une autre histoire...

La réflexion est donc un facteur important, puisque le jeu est bourré de leviers et boutons qui actionnent divers mécanismes, mais la partie arcade est toujours présente. Votre personnage possède une masse d'armes qui lui permettent de repousser les hordes de monstres qui l'assaillent, et il y a toujours des bonus et armes supplémentaires à ramasser en cours de jeu.



Côté technique, le jeu peut paraître moins bien fait, puisqu'il n'y a que trois ou quatre scrollings différentiels... mais d'un autre côté, ces scrollings sont multi-directionnels! De plus, le terrain n'est plus plat comme dans Shadow Of The Beast, mais possède un relief plus prononcé, comme dans Unreal! Unreal / Shadow Of The Beast 2, ce sera d'ailleurs l'un des gros duels des prochains 4 d'Or, mais il faudra attendre la rentrée pour commencer à se faire une idée de l'éventuel gagnant!





"WHAT THE ..."

PSYGNOSIS
Amiga
Septembre



LES PREVIEWS

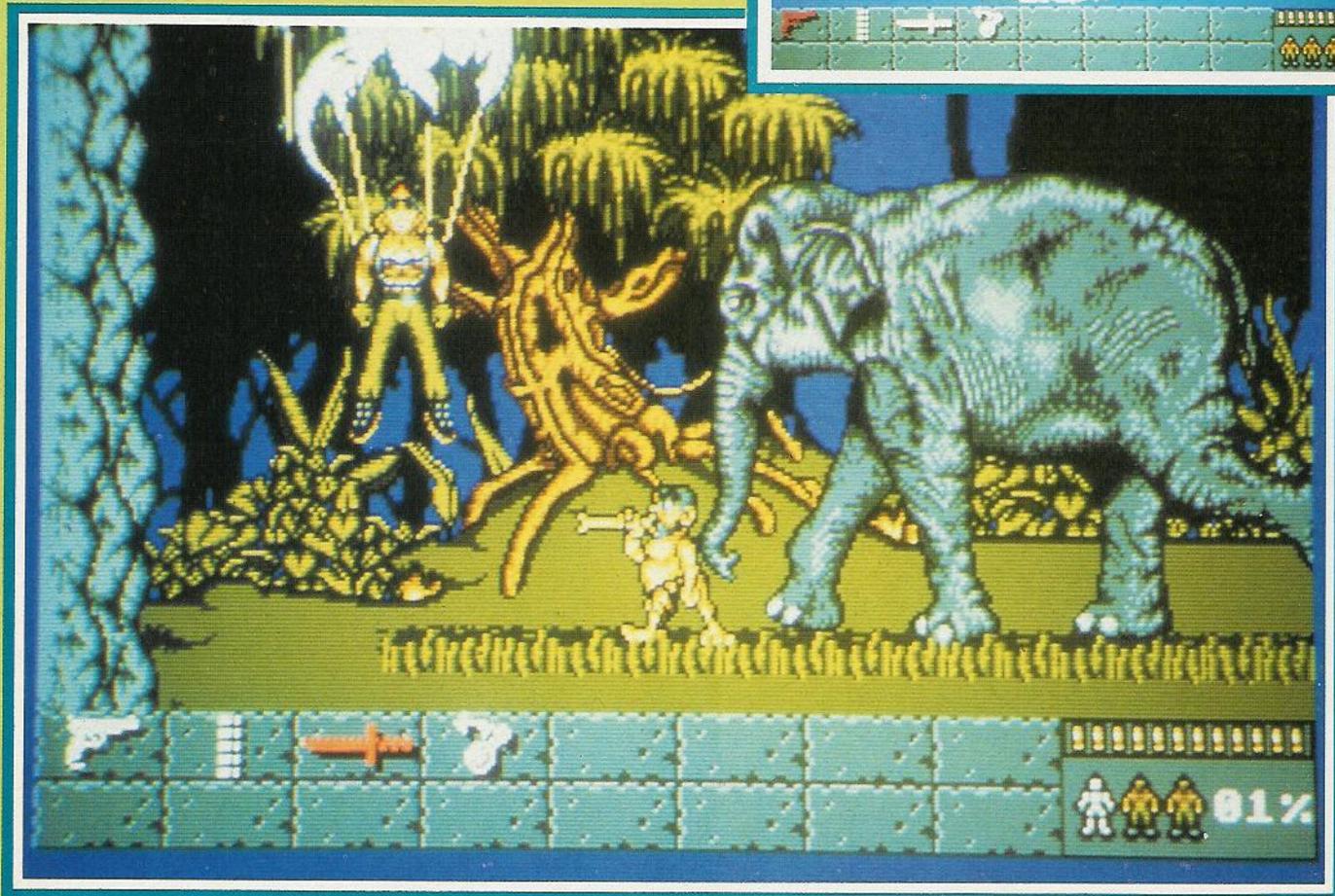
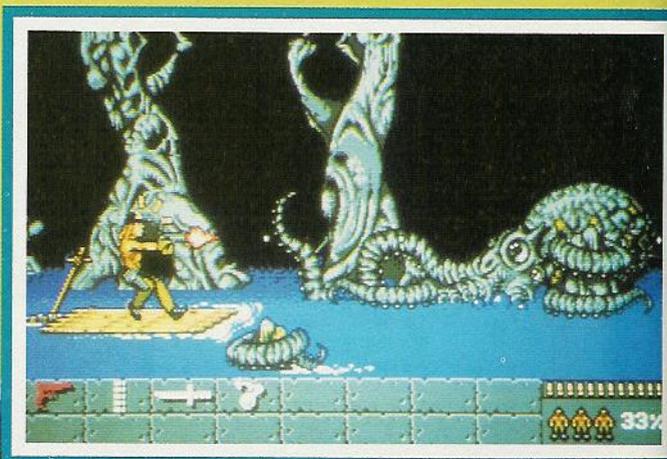
GOLD OF THE AZTECS

US Gold est décidément une compagnie très productive en ce moment, puisqu'après Knights Of The Crystallion, R.O.T.O.X. et Dynasty Wars, elle nous propose un nouveau jeu d'arcade original: Gold Of The Aztecs.

Le jeu, qui se déroule dans la jungle Amazonienne, est un mélange d'arcade et d'aventure, un peu dans le genre de Barbarian de Psygnosis, auquel il ressemble d'ailleurs un peu. Vous devez explorer 8 niveaux dont les décors sont toujours différents, et y combattre de nombreux ennemis, humanoïdes ou monstres. Vous êtes fort heureusement armé d'une épée et d'un laser, mais il faudra parfois réfléchir avant d'utiliser une arme. Le jeu comporte également de nombreux pièges, qui demandent au joueur une concentration maximale s'il ne veut pas finir ses jours sur un autel, sacrifié pour un dieu Aztèque. Ah oui! Le but du jeu semble être de trouver l'or des Aztèques, ce qui peut paraître étrange dans la jungle amazonienne, où, qui plus est, on trouve des éléphants! Enfin, on ne peut pas à la fois faire un bon jeu et rester logique!



US GOLD
Amiga / PC / ST
Fin août



ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, S.T et P.C



IL REVIENT POUR SE VENGER!

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL
48.57.65.52

DISPONIBLE DANS LES FNAC  ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

IL REVIENT POUR SE VENGER!

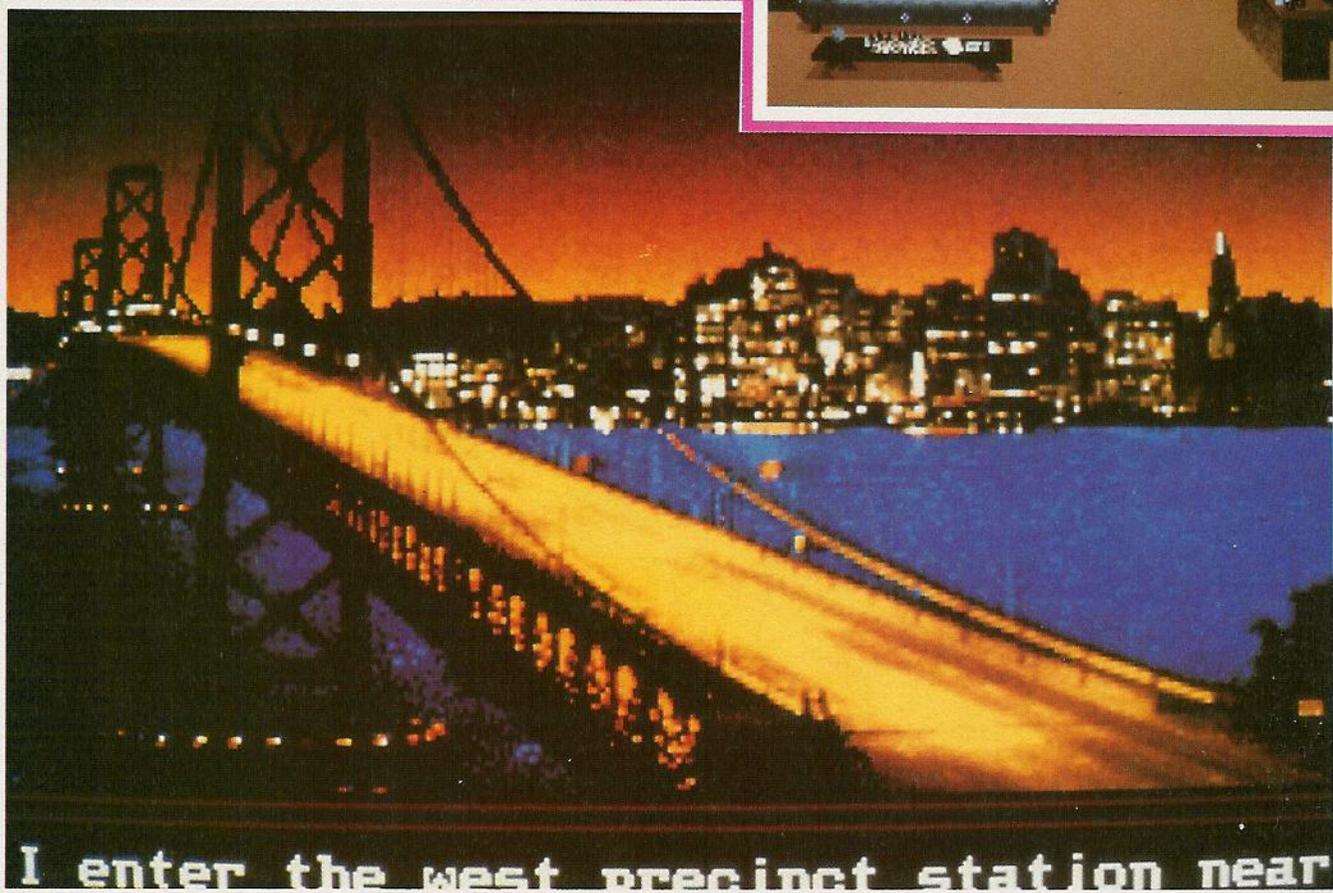
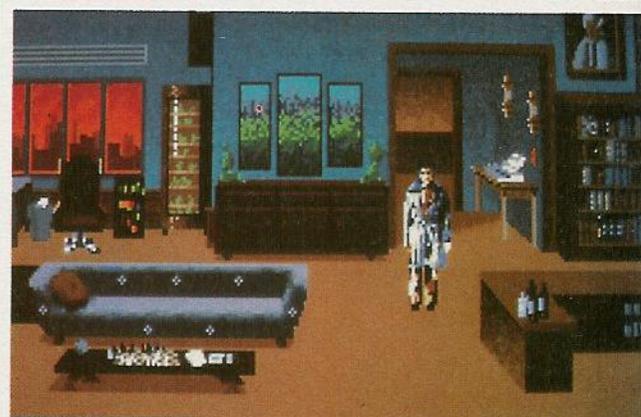
LES PREVIEWS

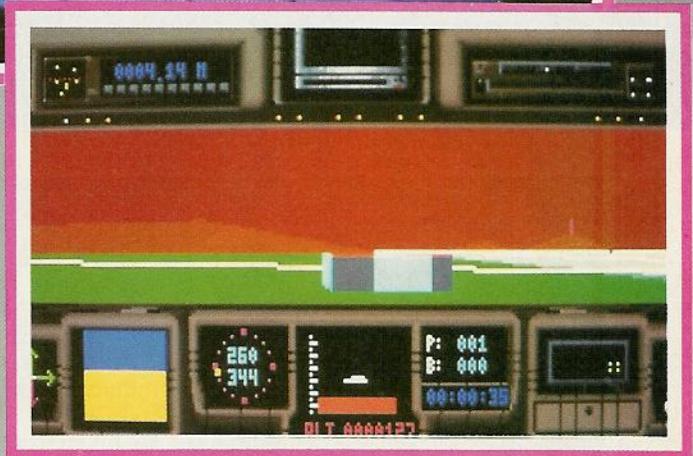
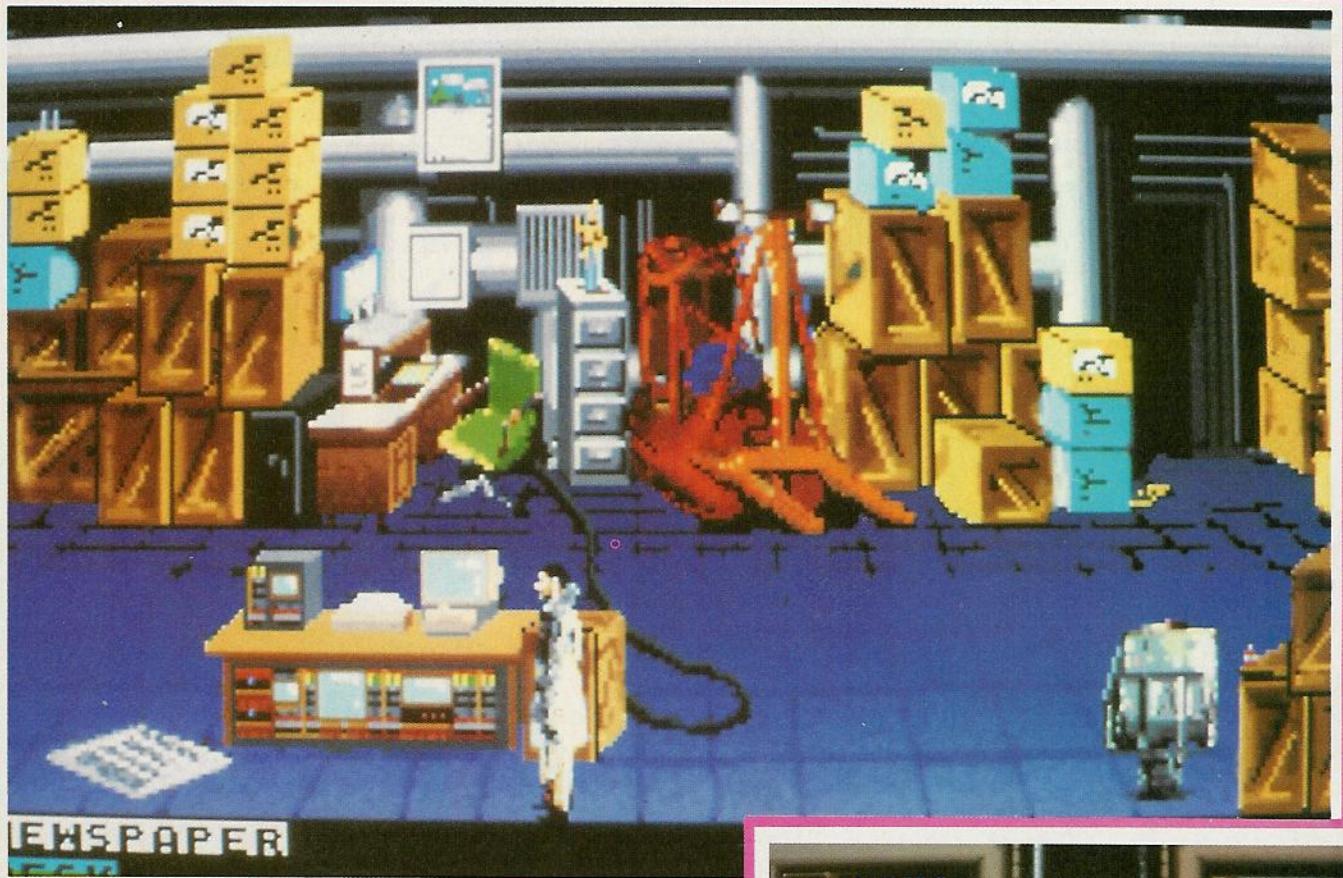
MEANSTREET

Les jeux d'aventure policier, se déroulant dans un monde futuriste font tout de suite référence au merveilleux film de Ridley Scott, Blade runner et c'est encore une fois le cas avec Meanstreet. Vous êtes Tex Murphy, un privé vivant à San Francisco, engagé par une jeune femme pour enquêter sur le suicide de son père. Celui-ci, éminent professeur de psychologie semble en fait avoir été assassiné, même si la police opte pour la thèse du suicide. En fait, très rapidement, votre enquête vous montrera que de nombreux savants sont morts étrangement depuis quelque temps. Coïncidence ou meurtres, vous allez devoir aller dans plusieurs villes, visiter appartements et entrepôts, questionner plus de 25 personnes différentes pour découvrir la vérité. Au cours des interrogatoires, vous avez la possibilité d'acheter des renseignements à votre interlocuteur, à moins que vous ne soyez obligé de le frapper s'il ne veut décidément pas répondre. De votre voiture, vous pouvez joindre par vidéophone votre secrétaire ou une "indic", qui vous donneront divers renseignements. Lorsque vous êtes dans une pièce, vous déplacez votre personnage et par un système de menus, vous pouvez fouiller la pièce, utiliser ou prendre divers objets. Pour aller d'un endroit à un autre, vous avez votre "speeder" (une voiture volante), ce qui donne lieu à une mini-simulation. Par moment, dans certains quartier louches, vous serez attaqués par des voyous, le jeu d'aventure passant alors la main alors à une scène d'arcade, un peu comme dans Rolling Thunder. Le

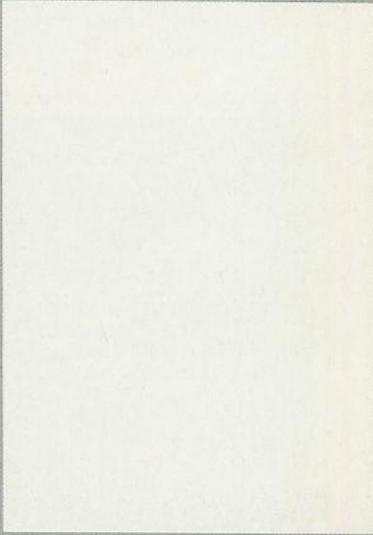
système de jeu, fait de menus en arborescence, évite le plus possible d'avoir à utiliser le clavier car vous n'aurez à taper que les noms de personnes et de certains objets.

La version PC étant déjà terminée, c'est la seule que nous ayons pu voir pour le moment. Les éléments les plus impressionnants restent les graphismes en VGA couleur (256 couleurs), étant pour la plupart des digitalisations très réussies (avec des animations par moment). Couplés avec des sons digitalisés (musiques, dialogues et bruitages divers), le tout donne une ambiance très réussie au jeu. En plus, en faisant un petit branchement électronique, les possesseurs d'un PC pourront brancher le son sur leur chaîne hifi et obtenir la stéréo. Il y a de quoi rêver, n'est-ce pas ?





US GOLD
Amiga / PC / ST
Septembre



SPECIAL

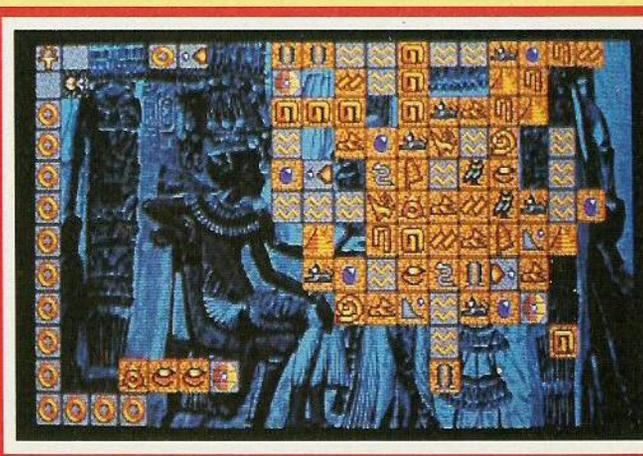
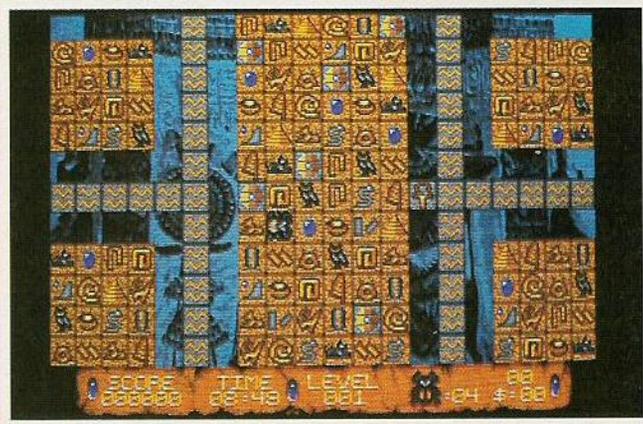


C'est la première fois que nous réservons autant de place à une compagnie allemande. Il est vrai que c'est aussi la première fois que nos voisins germaniques viennent nous présenter leurs produits à venir cette année! Après des succès tels que Denaris, Grand Monster Slam, Spherical, Conqueror, X-Out et plus récemment l'excellent Turrican, East Vs West et Legend Of Faerghail, Rainbow Arts, de ses locaux de Düsseldorf, prépare l'avenir...

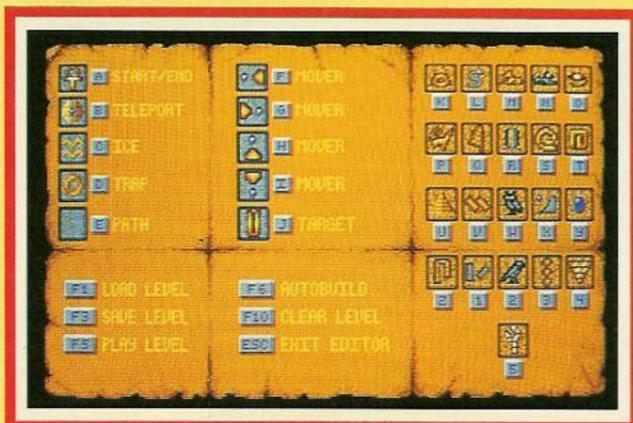


RA

Ra est un jeu de réflexion qui rappelle Plotting par ses graphismes et son genre, Shanghai et le Taquin par le jeu! Le jeu se déroule en Egypte, alors que vous avez terriblement ennuyé Ra, le dieu suprême, en ne lui offrant pas assez de sacrifices. Le dieu s'est retourné contre vous, et après vous avoir transformé en scarabée, il vous plonge dans une multitude de labyrinthes piégés dont lui seul connaît le secret! Maintenant, vous allez devoir réfléchir et jouer astucieusement pour vous en tirer.



Côté jeu, c'est assez compliqué. Vous dirigez votre scarabée sur l'ensemble des pierres, marquées d'un symbole. Si vous êtes en mode "arcade", vous devrez faire attention à ne pas tomber dans un trou, tandis qu'en mode "stratégique", ça ne peut pas vous arriver. Pour ouvrir la porte permettant de sortir de chaque niveau, il faut auparavant éliminer toutes les pierres en question. Ceci se fait, un peu comme dans Shanghai, en désignant une pierre portant le même symbole que celle sur laquelle vous vous trouvez, et à condition que les deux pierres soient sur la même ligne ou colonne, vous les ferez disparaître. On arrive rapidement à être coincé, mais fort heureusement, certaines des pierres peuvent être déplacées en même temps que vous, ce qui permet de les aligner avec leurs semblables.



Il faut ajouter à cela un ensemble de pierres ayant des fonctions variées, comme la glace sur laquelle on glisse, les flèches qui poussent les autres pierres dès qu'elles le peuvent, et j'oublie encore de ces petites surprises qui provoquent de constants rebondissements.

Ra est un jeu excellent, original, et qui est particulièrement prenant. Facile durant les premiers niveaux, il se complique ensuite peu à peu, pour devenir vraiment très difficile à partir du 50ème tableau... et il y a en tout de même 150. En plus, une option permet de construire soi-même de nouveaux tableaux, de manière assez aisée.

Côté réalisation, Ra n'a rien d'exceptionnel, mais tel n'est pas sa prétention. De beaux graphismes digitalisés de gravures égyptiennes servent de décors à ce jeu, qu'une musique des plus prenantes rend encore plus difficile à stopper. Un jeu qui deviendra rapidement indispensable aux fans des jeux comme Shanghai, Tetris, Klax ou Plotting.



RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Septembre





APPRE

Voilà le type même de jeux comme beaucoup de personnes les aiment, puisque c'est un genre de Mario Bros. Dans *Apprentice*, vous incarnez un jeune magicien de 400 ans, pas assez expérimenté pour incorporer la Guilde des Magiciens. Du coup, votre puissant maître vous envoie dans un monde étrange, afin que vous gagniez de l'expérience. Dans ce monde, vous allez devoir affronter des monstres terrifiants en utilisant plus souvent votre intelligence que vos réflexes. Votre seul moyen de défense au début du jeu est d'utiliser les nombreuses caisses que l'on trouve au fil des tableaux, afin d'écraser les monstres. Faites attention, car les caisses peuvent également être poussées, tirées, lancées mais surtout empilées, afin de franchir des obstacles manifestement insurmontables.

Certains monstres, une fois écrasés, libèrent une pièce. Faites des économies, car arrivé à la première boutique, vous pourrez vous acheter du matériel pour être un peu plus puissant. Ainsi, vous découvrirez rapidement l'utilité d'avoir des ballons. En effet, tout ce que vous attachez à un ballon s'envole, aussi bien vous que les caisses, et même les ennemis. En s'envolant, vous découvrirez peut-être que le monde n'est pas si petit qu'il ne le semble, et pourquoi pas un de ses passages secrets vers des niveaux bonus! Eh oui, comme tout bon jeu de tableaux qui se respecte, *Apprentice* possède un bon nombre de secrets, cela peut être des passages vers des niveaux élevés ou vers des niveaux secrets...

A cela, il faut ajouter le fait que les monstres sont intelligents, puisqu'il jouent même lorsque vous n'êtes pas à l'écran. Ainsi, une caisse laissée en un endroit peut très bien ne plus y être lorsque vous revenez. Elle aura peut-être été déplacée par un monstre!

Les niveaux sont au nombre de 7, comprenant chacun un nombre important de tableaux. Chaque niveau correspond à un graphisme différent pour un lieu différent: feu, air, eau, paradis, enfer, etc. Des graphismes très mignons, une musique guillerette, et une jouabilité parfaite font d'*Apprentice* un des jeux de tableaux que nous attendons le plus...



ENTICE



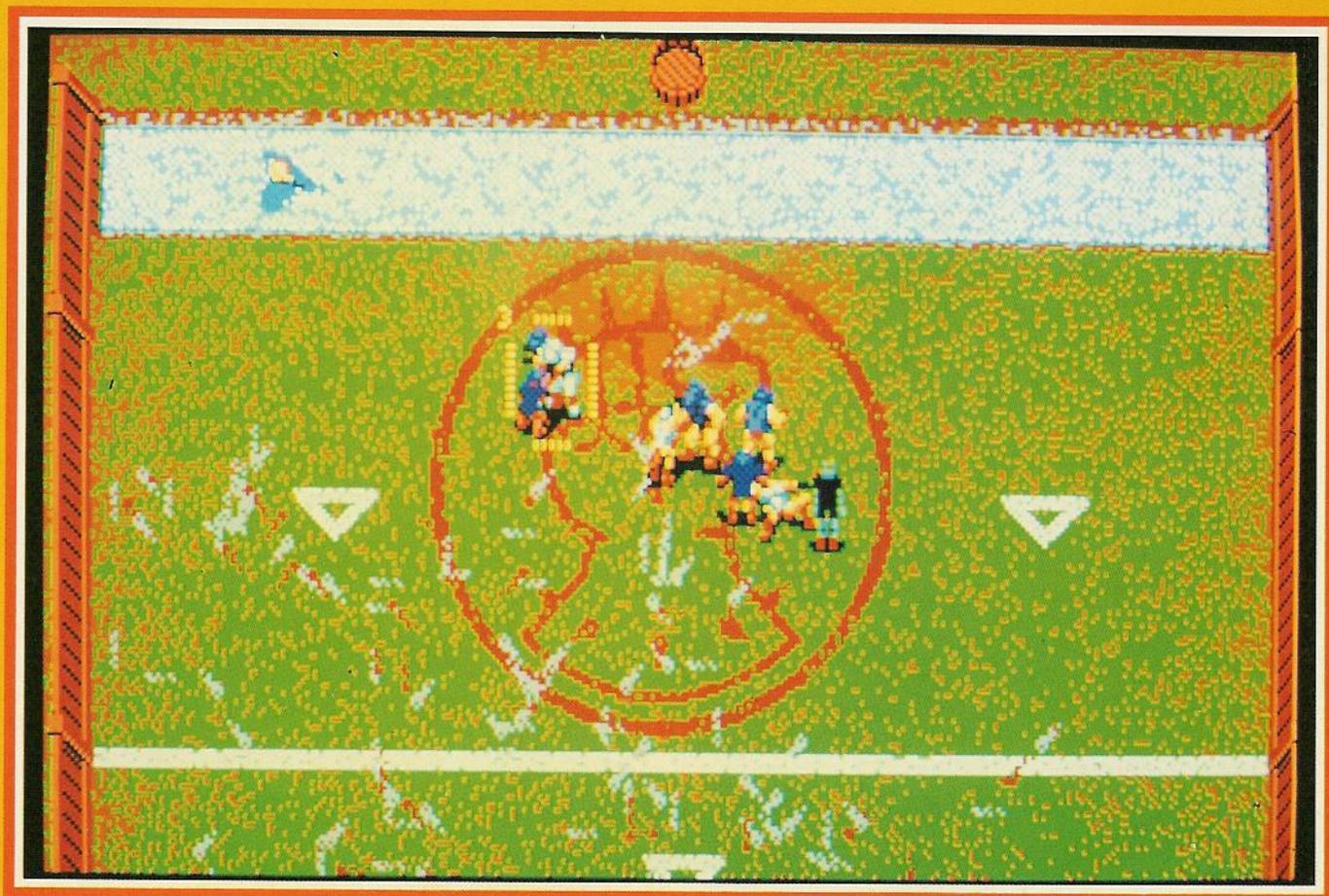
RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Septembre



MUDSPORTS

Quelque part dans l'univers, au-delà du temps, de l'espace et des limites de notre compréhension (NDLR: ce qui ne va pas très loin pour certains, hein Didier?), se trouve le monde de Ghold. Là, tous les matins, le soleil se lève dans une direction aléatoire, suivant plus ou moins le rythme des semaines de six jours. Ce monde est habité de créatures aussi nombreuses qu'étranges, et utilisant le plus souvent la magie. Ce monde, dévasté par de terribles guerres, renaît depuis les années de paix, et connaît un renouveau culturel. Dans le sud du pays, on pratique un sport nommé le Grand Monster Slam, alors que dans le nord, on pratique plutôt le Mudsports.

Vous l'avez compris, ce jeu n'est autre que le nouveau programme des auteurs de Grand Monster Slam. C'est toujours aussi délirant, aussi bien au niveau du scénario que des graphismes, mais bien plus intéressant car entouré

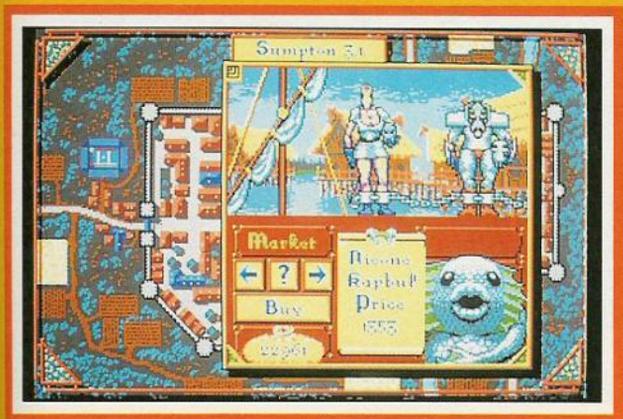
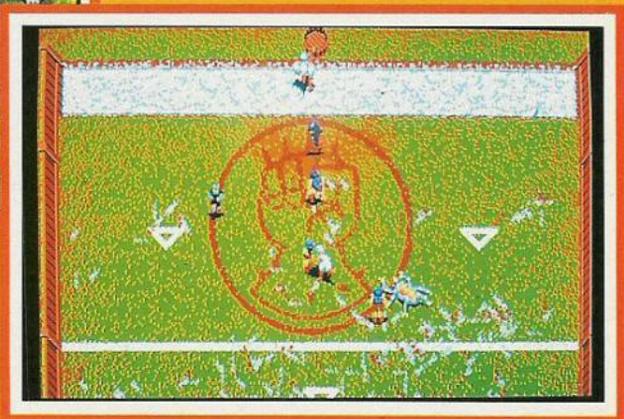
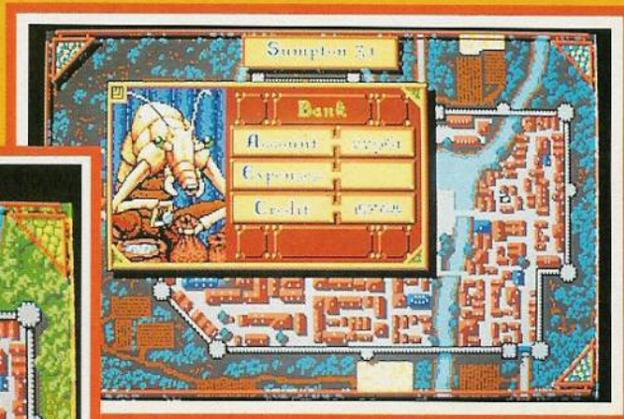
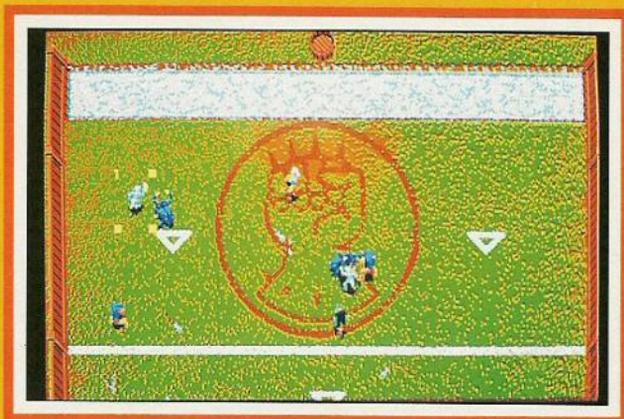


d'options nombreuses et pratiques. Mais revenons plutôt au jeu...

Le Mudsports est un sport d'équipe violent dans lequel des frizbees vivants sont utilisés en tant que balles, et où la ligne à franchir pour marquer un but est en fait un fossé rempli d'eau et cachant d'abominables créatures attendant leur repas!

Les règles: il n'y en a pas! Mais le public est là pour voir des buts, des courses, des passes, des tackles, des bagarres et tout ce qui se fait en coups vicieux! Chaque équipe est constituée de prisonniers pouvant appartenir à 16 races différentes, qui devront souvent se battre pour survivre. Si jamais l'équipe gagne la Ghold Cup, ils sont alors libérés! Mais vous n'en n'êtes pas là, puisqu'il vous faudra affronter et vaincre les 15 équipes adverses des principales villes du nord.

Avant de jouer, vous devez déjà vous constituer une équipe, et la conduire en ville, en allant voir les différents commerces comme les banquiers, les prêteurs, les bookmakers, les joueurs, les guérisseurs et j'en oublie. C'est la partie gestion de l'équipe, avec des commerçants aux trombones toujours loufoques et différentes de ville en ville! Il n'y a qu'un seul qualificatif pour Mudsports: éclatant!



RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Octobre

LES PREVIEWS

WARGATE

Inutile d'en raconter des pages sur ce jeu, non pas qu'il ne soit pas bien, au contraire, mais disons que c'est un shoot'em'up, réalisé par l'auteur de Denaris et X-Out! Voilà qui devrait suffire à vous faire comprendre que côté réalisation, en tout cas sur Amiga, version avec laquelle nous avons pu jouer, il n'y a rien à redire! Qu'est ce que l'on trouve dans Wargate? 40 couleurs à l'écran, 6 niveaux gigantesques comprenant chacun des ennemis et des décors différents, un scrolling horizontal et vertical très fluide (50 images/seconde, ça se remarque!), des douzaines d'armes spéciales (des satellites qui tirent dans toutes les directions aux tirs qui changent de forme durant leur avancée!), de gros monstres un peu partout et des méga-gros monstres en fin de tableaux, une musique et des effets sonores superbes et c'est suffisant pour être l'un des meilleurs shoot'em'up de l'année.

Côté graphisme, il est particulièrement réussi, surtout le niveau se déroulant à moitié sous l'eau (tiens, on dirait R-Type 2), et comportant des graphismes rappelant l'album Alien de Giger.

Malgré tout cela, ce qui impressionne le plus dans Wargate, c'est la jouabilité. Le jeu n'est pas trop compliqué, et surtout, il est très original quant aux monstres et aux ennemis que l'on attaque. Certains se balancent au plafond vous obligeant à les éviter tant bien que mal... d'autres ralentissent d'autant plus qu'on leur tire dessus, et

doivent donc être immobilisés au bon moment pour ne pas bloquer le passage! Et un peu d'originalité dans le domaine du shoot'em'up, ça ne fait jamais de mal, alors, Wargate serait-il un vainqueur potentiel des prochains 4 d'Or? Réponse en novembre! (NDC: Inutile d'en raconter des pages, n'est-ce-pas?..)

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Novembre





LES PREVIEWS

Centerbase

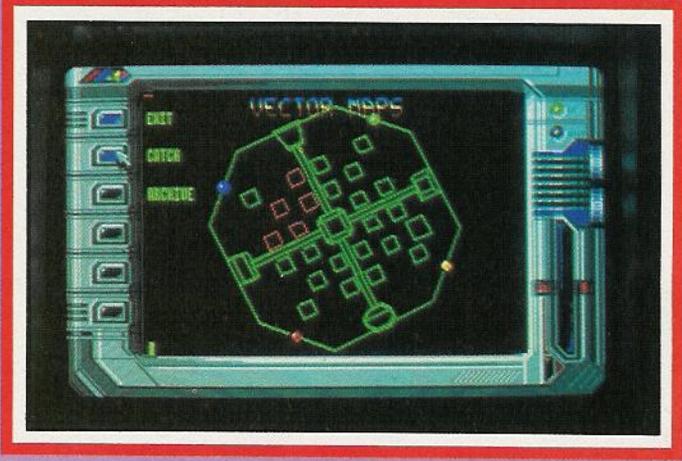
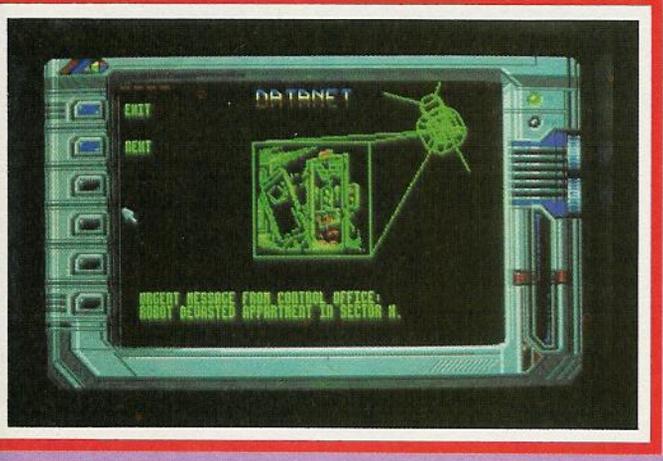
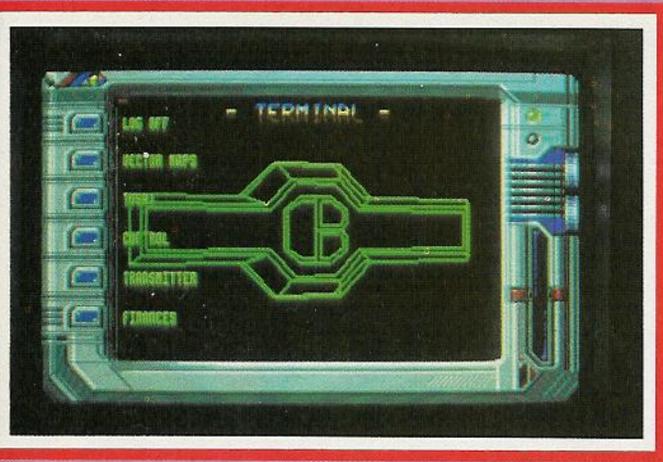
Le développement n'est pas encore très avancé, mais il l'est suffisamment pour annoncer un soft prometteur. C'est un jeu de commerce et de stratégie se déroulant dans le futur. Vous contrôlez un quartier d'une ville gigantesque, en étant responsables de la santé et de la prospérité de vos administrés. Les ordinateurs, robots et quelques trouvaillles cyberpunks règlent la vie des citoyens, et vous avez un total contrôle sur leur utilisation. En tant que gestionnaire de ce quartier, vous allez devoir l'amener à prospérer, mais vous devrez toujours vous souvenir que vos adversaires, qui contrôlent d'autres quartiers, feront tout pour que votre communauté disparaisse.

Devenez une sorte de Big Brother, en fournissant au peuple tout ce qu'il demande tout en les contrôlant, et en vous enrichissant! Si vous vous débrouillez bien, vous verrez rapidement votre quartier s'agrandir avec la construction de nouveaux immeubles. Vous pouvez acheter, vendre, louer des appartements, mais aussi espionner chez vos adversaires, et même accomplir des actions de sabotage. Et si jamais vous arrivez sans problème à fournir de la nourriture et de l'eau à votre quartier, vous pouvez toujours vous détendre un peu en allant dans le quartier des loisirs...

Mélangant des écrans graphiques habituels à de la 3D "fil-de-fer", Centerbase est une sorte de Sim City du futur, auquel un à quatre joueurs peuvent participer! Le jeu comprend également un système de combat de robots et bien d'autres surprises, que nous vous dévoilerons certainement dès que le projet sera un peu plus avancé.

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Fin 90





MASTERBLAZER

Il y a maintenant un an, Douglas Glenn de Lucasfilm Games nous annonçait la préparation des anciens titres Lucasfilm sur Amiga et ST. Ces adaptations sont en fait réalisées par Rainbow Arts, et sortiront d'ailleurs sous ce label, et Masterblazer n'est autre que la version 16-bits du très célèbre Ballblazer. Tout ceux qui avaient un Atari 800 ou un Commodore 64 (NDC: Miam!) dans les années 80 n'ont pas pu oublier cet excellent jeu futuriste. Mais attention, ce n'est pas une simple adaptation de Ballblazer, c'est un jeu amélioré et tirant plus parti des nouvelles machines. Jusqu'à 8 joueurs peuvent s'inscrire au tournoi de Masterblazer, basé sur l'affrontement de deux équipes au jeu Ballblazer, qui est une sorte de football joué sur des motos/hovercrafts. Les nouvelles options comme le tournoi et l'entraînement viennent améliorer le jeu, mais ce n'est rien comparé à la partie course et à toutes les nouveautés que l'on trouve dans Masterblazer.

Côté réalisation, le jeu mêle une 3D très rapide à des graphismes hauts en couleur, comprend une intro incroyable, et est composé de deux jeux différents. Plus de détails dans les mois à venir!

RAINBOW ARTS
Amiga / ST
Octobre



LOST PATROL

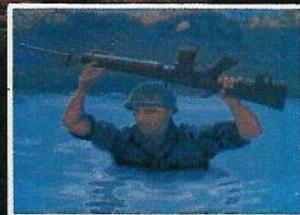
4 D'OR 90 de GENERATION 4
pour le Meilleur Graphisme
"Un événement graphique..."

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

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE

ARRIVES CHEZ NOUS!!

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



AMIGA

ocean

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

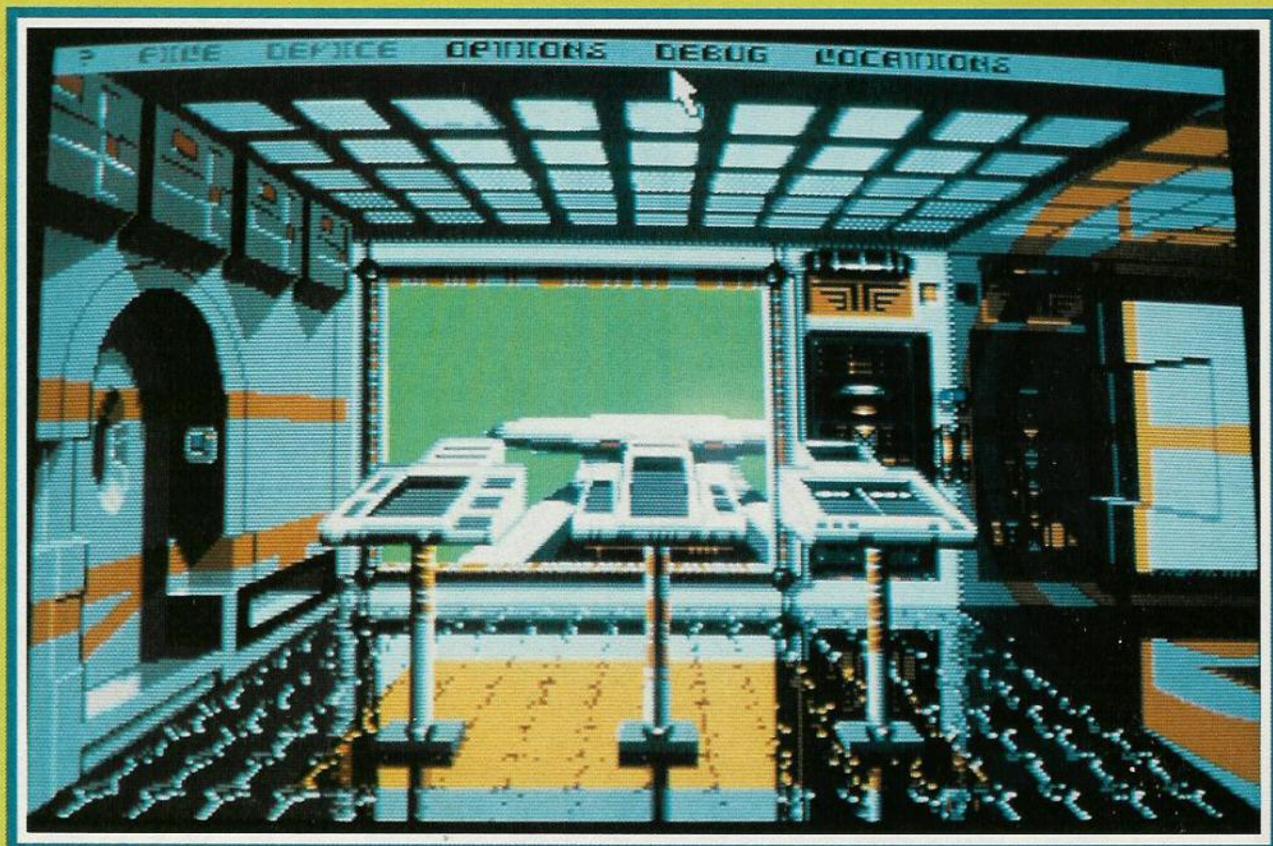
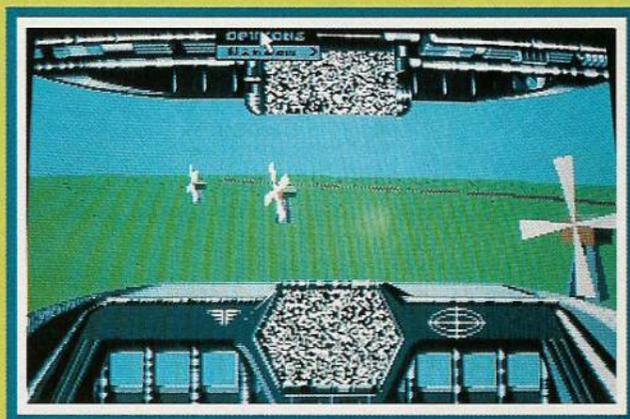
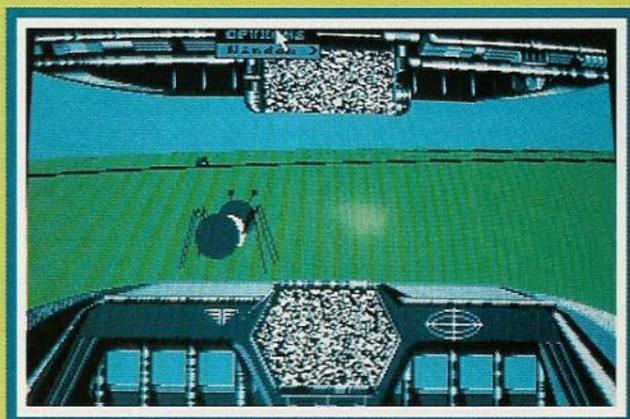
ATARI ST

DUSTER

Déjà présenté brièvement dans le numéro 21 de Génération 4, Duster mérite de nous pencher de nouveau sur son sort, surtout que nous avons pu voir une nouvelle version de ce logiciel bien plus avancée. Se déroulant sur une colonie agricole répliquant au nom de Heaven en l'an 3800, ce jeu vous propose en fait d'incarner un chasseur de prime du futur. En effet, assez proche du soleil, les formes de vies peuplant cette planète ont subi diverses mutations biologiques amenant ces nouvelles races à se regrouper pour survivre. Ce qui veut dire pillages des plantations et attaques des hommes.

Hormis les deux pièces du départ, votre chambre et le hangar de votre vaisseau, Duster est entièrement réalisé en 3D. Pour la réalisation, aucune crainte à avoir, puisque c'est l'équipe de Carrier Command et Battle Command qui s'en charge. Mais en plus de cela, le logiciel comporte une grosse partie aventure. En effet, le joueur devra chasser chaque jour et faire preuve de ses aptitudes. Meilleur il sera, meilleur ses cachets seront! De plus, beaucoup de personnes feront appel à lui, ou bien seront plus enclines à lui confier un contrat. Pour organiser tout cela, le joueur dispose de nombreuses options: agenda, enregistreur de messages... En bref, Duster s'annonce superbe et passionnant!

IMAGEWORKS
Amiga / PC / ST
Décembre



FLIGHT OF THE

INTRUDER™

MIRROR
Soft

Spectrum HoloByte™



DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
92100 Montreuil/Bois

BIEN ET
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

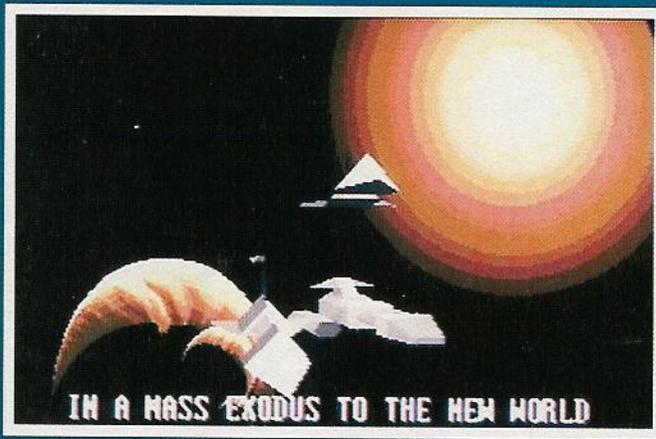
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LES PREVIEWS

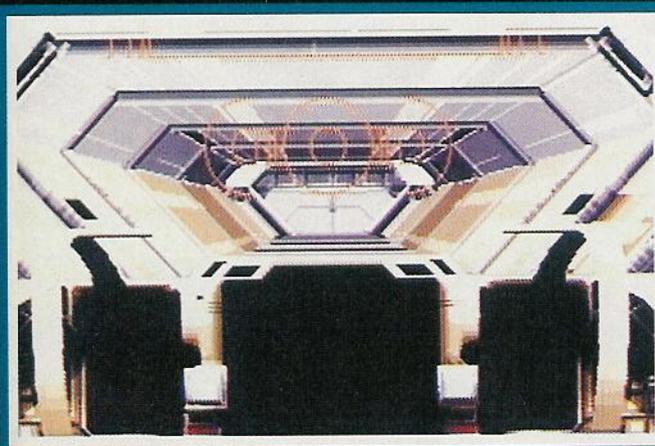
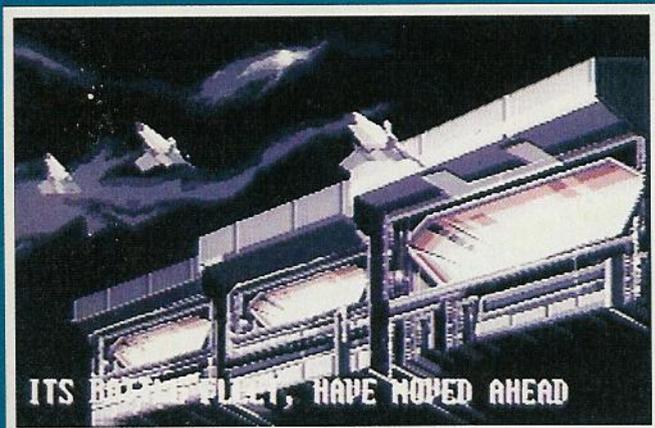
EPIC



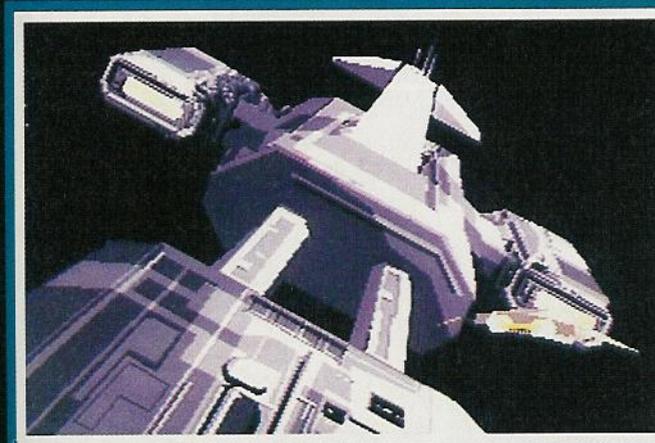
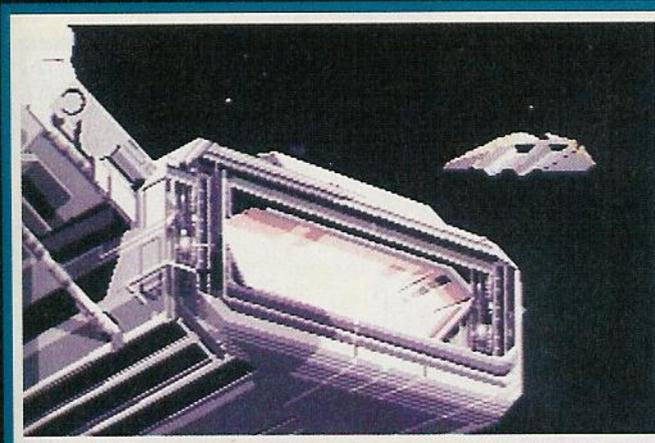
Retour sur Epic, le tout nouveau programme des auteurs de Falcon et F29. C'est sans aucun doute le jeu le plus attendu de cette seconde partie de l'année tellement il est prometteur.

Je vous rappelle brièvement l'histoire: vivant sur votre planète jusqu'alors dans un parfait équilibre, les scientifiques s'aperçoivent que le soleil de votre système devient très instable et risque d'exploser à tout moment. Devant cette menace, l'évacuation totale et immédiate de la planète est ordonnée. Pour cela, la population sera accueillie à bord d'une flotte dont le vaisseau mère se nomme le Redstorm. Malheureusement, sur votre route se trouve une zone située près de l'Empire REXXON, race guerrière ressemblant à des lézards. Toutes les négociations avec ces derniers pour trouver un terrain d'accord et traverser cette zone sans encombre ont échoué. Il ne reste plus qu'une seule solution, forcer le passage malgré les risques encourus. C'est à cet instant que le jeu débute vous plongeant dans de véritables missions. Certaines consistent à détruire des bases ennemies, d'autres à escorter le Redstorm... Se jouant comme une simulation et comportant néanmoins de nombreuses phases d'arcades, Epic se veut un logiciel complet incluant le meilleur de chaque catégorie. Avec une animation 3D très fluide et très rapide mêlée à des dessins, une musique digitalisée de 600 Ko, un système de compression de données fantastique, des accès disque très courts, Epic est sans doute le programme le plus ambitieux jamais entrepris par la société Ocean... et du secteur ludique en général!





OCEAN
Amiga / ST
Septembre



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

KICK OFF 2

Anco/ST, PC, Amiga, Amstrad

FIRE & FORGET 2

Titus/ST, PC, Amiga, Amstrad, Sega

FLOOD

Electronic Arts/ST & Amiga

SECRET DEFENSE / OPÉRATION STEALTH

Delphine/ST, Amiga

FLIMBO'S QUEST

System 3/ST, PC, Amiga, Amstrad

GAUNTLET

Atari/Lynx

RAILROAD TYCOON

Microprose/PC

SIM CITY

Infograme/ST, PC, Amiga, Amstrad

UNREAL

Ubi/Amiga

THUNDERSTRIKE

Millenium/ST, PC, Amiga

F-19

Microprose/ST, PC, Amiga

SHADOW WARRIORS

Ocean/ST, Amiga, Amstrad

CHESSCHAMPION 2175

Oxford softworks/ST & Amiga

DRAGON FLIGHT

Thalion/ST, PC, Amiga

BACK TO THE FUTURE II

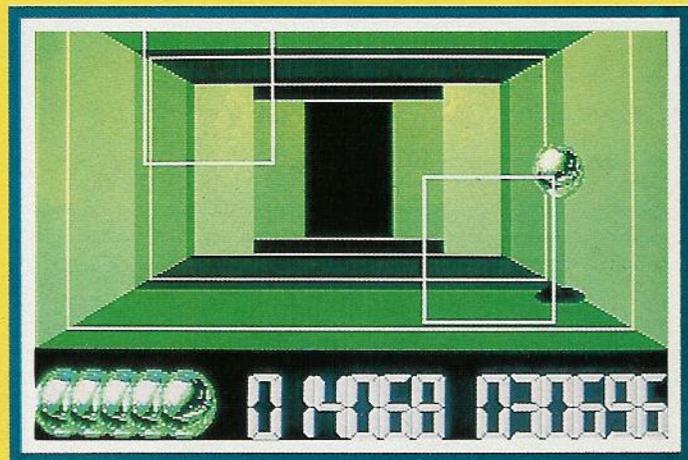
Mirrorsoft/ST, PC, Amiga, Amstrad

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

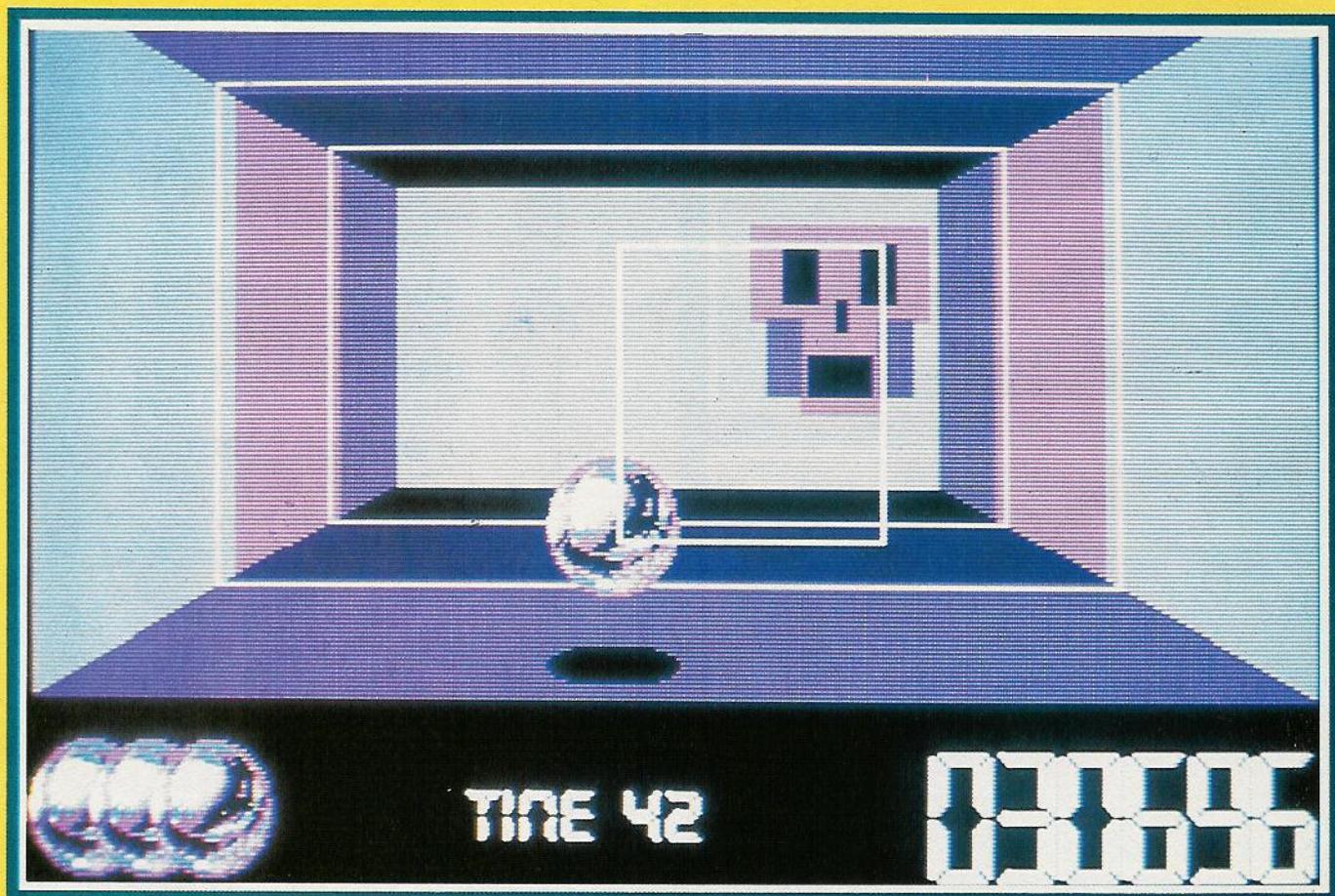
LES PREVIEWS

THE LIGHT CORRIDOR

Plongé dans un sombre tunnel entièrement en 3D, le but du joueur est de récupérer une à une les couleurs de l'arc en ciel afin de faire jaillir la lumière. Pour cela, tous les quatre tableaux (le logiciel en compte 56 divisés en deux séries), le joueur sera confronté à un challenge; en cas de réussite, une des couleurs de l'arc en ciel lui sera restitué. La progression dans le jeu se fait au moyen d'une raquette translucide permettant de renvoyer une petite sphère. Le but étant de la renvoyer le plus loin possible sans que celle-ci ne vous revienne trop rapidement dans la figure. Les rebonds contre les parois du corridor, dont vous ne visualisez pas tout le tracé, étant parfois assez traitres. Il s'agit d'écouter le bruit du rebond de la sphère sur les éléments du décor non visibles pour imaginer le relief et ainsi anticiper quelque peu vos actions. Le nombre de couleurs à récupérer est de sept: rouge, orange, jaune, vert, bleu foncé et violet. Bien sûr, des bonus à collecter parsèmeront le parcours. Sachez que The Light Corridor intègre un éditeur de tableaux et une sauvegarde de la partie en cours.



INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Septembre



FIGHTER BOMBER BOMBER BOMBER

ADVANCED MISSION DISC

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
48 57 65 52



Photo d'écran AMIGA



Photo d'écran
PC VGA

Activision est fier de vous présenter le *Fighter Bomber Advanced Disc* tant attendu.

Avis à tous ceux qui ont relevé les défis originaux de *Fighter Bomber*, seize autres missions encore plus passionnantes et plus ardues vous attendent. De nouveaux ennemis vous guettent, l'artillerie est plus dangereuse.

...Des leaders terroristes se sont réunis en secret à bord d'un sous-marin protégé par une défense de missiles sol-air "SAM" performante. Il faudra vaincre l'ennemi et détruire toute la flotte sans réarmement ni ravitaillement en carburant. Mission impossible pour qui n'a pas des nerfs d'acier et des réflexes hors pair...

...un aéroport civil est encerclé par des tanks ennemis, des APCs et des troupes. De plus, des renforts ennemis viennent du Nord. Ils seront maître de la situation d'ici peu, il reste une petite chance mais il faut agir vite. Vous ne disposez que d'un seul chargement d'armes, serez-vous à la hauteur de cette mission ?

Caractéristiques :

Des graphismes surprenants, des sous-marins, des tours-radars, des jets en stationnement, des moulins à vent, des poids lourds et des lance-missiles sol-air mobiles. Avec ce disque de mission, le *Fighter Bomber* original devient deux fois plus passionnant et angoissant !

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



Photo d'écran PC VGA
ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1990
All Rights Reserved

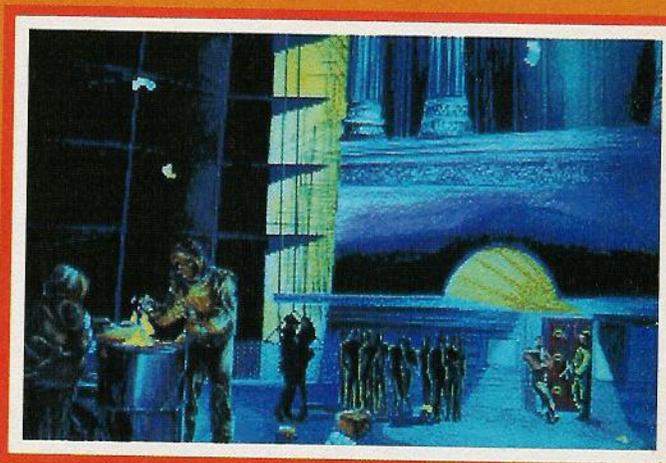
LES PREVIEWS

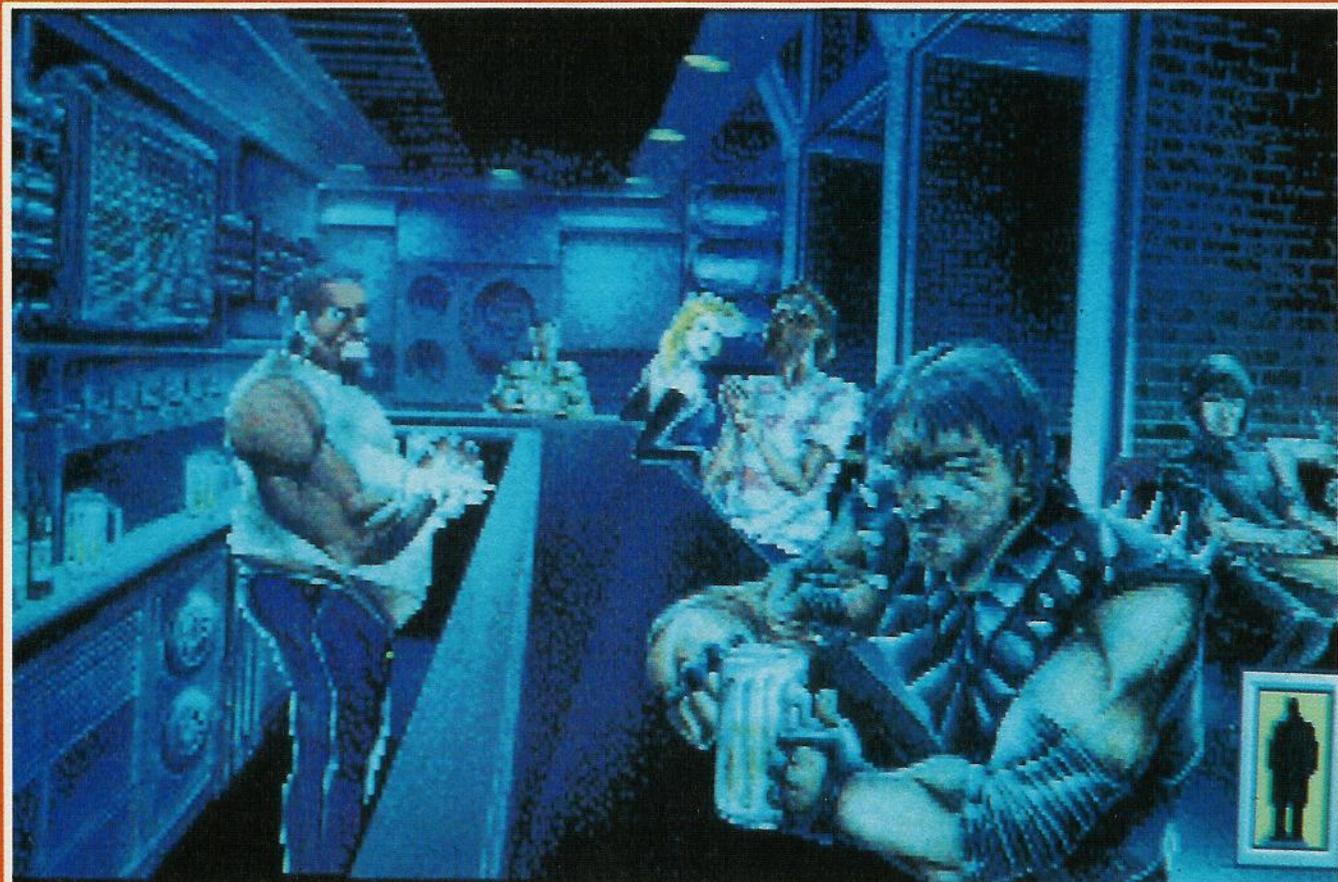
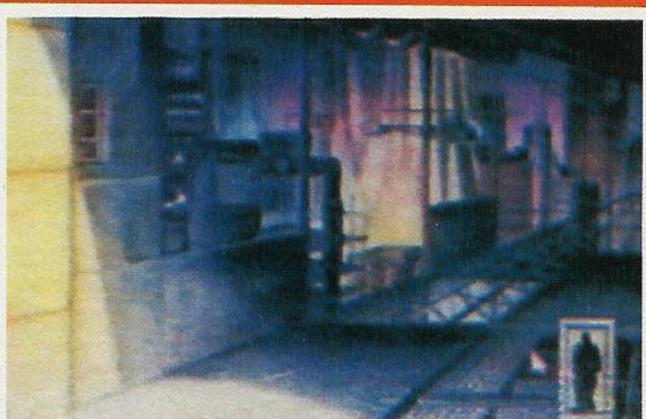
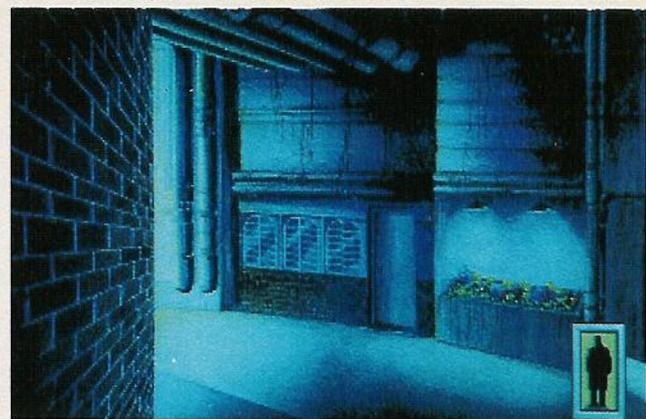
RISE OF THE DRAGON



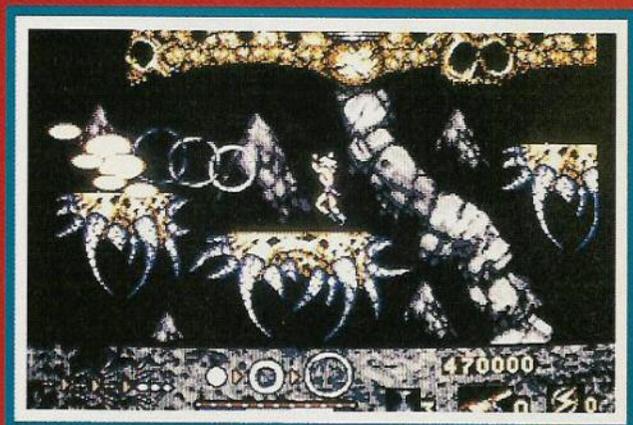
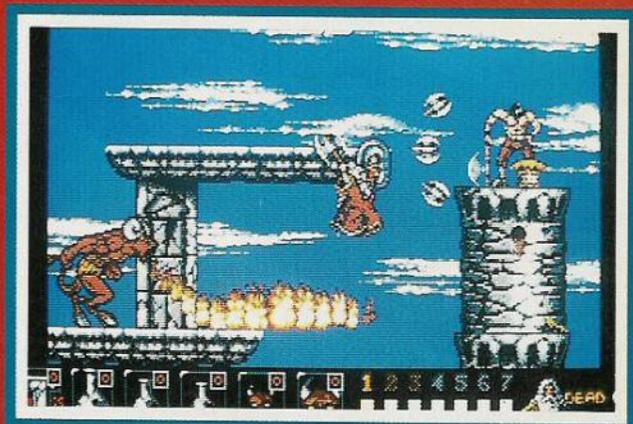
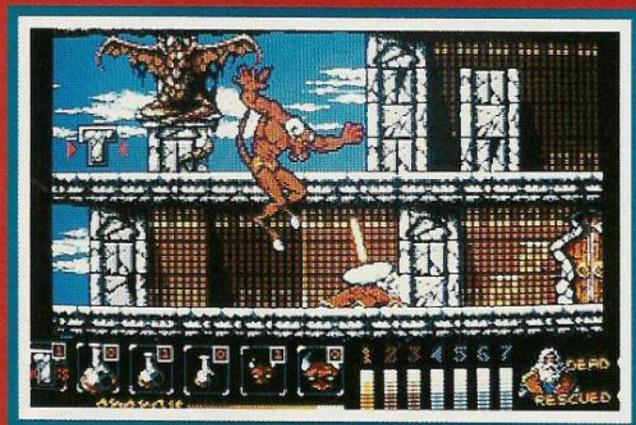
Voici le second jeu d'aventure présenté par Dynamix. Rise Of The Dragon se déroule dans un monde futuriste, rappelant étrangement celui de Blade Runner. Vous êtes un détective privé, et vous allez être amené à effectuer l'enquête la plus dangereuse de toute votre carrière. Il faut bien sûr interroger de nombreux individus, ramasser des objets et bien les utiliser. Tout ceci se fait grâce à la souris, en cliquant sur des objets pour les ramasser, pour mettre en marche un appareil, pour ouvrir un placard... De somptueux graphismes en VGA et en 256 couleurs viennent agrémenter le jeu, et de nombreuses scènes d'arcade viennent en plus donner une note d'action à ce magnifique jeu d'aventure.

DYNAMIX
PC
Septembre





SATAN



Voici le nouveau jeu de la compagnie espagnole à qui nous devons le récent Astro Marine Corps pour Amiga et ST! Satan est un jeu d'arcade comprenant deux parties totalement indépendantes, comme c'est souvent le cas des jeux Dinamic.

Le but de la première partie est de se faire enrôler parmi les Troupes de la Divinité! On joue le rôle d'un guerrier, qui doit traverser de nombreux tableaux, représentant les Terres de la Magie Perdue. Là, il doit tuer de nombreux monstres, mais surtout récupérer trois parchemins, gardés par des monstres abominables, les Tam Lin, et qu'il faudra combattre à mort. Fort heureusement, on trouve en chemin des élixirs qui redonnent de la force, des horloges qui permettent de gagner un peu de temps, des potions qui augmentent votre pouvoir de tir, des vies supplémentaires.

Une fois les trois parchemins réunis, le joueur peut alors se transformer en mage, et ainsi commencer la seconde partie du jeu. Satan a capturé tous les mages, et va les tuer un à un, ce qui fera disparaître à jamais la magie du monde! A vous de l'en empêcher, mais sachez que Satan va tenter de vous éliminer en vous attaquant sous différentes formes... Il faudra avant le combat final utiliser tout l'argent amassé en route afin de s'acheter un meilleur équipement.

Satan rappelle quelque peu Black Tiger d'US Gold, aussi bien au niveau du scénario, du jeu, que de la jouabilité! Test complet dans notre prochain numéro.

DINAMIC
Amiga / PC / ST
Été

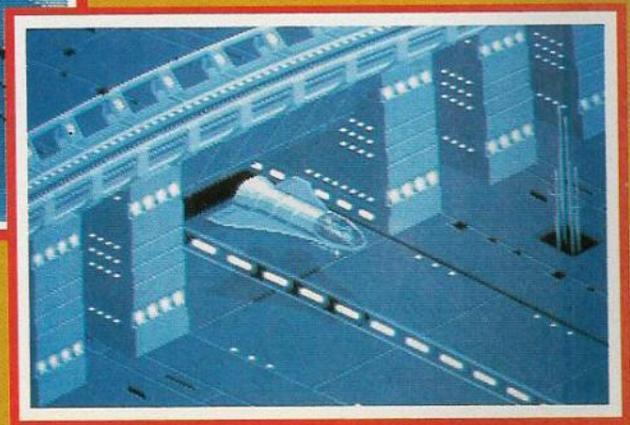
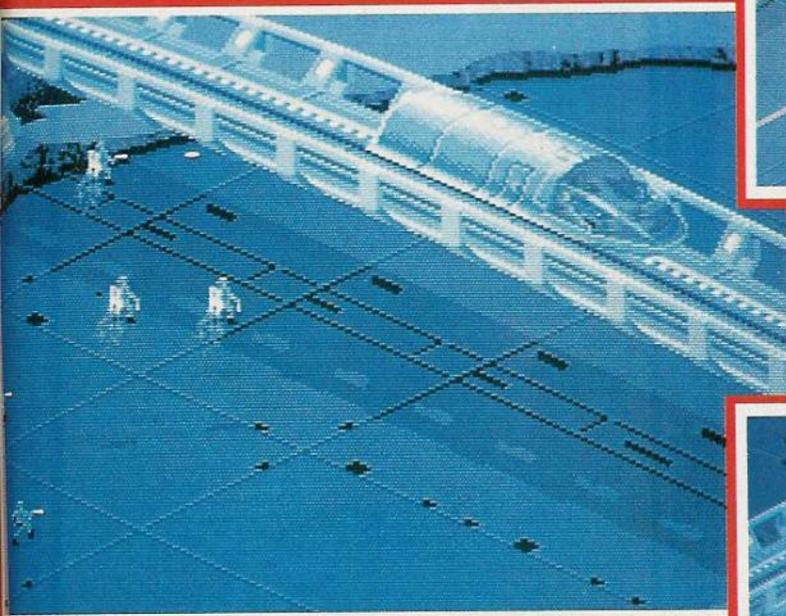
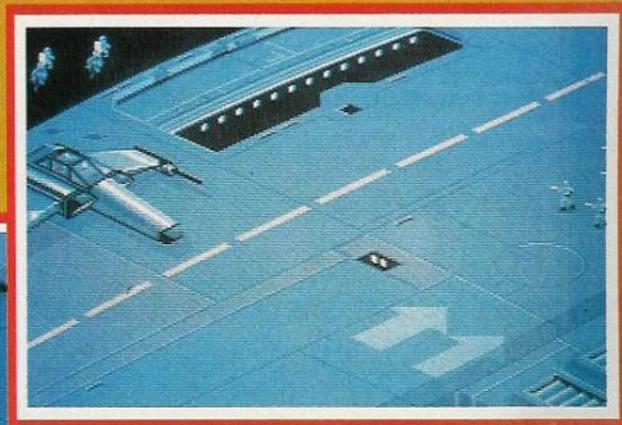
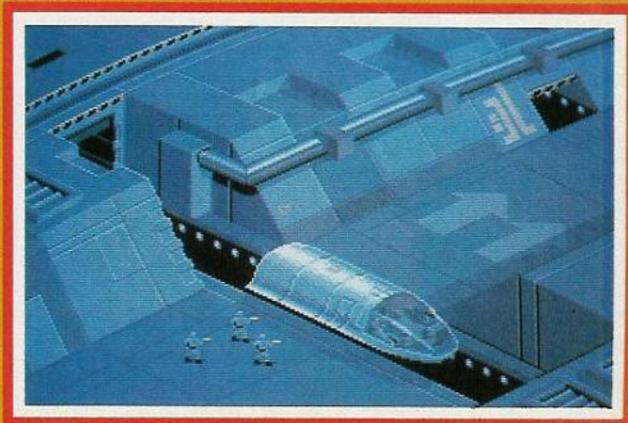


ACTION CONCEPT

Pour les habitués de cette page, passez tout de suite aux photos! Pour les autres, il n'est pas inutile de lire les quelques lignes suivantes pour découvrir ce qui se cache derrière ce titre.

Action Concept, prévu pour le mois d'octobre est sans aucun doute le projet le plus ambitieux de Titus. Basé sur un programme principal, vendu avec une première disquette de scénario, ce logiciel verra de multiples extensions dans les mois suivants, ces dernières ne nécessitant que le programme source. Double avantage, proposer au joueur toute une gamme de produits totalement différents, ensuite le prix moindre de ces scénarios, leur coût de développement étant plus faible.

Après avoir traité de Commando War, scénario fourni avec le soft, et de la pré-histoire, ce mois-ci nous vous proposons quelques écrans du scénario futuriste. Petite précision, la technique est celle de la 3D isométrique, avouez (aux vues des graphismes) que ce n'est pas évident. Aux dernières nouvelles, les programmeurs en sont à la phase de codage des personnages et comptent bien terminer pour la rentrée. On leur souhaite d'y parvenir.



TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre

LES PREVIEWS

ORIENTAL GAMES

Après Electronic Arts et son très bon Budokan, c'est à Firebird de nous proposer une simulation d'arts martiaux. Oriental Games propose en effet des combats dans 3 disciplines qui sont le kendo, le kung-fu et le kyo-kus-hin-kai!

Le but est de gagner une médaille d'or dans les trois championnats que propose le jeu, ce qui ne sera pas évident. En gagner une demande déjà une habileté sans pareille et un entraînement important.

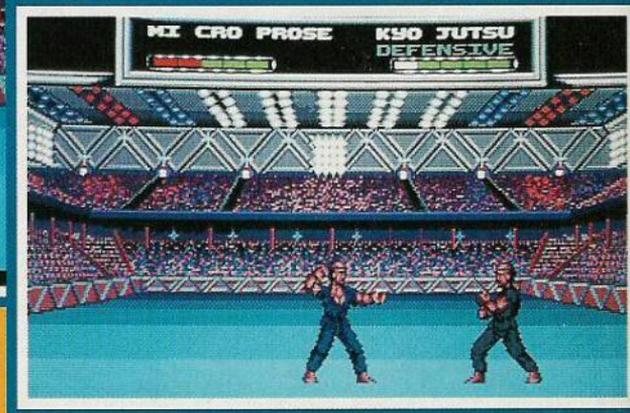
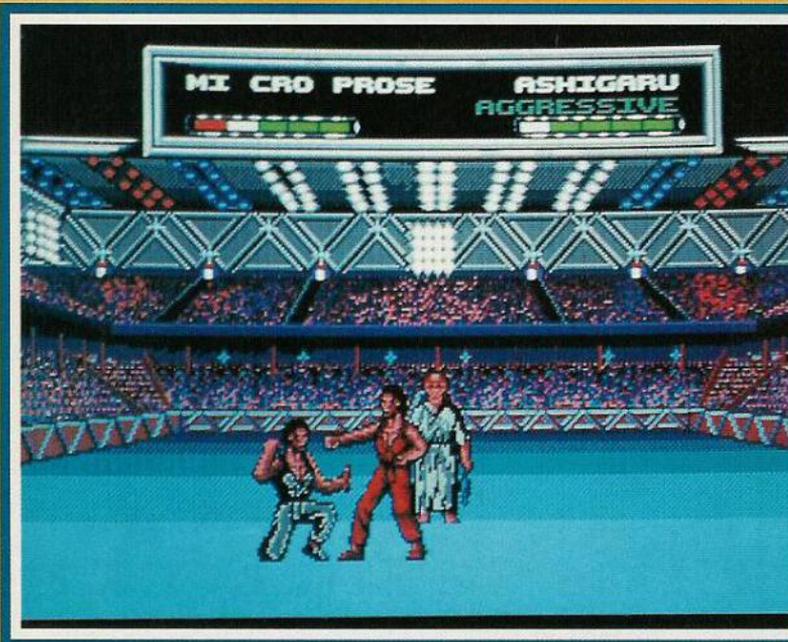
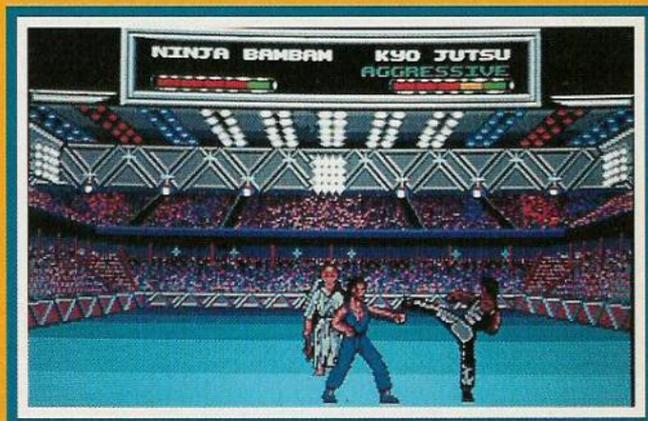
Le jeu propose bien des innovations, comme la possibilité de préprogrammer des enchaînements de coups, jouables dans la partie d'un seul mouvement du joystick!

Côté jeu, on a le choix entre trois niveaux de difficulté.

Graphiquement, Oriental Games est assez sympa, surtout au niveau des visages des personnages que l'on voit crier de douleur durant les combats! On les entend également, puisque la plupart des sons sont digitalisés, ce qui accroît le réalisme du jeu. Enfin, sachez que si un coup marche bien avec un adversaire, ne croyez pas que ça va durer longtemps, car vos opposants s'adaptent à votre jeu!

Test complet dans le numéro de fin août de Génération 4!

FIREBIRD
Amiga / ST
Mi-juillet

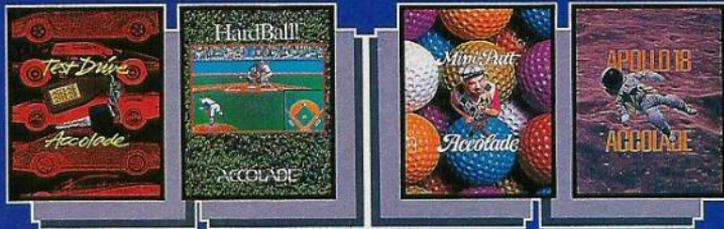


ACCOLADE™

All time favourites

ACCOLADE™

All time favourites



The best in entertainment software.™

Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Handball, Mini-Putt, Apollo 18. Disponible sur IBM PC, CBM 64/128 Disque.

ACCOLADE™

All time favourites



The best in entertainment software.™

Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Mean 18, Famous Courses Volumes I & II, Handball. Disponible sur Atari ST, Amiga

The best in entertainment software.™

Accolade Europe Ltd., Units 17, The Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London SW11 3SU. Telephone: 19-44-71 738 1391.

HARDBALL II

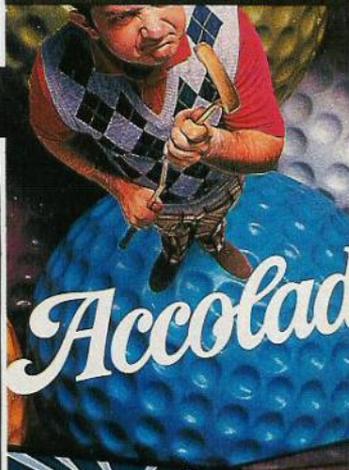
MEAN 18

Accolade

AM
FAM
COU
DISI
olumes



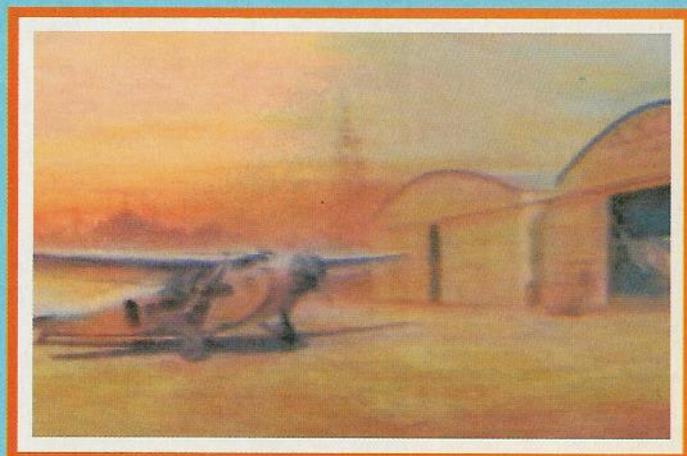
18



LES PREVIEWS

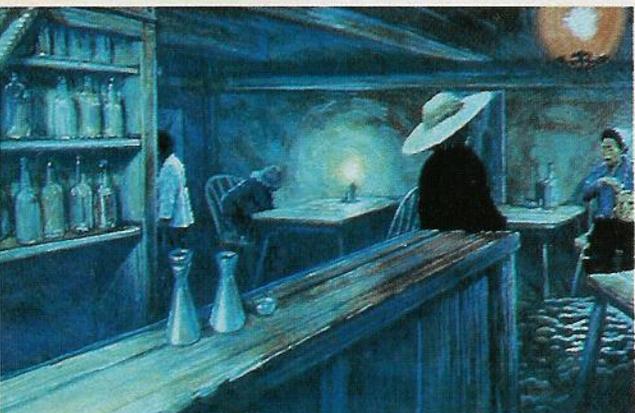
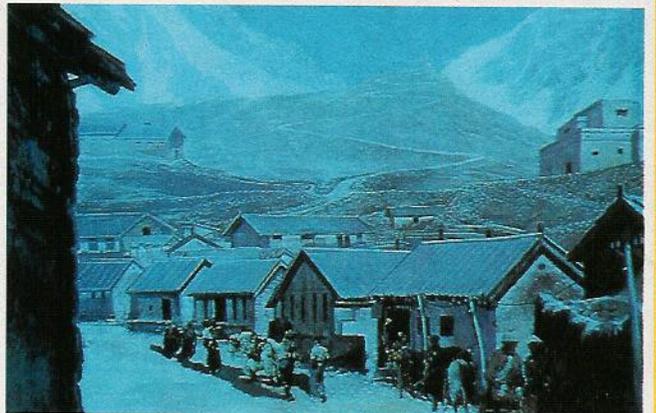
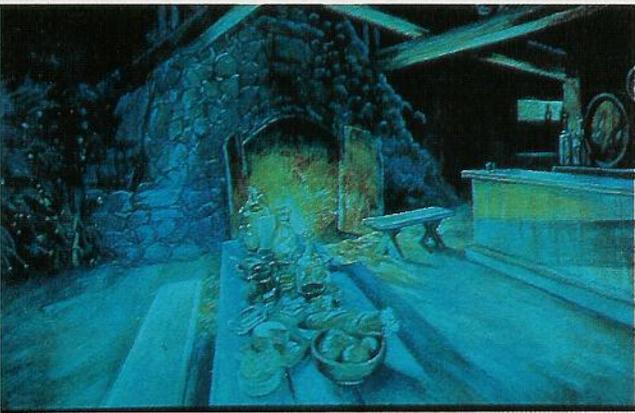
HEART OF CHINA

Dynamix, qui avec Die Hard, David Wolf et A-10 Tank Killer, nous avait prouvé sa maîtrise de la 3D, se lance désormais dans les jeux d'aventures. Heart Of China est une enquête policière se déroulant en 1930. Comme vous vous en doutez, cette aventure vous emmènera dans diverses villes dont Paris, Istanbul, Hong Kong, Kathmandou, avec à chaque fois des graphismes superbes, comme vous pouvez le voir sur les quelques photos publiées. En fait, les auteurs se sont inspirés de peintures, ce qui se ressent sur les pages écrans et sur leur style. En plus, de nombreuses animations sur ces écrans donnent vie au jeu et le rendent passionnant. Le scénario consiste à retrouver la jeune fille d'un milliardaire renommée. Elle a été enlevée par le chef d'une mini-dictature, un personnage sinistre et inquiétant. Il faut donc mener une enquête difficile, trouver des alliés pour attaquer la forteresse où est détenue la captive. Utilisant uniquement la souris, il suffira de cliquer sur certains endroits et personnages pour diriger et accéder à tous les menus permettant de jouer. Quelques scènes d'arcade sont prévues pour animer ce jeu qui s'annonce de très bonne facture, surtout pour les graphismes.



DYNAMIX
PC
Novembre





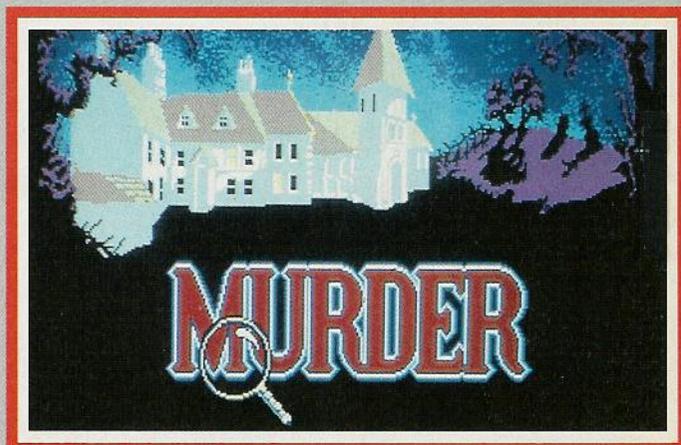
LES PREVIEWS

MURDER

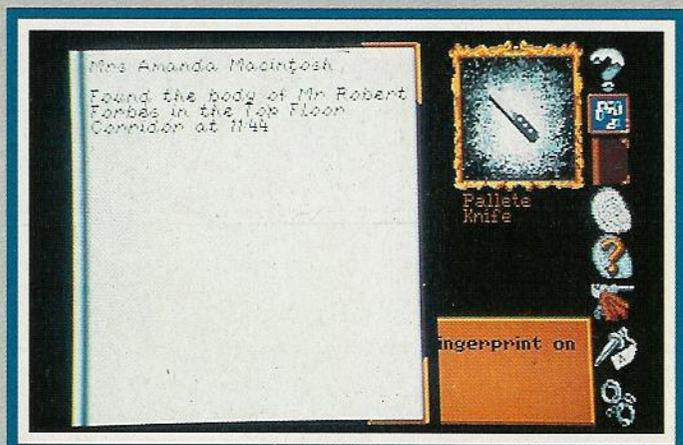
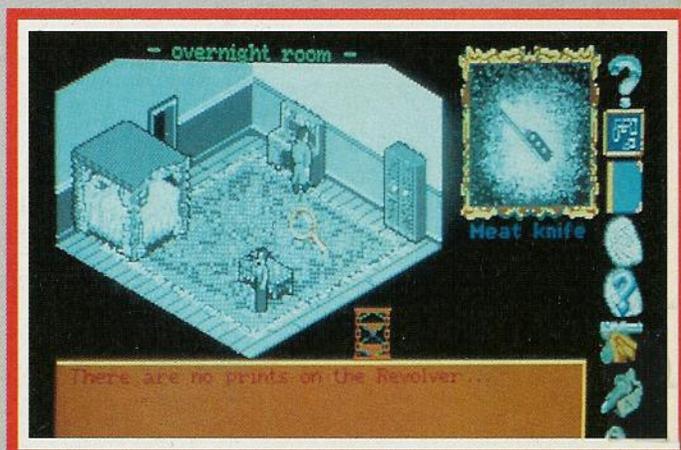
Ce programme signé US Gold est la nouvelle réalisation de l'auteur de Blade Warrior pour Mirrorsoft, jeu qui sortira également en septembre. Il s'agit d'un jeu dans le genre du Cluedo, soit un jeu d'enquête policière.

Le jeu se déroule dans un manoir anglais, durant l'entre-deux-guerres. Dans ce manoir habitent bien des personnes d'une même famille, plus quelques serviteurs et amis. C'est la nuit! Le tonnerre gronde. Soudain, un éclair retentit dans la nuit, puis un cri... Voilà le début d'une enquête que vous allez devoir mener rapidement, puisque vous n'avez que 2 heures avant l'arrivée de Scotland Yard, qui reprendra dès lors l'affaire à son compte!

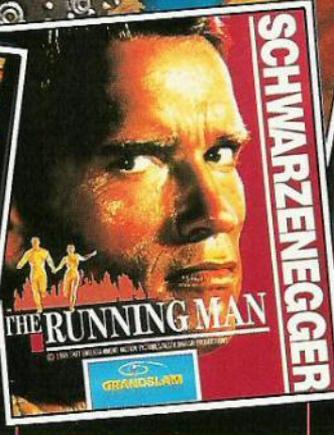
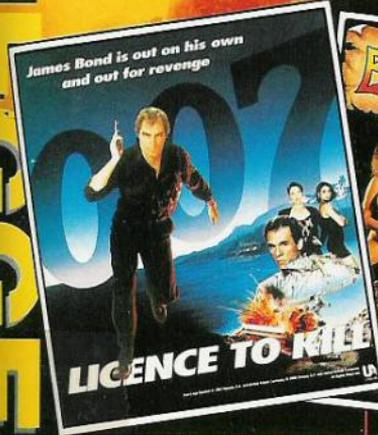
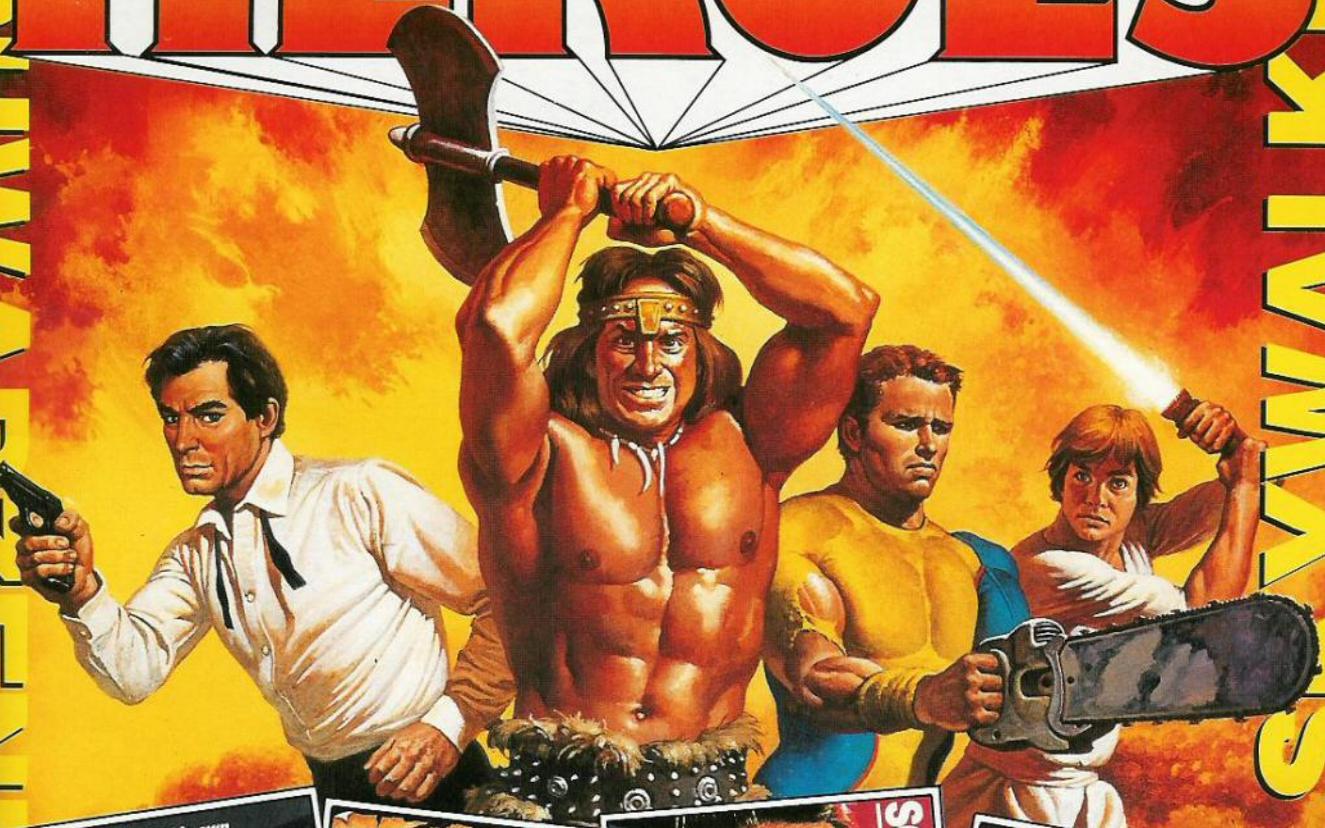
Le jeu propose une vue isométrique de toutes les pièces où se déroule le jeu, qui se joue entièrement à la souris. Vous pouvez questionner les suspects, relever et identifier des empreintes digitales, chercher des indices et, une fois que vous pensez avoir trouvé le meurtrier, le faire arrêter. Le jeu comporte 4 niveaux de difficulté, et propose près de 3 millions et demi de meurtres possibles, avec des motifs et des histoires variables et 20 armes du crime possibles. Les personnages ont tous des comportements différents, que le joueur devra connaître afin d'agir correctement avec eux. Heureusement, votre carnet d'enquête se remplit automatiquement selon ce que vous découvrez, ce qui évite d'avoir à tout noter!



US GOLD
Amiga / PC / ST
Septembre



SCHWARZENEGGER · BOND · ENIGER · GGER · PALACE · SKYWALKER · BARBARIAN · STAR WARS



4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION

LICENCE TO KILL
 Bond est de retour pour se venger sur Sanchez, le mauvais magnat hypocrite de la drogue. Pouvez-vous réussir alors que tout est contre vous?
 "... graphismes et effets sonores excellents font de ce jeu de beaucoup le meilleur jeu Bond jusqu'ici... un jeu formidable en soi." Computer & Video Games



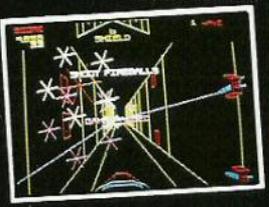
BARBARIAN II
 Taillade et tuerie. Des pièges effroyables et des monstres affreux attendent dans les donjons de Drax. Le héros le plus réussi jamais créé pour les ordinateurs individuels.
 "De loin, la tabassée la meilleure (et la plus horrible)..." Zzap! 64



THE RUNNING MAN
 C'est le moment du spectacle! Affrontez la mort dans le game show le plus dangereux de tous les temps!
 "... un jeu d'ordinateur parfait. Vraiment excitant." Your Sinclair



STAR WARS
 Rejoignez l'ultime héros de science-fiction Luke Skywalker dans une tentative désespérée défilant la mort en vue de faire sauter la forteresse de Darth Vader, le Deathstar.
 "Film classique, machine à sous classique, jeu classique"
 Computer & Video Games



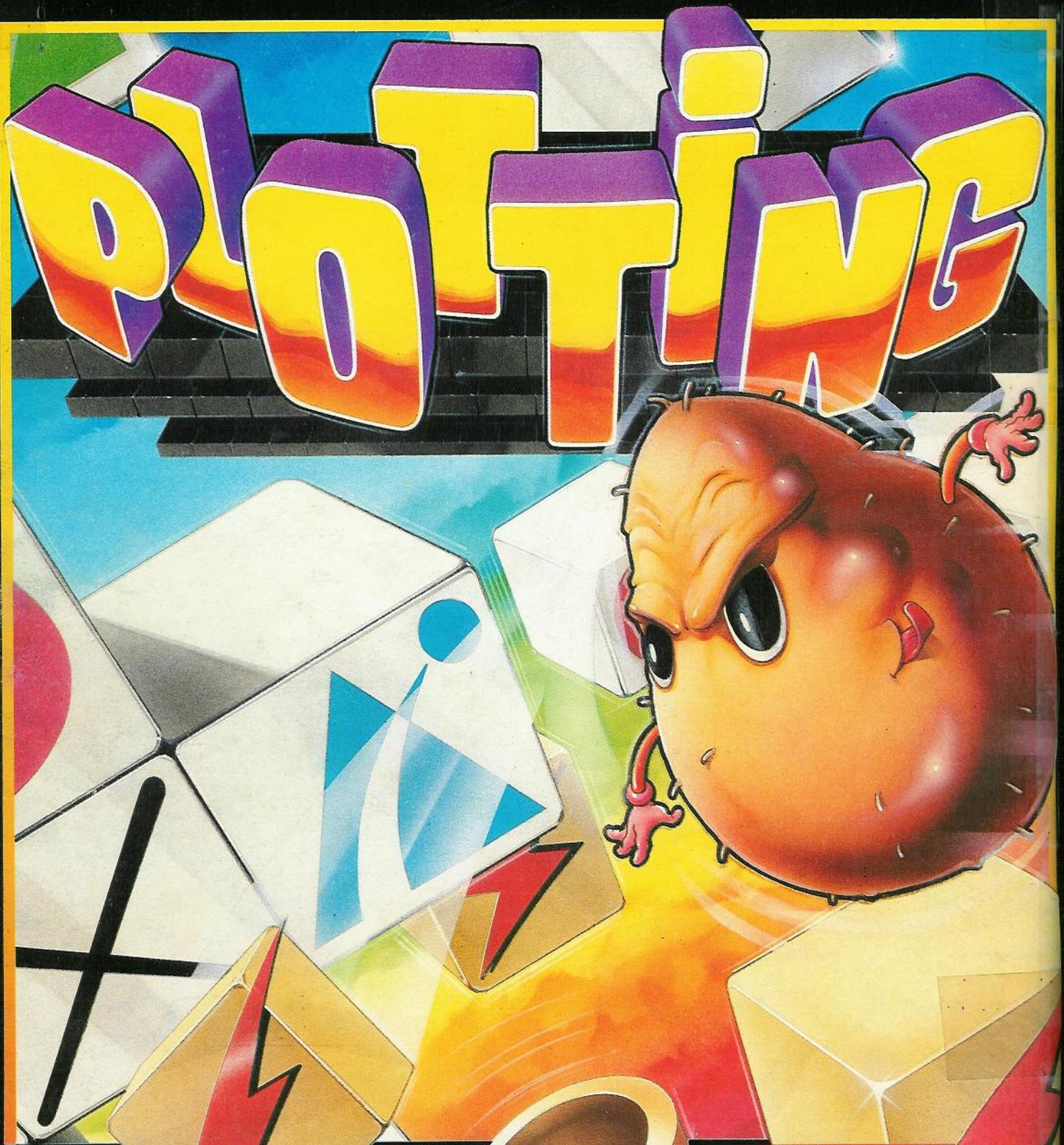
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

The Running Man: © 1999 Tatt Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions.
 © 1999 Grandslam Entertainment Ltd.
 Barbarian II: © Palace Software 1988.
 Star Wars: © & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games.
 Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co.
 Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.
 Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990



Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel:44 (0)81-780 2224

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum



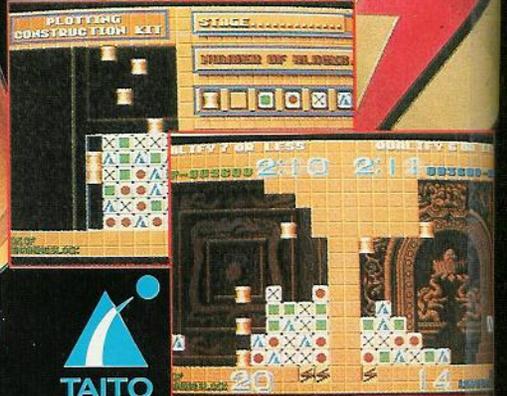
X DÉPENDANCE!

Tout cela paraît si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.



Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâter des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maître du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!



**AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA**

ocean

TAITO

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