

# GÉNÉRATION 4

ATARI ST / AMIGA / COMPATIBLES PC

N°26 - Octobre 90

## TOTAL RECALL

LE JEU  
LE FILM

### PREVIEWS:

NARC  
STRIDER 2  
CHASE HQ 2  
SPEEDBALL 2  
TEST DRIVE 3  
MIDWINTER 2  
STUN RUNNER  
UN SQUADRON  
OFF ROAD RACER  
TEENAGE HERO  
MUTANT TURTLES  
et bien d'autres...

SPECIAL CES DE LONDRES:  
TOUS LES JEUX DE LA FIN D'ANNÉE

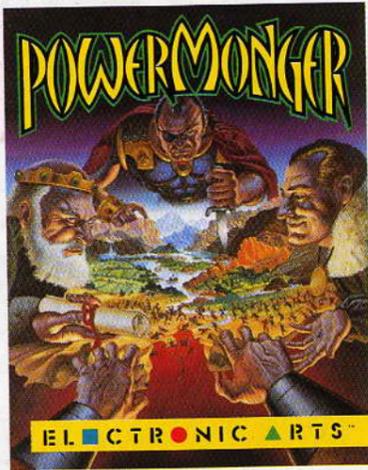
M 4681 - 26 - 25,00 F-RD



OCEAN ET LE GRAND REX  
VOUS OFFRENT 100 PLACES  
POUR TOTAL RECALL

# VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans Populous, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scruples.



BULLFROG

ELECTRONIC ARTS

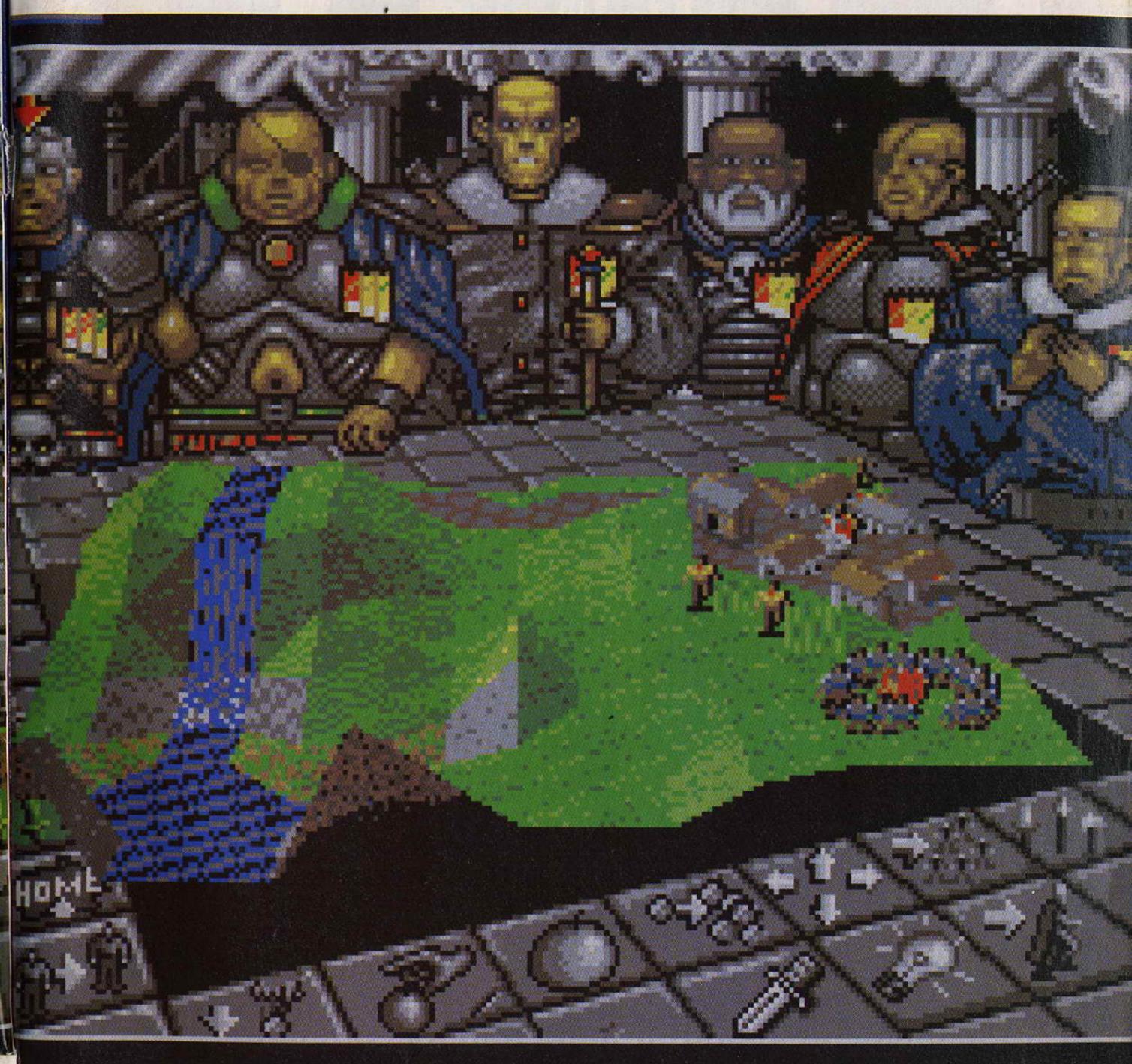
Amiga et Atari ST.  
Disponible à partir d'Oct.'90.  
IBM/PC à partir de 1991.

Montrez-vous aussi impitoyable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

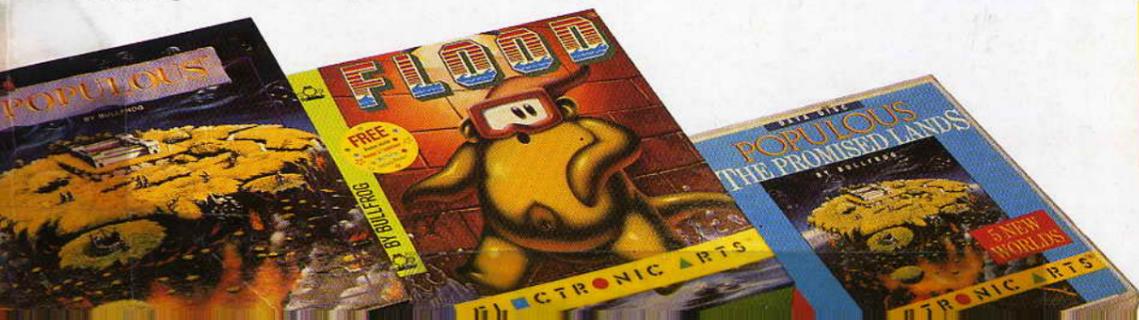
Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manager restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

Avec les graphismes toujours aussi époustouflants de Bullfrog, Powermonger vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de soleil, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres aventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.

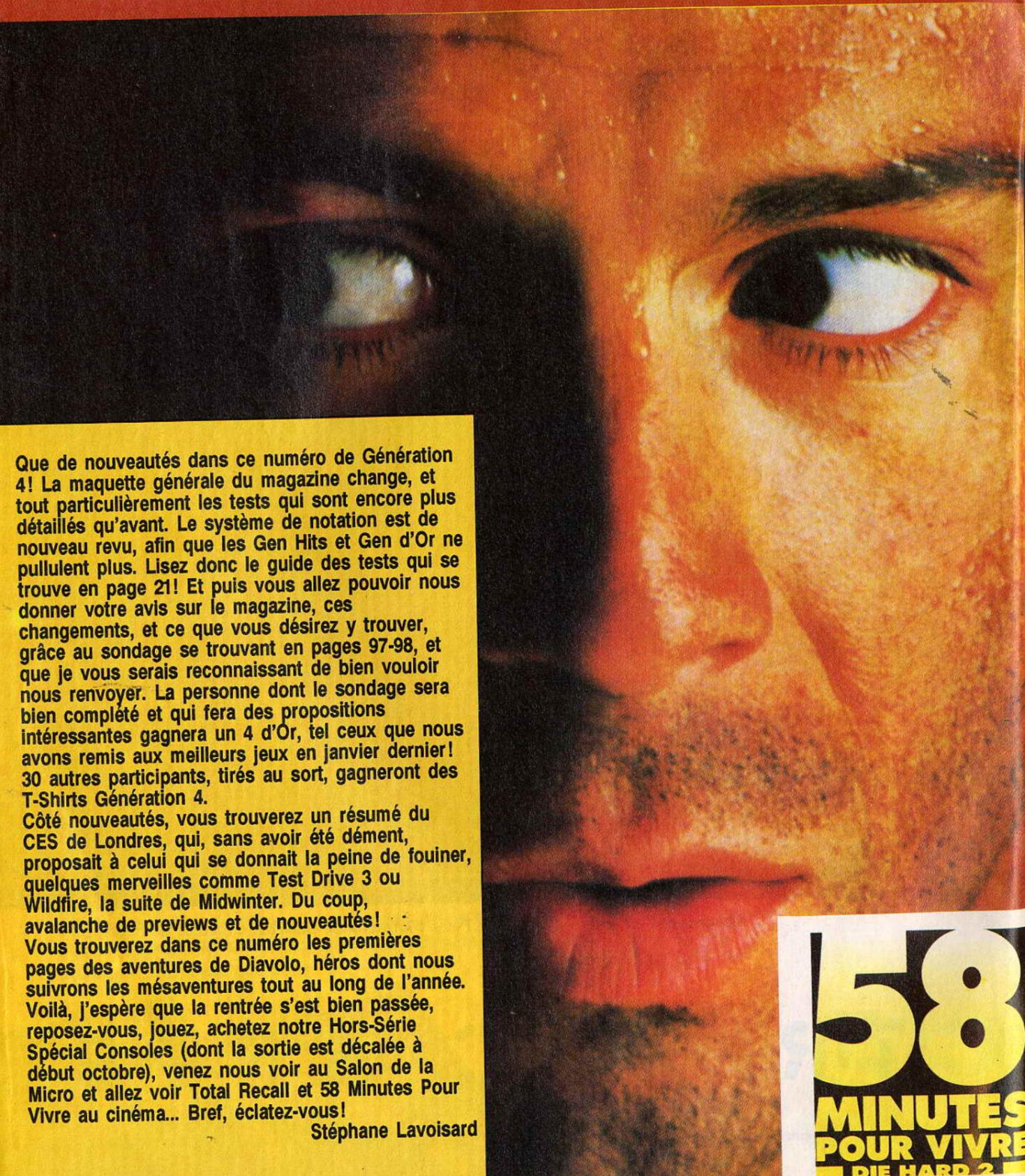


"Encore meilleur que le Populous", Peter Molyneux de Bullfrog, Créateur de Populous.



Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672

# EDITO



Que de nouveautés dans ce numéro de Génération 4! La maquette générale du magazine change, et tout particulièrement les tests qui sont encore plus détaillés qu'avant. Le système de notation est de nouveau revu, afin que les Gen Hits et Gen d'Or ne pullulent plus. Lisez donc le guide des tests qui se trouve en page 21! Et puis vous allez pouvoir nous donner votre avis sur le magazine, ces changements, et ce que vous désirez y trouver, grâce au sondage se trouvant en pages 97-98, et que je vous serais reconnaissant de bien vouloir nous renvoyer. La personne dont le sondage sera bien complété et qui fera des propositions intéressantes gagnera un 4 d'Or, tel ceux que nous avons remis aux meilleurs jeux en janvier dernier! 30 autres participants, tirés au sort, gagneront des T-Shirts Génération 4.

Côté nouveautés, vous trouverez un résumé du CES de Londres, qui, sans avoir été dément, proposait à celui qui se donnait la peine de fouiner, quelques merveilles comme Test Drive 3 ou Wildfire, la suite de Midwinter. Du coup, avalanche de previews et de nouveautés! Vous trouverez dans ce numéro les premières pages des aventures de Diavolo, héros dont nous suivrons les mésaventures tout au long de l'année. Voilà, j'espère que la rentrée s'est bien passée, reposez-vous, jouez, achetez notre Hors-Série Spécial Consoles (dont la sortie est décalée à début octobre), venez nous voir au Salon de la Micro et allez voir Total Recall et 58 Minutes Pour Vivre au cinéma... Bref, éclatez-vous!

Stéphane Lavoisard

**58**  
MINUTES  
POUR VIVRE  
DIE HARD 2

## NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouffant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

\* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de  
**2990<sup>F</sup>TTC\***  
COMPLET



Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

MENDES-FRANCE HAUSSMANN

# SOMMAIRE INDEX DES TESTS

EDITO	4
INDEX DES TESTS	7
TESTS	8-81
DOSSIER DAYS OF THUNDER	48-49
CONCOURS DAYS OF THUNDER	50
EN BREF	82
SONDAGE	83-84
CONCOURS MUSIQUE	85
L'AVENTURIER FOU	86
SUPER FAMICON	88
SALON DE LA MICRO	90
BIDOUILLER MALADE	92-95
COMPAGNIES FRANCAISES	96
SPECIAL CES DE LONDRES	97-135
PREVIEWS	136-177
MUSIQUE	173
DOSSIER TOTAL RECALL	178-189
CONCOURS TOTAL RECALL	190
BD: DIAVOLO	191-195
OXYGEN	196-217
PETITES ANNONCES	218

4D BOXING	56-57
APPRENTICE	12
BACK TO THE GOLD AGE	36
BAD BLOOD	74
BADLANDS	32-33
COUGAR FORCE	78
DAYS OF THUNDER	46-47
ESPION QUI M'AIMAIT	16
FLIGHT OF THE INTRUDER	38-39
GLOBULUS	80
GOLD OF THE AZTECS	8-9
INDIANAPOLIS 500	58
KILLING GAME SHOW	68-69
MEAN STREET	70
MEGA-TRAVELLER	76
ORIENTAL GAMES	72
PROPHECY	10
SAINT-DRAGON	42-43
SILENT SERVICE 2	62
SIMULCRA	20-21
SKID MARKS	60
SLIDERS	26-27
SLY SPY: SECRET AGENT	40
TOM & THE GHOST	44
TURNIT	30
VAXINE	52-53
WAR OF THE LANCE	18
WINGS	64-65

## INDEX DES ANNONCEURS

AMIE	28-29
AMSTRAD	5-11
ATARI	107 à 114
CANAL 4	101
C.I.E.P.	125
COCONUT	34-35
COKTEL VISION	71
CREPUSCULE	157
DOMARK	163
ELECTRON	31
ELECTRONIC ARTS	2-3-153
ELITE	13-19
FNAC	173
FORUM ATARI	51
GÉNÉRAL VIDÉO	119
INNELEC	17
JESSICO	117
JMD COMMUNICATION	165
KORUM	217
MICRO APPLICATIONS	37
MICROMANIA	21 à 25
MICRO-VIDÉO	54-55-99
MINDSCAPE	63
OCEAN	45-73-147-220
PSYGNOSIS	59-159
RAINBOW ARTS	145-169
SALON DE LA MICRO	91
SEQUENCE	150-151
SUITE 1024	33
TITUS	41-77-175
UBI SOFT	61-75-81-87-133 141-143-149-155 167-219
US GOLD	66-67-79-161
VIDÉO TECHNOLOGIE	105
VIRGIN	122-123
WEKA	93

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli  
 Rédacteur en chef (*Editor in chief*): Stéphane Lavoisard  
 Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire  
 Chefs de Rubrique: Sophie Dumas (Oxygen), Mic Dax (Télématique)  
 Secrétaire de rédaction: Françoise Germain  
 Rédacteurs: Mic Dax, Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, François Gabert, Laurent Katz, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, François Paupert.  
 Remerciements à: 20Th Century Fox, Air France, Columbia, U.I.P.  
 Maquettiste: Michel Lhopitault  
 Photographie: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie)  
 Impression: Syma (Torcy)

3615 GEN4: Mic Dax, Sylvain Petit, Watsit  
 Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert (45.22.38.60)  
 Publicité (*Advertising*): Antoine Harmel (43.87.01.39)

Génération 4 est édité par Pressimage (19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris. Tel: 45.22.38.60), 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



# LES TESTS DE GENERATION 4

Sont testés dans Génération 4 uniquement les jeux qui nous ont paru avoir un intérêt assez élevé. Les autres jeux, ainsi que les nouvelles versions, sont détaillés dans la rubrique En Bref.

Chaque jeu est testé par plusieurs personnes, afin de bien contrôler les critiques de nos testeurs, mais un seul d'entre eux écrit l'article, celui dont vous voyez la tête en début d'article. Selon ses expressions, vous verrez tout de suite si le jeu l'a enchanté, ou si il lui a seulement plu.

## 70 TEST AVENTURE

Le genre du jeu est indiqué dans le bandeau de couleur, en haut de page. Les genres sont au nombre de 6: Arcade/Action, Sport, Simulation, Aventure, Réflexion, Educatif.

# MEAN STREET

Mêler des phases de simulation à un jeu d'aventure, voilà qui n'a que très rarement réussi. C'est pourtant ce que tente US Gold avec Mean Street, un jeu se déroulant dans un univers à la Blade Runner et vous proposant une enquête longue et acharnée... d'autant plus pour Didier Latil.



Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Tex Murphy, un privé de San Francisco engagé par une jeune femme pour enquêter sur le suicide de son père. Cet événement professeur de psychologie a en effet été assassiné, mais la police penche pour le suicide! La version PC reste la plus impressionnante, en VGA et surtout VGA, avec des qualités techniques assez incroyables, dont un petit simulateur de vol en 3D, quelques scènes d'arcade et autres des graphismes et des sons superbement digitalisés. Au cours de l'aventure, vous allez devoir interroger une cinquantaine de personnes pour mener une difficile enquête dans un monde futuriste. Pour chaque entretien, vous avez une digitalisation de la personne interrogée, qui réagit différemment en fonction de vos questions. De temps à autre, il vous faudra soulever ou même frapper les gens pour obtenir des renseignements. Vous devrez aussi fouiller une dizaine de pièces, pour trouver divers indices, de l'argent ou des munitions pour votre pistolet. Dans ce cas, vous utilisez un système de menus en arborescence assez plaisant, pour ouvrir des portes, examiner, mettre en route un appareil, allumer la lumière, débrancher un système d'alimentation, prendre un objet, gérer à quelques chose... Le simulateur, très simple, n'est là que pour la décoration, tout comme les scènes d'arcade servant à ponctuer deux écrans intermédiaires d'ennemis et à les tuer. L'essentiel du jeu consiste donc à interroger les gens, à trouver des indices, et à faut assez souvent retourner voir une personne pour lui demander des renseignements complémentaires. La musique et les sons se caractérisent eux aussi par des digitalisations, très bien faites sur PC, un peu décevantes sur ST. Certaines personnes vont même vous répondre de vive voix, ce qui rend le jeu encore plus intéressant.

En outre, sur PC, les programmeurs ont mis au point une petite boussole électronique pour pouvoir brancher votre PC sur votre chaîne HiFi et obtenir un son stéréo. Tout ceci donne un jeu très agréable et assez beau, un peu trop facile cependant et d'une durée de vie assez limitée.

En dehors du texte principal, vous trouverez de temps à autre des encadrés. Ces textes secondaires peuvent être la description d'un point particulier du jeu, une note sur la maison éditrice, ou encore sur les programmeurs...

Le coin en bas à droite des photos indique la version photographiée: A pour Amiga, P pour PC, S pour ST. Quand il n'y a pas de coin, c'est qu'il s'agit d'une photo de jeu d'arcade, ou encore d'une photo ne représentant pas un jeu micro.

### LE PAVÉ DE NOTES

C'est lui qui vous résume toutes les indications sur le jeu. En tête du pavé, vous trouvez le nom du jeu, et la société éditrice. Ensuite, viennent les notes, exprimées en pourcentage. GRAPHISME indique la qualité des graphismes vis-à-vis de l'ordinateur sur lequel le jeu est testé. ANIMATION se rapporte à la qualité des animations des sprites, mais aussi des scrollings. SON regroupe la musique et les effets sonores. JOUABILITE est une note très importante. Plus la note est élevée, plus le jeu est jouable. Attention, pour les jeux d'aventure et de réflexion, cette note indique le degré de difficulté du jeu. Plus la note est grande, plus le jeu est complexe! INTERET est la note globale que donne la rédaction au jeu. Les jeux obtenant 90% et plus sont Gen d'Or, ce qui signifie qu'ils sont excellents, et que vous pouvez vraiment les acheter en fermant les yeux. Les jeux obtenant entre 80% et 89% sont Gen Hit. Cela veut dire que dans leur catégorie, ils sont parmi les meilleurs. Si vous aimez le style de jeu, il y a beaucoup de chance que celui-ci vous plaise.

Mean Streets		US Gold	
GRAPHISME: 89%	Doc: 7/0		
ANIMATION: 82%	Packaging: /10		
SON: 70%	PC / Amiga / ST (octobre)		
JOUABILITE: 33%			
INTERET: 68%			

Dans les coins du tableau de notes, vous trouverez des lettres comme sur les photos, qui indiquent les versions testées. Lorsque deux versions d'un jeu sont différentes, nous n'hésitons pas à mettre deux pavés de notes, afin de bien les distinguer.

Enfin, au centre du pavé de notes, se trouvent des cases avec les initiales des autres testeurs de Génération 4. Ceux qui auront vu le jeu donneront également une note, de 1 à 5 (1=nuil, 2=moyen, 3=sympa, 4=Gen Hit, 5=Gen d'Or). Vous pourrez ainsi avoir une meilleure idée de ce que vaut le jeu, surtout si vous avez un testeur favori.

### LES 11 SOFTS DU MOIS

INDIANAPOLIS 500	96%
WINGS	93%
FLIGHT OF THE INTRUDER	93%
SAINT-DRAGON	92%
SLIDERS	92%
KILLING GAME SHOW	91%
APPRENTICE	90%
4D BOXING	89%
GOLD OF THE AZTECS	86%
BADLANDS	86%
VAXINE	86%

A PARTIR DU MOIS PROCHAIN, RETROUVEZ ICI LE TOP DES LECTEURS! POUR VOTER, ALLEZ SUR LE 3615 GEN4, EN RUBRIQUE \*TOP. LA, VOUS NOTEREZ TOUS LES JEUX QUE VOUS CONNAISSEZ!



# THE Gold OF THE AZTECS



Dave Lawson, fondateur de Psygnosis, créateur de Barbarian et d'Obliterator propose avec Gold Of The Aztecs le premier jeu de son groupe Kinetica, pour US Gold. Est-ce aussi injouable que ses anciens jeux? Est-ce toujours aussi buggé? Comment tuer le sorcier qui lance des boules de feu? La parole est à Stéphane Lavoisard.



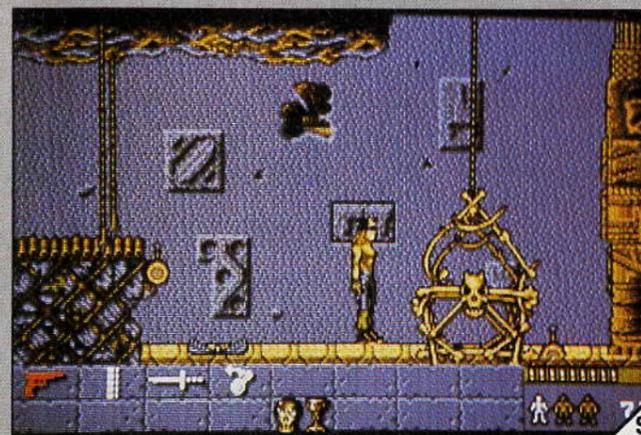
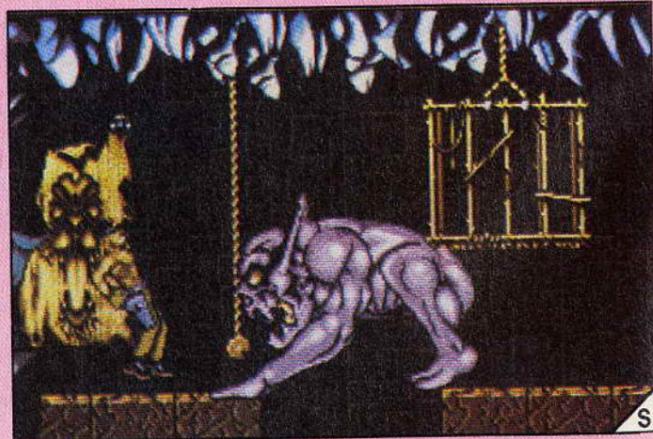
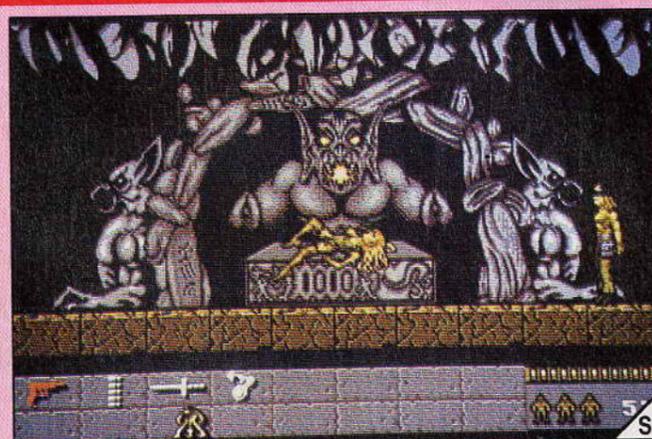
"Quand on a fait le Viêt-nam, on n'a plus grand-chose à se prouver!" C'est ce que pensait Brad Conrad, jusqu'au jour où il hérita d'une carte indiquant clairement l'emplacement de l'or des Aztèques! Curieux de nature, le voici parti pour une aventure des plus dangereuses. Après s'être parachuté et avoir atterri dans un arbre, en plein milieu de la forêt amazonienne, le voilà prêt à affronter les pièges et monstres de cinq niveaux diaboliques de ce jeu d'arcade/aventure.

Le premier niveau se déroule en pleine jungle, et vous devez y affronter tous les dangers habituels de la région: pygmés lançant flèches et fléchettes empoisonnées, plantes carnivores, condors agressifs, serpents, et ponts branlants. Pour un peu on croiserait les bulldozers des entrepreneurs qui déboisent l'Amazonie à tout va! On tombe par contre, dès le premier niveau, face à un éléphant, ce qui a de quoi surprendre. Les programmeurs penseraient-ils que l'Amazonie se trouve en Afrique ou en Asie? Quoi qu'il en soit, à la fin du premier niveau, vous devriez trouver le



mécanisme permettant d'ouvrir l'accès aux grottes secrètes, où se déroulent les quatre autres niveaux! Le second niveau est bien plus dangereux, puisque vous marchez constamment sur des ponts en lianes s'écroulant rapidement, escalader des cordes peu fiables, tout en évitant les chauves-souris géantes qui volent de tous les côtés.

Au troisième niveau, vous devrez éviter des chutes de pierre, combattre une pieuvre géante, et j'en passe. Tout se complique avec le quatrième niveau où des statues cracheuses de feu et un démon de pierre bien résistant viendront déranger votre quête! Enfin, le dernier niveau est le plus difficile,



avec des pièges sadiques et surprenants se déclenchant à chacun de vos pas.

Le maniement du héros est assez simple, ce qui est étonnant aux vues des actions possibles. Il peut bien sûr marcher, courir, faire de petits bonds, mais aussi de grands sauts, des pirouettes arrières, grimper à une corde, passer de cordes en cordes, s'accroupir, ramasser un objet, tirer dans toutes les directions, recharger son Browning, utiliser son couteau ou encore tirer un levier! Tout cela, uniquement avec le joystick, avouez que ça n'est pas mal. Il faut tout de même presser la barre espace pour choisir ce que l'on utilise, le Browning, le couteau, ou si l'on veut recharger ou utiliser une manette.

La jouabilité est infernale, car le jeu est plein de pièges. Il vous faut découvrir pour chaque pièce les actions à effectuer, mais il faut également trouver le bon timing. A partir du second niveau, impossible de traverser un écran sans que tout s'écroule sur votre tête ou sous vos pieds. Heureusement, les pièges sont toujours les mêmes et ne se déplacent pas. Du coup, si on tombe dans chacun d'eux la première fois (ce qui vaut le coup, vu le sadisme des programmeurs), on les évite la fois suivante. Quoi qu'il en soit, tout comme dans Barbarian à son époque, on finit toujours par faire une erreur de maniement, et par ne plus avancer. Fort heureusement, Dave Lawson a cette fois-ci prévu une fonction de sauvegarde, qui permet de sauver la partie quand on le veut. Il est donc conseillé de faire ceci à chaque fois que l'on déjoue un piège, afin de ne pas avoir à le repasser la fois suivante. Grâce à cette option, le jeu, qui aurait pu être trop dur et donc lassant, devient plus intéressant, puisque l'on fini toujours par progresser.

Techniquement, Gold Of The Aztecs tient la route. Les graphismes, sans être déments, sont sympa et surtout variés. Il en est de

même pour les animations, pas toujours réussies (la démarche du personnage est grotesque), mais très nombreuses, et ce sur tous les écrans. En plus de cela, les auteurs n'ont pas lésinés sur les gros sprites (éléphant, démon, poule, énormes portes) qui réjouissent toujours testeurs et joueurs. Les sons sont moyens, mais la musique est entraînante, aussi bien sur Amiga que sur ST.

Côté intérêt, Gold Of The Aztecs ne semble à première vue qu'un Barbarian amélioré, idée confortée par le premier niveau. Mais le jeu recèle d'énormes surprises dans les autres niveaux, et des énigmes vraiment intéressantes! La réalisation étant à la hauteur, c'est un jeu à posséder, ne serait-ce que pour apprécier les idées cruelles des programmeurs. La publicité du jeu n'est pas mensongère: il y a bien 100 façons de mourir dans Gold Of The Aztecs!

## kinetica

A la tête de ce nouveau groupe de programmeurs, on retrouve Dave Lawson, père de Barbarian et Obliterator, mais aussi fondateur de Psygnosis, dont il ne fait aujourd'hui plus partie. Depuis trois ans, il travaille sur Macintosh, machine sur laquelle il a développé un créateur de jeu avec lequel il a réalisé Gold Of The Aztecs. Le système, incroyable, permet de faire le jeu sur Macintosh, très simplement, la machine créant ensuite les versions Amiga, PC et ST! Il suffit de changer les graphismes et les sons de chaque version, et le tour est joué. Selon Dave Lawson, ceci lui permettra de réaliser des jeux plus rapidement, plus jouables et de meilleure qualité. Son prochain titre, Saragossa, est d'ailleurs en publicité dans Gold Of The Aztecs, et déjà en preview dans ce numéro.

Gold Of The Aztecs / US Gold

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 84%

SON: 89%

JOUABILITÉ: 15%

INTÉRÊT:

86%

Doc: 8/10

Packaging: 8/10

Amiga / PC / ST (septembre)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

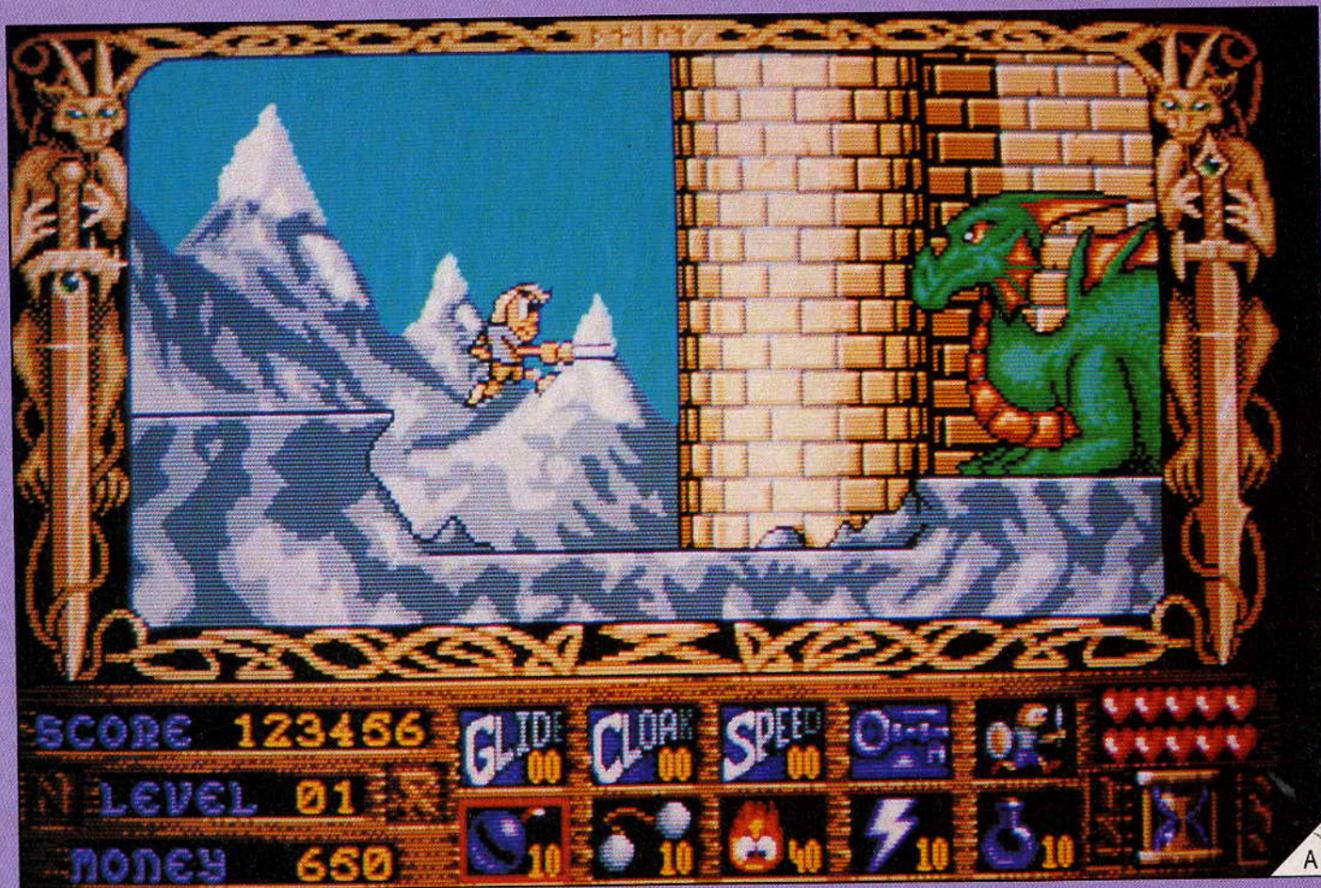
F.L. D.L. P.Q.

4 5



Voici une des scènes les plus étonnantes du jeu. Vous arrivez devant un autel surmonté de la statue d'un démon, autel sur lequel se trouve attaché une jeune fille. A peine approchez-vous que la statue s'anime et déchire la jeune fille en deux! Quelques secondes après, le démon se détache du mur et se met à vous poursuivre. Au tableau suivant, vous devez sauter après une corde pour abattre une grille qui retardera le démon. Après cela, vous devez tirer sur des cordes, ce qui lâchera de gros rochers cassant un pont, retardant à nouveau votre mort. Et ceci continue ainsi sur de nombreux tableaux, où vous devrez tout faire pour arrêter l'animal. Mais sachez que ce sera dur! Ainsi, si vous plongez dans l'un des puits en cours de chemin, en espérant lui échapper, vous aurez la désagréable surprise de découvrir que le démon vous suit toujours. Un adversaire tenace comme on en voit rarement dans les jeux.





## PROPHECY

Ce tout nouveau jeu d'Electronic Zoo, à qui l'on doit Battle Squadron et Treasure Trap, est un jeu dans le genre de Wonderboy, ou du tout nouveau Apprentice de Rainbow Arts. Grand adorateur de ce type de jeu, Philippe Querleux s'est lancé sur les traces de l'enfant viking...



Voici un jeu superbe dont le principe rappelle beaucoup Wonderboy. En effet, vous incarnez un petit personnage armé d'une épée qui doit parcourir un très long chemin et tuer ses adversaires. La plupart de vos ennemis laisseront, une fois morts, de l'argent ou des bonus. Cet argent vous servira à acheter des armes ou de la vitalité. Ces armes, vous pourrez les acheter en entrant par des portes qui vous amènent chez des marchands. Mais d'autres portes vous feront entrer chez l'ennemi, et vous vous retrouverez alors face à une créature gigantesque qui ne vous fera pas de quartiers. Vous pouvez acheter des armes très diverses que vous sélectionnerez en pressant la barre espace. Ces armes vont des bombes aux boules de feu en passant par d'autres bien plus étranges. Pour vous en servir, il vous suffit alors de baisser votre manette. Pour passer une porte, il faut vous mettre devant, puis presser "enter" pour... entrer. Amusant non ? Il y a un grand nombre de passages secrets, et n'hésitez pas à sauter un peu partout comme sur le puits par exemple. L'animation est un peu lente, mais le graphisme est assez sympa. De plus, vous avez au début le choix entre la musique (qui est très agréable) ou les effets qui valent aussi le coup. Une très belle présentation vous plonge dans le jeu et vous informe de votre mission. Même s'il est très "pompé" sur Wonderboy, ce jeu est à la hauteur de celui dont il s'inspire.



Prophecy / Electronic Zoo	
GRAPHISME: 66%	Doc: -/10 Packaging: -/10
ANIMATION: 69%	Amiga (septembre)
SON: 86%	Jeu en anglais
JOUABILITÉ: 78%	J.D. B.F. R.F.
INTÉRÊT: 68%	F.L. D.L. S.L. 3

DU 16 AU 19  
NOVEMBRE  
1990  
PARC DES  
EXPOSITIONS  
DE  
VERSAILLES  
HALL 8  
**AMSTRAD**  
EXPO 90



## Nouvelle console de jeux Amstrad

Elle est d'enfer

### GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



**990<sup>F</sup>TTC\***

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

\* Prix public généralement constaté.

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Pêritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.



# APPRENTICE

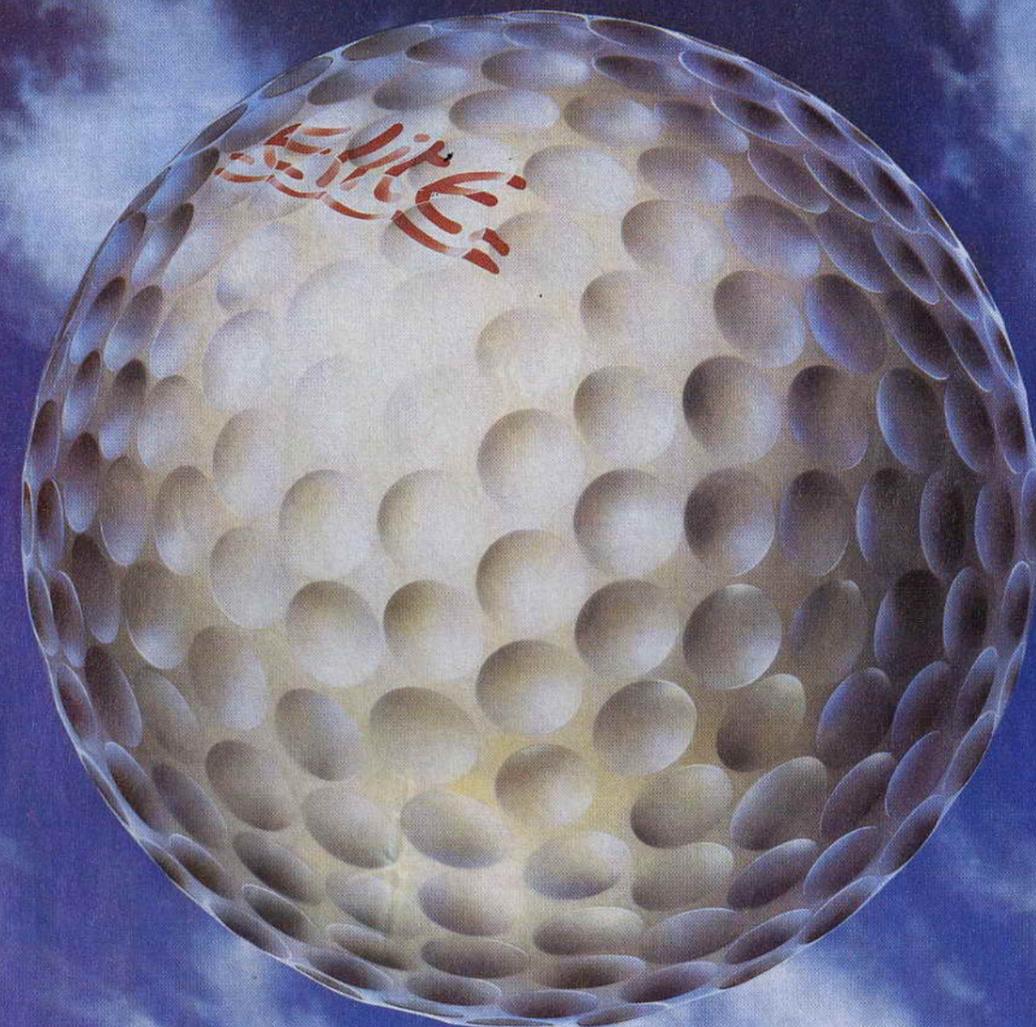
On se souvient du très réussi Great Giana Sisters de Rainbow Arts, qui n'avait pas pu sortir en raison de sa grande ressemblance avec Super Mario Bros de Nintendo. Apprentice est un produit original de la compagnie allemande, dans le même genre. Original, oui, mais est-il vraiment bien? Philippe Querleux lâche ses consoles pour vous répondre.



Encore un jeu qui s'inspire de Wonderboy, mais quelle réussite! La musique change à chaque nouveau monde, les graphismes sont superbes, et l'animation et la jouabilité sont là. Mais quoi d'étonnant puisque c'est Rainbow Art qui nous a concocté cette petite merveille? Votre système de défense est assez original: en effet, pour vous débarrasser de vos ennemis, vous prenez et lancez des caisses sur eux! Méfiez-vous toutefois en lançant vos caisses car elles ne vont qu'à une certaine distance, et si vous rencontrez un balai et lui lancez mal la caisse, celui-ci vous la jettera à son tour à la figure. Il est donc conseillé de toujours se promener avec une caisse. N'hésitez pas à toutes les soulever car sous certaines il y aura de l'argent ou des bonus. Cet argent vous permettra d'acheter des armes et aussi des ballons. Ces ballons, une fois que vous les gonflez, vous permettent de voler. Vous découvrirez alors au-dessus de votre tête un monde insoupçonné. Ce jeu est plein de gags et vraiment très amusant, d'autant plus que vous pouvez avancer pendant pas mal de temps avant de perdre la vie. Le héros est très maniable et vous pouvez varier la longueur et la hauteur de vos sauts. A certains moments, vous devrez jeter des caisses de manière à vous en servir pour avancer (par exemple pour passer une rivière). Une fois que vous serez en possession d'une clé, vous pourrez alors soit ouvrir une porte, soit acheter des armes, soit obtenir un indice, ou enfin passer à un monde différent. De temps à autres, vous aurez des interrupteurs qui apparaîtront et qui vous permettront de débloquent des accès; ils rendront aussi visibles des bonus ou de l'argent. Bref, vous l'avez compris, ce jeu est réellement superbe, et se classe parmi les meilleurs jeux du genre. Un must pour les amateurs!

Apprentice / Rainbow Arts		
GRAPHISME: 60%	Doc: -/10	
ANIMATION: 75%	Packaging: -/10	
SON: 84%	Amiga / PC / ST (septembre)	
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en anglais	
INTÉRÊT:	J.D.	B.F.
90%	F.L.	S.L.
	5	5

# Tournament Golf™



SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES, JAPAN

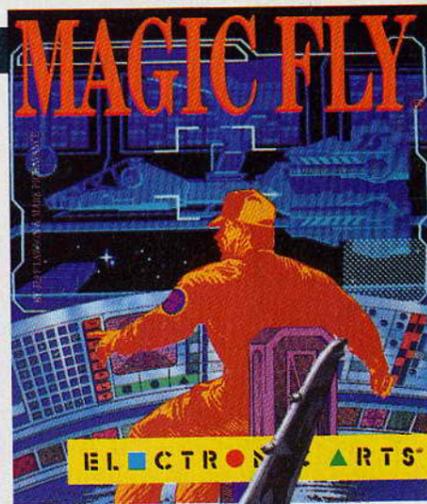
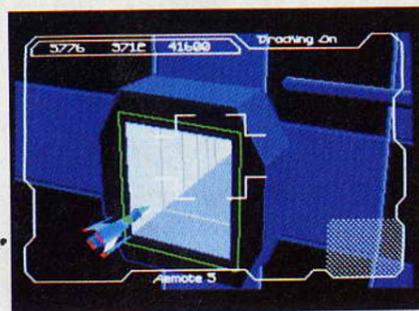
elite

# Un petit interlude dans votre

**MAGIC FLY™** Amiga/Atari ST *En vente à partir de Septembre*

Vous êtes un pilote de chasse du futur – traversant un astéroïde géant à bord de votre vaisseau, le Magic Fly. Votre objectif est de détruire des endroits stratégiques du complexe et de découvrir le chasseur spatial ayant pour nom de code Moth.

- Il s'agit de détecter et d'abattre plus de 30 engins spatiaux, qui ressemblent à s'y méprendre à des insectes. Vous attrapez la chair de poule comme si vous vous trouviez face à une tarentule.
- Un labyrinthe de tunnels, vaste et complexe, à explorer représente plusieurs heures de jeu.
- Sélection d'armes – 3 types de canons laser, missiles et une gamme d'armes très spéciales telles que le chat, le mollusque et le marteau atomique.
- 3 graphiques avec effet d'ombre.



# passionnante lecture pour vous présenter nos Méga-Hits

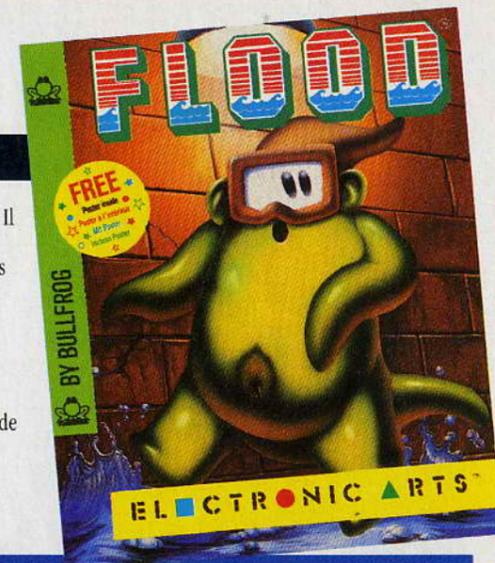
**FLOOD™** Amiga/Atari ST *Déjà parus!*

- ★ C&VG Hit
- ★ Zero Hero
- ★ Gen d'or
- ★ ST Format Gold
- ★ CU Screen Star



Jeu à caractère humoristique avec plus de 30 pièges. Il s'agit d'aider Quiffy à s'enfuir de la caverne souterraine et à le mettre hors de portée des terribles Psycho Teddies et des flots menaçants.

- Des objets hétéroclites et bizarres, tels que boomerangs, lance-flammes, ballons et engins spatiaux.
- Des monstres abominables à détruire, allant des Vongs à tête bulbeuse aux Gombos inexpressifs.
- Systèmes de mots de passe qui évite de reprendre à chaque fois au début.
- Quiffy peut s'agripper à presque tout – même au ciel.
- Effets sonores de gargouillements et de clapotis.
- De nombreuses énigmes à résoudre.
- Cachettes.



**CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0**  
Amiga/Atari ST *En vente à partir de Septembre*  
PC. *Déjà parus!*

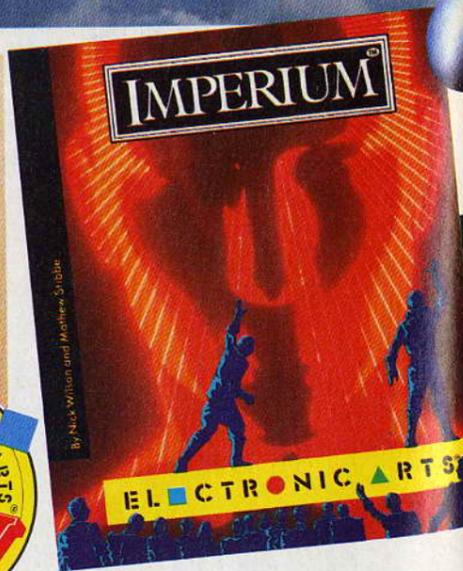
Cette simulation donne véritablement la sensation de voler et est en même temps stressante. Vous pilotez un des 18 engins, tous pourvus de qualités aérodynamiques bien précises et de forme 3D réelle. Rejoignez les formations des Blue Angels [US Navy] ou des USAF Thunderbirds, ou bien disputez 6 nouvelles courses, avec une représentation plus réelle du terrain et des caméras ayant un champ de vision illimité, et en plus un vol de nuit. Laissez le Général Yeager vous guider en personne tout le long de l'AFT 2.0, en bénéficiant de ses trucs et de sa grande expérience de pilote grâce à la nouvelle cassette Flying Insights jointe GRATUITEMENT.

*Nous utiliserons cette espace pour vous tenir informés de nos dernières nouveautés. ...Saviez-vous que vous pouviez vous procurer une démo de Flood chez votre détaillant?*

*...Ne ratez sous aucun prétexte la sortie de PowerMonger de Bullfrog, auteurs de Populous.*

*...Notre premier jeu sur CD est paru au Japon. Les propriétaires de FM-Towns peuvent maintenant jouer à Populous, un succès international.*

Electronic Arts  
11/49 Station Road  
Langley, Berks SL3 8YN  
Angleterre  
Tél: 19 44 753 49442  
Fax: 19 44 753 46672

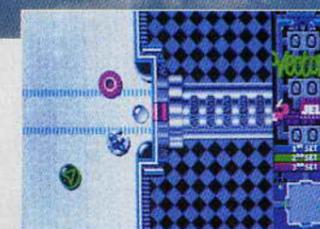


★ Golden Scroll - The Games Machine

**IMPERIUM™**  
Amiga/Atari ST *Déjà parus!*

Vous êtes l'Empereur de la Terre et votre objectif est de rester en place pendant le prochain millénaire. Ceci peut se réaliser grâce à la manipulation des facteurs économiques, militaires, politiques et diplomatiques. Vous disposez, pour vous assister dans cette tâche, d'une foule de données, y compris des informations planétaires et des rapports de vos subordonnés.

- ★ C&VG Hit
- ★ Zero Hero
- ★ Gen d'or



**PROJECTYLE™**  
Amiga/Atari ST *Déjà parus!*

Une action endiablée et acharnée à plusieurs joueurs dans le dernier-né des sports du futur.

- Scrolling multi-directionnel rapide, avec graphiques composés de parallaxes, vecteurs et bas-reliefs.
- Jusqu'à 3 joueurs par jeu et 8 joueurs par équipe.
- 8 terrains différents, chacun ayant ses caractéristiques propres.
- Fonctions supplémentaires telles que coups francs, buts manqués et balles perdues.



**ELECTRONIC ARTS™**

# L'ESPION QUI M'AIMAIT

La mode des James Bond sur ordinateur n'est toujours pas terminée. Après toutes les tentatives infructueuses du passé, la démarche de Domark semble courageuse, même si beaucoup peuvent être tentés de la qualifier de suicidaire. En effet, reproduire l'univers d'un James Bond sur micro n'est pas évident. Difficile de ne pas frustrer le consommateur qui s'attend à retrouver les, presque, mêmes sensations que dans son fauteuil de cinéma. Mais le nom de Bond ne fait-il pas toujours rêver? C'est à Lord Frank Ladoire, l'un des plus fidèles serviteurs de Génération 4, que cette mission de test a été confiée. Souhaitons-lui bonne chance!



Au niveau du jeu, ce logiciel est très surprenant. En effet, la meilleure tactique pour survivre, c'est d'aller très doucement aussi bien avec la voiture, le bateau ou le sous-marin. Dès que vous accélérez, vous êtes certain de vous planter dans les décors. Avouez que se traîner à 20 km/h dans un bolide pour le plus célèbre des agents secrets est un peu étonnant! L'action s'en ressent grandement! D'autre part, le scrolling vertical de l'écran n'est pas des meilleurs et le jeu lasse assez rapidement le joueur. Cependant, le soft reste très jouable et représente sans conteste la meilleure tentative d'adaptation d'un James Bond sur micro.



La disparition de deux sous-marins nucléaires de dernière génération nécessite l'intervention d'un agent 007. Vous avez donc été rappelé par Sa Majesté pour vous occuper de cette affaire. D'après les derniers renseignements de votre QG, le principal suspect se nomme Karl Stromberg et vivrait reclus dans une forteresse immergée. Cette fois-ci vous n'effectuez pas votre mission seul, la détente Est-Ouest aidant, vous serez accompagné d'un agent russe, Anya Amasova.

Dès les premiers hectomètres parcourus en direction de Stromberg, vous êtes fixé sur la paternité de l'opération. Cherchant à éviter tout contact avec vous, il envoie ses hommes à votre rencontre pour vous éliminer. Les dangers sont donc multiples, le premier étant les autres voitures qui n'hésiteront à vous rentrer dedans pour vous éjecter de la route. Ensuite, il s'agit de se méfier des motards, ils sont tout à fait capables de vous tirer dessus. Au fur et à mesure que vous approchez du chef, c'est-à-dire Stromberg, les moyens mis en oeuvre pour vous arrêter augmentent considérablement. L'hélicoptère-bombardier du deuxième niveau fait partie de ceux-ci, comme ces véhicules de couleur rouge, beaucoup plus résistants aux balles que les précédents. Mais il existe d'autres dangers inhérents à la route elle-même. Tout d'abord les piétons, ils ont la fâcheuse tendance de se planter au beau milieu de la chaussée et de ne bouger qu'au dernier moment. A chaque piéton écrasé (dans une véritable mare de sang), ce sont 50 points de moins pour votre score. Ensuite les flaques d'eau, elles ralentissent considérablement votre voiture, mais les plus dangereuses sont les flaques d'huile. Un seul passage à grande vitesse sur l'une d'entre elles et c'est la sortie de route assurée.

Sur la route, vous trouverez aussi des bonus; ces derniers ramassés en nombre vous permettront, une fois dans le camion ravitailleur, d'acheter des armes supplémentaires, de changer d'armure ou de refaire le plein d'énergie. Mais la voiture ne sera pas votre seul moyen de transport, vous devrez également emprunter le bateau où des menaces du même type vous attendent. Mais pour atteindre la base de Stromberg, un équipement amphibie spécial s'impose. Il s'achète dans le camion ravitailleur. Une fois dans la base, l'action change alors complètement de physionomie et propose plusieurs scènes du genre Operation Wolf.



The Spy Who Loved Me / Domark

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 59%

SON: 71%

JOUABILITÉ: 83%

INTÉRÊT:

63%

Doc: -/10

Packaging: -/10

PC (fin d'année)

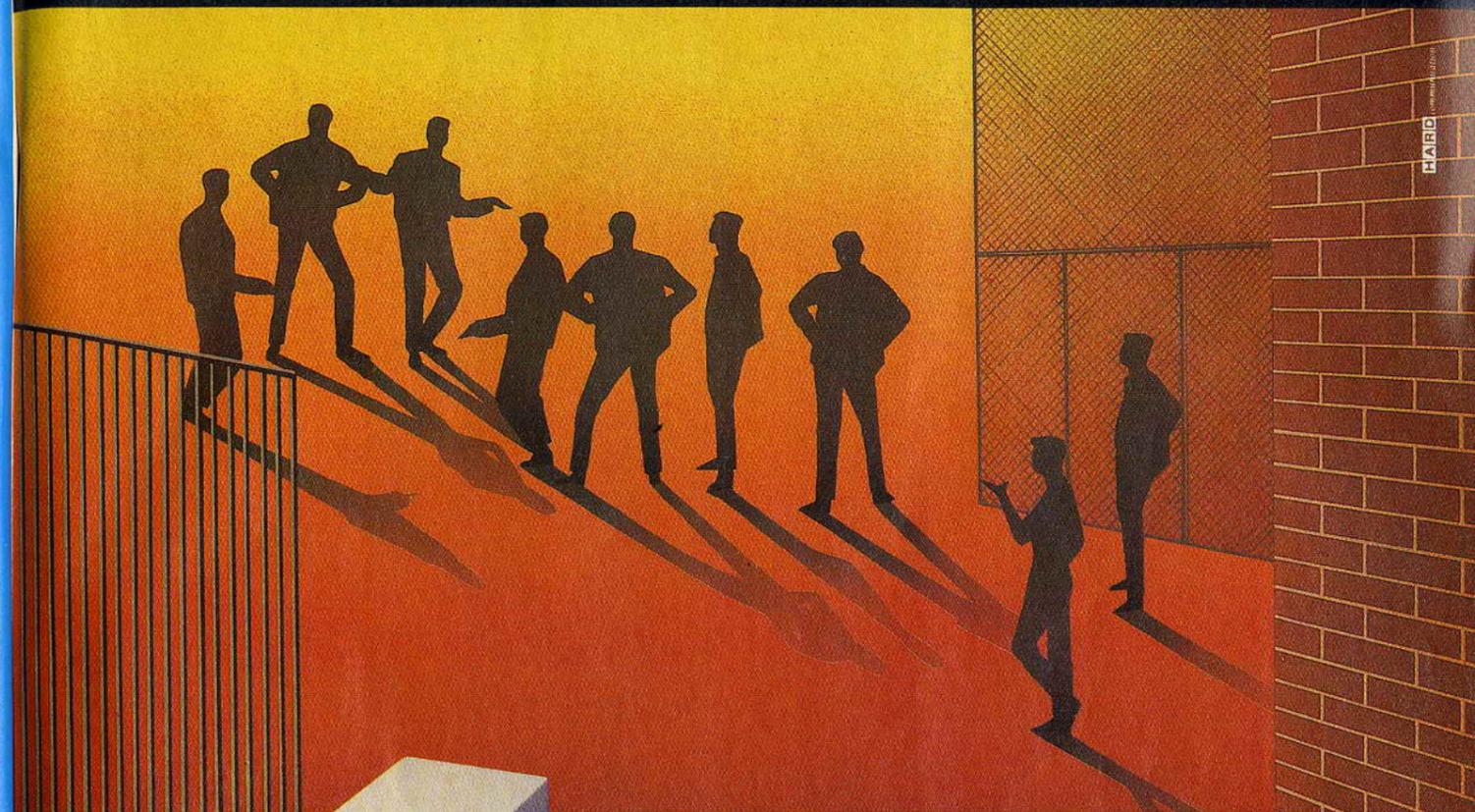
Amiga / ST (octobre)

Jeu en anglais

S.L.	B.F.	R.F.
3		

J.D.	D.L.	P.Q.

# 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 - 93682 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).

# WAR OF THE LANCE

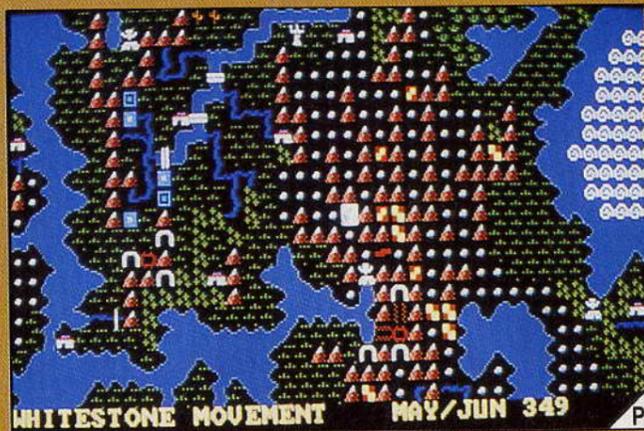
Dès que l'on parle de Dragonlance à Didier, son cœur se met à battre bien plus rapidement. C'est un grand fan de la série, puisqu'on y trouve à la fois un nain et un hobbit, races dont il regrette la non-existence. SSI retourne à ses origines en proposant cette fois-ci un wargame basé sur Dragonlance, et le petit Didier s'en est donc chargé.



Toujours dans la lignée des produits "War Of The Lance", voici enfin le premier wargame de chez SSI, basé sur les célèbres romans d'Heroic Fantasy (cf. "La Guerre de la lance"). Se jouant seul contre l'ordinateur ou à deux, ce wargame commence par un menu permettant de faire varier la difficulté en faveur de l'un ou de l'autre des adversaires. Pour ce qui est de la représentation du terrain et des troupes, SSI a opté pour du déjà vu. Le monde est vu du dessus avec ses rivières, ses ponts, ses villes... Les troupes sont représentées par des carrés différents suivant le type des soldats. Chaque unité possède ses propres caractéristiques de force, de fatigue, de mouvement, ainsi que le nombre de soldats. Suivant l'emplacement des troupes, dans un



fort, une ville, une forêt..., elles obtiennent un bonus en défense, tout comme les troupes qui n'ont pas bougé depuis au moins un tour de jeu. Les unités sont soit terrestres (fantassins, cavaliers), soit navales, soit aériennes (griffons, pégases, dragons, citadelles volantes), ces deux dernières pouvant alors transporter des unités supplémentaires. En plus du monde et de l'histoire, vous retrouvez toutes les races présentes dans la saga "Dragonlance" (humains, nains, kender, elfes, hobgobelins, draconiens, minotaures...). Les tours de jeu se décomposent bien évidemment en plusieurs phases (renforcement, mouvement, combat, diplomatie, quête, status...) dont quelques-unes assez originales. En effet, en plus des troupes classiques, vous avez des champions (Caramon, Tanis...), partis en quête d'objets magiques qui apportent des bonus à vos troupes, et c'est à vous de gérer leurs missions pour qu'elles réussissent. De même, c'est à vous de dépêcher des diplomates dans des pays neutres pour qu'ils deviennent alliés et combattent à vos côtés. Le système de jeu est géré au clavier par un système de menus très facile à maîtriser. Pour ce qui est des scénarios, vous avez en fait le choix entre la campagne, qui commence au tout début de la guerre de la lance, et le scénario octroyant quelques alliés aux



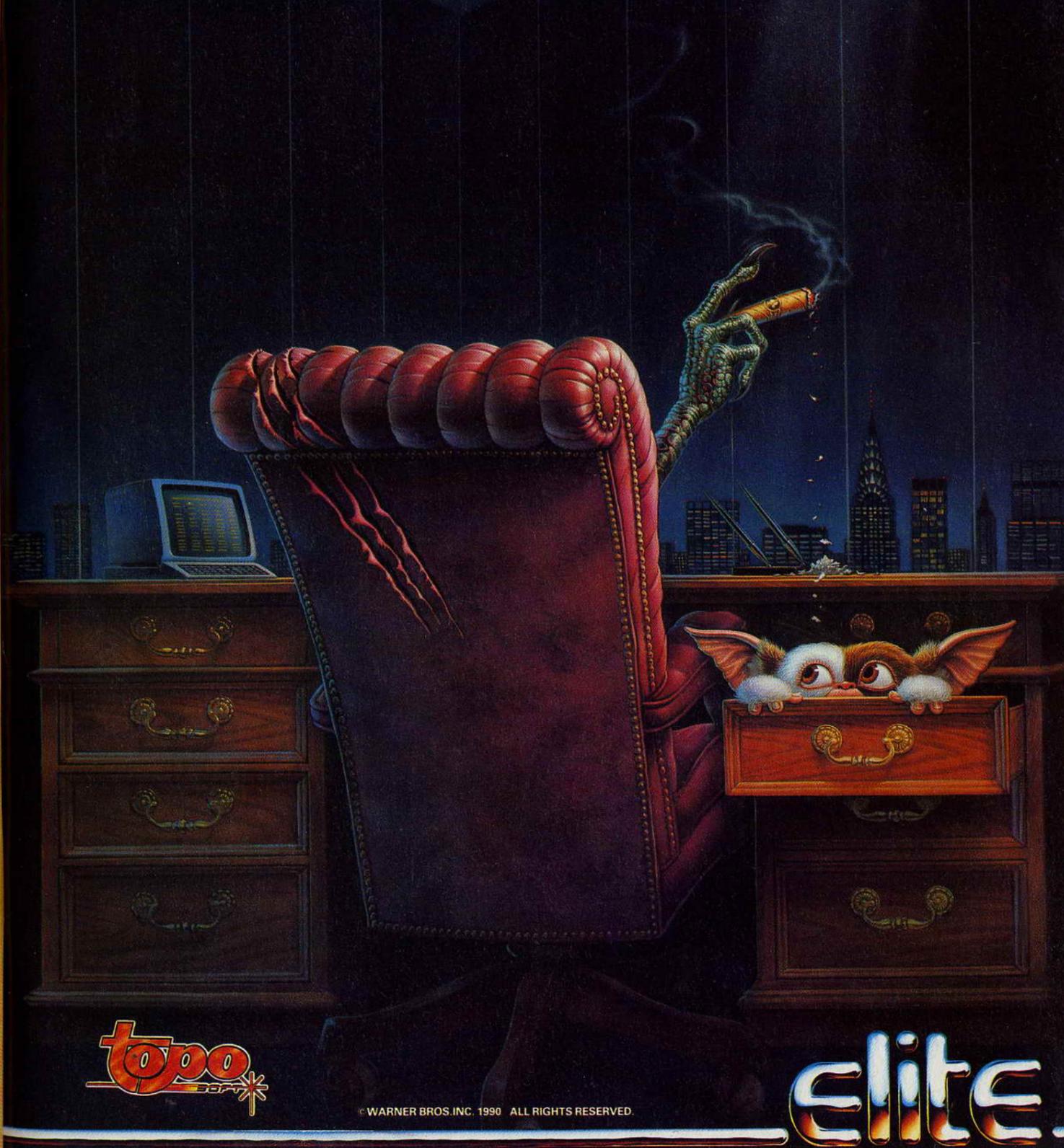
deux camps. Cependant, la durée de vie du jeu semble impressionnante, car d'une partie sur l'autre vous commencez avec des alliés et des ennemis différents, les quêtes de vos aventuriers se déroulent plus ou moins bien, vos diplomates échouent là où ils avaient réussi... Au premier abord assez simple, vous découvrez rapidement que les elfes sont plus efficaces en forêt, les cavaliers dans les plaines, les nains et les ogres dans les montagnes, qu'en entourant une unité adverse vous réduisez sa force... En bref, ce wargame est très agréable, facile à utiliser, et surtout il s'intègre totalement dans le monde de Krynn, et offre une alternative intéressante et distrayante à Champions of Krynn, toujours de chez SSI.



War Of The Lance / SSI	
GRAPHISME: 27%	Doc: 9/10
ANIMATION: -	Packaging: 7/10
SON: -	PC (disponible)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 79%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. D.L. P.Q.

# GREMLINS 2

## THE NEW BATCH



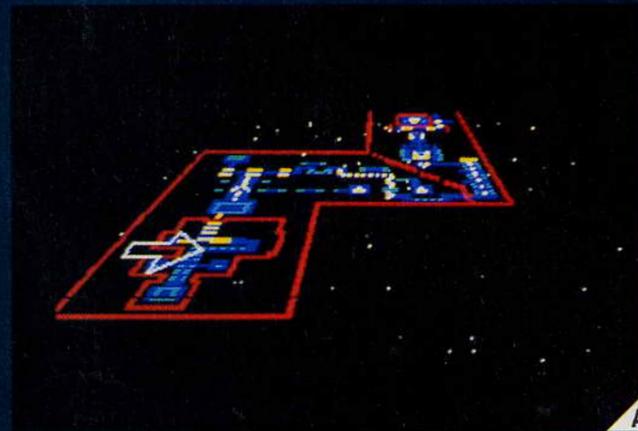
# SIMULCRA

Retour au premier plan de l'équipe de Graftgold, réalisatrice de Rainbow Island, avec ce jeu d'arcade en 3D, pour le compte de Microstyle. Derrière un titre étrange se cache un jeu non moins bizarre, dans lequel Frank Ladoire s'est plongé! Voici le résultat de ses recherches...



Annoncé en preview il y a bien longtemps dans Génération 4, Simulcra est enfin disponible. Pour le situer tout de suite, il faut préciser qu'il s'agit tout simplement du premier shoot'em up en 3D parfaitement réussi. C'est en effet le seul logiciel de ce type qui réussit à allier une réalisation sans faille, une jouabilité parfaite et un intérêt de jeu certain.

Le jeu comporte trente niveaux et parvenir au terme du logiciel vous demandera beaucoup de patience et de méthode. Car la difficulté est de plusieurs ordres. Premièrement et très classiquement, vous devrez détruire une multitude d'ennemis. Généralement ils se présentent sous la forme de tanks ou de tourelles. Dans les niveaux supérieurs, vous aurez affaire à des engins capables de voler. Pour vous défendre, vous disposez d'un double tir laser, mais votre armement augmentera au fur et à mesure de votre progression. Pour cela, il suffit de ramasser les bonus laissés par les ennemis détruits. Ils renferment de précieuses options (radar, missiles...), la meilleure étant bien sûr l'adjonction d'ailes vous permettant de voler. De cette façon, il vous sera possible d'atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles et parfois vitaux pour la finition d'un niveau, mais également de vous battre plus efficacement. Autre bonus, les vies supplémentaires, elles s'obtiennent tout simplement en tirant sur les hangars et en passant sur les vaisseaux au sol.



Secondement, et c'est l'aspect le plus difficile du jeu, vous devrez trouver le bon chemin vous permettant de finir chaque tableau. En effet, chacun d'entre eux ressemble plus à un labyrinthe qu'à un chemin balisé. Et même si vous avez la possibilité de faire appel à une carte, ce n'est pas évident!

De plus, chaque niveau est composé de plusieurs parties, chacune défendue par une barrière énergétique. En fait, il existe cinq barrières et pour les éliminer, il faut désactiver le générateur correspondant. La destruction du dernier générateur libérant la dernière barrière et vous permettant d'accéder au niveau suivant. Si les barrières constituent un obstacle, elles peuvent également devenir un danger. En effet, en les approchant de trop près, et tout comme Icare avec le soleil, vous perdrez vos ailes, et si vous persistez, cela pourra aller jusqu'à la désintégration de votre vaisseau.

Comme précisé précédemment, la réalisation technique de Simulcra est exceptionnelle avec une 3D très rapide et très fluide. Si l'on ajoute à cela une difficulté de jeu bien dosée, au final on obtient un logiciel passionnant et sans doute le meilleur du genre.

Simulcra		MicroStyle	
GRAPHISME: 68%		Doc: -/10	
ANIMATION: 89%		Packaging: -/10	
SON: 57%		Amiga (octobre)	
JOUABILITÉ: 85%		ST (novembre)	
INTÉRÊT:		Jeu en anglais	
82%		J.D.	B.F.
		D.L.	S.L.
		P.Q.	



TOP 15  
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Der-nier
1	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
2	LEGEND OF FAERGHAIL Rainbow Arts (ST, PC, Amiga)	NEW
3	SHADOW OF THE BEAST 2 Psygnosis (Amiga)	NEW
4	SNOWSTRIKE US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	NEW
5	OPERATION STEALTH Delphine Cinématique (ST, Amiga)	2
6	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Atari ST, Amiga)	3
7	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	8
8	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstrad, ST, Amiga) Comp.	11
9	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	9
10	VENUS Gremlin (Atari ST, Amiga)	6
11	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Compilation)	NEW
12	EDITION N°1 Mastertronic (Compilation)	NEW
13	IVANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	12
14	ITALY 90 (Ed. Les Champions) US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	7
15	DYNASTY WARS US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	5

NOUVEAUTES  
A SURVEILLER

1	GOLD OF THE AZTECS US Gold (Atari ST, Amiga)
2	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (Atari ST)
3	SECRET AGENT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
4	U.N. SQUADRON US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)
5	KILLING GAME SHOW Psygnosis (Amiga, ST)

Vente par correspondance  
**92.94.36.00**  
Depuis PARIS 16.92.94.36.00  
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



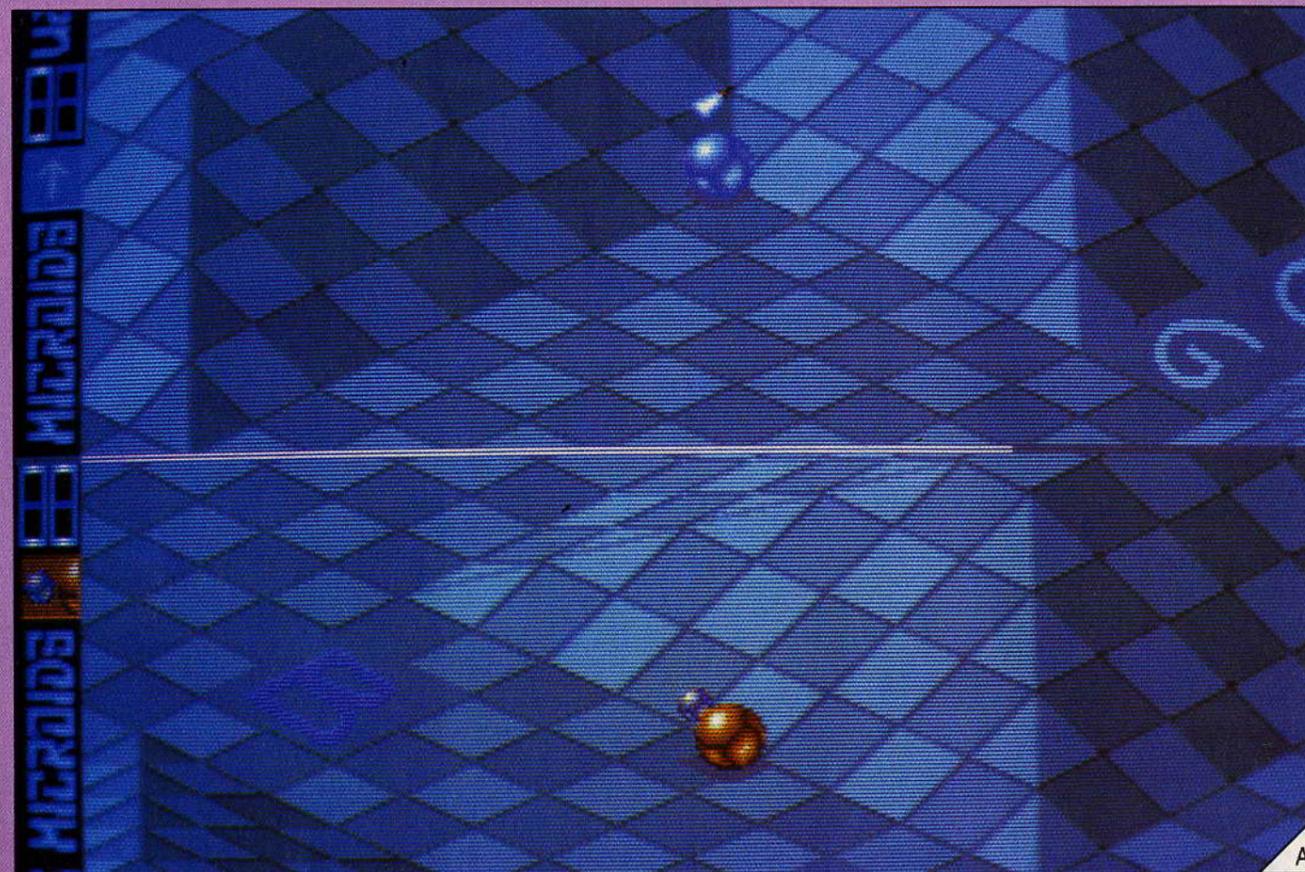
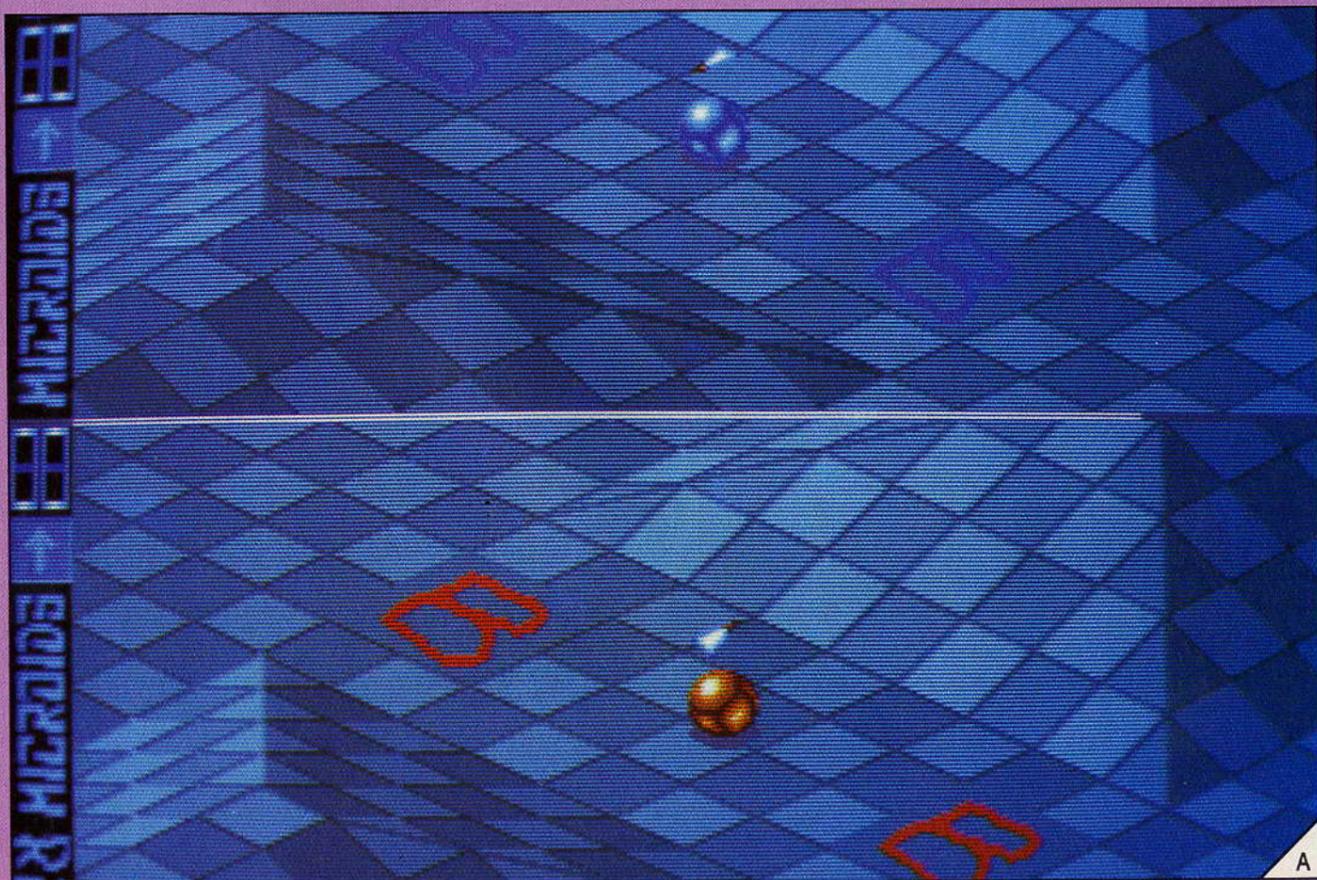
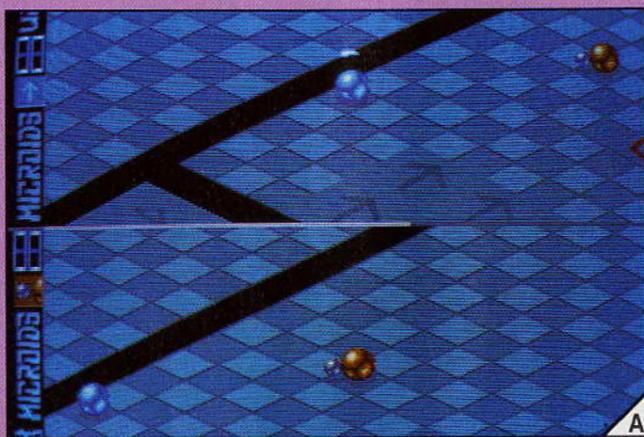


# SLIDERS

Cela faisait bien longtemps que la société Microïds n'avait été présente dans la rubrique tests de Génération 4. Est-ce, cette fois, pour obtenir un bon test? Ce logiciel est-il vraiment le fer de lance d'une nouvelle politique d'édition visant à ne sortir que des softs "haut de gamme", dicit la direction de Microïds? En clair, Microïds aurait-elle compris les exigences du marché? Frank Ladoire juge!

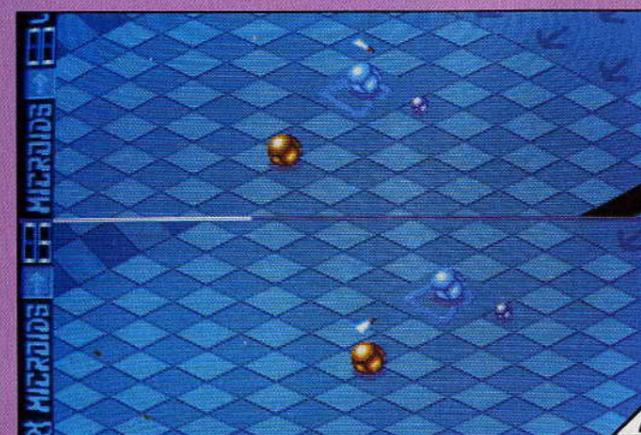
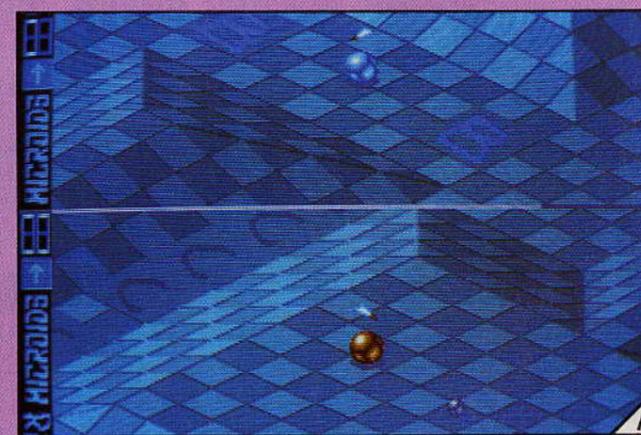


Se jouant seul ou à deux, Sliders propose un affrontement "sportif" dans ce que l'on pourrait appeler le football du futur. Chaque joueur dirige une boule et son but est d'abord d'attirer une petite bille métallique, disposée au centre du terrain, de s'en saisir pour ensuite viser et marquer un but. Pour le maniement, pas de grosses difficultés: votre boule possède un champ magnétique, de portée limitée, actionné au moyen d'une pression sur le bouton de tir. Une fois la bille collée à votre boule, vous avez la possibilité de choisir l'angle de tir ainsi que sa hauteur. Bien évidemment, cette opération est renouvelée plusieurs fois afin de se rapprocher des buts adverses, car lorsque vous êtes en possession de la bille, et c'est bien là le point essentiel du jeu, vous ne pouvez plus bouger! La meilleure tactique étant d'avancer tout en attirant la bille. Cela demande sans aucun doute un peu de pratique mais se révèle diablement efficace. Autre possibilité du jeu, lorsqu'un des joueurs est en possession de la bille, l'autre peut à tout moment l'en déssaisir tout simplement en lui rentrant dedans. Cela engendre de belles bagarres, je vous l'assure. Dernière précision concernant le maniement, au-dessus de chaque boule est présent une sorte de radar indiquant en permanence la direction à prendre pour rencontrer la bille. Ce radar est un élément très important, le terrain représentant plusieurs aires de jeu visibles à l'écran, il est parfois difficile de situer la bille. Le logiciel, dans sa version définitive, proposera une douzaine de terrains possédant tous leurs particularités. Le premier, très simple, permettra aux novices de s'entraîner alors que les autres compor-



teront des cases collantes ralentissant la boule, des sens obligatoires... Enfin dans le dernier, les buts seront placés en hauteur et biens défendus. A noter que toutes ces cases spéciales sont en bonne proportion, leur abondance aurait sans doute "tué" l'intérêt du jeu. De plus, un éditeur de terrain permettra à chacun de "customiser" ses parties. Au niveau visuel, l'écran se compose de deux parties, une pour chaque joueur (en mode un joueur contre l'ordinateur, il y a un seul écran) centrées sur la boule. Côté réalisation, il n'y a rien à dire: les deux scrollings multidirectionnels sont très "propres" (parmi ce qui se fait de mieux sur Amiga) et la jouabilité est parfaite.

Sur le plan du jeu, Sliders revient quelque peu aux origines des jeux d'action. Le joueur ne se pose pas trop de questions et doit avant tout être plus rapide et plus malin que l'adversaire. C'est bien simple, avec Sliders, je retrouve les même sensations qu'avec Speedball ou encore Kick Off, référence s'il en est. Une fois de plus la preuve est faite qu'un concept très simple, très dépouillé peut être complètement génial!



Sliders - Microïds		
GRAPHISME: 48%	Doc: -/10	
ANIMATION: 84%	Packaging: -/10	
SON: 64%	Amiga (octobre)	
JOUABILITÉ: 90%	PC / ST (novembre)	
INTÉRÊT:	Jeu en français	
92%	J.D.	B.F. R.F.
	D.L.	S.L. P.Q.
		5



**LES PACKS CADEAUX AMIE**

**PACK N° 1 :** 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux) + 1 SUPER MANETTE

**PACK N° 2 :** PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS, 10 DISQUES VIERGES, 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

**amie**  
LE PRO.**LES PACKS CADEAUX AMIE**

**PACK CADEAU MEGAPAGE :**

Logiciel LE REDACTEUR  
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

**PROMOS EXCEPTIONNELLES**

Exemples :  
SONIX 200 F  
LIGHT CAMERA ACTION 200 F  
PHOTON PAINT 200 F  
ASSEMBLER (METACOMCO) 200 F  
DELUX PAINT 2 150 F  
etc...

**LA RENTRÉE CHEZ AMIE  
LES PRIX DES SOFTS FONDENT!**

Exemples : EXPLORA I et II 50 F  
BAAL 50 F  
BATMAN 50 F  
INDOOR SPORTS 50 F  
HOT BALL 50 F  
ATAK 50 F etc...

**AMIGA 500**

**AMIGA 500**  
+ PACK CADEAU N° 1 ou  
50 DISQUETTES 3" 1/2  
**3 290 F**  
ou 3.190 F\*

**AMIGA 500**  
+ MONIT. COUL. 1083  
+ PACK CADEAU N° 2 ou  
100 DISQUETTES 3" 1/2  
**5 390 F**  
ou 5.250 F\*

**AMIGA 500**  
+ EXTENSION 512 K  
**3 490 F**  
ou 2.350 F\*

**AMIGA 500**  
+ MONIT. COUL. 1083  
+ EXTENSION 512 K  
**5 690 F**  
ou 5.550 F\*

**ATARI 520 STE & 1040 STE**

**ATARI 520 STE**  
+ PACK CADEAU N° 1 ou  
50 DISQUETTES 3" 1/2  
**3 290 F**  
ou 3.190 F\*

**ATARI 520 STE**  
+ MONITEUR COULEUR  
+ PACK CADEAU N° 2 ou  
100 DISQUETTES 3" 1/2  
**5 490 F**  
ou 5.390 F\*

**ATARI 1040 STE**  
+ PACK CADEAU N° 2  
ou 70 DISQUETTES 3" 1/2  
**3 990 F**  
ou 3.890 F\*

**ATARI 1040 STE**  
+ MONITEUR COULEUR  
+ PACK CADEAU N° 2 ou  
120 DISQUETTES 3" 1/2  
**6 290 F**  
ou 6.190 F\*

**AMIGA 2000**

**SUPER PROMO**  
**AMIGA 2000**  
**5 990 F**

**SUPER PROMO**  
**AMIGA 2000**  
+ MONITEUR COULEUR  
**7 490 F**

**PÉRIPHÉRIQUES**

**- 5 %  
SUR PRIX  
INDIQUÉS**

**PÉRIPHÉRIQUES A 500**  
**LECTEURS**  
3" 1/2 Ext. PROMO 650 F  
5" 1/4 Ext. PROMO 1.290 F  
**EXTENSION MÉMOIRE**  
512 Ko PROMO 600 F  
512 Ko + Horloge PROMO 690 F  
**DISQUES DURS**  
A 590 20 Mo 3.990 F  
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F  
**MONITEURS**  
1084 2.590 F  
PHILIPS 8832 2.290 F  
MULTISYNCHRO 4.990 F  
**SON**  
INTERFACE MIDI BUS + 500 F  
INTERFACE MIDI GOLD 570 F  
PERFECT SOUND 3.0 790 F  
**VIDÉO**  
DIGIVIEW GOLD 1.790 F  
GENLOCK  
GST GOLD VP. 6.790 F

**PÉRIPHÉRIQUES**

**- 5 %  
SUR PRIX  
INDIQUÉS**

**SON**  
ST REPLAY 4 670 F  
ST REPLAY PRO 1.300 F  
MASTER SOUND 540 F  
FM MELODY MAKER 790 F  
**VIDÉO**  
PRO 89 2.290 F  
VIDI ST + ZZ DIXIMAGE 2.300 F  
**ÉMULATEURS**  
PC SPEED 2.490 F  
SUPER CHARGER 2.890 F  
SPECTRE GCR 3.890 F  
ALADIN 2.490 F  
**DIVERS**  
SOURIS ANCO 390 F  
TRACK BALL 390 F  
TUNER TECH 1.190 F  
SOURIS BMC 895 F  
COMMUTATEUR N/B COULEUR 200 F  
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F  
**TABLETTES GRAPHIQUES**  
PRINT CRP A4 PROMO 3.490 F  
PRINT CRP A3 8.490 F  
**SCANNERS**  
PRINT TECHNIC 4.990 F  
HANDY SCANNER 2.990 F

**OCTOBRE  
CHEZ  
AMIE  
LE MOIS DES  
SUPER-AFFAIRES!**

\* UNIQUEMENT POUR  
REGLÉMENT COMPTANT  
(chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES  
DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES

**LES Plus d'AMIE**

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt\*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur\*\*
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

\* Après acceptation du dossier  
\*\* Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

FAX : 47.00.50.51

<b>VPC</b>	11, bd Voltaire 75011 Paris	<b>43.57.48.20</b>
<b>ATARI</b>	11, bd Voltaire 75011 Paris	<b>43.57.96.89</b>
<b>AMIGA</b>	11, bd Voltaire 75011 Paris	<b>43.57.96.18</b>
<b>PC</b>	19, bd Voltaire 75011 Paris	<b>43.38.18.09</b>
<b>SERVICE TECHNIQUE</b>	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	<b>43.38.46.40</b>
<b>OCCASION</b>		
<b>MARSEILLE LOISIRS</b>	69, cours Lieutaud 13006	<b>(16) 91.42.50.42</b>
<b>MARSEILLE PC</b>	69, cours Lieutaud 13006	<b>(16) 91.47.74.11</b>

**AMSTRAD CPC**

**CPC 464 +**  
ÉCRAN MONOCHROME  
+ 3 JEUX  
+ MANETTE  
**1 990 F**

**CPC 464 +**  
COULEUR  
+ 5 JEUX  
+ MANETTE  
**2 990 F**

**CPC 6.128 +**  
ÉCRAN MONOCHROME  
+ 5 JEUX  
+ MANETTE  
**2 990 F**

**CPC 6.128 +**  
COULEUR  
+ 10 JEUX  
+ MANETTE  
**3 990 F**

**COMMODORE 64**

**C 64**  
+ 3 JEUX  
+ MANETTE  
**990 F**

**C 64**  
+ LECTEUR DISQUETTES  
+ 5 JEUX  
+ MANETTE  
**2 290 F**

**C 64**  
+ MONIT. COUL.  
+ 5 JEUX  
+ MANETTE  
**2 990 F**

**C 64**  
+ LECTEUR DISQUETTES  
+ MONITEUR COULEUR  
+ 10 JEUX + MANETTE  
**3 990 F**

**CONSOMMABLES**

**RUBANS ENCREURS**  
80 COLONNES NOIR 100 F  
132 COLONNES NOIR 120 F  
80 COLONNES COULEUR 120 F  
**PAPIER LISTING**  
500 FEUILLES FORMAT 11" 70 F  
1.000 FEUILLES FORMAT 11" 130 F

**- 5 %  
SUR PRIX  
INDIQUÉS**

**DISQUETTES 3" 1/2 DF DD**  
par 100 : 4,50 F l'unité  
par 50 : 5,00 F l'unité  
par 10 : 5,50 F l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS  
A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR.  
AMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX  
ATARI - COMMODORE -  
AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES  
Téléphonez à M. FRÉDÉRIC au 43.38.46.40

**amie**  
LE PRO.**CONSOLES DE JEUX**

**MEGADRIVE**  
+ 2 JEUX  
**1 790 F**

**SEGA MASTER SYSTEM PLUS**  
+ 1 JEU AU CHOIX  
**1 149 F**

**PC ENGINE**  
+ 1 JEU  
**1 290 F**

**NEC SUPER GRAFX**  
+ 1 JEU  
**2 490 F**

**ATARI LYNX**  
+ 1 JEU  
**1 490 F**

**AMSTRAD GX 4000**  
+ 1 JEU  
**990 F**

Tous les jeux disponibles : 390 F  
Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F  
Tous les jeux disponibles : 290 F  
Tous les jeux disponibles

**PÉRIPHÉRIQUES**

**TWO IN ONE JOYSTICK** 580 F  
**SEGA JOYPAD** 280 F  
**JOYSTICK INFRA ROUGE** 490 F  
**DOUBLEUR DE JOYSTICK** 190 F  
**QUADRUPLEUR DE JOYSTICK** 250 F  
**CORRECTEUR COULEUR** 350 F  
**CD ROM** 3.990 F  
**MONITEUR COULEUR** 2.490 F

**NOUVEAU**

**UNIQUE EN FRANCE!  
SOLDERIE  
et  
SERVICE OCCASIONS**

13, passage du Jeu-de-Boule  
75011 PARIS - Tél. : 43.38.46.40

**IMPRIMANTES**

**CITIZEN**  
120 D 1.590 F  
SWIFT 24 3.990 F

**STAR**  
LC 10 1.890 F  
LC 10 COULEUR 2.300 F  
LC 24-10 3.190 F

**EPSON**  
LX 800-400 2.400 F  
LQ 500-400 3.790 F

**COMMODORE**  
MPS 1230 1.590 F  
MPS 1500 COULEUR 2.300 F

**- 4 %  
SUR PRIX  
INDIQUÉS**

**ACCESSOIRES**

**JOYSTICKS**  
COBRA 490 F  
CPS ULTIMATE 240 F  
CPS VG 500 150 F  
JET FIGHTER 140 F  
MEGABLASTER 85 F  
NAVIGATOR 150 F  
POWER MULTI COLOUR 130 F  
QUICKJOY INFRA-RED 350 F  
SPEED KING 110 F  
SURESHOT COMMAND MODULE 160 F  
SURESHOT STANDARD 150 F  
SURESHOT SUPREME 170 F  
TURBO PEDAL 200 F  
VOLANT RACE MAKER 345 F  
WICO COMMAND CONTROL 290 F  
ZIP STICK SUPER PRO 150 F

**- 7 %  
SUR PRIX  
INDIQUÉS**

**BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)**  
50 DISKS 50 F  
90 DISKS 90 F  
POSSO 139 F

**HOUSSES**  
CLAVIER 70 F  
MONITEUR 80 F  
IMPRIMANTE 80 F

**CÂBLES**  
IMPRIMANTES 150 F  
PÉRISEL 250 F  
RS 232 150 F  
PROLONGATEUR JOYSTICK 50 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS  
NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_ TÉL \_\_\_\_\_  
MON ORDINATEUR \_\_\_\_\_

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL			
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> CARTE CLUB AMIE			
DATE D'EXPIRATION _____			
DATE _____ SIGNATURE _____			

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, contactez 218 et service lecteur téléphonique.



# BADLANDS

Jean Delaite, qui a des tendances largement hard-rock et punk ne pouvait que se jeter avec plaisir sur ce jeu postapocalyptique rappelant fortement Mad Max et Car Wars. Cette version améliorée d'un jeu vieux de plusieurs années propose-t-elle vraiment assez de nouveautés pour être intéressante? Il nous répond, dans son langage habituel.



En découvrant la boîte de Badlands, je m'attendais à voir un jeu de simulation de voitures un peu comme les road-warriors de Mad Max, mais j'ai vite réalisé que le contenu était complètement différent du dessin de présentation. Rassurez-vous, le jeu est tout de même super! On notera au passage une ressemblance (infime) avec un autre jeu d'arcade bien connu sous le nom de Super Sprint. Badlands est en fait un Super Sprint Plus puisque le principe de jeu est le même, la différence résidant dans les gadgets qui agrémentent les circuits mais aussi dans les graphismes.

Dans Badlands il y a huit tableaux de difficulté croissante. On peut

y jouer seul ou à deux joueurs (c'est beaucoup plus fun), et chaque tableau représente un circuit dans un paysage d'un futur proche non-postatomique (ça existe ça?). Au début de la course chaque concurrent dispose de deux "continues". En cours de jeu, vous aurez à ramasser des clés (comme dans...), et le vainqueur en recevra une autre en prime. Avec ces clés, vous pourrez acheter différents gadgets: des missiles (à tête chercheuse uniquement en ligne droite), des pneus (pour ne pas déraiper dans les virages), des turbos (accélération oblige), des blindages (on n'est jamais trop prudent) et des... je ne sais plus. Il faut dire aussi que dès votre première course (très facile), vous êtes doté d'une arme vous permettant de ralentir la progression de votre adversaire. Pour vous donner un aperçu du jeu, sachez par exemple que dans un circuit, vous devez sauter un pont d'autoroute effondré. Pour cela, il faut prendre un peu de vitesse sans être gêné par un autre concurrent, sinon c'est la chute garantie. Heureusement que l'hélicoptère est là pour replacer une nouvelle voiture à l'endroit du scratch (comme dans...).

Voilà, vous savez tout, ou presque, sur Badlands. Personnellement, j'adore ce jeu malgré sa ressemblance avec l'autre (qui ne permettait pas de conduire au joystick). Je ne dis pas qu'il s'agit du jeu de l'année, mais je suis sûr d'une chose: avec lui vous ne vous ennuierez jamais!



LA VILLE: les lignes électriques tombent et deviennent des obstacles. Le château d'eau se renverse sur la piste.



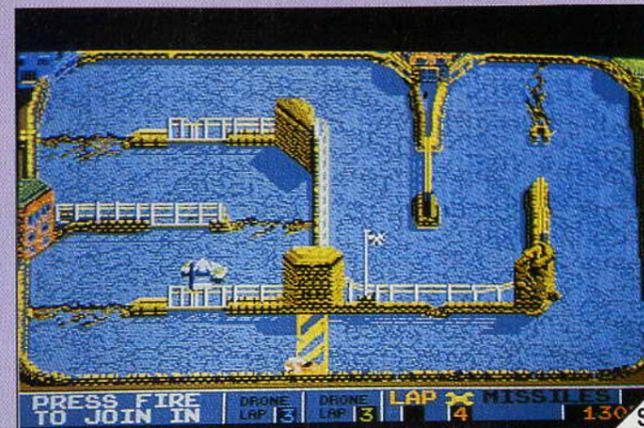
LA RAFFINERIE: les cuves finissent par se répandre sur la piste, la rendant glissante.



LE VOLCAN: à force de taper dans le volcan, ce dernier entre en éruption!



LE DESERT: les premiers tunnels et les éboulements sur la piste.



LA PRISON: des barrières s'ouvrent et se ferment, des gardiens tirent sur les voitures.



L'AUTOROUTE: un précipice à sauter en prenant de l'élan.



LA DÉCHARGE: évitez d'entrer en collision avec les voitures, sans quoi c'est l'explosion. Le camion-citerne se vide sur la piste.

## Badlands / Domark

GRAPHISME: 59%  
ANIMATION: 67%  
SON: 56%  
JOUABILITÉ: 87%

INTÉRÊT:  
**86%**

Doc: 7/10

Packaging: 7/10  
PC (fin d'année)  
Amiga / ST (octobre)

Jeu en anglais

S.L.	B.F.	R.F.
5		
F.L.	D.L.	P.Q.
4		



## DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...

36-15  
CODE

ZELDA

JEU DE RÔLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Age ..... Adresse .....

.....



# BACK TO THE GOLD AGE

Après le formidable Unreal, on attendait tous le nouveau programme 100 % Ubi Soft, en se demandant s'ils allaient continuer dans la même voie. Ce nouveau logiciel, Back To The Gold Age, traitant de la lutte pour le règne d'un royaume entre un simple mortel et un prêtre animé de pouvoirs surnaturels, répond en partie à cette question. Frank Ladoire, animé par un sang bleu et grand héritier d'un royaume périgourdin, vous donne son opinion.



L'action puise ses origines dans le monde d'Euroland sur lequel règne une communauté, les Ases. Ces derniers prônent une totale obéissance à un trio de prêtres, eux-mêmes soumis à l'autorité d'un mage, le Prêtre suprême. Ce personnage tire sa puissance de quatre Edres qui ont la particularité de capter l'énergie de l'univers. Pour devenir le maître incontesté des Ases, nombreux furent les prêtres candidats à se lancer dans l'aventure. Mais dès qu'ils essayaient de réunir le savoir de deux Edres, ces derniers mouraient le septième jour de folie. Puis un jour, un prêtre se prénommant Daimon, plus fort, plus intelligent, et plus endurant que les autres, parvient à passer le cap des sept jours et impose depuis sa loi sur tout le pays.

La légende dit qu'un jour un humain chasserait cet homme et ses sbires, et serait capable de supporter la puissance conférée par la réunion des quatre Edres. Eh bien sachez que la légende disait vrai, puisque cet homme à qui cette lourde tâche est confiée, c'est vous! Déjà en possession d'un des Edres (donné par votre formateur, ancien prêtre suprême de la religion Ase), vous devez donc retrouver les trois Edres manquants, afin de ramener le calme et la paix sur Euroland et d'y régner souverainement.

Tout au long de votre quête, vous serez confronté à de nombreux ennemis et devrez vous débrouiller pour vous équiper. Heureusement, le premier tableau du jeu est là pour cette raison. Si vous détruisez tous les ennemis présents à l'écran, un bon nombre d'entre eux libéreront un bonus. Il s'agira soit de clés, vous autorisant l'accès à des pièces jusqu'alors interdites, soit de fioles (certaines identifiables, d'autres non) vous permettant de refaire le plein d'énergie, soit, et c'est le plus important, de l'argent. Avec celui-ci, vous pourrez stopper dans l'une des nombreuses boutiques présentes sur votre chemin et acheter toutes sortes d'objets (un arc, des flèches, des épées, un bouclier...). Pour les utiliser, il suffit de presser la barre d'espace.



En plus de ces ennemis, vous rencontrerez d'autres difficultés faisant appel à d'autres qualités de votre personne. Par exemple pour ouvrir certaines portes, il vous faudra trouver la bonne combinaison de leviers baissés ou remontés, à la manière d'un master-mind. De même, pensez aux indices et sachez en tirer parti, ils s'avéreront très utiles pour votre progression...

Au niveau de la réalisation, Back To The Gold Age est un logiciel assez surprenant. Si les graphismes ne sont pas véritablement superbes, le reste est assez bien réussi. Les musiques et bruitages sont corrects, idem pour l'animation des personnages. Le maniement du personnage comme des options s'avère très simple et le jeu se révèle assez immense. En résumé, et même si tout n'est pas excellent, Back To The Gold Age est à classer parmi les bons logiciels de cette rentrée.



Back To The Gold Age / Ubi Soft

GRAPHISME: 67%  
ANIMATION: 82%  
SON: 66%  
JOUABILITÉ: 84%  
**INTÉRÊT:**  
**76%**

Doc: -/10  
Packaging: -/10  
ST (octobre)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

S.L. D.L. P.Q.

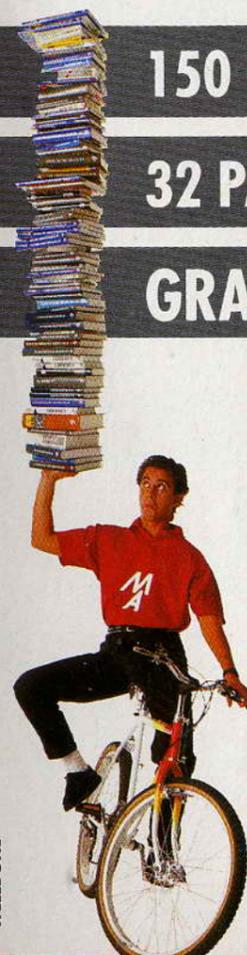
# 50 GRAMMES D'INTELLIGENCE, ÇA N'A PAS DE PRIX.

LE NOUVEAU CATALOGUE  
MICRO APPLICATION EST ARRIVÉ.

150 OUVRAGES

32 PAGES COULEUR

GRATUIT

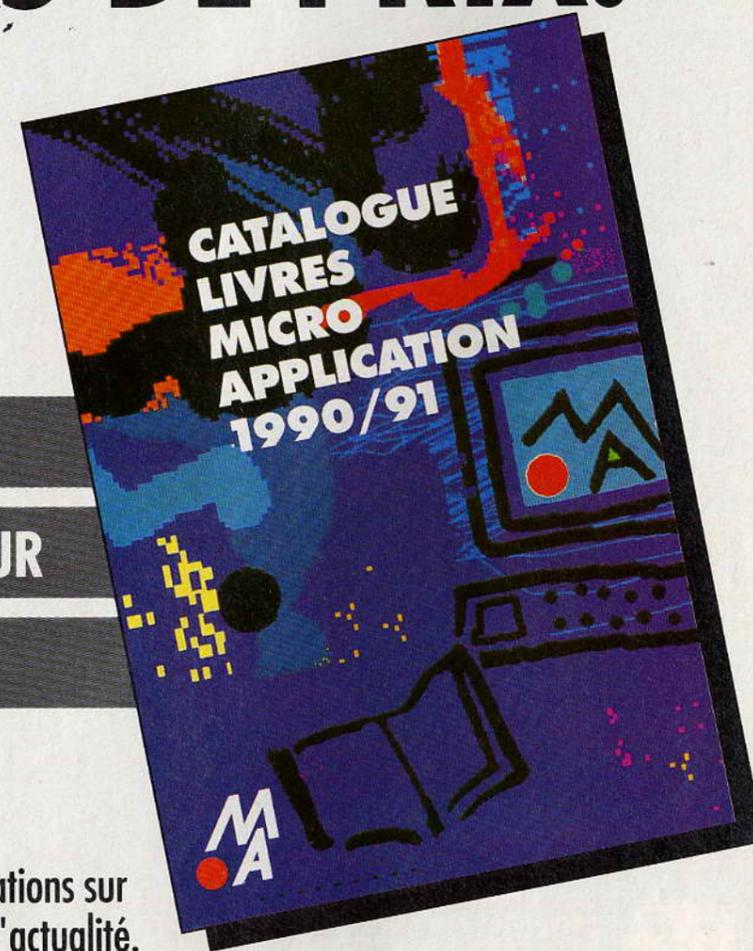


WELLDONE

Toutes les informations sur  
les sujets clés de l'actualité.

DISQUE DUR • LES IMPRIMANTES • ENTRETIEN ET RÉPARATION • AMIGA 500 • ATARI STE • NORTON UTILITIES 4.5  
• PC TOOLS DELUXE 6 • LA PROGRAMMATION SYSTEME • LE BASIC • TURBO PASCAL • TURBO C ++ • TURBO  
ASSEMBLEUR • QUICKBASIC • LES CARTES VGA • LES VIRUS • SUPERBASE • FLIGHT SIMULATOR • LARRY • DELUXE  
PAINT III • STOS BASIC • GFA BASIC • DOMAINE PUBLIC • KING'S QUEST • INTERFACE MIDI • OMIKRON BASIC •  
CALAMUS • 1ST WORD PLUS • TRUCS ET ASTUCES • ...

N'hésitez pas à le demander à votre revendeur  
ou à nous contacter sur 36-15 MICROAPP  
ou 58 rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris.



COMME C'EST BON D'ÊTRE INTELLIGENT



# FLIGHT OF THE INTRUDER

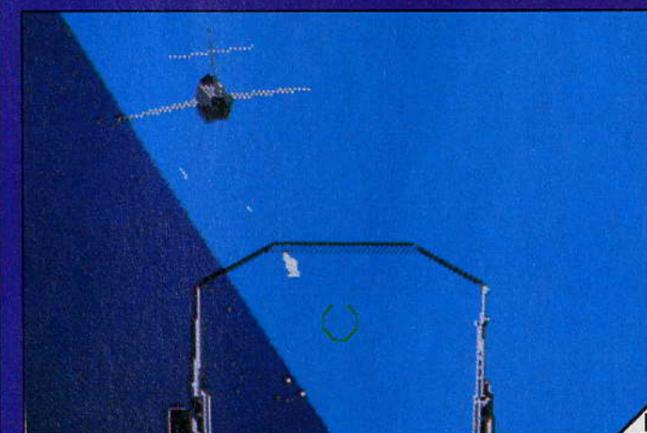
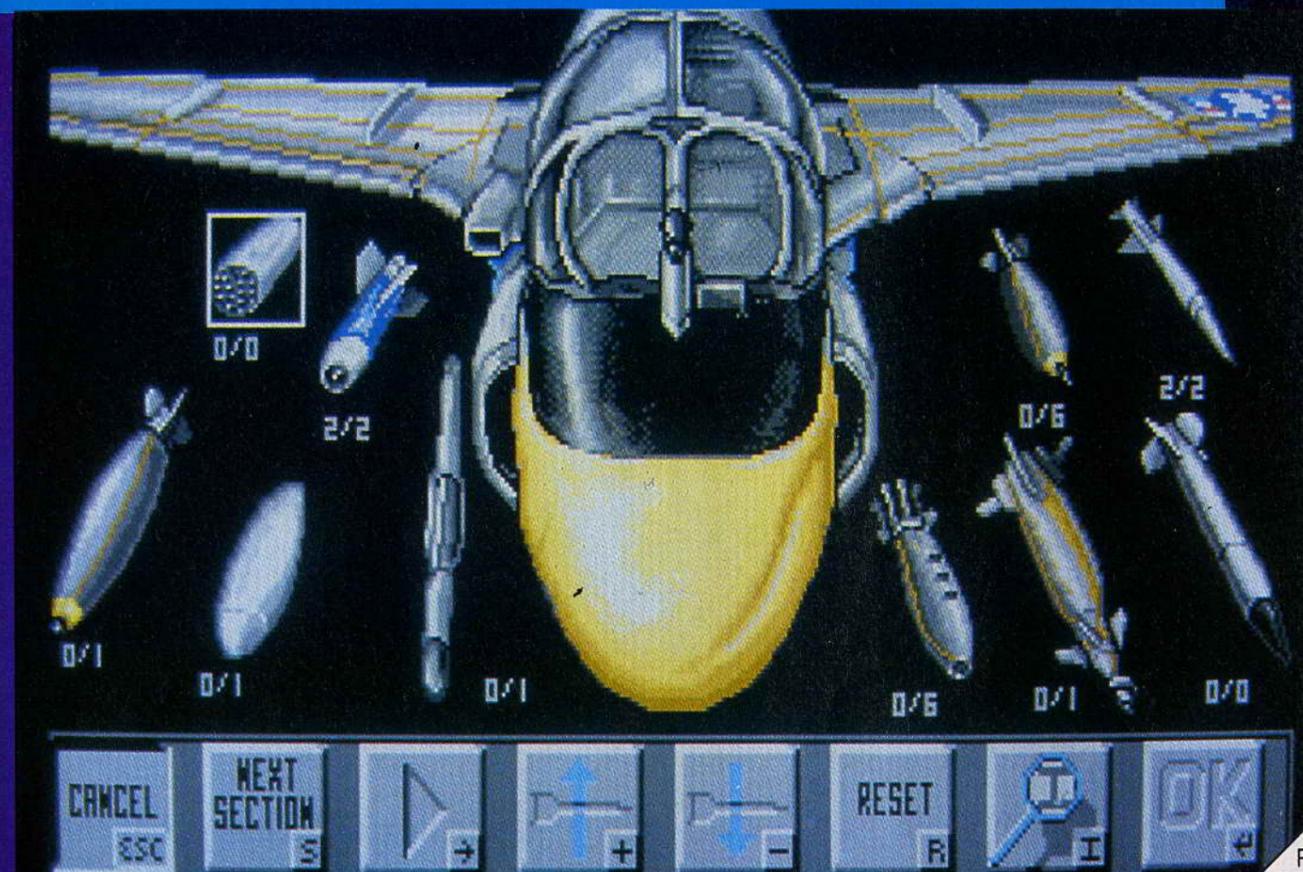
Basé sur le prochain film de John Millius, Flight Of The Intruder est en fait Falcon 2! Réalisé par les mêmes auteurs, il est sensé être la révolution en matière de simulateurs de vol. Didier Latil, notre spécialiste des simulateurs de vol (lui n'a jamais pu voler qu'à bord d'avions en papier) s'est lancé dans l'aventure. Voici ses conclusions...



Voici enfin le test de Flight of the Intruder, une simulation de vol se déroulant pendant la guerre du Viêt-Nam en 1972. Très complet, ce logiciel possède un bon nombre d'atouts. Ne tournant qu'en version EGA et VGA, vous avez la possibilité de jouer seul ou à deux, reliés par modem, en équipe ou l'un contre l'autre. Au début du jeu, vous devez en fait choisir le type d'avion que vous piloterez. Vous avez le choix entre le F4 Phantom, chasseur équipé d'un canon de 20 mm et le A6 Intruder, un bombardier capable de voler par tous les temps (pluie, obscurité, vent), alors que les autres avions sont cloués au sol, et ce grâce à un système d'ordinateurs de bord et de visée très puissant. Pour chaque opération aérienne, un certain nombre de missions peuvent être réalisées. Certaines ne concernent que les "Intruders", d'autres que les "Phantoms", mais la plupart requièrent l'utilisation des uns et des autres, les bombardiers devant détruire divers objectifs, et les chasseurs devant les protéger, intercepter des Migs ennemis, ou rendre inoffensives des batteries de DCA viêt-cong. Quoi qu'il en soit vous avez la possibilité de participer à

13 opérations, soit 33 missions différentes (bombardement, interception, escorte, raid éclair...). Les missions commencent toujours par le décollage du porte-avions, sur lequel il faut bien sûr atterrir au retour, et se déroulent aussi bien à l'intérieur du pays qu'en mer, demandant à chaque fois une sélection judicieuse des armements embarqués. Un briefing vous explique la mission, les objectifs, et une carte permet de les visualiser. Attention cependant, car durant toutes vos missions, il vous faut en plus respecter certaines règles, très strictes, dont la violation entraîne votre passage en cour martiale. Un élément vraiment génial, vient du fait qu'en cours de mission, vous pouvez diriger n'importe quel avion ami, passant de l'un à l'autre en appuyant sur une touche, ce qui permet d'être présent à tous les endroits où il y a des combats, et de diriger tantôt un F4, tantôt un A6. Un autre avantage de ce simulateur sur ses concurrents, vient du fait que vous pouvez créer vos propres missions. Pour cela vous devez désigner les objectifs principaux et secondaires, assigner un certain nombre d'avions à la mission, choisir les pilotes parmi une liste (chacun ayant ses qualités et ses défauts), équiper vos appareils... missions que vous pouvez bien sûr sauvegarder. En ce qui concerne les cockpits et le maniement

Pour être le premier à savoir si les versions Amiga et ST de Flight Of The Intruder sont biens, consultez régulièrement les infos du 3615 GEN4.



des appareils, vous retrouvez toutes les options habituelles (afterburner, radar, autopilote, leurres thermiques ou lumineux...), un certain nombre d'options "secondaires" étant accessibles en appuyant simultanément sur Shift et une touche. De très nombreuses vues intérieures et extérieures sont possibles, avec pour ces dernières un système de zooms et de rotation qui permet de voir les appareils sous tous les angles possibles et imaginables. Celle qui permet de suivre un missile est particulièrement impressionnante. Au niveau de l'animation et du réalisme de celle-ci, les programmeurs ont su la rendre fluide et rapide, et les traînées de fumée laissées par les avions rendent leurs mouvements encore plus réalistes. Techniquement c'est parfait, et d'autres options permettent de jouer au clavier, à la souris ou au joystick, ou encore de faire varier le degré du détail pour accélérer l'animation. Flight Of The Intruder est sans aucun doute le simulateur de vol le plus complet du moment, surtout vu le nombre d'options et les possibilités de ce jeu. La documentation en français, complète, permet après quelques essais infructueux de se familiariser avec le maniement de chacun des appareils et du jeu dans son ensemble. Une réussite sur toute la ligne!

Flight Of The Intruder / Spectrum Holobyte

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 97%

SON: 42%

JOUABILITÉ: 84%

INTÉRÊT:

94%

Doc: 9/10

Packaging: 9/10

PC (disponible)

Amiga / ST (novembre)

Jeu en anglais

S.L. B.F. R.F.

F.L. D.L. P.Q.



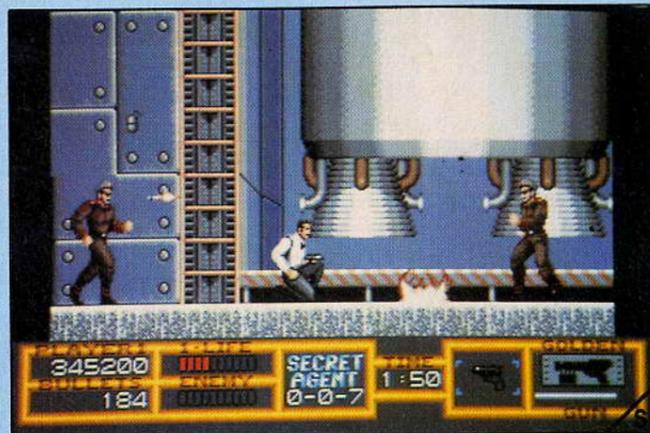
# ★ SLY SPY ★

## Secret Agent

Dans la famille "conversion de jeu d'arcade réalisée par Ocean", je voudrais le tout dernier Data East. Eh bien voici Secret Agent, une arcade multijeu, sorte de Rolling Thunder amélioré. Même si le jeu original n'a pas eu un succès d'enfer chez nous, Didier Latil, qui se prend très souvent pour James Bond, a grimpé sur son joystick pour le tester.



Une fois de plus, vous voilà promu agent secret, seul face à une organisation criminelle surprenante. Il va falloir affronter des nuées d'ennemis et découvrir le repaire du chef de ces terroristes. Pour cela, sept niveaux à traverser, plus deux phases d'introduction à votre aventure. Au début, en chute libre au-dessus de Washington, vous devez tuer les membres d'un commando terroriste avant qu'ils ne touchent terre, puis combattre ceux qui ont réussi à atterrir. Après quoi, vous enfourchez une moto et poursuivez une voiture à bord de laquelle le chef des terroristes s'échappe. Arrivé au port, vous commencez alors le deuxième niveau, dans un jeu faisant énormément penser à Rolling Thunder, votre héros montant des échelles, évitant les tirs, grenades et coup de poing des criminels et tuant un maximum d'ennemis. La phase suivante se passe sous l'eau, avec pour adversaires des hommes-grenouilles, des requins et quelques mines. Au niveau quatre et cinq, nouvelles phases à la Rolling Thunder, avec des décors différents bien sûr, pour arriver enfin à l'entrée du QG adverse, sous l'eau. Au dernier niveau, vous devrez encore une fois, sauter, escalader et tirer sur tout ce qui bouge. Chacun des jeux est bien fait, des bonus et quelques armes spéciales vous venant en aide. A la fin de chacun des niveaux, il faut bien sûr affronter un chef de gang très puissant et si l'originalité n'est pas le point fort de ce soft, il est cependant assez facile (trop peut-être) et assez bien réalisé.



Sly Spy : Secret Agent / Ocean	
GRAPHISME: 78%	Doc: 7/10
ANIMATION: 72%	Packaging: 7/10
SON: 59%	Amiga (octobre)
JOUABILITÉ: 68%	ST (en vente)
INTÉRÊT:	Jeu en anglais
66%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	4 3



# J'arrive!

**TITUS**  
LES MEILLEURS JEUX VIDEO

**Disney**  
SOFTWARE

# SAINT-DRAGON



Sous leur tout nouveau label Storm, les programmeurs, entre autres de Ninja Warriors et Silkworm, reviennent en force avec Saint-Dragon, titre adapté du jeu d'arcade. Vont-ils réussir à secouer le marché de cette fin d'année et s'immiscer dans la lutte des grands, Ocean et US Gold? Voyez ce que Frank Ladoire en pense, amateur de jeux d'arcade s'il en est!



La première originalité de Saint-Dragon, un shoot'em up je vous le rappelle, provient du type de créature dirigé par le joueur. Ici, il ne s'agit ni d'hommes en armure, ni d'un vaisseau, mais d'un dragon articulé. Vous verrez plus tard que cet aspect revêt une importance toute particulière. Afin d'éliminer tout de suite le pourquoi, du comment, de l'histoire, sachez qu'il s'agit de survivre à l'ennemi et de parvenir au bout du jeu. Toute autre déclaration sur le scénario de ce logiciel serait secondaire. Comme dans tout jeu de tir, votre dragon démarre la partie avec une arme de petit calibre. Mais comme également dans tout jeu de tir, vous avez la possibilité d'accroître votre puissance de feu en ramassant les petites pastilles flottant à l'écran. C'est ainsi que d'un seul tir laser, vous parviendrez à six tirs. Croyez-moi, armé de cette façon peu de choses résistent à votre passage.

Les ennemis rencontrés sont de plusieurs sortes: certains attaquent en vague, ce ne sont pas les plus dangereux mais souvent les plus nombreux, d'autres glissent sournoisement sur le sol et attendent d'être très proches de vous pour larguer une bombe. D'autres encore, de formes humanoïdes, vous attendent juchés sur un piédestal en crachant périodiquement des missiles. Enfin les derniers se présentent sous la forme d'un animal et essayent de vous happer lors de votre passage.

Pour vous défendre, et comme cité précédemment, vous disposez de diverses armes, mais, et c'est là l'élément essentiel de ce jeu, votre dragon, grâce à ses articulations, a la possibilité de se recroqueviller sur lui-même afin de protéger son organe vital, la tête.



Bientôt, vous pourrez recevoir chez vous, des démos de jeux, comme Saint-Dragon Swiv, le prochain jeu de Storm. Plus d'infos dans le prochain numéro...



Ainsi en boule, vous serez à l'abri de pratiquement tous les dangers possibles. Mais bien évidemment, il ne s'agit pas de rester comme cela tout au long du niveau, car dans cette position, impossible de ramasser les bonus. Dernière précision, à chaque fin de niveau le joueur doit combattre un monstre plus puissant et plus coriace que les autres.

Dans le domaine des jeux d'arcade, Saint-Dragon risque fort de devenir une référence très rapidement comme l'a été Silkworm. La



version ST testée est superbement réalisée avec un scrolling différentiel de toute beauté, de très bons graphismes et surtout une animation sans faille. De plus, on retrouve l'intégralité des décors du jeu d'arcade. Cela nous promet une version Amiga assez démentielle! Un grand bravo à Storm!



Les programmeurs de Storm ont mis au point un système de programmation totalement nouveau, qui leur a permis de révolutionner les adaptations d'arcade. Au lieu de charger les niveaux un par un dans la mémoire de l'ordinateur, ou tranche par tranche si l'espace mémoire n'est pas suffisant, leur logiciel charge en permanence les nouveaux décors du jeu pendant que le joueur joue et les affiche à l'écran en fonction de la progression de ce dernier. Ce principe leur permet d'intégrer dans leur programme l'intégralité des niveaux de l'arcade (ils ne sont plus limités par la taille de la mémoire, puisqu'ils se servent d'une infime partie des datas présentes sur la disquette) et surtout de supprimer les temps d'attente lors des accès disque et donc de bénéficier d'une action soutenue.

Saint Dragon / Storm

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 82%

SON: 75%

JOUABILITÉ: 88%

INTÉRÊT:

92%

Doc: -/10

Packaging: -/10

Amiga / ST (octobre)

Jeu en anglais

S.L. B.F. R.F.

5 J.D. D.L. P.Q.



# TOM & THE GHOST

L'équipe allemande Blue Byte, auteur de l'excellent Great Courts, refait parler d'elle avec ce nouveau logiciel d'un tout autre genre. A-t-elle réussi à confirmer le succès de Great Courts et à créer un véritable label de qualité, ou va-t-elle, comme beaucoup d'autres "team", tout simplement rentrer dans le rang? Frank Ladoire, qui connaît bien les châteaux et leurs histoires de fantômes répond à cette question.



Il semble bien que la démarche des programmeurs de Blue Byte vise sans cesse à se démarquer du marché. Tout le monde se souvient du mini-événement lors de la sortie de Great Courts, premier logiciel de tennis digne de ce nom. Cette fois-ci, Blue Byte vous entraîne dans un château d'Écosse à la recherche de la mère de Tomi, Ellen, enlevée par l'esprit du sorcier hantant ces lieux lors d'une visite guidée. Vous jouez le rôle de l'esprit de sir Arrow, ennemi farouche du sorcier depuis que ce dernier lui enleva son unique amour. Vous avez donc la responsabilité de Tomi et devrez le "supporter" durant toutes vos recherches. Supporter est en effet le terme approprié car Tomi est encore un enfant, et agit en tant que tel. Son autonomie est très limitée, et ce sera à vous de veiller à sa santé, physique et psychique, de le protéger et de le rassurer.

Pour mener à bien votre quête et votre rôle de tuteur, vous disposez de divers éléments comme d'un couteau et d'un sifflet. Ce dernier vous permettant de rappeler Tomi à l'ordre et l'inciter à vous suivre. Attention cependant à ne pas en abuser, vous risqueriez de vexer Tomi et de perdre tout contrôle sur lui. Au cours du jeu, vous trouverez d'autres armes (épée, arbalètes, gaz lacrymogène, arc, piquet de bois...), mais sachez que chacune a son utilité propre. Par exemple, le piquet de bois permet de tuer le vampire et le gaz lacrymogène éloignera les yeux volants. Car c'est également un des aspects de ce jeu, des ennemis aussi nombreux que variés. Vous rencontrerez des nains, une princesse (méfiez-vous des princesses!), des fantômes... Mais ce n'est pas tout, il existe d'autres dangers comme les trappes. Le seul moyen de les passer sans encombre est de prendre Tomi sur votre dos et de sauter par-dessus. Autres objets à ramasser, les potions régénératrices (en les mixant, vous gagnez une vie supplémentaire), les clés de couleur, le briquet pour éclairer les sombres couloirs...

A la lecture de ce test vous pourriez croire que ce jeu n'est ni plus ni moins qu'un bon jeu de tableaux. Détrompez-vous car le fait d'avoir introduit Tomi comme personnage corse singulièrement les choses. Premièrement Tomi a une peur bleue des fantômes blancs. A la vue d'un seul, il s'enfuit en sens inverse et se réfugie généralement derrière une porte. A vous de le récupérer et de le reconforter en lui offrant un nounours par exemple! Ensuite, comme tous les enfants, Tomi a besoin de se restaurer d'hamburgers et de milk-shakes. Sachez le nourrir régulièrement sans pour autant le gaver. Rassasié et en bonne forme, Tomi vous sera d'une aide précieuse pour détruire les ennemis.

Tous ces ingrédients donnent à ce logiciel une originalité certaine et lui confèrent un intérêt supplémentaire. La réalisation technique est assez bonne intégrant une bonne animation des personnages et de très bonnes musiques. Sur le plan graphique, en revanche, cela reste en deçà d'un Amiga même si c'est correct. En conclusion, un bilan assez positif pour cette seconde réalisation de l'équipe Blue Byte même si quelques points restent à améliorer.



Tom & The Ghost / Ubi Soft

GRAPHISME : 61%

ANIMATION : 68%

SON : 73%

JOUABILITÉ : 65%

INTÉRÊT :

73%

Doc : -/10

Packaging : -/10

Amiga (octobre)

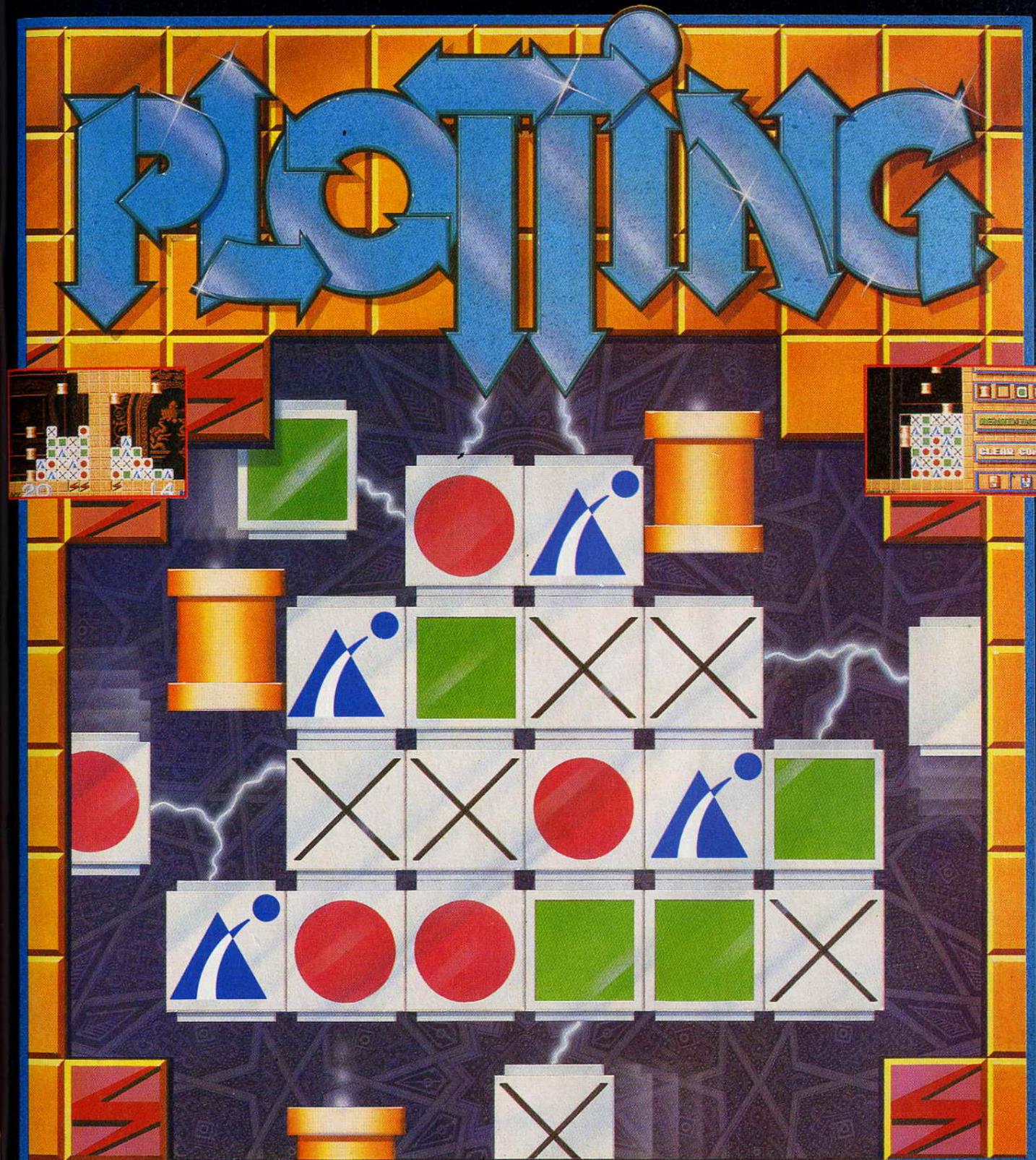
PC / ST (novembre)

Jeu en français

J.D. B.F. R.F.

D.L. S.L. P.Q.

3



Tout cela paraît si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.

## DEPENDANCE!

Dependance! 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 des 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 - CBM AMIGA - ATARI ST/ STE

TITO

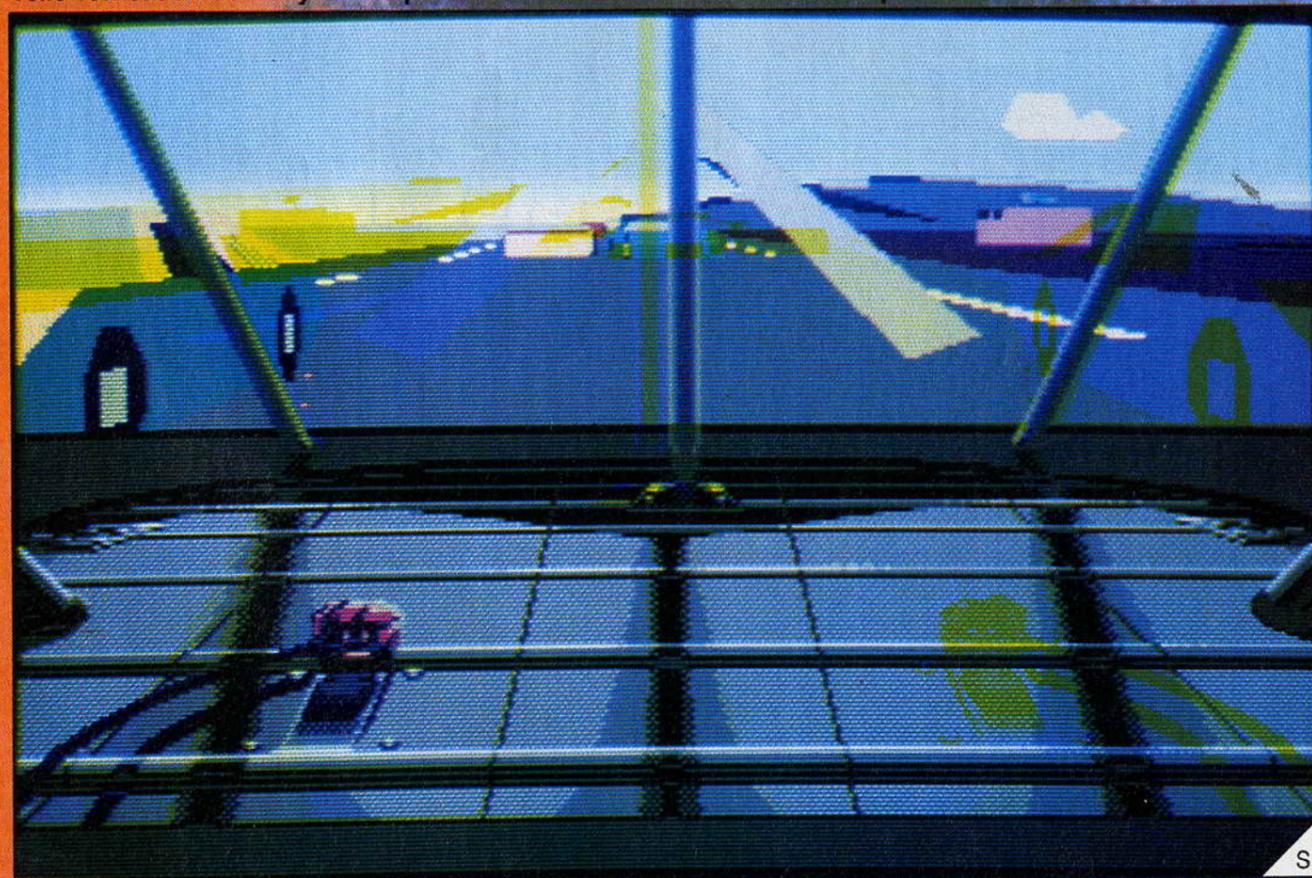
ocean

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

# DAYS OF Thunder

Mindscape se lance dans l'achat de licences de films, et nous propose ainsi Days Of Thunder (Jours de Tonnerre en V.F.) d'après la toute nouvelle réalisation de Tony Scott que nous vous

présentons immédiatement après ce test. Stéphane Lavoisard s'est pris quelques heures pour Tom Cruise en testant ce jeu, mais n'a pas touché 9 millions de dollars pour écrire son test!



Days Of Thunder est une simulation de course de stock-cars. Vous jouez le rôle de Cole Trickle, nouveau venu dans le monde des courses NASCAR (National Association for Stock-Cars Auto Racing), et vous allez devoir participer aux courses sur les plus célèbres circuits des Etats-Unis. Chaque phase de jeu commence par les qualifications. Vous êtes seul sur la piste, et vous devez tourner le plus rapidement possible, afin de vous classer au mieux parmi les partants. Dès que vous avez obtenu une place sur la grille de départ vous satisfaisant, vous pouvez passer à l'action. Comme dans les véritables courses, il y a un premier tour d'échauffement, durant lequel vous pouvez laisser l'ordinateur conduire votre voiture (on n'a, en effet, pas le droit de doubler un concurrent durant cette phase...).

Dès que celui-ci est parti, les pilotes accélèrent pour atteindre leur vitesse de pointe de 320 km/h. Tant que vous êtes premier, vous ne craignez rien durant les premiers tours. Les seules difficultés sont au niveau des virages relevés, qu'il faudra prendre parfaitement si vous ne voulez pas heurter le rail de sécurité, et qui demande surtout un ralentissement important. Si vous prenez bien les tournants, vous resterez en tête de la course... Par contre, si vous ne courez pas en tête, vous allez avoir quelques difficultés, car le seul endroit où l'on peut doubler les voitures adverses, c'est justement dans les tournants, là où elles ralentissent beaucoup... Or c'est exactement l'endroit le plus dangereux pour rouler vite! A vous donc de bien doser la vitesse et votre approche des virages relevés, afin de pouvoir doubler les adversaires sans rentrer en collision avec le rail!

Quoi qu'il arrive, même si vous êtes premier, vous finirez par rattraper les retardataires, et le difficile exercice consistant à doubler pourra alors commencer. Etant donné qu'il s'agit de stock-cars, autant être prêt à tout! Il est tout à fait légal de pousser son adversaire, que ce soit en tapant dans l'arrière de sa voiture aussi bien qu'en le poussant dans le rail de sécurité. Autant dire que les plaques de tôle volent de tous les côtés, particulièrement dans les virages relevés, qui après quelques tours sont jonchés de carcasses de voitures. Les coups répétés de vos adversaires, tout comme les vôtres, et vos accidents, finissent toujours par abîmer vos pneus, votre carrosserie, et si vous ne vous arrêtez pas à temps au stand, votre voiture vous laissera tomber en pleine course. L'arrêt au stand fait perdre un tour, mais permet de changer les pneus, pare-chocs, de régler la vitesse, de faire le plein... bref, d'avoir une chance de rester en course. Car même si vous ne terminez pas premier, le but est de terminer chaque course, ce qui permet d'accéder à la suivante! Durant la course, il est possible d'obtenir différentes vues de ce qui se passe. En dehors de la vue avant classique, vous pouvez accéder à une vue arrière, pratique pour voir qui vous suit. Il y a également une vue vers le côté gauche, sur laquelle on reconnaît Cole Trickle. Des vues de certains endroits clés de la piste sont

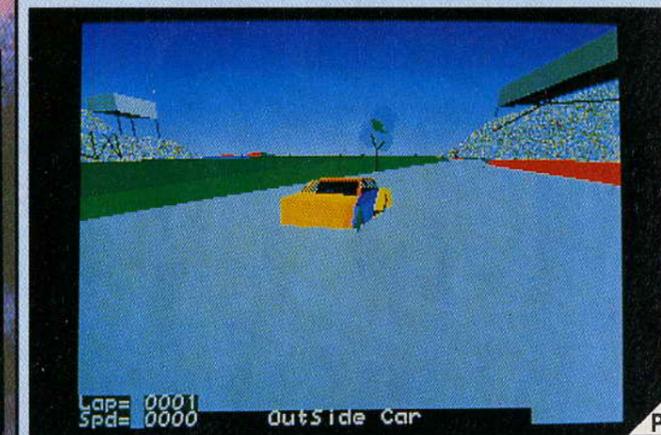


aussi possibles, tout comme une vue au niveau de la route, une vue d'hélicoptère et enfin une vue aérienne sur laquelle on peut plus ou moins zoomer! Il existe également une fonction ralenti, accessible à tout moment et permettant de revoir les 10 dernières secondes de course. Durant le ralenti, il est possible d'obtenir les différentes vues, ce qui est agréable. Côté options, il est aussi possible de choisir le nombre de voitures adverses (de 5 à 20) ou encore le nombre de tours à effectuer (de 10 à bien plus). Enfin, le jeu permet de connecter deux ordinateurs (Amiga ou ST) pour jouer à deux, simultanément!

Autant le dire tout de suite, la réalisation de Days Of Thunder n'est pas des meilleures, en tout cas sur Amiga et ST. Si les graphismes sont corrects, l'animation est bien trop lente et saccadée pour rendre l'effet de vitesse nécessaire à ce genre de jeu. Heureusement qu'il s'agit de stock-cars et que l'intérêt principal du

jeu réside là, sans quoi Days Of Thunder n'eût pas été si prenant. Quoi qu'il en soit, il aurait pu être bien mieux réalisé, et même si une option permet de gagner en rapidité en proposant des graphismes plus simples, on est quand même loin de Stunt Car! Dommage, car avec une réalisation à la hauteur, ce jeu aurait pu être un hit. Il demeure tout de même bien sympathique, surtout pour les possesseurs de ST qui ne pourront pas s'éclater avec Indianapolis 500.

Sur PC, Days Of Thunder est bien meilleur, car déjà beaucoup plus rapide, et donc bien plus impressionnant. Même si l'impression de vitesse n'est pas aussi intense que dans Indianapolis 500, l'intérêt de la course de stock-cars en fait un jeu particulièrement prenant, servi par des graphismes de qualité et des sons honnêtes. Peu de changements par rapport aux versions Amiga et ST, si ce n'est qu'il faut faire 3 tours d'essai, et que le jeu commence à la fin du tour de chauffe, ce qui évite le long premier tour des autres versions. Days Of Thunder fonctionne en CGA, EGA, VGA et MCGA et est définitivement un Must pour les amateurs de courses automobiles!



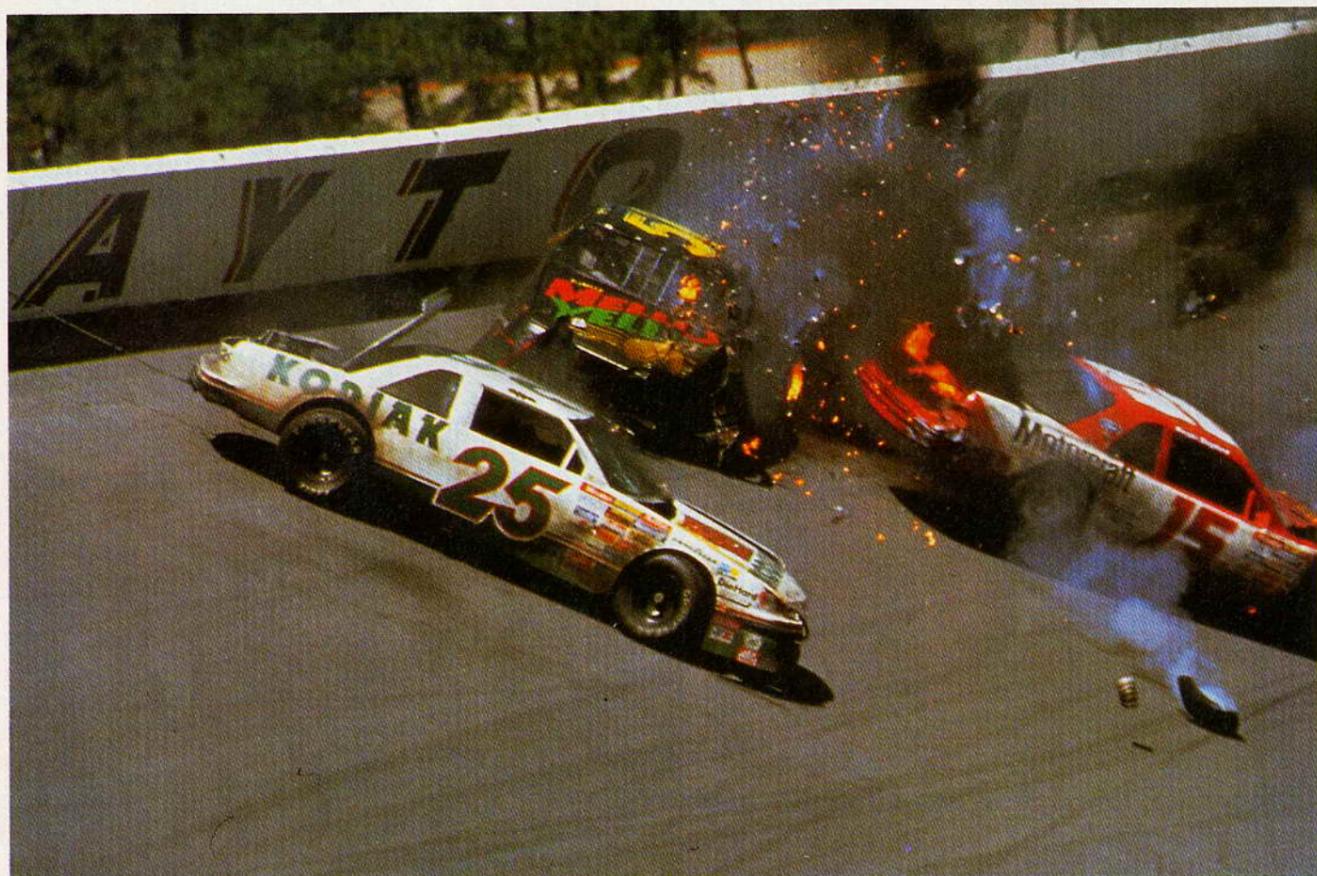
Days Of Thunder / Mindscape	
GRAPHISME: 68%	Doc: 8/10
ANIMATION: 83%	Packaging: 8/10
SON: 82%	PC (septembre)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 82%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. D.L. P.Q.

Days Of Thunder / Mindscape	
GRAPHISME: 58%	Doc: 8/10
ANIMATION: 59%	Packaging: 8/10
SON: 69% / 84%	Amiga (septembre)
JOUABILITÉ: 50%	ST (septembre)
INTÉRÊT: 70%	Jeu en anglais
	J.D. B.F. R.F.
	F.L. D.L. P.Q.

La version PC de Days Of Thunder marque le retour de l'équipe d'Argonaut, dont on avait peu entendu parler depuis le fameux Starglider 2. Spécialisée dans la 3D, cette équipe travaille maintenant depuis plus de deux ans sur Hawk, un simulateur de vol devant sortir chez Electronic Arts. Annoncé comme le meilleur du genre, avec une animation fabuleuse et des paysages en relief, il est sans cesse retardé, l'équipe d'Argonaut peaufinant et améliorant le programme constamment. Selon les responsables d'Electronic Arts, ils achètent même chaque nouveau simulateur de vol, et se jurent à chaque fois que le leur sera plus complet et mieux réalisé. Hawk est maintenant annoncé pour avril, à condition qu'il ne sorte pas d'ici là un nouveau simulateur de vol meilleur que les précédents, ce qui serait bien étonnant!

# JOURS DE Tonnerre

("DAYS OF THUNDER")



Tony Scott, réalisateur des *Prédateurs*, de *Top Gun* et du *Flic de Beverly Hills 2* est surtout le frère de Ridley, réalisateur coté depuis ses excellents *Blade Runner* et *Alien*. Tony Scott lui, se spécialise plus dans la mise en scène clippée et les films grand public. Avec *Jours de tonnerre*, il marque son retour avec l'équipe de *Top Gun*. D'ailleurs, *Days Of Thunder* est considéré pour beaucoup comme *Top Gun* avec des voitures... et une musique largement pompée sur *Rain Man*.

Le scénario des *Days Of Thunder* est loin d'être original ou complexe, telle n'est pas la prétention des auteurs. Cole Trickle (Tom Cruise) est un pilote de vitesse qui décide de se lancer dans le stock-car, alors qu'il n'y connaît pas grand-chose. Rapidement, il va découvrir le monde des courses de la Nascar, et comprendra à ses dépens qu'une voiture de stock-car ne se conduit pas comme une formule 1. Son mentor, Harry Hogge (l'excellent Robert Duvall), lui apprendra toutes les astuces permettant de gagner une course, et gagnera rapidement la confiance du pilote. Seulement, après un grave accident entre Trickle et Rowdy, son adversaire de toujours, Hogge va devoir faire retrouver à son pilote sa confiance d'antan, Trickle sentant pour la première fois sa faillibilité et ses limites. Aidé par la doctoresse Claire Lewicki, dont il tombe amoureux très rapidement, il avouera ses défauts et peurs, et retournera aux courses de stock-cars avec comme seule idée de gagner LA course de la saison: Daytona.



Vous l'aurez rapidement compris, l'intérêt du film ne vient pas trop du scénario, mais particulièrement des impressionnantes images de courses, rendant la mise en scène de Scott plus clippée que jamais!

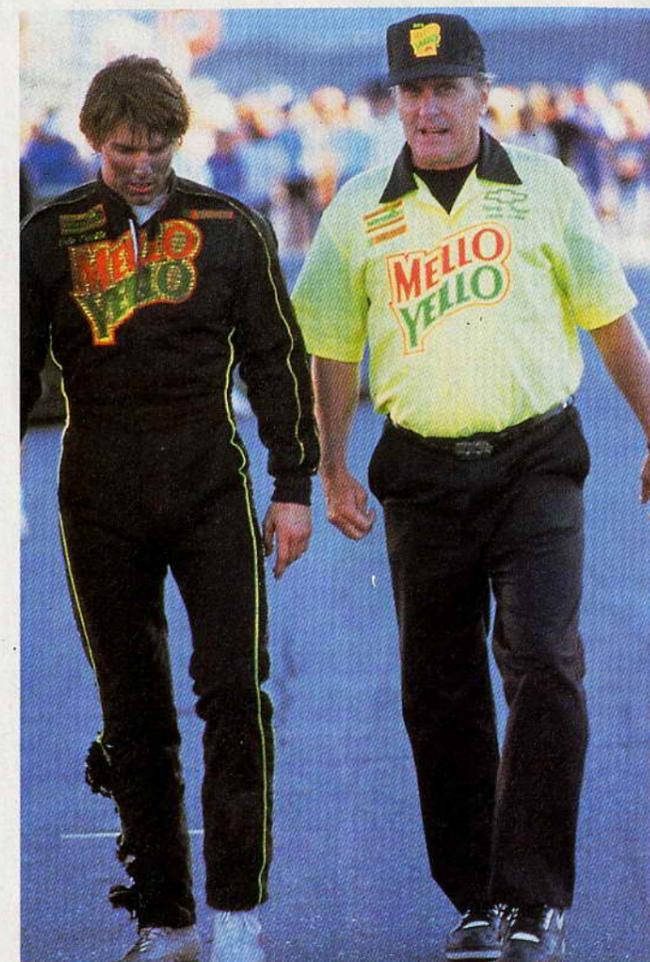
Le réalisateur n'a pas hésité à obtenir des autorisations et la caution de la Nascar pour réaliser le film et s'incorporer à certaines



des vraies courses avec les voitures du film. Il fallut construire de véritables voitures-caméras, assez rapides pour ne pas être dernières durant les courses, et suffisamment protégées au niveau des compartiments contenant les caméras pour ne pas les détruire régulièrement! Ce furent donc de vrais pilotes qui conduisirent les voitures-caméras, durant de vraies courses (ils durent déjà se qualifier), afin que le réalisateur obtienne des images réalistes, (même les Jeux Olympiques de Los Angeles n'étaient pas aussi bien couverts!). Les circuits étaient eux aussi truffés de caméra, afin d'avoir vraiment beaucoup d'images de chaque course, pour pouvoir monter plus tard les séquences sans trop de problèmes.

Tom Cruise et les autres acteurs ont très rarement conduit les voitures. Cruise aurait bien voulu, il a d'ailleurs battu un record sur une des pistes, mais les producteurs et les assurances l'en ont empêché. Ils ont certainement bien fait, puisque le producteur, Jerry Bruckheimer, avoue tout de même qu'"A la fin du tournage, il ne nous restait plus que deux voitures sur la soixantaine que nous avions à l'origine."

Vous l'aurez compris, *Jours de tonnerre* est un film sans surprise, qu'il faut aller voir sans se poser de question. C'est par contre très bien filmé, et les impressionnantes vues durant les courses de voitures suffisent amplement à justifier le déplacement, surtout sur grand écran. Restent les fans de Tom Cruise qui apprécieront encore plus leur idole, dans un film taillé sur mesure pour l'acteur le plus cher des Etats-Unis. N'en a-t-il d'ailleurs pas conçu le sujet?



# GRAND CONCOURS MINDSCAPE

A l'occasion de la sortie du nouveau film de Tom Cruise, Days Of Thunder, et du logiciel du même nom sur Amiga, PC et ST, Mindscape France et Génération 4 organisent un grand concours vous permettant de gagner des Gameboy, des T-Shirts et des logiciels de chez Mindscape.

## Questions:

Tom Cruise a tourné sous la direction du frère de Tony Scott, Ridley Scott. Dans quel film?

- Legend
- Black Rain
- Traquée

Les courses de stock-car sont organisées par un organisme nommé:

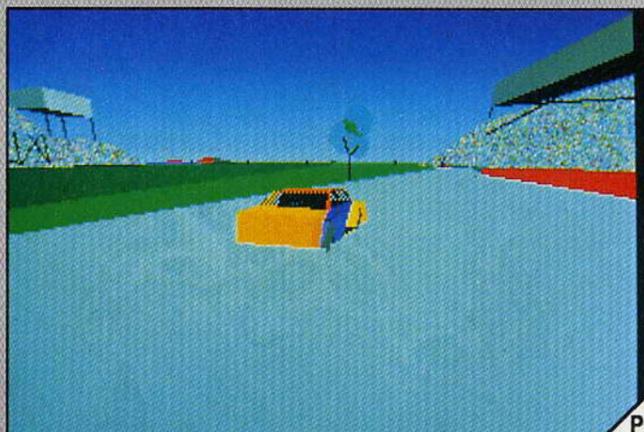
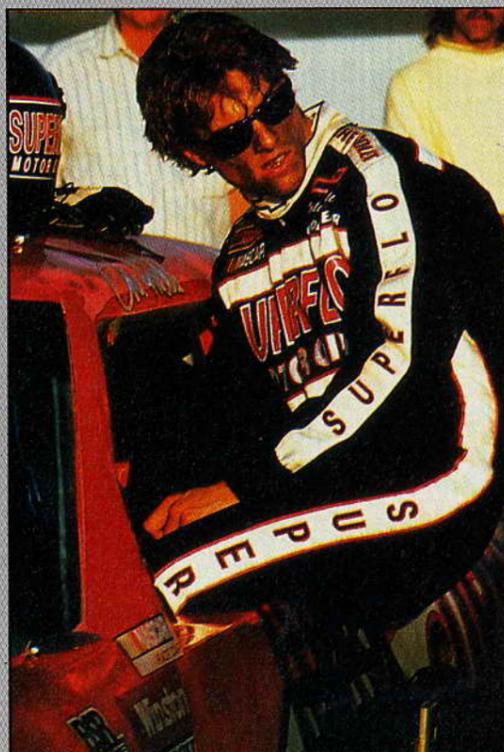
- Rascan
- Trascan
- Nascar

Combien faut-il faire de tours de qualification sur la version PC de Days Of Thunder?

- 1
- 3
- Autant que l'on veut

Mindscape éditera très prochainement un autre jeu de course automobile. Ils s'agit de:

- Racin' Death
- Skid Marks
- Roads Of Steel



Envoyez vos réponses sur carte postale (non cachetée) uniquement à Génération 4 Concours Days of Thunder, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris. N'oubliez pas de mentionner vos coordonnées ainsi que la machine possédée!

# VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE  
du 18 au 21 Octobre.

### Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

**Toutes les solutions pour l'entreprise.** Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.

FORUM  
ATARI

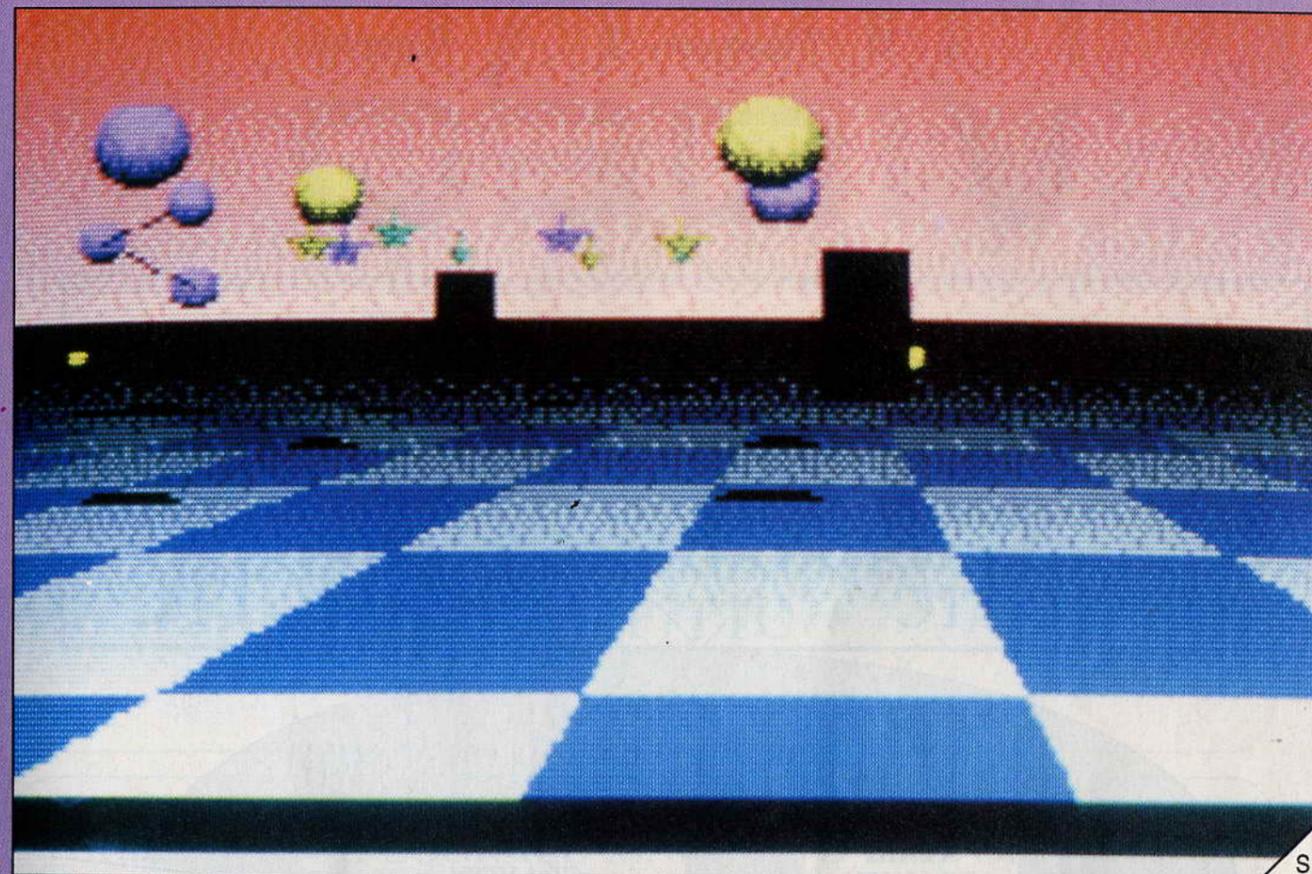
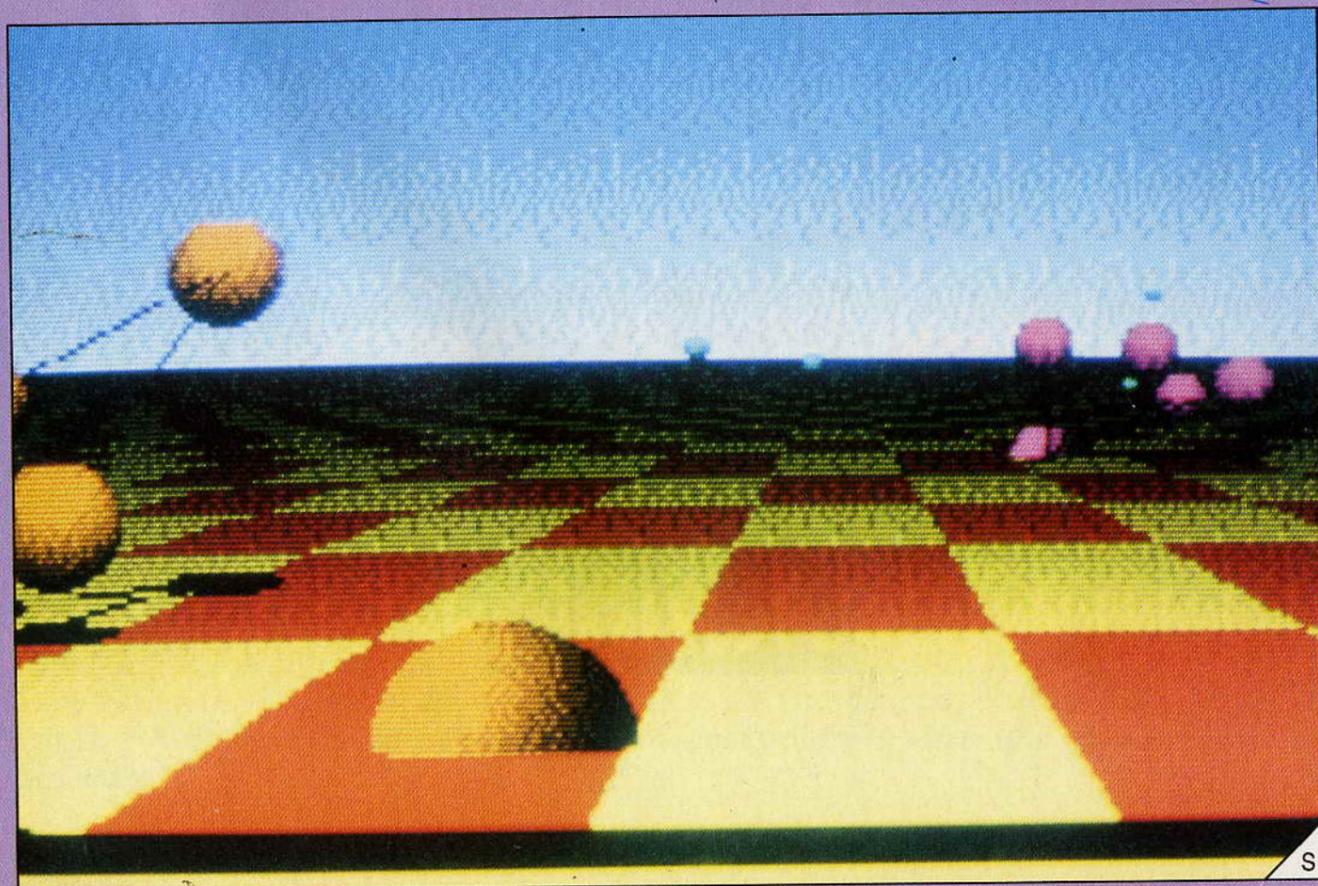
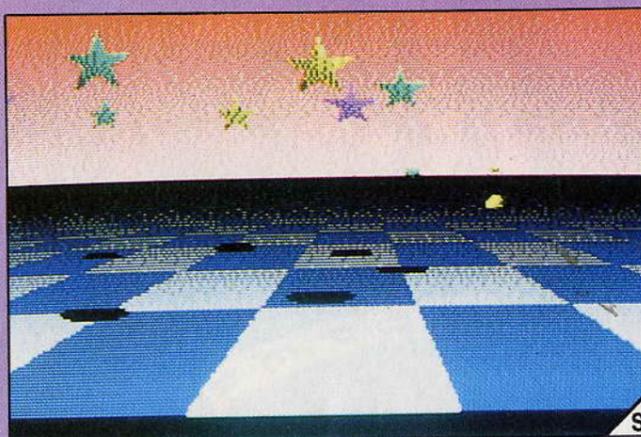
# VAXINE

Vaxine n'était au tout début qu'une démo, mais l'équipe d'Assembly Line, à qui l'on doit des "petits" jeux comme E-Motion, Pipemania ou Xenon 2, a tenté d'en faire un jeu. Est-ce plus sympa à jouer qu'E-Motion? Y a-t-il quelque chose d'intéressant derrière l'indéniable qualité technique de ce jeu? Didier Latil, pour qui le monde des mollécules n'a plus de secret, vous dit tout!



Vous êtes dans un monde infesté de virus et de bactéries, et il vous faut protéger un certain nombre de bases, représentées par des demi-sphères de couleurs posées sur le sol. Vos ennemis sont représentés par des boules de couleur (rose, jaune, vert, orange...) qu'il faut détruire. Pour cela, vous disposez d'un certain nombre de munitions pour chacune des couleurs présentes. Ainsi, pour détruire un virus vert, il faut tirer dessus avec des munitions vertes (logique), sachant que vos tirs ont une trajectoire parabolique, ce qui est gênant. Le problème vient du fait que ces satanés virus rebondissent sur le sol de façon assez anarchique et qu'il est donc difficile de prévoir leur mouve-

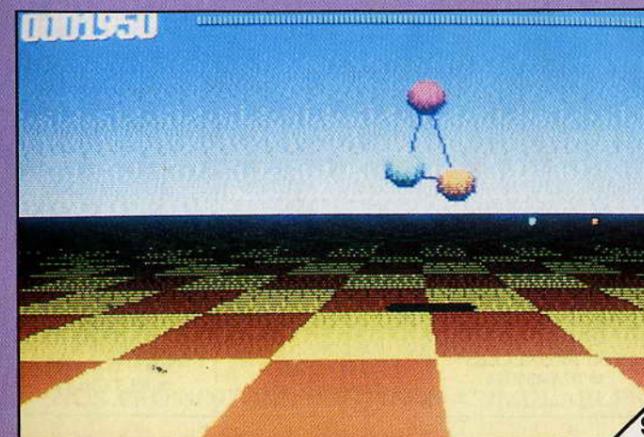
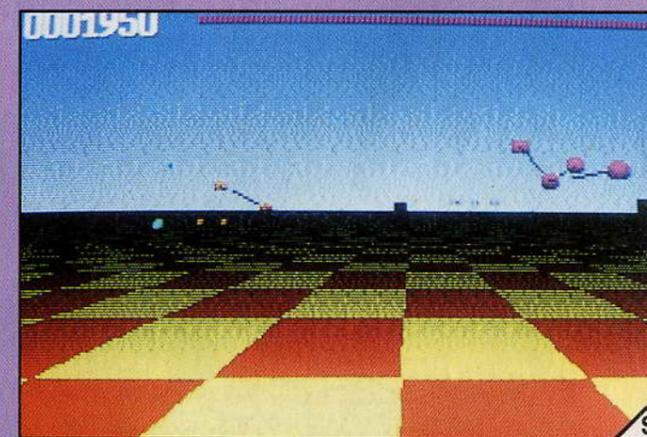
ment. Qui plus est, les virus de même couleur ont tendance à s'unir, par un système de "cordon élastique" et leurs mouvements n'en deviennent que plus imprévisibles. Le danger vient surtout du fait qu'une fois trois virus réunis, ils peuvent s'accrocher à une de vos bases pour la détruire. Réunis en plus grand nombre, ils peuvent même vous menacer directement. Il s'agit donc d'une course contre la montre pour détruire rapidement tous les virus. En outre,



dès le deuxième niveau apparaissent des générateurs de virus qu'il faut anéantir, sinon vous serez très vite submergé. Pour vous aider, vous avez à votre disposition quatre portes noires, qui permettent, en les traversant, de paralyser les virus pendant un certain temps. Il y a aussi des étoiles de différentes couleurs qui permettent de se réapprovisionner en munitions de la même couleur.

Très prenant, ce jeu possède des arguments graphiques et sonores convaincants. Divers bruitages et musiques l'agrémentent, très utiles pour vous prévenir de la présence d'un générateur de virus ou du fait qu'une de vos bases est attaquée. L'animation est ultrarapide, et la maniabilité du vaccin (c'est vous), est agréable, le moindre mouvement de la souris occasionne immédiatement une réponse à l'écran. Le plus intéressant vient des virus qui rebondissent dans tous les sens, mais de façon tout à fait réaliste.

Le jeu est original et agréable à jouer, même si les premières parties seront catastrophiques, en raison principalement des générateurs de virus. Après, on progresse rapidement et le jeu devient très prenant. On peut cependant s'interroger sur la durée de vie d'un soft où les phases sont très semblables les unes des autres.



Vaxine / US Gold

GRAPHISME: 79%  
ANIMATION: 92%  
SON: 63%  
JOUABILITÉ: 80%  
**INTÉRÊT:**  
**86%**

Doc: -/10  
Packaging: -/10  
Amiga (octobre)  
ST (octobre)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. S.L. P.Q.

4 4



DISQUETTES  
VIERGES  
AVEC BOITE  
ET  
ETIQUETTES  
49 F LES 10  
240 F LES 50

# MICRO VIDEO

DISQUETTES  
VIERGES  
AVEC BOITE  
ET  
ETIQUETTES  
450F LES 100  
850F LES 200

## ATARI

ATARI 520 STE + 3 JEUX  
+ 1 MANETTE

3290 F TTC

ATARI 520 STE +  
MONITEUR  
STEREO 1435 + 512 KO  
5490 F TTC

## ATARI

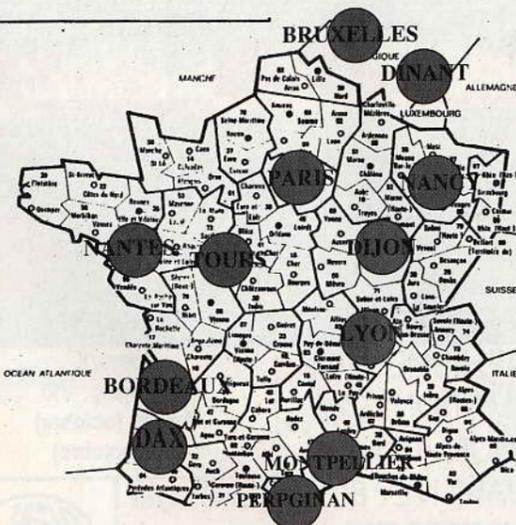
ATARI 520 STE  
+ EXTENSION 512 KO

3490 F TTC

### LES SUPER PACK RENTREE POUR ATARI ET AMIGA

ATARI  
GRAVITY  
ROCK STAR  
SONIC BOOM  
THEME PARTK  
690 F TTC

AMIGA  
GRAVITY  
COMPILATION TRIAD 2  
THEME PARK  
ROCK STAR  
690 F TTC



MICRO VIDEO  
LA PASSION D'UN SPECIALISTE  
LA PUISSANCE D'UNE CHAINE

MICRO VIDEO PARIS  
8 RUE DE  
VALENCIENNES  
75010 PARIS  
☎40.34.97.80  
DU MARDI AU SAMEDI  
10H-19H  
Métro:gare de l'est/gare du nord

MICRO VIDEO  
TOURS  
81 RUE MICHELET  
37000 TOURS  
☎47.05.78.50

MICRO VIDEO  
DIJON  
OUVERTURE  
LE 15 SEPTEMBRE

MICRO VIDEO  
BORDEAUX  
3 COURS ALSACE ET  
LORRAINE  
33000 BORDEAUX  
☎ 56.44.47.70  
☎ 56.79.34.89

MICRO VIDEO  
DAX  
56 AVENUE VICTOR  
HUGO  
40100 DAX  
☎ 58.74.18.63

MICRO VIDEO  
NANTES  
6 RUE MAZAGRAN  
44000 NANTES  
OUVERTURE LE  
25 SEPTEMBRE

MICRO VIDEO  
PERPIGNAN  
8 AVENUE DE  
GRANDE BRETAGNE  
66000 PERPGINAN  
☎ 68.34.24.40

MICRO VIDEO  
LYON  
11,12 COURS  
ARISTIDE BRIAND  
69300 CALUIRE  
☎ 72.27.14.74

MICRO VIDEO  
MONTPELLIER  
7 RUE RAOUX  
(boulevard renouvier)  
34000 MONTPELLIER  
OUVERTURE  
LE 30 SEPTEMBRE  
☎ 67.58.39.20

BELGIQUE  
MICRO VIDEO  
BRUXELLES  
1,RUE DONS  
1050 BRUXELLES  
☎ 02/6489074

BELGIQUE  
MICRO VIDEO  
DINANT  
21 PLACE  
COMMUNALE  
5198 ANHEE  
☎ 082/611451

MICRO VIDEO  
NANCY  
55 RUE DES 4  
EGLISES  
54000 NANCY  
☎ 83.37.06.47

AMIGA 500 + 5 JEUX + MANETTE  
3490 F TTC

AMIGA 500 + MONITEUR  
COULEUR STEREO 1084 S + 512 KO  
+ HORLOGE+SWITCHER 512/1 MO+  
5 JEUX 5990 F TTC

AMIGA 500 + 512 KO+  
HORLOGE + SWITCHER  
512/1MO

3690 F TTC

CARTE EXTENSION AMIGA 2000

A 2 MEGA 2990 F TTC

A 4 MEGA 3990 F TTC

STAR LC 10 + PRINTER PACK  
1990 F TTC

STAR LC 10/2 + PRINTER PACK  
2190 F TTC

OPERATION POINT BLEU

SUR CHAQUE LOGICIEL MARQUE D'UN POINT BLEU

UN LOGICIEL A 99 FR\$ **GRATUIT**

OFFRE VALABLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA

SEGA MEGADRIVE+ ALEX KID  
OU ALTEREDBEAST  
1690 F TTC

reprise de votre cartouche megadrive  
pour l'achat d'une cartouche neuve\*

NEO GEO  
3490 F TTC

reprise de votre cartouche neo geo  
pour l'achat d'une cartouche neuve\*

ATARI LYNX  
1490 F TTC

\*NOS PROMOTIONS SONT NON CUMULABLES ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# 4D BOXING

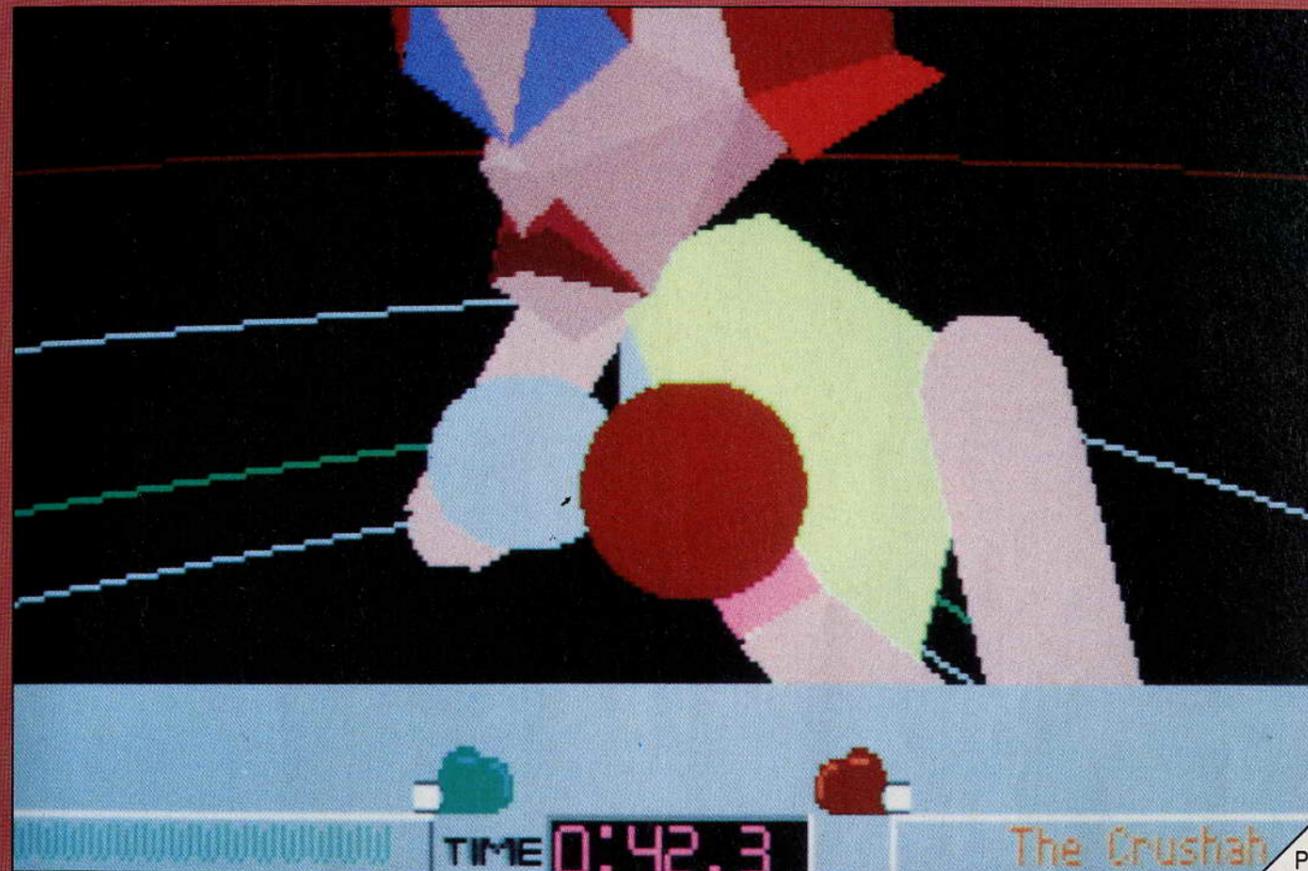
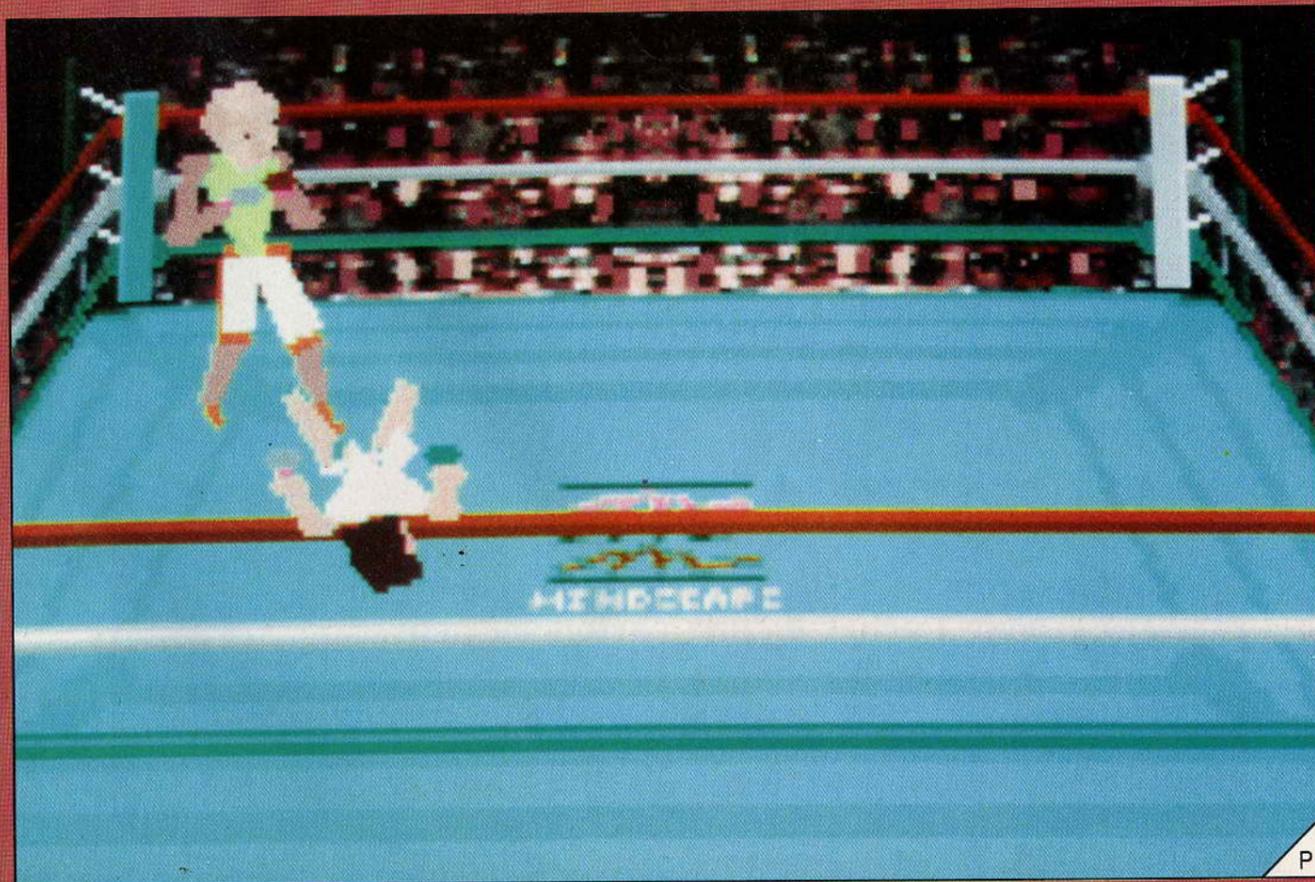
Les jeux de boxe, voici bien une catégorie où nous n'avons jamais vu un seul bon jeu à ce jour. En attendant celui de Cinemaware, prévu pour 91, nous avons découvert celui de Mindscape, qui est entièrement en 3D, ce qui peut surprendre et laisser douter de sa qualité. Didier Latil, notre spécialiste des coups bas a grimpé (disons plutôt escaladé) le ring pour vous!



Le domaine de la simulation de combat de boxe se définissait jusqu'à présent par un grand vide, les rares tentatives s'étant soldées par des produits nuls ou très moyens. Mindscape vient de pallier à cette lacune avec un logiciel vraiment extraordinaire. Ne me passionnant que rarement pour tout ce qui est logiciel de combat, c'est vous dire la qualité de ce soft. Le premier point positif est que les boxeurs sont représentés en 3D faces pleines, ce qui a permis aux programmeurs d'obtenir non seulement une rapidité et une fluidité d'animation incroyables, mais surtout un nombre de mouvements et de coups impressionnants. Ainsi, vous pouvez avancer, reculer, faire un pas à droite ou à gauche, esquiver, baisser votre garde ou la remonter, sautiller sur place, lever les bras au ciel (en cas de victoire, sinon en match, vous vous faites étendre au tapis), insulter votre adversaire, le nar-



guer... Chacun de ces mouvements est d'un réalisme surprenant, puisque chaque membre du boxeur réagit en conséquence. Au niveau des possibilités de coups, vous avez bien sûr les directs du gauche et du droit (si votre boxeur est droitier ou gaucher, un des côté est plus puissant), les crochets et les uppercuts et même les. Là encore le réalisme dans le geste du boxeur tient du jamais vu. Lors des combats, deux barres en bas de l'écran indiquent la fatigue de votre boxeur et sa puissance. Lorsque votre boxeur est



épuisé, il traîne des pieds sur le ring, se déplace plus lentement, et vous avez alors intérêt à vous éloigner de votre adversaire pendant quelque temps. En cas de KO, le boxeur s'écroule à terre et il est compté jusqu'à dix, à moins qu'il n'ait la force de se relever. Toutes ces possibilités aboutissent à une certaine complexité dans le maniement du joystick ou du clavier, mais une fois habitué, vous prenez un réel plaisir à combattre. D'autant plus que chez Mindscape, ils ne font pas les choses à moitié, et d'ailleurs le second point positif à mettre à l'actif de ce logiciel, est le nombre incroyable d'options venant parfaire ce qui était déjà une merveilleuse simulation. Tout d'abord, vous pouvez combattre seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, l'un contre l'autre. Vous pouvez choisir un boxeur existant déjà ou créer votre propre boxeur. Dans ce cas, outre son nom, vous allez définir sa vitesse, sa puissance et son endurance. Vous devez choisir s'il est droitier ou gaucher, sa taille et son poids, ces deux facteurs agissant sur sa catégorie (poids lourd, welter, poids léger, poids moyen). Il ne reste plus

qu'à choisir sa tête (parmi 15 déjà dessinées), puis la couleur du short et du maillot. Ensuite, vous avez le choix entre un match exhibition (pour s'amuser) ou un match professionnel. Dans ce cas, après avoir sélectionné votre adversaire, il vous est donné un certain nombre de mois avant le combat pendant lesquels vous pouvez vous entraîner pour améliorer vos caractéristiques. Mais l'élément le plus intéressant du jeu n'a pas encore été cité. Il s'agit de l'angle de vue du combat et du système de caméras. En effet vous avez le choix entre neuf angles de vue différents. Il y a la vue fixe du ring, la vue du dessus, la vue sur un côté, la vue fixée sur un des deux opposants... tout ceci rappelant à la perfection les retransmissions télévisées. Vous-même en combat, pouvez voir, tout le ring de trois quarts ou vous mettre à la place d'un des deux boxeurs, ce qui est alors d'un réalisme... percutant. Ce système de caméras possède en outre des possibilités de ralentis, ce qui permet de revoir une partie du match et de juger de la beauté d'un round de combat ou d'un knock-out. Possédant encore beaucoup d'autres options, ce soft de combat de boxe est sans contestation possible un événement sur PC et une merveille de réalisme.



4D Boxing / Mindscape	
GRAPHISME: 65%	Doc: -/10
ANIMATION: 95%	Packaging: -/10
SON: 47%	PC (octobre)
JOUABILITÉ: 80%	Amiga / ST (fin d'année)
INTÉRÊT: 89%	Jeu en anglais
	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	5 5



# INDIANAPOLIS 500

Récompensé par un prix spécial lors de la dernière cérémonie des Quatre d'Or pour sa version PC, la fabuleuse course de voitures Indianapolis 500 arrive enfin sur Amiga. Développé par Electronic Arts Etats-Unis, où les PC et compatibles sont rois, inutile de vous dire que toute la rédaction était sceptique quant à sa réalisation sur Amiga. Frank Ladoire, habitué des parcours express entre la Dordogne et Paris nous donne son sentiment.



Testé dans le numéro de janvier 90 de Génération 4 sur PC (et obtenant une note d'intérêt de 100%, faut-il le rappeler), Indianapolis 500 l'est de nouveau sur Amiga. C'est vous dire l'événement que constitue ce soft, non seulement dans le domaine des simulations de courses automobiles, mais également dans le secteur de la 3D. Car c'est bien le point essentiel de ce programme, une réalisation totalement en 3D formes pleines. Pour situer la qualité générale du produit, sachez que sur Amiga, la gestion de la 3D est aussi rapide et fluide que sur un PC 386 cadencé à 20 MHz (oui, vous avez bien lu!). Un grand coup de chapeau aux programmeurs s'impose! Tout juste peut-on émettre une réserve lorsque vous décidez de vous placer en vue d'hélicoptère, l'ensemble du parcours, des tribunes et des voitures ralentissant quelque peu l'animation. Mais il s'agit bien d'un détail n'entamant en rien la réalisation générale.

Autre aspect du logiciel qui a son importance, le son. Il faut bien avouer que c'est ce qui manquait cruellement sur PC, même si les auteurs avaient avantageusement remplacé les "bips" sonores de ce dernier par un semblant de bruit de moteur. Sur Amiga, c'est totalement différent, et nous avons droit à de véritables vrombrissements de moteur avec les montées en régime et les rétrogradages. En un mot, fantastique! Le joueur a vraiment l'impression de se retrouver au coeur d'une course.

Au niveau des options de jeu, rien de nouveau par rapport à la version PC. Il s'agit toujours d'une épreuve de Cart, discipline connue pratiquement que des Américains, dans laquelle se retrouve des pilotes de F1 en fin de carrière ainsi que de jeunes loups bien décidés à faire leurs preuves. On retrouve également



les différents "team" proposant différents bolides et il est toujours possible d'intervenir sur les paramètres de sa voiture, en paufinant les réglages par exemple, ou en chaussant plusieurs types de gommes en fonction du tracé. Sur le plan des caméras rien de nouveau, vous disposez de six vues différentes et avez la possibi-



lité de revoir les vingt dernières secondes de la course. A noter que le réalisme des trajectoires des véhicules lors des "crash" est toujours aussi stupéfiant. En bref, une version Amiga, grâce surtout à l'apport des bruitages, encore meilleure que la version PC, et ce n'est pas peu dire! Voilà un soft bien parti pour jouer le rôle d'épouvantail dans plusieurs catégories lors des Quatre d'Or 91.

Indianapolis 500 Electronic Arts

GRAPHISME: 65%  
ANIMATION: 94%  
SON: 93%  
JOUABILITÉ: 85%  
INTÉRÊT:  
96%

Doc: 8/10  
Packaging: 8/10  
Amiga (octobre)  
PC (disponible)

Jeu en anglais

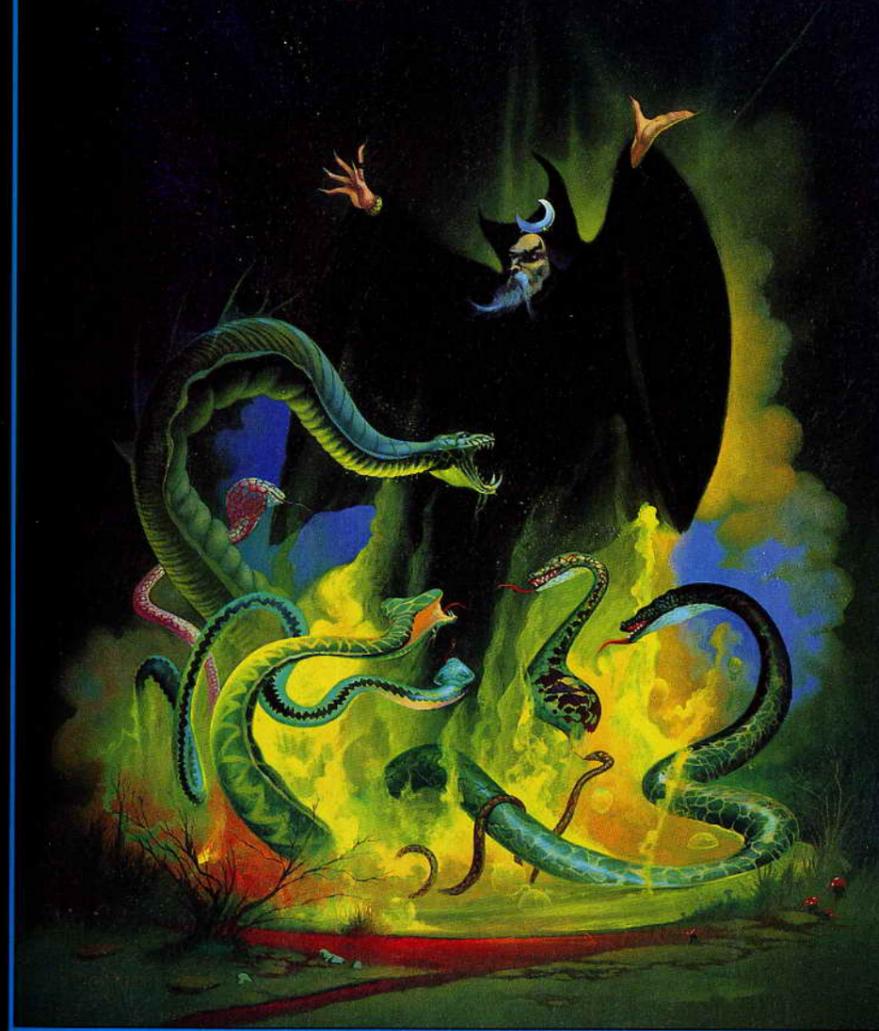
J.D. B.F. R.F.

D.L. S.L. P.Q.

5 5



## Spellbound



## Spellbound

ATTENTION AUX SORCIERS!

Alors que vous étiez sur le point de changer de classe dans l'Ecole de Magie, votre maître s'est fait kidnapper de façon stupide. Vous devez absolument le sauver ou vous n'obtiendrez jamais votre diplôme.

Vous traversez 8 dangereux Pays différents, en récupérant des sorts qui vous permettent de développer vos pouvoirs magiques d'Elf novice et de vaincre des sorciers plus expérimentés.

Mais seul, la tâche n'est pas aisée. Aussi souvenez-vous, deux Elfes valent mieux qu'un. Et puis à deux, l'aventure sera doublement passionnante.

Photos d'écran ATARI ST

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE

PSYGNOSIS  
SFMI  
BP 114-80 Rte des Crêtes  
06561 Valbonne-Sophia  
Antipolis  
Tel: 16-92 94 36 00



REVEALAGE

# SKID MARKS

Mindscape donne décidément dans les courses de voitures, puisque Skid Marks sortira peut-être après Days Of Thunder. Ce remake d'Hard Drivin a de quoi séduire, car il possède un constructeur de circuits permettant de créer les courses les plus folles ! Il n'en fallait pas moins pour que Didier Latil se suspende à son volant pour tester ce jeu.



Tout le monde connaît désormais le fameux Hard Drivin, simulation de courses de voitures sur un circuit assez bizarre. Skid Marks reprend l'idée première de ce dernier, en y ajoutant de nombreuses options. Le jeu offre deux circuits, dont celui déjà utilisé pour Hard Drivin, plus un autre, tout aussi tordu. Vous avez le choix, tout comme votre adversaire, entre dix voitures différentes dont deux voitures de rallye (Audi Quattro, Lancia Delta), une formule 1 et un prototype. Vous avez la possibilité de courir sur un circuit juste pour obtenir le meilleur temps, ou bien de lutter avec un adversaire choisi parmi six possibles, chacun ayant son propre style de conduite. La vue est en trois dimensions, faces pleines, avec une animation correcte (moins impressionnante que pour Hard Drivin PC) et des décors assez variés. En effet, un éditeur de circuit très complet a été incorporé au jeu et permet d'ajouter des décors. Vous pouvez dessiner votre propre circuit avec ses loopings, ses tunnels, ses ponts, ses routes glacées, ses immeubles bordant les routes, ses virages relevés... Assez rapidement,

vous êtes capable d'élaborer de véritables courses de F1 ou des circuits complètement dingues, grâce à ce module de construction facile à utiliser. En plus, en fin de course, vous pouvez revoir celle-ci au ralenti, grâce à un système de quatre caméras placées dans la voiture et sur un hélicoptère, avec parfois des effets de zooms. Vous pouvez enregistrer ces ralentis pour sauver vos plus belles courses ou vos plus beaux crashes. Il est dommage que la jouabilité ne soit pas terrible, les voitures partant sans arrêt en dérapages incontrôlés. De même, l'animation aurait pu être un peu plus fluide et rapide, et ces deux éléments enlèvent un peu de l'intérêt que je porte à ce soft.

Skid Marks / Mindscape	
GRAPHISME: 81%	Doc: -/10
ANIMATION: 83%	Packaging: -/10
SON: 41%	PC (octobre)
JOUABILITÉ: 67%	Amiga / ST (fin d'année)
INTÉRÊT: 75%	Jeu en anglais
	J.D. B.F. R.F.
	F.L. S.L. P.Q.
	P 3 4



Mettez un super héros de BD dans votre ordinateur et entrez dans la peau de...

# ROGUE TROOPER

DISPONIBLE SUR  
ATARI ET AMIGA

Entrez dans le cœur de l'action sous les traits d'un super guerrier clone. On a tué ses camarades, Rogue Trooper doit retrouver le traître...

- Scéance arcade : tentez par tous les moyens de récupérer vos armes et de sortir de prison.

- Scéance action : pilotez un super engin volant et combattez les forces ennemies.

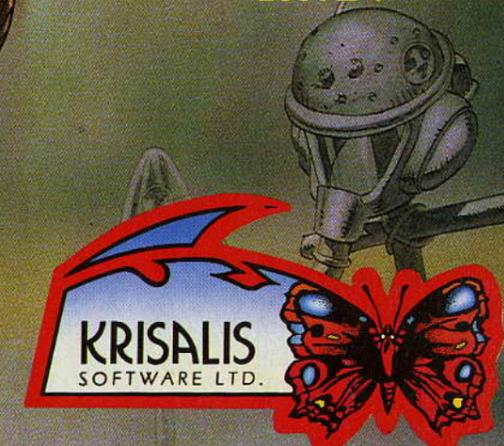
- 50 images par seconde

- Dans le boîtier, les 2 premiers volumes des aventures de Rogue Trooper tirées de l'hebdomadaire anglais 200 AD !



Photos d'écran sur Amiga

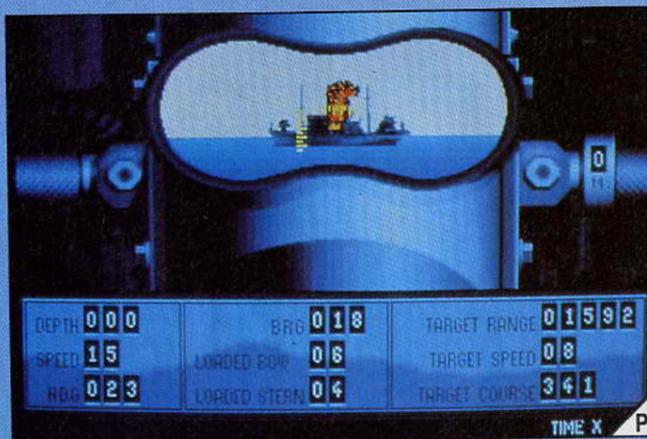
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS BOUTIQUES DE VENTE



Distribué par **UBI SOFT**  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
Tél.: 48.57.65.52

# SILENT SERVICE II

On peut se demander, après le succès international de Silent Service, comment Microprose pouvait envisager de faire une meilleure version de ce soft! La solution choisie fut d'en faire un jeu haut de gamme, particulièrement destiné aux possesseurs de grosses configurations. Frank Ladoire, plus habitué aux yachts luxueux qu'aux sous-marins à tout de même accepté de plonger, pour vous!



périscopes, le bateau se consumer doucement avant de sombrer. Cependant, tout n'est pas si réussi dans ce logiciel. En effet, la partie simulation n'est pas assez poussée et il faut avouer qu'au bout d'un moment, on s'ennuie un peu. Dès que vous maîtrisez la technique de combat et avez appris quelques ruses, les navires ennemis ne vous opposent guère de résistance. Tout juste risquez-vous de prendre quelques grenades sur la figure, mais il suffit, presque, de larguer des débris pour avoir la paix. En fait, Silent Service II s'avère être légèrement trop facile pour les amateurs de simulations. En revanche, il tient très bien sa place en tant que logiciel initiatique!



Autant vous le signaler tout se suite, Silent Service II vous demandera une attentive lecture de la documentation, les options ajoutées par rapport à la première version étant considérables. Au début de la partie, vous avez le choix entre plusieurs sous-marins, leur équipement allant crescendo. C'est ainsi qu'au gré de vos parties, vous aurez l'occasion de prendre les commandes d'un navire datant de la Seconde Guerre mondiale ou bien du tout dernier bâtiment bénéficiant de torpilles à faible signature. Ensuite vous devez choisir entre diverses missions et le mode entraînement. Ce dernier est vivement conseillé si vous voulez vous en sortir honorablement lors de votre première confrontation avec l'ennemi. Mais vous pouvez également cliquer sur l'option "single battle", "single war patrol" ou "war career". Dans le dernier cas, vous partez pour une longue traversée de l'océan Pacifique durant toute la guerre, avec pour mission de freiner les volontés d'expansion des Japonais. Bien sûr, vous deviendrez de plus en plus gradé au fur et à mesure de vos batailles gagnées et qui sait, peut-être finirez-vous chef des armées? Dans cette guerre contre l'impérialisme nippon, votre but ultime sera bien évidemment de détruire le vaisseau amiral de la flotte japonaise, le porte-avions Kaga.

Mais Silent Service II vous propose un autre théâtre des opérations, l'océan Atlantique. De ce côté de la planète, vous jouerez le rôle des Allemands et lutterez contre les navires alliés. A chacun de choisir!

Sur le plan de la réalisation, Silent Service II s'avère exceptionnel avec 256 couleurs à l'écran et supporte de nombreuses cartes sonores telles la MT 32 ou l'Adlib. De plus, le logiciel inclut une voie digitalisée commentant toutes vos décisions. La qualité des graphismes est excellente et les programmeurs ont poussé le réalisme jusqu'à gérer les explosions lors de l'impact d'une torpille sur un bateau. Si vous êtes doué, vous verrez ainsi, du pont ou du



Silent Service II / Microprose	
GRAPHISME: 83%	Doc: -/10
ANIMATION: 58%	Packaging: -/10
SON: 56%	PC (octobre)
JOUABILITÉ: 51%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 76%	J.D. B.F. R.F.
	S.L. D.L. P.Q.



# Captive

## A La poursuite de la liberté!

Lorsque vous ne vous rappelez pas qui vous êtes, où vous êtes et à qu'elle époque vous êtes, soyez certains que le danger n'est pas loin...

Gardé en captivité pendant plus de 200 ans, en orbite et dans une prison, pour un crime que vous n'avez pas commis, votre seul but est de vous échapper.

Armé seulement d'un ordinateur, trouvé dans le coin de votre cellule, vous ne tardez pas à lancer des appels S.O.S. au monde extérieur.

Heureusement, vous trouvez un équipage quelque peu hétéroclite de quatre robots, prêts à vous aider dans votre évasion.

... alors bon courage pour la quête de votre liberté.



Distribué par UBI SOFT



photos d'écran

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

# WINGS

Enfin un nouveau jeu de Cinemaware, qui ne nous avait rien proposé depuis TV Sports Basket-ball en début d'année! Ceci n'est que la première version de Wings, puisque Cinemaware prépare des versions CD-Rom pour les consoles Nec, mais aussi une version CD-I avec de vrais séquences filmées, ce qui coûte véritablement un prix monstre. Suffisamment d'argent en jeu en tout cas pour que Stéphane Lavoisard se penche sur Wings.



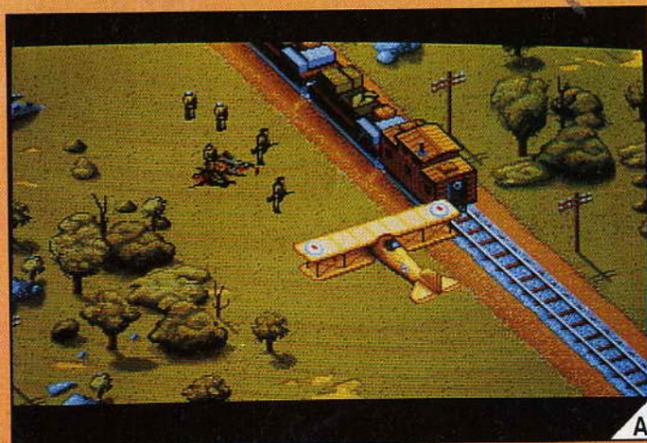
Wings est un jeu se situant entre la simulation et le jeu d'arcade, retraçant la vie quotidienne d'une escadrille durant la Première Guerre mondiale. Le jeu commence alors que vous intégrez la 56e escadrille, soit dans la peau du pilote proposé d'origine, soit en créant votre propre pilote. En effet, Wings comporte quelques éléments empruntés aux jeux de rôle, puisque votre personnage est défini par des caractéristiques qui évoluent au cours du jeu.

Lorsque vous créez un nouveau pilote, vous lui donnez d'abord un nom, mais vous répartissez également quelques points dans les différentes caractéristiques: capacité de tir, de pilotage, mécanique et vitalité. La capacité de tir agit sur le nombre de coups à tirer pour toucher une cible, alors que la capacité de pilotage définit plutôt la maniabilité de votre avion. C'est votre compétence en mécanique qui donne la probabilité pour que vos mitrailleuses s'enrayent, mais qui vous aidera aussi à maintenir votre avion en l'air quand il sera touché! Enfin, votre vitalité vous permettra de survivre ou non aux chocs les plus durs, que ce soit en touchant le sol violemment lors d'un atterrissage en catastrophe ou encore d'un choc aérien entre deux avions!

Tout nouveau personnage doit tout d'abord gagner ses insignes en réussissant une mission d'entraînement, qui peut être n'importe lequel des trois jeux composant Wings: combat en vol, mitraillage de troupes au sol ou bombardement! Une mission réussie, et vous faites partie de l'escadrille. Pas de panique! si vous ratez, vous pouvez toujours recommencer plus tard.

A partir du moment où vous êtes parmi la 56e, vous commencez à tenir un journal de vol. Là, vous inscrivez vos impressions sur la guerre, la vie de tous les jours, etc. Cette partie de Wings est particulièrement impressionnante, car elle donne vraiment une ambiance au jeu, permettant au joueur de s'imaginer l'angoisse que devaient ressentir les jeunes recrues de l'époque. Illustré de photos de temps à autre, ce carnet de bord évoluera durant toute la guerre. Si vous êtes tué et que vous continuez avec un autre pilote, ce nouveau combattant reprendra le carnet. Cependant, il n'est pas conseillé de faire toujours ainsi, car un pilote débutant arrivant en plein milieu de la guerre sera largement dépassé par ses ennemis!

Trois types de jeux sont présents dans Wings. Le premier, et le plus fréquent, est la simulation de vol proprement dite, où vous voyez l'avion comme si vous en étiez le copilote. Les missions sont alors variées, et vont de la patrouille à la recherche d'avions



ennemis ou au raid sur les ballons ennemis, en passant par l'escorte d'un bombardier ou d'un avion de reconnaissance, sans oublier la protection de votre base ou d'un ballon allié.

Quoi qu'il arrive, chaque mission vous oppose, vous et vos collègues, à des forces ennemies variant de 1 à 10 avions! Autant dire qu'avec autant de monde dans les airs, il n'est pas toujours facile d'éviter de se faire descendre, ou encore de rentrer en collision avec d'autres avions.

Descendre un avion ennemi est un véritable plaisir tant ceci est physique, contrairement aux simulateurs d'avions modernes. Dans Wings, vous devez être très proche de l'avion et mitrailler à tout va si vous désirez toucher. Autant dire que vos premières missions ne seront pas glorieuses, mais fort heureusement, les pilotes alliés gérés par l'ordinateur s'en sortent bien sans vous, en tout cas au début du jeu.

Parfois, lorsque vous êtes gravement touché, vous perdez l'une de vos deux mitraillettes. Encore un mauvais coup et vous ne pouvez bientôt plus tirer. Heureusement, la solution d'atterrir avant le drame dans un champ s'offre toujours à vous, même si vos supérieurs ne semblent pas l'apprécier.

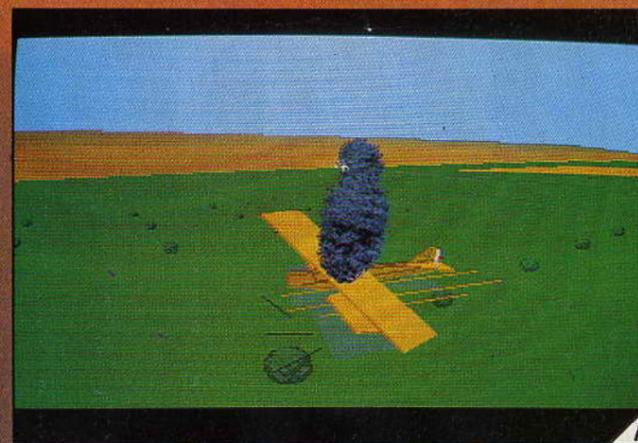
Lorsque vous êtes descendu par un ennemi, où lorsque vous rentrez en collision avec un avion ou un ballon, votre avion pique vers le sol. Si votre pilote a supporté le choc (selon sa stamina), vous aurez une chance d'atterrir en catastrophe. Sans quoi ce sera la mort assurée. Vous devrez également faire attention aux tirs de



Cinemaware, comme à son habitude, nous propose ici un produit uniquement Amiga, dont les versions PC et ST devraient arriver plus tard. La version PC est en effet prévue pour la fin de l'année, et la version ST pour le début 91. Quand à It Came From The Desert, pour le moment uniquement disponible sur Amiga, la version PC devrait sortir en octobre, et la version ST en novembre. Une bonne nouvelle pour les nombreux fans de la compagnie qui n'ont rien eu de neuf depuis Rocket Ranger et TV Sport Football!

la DCA, qui ont tendance à bousiller votre avion, ce qui le déséquilibre tôt ou tard. Ce dernier se met alors à faire des tonneaux tout seul, ce qui ne facilite pas les combats... Enfin, la mécanique de l'époque n'étant pas des meilleures, vos mitrailleuses s'enrayeront de temps en temps, ce qui n'est pas très agréable, surtout lorsque cela arrive en plein combat. Fort heureusement, le temps permet parfois de réparer...

Les missions de mitraillages au sol, rappelle Zaxxon! Vous dirigez l'avion au-dessus du paysage qui scrolle diagonalement à l'écran, et devez détruire les cibles indiquées dans l'ordre de mission; troupes ennemis, convois, trains, tentes, réserves, tout y passe!



Enfin, les missions de bombardement sont assez simples, et une fois le timing nécessaire à un bon bombardement compris, il est rare de rater sa cible.

Vous l'aurez compris, l'essentiel de l'intérêt de Wings vient de la phase de combats en vol, les deux autres phases étant plutôt là pour changer un peu les idées du joueur.

Côté réalisation, c'est presque parfait. Les graphismes sont somptueux, mais on en a maintenant l'habitude avec Cinemaware. Les musiques illustrant le jeu sont également démentes, militaires pour la plupart, mais des musiques d'ambiance (dont un incroyable air d'accordéon!) font également effet. Quant aux effets sonores, ils sont saisissants! Le seul point faible vient de l'animation des avions ennemis et du sol lors de la phase de combat en vol, animation qui n'est pas parfaite, mais loin tout de même d'être mauvaise. On a par contre droit à un générique de début et de fin des plus impressionnants.

Wings est une réussite. On est rapidement pris par l'ambiance du jeu, son côté historique et la violence des combats. Sans aucun doute le meilleur jeu sorti par Cinemaware depuis leur création, et surtout un jeu à conseiller à tous, y compris à ceux qui haïssent les simulations, celle-ci étant très simple et se jouant uniquement au joystick. Ajoutons un manuel en français complet et intéressant, et on en arrive à la conclusion que Wings est l'un des meilleurs programmes Amiga du moment.

## Wings / Cinemaware

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 66%

SON: 93%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

93%

Doc: 9/10

Packaging: 7/10

Amiga (disponible)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. D.L. P.Q.

5 5 5



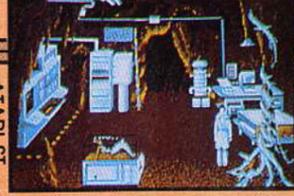
# NOW SHOWING ON A PC NEAR YOU

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES

OUR AA RATED BACK

TO BACK FEATURE

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES

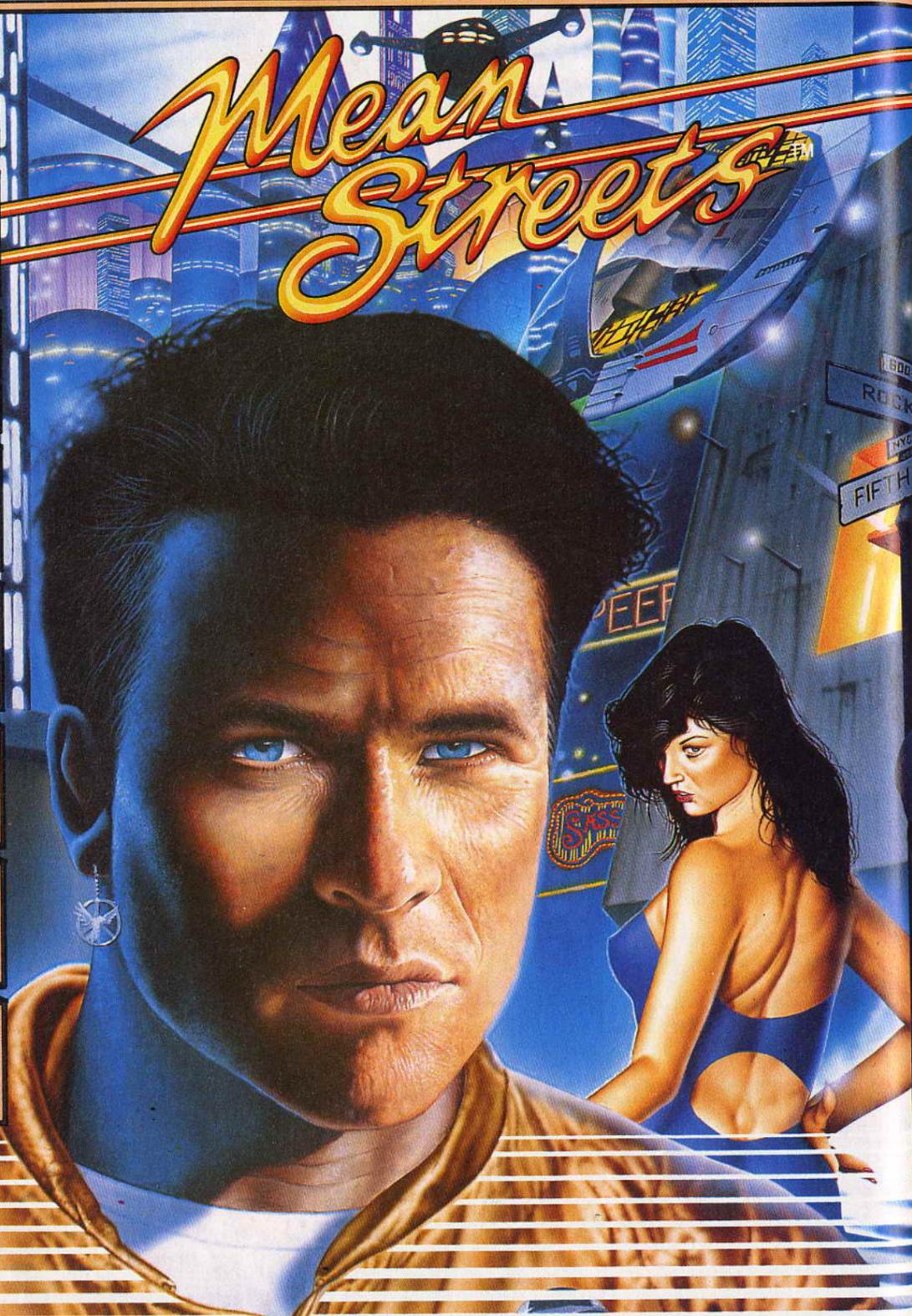


**Mean Streets™**  
Un roman policier interactif

**Caracteristiques:**  
● Rencontrez plus de 27 personnages digitalisés et répondez aux questions, aux tentatives de corruption ainsi qu'aux menaces.

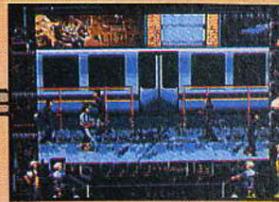
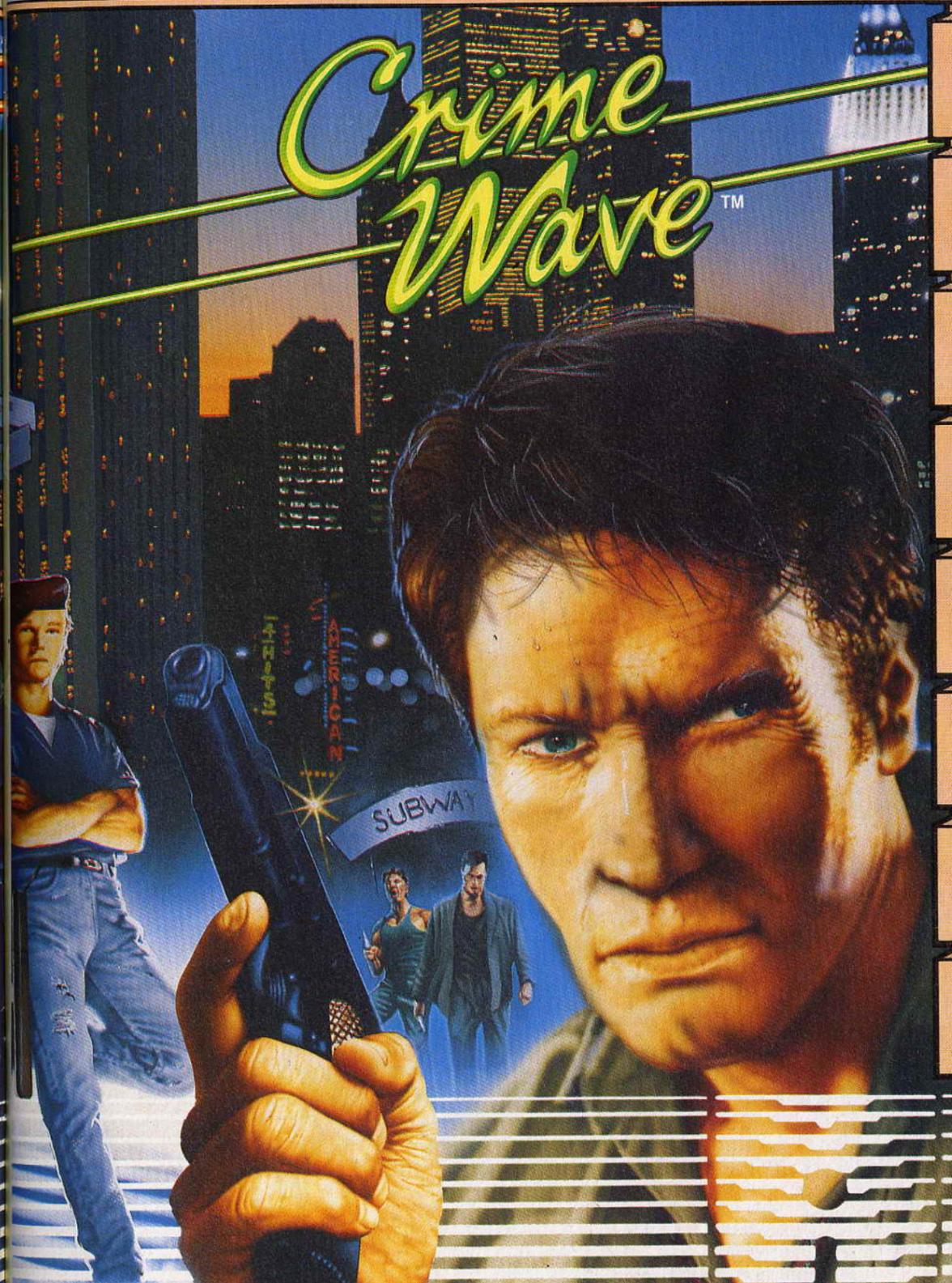
● Utilisez le nouveau système "pointer et cliquer" qui vous permet de faire des recherches sans avoir à utiliser le clavier.

● Pilotez votre "Lotus Speeder" tout le long de la Côte Ouest.  
● Trouvez des indices en fouillant les bureaux, les entrepôts et les usines.



Copyright © by ACCESS SOFTWARE INC. 1990. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

# ON A PC NEAR YOU



**Crime Wave™**  
Un drame policier puissant

**Caracteristiques:**  
● Des graphismes digitalisés et animés selon le procédé "Motion Graphics™".

● Un son digitalisé en "Real Sound™"  
● Des scrollings en 3D uniques.

● Une jouabilité et un intérêt de jeu fantastiques.  
● Des graphismes digitalisés en époustouffants sur PC en 256 couleurs (VGA/MGA 256 couleur).

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.

**ACCESS™**  
Software Incorporated

Deuxième logiciel de Psygnosis en deux mois?! Incroyable! On rêverait presque de la sortie effective d'Aquaventura. Manifestement, ils ont compris qu'une société ne pouvait subsister sans éditer de logiciels. Mais un autre problème persiste: reste à voir s'ils sont toujours coutumiers des softs injouables, réservés à quelques privilégiés du joystick, qui se résument en fait être de superbes démos! Première réponse avec The Killing Game Show et Frank Ladoire. Le sujet abordé étant le jeu télévisé, le test ne pouvait être confié à personne d'autre qu'à notre présentateur vedette de renommée, presque, mondiale.



L'histoire du Killing Game Show (KGS), c'est tout simplement celle du film "Le Prix du danger". Cela consiste à retransmettre une course contre la montre et contre la mort d'un candidat à la liberté. En effet, sur la chaîne KGS tous les soirs, des repris de justice (il faut tout de même ménager la susceptibilité des honnêtes gens) sont jetés dans le jeu, avec pour mission de tenir le plus longtemps possible et éventuellement de décrocher le premier prix, leur vie! Car en cas d'échec, pas question de retourner la scène, le candidat ayant tout simplement passé l'arme à



formes de vies humaines. Ces créatures ont été spécialement développées et mises au point par les plus "grands" chercheurs pour le jeu. D'autre part, dans chaque puits est présent le DOLL, liquide mortel au moindre contact avec toute vie organique. De plus, le niveau de ce liquide monte graduellement obligeant le candidat à trouver la sortie au plus vite. Scénario béton, vous en conviendrez! Sur le plan du jeu, la grosse surprise vient de l'extrême jouabilité du soft. C'est sans conteste le point fort de KGS. Le joueur progresse pratiquement à chaque

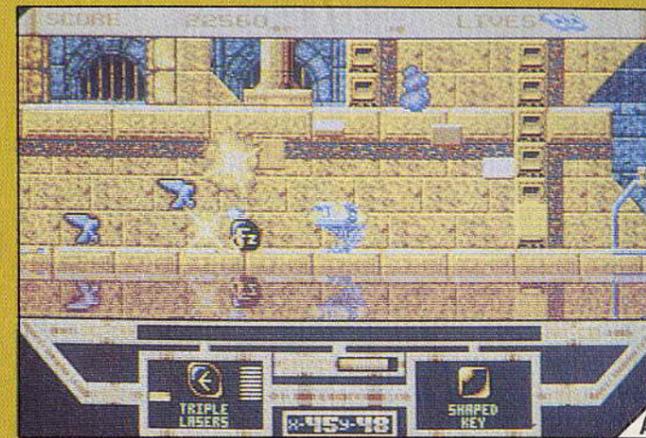
# THE KILLING GAME SHOW

gauche. Actuellement, cette émission passionne des millions de téléspectateurs et bat tous les records d'audience. Avant de lâcher le candidat dans la partie, les organisateurs de KGS le transforme quelque peu, afin de lui laisser, soi-disant, une petite chance de s'en sortir. Ils lui passent donc une légère armure de protection et procèdent à une opération chirurgicale de façon à renforcer certaines parties du corps. C'est ainsi que la peau de leurs bras est remplacée par du métal et que des ventouses sont greffées sur ces mêmes bras. Ces ventouses leur permettront de s'accrocher aux murs. Un candidat ainsi transformé s'appelle un MUG. Leur mission est donc de s'extraire des seize "Puits de la Mort" construits par les organisateurs du show sur huit planètes artificielles. Chacun d'entre eux renferme bien entendu une multitude de dangers, à commencer par les HALFS, hostiles à toutes



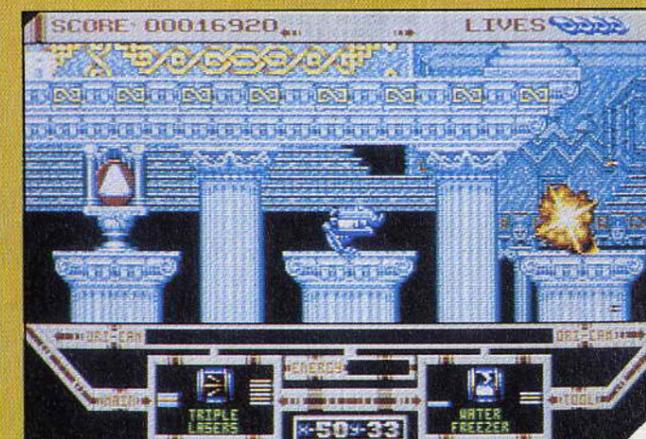
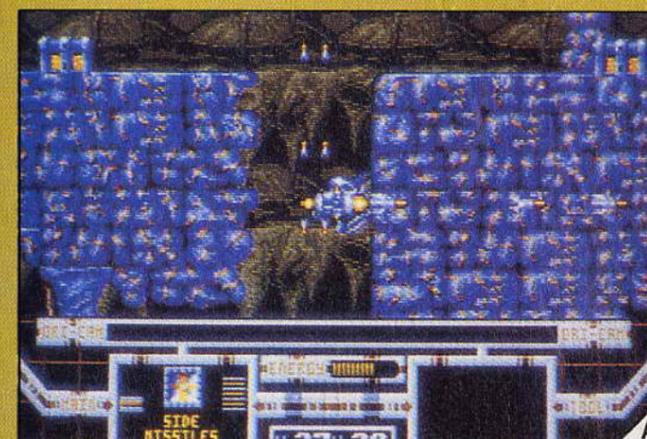
partie, et plus il avance, plus il trouvera de pièges. Je puis vous assurer que l'on éprouve un réel plaisir à jouer! Au début de la partie, votre personnage ne possède qu'un simple tir laser, mais très vite il aura l'occasion de trouver d'autres armes plus puissantes. Elles sont de plusieurs types et doivent être utilisées en fonction de l'adversaire. Attention, votre MUG ne peut emporter avec lui qu'une seule arme. Il en est de même pour les bonus, certains arrêtent pendant quelque temps la progression du DOLL, d'autres vous donnent un surcroît de vitalité... Pour récupérer de l'énergie, il suffit de détruire une vague complète de HALFS, ces derniers libérant un coeur à récupérer. Autre difficulté, très vite il vous faudra emporter avec vous de petits symboles. Ils sont indispensables à l'ouverture des champs magnétiques. Le problème étant bien sûr de savoir à peu près où ils se trouvent, afin de

perdre le moins de temps possible, et ainsi de précéder la montée du DOLL. En ce qui concerne le maniement de votre personnage, vous pouvez donc marcher, sauter et surtout vous agripper aux murs et progresser (c'est-à-dire grimper) dessus sans problème. Enfin, dernière particularité du logiciel, qui contribue sans aucun doute à sa jouabilité, une caméra enregistre tous vos mouvements



et retrace votre parcours après chaque vie perdue. De cette façon vous pouvez visualiser l'endroit précis où vous avez commis l'erreur et repartir de plus belle. Très intéressant surtout lorsque je vous aurais dit qu'il vous est possible de reprendre "la main" quand vous le désirez. Une touche, "F", vous permet même l'avance rapide de la vidéo de manière à vous positionner à un moment donné de l'action.

Dernier aspect du soft, la réalisation. Encore une fois avec Psygnosis, nous ne sommes pas déçus! Les graphismes sont superbes avec le reflet de toute l'action dans le liquide DOLL, l'animation du MUG comme des ennemis est excellente et les bruitages comme les musiques (d'intro, du jeu et de fin) sont carrément fantastiques. Ajouter à cela une désormais traditionnelle et incroyable présentation, une option "continue" et la gestion d'un second lecteur de disquette Amiga (il était temps!) et vous obtenez, c'est un avis personnel, non pas le plus beau jeu Amiga (Beast 1 et 2 sont tout de même un cran au-dessus) mais sûrement un des plus excitants! A ne pas manquer!



The Killing Game Show / Psygnosis		
GRAPHISME: 87%	Doc: 8/10	
ANIMATION: 92%	Packaging: 7/10	
SON: 94%	Amiga (disponible)	
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en anglais	
INTÉRÊT: 91%	J.D.	B.F.
	R.F.	
	S.L.	D.L.
	P.Q.	



# MEAN STREET

Mêler des phases de simulation à un jeu d'aventure, voilà qui n'a que très rarement réussi. C'est pourtant ce que tente US Gold avec Mean Street, un jeu se déroulant dans un univers à la Blade Runner et vous proposant une enquête longue et acharnée... d'autant plus pour Didier Latil.



Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Tex Murphy, un privé de San Francisco engagé par une jeune femme pour enquêter sur le suicide de son père. Cet éminent professeur de psychologie a en effet été assassiné, mais la police penche pour le suicide! La version PC reste la plus impressionnante, en EGA et surtout VGA, avec des qualités techniques assez incroyables, dont un petit simulateur de vol en 3D, quelques scènes d'arcade et surtout des graphismes et des sons superbement digitalisés. Au cours de l'aventure, vous allez devoir interroger une cinquantaine de personnes pour mener une difficile enquête dans un monde futuriste. Pour chaque entretien, vous avez une digitalisation de la personne interrogée, qui réagit différemment en fonction de vos questions. De temps à autres, il vous faudra soudoyer ou même frapper les gens pour obtenir des renseignements. Vous devrez aussi fouiller une dizaine de pièces pour trouver divers indices, de l'argent ou des munitions pour votre pistolet. Dans ce cas, vous utilisez un système de menus en arborescence assez puissant, pour ouvrir des portes, examiner, mettre en route un appareil, allumer la lumière, débrancher un système d'alarme, prendre un objet, goûter à quelque chose... Le simulateur, très simple, n'est là que pour la décoration, tout comme les scènes d'arcade servant à parcourir deux écrans infestés d'ennemis et à les tuer. L'essentiel du jeu consiste donc à interroger les gens, à trouver des indices, et il faut assez souvent retourner voir une personne pour lui demander des renseignements complémentaires. La musique et les sons se caractérisent eux aussi par des digitalisations, très bien faites sur PC, un peu décevantes sur ST. Certaines personnes vont même vous répondre de vive voix, ce qui rend le jeu encore plus intéres-



sant. En outre, sur PC, les programmeurs ont mis au point une petite bidouille électronique pour pouvoir brancher votre PC sur votre chaîne hifi et obtenir un son stéréo. Tout ceci donne un jeu très agréable et assez beau, un peu trop facile cependant et d'une durée de vie assez limitée.



Mean Streets / US Gold		
GRAPHISME: 69%	Doc: -/10	
ANIMATION: 82%	Packaging: -/10	
SON: 70%	PC / Amiga / ST (octobre)	
JOUABILITÉ: 33%		
INTÉRÊT: 68%		
Jeu en français		
J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	P.Q.
3	4	

## SHOCKING : LE VRAI JEU D'ADULTE

### GEISHA



Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental. Essayez l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes érotiques qui vous laisseront un goût d'interdit...

Disponible en novembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

## L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE



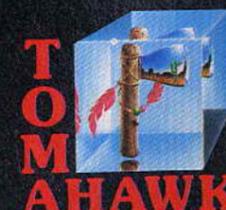
Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...  
 • Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,  
 • Jockers permettant de se transformer en monstre,  
 • Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),  
 • Sauvegarde des scores,  
 • Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS  
 Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée  
 5/7 rue Jeanne Braconnier  
 92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



# ORIENTAL GAMES



Avant de commencer le jeu, je vous conseille vivement de lire la documentation qui l'accompagne, car tout y est fort bien expliqué. Savez-vous qui est Miyamoto Musashi? J'ai eu la surprise d'apprendre que le moment où Kwei Chung Kane prend une urne pleine, chauffée au rouge, à pleins bras, dans Kung Fu (le feuilleton), était véridique. Cela marquait la fin de l'enseignement chez les moines Shaolin. Le seul problème de la doc réside dans le fait que l'on y parle du sumo (qui n'existe que sur les versions Spectrum et Amstrad (dommage)), et non pas du kyo-kushinkai, un art martial fort intéressant à jouer, dont je ne sais rien du tout (d'ailleurs mon dictionnaire sèche aussi) (NDLR: Jean est de nouveau dans ses délires!).



Nous arrivons maintenant au jeu lui-même. Votre premier geste consiste à conduire votre "Sifu" (maître) au bureau des inscriptions pendant que vous êtes aux vestiaires où vous rassemblez votre "Chi" (force vitale). Ici, plusieurs options s'offrent à lui: le niveau de combat (parmi trois), le style de combat (tête-à-tête ou compétition), le nombre de joueurs (jusqu'à seize en compétition), et enfin la super option: la programmation du joystick. Lorsque les lourdeurs administratives ont été remplies, vous avez accès au dojo où vous attendent trois sports: le kendo, le kung-fu et le kyo-kushin-kai (et pas de sumo).

Si vous avez choisi le mode de programmation du joystick en début de combat, vous trouverez la page de l'éditeur qui vous attend. C'est là que réside le plus d'Oriental Games. Vous pouvez examiner les positions de votre combattant. Chaque coup est composé de quatre mouvements. Maintenant à vous de créer votre coup personnel afin de surprendre l'ennemi. Le plus dur étant de trouver un coup n'autorisant aucune parade. Du coup vous pouvez sauter, frapper et reculer sur une des seize positions du joystick. D'ailleurs au niveau des mouvements, je trouve que l'animation est fantastique, frisant le génial.

Les trois disciplines sont vraiment différentes, même si le décor ne change pas. On remarquera que le kung-fu est plutôt lent et fort peu violent (quoique), le kendo est très réfléchi et maîtrise plus particulièrement les coups de parade et d'intimidation que les coups d'attaques. Quant au kyo-kushin-kai (déjà, pour écrire ce nom, il me faut constamment la doc), il s'agit d'un sport d'attaque et c'est d'ailleurs mon préféré. Il dispose de coups originaux

Avant d'être un rockeur, Jean du Sumo faisait, enfin, disons qu'il a toujours rêvé faire du sumo, ce sport étant seule discipline orientale qu'il ne maîtrise pas. Il est en effet ceinture noire de karaté (sur IK+) et se débrouille bien dans d'autres domaines (sur Budokan). Hélas! Sumo, il n'aura toujours pas essayé, mais Oriental Games il aura testé!



tels que le coup de tête (les types sont chauves, ça fait plus mal) et le coup de genoux dans les... (bip!)... (NDLR: Jean nous inquiète de plus en plus!)

Conclusion: Je trouve qu'Oriental Games est le meilleur jeu de simulation du genre, avec une documentation excellente qui vous explique l'état d'esprit qu'il faut avoir avant de combattre. Mis à part l'absence du sumo dans la version Atari et Amiga, il existe un autre point noir: l'absence d'un mode entraînement (qui n'est pas des moindres). J'aurais pu vous en parler beaucoup plus longuement mais la place me manque, et je pense que vous en découvrirez encore plus par vous-même.



Oriental Games / Microstyle

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 64%

SON: 68%

JOUABILITÉ: 76%

INTÉRÊT:

73%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

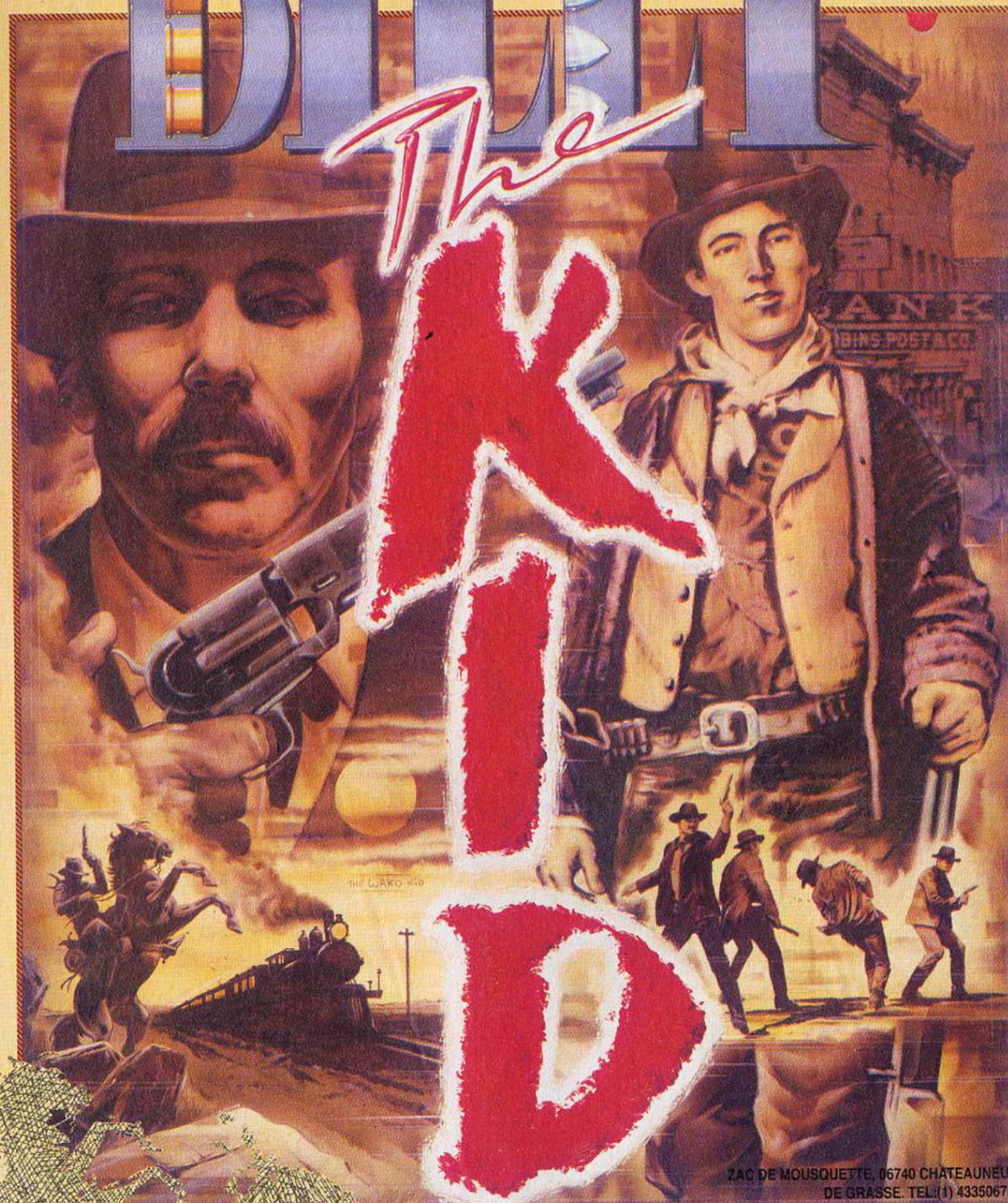
Amiga / ST (octobre)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. S.L. P.Q.

# BILLY

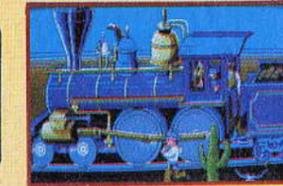


ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

ATARI ST

... UN HÉROS?

CBM AMIGA



# BAD BLOOD

Didier Latil, le mutant dégénéré de l'équipe de Génération 4 a bondi de joie en voyant arriver ce nouveau jeu de rôle d'Origin. Il a un peu moins trépillé lorsqu'il s'est rendu compte qu'il était l'oeuvre des auteurs de Times Of Lore, un autre produit Origin, datant de l'année dernière, et quel que peu décevant. Il a quand même daigné le tester!

Quelques autres touches donnent accès à divers menus et options. Ainsi vous pouvez interroger les gens et les mutants sur divers sujets, obtenant des renseignements essentiels, grâce à un système de menus déroulants. Vous pouvez aussi sauvegarder trois parties, les rappeler, modifier la difficulté du jeu. Au niveau des graphismes, ils sont assez jolis, mais nettement de moins bonne qualité que pour Ultima VI. En bref, un jeu assez prenant, avec beaucoup de combats et un peu de réflexion.



Origin propose un jeu d'aventure arcade, se déroulant dans un monde postapocalyptique, peuplé d'humains, de mutants et de créatures en tous genres. Suite à une guerre nucléaire, le monde n'est plus qu'un immense désert. Les survivants se sont regroupés en tribus, habitant des villages ou des villes, vivant de la chasse et du pillage des ruines. A cause des radiations, de nombreux enfants sont nés avec des mutations génétiques et les vrais humains les ont rapidement utilisés comme esclaves. Mais certains mutants ont réussi à s'échapper et vivent regroupés dans des villages. Récemment, des rumeurs ont circulé: il s'agirait d'un complot visant à détruire ou capturer tous les mutants vivants. Vous, habitant d'un village de mutants, êtes élu pour parcourir le monde et essayer de convaincre les humains de renoncer à leurs plans de destruction. Pour ce faire, il va falloir se déplacer dans la région, discuter avec des gens, affronter de nombreux ennemis et remplir quelques missions. Vous allez trouver des armes (couteaux, massues, arcs, grenades, fusils, pistolets, bazookas, mitraillettes), des munitions, de la nourriture, et divers objets (radar, radio, batterie...) que vous devrez utiliser. Les rencontres se font en temps réel, les personnages et les créatures se déplaçant sans arrêt et vaquant à leurs occupations. Pour combattre, il faut d'abord posséder une arme, après quoi en appuyant sur la barre d'espace vous tirez ou vous donnez un coup de couteau ou de massue. Lorsque vous tuez un adversaire, il laisse derrière lui, soit de la nourriture, soit une arme, soit des munitions.

Bad Blood / Origin

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 85%

SON: -

JOUABILITÉ: 74%

INTÉRÊT:

67%

Doc: 8/10

Packaging: 8/10

PC (disponible)

Jeu en anglais

J.D. B.F. R.F.

F.L. D.L. P.Q.

## FINAL COMMAND

DISTRIBUÉ DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

SUSPENSE, AMBIANCE SOMBRE...  
UN MÉLANGE SIDÉRAL...  
FINAL COMMAND vous transporte dans un univers étrange aux décors futuristes. Ambiance suspense et atmosphère inquiétante renforcées par des graphismes superbes et oppressants, et un accompagnement sonore à vous nouer les tripes. Télétransportez-vous dans cette aventure pour une mission au fin fond de l'espace. Le sort des Etats-Unis de la Terre est entre vos mains. Disponible sur Atari ST et Amiga.

MESSAGE A AGENT YG 30 : Alerte rouge - Stop - Départ immédiat pour IPSOS III - Stop - Communications interrompues avec JUANAR G2 - Stop - Télétransporteur grande distance menacé - Stop - Données confidentielles à récupérer - Stop - Ordinateur XZ 10 et casque télépathique à disposition - Stop - Mission dangereuse - Stop.

UBI SOFT  
Entertainment Software

1 Voie Felix Eboué  
94021 CRETEIL Cedex  
Tél : (1) 48 98 99 00

# MEGATRAVELLER

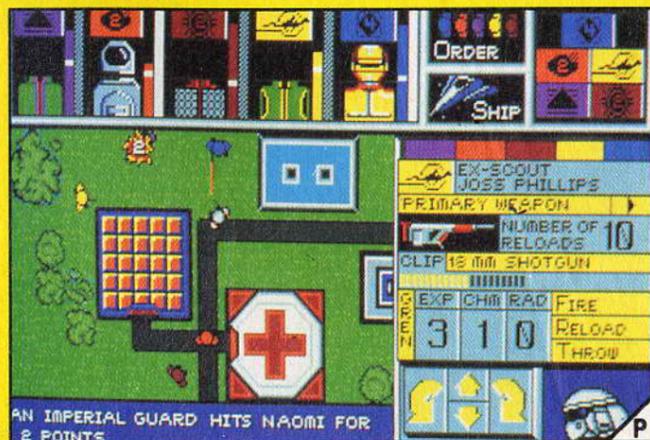
Adapter l'un des plus vieux jeux de rôle sur micro-ordinateur, voilà ce à quoi s'est attaquée l'équipe de Paragon Software, qui nous propose ici Megatraveller, en attendant l'adaptation de Space 1889 pour le mois à venir. Didier Latil se lance à la conquête de l'univers...



Adaptation du célèbre jeu de simulation de personnages du même nom, Mega Traveller 1 reprend les mêmes règles. L'histoire se déroule au cinquante-sixième siècle, alors que deux empires humains se partagent des galaxies entières. L'empire Zhodani et le 3e Empire se déchirent depuis cinq cents ans dans des guerres meurtrières et des raids sur les planètes adverses. Le jeu commence en période relativement calme, alors que les Zhodaniens se préparent à lancer une nouvelle attaque sur le 3e Empire. Heureusement, une espionne réussit à découvrir leurs plans, et poursuivie par des chasseurs de primes, elle est obligée de confier ses preuves à cinq mercenaires du 3e Empire, en l'occurrence votre équipe. Au début du jeu, vous pouvez donc choisir de jouer avec cinq personnages déjà créés ou bien les créer vous-même. Dans ce cas, vous allez passer par un module permettant d'établir les compétences, caractéristiques et possessions de vos héros. La création des personnages est particulièrement bien faite et complète, tout comme pour Mega Traveller (le jeu de rôles). En plus de six caractéristiques primaires (force, dextérité...), vous avez un certain nombre de compétences (parmi les 72 proposées), avec pour chacune un degré de qualification. Ensuite commence l'aventure, pleine de combats, de commerce et de rencontres. Sur les planètes, votre groupe est représenté par un seul personnage, sauf en mode combat où chacun des aventuriers apparaît à l'écran. Dans les rues, vous rencontrez des gens avec lesquels vous pouvez discuter, mais attention, car vos têtes ont été mises à prix par vos ennemis. Sinon vous pouvez entrer dans des magasins pour acheter des armes (une quarantaine de sortes) et les munitions correspondantes, des armures (une douzaine), du matériel (lampe torche, trousse de soins, drogue de soins, antipoison...) ou des renseignements. Assez souvent, il faut s'aventurer hors de la ville pour explorer la planète et remplir une mission. En ville, le spatioport est une étape indispensable et pas



seulement pour atterrir ou décoller. Vous pouvez en effet y recruter de nouveaux équipiers (le taux de mortalité étant élevé), faire le plein de combustible, réparer votre vaisseau, y déposer/retirer de l'argent, sauver vos parties, modifier les options de jeu. Vous pouvez aussi y acheter des armes pour votre vaisseau spatial, des ordinateurs de bord, des programmes et divers équipements pour rendre les voyages interstellaires plus sûrs. Vous devrez surtout y acheter des marchandises, meilleur moyen, dans un premier temps, pour gagner de l'argent. Il est également possible de s'enrichir en remplissant diverses missions, en tuant de dangereux criminels (c'est dur) ou en gagnant aux casinos (c'est très dur). Vous allez avoir l'occasion d'explorer huit systèmes planétaires, soit plus d'une centaine de planètes et d'astéroïdes. Les graphismes sont corrects, permettant surtout une bonne représentation du terrain. Le système de jeu utilise largement la souris et les icônes, mais aussi le clavier, ce qui prouve la complexité et le nombre d'options accessibles du jeu. Très intéressant pour ce qui est de l'aventure, ce logiciel possède un seul petit défaut selon moi, ce sont les combats au sol. En effet, vous ne pouvez diriger qu'un seul personnage et pendant ce temps les autres membres de l'équipe se font tirer dessus sans réagir (à moins qu'une option m'ait échappé). La solution est bien sûr de mettre le groupe à l'abri et de ne diriger qu'un éclairer, mais c'est un peu dommage.



Mega Traveller 1 - Paragon	
GRAPHISME: 35%	Doc: 9/10
ANIMATION: -	Packaging: 9/10
SON: -	PC (octobre)
JOUABILITÉ: 50%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 69%	J.D. B.F. R.F.
	F.L. D.L. P.Q.

ATARI ST  
AMIGA  
IBM P.C. ET  
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
COMMODORE 64  
SEGA



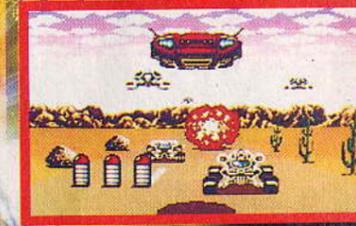
# FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

## II

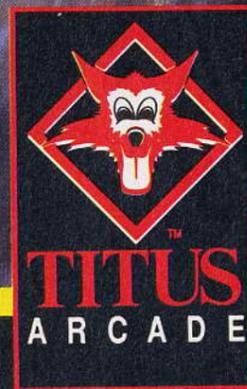
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez les 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

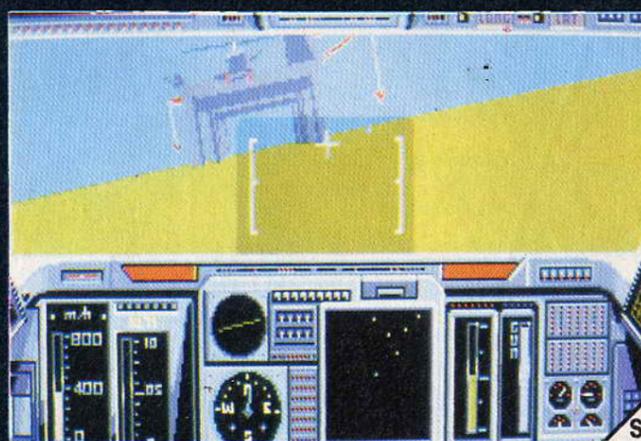
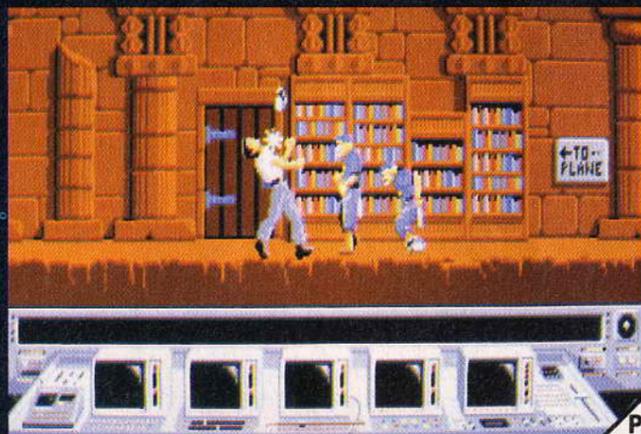


UNE  
FABULEUSE  
ADAPTATION  
DU JEU  
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.  
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

# COUGAR FORCE



Cougar Force Tomahawk

GRAPHISME: 80%	Doc: -/10
ANIMATION: 76%	Packaging: -/10
SON: 44%	Amiga / PC / ST (octobre)
JOUABILITÉ: 79%	Jeu en anglais
INTÉRÊT:	S.L. B.F. R.F.
<b>78%</b>	J.D. D.L. P.Q.

## MILLE ET UNE FAÇONS DE MOURIR...



UN JEU VRAIMENT IMPOSANT, INCLUANT:

- \* 3 années/homme de développement
- \* 7000 images d'animation.
- \* 140 actions différentes pour le héros (1500 images d'animation).

\* 18000 graphismes différents.

- \* 500K de musique et d'effets sonores.
- \* 8 méga-octets de codes et de données.
- \* Plus de 80 écrans d'action ininterrompue avec sur chacun d'incroyables énigmes à résoudre.

## MAIS UN SEUL MOYEN DE VOLER ...

Depuis 400 années, personne n'a osé s'intéresser à "L'Or des Aztèques" de Quetzalcoatl. Mais le danger fait partie du mode de vie de la section spéciale d'entraînement et de combat de Bret Conrad. Cette fois-ci, tout se ligue contre lui et contre vous dans le plus fascinant des jeux jamais créés.

Un jeu "plein à craquer" d'action et de graphismes!

kinetica

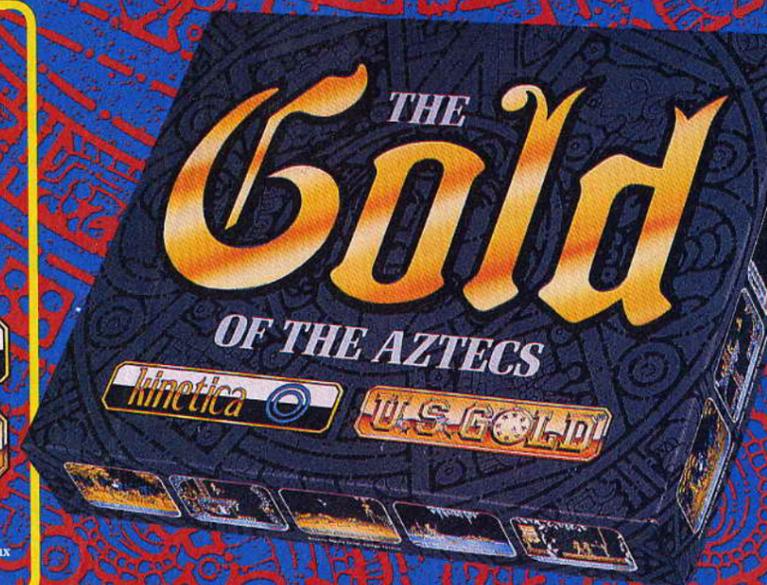
U.S. GOLD

U.S. Gold France, 06560 Valbonne.  
Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

Disponible sur:  
AMIGA  
ATARI ST/STE  
PC & COMPATIBLES

The Gold of the Aztecs © 1989, 1990 Kinetica Software. Tous droits réservés. Licence accordée à U.S. Gold Ltd. Le Copyright subsiste sur ce programme. Il est interdit de copier, prêter ou revendre, par un moyen quelconque, ce produit sans autorisation.

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.



# GLOBULUS

Globulus est le dernier programme de la société Innerprise, déjà éditrice de Battle Squadron et de The Plague. Capable du meilleur comme du pire, The Plague étant totalement injouable, qu'en est-il de Globulus? D'autre part, est-ce qu'un seul homme (Jorgen Bech) peut toujours comme aux premiers temps de la micro-informatique assurer l'entière réalisation d'un logiciel, c'est-à-dire design, programmation, graphiques, sons et musiques avec succès? Frank Ladoire, spécimen du self-made man, a testé pour vous!



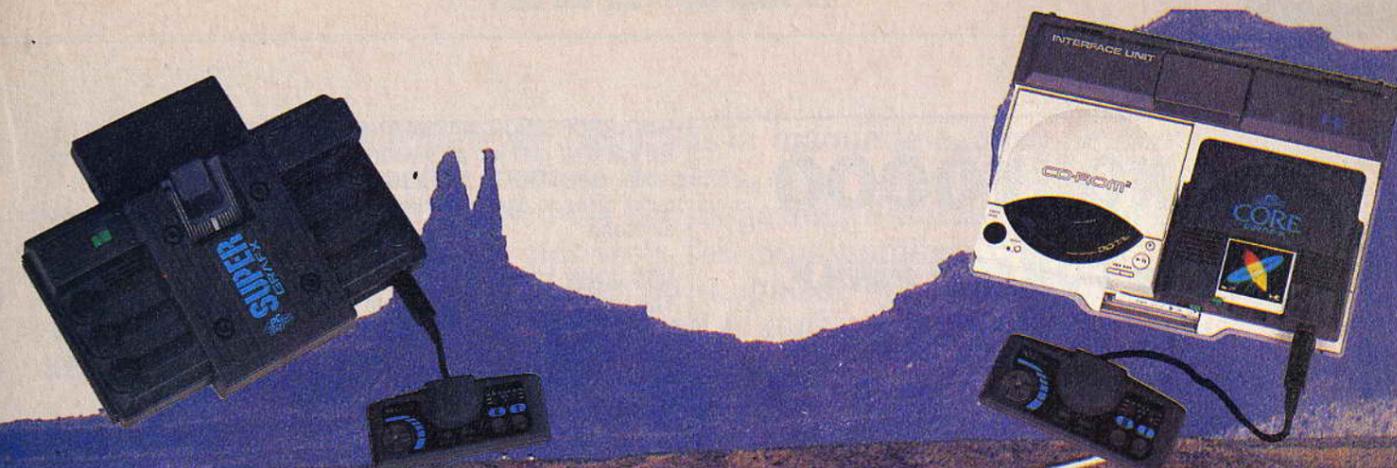
S'inspirant des principes du célèbre Q-Bert, Globulus est un jeu en 3D isométrique dans lequel vous dirigez Globy, un petit personnage bondissant, afin de le mener vers la sortie. Les niveaux à parcourir sont nombreux, formés par une multitude de cases et bien sûr semés d'embûches, mais la caractéristique essentielle de Globulus réside dans les capacités de Globy. En effet, Globy n'est pas un grand sportif et dès que le chemin se met à grimper, il ne peut plus avancer et reste prostré en bas de la côte. C'est pourquoi, trouver la sortie revient d'abord à examiner le relief du niveau pour ensuite vous lancer dans le jeu. Malheureusement, dès le premier niveau le seul chemin vers la liberté vous oblige à emprunter une case en pente.

Pas de panique! Globy tient à sa disposition quelques objets très utiles, le premier d'entre eux étant le switch. En l'utilisant vous retournez l'écran de bas en haut, les montées devenant ainsi des descentes. Parfois il est nécessaire de renouveler cette opération deux ou trois fois afin de franchir un niveau. Deuxième objet, les bombes: si jamais vous veniez à être coincé par un quelconque obstacle, n'hésitez pas à les utiliser pour dégager le terrain. Enfin, dernier objet, les "smart bombs": beaucoup plus puissantes, elles détruisent tous les ennemis présents à l'écran. Mais au niveau des difficultés, ce n'est pas tout, il existe aussi des cases spéciales contenant diverses options, généralement meurtrières. Certaines se révèlent être un trou noir et vous aspirent vers la mort, d'autres laissent apparaître des pics mortels dès le premier contact, d'autres encore sont recouvertes de verglas... Comme vous pouvez le constater les dangers sont légions! Cependant il existe également quelques bonus comme ce levier qui, une fois en votre possession, vous permettra d'inverser l'écran de façon illimitée pendant une vingtaine de secondes ou les boules bleues présentes sur de nombreux niveaux. En les ramassant, vous obtiendrez une monnaie d'échange et pourrez ainsi acheter des switches, des bombes ou des "smart bombs".

Globulus bénéficie d'une bonne réalisation, même si les graphismes et la qualité des musiques paraissent un peu pauvres par rapport aux dernières productions Amiga, et demande une bonne dose de réflexion. Mais le plus gros problème de ce soft est son positionnement, pas assez arcade pour réjouir les passionnés d'action, et l'aspect recherche n'est pas assez présent pour satisfaire les amateurs de jeux de réflexion. En fait, on s'amuse quelque temps puis on décroche très vite.



Globulus / Innerprise		
GRAPHISME: 61%	Doc: 6/10	
ANIMATION: 57%	Packaging: 7/10	
SON: 73%	Amiga (disponible)	
JOUABILITÉ: 63%		
INTÉRÊT:		
62%		
Jeu en anglais		
J.D.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	P.Q.
3	3	



VENEZ DECOUVRIR LA  
CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX,  
LE CD ROM ET TOUTES LES  
DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES  
BOUTIQUES PC ENGINE

LES CONSOLES ET LES JEUX  
PC ENGINE SONT EN VENTE  
PRES DE CHEZ VOUS.

06 -ESPACE SORBONNE 22,rue Masséna 06000 Nice 93.88.31.32  
06 -GAME'S 67, Bd du Marechal Juin 06800 Cagnes s/ Mer 93.22.55.21  
13 -C.I.M 59, Bd Jean Mermoz Immeuble Le Versailles 13007 Marignane 42.77.73.70  
13 -DIGITAL DREAM 1, rue Dragon 13006 Marseille 91.81.26.44  
13 -MEGASTORE 75, rue ST Ferréol 13006 Marseille 91.55.55.00  
20 -BLANC MUSIQUE 6, rue Stephanopoli 20000 Ajaccio 95.21.07.62  
26-ETS JOLIVET 113,rue P.Julien 26200 Montélimar 75.51.05.74  
27 -LABYRINTH 13, rue du quai 27400 Louviers 32.40.28.61  
27 -CHIC CHIC VIDEO C.C La Rocade 27500 Pont Audemer 32.41.36.08  
33 -MEGASTORE BORDEAUX Place Gambetta 33000 Bordeaux  
34 -COCONUT C.C Le Triangle Niveau Bas 34000 Montpellier 67.58.58.88  
34 -SORO 8/9 rue Fourier 34500 Beziers 67.28.40.56  
35 -RALLY RENNES route de ST Malo 35760 Saint Grégoire 99.59.21.51  
38 -COCONUT 8, Cours Berriat 38000 Grenoble 76.50.99.41  
42 -MICROSPOT 56, rue du 11 Novembre 42100 ST Etienne 77.33.12.52  
56 -LA BOUQUINERIE 7, rue du Port 56100 Lorient 97.21.26.12  
59 -DIGIT CENTER C.C V2 59650 Villeneuve D'Ascq 20.47.44.23  
60 -MAJUSCULE BEAUVAIS 20, rue ST Pierre 60000 Beauvais 44.45.50.50  
60 -QUENEULTE 22, rue de la République 60105 Creil 44.25.04.26  
62 -MAJUSCULE DUMINY 48, rue Faidherbe 62200 Boulogne/Mer 21.87.43.44  
63 -NEYRIAL 1, Cours Sablon 63800 Clermont Ferrand 73.93.94.38

64 -BASE 4 11, rue Samonzet 64000 Pau 59.83.78.78  
67 -RADIO TELE PHILIPS 100, Grande Rue 67100 Saverne 88.91.14.39  
68 -HYPERMEDIA Mulhouse 17, rue Jean Monet 68100 Wittenheim 89.50.35.30  
68 -CORA HYPER DORNACH 258, rue de Belfort 68200 Mulhouse 89.59.55.00  
69 -GENERAL VIDEO 39/41, rue Paul Chenavard 69001 Lyon 72.00.96.96  
69 -MAJUSCULE LYON 7, Cours Gambetta 69003 Lyon 78.60.33.60  
74 -NEURONES BOUTIQUE 11, rue de la Préfecture 74000 Annecy 50.51.58.70  
74 -TEMPS X Galerie Royal Center 74000 Annecy 50.45.46.19  
75 -MEGASTORE 52/60 Avenue des Champs Elysées 75008 Paris  
75 -GENERAL VIDEO 10, Bd de Strasbourg 75010 Paris (1)42.06.50.50  
75 -COCONUT 13,Bd Voltaire 75011 Paris (1)43.55.63.00  
75 -COCONUT 41, Avenue de La Grande Armée 75016 Paris (1)45.00.69.68  
75 -SHOOT AGAIN 145, rue de Flandres 75019 Paris (1)40.38.02.38  
77 -HYPERMEDIA C.C Les Villiers 77195 Dammarie Les Lys 64.87.64.87  
84 -BOULANGER AVIGNON C.C Auchan 84130 Le Pontet 90.31.46.38  
86 -MAJUSCULE 3, bis rue de L'Eperon 86000 Poitiers 49.41.05.53  
91-MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue J. Cocteau 91100 Corbeil 64.96.94.62  
92 -HAZARDOUS AREA 6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Billancourt (1)48.25.39.83  
95 -MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue du Bas Noyer 95160 Eragny (ouverture nov.)  
95 -CONTINENT ST BRICE avenue Robert Shuman 95350 St Brice La Forêt 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE  
CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72

DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41

# Du NOUVÔÔÔÔ

dans le **DOMAINE PUBLIC**

le 18 octobre en kiosque

**PRESSIMAGE**  
vous propose

# DOM PUB

le magazine des logiciels bon  
marché

**DOMPUB ATARI, AMIGA, PC  
et MACINTOSH**

**Freeware - Shareware - Budgets**

**Nouveau catalogue de la Boutique  
de PRESSIMAGE**

**Tests - Bancs d'essai - Nouveauté - Actualité**

**N° 1 Trimestriel 15 francs**

**remboursables au premier achat**

**Disponible par correspondance ou par  
téléchargement. Tous les renseignements  
dans**

# DOM PUB magazine

**N°1-Le 18 octobre en  
kiosque**

**MAD PROFESSOR MARIARTI (KRISALIS / Amiga / ST)**  
Il s'agit d'un petit jeu de tableau aux graphismes assez laids, dans lequel vous aidez un brave professeur à fermer ses laboratoires avant qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Pas bien amusant!

**USS JOHN YOUNG (MAGIC BYTES / Amiga)**  
Traitant de l'actualité brûlante de la crise du Golfe, USS John Young se révèle être une simulation bien pauvre en regard de la concurrence. De plus, la réalisation technique, utilisant des sprites, n'est pas à la hauteur de ce qui se fait en 3D. Un coup dans l'eau!

**SPACE ROGUE (ORIGIN / ST)**  
L'adaptation sur ST de cette "simulation économique" de l'espace n'apporte pas grand-chose de nouveau. La réalisation est toujours assez moyenne et le joueur s'ennuie un peu devant son écran. Pour trouver le sommeil, peut-être...

**LOOM (LUCASFILM GAMES / Amiga / ST)**  
Aider Bobbin à retrouver les habitants de son village et à déjouer le complot menaçant la Terre est toujours aussi passionnant sur Amiga ou ST. A noter un gros effort de présentation avec une cassette décrivant le monde de Loom, en français, livrée avec la boîte.

**INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE (MICROSTYLE / ST)**  
Entièrement en 3D et très attendu, International Soccer Challenge déçoit quelque peu dans le domaine de la jouabilité. Dommage, l'idée est à creuser!

**FIREBALL (MICROSTYLE / ST)**  
Ce football du futur opposant deux escouades de huit joueurs à l'intérieur d'un dôme énergétique amuse quelque temps. Mais on s'en lasse assez vite avant de le ranger bien gentiment sur une étagère. Une étoile passe...

**MANIX (MILLENNIUM / Amiga / ST)**  
Basé sur un principe de jeu vu et revu (Q-Bert pour être précis), Manix ne suscite pas d'enthousiasme particulier. Aucune originalité, réalisation moyenne, au bout du compte un soft bien terne.

**ZIRIAX (SOFTWARE BUSINESS / Amiga)**  
Un nouveau shoot'em up très classique. Bonne réalisation mais rien de transcendant! Il plaira en tout cas à tous les fans de ce type de jeux, mais seulement aux fans!

**OPERATION SPRUANCE (PARSEC SOFTWARE / Amiga)**  
Même si la simulation est de qualité, la gestion de la 3D est tellement lente que l'on éteint son ordinateur avant d'avoir atteint son objectif. Surtout lorsque l'on vient de passer près d'un quart d'heure à sortir du port sans se prendre le quai. Réellement trop ennuyeux!

**Mr DO RUN RUN (ELECTROCOIN / Amiga / ST)**  
Remis au goût du jour, ce soft qui vit le jour en 1983 dans les salles d'arcade, rappellera sans doute de bons souvenirs aux pionniers des jeux vidéo. Mais n'en attendez pas trop, plus joli, plus complet et avec un autre nom, Mr. Do reste Mr. Do et rien de plus!

**MONNBLASTER (LORICIEL / ST)**  
Ni plus ni moins qu'un shoot'em up en 3D, Moonblaster est bien réalisé mais n'apporte rien au genre, le but étant de détruire les différentes vagues d'ennemis pour passer au niveau suivant. Rien de passionnant!

**Pressimage recherche des passionnés de  
l'Amiga en vu de réalisations vidéo,  
musicales...**

**Pour tout renseignement, envoyez un courrier  
à Pressimage, rubrique Amiga, 19 rue  
Hégésippe Moreau 75018 Paris à l'intention  
de François Paupert.**

Avec cette nouvelle formule de Gen4, où la maquette a quelque peu changé, tout comme notre formule de tests, nous sommes impatients de connaître votre avis sur l'ensemble du magazine, d'autant plus que, depuis notre premier sondage, vous êtes trois fois plus nombreux à nous lire. Ainsi, nous pourrions vous proposer un magazine encore plus proche de vos goûts. N'hésitez pas à joindre une lettre si vous avez des choses à nous dire, en renvoyant le tout à:

Génération 4  
Sondage  
19 rue Hégésippe Moreau  
75018 Paris

Le sondage ou la lettre la plus constructive se verra remettre un 4 d'Or, tels ceux que nous avons remis aux meilleurs jeux en début d'année. D'autres sondages, tirés au sort, recevront un T-Shirt Génération 4.

## GENERALITES

Vous connaissez Génération 4 depuis?

- Le début  
 Environ 2 ans (numéro 5)  
 Environ 1 an (numéro 13)  
 Très récemment

Etes-vous abonné?

- Oui  
 Non

Combien de personnes lisent LE numéro de Génération 4 que vous achetez?

- Une  
 Deux  
 Trois  
 Quatre  
 Cinq et plus

Cochez les magazines que vous achetez régulièrement, et donnez-leur une note de 1 à 5.

- A-News  
 Casus Belli  
 Commodore Revue  
 Joystick 4  
 Micro News 2  
 Player One  
 ST Magazine  
 SVM  
 Tilt 2

Quels sont les 3 autres magazines, en dehors de la presse informatique, que vous achetez régulièrement?

.....

Disposez-vous d'un revenu personnel?

- Oui  
 Non

Si oui, combien gagnez-vous par mois (facultatif)?

.....

Quelle est la profession de vos parents? (facultatif)

Père:.....  
Mère:.....

Quel est leur salaire mensuel? (facultatif)

Père:.....  
Mère:.....

Vous achetez Génération 4?

- Rarement  
 Parfois  
 Souvent  
 Tous les mois

Cochez en colonne A ce que vous possédez, en colonne B ce que vous allez acheter très prochainement.

A B

- Amstrad CPC  
 Amiga  
 Atari ST  
 PC

- Nintendo Entertainment System  
 Core Grafx  
 Super Grafx  
 Sega Megadrive  
 Neo-Geo  
 Lynx  
 Game-Boy

- Télévision  
 Magnétoscope  
 Camescope  
 Walkman  
 Lecteur CD  
 Voiture  
 Moto  
 Vélo/moteur

Combien dépensez-vous par mois dans les loisirs suivants?

Cinéma:.....  
Livres:.....  
BD:.....  
Jeux micros:.....  
Autres jeux:.....  
Restaurant:.....  
Musique:.....  
Sport:.....

Dans quel type de restaurant allez-vous le plus souvent?

- Cafétéria  
 Fast-food  
 Restaurant normal

Quels sports pratiquez-vous?

.....

# GÉNÉRATION 4

## HORS-SÉRIE

Avez-vous acheté notre premier Hors-Série Spécial Posters?

- Oui  
 Non

Si oui, vous l'avez trouvé?

- Nul  
 Moyen  
 Super

Seriez-vous prêt à acheter d'autres numéros de ce type, avec des posters de jeux, des affiches de films, des couvertures de BD, etc.

- Oui  
 Non

Les consoles, ça vous intéresse?

- Oui  
 Bof  
 Non

Si oui, préférez-vous?

- Que nous fassions régulièrement un Génération 4 Hors-Série Spécial Consoles, très complet.  
 Que les tests des jeux pour consoles soient dans Génération 4, même s'ils doivent être moins détaillés.

Si nous lançions Génération 4 consoles, bimestriel, au prix de 25F, l'achèteriez-vous?

- Oui  
 Non

Si oui, achèteriez-vous encore Génération 4?

- Oui  
 Non

Notez les rubriques que vous lisez, de 1 (lamentable) à 10 (dément), et indiquez si vous en voulez plus, moins, ou si la dose actuelle vous suffit! Attention, certaines rubriques sont nouvelles!

Rubrique	Note	Plus	Autant	Moins
Tests	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En Bref	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P.A.	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bidouilleur Malade	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aventurier Fou	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oxygen Livres	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oxygen BD	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oxygen Jeux	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oxygen Ciné	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dossiers	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compagnies Étrangères	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compagnies Françaises	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sous les Arcades	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BD	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

En général, vous trouvez nos couvertures?

- Nulles  
 Moyennes  
 Assez belles  
 Superbes

Comment trouvez-vous notre nouvelle maquette?

- Lamentable  
 Moins bien qu'avant  
 Mieux qu'avant  
 Excellente

Trouvez-vous le nouveau système de notation?

- Trop gentil  
 Juste  
 Trop dur

Que voudriez-vous voir en plus dans les tests?

Vous achetez les jeux en fonction?

- Des tests de Génération 4  
 De l'avis d'un ami  
 De la publicité  
 De votre propre avis

Que voudriez-vous voir en plus dans la rubrique Oxygen?

Quelles sont les principales qualités qui vous poussent à acheter Génération 4?

Si vous achetez d'autres magazines de jeux, qu'ont-ils que vous ne trouviez pas dans Génération 4?

Que voudriez-vous voir en plus dans Génération 4?

## 3615 GEN4

Avez-vous un minitel?

- Oui  
 Non  
 Non, mais accès possible

Vous vous connectez sur le 3615 GEN4

- Jamais  
 ... fois par mois

Si oui, pourquoi?

- Infos  
 Soluces  
 Concours  
 Vies infinies  
 Aides dans jeux  
 Contacts (PA, Bals, Direct)

Mis à part le téléchargement, quelle nouvelles rubriques souhaiteriez-vous y trouver?

Vous trouvez le 3615 GEN4?

- Satisfaisant  
 Globalement satisfaisant  
 Insuffisant (précisez).....  
 Nul

NOM:.....  
PRÉNOM.....  
AGE:.....  
ADRESSE:.....  
CODE POSTAL:.....  
VILLE:.....



PRÉSENTENT :

## GRAND CONCOURS MUSICAL



### 60 LOTS A GAGNER, POUR UNE VALEUR DE PLUS DE 30.000 F !

A l'occasion de ce numéro Spécial et du Salon de la Musique, ce Concours est ouvert à tous les créateurs et compositeurs musicaux, qui font oeuvre de travaux originaux, quels que soient leurs styles et leurs formes.

Vous pouvez participer dans deux catégories : soit le "Home Studio Individuel", soit le "Groupe". La différence

tient au nombre d'auteurs impliqués dans la création. Les participations devront nous parvenir sous forme d'une cassette audio, et leur durée cumulée ne doit pas dépasser six minutes. Si le domaine de l'informatique musicale et des environnements MIDI semble privilégié, il n'empêche que ce Concours reste ouvert à toutes les participations issues de méthodes de production traditionnelles. DONC...

#### VOUS SAVEZ CE QU'IL VOUS RESTE A FAIRE !

#### REGLEMENT DU CONCOURS

1) SARO Informatique, les Editions STEINBERG, ST Magazine et Génération 4 organisent un concours de composition de pièces musicales sur présentation de cassettes audio. Ces oeuvres musicales peuvent être issues soit de méthodes de production classique soit de configurations intégrant un micro-ordinateur et une chaîne MIDI.

2) Ce concours est ouvert à tous. Toutefois seront refusées les candidatures de toute personne physique ou morale participant à l'organisation des sociétés Saro Informatique Musicale, Steinberg et Pressimage, ainsi que des agents ou salariés de ces structures, et leurs familles.

3) Catégories: Il est institué deux catégories de compétition, hors desquelles il est impossible de concourir: - "Home Studio Individuel", catégorie A ; - "Groupe", catégorie B ;

On entend par "groupe" une entité dont l'oeuvre résulte d'une création collective. Chaque participation devra s'inscrire dans une catégorie précise, de façon exclusive, et elle est limitée à une seule réalisation (au sens de l'article 5 du présent règlement) par participant.

4) Les prix se répartissent ainsi dans chaque catégorie : 1er prix A et B : 1 logiciel "Cubase"; 2ème prix A et B :

1 logiciel "Cubit" ; 3ème prix A : 1 logiciel "Avalon" ; 3ème prix B : un éditeur de la gamme "SynthWorks" ; 4ème au 6ème prix A et B : 3 logiciels "PRO 12" ; du 7ème au 15ème prix A et B : 9 Trackball "triple fonction" ; du 16ème au 20ème prix A et B : 2 logiciels à choisir dans la gamme des éditeurs Midi de la Boutique de Pressimage (soit 20 logiciels au total) ; du 21ème au 25ème prix A et B : 1 Tee-Shirt Cubase. Soit un total de 60 lots. Selon le nombre et le niveau des participations, certains lots d'une catégorie pourront être redistribués dans l'autre.

5) Réalisations : les oeuvres présentées doivent impérativement être originales au sens strict du terme, sans aucune utilisation de structures, rythmes ou mélodies n'appartenant pas à l'auteur, et doivent ne jamais avoir été commercialisées ni exploitées d'une façon quelconque, sous peine de nullité. Elles peuvent être réalisées par tout moyen à sa convenance, à condition :

- d'être communiquées au Jury sur cassette audio standard, sans nécessiter aucun autre appel à un quelconque équipement supplémentaire pour la lecture du support ;
- de ne pas dépasser une durée maximale de six minutes. Dans cette limite de temps, les oeuvres présentées peuvent être uniques ou multiples (un seul "titre" ou plusieurs), de durée(s) variable(s)

dans la limite des six minutes au total, et leur formalisation (style, contenu, etc.) reste totalement libre.

6) Les réalisations accompagnées du bulletin de participation dûment rempli et signé doivent obligatoirement parvenir par courrier à "Pressimage - Concours Musique" (210 rue du Fbg Saint Martin. 75010. PARIS) avant le 15/12/90, le cachet de la poste faisant foi.

7) Les décisions du Jury de sélection, composé de diverses personnes et notamment de professionnels du secteur musical, ne seront pas motivées du fait de leur essence artistique et ne seront donc susceptibles d'aucun recours. D'autre part, les cassettes ne seront pas retournées, et les organisateurs se réservent le droit de diffusion publique non commercial des oeuvres primées sous quelque forme que ce soit (émission de radio, etc.). Par contre, toute perspective et conditions d'exploitation commerciale éventuelle seront envisagées d'un commun accord avec l(es) auteur(s), ces derniers réservant toutefois aux organisateurs la priorité absolue d'une telle exploitation. Au cas où un accord ne puisse intervenir, les auteurs reprendront alors leurs droits patrimoniaux en toute indépendance.

8) La participation à la compétition implique automatiquement la totale adhésion au présent règlement.

#### Bulletin de Participation

A renvoyer à **PRESSIMAGE - CONCOURS MUSIQUE**. 210 rue du Fbg Saint Martin. 75010. PARIS, avant le 15/12/90

Nom, Prénom : .....  
(du responsable pour un groupe)  
Catégorie de participation : A  B   
Configuration matérielle de réalisation : .....

Adresse complète : .....  
.....  
Téléphone : .....

Je soussigné certifie que le contenu de ma participation est original, et déclare adhérer sans réserves au règlement du présent concours.

Signature : .....

## L'INDIC DE JÉRÔME LANGE

### 4- LE CADAVRE DE LA PLAGE SUD

1er février 1954  
(2e jour)

18h30: Un cadavre apparaît à la Plage Sud



Bruce est présent sur la plage à ce moment-là. Si l'on observe la scène, on apprend que "Bruce s'est approché du cadavre... puis il a vomit de dégoût..."

Tournez le cadavre: "Le visage du cadavre est décomposé."

Que faites-vous là?

"Je viens de découvrir le cadavre de Marie sur la plage. C'est épouvantable."

(Bruce)

19h30 au Bar-Cuisine:

"Bruce est entré calmement et il a dit: J'ai trouvé Marie. Elle est morte."

Qu'avez-vous remarqué entre 19h et 20h?

"J'étais au bar. Bruce est arrivé dans la grande salle en criant qu'il avait trouvé la cadavre de Marie à la Plage Sud. Elle est morte noyée. Il paraît qu'elle n'était pas belle à voir. Elle était méconnaissable."

(Anita)

"Bruce a dit qu'on allait tous y passer."

(Sue)

"Bob a hurlé de désespoir, puis il s'est effondré. Après, il a couru à la Plage Sud."

(Maguy)

20h à la Plage Sud:

"Bob est assis sur la table, une pelle à côté de lui... Il est abattu..."

Que faites-vous là?

"J'ai enterré Marie."

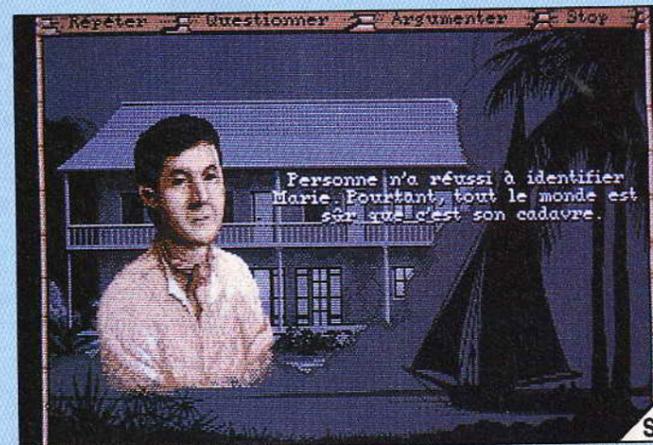
Votre avis sur le cadavre:

"Elle est morte noyée. Je n'ai relevé aucune trace de violence. Mais elle nageait comme un poisson... Alors je pense que ce n'est quand même pas un accident..."

(Bob)

21h devant chez Maguy:

Qu'avez-vous remarqué de 20h à 21h?



"Personne n'a réussi à identifier Marie. Pourtant tout le monde est sûr que c'est son cadavre."

(Chris)

Déductions:

Le corps retrouvé par Bruce est celui d'une femme brune. Compte tenu des circonstances, chacun est persuadé qu'il s'agit de celui de Marie.

Et pourtant

- Le cadavre est méconnaissable.

- Il est décomposé, ce qui signifierait qu'il a séjourné longtemps dans l'eau (deux jours seraient-ils suffisants pour abîmer autant un corps?...).

- Marie était une excellente nageuse et pouvait difficilement se noyer seule...

Un autre élément découvert par Juste, avant sa mort (voir l'Indic de Jérôme Lange n° 2) provenait de la mer et pourrait être lié à ce cadavre: la perruque blonde...

Rien ne prouve qu'il s'agit du corps de Marie, et donc, rien ne permet de conclure qu'elle soit décédée...

L'enquête continue...

PC Engine  
LA DIFFERENCE!

2990 Frs\*



1290 Frs\* AVEC 1 JEU

# PC Engine

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!!  
PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399FrS COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.



2490 Frs\*

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENC SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.  
SAV: (16) 99.08.90.77.

\*Prix publics conseillés.

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

SODIPENC

(16)99.08.99.77

HOT LINE: (16)99.08.95.72

# LA SUPER FAMILCOM...

## BIENTÔT!

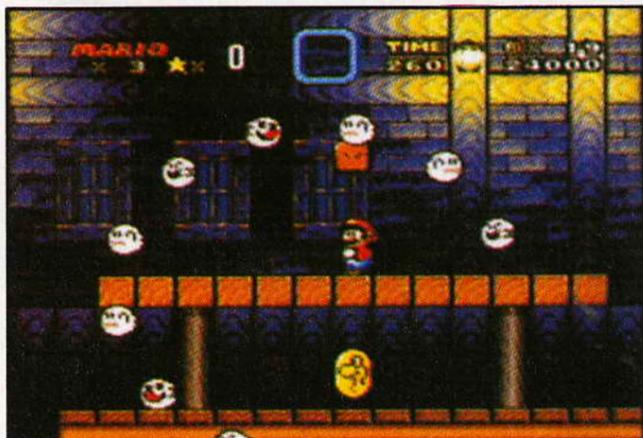
Géant incontesté du marché des consoles 8 bits dans le monde entier (près de 26 millions d'unités vendues rien qu'aux Etats-Unis), Nintendo avait pris du retard sur le marché des consoles 16 bits, précédé par son grand concurrent Sega avec sa Megadrive et Nec avec sa Supergraphx. Précisons encore une fois que pour la dernière nommée, il ne s'agit pas d'une vraie 16 bits même si ses capacités, grâce à un nombre impressionnant de micro-processeurs, lui permettent de soutenir sans problème la comparaison avec la Megadrive par exemple.

Les raisons de ce retard sont assez simples: sortir la Super Famicom trop tôt aurait pu tuer la poule aux oeufs d'or que représente la NES (la Nintendo 8 bits). De plus, en laissant son principal concurrent Sega (grand perdant sur le marché 8 bits) prendre les devants et tous les risques, les dirigeants de Nintendo se plaçaient dans une position d'observateurs. Maintenant que le marché est "dégrossi" (réponse favorable des consommateurs, contact pris avec les chaînes de distribution...), Nintendo s'engage donc sur ce marché avec le lancement de la Super Famicom dès ce mois de septembre, dans un premier temps au Japon. Si leur cahier des charges est respecté, cette console devrait être commercialisée aux Etats-Unis au début de l'année 91 et en novembre 91 en Europe.

La question que tout le monde se pose concerne bien sûr ses caractéristiques techniques. Tout les éléments de réponse que nous avons pu obtenir sont à prendre au conditionnel, les Japonais étant peu enclins à fournir des indications et la plaquette de la Super Famicom distribuée lors du Nintendo Show laissant apparaître quelques lacunes. Toutefois, la "bête" serait architecturée autour d'un microprocesseur 8/16 bits 65C816 compatible avec le 65C02 et donc la Nintendo 8 bits. Je vous rappelle que ce micro-processeur a déjà été utilisé par Apple pour le II GS. Au niveau de l'affichage, 128 sprites de taille variant de 8 x 8 à 64 x 64 pixels peuvent cohabiter sans aucun ralentissement à l'écran. Les diverses résolutions graphiques vont de 256 x 244 à 512 x 448 en 16 couleurs parmi une palette de 32768. Plusieurs co-processeurs dédiés sont présents et prennent en charge le graphisme, l'animation ou le son. D'ailleurs au niveau des capacités sonores, la Super Famicom s'annonce exceptionnelle avec une stéréo sur 8 voies, une synthèse PCM, un sampler pour les sons digitalisés (la qualité pouvant atteindre 32 Mhz) et la présence d'un DSP cadencé à 8 Mips. Ce composant, un analyseur de signal, est capable par exemple, d'effet d'écho ou de transformation de voix humaine, le tout en temps réel.

D'autre part et pour simplifier la vie des programmeurs, un scrolling sur trois plans multi-directionnel est câblé (c'est-à-dire présent dans le hard de la machine), de même pour les effets de zoom (variation d'image bitmap en temps réel) en continu et les rotations d'écran. De plus, elle serait capable de gérer la 3D sans aucun problème, les principales routines étant elles aussi déjà implantées dans le hard de la machine.

Mais le plus étonnant provient de son prix: au Japon elle est disponible pour environ 1000 francs. Gageons qu'en France, il en sera autrement et un prix d'environ 2500 francs semble probable lors de son lancement en novembre 91.



# GÉNÉRATION 4

Hors-Série N°2 / Octobre-Novembre-Décembre

## GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90

LES MEILLEURS  
JEUX SUR CHAQUE  
CONSOLE



TOUS LES JEUX  
MEGADRIVE  
& GAME BOY  
TESTES

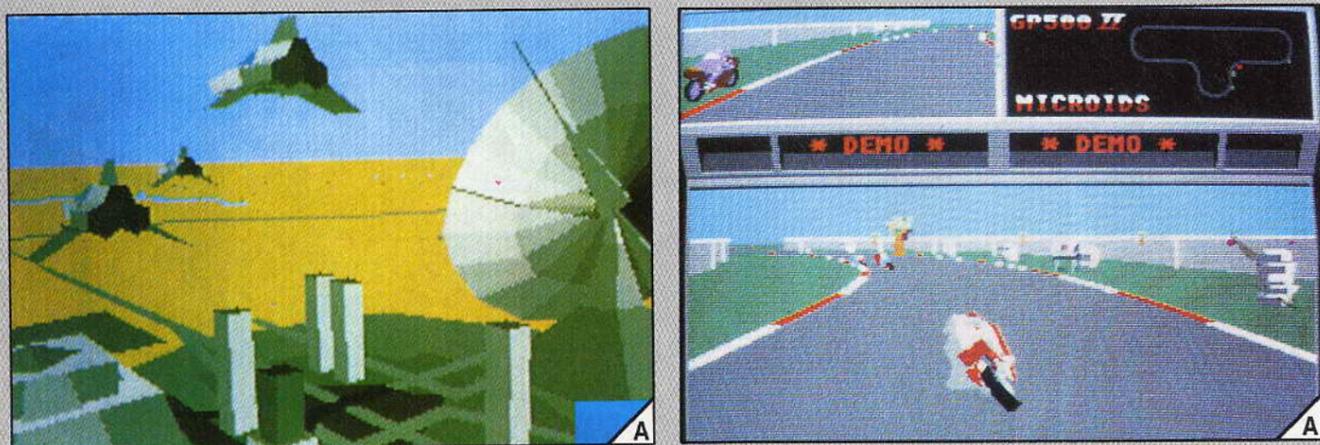
TRUCS, PLANS  
ET ASTUCES  
POUR DE NOMBREUX  
JEUX SUR CONSOLES

TABLEAUX  
COMPARATIFS  
DE TOUTES  
LES CONSOLES

GAME BOY  
SEGA - NINTENDO  
PC ENGINE - SUPERGRAFX  
MEGADRIVE - NÉO-GÉO - LYNX  
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS

## SALON DE LA MICRO 1990 DU 26 AU 29 OCTOBRE

Comme l'année dernière, nous serons présents au Salon de la Micro, qui se tient cette fois-ci à l'Espace Nord de La Vilette, et nous vous proposerons de nombreuses animations. Tout d'abord, nous présenterons sur grand écran vidéo TOUTES les previews du moment. D'Epic à Powermonger, de Speedball 2 à Test Drive 3, tous les softs que vous attendez seront présentés. Voici quelques-uns des éditeurs dont nous présenterons les produits:



-ACCOLADE -CINEMAWARE -DELPHINE -DOMARK -ELECTRONIC ARTS -GREMLIN  
-INTERPLAY -LINEL -MICROIDS -MICROPROSE -MINDSCAPE -MIRRORSOFT -OCEAN  
-ORIGIN -PSYGNOSIS -RAINBOW ARTS -RENEGADE -SIERRA-ON-LINE -SILMARILS  
-SPECTRUM HOLOBYTE -STORM -US GOLD -VIRGIN  
et d'autres encore...

En plus de cela, vous pourrez découvrir les bandes-annonces de films sortis ou à venir, comme 58 Minutes pour Vivre, Gremlins 2, Nightbreed, Robocop 2, Total Recall, Dark Man, Navy Seals, Neverending Story 2 et toujours d'autres...

Enfin, vous allez pouvoir gagner des milliers de lots!

En quatre jours, vous pourrez gagner:

- 20 places (pour deux personnes) pour Jours de Tonnerre
- 50 places (pour deux personnes) pour Total Recall
- Des Walkmans, des jeux, des T-Shirts, des posters, des badges

et surtout

### 4 consoles Megadrive

ET

### UNE CONSOLE NÉO-GÉO, AVEC DES JEUX

D'autres surprises et lots incroyables vous attendent sur notre gigantesque stand du Salon de la Micro. Venez jouer et gagner avec Génération 4, du 26 au 29 octobre.

# LIBRE

# OU

# OCCUPÉ

# PASSEZ

# AU

# SALON



Boum & Bang RCS PARIS B 350 063 822

2<sup>ème</sup> SALON  
DE LA  
MICRO

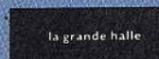


MINITEL 36-15  
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE





## ATATRUCS

autres jeux n'est pas bien, mais là, c'est bien, je le dis. Au block 554, à l'offset 9C, sans recalculer le chèque, on remplace 53 20 66 20 par 60 00 00 22.

### TEST DRIVE II

C'est encore Castorax, comme c'est étonnant, et ce sont les vies infinies. Il faut remplacer 53 6C BC B4 par 4E 71 4E 71, carrément. Au passage, Castorax, sans vouloir l'embêter, si tu me les tapes en majuscules, tes séquences, ce serait drôlement mieux. Fin du passage. Vous pouvez recalculer le checksum, gentils lecteurs de Gen4.

### SHADOW WARRIOR

Casracto. Yevs infinies : au keublo 55, en offset 12, vous cherchez 66 26 53 6E 00 36 et vous remplacez le 66 par un 60. Pour le ouach du blota, il faut faire trois difmos, aux positions suivantes : keublo 67, offset 66, puis keublo 67, offset 170, et enfin au keublo 69, offset E6. Vous devez y trouver la neuchai 30 39 00 00 83 9A, à remplacer par 30 3C 00 0X 4E 71, avec X allant de 0 à 5, comme vous voulez, j'veux dire. Laissez béton le keussomchai.

### SHADOW OF THE BEAST

- Oh mais vous avez une énergie folle aujourd'hui, madame Zadaux!  
 - Che fous le fais pas tire, Matame Zepiste, c'est grâce à mon nouveau produit!  
 - Ah za, zaperlipopette, mais quel produit, madame Zadaux?  
 - Le produit "Castorax", parti!  
 - Il est parti?  
 - Non, parti.  
 - Ah, "pardi". Attendez, ze lis la notize. "Zerzez zur le dizque 1 la zéquence 53 79 00 03 82 D6 et remplacez 53 79 par 60 04. Puis zerzez 33 F9 00 03 82 BC et mettez 60 08 à la plaze de 33 F9". Z'en reviens pas, mazette.  
 - Machette?  
 - Non, mazette.  
 - Ha, "Mazette".

### MIDNIGHT RESISTANCE

Les vies infinies, grâce à Castorax : cherchez 53 2D 00 02 60 00 7F 86 et remplacez 53 2D 00 02 par 4E 71 4E 71. Pour les crédits infinis, vous remplacez 53 39 00 01 17 63 par 4E 71 4E 71 4E 71.

### VENUS

Le temps infini, à cause de Castorax : remplacez 53 39 00 00 BF 2D par 4E 71 4E 71 4E 71. L'énergie infinie : 53 B9 00 00 B1 3E par 4E 71 4E 71 4E 71. Vous avez intérêt à le remercier en Bal sur le 3615 Sapristi GEN4, parce qu'il a envie de s'acheter un ST...

## COMMOTRUCS

### PROPHCY I

Oui, alors là, c'est encore Castorax, mais le roman, non, pas question. Vous voulez toutes les armes à 99 ? Cherchez 13 FC 00 00 00 C1 20 et remplacez le dernier 00 par un 63. Idem avec 13 FC 00 00 00 C1 21, puis avec 13 FC 00 00 00 C1 22, avec 13 FC 00 00 00 C1 23, et enfin avec 13 FC 00 00 00 C1 24. L'argent au maximum ? Facile : remplacez 23 FC 00 00 00 00 01 A7 9C par 23 FC 00 00 27 0F 00 01 A7 9C. Pour l'énergie infinie, il faut chercher 53 79 00 01 A8 54 et me remplacer tout ça par 4E 71 4E 71 4E 71. Sans oublier de chercher 91 79 00 01 A8 54 67 02 6A 1E et de le remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 60 1E. Et ne recalculer pas le shaïxome. Enfin, les codes des niveaux sont : IMAGITEC, JOJO SRN, GUSTAVUS, NINJASDL.

### SUPER HANG ON

Ca, c'est bien, le temps infini, dans Super Hang On, un jeu assez géant. Ca veut pas dire non plus que ce que fait Castorax pour les

### KICK OFF 1

Et surtout pas le 2. L'incroyable Toubab vous propose de remplacer 6C 00 00 34 06 6C par 4E 71 4E 71 06 6C. Ensuite, plus loin, eh bien vous remplacez 66 00 00 0E par 4E 71 4E 71. Comme ça, dès qu'un joueur fait une faute, il est expulsé. Stop the violence!

### DOGS OF WAR

Copiez le jeu original en 80 tracks, 10 secteurs par track, 1 face. Editez le disque. Secteur 0, changez la chaîne 01 00 F8 en 64 00 F8. Stoppez l'édition du disc. Rééditez à nouveau le disc (ça paraît idiot, mais c'est nécessaire). Secteur 70, faites ces modifications : 38 BC 00 03 en 38 B C 00 C8, à faire deux fois. Ca, c'était pour

# MON ATARI A TROUVE SON MAITRE !

"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 et Mega ST 2 et 4"

♦ **PRÉCIEUX** : Les trucs, les conseils et les astuces des "pro"... et toute une bibliothèque d'applications, d'utilitaires, de routines...

♦ **INDISPENSABLES** : Les fiches-contact pour dialoguer avec les auteurs, et les mises à jour pour se mettre à la page !

♦ **GRATUITS** : Vos deux cadeaux : la disquette WEKA et la montre à cristaux liquides.

### Faites un fabuleux voyage au centre de votre ATARI ST !

Pour entrer dans le monde passionnant de votre ATARI ST, il vous suffit de consulter ce nouvel ouvrage pratique signé WEKA.

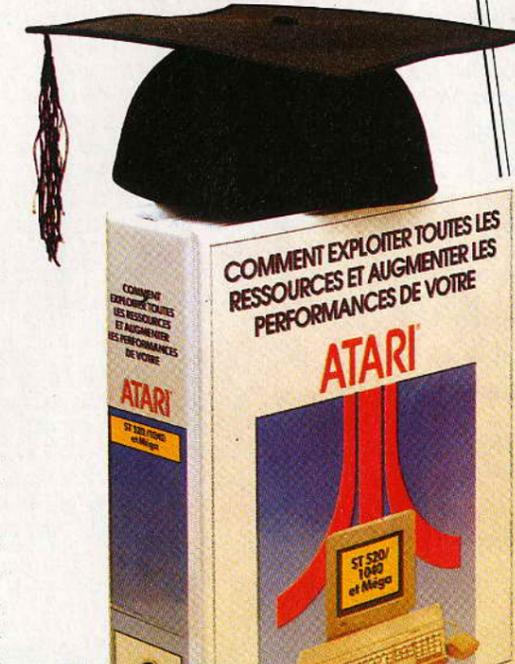
En suivant "le guide", vous comprendrez très facilement le fonctionnement interne de l'ATARI : architecture du système ST, schémas des cartes mères, micro processeur 68000, mémoire... Au fil des pages, vous maîtrisez rapidement la structure du système d'exploitation GEMDOS, et vous découvrez tous les secrets des routines du BIOS et du XBIOS.

### Un outil qui met la programmation à la portée de tous...

"Comment exploiter toutes les ressources..." vous ouvre les portes d'une programmation plus facile : il vous explique comment choisir le langage de programmation le mieux adapté à vos besoins, GFA Basic, Basic ST, C, Assembleur, LOGO... Ouvrage pratique, ce guide-conseil vous livre des méthodes pour programmer vos applications dans de multiples domaines.

### Des logiciels pour créer, simuler dessiner, composer, jouer ou... travailler !

L'ouvrage teste pour vous les meilleurs logiciels du marché et vous propose de nombreuses applications prêtes à l'emploi : gestion de données et de fichiers, graphisme, musique, C.A.O., D.A.O., jeux... toute une bibliothèque d'utilitaires et de routines mis à votre disposition !



### Votre ouvrage WEKA : évolutif, interactif, et facile à consulter.

L'avantage d'un ouvrage WEKA, c'est de vous proposer tous les 2 mois des compléments/mises à jour d'environ 150 pages, pour évoluer au rythme du monde ATARI. Autres avantages, les fiches-contact qui vous permettent de dialoguer directement avec les auteurs de votre ouvrage... et le système des feuillets mobiles qui simplifient vos consultations.

Éditions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

Éditions WEKA - 82, rue Curial - 75935 Paris cedex 19 - Tél. : (1) 40 37 01 00 - Fax : (1) 40 37 02 17 - Téléx : 210 504 F

### LA GARANTIE WEKA "Satisfait ou remboursé"

Une garantie qui vous permet d'exiger le remboursement de votre guide WEKA s'il ne vous satisfait pas pleinement. Il vous suffit pour cela de retourner votre ouvrage à WEKA dans un délai de 15 jours suivant sa réception. Cette garantie s'applique également aux envois de compléments/mises à jour (voir bon de commande).

PHOTOCOPIE POSSIBLE

### BON DE COMMANDE

à retourner avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Éditions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris cedex 19.

OUI, envoyez-moi, avec mes deux cadeaux gratuits la disquette WEKA et la montre à cristaux liquides : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 et Mega ST 2 et 4" (Réf. 9600) 1 grand volume 21 x 29,7 cm, 670 pages : 450 F + 30 F de port et emballage soit 480 F TTC.  
 Envoi par avion : + 110 F.  
 Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA. Chaque ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments/mises à jour de 150 pages environ, au prix de 240 F TTC. Je peux interrompre ce service sur simple demande en vous renvoyant tout complément dans les 15 jours suivant réception.

## NOUVEAU !

"UN MAITRE-GUIDE DE 670 PAGES"

Tout ce qu'il faut savoir sur votre ATARI ST... et même plus !

## EXCLUSIF !

### EXTRAITS DU SOMMAIRE

CONCEPTION DES ST : Architecture / Schémas des cartes mères / Circuits intégrés / Souris, clavier, moniteur / Interfaces Centronics / SYSTÈME D'EXPLOITATION : TOS / GEMDOS / BIOS.. LANGAGES : Basic ST, GFA Basic / Assembleur / Famille 68000 / Langage C / PASCAL et LOGO... GRAPHISME ET SON : Bibliothèque de routines graphiques / Logiciels et Toolbox / Circuit sonore AY3-8910 / Interface midi... PROGRAMMES : Moniteur, Assembleur et debugger / Disque RAM / Jeux d'arcade / Gestion de données / Système de cartes d'extension pour l'Atari... Et ceci n'est qu'un extrait !

### UN CADEAU UTILE :

### LA DISQUETTE WEKA.

Ataristes ! WEKA vous offre une disquette pleine de programmes exclusifs qui vous rendra bien des services. Vous recevrez ce cadeau en même temps que votre ouvrage.

### ET EN PLUS, UN CADEAU PRATIQUE...

Gratuit ! pour vous, cette jolie montre à cristaux liquides.

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 ..... C.P. : .....  
 Ville : .....  
 Date : .....  
 Signature obligatoire : (des parents ou tuteurs pour les mineurs)



## MICROIDS

Le développement de **Grand Prix 500 2** est en cours et devrait être terminé très bientôt, le logiciel étant prévu pour la fin du mois d'octobre. De nouvelles photos vous permettent d'apprécier l'avancement du projet.



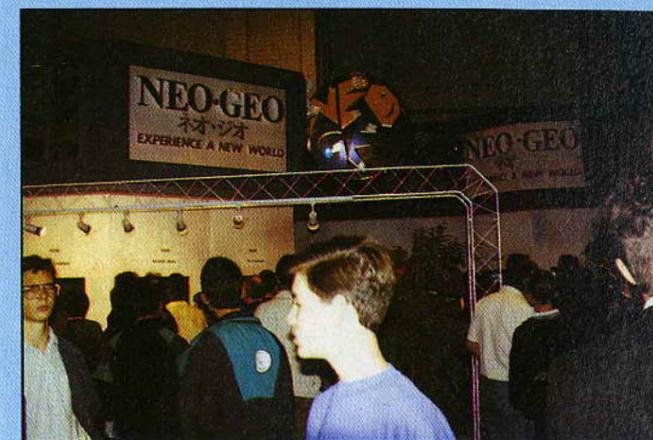
## DELPHINE SOFTWARE

Présenté une première fois en preview dans Génération 4, **Croisière pour un cadavre** est reporté au mois de janvier. Comme vous pouvez le constater sur les photos, il a été totalement refait et présente maintenant des graphismes d'une excep-

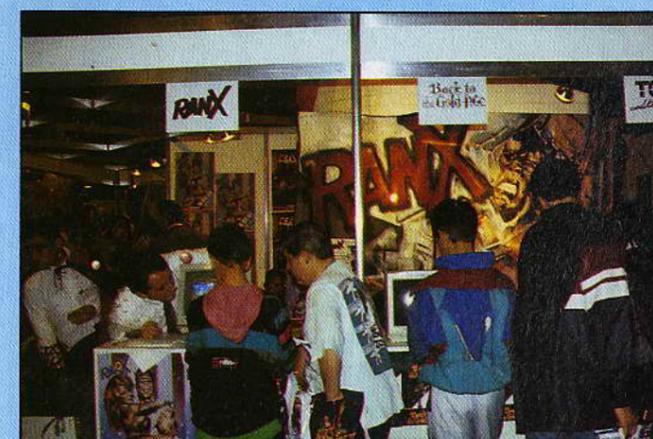
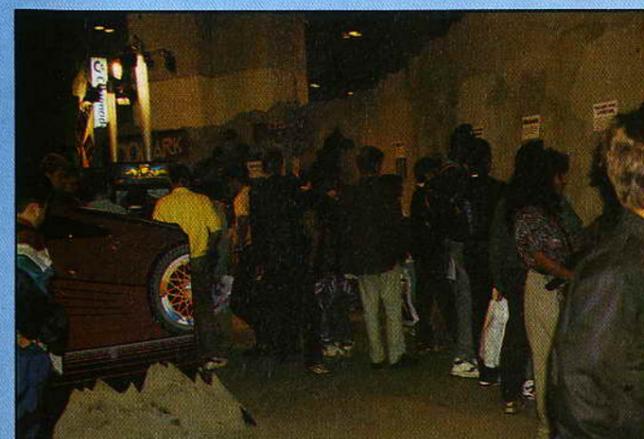
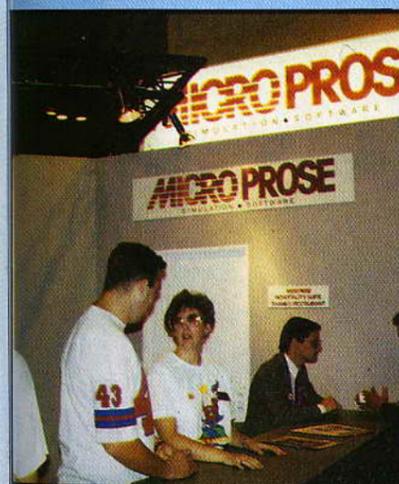


tionnelle qualité. Quant à la seconde partie des **Voyageurs du temps**, toute l'équipe de Delphine Software attend que leur programmeur fétiche, Paul Cuisset, trouve l'idée géniale qui fera de ce logiciel beaucoup plus qu'une simple suite. Sa sortie est donc différée à une date ultérieure. Néanmoins, Delphine crée l'événement avec pour la première fois une adaptation d'un de leurs logiciels en 256 couleurs pour PC et compatibles, avec musique Midi bien sûr! Il s'agit d'**Operation Stealth**. Désormais, ce sera la règle pour toute la production Delphine, bien décidée à ne pas se laisser distancer par les géants américains de l'aventure, Lucasfilm Games et Sierra On Line.

# SPECIAL C.E.S. DE LONDRES



Remplaçant le PC Show des années précédentes, ce nouveau salon, organisé par le méga groupe de presse EMAP se tenait, comme son prédécesseur, à Earl's Court, hall d'exposition bien connu des Anglais. Pas aussi important que les années précédentes, le CES fut un salon assez tordu (au niveau de la disposition des stands), et où apparemment très peu de nouveautés étaient visibles... Pourtant, en fouinant un peu partout, l'équipe de Génération 4 a trouvé quelques joyaux!

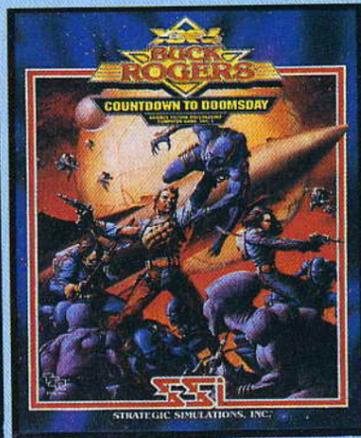
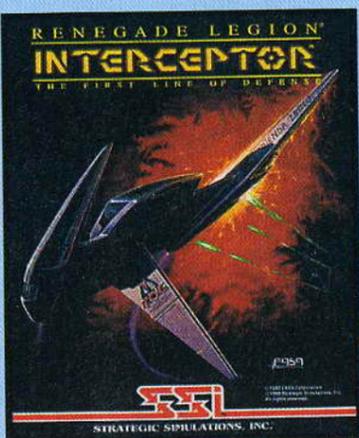


SSI

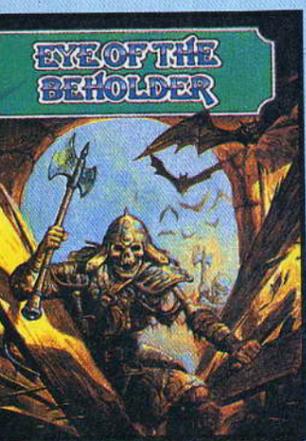
Quelques nouveautés arrivent enfin de la compagnie américaine. Tout d'abord, l'excellent Dragon Strike, simulation de vol de dragon ne devrait plus tarder sur Amiga, tout comme les versions Amiga et ST de Pool Of Radiance et Curse Of The Azure Bonds, prévues pour octobre/novembre.

Côté nouveautés, Renegade Legion: Interceptor est basé sur le jeu de chez Fasa, et propose une simulation de vol en vaisseau spatial. Vous devrez effectuer diverses missions avec votre vaisseau, que vous équiperez de mieux en mieux au fur et à mesure de vos victoires. Il est prévu pour Amiga et PC!

Basé sur le nouveau jeu de rôle de TSR, Buck Rogers: Countdown to Doomsday est une nouvelle série qui commence, pour PC et Amiga, et qui devient l'équivalent SF de la série des Forgotten Realms et Dragonlance, en incorporant en plus les combats des vaisseaux!



BUCK ROGERS



BUCK ROGERS

Shadow Sorcerer est le nouveau jeu dans la série Dragonlance, et il est prévu pour Amiga, PC et ST! C'est un nouveau type de jeu, représenté en 3D isométriques, et permettant de prendre en main l'équipe des Héros de la Lance. Il se déroule en temps réel, se joue entièrement à la souris, par l'intermédiaire d'icônes. Plus de détails prochainement...

Enfin, le plus prometteur de tous est Eye of The Beholder, qui devrait sortir sur PC rapidement, puis sur Amiga en janvier. C'est un jeu au concept révolutionnaire qui fait suite à la série des Forgotten Realms, et se déroule sous la cité de Waterdeep. L'idée du jeu est la 3D qui montre exactement ce que le joueur voit. Une sorte de Corporation en version AD&D en quelque sorte. Le jeu se joue entièrement à la souris, et propose tout ce que l'on trouve habituellement dans les jeux de la série: énigmes, combats, etc.



DISQUETTES  
VIERGES  
49F LES 10  
240F LES 50  
450F LES 100  
850F LES 200

ATARI ST/STE  
JEUX A 99F

- BAD COMPANY ST/STE (FRA)
BARD'S TALE 1 ST (FRA)
BERMUDA PROJECT ST/STE(ANG)
BLUE ANGEL ST/STE(ANG)
BOMB JACK ST (ANG)
COMBAT COURSE ST/STE(ANG)
COMPILATION GEN D'OR ST (FRA)
CONFLICT EUROPE ST (ANG)
DARK CASTLE ST/STE (ANG)
DARK FUSION ST/STE(FRA)
DAY OF THE VIPER ST/STE(ANG)
DEFENDER ON THE CROWN ST(FRA)
DOMINATOR ST/STE (FRA)
DOUBLE DETENTE ST/STE (FRA)
EAGLE RIDER ST/STE (FRA)
EXOLON ST/STE(FRA)
EXPLORA 1 ST/STE (FRA)
EXPLORA 2 ST/STE (FRA)
ELIMINATOR ST/STE(FRA)
FERRARI FORMULA ONE ST/STE(FRA)
FIGHTING SOCCER ST/STE (FRA)
FIRE ST/STE(FRA)
FIRST CONTACT ST/STE (FRA)
FOURMY STORY ST/STE (FRA)
HEAVY METAL ST/STE(FRA)
HELLRAISER ST(ANG)
HIGWAY PATROL 2 ST/STE(FRA)
HOLLYWOOD POKER ST/STE(ANG)
HUSTLER BILLARD ST/STE(ANG)
GARFIELD ST (FRA)
GOLD RUSH ST/STE(ANG)
IMPACT ST/STE(ANG)
INCORRUPTIBLES ST/STE (FRA)
INTERNATIONAL FOOTBALL ST/STE (FRA)
LANCELOT ST/STE(FRA)
LEGEND ST/STE(ANG)
LEVIATHAN ST/STE(ANG)
MANIAK ST/STE (FRA)
MAN HUTER ST/STE(ANG)
MARIA'S CHRISTMAS BOX ST/STE(ANG)
MOON WALKER ST/STE (FRA)
MOTOR MASSACRE ST (FRA)
MR HELI ST (FRA)
NEBULUS ST/STE (FRA)
NECRON ST/STE (FRA)
NEVER MIND ST/STE (FRA)
ONSLAUGHT ST/STE (FRA)
OPERATION THUNDER BOLD ST/STE(FRA)
OIL IMPERIUM ST/STE (FRA)
PACMANIA ST/STE(ANG)
PHOBIA ST/STE(FRA)
PLUTOS ST/STE (FRA)
QUARTZ ST/STE (FRA)
REALM OF TROLLS ST/STE (FRA)
ROAD BLASTER ST/STE (FRA)
ROTOX ST/STE(FRA)
SDI ST/STE (FRA)
SPACE BALL ST/STE(FRA)
STARGOOSE ST/STE (FRA)
ST WARS ST/STE (ANG)
STARBLAZE ST/STE (FRA)
STRYX ST/STE (FRA)
SCENARIO DISK POPULOUS ST(FRA)
STUNT CAR ST(FRA)
TIME AND MAGIC ST/STE(ANG)
TIME SCANNER ST(FRA)
TRI-ACTIOI(FIREBLASTER/ SPACESTATION/WARZONE) ST (FRA)
TRI ACTION 2 (ADICTABALL/ CHECKMATE/TURBO ST/ST(ANG) URIDIUM ST/STE(ANG)
VERMINATOR ST/STE(FRA)
VICTORY ROAD ST (FRA)
VINDICATOR ST(FRA)
VOYAGEUR ST (FRA)
WAR HAWK ST/STE (FRA)
WICKED ST(ANG)
QUANTITE LIMITEE CHOISISSEZ AU MOINS 2 TITRES DE REMPLACEMENT

MICRO VIDEO

MICRO VIDEO VPC
3 COURS ALSACE ET LORRAINE
33000 BORDEAUX
56.44.47.70
56.79.34.89

- ALL TIME FAVORITES(COMPIL)
ANARCHIE
ANTAGO
BAT
BARBARIAN 2(PAS STE)
BATTLE OF BRITAIN(I MEGA)
BLUE ANGELS 69
BLOCK OUT
BLOOD WYCH+DATA DISK
BOMBER
CASTLE MASTER
CHAMBER OF SHAOLIN
CHAOS STRIKE BACK
CHESS CHAMPION 2175
COMMANDO
COMPILATION ACTION D'ENFER
COMPILATION FIVE STAR
COMPILATION TRIAD
COMPILATION DUNGEON+CHAOS
COMPILATION FALCON+MISSION
CONQUEROR
CRACK DOWN
DAMES SIMULATOR
DRAGON SPIRIT(PAS STE)
DRAKKEN
EAST VS WEST
ESCAPE FROM THE ROBOT PLA
ESPRIT(MONOCHROME)
FALCON
FALCON MISSION DISK I
FALCON MISSION DISK II
F19 STEALTH FIGHTER
F 29
FIRE AND BRINSTONE
FLOOD
260 F FLIGHT SIMULATOR 2
249 F FOOTBALL MANAGER 2
199 F GHOUST N GHOSTS
399 F GHOST AND GOBLINS
159 F GOLD AND AMERICA
360 F GRAVITY
199 F HOYLES BOOK OF GAMES
239 F ITALIA 90
199 F IATLY 90
359 F IRON LORD
320 F INTRUDER
199 F IVANHOE
320 F IMPERIUM
349 F JOHN LOWE'S DARTS
240 F INDIANA JONES ARCADE
199 F INDIANE JONES AVENTURI
199 F JACK NICKLAUS GOLF
360 F JUMPING JACK SON
380 F KICK OFF 2
380 F KULT
290 F LASER SQUAD
199 F LAST NINJA 2
290 F LES PORTES DU TEMPS
265 F LEGEND OF FAERGHAIL
340 F LOOM
230 F LOST BUTCHMANS MINE
199 F MANCHESTER UNITED
300 F MAUPITI ISLAND
330 F MID WINTER
229 F MIDNIGHT RESISTANCE
270 F NORD ET SUD
299 F OPERATION STEALTH
249 F ORIENTAL GAMES
199 F P 47 THUNDERBOLD
290 F PACK TETRIS
370 F Pictionary
290 F PLAYER MANAGER
240 F POPULOUS
249 F POWER BOAT
249 F RAINBOW WARRIOR
199 F RESOLUTION 101
199 F RICK DANGEROUS
269 F ROCK STAR
239 F RVF HONDA
330 F SAFARIS GUNS
290 F SATAN
249 F SKIDZ
290 F SHERMAN M4
199 F SIM CITY
195 F SONIC BOOM
320 F SPACE HARRIER NEWS
290 F STARFLIGHT
249 F TENNIS CUP
199 F THEME PARK
199 F THE PUNISHER
265 F THE HUNT OF RED OCTOBER
320 F TIE BREAK
199 F TOWER OF BABEL
320 F VENUS
350 F VOYAGEURS DU TEMPS
340 F
290 F
295 F
300 F
275 F
240 F
315 F
219 F
290 F
290 F

AVEC CHAQUE LOGICIEL DE CETTE COLONNE
1 JEU GRATUIT A 99 F

ATARI ST/STE

AMIGA COMMODORE 99F

AMIGA COMMODORE 199 F

- AMIGA COMMODORE
ALTERED BEAST
AMEGAS (ANG)
ASTAROTH (FRA)
ATAX (ANG)
ATRON 5000 (ANG)
BARBARIAN 2 (FRA)
BATMAN (FRA)
BATTLE VALLEY (ANG)
BEAT IT (ANG)
CAPTAIN FIZZ (ANG)
CASTLE WARRIOR (FRA)
CHALLENGER (ANG)
CHASE HQ(FRA)
COGANE RUN (ANG)
CRUNCHER FACTORY (ANG)
CUSTODIAN (ANG)
CYBERNOID II (ANG)
DATA STORM (ANG)
DELUXE PRINT
DOUBLE DETENTE (FRA)
DRUM STUDIO (ANG)
EAGLES NEST (ANG)
ECHO (ANG)
EXPLORA 1(FRA)
EXPLORA 2(FRA)
EXOLON (ANG)
FORGOTTEN WORLD (FRA)
FIRE BLASTER (ANG)
HEAVY METAL(FRA)
HOLLYWOOD POKER (ANG)
INCORRUPTIBLES (FRA)
JOE BLADE (ANG)
JOE BLADE II (ANG)
JUMP JET (ANG)
MINBREAKER (ANG)
MOON WALKER (FRA)
NEBULUS (ANG)
NETHERWORLD
OIL IMPERIUM (FRA)
ONSLAUGHT (FRA)
OPERATION THUNDERBOLD (FRA)
OUTLAW (ANG)
PACMANIA (FRA)
PHALANX (ANG)
PLUTOS (ANG)
POINEER PLAGUE(ANG)
PRISON (ANG)
ROCKET ATTACK (ANG)
ROTOX (FRA)
RUNNING MAN(FRA)
SHOOTING STAR (ANG)
THUNDER BIRDS

- BLOOD WICH + DATA DISK
INTERPHASE
COMPILATION ACTION D'ENFER
EMOTION
KNIGHTS OF CRYSTALLIOR
IMPOSSAMOLE
ADIDAS BEACH VOLLEY
THEME PARK
MILLENNIUM 2.2
COMPILATION ACTION VOL 1(FRA)
COMPILATION GEN D'OR(FRA)
COMPILATION LES VAINQUEURS(FRA)
COMPILATION MEGA PACK(FRA)
COMPILATION TRIAD 2(ANG)
CRACK DOWN(FRA)
CABAL(FRA)
CRACK DOWN(FRA)
EMOTION(FRA)
HUNT OF REF OCTOBER
SHADFLOW OF THE BEAST
COMPILATION MAGNUM 4
AVEC CHAQUE LOGICIEL A 199 F
1 JEU GRATUIT
A 99 F AMIGA

A RENVOYER A MICRO VIDEO VPC 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX
BON DE COMMANDE

Table with columns: DESIGNATION, QTE, PX UNIT, PRIX TOTAL. Includes fields for NOM, ADRESSE, CODE POSTAL, VILLE, CHÈQUE, and OU MANDAT CARTE. A checkbox for 'JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET, JE JOINT 3 TIMBRES A 2,30 OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES'.

LUCASFILM GAMES

Il était possible de voir Secret Of The Monkey Island, excellent jeu dont la sortie est imminente, et qui sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que Secret Weapons Of The Luftwaffe, simulateur de vol présenté en rubrique previews de notre précédent numéro.

A côté de cela, un nouveau produit, Nightshift, est annoncé pour la fin de l'année sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade réalisé par l'équipe d'Assembly Line (Xenon 2, Pipemania, Vaxine), se déroulant dans une usine de jouets. Les jouets en question sont des figurines de la Guerre des Etoiles, mais aussi des jeux Lucasfilm Games. D'ailleurs, l'usine s'appelle Industrial Might & Logic... Le but du jeu est de faire fonctionner l'immense machine, qui fait plusieurs tableaux de haut, afin de fabriquer les jouets demandés. Mais ceci est loin d'être simple, puisqu'il y a des pannes et pleins d'autres surprises qui vous attendent. On vous présente le jeu dès que possible...



SECRET OF THE MONKEY ISLAND

FLIP IT & MAGNOSE

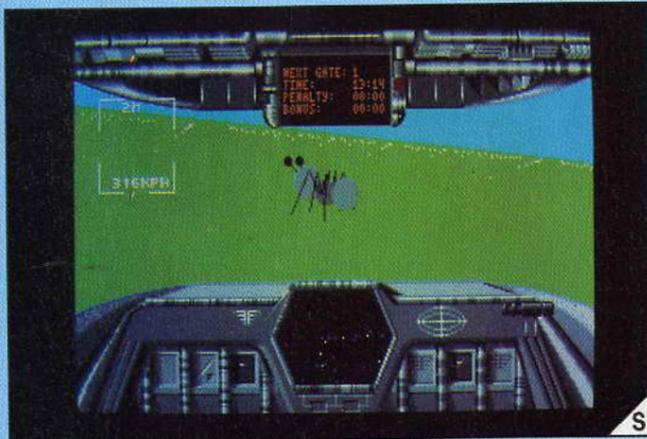


MIRRORSOFT

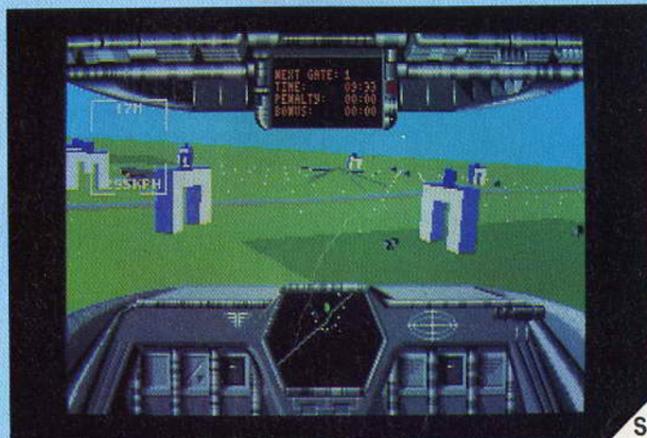
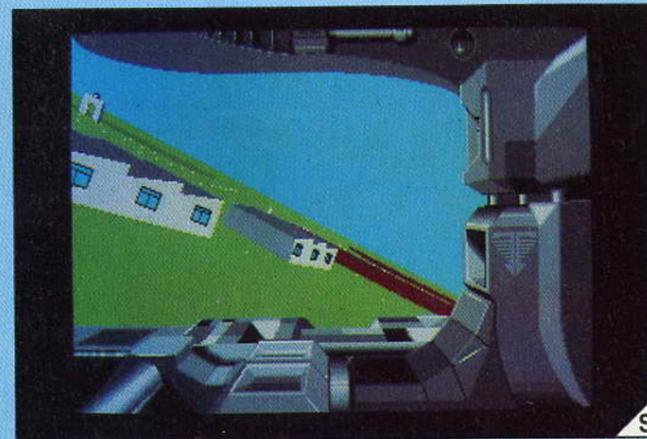
La compagnie avait l'un des plus grands stands du salon. Sous le label Imageworks, le soft phare de Noël est Teenage Mutant Hero Turtles, que nous vous présentons en previews, tout comme Speedball 2.

Le prochain soft devant sortir sur Amiga et ST sera Flip-It And Magnose, présenté en previews récemment sous le nom Up And Away. Blade Warrior, que l'on attend depuis bien longtemps, devrait également être prochainement disponible sur Amiga, PC et ST.

Duster, présenté en rubrique previews il y a quelques mois, a du retard et ne sortira pas avant le début de l'année prochaine. Le développement du jeu avance pourtant bien, et est de plus en plus impressionnant. Omnicron Conspiracy, déjà testé sur PC, arrivera bientôt sur Amiga et ST.



DUSTER



# 49 F SEULEMENT

## LE LOGICIEL QUI VOUS PERMET DE TELECHARGER PLUS DE 2 000 LOGICIELS.

Ce kit SM1 de téléchargement vous permet de



télécharger 24h sur 24 tous les logiciels qui vous intéressent.

SM1 met à votre disposition 24 h sur 24 plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché.

Tableaux performants, traitements de texte efficaces, langages très professionnels, utilitaires indispensables, graphismes très sophistiqués, jeux complètement fous, ... sur le 3615 SM1 il y en a pour tous les goûts... et tous les micros ! Sont stockés en effet dans les ordinateurs de SM1, des programmes en provenance du monde entier pour COMPATIBLES PC, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH.

SM1: Plus de 2 000 logiciels gratuits dans tous les domaines.

Pour constituer le Catalogue SM1, nous avons sélectionné LES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC. Nous vous proposons également les "EXCLUSIVITES SM1", véritables perles rares que vous ne trouverez que sur SM1 et une sélection des meilleurs SHARE WARE. "Musts" du domaine public ou "EXCLUSIVITES SM1", quel que soit le logiciel que vous copiez, il est gratuit et vous ne payez que le prix de la communication sur 3615. Ainsi, il vous en coûtera à peine plus de 60 francs pour télécharger un excellent logiciel de dessin et moins de 30 francs pour un fabuleux jeu d'aventure.

Le téléchargement, une formule simple, sûre et rapide.

Les 2 000 logiciels de SM1 sont accessibles en utilisant votre minitel.

Pour télécharger, vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-minitel (ou d'un modem) et de notre logiciel de téléchargement Quicktel. Une fois votre branchement effectué, connectez-vous sur le 3615 SM1 et choisissez alors le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, le logiciel est copié et vous appartient !

Pour chaque programme, sont précisées les caractéristiques principales et la durée exacte du téléchargement. Vous pouvez ainsi choisir en toute connaissance de cause le logiciel dont vous avez besoin. Avec SM1, vous vous constituez votre propre bibliothèque de logiciels, sans aucun risque... et sans vous ruiner.

Votre équipement complet de téléchargement dans quelques jours.

Renvoyez-nous vite le bon de commande joint, accompagné de votre règlement, et vous recevrez sous quelques jours le kit complet de téléchargement SM1 comprenant :

- Le logiciel Quicktel, clé d'accès indispensable au catalogue SM1,
- Le guide du téléchargement pour réussir vos téléchargements dans les meilleures conditions,
- Un large extrait du catalogue SM1 et notamment la liste complète des nouveautés. Vous aurez ainsi tous les atouts en main lorsque vous effectuerez vos premiers téléchargements ! Ne perdez plus un instant ! Renvoyez vite le bon ci-dessous.

## BON DE COMMANDE

A DECOUPER ET A RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A : CANAL 4 Service SM1, 24 rue du Sentier, 75002 Paris

- Je ne possède pas de câble de liaison minitel micro-ordinateur et je souhaite recevoir le câble avec le kit complet de téléchargement au prix total de 149 F. Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble :  9 broches  25 broches
- Je possède déjà un câble de liaison micro-ordinateur ou un modem et je souhaite recevoir le kit complet de téléchargement comprenant le logiciel Quicktel, le Guide du Téléchargement, un large extrait du catalogue SM1 pour 49 F seulement.

JE JOINS MON CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL À L'ORDRE DE SM1.

- JE POSSEDE UN  PC PS/2 compatible 5 1/4  PC PS/2 compatible 3 1/2
- AMIGA 500/2000  AMIGA 1000
- ATARI ST  APPLE MACINTOSH

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

TELEPHONE \_\_\_\_\_ PROFESSION \_\_\_\_\_

merci d'écrire en majuscules.

3615

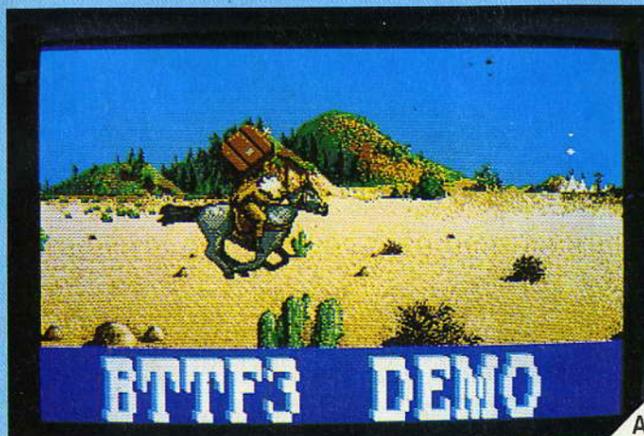
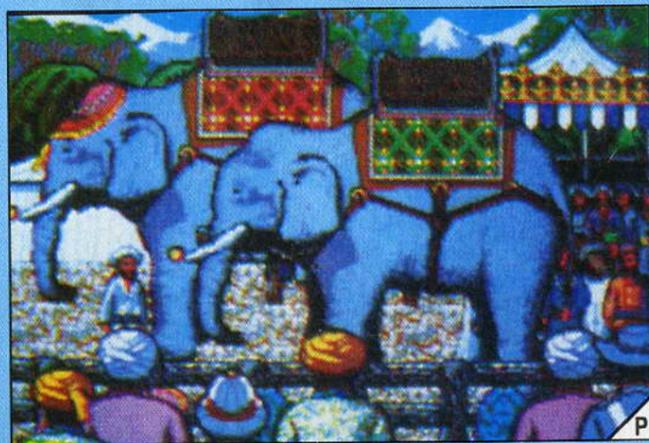
# SM1

UN SERVICE DE CANAL 4  
24 rue du Sentier, 75002 PARIS



En fin d'année, nous devrions avoir **Champion Of Raj**, un nouveau jeu de Level 9, a qui l'on doit Billy The Kid pour Ocean, présenté dans ce même numéro en rubrique previews. Il se déroule aux Indes, en 1800, et recrée les événements politiques de l'époque. C'est une sorte de Defender Of The Crown, dans un autre contexte, et avec d'autres jeux, mais surtout permettant jusqu'à six participants en même temps. Si la stratégie est belle et bien présente, les jeux d'arcade aussi, dont la chasse au tigre et la course d'éléphants. Voilà qui promet. Pour Amiga, PC et ST.

Au début de l'année prochaine, nous pourrons jouer à **Back To The Future 3**, qui s'annonce bien meilleur que le second. C'est une nouvelle fois un jeu multiphase, mais sa réalisation paraît de bonne qualité, avec plusieurs phases à scrolling différentiel, sur Amiga et ST. Parmi les divers jeux, vous devez secourir une institutrice se trouvant sur un cheval emballé, à l'aide de Doc, en sautant au-dessus des obstacles... Avec Marty, vous vous trouverez pris entre le feu des Indiens et de la cavalerie. Vous devrez enfin vous entraîner au stand de tir, vous débarrasser de Biff Tannen et enfin, rentrer à la maison...



Toujours en début d'année, Mirrorsoft éditera **Predator 2**, basé sur le film de la Fox sortant en fin d'année aux Etats-Unis. Cette fois-ci, le Predator est à New York, en 1995, alors que les gangs et les trafiquants de drogue se livrent une guerre sans merci. Vous êtes un simple flic, et c'est à vous de résoudre tous les problèmes. Predator 2 devrait être un shoot'em'up en 3D, avec des scrollings différentiels et beaucoup d'action et de terreur, tout comme le film...

Sous le label PSS, **The Final Battle**, la suite de Legend Of The Sword, est prévue pour le mois à venir sur Amiga et ST, avec une version PC à suivre. **Riders Of Rohan**, jeu basé sur le Seigneur des Anneaux, est également imminent pour PC, les versions Amiga et ST devant venir un peu plus tard.

Parmi les nouveaux jeux annoncés, notons **Reach For The Skies**, simulation de vol et de combats durant la bataille d'Angleterre.



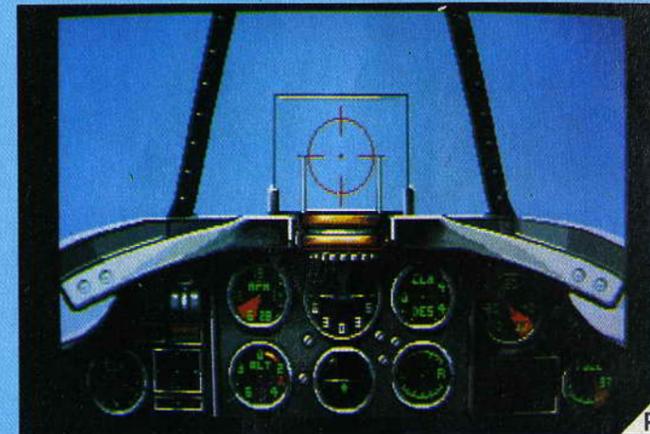
PREDATOR 2:  
LE FILM

Réalisé par les auteurs de Falcon, le jeu s'annonce superbe, avec de magnifiques avions en 3D. Il devrait sortir d'ici la fin de l'année sur Amiga et ST, avec une version PC à suivre.

Pour l'année prochaine, nous aurons droit à **Red Phoenix**, basé sur le best-seller américain du même nom. Le jeu proposera plusieurs phases de simulation, de vol, en sous-marin, et bien d'autres surprises.

Sous le label *Cinemaware*, rien de bien neuf. **It Came From The Desert** devrait être disponible sur PC et ST d'ici fin octobre, tout comme **TV Sports Basketball**.

Chez *Spectrum Holobyte*, **Flight Of The Intruder**, testé dans ce numéro, doit arriver d'ici Noël sur Amiga et ST. Côté nouveautés, **Crash Course**, que nous avons présenté sous le nom de Stunt



REACH FOR THE SKIES

Driver dans notre résumé du CES de Chicago, sera très rapidement disponible sur PC. C'est une sorte de Hard Drivin.

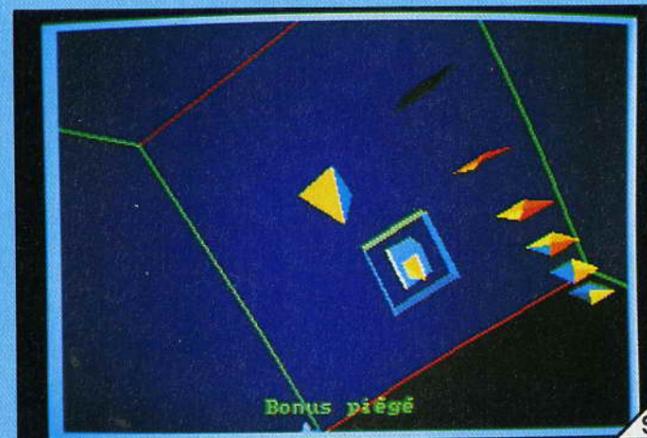
Enfin, chez FTL, on nous promet que **Chaos Strikes Back** sur Amiga et **Dungeon Master** sur PC seront disponibles sous peu...

#### INFOGRAMES

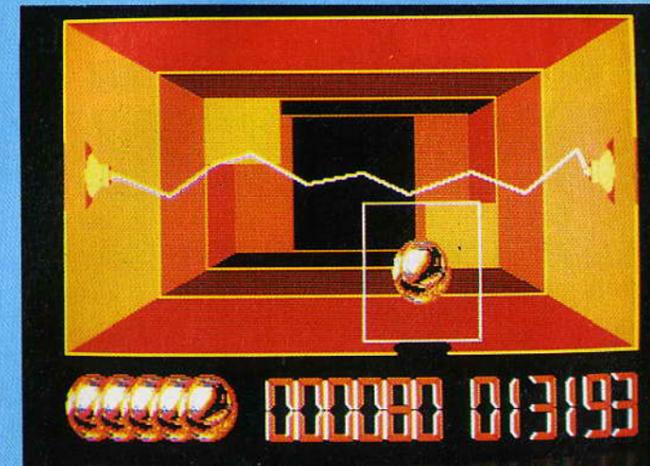
Que de jeux à venir chez l'éditeur français.

Fin septembre, nous aurons **Light Corridor**, un jeu qui s'annonce particulièrement prenant pour Amiga, PC et ST. C'est aussi fin septembre que doit sortir sur les mêmes machines, l'autre jeu de la gamme New-Age: **Alpha Waves**.

Mi-octobre, le tout nouveau meurtre de l'équipe d'Hitech, **Murder In Space** sortira toujours sur les mêmes machines. La fin octobre verra aussi la sortie de **Welltris** sur Amiga.

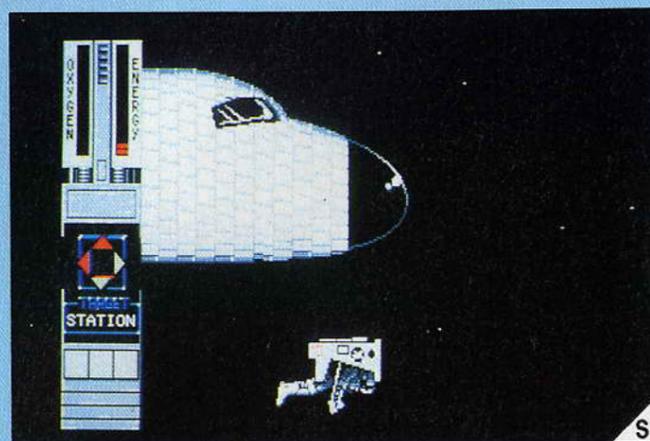


ALPHA WAVES



LIGHT CORRIDOR

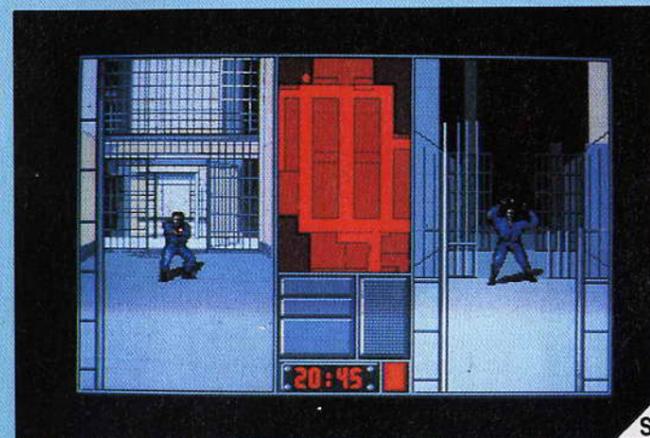
Mi-novembre, voilà que nous aurons **Mystical**, le shoot'em'up d'heroïc-fantasy aux graphismes sublimes, ainsi que **Welltris**, sur ST cette fois-ci. Enfin, fin novembre, les deux derniers softs de l'année, **Alcatraz** et **Metal Masters** sortiront sur Amiga, PC et ST (sauf Metal Masters qui n'est pas annoncé pour PC).



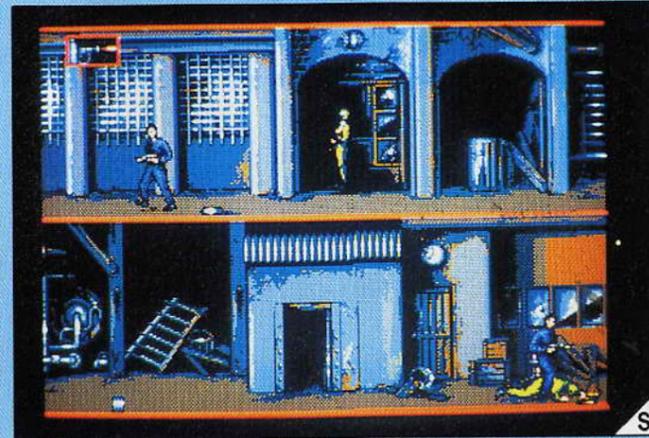
S



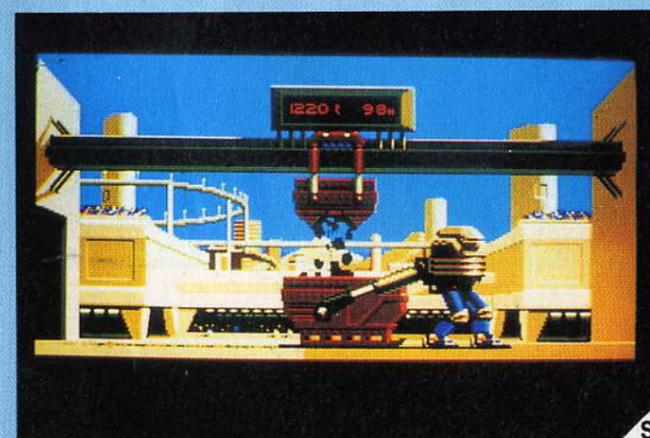
A



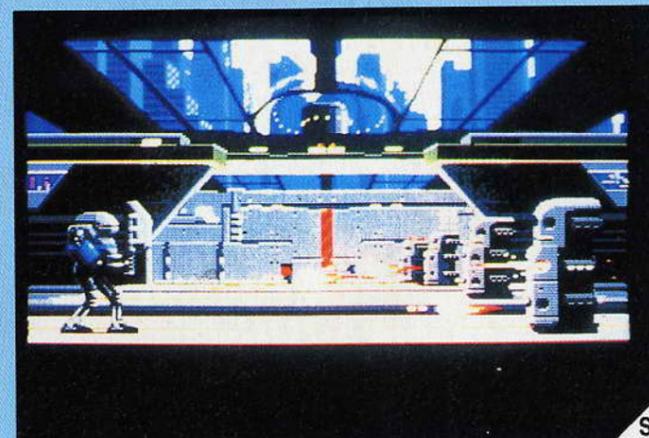
S



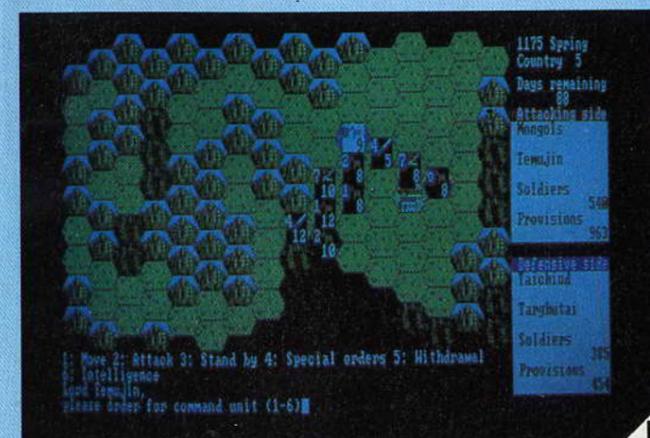
S



S



S



P

De haut en bas :

Murder In Space / Mystical  
Alcatraz  
Metal Master  
Genghis Khan

Les deux nouveautés présentées étaient **Bandit Kings Of Ancient China** et **Genghis Khan**, deux jeux de stratégie/wargame, venant de la société japonaise Koei. Très connue au Japon et aux Etats-Unis, cette compagnie propose des jeux très complexes et complets, qui ont plus d'une fois reçu des récompenses à l'étranger.

# BATISSEZ VOTRE AVENIR SUR DU SOLIDE

## 286

**CARACTERISTIQUES :**

Boitier 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 professionnelle : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 990,00 FHT)

# 9 990 F TTC

Pour l'achat d'une de ces configurations AZ COMPUTER vous offre un **CADEAU** d'une valeur de **1490 F TTC \***



CES ORDINATEURS SONT DISPONIBLES CHEZ AZ COMPUTER

**AZ COMPUTER LAFAYETTE**  
24, rue Lamartine - 75009 PARIS  
Tél. : 42 85 23 69

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

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

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

**AZ COMPUTER ST LAZARE**  
58, rue de Rome - 75008 PARIS  
Tél. : 42 93 24 67

**AZ COMPUTER MONTPARNASSE**  
69, rue de Vaugirard - 75006 PARIS  
Tél. : 45 44 86 45

**AZ COMPUTER PARIS SUD**  
Z.A. des Montatons - 30, rue Denis Papin  
91240 ST MICHEL SUR ORGE  
Tél. : 60 16 56 57

**AZ COMPUTER LYON**  
44, avenue Berthelot - 69007 LYON  
Tél. : 78 72 21 10

**AZ COMPUTER BORDEAUX**  
17, cours du Chapeau Rouge  
33000 BORDEAUX  
Tél. : 56 51 00 25

**AZ COMPUTER TOULOUSE**  
Tél. : 61 92 59 08

\* OFFRE VALABLE DU 1/10/90 au 31/12/90  
DANS TOUS LES MAGASINS AZ COMPUTER

**AZ**  
COMPUTER

## DOMARK

La compagnie présentait sa gamme de jeux pour Noël, mais annonçait également tous ceux à venir début 91. Pour commencer, le gros jeu de Noël est incontestablement **S.T.U.N. Runner**, dont nous vous proposons une première preview dans ce numéro.

La nouveauté parmi les produits de Noël est **Hard Drivin 2: The Sequel**. Le programme reprend le jeu original, mais propose quatre nouveaux circuits, chacun composé d'un circuit de vitesse et d'un circuit de cascades. Autre nouveauté, il est possible de connecter deux machines ensemble (Amiga, PC ou ST), et de jouer à deux l'un contre l'autre. Vous n'êtes pas convaincu? Eh bien le jeu comportera aussi un constructeur de circuits, qui vous permettra de faire les circuits de vos rêves... en sachant bien que si vous mettez dix ponts les uns à la suite des autres, le jeu ralentira beaucoup! Quoi d'autre? L'auteur, Jürgen Friedrich, a également retravaillé la 3D qui est du coup beaucoup plus rapide, plus fluide. Enfin, une fois par tour, vous pouvez employer le booster qui vous propulsera à une vitesse incroyable. Autant dire que nous sommes impatients de voir Hard Drivin 2, sur Amiga, PC ou ST!

Le dernier programme devant encore sortir d'ici la fin de l'année est **Mig-29 Fulcrum**, une simulation permettant de piloter l'avion le plus sophistiqué de l'Union soviétique. Le jeu comporte de nombreuses missions originales, et propose des vues extérieures variées et modulables, de très belles pages écrans présentant les



MIG29 FULCRUM



C'est en avril 1991 que sortira le nouveau programme de Freespace, autant dire qu'on va en entendre parler, puisqu'il s'agit d'un soft nommé **3D Construction Kit**. Eh oui, il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un soft pour faire des jeux en 3D, qu'ils soient d'arcade, d'aventure, ou pourquoi pas des simulations! Le soft servira aussi à ceux qui veulent faire de la modélisation sur ordinateur, et devrait même avoir des débouchés sur le marché de l'éducatif. Vous pourrez ainsi construire un univers, et vous y déplacer ensuite. Le rêve quoi! Ce soft est prévu pour Amiga, PC et ST.

Côté nouveautés, Domark a repris de nouvelles licences de chez Tengen.

**Hydra** est un jeu excellent dans lequel vous devez délivrer des objets plus ou moins précieux en un temps limite. Pour ce faire, vous utilisez votre bateau, très bien équipé en armes, car les rivières



HYDRA

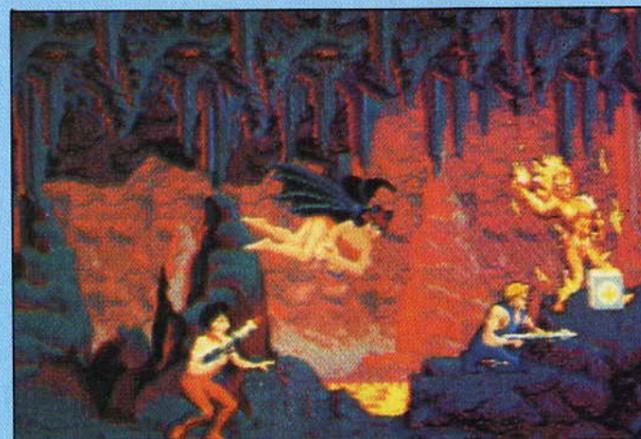


MIG29 FULCRUM



missions, de nombreux lieux différents et des sons digitalisés sur Amiga. Le soft est prévu pour Amiga, PC et ST.

Un autre soft, prévu pour le début 91, est **NAM: 1965-1975**. Ce jeu, dont l'auteur a participé au développement d'Imperium, est un jeu de stratégie militaire et de politique, puisque vous y jouez le rôle du président des Etats-Unis durant la guerre du Viêt-nam. Il est possible de jouer l'ensemble de la guerre, ou bien quatre des événements majeurs. Ce wargame politique devrait proposer un réalisme jamais atteint auparavant, si l'on en croit son auteur. NAM est prévu pour Amiga, PC et ST.



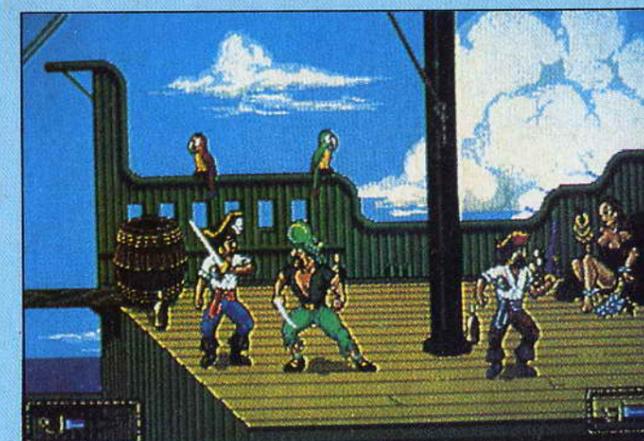
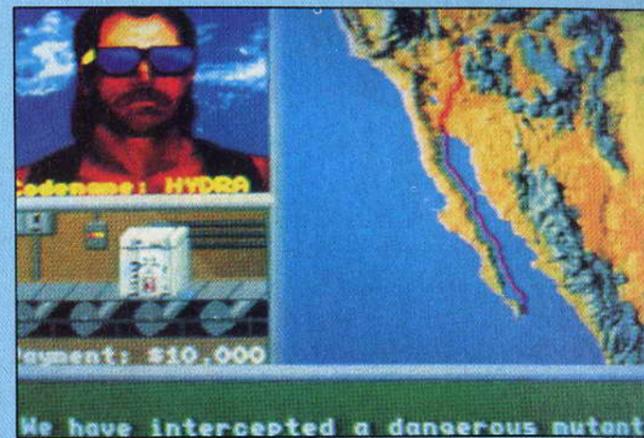
res sont infestés de terroristes qui pillent tous les passants! Le jeu possède une très belle 3D, surtout qu'il est possible de décoller avec son bateau dès que l'on atteint une certaine vitesse. Assez grandiose, et particulièrement original, Hydra sera adapté l'année prochaine sur Amiga, PC et ST.

**Thunderjaws** est un jeu pour un ou deux joueurs, entre Altered Beast et Sly Spy! Vous plongez dans un monde infesté de requins-robots, vous allez délivrer des jeunes filles que des savants fous transforment en femmes-lézards, vous traversez des grottes



De haut en bas:

Hydra  
Thunderjaws  
Thunderjaws  
Skull & Crossbones





dans l'espace! Ishido est tout simple à apprendre, mais très prenant dès que l'on y joue. C'est un vieux jeu japonais adapté sur micro.

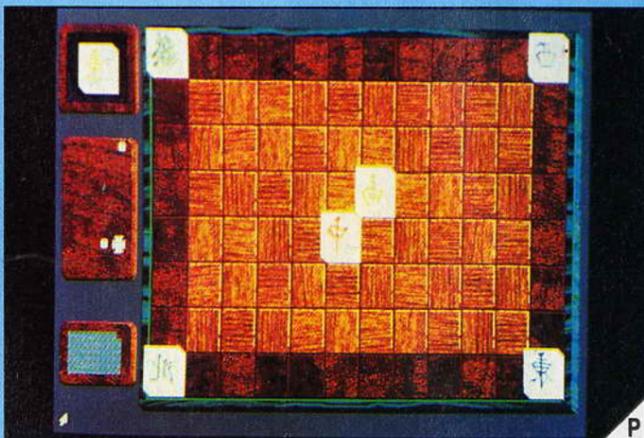
**Altered Destiny** sera après Search For The King le second jeu d'aventure d'Accolade. Celui-ci s'annonce bien meilleur que le précédent, ce qui est une bonne chose.

La grosse nouveauté était **Test Drive 3**, tellement dément que nous vous le présentons en rubrique previews.

Tous ces softs sortiront d'abord sur PC, puis sur Amiga. Accolade ne compte plus faire de versions ST, sauf pour **Elvira**, qui devrait sortir en novembre.

De haut en bas:

Elvira  
Star Control / Elvira  
Ishido / Altered Destiny



#### STORM

**Saint-Dragon** est présenté en rubrique Test, le prochain jeu de la compagnie sera donc maintenant **SWIV**, que nous présentons en rubrique previews!

#### UBI SOFT

La seule nouveauté présentée sur le stand Ubi, seul éditeur français à en posséder au CES, était **Jupiter Masterdrive**, que nous vous montrons en rubrique previews. En dehors de cela, tous les autres produits étaient déjà connus de nous. On a tout de même eu la certitude que **Great Courts 2** était bel et bien en cours, et devrait être terminé rapidement. De même, **B.A.T. 2** est bien avancé, et les auteurs du jeu font de leur mieux pour le terminer pour Noël.

#### MICROPROSE

Peu de nouveautés sur le stand Microprose, en dehors de **Betrayal** et de l'excellent **Wild Fire**, que nous vous présentons en rubrique previews.

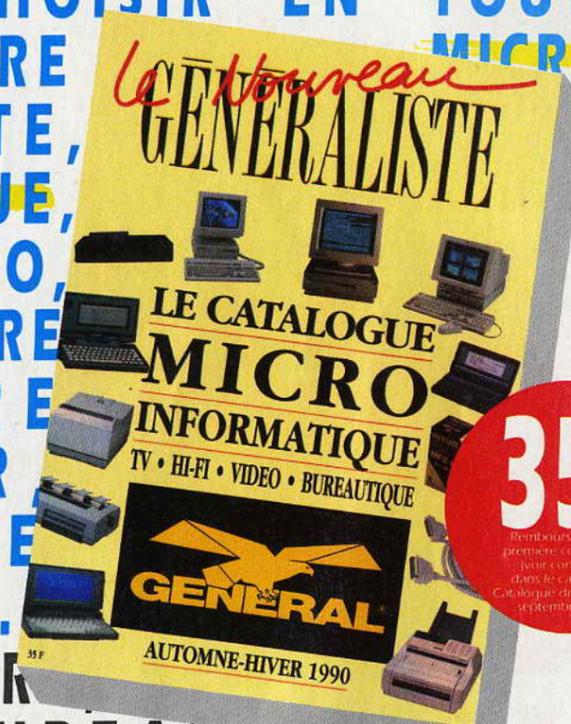
Sans quoi, la compagnie présentait les mêmes produits PC qu'au CES de Chicago, soit **Knights Of The Sky** et **Lightspeed**. Sans quoi il y avait aussi le tout nouveau jeu d'aventure de l'auteur de **Leather Goddesses Of Phobos**, un jeu délirant dans la lignée des Infocom, avec des graphismes en plus.

#### OCEAN

Chez Ocean, on pouvait voir de nouvelles choses sur Epic, et sachant le malheur que fait ce programme en previews, nous vous le présentons à nouveau dans cette rubrique. **Billy The Kid**



**GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE**  
"LE NOUVEAU GENERALISTE"  
**LE CATALOGUE DE VENTE PAR**  
**CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL**  
**VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE**  
**TRANQUILLITE: VOTRE**  
**VOTRE IMPRIMANTE,**  
**VOTRE PERIPHERIQUE,**  
**VOTRE LOGICIEL PRO,**  
**VOTRE MODEM, VOTRE**  
**TELEFAX, VOTRE**  
**PHOTOCOPIEUR**  
**VOTRE LECTEUR DE**  
**DISQUETTE, ETC...**  
**BREF, TOUTE LA MICRO**  
**TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...**



35 F

Remboursable, les premières commandes, pour conditions dans le catalogue. Catalogue disponible fin septembre 1990.

## ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL\*

**2<sup>ème</sup> prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes**

Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

**3<sup>ème</sup> prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante**

#### ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



**COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE"** en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

Je vous joint un chèque  un mandat  de 35 F.

Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société .....

Nom ..... Prénom .....

Fonction.....

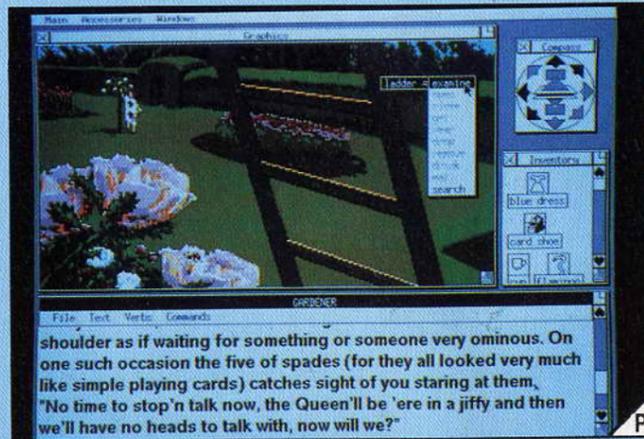
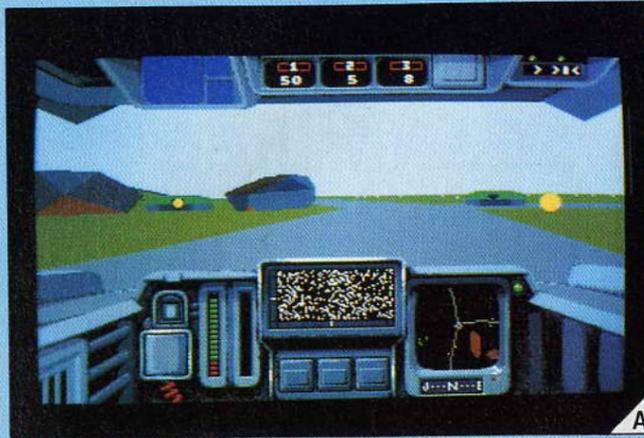
Adresse .....

.....

C.P. [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Tél. : .....

**NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1**

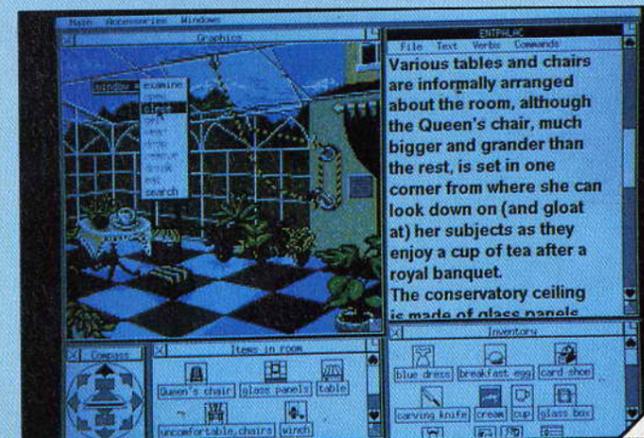


débrouillé pour vous présenter **Monthy Python Flying Circus** et **Super Off-Road Racer** en rubrique previews. Quant à **Wonderland** (excellent jeu d'aventure de Magnetic Scrolls), **Judge Dread** (jeu d'arcade sympa des auteurs de Ninja Warriors) et **Golden Axe** (les adaptations Amiga et ST sont bonnes, sans être démentes toutefois), vous devrez vous contenter des quelques photos disponibles. Si vous n'êtes pas content, dites-vous bien que nous aussi, et on vous encourage vivement à téléphoner à Virgin Games, en Angleterre, pour leur exprimer votre mécontentement!



avance également très bien, il est également en rubrique previews, tout comme **Chase HQ 2** et **Narc**. Sans quoi **Battle Command** est presque terminé sur Amiga et ST, et devrait faire un malheur, tant il est aussi bien réalisé que **Carrier Command** et aussi complet. En plus de tout cela, la compagnie a annoncé qu'elle avait désormais les droits de **Darkman**, le nouveau film de Sam "Evil Dead" Raimi, et de **Firebirds**, un film de combats d'hélicoptères qui est sorti chez nous cet été, sans faire de bruit! Sans quoi **Robocop 2** est désormais dans sa phase finale de programmation, et **Total Recall** vous est présenté dans le dossier que nous avons préparé sur ce film incroyable!

**VIRGIN**  
O rage! ô désespoir! L'équipe de Virgin nous a bien présenté TOUT ses logiciels de Noël, mais elle n'avait ni préversions, ni versions testables, et les photos d'écran se comptaient sur les doigts. Voilà ce que l'on appelle du mauvais boulot. Enfin, on s'est



De haut en bas:  
**Battle Command / Wonderland**  
**Battle Command / Wonderland**  
**Wonderland / Golden Axe**

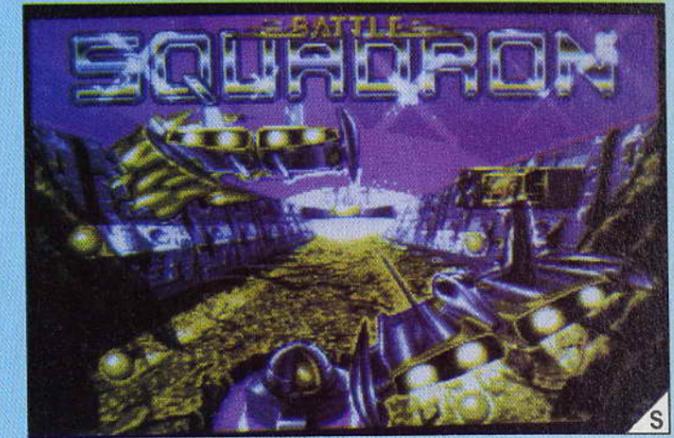
**SOFTWARE BUSINESS**

Voici une compagnie qui s'améliore d'année en année, représentant maintenant un nombre important de compagnies étrangères, et ayant une structure de plus en plus solide. Chez **Audiogenic**, il faut prévoir pour septembre la ressortie d'**Helter Skelter** pour Amiga et ST, vieux jeu disponible il y a deux ans. C'est un jeu de plateau très prenant, réalisé par les programmeurs de **Xenon 2** et **Vaxine**. Il pourrait encore faire un hit aujourd'hui! Ensuite, viendra **Loopz**, créé à l'origine pour la console Game-Boy, mais faisant un carton tel qu'Audiogenic l'adapte aujourd'hui pour micro. C'est un jeu dans le genre de Tetris, tellement bien que Capcom l'adapte en jeu d'arcade! La sortie sur Amiga et ST est prévue pour début octobre. Enfin, **Exterminator** est prévu pour Amiga et ST fin octobre. C'est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, dans lequel vous devez écraser des insectes à l'aide de vos mains! Chez **Blade Software**, on prévoit l'adaptation de **Laser Squad** pour PC en octobre, et la sortie de **Lords Of Chaos** sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu entre le wargame et le jeu de rôle! **Demonware** prépare la sortie prochaine de **Final Countdown** sur Amiga, un jeu d'arcade/stratégie étrange, avec des graphismes sympa et des sons d'ambiance... **The Power** pour Amiga sortira en octobre, et il s'agit d'un jeu de réflexion. Viendront ensuite **White Shark** et **Gateway 2** sur Amiga, en novembre. Le premier est un shoot'em'up, le second un jeu d'action en 3D, pouvant se jouer avec un Light Gun! **Gonzo Games**, à qui l'on doit **Wipe Out**, sortira une version PC de ce jeu fin septembre. Plus tard, nous aurons **Street Hockey**, un jeu de hockey futuriste, se jouant dans les rues et proposant une



vue assez réaliste. Ce sera pour Amiga, PC et ST. Enfin, en octobre, ce sera au tour de **Brides Of Dracula** de sortir sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade, pouvant être joué à deux à la fois, et se déroulant en Transylvanie. **Innerprise** a un catalogue très chargé, et plein de titres déments. D'ici la fin septembre, nous aurons **Final Orbit**, un shoot'em'up pour PC, réalisé par les auteurs de **Battle Squadron**. En octobre

sur Amiga, **Time Guardian** proposera de combattre bien des ennemis différents en voyageant à travers le temps. C'est aussi en octobre que devrait sortir **Battle Squadron** pour ST et STE. Les graphismes sont bons, l'animation aussi, et le scrolling n'est pas mal du tout! Voilà qui promet, surtout que la version STE profitera des scrollings hard et des sons stéréo!

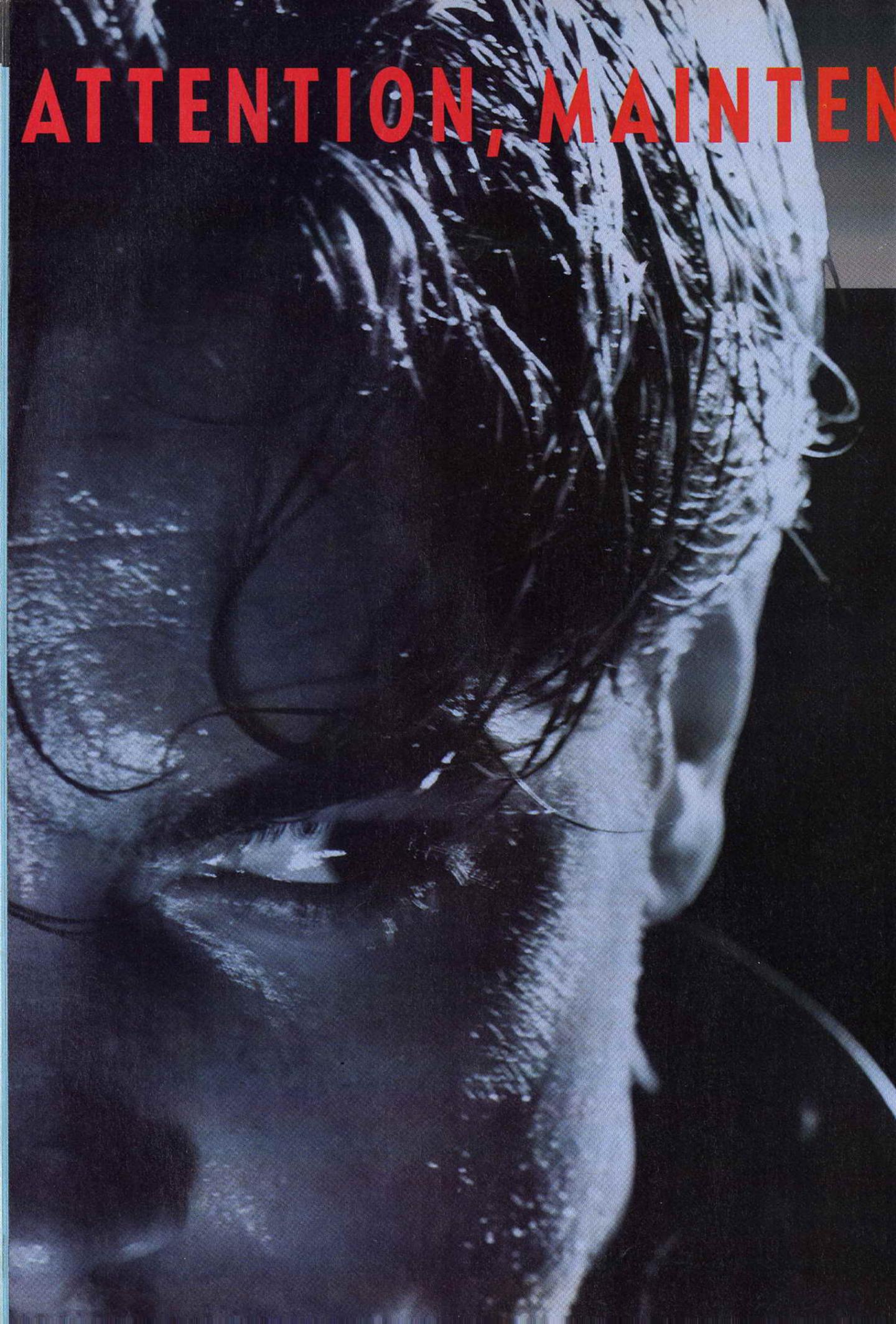


En octobre toujours, nous pourrions voir **Sword Of Sodan 2** sur Amiga, dont on ne sait encore rien, si ce n'est qu'il y aura des sprites faisant près de 30% de l'écran, parfois plus! Et ce n'est pas tout! En novembre, vous pourrez jouer avec **Aviators**, autrement dit **Battle Squadron 2**. Plus de tout, voilà ce qu'on nous promet! **Kingsoft** proposera **Emerald Mine 3** pour Amiga, PC et ST, un jeu dans le genre de Boulder Dash, et **Gotcha!** un jeu de stratégie pour un ou deux joueurs. En novembre débarquera **Hagar The Horrible**, basé sur le personnage de BD du même nom, pour Amiga, PC et ST, et **Sky Cabbie**, annoncé comme un croisement de Lode Runner avec Joust! Chez **Micro-Illusions**, on prépare activement **Firepower**, un jeu de combats de tanks où deux joueurs peuvent participer en même temps. Chez **Newline**, un jeu de plates-formes, **Wonderland**, devra certainement être renommé, en raison du jeu de Virgin portant le même titre. Celui de Newline est un jeu de plateau. La compagnie **Oxford Softworks** devrait sortir **Chess Champion** sur PC, **Go** et **Backgammon Royale** sur Amiga, PC et ST en octobre. Faut-il expliquer de quoi il s'agit? Enfin, sous le label **Software Business**, sortira **Gravion** sur Amiga, en octobre, un jeu incluant la gravité, des aliens et beaucoup d'action. **Fools Errand** sortira en novembre pour Amiga et ST. C'est un jeu de réflexion et d'aventure. En janvier 91, **Tarot** sera pour Amiga et ST, annoncé comme dément, avec 23 niveaux de scrollings différentiels, et la possibilité de jouer à deux en même temps!

**ELECTRONIC ARTS**

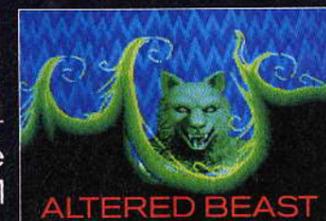
Rien de bien nouveau pour nos lecteurs fidèles, puisque nous avions présentés TOUS les prochains jeux Electronic Arts dans notre précédent numéro. Cependant, il nous a été possible de jeter un coup d'oeil aux premiers jeux Megadrive de la compagnie, dont **Zany Golf**, **Populous** et **Budokan**. En plus de ceux-ci, **John Maiden Football**, simulation de football américain, nous a cloué au sol par son effet 3D superbe! La grosse nouvelle vient du fait qu'Electronic Arts veut devenir une des compagnies éditant le plus de produits sur consoles Megadrive, et a donc signé des contrats avec de nombreuses sociétés afin de développer leurs jeux. Ainsi pour **Innerprise**, **Battle Squadron** et **Sword Of Sodan** arriveront d'ici la fin de l'année sur Megadrive, ils sont très proches de la version Amiga. On prévoit déjà **Battle Squadron 2** et **Sword Of Sodan 2** pour l'année prochaine. Mais des contrats ont aussi été signés avec Ocean, Ubi Soft,

# ATTENTION, MAINTENANT FINI DE JOUER.



## MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.



Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.



Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

Cinemaware, Discovery, New World Computing et Three Sixty. Les noms des jeux n'ont pas été annoncés officiellement, mais nous avons enquêté et découvert qu'il y aura **Unreal** pour Ubi Soft, **F29 Retaliator**, et **Epic** pour Ocean... Les autres noms viendront plus tard!

#### RAINBOW ARTS

Pas de stand au CES de cette année, mais la dynamique équipe de Rainbow Arts était présente dans les allées pour annoncer ses nouveaux jeux, grâce auxquels elle pourrait très bien devenir l'une des plus importantes compagnies au niveau de produits 16-bits originaux!

Parmi ceux-ci, **Masterblazer**, version 16-bits du célèbre Ballblazer de Lucasfilm, avance à grands pas, et devrait être disponible en novembre pour Amiga et ST.

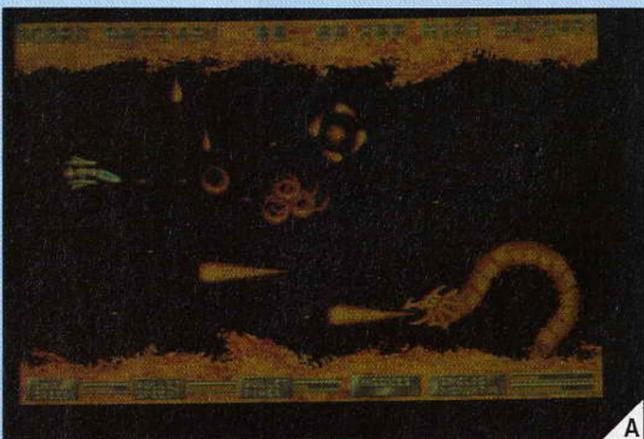


A côté de cela, il y a des chances pour qu'un **Turrigan 2** (nom provisoire) soit disponible pour Noël sur Amiga. On nous promet un terrain de jeu plus grand, plus de possibilités et des animations à tomber par terre. Est-ce possible?

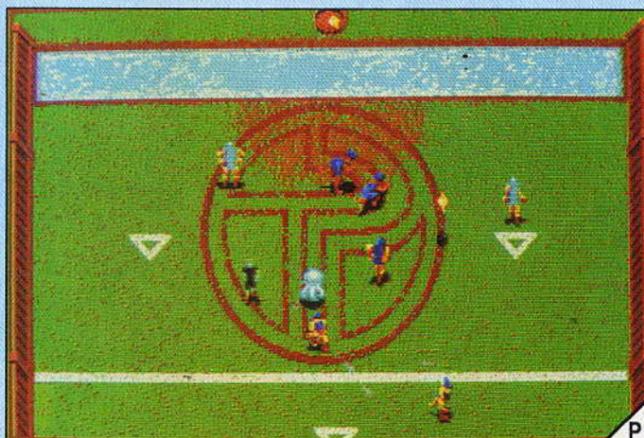
#### LINEL

La compagnie allemande présentait les mêmes produits que ces deux dernières années, à la seule différence qu'elle promettait cette fois-ci une sortie rapide de certains d'entre eux.

**Necronom**, shoot'em'up présenté en previews en avril, devrait par



Le gros titre de la compagnie est **M.U.D.S.** (Mean Ugly Dirty Sport), présenté en rubrique previews il y a quelques mois sous le nom de Mudspots. Il est prévu pour Amiga, PC et ST en octobre. Le seul jeu vraiment nouveau est **Rotator**, et il est tellement fabuleux qu'on vous le présente en rubrique previews.

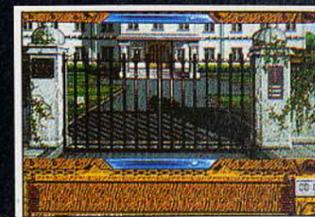
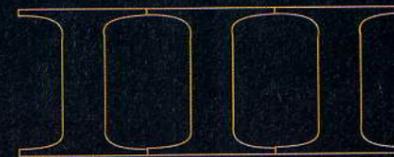
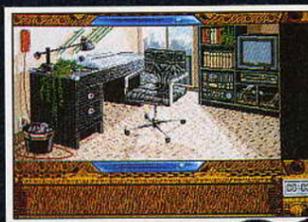


exemple sortir sur Amiga en octobre. Il serait suivi du jeu de stratégie **Kaiser**, en novembre pour Amiga et ST. Début 91, on devrait alors avoir deux autres jeux de stratégie pour Amiga, PC et ST:

Sous le signe du Serpent

# EXPLORA

NE MANQUEZ PAS LE DERNIER VOLET DE LA TRILOGIE AVENTURE !

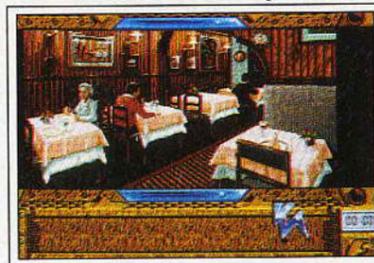


Graphismes exceptionnels et gestion totale à la souris, nouvelle interface encore plus intuitive. Plus de 400 écrans différents, une ville entière avec son métro, ses catacombes et ses égouts. Malgré un suspense à vous couper le souffle quelques notes d'humour vous

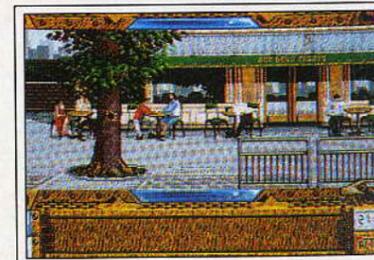
aideront à affronter les horribles membres de la secte du Serpent, et vous retrouverez enfin EXPLORA.

ATARI ST, AMIGA, PC

Photos d'écran Amiga



Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures, le générique habituel annonce le journal télévisé. Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêtez attention, votre cœur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom. Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie...



INFO MEDIA

DISTRIBUTION

Ciep

☎ 39 47 29,29

En vente dans les magasins et chez tous les spécialistes

Traders et Lords Of The Sea. Quant à Dragonslayer, il n'est pas abandonné, se trouve toujours sur les plannings de sortie, cette fois-ci pour mars 91 sur Amiga, PC et ST.

LA grosse nouveauté était l'annonce de deux jeux basés sur The Neverending Story 2, suite de l'Histoire Sans Fin, devant sortir en janvier. Le premier est un jeu d'arcade, et nous le présentons en previews. Le second, un jeu d'aventure, ne sera pas disponible avant la mi-91 sur Amiga, PC et ST.

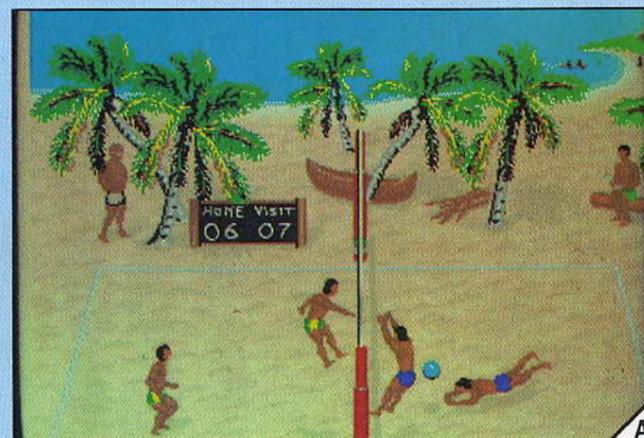
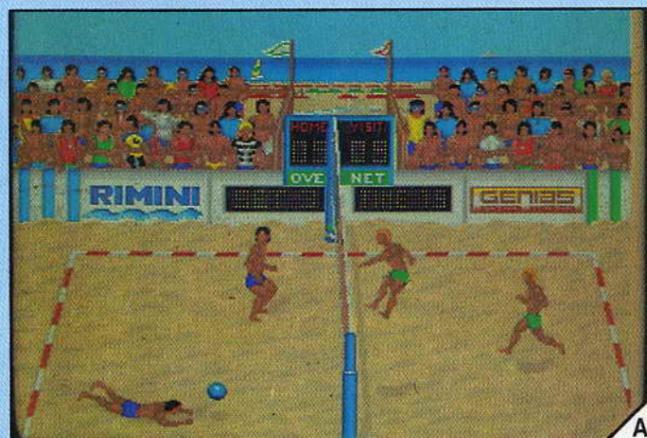
Liné distribue également Genias, compagnie italienne dont les prochains produits, Over The Net un beach-volley, soit du volley de plage, le jeu possède de bons graphismes et une réalisation de qualité, reste à juger de la jouabilité, et Dragon's Kingdom est un jeu d'arcade dans le genre de Shadow Of The Beast, même s'il rappelle un peu plus AMC. L'année prochaine, la compagnie prépare Warm-Up, une simulation de courses de F1 en 3D, tournant à 25 images/seconde, proposant de nombreuses vues différentes, et des options variées (choix du circuit, des conditions météo, etc.)



Dragon's Kingdom



Over the Net



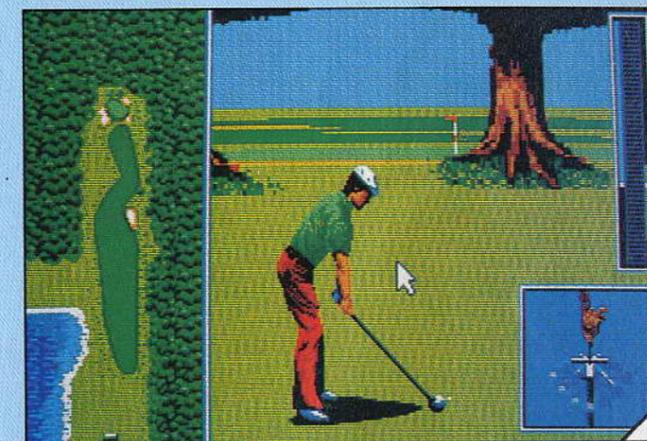
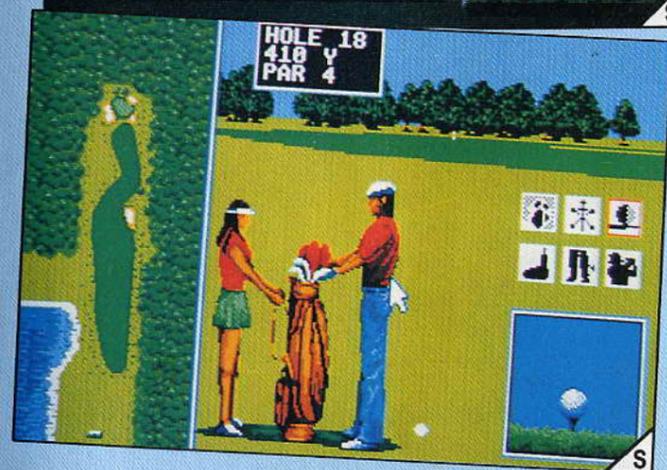
### THALAMUS

Armalyte, l'un des meilleurs shoot'em'up sur C64, sera bientôt disponible sur Amiga et ST, et on aura même droit à Armalyte 2 quelque temps après. Dans le même genre, VenomWing ne sera disponible que sur Amiga, certainement d'ici la fin septembre. D'ici la fin de l'année, sortira sur Amiga et ST un jeu nommé Summer Camp. Il s'agit d'un jeu de tableau très sympa et accrocheur. Toujours avant 91, on devrait pouvoir jouer à Creatures sur Amiga et ST, jeu où l'on doit faire face à une invasion d'aliens. Il y aura également Restrictor, un jeu multi-épreuves réalisé par les auteurs de Forgotten Worlds et Crackdown: Arc Developments. Pour terminer, Q8 est annoncé comme étant un jeu de course très rapide. Q8 est parrainé par Ford Rally, ce qui promet...

### ELITE

La compagnie est de retour, avec pour commencer une compilation nommée Finale. Sur Amiga et ST, elle est composée de Overlander, Space Harrier, Ghosts'n' Goblins et Paperboy. Sur PC, elle comprend Frank Bruno, Space Harrier, Ghosts'n'Goblins & Paperboy. Elle sera disponible mi-novembre. En dehors de cela, la compagnie présentait également Gremlins 2, basé sur le film du même nom, que nous vous présentons avec un peu de chance en rubrique previews. En dehors de cela, il y avait leurs deux premières adaptations de jeux Megadrive sur Amiga, PC et ST, j'ai nommé Tournament Golf et World Championship Soccer. Ce que nous en avons vu est prometteur... Tous sortiront d'ici la fin de l'année, alors que

début 91, devrait sortir Last Battle, toujours basé sur le jeu Megadrive. D'ailleurs, Elite a acheté d'autres licences Megadrive, mais on ne sait pas encore lesquelles!



### RENEGADE: LES BITMAP BROTHERS EN COLERE

Jeudi 13 septembre, 11h00: les journalistes se pressent devant le podium, se demandant tous ce qui va s'y passer. Tous ont reçu quelques jours auparavant un coup de fil mystérieux annonçant la création d'une nouvelle compagnie, et tous attendent...

Quelques minutes après, l'écran vidéo s'allume et annonce la création de Renegade, une nouvelle compagnie liant l'équipe des Bitmap Brothers à la maison de disque Rhythm King Records. Cela faisait quelques mois que les Bitmap Brothers nous disaient vouloir quitter Mirrorsoft pour fonder leur propre label. C'est grâce à Tom Watson, un ancien de Mirrorsoft, que c'est arrivé! Selon eux, les créateurs de jeux ne sont pas considérés comme des artistes, contrairement aux milieux de la musique ou du cinéma. Renegade, fondé avec l'importante maison de disque Rhythm King Records, à l'origine de bien des tubes de House Music ('Bomb The Bass', la musique reprise dans Xenon 2, c'était eux!). Cela rappelle un peu la création de Delphine Software il y a 2 ans...

Reste à savoir si une équipe composée uniquement de "créatifs" aura l'expérience nécessaire pour que leurs jeux soient bien distribués dans le monde entier. Sachant que les Bitmap Brothers n'ont à ce jour fait que des hits, on peut espérer qu'ils sauront bien se débrouiller de leur côté.

Côté jeux, Cadaver & Speedball 2 sortiront bien sûr chez Mirrorsoft, mais les deux suivants seront les premiers de Renegade.

Le premier, nommé Gods, sortira début 1991. C'est un jeu d'arcade/aventure au scrolling multidirectionnel, basé sur les travaux d'Hercule. A travers des décors variés (temples, cités oubliées, rues, labyrinthes, caves), Hercule doit combattre de nombreux



ennemis et résoudre diverses énigmes. Chaque niveau du jeu peut être résolu de bien des manières différentes, ce qui est appréciable.

Côté innovations, les Bitmap Brothers promettent que les ennemis rencontrés seront pour la première fois intelligents. Ils pourront en effet réagir en fonction de ce que vous faites, et essayeront donc parfois de vous éviter, ou vous attaqueront, voleront et utiliseront diverses armes, etc. Chaque personnage possède des caractéristiques qui influenceront plus ou moins ses réactions! Ainsi, chaque partie devrait être totalement différente, les ennemis n'apparaissant pas selon des vagues d'attaques toujours semblables. Plus de détails prochainement...

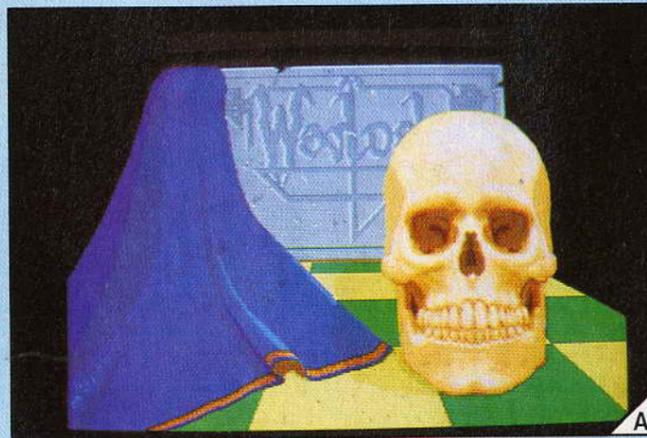
#### MILLENNIUM

La compagnie anglaise a de plus en plus de projets, que ce soit pour cette fin d'année ou encore pour 91.

Le premier produit à venir se nomme **James Pond**, et il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous jouez le "célèbre" poisson agent secret! Le jeu comporte douze missions écologiques, il est totalement éclatant. Sur Amiga, le jeu comporte un graphisme fantastique et un impressionnant scrolling différentiel. Comme tous les jeux du genre, il y a un nombre important de tableaux cachés, d'armes supplémentaires et j'en passe. Un futur hit, il est prévu sur Amiga et ST pour la mi-septembre.

Début novembre, sortira **Horror Zombies From The Crypt**, sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade/aventure comportant six niveaux totalisant 600 pièces! Le jeu est plein de pièges et de passages secrets, mais surtout de zombies qui vous en veulent à mort. Réalisé par les programmeurs de Resolution 101, il s'annonce drôle, par ses graphismes rendant vraiment l'ambiance des films du genre. Pour ceux qui ont un cerveau épicé!

En janvier, Millennium proposera l'adaptation d'un nouveau jeu classique, **Warlock: The Avenger**. Ce sera une version 16-bits des très connus *Druid* et *Warlock*.



Les titres qui suivent ne sont pas définitifs, mais nous avons tout de même pu jeter un coup d'oeil aux jeux Millennium de 1991.

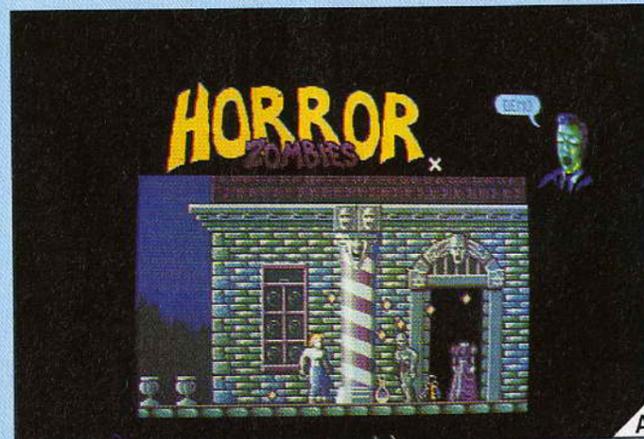
Réalisé par les programmeurs de Chase HQ et Continental Circus, **Moonshine Racer** se déroule à l'époque de la prohibition. Pit Ike



Le second jeu sortira durant le printemps 91, et se nomme **Magic Pockets**. Vous y jouez le rôle du Bitmap Kid, un gamin possédant une poche sans fond, ce qui lui permet d'avoir sur lui tous ses jouets préférés. Hélas!, il a fini par en perdre quelques-uns dans sa poche, qu'il va devoir maintenant explorer pour récupérer ses biens. On vous en parle dès que le jeu est bien avancé!



JAMES POND

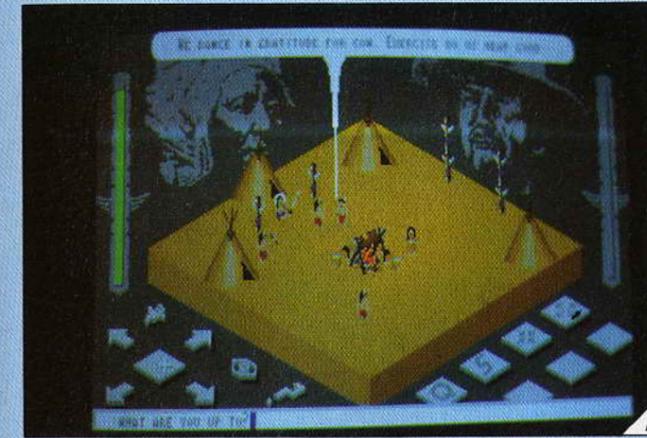


HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

et Billy Joe tentent de livrer leur whisky frelaté en voiture, mais le shérif de la région surveille la route! Un Chase HQ version 0, en quelque sorte! **Tentacle** sera le prochain jeu d'Eldritch Cats, les auteurs de *Projectyle*. C'est un jeu d'action au scrolling parallax.



**Outlands** est dans la lignée de *Populous*, à l'époque Western. Alors que les fermiers américains occupent peu à peu les territoires indiens, le Grand Esprit se réveille et doit aider les Indiens à reprendre leur territoire, afin d'éviter leur extinction. Enfin, **Strike Command** sera le nouveau produit d'Incubus, l'équipe derrière *Thunderstrike*. Il s'agit d'un jeu mêlant action et stratégie militaire, très jouable et particulièrement réaliste. Nous reviendrons sur ces titres dans un prochain numéro...



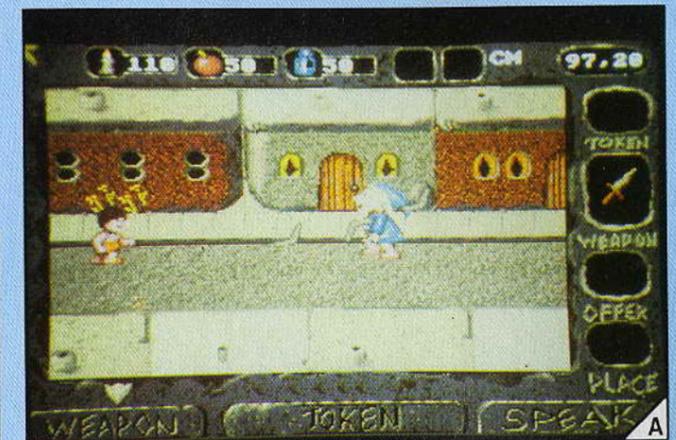
OUTLANDS

#### US GOLD

Comme d'habitude, la compagnie avait l'un des plus grands stands du salon, et l'on pouvait y jouer à tous les jeux d'arcade dont la compagnie prépare les conversions.

Tous les produits de fin d'année étaient annoncés, à commencer par **U.N. Squadron** et **Strider 2** que nous présentons en rubrique previews.

Bientôt également, on devrait voir **Legend Of Billy Boulder**, prévu pour Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade aux graphis-



mes très mignons, et au scénario plutôt simple, ce qui le destine aux plus jeunes.

D'autres produits sortiront plus tard, comme **E-Swat** et **Line Of Fire**, deux adaptations de jeux d'arcade Sega. *E-Swat* est un jeu pour un ou deux joueurs, dans le genre *Robocop* mais en bien



E-SWAT



mieux. Enfin, **Line Of Fire** est le croisement de *Galaxy Force* avec *Operation Thunderbolt*. Nous avons vu les premiers éléments du jeu, et nous pouvons vous assurer que l'effet 3D est particulièrement bien rendu et rapide!

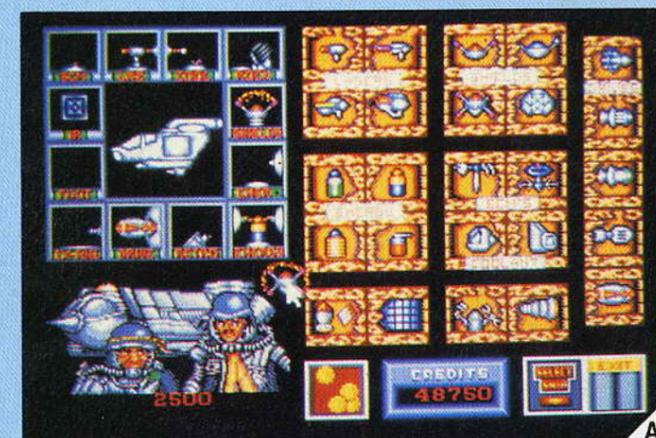
Deux autres jeux devant sortir d'ici la fin de l'année chez New-World Computing sont **King's Bounty**, jeu d'action et de stratégie prévu pour PC, et **Tunnels And Trolls**, basé sur le jeu de rôle du même nom, et devant sortir également sur PC, en octobre.

### PALACE

Non présent au salon, nous avons tout de même pu jeter un coup d'oeil à **Voodoo Nightmare**, un jeu d'arcade/aventure en 3D isométriques qui, à ce qu'il paraît, est particulièrement long. En effet, selon l'auteur, il faut plus de six mois pour en arriver au bout, à condition d'y jouer régulièrement. Voilà ce que l'on appelle de la durée de vie! Le soft sortira fin octobre sur Amiga et ST.

### KRISALIS

Rien de neuf, si ce n'est une version plus avancée de **Rogue Trooper**, prévue pour Amiga, PC et ST d'ici peu de temps.



De haut en bas:

- Voodoo Nightmare
- Rogue Trooper / Voodoo Nightmare
- Rogue Trooper
- Rogue Trooper

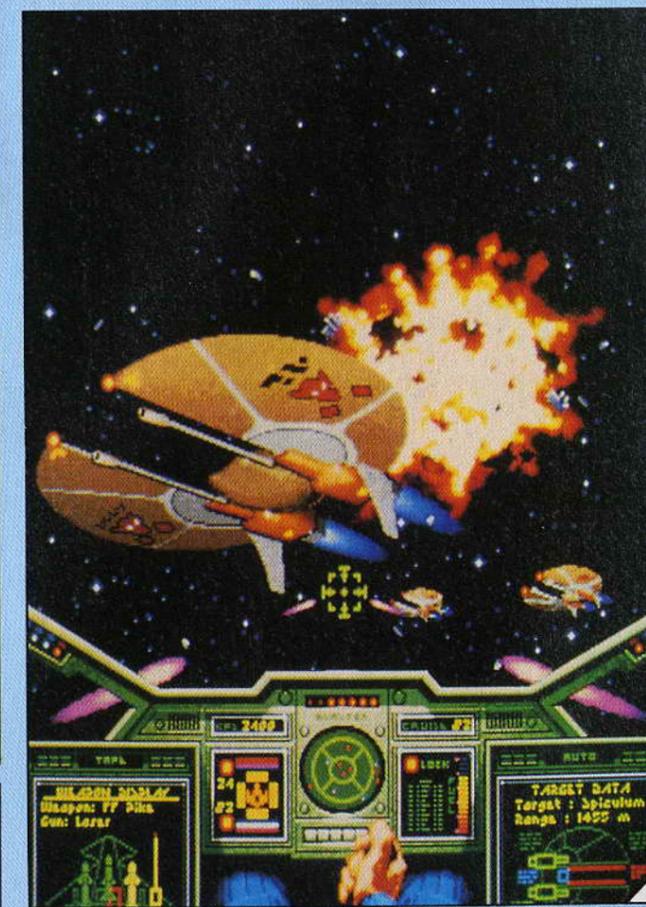
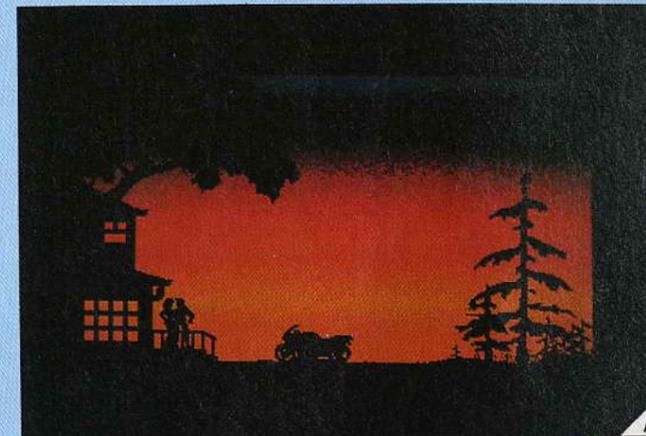
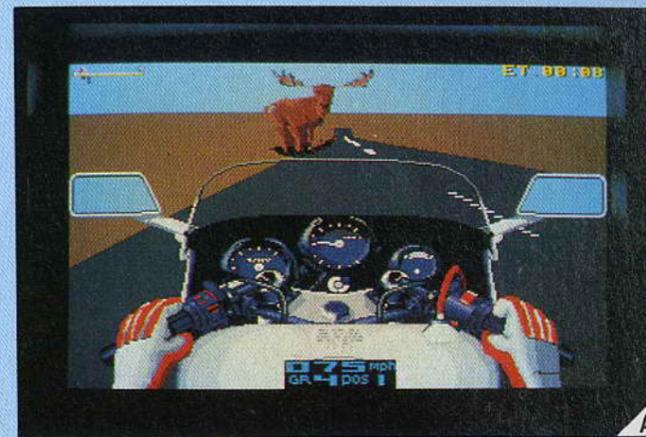
### MINDSCAPE

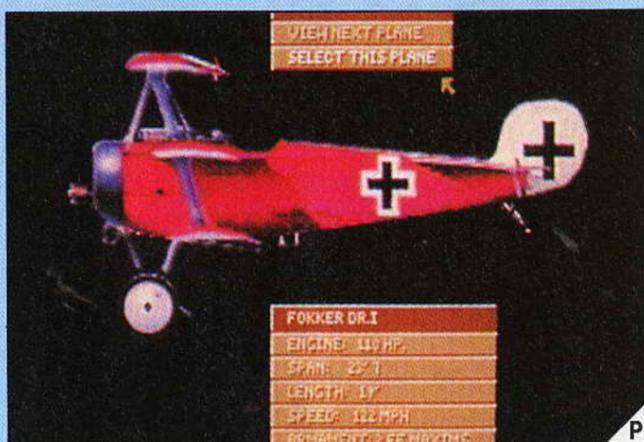
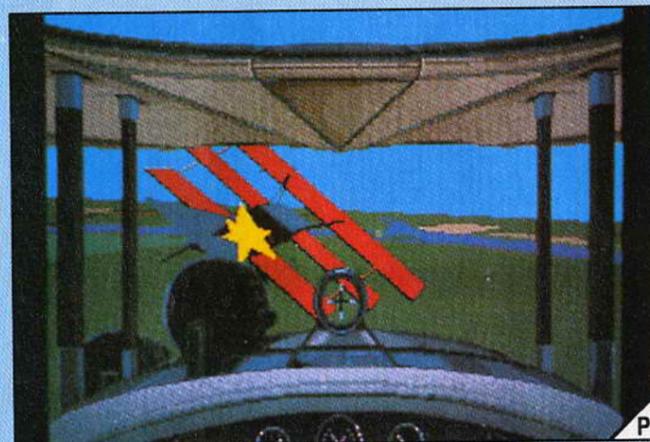
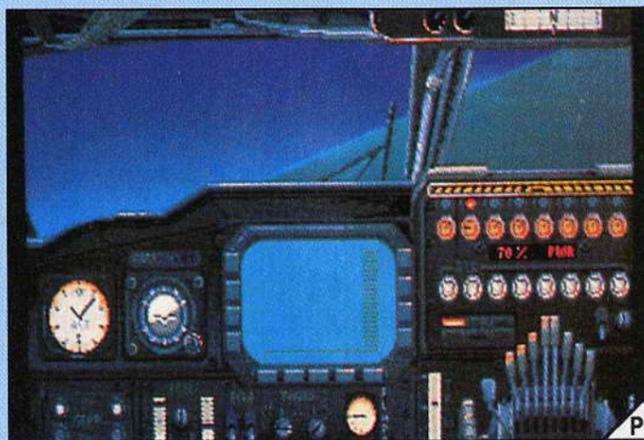
La compagnie basait son look sur Days of Thunder, en ayant sur son stand la voiture du film! Autant dire que cela faisant sensation! En dehors de cela, Captive était également présenté comme le gros titre de la compagnie. Côté nouveautés, nous avons donc pu voir **Superbike Simulator**, une course de moto mélangeant 3D et sprites, et où tout l'écran de jeu bascule dans les tournants. C'est prévu pour octobre sur Amiga et ST. **Wing Commander** n'est que sur PC, et il est totalement dément! C'est une simulation de combat dans l'espace, avec un système permettant de faire des zooms sur les sprites. Ils vont même essayer d'en faire des versions Amiga et ST pour 91.



De haut en bas:

- Superbike Simulator
- Superbike Simulator
- Wing Commander



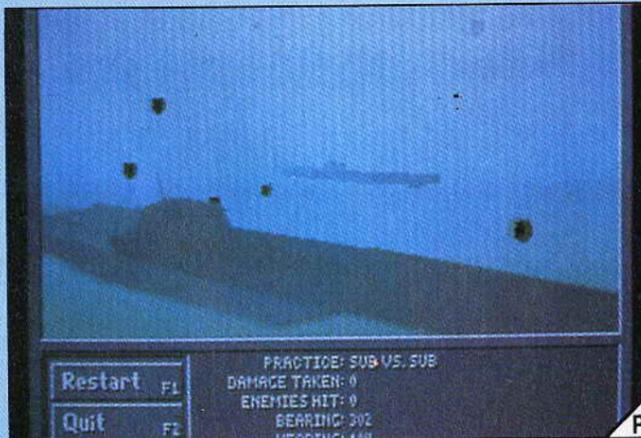


De haut en bas:

- Armor Alley / Megafortress
- Blue Max
- Das Boot
- Das Boot / Nitro

Sans quoi quatre nouveaux jeux sont prévus: **Armor Alley** est un jeu pour PC, dans le genre de Choplifter, qui sortira en octobre. **Megafortress** est un simulateur de vol en B-52, qui doit sortir en octobre sur PC, en novembre sur Amiga et en décembre en ST. **The Blue Max** est (encore!) une simulation de combats avec des coucous de la Première Guerre mondiale, qui doit sortir sur PC en septembre, sur Amiga en octobre et ST en novembre. Enfin, **Das Boot** est l'adaptation du film du même nom, et c'est bien sûr une simulation de sous-marins. Ça doit sortir sur PC en octobre, sur Amiga en novembre et ST en décembre.

### PSYGNOSIS



Gagnez des démos de Awesome, le tout prochain Psygnosis, en participant à l'un des concours du 3615 GEN4.



### CARTHAGE

Que dire, si ce n'est qu'il n'y avait rien de bien neuf sur le stand Psygnosis, sinon la nouvelle que tous les jeux annoncés depuis quelques mois (années?) sortiraient bientôt. Ainsi **Spellbound**, jeu de plateau, doit sortir prochainement, tout comme **Carthage**, un jeu d'arcade/stratégie se déroulant dans la Rome Antique, et **Nitro**, un jeu dans le genre de Supersprint, très jouable et assez original. **Awesome** doit également sortir très prochainement sur Amiga, et

**EXCEPTIONNEL** ★

**COMPIL SIMULATION DE VOL**

UBI SOFT présente :

**LES DIEUX DU CIEL...**

... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!

Pour vous 6<sup>tes</sup> hits de la Simulation de vol réunis en une superbe compil qui vous fera voler à MACH 3...

UBI SOFT Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE  
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

**CONTIENT :**

229F  
Amstrad Disc

169F  
Amstrad K7

299F  
IBM PC et compatibles

★ AMSTRAD D + K7

★ IBM PC et Compatibles

★ CHUCK YEAGER

★ STRIKE FORCE HARRIER

★ Ace

★ Ace2

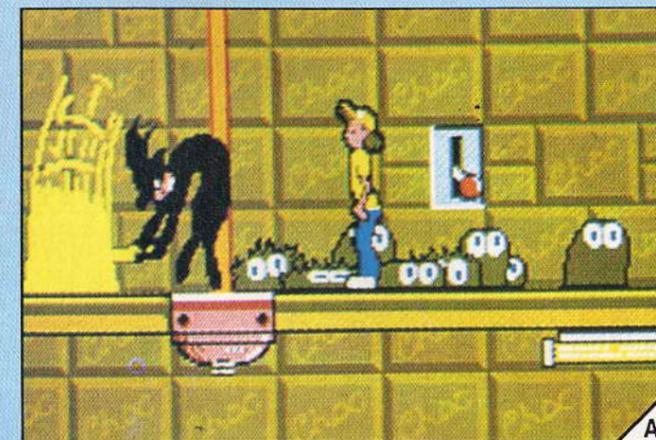
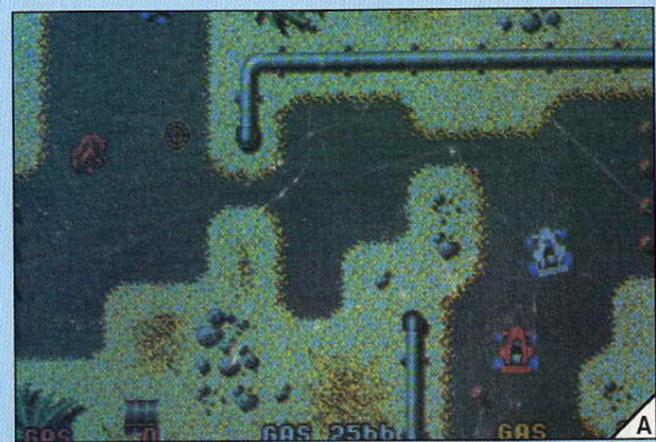
★ Alf

★ Tomahawk } dans la version Amstrad seulement

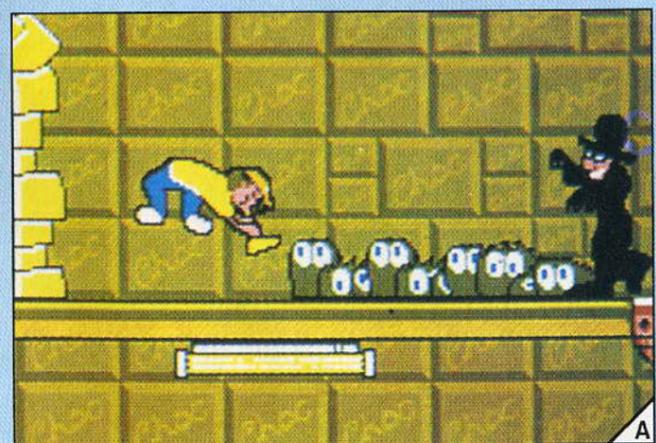
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Chuck Yeager © Electronic Arts. ACE + ACE2 © 1989 Artronic Products Ltd  
Strike Force Harrier © 1987 Mirrosoft Ltd. ATS, Tomahawk © 1986 Digital Intégration.

(\*) détail des titres ci-contre



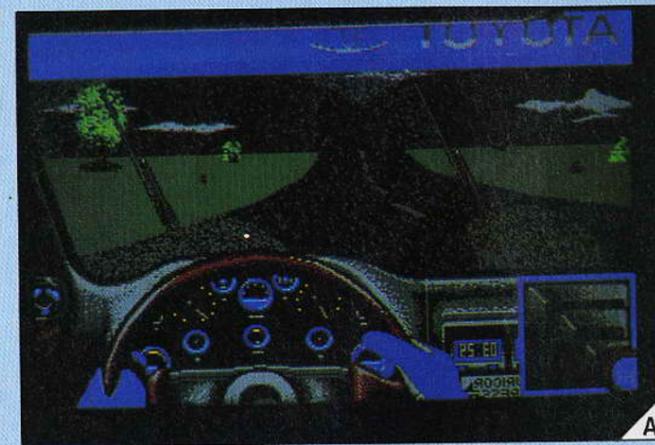
est totalement dément! Sans quoi, **Cutipoo** est un jeu d'arcade très mignon, avec des animations dans le genre de Dragon's Lair, toujours prévu pour Amiga. Il y aura aussi **Puggsy**, un autre jeu pour Amiga, toujours avec des graphismes très mignons. Enfin, **Walker** sera le prochain jeu des auteurs de Shadow Of The Beast, avec un scrolling Parallax et des sprites en ray-tracing! C'est pour l'année prochaine.



De haut en bas:  
NITRO  
NITRO  
SPELLBOUND  
CUTIPOO

GREMLIN

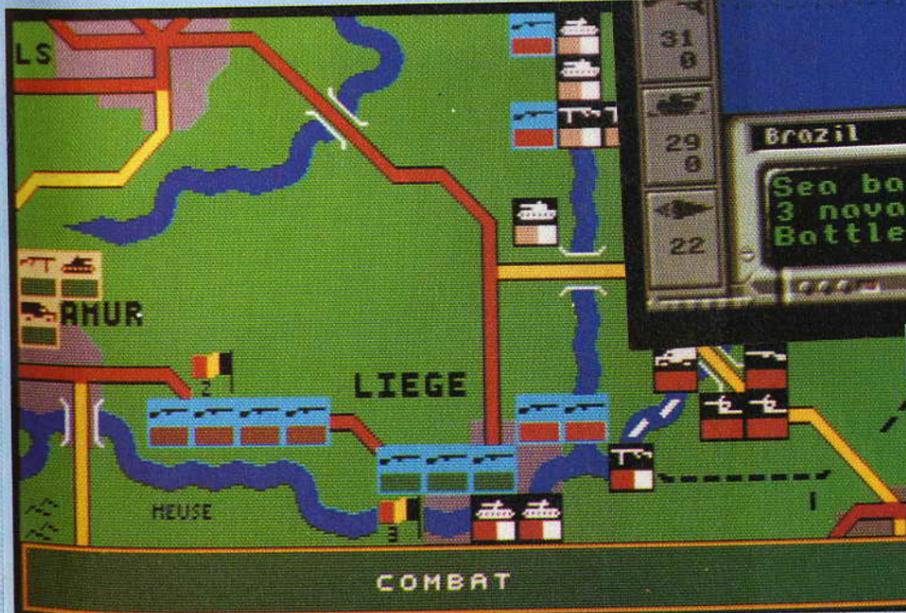
La compagnie se lance dans les courses, avec **Team Suzuki** et **Lotus Esprit Turbo Challenge**, tous deux présentés en rubrique previews. **Celica GT4 Rally** est une simulation de rallye entièrement en 3D et particulièrement rapide. C'est prévu pour Amiga et ST, d'ici la fin de l'année, si tout va bien.

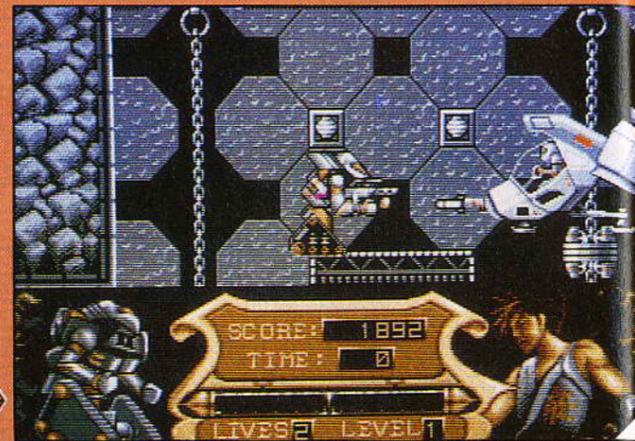


De haut en bas:  
CELICA GT4 RALLY  
FINAL CONFLICT  
BLITZKRIEG MAY 1940

IMPRESSIONS

En septembre, sortie sur Amiga et ST de **Blitzkrieg May 1940**, un wargame/action relatant le débarquement en France. Un jeu dans le genre de Rorke's Drift. **Final Conflict** est un wargame mêlant à la fois politique et données militaires mondiales, et se déroulant dans un futur proche, lors d'une troisième guerre mondiale. Le jeu est annoncé pour Amiga et ST en octobre. Enfin, en octobre, sortie de **The Last Starship**, un shoot'em'up à scrolling parallax sur 3 plans, pour Amiga et ST.





# STRIDER



Voilà une drôle d'histoire. Forte de son succès de l'an passé avec Strider, US Gold demande les droits à Capcom pour réaliser une suite, qui n'existe pas en jeu d'arcade. Capcom donne son accord, en demandant juste de pouvoir jeter un coup d'oeil au soft. Et figurez-vous que dès qu'ils voient la version du jeu, ils décident de faire le jeu d'arcade, en adaptant la version micro! Où va-t-on? On apprendra peut-être demain que la Warner base le film Batman 2 sur le jeu que compte faire Ocean! Qui sait?

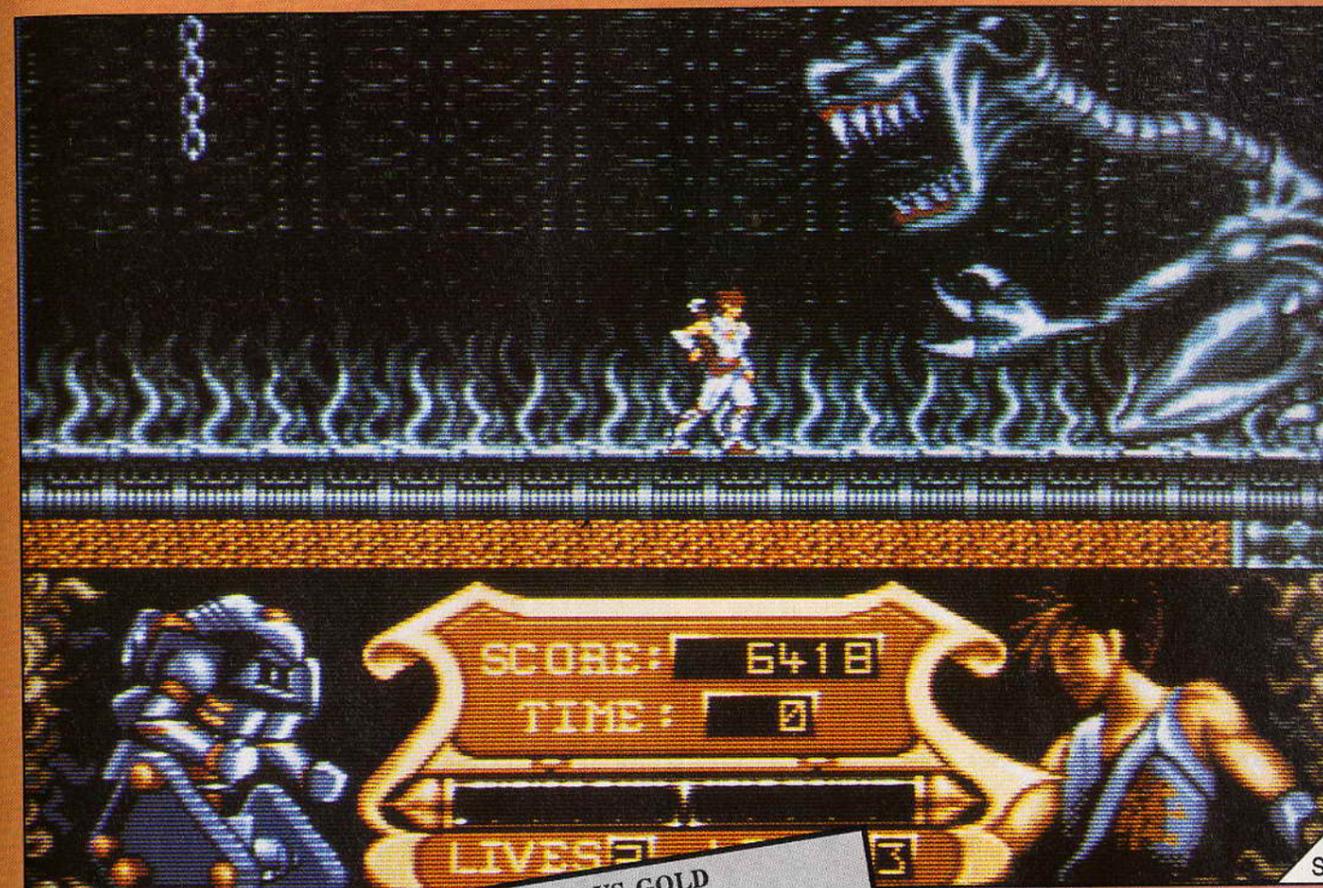
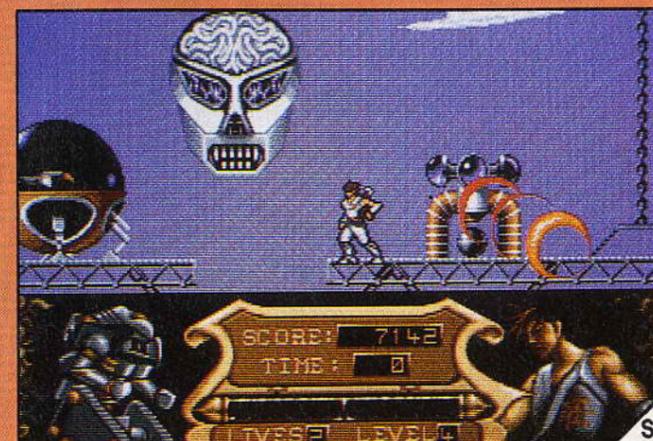
En attendant, Strider est de retour, dans de nouvelles aventures qui vont lui permettre de se balader à travers cinq niveaux. Son but: aller libérer un dirigeant très importante (en l'occurrence une femme), kidnappée par des aliens sans vergogne.

Le premier niveau a pour décor la forêt dans laquelle le Strider atterrit avec son vaisseau. Il y affronte plusieurs robots et divers monstres et gardes. Le second niveau est composé de deux tours, avec de nouveaux robots, etc. Le troisième niveau vous permet de rejoindre les cavernes souterraines, où se cachent d'énormes monstres, et qui sont de véritables labyrinthes. La station du générateur est le décor du quatrième niveau, où vous devrez faire preuve d'habileté pour sauter de plate-forme en plate-forme, tout en évitant d'énormes aliens. Enfin, le dernier niveau est dans le vaisseau des aliens, où il faut retrouver la fille et éliminer les nombreux ennemis.

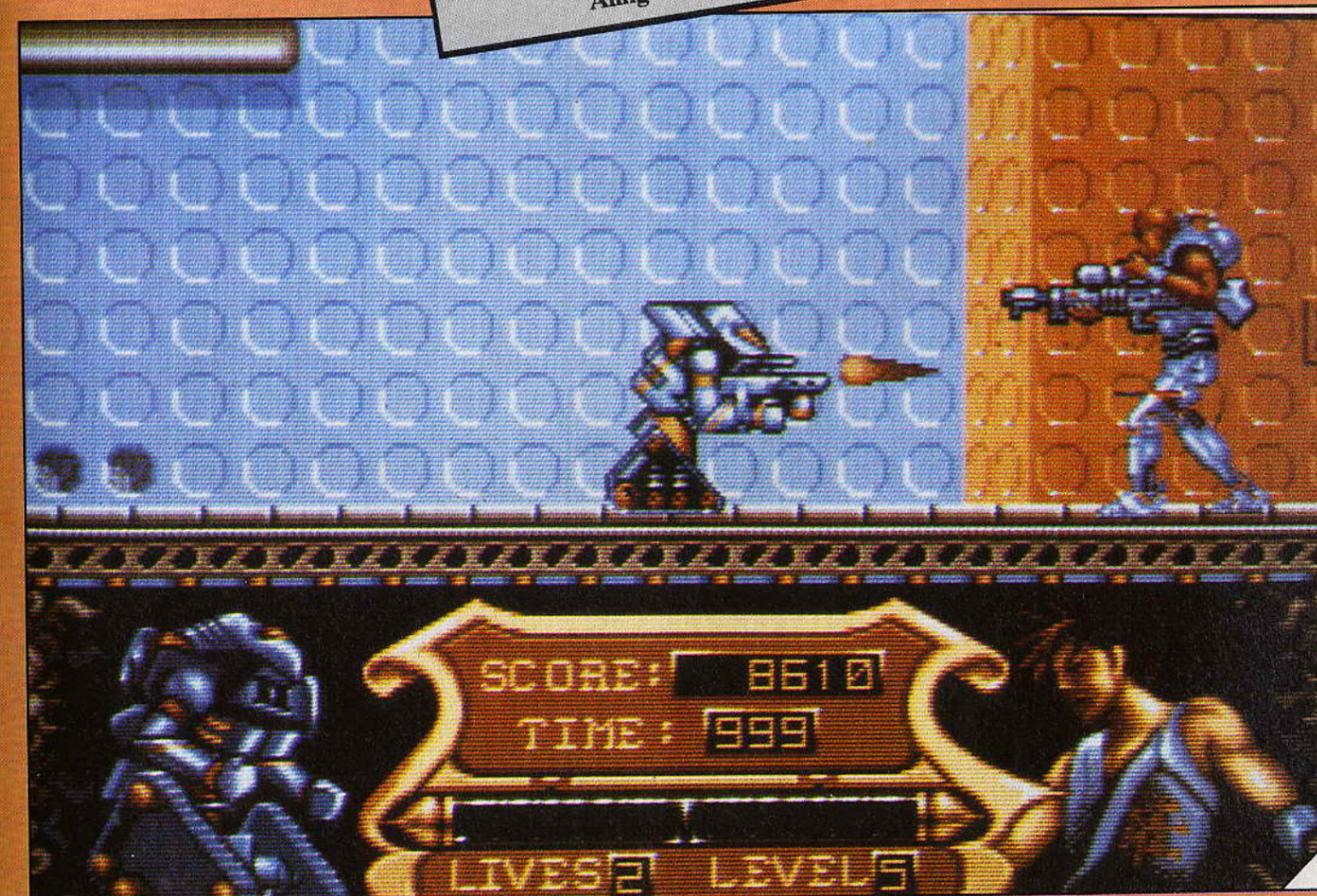
Côté nouveauté, le Strider, qui peut toujours s'accrocher partout, possède un pistolet lui permettant de tirer, quand son épée ne

suffit plus! En outre, à la fin de chaque niveau, lorsqu'il s'agit de combattre un ennemi important, le Strider se transforme en robot dont la puissance de feu est dévastatrice! Par contre, le terrain n'est plus en relief, et le Strider marche donc toujours horizontalement.

Sans quoi, Strider 2 ne présente pas d'améliorations techniques. C'est exactement comme le premier, mais avec des nouveautés et de nouveaux tableaux. Bref, si vous avez aimé le premier, celui-ci vous ravira!



US GOLD  
Novembre  
Amiga / ST



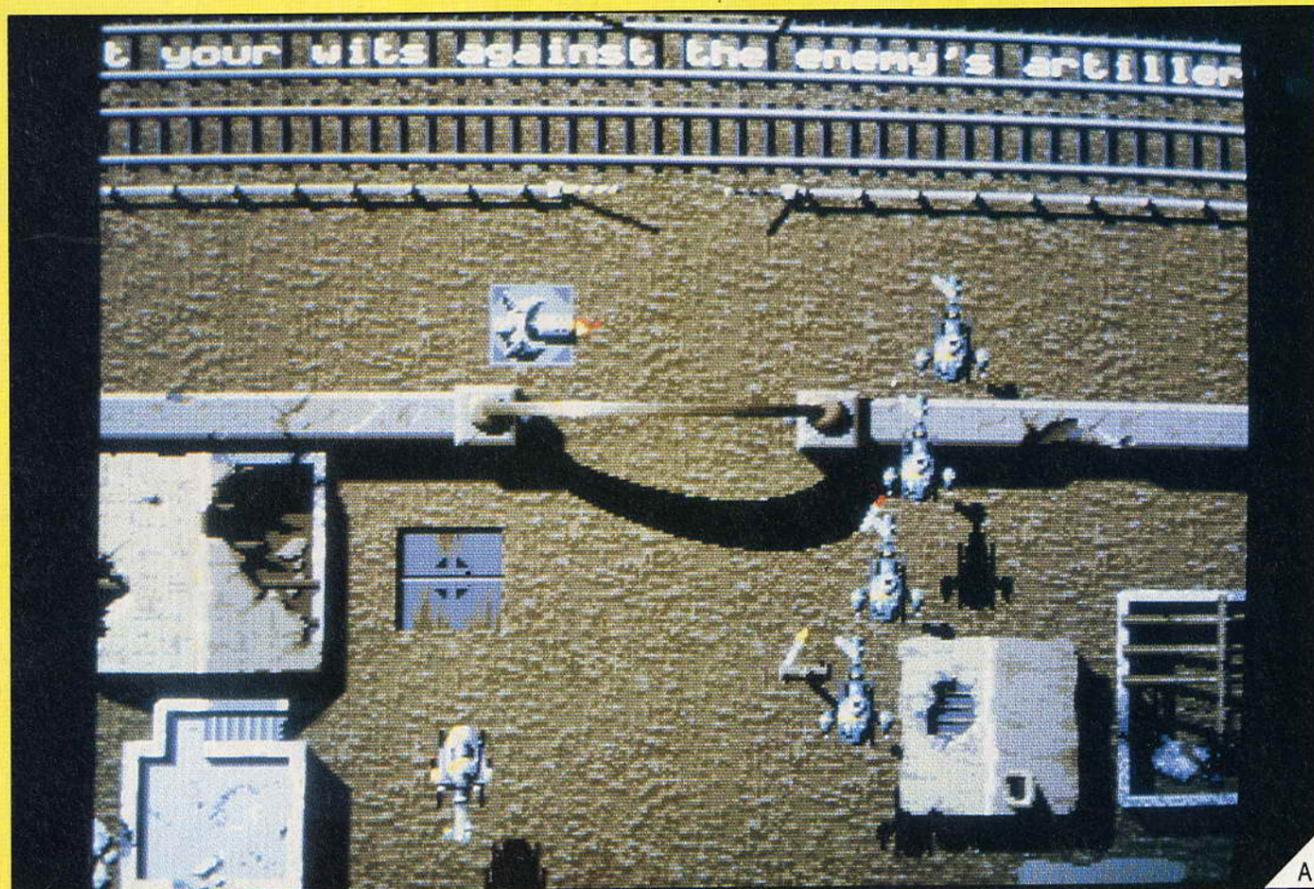
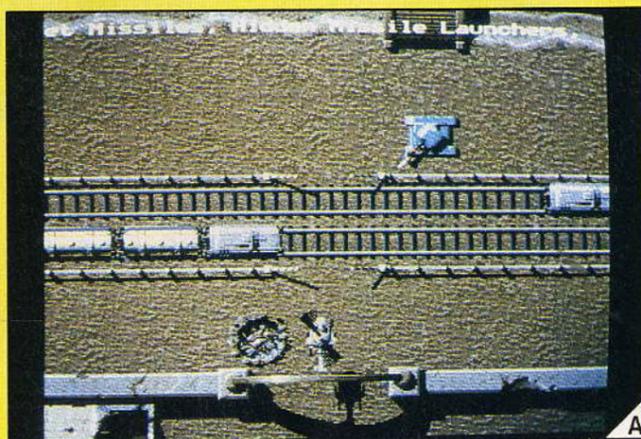
# swiv

Après l'excellent Saint-Dragon, présenté en test dans ce numéro, l'équipe de Storm, connue pour ses adaptations de Silkworm et Ninja Warriors, nous propose SWIV, un jeu qui rappelle fortement Silkworm! On peut en effet y jouer à deux en même temps, l'un prenant les commandes d'un hélicoptère, l'autre d'une jeep. Je vous arrête, Swiv n'est pas totalement semblable à Silkworm, pour une bonne raison: le jeu est vu de dessus, et est à scrolling horizontal. Avouez que ça change tout, surtout au niveau de la jouabilité!

A côté de cela, le jeu comporte un nombre hallucinant de décors, variés et tous très beaux. Il n'y a pas à proprement parler de niveau, puisque le jeu ne s'arrête jamais pour charger, utilisant le système développé pour Ninja Warriors. Ainsi, Swiv est composé d'un seul mais gigantesque niveau, puisqu'il faut près de 40 minutes pour terminer le jeu!

Côté graphismes, c'est très beau, agrémenté en plus d'animations et d'un scrolling de bonne qualité, et de sons aussi réussis que dans Silkworm. Bref, SWIV s'annonce comme le shoot'em'up de Noël... ce que nous confirmerons très prochainement, lors du test. En attendant, quittez Saint-Dragon chez votre revendeur: c'est tout aussi dément!

STORM  
Novembre  
Amiga / ST

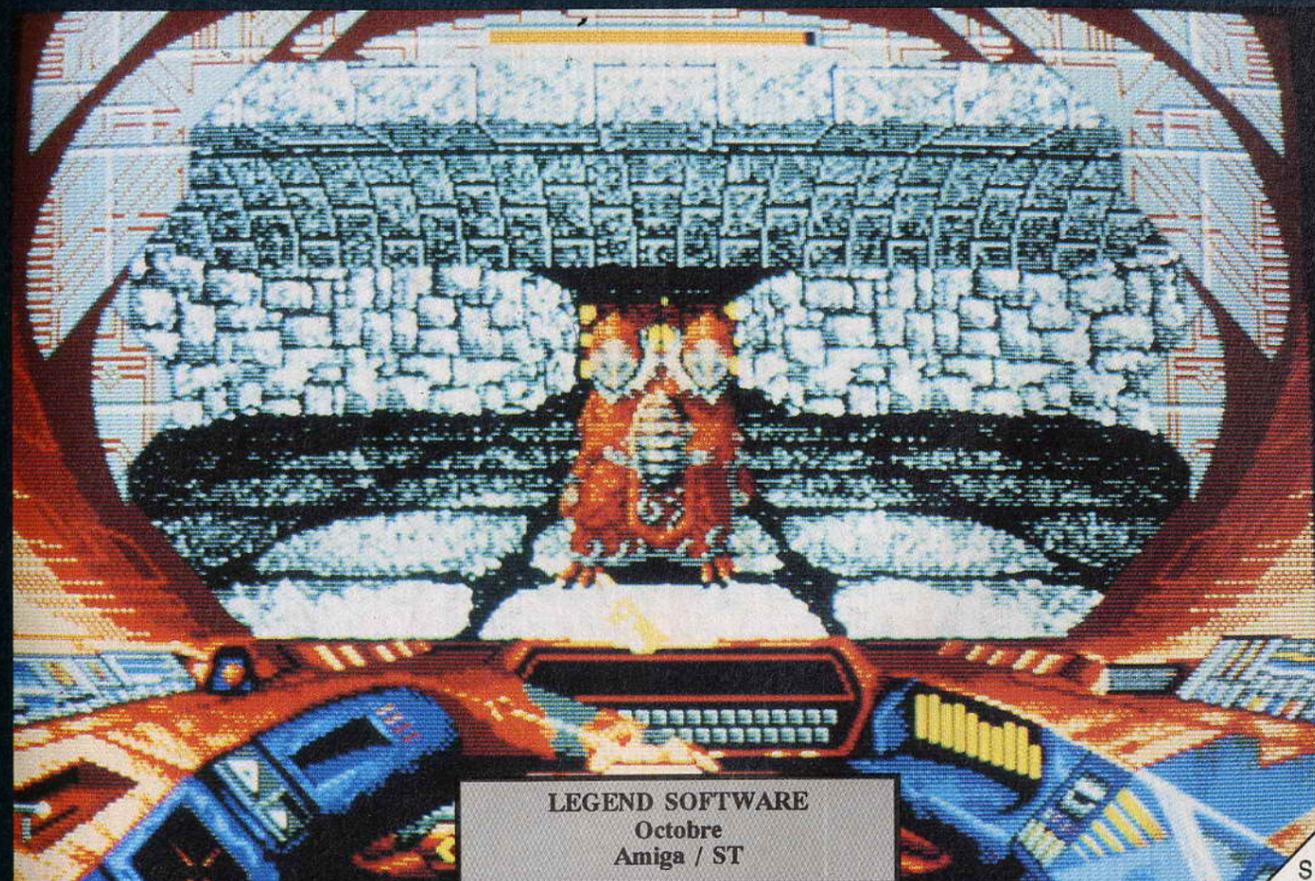


Coincé dans Dungeon Master ou Chaos Strikes Back?  
Sur le 3615 Gen4, en rubrique \*AVE, vous trouverez de l'aide.

# NISHIRAN

Les fans de Dungeon Master, et ils sont nombreux, joueront avec plaisir au nouveau jeu de Legend Software, pas très actifs ces derniers temps. Si le scénario est loin d'être définitif, nous pouvons cependant vous parler de celui qui a été préparé pour la preview.

Vous êtes Adenoa, un mercenaire chargé par le Grand Conseil de comprendre ce qui se passe sur la planète Nishirama qui reste désespérément muette depuis quelque temps. Votre vaisseau parvient à se téléporter à la surface de la planète, malgré une ceinture que forme un étrange et épais brouillard. Il ne reste plus qu'à faire votre petite enquête auprès des étranges habitants de Nishirama. Quand ce ne sont pas des Bolgs, tortues plutôt hostiles, cela peut être des petits roquets, des robots ou bien un vieux sage en parfaite lévitation. Entre les personnages et vous, deux rapports sont envisageables: le premier, courtois, est établi par l'ordinateur de bord, les personnages pouvant vous renseigner et vous conseiller, le second étant plus direct, puisqu'il s'agit de leur balancer divers objets sur le coin de la tronche (c'est choquant, mais il n'y a pas trente six mille façons de le dire) ou bien de leur envoyer des grenades lacrymogènes. Vous n'avez pas le choix, c'est eux ou vous: votre vaisseau, endommagé petit à petit, risque de devenir votre cercueil si vous vous laissez attendrir. Et ce serait idiot de se priver, puisque vous avez la chance de disposer à bord



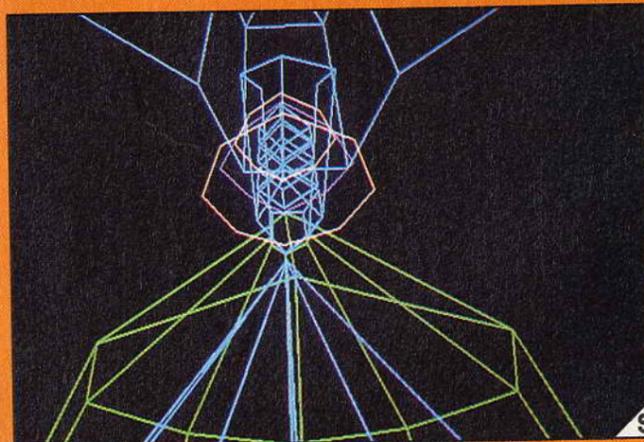
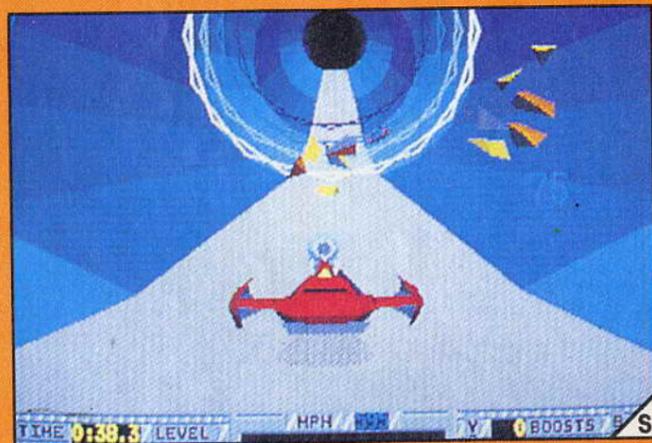
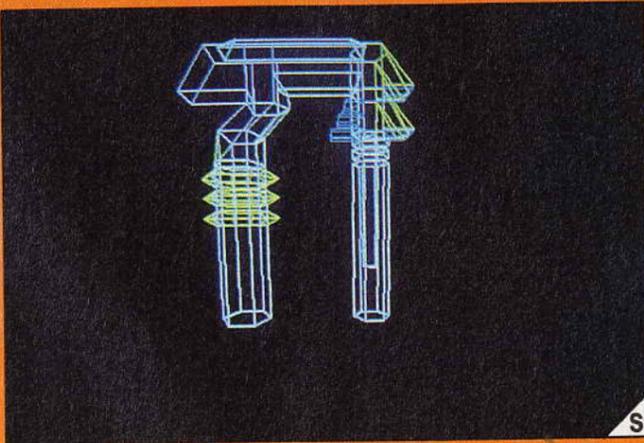
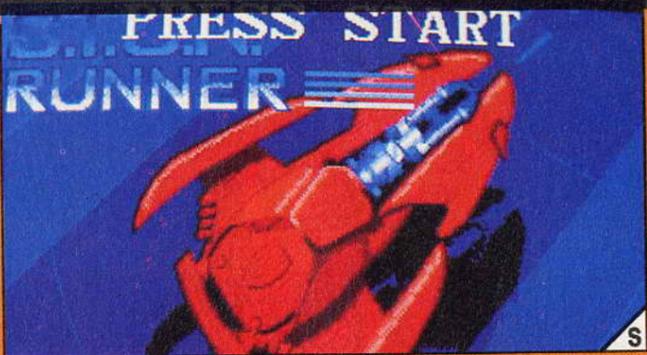
LEGEND SOFTWARE  
Octobre  
Amiga / ST



d'un petit laboratoire vous permettant de créer des armes chimiques (Nishiran, un jeu d'actualité!), des mines ou du carburant, en combinant les molécules des différents minerais que vous collecterez.

Le système de jeu vous rappellera forcément Dungeon Master, les sorts étant remplacés par ces fameux dosages chimiques. Par ailleurs, vous disposez d'un radar pour vous situer dans les différents niveaux et vous devrez surveiller votre carburant (nécessaire pour passer d'un niveau à l'autre) et vos batteries électriques (pour votre vaisseau et pour la petite sonde qui vous sert à collecter les minerais trop éloignés). C'est graphiquement bien sympathique, sans être toutefois extraordinaire, chacun des niveaux de la preview étant agrémenté de décors différents, et la version actuelle ne proposant pas encore de bruitages. Personnellement, alors que le jeu est loin d'être fini, j'ai passé plusieurs heures pour parvenir à accomplir la mission, c'est vous dire si le jeu est captivant. Il ne reste plus qu'à prier pour que le scénario définitif ne soit pas décevant!

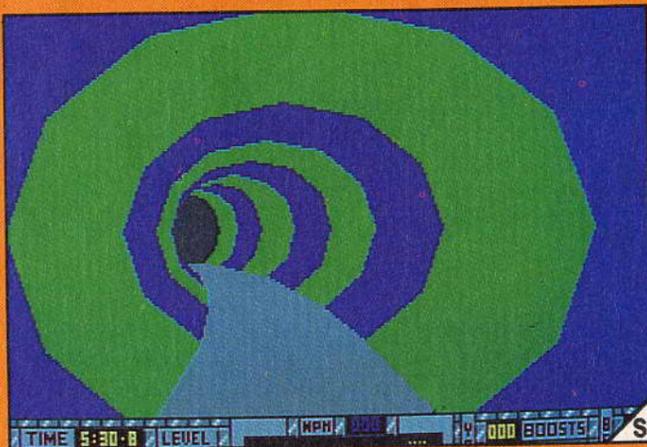
# ST.U.N. RUNNER



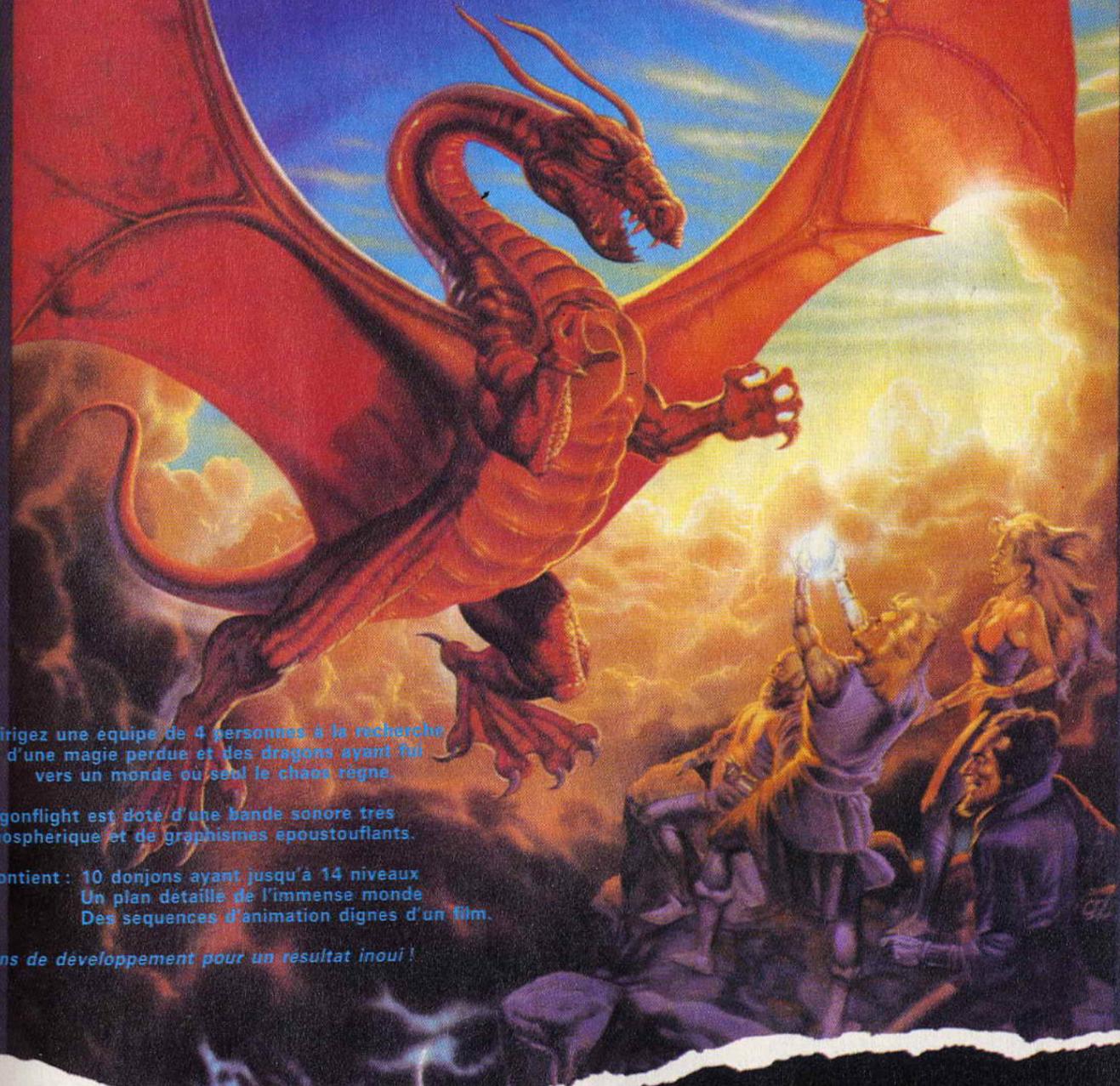
Inutile de présenter ce jeu, successeur d'Hard Drivin dans les salles d'arcade, car plus impressionnant, plus rapide, plus beau et plus original. Ce que nous vous présentons ici est à peine une preview, tant le développement est loin d'être terminé. C'est juste un premier coup d'oeil à une des adaptations les plus dures à réaliser de Noël.

Actuellement, les programmeurs ont terminé de programmer la séquence du tunnel, c'est-à-dire que le tunnel bouge rapidement, de manière réaliste, et assez vite. Il leur faut maintenant incorporer tous les objets, préparer les séquences extérieures et régler la jouabilité du jeu, ce qui risque de prendre encore un peu de temps, surtout qu'ils sont bien décidés à intégrer dans le jeu les 380 différents objets en 3D que l'on trouve dans l'arcade. Chaque objet est tout d'abord créé en structure "fil-de-fer", ce qui consiste "simplement" à modéliser chaque objet en un ensemble de droites dans l'espace. Ensuite, le programme se charge de calculer les couleurs et de remplir l'objet qui devient alors bien plus réaliste. Ici, vous pouvez voir la porte de départ des séquences extérieures, telle qu'elle est en arcade, et comme elle est actuellement sur micro, non terminée. Vous l'aurez compris, si les programmeurs réussissent à intégrer tous les objets désirés, la version micro sera graphiquement très proche du jeu d'arcade, avec moins de couleurs bien sûr! Le tout reste de savoir si avec autant de formes en 3D à gérer, le jeu ne sera pas trop lent... C'est ce que nous découvrirons prochainement!

**DOMARK**  
 Novembre  
 Amiga / PC / ST



# Dragonflight



Dirigez une équipe de 4 personnes à la recherche d'une magie perdue et des dragons ayant fui vers un monde où seul le chaos règne.

Dragonflight est doté d'une bande sonore très atmosphérique et de graphismes époustouflants.

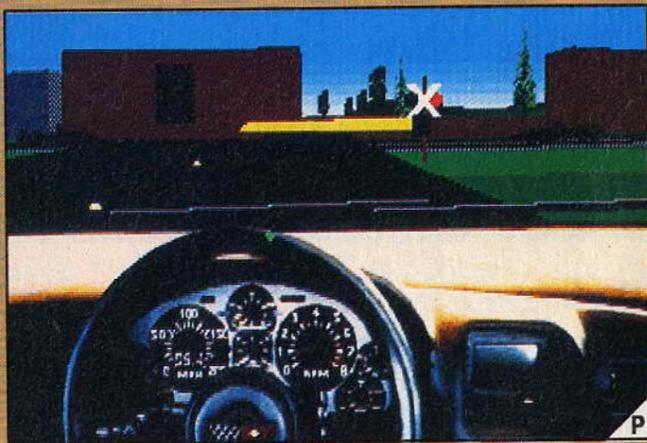
Il contient : 10 donjons ayant jusqu'à 14 niveaux  
 Un plan détaillé de l'immense monde  
 Des séquences d'animation dignes d'un film.

3 ans de développement pour un résultat inouï!

**VERSION INTEGRALE EN FRANCAIS**  
 (Ecran & Notice)  
 Bientôt disponible sur ST, Amiga & PC



Distribué par  
**UBI SOFT**  
 8-10 rue de Valmy  
 93100 Montreuil-s-s-Bois  
 Tel. : 48.57.65.52



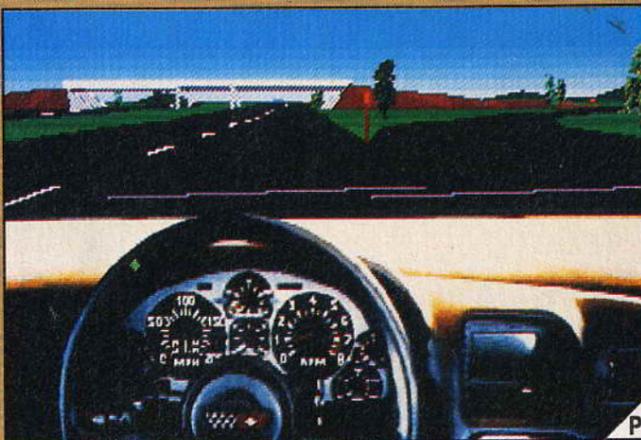
# Test Drive III

## THE PASSION

Voici certainement le programme qui m'a le plus marqué durant le CES de Londres. Pourtant, j'avais trouvé Test Drive assez moyen, Test Drive 2 carrément mauvais, mais je ne peux pas m'empêcher de penser que Test Drive 3 est la meilleure simulation de conduite que j'ai pu voir sur micro!

Le jeu vous permet de conduire une des trois voitures les plus folles du moment: le Chevrolet CERV 3, la Pinnaferina Mythos et la Lamborghini Diablo. Avouez que les concepteurs auraient pu tomber plus mal, puisque ces trois voitures sont parmi les plus performantes au niveau de la rapidité.

Côté jeu, c'est totalement fou, car entièrement en 3D, mais avec des paysages et des routes d'un réalisme à vous couper le souffle. Pas étonnant, puisque ce jeu n'est pas l'oeuvre des auteurs des deux premiers Test Drive, mais celle de l'auteur de Steel Thunder et Gunboat, deux jeux qui avaient déjà montré ses talents.



voitures contrôlées par l'ordinateur. Seulement, cette fois-ci, la manière d'aller d'un point à un autre dépend de vous. Ainsi, il y a des raccourcis et des culs-de-sac (qui vous obligent à faire demi-tour), et même des routes secrètes! Il est même possible de couper à travers les champs, mais attention à ne pas tomber dans un précipice!

En plus de cela, il peut pleuvoir, neiger, y avoir du brouillard, et la nuit tombe même régulièrement, vous obligeant à allumer vos phares et à rouler moins vite.

Le jeu est très rapide, enfin sur un PC tournant assez vite, mais est surtout très prenant et très beau. A chaque accident, vous pouvez revoir la scène au ralenti, d'où vous le désirez dans le décor. Test Drive 3, je pourrais en parler des heures, mais je préfère vous dire que c'est à première vue LA meilleure simulation de l'année. Test complet dès que possible.



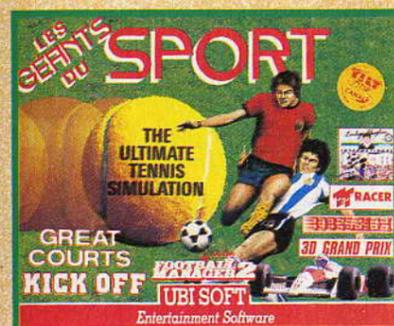
Le jeu mélange de la 3D, des graphismes Bitmap et des intérieurs de voitures digitalisées qui rendent le tout très réaliste. Mais le plus fou, ce sont vraiment les routes qui ne sont jamais rectilignes, avec peu de décors. Dans Test Drive 3, il y a des bords de mer, des collines, des montagnes, des canyons, des tunnels, des tonnes de croisements, de bretelles... Le but du jeu est d'aller d'un point A à un point B en un temps imparti, ou d'arriver avant les deux

ACCOLADE  
Octobre / Novembre  
PC / Amiga

Great Courts, © 1989 Anco Software Ltd.  
 Kick Off © 1989 Anco Software Ltd.  
 TV Sport Football © Cinemaware Corp.  
 Football Manager 2 © 1988 Addictive Games.  
 E. Hughes International Soccer © 1988 Audigenic.  
 Bobsleigh, TT Racer © 1986 Digital Integration.

UBI SOFT  
présente :

AMSTRAD D + K7



- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

ATARI ST / AMIGA



- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2

IBM PC et compatibles



- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football

# LES GÉANTS DU SPORT

Version K7

169 F  
229 F

Version Disc

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE  
DE L'ANNÉE !!!

Enfin, les HITS de la SIMULATION SPORT réunis

en une compilation exceptionnelle !

CONTIENT :

GREAT COURTS : primé  89,

catégorie simulation sportive ; élu 

KICK OFF :  89,  
catégorie Simulation Sport 

Mais aussi des Simulations de  américain,

de , d' , de bobsleigh...

(voir liste des jeux par format ci-contre)

POUR **169 F** SEULEMENT  
(version CPC K7)

VIVEZ COMME SI VOUS Y ÉTIEZ  
LES MOMENTS LES PLUS EXCITANTS  
DES GRANDES COMPÉTITIONS  
SPORTIVES...

LES GÉANTS DU SPORT  
La compil réservée  
aux champions !



UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE

Télex (16,1) 48.57.65.52

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

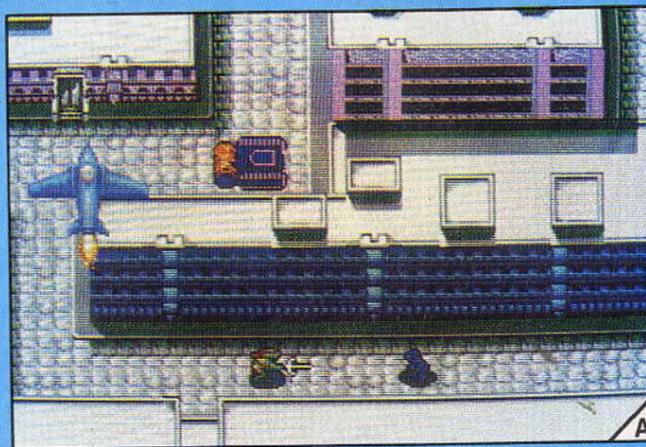
# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Voici très certainement la licence qui aura coûté le plus cher cette année, étant donné le succès du dessin animé des Tortues Ninjas en Angleterre et aux Etats-Unis, où le film du même nom a fait un carton total. Moins connues en France, les Tortues Ninjas envahissent pourtant peu à peu nos écrans de télé, pour bientôt venir sur nos micros.

L'adorable journaliste April O'Neil vient d'être capturée par le Shredder, un mutant dégénéré protégé par des hordes de mutants ninjas. Les Tortues Ninjas sont heureusement là, et vont tout faire pour venir sauver la jeune fille (NDRCM: qu'est-ce que je ne suis pas obligé de raconter comme débilités pour expliquer un jeu pareil...). Vous allez traverser six niveaux représentant six endroits de New York différents. A chaque niveau, vous devrez affronter mout ennemis mutants. Il y a tout de même un peu de stratégie, puisque chacune des tortues possédant une arme et des caractéristiques propres, il faut choisir la tortue la plus appropriée pour chaque mission. Ce sera tout pour aujourd'hui...

Les versions Amiga et PC sortiront en octobre, la version ST étant annoncée pour novembre.

IMAGEWORKS  
Octobre / Novembre  
Amiga / PC / ST

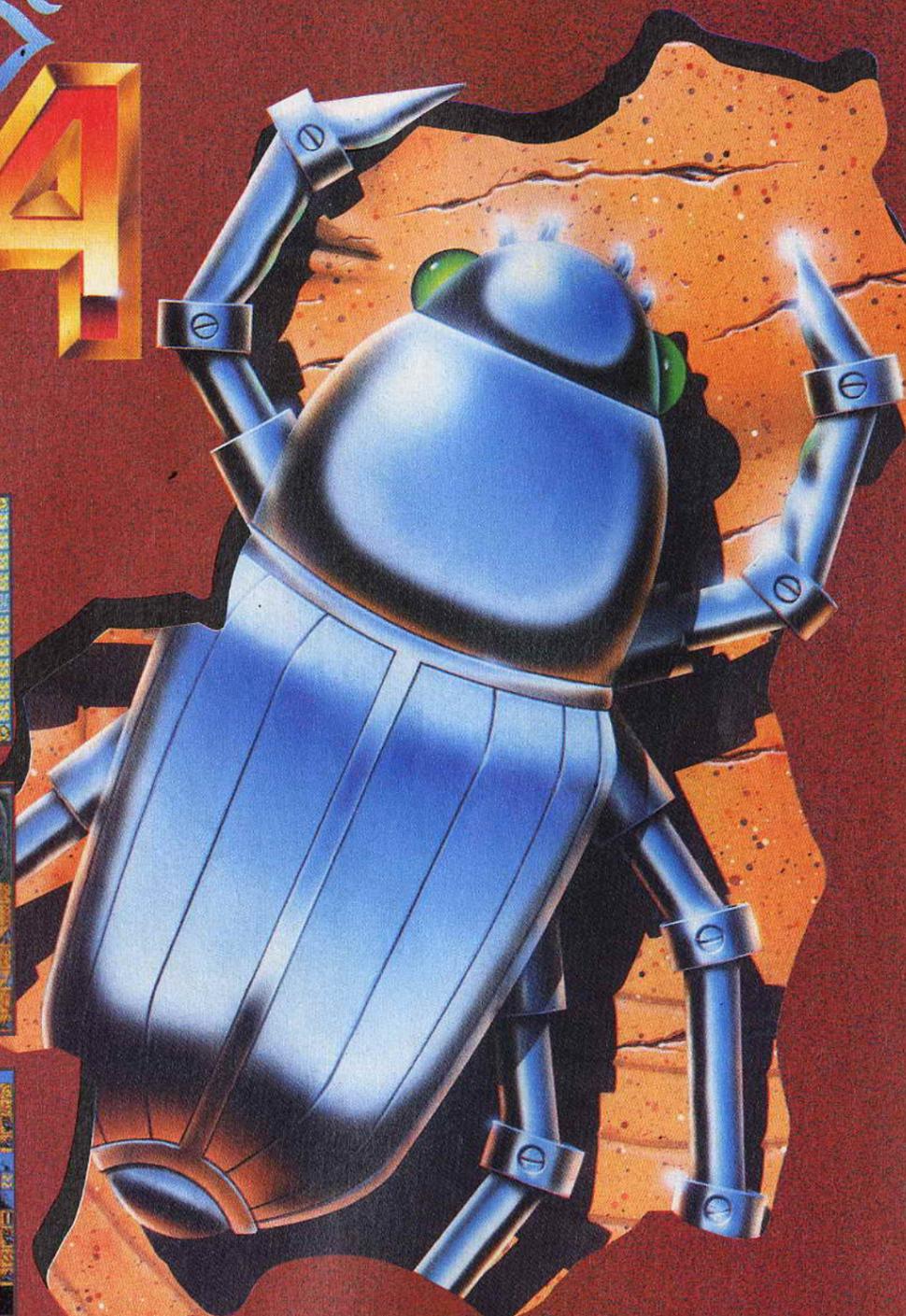


## The Curse of

# RA



Photos d'écran AMIGA



Rainbow  
Arts

Distribution exclusive SMFI  
Boite postale 114  
06561 Valbonne

Votre voyage en Egypte est devenu un véritable cauchemar! Le dieu suprême RA vous a transformé en scarabée et vous êtes condamné à passer le restant de vos jours dans une pyramide. Echapperez-vous à vos poursuivants et découvrirez-vous le secret des labyrinthes?

RA – un jeu de réflexion. 100 niveaux avec plein de puzzles, de secrets et des mots de passe.

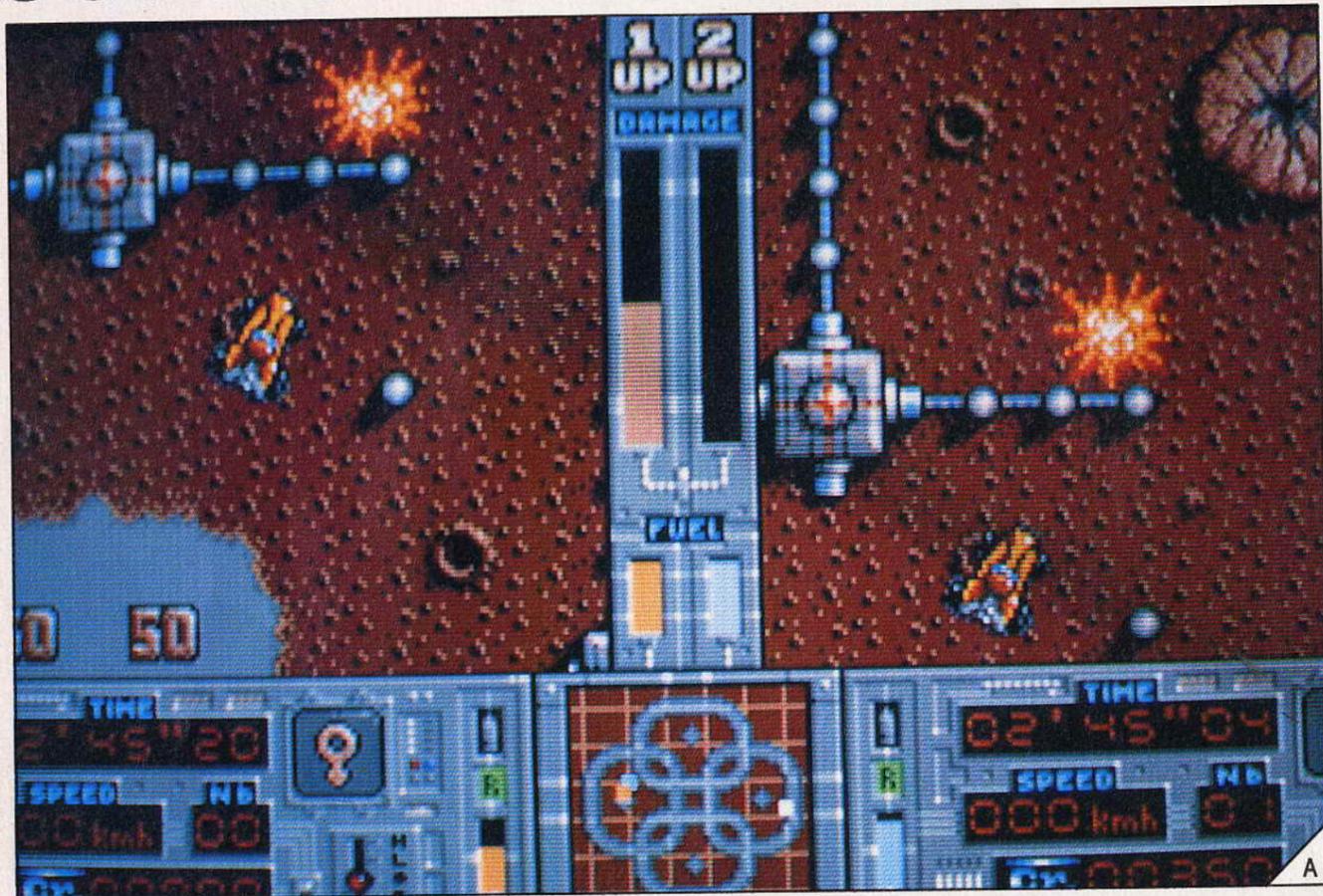
RA – un jeu d'arcade. 75 niveaux supplémentaires où vous jouez contre la montre, avec de dangereux abîmes, une liste des scores, possibilité de sauvegarde etc....

RA – un jeu de construction. Créez vous-même 30 nouveaux tableaux à l'aide d'un éditeur performant et simple d'emploi.

RA – un jeu passionnant avec de magnifiques graphismes digitalisés, des rythmes égyptiens, un mode-demo, etc...

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, C64 & PC compatibles

# JUPITER'S MASTERDRIVE



Au cinquième millénaire, alors que le sport est proscrit de la planète Terre, une société (POF Corporation) relance le sport mécanique, en permettant à des participants de piloter un véhicule via une console. Pour matérialiser leur projet, les dirigeants décidèrent de s'implanter sur le système de Jupiter, la base de contrôle se trouvant sur cette planète et les circuits sur ses satellites.

UBI SOFT  
Octobre  
Amiga

Le jeu met en scène deux écrans distincts, avec une vue à la Supersprint, pour chacun des deux joueurs et propose neuf courses et deux modes de jeu. Le mode "training" dans lequel le joueur doit payer les frais d'inscription à la course, l'argent éven-



tuellement gagné lui servant à payer d'autres frais d'inscription et à équiper sa voiture. Le mode "Masterdrive", où les deux joueurs s'affrontent dans l'ordre des circuits et peuvent consacrer tout leur argent aux accessoires de voiture. Ces accessoires sont de plusieurs sortes: moteur plus puissant, freins...



Sur le terrain, le joueur pourra également trouver des éléments qui lui serviront pour sa voiture tels du fuel ou des clés anglaises pour réparer les dégâts. A noter une option très intéressante, tant que vous n'avez pas atteint la moitié de votre potentiel (carburant ou dommages), vous ne pouvez les ramasser. Ce système évite au joueur de se disperser en voulant tout collecter même si ce n'est pas nécessaire. Autre bonus, l'invincibilité, meilleure adhérence, temps supplémentaire... Mais il existe aussi des obstacles comme les bumpers projetant la voiture, la glue ralentissant les déplacements, le verglas... Test le mois prochain.

# Clive Barker's NIGHTBREED

THE INTERACTIVE MOVIE  
LE CAUCHEMAR A COMMENCÉ!

VOUS INCARNEZ BOONE ALORS QU'IL PROGRESSE DANS LES PROFONDEURS ET LES CAVERNES DE LA NECROPOLE JUSQU'À LA VILLE SOUTERRAINE DE MIDIAN OÙ RESIDE LES CREATURES DE LA NUIT - NIGHTBREED. ELLES SONT DES CREATURES SURNATURELLES QUI SE SONT PROTÉGÉES DE LA CRUAUTE DE L'HOMME. NON SEULEMENT VOUS DEVEZ AFFRONTÉ ET VAINCRE CES CREATURES MAIS VOUS DEVEZ ÉGALEMENT VOUS BATTRE CONTRE LE GANG MEUTRIER GROS-BRAS DE LA VILLE D'A CÔTÉ. ENFIN LE FEROCE ASSASSIN PSYCHOPATE, RESPONSABLE DE PLUSIEURS MEURTRES ABSOLUMENT ATROCES, CONNU SOUS LE NOM DE "LE MASQUE" SE DRESSERA DEVANT VOUS.

CE JEU D'ACTION DE TYPE ARCADE-AVENTURE VOUS PERMET DE TIRER, FRAPPER, BONDIR... TOUT EN EXPLORANT LE TERRIFIANT MONDE SOUTERRAIN DES CREATURES DE LA NUIT.



Clive Barker's NIGHTBREED TM & ©1990 Morgon Creek Productions. All Rights Reserved.

AMSTRAD  
CBM AMIGA  
ATARI ST/STE

ocean

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

# U.N. SQUADRON

Voici donc le tout nouveau jeu de Capcom, qui n'a pas vraiment marqué autant que Forgotten Worlds ou Strider, étant un simple shoot'em'up dans le genre de P47 ou Silkworm. Dans UN Squadron, vous avez le choix de diriger un des trois avions à votre disposition: un F14, un Tigershark ou un A-10 Thunderbolt. Si un second joueur veut participer, il peut jouer en même temps que vous, à condition qu'il choisisse un autre avion. Ensuite, UN Squadron est exactement dans le genre de P47, avec un scrolling différentiel mieux fait, et surtout la possibilité d'acheter et d'utiliser des super-armes, dont les effets sont réellement dévastateurs. Chaque fin de niveau vous oblige à affronter un gros ennemi, que ce soit un char au premier niveau ou une forteresse volante au second ! A noter que les gros ennemis sont véritablement énormes, et bougent pourtant assez bien, et ce sur ST, puisque c'est la seule version que nous avons pu voir. Au final, avec des graphismes dérivés des dessins animés japonais, la possibilité de jouer à deux, et des niveaux aussi nombreux que variés, UN Squadron a ses chances parmi les nombreux shoot'em'up de cette fin d'année... mais cela reste à confirmer.

US GOLD  
Octobre  
Amiga / ST



# RANX

LES PÉRIPÉTIES  
DU CÉLÈBRE  
ANDROÏDE  
ENFIN SUR MICRO



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

GEN 4

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

MICRONEWS

Une (arcade) aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK



RANX par Liberatore et Tamburini  
© ALBIN MICHEL

UBI SOFT

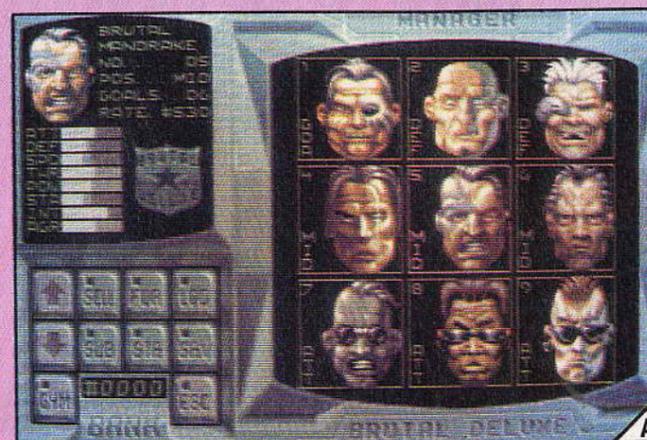
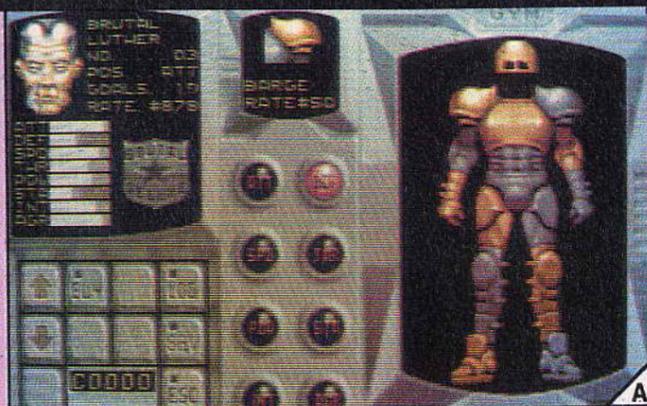
8-10 rue de Valmy  
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
Tél. (1) 48.57.65.52



Cadaver n'est même pas encore sorti que voici déjà Speedball 2 en preview. La suite du célèbre jeu des Bitmap Brothers, dont ce sera certainement le dernier produit pour Mirrorsoft, doit en effet sortir avant Noël.

Le jeu comporte bien des nouveautés, mais est surtout plus violent. On vous parlerait de Bambino fait un puzzle 2 en vous disant que c'est plus violent que le premier, ça serait plausible, mais plus violent que Speedball, on a du mal à imaginer... Il y a tout d'abord plus d'armes, pour le plus grand plaisir des amateurs du premier. Ensuite, on obtient non seulement des points quand on marque un but, mais aussi en touchant certaines cibles se trouvant sur le terrain, ou encore en blessant un joueur de l'équipe adverse! Enfin, le terrain de jeu, plus large et plus long, comporte plus de tunnels et de surprises. A chaque action réussie, vous avez droit à un ralenti, et vous obtenez de temps en temps une vue en coupe de l'action, avec un gros plan sur les personnages! Côté action, Speedball 2 est donc plus intéressant et plus prenant que Speedball. A côté de ça, les graphismes sont somptueux, bien plus beaux que dans le premier, et la version Amiga est largement améliorée, puisqu'elle utilise toutes les possibilités de la machine. Mais ce n'est pas tout! Il y a également une phase de gestion de l'équipe, et la possibilité de faire des championnats. Vous l'avez compris, ce soft est à Speedball ce que Kick Off 2 était à Kick Off. Une évolution logique, fabuleuse et indispensable! Peut-être LE hit de Noël?

IMAGEWORKS  
Novembre  
Amiga / PC / ST



# SPEEDBALL 2



## LA VITESSE TUE ET VOUS POUVEZ

## VOUS REGARDER MOURIR SOUS

## 6 ANGLES DIFFERENTS.



Indianapolis 500® est sans aucun doute l'expérience de course en 3D la plus rapide et la plus spectaculaire du marché. Mais, ne nous croyez donc pas sur parole, après tout, ceci est une publicité.

"Indianapolis 500 est techniquement parfait. Une jeu que tous les possesseurs d'Amiga se devront d'avoir chez eux!"

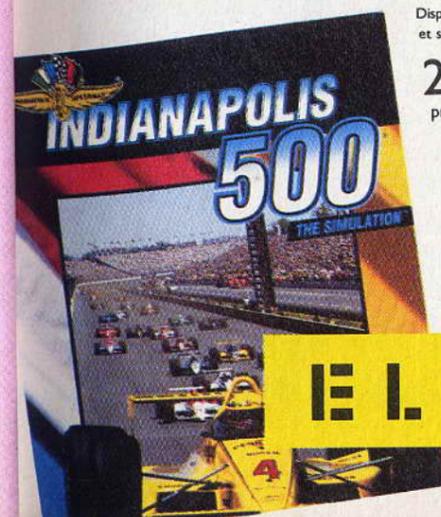
GÉNÉRATION 4.

Selon votre niveau d'adresse, choisissez entre une Penske Chevrolet, une March Cosworth ou une Lola Buick, chacune avec son tableau de bord et ses caractéristiques moteur uniques. Ou encore, créez votre propre modèle sur mesure pour vous lancer à des vitesses atteignant 320 km/h sur une réplique exacte du circuit d'Indianapolis.

Revivez ensuite vos inévitables erreurs sous six perspectives spectaculaires avec des répétitions dignes de la télévision.

Disponible sur Amiga  
et sur IBM/PC.

249FF  
prix conseillé



# ELECTRONIC ARTS™

Encore un jeu Rainbow Arts dont nous n'avions pas encore parlé! La compagnie explose décidément en ce moment, ses titres étant de plus en plus nombreux et de plus en plus forts!

Rotator en est une nouvelle fois la preuve, puisque ce jeu d'arcade/stratégie est à la fois original, prenant, il bénéficie d'une réalisation exceptionnelle. En effet, pour la première fois sur micro, la zone de jeu, qui est en fait une image en 16 couleurs, tourne en temps réel! Et ce n'est pas tout, il y a des variations d'altitude durant le jeu, et on a donc aussi droit à un zoom, toujours en temps réel, sur ce terrain. A côté, le Rotoscape d'US Gold paraît bien dépassé... La contrepartie de ce génial système est que la fenêtre de jeu est plus petite que dans un jeu normal, et c'est donc pour cela que Rotator n'est pas un shoot'em'up mais un jeu où la réflexion est importante.

Le but du jeu est de connecter des pylônes entre eux, à partir d'un générateur, et de construire ainsi une ligne électrique jusqu'à votre base. Malheureusement pour vous, votre adversaire, qui joue sur son propre écran, en fait de même et c'est donc une course contre la montre qui s'engage, à travers 30 niveaux de jeu.

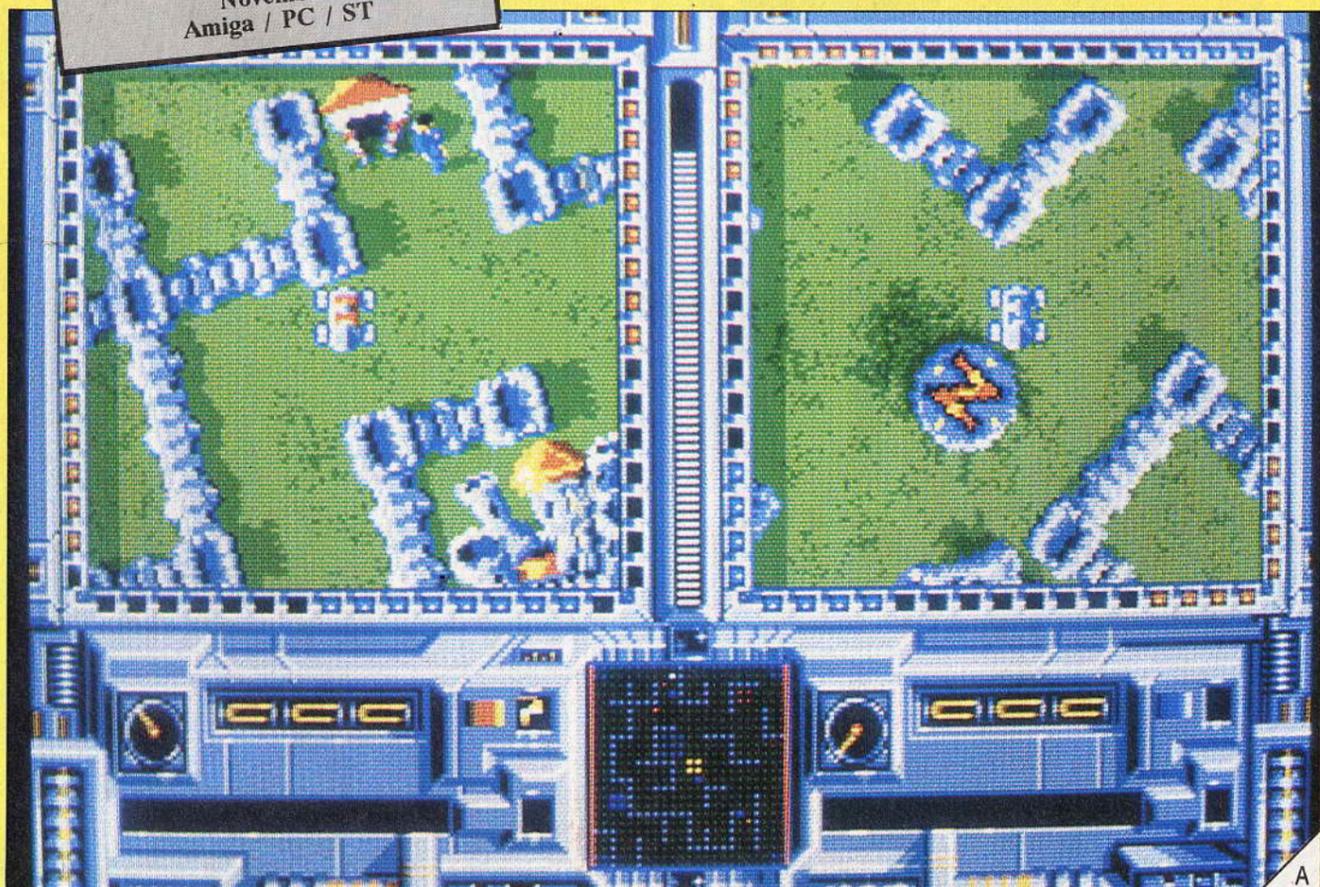
Derrière la qualité technique incroyable de Rotator, on a donc le plaisir de découvrir un jeu aussi intelligent qu'original, et que la musique, exceptionnelle, vient compléter à merveille.

Une très bonne surprise que nous dévoile aujourd'hui la compagnie allemande.



# ROTATOR

RAINBOW ARTS  
Novembre  
Amiga / PC / ST

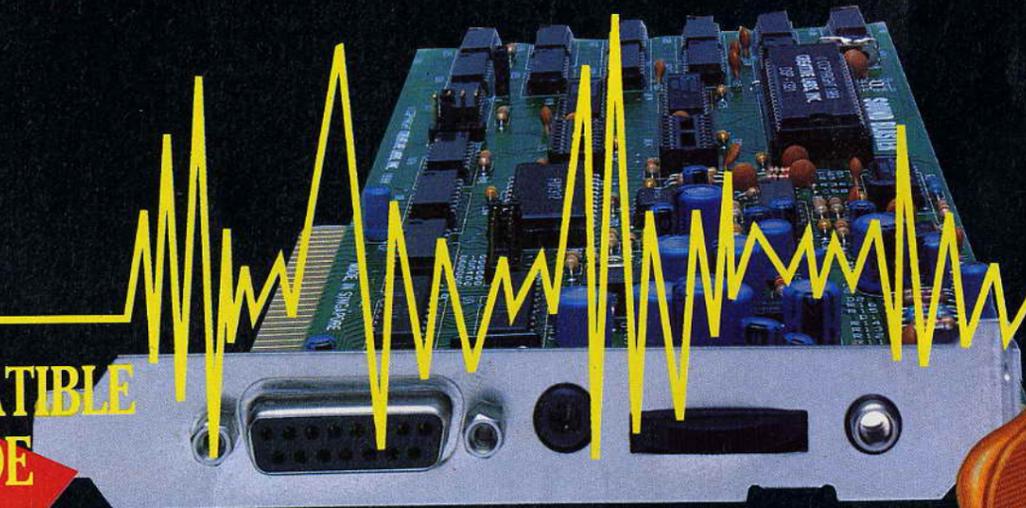


# SOUND BLASTER

PAROLE / MUSIQUE / VOIX / MIDI / PORT JEU

L'ULTIME CARTE SONORE POUR VOTRE PC

## BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE  
AVEC DE  
TRES  
NOMBREUX  
LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE  
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- Synthétiseur de sortie son d'un texte
- 11 voix de musique FM (compatible AdLib\*)
- Sortie de voix numérisée  
DMA et décompaction hardware
- Entrée de voix numérisée (DMA)
- Interfaçable MIDI
- Port joystick
- Prise jack micro avec amplificateur
- Amplificateur de puissance  
avec contrôle de volume.

- Logiciels inclus :  
SB TALKER avec Dr SBAITSO  
VOXKIT - Outils de développement de la voix  
TALKING PARROT  
FM INTELLIGENT ORGAN

IBM\* PC, XT, AT, 386, PS/2 (25/30)  
Tandy\* (sauf 1000 EX/HX) et compatibles  
512 KB RAM minimum  
Prix public : 1490 F.H.T.



VERSION 1.5

Compatible  
AdLib\*

Distributeur exclusif :  
GUILLEMOT INTERNATIONAL  
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - F

Tél.: (33) 99 08 90 88  
Télex : 740 571 F  
Fax : (33) 99 08 94 17

\*IBM, Tandy et AdLib sont des marques déposées respectivement  
par International Business Machines Corporation, Tandy Corporation et AdLib Inc.



Merci de me faire parvenir une documentation sur la carte SOUND BLASTER ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

M.  Mme  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_  
 Tél : \_\_\_\_\_  
 Société \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

Coupon à retourner à  
 GUILLEMOT INTERNATIONAL  
 BP 2 - 56200  
 LA GACILLY



Ce jeu marque le retour de l'équipe de Level 9, connue dans le passé pour ses excellents jeux d'aventure texte, dont Knight Orc ou encore Gnome Ranger. Il y a un an, l'équipe annonçait qu'elle allait changer de style, pour développer des jeux plus complets, sur un système de leur invention: Hugu. Ce système permet à l'équipe de développer le programme sur PC, et d'obtenir rapidement une version Amiga puis ST du jeu, sans avoir à tout refaire. Les jeux qu'ils préparent sont tous dans le genre des Cinemaware, avec quelques petits ajouts.

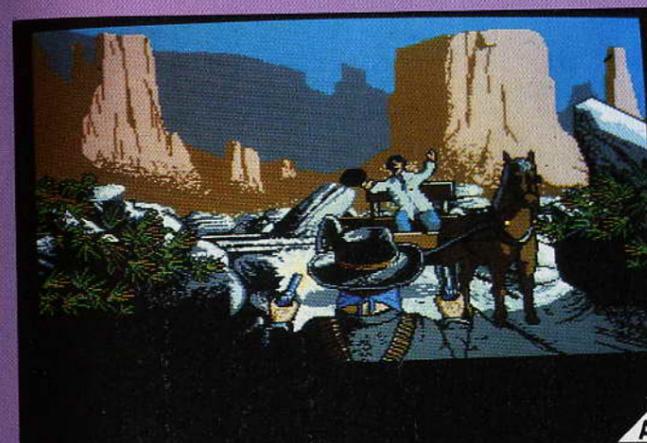
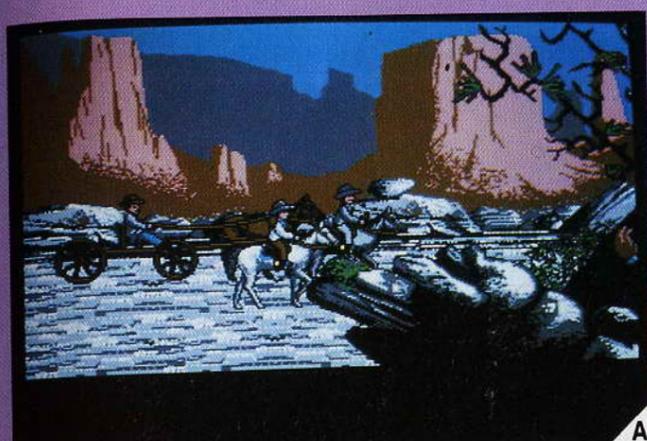
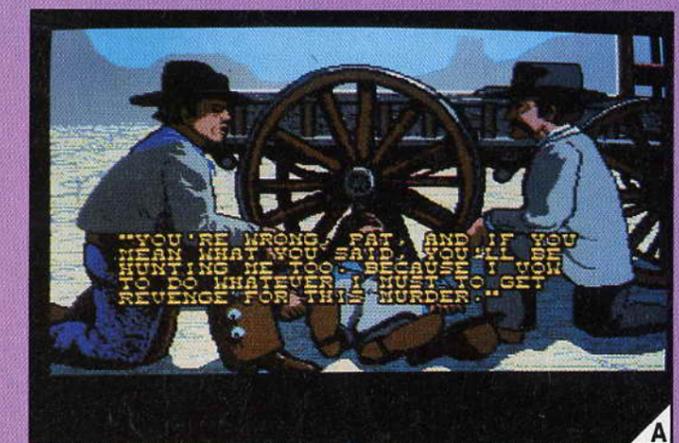
Billy The Kid commence par cinq minutes de présentation vous expliquant les relations entre le Kid et Pat Garret, le shérif, autre personnage important de l'histoire.

Ensuite, le jeu commence véritablement. Vous incarnez soit le Kid, soit Pat Garret, ce qui change bien sûr vos objectifs. Le premier cherche à se venger de la mort d'un proche, et se retrouve à tuer, piller des banques, des trains, déclencher des bagarres, jouer aux cartes et bien d'autres situations dignes des meilleurs westerns. L'autre va tenter de l'en arrêter, tout en continuant son boulot de shérif, et se retrouvera souvent au milieu d'une fusillade avec des truands. Bien sûr, d'autres événements viendront changer le cours de l'histoire au fur et à mesure du jeu.

Le jeu se déroule sur une carte faisant plusieurs écrans, et décrivant les alentours de la ville principale où se déroule le jeu. Sur la carte, de nombreuses animations permettent de voir ce qui s'y déroule, que ce soit dans le camp indien, ou à la gare où un train passe régulièrement. Dans les villes, on déplace son personnage un peu comme dans les Sierra, et l'on peut aller chez les commerçants pour s'équiper. Enfin, les combats au revolver sont une sorte de prohibition.

L'intérêt principal de Billy The Kid, en dehors d'être le premier western dans ce style de jeu, est qu'il est possible de connecter deux ordinateurs afin que deux joueurs puissent participer: l'un est Billy The Kid, l'autre Pat Garret!

OCEAN  
Octobre  
Amiga / PC / ST



CREPUSCULE  
COMMANDE PAR TELEPHONE AU : (16.1)64.30.34.83  
SUISSE / DOM-TOM NOUS CONTACTER

Table with columns for AMIGA, PC compatible, and ATARI ST/STE, listing various games and prices. Includes a small table at the bottom with columns N, E, C and PC ENGINE / CORE GRAFX.

Form for ordering: RETOURNER A: CREPUSCULE B.D.113 77400 LAGNY. Includes fields for NOM/PRENOM, ADRESSE, VILLE, CODE POSTAL, PRIX, TEL, MODE DE PAIEMENT, and FRAIS DE PORT. Total and shipping options are also listed.

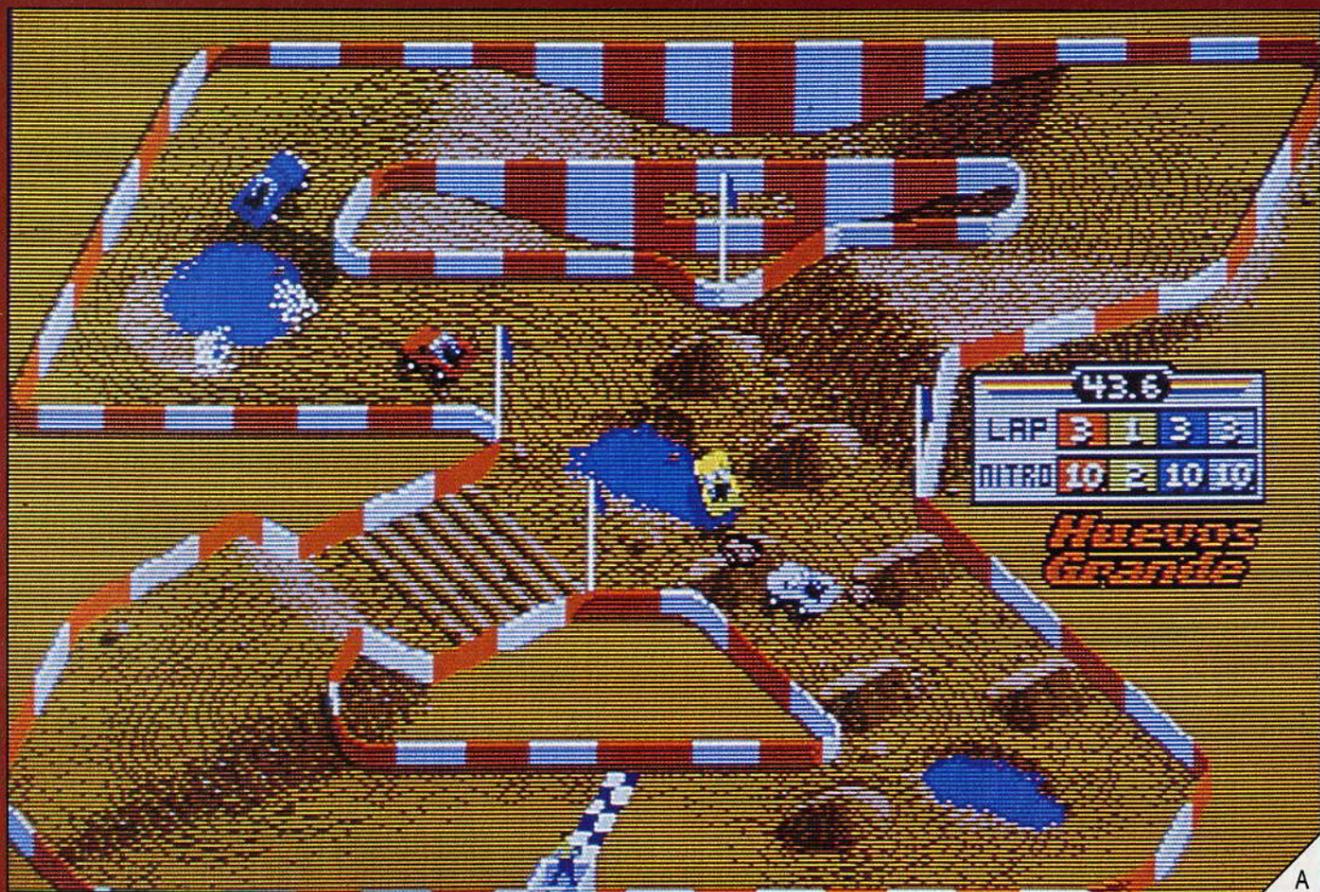
# OFF-ROAD RACER

Alors que Badlands de Domark est à peine disponible, Virgin nous propose une autre adaptation d'arcade d'un jeu du genre, un peu plus vieux mais tout aussi drôle à jouer.

Off-Road Racer n'est ni plus ni moins qu'une version améliorée de Super-Sprint. La grosse différence vient du fait que le terrain est accidenté à mort, et que vos voitures, des trucks, doivent être prêtes à rebondir de tous les côtés! En plus de cela, vous disposez d'un certain nombre de charges de nitro, qui peuvent être utilisées une à une en appuyant sur le bouton. La décharge propulse alors votre voiture à une vitesse folle, jusqu'à ce que vous heurtiez un obstacle, ou une des trois autres voitures. Durant la course, des charges supplémentaires apparaissent sur la piste de manière aléatoire, tout comme de l'argent, qui vous permet d'acheter divers accessoires aidant à gagner les courses suivantes.

Le jeu est composé de 8 circuits, et est particulièrement éclatant à jouer, d'autant plus que 3 joueurs peuvent participer en même temps. Sa réalisation est excellente, ce qui n'est pas étonnant puisqu'elle est l'oeuvre de Grafgold (Rainbow Island, Simulcra, Paradroid 90...). Pour ceux qui cherchent un jeu simple à manier et vraiment prenant, en voilà un.

**VIRGIN GAMES**  
**Octobre**  
**Amiga / ST**



# THE KILLING GAME SHOW



## THE KILLING GAME SHOW...

...VOUS FERA GRIMPER AUX MURS-C'EST LA SEULE ISSUE!

Habillé de de votre armure de protection limitée, vous êtes le concurrent malgré vous du KILLING GAME SHOW, le plus grand show télévisé du siècle. Devant une audience de plusieurs centaines de millions de téléspectateurs, vous devez combattre pour sortir des 16 Puits de la Mort. Les créatures artificielles spécialement créées par les chercheurs maniaques du KILLING GAME SHOW sont terrifiantes.

Mais... n'oubliez pas que le temps est limité. Hâtez-vous de trouver la sortie du premier puits ou bien vous serez noyé dans le liquide désintégrateur qui monte. Utilisez judicieusement les armes que vous pouvez récupérer!

Photo d'écran de la version Amiga.

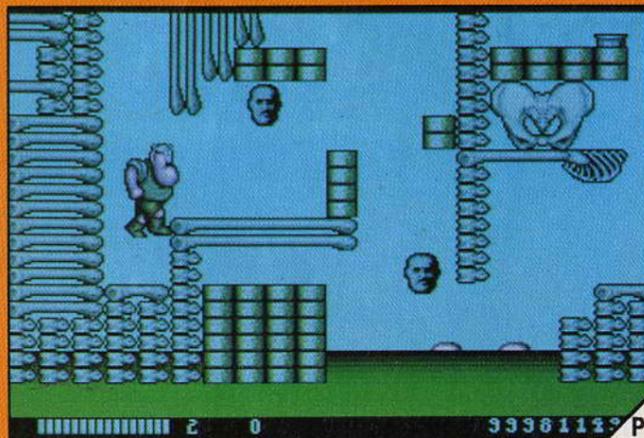
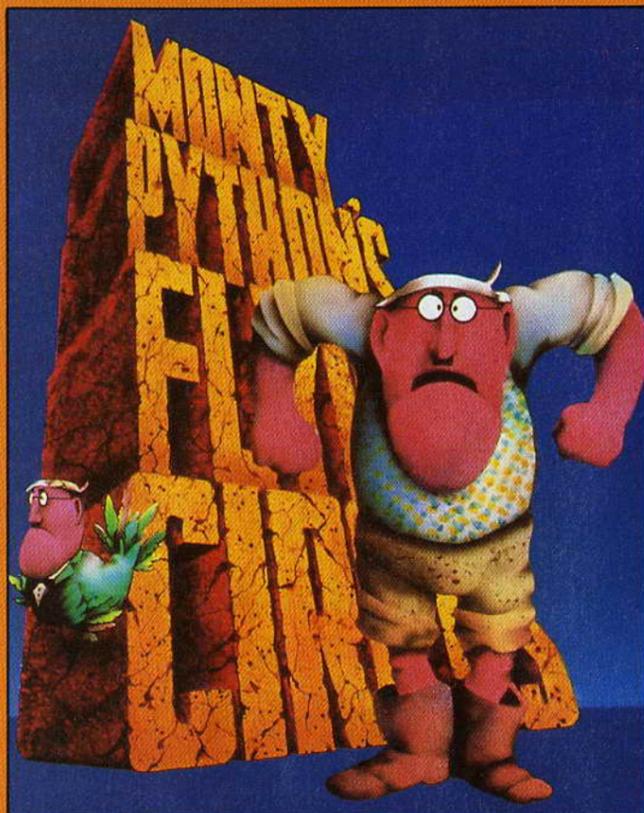
LE PREMIER PRIX EST VOTRE VIE-NE LE GASPILLEZ PAS!

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE

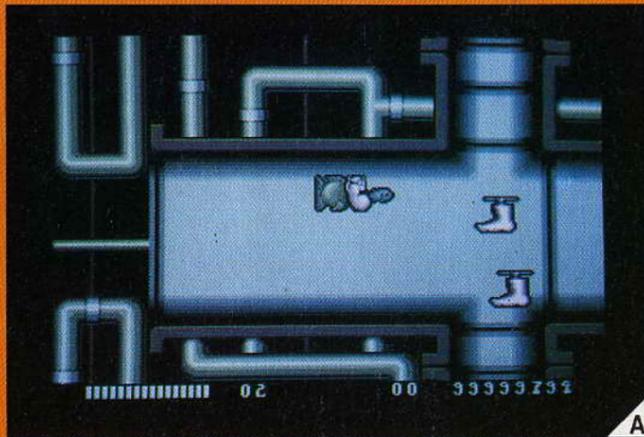
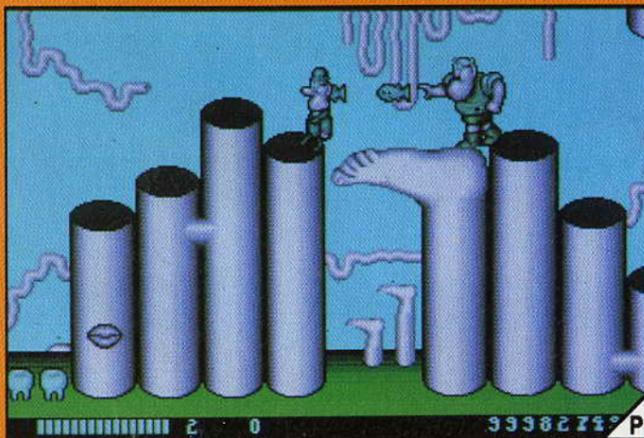
**IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE**

**PSYGNOSIS**  
**SFMI**  
 BP 114-80 Rte des Crêtes  
 06561 Valbonne-Sophia  
 Antipolis  
 Tel: 16-92 94 36 00





VIRGIN GAMES  
Octobre  
Amiga / PC / ST



Basé sur la célèbre émission des Monthy Python (que ceux qui ne connaissent pas les Monthy Python meurent en lisant ces lignes...), ce jeu original est la dernière oeuvre de l'équipe de Core. Composé de nombreux niveaux, le jeu vous permet de diriger non pas un des Pythons, mais Glumby, le personnage que l'on retrouve toujours dans les fabuleuses animations de Terry 'Brazil' Gilliams. D'ailleurs, le look de l'ensemble du jeu est fortement inspiré des dessins de Gilliams, ce qui lui confère un aspect vraiment original. Il s'agit d'un mélange de jeu de plateau et de shoot'em'up, avec des personnages venus tout droits des sketches de l'équipe. En plus de nombreux poissons, on retrouve les gags les plus connus, de la Silly Walk à la Spanish Inquisition en passant le Dead Parrot. Les amateurs apprécieront, d'autant plus que les gags fusent de tous les côtés, constamment. Monthy Python Flying Circus est donc une adaptation très fidèle de l'oeuvre des Python, particulièrement loufoque, et apparemment sympa à jouer. Quoi qu'il arrive, nous vous en dirons plus le mois prochain, et nous vous proposerons même un concours IN-CRO-YA-BLE!



LES MAITRES DU DEFI  
ARCADE PRESENTENT...

# LES CHEVALLIERS

UNE IMPRESSIONNANTE COLLECTION DE QUATRE

**CAPCOM**

CLASSIQUES

**GHOULS 'N' GHOSTS™**  
**DYNASTY WARS™**  
**STRIDER™**  
**BLACK TIGER™**

Comprend  
**L.E.D. STORM™**  
**GRATUIT**  
8 BITS SEULEMENT



CBM 64/128 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Spectrum cassette et disque, Atari ST et CBM Amiga (LED Storm™ exclu).

**U.S. GOLD**

© 1990 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés. Cette compilation a été fabriquée sous licence de CAPCOM CO. LTD., Japon. Dynasty Wars™, Strider™, Ghouls 'n' Ghosts™, Black Tiger™, L.E.D. Storm™ et CAPCOM™ sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD. Fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM par U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Belford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 623 8366.

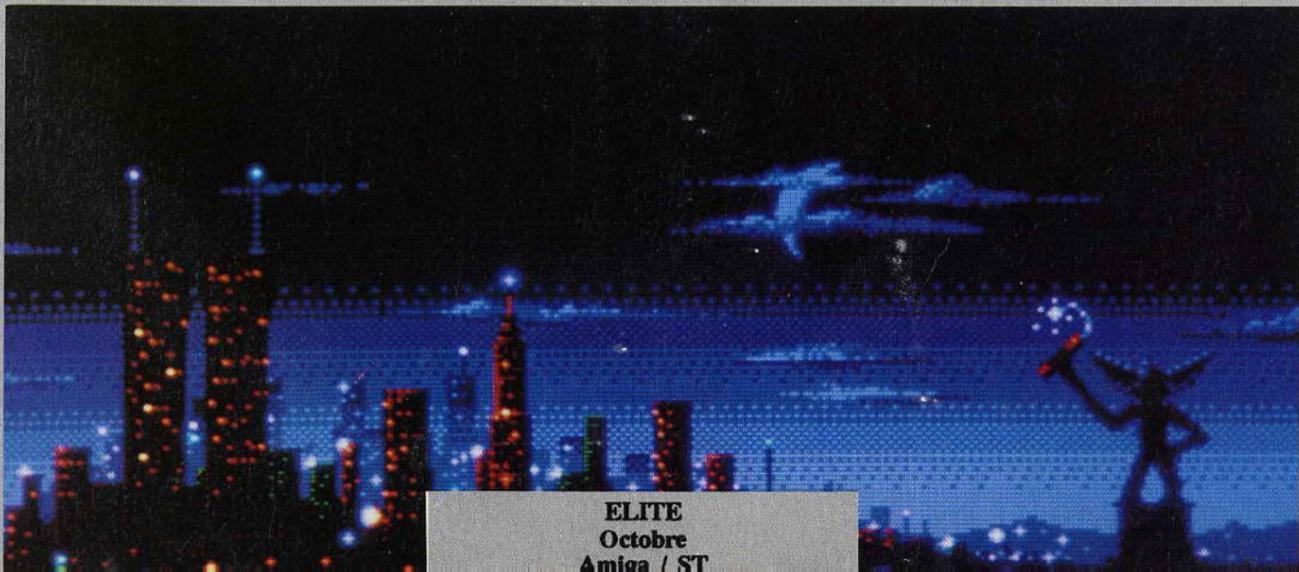
**CAPCOM**

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

# GREMLINS 2

THE NEW BATCH

Les amateurs des Gremlins vont être ravis, ce jeu pullule de Gremlins, et reprend la quasi-totalité de ceux du film, ce qui est peu dire. Vous jouez le rôle de Zach et vous allez devoir, sur plusieurs niveaux différents, neutraliser l'ensemble des Gremlins. Chaque niveau est composé d'un nombre assez important de pièces, avec des obstacles un peu partout. Fort heureusement, vous êtes armé et vous allez pouvoir tirer une à une les sales petites bêtes. Attention, si certains sont inoffensifs, d'autres balancent tout ce qui leur tombe sous la main... Certains sont même armés! Quoi qu'il en soit, ne tirez pas sur tout ce qui bouge, vous pourriez blesser ou tuer Gizmo, ce qui marquerait la perte d'une vie pour vous. A première vue, Gremlins 2 est un simple shoot'em'up, avec des Gremlins assez drôles et un graphisme sympa. On vous en reparle dès que nous recevrons la version finale.



ELITE  
Octobre  
Amiga / ST

Preuve de toutes les émotions de la course à grande vitesse avec les quatre simulations de course de voiture les plus sensationnelles.

# WHEELS OF FIRE

LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE COURSE DE VOITURE



Notre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Lutte pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.

Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.

Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides - c'est la simulation de conduite suprême.

C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!



Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum  
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR  
Tel: +44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

# DOMARK

HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved. In Atari Games Corporation  
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd. © Taito Corp. All rights reserved.  
TURBO OUT RUN: © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd.  
First published by U.S. Gold Ltd.  
POWER DRIFT, POWER DRIFT II and SEGA are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (USA) Ltd.

# SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION: CHASE HQ 2



OCEAN  
Octobre  
Amiga / ST

L'équipe d'Ocean a décidé de ne pas confier la réalisation de Chase HQ 2 à l'équipe qui avait fait, l'année dernière le premier Chase HQ. Et c'est tant mieux, car ce que nous avons pu voir de SCI est bien plus impressionnant.

Pour commencer, rappelons que le jeu est bien différent du premier. Il s'agit toujours d'arrêter des gangsters qui fuient en voiture, mais il faut noter qu'ils sont parfois entourés maintenant d'autres bandits, et que certains n'hésiteront pas à vous tirer dessus. D'autre part, vous ne roulez plus en Porsche mais en Ferrari, histoire de changer un peu. La route n'est plus plate et possède maintenant du relief, ce qui joue un rôle important, d'autant plus que les conditions climatiques viennent jouer des leurs durant le jeu. Enfin, en plus de taper dans la voiture adverse, votre équipier peut ouvrir le toit décapotable et tirer sur les voitures, motos et autres véhicules adverses.

Côté réalisation, SCI est bien plus coloré, mais, et c'est ce qui compte vraiment, SCI est beaucoup plus rapide (presque plus rapide que la phase de conduite dans Batman!). Du coup, le jeu est bien meilleur et s'approche au mieux du jeu d'arcade original. Reste la jouabilité, que nous n'avons pu tester, pour assurer que SCI est une réussite... c'est ce que nous serons très prochainement.



Découvrez toutes ces previews sur grand écran, sur le stand Génération 4, au Salon de la Micro, se déroulant du 26 au 29 octobre



DES MEGAS DE  
PROGRAMMES  
GRATUITS  
AMIGA, ATARI, PC  
ET UNE MESSAGERIE  
INTERNATIONALE

3 6 1 5  
Load

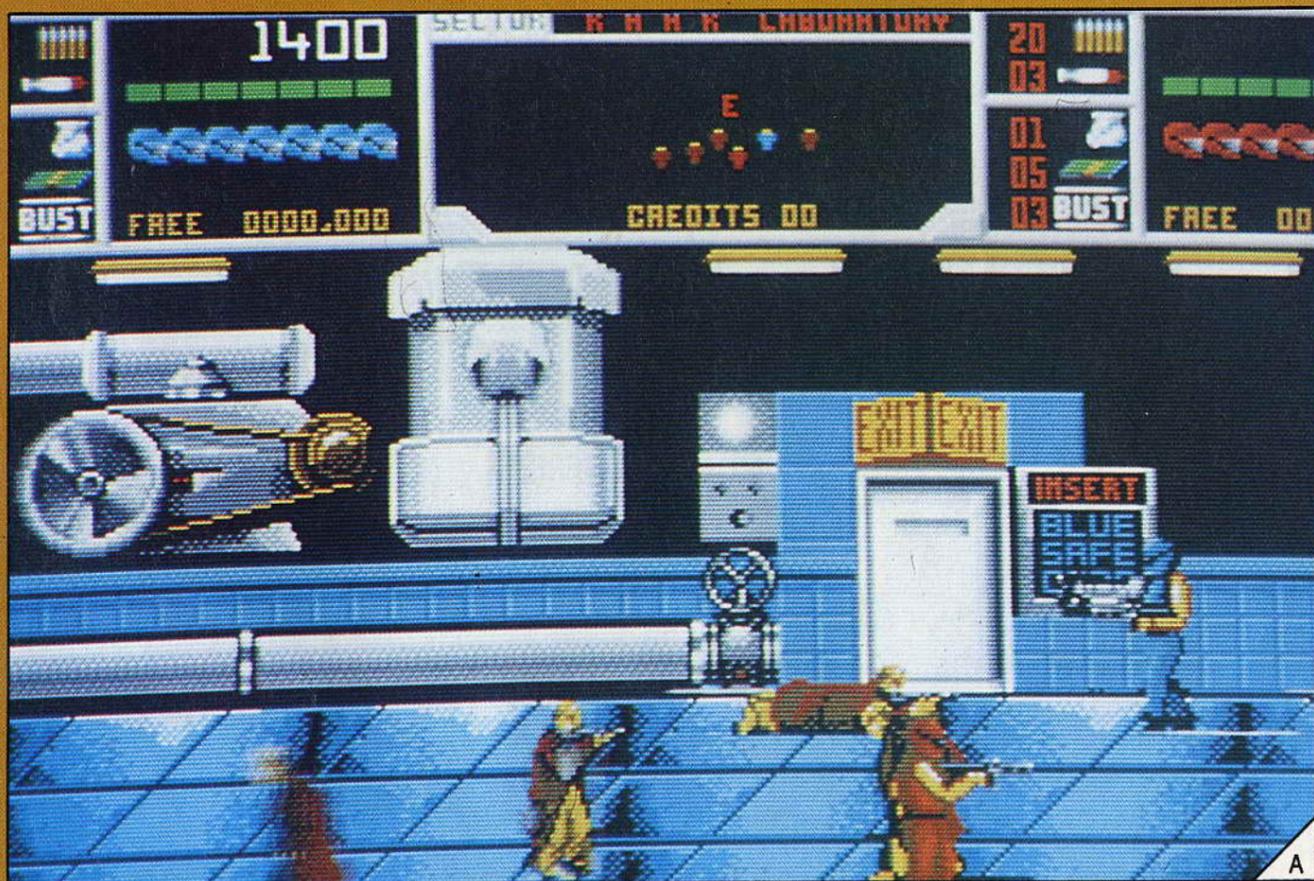
# NARC

Voici l'adaptation du jeu d'arcade sorti il y a maintenant plus d'un an, et qui avait marqué à cette époque par ses graphismes haute résolution et ses sons de qualité.

Ocean s'attaque donc à ce jeu dans lequel vous jouez un ou deux (il est possible de jouer en même temps à deux) agent du Bureau des narcotiques, équipé de mitraillettes, et tirant sur les dealers qui courent de tous les côtés, et qui sont surtout plus que nombreux (c'est d'ailleurs assez grotesque, a-t-on déjà vu 100 dealers au mètre carré?). Lorsque vous tuez un dealer (qui a tendance à mourir en souffrant, normal, c'est un méchant!), ce dernier lâche les paquets de drogues qu'il avait sur lui, et vous pouvez alors les ramasser. On aurait pu espérer un brin d'humour des créateurs, mais il n'y en a pas. Par exemple, vous auriez peut-être pu revendre la drogue pour avoir de l'argent avec lequel vous auriez acheté de plus grosses armes, mais même pas!

Bref, Narc, en dehors de son scénario vraiment débile, est un jeu bien réalisé qui plaira aux amateurs de shoot'em'up à scrolling horizontal. Les niveaux sont nombreux et différents, les adversaires variés et l'action ne manque pas!

OCEAN  
Octobre  
Amiga / ST



Pour ceux qui ont le combat dans le sang

# LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

**RICK DANGEROUS**

PC  
ST/AG  
299 F

UN JEU QUI A DU PUNCH

**BOXING**

**COMMANDO**

CPC D  
199 F

NOTE 87% PAR AMSTRAD 100%

**SAVAGE**

Des effets spéciaux très soignés, une bande sonore décoiffante, des couleurs et graphismes éclatants, des passages inoubliables, un MUST-AMSTRAD 100%.

CPC K7  
149 F

PRIX DU MEILLEUR JEU D'ACTION

**NAVY MOVES**

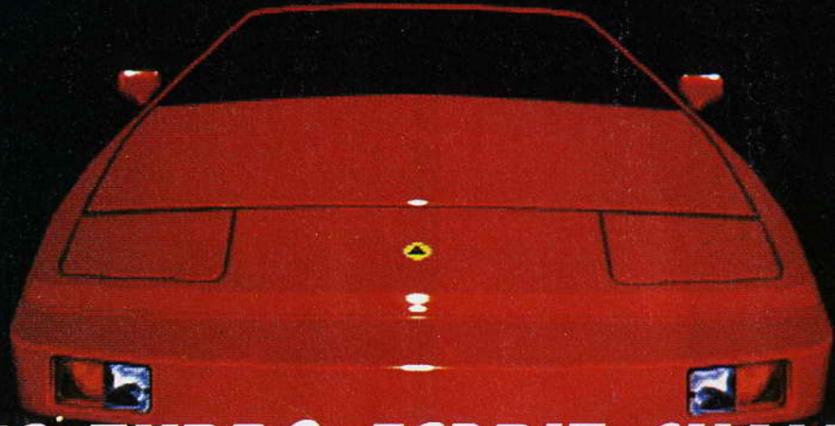
**IKARI WARRIORS**

D'excellents graphismes, animations et bruitages - TILT

PC	ST/AG	CPC/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

UBI SOFT

Entertainment Software



# LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

Acheter les droits d'utilisation du nom et des voitures Lotus pour un jeu vidéo, voilà ce que n'ont pas hésité à faire les responsables de Gremlin pour lancer une gamme de jeux de conduite.

Lotus Turbo Esprit Challenge est un jeu plus désigné pour être joué à deux joueurs, puisque l'écran est séparé en deux parties. Quoi qu'il en soit, si vous jouez seul, l'ordinateur se charge de diriger le second concurrent, mais c'est bien moins drôle.

Il y a trois niveaux de difficultés dans le jeu, qui déterminent le nombre de circuits à faire et l'adresse des concurrents.

Au niveau débutant, vous devez faire sept courses, alors qu'il vous faudra participer à dix courses au niveau amateur, et à quinze courses au niveau professionnel! Les circuits pour chaque niveau de difficulté sont différents, ce qui veut dire que le jeu comporte trente-deux parcours distincts.

Durant les niveaux les plus durs, le parcours est particulièrement long, ce qui oblige à s'arrêter pour refaire le plein. A vous de bien juger de la quantité d'essence nécessaire, de manière à ne pas perdre trop de temps durant cette phase.

Si l'un des joueurs arrive parmi les dix premiers, alors le jeu continue sur le circuit suivant. L'originalité vient des positions sur la grille de départ, puisque la voiture arrivée en tête part dernière sur le circuit suivant, etc. Ce qui veut dire que les meilleurs conducteurs doivent régulièrement doubler tous les conducteurs du dimanche!

Ce jeu possède une réalisation de qualité, l'impression de vitesse étant bien rendue et l'animation générale des voitures et des obstacles étant très fluide. C'est incontestablement un des jeux de voiture sur lequel il faudra compter cette fin d'année.



**GREMLIN**  
Septembre  
Amiga / PC / ST



Zolo est l'apprenti du maître de la Corporation des Magiciens. Il est jeune, plein de talent et de sagesse. Il doit encore apprendre son métier pendant 400 ans. Comme il fait preuve de grande intelligence, il a l'extraordinaire occasion d'intégrer la corporation dès maintenant, mais seulement s'il réussit à traverser le monde ensorcelé de Fumo le dragon. Le monde de Fumo est plein de couleurs et d'habitants adorables et intelligents. Il y a de nombreux niveaux et pièces secrets où on ne peut entrer qu'après avoir résolu des casse-tête. Zolo aura besoin de toute son astuce, de son esprit et de la maîtrise de son art pour résoudre ces énigmes. Sa jeunesse et son agilité seront d'importants atouts tout au long de sa quête à travers le pays ensorcelant de Fumo.

Un jeu d'aventure / arcade plein de couleurs, avec une fantastique intrigue et des graphismes superbes pour vous captiver du début à la fin.

Amiga et ATARI ST

**Rainbow Arts**

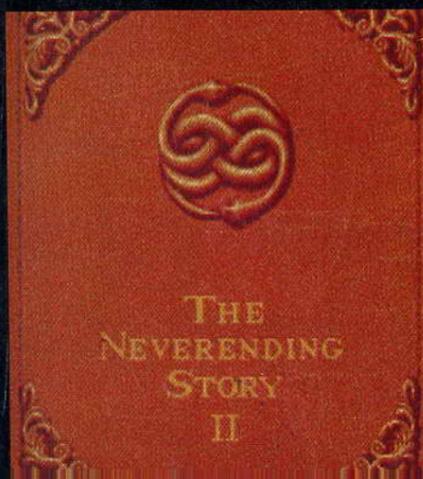
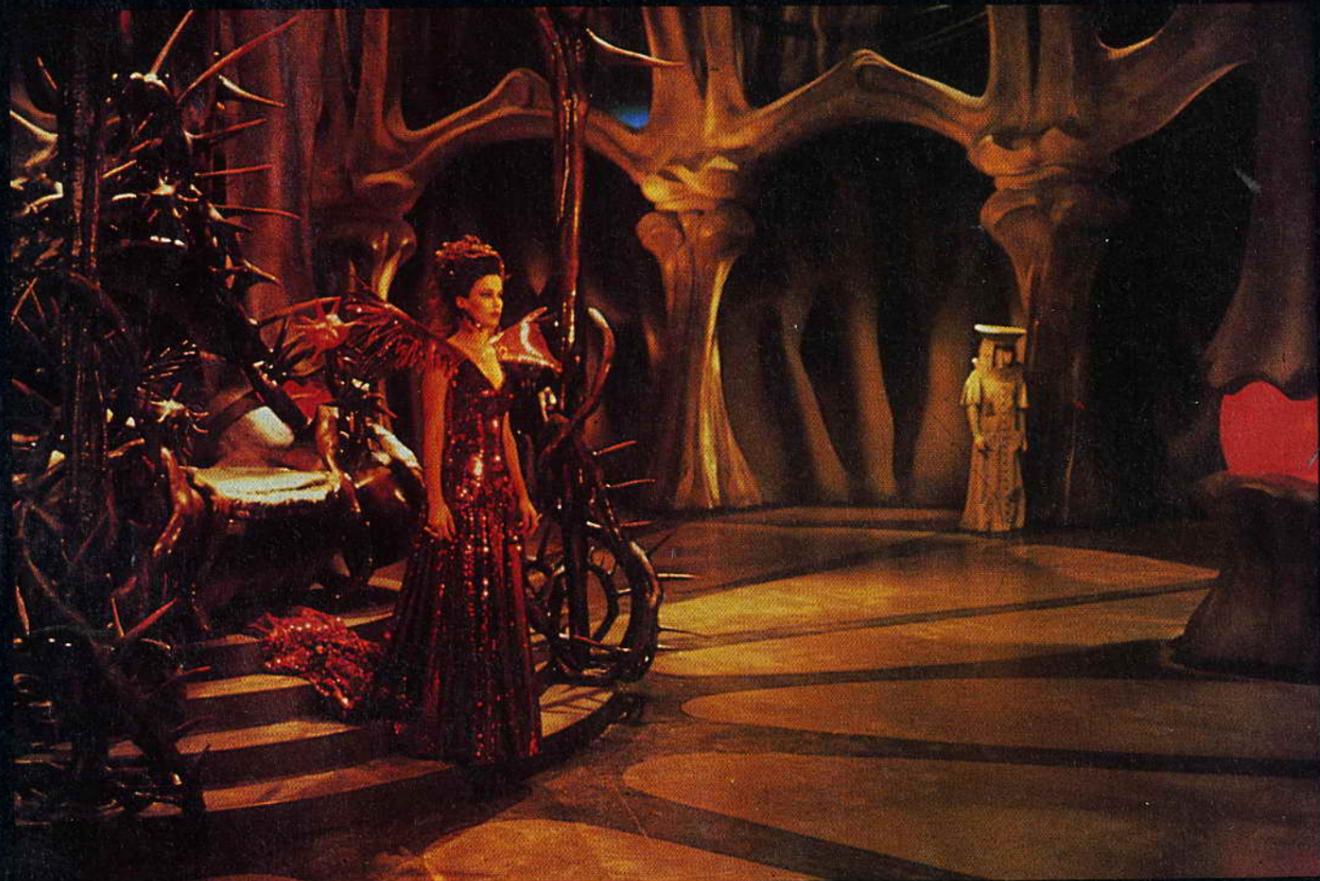
©1990 RAINBOW ARTS



# THE NEVERENDING STORY II

LINEL  
Début 91  
Amiga / PC / ST

Ce jeu n'est autre que l'adaptation du film "L'Histoire sans fin 2", devant sortir pour la fin de l'année ou le début 91. Bastian, le petit garçon héros du premier film, recommence à lire le livre, et est appelé à l'aide par la jeune princesse. Il se retrouve alors dans le monde de Phantasia, où une nouvelle quête va commencer, qui l'obligera à affronter des géants, un dragon cracheur de feu terrorisant le pays et surtout affronter une sorcière causant la désolation dans la région. Le premier jeu, le jeu d'arcade, sera disponible peu après la sortie du film, et reprend ses scènes principales. Chaque jeu commence par la lecture du livre, puis l'on plonge subitement dans l'une des illustrations qui devient un jeu d'arcade! Les jeux, que nous avons pu voir au CES de Londres, sont particulièrement beaux, et bien réalisés. Le jeu semble en plus être prêt pour une sortie rapide, ce qui rassure quand on connaît la renommée de Linel pour ce qui est d'annoncer des jeux qui ne sortent jamais. Seulement cette fois-ci, avec une licence de film aussi importante que celle-ci, on peut penser que la compagnie tiendra ses délais de sortie. A noter qu'un second jeu basé sur le film, un jeu d'aventure cette fois-ci, sera disponible mi-91, sur les mêmes machines. Plus de détails dans un prochain numéro.



Finger like towers reach threateningly into the sky.



Bastian swallows hard. I am Xagibe! This is my castle!



... save phantasia



Did someone say chase? Falcor, I'm glad to see you.



# 3615 GEN4

ATARI ST / AMIGA / COMPATIBLES PC / CONSOLES

7j/7 - 24h/24

## LES JEUX

RIEN QUE LES JEUX!

### AU SOMMAIRE:

- LES SOLUCES
- LES VIES INFINIES
- LES PREVIEWS
- LES INFOS
- LES CANCANS
- LES NOUVEAUTES
- LES AIDES
- LES CONCOURS
- LES PETITES ANNONCES
- LES CONTACTS
- LES SALONS EN DIRECT
- LES MACHINES
- LES REPONSES DE GEN4
- et bien d'autres...

CE MOIS-CI, DEUX CONSOLES NEC ET UNE MEGADRIVE A GAGNER!

GEN4 - 0,98 - S A P



OCEAN ET LE GRAND REX VOUS OFFRENT 50 PLACES POUR TOTAL RECALL

## MIOUSIC MORSES

Une nouvelle rubrique sur la musique, réduite à la portion congrue faute de place au moment du bouclage, juste pour vous donner l'eau à la bouche ; nous la développerons dès le prochain numéro.

En septembre, c'est la grande rentrée pour tout le monde, et vous allez trouver dans les bacs débordants de votre disquaire préféré:

Un remix album d'ALYSON WILLIAMS - Un triple CD d'AEROSMITH - "Too Wicked" d'ASWAD.B - 52'S sort "Planet Claire" pour tenir compagnie à leur dernière compilation "Dance This Mess Around" - "B.O.F." de BAD INFLUENCE.BANG KOK PADDOCK et son "Pogo della Luna" - "Fascinating Rhythm" de BASS O MATIC (ex S-EXPRESS) Un extrait de la B.O. du film "BIENVENUE A BORD" avec Richard et Lamotte - Un Collector de BLOOD SWEAT & TEARS - "Headlights On The Parade" un 45T extrait de l'album de BLUE NILE - Un Collector de BLUE OYSTER CULT - "Under The Red Sky" de BOB DYLAN, et un 45T "Unbelievable". - BONEDIGGERS avec un album du même nom - Le 1er album de BRENT BOURGEOIS (ex-chanteur de BOURGEOIS TAGG) - Un Collector des BYRDS - Un Best of de CHINA CRISIS - Un triple CD de CLASH - "Get Busy" de COURTNEY PINE - Un Collector de COPPERHEAD - Un 45T de CULTURE BEAT "I Like You" - "Romantic World" un 45T remix de DANA DAWSON - "Bacharach And David Songs" (mini CD 4 titres) et "Ooh Las Vegas" (double 23 titres) de DEACON BLUE - Un 33 tours de taille de DOLLY PARTON - "Fire On The Moon" de DREAM COMMAND (ex COMSAT ANGELS) - Un Collector d'ELECTRIC FLAG - Un 45T des GARCONS BOUCHEERS, avec "La Lambada, On N'aime Pas Ça" et "La Fête" en face B - Le 1er album de GEOFFREY ORYEMA, où BRIAN ENO chante et joue des claviers et PETER GABRIEL fait des chœurs, joie - Un Collector de GRIN "Candy" un 45T d'IGGY POP, en duo avec Kate PIERSON (B-52's), et extrait de son dernier album "Brick by Brick" - Un triple CD de JANIS JOPLIN - "Rhythm of the Train" de JASON DONOVAN - "Amicalement Vôtre" de JOHN BARRY - "Pain Killer" de JUDA PRIEST "Fires of Eden" de JUDY COLLINS - Le LP rap de KID FROST - "Rêve Orange" de LIANE FOLY - "Mamma Said Knock You Out" de LL COOL J - "Look How Long" de LOOSE ENDS - Un CD single de MASSIVE ATTACK, 3 DJ de Bristol potes à Neneh Cherry, un album est prévu pour décembre - Un triple CD de MIDNIGHT OIL - Un Collector de MOOT THE HOOPLE - Un 45T de MOVEMENT 98 précédant un album en fin d'année - "La Saison des Mouches" un 45T des OBJETS - Un Collector de PACIFIC GAS ELECTRIC - Une compilation des musiques de films de PHILIPPE SARDE - "Gaïa" de RAY LAMA, un mélange original de voix bulgares et de musique africaine - "Sad Sad Sad", un 45T des ROLLING STONES - "Interiors" de ROSANNE CASH - Un 45T réédité de "Mrs. Robinson" de SIMON & GARFUNKEL pour les nostalgiques - Les 2 premiers "Thèmes" des SIMPLE MINDS, une série de 4 coffrets dont les CD single reprennent tous les maxis. Les 2 derniers sortiront dans la 1ère quinzaine d'octobre - Un album de STEREO MC'S - "Simple Rhythm" de SOUL REBELLION - Un Collector de SPIRIT. Un triple CD des STRANGLERS - "Guitar Trouble" de TOMMY CONWELL et les YOUNG RUMBLERS, et le single "I'm seventeen" qui en est extrait - Un 45T de TONTON DAVID extrait de la compilation Rapattitude - "Cherry Pie" de WARRANT - "The Eagles" de WAYLON JENNINGS - Un album de WILLIE NELSON - "Set" de YOUSOU N'DOUR évoquant des problèmes d'actualité, comme celui du stockage des déchets toxiques dans les pays du tiers monde.

### En octobre, encore plein de choses à croquer:

Un album de BAABA MAAL - "B.O. Dancing Machine" de CERRONE - "Neck & Neck" de CHET ATKINS - "Absolute" de CLAUDIA BRUCKEN - "Amazone" un 45T de JOELLE URSULL - "Contribution" de MICA PARIS - "Bedlam Bridge" un 45T de MIDNIGHT OIL - Un double album de NENEH CHERRY dont les bénéfices iront à la recherche contre le SIDA - "Dance All Day Dance" de NEW KIDS ON THE BLOCK, et "Tonight", extrait de l'album - "Shoes" des NITS. Retour de PAUL HAIG avec "I Believe In You" - Le 2e album de PIGALLE - Avec beaucoup de chance, 9e album de LA SOURIS DEGLINGUÉE - DANIEL PONCE présentera son LP - "Re" de RITA MITSUKO est prévu le 15 octobre, avec en parallèle un coffret de 5 maxi en tirage limité - "Time" de R.P.O - "El Passo Di Tiempo" de 21 JAPONESAS, groupe du Pays basque espagnol - STEVE WINDWOOD fera parler de lui fin octobre - Un album de WOODENTRUCKS.

### NOUVELLES EN VRAC:

Naissance de CARDIAC, un nouveau label new-yorkais de musique "dance et urbaine", qui démarre avec Soul Rebellion - KAOMA a remporté un énorme succès international, non content d'un double platine au Brésil, il vient d'être élu par les auditeurs de Radio Israël comme la chanson la plus populaire des 50 dernières années! - Ça marche fort pour MANO NEGRA, 1ère partie de la tournée d'Iggy Pop aux USA, et en concert en Angleterre et au Japon. - Une K7 vidéo (60 mn) de MIDNIGHT OIL sera mondialement disponible dans la 2e semaine d'octobre, un groupe qui sensibilise tous ses fans aux problèmes critiques de l'environnement. - Après la tournée de cet été et les éliminatoires à Paris des meilleurs rappers, une soirée "NATION RAP" est prévue en novembre.

Nous avons préparé une compilation des dates de concerts des mois à venir. Par manque de place, nous vous les proposons sur le serveur 3615 Gen4.

## La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

### SILENT SERVICE II

Microprose/PC

### WELLTRIS

Infogrames/PC, Amiga et bientôt ST

### DAYS OF THUNDER

Mindscape/Amiga, PC et bientôt ST

### TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

SunSoft/Nintendo

### SUPER SHINOBI

Sega/Megadrive

### KLAX

Tengen/Nec & Lynx

### GOLD OF THE AZTECS

US Gold/Amiga, ST & PC

### ANCIENT ART OF WAR

Broderbund/PC, ST, Amiga, Mac & Amstrad

### FUN SCHOOL 3

Database/ST & PC

### TOM & THE GHOST

Ubi Soft/Amiga, ST & PC

### MURDER

US Gold/Amiga & ST

### APPRENTICE

Rainbow Arts/Amiga ST & Amstrad

### RED BARRON

Sierra/PC

### DINOWARS

Magic Bytes/Amiga & ST

### FIRE & FORGET 2

Titus/Amiga, ST, PC, Sega et Amstrad

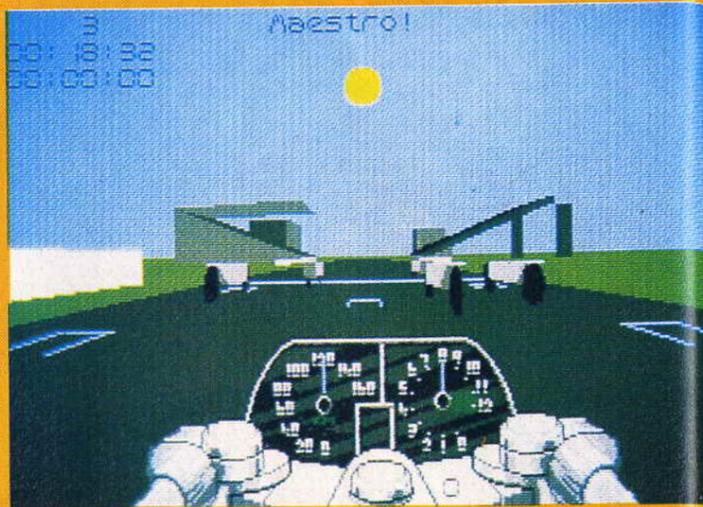
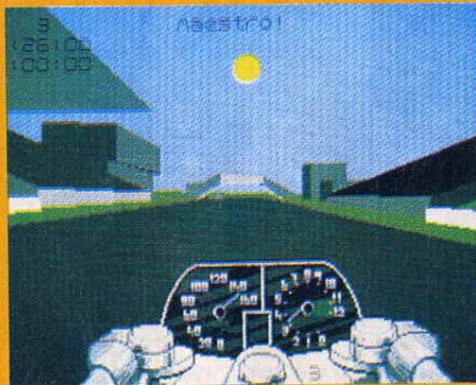
Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.



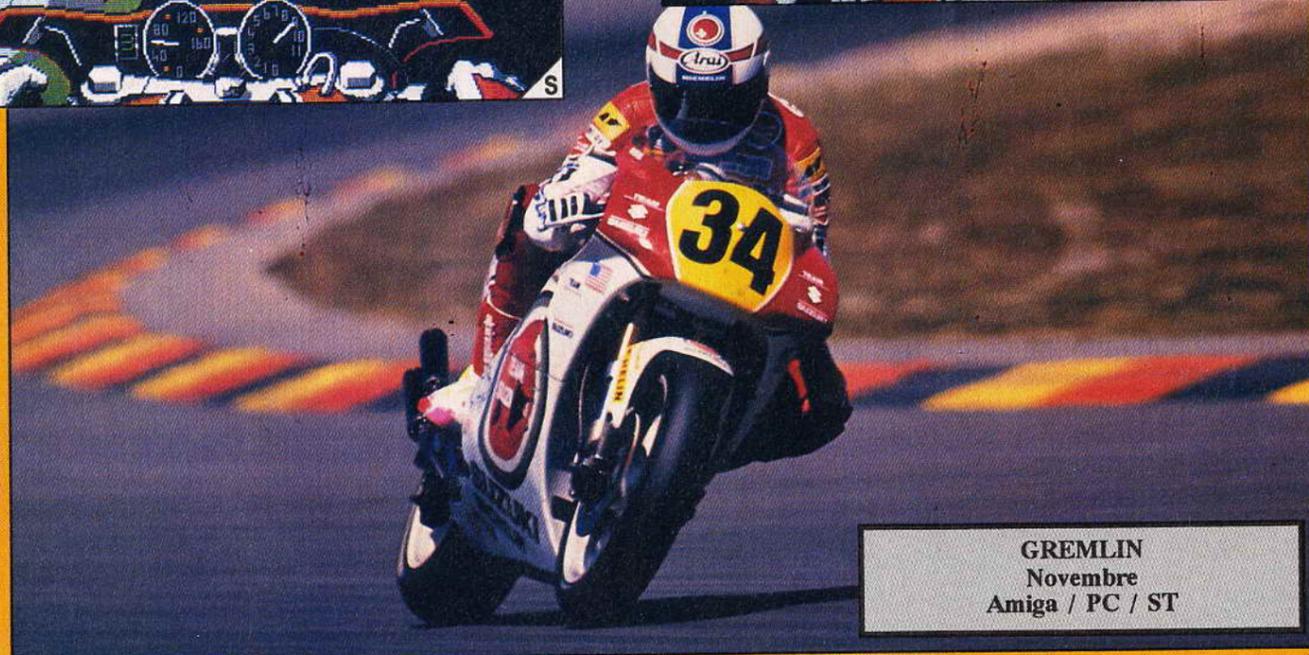
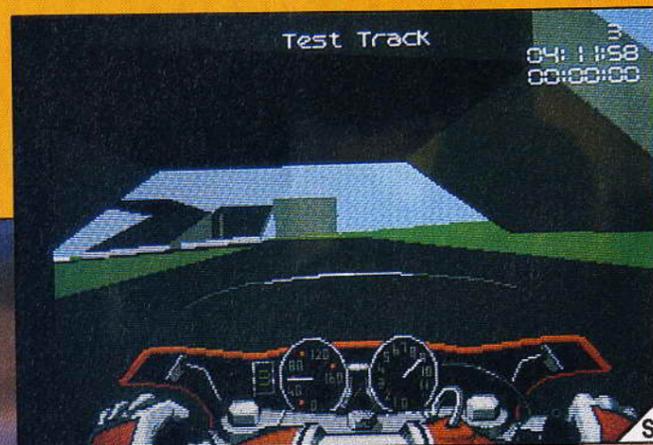
Encore un jeu de moto en 3D, ce qui commence à faire beaucoup avec Grand Prix 500CC 2 de Microïds et Superbike Simulator de Mindscape. Programmé par un membre de l'équipe de Vektor "Bomber" Graphix, le jeu est assez impressionnant au niveau de l'animation, d'autant plus que l'ensemble de l'horizon bascule dans les tournants, avec tous les éléments du décor. J'ai eu la chance de pouvoir essayer le jeu sur écran géant, et je peux vous garantir que côté émotions, on est servi. Le jeu propose un nombre important de vues, arrière, de côté, et surtout extérieures.

Si les graphismes en 3D ne sont pas particulièrement impressionnants, l'animation est assez rapide et surtout bien fluide. Côté options, le jeu propose de l'entraînement, ou la participation à une saison complète.

Team Suzuki s'annonce donc très bien, mais il faudra attendre la version finale pour se faire une réelle idée de la jouabilité et de l'intérêt de ce jeu.



## TEAM SUZUKI



GREMLIN  
Novembre  
Amiga / PC / ST

# LA BANDE A PICSOU

LA RUEE  
VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE  
CANARD DE L'ANNEE?

TITUS  
LES MEILLEURS JEUX VIDEO

Disney  
SOFTWARE

Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées

© The Walt Disney Company

# WILDFIRE

Wildfire est sans aucun doute la grosse surprise que nous réservait l'équipe de Microprose pour la fin de l'année. C'est en effet rien de moins que la suite de l'excellent Midwinter.

Après la libération de l'île de Midwinter, la plupart des habitants ont émigré vers une région plus chaude, les îles Esclaves, au large de la côte ouest de l'Afrique, formant un véritable archipel. Hélas! cette région est dirigée par l'Empire Saharien, et après l'installation des colons et la formation d'un nouveau pays, la Fédération Atlantique, la guerre entre les deux puissances paraît inévitable. Vous jouez le rôle d'un agent secret, en mission "top secret" pour faire rejoindre le plus possible d'îles à la Fédération Atlantique.

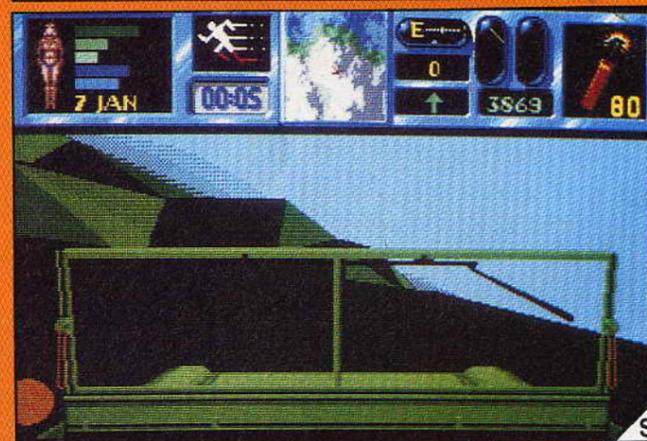
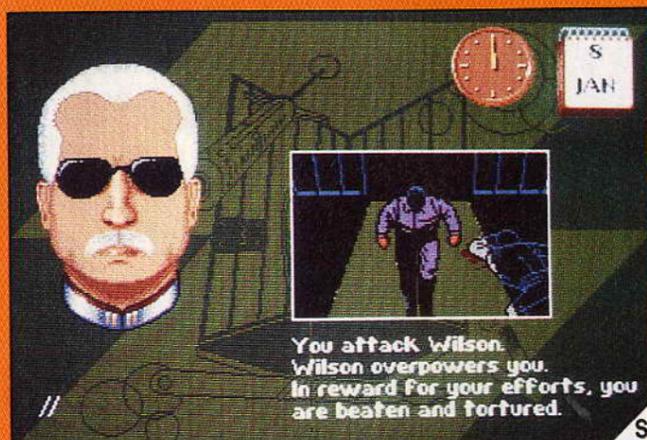
Le programme propose trois niveaux de jeu: l'entraînement, la mission en solitaire (une seule mission, rapide), et la campagne de jeu (de nombreuses missions). Une fois toutes vos missions accomplies, la phase de combat entre les Forces Sahariennes et la Fédération Atlantique commencent, et le résultat dépendra autant de votre stratégie que de la réussite des missions antérieures.

Si Midwinter vous paraissait impressionnant, préparez-vous à un choc, car Wildfire comporte une cinquantaine de missions dont la plupart sont équivalentes à Midwinter! Et avec 120 mégas de paysages en fractals, vous avez de quoi faire! Du coup, l'archipel comporte près de cinquante îles, chacune fonctionnant selon son propre système politique, administratif et culturel. Chaque île comporte une mission à accomplir, et comptez sur Mike Singleton pour trouver des scénarios originaux: assassiner un chef de la police secrète, prendre d'assaut les locaux d'une télévision, chasser et éliminer un traître, faire sauter une centrale électrique... Tout y passe.

Mais le plus fou, c'est qu'il s'agit d'un véritable jeu d'aventure, tant chaque mission demande à accomplir de choses. Ainsi, il faudra parfois aider un personnage pour obtenir des renseignements, ce qui vous obligera à effectuer une première mission. Et on se retrouve parfois avec une mission composée de dix sous-missions! Côté déplacements, Wildfire est encore plus riche que Midwinter. Vous pouvez maintenant vous déplacer à pied, en jeep, en zeppelin, en biplan, en train, en tank, en bateau, en fusée, etc. Bref, le délire le plus total!

Vous rencontrerez plus d'une centaine de personnages dans Wildfire, chacun d'entre eux ayant un look et une histoire différents. A vous d'adopter la bonne attitude avec eux pour gagner leur confiance. Vous pouvez les charmer, les corrompre, les menacer, argumenter, les implorer, les commander ou encore les barattiner. Les mêmes options sont à votre disposition lorsque, capturé par la police secrète, vous essayerez de vous échapper. Graphiquement et techniquement, le jeu n'a pas beaucoup changé. Quelques animations viennent l'agrémenter, sans quoi la réalisation est toujours de qualité.

Wildfire rappelle donc beaucoup Midwinter, mais la jouabilité devrait être meilleure, affirme Mike Singleton, créateur de Midwinter et leader de l'équipe de Maelstrom Games. Mais le plus important reste que le jeu devrait être deux fois meilleur, laissant le joueur encore plus libre de ses mouvements et lui offrant plus de possibilités. Programme surprise, Wildfire risque de faire très fort en ce Noël.



Le constructeur de visages permet aux programmeurs d'incorporer de nombreux personnages différents. Le joueur pourra peut-être y accéder pour créer le visage de son propre héros, ce qui serait assez sympathique, surtout que le constructeur permet bien des choses. Ainsi, nous vous proposons ici le rédac'chef, Jean Delaite, et Frank Ladoire... dans quelques années. Mike Singleton avoue tenter en ce moment de transformer les visages en bit-map en visages 3D afin de les animer. Autant dire que nous sommes impatient de voir le résultat.



Face = 0  
Frank Ladoire  
dans 5 ans



Jean Delaite  
aujourd'hui



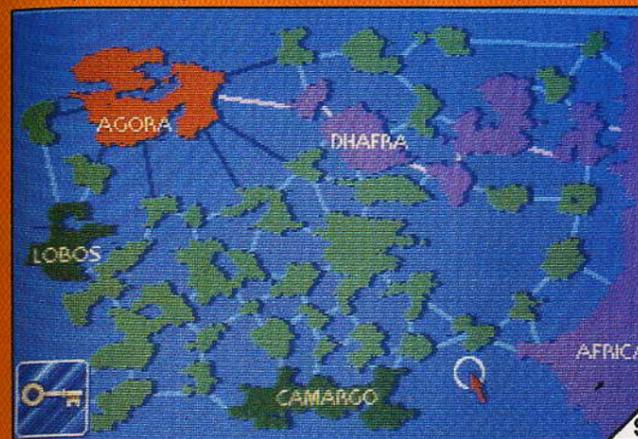
Stéphane Lavoisard  
hier



Didier Latil grandeur  
nature

RAINBIRD  
Novembre  
Amiga / PC / ST

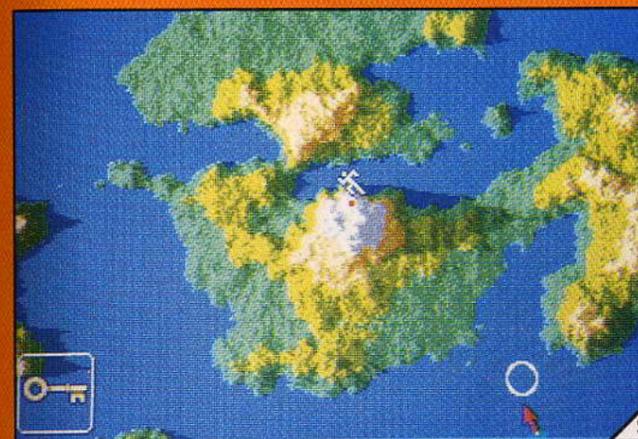
Le système fractal permet de zoomer sur la carte de nombreuses fois, en obtenant toujours des paysages détaillés et réalistes. La carte peut être vue en 3D ou en 2D, en coupe ou du dessus, avec les fonds marins ou non, et avec plus ou moins d'informations. A noter que l'affichage d'une carte fractale est assez rapide!



La carte principale des îles, à partir de laquelle vous obtenez les connexions possibles entre chaque archipel.



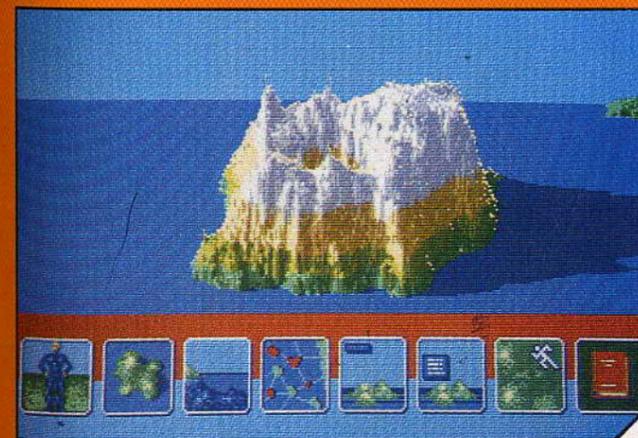
La même carte, en fractales, vue du-dessus, et les icônes des principales forces en présence.



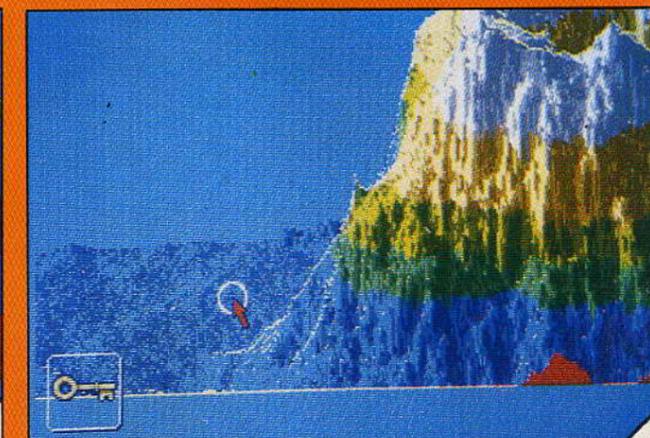
Zoom sur votre lieu de départ, toujours avec une vue en 2D de la carte fractale.



Passage en 3D fractale. Amirez les ombres et l'impression de relief!



Une île bien étrange, avec un lac au milieu. S'agirait-il d'un volcan?



Zoom sur l'île en question, avec cette fois-ci le relief des fonds sous-marins.

"Vous aimeriez skier sur l'Antarctique, mais vous ne savez pas vraiment skier. Vous rêvez de vacances au fond de l'océan, mais vous n'en avez pas toujours les moyens. Vous avez toujours voulu escalader les montagnes de Mars, mais vous êtes encore au pied de la colline. Pour tout cela, venez à Rekall, un endroit où vous pouvez acheter les souvenirs de vos vacances idéales, des vacances moins onéreuses, plus sûres, et encore meilleures que la réalité. La vie ne vaut pas la peine d'être vécue sans elles. Appelez Rekall, pour le souvenir d'une autre vie."

Pour gagner des places pour voir Total Recall, au Grand Rex, en Grand Large, rendez-vous page 190

*Attachez vos ceintures !*  
P. Verhoeven

Voilà ce que répète le réalisateur de Total Recall avant chaque projection du film. Et il est vrai qu'il vaut mieux s'attendre à tout durant cette incroyable mégaproduction de science-fiction, qui se place comme l'un des meilleurs films du genre, tant sa violence, son intelligence et son visuel vont vous couper le souffle. "Soyez prêt pour le voyage de votre vie", affirmaient les affiches aux Etats-Unis, alors que le slogan télévisé était "Bienvenue aux frontières du cinéma". Le pire, c'est que ces annonces étaient loin d'être exagérées... Histoire d'un film événement!

## DU PROJET À LA RÉALISATION

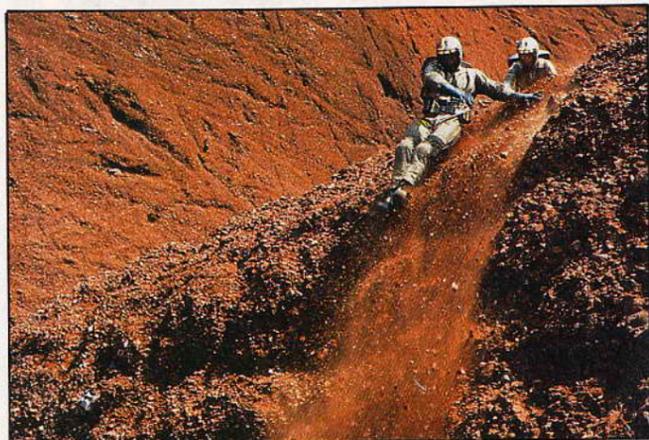
Lorsque l'on sait le budget qu'a demandé Total Recall, on comprend pourquoi le film a mis autant de temps à se réaliser. Ron Shusett, coscénariste du film, a en effet pensé adapter une courte nouvelle de Philip K. Dick (peut-être LE meilleur écrivain de SF, à qui l'on doit également Blade Runner) dès 1975. Seulement, à l'époque, la science-fiction n'était pas un genre habituel, et le budget nécessaire à la réalisation du film était impensable. Le projet végéta donc quelque temps, jusqu'au jour où Shusett coécrivit le scénario d'Alien avec Dan O'Bannon. Le film devenant le succès que l'on connaît aujourd'hui, Shusett pense alors pouvoir donner le départ de son Total Recall, mais il lui faudra plusieurs années encore avant de convaincre le groupe De Laurentiis à s'intéresser au projet. La compagnie tenta bien de monter le film, mais dut finalement y renoncer, et elle revendit le tout à Carolco, société de production indépendante ayant réalisé de nombreux films avec Stallone et Schwarzenegger (Rambo 3, Double Détente...)

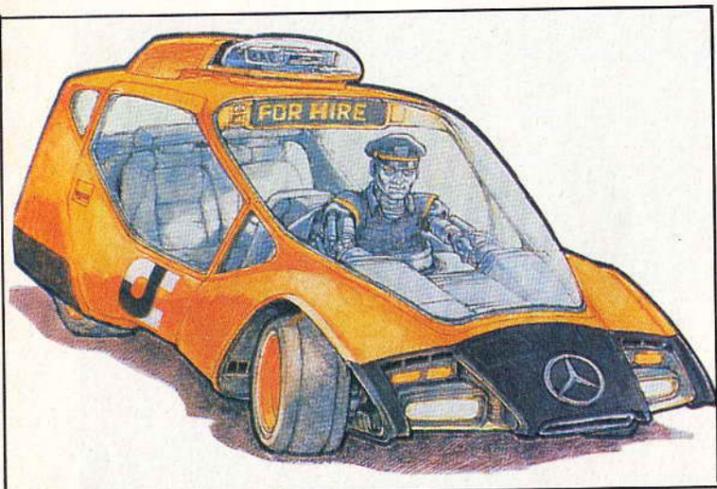
Mais si Total Recall sort aujourd'hui sur les écrans, c'est tout particulièrement grâce à Schwarzenegger. En effet, le script avait plusieurs fois failli devenir un film, que ce soit avec David Cronenberg ou Bruce Beresford derrière la caméra. C'est Schwarzenegger qui, en entendant parler du film par Dino De Laurentis, décida qu'il fallait s'y intéresser, et c'est encore lui qui, impressionné par le Robocop de Paul Verhoeven, mis en contact le réalisateur hollandais et Carolco.

Finalement, ce fut le 20 mars 1989, aux studios de Churubusco, dans la banlieue de Mexico, que le tournage de Total Recall commença, soit quatorze ans après qu'il eût été conçu!

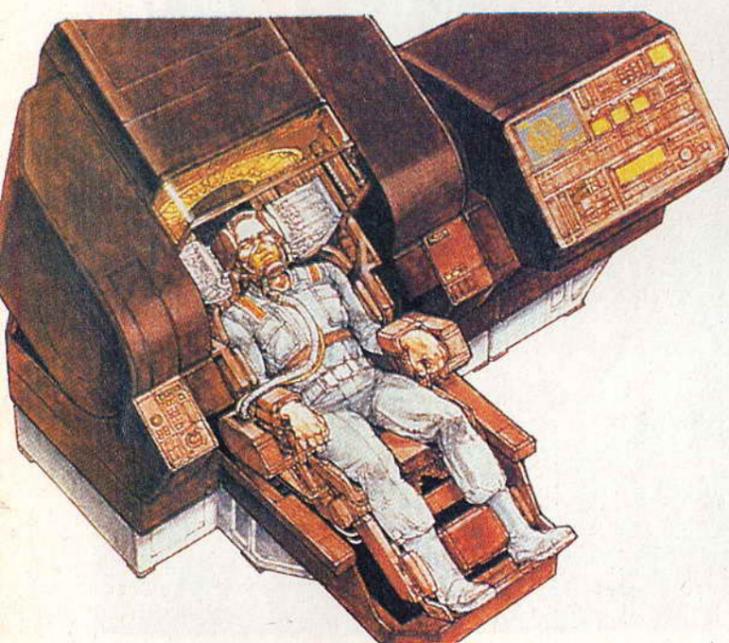
"Paul Verhoeven est un extraordinaire perfectionniste. Il sentait qu'il tenait un sujet fort, et voulait le pousser jusqu'à ses plus extrêmes limites. Grâce à cela, Total Recall est, à mon avis, un film d'une conception entièrement nouvelle et qui fera date, tout comme Alien en son temps."

Rhon Shusett



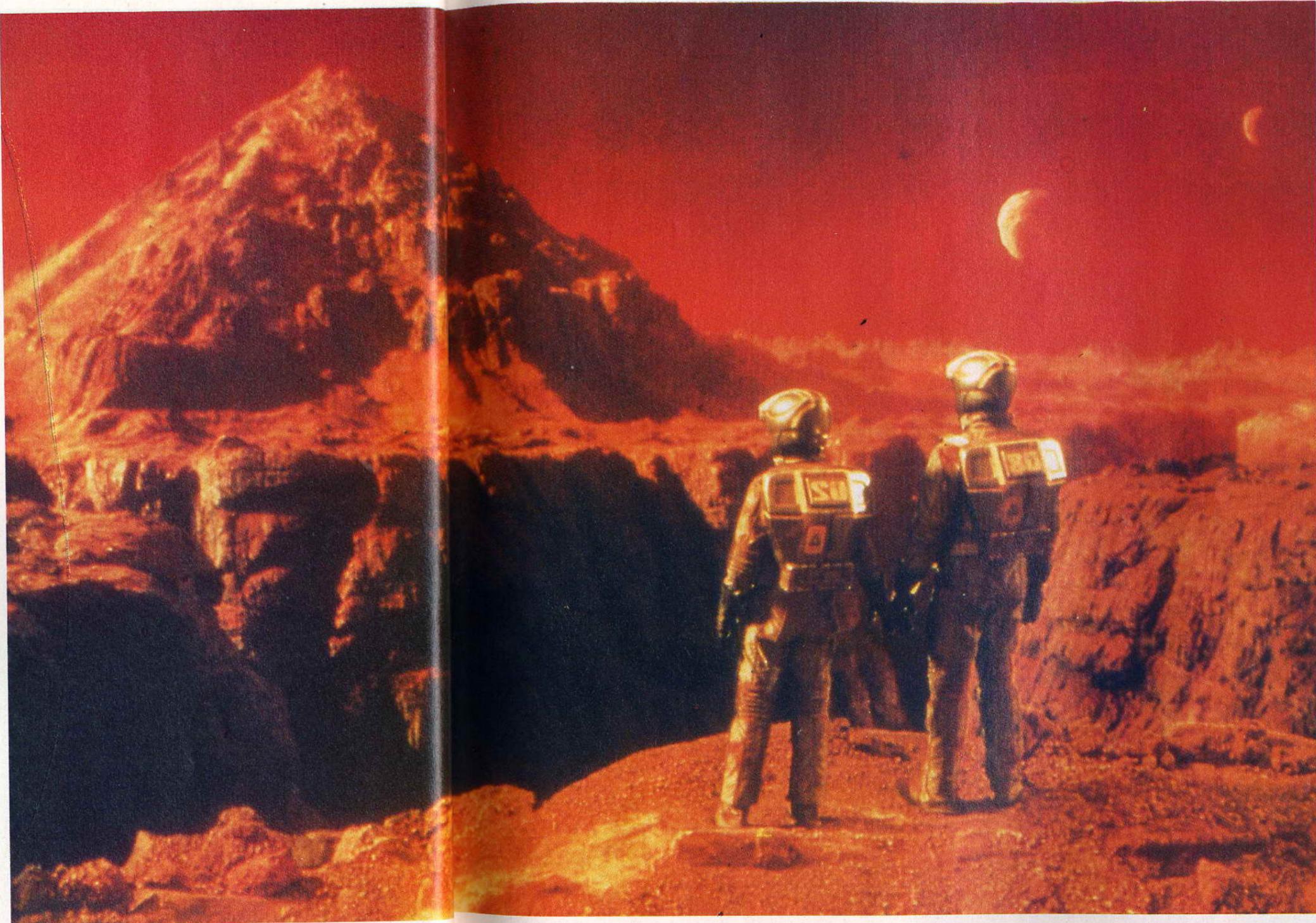


## UN TOURNAGE INCROYABLE



Autant le dire tout de suite, on estime que Total Recall aura coûté près de 60 millions de dollars, ce qui le classe second parmi les films les plus chers jamais réalisés, après Rambo 3. Ce n'est pas pour rien que l'équipe de production du film s'installera pendant cinq mois à Mexico. La ville est en effet idéale pour les scènes se déroulant sur la Terre, tant Mexico est naturellement une ville futuriste avec ses immeubles aux architectures folles. Dans les studios de Churubusco allaient être tournées toutes les scènes de Mars, les décors allant jusqu'à occuper dix gigantesques plateaux, tous décorés par le maître en la matière, Ron Cobb. Verhoeven étant un fan de science-fiction, il désirait véritablement des décors réalistes, et il n'hésita pas à faire construire plusieurs quartiers de Mars, ainsi qu'une gigantesque maquette miniature représentant l'ensemble de la colonie. Les plans furent établis en

s'inspirant des projets de colonies martiennes faits par la NASA. Il fallut près de 350 ouvriers pour construire dans les studios l'aéroport martien, le quartier très chaud de Venusville, un réseau de souterrains et de catacombes et quelques routes et tunnels. Tout le côté artistique de la conception de Mars revient à Ron Cobb, qui compte à son palmarès les films les plus marquants des dernières années: Dark Star, Star Wars, Alien, Conan le Barbare, Rencontre du Troisième Type, les Aventuriers de l'Arche Perdue, Aliens, Retour Vers le Futur, Abyss et j'en oublie... C'est donc assurément l'artiste le plus influent du cinéma fantastique, et son travail pour Total Recall a été considérable. Du design des vêtements à celui de la machine de la compagnie Rekall en passant par les voitures, les taxis du futur, les foreuses des mines de Mars ou encore l'architecture de la colonie, tout est passé par lui!



## UN SCÉNARIO EN OR



Le scénario de Total Recall est, il faut le dire, assez complexe, et bien entendu totalement Dickien. En 2075, Doug Quaid (Arnold Schwarzenegger) travaille sur un chantier à longueur de journée, aidant à la reconstruction de la Terre, après un conflit entre le Bloc Nord et le Bloc Sud. Tous les soirs, il retrouve avec plaisir (et on le comprend) sa femme Lori, interprétée par la très charmante Sharon Stone. Cependant, il rêve chaque nuit d'une autre femme, une brune, avec laquelle il escalade les montagnes de Mars... Le rêve tourne toujours au cauchemar, et Doug se réveille en sursaut pour tomber dans les bras de Lori, quelque peu jalouse de l'obsession de son mari pour la planète rouge. Quaid essaie bien de la convaincre d'y aller avec lui, mais elle l'en dissuade toujours.



D'autant plus que la colonie est loin d'être calme, le dictateur Cohaagen (interprété par Ronny Cox) ayant bien des difficultés avec un mouvement rebelle décidé à mettre fin à son empire. La situation se répète souvent, jusqu'au jour où Quaid tombe sur une publicité de la firme Rekall Incorporated. La compagnie vend des rêves, tellement réalistes que le sujet a l'impression de les vivre, et qu'en sortant de Rekall, ce seront de véritables souvenirs. Quaid s'y précipite, choisit Mars, et une option permettant de rêver sous couvert d'une autre personnalité, mais durant son rêve, un problème survient, et au lieu d'implanter des souvenirs de Mars à Quaid, la machine en réveille d'anciens, enfouis dans sa mémoire. Les membres de Rekall se rendent compte du problème, ils effacent toutes les traces de sa visite dans leurs locaux, et renvoient Quaid chez lui.

A partir de ce moment, nombreux sont ceux qui vont tenter d'éliminer le pauvre Quaid, qui ne comprend décidément pas ce qui lui arrive, et une course-poursuite s'engage qui ne prendra fin qu'avec le dénouement du film. Sa vie basculera définitivement quand un hologramme de lui-même, remis par un inconnu, lui dit: "Prépare-toi à la grande révélation. Tu n'es pas celui que tu crois. Tu es moi!" Quaid part alors pour Mars, toujours poursuivi par des hordes de tueurs menées par Richter (joué par l'excellent Michael Ironside), afin de découvrir sa véritable identité et son passé. C'est le début d'une aventure incroyable, aux nombreux rebondissements et au rythme infernal. Côté surprises, on croirait du Hitchcock, et Verhoeven avoue d'ailleurs être un grand fan du réalisateur américain. Total Recall, c'est véritablement un scénario de science-fiction, mais aussi d'action et d'espionnage, avec un

thème cher à Dick: "Ce que nous voyons n'est peut-être pas la réalité." L'intelligence de Verhoeven est d'avoir réalisé un film pouvant être pris à plusieurs degrés, ce qui lui a permis de s'assurer le succès aux Etats-Unis (où le spectateur s'arrête bien souvent au premier degré), tout en laissant aux spectateurs plus "attentifs" des éléments pour comprendre véritablement le scénario. Je ne peux m'empêcher de penser que les dernières secondes du film sont comme un signe de Verhoeven pour montrer sa façon d'interpréter la fin du film, celle que les fans de science-fiction apprécieront encore plus que les amateurs de Schwarzenegger. L'acteur joue ici indiscutablement son meilleur rôle, tout comme Ironside (que l'on retrouvera prochainement dans Highlander: le Retour) et Ronny Cox.

## DES EFFETS SPECIAUX AU QUOTIDIEN

Autant dire qu'avec un budget de 60 millions de dollars, Verhoeven a fait appel à de nombreux effets spéciaux pour rendre son futur crédible. Il avait pourtant promis après Robocop de ne plus faire de film utilisant abondamment les effets spéciaux, mais sentant l'importance de Total Recall, il replongea pour en faire encore plus. Seulement de temps à autres, les films à gros budgets jouent tout sur les effets spéciaux, et le scénario devient sans importance. Ici, ce n'est pas du tout le cas, d'autant plus que les effets spéciaux sont souvent utilisés de manière originale. Ainsi, ils ne sont pas toujours utilisés pour des décors ou autres scènes dignes d'un Space Opera, mais pour des gadgets du futur, ce qui est tout à fait réaliste. Ainsi, Lori, la femme de Quaid, s'entraîne au tennis en exécutant les gestes à côté d'un hologramme de professeur. La secrétaire de Rekall Corporation change la couleur de ses ongles à l'aide d'une palette graphique. La sécurité du métro voit dans un long couloir les squelettes des citoyens qui passent, pouvant ainsi repérer les armes à feu. Avec Total Recall, les effets spéciaux sont aussi utilisés pour montrer les nouveaux gadgets superflus du moment!

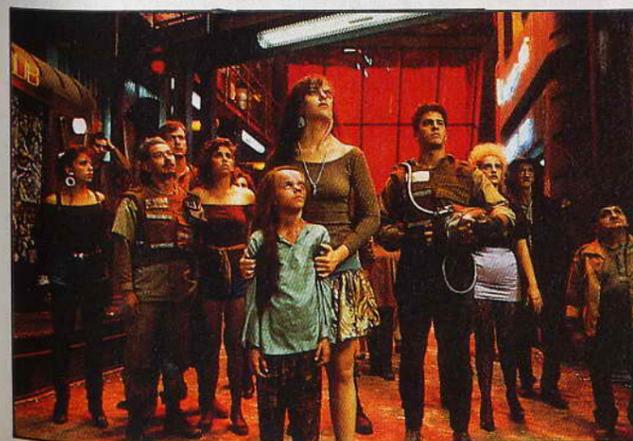
Près de 100 personnes ont participé à l'élaboration des effets spéciaux du film, pendant tout le tournage, mais aussi après, lorsqu'il a fallu élaborer les maquettes, les peintures sur verre et les trucajes optiques.

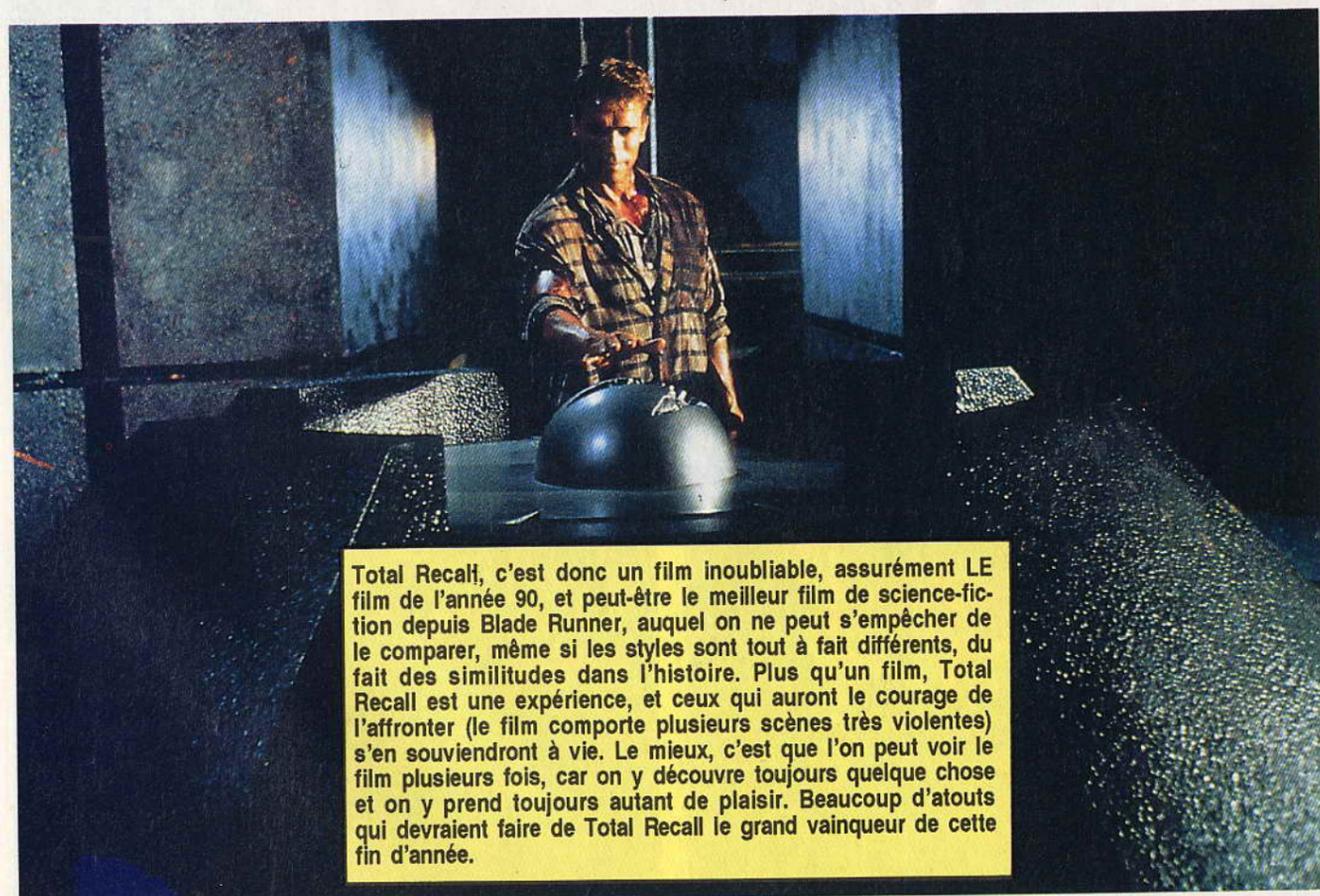
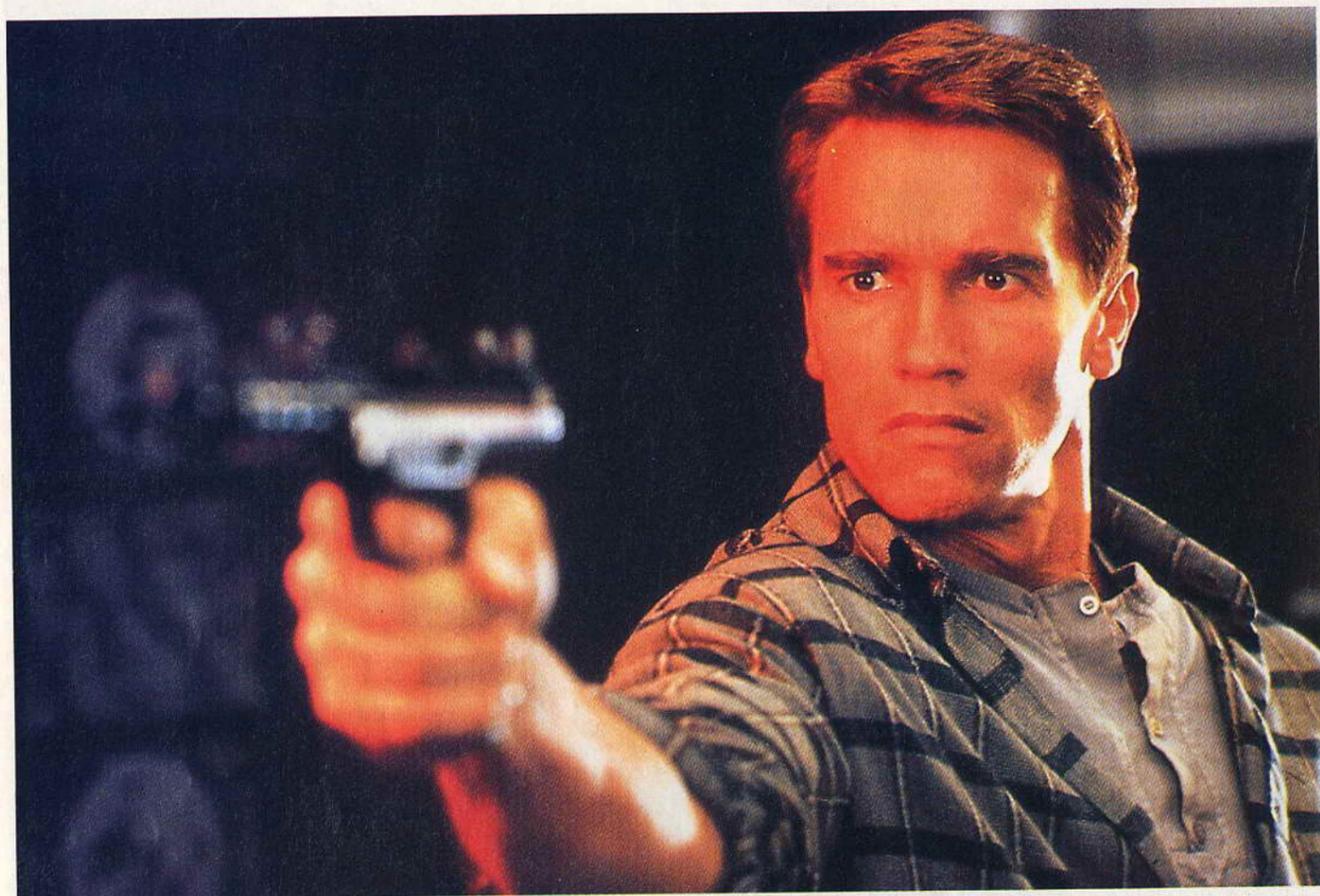
L'utilisation de fonds bleus particulièrement grands permet d'incruster les acteurs et quelques décors de studio dans des paysages incroyables. Mais le plus étonnant reste le travail effectué au niveau des maquettes. L'équipe de Dream Quest Image a en effet dû construire des maquettes de la surface de Mars devant se combiner avec l'action réelle et les fonds bleus. Du coup, les tailles de ces dernières allèrent jusqu'à 20 mètres de long!



Toutes les scènes du film furent filmées en studio, avec des caméras assistées par ordinateur. La caméra tourne en 24 images/seconde, l'ordinateur gardant en mémoire tous les mouvements de caméra. Plus tard, il suffit de réintégrer la caméra dans les maquettes, et l'ordinateur permet de filmer exactement les mêmes plans, avec les mêmes mouvements. Du coup, il devient possible de combiner l'image des maquettes et celles des acteurs, et d'avoir des mouvements de caméra réalistes dans des décors fictifs. C'est rare et d'autant plus impressionnant.

Enfin, pour les maquillages, Rob Bottin (ayant travaillé sur Hurllements, Legend et Robocop) dut créer toute une galerie d'humains ayant muté. Ces derniers sont les résidents de Venusville, le quartier "chaud" de Mars. Là-bas, les dômes qui protègent la colonie sont moins efficaces, et les rayonnements solaires ont peu à peu engendré des mutations.





Total Recall, c'est donc un film inoubliable, assurément LE film de l'année 90, et peut-être le meilleur film de science-fiction depuis Blade Runner, auquel on ne peut s'empêcher de le comparer, même si les styles sont tout à fait différents, du fait des similitudes dans l'histoire. Plus qu'un film, Total Recall est une expérience, et ceux qui auront le courage de l'affronter (le film comporte plusieurs scènes très violentes) s'en souviendront à vie. Le mieux, c'est que l'on peut voir le film plusieurs fois, car on y découvre toujours quelque chose et on y prend toujours autant de plaisir. Beaucoup d'atouts qui devraient faire de Total Recall le grand vainqueur de cette fin d'année.

Les habitués des adaptations de films, j'ai nommé Ocean, ont bien entendu les droits de Total Recall, et nous préparent un jeu qui devrait être disponible pour la sortie du film, sur Amiga, PC et ST.

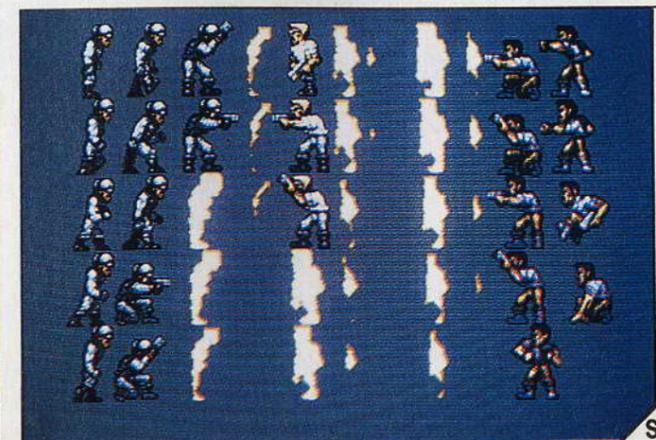
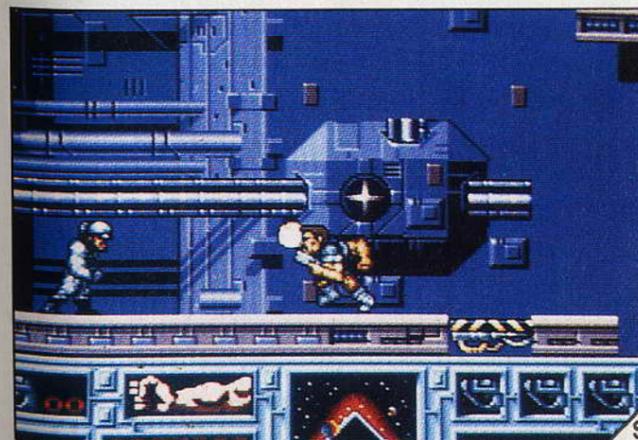
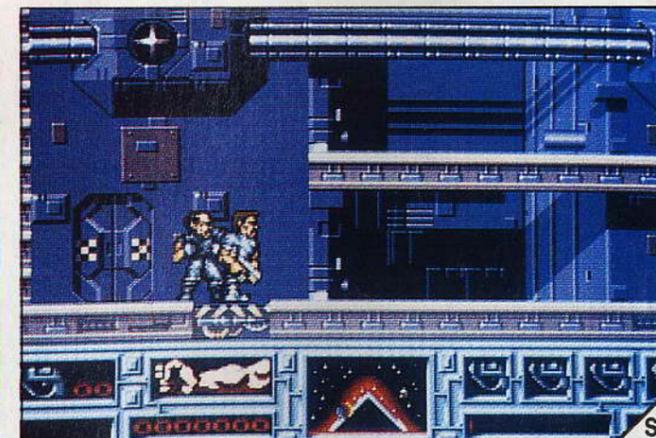
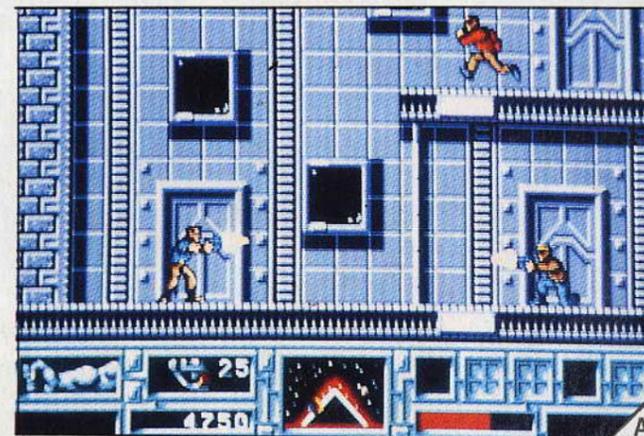
Le jeu est composé de 5 phases différentes, reprenant les moments les plus marquants du film, et présentées par des images digitalisées du film.

Le premier jeu est dans le genre de Mission Impossible. C'est un jeu de plateau dans lequel vous dirigez Quaid/Arnold, vous devez retrouver tous les éléments d'une mallette qui vous permettront d'en savoir un peu plus sur votre véritable identité.

Une fois ceci fait, vous montez dans un taxi, et s'engage alors une terrible poursuite, avec une vue du jeu en 3D, à la Batman, ce qui promet d'être grandiose.



### LE JEU



Le troisième niveau se situe sur Mars, et c'est un nouveau jeu de plateau, dans lequel Quaid doit fuir les gardes de Coahaagen pour trouver les rebelles.

Nouvelle phase de taxi au quatrième niveau, où Quaid doit semer ses poursuivants, tout en évitant les foreuses qui sortent des mines!

Enfin, le dernier niveau reprend le combat final de la fin du film.

Nous n'avons, hélas!, pu voir que les débuts du premier niveau de Total Recall, mais nous avons déjà été assez impressionné par les graphismes. Les sprites représentant Schwarzenegger et Ironside sont particulièrement ressemblants, et l'animation des personnages est réussie. Selon les auteurs du jeu, Total Recall, le jeu, devrait être deux fois mieux que Batman, ce qui promet!

GRAND CONCOURS TOTAL RECALL  
**LE GRAND REX, OCEAN  
 ET GÉNÉRATION 4**

OFFRENT

1er prix: un lecteur de CD top-niveau, un passe Grand Rex / Total Recall,  
 un jeu Total Recall

2ème - 25e prix: un passe Grand Rex / Total Recall, un jeu Total Recall

26e - 50e prix: un passe Grand Rex / Total Recall

Pour gagner l'un de ces fabuleux lots, il suffit de répondre aux questions suivantes, et d'envoyer vos réponses sur cartes postales non  
 cachetées à:

Génération 4  
 Concours Total Recall  
 19 rue Hégésippe Moreau  
 75018 Paris

1) Ronny Cox, qui joue le rôle de Coahaagen  
 dans Total Recall, avait déjà joué sous  
 la direction de Paul Verhoeven.  
 Dans quel film?  
 / La Chair et le sang / Robocop  
 / Captain America

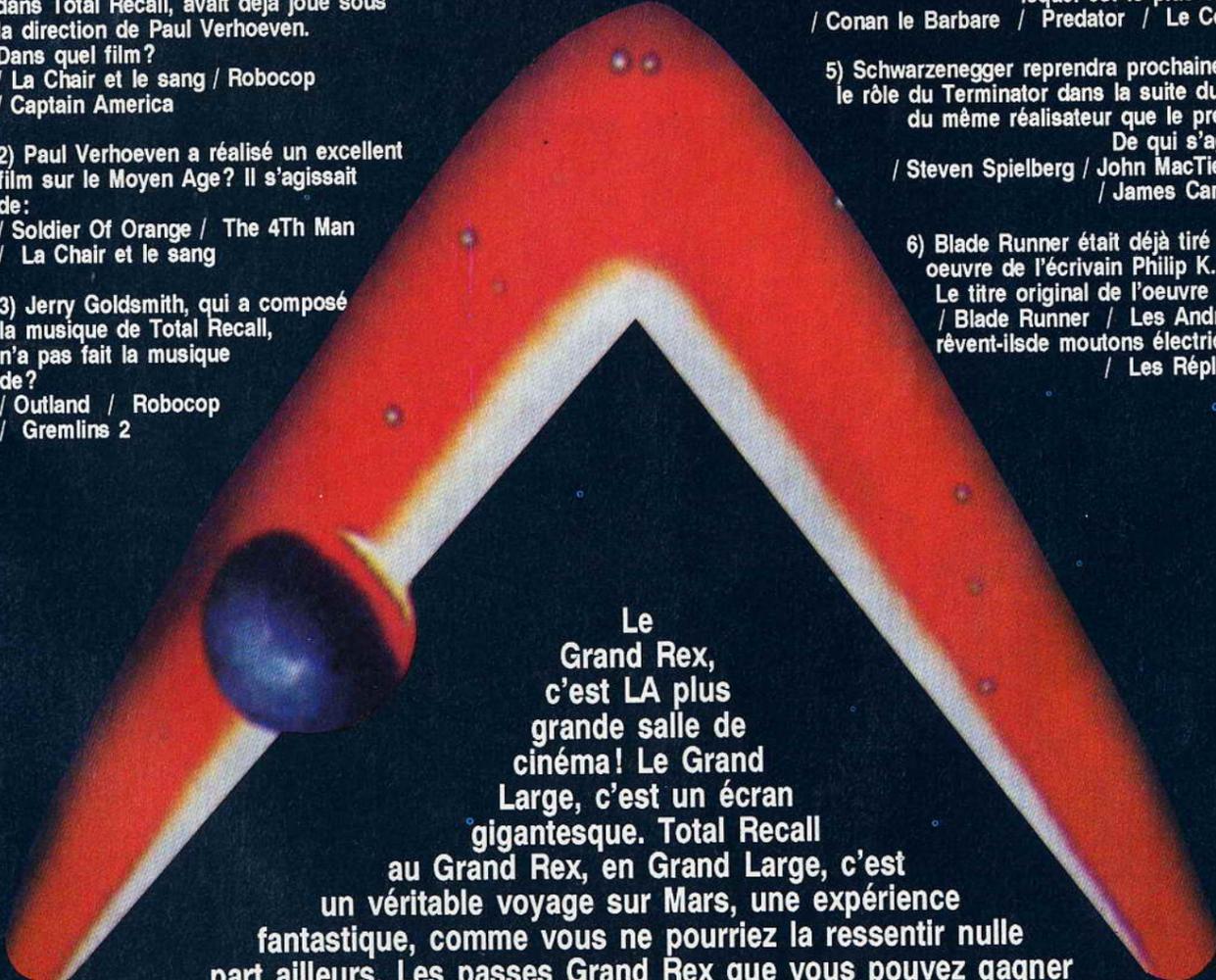
2) Paul Verhoeven a réalisé un excellent  
 film sur le Moyen Age? Il s'agissait  
 de:  
 / Soldier Of Orange / The 4Th Man  
 / La Chair et le sang

3) Jerry Goldsmith, qui a composé  
 la musique de Total Recall,  
 n'a pas fait la musique  
 de?  
 / Outland / Robocop  
 / Gremlins 2

4) De ces trois films avec Schwarzenegger,  
 lequel est le plus vieux?  
 / Conan le Barbare / Predator / Le Contrat

5) Schwarzenegger reprendra prochainement  
 le rôle du Terminator dans la suite du film,  
 du même réalisateur que le premier.  
 De qui s'agit-il?  
 / Steven Spielberg / John MacTiernam  
 / James Cameron

6) Blade Runner était déjà tiré d'une  
 oeuvre de l'écrivain Philip K. Dick.  
 Le titre original de l'oeuvre était?  
 / Blade Runner / Les Androïdes  
 révent-ils de moutons électriques?  
 / Les Répliquants



Le  
 Grand Rex,  
 c'est LA plus  
 grande salle de  
 cinéma! Le Grand  
 Large, c'est un écran  
 gigantesque. Total Recall  
 au Grand Rex, en Grand Large, c'est  
 un véritable voyage sur Mars, une expérience  
 fantastique, comme vous ne pourriez la ressentir nulle  
 part ailleurs. Les passes Grand Rex que vous pouvez gagner  
 sont valables pour 2 personnes, uniquement dans les salles Grand Rex et Rex!

HEADLINE - PENDANX

# DIABOLO

LE SOLENNEL

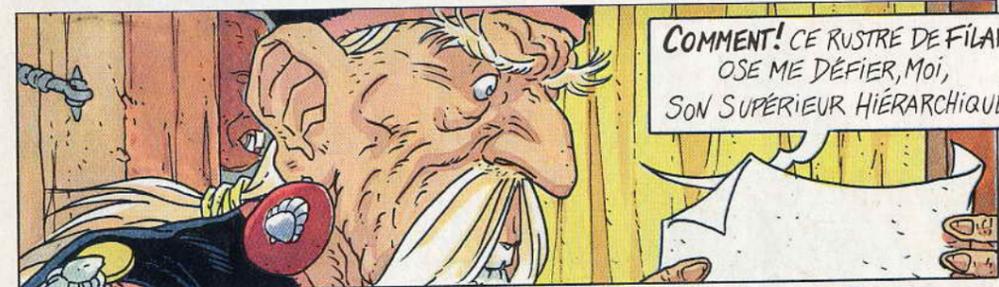


Qui est Diavolo ?

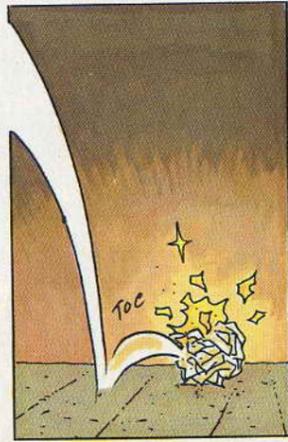
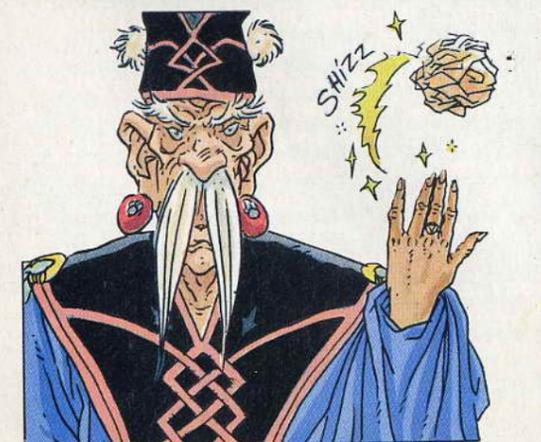
A en croire ses propres dires, c'est un  
 personnage extraordinaire : brillant,  
 audacieux, plein de ressources... En tout  
 cas, sa confiance en soi, son astuce  
 infatigable, et sa haute opinion de lui-  
 même le rendent aussi attachant  
 qu'agaçant. La mine austère, l'air décidé,  
 il se promène dans l'existence en  
 essayant de promouvoir sa réputation.

Tour à tour voleur, escamoteur,  
 mercenaire, bonimenteur de foire ou  
 joueur professionnel, il exerce ses talents  
 au gré des circonstances avec en tête un  
 unique objectif : le profit !

Le voici lancé sur les routes périlleuses  
 de l'aventure, investi d'une mission qui  
 mettra ses dons à rude épreuve...



COMMENT! CE RUSTRE DE FILAFAX OSE ME DÉFIER, MOI, SON SUPÉRIEUR HIÉRARCHIQUE!...



DIABOLO! APORTE, MOI LE MANUEL NÉCROMANTIQUE DES DÉMANGEAISONS INSONDABLES! ET QUE ÇA SAUTE!



VOYONS... DÉMONOLOGIE... DESHERBANT...  
...



AH! DÉMANGEAISONS... VOÏLÀ!... HMMF!...



AAH!

HOLA!

HUM!...



NON!?

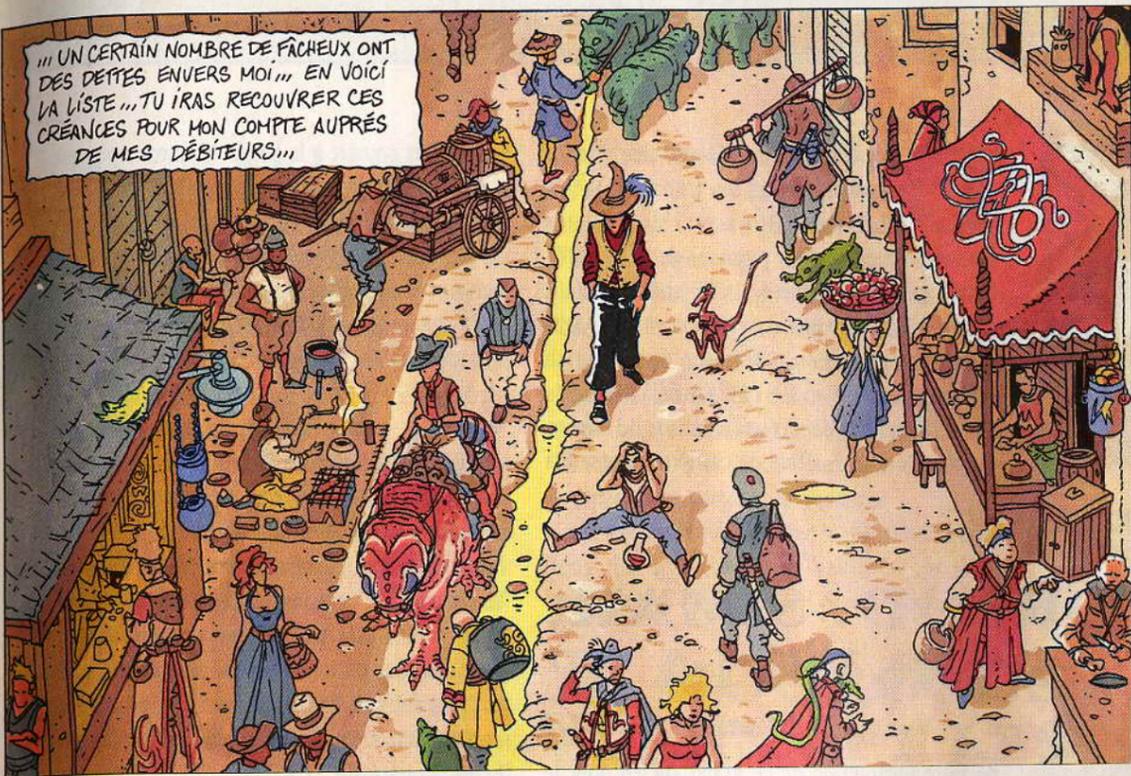
CRACK



QUE...?!

CLING

BRAAOUUM



UN CERTAIN NOMBRE DE FACHEUX ONT DES DETTES ENVERS MOI... EN VOICI LA LISTE... TU IRAS RECOUVRER CES CRÉANCES POUR MON COMPTE AUPRÈS DE MES DÉBITEURS...



UN BEAU VOYAGE, DES RENCONTRES ENRICHISSANTES... QUELLE CHANCE TU AS! JE T'ENVIERAI PRESQUE...



FIEFFÉ INCAPABLE! CALAMITÉ VIVANTE! CETTE FOIS, C'EST TON INÉPTE À DÉPASSÉ LES BORNES!

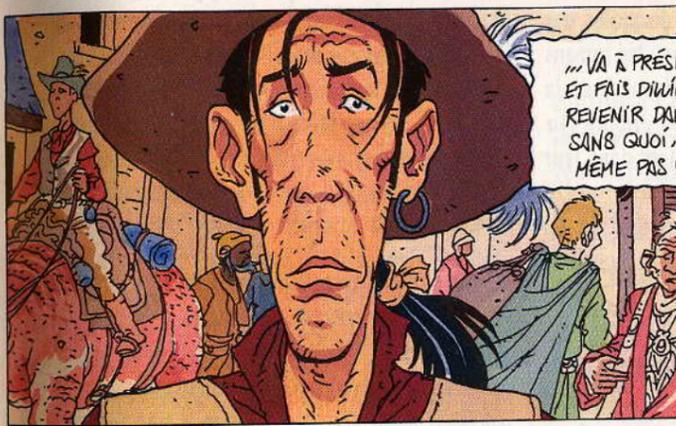
MAIS, MON BON MAÎTRE...



SILENCE! EN UN MOIS, TU AS CAUSÉ PLUS DE CATASTROPHES QUE JAMAIS JE N'EN AI IMAGINÉ DANS MES PÎRES CAUCHEMARS...

TU ME DOIS ENCORE NEUF ANS DE SERVICES, MAIS JE REFUSE DE TE GARDER ICI UNE SEULE SECONDE DE PLUS...

AUSSI VAIS-JE TE CONFIER UNE MISSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE... LOIN D'ICI...



VA À PRÉSENT, D'IAVOLO, ET FAIS DILIGENCE, TU DOIS REVENIR DANS 114 JOURS, SANS QUOI... MAIS J'EN OSE MÊME PAS Y PENSER...



BON... RÉSIGNONS-NOUS! IL ME FAUDRA UNE MONTURE POUR CE PÉRIPE, MAIS JE SUIS BIEN DÉMUNI!



ADIEU MON BEAU FOYER! QUELLE MISÈRE... QUE GZU ME PROTÈGE...



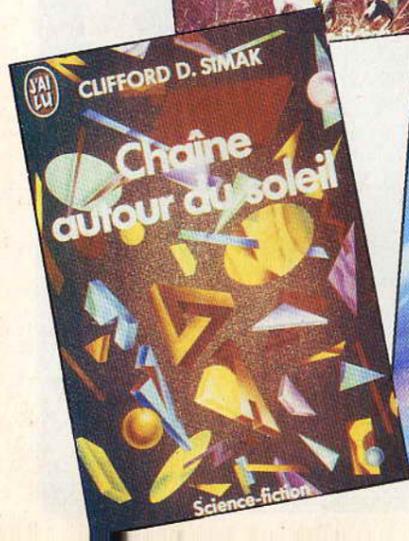
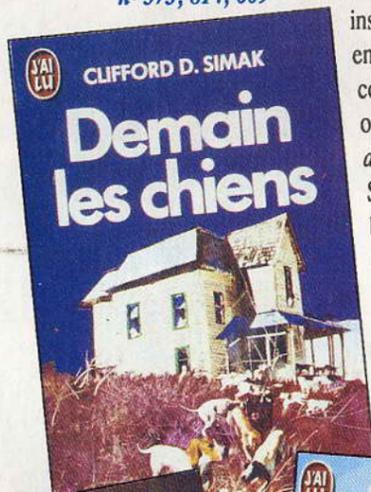
BON... RÉSIGNONS-NOUS! IL ME FAUDRA UNE MONTURE POUR CE PÉRIPE, MAIS JE SUIS BIEN DÉMUNI!

## LIVRES

DOSSIER :

CLIFFORD. D. SIMAK,  
L'AGE D'OR DE LA SF

EVARISTE AZARD

Genre: SF  
Éditeur: J'AI LU  
n° 373; 814; 609

**D**écidément c'est l'année des grandes rééditions, après Conan du célèbre Howard, J'ai Lu nous propose l'intégrale (ou presque) de Clifford D. Simak, pilier vénérable de la SF américaine s'il en est. Il fait sa première apparition en 1904 dans le Wisconsin, fils de fermier, il publie sa première nouvelle en 1931 à l'âge déjà avancé de 27 ans, il totalise depuis une trentaine de romans et près d'un demi-siècle de carrière. Impossible

de faire abstraction de ce grand ancien dont le talent est celui des fondateurs ou du moins des premiers explorateurs du genre. Tous les romans de Simak ne sont pas des chefs-d'œuvre de la trempe de *Demain les chiens* ou encore *Au carrefour des étoiles*, mais ils restent dans leur plus grand nombre intéressants voire passionnants. Instituteur et journaliste de formation, son style en a gardé la trace, concis et insicif. Il remporte deux fois le Prix Nebula en 1959 et 1964. Je ne saurais que trop vous conseiller de lire au moins un de ses romans ou recueils de nouvelles dont *La Croisière de l'idiot*, paru chez Denoël.

Simak est du genre touche à tout (inutile de baver nous ne parlons pas de la même chose), peu de thèmes ont échappé à sa plume, et il reste un espoir pour ceux qu'ils n'auraient pas traité, le maître écrit toujours, alors patience. Il est à noter qu'il est un des rares rescapés de l'âge d'or de la SF à continuer sa carrière aussi brillamment.

Les genres remportant sa préférence sont les voyages interstellaires et le devenir d'une humanité vaniteuse mais croyant en l'avenir de la vie. Résolument optimiste, son œuvre teintée de mysticisme

saura vous prendre à la gorge. Ne croyez pas que Simak est un grand-père bon enfant, aux récits regorgeant de bons sentiments et de poncifs couleurs de bonbons anglais, l'acidité de certaines nouvelles vous laisseront un arrière-goût amer et quelques idées peu charitables sur vos semblables.

**D**emain les chiens, huit nouvelles rédigées de 1944 à 1951, composent ce recueil que l'on donne comme l'un des plus célèbres de l'histoire de la SF. Les hommes se sont effacés pour ne réapparaître que le temps d'un conte ou d'une terrible histoire pour enfants. Les hommes ne sont plus, mais il reste quelques clichés ancrés dans la mémoire des plus anciens, clichés de nostalgie, d'amour et de fureur. Les chiens ont accédé à l'intelligence et ont hérité de la planète que l'homme a désertée, devenu un être mythique dont on se souvient encore le temps d'une veillée. Pourtant cette nouvelle conscience n'est pas vierge de l'homme, de ses lois et de ses déviations. D'un premier abord déroutant, ce recueil est à la hauteur de sa renommée: époustouflant.

*Chaîne autour du soleil*, roman écrit en 1953. En l'an 1987, une race de mutants du genre golden boy (aux dents longues faut-il le préciser) tentent de s'emparer de l'économie américaine; à croire qu'il n'y en ait pas d'autres. Les univers parallèles sont une des clefs de ce récit où l'humour rivalise avec l'existentialisme d'un personnage quelque peu torturé...

*Le Pêcheur*, petit chef-d'œuvre écrit en 1961. L'exploration s'ouvre sur une nouvelle ère où les fusées et autres vaisseaux lourdeaux n'ont plus leur place. La télékinésie désormais les remplace. De puissants psis réunis en un conglomérat portant le nom de l'hameçon projettent leurs esprits jusqu'aux étoiles et commercialisent leurs découvertes techniques et idéologiques en provenance de planètes lointaines. Jusqu'au jour où un psi du nom de Sheperd Blaine ramène un parasite, entité extraterrestre qui a élu domicile dans son cerveau. Il sait que l'hameçon ne prend pas de risques et élimine l'explorateur contaminé. Prendre la fuite semble être la seule solution, sauf qu'à l'extérieur du conglomérat les psis sont pourchassés comme les sorcières de Salem. ■

## LIVRES

**A**ucun doute à avoir, Michael Moorcock est devenu un des auteurs incontournables de la littérature "non conventionnelle". La parution de *La Forteresse de la perle*, un nouvel épisode de la saga d'Elric, est l'occasion idéale pour vous parler de ce cycle désormais mythique, et de son géniteur qui doit beaucoup au célèbre albinos grâce auquel il a acquis la renommée actuelle.

Moorcock est un romancier anglais prolifique né en 1939. Il a consacré une partie de sa vie à la cause de la SF en devenant en 1964 le rédacteur en chef (chef!) de la très estimée revue *New Worlds*, permettant à des auteurs "nouvelle vague" de démarrer.

De son côté, il a connu un succès littéraire colossal en faisant paraître en 1963 le premier tome des aventures d'Elric, en déterrando un manuscrit qu'il avait écrit à l'âge de 18 ans! Il écrivit la suite plus tard, par étapes, jusqu'au septième tome achevé l'année dernière.

Mais l'œuvre de Moorcock ne s'arrête pas là, bien au contraire serais-je tenté de dire. Sa passion d'adolescent pour les récits de *Sword & Sorcery* l'a poussé dans cette voie, et c'est la partie la plus "commerciale" (dans le bon sens du terme) de sa carrière, avec les cycles d'Elric, mais aussi de *Hawkmoon*. On lui doit également une tétralogie de SF plus délirante, *Les Danseurs de la fin des temps*, ainsi qu'une trilogie d'un genre particulier que Moorcock nomme lui-même "uchronie philosophique", *Les Aventures d'Oswald Bastable*, plus quelques ouvrages isolés comme *Le Chien de guerre*, sans oublier des personnages fascinants comme Jerry Cornelius ou l'étonnant Glogauer. Cette partie de son œuvre monumentale me semble personnellement au moins aussi intéressante, malgré son moindre succès.

**M**oorcock se veut être un auteur en marge de l'Heroic Fantasy, et son cycle d'Elric en est une preuve. Le monde dépeint avec talent dans *Elric le nécromancien*, et prolongé dans les autres tomes, court à sa propre perte, secoué par les rivalités entre Loi et Chaos, dont Elric est l'acteur autant que le témoin. Personnage tourmenté, individualiste forcené, il est l'exemple de l'anarchiste illuminé, se laisse emporter par le vent de l'histoire et la volonté de fer de sa compagne forcée: Stormbringer, l'épée-démon qui décuple ses pouvoirs.

Elric est un prince du Glorieux Empire de Melniboné, le plus puissant des Jeunes Royaumes

dont le pouvoir rayonne depuis dix mille ans. Sa rivalité avec son cousin Yyrkoon a pour objet la merveilleuse Cymoril et le trône de Melniboné. Diverses péripéties que je vous laisse découvrir amèneront Elric à détruire son propre univers, le condamnant à errer sans réel but, seigneur sans fortune ayant pour seuls compagnons sa douleur immense, son épée meurtrière, son savoir innommable issu de cultes terrifiants, et Tristelune, sorte de Sancho Pansa qui veille sur lui et supporte ses humeurs massacrantes.

Ses aventures mouvementées le mèneront, tout au long des trois tomes suivants *La Sorcière dormante*, *L'Épée noire* et *Stormbringer*, aux

M. MOORCOCK  
ELRIC... ET LES AUTRES

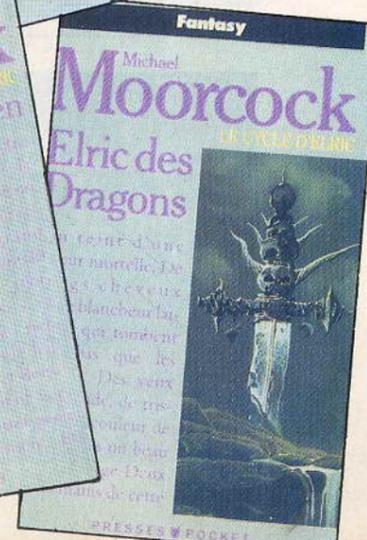
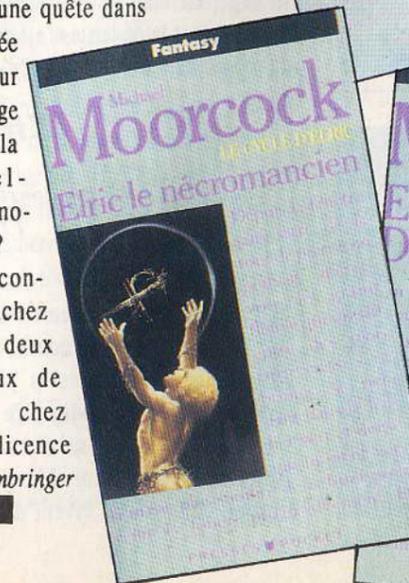
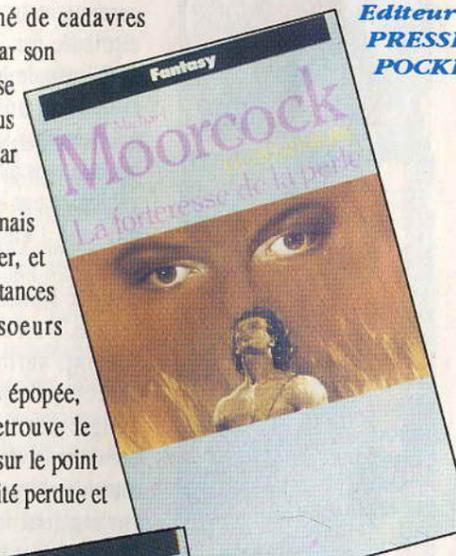
Oscar LOMBRIK

confins de cet univers violent où la magie surpasse l'acier. Sa vie n'a que peu de prix à ses yeux, et son chemin est jalonné de cadavres exsangues dont l'âme a été bue par son épée avide de sang. La fin ne laisse pas présager de suite, comme vous pourrez vous en rendre compte par vous-même.

Et pourtant! Trois tomes suivent, mais se passent en fait avant le premier, et décrivent entre autres les circonstances de la découverte des épées-soeurs Stormbringer et Mournblade.

Dans le dernier épisode de cette épopée, *La Forteresse de la perle*, on retrouve le héros dans le Désert des Soupçons, sur le point de mourir. Il arrive à Quarzhaat, cité perdue et va partir pour une quête dans

laquelle son épée ne peut rien pour lui, ce qui change un peu de la traditionnelle gabegie démoniaque. A suivre? Pour les inconditionnels, sachez qu'il existe deux excellents jeux de rôle édités chez Oriflam sous licence Chaosium: *Stormbringer* et *Hawkmoon*. ■

Genre: Heroic Fantasy  
Éditeur: PRESSES  
POCKET

## LIVRES

## OXYGEN A LU POUR VOUS

**L**es nouveaux talents se font rares ou peut-être sont-ce les découvreurs de ces nouveaux auteurs qui ne sont plus aussi téméraires qu'autrefois pour les publier; l'immobilisme de certaines maisons d'édition ne facilite pas les choses, mais à force de miser sur des valeurs sûres on s'appauvrit et on embrasse la mort. Saluons donc avec déférence la collection Anticipation aux éditions *Fleuve Noir*, qui publie de jeunes auteurs. Ayerdal est un de leurs



talentueux poulains; jeune auteur français, son roman *La Bohème et l'ivraie* tient à ce jour en trois volumes, récit mêlant avec adresse aventure, science-fiction et sensualité. L'univers de la bohème est original, même si un sentiment de milieu connu reflue par vagues de temps à autre. Tout évolue autour des rêves, de leurs créateurs: des artistes appelés Kineïres qui projettent leurs chimères grandeur nature lors de manifestations kineïques dans l'esprit de centaines voire de milliers d'individus sous amplikine, drogue permettant la réceptivité de ces rêves/films et distribuée par le pouvoir politique. Jusqu'au jour où Ylvain de Myves, Kineïre sauvage rejeté par l'institut, bouleverse l'homéocratie toute-puissante par sa maîtrise de l'art des rêves qu'il projette sans aide chimique, et dont il se sert pour véhiculer une pensée politique et philosophique qui va à l'encontre des idées communément distillées par les Kineïres de l'institut sous contrôle homéocratique. Je vous laisse découvrir le reste. Il est toujours difficile de faire un résumé succinct, surtout d'une oeuvre aussi dense; beaucoup de personnages n'y apparaissent pas malgré leur importance, de même que de nombreux événements et rencontres. Ce premier roman écrit sous un pseudonyme peut nous laisser envisager un futur éblouissant, reste à confirmer un talent dont la maturité n'est pas encore acquise (du moins nous aimons à le croire).

**Kirall ZERO**

Genre: SF

Éditeur: Anticipation/Fleuve Noir n° 1763; 1769; 1775

**L**est certains auteurs que l'on découvre par hasard et que l'on regrette de pas avoir rencontrés plus tôt, Shirley Jackson est de ceux-là. Née en 1920 à San Francisco, rien dans sa vie ne pouvait laisser supposer un tel talent. Mariée en 1940 à un critique numismate, vivant dans un village du

Vermont (c'est un euphémisme), ils eurent beaucoup d'enfants et une abondante production littéraire. Sa célébrité tarda à se manifester pour ne rester que relativement intimiste. C'est en 1948 qu'elle se fait remarquer pour la première fois avec la publication d'une nouvelle: *La Loterie*, dans le *New Yorker*. Dès lors elle gardera une place à part au sein de la littérature américaine, mais toujours appréciée. 10/18 réédite son meilleur roman, *Nous avons toujours habité le château*; plus qu'un simple psychodrame, cette oeuvre est déroutante et envoûtante à bien des points de vue. Impossible de la cataloguer dans le genre épouvante ou fantastique, en fait elle ne supporte pas les étiquettes ni les comparaisons. C'est une oeuvre originale au-delà de toutes les expressions consacrées. Merricat est une enfant étrange et fantasque qui vit dans un monde qu'elle rejette, transforme et étire comme ses cauchemars. Elle vit dans une grande demeure avec sa soeur Constance et son oncle Julian. Ses parents, ainsi que son frère et la femme de son oncle, sont morts empoisonnés. Constance a été acquittée, l'oncle Julian sauvé d'extrême justesse et Merricat a eu la chance d'être privée de dessert ce jour-là. Ces trois personnages sont les acteurs quelque peu surnaturels de ce roman, au style et au développement presque surréalistes.

**Cid DOPEY**

Genre: Inclassable

Éditeur: 10/18 n° 2078

**J**im G. Ballard est un auteur anglais né à Shangai en 1930. Sa vie est à tel point un roman que Steven Spielberg s'en est inspiré; vous savez, le gamin qui regarde les avions dans *Empire du soleil*, c'est lui! Après des études de médecine, il "finit" dans le monde de la littérature SF et débute sa mythique carrière par une série de romans franchement pessimistes quant à l'avenir de l'humanité. Citons *Le monde englouti*, *Le vent de nulle part*, *Sécheresse* et surtout *La forêt de cristal*, peut-être son chef d'oeuvre, et qui marque un tournant de la vision cataclysmique vers la poésie-fiction. Ses nombreuses nouvelles sont quant à elles estimées par certains comme étant encore meilleures que ses romans; *La plage ultime* est un recueil de douze histoires courtes brillantes et très contrastées, que les inconditionnels ne doivent sous aucun prétexte laisser passer.

**Mr WONDERFUL**

Genre: SF

Éditeur: J'AI LU n° 2859

**L**a littérature de terreur semble prendre son envolée, par les temps qui courent rien de plus normal me direz-vous ma bonne dame; pourtant longtemps habitué à la médiocrité du genre et à ses despotes (dont King semble être le plus célèbre, pour ne citer que lui, et qui soit dit en passant est loin d'être le plus mauvais, même si roman après roman il essaie de nous prouver le contraire), je m'étonne de trouver des récits de mieux en mieux construits, aux styles lisibles voire agréables et aux personnages crédibles. James Herbert, écrivain anglais né en 1943 dans les bas quartiers de Londres, a commencé par être chanteur de rock, puis illustrateur, avant de se pencher avec plus ou moins de talent sur ce genre littéraire qualifié de mineur par les ignares qui font légion. *Fog*, son dernier roman paru aux éditions *Presses Pocket*, vous étonnera par sa qualité générale. Je vois déjà les esprits malveillants arguer qu'un film d'une nullité sans appel a été tiré de ce roman, et que par voie de conséquence, qui se ressemble s'assemble, et pousser par, tel père tel fils, gnagnagna gnagnagna... Alors là je dis stop que nenni que nenni! Ce roman n'a donné que le nom à cette farce grotesque, les adaptations étant ce qu'elles sont; prenons au hasard *Dune*, le film de David Lynch, qui je ne vous le cache pas devait avoir un quelconque rapport avec la saga du même nom de Franck Herbert (encore un), mais ceci est un autre sujet. *Fog* est un vrai récit, bâti sur des personnages consistants et une histoire vraiment terrifiante; à la suite d'un tremblement de terre dans une province d'Angleterre, une nappe de brouillard s'échappe des entrailles de la Terre pour se répandre, poussée par les vents vers les régions les plus peuplées de Grande-Bretagne semant folie, suicides..., et bien d'autres réjouissances encore. Catastrophe imputable au Malin ou résidus chimiques?

**Ginette STROMBOLI**

Genre: Épouvante

Éditeur: Presses Pocket n° 9032

**M**utation est un des principes fondamentaux sur lesquels est construit ce magazine, comme vous aurez pu le remarquer. Mais c'est aussi le titre du dernier Robin Cook, paru aux éditions *Presses Pocket* et qui, sans être d'une originalité à toute

épreuve, est un bon livre. L'histoire est classique: un biogénéticien expérimente ses découvertes sur les gènes qui permettent de multiplier les neurones (je simplifie) sur son propre bébé. Frankenstein du vingtième siècle, il est le créateur peu responsable d'un être mi-prodige mi-monstre dont l'unique but est de mener à bien ses propres expériences génétiques sur l'homme. Celui-ci est contaminé par le vieux rêve d'être le maître du monde, au mépris de l'éthique, des lois, de sa famille et de son père/créateur, lequel devra finalement choisir entre l'infanticide ou l'exploitation de ce génie scientifique hors du commun, de ce fils quelque peu turbulent dont l'apparence est celle de la normalité, si ce n'est son coefficient intellectuel très supérieur à la moyenne. De quoi se féliciter d'être un peu moyen partout, et pas très sûr de quoi que ce soit.

**Ginette STROMBOLI**

Genre: Fiction noire

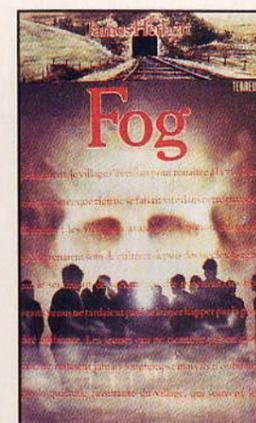
Éditeur: Presses Pocket n° 3427

**C**alifornia Thriller est le premier roman de cet auteur américain entre deux âges, couronné en 1951 par le Prix des Écrivains de romans policiers. Max Byrd est un écrivain typique de la faune du polar made in USA, son récit est construit comme une belle américaine, tous les rouages en sont huilés, chaque détail est paupiné jusqu'à l'évidence. *California Thriller* est une belle mécanique que rien, une fois démarrée, ne peut arrêter. Tous les ingrédients y sont, privé désabusé, avocat marron, jeune femme esseulée; que demander de plus si ce n'est une intrigue qui tienne la route. Vous me direz qu'à première vue c'est improbable et que l'on va encore tomber dans le syndrome de l'inspecteur Derrick sauce ricains mal dégrossis. Erreur de jugement, ce roman malgré son côté caricatural et bon enfant vous surprendra par son rythme et sa noirceur. Halleur, privé d'une certaine renommée surtout dans son quartier, se voit confier la recherche d'un chroniqueur d'une feuille de chou, plutôt considéré, qui a disparu dans l'anonymat le plus complet; évasion extraconjugale? Probable que non...

**Georgie BLUCOW**

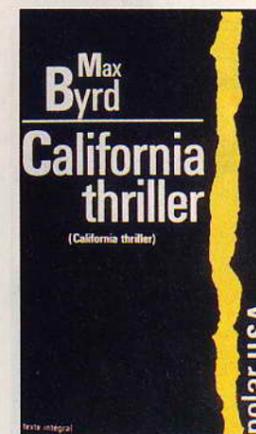
Genre: Polar

Éditeur: Gérard de Villiers n° 43



**Robin Cook**  
**Mutation**

"Oh! mon Dieu...!" gémissait Mary Millman, les deux mains crispées sur la bordure du drap. A nouveau, elle ressentait cette douleur qui la tenaillait au bas-ventre, la transperçant de



## LIVRES

**R**ichard Bessière est un écrivain prolifique qui ne compte pas moins de cent cinquante romans à son actif. Je dois avouer à ma plus grande honte que *Les Sept Anneaux de Rhéa* est ma première expérience de cet auteur, dont même le nom m'était inconnu. La lecture de ce roman de 157 pages ne vous prendra pas beaucoup de temps, ce qui ne diminue en rien sa qualité; le rythme en est soutenu, le style est concis, clair et ne laisse aucune place au superflu, au grand dam des amoureux du détail. L'histoire saura vous surprendre par son développement inattendu. Les hommes ont fui la Terre après une catastrophe naturelle sans précédent. Les survivants se sont réfugiés sur Vénus où une nouvelle société s'organise; pourtant, trois siècles après cet exil, certains ne perdent pas l'espoir d'un possible retour sur la planète-mère, rebaptisée Rhéa. Alors, quand le rêve devient réalité, tous se focalisent sur l'expédition qui a pour mission d'explorer et d'évaluer ce qu'est devenue notre bonne vieille Terre qui, à leur plus grand étonnement, se trouve maintenant constituée de sept anneaux, abritant chacun une forme de vie...

**Cid DOPEY**

Genre: SF

Editeur: J'ai Lu n° 2848

**C**e mois de septembre semble être celui de l'épouvante à plus d'un titre; on ne peut plus regarder la télé, écouter la radio, ou lire le journal sans tomber sur l'inévitable complot: La Rentrée Scolaire. *Presses Pocket* reste dans le ton de ces périodes troublées; après *Fog* de Frank Herbert, elle réédite *Manitou* de Graham Masterton, un autre petit chef-d'oeuvre de sa collection Terreur qui vaut le coup d'oeil, croyez-moi. Très vite adapté au cinéma, ce roman lui vaut la reconnaissance du public qui le propulse comme étant le digne successeur de Lovecraft. Titre un peu forcé, même si Masterton fait constamment référence à l'oeuvre de son prédécesseur. Cet auteur anglais, né en 1946, commence sa carrière comme journaliste, avant de devenir un des plus prolifiques auteurs d'épouvante de sa génération: déjà trente romans à son actif, dont un des plus célèbres est *Le Portrait du mal*, que vous pouvez vous procurer dans la même édition.

Ce récit quant à lui est relativement original, vous le résumer reviendrait à vous le révéler dans sa

totalité; sachez seulement que l'intrigue se déroule au XXe siècle à Manhattan, (île achetée il y a environ trois cents ans au peuple indien pour la somme de vingt-quatre dollars). La médecine, impuissante devant le cas médical de Karen Tandy, fait appel à Singing Rock, chaman indien.

**Ginette STROMBOLI**

Genre: Épouvante

Editeur: Presses Pocket n° 9030

**W**aldrop Howard, un nom qui ne vous dit peut-être pas grand-chose; c'est un écrivain plutôt discret, né en 1943 aux USA. Il n'a à son actif qu'un seul roman: *Histoire d'Os*, paru aux éditions J'ai Lu il y a fort peu de temps. Plusieurs fois lauréat (dans le domaine des nouvelles) d'une foudroyante de prix. Il n'a en France qu'une bien mince renommée, qui à mon humble avis ne devrait pas tarder à prendre de l'essor au vu de la qualité de ses oeuvres, lesquelles sans être racolleuses sont d'une originalité sympathique, et qui je vous le concède n'est pas sans rappeler le fabuleux, quoiqu'un peu statique et mythique, âge d'or de la SF.

Dix nouvelles sont contenues dans cet écran *Ces chers vieux Monstres*; chaque épisode vous emmènera sur les chemins de traverses d'un Bouygues en herbe, qui a la possibilité de refaire le monde et les hommes avec des si. A mon goût, le postulat est un peu facile et déjà exploité des millions de fois, mais j'avoue qu'on s'y laisse prendre avec délice. J'attends pourtant mieux de cet auteur que certains annoncent déjà comme une figure culte de la SF.

**Fanny RUBÖL**

Genre: SF / spéculation

Editeur: Denoël

Collection: Présence du Futur n° 513FG

**K**eith Roberts est un auteur britannique moins médiatisé qu'un Farmer, un Moorcock ou un Asimov. *Molly Zero*, se situe dans un futur britannique plutôt glauque. Peut-être sous l'effet d'un thatcherisme poussé à l'outrance et de nationalismes régionaux exacerbés, l'Angleterre est morcelée en régions, à l'économie de disette, séparées par des frontières que franchissent les Gitans qui animent le Cirque, qui passe de ville en ville. C'est dans ce triste

ville. C'est dans ce triste monde que Molly accomplira sa quête, pour échapper aux Blocs qui forment un univers éducatif qu'elle juge concentrationnaire. D'ailleurs, ceux qui s'écartent de la norme - laquelle en vérité? - ne disparaissent-ils pas à jamais. Partie avec Paul, son petit ami, elle sera tour à tour vendeuse compétente, bohémienne en puissance, révolutionnaire sans convictions... pour trouver, au bout du chemin, l'ultime désillusion sur une présumée autodétermination, qui n'est en fait qu'une des multiples variations d'un avenir déjà programmé.

Une grande partie de l'originalité du roman tient dans le style narratif adopté. Les phrases sont souvent courtes et se télescopent comme les sentiments et les sensations qui assaillent Molly. Le tutoiement, rarement employé en littérature, s'il favorise l'identification au personnage, induit aussi une certaine distanciation, car le «tu» est aussi un poste d'observation privilégié, comme un microphone captant en direct les pensées de l'héroïne. Mais le véritable sentiment qui se dégage de cette deuxième personne du singulier, c'est le désespoir d'une vie déjà écrite, comme si tout était inscrit dans un ordre immuable. A ne pas lire les jours de cafard existentiel.

**Citizen KAT'S**

Genre: Variation sur le libre-arbitre

Editeur: Livre de poche n° 7019

**C**omme *la romaine* annonce le retour d'un des plus célèbres privés de cet univers, j'ai nommé William Crane dont la désinvolture et l'ébriété ne sont plus à louer... L'histoire est celle d'un condamné à mort, Robert Westland, accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis (vous l'aurez deviné). Dans l'attente de son exécution, la chaise électrique, il engage notre détective pour trouver le véritable assassin et l'innocenter. Le suspens est garanti torride, et le récit ne comporte aucun temps mort si vous me permettez l'expression. La réédition de cette Série noire est une véritable bénédiction pour tous les amateurs du genre. Jonathan Latimer est un vieux routard du polar, dont la réputation n'est plus à faire, il est entre autres l'auteur de *L'Épouvantable nonne* un petit bijou d'humour noir, disponible dans cette même collection.

**Georgie BLUCOW**

Genre: Série noire

Editeur: 10/18 n° 2117

**M**onstrueusement vôtre, titre évocateur pour ce pilier du monde de la SF qu'est Bradbury, Ray pour les intimes. Il eut des débuts difficiles, né en 1920 ce n'était pas un joli bébé. Trêve de billevesées, en 1943 il fuit son Illinois natal avec quelques autres vilains bébés dont nous tairons le nom pour les raisons que vous comprenez. Il arriva à Los Angeles où il fonda un fanzine: *Futura Fantasia*. Aucune de ses nouvelles ne fut publiée à cette époque, rejeté par tous autant qu'ils étaient. Pour survivre, il devint marchand de journaux, attendant patiemment son heure dans le froid et la luxure, celle où des textes au style onirique et poétique auraient enfin la faveur du public aimé. Le succès ne lui vint qu'à la fin des années quarante avec son recueil *Chronique martiennes*; Bradbury fut alors reconnu comme le poète de la SF. Que de chemin parcouru, aujourd'hui adulé et en bonne place dans les manuels scolaires, hier rejeté et ignoré par la profession. Quoi qu'il en soit, ce recueil de quatorze nouvelles vous le fera découvrir sous les meilleurs auspices pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore; pour les autres une oeuvre à posséder absolument. Enfin pour ceux qui n'auraient pas encore compris le talent de Bradbury ils peuvent toujours se rabattre sur Pierre Bellemar.

**Evariste AZARD**

Genre: Classique

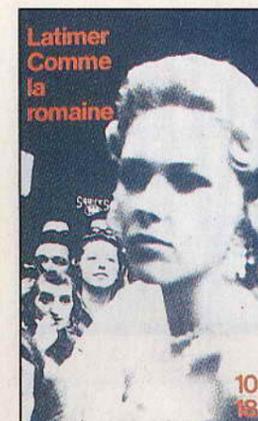
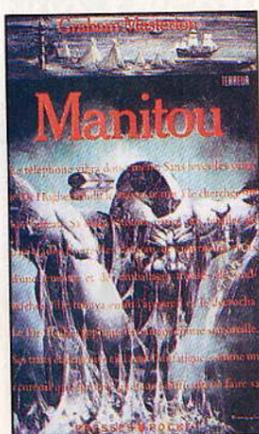
Editeur: Christian Bourgois

**M**ary Higgins Clark est un écrivain américain, classée comme un des meilleurs auteurs de thrillers. Dans *Le Fantôme de lady Margaret* elle décrit avec une acuité redoutable l'âme humaine et ses travers. Cinq nouvelles composent ce recueil, de pure terreur, qui mélange audacieusement surnaturel et criminel dans une sarabande époustouflante de rebondissements et d'effets d'outre-tombe. Les thèmes abordés sont très différents les uns des autres: démons du passé pour J. Chase qui torture un fantôme cruel dans *Le Fantôme de lady Margaret*; histoire de psychopathe pour deux jumelles plongées en plein surnaturel dans *L'Une pour l'autre*; passion meurtrière pour un ancien élève dans *Terreur sur le campus*; rapt d'enfant dans *L'Ange perdu*... Cinq douceurs saupoudrées d'arsenic, pour vos longues soirées d'automne et pour vous donner des idées.

**Cid DOPEY**

Genre: Thriller

Editeur: Albin Michel



11

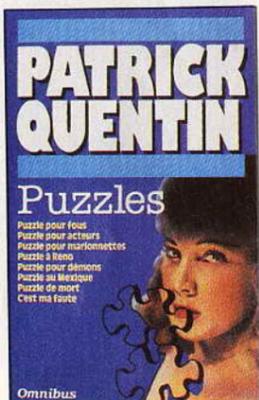
12

13

14

## LIVRES

15



16



17

**L**a collection Présence du fantastique des éditions Denoël ne cesse de s'agrémenter de nouveaux auteurs dont l'éloge pour la plupart n'est plus à faire, complément parfait de la collection Présence du futur, qui malgré son large éventail de genres avait une faille à combler. K.W. Jeter a commencé sa carrière d'écrivain sous le regard bienveillant de K. Dick. Auteur américain, il compte un peu plus d'une douzaine de romans à son actif, partagé entre le fantastique et la SF, *Terre des morts* est son dernier roman en date. Fortement inspiré de Steinbeck et de son livre *Les Raisins de la colère*, et du film du même nom d'Elia Kazan. Les images que son récit suscite, nous font penser irrémédiablement aux images du film en noir et blanc, heureuse incidence ou sentiment de déjà vu, l'analyse n'est pas simple. L'intrusion du fantastique se fait par bonds au travers d'un personnage insaisissable, celui de Faye, jeune fille malingre, employée officiellement comme gouvernante par le propriétaire terrien qu'est Vandervelde. Notre héros Cooper, chômeur de son état, vit la misère et l'exploitation des années de la grande dépression aux États-Unis. Il se retrouve employé comme pseudo-comptable par Vandervelde, et se sent irrémédiablement attiré par Faye qui n'a visiblement pas toute sa raison, persuadée qu'elle est de pouvoir prendre possession du corps des morts, hommes ou animaux, de leur parler et de leur redonner un semblant de vie. Pour Cooper c'est une longue descente dans la folie et le reniement de la vie...

**Fanny RUBÖL**

Genre: Fantastique

Éditeur: Denoël

Collection: Présence du fantastique n° 8

**P**atrick Quentin ou encore Q. Quentin, pseudonymes dissimulant un certain nombre de collaborations entre différents auteurs, dont la seule constante fut Richard Wilson Webb (1901-1965), impérisable inventeur de l'inhalateur de poche de type Vicks. J'admets que cela prête à rire, mais le génie littéraire se cache là où il peut, et si c'est à Philadelphie, en la personne d'un pharmacien britannique, il n'y a rien à redire non! *Puzzle* est une compilation de toutes les aventures de Peter et Iris Duluth, couple d'enquêteurs hors du commun, où le lecteur a parfois moins le sentiment de vivre

une aventure policière à laquelle ils participent, que de suivre une aventure conjugale qui à l'occasion devient policière. Série écrite en association avec Hugh Wheeler dans les années d'après guerre. Wheeler fut le dernier des collaborateurs de Webb qui dut abandonner l'écriture de façon prématurée pour raison de santé. Ce recueil est le témoignage d'une époque et du génie de ces deux auteurs, lesquels remportèrent le Grand Prix de Littérature policière en 1948 pour l'épisode de *Puzzle au Mexique*.

**Kirall ZERO**

Genre: Policier

Éditeur: Presses de la Cité

Collection: Omnibus

**S**tephen Greenleaf s'attaque dans *Histoire de fou* à un sujet qu'il connaît bien; n'entendez pas par là qu'il est cinglé, mais que le milieu dans lequel se situe l'intrigue lui est familier, à savoir l'université de Berkeley (San Francisco) où il a étudié le droit avant d'entamer sa carrière d'écrivain. L'intrigue débute et se déroule de façon classique mais efficace: un détective privé, lui-même issu de cette célèbre institution, enquête sur les circonstances d'un meurtre horrible ayant pour victime la femme d'un estimable professeur, expert en responsabilité pénale. Commence pour lui la recherche du sacrosaint mobile, l'inconnue majeure dans cette enquête qui évolue pourtant à grande vitesse.

**Loretta FREUD**

Genre: policier

Éditeur: Gérard de Villiers

Collection: polar USA n° 38

**T**om Wolfe est né en 1931 à Richmond, en Virginie. Il a obtenu plusieurs prix de journalisme, est l'auteur de *L'étoffe des héros* et signe avec *Le bûcher des vanités* un roman majeur de la littérature américaine (n'ayons pas peur des mots). Ne voyez pas dans cette fresque new-yorkaise une peinture fastidieuse de la vie dans la "grosse pomme"; il s'agit bel et bien d'un roman, véritablement fascinant tant par le côté attachant des personnages qui évoluent dans cette tourmente que par l'action elle-même, qui ne laisse que très peu de répit au lecteur tout au long des 900 pages de ce récit haletant! Je n'ai pas trop

envie de vous dévoiler l'intrigue, mais sachez qu'il s'agit de la plongée en enfer d'un golden boy de Wall Street qui se trouve impliqué dans une affaire judiciaire hautement médiatique. WASP de bonne famille, ayant brillamment réussi dans le business de haut vol (sans jeu de mot), voilà qu'il devient la proie de la justice, et se retrouve dans la peau du "grand coupable blanc", cible mythique des procureurs du Bronx ravis de se dédouaner vis-à-vis de l'opinion publique noire. Tom Wolfe a su dresser un tableau criant de vérité de la vie à New York aux multiples facettes ô combien contrastées, en mêlant humour et suspense avec une habileté démoniaque. Incontestablement un grand roman, à lire absolument.

**Oscar LOMBRİK**

Genre: thriller

Éditeur: Le livre de poche n° 6788

**W**eird Tales, la référence absolue ou presque, en ce qui concerne la littérature avec un grand L de l'épouvante et du fantastique. Ce fut la revue qui ne cessa de publier de nouveaux talents pendant plusieurs décennies, : Lovecraft, Howard, Ashton... pour ne citer qu'eux. Carl Jacobi est du nombre, il y a publié ses premières nouvelles en 1932. Le recueil dont nous parlons renferme trente nouvelles, toutes orientées vers le fantastique et la peur. *Révélation en noir* est un somptueux ballet de lumière et de ténèbres pour cet auteur tout en demi-teinte, qui manie la peur comme d'autres l'hypocrisie. Vous détenez le secret de chaque nouvelle bien avant la fin de celle-ci. Pourtant aucune réalité ne peut vous distraire de cette fin que vous savez imminente; rien ne peut vous empêcher de frémir, rien ne peut vous empêcher d'avoir peur.

**Kirall ZERO**

Genre: Fantastique

Éditeur: Néo

**I**l m'arrive de penser dans certaines occasions, en particulier lors du journal télévisé, que l'horreur vient d'atteindre son point culminant. Pourtant il faut peu de temps pour qu'un événement ne me prouve le contraire et repousse une fois de plus les limites de l'inhumanité. Andrew Vachss est avocat à la cour de New York. Le monde de la rue, des mégapoles sans âme n'a plus aucun secret pour lui, ceci explique peut-être cela, *Blue Belle* est un grand

polar. Certains comparent cet auteur de terrain à Chandler ou encore à Hammett; il soutient la comparaison, croyez-moi. Ce roman, souligne le grand retour du privé de *La Sorcière de Brooklyn*, pour lequel il obtint le Grand Prix de la Littérature policière. L'histoire débute de manière classique: chaque nuit des prostituées disparaissent, simultanément l'apparition d'un camion qui sillonne la ville au crépuscule met la puce à l'oreille des macs qui offrent une prime de 50.000 dollars à qui mettra la main sur ce gang. Récompense qui suscitera des vocations de limiers parmi les pires espèces du royaume, des malfrats ainsi que des marginaux sans le sous: Burke le chevalier errant et hors la loi, Max le prophète et Belle, vont aller jusqu'au bout de ce pari de dingues, qui peut changer leurs vies.

**Georgie BLUCOW**

Genre: Polar

Éditeur: Albin Michel

**R**ichard Canal est un jeune romancier français qui a déjà reçu en 1988 le Grand Prix de la Science-Fiction. Il enseigne l'informatique à Yaoundé au Cameroun. Cette formation pour le moins originale influe de façon plus ou moins évidente sur son oeuvre, et des relents d'africanophilie se font sentir dans *Swap-swap*. Je me suis laissé séduire par ce roman d'anticipation, véritable thriller des temps futurs où l'auteur a imaginé un monde pessimiste, et se pose des questions angoissantes sur les bienfaits de l'informatique. Le héros s'éveille à la conscience dans une boîte de nuit à Dakar, en ayant tout oublié de lui-même, mais en conservant bizarrement toutes ses connaissances ne le concernant pas. Il est la victime du *swap-swap*, virus artificiel doté de la façon sélective. Commence alors une quête à la recherche de son identité, à travers le système informatique centralisé et omniprésent: Sensipac, qui le pousse à voyager sur une Terre que l'on découvre en même temps que lui; son seul compagnon est Stanislas, un chien qui parle, alcoolique et fataliste. Un récit intéressant, ponctué de rencontres cocasses et parsemé de dialogues loufoques et acides entre l'humain paumé et le canin susceptible. Le style est agréable, et le tout vous emportera dans les méandres d'une humanité à la dérive.

**Mr WONDERFUL**

Genre: anticipation

Éditeur: J'ai lu n° 2836

**Carl Jacobi**

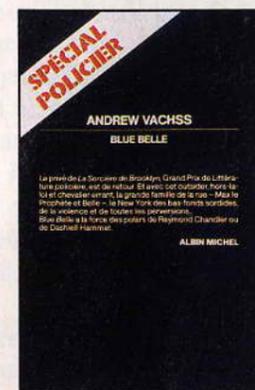
Révélation en noir

*Nomibus*

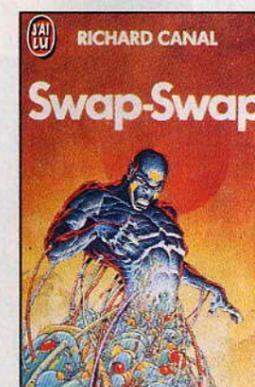
H. P. LOVECRAFT:

Table of contents for 'Révélation en noir' by Carl Jacobi, featuring H.P. Lovecraft. The text is small and partially illegible.

18

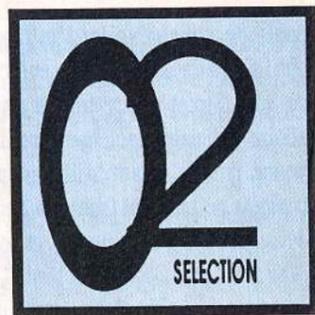
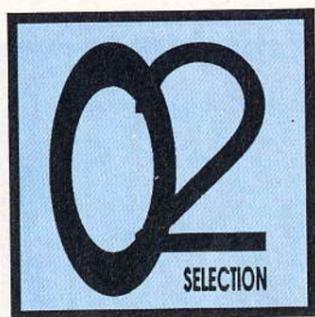


19



20

## LIVRES

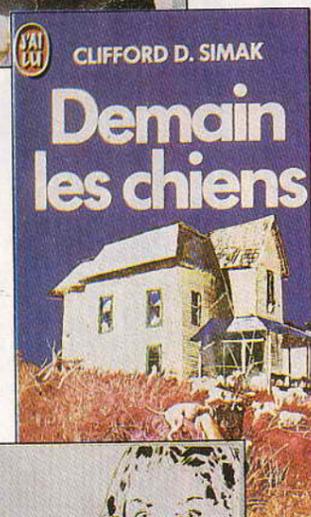


MEILLEURS LIVRES DU MOIS



1

Le classement magnifique que vous contemplez de vos yeux ébahis vous sera proposé à chaque numéro, mais comme en BD les catégories retenues risquent d'évoluer en fonction de l'actualité que nous essayons tant bien que mal de suivre.



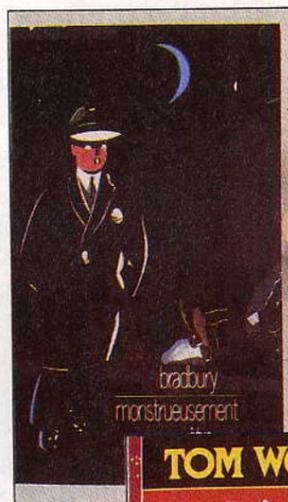
2

L'éclectisme est à l'honneur pour cette première sélection, avec toutefois une prépondérance du fantastique et de l'épouvante, genre souvent médiocre mais dont le niveau se relève sensiblement ces temps-ci. Nous vous avons concocté un cocktail à base de classiques et de nouveaux, qui ont tous comme point commun le talent, qu'il soit naissant ou reconnu.

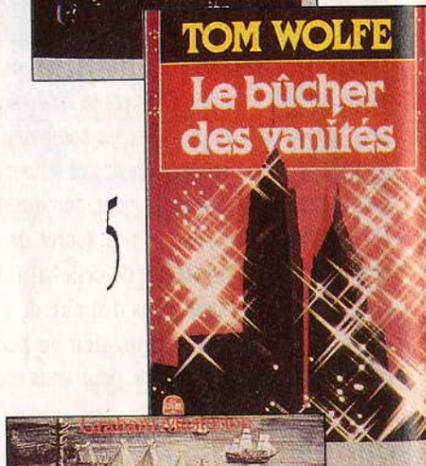


3

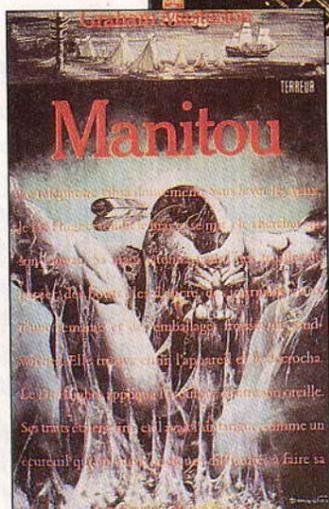
- 1 SF JEUNE AUTEUR
- INCLASSABLE 2
- 3 SF
- CLASSIQUE 4
- 5 THRILLER
- EPOUVANTE 6



4



5



6

Annie Goetzinger est née à Paris où elle étudie à l'Ecole Supérieure des Arts Appliqués. Elle se destine à la bande dessinée et a comme professeur Georges Pichard. Elle publie de nombreuses histoires courtes dans des revues comme *Pilote* ou *Circus*. Parallèlement elle est l'auteur de plusieurs séries d'albums: les Portraits souvenirs, en collaboration avec Christin (dont les trois premiers tomes: *La demoiselle de la Légion d'honneur*, *La diva* et *Le Kriegsspiel* et *La voyageuse de petite ceinture* seront réédités en octobre aux Humanoïdes Associés), et *Félina* dont Mora signe le scénario.

INTERVIEW



Annie GOETZINGER

A.G. : Je voulais parler de cette ville où j'ai longtemps vécu sans jamais en devenir une citoyenne à part entière. C'est pour ça que j'ai choisi une héroïne française, pour conserver cette distance. J'ai de plus voulu montrer le côté intime de cette ville; le personnage est une femme de ménage, elle s'insinue ainsi dans les maisons.

G4 : Que pensez-vous de la politique de restructuration de Barcelone due aux Jeux Olympiques de 92?

A.G. : Le quartier ouvrier du bord de mer construit à la fin du 19ème siècle a subi l'assaut des bulldozers. C'est peut-être une bonne chose pour la ville en elle-même, mais cela va créer un vide au niveau humain.

G4 : Des projets?

A.G. : Un album intitulé *Avenir perdu*, d'après un scénario d'Andréas Kniegge et de Jon Jonson, un Allemand et un Norvégien, qui paraîtra chez Karlsen, une maison d'édition allemande; il traite de l'homosexualité et du sida.

G4 : Pourquoi la BD?

A.G. : J'aime raconter et écouter de belles histoires. Mes études d'arts plastiques m'y ont donc tout naturellement amenée. Je n'avais pas écrit de long scénario depuis *Casque d'or*, mais j'avais envie de raconter mes expériences de Barcelone où j'ai vécu pendant douze ans. C'est une histoire partiellement autobiographique, pas au niveau des situations mais par rapport à certains personnages que j'y ai rencontrés.

G4 : Que pensez-vous du peu de femmes dans le monde de la bande dessinée?

A.G. : Je ne sais pas comment l'expliquer. Je n'en ai par ailleurs pas ressenti plus de difficultés.

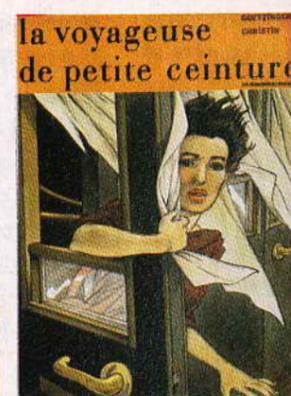
G4 : Une bonne bédé, c'est quoi pour vous?

A.G. : Quel que soit le genre, le dessin doit permettre d'exprimer l'idée contenue dans le peu de texte. Je ne suis pas pour la BD esthétisante, qui produit de belles images pour elles-même. Je fais toujours tout, que ce soit le lettrage ou les couleurs, même si d'autres le font mieux que moi. Cela forme un ensemble, c'est un travail d'artisan.

G4 : La place du sexe, de l'amour?

A.G. : J'essaie d'aborder les vrais problèmes, pas seulement les fantasmes, même si c'est plus triste et plus compliqué, comme dans la vie.

G4 : Et Barcelone dans tout ça?



**B**arcelonight est une superbe bande dessinée en couleur de 64 pages. Les dessins sont extrêmement beaux et délicats; proches du style réaliste, ils gardent néanmoins un caractère particulier emprunt d'une certaine douceur et d'une grande sensualité rarement aussi bien maîtrisée et révélée. La couleur est un médium indissociable du trait dans l'oeuvre d'Annie Goetzinger, et il est impossible de deviner lequel des deux nous fait éprouver les parfums et la volupté de ces personnages dont l'existence ne tient pourtant qu'à quelques planches, mais qui nous paraissent pourtant bien réels.

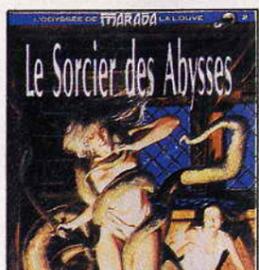
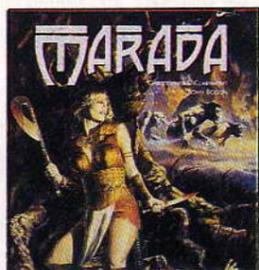
Ne croyez pas qu'il s'agit d'un récit un peu doucereux pour jeune fille attardée. Les sentiments développés par ce récit sont violents, passionnels, complexes et simples à la fois. Créatrice de costumes de théâtre, son oeuvre en est inspirée, ses décors et costumes en portent la marque. Romantisme, sensualité, violence sont

quelques adjectifs susceptibles de qualifier ses bandes dessinées, mais rien ne peut remplacer leur lecture

Kirall ZERO

Editeur : LES HUMANOIDES ASSOCIES

## HEROIC FANTASY



Genre : Héroic Fantasy  
Éditeur : DELCOURT

**L'**odyssée de la louve par Chris Claremont et John Bolton se limite pour le moment à deux tomes: *Marada* et *Le sorcier des Abysses*, mais la fin de ce dernier laisse présager une éventuelle suite. Christopher S. Claremont est un scénariste qui compte à son actif de nombreuses réalisations dans des comics de qualité variable, mais il s'est visiblement défoncé pour cette histoire mêlant classicisme et originalité. Quant à Bolton (Gen 4 n° 25), il est inutile d'insister à nouveau sur ses qualités de dessinateur, vous n'avez qu'à suivre. *Marada* est une héroïne d'Héroic Fantasy, une guerrière taillée dans le roc et l'albâtre qui allie combativité et beauté. Mais le récit n'est pas perdu dans une époque artificielle, il se déroule dans la Rome antique. A ceci près, aucun rapport avec *Astérix et Obélix*. Fille de prince réduit en esclavage par les soldats romains et torturé à mort dans l'arène, la louve grandit à l'écart de la ville où mènent toutes les routes, et mène une existence de barbare, sorte de *Red Sonja* dont elle a l'inflexibilité et l'invincibilité. Nombreux et innombrables sont les périls auxquels la louve devra faire face tout au long d'un récit haletant, puisqu'elle est ni plus ni moins la proie des Seigneurs des Abysses. Démon, nécromanciens, aventuriers et pirates croiseront son destin mouvementé à travers l'ensemble du monde connu.

Mr WONDERFUL



**L** Le troisième volume des aventures de Slaine vient enfin d'être publié, et s'intitule *Le roi des celtes*. Tant attendu, parfois rêvé, je peux déjà vous affirmer qu'il est à la hauteur de vos espoirs les plus fous. Les dessins sont de pures merveilles du même sang que les précédents, peut-être encore plus beaux. Le récit est la suite des deux tomes déjà publiés; étonnant non! La réunification du peuple celte et la désignation d'un nouveau roi en sont quelques événements; je passe sous silence le destin de la sorcière Medb qui finit tout de même par arriver à ses fins avec Slaine. Rassurez-vous, il



Genre : Héroic Fantasy  
Éditeur : ZENDA

**BD**

se sacrifie pour la bonne cause. Le scénario reste toujours la propriété de Pat Mills, lequel est reconnu comme un des piliers du magazine *2000 AD* (hebdo de BD SF anglais). Quant à Simon Bisley, jeune

dessinateur anglais, son talent est monumental; il a su donner une âme véritable à cette série qui compte parmi les plus originales et esthétiques de cette décennie. Bien sûr, certains esprits chagrins argueront qu'on exagère, qu'on magnifie tout et patati et patata.. Alors là je dis non! Je pourrais éventuellement leur concéder que l'on n'a pas pu lire toutes les BD de ces dix dernières années, et encore, sous la torture. Mais même si on n'accroche pas à ce type de BD, il est quasiment impossible de ne pas reconnaître au moins son originalité graphique, sans véritablement faire preuve de mauvaise fois. Nous on aime, on aime beaucoup.

Evariste AZARD



**R** iff Reb's signe sa première oeuvre sous la bannière des *Humanoïdes*. Il est l'auteur des textes et des dessins, tandis que Geneviève Penloup a mis de la couleur dans ses idées noires. *Myrtil Fauvette* est le héros haineux de cette bédé truculente, et dont on espère bien qu'elle aura une suite. Que voilà un personnage formidable! Il évolue péniblement à contre-courant de son époque, alors que notre France chérie (prophétie lumineuse, peur ou espoir?) est sous le joug d'une société d'un type nouveau: la dictature écolo, où il est obligatoire d'avoir un animal de compagnie -hélas, on ne choisit pas- et interdit de rire. Inutile de le préciser, Myrtil n'aime pas se laver, et encore moins les bêtes. Les seules qu'il supporte sont celles qui logent dans son système pileux...



Genre: humour  
Éditeur : Les Humanoïdes Associés

**BD**

Marginal, il a donc échoué dans la profession des loosers de cinéma: détective privé, bien sûr! Si vous avez envie de rire énormément, lisez ce premier épisode des tribulations de l'inénarrable Fauvette, vous ne serez pas déçu de ce voyage au pays des fous. Le style est féroce à souhait, soutenu par un graphisme et une mise en page originaux et bien léchés. L'action crépite, et les personnages sont à la fois délirants, attachants et crédibles, et il ressort du scénario une certaine profondeur qui finit par faire réfléchir les plus récalcitrants

Oscar LOMBRIK



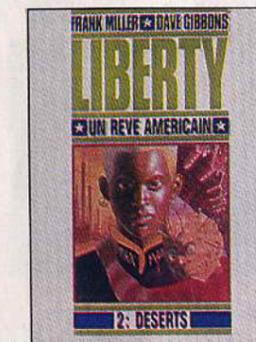
**L**e tome deux de *Liberty* est à l'heure où j'écris chez votre libraire préféré. Voilà une suite que je n'attendais pas de si tôt, habituée à la paresse des maisons d'édition et de leurs poulains. *Zenda* semble être l'exception qui confirme la règle. Cette deuxième partie des aventures de Martha Washington est fabuleuse, incontournable, et indispensable. Tels sont les premiers mots que suscite cette lecture rapide. Pour aller plus loin, apprenez que l'histoire prend une tournure extrêmement originale, insoupçonnable même et qui, pardonnez-moi l'expression, nous en met plein la vue et les neurones. Le rêve américain, qui prenait déjà une grande gifle dans le T1, semble devoir ne jamais s'en remettre au vu du T2, et si à fortiori les deux derniers volumes sont de la même veine,

alors les adeptes du happy-end peuvent aller se rhabiller, ceci n'est pas pour eux. En revanche, pour les autres, c'est un véritable feu d'artifice de rebondissements et de corps inertes. La psychologie du personnage s'épaissit d'épisode en épisode et notre héroïne devient de plus en plus attachante (sans jeu de mot stupéfiant). Quelques personnages périphériques arrivent à tirer leur épingle du jeu, même si l'on espère à chaque case l'apparition de Martha avec de plus en plus d'insistance. Dans l'attente du prochain numéro, je vous laisse dans l'angoisse.

Le scénario de Miller est vraiment génial, le récit est toujours parsemé de pubs version années 2010. En cette période ravagée par les guerres et la pollution, elles sont autrement acides et manipulatrices que les nôtres. A lire ne serait-ce que pour ça...

Cid DOPEY

## FUTUR NOIR



Genre : anticipation  
Éditeur : Zenda



## HUMOUR

**H**eux habitants de ce monde patatoïdal qui est le nôtre, réjouissez-vous!

Car voici venir le cucurbitacé nouveau, j'ai nommé le légume le plus célèbre de l'univers, toujours plus vert et plus masqué.

Issu de l'imagination potagère de Nikita Mandryka, éminent cofondateur de *L'écho des savanes* (avec ses complices Gotlib et Bretécher), ce héros au regard si doux revient en force hanter nos certitudes cartésiennes en donnant de grands coups de boutoir dans les murs déjà lézardés de la logique.

La sortie en septembre d'une oeuvre pédagogique aussi grandiose ne doit rien au hasard. Je suis prêt à parier que, comme les jeunes héros Zib et Zélub, vous n'avez jamais entendu parler du Livre du Grand Tout ni de *La dimension poznave*, découverte dans un garage du Vésinet (78).

Explications fumeuses, sophismes déroutants et poésie sous-jacente sont au programme, sans oublier le fameux vocabulaire parallèle du concombre. Les grands secrets de la babelothèque vous sont ouverts, alors jetez-vous sur cet ouvrage fantastique et retrouvez les dessins au style réjouissant de Mandryka, les substantifs éléphants, l'inévitable Chourave et la calculatrice spacio-temporelle, sinon je déchaine sur vous des hordes de légumes chantants. Et ce ne sont pas des paroles en l'air.

Loretta FREUD

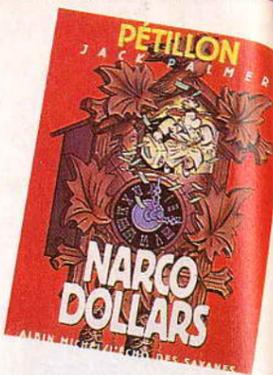
**R**évélé au grand public avec la parution des *disparus d'Apostrophes*, Pétillon accomplit depuis lors une carrière fort intéressante. Son héros Jack Palmer est devenu un must, une sorte de témoin de son époque qui tranche les situations d'une courte sentence à l'illogisme irréprochable. Nul ne sait comment ce détective privé inclassable parvient à joindre les deux bouts, tant son incompétence et sa maladresse sont flagrantes.

Les albums de Pétillon, qu'ils se présentent sous la forme d'histoires complètes ou de recueils de planches, puisent leurs sujets dans l'actualité la plus brûlante, politique ou sociale. C'est en partie la raison de l'attrait du public pour l'oeuvre de Pétillon, ou en tout cas ce qui excite sa curiosité.

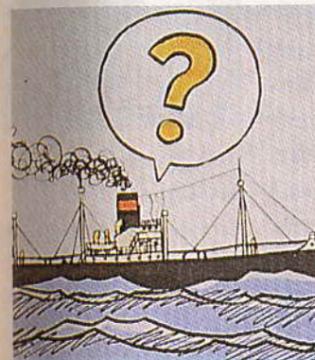
Mais c'est surtout le talent, ou plus exactement les talents de ce dessinateur-scénariste français qui expliquent sa notoriété. Pétillon a cet art devenu rare dans sa profession de savoir choisir les sujets, et possède une sensibilité qui lui permet d'en tirer profit sans tomber dans la caricature. Il fait réfléchir et rire à la fois, sans tomber dans le sinistre ni dans le graveleux ou encore dans le sensationnel bon marché.

*Narco dollars* poursuit dans cette voie, en abordant des thèmes variés. Citons au passage le recensement, Roland Garros, l'affaire Rushdie, la Roumanie, le Mur, Batman, le bicentenaire... Un florilège de pirouettes, acides sans être méchantes, parfois douces-amères, souvent justes. Un an d'histoire vue et ressentie par un poète du crayon dont le dessin s'épure progressivement, en attendant de savourer sa vision du Koweït.

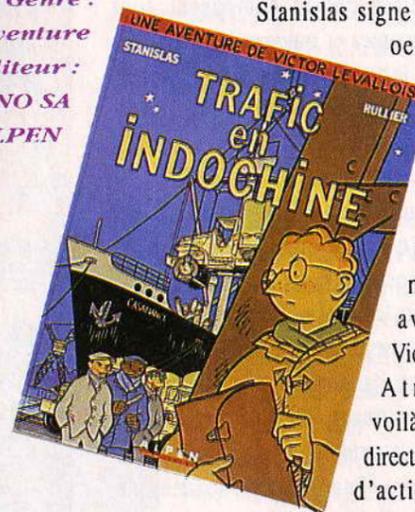
Kirall ZERO



Genre : humour  
Éditeur : ALBIN MICHEL / L'ÉCHO DES SAVANES



Genre : aventure  
Éditeur : HUMANO SA / ALPEN



**P**our un coup d'essai, il s'agit bien là d'un coup de maître. Laurent Rullier est en effet novice en matière de scénario de BD, et le dessinateur Stanislas signe sa première oeuvre adulte.

Le résultat s'intitule *Trafic en Indochine*, et se veut le début mais non la fin des aventures de Victor Levallois. Atmosphère, voilà bien le mot directeur de ce récit d'action et d'ambiance qui voit un petit comptable aux ambitions timides

être plongé dans une sombre histoire du genre louche et blême. Une histoire qui se fonde sur une réalité historique: le trafic de la piastre, monnaie indochinoise au cours arbitrairement fixé par la France coloniale de l'après-guerre, mais à la valeur marchande bien inférieure. La différence rapportait de confortables bénéfices aux personnages qui allaient en acheter sur place pour les revendre au prix fort une fois de retour en métropole. Étonnant, non?

Le dessin très dépouillé peut paraître simpliste au premier abord, mais il est réellement un des éléments constitutifs du charme irrésistible de cette excellente BD qui allie sobriété et dynamisme, à la manière des petits chefs-d'oeuvre du cinéma américain des années 40 et 50. Et puis il y a la magie de l'Indo, terre de rêve pour les colons qui y passèrent des années inoubliables dans la douceur acidulée de l'orient. Nostalgie, quand tu nous tiens...

Oscar LOMBRIK

## AVENTURE

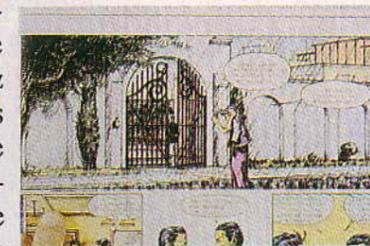
**P**oussière d'étoiles inaugure une nouvelle collection historique et cinématographique aux éditions Zenda, j'ai nommé Silver Screen. Sur un scénario de Doug He-

adline et Stéphane Salvetti, découvrez l'Hollywood des années 30, l'époque finissante du cinéma muet. Un jeune bellâtre affublé du doux nom d'Anthony Price se voit confronté aux dures réalités du star system. Pour arrondir ses fins de mois, il joue les détectives pour une journaliste sans scrupules, laquelle travaille dans un hebdo à scandales (qui l'eût cru).

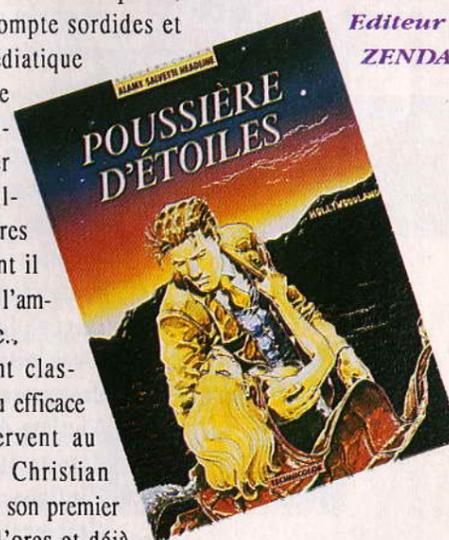
L'assassinat d'une jeune actrice lui donne l'occasion de cracher son venin; elle charge donc notre héros d'enquêter sur ce fait divers ô combien sensationnel. Crépuscule des star du cinéma muet, dont la voix ne correspond pas aux attentes du public, règlements de compte sordides et manipulation médiatique

font de cette bande dessinée un incroyable thriller digne des meilleures séries noires de l'époque dont il réussit à restituer l'ambiance en-voutante. Les dessins sont classiques, d'un rendu efficace et précis, et servent au mieux le récit. Christian Alamy réalise ici son premier album, et peut d'ores et déjà être considéré comme un outsider sérieux dans l'univers de la BD réaliste.

Georgie BLUCOW



Genre : aventure  
Éditeur : ZENDA



Genre : classique  
Éditeur : DUPUIS



## AVENTURE



Genre : aventure  
Éditeur :  
Casterman



**J**e vous vois venir, vous allez encore dire qu'à *Gen 4*, on fait rien qu'à dire du bien, mais avouez quand même que Pratt n'est pas exactement le premier venu, et qu'il est difficile de ne pas lui reconnaître un talent plus que certain. Enfin, quoi, Corto Maltese! Innombrables sont les fans indécrottables de ce personnage mythique de la bédé, et leur donner entièrement tort serait une injustice et une preuve de mauvaise foi caractérisée. Moi-même qui ne deviens pas (pas plus) complètement gaga lorsque l'on prononce devant moi le nom de ce héros à la silhouette reconnaissable à (au moins) 42 kilomètres, je ne peux m'empêcher de fouiller dans ma mémoire à la recherche d'épithètes flatteurs pour vous parler de *Cato Zoulou*, le superbe album qui vient de sortir chez Casterman. L'ami Corto n'est pas de la fête, c'est l'Afrique qui tient le haut du pavé dans cette fresque brillante et terrible de la guerre contre les zoulous (dont l'ardeur guerrière n'est malheureusement plus à démontrer en ces temps troublés) qui se déroula à la fin du siècle dernier, avant la guerre des Boers.

Le récit est directement axé sur des événements historiques, et raconte la vie étonnante du soldat Milton Cato dit "tête de canard", qui fut, le premier juin 1879, le témoin impuissant de la mort du prince Eugène Louis Napoléon, tué lors d'une mission d'exploration en zone dangereuse par une bande de zoulous. Victime de sanctions injustes, il déserte et cherche à fuir loin de l'influence de l'armée de sa Gracieuse Majesté. Une histoire prenante, accompagnée de magnifiques reproductions de documents d'époque.

Mr WONDERFUL

**O**pium est une série qui, à ce jour, tient en deux volumes. Le graphisme vous surprendra par son côté kitsch et parodique, haut en couleur. Les histoires qui le composent sont hallucinantes et trouvent leurs sources dans les phantasmes SF de l'après-guerre, revus et corrigés par Torrès. Ruben Plata est le héros de ces récits à sketches, lequel vous servira de fil conducteur tout au long de ces albums, ainsi que le groupe de supervillains composé de trois personnes : sir Opium le cerveau (au type asiatique comme son nom l'indique) ; Acapulco femme d'action assassin hors pair et du monstrueux Gulp. Trio infernal qui sème la panique dans les rues de la mégapole futuriste, style toasteur alu des années cinquante. Le seul capable de les empêcher de nuire est Ruben

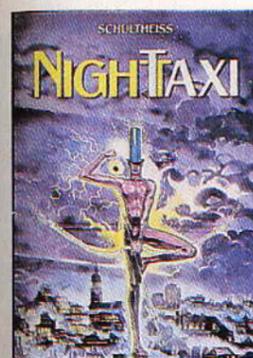
**BD**

Plata présentateur de l'unique chaîne TVK, l'âme et le cœur de la cité. Daniel Torrès est d'origine espagnole, né en 1958, il débute dans le monde de la bande dessinée en 1980, dans la revue "El Vibora" avec Angel Caido, édité en France par Futuropolis, sous le titre *L'Ange déchu*. Cette même année il crée *Opium* qui nous arrive en France que très récemment. Cet auteur manie avec virtuosité les ficelles de la parodie et du rebondissement. Son style laisse transparaître plusieurs influences: Hergé, Chaland, mais aussi Jacob, et Joseph Coll espagnol comme lui. Mais ne vous y trompez pas, son trait est personnel ses scénarios aussi, parfois écrits en collaboration avec Perez Navarro. A noter que la mise à la couleur est faite par des coloristes (de tant à autres par lui-même), couleurs jouant un rôle important dans la lecture et le rythme de son récit au même titre que les dessins. Ces deux volumes sont de véritables petits chefs-d'œuvre humour et de clin d'œil.

Kirall ZERO



Genre : kitsch  
aventure  
Éditeur : Casterman



Genre : thriller  
fantastique  
Éditeur :  
DELCOURT



**M**athias Schützeiss est un dessinateur allemand qui travaille également dans la publicité et pour le cinéma. On lui doit notamment *Le théorème de Bell* et *Le rêve du requin* parus en épisodes dans *L'Echo des Savanes* et *Circus*. Le moins que l'on puisse dire est qu'il possède un style original; ses planches sont constituées de dessins très dépouillés quant au trait, mais complétés par une mise en couleur toute en nuances, avec quelques teintes de base et une forte dominance du rose, ce qui forme un ensemble doué d'une grande force et de cohérence. Le scénario est quant à lui fort bien ficelé, et l'on se laisse prendre dans cette sombre histoire mêlant fantastique et une touche de futurisme. L'héroïne s'appelle Léo, elle est jeune et taxi de nuit à Hambourg. Elle vit dans une sorte de commu-nauté, et fait face à la violence qui l'entoure; mais la voilà impliquée involontairement dans une série de meurtres rituels perpétrés par une secte sataniste. Parallèlement elle entre en contact avec un personnage inquiétant, Jack, qui semble vouloir l'accaparer sans lui demander son avis. C'est un truand dangereux et mégalo, et Léo est partagée entre méfiance, dégoût et attirance. Elle cherche refuge auprès de Franky, un ami américain qui a perdu la vue au Viet-Nam. Une BD intéressante, à l'atmosphère sombre qui doit beaucoup à des dessins pourtant éclatants de couleurs vives; en tout cas une oeuvre très personnelle, qui ne laisse pas indifférent.

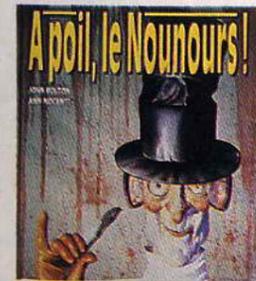
Oscar LOMBRIK

**A**POIL LE NOUNOURS est un titre prometteur pour une BD qui, je dois vous l'avouer, tient ses promesses. Le scénario est tout simplement incroyable : deux moufflets plein d'imagination et une punkette au caractère impossible partent à la chasse au croquemitaine dans une sorte de pays des merveilles proche de celui d'Alice. S'en suivent des aventures rocambolesques que je vous laisse découvrir. On imagine au vu des dessins que Bolton s'en est donné à cœur joie, même si parfois le scénario pêche un peu par facilité ou manque de place. Ann Nocenti est la scénariste, et elle mérite un sacré coup de chapeau pour être restée crédible dans ce déluge de qui-proquos dignes des Marx Brothers. On ne présente plus Bolton, dont le talent de dessinateur est

**BD**

une des constantes de ses nombreuses réalisations: son style s'adapte au récit comme une seconde peau, tout en gardant sa marque. Cette BD ne fait pas exception, il s'agit d'une collaboration très réussie, même si l'on soupçonne Lewis Carroll de s'en être (indirectement) mêlé. Qu'ajouter de plus à cette farce granguignolesque, sinon vous conseiller de la lire d'un seul trait. Comics USA, heureux éditeur de cette BD, a subi quelques dommages dus au feu, on leur souhaite un prompt rétablissement et de nouvelles parutions aussi originales et dignes d'intérêt.

Cid DOPEY



## FANTASTIQUE

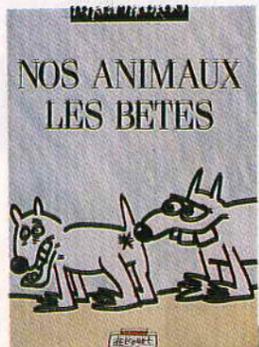
Genre : fantastique  
Éditeur : COMICS  
USA

# IMAGES SUR IMAGES

## MANUSCRIT

Du nouveau chez *Delcourt*, avec la venue d'une collection d'ouvrages réduits nommée "Manuscrit". Avant de porter un jugement définitivement défavorable sur ces oeuvrettes estimables, laissez-moi vous dire que le côté quelque peu trivial des couv n'est que le fidèle reflet du parti-pris de dérision commun aux deux auteurs. *Nos animaux les bêtes* est signé Lefred-Thouron, originalité et humour décapant sont donc au rendez-vous. Sachez qu'il participe ou a participé à 7 à *Paris*, *Libération*, *Hara-Kiri*, *Lui* et qu'il réalise des sketches pour *Canal +* et la télé belge. *La bite à Urbain*, voilà certes un titre qui interpelle! Ce recueil de planches ayant pour héros le personnage avenant que vous pouvez admirer sous TOUTES ses coutures est à l'origine un canular monté par Tronchet (voir le précédent numéro) pour tester ses collègues dessinateurs; sous la provocation évidente se cache une sensibilité réelle (j'allais dire à fleur de peau...).

Genre : humour un tantinet scato  
Éditeur : DELCOURT



Genre : délibérément déplacé  
Éditeur : L'ECHO DES SAVANES / ALBIN MICHEL



## PLAISIR D'OFFRIR

Vuillemin est un auteur choc. Comme la couverture de *Plaisir d'offrir* vous le laisse imaginer, il ne travaille pas dans la dentelle. La provocation est son pain quotidien, les tabous sont ses cibles privilégiées, à tel point qu'il arrive parfois à se faire censurer; juste châtiment ou compliment? Les sujets abordés sont d'une gravité extrême, et traités par la dérision, sans parti-pris ni dogme fascinant. Ce recueil est constitué

d'histoires complètes et de planches, toutes plus féroces et désespérées les unes que les autres. Andrée et Marcelle, la saga de deux siamoises pendant l'occupation allemande, est la plus surréaliste et n'est pas sans rappeler l'excellent *Freaks* de Tom Brownings. A découvrir; on adore ou on déteste.

Mr WONDERFUL

## LES COLONISATEUR

Alfonso Azpiri est un jeune dessinateur espagnol qui nous propose une version personnelle, sinon rassurante, de ce que pourrait être le futur de l'humanité après une conquête spatiale intensive et fructueuse. A travers diverses histoires courtes de ces *Colonisateurs* il nous fait découvrir certaines péripéties dans des contextes très différents, allant de l'histoire parallèle au space opéra plus classique. Les épisodes sont bien ficelés et les dessins bien léchés.

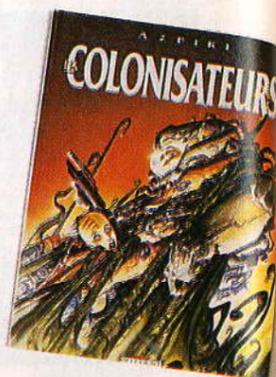
Oscar LOMBRİK

## GULLY

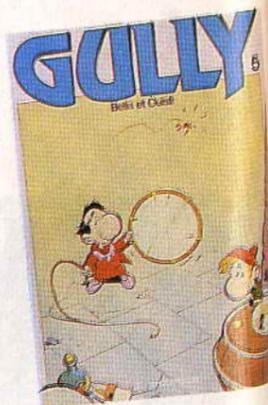
*Gully, Bella et Ouisti T5* de Dodier et Makyo scénariste de talent, à qui l'on doit *Ballade au bout du Monde*. *Gully* c'est un coup de coeur, les dessins sont simples, les personnages sont naïfs, l'histoire tient du fantastique, de la poésie et de l'humour, ce sont les aventures d'un petit garçon mélancolique qui évolue dans un univers moyenâgeux. Nous on aime beaucoup (même si c'est plutôt réservé aux enfants). Cinq volumes sont déjà parus, contenant chacun une histoire complète toujours aussi sensible.

Evariste AZARD

Genre : SF  
Éditeur : GUY DELCOURT



Genre : Humour  
Éditeur : DUPUIS

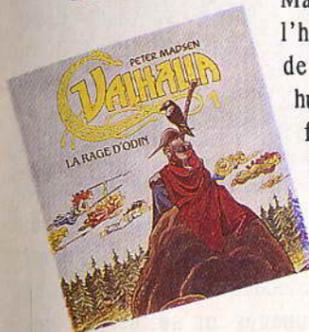


## VALHALLA

*Valhalla la rage d'Odin T.1*, Zenda se lance dans la BD grand public avec cette première publication de Peter Madsen, le dessin est truculent, l'histoire aussi. Mélange heureux de mythologie et d'aventure humoristique. A conseiller à tous les fans d'*Astérix* et d'*Obélix* en mal de changement ou de dépaysement.

Fanny RUBÖL

Genre: Aventure  
Éditeur: Zenda

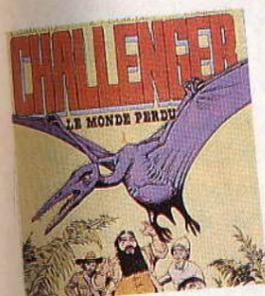


## CHALLENGER

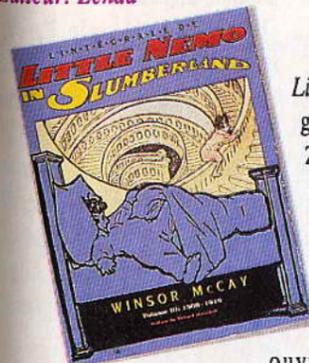
*Challenger Le Monde perdu T. 1*, le scénario de A.-P. Duchateau est une adaptation de l'oeuvre de Conan Doyle, relativement méconnu ce récit est pourtant un petit chef-d'oeuvre du genre que je vous conseille de lire. Les dessins de P. Sanahuja sont classiques et agréables. L'ensemble donne une BD sympa et rythmée. Le récit est celui du professeur Challenger, un nain au caractère orange, lequel prétend prouver en cette fin de XIXe siècle l'existence tardive d'animaux préhistoriques en Amérique du Sud. Considéré comme un imposteur, il organise une expédition comportant un journaliste, un explorateur et un confrère sceptique faisant office de témoin impartial, tous sont réunis pour constater la réalité de ses propos..

Georgie BLUCOW

Genre: aventure  
Éditeur: Lefranqç



Genre: aventure  
Éditeur: Zenda



## LITTLE NEMO

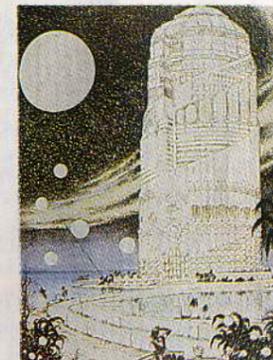
*Little Nemo in Slumberland T.3*, du génialissime Winsor McCay. Zenda nous en propose une excellente réédition. Chaque page est une histoire complète qui s'inscrit dans le rêve d'un petit garçon. Surréaliste et d'une grande qualité graphique, c'est un ouvrage indispensable dans une bibliothèque digne de ce nom.

Cid DOPEY

## FELLINI

Milo Manara naît en 1945 à Bolzano (Italie). Il veut devenir peintre mais pour raison économique, il travaillera comme assistant sculpteur. Il publie sa première BD "*Le Roi des singes*" en 68. Ce "*Voyage à Tulum*" est en fait un vieux projet. Il a vu sa première publication dans un quotidien italien sous forme de récit à la fin des années soixante. La bande dessinée commence par deux petites histoires casanovesques. On trouve ensuite des dessins, des croquis évoquant les films du Maître, et dont certains sont de sa main même. Vient enfin "*Le Voyage à Tulum*", troisième et dernière histoire. Le héros s'appelle Snaporaz. Il apparaît sous les traits de Marcello Mastroianni, lui-même représentant le personnage de Fellini. Snaporaz est un réalisateur, qui part à la recherche de documentation pour son prochain film *Empreinte de surnaturel*, cette histoire débute à la Cinécittà et nous emmène jusqu'au Mexique, dans le monde inquiétant des sorciers. Fellini a participé activement à la création de cette

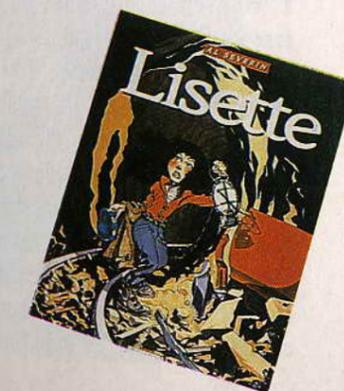
Genre : aventure  
Éditeur : CASTERMAN



BD, en intervenant dans le choix des cadrages, des lumières, de l'expression des personnages, et des dialogues bien sûr. Le résultat est réellement envoûtant et les dessins sont très beaux. L'espace et le mouvement qui s'en dégagent, donnent toutes leurs forces à cette aventure mystique.

Fatale BABY

Genre: aventure  
Éditeur: GUY DELCOURT



## LISETTE

*Lisette*, oeuvre réalisée dans son intégralité par Alec Severin, qui est une personnalité à part dans le monde de la BD, aussi intransigent dans ses idées que dans la qualité de son dessin. Ses personnages ont de sémillantes joues rouges et le tout fleure bon les années fifties.

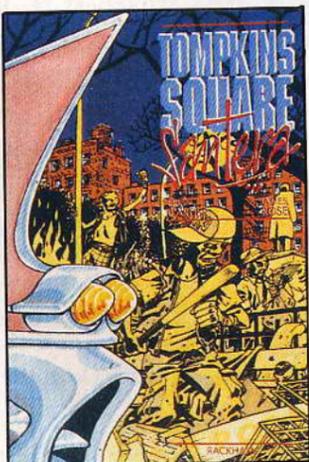
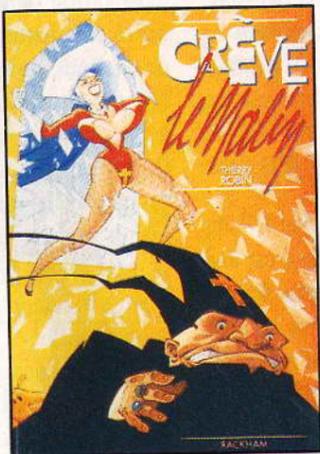
Ginette STROMBOLI

La couleur distrait le spectateur, disait Jacques Tati. Peut-être est-ce là une des raisons pour lesquelles les éditions Rackham semblent privilégier le noir et blanc. S'ils se sont faits connaître par quatre premiers Flip Book couleur dont un de Moebius, de Riff Reb's, et enfin deux de Winsor Mac Cay, créateur de *Little Nemo*... Ils nous annoncent une nouvelle série pour bientôt. Ils ont particulièrement produit à ce jour une dizaine de phototypies: affiches reproduisant en fac-similé des dessins au crayon ou au fusain, de Cromwell à Liberatore en passant entre autres par Gossens, Mezzo, ou encore Qwak. Dans notre prochain numéro toutes les nouvelles affiches vous seront présentées. Enfin ils sont les heureux éditeurs de cinq albums formats comics qui nous font découvrir de nouveaux artistes sur lesquels il faut d'ores et déjà compter. Mais qui sont les Rackham? ici pas de grosses structures à la *Humano* ou *Ampere* (en pire?), mais deux personnes qui s'essaient à tout faire: idée, gestion, vente, fabrication, manutention, relations publiques, relances... enfin tout. Si vous savez vous montrer convaincant, ils peuvent même vous faire à dîner (cette dernière remarque étant plutôt valable pour les demoiselles). Deux passionnés de BD qui, après avoir travaillé pour les éditions *Aedena*, en ont eu marre de la production sans imagination, coupée du public "jeune" par son coût excessif et son intérêt quasi exclusif pour les collectionneurs.

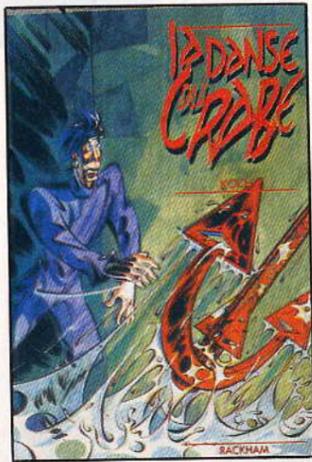
Quand ils étaient jeunes (il n'y a pas si longtemps), la BD était faite pour eux, alors ils ont décidé qu'il fallait faire de la BD pour tous; attention cela ne veut pas dire gnangnan et concon. D'où le choix des albums petits formats, au coût de fabrication et de tirage moindre, donc de prix très abordable entre 26 et 38 F. Et quoi de plus normal quand on a vingt-huit ans que de rencontrer des jeunes de son âge, qui plus est artistes de BD en mal de publication? La collection Rackham est faite pour eux. Alain Garrigue et Jean-Luc Coudray (Alph Art coup de coeur), Alain Koch, Eric Cartier, Karim, Thierry Robin y ont déjà fait leur premières armes. Et l'on annonce déjà une dizaine de parutions, dont *Retour de Manivelle* de Joan et Harty qui semble être prometteur. Et comme Rackham, c'est aussi une chouette bande

## DOSSIER

Genre : Humour impie  
Editeur: Rackham



Genre :  
lovecraftien  
Editeur :  
Rackham



Genre :  
inclassable  
Editeur :  
Rackham

de copains (comme aurait dit Gosciny) il était normal que des pros se joignent à la collection. Cela sera bientôt chose faite avec les aventures du Kid et Bergson par Riff Reb's et Arthur Qwak. Rackham est parmi nous, découvrez-le vite.

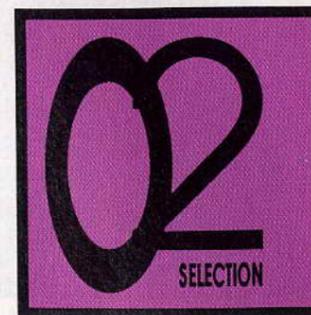
DUM DUM BOY

**C**REVE LE MALIN est une histoire tragi-comique qui laisse un goût amer. On la doit à Thierry Robin, qui fait preuve de beaucoup d'inventivité tant au plan des découpages qu'au niveau des changements de technique de dessin. Attention! Irrévérence et odeur de soufre risquent de déranger les plus pieux; les intervenants sont en effet le pape Pie 14.16, et un Dieu passablement déroutant. Sans oublier Super Nonne, qui fait une courte mais percutante apparition au Vatican. Drôle et terrible.

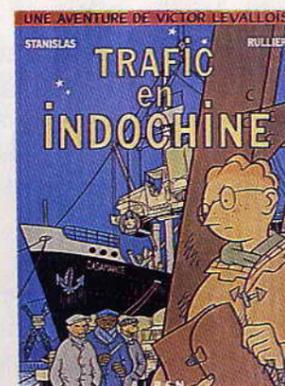
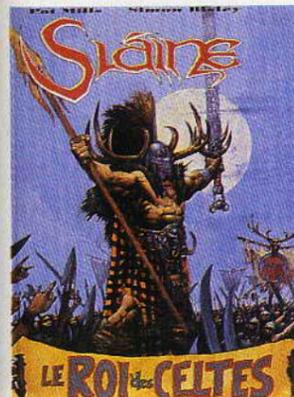
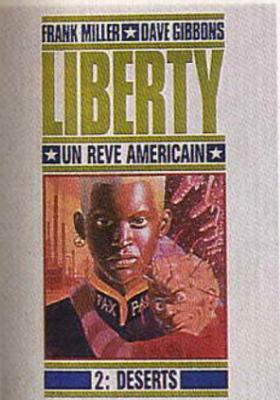
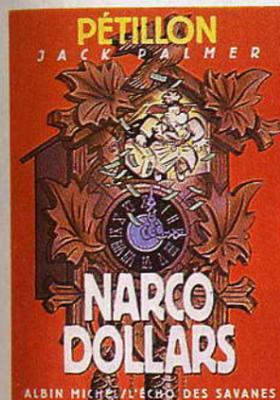
**TOMPKINS SQUARE** Santeria est un récit signé de l'Américain James Rose, illustré par l'américanophile Eric Cartier. Le décor n'est autre que New York, cité du rêve américain et carrefour des civilisations. En lisant cette histoire sombre on a l'impression de regarder vers le fond d'un puits, et le malaise s'intensifie rapidement. Un businessman peu scrupuleux s'attaque à plus fort que lui, car il provoque la colère de la tenancière d'une botanica, commerce très répandu qui vend toutes sortes d'articles ayant rapport avec la santeria, genre de vaudou qui se révèle terriblement efficace. La BD est suivie de textes évocateurs et instructifs sur la santeria, l'ensemble est plus qu'intéressant.

Dans un registre beaucoup plus délirant, signalons **LA DANSE DU CRABE** d'Alain Koch, sorte de Cluedo dingue dans lequel Kidam joue le pion sans rien comprendre. Ce personnage surgi de nulle part est emporté par le torrent d'une aventure loufoque et débridée; il évolue dans un décor du genre "insolite et grandiose". Le graphisme est particulier et les dialogues ahurissants, impertinents et pertinents à la fois.

Loretta FREUD



## MEILLEURS ALBUMS DU MOIS



A partir de dorénavant, vous trouverez chaque mois dans votre rubrique préférée notre sélection des six meilleures BD parmi celles présentées. Mais comme on n'est pas racistes, les genres présentés chaque mois en fonction de ce qui nous a plu sont susceptibles de changer. Si le mois prochain nous n'avons rien lu de très bien en Héroïc Fantasy, un autre thème prendra sa place parmi les six.

Ce mois-ci, l'humour est omniprésent, ce qui vous promet de furieuses crampes des zygomatiques et des abdominaux; aucun genre n'échappe à cette vague de gaz hilarant, à croire que la guerre chimique est déjà commencée! De plus, cette moisson promet de beaux jours à la bande dessinée, car les nouveaux venus n'ont rien à envier à leurs illustres aînés.

1 HUMOUR

ANTICIPATION 2

3 HEROIC FANTASY

AVENTURE 4

5 KITSCH

HUMOUR 6

CINE

**I**l y a deux ans, l'excellent réalisateur John MacTiernam (*Predator*, *A la poursuite d'Octobre rouge*) nous proposait *Piège de cristal* (*Die Hard*), un film d'action inoubliable que beaucoup d'entre nous, à la rédaction, considèrent comme le meilleur du genre. Succédant à John Mac Tiernam, voici Renny Harlin, un réalisateur découvert récemment (*Prison*, *Le Cauchemar de Freddy*) et d'origine finlandaise. Mais on retrouve bien sûr Bruce Willis dans le rôle de John McClane, deux fois plus en forme que dans le premier épisode. Deux fois plus, cela semble d'ailleurs être la devise de ce film!

*58 Minutes pour vivre* n'avait rien d'un coup facile, *Piège de cristal* ayant eu un succès phénoménal aux Etats-Unis, et John MacTiernam s'étant imposé grâce à ce film comme un grand réalisateur, ne serait-ce que pour ses prises de vues lors des scènes de poursuites. Le seul moyen pour faire mieux fut d'avoir un film au rythme encore plus élevé, avec des cascades bien plus spectaculaires, tout en gardant l'humour et la désinvolture naturelle de John McClane, qui devient avec ce second volet de ses aventures un héros aussi populaire que Rambo ou James Bond. Le résultat est explosif...

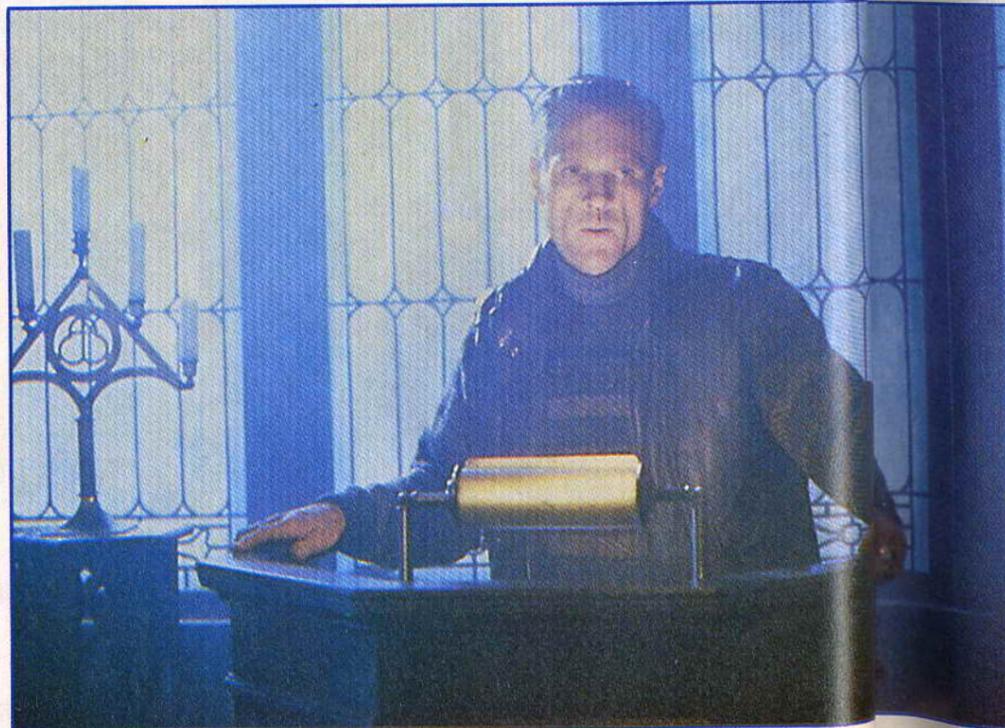
L'ensemble du film se déroule dans l'aéroport de Washington et sa proche région, durant la période de Noël, alors qu'une tempête de neige balaye la région. McClane vient chercher son épouse Holly à l'aéroport, quand il tombe sur un groupe d'individus aux agissements étranges. Curieux et méfiant de nature, McClane les suit jusqu'aux sous-sols et à ce moment les hommes ouvrent le feu sur lui. Cela fait cinq minutes que le film est commencé, et la tension ne va plus que monter jusqu'au dénouement final! McClane découvrira rapidement qu'un groupe de terroristes tient l'aéroport entre ses mains, afin de récupérer Esperanza, un important homme politique (doublé d'un trafiquant de drogue,



## DOSSIER :

## 58 minutes pour vivre

SAM LOWRY



comme si c'était possible...) venant d'Amérique du Sud. Violents et prêts à tout, les terroristes contrôlent rapidement tout l'équipement de l'aéroport à distance, des lumières sur les pistes (qu'ils éteignent aussitôt) à la radio des contrôleurs de l'air. Résultat: ils menacent de laisser s'écraser les nombreux avions arrivant, si celui dans lequel se trouve Esperanza ne leur est pas livré. A partir de ce moment-là, les passagers de tous les avions, à commencer par Holly, n'ont plus que 58 minutes à vivre, temps maximum avant qu'à cours de fuel, ils ne s'écrasent un à un au sol.

Seulement, comme à chaque réveillon, McClane est là pour venir semer la panique. Pris pour un rigolo par les responsables de l'aéroport dans un premier temps, il leur ouvrira les yeux face à la situation incroyable qui se prépare... mais trop tard. Seul lui pourra alors sauver sa femme et les avions, mais ce sera au prix des habituelles poursuites, mitraillages et explosions qui font de ses réveillons d'éternels feux d'artifices.

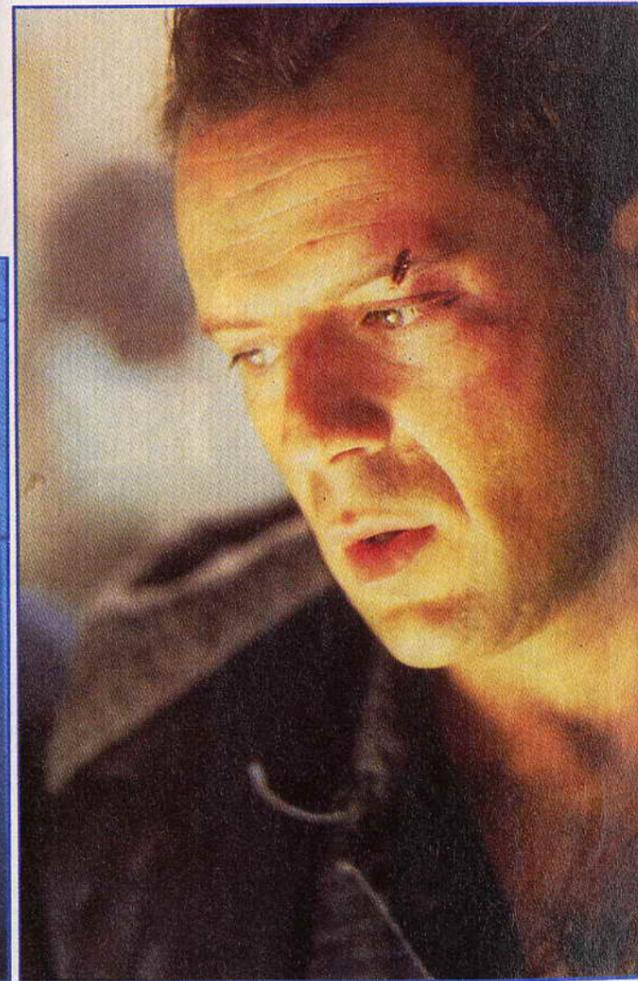
Sans avoir la tension de *Piège de cristal* (le héros était coincé dans un même lieu, et seul), *58 Minutes pour vivre* est bien plus mouvementé.

Les scènes d'action sont aussi réussies que dans le premier volet, et les cascades encore plus démentes. Mais le plus fou reste cependant le rythme incroyable du film, qui ne vous laisse pas une seule minute de répit dès que le complot commence.

Bruce Willis confirme ses talents d'acteur, son air de trouver tout naturel pour un Noël de se faire tirer dessus en rampant dans une conduite d'aération étant à mourir de rire! Et puis, à une époque où les héros souffrent très rarement, quel plaisir d'en voir un terminer chaque fois ses aventures en un piteux état.

*58 Minutes pour vivre* est donc une agréable surprise, une suite très réussie qui inscrit le personnage de McClane parmi les héros mythiques du cinéma américain, et qui nous laisserait presque espérer un troisième film. A ne rater sous aucun prétexte, sans oublier de louer la vidéo de *Piège de cristal* pour ceux qui ne l'auraient pas vu (honte à eux!).

Twentieth Century Fox  
Sortie nationale: 3 octobre



## LEGENDE VIKING

jeu par correspondance géré par ordinateur



## Entre dans la légende



Avec tes flottes et hordes de vikings,  
ravage les royaumes, enrichis toi,  
explore de nouvelles contrées.

Soit le plus glorieux d'entre nous !

Pour tous renseignements, écrivez à :  
KORUM 8 Rue Doré BAT.1 77000 MELUN

## ATARI

Vends Atari 520 STF + moniteur SC 1425 + joystick, phaser, souris et divers jeux (Falcon, Virus...) + bureau informatique et chaise (valeur: 900F) + revues et livres Atari. Le tout urgent: 5.000 F. Syl au 46.29.28.71 h.r.

Vends pour Atari ST lecteur 3.5 externe RF 302 RC. Etat neuf 850 F. Tél: (16) 68.60.06.97.

Vends Atari 520 STE étendu à 1 Mo + moniteur couleur (le tout sous garantie) + nombreux logiciels + joysticks. Le tout 4.500 F. Contacter Philippe au 47.71.12.17.

Vends Atari 520 STF-DF + écran SC 1425 + souris + revues + Calcomat II + jeux originaux (Kick Off II, Rocket Ranger, Tennis Cup, Xenon II...): 3.500 F. Tél: 42.83.33.95. Demander Edouard.

Vends 1040 ST + moniteur couleur + imprimante + péril + souris + manettes + nbreux jeux + utilitaires (TTexte, PAO...) + news (collect. Gen 4 du numéro 5 au 25). Prix: 8.000F. Arnaud Edouard 42.94.13.11 entre 19h et 20h.

Je vous propose des cours d'assembleur sur ST par correspondance: pour les débutants. Demander une doc à Cédric Javault, 82 rue de l'Université, 75007 Paris.

Vends Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425 + souris + joystick + 2 câbles rallonge + freeboot + prise pour 4 joysticks + nbreux logiciels (environ 100 disks de jeux, langages, démos, utilitaires) pour 5.500 F. Tél: 30.52.59.12, demander Cyril après 19h.

Vends 520 STF-DF + moniteur couleur + nbreux jeux + tapis souris. TBE: 4.200 F. Echange jeux sur Nec. Tél: 39.13.28.88. Demander Sylvain.

Vends 1040 STF + moniteur SM 124. TBE. Tél: 47.24.38.91 après 18h.

Vends jeux ST: F29, Fred, Dungeon Master, Operation Stealth, Kick Off 2, Ivanhoe, Drivin Force... 100 F pièce. Galetic Stéphane (C41) 71.45.65 (ou 21.45.65, très mal écrits). 7 av. des Thuyas 4121 (Belgique).

Vends sur ST: Verminator, Stormtrooper, Terry's, Eye of Horus, Forgotten World, 100 F chacun. Cherche aussi contacts sérieux. Pietri Alain bt 28a Provence Logis 20600 Bastia au 95.33.86.57.

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + nbreux logiciels, logiciels, docs... Etat neuf: 5.000 F. Vends Star LC 10 couleur état neuf: 5.000 F. Demander Bernard Labous au 43.43.37.83.

## AMIGA

Vends Amiga 500 + écran 1082 + joysticks + boîte de rangements et une dizaine de jeux récents. Tél: 50.75.04.39.

Vends Amiga 500 neuf + Batman, Shadow of the Beast, Running Man, Barbarian 2, Budokan...: 2.900 F. Tél: 47.92.36.71 après 19h. Demander David.

## PC et COMPATIBLES

Vends PC 1512 DD couleur excellent état + nbreux jeux: 6.000 F. Demander José au 69.07.83.15 poste 7133 ou après 18h au 30.54.71.64.

Vends Amstrad PC 2086 VGA couleur + disque dur 40 Mo + lecteur 3.5 et 5.25 + nbreux logiciels et jeux pour 8.000 F. Tél: (1) 47.37.52.43.

Vends jeux originaux: F19, F16, Battle of Britain, Balance of Power, Indianapolis 500, Pro Tennis Tour, Sim City, M1 Tank Platoon, Falcon AT, Mechwarrior, 688 Attack Sub. Pris à débattre. Sur Paris ou région parisienne si possible. Sébastien Pouche 26/28 rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay. Tél: 48.75.53.11.

Vends Toshiba portable T1100 Plus + Dos + 2 jeux (Knight Force et Blue Angels) + valise de transport + support imprimante: 6.000 F (à débattre). Tél: 45.56.97.07. Demander Thomas.

## DIVERS

Vends console Sega + pistolet + lunettes 3D + 13 jeux. Le tout 1.000 F. Tél: 79.35.39.33.

Vends imprimante Citizen 120D: 700 F. Vends originaux pour Amiga: Klax, Italy 90, Black Tiger, Tennis Cup, Beach Volley: 70 F chacun. Tél: 43.78.70.78.

Job à l'année. Cherche étudiant(e) pour donner cours sur Atari ST à enfant 10 ans + gardes le soir. Tél: Dubois au 42.81.52.81.

Vous recherchez une distribution rapide de vos réalisations sur Amiga (Demos, Slide Show...) alors contactez: Zimmert Marc, 29 rue du Tisseur 57960 Meisenthal. But remember: seulement des réalisations légales!

Pour en finir avec les virus, pour éblouir vos ami(e)s avec de superbes Mégademos, pour vous éclater sur soundtracker grâce à des centaines d'instruments, pour trouver les meilleurs utilitaires dans tous les domaines ou pour faire chauffer votre joystick, qu'attendez-vous pour demander le catalogue gratuit des logiciels de Domaine Public Amiga (+ de 500 disks disponibles). Free Distribution, BP 134, 59390 Toufflers.

Vends originaux Amiga entre 80 et 100 F: Black Tiger, Turrican, Shadow Warriors, Midnight Resistance... Tél: 49.86.46.30 dès 20 h et demander Rodolphe.

Vends Amiga 500 + extension + 1084 Stéréo + 1 drive externe et logiciels: 6.500 F. Tél: 69.43.35.06

Vends Amiga 500 + moniteur couleur SC 1425 + souris + joystick + livre de la musique (avec disquette) + revues. Etat neuf. + 10 jeux originaux: 5.000 F.+ 35 jeux originaux: 7.800 F. Tél: 45.99.22.67 après 20h30

Vends jeux Amiga originaux avec garanties: Lost Patrol, Bomber, Battle of Britain, Flight Simulator II, le lot suprême challenge (Eliminator, Strike Force Harrier, Skychase, Lancaster, Skyfox II). Moitié prix. Tél: 45.39.50.13 (répondeur). Demander Jérôme.

Vends originaux pour Amiga: Klax, Italy 90, Black Tiger, Tennis Cup, Beach Volley: 70 F chacun. Tél: 43.78.70.78.

## CHESS CHAMPION



Puissance • Force • Intuition • Flexibilité

IBM PC • ATARI ST • AMIGA

Marketed By

The Software Business

The Software Business Ltd

Brooklands, New Road, St Ives, Huntingdon, Cambridgeshire PE17 4BG  
Telephone (0480) 496497 Fax (0480) 495605

2175

Distribué par UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
Tél.: 48 57 65 52

**G4**

PETITES ANNONCES

Objet un chèque ou CCP de 90 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Pressimage.

ATTENTION! NOUS REFUSONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ECHANGE DE LOGS PIRATES. FAITES PASSER!

DISPONIBLE DANS LES FNAC mac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



# ROBOCOP 2

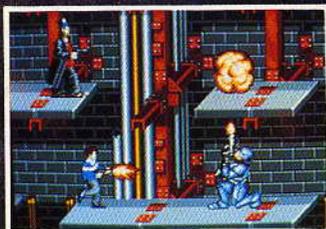
**MEME DANS LE FUTUR, IL SERA  
TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER  
LE RESPECT DE LA LOI.**

Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP! ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!

Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent.

Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

**AMSTRAD ATARI ST CBM AMIGA**



ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

**ocean**

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 4335067